

**MASARYK – UNIVERSITÄT
PÄDAGOGISCHE FAKULTÄT**

Lehrstuhl für deutsche Sprache und Literatur

H. P. Lovecraft in der Prosa von H. C. Artmann

Bakkalaureats-Arbeit

Brünn 2011

Verfasser: Petr Gruber

Betreuer: Mgr. Jan Budňák, Ph.D.

Hiermit erkläre ich, dass ich meine Bakkalaureats-Arbeit zum Thema: „*H. P. Lovecraft in der Prosa von H. C. Artmann*“ selbstständig und nur mit Verwendung der im Quellenverzeichnis angegebenen Quellen verfasst habe.

Ich bin damit einverstanden, dass diese Arbeit in der Bibliothek der Pädagogischen Fakultät der Masaryk – Universität aufgehoben und für Studienzwecke zugänglich gemacht wird.

Brünn, am.....

.....

Petr Gruber

Ich bedanke mich hiermit beim Herrn Mgr. Jan Budňák, Ph.D., und zwar vor allem für seine Geduld, Optimismus, Hilfsbereitschaft, wertvolle Informationen und sehr nützliche Ratschläge, mit denen er mir beim Verfassen von meiner Bakkalaureats-Arbeit äußerst behilflich war.

Hodonín, am 20. April 2011

Petr Guber

Motto:

„Das, was aufgetaucht ist, kann niedersinken, und das, was niedergesunken ist, kann auftauchen.“ (Lovecraft 2002:57)

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|--------------|
| Einleitung | 6 |
| 1. H. P. Lovecraft–Der Sonderling aus Neuengland | 8 |
| 2. H. C. Artmann–Der Abenteurer aus Österreich | 17 |
| 3. Rezeption von H. C. Artmann und H. P. Lovecraft | 24 |
| 4. Die Mystifikatoren H. C. Artmann und H. P. Lovecraft | 28 |
| 5. Das Buch der toten Namen | 31-36 |
| 5.1. Das Necronomicon..... | 31 |
| 5.2. Dracula Dracula..... | 33 |
| 5.3. Dracula Dracula und das Necronomicon..... | 33 |
| 6. Die unbekanntten Sprachen | 37-40 |
| 6.1. Tök P’hrong Süleng..... | 37 |
| 6.2. Tök P’hrong Süleng und die geheimnisvolle Sprache der Uralten..... | 38 |
| 7. Dunkle Rituale und verlassene Schiffe | 41-49 |
| 7.1. Cthulhus Ruf..... | 41 |
| 7.2. Im Golf von Carpentaria..... | 43 |
| 7.3. Ein ungelöstes Rätsel..... | 44 |
| 7.4. Die Komparation der Geschichten: Im Golf von Carpentaria mit der Erzählung von Inspektor Legrasse und Ein ungelöstes Rätsel mit dem Wahnsinn aus Meer..... | 44 |
| 8. Der Untergrund und das Choral | 50-55 |
| 8.1. Das Fest..... | 50 |
| 8.2. Ein Wesen namens Sophia..... | 51 |
| 8.3. Ein Wesen namens Sophia und das Fest..... | 52 |
| 9. Die untoten Boten | 56-60 |
| 9.1. Das Ding auf der Schwelle..... | 56 |
| 9.2. Ein außerordentlicher Unglücksengel..... | 57 |
| 9.3. Ein außerordentlicher Unglücksengel und das Ding auf der Schwelle..... | 58 |
| 10. Zwei Arten von Mutanten | 61-66 |
| 10.1. Das Grauen von Dunwich..... | 61 |
| 10.2. Zwei verschiedene Arten Tees..... | 62 |
| 10.3. Zwei verschiedene Arten Tees und das Grauen von Dunwich..... | 63 |
| 11. Hexer, Biester und Zauberformeln | 67-72 |

| | |
|---|--------------|
| 11.1. Der Fall Charles Dexter Ward..... | 67 |
| 11.2. Conrad Tregellas' Abenteuer..... | 68 |
| 11.3. Conrad Tregellas' Abenteuer und Der Fall Charles Dexter Ward..... | 69 |
| 12. Unter der Meeresfläche..... | 73-76 |
| 12.1. Wladimir Greebarac..... | 73 |
| 12.2. Wladimir Greebarac und die Wesen aus den Meerestiefen..... | 73 |
| Zusammenfassung..... | 77 |
| Quellenverzeichnis..... | 79 |
| Resumé..... | 81 |

Einleitung

In dieser Bakkalaureats-Arbeit möchte ich die Leser mit dem amerikanischen Autor der Horrorliteratur, Howard Philips Lovecraft und mit dem österreichischen Autor, Hans Carl Artmann, vertraut machen. Ich möchte hier vor allem deren Werk aus dem Bereich der Prosa vorstellen, durch die diese beiden nicht nur bekannt wurden, sondern die auch eine imaginäre Verbindungsbrücke zwischen beiden Autoren bildet. Dieses Kennenlernen beabsichtige ich den Lesern in der Gestalt von den Biographien der beiden Autoren zu vermitteln.

In den Einleitungskapiteln werde ich mich z. B. auf das Thema der Mystifikation konzentrieren, welche die beiden Autoren in deren Literatur in einem häufigen Maße benutzt haben. Weiter werde ich versuchen, durch eine kurze Rezeption, den gesamten Einfluss und Auswirkung von deren Literaturschaffens auf die kulturelle Szene der Gesellschaft zu erfassen, wobei ich mich hier in einem größeren Maße vor allem auf den Autor H. P. Lovecraft konzentrieren werde. Ich versuche hiermit also zu beweisen, dass Lovecrafts Literaturnachlass immer noch lebendig ist, und zwar während des gesamten 20. Jahrhundert bis in die heutige Zeit, wobei es gerade durch die Mitwirkung von H. C. Artmann war, der sich um dieses Erfolg von Lovecraft in Europa spürbar verdiente.

Mit Hilfe der folgenden Umrisse der Handlung bei einigen ausgewählten Geschichten und der gegenseitig übereinstimmenden oder ähnlichen Elementen in den Werken der beiden Autoren, aus dem Bereich der Prosa, wird es mir hier ermöglicht zu begründen, warum ich mir für meine Arbeit zwei, auf den ersten Blick, so verschiedene Autorpersönlichkeiten, und zwar bereits falls es sich um ihre Nationalität oder den bevorzugten literarischen Stil handelt.

In den Unterkapiteln werde ich auch versuchen einen Überblick von Lovecraft-Motiven zu erschaffen, die Artmann in seiner eigenen Prosa benutzte und in ihrer Wahl irgendwelchen möglichen Zusammenhang oder System zu entdecken, den Artmann bei deren Wahl befolgte. Ich möchte somit erfahren ob diese seine Auswahl von Motiven gezielt oder bloß völlig zufällig war.

Für meine These nehme ich an, dass Artmann diese Motive von Lovecraft völlig gezielt auswählte um diese dann einigermaßen zu verändern, damit sie seinem Schreibstil entsprechen. In dieser Hinsicht werden jene Motive also meistens entweder verstärkt (übertrieben), vereinfacht (parodiert) oder invertiert (umgekehrt).

1. H. P. Lovecraft - Der Sonderling aus Neuengland

In diesem Kapitel stelle ich nicht nur die biographischen Fakten zum Nachschauen vor, sondern auch einige interessante Punkte und Phänomene, welche die Literatur von H. P. Lovecraft begleiten. Außerdem gibt es hier unter anderem einige authentische Ausschnitte aus der Korrespondenz des Autors und weitere Informationen wie auch Erkenntnisse zu seinem Erzählerstil.

Der Schriftsteller Howard Phillips Lovecraft wurde am 20. August 1890 im amerikanischen Providence, im Staat Rhode Island geboren. Sein Vater, Winfield Scott Lovecraft, beruflich ein Handelsreisende, ist kurz nach der Geburt seines Sohnes schwer erkrankt und ist dann im Jahre 1898 anschließend, in der Anstalt für Geisteskranke, gestorben. Der junge Howard wuchs in einer höchst intellektuellen Umgebung auf, wobei seine Familie ebenso relativ wohlhabend war. Der Bursche wurde vor allem durch seine Mutter erzogen, Sarah Susan Phillips Lovecraft, einer sensiblen, beschützenden und höchst entschlossenen Frau, die sich bemühte ihn vor der harten und unbarmherzigen Außenwelt zu beschützen. Der Junge wurde also überwiegend in Isolation erzogen, wo er sich selbst, im Prinzip, als besonders oder unterschiedlich wahrnahm. Schon mit vier Jahren beherrschte er das Lesen.



H. P. Lovecraft - Foto

Sich selbst hielt er für vorzeitig ausgereift und er strotzte von einer ungewöhnlichen Sensibilität. Von seiner Mutter wurde er für äußerst hässlich gehalten, und zwar im solchen Maße, dass er das am Ende auch selbst glaubte. Er wurde deshalb sehr schüchtern und wahrte sich vor einer größeren Gesellschaft. Als Kind zog er, im Unterschied zu seinen Altersgenossen, mehr die Gesellschaft der Erwachsenen vor. Schon seit der Kindheit haben sich bei ihm äußerst ausgeprägte Interessen geäußert, und zwar in den Bereichen der Astronomie, Historie, Legenden und Volkstraditionen. Diese seine Interessen sollten ihm anschließend als die Inspiration bei späterem

Schreiben von seiner Poesie und vor allem dann seiner Prosa, durch die er am meisten berühmt wurde.

Nachdem seine Mutter ebenfalls in eine Anstalt für Geisteskranke angebracht wurde, wo sie dann anschließend im Jahre 1911 starb, übernahmen Howards Erziehung seine zwei Tanten, die Schwestern von dessen Mutter. Von diesen wurde er, so wie früher von seiner Mutter, zum Leben eines Gentlemans geführt. Den höchst anspruchslosen Lebensunterhalt besorgte sich der junge Gentleman Lovecraft durch die Umschreibung der Geschichten und Romanen von anderen Autoren als ein „Ghostwriter“, oder durch die Bearbeitung der Geschichten für verschiedene Magazine und Zeitschriften. Einige Zeit ging er dem Leben eines Redakteurs auf freiem Fuß nach. Für diese und ähnliche Dienstleistungen verrechnete er sich nie allzu hohe Beträge. Im Jahre 1915 fing er anschließend an seine eigene Zeitschrift „*The Conservative*“ (Der Konservative) herauszugeben. Seine Essays und andere Beiträge aus dieser Zeit deuten mehr als genug auf sein Interesse an Historie, aber auch auf die besondere Verachtung von seiner Gegenwart. Die erste von seinen Geschichten „*The Alchemist*“ (Der Alchemist), die im Jahre 1908 geschrieben wurde, erschien erst im Jahre 1916. Seine weiteren Geschichten erschienen in verschiedenen zweitklassigen Zeitschriften wie z. B. „*The Vagrant*“ (Der Vagabund) und „*Home Brew*“ (Der hausgemachte Schnaps). Beginnend mit dem Jahr 1923 sollte er dann bereits seine eigene Rubrik in der Zeitschrift „*Weird Tales*“ (Die merkwürdigen Geschichten) haben.

Im Jahre 1924 heiratete er, auch über die Proteste von seinen Tanten, die Sonia Šifrinkin Haft Greene, mit der er kurz in New York lebte. Nach weniger als zwei Jahren kehrte er wieder nach Providence zurück, und mit seiner Frau haben sie sich dann im Guten wieder getrennt.

Lovecraft zog die Einsamkeit vor. Ebenso liebte er überaus das Nachtschreiben, und deshalb schrieb er oft auch tagsüber mit verzogenen Vorhängen bei künstlicher Beleuchtung. Seine Isolation ersetzte er durch eine äußerst abwechslungsreiche Korrespondenz mit einem umfangreichen Kreis von Freunden. Vereinsamt widmete er sich dann dem Träumen und den Fantasien, die sich wesentlich in seinen Geschichten in den Zeitschriften *Weird Tales*, „*Amazing Tales*“

(Die erstaunlichen Geschichten), „*Astounding Tales*“ (Die umwerfenden Geschichten) und „*Tales of Magic and Mystery*“ (Die Geschichten über Magie und Geheimnisse) widerspiegeln.

Im Laufe seines Lebens erschien nur sein einziges Buch, und zwar „*The Shadow over Innsmouth*“ (Schatten über Innsmouth) im Jahre 1936. Einer Teilerkennung für sein Schaffen erhielt er jedoch bereits am Ende der zwanziger Jahre. Die gesammelten Ausschnitte von seiner Korrespondenz enthüllen in ihm einen höchst erfahrenen Stilisten, doch mit seinem eigenen Schaffen war er niemals wirklich zufrieden. Er nahm nämlich an, dass die Produkte seines Bemühens oft nicht im Geringsten seinen eigenen Vorstellungen entsprechen. Sich selbst hielt er also für einen „*Amateurpfuscher, der keine Chance hat, dass er die hohe Kunst erreicht.*“ (Lovecraft 2002:der Umschlag). Seine Person reihte er dann zwischen die so berühmten Autoren, welche waren zum Beispiel E. A. Poe, Lord Dunsany, William Blake oder Ambrose Bierce. Laut Lovecraft ist der imaginative Künstler, so wie die hoch erwähnten, „*der Kunst im tiefsten Sinne ergeben. Er ist der Maler der Stimmung, der die flüchtigen Träume und Vorstellungen erfasst, er ist ein Wanderer in die niemals gekannte Welt, die selten in die bekannte Welt der Wirklichkeit durchblitzt. Kaum jemand wird verstehen, was er sich mitteilen bemüht, und die selten einigen, die ihn auch verstehen, protestieren, weil diese Bilder nicht immer angenehm sind. Höchstwahrscheinlich wegen der Anerkennung, aber auch wegen der Sehnsucht die Szenen zu erfassen, die ihm vor den Augen entstehen.*“ (Lovecraft 2002:der Umschlag).

H. P. Lovecraft stirbt anschließend an Krebs und die Brighton-Krankheit (das Versagen der Nieren) am 15. März 1937, im Alter von 47 Jahren. Soviel die Fakten zu seinem Leben.

Komplizierter als Lovecrafts Leben allein könnte seinen Lesern die Art und Weise vorkommen, wie man seine Werke verstehen, und das hauptsächlich, wie man sie lesen soll. Die, die so bereits vor mir taten, empfahlen als die beste Weise und Methode, seine Prosa in einer geeigneten Umgebung zu lesen.

Mir selbst ist solch ein Lesen zumindest in zweierlei Fällen geglückt. Erstes Mal, als ich mit Lovecraft überhaupt begann und seine Geschichte „*Dagon*“ in einer dunklen, leeren Wohnung las, bloß bei einem schwachen Lampenlicht, wobei ich mich immer um sich herum umsehen musste, ob ich „*bei der Tür Geräusche höre, als hätte sich um sie irgendein enormes, glitschiges Körper gerieben.*“ (Lovecraft 2002:14) oder ob ich vielleicht „*eine Hand im Fenster*“ meines Zimmers nicht erblicke. Ein weiteres ähnliches Erlebnis bereitete mir Lovecraft am einen stillen, kalten, vernebelten Sommermorgen, als ich mich auf einer Bank im Park befand, seine Sammlung mit der Geschichte „*The Hound*“ (Der Hund) in den Händen haltend. Damals spitzte ich zum Abwechslung meine Ohren, ob ich da irgendwo in der Weite nicht „*einen sardonischen Beller, wie von irgendeinem riesigen Hund*“ (Lovecraft 1998:70) oder „*ein Patschen der verfluchten, häutigen Flügeln*“ (Lovecraft 1998:70) höre.

Auch über ähnliche Erlebnisse, die das Lesen von Lovecrafts Geschichten seinen Lesern herbeischafft, missachtete er sein Schaffen. Zudem nahm er sein Schreiben eher als ein Hobby und eine Art von Befriedigung durch eigene Selbstrealisierung wahr. Und unter allen seinen Vorlieben, die sich dieser Schriftsteller seit seiner Kindheit züchtete, reihte er das Schreiben von seiner Prosa immer auf den letzten Platz.

Wir können sagen, dass Lovecraft durch verschiedene Faktoren beeinflusst wurde. Zum Beispiel schon damit, dass er in der Umgebung einer britischen Kolonie aufwuchs, und zwar am Ende des 19. und Anfangs des 20. Jahrhunderts, und in Isolation aufgezogen wurde. Die Bevölkerung hier war von puritanischer Natur, also herrschte hier einiger Maßen noch Angst vor Hexerei, Geister, und dazu noch Misstrauen zur Technik und Wissenschaft. Am meisten jedoch beeinflusste ihn sein Großvater mit seinen Gruselgeschichten. Außer diesen Erzählungen beeinflussten den jungen Lovecraft noch *Die Geschichten aus tausend und einer Nacht*, *Ilias*, *Odyssee* oder die Geschichte über den Untergang von *Pompeji*, weswegen er auch so oft über altertümliche und lange verlorene Zivilisationen schrieb.

Im Falle, dass wir sein Schaffen nach der inhaltlichen Seite untersuchen werden, tauchen uns an die Oberfläche einige bedeutende, und für die Werke

von diesem Autor, durchaus charakteristische Merkmale auf. Vor allem ist es für uns unmöglich zu übergehen, dass seine Prosa größtenteils jegliche Liebes-, oder andere Frauenmotive oder Frauenfiguren und Heldinnen vermisst. Diese Tatsache wurde höchstwahrscheinlich durch die Schuld von Lovecrafts Mutter verursacht, die ihren Sohn für so hässlich hielt, weswegen der Howard so schamhaft wurde. Somit war seine Beziehung zum anderen Geschlecht, zumindest in seinem Schaffen, höchst zurückhaltend, möglicherweise fast kalt.

Weiter lohnt sich hier auch die starke Neigung zum arischen Rassismus und manchmal auch zur hysterischen Ausländerfeindlichkeit des Autors zu erwähnen. Darauf deutet am meisten seine Korrespondenz mit seinen Freunden aus der Wende der zwanziger und dreißiger Jahre des vergangenen Jahrhunderts hin. Für ein besseres Beispiel füge ich hier einen Ausschnitt aus einem Brief zu seinem Freund in Europa hin: *„In Neuengland sind wir durch die affenhafte Portugiesen, ekelhafte Südtaliener und faselige Frankokanadier betroffen. Allgemein gesagt, unsere Behinderung ist Lateinisch, während eure semitisch-mongolisch ist...Das einzige, was das Leben erträglich macht, dort wo viele Neger sind, ist das Prinzip von Jim Crow, und ich werde es mir wünschen, damit sie es im New York, wie auf die Neger, so auf die asiatischen Typen von scheußlichen Juden mit einer Rattenvisage, applizieren.“* (Lovecraft 1992:283). Und nach seinem Besuch im Prag schätzte er die Tschechen als: *„missratene Tiere, Ungetüme, die wie physisch, so geistig verfault sind.“* (Lovecraft 1992:283). Der Grund für ähnliche Aussagen war seine Vorliebe für die Literatur von solchen Autoren, wie: Chamberlain, Oswald Spengler oder Nietzsche. In seiner Unwissenheit bewunderte, huldigte und identifizierte er sich mit den Meinungen von den damaligen Diktatoren, und zwar wie von den faschistischen (Adolf Hitler), so, sogar auch, von den kommunistischen (Josef Stalin). Allerdings, dank jener Korrespondenz überzeugte er sich durch die Zeugenaussagen von seinen Freunden anschließend über die schockierende Realität des Lebens unter diesen Diktatoren, und unterlies von seinen vorherigen Meinungen. Als die eigene Reaktion auf diese Feststellung wurde er zuletzt zum Anhänger von Franklin Delano Roosevelt. Diese seine Meinungen haben sich allerdings, zwar nur in einem geringeren Maße, zuletzt in seiner Prosa manifestiert. Am meisten sind sie dann in der Geschichte *„The Terrible Old Man“* (Der schreckliche alte Mann) bemerkbar, wo, höchstwahrscheinlich nicht nur durch Zufall, ein Trio von Haupt- „Antihelden“: „ein ekelhafte Italiener“ Angelo

Ricci, „ein tschechisches Ungetüm“ Joe Czaneck und „ein affenhafte Portugiese“ Manuel Silva, erscheint (Lovecraft 1992:284). Lovecraft zeigte sich jedoch in seinem Leben gleich mehrmals als ein Mensch, Gentleman, mit vielen Gegensätzen, zu dessen Vorzügen die Fähigkeit gehörte seine Meinungen angesichts zu seinen Lebenserfahrungen zu ändern. Und somit haben sich seine Meinungen in sein alltägliches Leben nicht projiziert. Im Gegenteil. Viele von seinen Freunden, ob schon aus dem alten oder neuen Kontinent, waren jüdischer oder anderer Herkunft. Hierher gehörten solche Namen wie: Sam Loveman, Robert Bloch (Autor des Romans „*Psycho*“), Henry Kuttner oder Donald Wollheim. Ebenso dann Lovecrafts Ehefrau, Sonia, die sogar eine ukrainische Jüdin war.

Ein weiteres typisches Merkmal von seiner Prosa war die völlige und absolute Absenz von irgendwelchen Elementen des Humors oder nur dessen Anzeichen. Lovecraft allein war nämlich der Meinung, dass sich die Elementen von seinen Geschichten und die des Humors gegenseitig widerlegen. Dies begleitet dann, gemeinsam mit der Absenz von jeglichen femininen Motiven, sein gesamtes Schaffen. Es ist nötig darauf hinzudeuten, dass seine Schilderung von den geheimnisvollen Landschaften Neuenglands, in welche die Handlung von meisten seinen Geschichten eingefügt ist, durch einen vollständig suggestiven Eindruck wirkt, was deren realistisches Effekt allgemein unterstützt, und zwar so weit, dass es scheinen mag, als hätte Lovecraft tatsächlich das geglaubt, was er schrieb. Das war höchstwahrscheinlich sein Grund dafür, dass er in seinem Schaffen den Humor ablehnte und alles „todernst“ schrieb. Allerdings nicht einmal dieser Ernst wirkte sich, bei diesem Mann, der voll mit Gegensätzen war, auf sein gewöhnliches Leben aus. Gemeinsam mit dessen Freunden, legte er in seine Schöpfungen oft verschiedene „in-Jokes“ ein, als er z. B. in einem von seinen Texten sich selbst integrierte, als eine merkwürdige Entität namens „Eich Pi El“ (es handelt sich um die Aussprache der Buchstaben seines Monograms H. P. L.). Artmann selbst, der sich außer



H. P. Lovecraft - Karikatur

der Übersetzung von dessen Geschichten auch mit der Übersetzung von Lovecrafts Korrespondenz befasste, bezeichnete ihn als „*einen sehr humorigen Menschen*“ (Artmann 2001:186).

