

HEYNE <

Schon oft habe ich mich gefragt, ob zu der herkömmlichen Taxonomie fantastischer Literatur, der Portal-Quest-Fantasy, immersiven und intrusiven Fantasy sowie Schwellenfantasy, nicht noch eine Kategorie hinzugefügt werden muss, die sich mit dem Heraufbeschwören bestimmter Bilder beschäftigt, dem Vermögen eines Textes, unabhängig von seinem Stil oder seinem Inhalt bestimmte – und nicht immer angenehme – Vorstellungen in den Köpfen ihrer Leser zu verankern. Inwiefern ein Text dies leisten kann, hängt zu einem Großteil von den gesellschaftlichen Konventionen, aber auch von den persönlichen Erfahrungen und unserem Kollektivbewusstsein ab.

Obwohl das Wort seine Währung darstellt, ist es das Geschäft des Schriftstellers – insbesondere in der fantastischen Literatur –, Bilder heraufzubeschwören. Eine überzeugende imaginäre Welt, in die der Leser bereitwillig eintaucht, grenzenlose visionäre Kreativität, die gekonnte Verwendung und Reinterpretation von Archetypen: Die fantastische Literatur fordert von ihrem Leser eine willentliche Aussetzung seiner Ungläubigkeit, die Bereitschaft, Objektivität und Skepsis abzulegen, bevor er über die Schwelle in die Welt der Erzählung tritt.

Manche Autoren besitzen die beinahe magische Gabe, Worte in Bilder zu verwandeln. Hier seien neben Howard Phillips Lovecraft, dem unbestrittenen, wenn auch unvollkommenen Großmeister des »übernatürlichen Horrors«, so illustre Vertreter dieser Kunst wie etwa Peake, Meyrink, Hodgson, Shiel, Blackwood, Poe oder Machen genannt (wobei selbstverständlich auch moderne Protagonisten des Genres wie Tolkien, Holdstock, Hobb, Moorcock, Sweet und viele andere nicht unerwähnt bleiben sollen).

Dennoch wurden Lovecrafts Werke – im Gegensatz zu denen vieler vergleichbarer Autoren – trotz ihrer mannigfaltigen interpretatorischen Möglichkeiten nur selten in einprägsame Bilder übersetzt. Mit Ausnahme der Illustrationen von Virgil Finlay ist die Bebilderung der zu Lovecrafts Lebzeiten veröffentlichten Pulp-Ausgaben höchstens Durchschnitt. Auch das Medium Film hatte diesbezüglich nicht viel beizutragen, sodass sich die visuelle Umsetzung der lovecraftschen Visionen auf Rollenspiele, Taschenbuchcover und Beigaben zu den gelegentlich erscheinenden Gesamtausgaben beschränkte. Dabei stellt sich angesichts Lovecrafts einzigartiger Visionen zwangsläufig die Frage, weshalb sie bis heute nur so wenig Niederschlag in der bildenden Kunst gefunden haben.

Womöglich liegt der Fehler darin, sich zu sehr auf das Genre des übernatürlichen Horrors zu beschränken, wie es Lovecraft in seinem Essay »Literatur der Angst« beschreibt. Obwohl »Horror« zu illustrieren oft bedeutet, in entweder gefällige oder abstoßende Klischees zu verfallen, kann die persönliche Erfahrung niemals ausgeblendet werden: Horror ist immer individuell und intim, eine Verletzung der Privatsphäre und Zerstörung beruhigender, alltäglicher Gewissheiten. Lovecraft und ganz besonders den Cthulhu-Mythos visuell zu interpretieren bedeutet, eine Grenze zu überschreiten, die weit jenseits unseres Erfahrungshorizonts liegt. Es bedeutet, eine »Sur-Realität« zu betreten, in der jede Verhältnismäßigkeit ad absurdum geführt wird und in der sich das »Fremde« aus Orten, an denen Raum und Zeit nicht mehr als miteinander verschmolzene Abstraktionen sind, in unsere Welt drängt. Und schließlich bedeutet es auch, haltlos und orientierungslos in einer von Panik und Verzweiflung beherrschten Welt zu treiben.

