

Unverkäufliche Leseprobe

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.



H. P. LOVECRAFT

CTHULHUS RUF

DAS LESEBUCH

Aus dem Amerikanischen
von Andreas Fliedner und Alexander Pechmann

Herausgegeben von Andreas Fliedner
und mit Einleitungen versehen von
Alexander Pechmann

 | TOR



Erschienen bei FISCHER Tor
Frankfurt am Main, November 2019

Für die deutschsprachige Ausgabe:
© 2019 S. Fischer Verlag GmbH,
Hedderichstr. 114, D-60596 Frankfurt am Main

Satz: Pinkuin Satz und Datentechnik, Berlin
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck
Printed in Germany
ISBN 978-3-596-70478-1

INHALT

EINLEITUNG:

Ein Träumer aus Providence	7
----------------------------------	---

I. Die Straße nach Arkham:

Klassisches und modernes Grauen	21
--	-----------

Das Bild im Haus	24
------------------------	----

Die Musik des Erich Zann	36
--------------------------------	----

Der Außenseiter	48
-----------------------	----

Die Ratten in den Mauern	58
--------------------------------	----

Das Fest	86
----------------	----

Kühle Luft	100
------------------	-----

II. Schwarze Ozeane der Unendlichkeit:

Kosmischer und irdischer Horror	113
--	------------

Cthulhus Ruf	116
--------------------	-----

Die Farbe aus dem All	162
-----------------------------	-----

Der Flüsterer im Dunkeln	204
--------------------------------	-----

Der Schatten über Innsmouth	296
-----------------------------------	-----

Der Schrecken der Finsternis	387
------------------------------------	-----

III. Das Tor der Träume:

Poetische Schrecken und Bekenntnisse 421

Die Katzen von Ulthar **424**

Hypnos **429**

Der silberne Schlüssel **440**

ANHANG:

Quellenangaben und Übersetzungen **459**

EIN TRÄUMER AUS PROVIDENCE

Anmerkungen zu H. P. Lovecrafts Leben und Werk

»Zu keiner Zeit in seinem Leben empfand Howard Angst vor dem Unbekannten«, erzählte Frank Belknap Long über seinen engen Freund H. P. Lovecraft. »Er glaubte nicht daran, dass es etwas gab, das diese Angst rechtfertigen würde, da in seinen Augen der Tod doch nur ein langes Vergessen war und deshalb willkommen geheißen werden sollte.« Lovecraft änderte diese stoische Einstellung nicht, als er die unerträglichen Schmerzen eines Krebsleidens erduldet, an dem er am 15. März 1937 im Alter von sechsundvierzig Jahren starb. In den letzten Wochen seines Lebens notierte er akribisch die Krankheitssymptome, doch wich er bis zuletzt nicht von seiner Überzeugung ab, dass auf der anderen Seite kein Gott, keine spirituelle Erlösung wartete.

Dieser kompromisslose Materialismus wurzelte in einer gründlichen Beschäftigung mit den naturwissenschaftlichen Entdeckungen seiner Zeit und dem darwinistischen Weltbild, das seit dem Ende des 19. Jahrhunderts das Selbstverständnis des Menschen als Krone der Schöpfung immer weiter aus den Angeln gehoben hatte. Der überschaubare Zeitraum von wenigen Jahrtausenden, den die biblische Überlieferung der Menschheitsgeschichte zumaß, wich einem Abgrund aus Zeit, einem endlosen Zyklus des Werdens und Vergehens, dem Lebensformen ebenso unterworfen waren

wie Zivilisationen, Spezies ebenso wie Planeten und Sterne. Aus diesen erschreckenden neuen Gewissheiten schöpfte Lovecraft das schleichende Unbehagen, das viele seiner Erzählungen prägte. Das übernatürliche Grauen, das er in seiner Literatur heraufbeschwor, basierte weniger auf der Angst vor dem Unbekannten als auf der Angst vor der Wahrheit; einer Wahrheit, die zu groß und entsetzlich ist für den fragilen Verstand eines Sterblichen.