Im Falle dass wir uns dann Lovecrafts Stil aus einem allgemeinen Gesichtspunkt ansehen, kann man in seinem Schaffen nicht die Tatsache übersehen, dass er außer den Geschichten, wo er die Handlung in der Er-Form schildert, meistens die Schilderung der Geschehnisse direkt in der Ich-Form bevorzugte, was häufig zu einer Erhöhung des allgemeinen Effekts von diesen gruseligen Geschichten beitrug.

Lovecraft konzentrierte sich jedoch nicht nur auf das Schreiben von seiner Prosa. Diese reihte sich, wie bereits früher erwähnt wurde, bis ans Ende der Rangliste von seinen Hobbys und Tätigkeiten. Er wurde zum Beispiel sehr „bewandert“ im Bereich der Literatur von seinen Vorgängern, also im Bereich des sog. Gotischen Romans¹, der indirekt den ersten Versuchen um Gruselgeschichten vorbeugte, und auch von seinen Zeitgenossen, die schon zu den Vertretern und gleichzeitig manchmal auch zu den Meistern der Horrorliteratur gehörten. Über diese Autoren, also wie über die vorherigen, so über die zeitgenössischen, publizierte er im Jahre 1927 seine Studie „*The Supernatural Horror in Literature*“ (Das übernatürliche Grauen in Literatur) benannt, und persönlich bewunderte er von diesen ein Autorenpaar, und zwar Edgar Allan Poe, dem er hier ein selbständiges Kapitel widmete, und Lord Dunsany, die zu seinen Vorbildern wurden. Gleichzeitig ist es in diesem Fall nötig drauf hinzudeuten, dass es sich allgemein um eine von den ersten Studien seiner Art handelte. Sie entstand in der Zeit, als sich der eigenständige „*Horror*“ (also „*das Grauen*“ oder „*Grauenhaft*“) erst die Position als ein selbständiges Genre verschaffte. Er selbst benutzte es in Verbindungen wie: „*horror-tale*“ oder „*horror-story*“ („*gräuliche*“ oder „*gruselige Geschichte*“), die wir heutzutage als „*Horror*“ bezeichnen. Lovecraft wurde damit zu einem der ersten Autoren, die das Wort „*horror*“ als die Bezeichnung für dieses beginnende, literarische Gebilde benutzten. Zum Verbreiten von dieser Bezeichnung kam es allerdings noch viel, viel später.

¹ Gotischer Roman – ein englisches Literaturgenre, das dem modernen Horror vorausgegangen ist.

Nicht weniger ergeben widmete er sich dem immer größer werdenden Kreis von Freunden, den er sich durch seine Korrespondenz erstellte, der er sich mit Vergnügen viel mehr hingab, als seinem eigenen Schaffen. Als ein Gentleman aus der britischen Kolonie, hielt er die Tatsache, dass er nicht antwortet oder sogar zu kurz, auf irgendjemanden Brief, antwortet, für den Höhepunkt der Unhöflichkeit. Und es war schon wahr, dass er so, ohne Unterschiede bei seiner jeglichen Korrespondenz tat, sollte diese von jedermann stammen (vgl. Lovecraft 1992:285).

Mehr als irgendwelche andere Richtung in der Literatur, schätzte Lovecraft vor allem den Realismus. Einst schrieb er: *„Ich versuche jene schwer greifbare und undefinierbare Gefühle zu erfassen, die eine Illusion erzeugen sollen, dass jemand die dreidimensionale Welt, ihre Fakten und raumzeitliche Elemente durcheinander brachte; die Gefühle, zu welchen, in einem größeren oder kleineren Maße alle sensiblen und mit Vorstellung begabten Menschen in der Lage sind... Poe bemühte sich darum, doch es fehlte ihm die dazugehörige Wesensart. Ich bemühe mich ebenfalls darum, ich habe ein Temperament, das mir ermöglicht zu wissen, worum ich mich bemühe, doch es fehlt mir die Fähigkeit dem Leser irgendetwas mitzuteilen, was einen Wert hätte... Ich schätze den Realismus mehr, als irgendeine andere Kunstform – ob ich es nun will oder nicht, muss ich jedoch zugeben, dass wegen der Begrenztheit meines Talents der Realismus nicht die Methode ist, die ich mit Erfolg anwenden könnte.“* (Lovecraft 1992:279). Es ist jedoch nötig darauf hinzuweisen, dass er wenigstens durch seine realistischen Evokationen der neuenglischen Landschaft, die er aus seinen Erinnerungen erschaffte, letzten Endes legendär wurde.

Unglücklicher Weise war die damalige Kritik und ihre Vertreter zu seinem Schaffen mitleidslos. Ein amerikanischer Literaturkritiker Edmund Wilson äußerte sich zu Lovecrafts Werk so: *„Es ist die Tatsache, dass diese Prosen eine Lohnfederpfuscherei sind, für Zeitschriften geschrieben, wie die Erstaunlichen Geschichten und die Umwerfenden Geschichten, in denen sie, meiner Meinung nach, bleiben sollten. Das einzige Grauen der Mehrheit von diesen Geschichten, ist das Grauen des schlechten Geschmacks und der schlechten Kunst. Lovecraft war kein guter Schriftsteller. Der Umstand, dass sein verbosere und ausdruckslosere Stil mit Poe verglichen wird, ist nur einer der vielen traurigen Anzeichen, dass heute schon fast*

niemand eine übermäßige Aufmerksamkeit dem widmet, wie was geschrieben ist.“
(Lovecraft 1992:279).

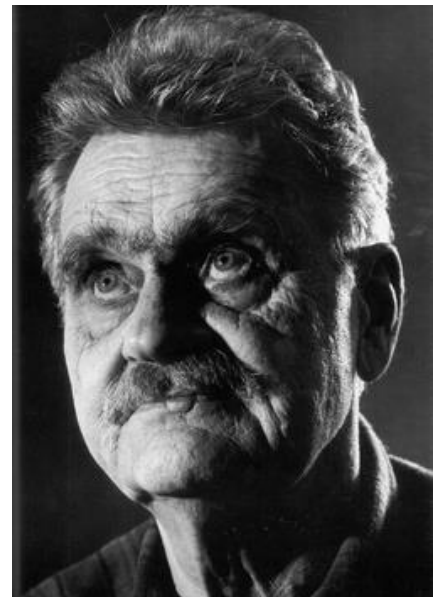
Lovecraft war sich über seine Nachteile, was sein Schaffen einging, vollkommen bewusst. Möglicherweise hätte seinen Anteil an diesem auch der Fakt gehabt, dass er dem Schreiben von seiner Prosa über all die anderen Tätigkeiten nur viel zu wenig Zeit widmete. Das wurde dann höchstwahrscheinlich am Ende auch zum Hauptgrund zu dem, wieso nur sehr kleine Menge von seinen Texten herauskam. Doch im Augenblick, als er sich einmal aufs Schreiben einließ, wurde er wieder zum Träumer; einen traurigen Mann, der nur sein selbst suchte: *„Es existieren meine „poeischen“ Geschichten und meine „dunsanyischen“ Geschichten, aber wo sind, um Gottes willen, meine „lovecraftischen“ Geschichten?“* (Lovecraft 1992:279).

2. H. C. Artmann - Der Abenteurer aus Österreich

In diesem Kapitel widme ich mich der Person des österreichischen Schriftsteller H. C. Artmann. Zum Anfang folgen die Biographischen Fakten über das Leben des Autors und sein Schaffen. Weiter folgen dann einige Informationen zu seiner Prosa und weitere Informationen und Details, die ich aus den Interviews und seinen Werken erfahren habe.

Der Autor Hans Carl Artmann wurde am 12. Juni 1921 in Wien-Breitensee geboren. Er wuchs auf als der Sohn eines Schuhmachers Johann Artmann und dessen Frau Marie. Er wuchs in Wien auf, besuchte hier die Volks- und später auch die Hauptschule. Danach war er drei Jahre lang als Büropraktikant tätig.

Schon als beim Jungen hat sich bei ihm ein außergewöhnliches Sprachgefühl entwickelt, was kurz danach dazu führte, dass er sich schon sehr frühzeitig mit fremden Sprachen befasste. Zu den Sprachen und Dialekten die er mit der Zeit, schriftlich bzw. mündlich, beherrschte gehörten: *arabisch, Bretonisch, chaldäisch, dalmatinisch, estnisch, finnisch, Georgisch, huzulisch, irisch, jütlandisch, kymerisch, lettisch, malaiisch, norwegisch, ottakringisch, piktisch, qumranisch, rätoromanisch, suaheli, türkisch, urdu, vedisch, wendisch, xuatl, yukatanisch und zimbrisch*. Im späteren Leben übersetzte er aus dem: *dänischen, englischen, französischen, gälischen, jiddischen, niederländischen, schwedischen und spanischen* (Artmann 2001:223). Außerdem war Artmann auch in vielen literarischen Künsten bewandert.



H. C. Artmann - Foto

1940 wurde er mit 19 Jahren zum Mitglied der deutschen Wehrmacht. Ein Jahr später wurde er im Kampf verletzt und wurde dann in einer Strafkompagnie versetzt. Seit 1945 war er dann in amerikanischer Kriegsgefangenschaft. Nach seiner Entlassung hielt er sich in Regensburg und Ingolstadt auf. Später kehrte er wieder

nach Wien zurück. Ungefähr in diesem Zeitraum begann der junge Artmann zu schreiben. Es waren allerdings zum Anfang nur lyrische Texte. Doch in den Späteren Jahren begann er in dem Bereich der Dialektdichtung tätig zu sein. Mit der Zeit wurde er zum Poeten und Sprachkünstler. In seinen Werken hat sich die Vergangenheit mit den modernen Elementen verbunden. Er ließ sich meistens durch die mittelalterlichen Balladen und die spanische Literatur beeinflussen und inspirieren. Doch er arbeitete fast in allen bekannten Gattungen. Zu seinen Quellen gehörte z. B.: die Artusepik, die barocker Schäferpoesie, Comic Strips, die Wörterbüchern und Grammatiken von fast zwölf Sprachen und viele anderen. In der Nachkriegsära war er auch als Übersetzer und „Miterfinder“ der surrealistischen Literatur in Österreich tätig, wobei er auch zum ersten Mal Lovecraft entdeckte.

1947 kam es zu seiner ersten Lyrik-Veröffentlichung im Radio Wien. Seit dem war der junge Artmann literarisch aktiv, besonders um die Zeitschrift „Neue Wege“ und danach auch im „Art Club“ nach 1949.

Seit 1953 kam er in engeren Kontakt mit den Schriftstellern Konrad Bayer und Gerhard Rühm. Später haben sie dann gemeinsam mit anderen Autoren die sog. „Wiener Gruppe“ gegründet. Mit dieser Gruppe hat er danach auch die „Kleine Schaubühne“ gegründet.

In den Jahren 1954 bis 1955 durchführte Artmann seine Reisen nach Holland, Belgien, Frankreich, Italien und Spanien.

1958 kam es zu seiner ersten Buchveröffentlichungen. Es handelte sich dabei um seine Gedichtsammlung „*med ana schwoazzn dintn*“. Durch dieses Werk wurde er buchstäblich „über Nacht berühmt“.

1961, übersiedelte Artmann nach Stockholm. In nächsten Jahren kam es zu weiteren Übersiedlungen nach West-Berlin im 1962 und dann nach Lund und in demselben Jahr dann noch nach Malmö (1963). Danach lebte Artmann einige Zeit in Berlin und Später im Graz. 1968 kehrte er wieder nach Berlin zurück. Einige Zeit danach war er dann ohne festen Wohnsitz. Das hat sich erst 1972 verändert.

In demselben Jahr heiratete Artmann die Schriftstellerin Rosa Pock. Seit dem war er in Salzburg-Moos bzw. in Wien ansässig.

Später wurde Artmann zum Mitglied der Akademie der Künste, Berlin und danach erhielt er auch den Titel des Ehrendoktors der Paris Lodron-Universität Salzburg.

H. C. Artmann verstarb am 4. Dezember 2000 mit 79 Jahren in Wien an einem Herzversagen. Sein Ehrengrab befindet sich im Urnenheim der Feuerhalle Simmering.

Wie schon bereits erwähnt bekam Artmann eine große Zahl an verschiedenen Auszeichnungen. Dazu gehörten:

Großer Österreichischer Staatspreis des Bundesministeriums für Unterricht und Kunst für Literatur (1974)

Würdigungspreis der Stadt Wien für Literatur (1977)

Preis der Literatur-Initiative der Girozentrale Wien (1978)

Ehrenring der Stadt Salzburg (1981)

Rauriser Bürgerpreis für Literatur (1981)

Literaturpreis des Kulturfonds der Landeshauptstadt Salzburg (1981 und 1991)

Literaturpreis der Salzburger Wirtschaft (1983)

Goldenes Ehrenzeichen des Landes Salzburg, Österreichisches Ehrenkreuz für Wissenschaft und Kunst (1984)

Manuskripte-Preis für das Forum Stadtpark des Landes Steiermark (1986)

Übersetzungsprämie des Bundesministeriums für Unterricht und Kunst (1986)

Literaturpreis der Stadt Mainz (1986)

Kunstpreis bildender Künstler aus Österreich und der BRD für einen hochgeschätzten und bewunderten Kollegen (1987)

Literaturpreis des Kulturfonds der Landeshauptstadt Salzburg (1989)

Franz-Nabl-Literaturpreis der Landeshauptstadt Graz (1989)

Ehrenbecher des Landes Salzburg (1991)

Österreichisches Ehrenzeichen für Wissenschaft und Kunst (1991)

Friedestrom-Preis für Dialektdichtung des Kreises Neuss (1994)

Goldenes Ehrenzeichen des Landes Kärnten (1996)

Ehrenring der Stadt Wien (1996)

Buchprämie des Bundesministeriums für Wissenschaft, Verkehr und Kunst (1996)
Georg-Büchner-Preis für Literatur der Deutschen Akademie für Sprache und Dichtung
(1997)
Ehrenpreis des österreichischen Buchhandels für Toleranz in Denken und Handeln
(1997)
Literaturpreis des Landes Steiermark (1999). (vgl. Artmann 2001:222-223)
So viel zu den Fakten über sein Leben.

Über das Schaffen von H. C. Artmann können wir sagen, dass es nicht gerade leicht fällt ihn zu lesen, geschweigen sein Werk zu verstehen, was hauptsächlich für seine Dialektpoesie gilt. Er selbst rät dazu, dass man sie immer zwei- oder mehrmals durchlesen soll, weil sie erst dann einen Sinn zu ergeben beginnt.

Doch was für Artmanns Dialektpoesie gilt, gilt „glücklicherweise“ für seine Prosa nicht. Diese ist nicht so schwierig zu lesen und kann auch leichter verstanden werden. Das bedeutet aber nicht, dass Artmann seine Prosawerke nicht ernst nehmen würde. Er liebte sein Schreiben und auch Schreiben überhaupt als Ganzes. Egal im welchen Genre er auch schrieb, es hat ihm immer große Freude bereitet. Er hat sein Werk sehr geschätzt, was man am besten darauf sieht, dass er das was auch immer er geschrieben hat, und dann vielleicht nicht einmal veröffentlichte, nie weggeworfen hat.

Artmann selbst hat das Schreiben nicht als Schreiben wahrgenommen. Für ihn war es mehr oder weniger „*ein erotischer Vorgang*“ (Artmann 2001:23). Erotik, Sexualität und Schreiben könnte man in seinem Falle nicht voneinander trennen. Er dachte sich er wurde noch mit seinen 85 Jahren mit solchen Gedanken schreiben. Doch das war nicht der einzige Grund. Er leid auch an Schlaflosigkeit. Die freie Zeit die er damit gewonnen hat, nutzte er also zum Nachtschreiben. Er wurde immer von allen als ein Dichter oder Schriftsteller wahrgenommen, doch sich selbst sah Artmann die ganze Zeit als einen „*Abenteurer*“.

Im Unterschied zu Lovecraft, hat Artmann sein Leben wirklich mit allem Drum und Dran durchlebt. In seinem jüngeren Alter war er mehr „*ein Mann der Tat*“ und ein Rebel. Artmann selbst, aber auch die „*Wiener Gruppe*“, die er mit seinen

Freunden gegründet hat, hatten bei ihren zahlreichen kulturellen Aktionen, die sehr oft an den bizarrsten Orten, wie z. B. in dem Wiener Untergrund, stattfanden, oft Probleme mit der Wiener Polizei. Die Wiener Gruppe war in der Tat ein Kapitel für sich allein. Es war eine kleine „Welt“ die in dem nachkriegserischen Wien entstand. Und in dieser Welt haben sich die größten Persönlichkeiten der damaligen künstlerischen und kulturellen Szene versammelt. Es war so zu sagen ein „Reich“ der jungen Bohemien die das Kulturleben im damaligen Wien beeinflusst und bestimmt haben. Und in dieser Welt lebte und schöpfte auch der Artmann. Und es waren auch diese „Welt“ und die neuen Bekanntschaften, die er darin gemacht hat, welchen ihn am Ende so beeinflusst haben. Er wurde jedoch nicht nur durch die „Wiener Gruppe“ und dessen Autoren beeinflusst. Wir müssen noch drauf achten, dass er kurz nach dem Ersten Weltkrieg geboren wurde und die Grauen des Zweiten Weltkrieges auf eigenen Leib erlebte. Das jedoch hat sich auf seinen Werken in Finale nicht manifestiert, und zwar weil er nie über den Krieg und seine Grauen schreiben wollte, wie es bereits seine Zeitgenossen taten.

Es mag manchmal scheinen, dass er seine Prosawerke nicht besonders ernst nahm, doch wir sollten uns damit nicht täuschen lassen, im Gegenteil. Artmann nahm seine Prosa sehr ernst, wenn nicht ernster als seine Lieblingsgattung, die Dialektdichtung. Im Unterschied zu den gewöhnlichen Prosaautoren hat er sich vorausgesetzt vollwertige Geschichten zu erzählen, und zwar ohne jeglichen, überflüssigen Umschweifen, wie es oft die anderen Autoren getan haben. Dabei hat er sich zu diesem Zweck die sog. „er-Form“ gewählt und schrieb seine Geschichten praktisch nie in einer anderen Erzählungsform. Ein weiteres offensichtliches Merkmal von seinen Werken war

die Tatsache, dass diese inhaltlich meistens auch sehr kurz waren. Und das könnte dann auch der hauptsächliche Grund dafür sein, dass all die Figuren und Haupthelden die in seinen Geschichten erschienen sind keinerlei persönliche Entwicklung



H. C. Artmann - Karikatur

durchmachten. Sie waren einfach am Anfang da und sind durch die ganze Geschichte buchstäblich „durchgeflossen“ ohne sich nur ein Bisschen zu verändern.

H. C. experimentierte auch sehr viel mit dem Horrorgenre. Als er die Geschichte „*Dracula Dracula – ein transsylvanisches Abenteuer*“ veröffentlichte, erhielt er von seinen Lesern das Image des „*Makabren*“ Autors. Doch Artmann selbst bezweifelte dies als ein Missverständnis. Wie er später erklärt, stammt das Wort „*makaber*“ ursprünglich aus der niederländisch-französischen Literatur. In dem Deutschen (Österreichischen) wurde es nie zuvor benutzt. Artmann selbst begann es in dem Art-Club zu verwenden, doch in einem völlig anderen Kontext. Er und seine Freunde bezeichneten damit alles was irgendwie „*toll, wahnsinnig klass oder super*“ (Artmann 2001:181) war.

Durch den Horror stieß H. C. auf den, zu der Zeit in Europa noch unbekanntem, amerikanischen Autor, H. P. Lovecraft. Mit Lovecraft beschäftigte sich Artmann etwa fünfzehn Jahre lang. Er setzte sich als Ziel ihn nicht nur in Österreich, sondern auch in ganz Europa bekannt zu machen. Das war H. C. schließlich gelungen. Lovecrafts Stil fand er jedoch sehr selten. Am Ende geschah es, dass er seine deutsche Übersetzung besser fand als das englische Original. Doch wie Artmann später erklärte, war es mit seinen Übersetzungen oft so. Was H. C. allerdings noch mehr interessanter als Lovecrafts Prosa fand, war die eigene Persönlichkeit von Lovecraft.

Für Artmann war H. P. L. „*ein Mann mit vielen Gegensätzen*“ (Artmann 2001:186) oder „*ein Eigenbrödler*“ (Artmann 2001:186) und dazu noch „*hochinteressant*“ (Artmann 2001:186). H. C. übersetzte aber nicht nur die Prosa von Lovecraft, sondern auch eine Menge von seiner Korrespondenz. Das ermöglichte Artmann Lovecrafts wahre Persönlichkeit zu entdecken. Das eigene Leben von H. P. L. war nämlich das absolute Gegenteil von seinen Horrorgeschichten: „*Das macht mir Freude, wenn man die Horrorvisionen hört und auf einmal einen sehr humorigen Menschen vor sich hat...*“ (Artmann 2001:186) Trotz all dem Guten was Artmann in Lovecraft entdeckte, gab H. C. später zu, dass er sich vor Lovecrafts Visionen und Geschichten manchmal wirklich fürchtete.

Das eigene Werk war, wie schon erwähnt, für Artmann sehr wichtig. Doch es war so nicht nur aus Gründen der persönlichen Realisation, sondern auch aus ökonomischen Gründen. Er war wirklich ein bescheidender Mensch, was seine Finanzen anging. Das meiste Geld verdiente er durch die zahlreichen Literaturpreise und andere Auszeichnungen. Wir können sagen, dass er von dem Geld praktisch gelebt hat. Dieses hat er dann meistens für seine Leidenschaft, das Reisen ausgegeben. Durch dies können wir also deutlich erkennen, dass H. C. Artmann nicht übertrieben hat, und dass er wirklich „*ein Abenteurer*“ war.

3. Rezeption von H. C. Artmann und H. P. Lovecraft

Im diesen Kapitel widme ich mich der Rezeption von H. C. Artmann und hauptsächlich dann der von H. P. Lovecraft und dessen Auswirkung auf die Kultur des 20. und 21. Jahrhunderts. Ich versuche hier den Leser auch ein wenig den Überblick zu verschaffen, was alles hat das Werk der beiden Autoren verursacht und beeinflusst.

Der hauptsächlichliche Grund, weshalb ich mich entschieden habe mich in dieser Arbeit den Autoren Lovecraft und Artmann zu widmen ist der, dass, ohne dass sich es die meisten Menschen bewusst werden, gerade diese zwei Männer die Kultur der Vergangenheit und Gegenwart beeinflusst haben, und bald vermutlich auch die zukünftige beeinflussen werden.

Lovecraft bekam in den Vereinigten Staaten eine Kultfigur, die sich hier mit der Zeit eine immer größere Menge an Fans gewann und noch immer gewinnt. Zu diesen gehört auch der Autor von Horrorliteratur, Stephen King, der in seinem Genre für den jetzigen „Nachfolger“ von Lovecraft gehalten wird.