Lovecrafts Götter sind ebenso urtümlich wie unbestimmt: Sie führen eine körperliche Existenz jenseits der Erde, können jedoch von keinem Teleskop erfasst werden. Sie widersetzen sich den herkömmlichen Naturgesetzen, sie hausen tief unter der Erde und dem Meer, und obwohl sie unerwartet in schrecklicher Gestalt auftauchen können, bleiben sie doch hauptsächlich immaterielle, schlummernde Wesenheiten. Wie die griechischen oder mittelalterlichen Vorstellungen von Himmel und Hölle sind sie gleichzeitig wirklich und unwirklich, sind sowohl Teil unserer Welt als auch einer anderen. Höhlen, unterirdische Flüsse oder Berggipfel mögen eine geeignete Topografie bieten, doch ist eine Höhlenforschereexpedition in den Tartaros oder in Dantes Fegefeuer ebenso wenig möglich wie die Besteigung des Olymp als Wohnstatt der Götter oder die Betrachtung der Himmelspforte mit dem Hubble-Teleskop.

Ein bekannter Kritiker hat die durchaus plausible These aufgestellt, dass es sich bei Lovecrafts Göttern gar nicht um Götter, sondern schlicht und einfach um außerirdische Lebensformen handelt,

die deifiziert werden, da sie so bedrohlich und uns gleichzeitig so fern sind. Die Menschheit ist sich ihrer Existenz kaum bewusst und begegnet ihnen nur selten von Angesicht zu Angesicht. Dieser Ansatz betont die »Fremdheit« des Cthulhu-Mythos. Lovecrafts Götter haben anders als herkömmliche Gottheiten kein Interesse daran, schöpferisch tätig zu werden. Ihre eschatologische Funktion lässt keine Hoffnung auf Wiedergeburt oder Erneuerung nach der Apokalypse zu. Ihr Ziel ist es, »die Erde zu säubern«. Wenn es sich tatsächlich um Götter handelt, dann sind sie uns wirklich in jeder Hinsicht fremd.

Am nächsten kommt Lovecraft herkömmlichen Schöpfungsmythen, wenn er andeutet, dass die Menschheit aus Langeweile erschaffen wurde – nur um sich kurz darauf zu widersprechen und sie als wissenschaftliches Experiment zu bezeichnen. Diese für Lovecraft so typische Uneindeutigkeit verwischt die Grenzen zwischen Wissenschaft und Religion. Die Formeln, die nötig sind, damit sich jene fremdartigen Götter auf der Erde materialisieren können, sind nicht etwa wissenschaftlicher Natur, sondern verbotenen Büchern entnommene Zaubersprüche, die nichts mit astronomischen Himmelskörpern, Schwerkraft, Umlaufbahnen und so weiter zu tun haben. Stattdessen handelt es sich um herkömmlichen Vorstellungen von Zauberei nachgebildete Beschwörungsformeln.

Darüber hinaus sind Lovecrafts monströse Gottheiten merkwürdig unfähig, wenn es darum geht, sich einen Weg in die Welt zu bahnen, die sie »säubern« wollen. Sie verbünden sich mit Individuen wie dem alten »halb verrückten« Whateley, »über den in seiner Jugend die schrecklichsten Geschichten von Hexenkunst und Zauberei gemunkelt wurden«, und seiner schwachsinnigen Albinotochter Lavinia, die irgendwie von Yog-Sothoth geschwängert wird und den menschenähnlichen Wilbur und seinen Bruder gebiert, ein unsichtbares, vielbeiniges Wesen mit einem riesigen halben Gesicht auf seinem gewaltigen eiförmigen Körper. Wenn dies eine Strategie zur Invasion der Erde darstellt, dann ist sie äußerst mühevoll und umständlich und wird letztendlich von einem gewöhnlichen Wachhund – der Wilburs Kehle zerfetzt, als dieser in die Bibliothek der Miskatonic University einbricht, nachdem sein Gesuch, sich eine Abschrift des »Necronomicon« auszuleihen, abgelehnt wurde – und von dem Bibliothekar Dr. Henry Armitage – der von einem Hügel einen Zauberspruch ruft, der den anderen Bruder vernichtet (schon wieder Magie!) – und seinen Mitstreitern vereitelt. Wieder andere Kreaturen leben entweder in fernen Galaxien oder in den dunklen, unerforschten Regionen der Erde und der Ozeane. Manchmal gelingt ihnen der eher plumpe Versuch, einen menschlichen Körper zu übernehmen, obwohl sie nicht so recht zu wissen scheinen, was sie damit anfangen sollen. Cthulhu selbst schläft in Ry'leh irgendwo unter dem Pazifik. Er regt sich nur, wenn plötzliche tektonische Aktivität die unterseeische Metropole an die Oberfläche trägt, und verschwindet wieder, wenn die Fluten einmal mehr über ihr zusammenschlagen.

