

Geschichten aus dem

Interview mit Horror-Autor Jeffrey Thomas



Howard Phillips Lovecraft (1890–1937) ist neben Edgar Allan Poe sicherlich der einflussreichste Horror-Schriftsteller aller Zeiten. Die von Lovecraft eingeführten kosmischen Schrecken, das Necronomicon und die fremdartigen außerirdischen Götter, die unter dem Meer in tiefem Schlaf liegen, sind heute sogar präsenter denn je. Egal ob Alan Moore, Joe R. Lansdale, Mike Mignola, Brian Keene oder Neil Gaiman – Elemente und Themen aus dem Schaffen des großen H. P. Lovecraft schlängeln sich wie nimmermüde Tentakel quer durch unsere Popkultur.



Aber schon zu Lovecrafts Lebzeiten war sein beklemmender Kosmos der Großen Alten so etwas wie ein Open-Source-Projekt. Clark Ashton Smith, Robert E. Howard und

andere Autoren, die rege mit Lovecraft persönlich korrespondierten, veröffentlichten früh eigene Storys innerhalb des von HPL geschaffenen Cthulhu-Mythos. Dieser wird auch heute noch in Pastiche-Geschichten beackert und mit Ideen bereichert – zum Beispiel von US-Autor Jeffrey Thomas. Bereits in seinem Science-Fiction-Horror-Universum um die Stadt Punktown vermischte Thomas – wie Lovecraft – die beiden Genres.

Jeffrey Thomas (Jahrgang 1957) schreibt seit den 1980ern vornehmlich Horror-Kurzgeschichten und -Romane. Lovecraft und seine frühe Verbindung von Horror und Science-Fiction zur Blütezeit der amerikanischen Pulp-Magazine hatten einen immensen Einfluss auf das Schaffen von Thomas, dessen Werk auf Deutsch beim Festa Verlag erscheint.

Auf Deutsch erschien nun Thomas' Kurzgeschichtensammlung „Geschichten aus dem Cthulhu-Mythos“. Im Interview spricht Jeffrey Thomas über Plüsch-Cthulhus und eine geradezu religiöse Erfahrung bei der Lektüre des Meisters.

GEEKI: Hallo Jeff. Wie bist du erstmals mit Lovecraft in Berührung gekommen?

THOMAS: Ich fing in den 1980ern mit ein paar Storys an, die ich in Anthologien in der Stadtbibliothek fand. Glücklicherweise veröffentlichte Del Rey eine Buchreihe, die Lovecrafts gesamte Fiction umfasste und die ich verschlang – was wie eine tief greifende religiöse Erfahrung war. Was die Horror-Literatur angeht, ist es von der Intensität des Vergnügens her niemals mehr erreicht worden. Ich war von Anfang an am Haken. Wie hätte ich das auch nicht sein können, da ich zuerst Cthulhus Ruf ausgesetzt war? Es war, als träfe man einen lange verlorenen Bruder, von dem man nicht wusste, dass man ihn hat, aber sofort die Verbindung spürt ... mit einem laut und deutlich hörbaren „Knack“, als ob das Schicksal einrastet. Als ich Lovecraft zum ersten Mal las, wusste ich, dass ich zu Hause war

GEEKI: Kannst du die anhaltende Faszination für diesen sonderlichen Gentleman aus Providence erklären

THOMAS: Vieles davon hat mit Lovecrafts Verwendung des „kosmischen Schreckens“ zu tun – der Idee, dass wir als Menschen ein unbedeutendes und zufälliges Phänomen sind, ohne den Segen oder Schutz irgendeiner väterlichen Gottheit; und tatsächlich, das, was einer Gottheit am nächsten kommt, das wir vielleicht treffen könnten, ist ein höheres Leben, so verschieden von unserem, dass unsere Unbedeutsamkeit und Verletzlichkeit nur noch stärker betont werden würde. In einer Welt, in der wir schufte und uns quälen und dem Tod mit wenig Lohn entgegentreten, ist Lovecrafts trostlo-

se Vision sogar sonderbar tröstend – weil sie schlichtweg unsere schlimmsten Ängste vor der Machtlosigkeit bestätigt. Sie sagt uns, ja, das ist das große Bild, also betrachte deine mickrigen Angelegenheiten im rechten Licht.