H. P. L. gewann die Herzen der Leser für sich jedoch nicht nur in Amerika. Es war gerade das Zutun jenes österreichischen „Abenteurers“ H. C. Artmann, wessen Sympathie der Lovecraft für sich auch gewann. Jahre zuvor, als er zum ersten Mal diesen „Eigenbrötler“ aus Providence bemerkte, entschied sich H. C., dass er ihn in seinem heimatlichen Österreich bekannt macht. Diese seine Idee startete anschließend eine buchstäbliche „Kettenreaktion“, dank dessen es dem Lovecraft gelang, jedoch lange nach dem Tode des eigenen Autors, fast in das Ganze Europa einzudringen und es dann schließlich zu „erobern“, wobei die ursprüngliche, deutsche Übersetzung von Artmann bis heute in Österreich und auch in weiteren deutschsprachigen Ländern herauskommt.

Lovecraft bekam eine wahre Ikone seines Genres, auch wenn es viele Jahre dauerte. Er wurde vor allem auch zu einer Inspiration für seine Leser. Einige von denen, wie der, bereits erwähnte S. King, haben sich dank seinem primären

Impuls entschlossen in seinen Fußstapfen zu gehen. Auf der ganzen Welt erschien somit einer Reihe von, heute bereits berühmten, Autoren, die Gruselgeschichten schreiben. Es erscheinen jedoch immer neue, junge Autoren, die ihre Amateurwerke auf den Seiten von verschiedenen Zeitschriften veröffentlichten, die sich mit diesem Genre befassten, und viele von diesen unbekanntem warten nur noch darauf, bis sie endlich entdeckt werden.

Die Inspiration oder Faszination mit Lovecraft betraf jedoch nicht nur die Literaturszene. Ohne dass es die meisten von uns in der Vergangenheit wirklich bemerkten, wurde eine nicht unbedeutende und sich immer vergrößernde Serie von Filmen mit der sog. „lovecraftarianischen“ Thematik erschaffen. In meisten Fällen handelte es sich um zweitklassige Filme, die mit der Zeit fast in die Vergessenheit geraten sind. Nennen wir hier z. B. den, heute bereits klassischen, Horror *The Thing* (Das Ding – 1982) von John Carpenter oder seinen weiteren Streifen desselben Genres, *In the Mouth of Madness* (Der Wahnsinn – 1995). In der jetzigen Zeit erschien auch eine Nachricht, dass man in 2011 mit der Drehung des neuesten Streifens, der den Titel *At the Mountains of Madness* (Berge des Wahnsinns) trägt, begann. Der Produzent dieses Horrorstreifens wird der berühmte James Cameron sein und zum Regisseur wurde dann der Guillermo del Toro. Es handelt sich dabei um die Filmadaptation der gleichnamigen Novelle von Lovecraft aus dem Jahre 1931, die den Verlauf einer Polarexpedition beschreibt, bei der es zu unerwarteten und gräulichen Vorfällen, und auch zu manchen unglaublichen Enthüllungen kommt.

Filme mit der Thematik von H. P. L. kommen jedoch nicht nur aus den Werkstätten des Hollywoods. Es erschien wenigstens eine unabhängige Filmorganisation, die direkt für den Zweck der Verfilmung von Lovecrafts Geschichten und Novellen entstanden ist. Man spricht hier über die *Cthulhu Lives – H. P. Lovecraft Historical Society*. Die Mitglieder von dieser Organisation haben während deren Tätigkeit bereits zwei Filmadaptierungen veröffentlicht. Im ersten Fall handelt es sich um einen kurzen, stummen, schwarzweißen Streifen, der im Stil der zwanziger Jahre des vergangenen Jahrhunderts gestaltet wurde, *The Call of Cthulhu* (Cthulhus Ruf – 2005). Der zweite Streifen ist dann auch ein schwarzweißer, doch bereits ein Tonfilm, *The Whisperer in Darkness* (Der Flüsterer im Dunkeln – 2010). Die Gründer von dieser unabhängigen Organisation sind bisher die einzigen,

die sich bei Filmadaptierungen von dieser Art darum bemühen um sich an den originellen Texten so treu wie möglich zu halten.

Weitere, doch schon Amateurkurzfilme oder 3D Computeranimationen sind heute über das ganze Internet ausgesät. Zum Beispiel auf den Webseiten von „youtube.com“ finden wir davon ganzen „Haufen“, und das ist nur der Bruchteil von ähnlichen Schöpfungen. In verschiedenen Onlinegalerien oder frei im Web veröffentlichen Zeichner und weitere Künstler eine ganze Reihe von Zeichnungen der Landschaften, Wesen oder Gottheiten, die durch das Grauen von Lovecraft direkt inspiriert wurden. Häufig kommt es vor, dass wir auch manche Porträten oder Karikaturen des Autors allein finden. Damit endet die Aufzählung jedoch nicht. Einige von den größten Fans von H. P. L. sind sogar so weit gegangen, dass sie in die Landkarten von „googleearth.com die angebliche Lage der untermeerischen Stadt *R'lyeh*, aus Lovecrafts Werk *The Call of Cthulhu*, eingetragen haben.

Das Werk von Lovecraft und das Motiv von seinem Cthulhu-Mythos werden in der heutigen Zeit jedoch schon auch zu kommerziellen Zwecken benutzt. Im Laufe der letzten Jahre des 20. Und 21. Jahrhunderts, entstand in dem Bereich der Unterhaltungsindustrie eine ganze Reihe an Produkten mit dieser Thematik. Hierher können wir z. B. das *Call of Cthulhu: The role-playing-game* (sog. „Spiel auf Helden“) einreihen, das schon seit dem Jahre 1981 erscheint, weiter dann einige Kartenspiele, die sog. *Collectiv Card Game* („Spiel mit Sammelkarten“) oder *Living Card Game* (ein Spiel mit Karten „live“), welche im Jahre 2005 erschienen sind. Einige von Lovecrafts Werken werden sogar als Comichefte herausgegeben. Aus diesen können wir z. B. die Comicverarbeitung seines bekanntesten Werkes *The Call of Cthulhu* (1995) oder die Comicserie *The Strange Adventures of H. P. Lovecraft* (2009) nennen. Lovecraft gelang es jedoch nicht nur die Welt der Tischspiele oder Comics zu erober. In der letzten Zeit ist er immer öfter auf den Bildschirmen von unseren Computern erschienen, und zwar in Gestalt von Computer- oder Videospiele von verschiedenen Genres. Zu den erfolgreichsten Titeln in diesem Bereich hat sich in den vergangenen Jahren das Spiel mit dem Namen *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Cthulhus Ruf: Die dunklen Stillebene der Erde – 2005 und 2006) eingereiht. Völlig unabhängig auf diesen Produkten entstand auch eine unglaubliche Menge an Geschenk- und Sammelartikeln, beginnend mit den Statuen

oder Modellen der fantastischen Wesen und Gottheiten, und z. B. mit der Damenunterwäsche endend.

Es ist also mehr als offensichtlich, ob wir es nun glauben oder nicht, dass sich H. P. Lovecraft, zwar unbewusst, doch immerhin in einem sehr großen Maße, auf unserer Kultur nicht nur einmal unterschrieben, sondern er unterschreibt sich auf ihr andauernd. Ob sich also nun um das Gebiet der Literatur, des Films oder der Unterhaltungsindustrie handelt, erfreut sich Lovecraft und sein Werk, auch 81 Jahre nach seinem Tode, einer immer größeren Beliebtheit von seinen Fans, deren Kreis immer größer wird. Deshalb bin ich der Meinung, dass es der Autor selbst, aber auch einer seine „Fans“, ohne den er vermutlich nie nach Europa käme, mehr als verdienen, dass man über sie spricht. Ebenso viel verdient es wie H. P. Lovecraft, so H. C. Artmann, ihren Platz in den Lehrbüchern und Enzyklopädien der Weltliteratur zu haben.

Im Falle dass wir sorgfältig alle Informationen, die uns hier geliefert worden, bedenken, kommen wir, mit einer großen Wahrscheinlichkeit zum Schluss, dass jener gemeinsame Nachlass, die für uns, die Leser, ein amerikanischer „Sonderling“ und ein österreichischer „Abenteurer“, hinterlassen haben, noch immer lebendig ist, und wie unsere Aufmerksamkeit, so unsere Bewunderung verdient.

4. Die Mystifikatoren H. C. Artmann und H. P. Lovecraft

In diesem Kapitel möchte ich auf die Mystifikationen der beiden Autoren betonen. Wie sie hier erfahren werden, waren H. P. L. und H. C. A. die wahren Meister von dieser Kunst.

Ich muss hier gestehen, dass bereits der Titel von diesem Kapitel am Anfang ein wenig übertrieben klingen mag. Doch falls wir ihn nicht ganz buchstäblich nehmen werden, finden wir daran ziemlich viel Wahrhaftiges.

Es ist schon wahr, dass im Vergleich zu Lovecraft der Artmann ein Mystifikator von seinen Lesern nur in geringerem Maße war. Nehmen wir zum Beispiel seinen Geburtsort. H. C. Artmann wurde am 12. Juni 1921 in St. Achatz am Walde, einem Waldgeviert im Waldviertel geboren. Dies allein mag schon glassklar und definitiv klingen. Falls wir es jedoch wagen sollen dies zu glauben, schließen wir uns nur einer langen Reihe von verwirrten Lesern an. Um diese Angabe entstand in der Vergangenheit bereits eine Menge an Rätselraten. Dieser angebliche Geburtsort von Artmann wurde von unserem „Abenteurer“ absichtlich erfunden, als ein Witz oder Mystifikation für seine Leser.

H. C. hat sich jedoch entschlossen dies auf eine sehr originelle Weise zu begründen: *„...und die Leute zerbrechen sich den Kopf, wo St. Achatz denn läge, und dann heißt es, das gibt es gar nicht. Wenn ich das sage, dann gibt's das, sonst würde ich keine Gedichte schreiben, wenn ich ein Gedicht schreibe, dann gibt's das.“* (Artmann 1979:39). Von hieraus ist es sehr sichtbar, dass Artmann seine mystifikatorischen Talente nicht nur in diesem Fall benutzte, sondern haben diese, auf einer Art und Weise, sein gesamtes Werk begleitet, vor allem dann wenn es sich um seine Werke aus dem Bereich von seiner so beliebten Dialektpoesie handelt. So viel zur Mystifikation des österreichischen „Abenteurers“.

Bevor ich mit der Aufdeckung der mystifikatorischen Tätigkeit des zweiten von den Autoren beginne, halte ich es für meine Pflicht, den Leser darauf zu erinnern, dass sich H. P. Lovecraft seinem Schaffen mit dem höchsten Ernst widmete, weil

jegliches Element des Humors mit seinem Ideal von einer Gruselgeschichte nicht zusammenpasste.

Im Falle von Lovecraft und seinem Kreis von befreundeten Schriftstellern können wir sagen, dass es ihnen durch eine gemeinsame Mühe gelang, von der Wiege an, „den Traum des jeden Mystifikatoren“ zu erschaffen. Der Leser könnte jetzt einwenden, dass im Grunde das Ganze Werk von Lovecraft eine erfundene Angelegenheit sei, und mir würde nichts anderes bleiben, als ihm Recht zu geben. Es stimmt schon, dass Lovecraft in der Tat ausgedachte Geschichten, die voll vom Grauen waren, erzählte, doch diese haben es geschafft auf die Leser mit einer enormen Überzeugungskraft, manchmal fast mit einem Eindruck von Realität, zu wirken. Dies erreichte H. P. L. vor allem dadurch, dass er in seinen grauenvollen Geschichten oft wirkliche Orte benutzte, die sich im Neuengland befanden. Nicht alle von denen waren jedoch echt. Wir können nur polemisieren, was Lovecraft, gemeinsam mit seinen Freunden und Nachfolgern, in deren Tätigkeit betrieb. Die Schöpfung von erfundenen Figuren kam ihnen vermutlich als zu einfach, und so haben sie sich entschlossen eine ganze Serie von verschiedenen Ausgeburten ihrer Fantasie, die sie danach, ein Teil nach dem anderen, zusammensetzten, damit sie das sog. „Cthulhu Mytos“ entstehen ließen.

Mit dem ganzen „Wahnsinn“ fing der Lovecraft selbst an, als er in seiner Geschichte *The Nameless City* (Stadt ohne Namen), aus dem Jahre 1921, über dem wahnsinnigen Araber Abdul Alhazred erzählte, wobei er hier aus seinem angeblichen Werk, das er hier zurzeit noch nicht benannte, den berühmten Zweizeiler zitierte: „*Das ist nicht tot, was in der Ewigkeit tot liegt, in dem Geheimnis der Äonen verwandelt sich auch der Tod zum Tode.*“ (Lovecraft 2002:39). Einem Jahr später wurde das erwähnte Werk zum ersten Mal in der Geschichte *The Hound* als *das Necronomicon* benannt. Zu dies fügte Lovecraft noch zum selben Jahr seine zwei weitere „Meisterschöpfungen“, die berühmte Stadt *Arkham* gemeinsam mit der renommierten *myskatonischen Universität*, welche hier ihren Sitz haben sollte. Weiter folgte eine ganze Reihe von verschiedenen, altertümlichen Gottheiten und Wesen. Hier können wir die sog. „Uralten“ erwähnen, zu den sich auch solche Entitäten wie *Nyarlahotep*, *Azathoth*, *Shub-Niggurath* oder *Yog-Sothoth* anreihen. Weiter gehören auch verschiedene Orte dazu, aus denen die untermeerische Stadt *R'lyeh*, die den

großen *Cthulhu* verbergen soll, am bekanntesten ist. Diese Aufzählung wurde mit der Zeit stufenweise von Lovecrafts Freunden erweitert.

Falls es um die Glaubwürdigkeit von deren Schöpfungen ging, sollte Lovecraft, gemeinsam mit diesen Autoren, aus den altertümlichen und oft auch verbotenen oder vergessenen Handschriften schöpfen. Aus diesen hat dann einige der Lovecraft selbst veröffentlicht und andere dann seine Kollegen. Außer dem, schon so oft erwähnten, *Necronomicon* handelte es sich z. B. um die sog. *Pnakotischen Handschriften*, *das Buch Eibon*, welches der Clark Ashton Smith entdeckte, oder *Unaussprechlichen Kulden*, ursprünglich vom *von Jutze*, welches der Robert E. Howard veröffentlichte. Ein weiteres, solches Buch war eine mittelalterliche Kuriosität des Autoren *Ludwig Prinn*, bekannt als *De Vermis Mysteriis* (Das Mysterium des Wurms), um dessen Veröffentlichung sich der Robert Bloch Verdienste erwarb, und nicht zuletzt der August Derleth, der sich unter dem Pseudonym *Comte d'Erlette* für den Autoren des Buches *Cultes des Goules* (Die Kulden der Ghuls) ausgab. Zu diesen, zu dieser Zeit unbekannt, Werken hat „unsere“ Gruppe, vermutlich für „eine völlige“ Übersichtlichkeit, noch einige, echten Bücher hinzugefügt, wie z. B. *Atlantis and the lost Lemuria* (Atlantis und das verlorene Lemurien) von Scott Elliot oder *The Golden Bough* (Der goldene Spross) von James George Frazer.

Alles eskalierte dann am Ende mit einem „großen“ Finale im Augenblick, als einige von Lovecrafts Lesern fieberhaft die Besitzer der Antiquariate mit den Bestellungen an das *Necronomicon* oder *De Vermis Mysteriis* „bombardierten“. Die ganze Gelegenheit kam so weit, dass einige, schlaun Individuen die verursachte Verwirrung ausnützten, um sich an den verwirrten Lesern zu bereichern, als die Anzeigen auf die „erhaltenen Printouts“ des *Necronomicons* erschienen sind, die angeblich aus den Sammlungen der *miskatonischen Universität in Arkham* ausgereiht werden sollten.

An dieser Probe ist es also am besten sichtbar, dass sich der „abenteuerliche“ Artmann in den Mystifikationen gegenüber seinen Lesern in großem Maße noch zurückhielt. Im Falle von Lovecraft werde ich an die Bemerkung über der „Zurückhaltung“, was die Mystifikationen angeht, besser verzichten. Die Folgen sind uns ja ohnehin schon bekannt, und diese sprechen wirklich für alles.

5. Das Buch der toten Namen

In diesem Kapitel widme ich mich dem Phänomen des *Necronomicon* und seiner angeblichen Herkunft. Danach folgt der Umriss von Artmanns Geschichte „*Dracula Dracula*“. Im darauffolgenden Unterkapitel versuche ich auf das Hauptmotiv der Ähnlichkeit zwischen diesen Werken von Artmann und Lovecraft, also das Vorkommen des *Necronomicon* in Artmanns Geschichte, zu erörtern. Hier möchte ich beweisen, dass das Buch bei beiden Autoren nicht nur die Rolle von einer Kulisse erfüllte.

5. 1. Das Necronomicon

Im Falle von dieser Handschrift, die wahrscheinlich von einem verrückten arabischen Dichter Abdul Alhazred aus Sanna'a in Jemen geschrieben werden sollte (Lovecraft 1998:161), der um den Jahr 700 n. Chr. gelebt sollte, handelt es sich um pure Mystifikation von H. P. Lovecraft. Diese hat er nicht nur mit ihrer Historie, sondern auch mit anderen erfundenen Gegenständen, aber auch Lokationen oder Orten, sehr oft in seinen Werken verwendet (Lovecraft 1998:161).

Der originale Name des Werkes lautete „Al Azif“. Diesen Ausdruck benutzten die Araber zur Benennung eines mysteriösen Geräusches, den man in den Nächten hören könnte, und dessen Quelle eine Insekten-Art war, wobei die Leute dieses Geräusch für ein Jammern der Dämonen hielten (Lovecraft 1998:161).

Der erwähnte Autor dieser Schrift sollte angeblich geheimnisvolle Orte besuchen, wie z. B. die Ruinen des Babylons. Er sollte auch zehn Jahre allein irgendwo in der arabischen Wüste verbracht haben, genauer in der Gegend die als „Dána“ bzw. „öder Raum“, oder auch „Karminwüste“ bekannt ist. Diese Gegend sollte von bösen Geistern und anderen Wesen bewohnt und überwacht werden.

Den Rest seines Lebens soll Abdul Alhazred, nach seiner Rückkehr von jener Orten, in Damaskus verbracht haben, wobei er anschließend, laut einigen Gerüchten,

am einen hellen Tag, vor den Augen von vielen Zeugen, von einem unsichtbaren Wesen lebendig verschluckt werden sollte.

Über dem Mann selbst soll es eine Menge von Legenden geben. Er soll angeblich die sagenhaften Orte und unterirdischen Städte erblickt haben. Auch sollte er für seine Verehrung von unbekanntem Wesen berüchtigt sein, die solche Namen wie „Yog-Sothoth“ oder „Cthulhu“ trugen.

Jenes Werk, Azif, das er nach sich hinterlassen sollte, sollte angeblich im Umlauf zwischen den damaligen Philosophen sein, wobei es anschließend ins Griechisch übersetzt werden sollte, und zwar von Theodor Phileta aus Konstantinopel. Von dieser Zeit an, sollte diese Handschrift als „Necronomicon“ bekannt sein und sollte verschiedenen Experimentatoren zur Durchführung von einigen, verwerflichen Versuchen dienen. Später sollte es dann vom Patriarch Michael verbrannt worden sein.

Danach sollte der Text nach vielen Jahren im Mittelalter wieder auftauchen, und zwar um den Jahr 1228, als er vom Olaus Wormius zweimal im Latein ausgedruckt wurde, wobei er kurz nach seiner Übersetzung, vom Papst Gregor dem IX. verboten wurde. Weitere Erwähnungen über den Text stammen erst aus dem Laufe des 15. Jahrhunderts, als er ins Deutsche übersetzt sein sollte. Später existiert ein weiteres Gerücht über ihn, und zwar aus dem 17. Jahrhundert, als die spanische Übersetzung entstanden sollte, doch die exakten Daten oder Autoren wurden niemals aufgedeckt. Eine weitere Übersetzung sollte später der höfische Astrologe vom Rudolf dem II, Dr. John Dee, geschrieben haben. Doch sein Werk wurde nie ausgedruckt und sollte nur in der Form von einigen Bruchstücken aus dem ursprünglichen Text existieren. Seit dem Jahr 1692 existieren keine weiteren Angaben, nicht einmal über die griechische Übersetzung. Im 20. Jahrhundert sollte dann in San Francisco eine verborgene Kopie entdeckt werden. Doch diese sollte kurz nach ihrer Entdeckung bei einem Brand untergegangen sein. Die, bis heutige Zeit, existierende lateinische Übersetzung sollte in dem Britischen Museum und auch in der Pariser Staatsbibliothek versiegelt werden. Eine weitere Ausgabe sollte sich angeblich auch in der Wiener Bibliothek auf dem Gelände der Harvard-Universität befinden. Eine von den Ausgaben sollte auch in der Bibliothek der Massachusettsischen Universität in der Stadt Arkham in Neuengland aufbewahrt sein und auch in der Bibliothek von Buenos Aires.

Es ist jedoch keine tatsächliche Menge von allen Exemplaren des Necronomicon bekannt, weil niemand genau weiß, wie viele von ihnen noch in der Geheimhaltung entstehen konnten.

Dieses Buch soll angeblich in vielen Ländern auf der ganzen Welt und auch von der Geistigkeit der weltlichen Religionen streng unterdrückt werden, weil sein Lesen zur unvorhersehbaren und schrecklichen Folgen führen sollte (Lovecraft 1998:162).

5. 2. Dracula Dracula

Figuren:

Johann Andderley Bancroft, Edwarda Cornwallis (Johanns Verlobte), Maskuminiu (der Kammerdiener des Grafen), Graf Dracula, Carmila (Draculas Tochter – in Wirklichkeit seine wiederbelebte Großmutter), Oleana (die Tochter des Dorfältesten), Igor (Jäger und Oleanas Bräutigam), Apollodorus Jaksch (der Gendarm).

Handlung:

Bancroft mit seiner Verlobte Edwarda sind auf der Reise durch Transsylvanien in die Stadt Mandrak (vermutlich auf die Einladung des Grafen Dracula). Später kommt es zur eine Reihe von Mysteriösen Ereignissen: 1) Der Tod von Igor und das Verschwinden von seiner Verlobte Oleana. 2) Das Erscheinen von Draculas „Tochter“ Carmila. 3) Die Entführung von Johanns Verlobte Edwarda durch einen Schwarm von Fledermäusen (später kommt dann Edwarda als ein Vampir zurück mit der Absicht Johann umzubringen). Am Ende flüchtet Johann aus Transsylvanien übers Rote Meer und den Indischen Ozean bis nach Sinagar. Hier erwarten ihn aber leider schon Carmila gemeinsam mit Edwarda. Johann Wird also letzten Endes auch zu einem Vampir.