Lovecrafts Götter und Welten entziehen sich jeder Konvention; sie zu illustrieren bedeutet daher, sich allen herkömmlichen Darstellungen des Horrors zu entziehen und einen Ansatz von kosmischeren Dimensionen zu verfolgen. Und genau das tut François Baranger, um die unbekanntes Tiefen des Mythos auszuloten. Bis auf wenige Ausnahmen verzichtet er auf die altbekannte Methode der perspektivischen Verkürzung, um uns »mitten ins Geschehen« zu werfen. Er spart sich die naheliegenden Klischees – klaffende Mäuler, die sich schreienden, von Tentakeln umschlungenen Menschen nähern – und konzentriert sich stattdessen auf die Verzerrung des Raums, die Auflösung der Dimensionen und das Grauen einer undeutlichen und unendlichen, den menschlichen Verstand übersteigenden Leere.

Horror entsteht für gewöhnlich infolge extremer Nähe und wird allzu oft von einem knappen Entkommen nach dem nächsten in die Länge gezogen, um schließlich in einem Finale zu münden, das mit menschlichen Begriffen aus diesen oder jenen Gründen nicht erklärt werden kann. So einfach macht es sich Lovecraft nie: Wenn sich die Pforten zur Äußeren Dunkelheit dereinst öffnen, wird sich die Säuberung der Erde schnell und unpersönlich vollziehen. Genau dies vermag François Baranger auf einzigartige Weise zu illustrieren: Er vergrößert den Maßstab, verschiebt die Grenzen des Vorstellbaren und beschwört das unbeschreibliche Grauen von Cthulhus Erwachen herauf. Sein Stil ist von eleganter Nüchternheit, seine dunklen und spektakulären Visionen von schrecklicher, gewaltiger Schönheit.

Ich bin der festen Überzeugung, dass Lovecraft großen Gefallen an diesen Bildern gefunden hätte.

John Howe

ERZÄHLUNGEN VON
HOWARD PHILLIPS

LOVECRAFT

ILLUSTRIERT VON
FRANÇOIS BARANGER

Gewidmet meiner Frau und meinem Sohn, Sophie und Elliot,
die allzeit an meiner Seite sind und mich unterstützen.

FRANÇOIS BARANGER

Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich
geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des
Text- und Data-Minings nach § 44b UrhG ausdrücklich vor.
Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® Noo1967

5. Auflage
Originaltitel

THE CALL OF CTHULHU

Aus dem Amerikanischen von H. C. Artmann
Verwendung mit freundlicher Genehmigung des
Suhrkamp Verlags, Berlin

Deutsche Erstausgabe

Copyright © 1928 by the Popular Fiction Publishing Company,
for *Weird Tales*;

© 1963 by August Derleth

Copyright © 2018 der Illustrationen by François Baranger
Copyright © 2020 dieser Ausgabe by Wilhelm Heyne Verlag, München,
in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Straße 28, 81673 München
produksicherheit@penguinrandomhouse.de
(Vorstehende Angaben sind zugleich
Pflichtinformationen nach GPSR.)

Umschlaggestaltung: Animagic, Bielefeld, unter
Verwendung des Originalmotivs
Satz: Vornehm Mediengestaltung GmbH, München
Druck und Bindung: Alföldi Nyomda Zrt., Debrecen
Printed in Hungary

ISBN 978-3-453-53498-8

www.diezukunft.de

H. P. LOVECRAFT

**CTHULHUS
RUF**

Illustriert von
FRANÇOIS BARANGER

Übersetzt von
H. C. ARTMANN

HEYNE <