Seine Geschichten geben uns ein fantastisches Mittel, um unsere fatalistischen, existenziellen Ängste herauszulassen. (Au-

Als ich Lovecraft zum ersten Mal las, wusste ich, dass ich zu Hause war

Bßerdem hat er coole Monster!). Wenn wir mit Vampiren und Geistern, Zombies und menschlichen Mördern durch sind, müssen wir über unsere materiellen und abergläubischen Umgebungen hinausblicken, in das Grauen anderer Welten und Dimensionen. Lovecrafts Geschichten mögen wissenschaftlich gesehen nicht streng plausibel sein, doch sie werden auf eine wissenschaftliche Art präsentiert, die stärker in modernen Lesern nachhallen als Werwölfe und Hexerei. Man kann Lovecraft für den Vater des modernen Horrors halten ... doch in Wahr-



CTHULHU-MYTHOS

heit erweist sich Lovecraft am Ende oft als der modernere Autor, wo sich selbst so viele heutige Autoren nach wie vor auf altmodischen Horror konzentrieren (und das soll niemanden herabsetzen; ich liebe eine gute übernatürliche Geschichte genauso wie jeder andere!).

GEEKI: Hast du das Gefühl, dass sich die Wertschätzung für Lovecraft im Laufe der Zeit verändert hat?

THOMAS: Als Lovecraft erstmals den Lesern vorgestellt wurde und Fans gewann, war das eine verhältnismäßig kleine Gruppe, jedenfalls wenn man sie mit denen vergleicht, die über die nächsten Jahrzehnte seine Arbeit entdeckten. Doch in den letzten Jahren hat er den Status einer Gestalt der Popkultur erlangt – Cthulhu ist ein Aller-

• Ich hoffe doch, dass
• ich Geschichten
schreibe, die Lovecraft
nicht geschrieben hätte.

weltswort! (Obwohl es eines von der schwer auszusprechenden Sorte ist.) Das hat viel damit zu tun, dass sich HPLs Schaffen und sein Einfluss auf Filme, Rollenspiele, Videogames, Comics etc. ausdehnt, aber auch damit, dass die Leute der Zombie- und Vampir-Diät müde sind.

Unglücklicherweise hat dieser Popkultur-Status zu vielen respektlosen Albernheiten geführt. Zu Spielzeugen und anderen Produkten, Cartoons und Bildern im Internet, die HPLs Schöpfungen – vor allem Cthulhu – in süße Witzfiguren verwandeln. Ein bisschen davon wäre in Ordnung und ist ganz normal, wenn etwas so bekannt wird, dass die Leute Spaß haben wollen, indem sie es parodieren, doch bedauerlicherweise wird es langsam schwer, Cthulhu als furchteinflößende Figur zu sehen, wenn du liebenswerte Plüschtfiguren und andere Sachen der Großen Alten hast. Obwohl ich zugeben muss, dass ich aufgeregt einen Plüsch-Cthulhu gekauft habe, als ich zum ersten Mal einen sah. Aber das war, bevor die Dinge wirklich maßlos wurden. Dennoch, ich bin froh zu sehen, dass Lovecraft den Level an Aufmerksamkeit bekommt, den er verdient.

GEEKI: Könntest du dir vorstellen, dass jeder mit deinem Gedankengut macht, was er will?



Jeffrey Thomas
GESCHICHTEN AUS DEM
CTHULHU-MYTHOS

FESTA





„...bedauerlicherweise wird es langsam schwer, Cthulhu als furchteinflößende Figur zu sehen...“

THOMAS: Lovecrafts zeitgenössische und spätere Bewunderer, die sich frei innerhalb seines Mythos bewegen und arbeiten, haben mich dazu inspiriert, andere Autoren dazu einzuladen, ihre eigenen Geschichten in meinem Zukunfts-Milieu Punktown anzusiedeln. Doch Punktown war auch direkt von Anfang an als gemeinschaftliche Schöpfung konzipiert. Als ich Punktown damals in den 80ern entwickelt habe, habe ich meinen Bruder Scott und meinen guten Freund Thomas Hughes eingeladen, ihre eigenen Punktown-Geschichten zu schreiben, um den Roman zu begleiten, an dem ich gearbeitet habe. Zudem wird gerade ein Punktown-Rollenspiel entwickelt, das vergleichbar mit dem Cthulhu-RPG sein wird. Noch mal, ich lade mit großer Begeisterung zu dieser Beteiligung ein – es ist am Ende doch schmeichelhaft –, solange ich die Kontrolle habe,

indem ich alle Beiträge durchsehen und die Konsistenz des Settings mit all seinen feinen Details gewährleisten kann.