5. 3. Dracula Dracula und das Necronomicon

Falls es um die Ähnlichkeit zwischen den Lovecraftischen und Artmannischen Geschichten geht, bin ich in diesem konkreten Fall gezwungen nur die Namen

von einigen Geschichten aus der Feder dieses amerikanischen Autors zu nennen. Als den Grund für meine Entscheidung wird mir die Tatsache dienen, dass Lovecraft allein den Motiv von seinem erfundenen und verbotenen Meisterwerkes praktisch in den meisten seiner Erzählungen verwendet, wo er an das Necronomicon bei verschiedenen Gelegenheiten ziemlich oft auf irgendeine Art und Weise hingewiesen hat. In manchen Fällen spielte dann das Buch in diesen seinen Schilderungen eine sehr wichtige Rolle. Erinnern wir uns hier also wenigstens auf einige von diesen Geschichten:

Stadt ohne Namen (damals war der Name des Buches noch nicht bekannt; es gab nur einige Fragmenten wie jener berühmte Zweizeiler): „*Nein, es ist nicht gestorben, das, was ewig ruht, und der lange Lauf der Äonen wird auch des Todes Tod.*“ (Lovecraft 1998:45);

Der Hund (hier taucht zum ersten Mal ein Buch auf das dem Namen Necronomicon trägt): „*In Alhazreds Necronomicon lasen wir manches über seine Eigenschaften und der Beziehung der Seelen und Phantomen zu den Gegenständen, die er symbolisierte; und was wir da lasen, das hat uns beunruhigt.*“ (Lovecraft 1998:67);

Das Ding auf der Schwelle (Asenath/Efraim Waite studiert die magischen Formeln in Necronomicon zum Zweck des Tausches ihres Körpers mit dem ihres Mannes): „*Dan, Dan, erinnerst du dich denn nicht – an die wilden Augen und den zerzausten Bart, der nie weiß wurden? Er hat mich nur einmal angeschaut und ich habe das nie vergessen. Jetzt schaut sie so. Und ich weiß wieso! Er hat es im Necronomicon gefunden – diese Zauberformel. Noch wage ich es nicht dir die Seite zu sagen, aber als ich sie dir sage, kannst du es lesen, und dann wirst du verstehen. Du wirst erfahren, was mich angewandelt hat. Immer weiter und weiter und weiter – aus einem Körper in einem Körper und in einem Körper – er hat nicht vor jemals zu sterben...*“ (Lovecraft 1998:30);

Cthulhus Ruf (eine Erwähnung des Buches im Zusammenhang mit den Uralten; vgl. *Stadt ohne Namen*): „*Kein Buch hat sie jemals erwähnt, obwohl die unsterblichen Chinesen behaupteten, dass bestimmte Zweideutigkeiten im Necronomicon des wahnsinnigen Abdul Alhazred zu finden sind, welche die Eingeweihten nach Belieben interpretieren können, besonders dann den so oft besprochenen Zweizeiler...*“ (Lovecraft 2002:44);

Das Fest (der Erzähler liest das Buch durch bevor er sich zum Fest begibt): „*...und das Schlimmste von allen, das verbotene Necronomicon des wahnsinnigen Abdul Alhazred in der verbotenen lateinischen Übersetzung von Olaus Wormius; ein Buch,*

das ich niemals gesehen habe, doch über das man scheußliche Mären flüsterte.“
(Lovecraft 2002:20);

Das Grauen von Dunwich (Wilbur Whateley, ein Mischling von einem Menschen und den Uralten, versucht das Buch aus der Bibliothek der Miskatonischen Universität in Arkham zu stehlen und wird dabei getötet): *„Am Anfang entzogen sich die Beiklänge jeglichem Zusammenhang mit den bekannten irdischen Sprachen, dennoch klangen zum Ende einige ungleichartigen Lallen, offenbar aus dem Necronomicon herkommend, jener Unzukömmlichkeit, bei dessen Suche die Kreatur umkam.“*(Lovecraft 2002:79-80); oder *Der Fall Charles Dexter Ward* (hier bildet das Necronomicon einen unteilbaren Bestandteil des Bücherschranks von dem Hexer Curwen): *„...reichlich waren die Juden und Araber vertreten, und Herr Merritt wurde ganz bleich, als er aus dem Bücherschrank ein schönes Band mit der auffälligen Aufschrift Kánón é Islám herausnahm und ersah, dass es eigentlich das verbotene Necronomicon des wahnsinnigen Araber Abdul Alhazred ist, worüber er Jahre bevor scheußliche Sachen flüstern hörte, als an die Öffentlichkeit die unbeschreiblichen Orgien in der merkwürdigen kleinen Fischersiedlung Kingsport in der Provinz Massachusetts-Bay durchbrachen.“* (Lovecraft 1992:166); und noch viele weiteren.

Soweit es mir bekannt ist, kann ich nach dem Durchlesen von einer Reihe von Geschichten des H. C. Artmann mit relativer Sicherheit sagen, dass die obenerwähnte Mystifikation aus der Feder von H. P. L., insgesamt genommen, nur in einer einzigen Geschichte von Artmann erwähnt wurde. Es handelt sich eben um Artmanns Werk *Dracula Dracula – ein Transsylvanisches Abenteuer*. Im Fall dass wir uns auf den konkreten Ort des Vorkommens des Necronomicons in dieser Geschichte konzentrieren werden, handelte es sich um die Szene im Augenblick als Graf Dracula, in seinem Labor, seine Tochter Carmila wiederbelebt, die sich dann später in Wirklichkeit als Draculas Großmutter zeigt. Er gibt sie also nur für seine Tochter aus, damit er ihre plötzliche Erscheinung rechtfertigen kann. Bei der Gelegenheit von Carmilas Wiederbelebung widmet sich hier Artmann der Beschreibung von jenem Labor, wo sich diese abspielt, und zwar nicht nur wegen der Einrichtung dieses Raums, sondern auch wegen den anderen Eindrücken, die wie optisch so auch geruchsinnlich sind: *„Ein duft nach moder und frischem sperma durchflutet das labor. Aus den gekachelten wänden lösen sich rosen und scheußliche skorpione. Der graf zertritt jene und schnuppert an diesen ..“* (Artmann 1979:171).

Dabei weigert er sich nicht auch einige leicht erotische Motive zu verwenden, wie die Schilderung von Carmilas entblößten Busen oder das Geruch des männlichen Samens, der sich durch die hiesige Luft trägt: „*Carmilla erhebt sich nackt aus dem Sarkophag, ihr Fleisch ist noch etwas bleich, die Spitzen ihrer Brüste sind mit entweihnten Nadeln durchbohrt ..*“ (Artmann 1979:171).

Zwischen der eigenen Einrichtung des Labors nennt er unter anderem einen Ständer für Bücher in dem sich gerade ein geöffnetes Band des verbotenen Necronomicon befindet: „*Dies schwarzgebundene Buch ist das gefürchtete Necronomicon des wahnsinnigen Abu al-Hazred, Carmillas neue Mutter!...*“ (Artmann 1979:171).

Das Necronomicon erscheint in dieser Geschichte nur und ausschließlich in jener Passage, wo der Graf Dracula die Carmila wiederbelebt. Ich nehme also an, dass es höchstwahrscheinlich ist, dass in dieser Geschichte und konkret in dieser Passage das Necronomicon in der Funktion eines Mediums oder Instrumentes zur Wiederbelebung oder Ausrufung von Personen die längst verstorben sind, dient. Es ist auch die Wahrheit, dass dieses erfundene Werk von Lovecraft buchstäblich durch seine eigene Schaffung durchwoben ist. Oft erschien es jedoch in zahlreichen anderen Bereichen, z. B. in dem Filmbereich (die Filmtrilogie *Evil Dead* – 1981, 1987 und 1992), wobei hier das Necronomicon ebenso als ein beliebtes Motiv diente, das mit den Toten oder deren Wiederbelebung verbunden wurde. Es ist also nicht ausgeschlossen, dass es Artmann in sein Werk völlig zielbewusst, gerade wegen der Popularität und Bekanntheit des Necronomicons, wählte. Dieses Motiv wurde von ihm jedoch nicht auf irgendeine Art und Weise verändert und erfüllte hier nur die Rolle einer Kulisse. Es ist jedoch auch nicht ganz ausgeschlossen, dass Artmann mit dieser Geste seinem beliebten amerikanischen Autor und dessen mystifikatorischen Fähigkeiten huldigen wollte.

6. Die unbekanntenen Sprachen

Dieses Kapitel ist den unbekanntenen und geheimnisvollen Sprachen, die Lovecraft und Artmann in deren Geschichten benutzen, gewidmet. Sie enthält den Umriss von Artmanns Geschichte „*Tök Ph'rong Süleng*“ und einige direkte Zitationen um die Ergebnisse von meiner Forschung zu unterstreichen. In dem folgenden Unterkapitel möchte ich dann vor allem beweisen, dass dieses Motiv in Artmanns Werk verstärkt wurde und damit eine Schlüsselrolle spielt.

6.1. Tök Ph'rong Süleng

Figuren:

Baron Mortimer Grizzleywold de Vere (Lykanthropist und englischer Adelige – in Wirklichkeit ein Adelige irisches Ursprungs), Professor Carl Julius Wilhelm Handedoek (Lykanthropie-Spezialist), Ali Mirza (ein junger indischer Fürst), Mistress Maud Carruthers (Witwe des Tiger-jägers – in Wirklichkeit die Abenteurerin und Schmuck-Diebin Mary Mcurdock), Colonel Algernon Towdy (in Wirklichkeit ein Mitglied des Scotlandyards in Verkleidung, auch bekannt als „Sir Punchby – Punchby“ oder „Anton der tausend Masken“), Mister John Adderley Bancroft (ein Späher).

Handlung:

Der Lykanthropist² de Vere begibt sich nach der Spur des uralten Khanchuli – Manuskript in das „Tal von alle Wetter“ in Karakor. Auf seiner Reise begleitet ihn: Ali Mirza als sein Wegweiser, Colonel Towdy und Mistress Carruthers. Auf ihre Reise kommt es zu eine Serie von mysteriösen Begebenheiten, die angeblich die Werwölfe (Tök Ph'rong Süleng) verursacht sollten, was sich später tatsächlich zeigt. Die Beweise dafür sind jedoch undeutlich und verwirrend.

Später werden sogar die tatsächlichen Identitäten von allen Teilnehmern der Expedition. Diese echten Identitäten von den einzelnen Abenteurern werden

² Lykanthropist – ein Spezialist im Bereich der Lykanthropie und Lykanthropen (z. B. Werwölfe)

von Mister Bancroft ermittelt. Am Ende dieser Geschichte kommt der „wahre“ Spezialist auf Lykantropie, Professor Carl Julius Wilhelm Handendoek an.

6. 2. Tök Ph´rong Süleng und die geheimnisvolle Sprache der Uralten

Wenn wir uns auf die Suche nach den Beweisen über die Präsenz der Motive von H. P. Lovecraft in dieser Geschichte von Artmann einlassen, müssen wir uns auf ein durchaus spezifisches Element konzentrieren. In dem Sinne könnten uns hier gleich mehrere Motive kommen, doch keines von ihnen ist so deutlich, wie die ursprüngliche, unbekannte Sprache, die hier Artmann verwendet.

Im Falle dass wir es versuchen werden diesen Motiv auch in der Prosa von Lovecraft selbst ausfindig zu machen, können wir wenigstens auf zwei Beispiele stoßen, in denen sich diejenige ursprüngliche Sprache der Uralten befindet. Der erste von ihnen ist *Cthulhus Ruf*, wo die Bruchstücke einer ursprünglichen und den Menschen noch unbekanntem Sprache, erscheinen, und zwar zum ersten Mal in den Anfangspassagen des ersten Teils dieser Geschichte. Hier schildert der junge Künstler Wilcox seine bizarren und grauenvollen Alpträume dem Professoren Angell, nachdem er in seine nächtliche Schwärmerei ein mysteriöses Relief ausgemeißelt hat, worauf der Professor nach einem Zusammenhang mit dem sog. „Cthulhu-Kult“ sucht. Später erscheinen in derselben Geschichte wieder weitere Fragmente von dieser unbekanntem Sprache, doch jetzt bereits in dem zweiten Teil der Erzählung, wenn Professor Angell seine Begegnung mit Inspektor Legrass auf dem Zusammentreffen von Wissenschaftlern und Forschern, schildert. Auf diesem Treffen hört er sich dann, unter anderem, auch die Zeugenaussage von Professor Webb an, über der erwähnten, seltsamen Sprache, auf die er bei den degenerierten Eskimos gestoßen hat. In dieser Passage erscheint aber jener Sprache diesmal in der Form eines zusammenhängenden Satzes: „*Ph´nglui mglw´nafh Cthulhu R´lyeh wgah´nagl whtagn.*“ (Lovecraft 2002:39), was in der Übersetzung bedeutet: „*In seinem Haus in R´lyeh wartet und träumt der tote Cthulhu.*“ (Lovecraft 2002:39).

Als das zweite Beispiel für das Vorkommen der Sprache der Uralten in der Prosa von H. P. Lovecraft können wir dann die Geschichte *Das Grauen von Dunwich* nennen, wo uns die schreckliche Ereignisse, die innerhalb von einigen Jahren,

und besonders dann in den letzten Jahren, die Bewohner von dieser kleinen Stadt getroffen haben. Wenn wir die konkrete Passage, in der die erwähnte Sprache gleich mehrmals vorkommt kennen möchten, müssen wir eine von den letzten Szenen nachvollziehen. Hier verfolgt und in dem nächsten Augenblick auch bekämpft, die dreiköpfige Gruppe von Draufgängern, angeführt von Doktoren Armitage, eine riesige und unsichtbare Kreatur, die als ein Zwilling des böartigen Wilbur Whateley entstanden ist. Nachdem sie unsere Helden, mit Hilfe eines speziellen Präparats, sichtbar machen, spricht Doktor Armitage jene geheimnisvolle Formel aus, worauf sich die erwähnte Kreatur in einer tödlichen Agonie zu winden beginnt. Zwischen anderen dröhnenden Tönen klingen dann auch einige Schreie, zur Hälfte in der gewöhnlichen Sprache, zur Hälfte in der Sprache der Uralten: „*Eh-y-ya-yahaah – e’yayayaaaa... ngh’aaaa... ngh’aaaa... h’yuh... h’yuh... HILFE! HILFE!... oghr – oghr – oghr – VATER! VATER! YOG-SOTHOTH!...*“ (Lovecraft 2002:99).

Nach diesen Beispielen bleibt uns also nur die „Lösung“ übrig, was die Geschichte von Artmann *Tök Ph’rong Süleng* angeht. Gerade hier erscheint jene ursprüngliche Sprache, wobei es sich aber nicht um die Sprache der Uralten handelt, wie es in den hocherwähnten Fällen war. Hier wird vor allem die wichtigste Passage aus dem uralten Khanchuli-Manuskript, der in dem Besitz des Haupthelden, Lykanthropisten und Abenteurern, Grizzleywold de Vere, gekommen ist, und zwar gleich zum Anfang von dieser Geschichte. Dieser unser Abenteurer begibt sich zuletzt nach den Spuren dieses Schriftstücks, gemeinsam mit seiner Gefolgschaft, auf eine abenteuerliche und gefährliche Reise, um das sagenhafte „Tal von allen Wettern“ zu finden. Und genau diese Zeilen und auch die erwähnte Passage wird hier von Artmann in der ursprünglichen Sprache des Autors des uralten Manuskripts angegeben und anschließend auch übersetzt, und zwar wie von der Seite der vergessenen Sprache, so auch von der inhaltlichen Seite, die die Botschaft über dem hocherwähnten, sagenhaften Tal verbirgt: „*...snaalong. srâp. gurng. gok. lyâr gok. nang. sriptim. din. hrör. teil khaulmeng. drurhon. srâp. gurng. i ngrilâl, ph’rü. khrem. meng. hyâkk döpsang. gok... ankhrap. ph’ rön. hri: dhaulmungrir gok. ma. nu. sha. Bhukk...*“ (Artmann 1979:230). Ob es dem Grizzleywold de Vere und seinen Freunden schließlich gelingt dieses „Tal von allen Wettern“ zu finden oder nicht, erfahren wir jedoch unglücklicher Weise nicht mehr.

Falls wir uns mit dem Vergleichen des Motivs von altertümlicher, unbekanntem und vergessenen Sprachen befassen werden, die sehr oft wie in Lovecrafts, so in Artmanns Werken erschien, ist es wichtig sich hier vor allem an die Funktion dieses Elements in den Werken der beiden Autoren zu konzentrieren. Im Falle von Lovecraft, der sich in seinen Geschichten immer vor allem auf die perfekte Durcharbeitung der Verwicklung und die gesamte Glaubwürdigkeit der Figuren, Landschaften und der Geschichte selbst, konzentrierte, erfüllte jenes Element der geheimnisvollen, unbekanntem Sprache vor allem die Funktion von einer Art „Kulisse“, die die allgemeine Atmosphäre der Erzählung zu Ende zeichnen sollte und in dem Leser am meisten eine Illusion zu evozieren, von etwas uralten, unbekanntem und untersagtem; etwas, was mit unserer Welt und Realität so, wie wir sie kennen, inkompatibel ist; etwas, was sich unseren Art Dinge zu verstehen völlig entzieht; etwas ausgeträumtes, was überhaupt nicht existieren sollte, und dennoch wird es gerade durch dieses Motiv perfekt greifbar und real. Artmanns Wahl von diesem Element ist in der Geschichte „*Tök Ph'rong Süleng*“ völlig absichtlich und ebenso prinzipiell. Es ist uns bekannt, dass sich Artmann mit fremden Sprachen schon seit seinem frühen Alter befasste, was ihn und sein Werk praktisch bis ans Ende folgte. H. C. Artmann schaffte in allen möglichen Genres und immer bemühte er sich in diesen seine sprachliche Gabe zu verwenden. Deshalb ist es kein Wunder, dass er so auch in dessen Prosa tat. Doch im Unterschied zu Lovecraft erfüllte dieses Element der unbekanntem, fremden Sprache in seinem Werk eine völlig grundsätzliche Funktion. Im Falle von seiner, bereits erwähnten Geschichte gelang es Artmann auf diesem Motiv eine ziemlich einfache, jedoch hochwertige Verwicklung aufzubauen. Dieses Element spielte hier also nicht mehr nur die Nebenrolle, so wie es bei Lovecraft war, sondern wurde es für die gesamte Erzählung von Artmann völlig prinzipiell. Es war gerade jener Ausschnitt einer Passage aus einem uralten Bandwickel der in einer unbekanntem Sprache geschrieben wurde, der Artmanns Abenteurer (de Vere) den Gedanken eingab eine Expedition in das geheimnisvolle Tal zu unternehmen. Es ist also nicht ausgeschlossen, dass Artmann dieses Element zum Teil nach dem Muster des amerikanischen Autors wählte, doch seine weitaus wahrscheinlichere Motivation könnte hier der Fakt sein, dass sein gesamtes Werk auf der Unterlage von Sprachexperimenten gebaut war, wo sich Artmann durchaus durchsetzte, und weshalb auch jenes Element von ihm, in dieser Hinsicht, gezielt verstärkt wurde.

7. Dunkle Rituale und verlassene Schiffe

Im folgenden Kapitel habe ich versucht die Teile „*Das Erzählen von Inspektor Legrasse*“ und „*Das Wahnsinn aus dem Meer*“ von Lovecrafts Geschichte „*Cthulhus Ruf*“ mit zwei Einzelgeschichten von Artmann, und zwar „*Im Golf von Carpentaria*“ und „*Ein ungelöstes Rätsel*“, zu vergleichen. In den Unterkapiteln, wo ich dann die Vergleiche durchführe, betone ich die Hauptmotive, die in den Umrissen von allen diesen Geschichten, oder deren Teilen, vorkommen, was unmittelbar die uralten dunklen Rituale und die am offenem Meer gefundene, verlassene Schiffe betrifft. Dabei will ich hier beweisen, dass Artmann jene Motive übernimmt, wobei er sie in seinem Werk, auf Grund von seiner Abneigung gegenüber Grusel- und Horrorgeschichten, parodiert.

7. 1. Cthulhus Ruf

Figuren:

Francis Waylend Thurston, Professor Georgie Gammel Angell (der Großonkel von Francis), Henry Antony Wilcox, Inspektor John Raymond Legrasse, Professor William Channing Webb, der zweite Marineoffizier Gustaf Johansen.

Handlung:

Die Handlung dieser Geschichte spielt sich in Providence, im Staate Rhode Island ab. Nach dem plötzlichen und geheimnisvollen Tod von Professor Angell wird Francis Waylend Thurston zu seinem Erben und auch zum Vollzieher seines letzten Willens. Ein Teil von diesem Erbe ist auch ein merkwürdiger Kasten, der eine Menge an Aufzeichnungen, ein Bassrelief von einer mystischen, traumhaften Thematik, das eine geheimnisvolle Kreatur darstellt, und auch einen Faszikel, der den Namen: „Der Kult Cthulhu“ trägt, enthält. Durch das Durchlesen der Aufzeichnungen, die der Faszikel enthält, schildert uns Waylend stufenweise einen Dreier von Begebenheiten, aus denen sich zwei, bzw. die erste und dritte, hinsichtlich zu einander, parallel, und zwar im Zeitbereich zwischen dem 1. Und 12. April 1925, ereignet haben. Alle jedoch werden unmittelbar mit dem erwähnten Kult verbunden.

I. Das Grauen im Lehm

Dieser Teil beschreibt die Ereignisse, die sich im Staate Rhode Island ereignet haben. Am 1. März 1925 wird Professor Angell von einem jungen Bildhauer H. A. Wilcox besucht. Dieser bringt mit sich ein frisch angefertigtes, Lehmrelief, das er angeblich beim Träumen über einer geheimnisvollen, zyklopischen, untermeerischen Stadt, angefertigt hat, zum Durchforschen. Der Professor bittet den Burschen darum seine Träume für ihn regelmäßig niederzuschreiben. Später am 23. März fällt der junge Künstler ins Delirium. Der Professor beobachtet Wilcox weiter im Krankenhaus und notiert Namen wie: „Cthulhu“ oder „R'lyeh“ (der Name der untermeerischen Stadt, die das Wesen, das als Cthulhu bekannt ist, bewohnt), welche der junge Patient ständig geschrien hat. Am 2. April hat sich der Bursche auf einmal erholt und seine Albträume haben aufgehört. Mit dem Professor jedoch arbeitet er weiterhin nicht mehr zusammen. Später erfährt Professor Angell, dass sich ähnliche Vorfälle bei den Künstlern auf der ganzen Welt abgespielt haben.