Wahnsinn war gewissermaßen ein fester Bestandteil von Lovecrafts wechselvoller Familiengeschichte. Sein Vater, Winfield Scott Lovecraft, war Handlungsreisender für eine Silberschmiede. Während einer Geschäftsreise erlitt er einen schweren psychischen Zusammenbruch und wurde ins Butler Hospital für Geisteskranke in seiner Heimatstadt Providence eingewiesen, wo er bis zu seinem Tod fünf Jahre später interniert blieb. Ursache war vermutlich eine damals nicht diagnostizierte Syphilis im Endstadium. Welche seelischen Spuren diese unbegreifliche Katastrophe bei Frau und Kind hinterließ, kann man sich nur schwer vorstellen; dass sie den weiteren Lebensweg des Sohnes beeinflusste, steht außer Frage.

Howard Phillips Lovecraft wurde am 20. August 1890 in Providence, Rhode Island, geboren und war erst sieben Jahre alt, als sein Vater starb. Die Beziehung zu seiner Mutter, Sarah Susan Phillips, die einer altehrwürdigen neuenglischen Familie entstammte, dürfte nach diesem Verlust enger, aber auch schwieriger geworden sein. Sein Großvater, Whipple Van Buren Phillips, ein umtriebiger und gebildeter Geschäftsmann, der über eine umfangreiche Bibliothek verfügte, sorgte jedoch nicht nur für ein sicheres Zuhause, sondern weckte früh seine Liebe für das Gespenstische und Wunderbare. Er erzählte seinem gebannt lauschenden Enkel »improvisierte Geschichten über dunkle Wälder, unergründliche Höhlen, geflügelte Monstren«. Auch die Bücherschätze des Großvaters mögen dem jungen Lovecraft einen gewissen Trost geboten haben. Als Kind liebte er die Märchen aus tausendundeiner Nacht sowie Samuel Coleridges düstere Ballade vom »alten Seemann«. Er entdeckte die

griechischen Heldenepen, die unheimlichen Geschichten Edgar Allan Poes, aber auch die schlicht gestrickten Abenteuer der Pulp-Magazine, und begann selbst frühreife Imitationen der Texte zu schreiben, die er mit Begeisterung las.

Die Naturwissenschaften, vor allem Chemie und Astronomie, begannen sein jugendliches Interesse zu wecken. Statt literarischen Vorbildern nachzueifern, verfasste der Zwölfjährige nun wissenschaftliche Abhandlungen. Diese Obsession führte schließlich sogar zur Herausgabe einer kleinen Zeitschrift, des *Rhode Island Journal of Astronomy*. Lovecraft schrieb alle Beiträge und druckte das Blatt selbst, und dies über einen Zeitraum von mehreren Jahren. Seine weitreichende Bildung erwarb er überwiegend durch selbständige Lektüre, während er den Schulbesuch immer wieder aus gesundheitlichen Gründen aussetzen musste und letztlich ohne regulären Abschluss blieb. Sein ungeheures Wissen in Sachen Astronomie lässt sich an kleinen Details in seinen Erzählungen ermessen: Wann immer er eine Mondphase oder Sternkonstellation mit einem bestimmten Datum in Verbindung bringt, kann man davon ausgehen, dass die Angabe auf sorgfältigen Recherchen beruht.

Angesichts der wechselhaften Bedingungen, unter denen Lovecraft aufwuchs, seines sensiblen Temperaments, des Einflusses seiner psychisch labilen Mutter und der finanziellen Schwierigkeiten, die nach dem Tod des Großvaters bedrohliche Ausmaße annahmen, erscheint es wenig verwunderlich, dass der junge Mann im Alter von achtzehn Jahren einen Nervenzusammenbruch erlitt. Unfähig, einen Einstieg in ein gewöhnliches Berufsleben zu finden, lebte er zurückgezogen wie ein Einsiedler und vergrub sich in seine Bücher. Ihn mit dem grauenvollen »Außenseiter« und Gruftbewohner aus seiner gleichnamigen Erzählung zu identifizieren erscheint dennoch übertrieben. Er war durchaus fähig und willens, seine Isolation zu durchbrechen. Vor allem durch intensiv gepflegte Briefwechsel mit einer ganzen Reihe von Seelenverwandten,