GEEK!: Was ist die größte Gefahr, wenn man als Autor heute Lovecrafts Kosmos adaptiert?

THOMAS: Die größte Gefahr ist wahrscheinlich, Lovecrafts Handlungsstränge und seine Prosa-Stimme nur zu imitieren, anstatt seine Ideen als Ausgangspunkt für die eigene Imagination und den eigenen Stil zu nutzen. Viele waren Lovecraft-Fans, inklusive Autoren, die heute sehr berühmt sind und respektiert werden, und sie begannen, indem sie Lovecraft zu stark imitierten, bis sie ihren eigenen Ansatz fanden und sich vom Mythos fortentwickelt haben.

Eine weitere Stolperfalle könnte es sein, wenn man nur Mythos-Geschichten schreibt.

So wie ich niemals nur Mythos-Stories lesen wollte, könnte ich genauso wenig nur welche schreiben. Wie beschränkend und langweilig das für mich wäre! Ich liebe Filetsteaks, aber ich würde sie nicht zu jeder Mahlzeit haben wollen. Ein Kritiker beschwerte sich einmal darüber, dass ich mich zu weit von dem entferne, was Lovecraft tat. Lovecraft konzentrierte sich nicht auf menschliche Beziehungen, beschwerte er sich, seiner Meinung nach gab es zu viele Pistolen in meinen Geschichten, und Gott bewahre, ich habe einige von August Derleths Interpretationen des Mythos verwendet. Meine Güte! Ich wusste nicht, dass es ein Regelwerk gibt! Nun, zur Hölle mit dem Regelwerk. Wenn du nicht Jeffrey Thomas lesen möchtest, alles Gute, und lies einfach immer wieder und wieder Lovecrafts Storys. Ich hoffe doch, dass ich Geschichten schreibe, die Lovecraft nicht

geschrieben hätte. Wo ist da andernfalls sonst der Sinn, wenn wir immer und immer wieder dieselben Geschichten auf dieselbe Art und Weise erzählen?

GEEK!: Gibt es eine Lovecraft-Interpretation, von der du weißt, dass sie dir zu weit ginge und du sie nie schreiben würdest?

THOMAS: Ich fürchte mich vor keiner Fortführung irgendeiner seiner Ideen, obwohl ich glaube, dass ich niemals einen Fuß in sein Traumland setzen würde, so wie es in Die Traumfahrt zum unbekannten Kadath gezeigt wird. Ich mag dieses fantasievolle und mystische Abenteuer, aber es ist nicht die Art von Arbeit, die ich von Lovecraft am meisten schätze. Obwohl ich das Traumland in zwei meiner Geschichten aus der Distanz bis zu einem gewissen Grad einbezogen habe. Davon abgesehen, gibt es in meinem von Lovecraft inspirierten Schaffen keine Grenzen. Schon früh habe ich verschiedene witzige Storys und Gedichte mit Bezug auf den Mythos geschrieben, doch wie ich schon sagte, für gewöhnlich ziehe ich es vor, heftigen Humor nicht mit dem Mythos vermischt zu sehen, um die Qualität des Schreckens zu wahren, die seine Schöpfungen sich bewahren sollten.

GEEK!: Wo liegt der Unterschied, wenn du Lovecraft-Themen in ein SF-Umfeld und dann wieder in einen Horror-Kontext setzt

THOMAS: Lovecrafts Cthulhu-Mythos ist doch Science-Fiction! Sein Mythos basiert auf Ideen, die mehr mit Science-Fiction-Konzepten – Alien-Entitäten, die keine echten Götter, aber im Vergleich mit uns selbst gottähnlich sind – gemein haben als mit den übernatürlichen Schrecken, die wir mit „klassischen“ Horrorgeschichten assoziieren.