II. Das Erzählen von Inspektor Legrasse

Der zweite Teil der Geschichte wird der Zeugenschaft von Inspektor John Raymond Legrasse, des Polizeimitglieds von New Orleans, gewidmet. Es handelt sich hier jedoch um eine frühere Erfahrung mit dem sog. „Kult Cthulhu“, zu der es während der Sitzung der Amerikanischen, archäologischen Gesellschaft in St. Louis, im Jahre 1908 kam. An diesem Ereignis nahm auch Professor Angell teil, der die Zeugenschaft des Inspektors detailliert notierte. Am 1. November 1907, nahm Inspektor Legrasse an einer Polizeiaktion gegen die Mitglieder des lokalen Woodoo-Kultes, in tiefen Urwäldern von New Orleans teil. Wie sich später zeigte, gehörten diese Anhänger in Wirklichkeit zum Kult Cthulhu. Während jener Aktion gelang es dem Inspektor einen widerlichen Götze des Cthulhu zu gewinnen, dem die Kultanhänger die einheimischen Siedler opferten. Diesen Götzen identifiziert einer von den anwesenden, Professor der Anthropologie, William Channing Webb, der sich mit etwas ähnlichem schon früher, bei den degenerierten Eskimos in Westgrönland, begegnete. Der Inspektor vergleicht deswegen seine Kenntnisse mit Professor Webb. Anschließend fährt der Inspektor mit seinem Erzählen fort, das mit einer schockierenden Enthüllung des wahren Charakters jenes uralten Kults beendet ist.

III. Der Wahnsinn aus dem Meer

Im dritten und damit auch letzten Teil dieser Geschichte findet Waylend bei seiner Routearbeit im Museum einen alten Zeitungsartikel, der die Auffindung des Schiffes Alert am 12. April 1925 beschreibt, auf dessen Bord man nur einen überlebenden Seemann, seinen toten Kollege und einen widerlichen Götzen auffand. Er begibt sich also nach der Spur von jenem Artikel. Anschließend untersucht er den erwähnten Götzen in dem Londoner Museum im Hyde Park und erkennt darin das Symbol des Kults Chtulhu. Später begibt er sich zu dem überlebenden Seemann, Gustaf Johansen, nach norwegischem Oslo. Dieser starb jedoch inzwischen und hinterließ nur sein Tagebuch. Waylend gelingt es dieses zu erwerben und so erfährt er über Johansens Fahrt am Bord des Schiffs Emma, über dessen Auseinandersetzung mit Alert, dessen abstoßenden Besatzung und auch über dem gefundenen Götzen. Der Eintrag fährt fort mit der Zeugenaussage über der geheimnisvollen Insel, wo Johansen, mit dem Rest der Besatzung auf den Chtulhu selbst stieß. Johansen schildert hier deren rasende Flucht, währenddessen der Rest der Besatzung, mit Ausnahme von Johansen und seinem Kollegen, umkommt. Die beiden schaffen es zurück zum Alert zu fliehen und sich den Weg aus diesen fürchterlichen Wässern durchzukämpfen. Waylend ist durch all die Fakten, welche nach dem Durchlesen des Tagebuchs einen Sinn zu ergeben beginnen, völlig erschüttert, und fürchtet sich davor, was die Zukunft bringen wird.

7. 2. Im Golf von Carpentaria

Figuren:

Rufus O Shea, Millicent Naish (die Freundin von Rufus), George Farrar, Billy Tuway.

Handlung:

Die Besatzung des Schiffes „Archipelagus“ zerschellt auf einer geheimnisvollen Insel. Die wunderschöne Millicent wird kurz danach von einem Mitglied des Stammes NKWYI in die Steinstadt des Namen NKW entführt. Der Schamane dieses Stammes will Millicent in irgendeinem einheimischen Ritual

opfern. Inzwischen begeben sich O Shea, gemeinsam mit seinen Freunden, nach der Spur von Millicent. Später dringen sie in die erwähnte Stadt und befreien das Mädchen.

Am Ende der Geschichte zeigt sich dass sich nicht um eine wahre Geschichte handelt, aber nur um einen Film der im Kino gezeigt wird.

7. 3. Ein ungelöstes Rätsel

Figuren:

Kapitän Johan Branley, Wanda Escovedo (die Frau des Kapitäns), der Steuermann Edward Maclinder und der Rest der Besatzung.

Handlung:

Hier wird eine kurzgefasste Geschichte des Schiffes Aretusa und ihrer Besatzung erzählt auf der Fahrt von Boston nach Gibraltar. Auf dieser Reise geriet das Schiff in einen starken Sturm. Später wird die Aretusa von den Zollbeamten im Gibraltar entdeckt. Das Schiff ist im praktisch unbeschädigten Zustand, doch die Besatzung ist spurlos verschwunden. An Bord wurde nur ein kleines, verstörtes Kapuzineräffchen gefunden.

7. 4. Die Komparation der Geschichten: Im Golf von Carpentaria mit der Erzählung des Inspektoren Legrass und Ein ungelöstes Rätsel mit dem Wahnsinn aus dem Meer

Ich führe hier die Komparation von diesem Dreier der Geschichten absichtlich verbunden durch, weil es sich hier um zwei Einzelgeschichten („*Im Golf von Carpentaria*“ und „*Ein ungelöstes Rätsel*“) von Artmann handelt, deren Komparation sich unmittelbar auf die zwei Teilen von Lovecrafts Einzelwerk „*Cthulhus Ruf*“ bezieht.

In der Geschichte „*Im Golf von Carpentaria*“ befinden wir uns auf einer unbekanntem Insel irgendwo im carpentarischem Golf. Gerade auf der Küste von dieser mysteriösen Insel schwimmt das Meer die Besatzung, gemeinsam mit einigen

Schifftrümmern des Wasserfahrzeugs Archipelagus, aus. Unter den überlebenden befinden sich Rufus O Shea und andere Seemänner. Außer diesen befindet sich hier auch die Freundin von Rufus, Millicent. Doch diese geht unmittelbar darauf wieder verloren. Laut der Beschreibung erfahren wir, dass sie von einem Mitglied eines unbekanntes und höchst wahrscheinlich auch unmenschlichen Stammes NKWYI entführt wurde. Die schöne Millicent wird also entführt. Als eine Reaktion auf diese Tatsache, begibt sich die restliche Besatzung, angeführt von Rufus, in die Dschungel, tief in das Binnenland der mysteriösen Insel, um sie zu suchen. Die Wallfahrt von Millicent endet irgendwo im Dschungel, inmitten einer steinernen Stadt namens NKW, die die bereits erwähnten Wesen bewohnen. Aus dem Geschehen um sie, kann Millicent ihr weiteres Schicksal erschließen. Sie soll als das Opfer bei irgendeiner Art von heidnischem Ritual dienen, auf dessen Durchführung sich der Schamane des Stammes NKWYI bereitet: *„Nun began sich auf dem palteau der zigurrat ein ungeheueres schauspiel: aus dem schimmernden himmel schwebte, von vier gigantischen vampirfledermäsen getragen, ein blauer mann mit wahrhaft infernalischem kopfschutz auf die basaltfläche vor dem tempel herab. Als seine beine den boden berührten, ließen die untiere ihn gehorsam los und flog über die wartende menge wieder dem allesungürtenden dschungel zu.“* (Artmann 1979:321). Seine Bemühungen werden aber vom Geschrei und Geschosse unterbrochen, als der heldenhafte Rufus mit seinen Freunden auf die Szene kommt. Millicent ist gerettet und mit deren Flucht geht auch der Film zu Ende. Tatsächlich ist es so. Zum Ende dieser Geschichte hat sich für uns Artmann eine kleine Überraschung bereitet, und zwar in der Form von unerwarteter Enthüllung der Tatsache, dass sich praktisch die ganze Handlung dieser Erzählung als ein Abenteuerfilm auf der silbernen Leinwand eines Kinos abspielt.

Doch was hat damit, überhaupt, unser amerikanischer Sonderling und sein Werk zu tun? In diesem Fall gibt es davon nicht sehr viel. Doch es bleibt die Tatsache, dass es sich nicht um Motive und Details von geringerer Achtung und Ausführlichkeit handelt. Damit wir sie auch herausfinden können, müssen wir uns nach St. Louis begeben, und uns nochmal die Erzählung des Inspektoren Legrass anhören.

Nachdem uns der Inspektor jenem, widerlichen Götze gezeigt hat, hören wir uns die ganze Geschichte an, die sich zu dessen Erlangen bindet. Der Inspektor hat

nämlich an einer Polizei-Aktion teilgenommen, bei der er sich, zusammen mit einer Gruppe von etwa zwanzig Gesetzmännern, in die dunklen Urwälder von New Orleans begab. Und gerade hier tauchen uns dann die ersten Anzeichen der Gemeinsamkeit mit Artmanns Fiktion auf. Schon der Ort allein, wo sich alles abgespielt hat, bestärkt uns in unserer Voraussetzung. Genau wie die restliche Besatzung des Archipelagus, begibt sich auch Legrass mit seinen Männern tief in die unbekanntes Gegenden des Urwaldes. Genau wie jene Besatzung, stoßen hier auch die Polizisten auf einem abgelegenen Schauplatz eines scheußlichen Rituals. Rufus O Shea hat jedoch ein größeres Glück gehabt, weil es ihm gelungen war das einzige Opfer lebendlich zu retten. Das könnte Legrass leider von sich nicht sagen, weil hier der Ritus bereits im „vollen Gange“ war: *“In einem ausgedehnten Kreis, auf zehn hölzernen Konstruktionen in regelmäßigen Abständen um den von den Flammen gespeisten Monolith herum, hangen mit dem Kopf nach unten die merkwürdig verunstalteten Körper der hilflosen verschwundenen Ansiedler. Eben im Inneren dieses Kreises randalierte und heulte der Kreis der Verehrer.“* (Lovecraft 2002:41). Bei den folgenden Kämpfen mit einem Stamm von degenerierten Anhängern des Kultes Cthulhu, dessen Götze sie hier verehrt haben, gelang es Legrass nicht nur den Götzen allein zu gewinnen, sondern auch einige von den Mitgliedern jenes scheußlichen Kultes. Fast dasselbe ist auch Rufus gelungen, doch anstatt eines Götzen oder Gefangenen hat seine Gruppe nur die schöne Millicent und das nackte Leben davongetragen.

Falls es um das alleinige Bild des Rituals geht, sind die Grundmotive praktisch dieselben. Beide diese heidnischen Riten wurden von unmenschlichen oder nicht unbedingt menschlichen Wesen ausgeführt. Gleichfalls hat sich auch alles in den unerforschten und geheimnisvollen Gegenden eines verräterischen Urwaldes abgespielt. In beiden Fällen wurde eine geheimnisvolle Beschwörung durchgeführt, die in der ursprünglichen und unbekanntes Sprache der Verehrenden Wesen ausgesprochen war. Wie im Falle von Rufus O Shea, so auch im Falle von Inspektor Legrass kam es hier zur Unterbrechung eines dunklen Rituals, wobei es bei beiden anschließend zu Kämpfen mit den Anhängern kam.

Auch in dem Fall von dieser Geschichte ist es also nötig auf eine gewissere Ähnlichkeit in dem grundlegenden Schema von den erwähnten Motiven hinzuweisen.

Artmanns relativ deutliche Inspiration durch Lovecraft wird also auch hier in diesem Falle wieder relativ klar bestätigt.

Die Handlung von der wahrlich kurzen Geschichte „*Ein ungelöstes Rätsel*“ spielt sich um ein kleines Schiff ab, das den Namen Aretusa trägt. Wie die Beschreibung von der ganzen Begebenheit bekundet, befand sich dieses Wasserfahrzeug gerade auf seiner Fahrt aus Boston nach Gibraltar. Doch in dem nächsten Augenblick geriet es, gemeinsam mit seiner Besatzung, in einem starken Sturm. Nach einigen Tagen wurde dann das Schiff von den Zollbeamten gesichtet. Als die Beamten des Zollamtes anschließend eine geläufige Untersuchung dieses Wasserfahrzeuges durchführten, haben sie festgestellt, dass das Schiff praktisch ohne einem einzigen Kratzer war, doch es war verlassen und von der verschwundenen Besatzung sind keine Spuren übriggeblieben. Auf der Brücke des Schiffes wurde dann am Ruder nur ein kleines, erschrockenes Kapuzineräffchen gefunden: „*Die flagge mit den anfangsbuchstaben des handelshauses, für das die Aretusa fuhr, flatterte in einer fröhlichen brise an der spitze des hauptmastes. Von der besatzung aber, von dem kapitän und dessen frau, war, wie gesagt, nicht die mindeste spur zu entdecken ... Bloß ein verstörtes kapuzineräffchen saß da auf dem astrolabium des verschwundenen kapitäns und krecht, als man sich ihm näherte.*“ (Artmann 1979:317).

Diese anscheinend unbedeutende Elemente, wie z. B. ein verlassenes Schiff, das auf dem offenen Meer gefunden wurde, ein starkes Sturm oder die verschwundene Besatzung, ja sogar das anscheinend unbedeutende Äffchen, können uns zu einer schockierenden und unerwarteten Enthüllung hinführen.

Bei der eigenen Suche nach irgendwelchen Gemeinsamkeiten von dieser Geschichte von Artmann mit dem Werk von Lovecraft wird uns, mehr als vollständig, seine vermutlich bekannteste Geschichte, *Cthulhus Ruf*, dienen. Beginnen wir beispielsweise gleich mit dem eigenen Namen des Schiffes. Der Name *Aretusa* ist auf eine ungewöhnlich auffälliger Weise dem Namen *Alert* ähnlich, den das Schiff trug, auf dessen Bord, in dem dritten Teil von dieser Geschichte der einzige Überlebender, ein norwegischer Seemann namens Johansen gefunden wurde. Allerdings war Alert nicht völlig verlassen, doch das war die Aretusa auch nicht. Das führt uns zurück zu dem kleinen Äffchen, das auf der Brücke der Aretusa

gefunden wurde. Wenn wir uns die Brücke von Alert näher ansehen, war hier mit der Ausnahme des überlebenden Seemannes noch sein toter Kollege gefunden und auch der scheußliche Götze des Cthulhu selbst, den hier die ursprüngliche, degenerierte Besatzung hinterlassen hat: „*Vigilant landet mit einer machtlosen bewaffneten neuseeländischen Jacht im Schleppen. An Bord ein Überlebender und ein Toter gefunden. Die Schilderung eines verzweifelten Kampfes und Todesfalls auf dem Meer. Der gerettete Seemann weigert sich die Einzelheiten von seinem merkwürdigen Erlebnis mitzuteilen. Gefunden bei ihm ein seltsames Götze. Die Ermittlung wird folgen.*“ (Lovecraft 2002:48). Da dieser Gegenstand mit seiner Größe, Proportionen und Form zirka der Gestalt jenes Äffchen entsprechen könnte, ist es mehr als wahrscheinlich, dass gerade dieses kleine Geschöpf am Bord der Aretusa im praktischen Sinne dem Motiv von jenem erwähnten Götze ersetzt.

Es ist auch nötig den starken Sturm zu erwähnen, mit dem sich auf ihrer Fahrt wie die Aretusa, so auch das ursprüngliche Schiff aus Lovecrafts Geschichte, Vigilant auseinandersetzen müsste. Im Falle von Vigilant war dieser wegen dem Sturm von seinem ursprünglichen Kurs abgewichen, sodass er später auf den Alert mit seiner widerlichen Besatzung stieß, wobei der Vigilant in dem darauf folgenden Kampf schwer beschädigt wurde, und seine restliche Besatzung sich dann auf den Alert einschiffen müsste.

Im Falle der verschwundenen Besatzung der Aretusa ist der Schicksal von dessen Mitgliedern völlig unbekannt. Der Leser kann also nur darüber nachdenken, was sich während deren Fahrt am Bord des Wasserfahrzeuges eigentlich abgespielt hat. Dagegen wird der Schicksal der restlichen Besatzung des Alert von Lovecraft bis zum kleinsten Detail geschildert, beginnend mit der Entdeckung einer mysteriösen Insel, über die Attacke und anschließende Verfolgung von Cthulhu selbst, bis zu der rasenden Flucht, die nur der tapfere Johansen mit einem seiner Kollegen überlebt hat. Ganz zu schweigen über die darauf folgende, gruselige Konfrontation mit dem erwähnten Wesen.

Nach ihrer langen und qualvollen Fahrt werden dann letztendlich, wie die Aretusa, so auch der Alert, gefunden, und zwar entweder von der Küstenwache

(im Fall von Alert) oder von den erwähnten Angehörigen des Zollamtes (im Falle der Aretusa).

Schon durch die Motive von Lovecraft, die Artmann für dieses Paar von Geschichten benutzte, sagt uns zweifellos vor, dass er sich im diesen Fall durch Lovecrafts Werk „*Cthulhus Ruf*“ inspirieren ließ. Und zwar gehen jene erwähnten Motive aus dem zweiten und dritten Teil dieses Werkes aus, also „*Der Wahnsinn aus dem Meer*“ und „*Das Erzählen von Inspektor Legrasse*“. Zweifellos kann man die äußerst verblüffende gegenseitige Ähnlichkeit von beiden Paaren der Werke nicht übersehen. Aus den Interviews mit Artmann ist uns auch bereits bekannt, dass dieser Autor (Abenteurer) zwar die Abenteuergeschichten mochte, jedoch fand er keine Vorliebe für irgendwelche Art von Grusel- oder Horrorgeschichten. Besonders hatten in ihm gerade die Geschichten und Werke von Lovecraft die Angst erweckt: „*Ich fürchte mich vor Lovecraft.*“ (Artmann 2001:186). Falls wir näher das Grundschema von Artmanns zwei Geschichten erforschen werden, erfahren wir, dass diese in vielen Hinsichten, mit den erwähnten Werken von Lovecraft, fast identisch sind. Meiner Meinung nach sprachen zwar jene Motive von Lovecraft den Artmann an, doch dank seiner Angst vor allem gruseligen entschied er sich letzten Endes, dass er in seinen Werken zwar das ursprünglich Geheimnisvolle bewahrt, doch seine Geschichten mit einer größeren Übersicht und Humor auffasst, die seinem Schaffen überhaupt nicht fremd sind. Gerade dank diesen Elementen bereicherte Artmann dessen Geschichten genau damit, was Lovecrafts Werken vermissten, und zwar mit Frauenheldinnen und Figuren und auch mit einer Dosis von Humor. In dem Endeffekt entstanden somit aus einem Werk von Lovecraft zwei Kurzgeschichten von Artmann, die eine Art „schwächere Brühe“ von Lovecrafts ursprünglicher Geschichte oder ihre „erleichterte“ Version, die fast mit dem Eindruck einer Parodie wirken kann.

8. Der Untergrund und das Choral

In diesem Kapitel behandle ich die Geschichten „*Das Fest*“ von Lovecraft und „*Ein Wesen namens Sophia*“ von Artmann. Zuerst folgen deren Umriss und danach ein Unterkapitel zum Vergleich deren gemeinsamen Motive, zu den hauptsächlich der unterirdische Choral gehört. Ich möchte hier an diesem konkreten Motiv von Lovecraft beweisen, dass es Artmann in seinem Werk nicht als eine Kulisse übernimmt, sondern dessen Rolle für seine Bedürfnisse von Grund aus verstärkt.

8. 1. Das Fest

Figuren:

Der namenlose Erzähler, der Greis (in Wirklichkeit der Ururururgroßvater des Erzählers), die Greisin, die Bewohner von Kingsport.

Handlung:

Die Geschichte führt uns irgendwo nach Neuengland, in die alttümliche Fischer-Kleinstadt Kingsport. Hierher wird unser Erzähler von seinen Verwandten eingeladen, damit er an dessen traditionellem, weihnachtlichen fest teilnimmt, das hier nach einer sehr langen Zeit wieder stattfindet. Am Anfang beschreibt hier der Erzähler seine Fahrt durch die verschneite Landschaft. Er erwähnt hier unter anderem auch einige Merkwürdigkeiten über seine uralte Abkunft, die von hierher stammt. Es folgt das Zusammentreffen des Erzählers mit dessen Verwandten (dem geheimnisvollen Greis und der Greisin) in deren uraltes Haus. Danach schildert uns der Erzähler sein Aufenthalt in diesem Haus, der er mit dem Durchlesen von Büchern verbringt, unter deren auch das übelberüchtigte Necronomicon erscheint. Später begibt er sich, in Begleitung von dessen Verwandten und auch allen weiteren Bewohnern der Stadt, zum Fest, zu der örtlichen Kirche. Wie es sich jedoch schließlich zeigt, findet jenes Fest in den unterirdischen Grotten, die unter der Stadt liegen, statt, wohin die ganze Prozession, über eine geheime Treppe in der Kirche, heruntersteigt. Hier wird der Erzähler zum Zeugen eines grauenhaften Rituals und von weiteren schockierenden Enthüllungen, welche mit seiner Abkunft zusammenhängen. Am Ende flieht der Erzähler, im Unzurechnungsfähigkeitsanfall, aus diesen Grotten, weg und erwacht

in dem Krankenhaus in Arkham. Ihm wird mitgeteilt, dass er einen Autounfall hatte. Seinem Erlebnis will niemand glauben und es wird bei ihm sogar eine Psychose diagnostiziert. Doch er kennt die schreckliche Wahrheit bereits.

8. 2. Ein Wesen namens Sophia

Figuren:

Ein junger, kanadischer Abenteurer Tom Kilgoorley, ein Wesen namens Sophia.

Handlung:

Tom Kilgoorley pilgert nach einem, in der Bar verbrachten, Abend durch das nächtliche Wien. Auf seinem Weg stößt er auf einen geheimen Eingang in den Untergrund. Er entschließt sich ihn zu betreten und geht dann immer fort die dunkle Treppe herunter. Bei seinem Abstieg hört er einen gregorianischen Choral der immer lauter wird. Er entschließt sich weiter nach dem Klang zu gehen. Später hört er eine geheimnisvolle weibliche Stimme, die ihn zu sich mit seinem Namen ruft. Auf der Suche nach der Quelle dieser Stimme tritt Tom auf einmal in die Leere und stürzt in die „unendlichen Tiefen“.

Er wacht in einen geheimen Raum, ohne Fenster, wieder auf. Hier lernt er das Wesen namens Sophia, das als eine Nonne bekleidet ist, kennen. Eine Beunruhigung befällt Tom wenn er Sophia erwischt wie sie sich die Hände in den Flammen des Kamins wäscht. Kurz danach fällt Tom wieder in die Sinnlosigkeit und das Wesen zeigt sich, nachdem es die Bekleidung ablegt, als eine Kreatur nicht unähnlich einem weiblichen Werwolf.

Am Ende wacht Tom in einer lokalen Pension, mit einer Kopfverletzung, auf, nachdem ihn einer von den Passanten, Herr Tomek, mit einem zerschlagenen Kopf, auf der Straße findet. Aus der vergangenen Nacht erinnert sich Tom aber leider an nichts mehr.