die seine Leidenschaft für Literatur, Amateurjournalismus und Wissenschaft teilten und später zu echten Freunden wurden. Gelegentlich half er seinen Brieffreunden als Ghostwriter oder Lektor und veröffentlichte kleine Artikel in den *Providence Evening News*. Lovecraft hatte bereits mit fünfzehn eine erste phantastische Geschichte geschrieben, »The Beast in the Cave«. Rund zwölf Jahre später bestärkte ihn einer seiner Bekannten darin, zu der alten Vorliebe für unheimliche Phantastik und Schauerliteratur zurückzukehren. »Dagon« war eine der Kurzgeschichten, die aus dieser Anregung entstanden. Obwohl der Stil überdeutlich an Edgar Allan Poe erinnert, enthält der Text bereits viel von dem, was Lovecraft als Autor unverwechselbar macht: eine alpträumhafte Landschaft, Spuren einer vorzeitlichen Zivilisation, eine unerträgliche Erkenntnis, die zu Wahnsinn und Selbstmord führt. Nebenbei ist diese Geschichte ein lebhaftes Zeugnis für Lovcrafts neurotische Abneigung gegen Fisch, die in der späteren Novelle »Shadow over Innsmouth« (»Schatten über Innsmouth«) noch einmal äußerst wirkungsvoll zum Vorschein kommt, und die Gestalt des Meeresgottes Dagon sollte im furchterregenden Pantheon einer erfundenen Mythologie ihren würdigen Platz finden.

Von dieser Mythologie, seiner vielleicht größten Schöpfung, war Lovecraft zu Beginn der 1920er Jahre noch weit entfernt. Ein Nervenzusammenbruch der Mutter, die schließlich wie ihr Mann geistig umnachtet im Butler Hospital in Providence starb, führte zu einer neuen Lebenskrise und sogar zu Selbstmordgedanken. »Meine Mutter war aller Wahrscheinlichkeit nach der einzige Mensch, der mich ganz und gar verstanden hat«, schrieb er am 1. Juni 1921 an eine Bekannte. Lange Zeit konnte er weder schlafen noch arbeiten, doch die Krise mündete in einer überraschenden Wendung: Lovecraft, der amouröse Verwicklungen bislang erfolgreich gemieden hatte, begegnete der verwitweten Sonia Greene, einer energischen Hutmacherin, die in denselben Kreisen aus Amateurjournalisten und Hobbyautoren verkehrte wie er. Er hielt sich für zu hässlich,

um je von einer Frau geliebt zu werden. Um so hilfloser reagierte er auf das eindeutige Interesse der russischstämmigen Jüdin, die etwas älter war, eine besondere Vorliebe für asketische und schüchterne Männer hegte und in Lovecraft das Genie erkannte, das ihm selbst verborgen blieb.

Sonia Greene lockte den eingefleischten Junggesellen, der mit seiner Tante Annie E. Gamwell zusammenlebte, aus seiner geliebten Heimatstadt Providence nach New York. Der Versuch, in der Metropole Fuß zu fassen, Arbeit zu finden, ein normales Leben an der Seite einer liebenden Frau zu führen, war jedoch fast zwangsläufig zum Scheitern verurteilt. Obwohl er anlässlich der Hochzeit einen gewissen Stolz erkennen ließ, brachte Lovecraft nie ein schlichtes »Ich liebe dich« über die Lippen. »Du weißt nicht, wie sehr ich dich schätze«, war für ihn der stärkste Ausdruck von Zuneigung. Trotz der absehbaren Konflikte, die sich aus dem Zusammenleben zweier gegensätzlichen Temperamente ergaben, kann man Lovecrafts Jahre in New York nicht als hoffnungslose Zeitverschwendung betrachten. Im Gegenteil: Die zahlreichen guten wie schlechten Erfahrungen, die ihm die neue Beziehung und Umgebung boten, dürften einen belebenden Einfluss auf seine literarische Arbeit gehabt haben. In New York bekam er außerdem viel öfter die Gelegenheit, Gleichgesinnte persönlich zu treffen, mit denen er bislang meist nur schriftlich verkehrt hatte; Amateurschriftsteller, die wie er die eine oder andere Kurzgeschichte veröffentlicht hatten und darauf brannten, über ihre Ideen, Pläne und Träume zu sprechen; Randfiguren des Literaturbetriebs wie Samuel Loveman, Paul Cook und Frank Belknap Long, die Lovecraft anspornten, weiterzuschreiben. Geschichten wie »Cool Air« (»Kühle Luft«) und »The Horror at Red Hook« (»Das Grauen von Red Hook«), die er in dieser Lebensphase schrieb, zeugen allerdings von einem tiefempfundenen Grauen vor den urbanen Milieus mit ihren trostlosen Mietwohnungen und einem verrohten Proletariat, von dem er sich durch konservative Kleidung und ausgesuchte Höflichkeit, aber