Obwohl Mythos-Geschichten üblicherweise natürlich nicht in der fernen Zukunft spielen, so, wie ich das in meinen beiden Punktown-Romanen und der Novelle „The Bones of the Old Ones“ gemacht habe. Das ist der einzige echte

Unterschied – das Setting. Die Themen und auch die Atmosphäre des Grauens sind in diesen futuristischen Geschichten hoffentlich dieselben wie in anderen Mythos-Storys, die ich und andere in der Gegenwart oder der Vergangenheit angesiedelt haben.

GEEK!: Versuchst du, mit anderen Lovecraft-Arbeiten auf dem Laufenden zu bleiben?

THOMAS: Leider bin ich nicht up to date hinsichtlich dessen geblieben, was andere zeitgenössische Autoren mit dem Mythos tun, und ich habe auch nicht in irgendwelche HPL-inspirierten Comics geschaut, weil ich ein schändlich langsamer Leser mit einem überwältigenden Stapel an „Noch zu lesen“-Büchern bin. Außerdem mag ich es, meine Lektüre zu variieren und möchte nicht all meine Zeit zwischen Shoggoths und Ghoulen verbringen, schließlich verlieren sie bei zu viel Vertrautheit ihre Wirkung.

Aber ich sollte wirklich in mehr Werke von meinen Zeitgenossen hineinschauen, die über den Mythos schreiben – ich bin mir sicher, dass ich ein paar richtig gute Sachen verpasse. Obwohl ich vermute, dass einiges auch nicht so gut ist ... aber so ist es selbstverständlich mit jeder Art von Kunst, und nicht nur mit der von HPL inspirierten. Es wird wahrscheinlich Langzeit-Liebhaber von Lovecraft geben, während andere lediglich auf den Zug aufspringen, aber wie gesagt, ich habe mich zuletzt nicht ausgiebig genug umgeschaut, als dass ich nun eines vom anderen unterscheiden könnte.

GEEK!: Als wir dieses Interview führten, hat ein Hurrikan die Ostküste der USA getroffen und du warst ohne Strom. Was löst so etwas in einem Horror-Autor aus?

THOMAS: Ha ... nun, da ich ein Horror-Autor bin, weiß ich alles Gruselige zu schätzen. So lange es ausreichend Tageslicht gab, las ich also eine Reihe von Horror-Storys von drei feinen kanadischen Autoren: Simon Strantzas, Richard Gavin und Ian Rogers – und zufälligerweise beinhaltete eine von Simons Geschichten einen heftigen Sturmwind.

Nachdem das Schlimmste überstan-



den und der Hurrikan weitergezogen war, brachte ich nach Mitternacht meinen Müll nach draußen, und der Himmel war kristallklar, da es ja kein Licht in der Stadt gab. Die Anzahl der Sterne schien sich verdoppelt zu haben, und mir wurde schwindelig, als ich zu ihnen aufgesehen habe, überwältigt, so als würde ich in den Himmel fallen. Puh! Aber nicht nur das. Ich schritt bei Kerzenlicht durch meine Wohnung und trank Kaffee, während meine Tochter schlief. Dabei erwischte ich mich dabei, gedanklich jede Art von paranormaler Erfahrung durchzugehen, der sich meine Familie und ich jemals gegenübersahen haben (und da gibt es zu viele gute Geschichten, um sie zu erzählen).

Vielleicht habe ich masochistisch versucht, mir selbst Angst einzujagen. Es herrschte also fast eine Halloween-Atmosphäre an diesem einen Tag ohne unser jämmerliches elektrisches Licht, um die Geister fernzuhalten. Der Schleier zwischen der gebrechlichen Menschheit und dem gewaltigen klaffenden Kosmos schien fortgefragt zu werden. In dieser Nacht kam definitiv meine Sensibilisierung als Horror-Autor ins Spiel.

GEEK!: Zum Abschluss darf die Frage nicht fehlen: Hast du eine Lieblings-Lovecraft-Story?

THOMAS: Die Entscheidung fällt zwischen Der Fall Charles Dexter Ward und Berge des Wahnsinns, wobei Letztere das Rennen macht, schätze ich, wenn mir jemand einen Revolver an den Kopf hält. Doch zu versuchen, eine Lieblings-Lovecraft-Geschichte herauszupicken, ist, als würde man sich auf ein Lieblingskind festlegen – du liebst sie alle so innig!

Das Interview führte CHRISTIAN ENDRES

Jeffrey Thomas