8. 3. Ein Wesen namens Sophia und das Fest

Wie uns Artmann bereits detailliert, in seiner Geschichte, „*Ein Wesen namens Sophia*“, geschildert hat, beginnt die Handlung dieser geheimnisvollen und seltsamen Erzählung ziemlich unschuldig. Unser Hauptheld, in diesem Falle, ein junger, kanadischer Abenteurer Kilgoorley, hat es am jenem Abend mit dem Trinken übertrieben. Sein taumeliger Gang hat ihn, nach überlangem Rumirren durch die Wiener Gassen, bis zu einem geheimnisvollen Eingang, der in die unerforschten Tiefen des städtischen Untergrunds führte. Sein abenteuerlicher Geist lässt ihn nicht einmal für einen kurzen Augenblick zögern, und unmittelbar darauf steigt Kilgoorley über die dunkle Treppe, immer weiter, herunter, dem Unbekannten entgegen. Bei seinem langen Abstieg hört er dann aus der Dunkelheit vor sich einen schwachen Gesang eines gregorianischen Chorals, der mit der zunehmenden Tiefe auf der Intensität und Klarheit zunimmt: „*Der schauerliche gesang schien nun aus allen ecken und enden zu kommen und brachte ihn derart in verwirrung, daß er bald nicht mehr wußte, wo sich die treppe befand, über die er in diese musikalische gruft gestiegen war. Er fühlte langsam, wie eine eisige panik in ihm hochkroch ...*“ (Artmann 1979:333). Nachdem der junge Abenteurer zuletzt den Grund erreicht, hört er auf einmal eine andere, unbekante Stimme. Es handelt sich um die Stimme einer Frau, die ihn zu sich ruft. Doch in dem Augenblick, als es Kilgoorley wagt dieser Stimme durch die Dunkelheit zu folgen, tritt er auf einmal in die Leere und stürzt in einem grundlosen, dunklen Abgrund. Nach seinem Erwachen begegnet er sich mit Sophia, einer geheimnisvollen Frau, die in dem Kleid einer Nonne gekleidet ist. Bei dieser kurzen Begegnung verliert dann unser Abenteurer wieder sein Bewusstsein. Er erwacht erst in einer lokalen Pension wieder, nachdem er auf der Straße mit einer Kopfverletzung und einem Gedächtnisverlust gefunden wurde. Was der junge Kilgoorley allerdings nicht mehr erblickt hat, war die tatsächliche Gestalt des Wesens namens Sophia.

Lovecrafts Fest ist in vielen Ansehungen mit Artmanns Geschichte beinahe übereinstimmend. Doch im Unterschied zum Abenteurer Kilgoorley, ist hier unser Held namenlos. Die Handlung jedoch wird er uns diesmal mit eigenen Augen schildern.

Alles beginnt in dem Augenblick, als der Erzähler bei einer Autofahrt nach der Kleinstadt Kingsport in Neuengland sucht. Hier findet er anschließend die Behausung von seinen Vettern, damit er gemeinsam mit ihnen auf einem uralten Fest teilnehmen kann. Einen Teil der Handlung verbringt er in der Behausung von seinen Vettern. Doch als die Zeit kommt, begibt sich unser Erzähler, in der Begleitung von diesen Vettern, aber auch der einheimischen Bewohnerschaft, durch die uralten und verschneiten Gassen von Kingsport, bis zu der lokalen Kirche, nicht weit von dem Friedhof. Nach dem Eintritt in dieser Kirche, begibt sich jedoch die ganze Kirchfahrt, durch einen geheimen Gang mit einer engen Treppe, Richtung Untergrund: *„Im Nebel, kaum die Luft holend, starrte ich auf jenen Erebos von gigantischen Fliegenpilze, leprösen Feuer und zähflüssigen Wasser und sah, dass sich die Heeren in Kitteln um dem brennenden Pfeiler in einen Halbkreis stellten.“* (Lovecraft 2002:22). Hier wird der Erzähler Zeuge eines monströsen Rituals, der von einem Gesang, nicht unähnlich zu einem Choral, in einer unbekannt Sprache, und auch von vielen anderen Widerlichkeiten und schockierenden Enthüllungen, die ihn anschließend bis in die Unzurechnungsfähigkeit treiben, sodass er sich in einen dunklen Fluss, der hier durchfließt, wirft. Zu sich kommt er erst in dem Krankenhaus von Arkham wieder, nachdem er gefunden wurde, wie er sich durchnässt am Wellenbrecher des Hafens von Kingsport hält. Nach der Beschreibung von seinem gräulichen Erlebnis weigert sich jedoch jedermann ihm zu Glauben und er wird als ein Geisteskranker diagnostiziert.

Kommen wir uns jetzt also letztendlich jene Übereinstimmungen und Differenzen zwischen unseren Autoren ansehen.

Der Hauptunterschied zwischen beiden Werken liegt vor allem in der Tatsache, wie sie erzählt werden. Während hier Artmann die von ihm oft verwendete Er-Form der Schilderung benutzt, bevorzugt hier Lovecraft die für ihn so charakteristische Ich-Form, wobei der Name seiner Hauptfigur im Falle des Festes unbekannt bleibt, und bei dem Wesen namens Sophia wird er uns gleich am Anfang bekanntgegeben. Ein weiterer und nicht weniger wichtiger Faktor ist hier das Motiv des geheimnisvollen Einganges in den Untergrund, den beide Figuren benutzten, um in die unterirdischen Räume einzudringen, und zwar entweder aus eigener Neugier oder mit der Absicht eine uralte Tradition einzuhalten. In beiden Fällen folgt dann

ein langer Abstieg in den Untergrund. Artmanns dunkles Untergrund wird von einem gregorianischen Choral eines unbekanntes Ursprungs beschallen. Interieure von Lovecrafts Untergrund werden hier mit aller Widerlichkeit geschildert, wobei die ganze Szene das scheußliche, choralähnliche Gesang zu Ende zeichnet. So wie Artmanns Abenteurer, begegnet auch Lovecrafts Erzähler ein unmenschliches Wesen in einer Verkleidung, die dieses dann zum Ende loswird und es kommt zur Enthüllung ihres wahren Gestalt. Auch das folgende Motiv ist praktisch identisch, auch wenn er in jeder Geschichte in einer verschiedenen Zeitenfolge vorkommt. Im Falle von H. C. geht es um Kilgoorleys Sturz in den grundlosen Abgrund, der durch das Nachfolgen einer geheimnisvollen Stimme verursacht wird. Lovecrafts Erzähler wirft sich unzurechnungsfähig in die Tiefen eines dunklen, unterirdischen Flusses, damit er von den Schrecken, der er Zeuge wird, entkommen kann. Ebenso erwachen anschließend unsere beiden Helden nach deren ungewöhnlichen Erlebnissen, wobei der von Artmann nur mit einer Kopfverletzung und Gedächtnisverlust davonkommt, und der Erzähler von Lovecraft seine psychischen Folgen vermutlich lebenslänglich tragen muss.

Wie ich bereits in den vorherigen Kapiteln dieser Arbeit erwähnte, war der hauptsächliche „Lovecraftianischer“ Motiv das sich Artmann für seine Geschichte aus dem Werk des neuenglischen Autors auswählte, war vor allem das Element des geheimnisvollen Chorals, das sich aus den Tiefen des Untergrunds ergoss. Falls wir uns auf die Grundform dieser Artmanns Erzählung konzentrieren werden, erfahren wir, dass durch die Abnahme jenes Elements des Chorals in den Tiefen, diese Geschichte gewissermaßen unvollständig wird. Es mag also sein, dass die Absenz von diesem Element mit erheblichem Maße jegliche Heimlichkeit und auch die mindeste Dosis der Spannung und des spannenden Erwartens wegnimmt, die hier dadurch auch im Augenblick, als der junge Abenteurer in die Dunkelheit geriet ohne die Petroleumlampe, und damit auch ohne der einzigen Lichtquelle, erhalten wird. Dadurch war Artmann also in der Lage die Umgebung des Abenteurers weiter zu beschreiben. Dieser Gesang oder Choral erfüllt hier also höchstwahrscheinlich die grundsätzliche Aufgabe, falls es sich um das zu Ende Zeichnen der gesamten Atmosphäre von Artmanns Vision des Untergrunds handelt und dient dem Leser auch als eine Art „Orientierungszeichen“. Und dass führte Artmann, meiner Meinung nach, zu seiner anschließenden Wahl. Zur Wahl einer Geschichte, die sich in den

unterirdischen Labyrinthen seines Geburtsortes abspielt inspirierte ihn dann mit hoher Wahrscheinlichkeit seine Vorliebe in solchen atypischen Räumen, die vermutlich aus der Zeit vor seiner Wirkung in der „*Wiener Gruppe*“ her stammt, als er mit seinen Freunden gerade in jenen Räumen verschiedene Kulturaktionen veranstaltete: „...*wir vier haben so einen Katakombenkeller ausgeschaufelt. Diese Katakomben gehen durch ganz Wien. Da war aber noch so ein giftiges Zeug von Krieg, und dem Konrad und seiner schönen Freundin ist die Haut vom Gesicht Runtergefallen. Wir haben trotzdem alles rausgescharrt und so eine große Bühne gebaut und versucht – da tief unten – etwas aufzuführen...Wir veranstalteten „poetische acte“, „macabre feste“, „schwarze messen“, „imaginäre hinrichtungen“,...“* (Artmann 2001:71-72). Das unterirdische Choral erfüllte bei Lovecraft also ehe eine „Kulissenfunktion“, wobei Artmann in seiner Geschichte jenes Motiv damit verstärkte, dass er ihm eine spezielle Funktion zuteilte.

9. Die untoten Boten

Dieses Kapitel ist den wandelnden Toten gewidmet. Erstens folgen die Umriss der Geschichten „*Das Ding auf der Schwelle*“ von H. P. Lovecraft und „*Ein außerordentlicher Unglücksengel*“ von H. C. Artmann. Im anschließenden Unterkapitel werde ich dann die gemeinsamen Motive der beiden Geschichten, also hauptsächlich die Untoten die hier erscheinen, behandeln. Dabei versuche ich hier zu beweisen, dass Artmann jenes Hauptmotiv für seine Geschichte durch eine größere Greifbarkeit verstärkt und es damit zu einem Extrem verwandelt hat.

9.1. Das Ding auf der Schwelle

Figuren:

Daniel Upton, Edward Pickman Derby, Asenath (Waite) Derby (in Wirklichkeit die Inkarnation des Efraim Waite – ihr angeblich bereits verstorbener Vater).

Handlung:

Diese Geschichte spielt sich in der Stadt Arkham ab. Daniel Upton kannte seinen, um acht Jahre jüngeren, Freund, Edward Pickman Derby seit seinen sechzehn Jahren. Er hat seine vorzeitige Reife bewundert. Edward war ein sehr ängstlicher und schüchterner Mensch. Er widmete sich überwiegend dem Schreiben von dekadenter Poesie und hauptsächlich dann seinem Studium. Außer dies jedoch beschäftigte sich Edward heimlich auch mit den alten, verbotenen Büchern (das *Necronomicon* und ähnliches) und der schwarzen Magie. Später lernt Edward die geheimnisvolle Asenath Waite kennen, die er nach einiger Zeit heiratet. Die ursprünglich idyllische Ehe wird später zum Albtraum. Asenath tauscht, mit Hilfe der schwarzen Magie, mit Edward deren Körper. Nach einiger Zeit macht der immer verzweifelter Edward eine schockierende Entdeckung, als er durch Zufall erfährt, dass sich im Körper von seiner Frau, in Wirklichkeit, der Geist von ihrem angeblich verstorbenen Vater, Efraim Waite, befindet, der den Körper von Edward auf Dauer erlangen will, damit er seine volle Macht des Hexers zurück gewinnt, was er in Frauenkörper nicht könnte. Später erhält Daniel Upton, durch einen geheimnisvollen Boten, einen Brief,

in dem Edward alles erklärt und bittet den Daniel, damit er Efraim Waite in Edwards Körper tötet und jenes verbrennt. Er erläutert hier auch sein Schicksal, als er sich entschloss Asenath / Efraim selbst zu töten und anschließend lebendlich begraben im Körper von seiner toten Frau erwachte. Danach kommt er in diesem Zustand und sorgfältig ver mummt, als sein eigener Bote, zu dem nichts ahnenden Daniel, damit er ihm jenen Brief übergibt. Kurz nachdem er dies tut, stirbt der Edward (er zerschmilzt zu irgendeiner Sulz).

9. 2. Ein außerordentlicher Unglücksengel

Figuren:

ein gestrandeter Steuermann Tom Lowell, ein Stranddieb und brutaler Mörder Simon Pedersen.

Handlung:

Der einzige Überlebende aus dem zerschellten Schiff „Anna Mathers“ wird mit seinen Schwere Verletzungen auf der Küste einer unbekanntes Insel ausgeschwemmt. Hier wird er von Simon Pedersen gefunden, einem verurteilten Verbrecher, der gezwungen ist außerhalb der Zivilisation zu leben. Tom bittet ihn um Hilfe unter dem Vorwand einer reichen Belohnung. Doch Simon bringt ihn um und plündert ihn aus. Er versucht Tom auch die Schuhe zu nehmen, doch diese lassen sich nicht ausziehen, und deshalb schneidet er der Leiche die Beine gemeinsam mit den Schuhen ab. Diese hängt er anschließend in den Kamin seiner Bude, damit die Beine austrocknen und allein aus den Schuhen heraus fallen.

Doch Tom kommt unerwartet bei Simon vorbei, als eine verfaulte, beinlose Leiche mit einer phosphoreszierenden Aura, um sie wieder abzuholen. Er fordert von Simon einen ordentlichen Grab und seine Beine und Schuhe. Doch Simon lehnt seine Forderungen ab. Er nimmt Toms Körper und zieht ihn auf den Strand zurück, wo er ihn in einem fahrlässigen Grab begräbt. Von diesem Augenblick an kommt Toms Leiche, jeder Nacht der letzten 20 Jahre von Simons Leben, zurück zu der Tür seiner Bude und verlangt einem ordentlichen Grab und seinen Paar von Beinen zurück.

9. 3. Ein außerordentlicher Unglücksengel und das Ding auf der Schwelle

Die Handlung von Artmanns Geschichte beginnt auf dem Strand einer unbekanntem Insel. Hier lernen wir den einzigen Überlebenden aus dem gescheiterten Wasserfahrzeug *Anna Mathers* kennen, den Steuermann Tom Lowell. Unmittelbar darauf erfahren wir jedoch, dass unserem Seemann bereits nicht viel Zeit übrig bleibt, da er schwer verwundet ist. „Zur Hilfe“ kommt ihm der einzige, einheimische Bewohner, ein Verbrecher und Mörder in einer Person, Simon Pedersen. Statt dem armen Seemann zu Retten, mit der Aussicht auf eine reiche Belohnung, gönnt ihm Simon „einen Schlag aus Mitleid“ und ermordet ihn. Danach beraubt er Tom durchaus um alles. Er will bereits weggehen als er den Schuhpaar des Seemannes bemerkt, den er um jeden Preis auch haben will. Die Schuhe lassen sich jedoch nicht ausziehen, und so schneidet Simon dem regungslosen Körper die Beine zusammen mit diesem Schuhpaar ab. Doch noch zu derselben Nacht weckt Simon ein Pochen an die Tür seiner Hütte auf. Es ist Tom, der aus dem Tod aufgestanden ist und hierher mit der Forderung nach seinen beiden Beinen und nach einen ordentlichen Grab gekommen ist: *„Draußen stand im fahlen licht des mondes der steuermann der gesunkenen Anna Mathers oder, besser gesagt, er kniete an der schwelle jener räuberhöhle, es fehlten ihm ja die beine.“* (Artmann 1979:341). Doch dies kriegt der „Antragsteller“ von dem Mörder nicht. Stattdessen wird Toms verwesenen Körper zurück auf die Küste geschleppt, wo es Simon nur schlampig vergräbt. Von dieser Nacht an schleppt sich dann die Leiche jede Nacht auf die Schwelle von der Hütte, um auf die Tür zu pochen und seine Beine und einen ordentlichen Grab zu verlangen. Dazu kommt es allerdings niemals, und so spielt sich das ganze Szenario in den folgenden zwanzig Jahren von Simons Leben ab, bis auch er selbst endlich den Tot findet.

Aus der öden Insel müssen wir uns jetzt nach Arkham in Neuengland übersetzen, wo wir uns mit Edward Pickman Derby näher kennenlernen, dem Lovecraft einen überaus unglückliches Ende bereitete.

Der junge Edward war schon von Anfang an ein Sonderling, und so war es für niemanden eine übermäßige Überraschung, als er mit einer ähnlich fundierten, aber jedoch noch sonderlicheren Asenath Waite geheiratet hat. Wir müssen hier nicht

detailliert erwähnen, dass einige, merkwürdige Erscheinungen um ihren Haushalt auf sich nicht lange warten ließen. Asenath war nämlich mehr als in ihren Mann, in seinem Körper verliebt, das sie mit ihm, immer öfter, entweder direkt ausgetauscht oder es ferngesteuert hat. Sie tat so dank einer magischen Formel. Doch später in dieser Handlung folgt eine weitere schockierende Enthüllung, als der immer mehr verzweifelte Edward, aus Asenaths Benehmen und ihrer Handschrift abliest, dass sich in ihrem Körper in Wirklichkeit ihr, angeblich verstorbener, Vater Efraim befindet. Zum Ende der Geschichte erfahren wir, gemeinsam mit Edwards langjährigem Freund Daniel, aus einem Brief, dass sich Edward in seiner Verzweiflung entschlossen hat Asenath oder Efraim zu töten. Doch auch danach, als er das getan hat, kam es wieder zu einem Körpertausch, und der arme Ehemann ist somit, lebendlich begraben, in dem Körper seiner ermordeten Frau geraten. Als wir mit Daniel diese Passage des Briefes durchlesen, befällt uns eine plötzliche Bewusstlosigkeit: *„Im dunklen Dämmerlicht könnte ich kein Wort entziffern, und so trat ich in den Hausflur zurück; die zwergige Gestalt schleppte sich unwillkürlich hinter mir, doch auf der Schwelle der Tür stand sie still. Der Gestank aus diesem merkwürdigen Boten war in der Tat entsetzlich und ich hoffte nur, Gott sei Dank nicht vergeblich, dass meine Frau nicht aufwacht und ihm begegnet.“* (Lovecraft 1998:42-43). Nach unserem Erwachen erreichen wir letztendlich unsere ersehnte Erklärung. Nach dem geheimnisvollen, zwergartigen und verummten Sendboten, der Daniel den Brief übergeben hat und die ganze Zeit schweigend auf der Schwelle des Hauses stand, bleibt hier nur seine Bekleidung voll mit schleimiger Sulz übrig.

Worin steckt also diesmal jene Ähnlichkeit von Artmanns und Lovecrafts Geschichte? Beide Geschichten können dem Leser auf dem ersten Blick, eine von der anderen, als völlig unterschiedlich scheinen. Doch im Falle dass wir nicht die Chance dem ersten Eindruck schenken, der häufig voll von Irrtümern und Missverständnissen ist, stoßen wir auch an gewisse Elemente, die uns über der Ähnlichkeit der beiden Werke schließlich überzeugen. Zu den gehört gerade das Motiv von der abscheulichen und verfaulten Leiche, das hier in beiden Fällen erscheint. Während es sich im Falle von Artmanns Pechvogel Tom Lowell um ein schleppendes und phosphoreszierendes Körper handelt, bei Lovecraft bleibt uns von jenem Körper nicht besonders viel übrig, da es praktisch nur einzig durch die Bekleidung zusammenhält. Ein weiteres, beachtenswertes Detail ist der Fakt, dass beide unerwarteten Besucher immer ganz

plötzlich und unerwartet in der Nacht auf der Schwelle der Tür, und zwar entweder des Mörders oder des Freundes erscheinen. In beiden Fällen übergeben diese verfaulten Leichen eine Botschaft mit einer Förderung oder einer Bitte, und zwar nur eine mündliche oder eine schriftliche. Lovecrafts Geschichte unterscheidet sich jedoch deutlich von der von Artmann dadurch, dass die ganze Begebenheit nur eines einmaligen Charakters ist, wobei es sich im Falle von H. C. um ein sich immer wiederholendes Szenario handelt, und zwar für ganze zwanzig Jahren.

Durch diese seine Geschichte wollte Artmann vermutlich wieder seinem neuenglischen Favoriten Lovecraft huldigen, doch diesmal nahm er sich in dem „Visierkorn“ sein besonderes Gefühl fürs Detail und Originalität bei der Erschaffung und Schilderung von seinen morbidesten Vorstellungen. Lovecrafts Motiv von einem aus dem Tod wieder aufgestandenen Boten, aus der Geschichte „*Das Ding auf der Schwelle*“, verzauberte Artmann, durch dessen Originalität, vermutlich dermaßen, dass er sich entschließ dieses in seine Geschichte zu applizieren. Und deshalb schleppt sich der reglose Körper von Tom Lowell in tiefer Nacht auf die Schwelle von Simons Hütte. Artmann beweist hier durch dieses Motiv, auf seine Art und Weise, dass er, so wie Lovecraft, zur ähnlich morbiden Denkweise im Stande ist. Es handelt sich jedoch nicht um eine Übernahme des Motivs an sich, weil das resultierende Werk von Artmann, letzten Endes noch viel morbider, als der ursprünglicher Gedanke von Lovecraft, wirkt. In Lovecrafts Geschichte handelte es sich nämlich nur um ein Wesen, das aus einer formlosen Masse bestand, die nur die Bekleidung zusammenhielt, und dessen alleinige Beschreibung durch keine besondere Greifbarkeit auffällt. Nicht nur, dass sich Artmann also entschloss mit diesem Motiv, auf seine etwas andere, eigene Art, zu arbeiten, er machte es sogar mehr greifbar und somit, allgemein, auch viel morbider, als Lovecraft selbst. Artmann befasste sich auch nicht besonders detailliert mit den vergangenen Ereignissen, und damit auch nicht mit einer komplizierten Verwicklung, sondern er gab seinem Sinn für Simplität den Vorrang. Wie er selbst sagte, versuchte er hochwertige Prosa ohne überflüssiges „Flittergold“ zu erschaffen. Gleichzeitig versuchte er hier vermutlich auf die Verdorbenheit der Menschen und deren unstillbare Habgier hinzuzeigen. Hier wurde Lovecrafts Motiv von Artmann also deswegen absichtlich verstärkt und übertrieben.

10. Zwei Arten von Mutanten

Dieses Kapitel enthält zuerst zwei Umriss der Geschichten „*Das Grauen von Dunwich*“ von H. P. Lovecraft und „*Zwei verschiedene Arten Tees*“ von H. C. Artmann. In dem nachfolgenden Unterkapitel befasse ich mich mit deren gemeinsamen Motiv, der Mutation und Verwandlung des Menschen zu etwas völlig unmenschlichem. Bei jenem Motiv versuche ich zu beweisen, dass bei ihm Artmann eine sprichwörtliche Umkehrung durchführte.

10. 1. Das Grauen von Dunwich

Figuren:

Wilbur Whateley (in Wirklichkeit ein Mischling von Mensch und den Uralten), Lavinia Whateley (die Mutter von Wilbur), Zacharias Wahteley (der alte Wahteley), die Bewohner der Kleinstadt Dunwich (meistens Mitglieder der Familien Whateley und Bishop), Doktor Armitage, Professor Rice, Doktor Morgan.