auch durch die Übernahme der kruden Rassentheorien seiner Zeit und eine antidemokratische Haltung selbstbewusst distanzierte.

Eine Oase inmitten des Lärms und der Hektik New Yorks boten Museen und Bibliotheken. Auf Paul Cooks Anregung begann er in der Public Library Material zu sammeln für einen Essay über die Geschichte der unheimlichen Phantastik, der schließlich unter dem Titel *The Supernatural Horror in Literature* (*Das übernatürliche Grauen in der Literatur*) veröffentlicht wurde.

Lovecraft hatte sich sein Leben lang mit verstaubten Relikten der Kolonial- und Familiengeschichte beschäftigt, und seine literaturhistorische Arbeit bedeutete für ihn wohl auch eine besondere Art Ahnenforschung; es lag ihm viel daran, die Themen und Stilmitel, die ihm persönlich wichtig waren, zu definieren und in den Werken anderer Autoren aufzuspüren. Aus der intensiven Auseinandersetzung mit den Klassikern und modernen Größen des Genres gewann Lovecraft ein gestärktes Bewusstsein dafür, was er von seiner eigenen Literatur erwartete: Atmosphäre, eindruckliche Bilder und eine »kosmische« Perspektive waren ihm wichtiger als ein ausgefeilter Plot. Was mit kosmischer Perspektive gemeint ist, wird in seinem Konzept der Ästhetik unheimlicher Phantastik deutlich: »Alle meine Erzählungen basieren im Wesentlichen auf dem Grundsatz, dass gewöhnliche menschliche Gesetze & Interessen im ungeheuren Gesamtkosmos weder Gültigkeit noch Bedeutung haben ... Um zum Wesen des wahrhaftigen Kosmos vorzudringen, ob zeitlich, räumlich oder dimensional, muss man vergessen, dass solche Dinge wie organisches Leben, Gut & Böse, Liebe & Hass & alle hiesigen Eigenschaften einer unbedeutenden & vergänglichen Rasse namens Menschheit überhaupt existieren.«

Auf den ersten Blick wirkt Lovecrafts Konzept wie eine entschlossene Abkehr von der klassischen Phantastik und deren Wurzeln in Aberglaube und Folklore. An die Stelle der allegorischen Bedrohung des Lebens durch den Tod, der Liebe durch den Hass – verkörpert durch klar definierte Spukgestalten wie Vampir

und Werwolf, die durch einfache Mittel wie Kreuz und Silberkugel überwunden werden – tritt die Bedrohung des Verstandes durch die Erkenntnis um die Machtlosigkeit des Menschen und die Bedeutungslosigkeit der menschlichen Spezies. Lovecrafts Kreaturen sind nicht im herkömmlichen Sinne böse und können nicht mit den klassischen Mitteln des Guten – Tapferkeit, Selbstaufopferung, religiöse Symbole – besiegt werden, auch wenn sich einige als verletzbar oder lichtscheu erweisen. Die bloßen Spuren ihrer Existenz, rätselhafte Ruinen, vermoderte Manuskripte, fremdartige Fossilien, genügen, um traditionelle Weltbilder ins Wanken zu bringen. Das ist es, was Lovecraft unter »kosmisches Grauen« versteht und was den besonderen Reiz vieler seiner Geschichten ausmacht: die Ahnung, dass wir nur einen winzigen Ausschnitt des Kosmos erfassen können und dass ein verbotener Blick auf das große Ganze absolut unerträglich wäre.

So originell Lovecrafts Konzept anmutet, greift es doch auf ältere Ideen zurück, die nicht nur innerhalb des phantastischen Genres bedeutsam waren. Der klassische Schauerroman, von Ann Radcliffes *Udolpho* bis Mary Shelleys *Frankenstein*, nutzte das für die romantische Dichtung so wichtige Bild des Erhabenen, verdeutlicht durch die Konfrontation des Menschen mit einer unermesslichen, menschenfeindlichen Natur. Von der Ehrfurcht vor den Wundern der Schöpfung bis zum Grauen vor einem unendlichen, gleichgültigen Kosmos ist es nur ein kleiner Schritt, und das Bild von Naturgewalten, die jedes menschliche Streben vergeblich erscheinen lassen, findet sich häufig in der Literatur des 19. Jahrhunderts, zumal in dem wohl einflussreichsten amerikanischen Roman, Melvilles *Moby-Dick*, aber auch in weniger bekannten Werken wie Lafcadio Hearn's kreolischer Novelle *Chita* und Henry David Thoreaus Reisebericht *Ktaadn*, auf den Lovecraft in einer seiner Erzählungen anspielt.

In Lovecrafts literarischer Ahnengalerie stehen freilich jene Autoren im Vordergrund, die sich bevorzugt dem »übernatürlichen

Grauen« widmeten – auch wenn die Grenzen zwischen natürlich und übernatürlich stets fließend sind und eigentlich nur vom Leser individuell definiert werden können. Der bedeutendste unter diesen Phantasten war zweifellos Edgar Allan Poe, dessen Werk Lovecraft nahezu manisch bewunderte: »In Poes Prosa öffnet sich vor uns der wahrhaftige Schlund der Grube – unvorstellbare Abnormitäten, die uns listig eingeflüstert werden, bis sie in unserem Geist den Charakter eines grässlichen Halbwissens annehmen, mit Worten, die uns zunächst unschuldig erscheinen, bis die irre Anspannung in der dumpfen Stimme des Erzählers uns ihre versteckte Bedeutung fürchten lässt. Dämonische Muster und Wesen schlummern giftig, bis sie einen angstvollen Augenblick lang zu einer kreischenden Offenbarung erwachen, die sich zu kicherndem Wahnsinn steigert oder in denkwürdigen und kataklysmischen Echos explodiert. Ein Hexensabbat des Grauens, der seine prächtigen Gewänder abwirft und blitzartig vor uns auftaucht – ein Anblick, der noch ungeheuerlicher wirkt, weil er jede Einzelheit mit wissenschaftlicher Präzision arrangiert und in eine augenscheinliche Beziehung zur geläufigen Grausamkeit des materiellen Lebens gebracht wird.«

Die »kreischende Offenbarung« finden wir in vielen frühen Kurzgeschichten Lovecrafts wieder, gelegentlich sogar als Todeschrei wie in »The Statement of Randolph Carter« (»Randolph Carters Aussage«). In dieser Geschichte schimmert jedoch bereits ein zweiter wichtiger Einfluss durch – der sarkastische Humor von Ambrose Bierce. Weitere Autoren, die Lovecraft besonders schätzte, waren Samuel Johnson, einer der großen englischen Gelehrten des 18. Jahrhunderts, Nathaniel Hawthorne, der in seinen abgründigen, teils phantastischen Erzählungen die heuchlerische Moral der Puritaner bloßstellte, Algernon Blackwood, Arthur Machen und M. R. James, deren Gespenstergeschichten vom unheimlichen Fortleben uralter Mächte künden. Besonders wichtig war ihm allerdings der irische Erzähler Lord Dunsany. Dessen visionäre

Fantasygeschichten inspirierten etliche Geschichten Lovecrafts, in denen der Protagonist – oft unter Einfluss von Drogen – im Traum zu fremden, märchenhaften Ländern reist. Die immer wiederkehrenden Namen der Traumländer und Traumstädte wie Sarnath, Ulthar und Kadath verbinden die düsteren, exotisch schillernden Erzählungen zu einem bemerkenswerten Zyklus. Lovecraft beschrieb Dunsanys Texte als Mischung aus orientalischer Farbenpracht, hellenischer Form, teutonischer Melancholie und keltischer Wehmut, und diese Merkmale charakterisieren auch seine eigenen Traumgeschichten, unter denen *The Dream-Quest to Unknown Kadath* (dt. *Die Traumsuche nach dem unbekannten Kadath*) die umfangreichste ist.