Handlung:

Die Handlung dieser Geschichte spielt sich hauptsächlich in der Kleinstadt Dunwich in dem zentralen Massachusetts ab, und zwar in den Jahren 1913 bis 1928. Alles dreht sich um die Familie Whateley, die zu einem der zwei altertümlichen, dominanten Abkünfte von dieser ländlichen Kleinstadt gehört. Zuerst wird uns die Lokalität von Dunwich und etwas aus seiner Historie nähergebracht. Danach folgen einige Fakten die seine degenerierte Bevölkerung und auch beide erwähnten Abkünfte (Whateleys und Bishops) betreffen, wobei die Wahteleys hier oft mit der Hexerei verbunden werden. Im Jahre 1913 wird der Lavinia Whateley, zur Lichterness und bei mysteriösen Umständen, ihr Sohn Wilbur geboren. Sein Vater ist unbekannt, und so hat ihn der alte Wahteley, gemeinsam mit Lavinia, schrittweise erzogen. Der Junge wurde von den Einheimischen für sein seltsames Äußere und seine unklare Herkunft gehasst. Wie er erwachsen wurde, begann mit ihm der alte Wahteley deren Haus und dem ganzen Landgut zu rekonstruieren und große Mengen an Vieh einzukaufen. Damit macht der immer entwickelter Wilbur auch dann weiter, als der alte Whateley stirbt. Später verschwindet auch die Mutter des Burschen. Wilbur beginnt sich dann

außerhalb von Dunwich zu begeben, damit er an das Necronomicon gelangt, welches er zur Vollendung seiner schrecklichen Mission (die Ausrottung der Menschheit) braucht, weil seine eigene Ausgabe unvollständig ist. Das Buch findet er zwar in der Bibliothek der miskatonischen Universität in Arkham, doch der Bibliothekar, Doktor Armitage, lehnt es aus Furcht ab ihm das Buch auszuleihen. Der verzweifelte Wilbur versucht es anschließend zu stehlen, doch er wird bei diesem Versuch von dem Wachhund tödlich verletzt und stirbt. Doktor Armitage enthüllt hier, gemeinsam mit den Kollegen Rice und Morgan, die grauenhafte und widerliche Identität von Wilbur. Nach der Entzifferung von Wilburs Tagebuch begibt sich Armitage mit Rice und Morgan nach Dunwich, um hier, gemeinsam mit den Bewohnern, die unsichtbare und gigantische Kreatur zu bekämpfen, die inzwischen aus dem Haus der Whateleys ausgebrochen ist und Dunwich terrorisiert. Schließlich gelingt es den drei das Wesen sichtbar zu machen und es in die Sphären zurückzuschicken, aus denen es in unsere Welt gelang. Vorher schaffen sie jedoch noch dessen Ähnlichkeit mit seinem „menschlicheren“ Zwilling, Wilbur Whateley zu erblicken.

10. 2. Zwei verschiedene Arten Tees

Figuren:

ein mysteriöser Mann der sein Gesicht verdeckt hält – Malephant J. Liddel, Lady Elinor Bevenish (Malephants Schwester), Perceval Davenport, Gilbert Plomer.

Handlung:

Malephant kommt in die Bar, mit verdecktem Gesicht, und sucht seine Schwester Lady Bevenish. Diese will sich mit ihm aber nicht treffen, also verlässt er die Bar wieder. Einige Tage später kommt Malephant persönlich den Perceval Davenport, in seinem, zu besuchen. Hier deckt er sein Gesicht auf, dem er die ganze Zeit so sorgfältig verdeckt hielt. Sein Gesicht ist, mit der Ausnahme seiner Augen, in absolut unmenschliche Gestalten deformiert. Doch Perceval betrachtet das Ganze erst nur für einen Scherz und hält Malephants Gesicht nur für eine Maske. Sein Gesicht ist aber Real. Diese Erscheinung wurde durch zwei Teesorten, die Lady Bevenish in ihrem Labor erschaffen hat, und die diese Verwandlung rückgängig machen können, verursacht. Malephant ist also zu Davenport gekommen, damit ihm Perceval ein Zusammentreffen mit dessen Schwester vereinbart.

10. 3. Zwei verschiedene Arten Tees und das Grauen von Dunwich

Es wurde bereits eine relativ große Menge an Beweisen genannt, die uns zweifellos überzeugt haben, dass die Geschichten des österreichischen Abenteurers H. C. Artmann mit denen von dem neuenglischen Sonderling H. P. Lovecraft viel mehr gemeinsam haben, als es einem Laien auf dem ersten Blick scheinen mag. Und deshalb wird für uns auch dieser Fall keine Ausnahme sein.

Die Handlung von der obenerwähnten Geschichte von Artmann spielt sich diesmal in einer, relativ ungewohnter, Umgebung eines Jazz-Bars ab. Hierher kommt ein Mann im Hut, der sich ängstlich bemüht sein Gesicht vor der Umgebung zu verbergen. Dieser Mann wird uns wenig später auf einer originellen Weise, mit der Hilfe einer Visitenkarte auf der geschrieben steht: „*Malephant J. Liddell*“, vorgestellt. Diese Visitenkarte sendet er nach einem Kellner zu dem Tisch wo die lustige Gesellschaft von Lady Elinor Bevenish sitzt. Diese Geste von Malephant bleibt jedoch ohne eine Antwort, und so entschließt er sich die Sache in eigene Hände zu nehmen. Einige Tage später erscheint er persönlich im Hause von Davenport. Der Grund seines Benehmens wird uns, und auch dem Perceval, von Malephant enthüllt, als er sein Gesicht abdeckt. Sein Gesicht, falls man es noch so nennen kann, ist in unglaublichen Formen verändert und deformiert: „*Machen sie sich darüber keine unnötigen kopfzerbrechen*“, sagte Malephant J. Liddell, *und seine augen, das einzig menschliche in seinem gesicht, funkelten bitter-ironisch aus dem dachsgrauen fell, das seinem kopf zur gänze bedeckte, „diese beiden wolfshauer und die grüne schweineschnautze sind ebenso echt wie die ihres rivalen Plomer.“* (Artmann 1979:355). Er kam also hierher, wie er selbst erklärt, damit ihm Davenport ein Zusammentreffen mit Lady Bevenish besorgt, um an eine spezielle Art von Tee zu gelangen, die die Lady selbst in ihrem geheimen Labor erschaffen hat. Dabei erläutert er uns, dass es zwei Arten dieses Tees gibt, und zwar eine, die die Verwandlung verursacht und eine zweite, die sie wieder rückgängig macht. Ob ihm sein Bemühen schließlich gelingt, und für Malephant alles gut ausgeht oder nicht, erfahren wir leider nicht mehr.

Wenn wir jetzt, bereits zum zweiten Mal, wieder in die neuenglische Kleinstadt Dunwich zurück kommen, erwartet uns hier eine Geschichte eines etwas stärkeren „Kalibers“. Lovecrafts Antiheld ist in dieser Erzählung ein junges, doch hinsichtlich

seines tatsächlichen Alters, unglaublich entwickeltes Individuum, namens Wilbur Whateley. Schon die Tatsache, dass der Bursche unter merkwürdigen Umständen geboren wurde, kann in uns eine gewisse Portion von Vermutungen über seine Herkunft auslösen. Einer Nacht wurde er seiner weißsüchtigen Mutter, Lavinia, einfach geboren, die ihn dann, gemeinsam mit dem alten Whateley, erzogen hat. Der Knabe war jedoch von einem sonderbaren Aussehen. In seinem Gesicht war etwas Ziegenbockartiges, was unter den Bewohnern von Dunwich und deren Hunde ein Gefühl der Unsicherheit und eines nie zuvor gesehenen Hasses auslöste. Als sich dann Wilbur mit einer unnatürlichen Geschwindigkeit entwickelte und erwachsen wurde, wurden auch jene atypischen Züge in seiner Erscheinung mehr und mehr deutlich. Nach dem Tod des alten Whateley ist Wilbur oft gereist, und zwar vor allem um die Bibliotheken der umliegenden Stadter, wo er sich bemuhrt hat, den fur ihn so unentbehrlichen Necronomicon zu besorgen, damit er seine langfristigen Plane verwirklichen kann. Das ist ihm allerdings nicht besonders gelungen und Wilbur begann den Gefuhlen des Zeitdrucks zu verfallen. Alles endete fur ihn zuletzt auf eine sehr tragische Art und Weise, als er versucht hat sich des Bandes gewaltsam in der Bibliothek der miskatonischen Universitat in Arkham zu bemachtigen. Hier wird er namlich bei der Tat von einem machtigen Wachhund uberrascht, der ihn todlich verletzt. Als dann zu dem Tatort unser bereits fruher erwahntes Trio von Gebildeten, angefuhrt von Dr. Armitage eintrifft, bietet sich ihnen ein durchaus schockierendes, und widerliches Anblick auf das Wesen namens Wilbur Whateley. Den Begriff „das Wesen“ benutzen wir hier vollig berechtigterweise, und zwar vor allem deswegen, dass es sich in seinem Fall uberhaupt um keinen Menschen handelte. In Wirklichkeit ging es hier um eine Art von Mutation von den Uralten, und zwar konkret mit dem Wesen, welches als Yog-Sothoth bekannt ist: *„Zweifellos war er zum Teil menschlichen Ursprungs, denn er hatte betrachtlich menschliche Hande und Kopf und im ziegenartigen, kinnlosen Gesicht spiegelte sich das Siegel der Abkunft der Whateleys ab. Allerdings der Torso und der niedere Teil des Korpers gehorten in das teratologische Reich der Monster, der Kreatur konnte eine freie und sichere Bewegung auf der Erde also nur eine ausreichende Menge an Kleidungsstucken ermoglichen.“* (Lovecraft 2002:79).

Worin besteht also jene sprichwortliche „Mutation“, was diese beiden Geschichten angeht? Fur die ubersichtlichkeit werden wir uns anders herum zuerst

darauf erinnern, worin sich die beiden Geschichten unterscheiden. Artmanns „Teegesellschaft“, spielt sich in der Umgebung einer Jazz-Bar, wobei der Hauptheld dieser Geschichte zwar sein wahres Gesicht am Anfang ängstlich verbirgt, doch die Umstände zwingen ihn unmittelbar darauf seinen Zugang zu der Sache zu ändern und das „wahre Gesicht“ zutage bringen. Lovecrafts „Mutant“ hingegen, versucht es, vor den Menschen, sein tatsächliches Wesen, praktisch über sein ganzes Leben zu verbergen. Zu seiner wahren Enthüllung kommt es im Grunde durch einen unglücklichen Zufall von Umständen. Jenes gemeinsame Motiv ist hier für uns gerade die Verwandlung, oder Mutation des Helden, oder Antihelden, von einem Menschen in ein Wesen, vielleicht auch völlig unmenschliches. Eine interessante Erscheinung ist auch der Fakt, dass es im Artmanns Fall bei Malephant nur zur Verwandlung des Gesichtes, das er verbirgt, kam, wobei nur seine Augen menschlich blieben. Bei Lovecrafts Wilbur geht es um eine völlig verkehrte Erscheinung. Hier muss der Antiheld nämlich nicht sein Gesicht verbergen, obwohl sich dieses von einem gewöhnlichen Menschen auch bedeutend unterscheidet, aber vor allem seinen Körper, der mit einem Menschen gar nichts mehr gemeinsam hat. Doch es ist gerade dieses Motiv, das in diesem Fall eine Verbindungslinie zwischen den Werken von H. C. Artmann und H. P. Lovecraft bildet.

Gleich wie es in den vorgegangenen Fällen war, übernahm Artmann auch in diese seine Geschichte eins von den Elementen, die wir in Lovecrafts Werken finden können. In diesem konkreten Fall handelt es sich um das Motiv der Mutation oder Verwandlung des Menschen in ein Wesen, das teils unmenschlich ist. In Lovecrafts Geschichte „*Das Grauen von Dunwich*“ erfüllte jenes Element eine Schlüsselrolle bei der endgültigen Enthüllung des Geheimnisses, welches die Figur des Wilbur Whateley von Anfang an einhüllte. Es handelte sich hier also diesmal nicht mehr um eine bloße „Kulise“, welche Lovecraft zum Ende Zeichen der ganzen Geschichte dachte, sondern um ein wahrhaftiges Stammelement, das durch die ganze Erzählung hindurchgeht, und durch dessen auch eine ziemlich komplexe Verwicklung mit einer durchaus unerwarteten Enthüllung entstand. Artmann übernahm dieses erwähnte Motiv der Mutation gerade in seine Geschichte „*Zwei verschiedene Arten Tees*“. Hier unterzog er dieses Motiv einer sprichwörtlichen „Mutation“, damit er es erfolgreich in die Umgebung von dieser seinen Geschichte adaptieren könnte. In diesem konkreten Fall können wir bemerken, dass er hier eine Art „Inversion“

durchführte, als er Lovecrafts ursprüngliches Motiv buchstäblich umkehrte. Am besten können wir diesen Unterschied merken, falls wir Artmanns Figur von Malephant J. Liddell, bei dem die Verwandlung nur im Falle des Kopfs durchlief, wobei der Körper menschlich blieb; mit Lovecrafts Wilbur Wahteley, wo es im Gegenteil zur Verwandlung des ganzen Körpers kam, doch der Kopf menschlich blieb, vergleichen. Auch hier können wir dann nicht, im Falle von Artmanns Geschichte, die Präsenz des sarkastischen Humors und einer Frauenfigur (Lady Bevenish) übersehen, welche in Lovecrafts Werken nur sehr selten oder gar nicht vorkommen. Diese Tatsache beweist uns wieder auf eine ziemlich direkte Weise, dass Artmann mit Vergnügen die Elemente von Lovecrafts Werken übernahm, wobei er sie kategorisch verschiedenen Veränderungen unterzog, ob es sich nun um deren Vereinfachung, eine absichtliche Verstärkung (Übertreibung) oder, wie in diesem Fall, um deren Inversion handelte. Das Resultat waren dann oft Geschichten, die dem Leser als eine Parodie von Lovecrafts Werk erschienen könnten, welches der Autor selbst immer mit allem Ernst verfasste.

11. Hexer, Biester und Zauberformeln

In diesem Kapitel werde ich versuchen die drei erwähnten Motive des Hexers, der Biester und der Zauberformeln, für den Leser, sichtbar zu machen und damit die Ähnlichkeiten zwischen den Werken von Lovecraft und Artmann zu betonen. Zuerst folgen die Umriss der Geschichten „*Der Fall Charles Dexter Ward*“ und „*Conrad Tregellas's Abenteuer*“. Danach werde ich mich, in dem Unterkapitel, mit deren Gemeinsamkeiten befassen und versuche dabei zu beweisen, dass Artmann diese Motive übernommen, aber gleichzeitig auch verändert hat, indem er sie wieder seinem Erzählerstil angepasst hat, indem er diese umgeformt oder mehr greifbar gemacht hat..

11. 1. Der Fall Charles Dexter Ward

Figuren:

Charles Dexter Ward, Herr Theodor Howland Ward (der Vater von Charles), Frau Ward, Dr. Marinus Bicknell Willett (der Familienarzt der Wards), die Psychiatern Dr. Lyman und Dr. Waite (die Psychiatern der privaten Anstalt für Geisteskranken auf der Insel Conanicut), Josephus Curwen (der Urururahnerr von Charles), Dr. Allen (in Wirklichkeit der Josephus Curwen in Verkleidung), die Bewohner von Salem und Providence.

Handlung:

Die Handlung von dieser Geschichte konzentriert sich auf den jungen Charles Dexter Ward und spielt sich in dem neuenglischen Providence, in den Jahren 1918 bis 1928, ab. Zuerst berichtet man hier von der Kindheit und den Vorlieben des jungen Ward (vor allem für die Architektur). Während seines Studiums stößt Charles später auf einige Erwähnungen über seinem Urururahnerr, dem, von den Leuten gehassten, Joseph Curwen. Der junge Ward widmet sich seit diesem Moment der Genealogieforschung seiner Abkunft und dem Studium der Archive, damit er über Curwen mehr erfährt, was ihm dann schließlich auch gelingt. Weiter folgt eine Übersicht von Informationen, die es Charles gelang aus den Archiven und von den Augenzeugen zu gewinnen. Unter diesen Beweisen stößt er auch auf die Erwähnung über Curwens ehemaliges Haus, bei dessen Durchforschen er das Porträt von Curwen findet, das anschließend in dem Arbeitszimmer von Charles versetzt wird.

Nach der Versetzung des Porträts stößt der Bursche im Curwens Haus auf ein geheimes Versteck, wo er die Aufzeichnungen dieses Mannes findet. Während des Studiums von diesen Schriftstücken erscheinen bei Charles einige Veränderungen im Benehmen, welche schrittweise der Familienarzt Dr. Willett und danach auch die Eltern des Burschen bemerken. Später begibt sich der schon erwachsene Charles, nach den Spuren von Curwen, nach Europa. Nach seiner Rückkehr macht er mit seinen Studien und Experimenten weiter, wobei er auch die ehemalige Farm von Curwen rekonstruieren lässt. Bei den Experimenten gelingt es ihm schließlich, mit Hilfe von den Körpersalzen, seinen Urururahnerr wieder zum Leben zu erwecken. Dieser arbeitet mit dem Burschen einige Zeit zusammen, doch später tötet er ihn und nimmt sein Platz in der Familie, wegen deren gegenseitigen Ähnlichkeit, ein. Außerdem gibt er sich für Dr. Allen, den Mitarbeiter des jungen Ward, aus. Jene Veränderungen im Verhalten, die bei dem Jungen (jetzt bereits Curwen) durchlaufen, erwecken die Aufmerksamkeit von Willett. Und dieser löst dann das ganze Geheimnis auf. Im Begleitung von dem alten Ward, besucht er Curwens ehemalige Farm, als sie dem jungen Ward in die Anstalt für Geisteskranke versetzen, und enthüllt die unglaubliche und grauenvolle Wahrheit. Unter anderem bestätigt sich sein Verdacht, dass es sich bei dem jungen Mann nicht um Charles handelt. Am Ende kommt es dann tatsächlich zur Enthüllung von Curwens Verkleidung und zu der anschließenden finalen Konfrontation von Dr. Willett mit diesem bössartigen Hexer. Curwen wird bei diesem Kampf mit Willett, dank einer magischen Formel, Zurück in die Körpersalzen verwandelt, aus denen er aufgestanden ist. Willett informiert danach die Wards, dass Charles aus der Anstalt geflohen ist. Damit ist der Fall geschlossen.

11. 2. Conrad Tregellas's Abenteuer

Figuren:

Conrad Tregellas, Mrs. Linthwaite, Dr. Norman Bunyin – in Wirklichkeit Ochuyo Gowin (der große Hexer von Kamtschatka).

Handlung:

Mrs. Linthwaite, die Freundin von Conrad Tregellas, wird in ihre Bibliothek von einem Dr. Norman Bunyin besucht, der ein konkretes Manuskript sucht. Später

entführt derselbe Mann, alias Ochuyo Gowin, Mrs. Linthwaite und fordert von, seinem alten, abgesagten Feind, Tregellas den sog. „*Khanchouli-Manuskript*“ als Ablöse. Inzwischen wird Mrs. Linthwaite in einem gewissen Bau auf einem unbekanntem Ort gefangen gehalten, auf dem sich außer ihr noch irgendwelche unmenschliche Kreaturen, die Opfern von Gowins Experimenten, die früher Menschen waren, befinden, um sie zu überwachen. Tregellas ist mit den Bedingungen des Hexers einverstanden und begibt sich zu dem Übergabenort.

Hier kommt es später zu der letzten Konfrontation zwischen Tregellas und Gowin. Dieser hetzt seine Bestien auf Tregellas auf, nachdem er von ihm erfährt, dass Tregellas das Manuskript schon vor längerer Zeit zerstört hat. Doch Conrad kennt dieses Manuskript aus dem Kopf, und so, dank der Hilfe einer geheimnisvollen Zauberformel, „*Tök Ph'rong Sülleng!*“, bemächtigt er sich diese Kreaturen und wendet sie gegen dem bösen Gowin. Der Hexer wird von seinen Ungeheuern ohne jedes Mitleid zerfleischt. Danach verwandeln sich diese Kreaturen wieder in die Menschen die sie früher waren.

11. 3. Conrad Tregellas's Abenteuer und der Fall Charles Dexter Ward

Diese Artmanns Geschichte beginnt im Augenblick, als die Mrs. Linthwaite, in ihrer Bibliothek, der geheimnisvolle Dr. Norman Bunyin besucht, um hier eine konkrete Handschrift zu suchen. Mrs. Linthwaite kann ihm jedoch bei dieser Gelegenheit keineswegs dienen. Später wird diese Freundin von Tregellas, von dem Doktoren Bunyin entführt. Unmittelbar darauf erfahren wir, dass jener Doktor niemand andere ist, als der böse Hexer Ochuyo Gowin. Dieser sendet dann Tregellas eine Botschaft, in der er ihm die Situation von Mrs. Linthwaite schildert und auch seine Forderung, das *Khanchouli-Manuskript*, beschreibt, das als eine Ablöse für Tregellas's Freundin dienen soll. Conrad ist mit diesem Austausch selbstverständlich einverstanden. Inzwischen wird die Frau auf einen unbekanntem Ort gehalten, in einem Raum der voll von Zellen ist. Sie allerdings, ist hier der einzige Mensch. Die restlichen Zellen werden von irgendwelchen merkwürdigen und unmenschlichen Wesen bewohnt, die das Resultat von Gowins widerlichen Experimenten sind: „*Aber dies war keinesfalls das malerische kunstwerk eines irrsinnigen genies, sondern ein höllenesen aus fleisch und blut, eine alptraumhafte*

fratze, die aus einem tadellos gestärkten kragen hervorwuchs, aus einem alltäglich gekleideten menschenleib, aus dem körper eines mannes in rotblaugestreiftem club-blazer und hellgrauen flanellhosen.“ (Artmann 1979:374). Bei der späteren Konfrontation von Conrad und Ochuyo, teilt ihm der Tregellas mit, dass er das Manuskript schon vor lange her zerstört hat. Durch dies provoziert er Gowin, sodass er auf ihn seine Kreaturen hetzt. Was Gowin allerdings nicht ahnt, ist die Tatsache, dass sich Tregellas die wichtigste Passage aus dem zerstörten Manuskript merkte. Und gerade durch diese magische Formel hetzt der Conrad die rasenden Ungeheuer gegen ihren Schöpfer zurück: *„Tök p’hrong süleng!“* (Artmann 1979:379). Nachdem Gowin mitleidslos, durch seine eigene „Schöpfungen“, zerfleischt wird, verwandeln sich diese Wesen zurück zu dem Menschen, die sie Mal waren. Das Gute gewinnt, das Böse wird bestraft.