Dream-Quest zählte zu den ersten literarischen Projekten, mit denen Lovecraft sich nach seiner Trennung von Sonia und der Rückkehr ins heimatliche Providence im Jahr 1926 beschäftigte. Die Flucht aus New York, wo er zuletzt unter kümmerlichen Bedingungen gehaust hatte, schien seine schriftstellerischen Ambitionen neu zu beflügeln, und er schrieb in rascher Folge einige seiner besten Werke, darunter seinen umfangreichsten Roman *The Case of Charles Dexter Ward* (*Der Fall Charles Dexter Ward*) sowie die Meistererzählungen »The Call of Cthulhu« (»Cthulhus Ruf«) und »The Colour Out of Space« (»Die Farbe aus dem All«).

Seine Arbeiten erschienen nun regelmäßig in dem Pulp-Magazin *Weird Tales*, wo sie die Aufmerksamkeit anderer Meister des Phantastischen wie Clark Ashton Smith und Robert E. Howard weckten, die bald einen lebhaften Briefwechsel mit Lovecraft führten. *Weird Tales* war die wohl berühmteste Zeitschrift für phantastische Literatur und erschien in den USA von März 1923 bis September 1954. Auf billigem Papier (»pulp«) gedruckt, mit zahlreichen Schwarzweißillustrationen und einem grellbunten Cover, bot sie vielen Autoren eine Bühne, die man heute zu den Klassikern des Genres zählt: Neben C. A. Smith und Howard, dem *Conan der Barbar* zu Weltruhm verhalf, waren dies Edmund Hamilton, August Derleth,

Seabury Quinn und Robert Bloch, der später mit *Psycho* einen der bekanntesten Thriller verfasste. Viele dieser Autoren ließen sich ihrerseits von Lovecraft inspirieren, übernahmen aus seinen Geschichten Orte wie Arkham und Innsmouth, Kreaturen wie die furchterregenden Shoggothen und den blinden Gott Azathoth, erfundene Bücher wie die Pnakotischen Manuskripte und das legendäre *Necronomicon*, und arbeiteten mit ihm gemeinsam am sogenannten Cthulhu-Mythos, den John Belknap Long vielleicht treffender als die große *Weird Tales*-Saga bezeichnete.

Der Mythos nahm mit der Erzählung »The Call of Cthulhu« (1928) zum ersten Mal Gestalt an, obwohl weniger ausgereifte Vorläufer bereits in älteren Kurzgeschichten wie »Dagon« und »Nyarlathotep« auszumachen sind. In den neuen Texten begann Lovecraft, inspiriert durch Bram Stokers *Dracula*, allerlei Zeitungsausschnitte, Tagebucheinträge, Briefe und sogar Phonographenaufnahmen einzuflechten, und erzeugte so einen pseudodokumentarischen Hintergrund, der seinem Konzept des »kosmischen Grauens« einen zusätzlichen Reiz und eine gewisse Glaubwürdigkeit verlieh. Die Grundidee des Mythos ist, dass in vorgeschichtlichen Zeiten fremdartige Wesen über die Erde herrschten, gewaltige Städte errichteten und Kriege gegen außerirdische Invasoren ausfochten. Spuren dieser vormenschlichen Zivilisationen, deren Erben und Bezwinger insgeheim immer noch aktiv sind, finden sich in uralten Chroniken und Manuskripten oder in den Ruinen, die an unzugänglichen Orten auf ihre Entdeckung warten.