Jetzt werden wir es gemeinsam versuchen jenem Fall des jungen Wards zu lösen und somit sein wahres und unglückliches Schicksal zu enthüllen.

Charles Dexter Ward ist ein Einzelgänger, der die berühmte und abwechslungsreiche Architektur seiner Heimatstadt Providence bewundert. Sein Leben jedoch verändert sich im Augenblick, als er über seinen alten, und durch die Leute gehassten Verwandten, Joseph Curwen erfährt. Dieser wurde, von den Bewohnern von Providence, mit seltsamen Begebenheiten und Erscheinungen, und ebenso mit der Hexerei und schwarzer Magie verbunden: *„Das erste, was am Joseph Curwen auffällig war, war das, dass er über die ganze Zeit seit seiner Ankunft so aussah, als ob er nicht älter wird...; immer jedoch sah er wie ein dreißigjähriger oder fünfunddreißigjähriger aus, mehr nicht. Wie sich die Jahrzehnten türmten, begann dieser besondere Umstand die allgemeine Aufmerksamkeit zu erwecken;...“* (Lovecraft 1992:162-163). Der Bursche entdeckt nach und nach eine immer größere Menge an Beweisen und beginnt sich selbst jenen dunklen Wissenschaften und Experimenten zu verlegen. Als sich dann seine Eltern, gemeinsam mit dem Familienarzt Dr. Willett, über die ganze Situation bewusst werden, ist es für deren geliebten Sohn bereits zu spät. Der junge Ward hat sich, zur Verwechslung ähnlich mit seinem Altvater Curwen, verändert. Was die Eltern mit dem Doktoren nicht ahnen, ist die Tatsache, dass es Charles, bei einer Serie von seinen Invokationen, mit der Hilfe von Körper-Salzen, gelungen war, Curwen selbst aus dem Tode

heraufzubeschwören. Dieser tötet dann später dem Burschen und nimmt sein Platz, dank deren gegenseitigen Ähnlichkeit, ein. Damit kein Verdacht aufgenommen wird, gibt sich Curwen, durch eine lasche Verkleidung, noch für einen Gelehrten und Mitarbeiter von Charles, Dr. Allen, aus. Dieses sinnige Komplott wird jedoch zuletzt dank Dr. Willett aufgedeckt, der außer dieser Entdeckung noch auf der Farm von Charles eine Reihe von durchaus schockierenden Tatsachen erforscht, wo er außer eines geheimen, unterirdischen Labors auch eine Art Kerker entdeckt, wo auf dem Grund von dessen Zellen, in der Dunkelheit, scheußliche Wesen, als der Überrest der furchtbaren Experimenten noch aus den Zeiten von Curwen, kauern: *„Die Natur hat es in jener Gestalt nie erschaffen, denn es war zu greifbar unvollendet. Die Defekte waren zu überraschend und die Abnormität der Proportionen unbeschreiblich. Willett gab lediglich zu, dass die Kreatur durchaus eins von den Wesen war, die Ward aus den unvollkommenen Sälzer beschwor und diese zum dienstlichen und ritualen Gebrauch am Leben hielt.“* (Lovecraft 1992:253). Die Geschichte kulminiert im Augenblick, als Dr. Willett, nach seinem Erlebnis auf der Farm, den aufgedeckten Curwen, in das Irrenhaus besuchen kommt, um seine Theorie zu überprüfen. Hier erfährt er, dass es sich tatsächlich nicht um Charles, sondern um seinen böartigen Altvater handelt. Bei der finalen Konfrontation bestraft dann Dr. Willett, im Duell der magischen Formeln, den verlotterten Hexer und verwandelt ihn wieder zu jenen Salzen, aus denen er aufgestanden war: *„OGTHROD AIF GEB'L-EE'H YOG-SOTHOTH 'NGAH'NG AI'Y ZHRO!“* (Lovecraft 1992:278). Charles Verschwinden aus der Anstalt rechtfertigt der Doktor mit der Flucht des jungen Mannes. Somit ist der Fall geschlossen.

Was die ähnliche Elemente von diesen zwei Geschichten angeht, kann uns beinahe sofort die Tatsache fesseln, dass wie bei Artmann, so bei Lovecraft, ein böser Hexer oder Schwarzkünstler erscheint. Ein weiteres Motiv, das sich uns gerade hier mit dem Hexer verbindet, ist das Element der furchtbaren Experimenten, bei denen, wie Gowin, so auch Curwen eine Armee von widerlichen Kreaturen, die sie dann in Gefangenschaft halten, erschaffen. Als eine weitere Ähnlichkeit können wir das Motiv der schwarzen Magie anhängen, mit der die beiden Hexer umgehen und zum Ende auch untergehen. Zu den Beweisen über den Einfluss von Lovecraft auf Artmanns Geschichte gehört die unabdenkbare Präsenz des geheimnisvollen Khanchouli-Manuskripts, wobei sich bei Lovecraft höchstwahrscheinlich wieder

um das Necronomicon handelt, das die magischen Formeln enthält. Und wen selbst all die erwähnten Motive und Elemente nicht überzeugt haben, für ihn ist direkt im Text von Artmanns Geschichte diese Passage gedacht: „...es war heller irrsinn, ein delirium aus der feder eines Howard P. Lovecraft!“.

Auch im Falle von dieser Geschichte bemühte sich Artmann seinem Favoriten aus dem amerikanischen Providence zu nähern. Für die Leser, die über Lovecrafts Werk „*Der Fall Charles Dexter Ward*“ bereits aufgeklärt sind, ist es wichtig nur jenen Fakt zu erwähnen, dass er bei dieser Geschichte, sowie bei einigen anderen, seiner Hauptfigur einige von seinen eigenen Attributen und Charakterzügen und zum Teil sogar seine Vergangenheit beschied. Seine Hauptfigur hier war deshalb ein merkwürdiger und geschlossener Mensch, der sich mit Okkultismus befasste. Artmann wollte in dieser Hinsicht nicht hinter Lovecraft zurückbleiben und machte dasselbe in seiner Geschichte „*Conrad Tregella's Abenteuer*“. Er erschaffte hier, so wie Lovecraft, eine Figur des bösen Hexer (bei Lovecraft *Curwen*, bei Artmann *Gowin*), mit dem sich Artmanns Hauptheld, der berühmte Abenteurer Tregellas, mit dem sich Artmann auf einer etwas gehobener Weise identifizierte, auseinandersetzt, damit er seine Geliebte, die sich in der Gefangenschaft jenes verrückten Bösewichts befindet, rettet. Das Motiv der ausgezüchteten Monster wurde hier von Artmann wieder mehr greifbar geschildert, als ursprünglich bei Lovecraft. Was die Zauberformeln angeht, erfüllen diese in beiden Fällen eine Schlüsselrolle bei dem Besiegen der Hexer. Artmann übernahm hier also praktisch einige von Lovecrafts Motiven, damit er diese in seine eigene Geschichte anpasste, womit er sich wieder dem Erzählerstil von Lovecraft annähern wollte. In Schlussfolge bereicherte er dieses Werk um eigene Motive (einen Held / Abenteurer und eine Frau in Not), die ursprünglich in Lovecrafts Werk fehlten, und Artmanns Geschichte, aus der Sicht der Abenteuerlichkeit, vollständig und perfekt machten. Im Falle der erwähnten Motive kam es also bei Artmann diesmal zu einer gewissen Abschwächung und Anhebung. Höchst wahrscheinlich ist hiermit auch die Tatsache, dass er durch dieses Werk diesmal nicht nur Lovecraft allein huldigen wollte sondern, auf seine Art und Weise, auch jegliche Abenteurer und Abenteuergeschichten.

12. Unter der Meeresfläche

Dieses Kapitel befasst sich mit dem Motiv von Meereswesen, die in den Werken von H. P. Lovecraft und H. C. Artmann erscheinen. Zuerst gibt es hier einen kurzen Umriss von Artmanns Geschichte „*Wladimir Greebarac*“. Weiter wird das erwähnte Motiv aus einer eher globalen Sicht behandelt. Statt hier alle umfangreiche Werke von Lovecraft zu beschreiben, Erwähne ich in dem Unterkapitel, aus diesem Grund, nur bestimmte Stellen aus den Geschichten von H. P. L., in denen dieses Motiv direkt vorkommt. Anschließend versuche ich hier zu beweisen, dass Artmann jenes Motiv zwar verwendet, aber es in seiner Geschichte verändert und vereinfacht auffasst.

12. 1. Wladimir Greebarac

Figuren:

Wladimir Greebarac (ein Abenteurer)

Handlung:

Der Abenteurer Wladimir sieht sich die Aussicht auf das Meer an, als er nicht weit von sich eine Bewegung bemerkt. Als er dann näher kommt, erkennt er, dass es sich um ein gigantisches Krokodil handelt. Er verfolgt das riesige Reptil auf das Meer auf seinem Boot und versucht es mit seiner Flinte erjagen. Doch sein Boot wird mit einer großen Kraft, eines unbekanntes Ursprungs, in die Luft ausgeschleudert und anschließend umgekippt. Wladimir geriet in das Wasser und wird danach in die Tiefen des Meers heruntergezogen. Doch nicht von den Krokodilen, sondern von einer Meerjungfrau.

12. 2. Wladimir Greebarac und die Wesen aus den Meerestiefen

Weil dieser unser letzter Vergleich von Artmanns und Lovecrafts Geschichten in diesem Fall zu umfangreich werden könnte, habe ich mich entschieden es aus einer gewissermaßen mehr globalen Sicht einzugehen. Die letzte von mir gewählte

Geschichte aus der Feder unseres österreichischen Abenteurers ist, wie schon der Titel dieses Kapitels verrät, die Geschichte, die den Namen Wladimir Greebarac trägt.

Die Handlung von dieser Geschichte beginnt im Augenblick, als sich dieser junge Abenteurer mit der, in der Tat, wunderschönen Aussicht auf das Meer weidet. Als er sich dann im nächsten Augenblick bereitet seinen Blick abzuwenden, sieht der Wladimir, nicht weit von sich, irgendeine Bewegung. Nachdem er sich in dieser Richtung begibt, erblickt er etwas, das in der einheimischen Gegend nicht zu den typischsten Lebewesen gehört. Es handelt sich um ein gigantisches Krokodil, das vor Wladimir ins Meer flüchtet. Der abenteuerliche Charakter des Burschen erlaubt ihm jedoch nichts anderes, als das mächtige Kriechtief zu verfolgen, damit er es erjagen kann. Wladimir begibt sich also, in einem kleinen Boot, hinter dem Krokodil, in die Meereswellen, nur mit seiner Büchse bewaffnet. Diese Verfolgung hat jedoch keine zu lange Dauer. In dem nächsten Augenblick wird das Boot des Abenteurers, durch eine ungesehene und unbekannte Kraft, in die Luft geschleudert. Kaum sammelt sich Wladimir wieder zusammen, begegnet er sich, im Angesicht, mit einer Meerjungfrau, die ihn mit sich, irgendwo tief, in die dunklen und unerforschten Wässern des Ozeans herunterzieht: *„Aber das, was ihn gleich darauf an den beinen festhielt und in die tiefe zu ziehen trachte, das war kein ausgewachsenes Krokodil, sondern eine quicklebendige, schlüpfrige Wasserfrau, deren Augen vor Gier wie Perlmutter schimmerten!“* (Artmann 1979:382). Den jungen Abenteurer wird niemand mehr jemals erblicken.

Die Leser können sich jetzt jene wichtige Frage stellen, was diesmal jenes so ersehnte Verbindungselement zwischen den österreichischen und neuenglischen Autoren ist. In diesem Fall ist es gerade das Meereswesen, die Meerjungfrau, die Wladimir Greebarac in die unbekanntes Tiefen herunterzieht. Es geht eben um das Motiv der Meereswesen, dass in einer ungezählten Menge in der Prosa von H. P. Lovecraft erscheint oder erwähnt wird. Für eine bessere Vorstellung werden wir uns hier an einige Geschichten, als ein Beispiel, in denen sich diese Wesen, die tief im Meer leben, befinden, erinnern:

Cthulhus Ruf (Hier wird der junge Wilcox im Traum, in den Ruinen einer Tiefmeerischen Stadt, von einem Wesen namens Cthulhu verfolgt; mit derselben

Kreatur wird, in derselben Geschichte, die Besatzung des Wasserfahrzeugs Alert konfrontiert, als es bei der verzweifelten Flucht zum Zusammenstoß des Schiffes mit jenem Ungeheuer kommt): *„Es schien, als handelte es sich um eine Kreatur, oder um ein Symbol welches eine Kreatur von solch einer Gestalt darstellte, die nur eine kranke Vorstellungskraft erschaffen kann. Falls ich berichte, dass meine gewissermaßen verstiegene Phantasie in der Abbildung gleichzeitig einen Tintenfisch, einen Drachen und eine Karikatur eines menschlichen Wesens erkannte, werde ich mich keineswegs dem Geisterbild von diesem Ding entfernen.“* (Lovecraft 2002:31);

Dagon (wo ein armer Schiffbrüchiger auf einem Stück von verfaultem Festland geriet, das durch einen Hub von Meeresgrund entstanden ist, damit er nach seiner qualvollen Wanderung durch diese stinkende Landschaft am Ende im Angesicht einer widerlichen Meereskreatur steht, als dieses aus den dunklen Wässern auftaucht, um auf ein gigantisches Monolith im Zentrum der Insel zufahren können): *„Bei einer kaum sichtbaren Läuterung der Wasserfläche rückte sich das Ding über das dunkelgewordenes Wasser aus. Ein gigantisches, scheußliches und dem Polyphem ähnliches schoss es wie ein unvorstellbarer Dämon aus den Alpträumen zum Monolith hinauf den es mit deren mächtigen schuppigen Armen umklammerte, während es mit dem Kopf runnickte und irgendwelche rhythmischen Geräusche herausgab.“* (Lovecraft 2002:13); oder *Schatten über Insmouth* (wo der Hauptheld die schockierende Wahrheit über die Herkunft und Beschaffenheit von den einheimischen Bewohnern erfährt, die tief in die Vergangenheit greift, wobei es sich zum Ende zeigt, dass er selbst mit diesen „Menschen“ mehr gemeinsames hat, als er sich ursprünglich annehmen wagte): *„Ich denke, dass deren überwiegende Farbe die graugrüne war, obwohl sie weiße Bäuche hatten. Sie waren meistens glänzend und glitschig und deren Rücken war schuppig. Mit den Formen erinnerten sie an einem Antropoiden, während die Köpfe die der Fischen waren mit vorangehenden, aufgesperrten Augen, die sich nie schließen. Auf den Seiten von dessen Hals vibrierten die Keime, die langen Pfoten hatten sie mit einer Schwimnhaut ausgestattet und sie hüpfen eine Weile auf zwei Beinen, eine Weile auf vier.“* (Lovecraft 1998:129-130). Im Falle von diesen Geschichten von Lovecraft, handelt es sich um die wahrscheinlich bekanntesten, in denen jenes Motiv von Meeresungeheuern und anderen, ähnlichen Meereswesen am häufigsten erscheint.

Also auch in den Zeilen von dieser Geschichte finden wir, auch über die eventuellen, anfänglichen Zweifel, ein unbestreitbares Beweis über die Präsenz von Lovecrafts Vermächtnis, das in einem, größeren oder kleineren Maße, mit ziemlicher Sicherheit, die Prosa von H. C. Artmann beeinflusste.

Schon aus den vorigen Kapiteln wissen wir, dass Artmann eine große Vorliebe in Abenteuern hatte, weshalb er wahrscheinlich auch sich selbst als einen Abenteurer wahrnahm. Gleichzeitig ist auch die Tatsache nicht überraschend, dass dieser Autor eine Vorliebe in den Geschichten über Seefahrten hatte, die im Grunde ein Symbol für das Abenteuer darstellen, wie ansonsten auch ein bedeutender Teil von dessen Geschichten und Poesie verrät. Selbst Lovecraft blieb in diese Hinsicht nicht besonders zurück, worüber zweifellos auch seine Werke, wie z. B. „*Dagon*“, „*Schatten über Insmouth*“, oder „*Cthulhus Ruf*“ aussagen. Es ist also höchst wahrscheinlich, dass sich Artmann entschloss jenes Motiv von fabelhaften Meereswesen zu wählen, wobei er es an sein angehobenes und vereinfachtes Stil von Erzählen anpasste und anschließend gerade in dieser Geschichte verwendete. Er versuchte also vermutlich wieder die Kunst von Lovecraft zu huldigen, und zwar diesmal, falls es sich um die Meereswesen handelte, die zu einem untrennbaren Teil von den Geschichten dieses amerikanischen Autors wurden. In diesem Fall kam es also bei Artmann zu einer Vereinfachung, aber gleichzeitig auch zur „Einfeminug“ des detailliert durchgearbeiteten Motivs von Lovecraft.

Zusammenfassung

In dieser Bakkalaureats-Arbeit versuchte ich die Leser mit den Autoren Howard Philips Lovecraft und Hans Carl Artmann vertraut zu machen, wobei ich mich vor allem auf deren Schaffen im Bereich der Prosa konzentrierte, die in dieser Arbeit als Verbindungselement zwischen beiden Autoren diente.

In den Einleitungskapiteln konzentrierte ich mich auf das Thema der Mystifikation, die beide Autoren in deren Schaffen oft verwendeten. Weiter versuchte ich eine kurze Rezeption von Lovecrafts Schaffen zu gestalten und in Kürze sein gesamtes Einfluss und Wirkung von seiner Literatur auf die kulturelle Szene der Gesellschaft zu erfassen, weil sein Werk viel länger, als das von Artmann existiert. Hiermit versuchte ich auch zu beweisen, dass Lovecrafts Literaturnachlass immer noch „lebt“, und zwar wie im 20. Jahrhundert, so auch in der Gegenwart, wobei es gerade H. C. Artmann war, der sich um den Erfolg von Lovecraft in Europa am meisten verdiente.

Bei einigen ausgewählten Geschichten verfasste ich anschließend einen kurzen Umriss der Handlung. Weiter versuchte ich eine Komparation von diesen Geschichten im Bezug auf die gleichen oder ähnlichen Elementen durchzuführen, die in einer veränderten Gestalt in den Werken von beiden Autoren erscheinen. Diese veränderten Motive dienen in meiner Arbeit gleichzeitig als eine Begründung bei meiner Wahl von diesen Autoren, weil H. P. Lovecraft nicht zu den deutschsprachigen Schriftstellern gehört.

In den Unterkapiteln von jedem Hauptkapitel versuchte ich, mit Hilfe von kurzen Zitierungen aus den ausgewählten Geschichten, die Präsenz von Lovecrafts Motive zu beweisen, die in Artmanns Prosa in veränderten Gestalt erscheinen. Gleichzeitig versuchte ich in diesem Fall zwischen diesen Motiven irgendeine Verbindung oder System zu finden, nach dem sich Artmann bei deren Wahl richtete und diese seine Selektion zu begründen. Danach versuchte ich die Funktion von diesen übernommenen Motiven in den Werken der beiden Autoren zu erklären und Weise darzustellen, auf welche Artmann mit diesen Motiven, in seinem Schaffen, weiter

arbeitete bzw. wie sie von ihm umgestaltet wurden. Hiermit versuchte ich ebenfalls meine Ausgangsthese zu bestätigen.

Quellenverzeichnis

Primäre Literatur:

1. Hofmann, Kurt. *H. C. Artmann, ich bin Abenteurer und nicht Dichter, Aus Gesprächen mit Kurt Hofmann*, Wien München 2001. 246 str. ISBN 3-85002-465-2.
2. Rühm, Gerhard. *Die Wiener Gruppe, Achleitner, Artmann, Bayer, Rühm, Wiener*, Erweiterte Neuausgabe. Herausgegeben von Gerhard Rühm. Reinbek bei Hamburg 1967, 1985. 599 str. ISBN 3-498-07300-1.

Sekundäre Literatur:

1. Artmann, Hans Carl. *Grammatik der Rosen, Gesammelte Prosa Band 2*, Residenz Verlag. Herausgegeben von Klaus Reichert. Salzburg und Wien 1979. 498 str. ISBN 3-7017-0238-1.
2. Artmann, Hans Carl. *The Best of H. C. Artmann, suhrkamp Taschenbuch 275.*, Herausgegeben von Klaus Reichert. Frankfurt am Main 1975. 391 str. ISBN 3-518-36775-7.
3. Lovecraft, Howard Phillips. *Bezejmenné město a jiné povídky. Nadpřirozená hrůza v literatuře a jiné texty*. AURORA. Praha 1998. 253 str. ISBN 80-85974-46-0.
4. Lovecraft, Howard Phillips. *V horách šílenství, Mýtus Cthulhu*. AURORA. Praha 2002. 287 str. ISBN 80-7299-056-X.
5. Lovecraft, Howard Phillips. *Šepot ve tmě a jiné hrůzostrašné příběhy*. Mladá Fronta. Praha 1992. 293 str. ISBN 80-204-0348-5.

Verwendete Bilder:

1. *H. C. Artmann – Foto.* <http://thvmrag.tumblr.com/page/10> (14.4.2011).
2. *H. C. Artmann – Karikatur.* <http://fineartamerica.com/featured/hc-artmann-victor-pross.html> (14.4.2011).
3. *H. P. Lovecraft – Foto.* <http://darkprincess.blog.cz/1012/temny-univers-howarda-phillipse-lovecrafta> (14.4.2011).
4. *H. P. Lovecraft – Karikatur.* <http://markdraws.blogspot.com/2009/10/hp-lovecraft.html> (14.4.2011).

Verwendete Abkürzungen:

1. bzw. – Beziehungsweise
2. H. C. – Hans Carl
3. H. P. L. – Howard Philips Lovecraft
4. vgl. – vergleiche
5. z. B. – zum Beispiel

Resumé

V této bakalářské práci se zabývám analýzou a komparací tvorby autorů H. P. Lovecrafta a H. C. Artmanna z oblasti prózy.

Uvádím zde biografie obou zmíněných autorů doplněné fotografiemi a karikaturami. V následující kapitole se zabývám jejich vlivem na světovou kulturní scénu. Dále se pak zabývám tématem mystifikace, jež byla oblíbeným prvkem této autorské dvojice a často se proto vyskytuje v jejich tvorbě.

Následně jsou zde uváděny stručné nástiny děje vybraných povídek obou autorů, jež jsou v následujících podkapitolách porovnávány po stránce shodných či podobných motivů, jež Artmann přejal od Lovecrafta. Tato srovnání jsou doplněna citáty z povídek obou autorů, aby byla dokázána jejich přítomnost v Artmannových dílech. U těchto společných motivů je poté blíže pojednáváno o jejich funkci v dílech obou autorů a také o pravděpodobném důvodu, který vedl Artmanna k jejich převzetí. Zároveň jsou zde též uváděny způsoby, kterými Artmann tyto prvky pozměňoval, aby je přizpůsobil svému literárnímu stylu.