In seinem Essay über die Geschichte der unheimlichen Phantastik hatte Lovecraft es stets als Mangel betrachtet, wenn ein Spuk oder ein anderes unerklärliches Ereignis durch eine rationale Erklärung aufgelöst wird, so wie es die meisten Autoren der klassischen Schauerliteratur wie Charles Brockden Brown und Ann Radcliffe handhabten. Seine eigene Methode, die er in den Cthulhu-Erzählungen besonders wirkungsvoll einsetzte, bestand darin, Erklärungen zu präsentieren, die allein deshalb rational er-

scheinen, weil die Protagonisten dieser Geschichten überwiegend vernünftig argumentierende Wissenschaftler oder Studenten sind und über einen akademischen Wortschatz verfügen. Eigentlich wirken die Erklärungen aber noch viel phantastischer als die unheimlichen Ereignisse und Phänomene, um die sich die Handlung dreht: Dämonen erweisen sich nicht als Hirngespinnste, sondern als Besucher aus anderen Zeiten oder von anderen Planeten, Hexen entpuppen sich als Reisende zwischen mathematisch definierbaren Dimensionen, von Geheimkulten verehrte Götter sind nichts anderes als Angehörige mächtiger außerirdischer Spezies. Lovecraft arbeitete wie ein Science-Fiction-Autor mit wissenschaftlichen Spekulationen und schuf innerhalb der phantastischen Literatur etwas völlig Neues, eine Parallelwelt, in der Wissenschaft und Aufklärung die Trugbilder des Aberglaubens nicht lediglich als falsch entlarven, sondern ihre Echtheit bestätigen, indem sie moderne, schockierende Erklärungen für sie liefern. Lovecraft erfand also eine ganz neue Spielart der Schauerliteratur, deren Schrecken selbst für jene wirksam bleiben, die den kindlichen Glauben an traditionelle, folkloristische und religiöse Überlieferungen, an das Übernatürliche allgemein, längst verloren haben.

Eine weitere Besonderheit dieser literarischen Schöpfung ist, dass sie von ihrem Autor nicht eifersüchtig als Privatbesitz beansprucht wurde. Lovecraft lud andere Pulp-Autoren ein, an der Ausarbeitung und Weiterführung seines Mythos mitzuwirken, und bediente sich gleichzeitig selbst beim kunterbunten Inventar seiner Kollegen, so dass es mitunter schwierig ist, einen bestimmten Begriff, einen Ort oder eine Figur der *Weird Tales*-Saga auf ihren Erfinder zurückzuführen. Manch ein originell wirkender Name lässt sich sogar bereits in den klassischen Texten von Poe und Bierce entdecken. Man könnte den Cthulhu-Mythos also durchaus als erstes interaktives Werk der Weltliteratur bezeichnen.

Da Lovecraft nicht nur zu den stilistisch besten und eigenwilligsten Autoren von *Weird Tales* zählte, sondern auch als Lektor

weniger begabten Schreiberlingen zu Achtungserfolgen verhalf, wurde ihm bereits 1924 angeboten, die Herausgabe des populären Magazins zu übernehmen. Unter all den in Frage kommenden Kandidaten wäre er zweifellos der geeignetste für diesen Posten gewesen. Doch da dies eine Rückkehr in sein geliebtes Providence verhindert hätte und er nach Chicago hätte umziehen müssen, sagte er höflich, aber entschlossen ab. Bis zu seinem Tod blieb er ein Autor, der nur von einem kleinen Kreis treuer Leser bewundert wurde, der fast ausschließlich in Pulp-Magazinen veröffentlichte und keines seiner großen Werke in Buchform gedruckt sehen durfte. Neben den angesehenen und erfolgreichen amerikanischen Schriftstellern seiner Zeit – Theodore Dreiser, Upton Sinclair, Sinclair Lewis, F. Scott Fitzgerald – wirkt er wie ein exzentrischer Sonderling, aber war er wirklich der krasse Außenseiter im Literaturbetrieb, als der er rückblickend erscheinen mag?

Eigentlich sind Themen, Motive und Visionen der Schauerliteratur seit jeher ein bedeutender, prägender Bestandteil in der Geschichte der amerikanischen Literatur gewesen. Deren wichtigste Vertreter im 19. Jahrhundert – darunter Charles Brockden Brown, Edgar Allan Poe, Nathaniel Hawthorne, Henry James – schrieben herausragende Werke der unheimlichen Phantastik und inspirierten nicht nur Lovecraft, sondern auch die obengenannten Autoren des frühen 20. Jahrhunderts. F. Scott Fitzgerald war ebenso wie Lovecraft von Poe fasziniert, ließ sich in seinen frühen Kurzgeschichten wie »The Mystery of the Raymond Mortgage« und »The Ice Palace« von ihm inspirieren und fügte in seine Romane wie *This Side of Paradise* zahlreiche Anspielungen auf Leben und Werk des Klassikers ein. Auch der schönste Roman des Jazz-Zeitalters *The Great Gatsby* enthält Motive, die an die Schauerliteratur erinnern, wie die alpträumhafte Beschreibung der »Aschenlande«. Upton Sinclair, der mit sozialkritischen Werken wie *The Jungle* berühmt wurde, ist nicht so weit entfernt von Lovecraft, wenn man bedenkt, dass er seine Karriere als Autor von Dutzenden Abenteuer-

geschichten begann, die als »Dime-Novels« oder in Pulp-Magazinen erschienen. Dies gilt auch für andere berühmte Literaten: So war der erste Roman des späteren Nobelpreisträgers Sinclair Lewis eine Science-Fiction-Geschichte für Jugendliche, und er verdiente sein erstes Geld damit, reißerische Plots an Jack London zu verkaufen, der seinerseits etliche phantastische Erzählungen schrieb. Sogar Theodore Dreiser, einer der bedeutenden Naturalisten, schrieb mit »McEwen of the Shining Slave Makers« eine bizarre Novelle, die bei *Weird Tales* gut aufgehoben gewesen wäre; sie handelt von einem Mann, der sich im Traum in eine schwarze Ameise verwandelt und gegen die roten Ameisen in den Krieg zieht. In der Anthologie *Creeps by Night* von 1931 erschien eine Erzählung von William Faulkner, der oft als moderner Edgar Allan Poe bezeichnet wurde, neben Lovecrafts »The Music of Erich Zann« (»Die Musik des Erich Zann«). Diese Beispiele zeigen, wie durchlässig die Grenzen zwischen Realismus und Phantastik, engagierter Avantgarde und Pulp-Fiction im Grunde waren und sind, auch wenn Phantastik und Pulp-Fiction von Literaturwissenschaftlern und -kritikern mitunter allzu stiefmütterlich behandelt werden.

Obwohl Lovecraft die avantgardistische Literatur seiner Epoche ablehnte, kam sie seinen Ideen und Vorlieben gelegentlich verblüffend nahe, und einige seiner besten Arbeiten stehen dem Surrealismus merklich näher als der kommerziellen Phantastik der Pulp-Ära. Anders als Sinclair, Fitzgerald und Faulkner blieb ihm freilich eine breite öffentliche Anerkennung zu Lebzeiten verwehrt, und es ist wohl nur dem Engagement seiner Freunde August Derleth und Donald Wandrei zu verdanken, dass er heute nicht nur als würdiger Erbe Poes gilt, sondern als Klassiker der amerikanischen Literatur, dessen beängstigende Vorstellungswelt bis heute lebendig geblieben ist und von modernen Literaten wie Joyce Carol Oates, Matt Ruff und Michel Houellebecq gewürdigt wird.

Derleth und Wandrei gründeten den Verlag Arkham House eigens, um Lovecrafts Erzählungen in Buchform zugänglich zu

machen. Vom ersten Band *The Outsider and Others* wurden 1939 lediglich 1268 Exemplare gedruckt, die sich anfangs nur schlecht verkauften. Der zweite Band, *Beyond the Wall of Sleep*, erschien erst 1943 und enthielt auch einige Gedichte und Kollaborationen mit anderen Autoren, während *Something About Cats* von 1949 auch einige Essays vorstellte. Diese Bücher kursierten zunächst nur unter Sammlern und Liebhabern, sie bildeten jedoch die unverzichtbare Grundlage für Lovecrafts heutigen, nahezu legendären Ruf. Seine frühen Horrorgeschichten, sein visionärer Traumzyklus und die furchterregenden Abgründe, die in den Cthulhu-Erzählungen aufklaffen, belegen bei jeder Lektüre aufs Neue, dass dieser Ruf gerechtfertigt ist.

Alexander Pechmann