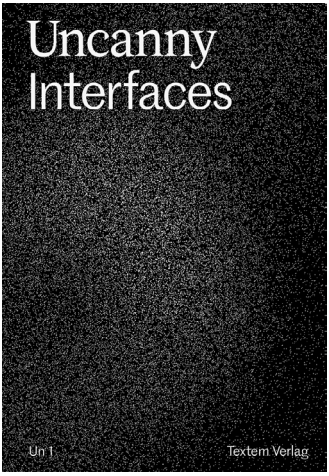
Zonen des Seltsamen: Unformen bei Lovecraft/Breccia

Thomas Düllo



erschienen in:

Uncanny Interfaces
Konstantin Daniel Haensch,
Lara Nelke, Matthias Planitzer (Hg.)
Textem Verlag, Hamburg
ISBN 978–3–86485–217–6

Schnittstellen sind unheimlich. Sie verbinden disparate Sphären und ziehen eigene Zwischenwelten ein, die seit jeher unbehagliche Bereiche des Mysteriösen, Seltsamen und Opaken erzeugen. Der Band untersucht das Unheimliche dieser Schnittstellen, die mal Vorgänge, mal Flächen oder Körper zu sein scheinen. Durch Brillen verschiedener Disziplinen der Kunst, Kultur und Wissenschaft betrachtet das Buch Einzelphänomene, die als *Uncanny Interfaces* Wirksamkeit entfalten: gezüchtete Häute, simulierte Stimmen, durchschnittene Kadaver und verborgene Götter. Stoisch blinkende Rauchmelder, traurige Staubsaugroboter und andere alltägliche Ungeheuerlichkeiten.

mehr Informationen unter: https://unseries.net

Zitierweise:

Düllo, Thomas: Zonen des Seltsamen: Unformen bei Lovecraft/Breccia. in: Haensch, Konstantin Daniel; Nelke, Lara; Planitzer Matthias (Hg.): Uncanny Interfaces. Textem Verlag, Hamburg 2019. S. 22–48

Zonen des Seltsamen: Unformen bei Lovecraft/Breccia

Thomas Düllo

David Foster Wallace war vieles, Romancier, Essayist, literarischer Reporter, Mathematikstudent, semi-professioneller Tennisspieler, und hat wie kaum jemand sonst dichteste Ding-Beschreibungen hinbekommen, die an Kontextwahrnehmungen nur so überborden. In einem frühen, autobiografischen und phänomenologischen Text von 1991 stellt er einen spezifischen Zusammenhang zwischen seinem Tennisstil und seiner durch Winde und Tornados gekennzeichneten Heimat Illinois her. Mit dem Wind zu kämpfen generiert seine Art des Tennisspiels. Diese Art schließt die Erfahrung nicht nur von Unberechenbarkeit – und Wallace ist ein Meister von Berechnungen –, sondern auch von Flächenverwandlungen, Dimensionsverlust, Unförmigwerden und Unsinnigkeit mit ein:

> „Ich weiß, warum sich meine Obsessionen [für Tornados] mit dem Heranwachsen nicht verloren. Für mich sind Tornados Flächenverwandlungen. Wie alle ernst zu nehmenden Winde waren sie unsere kleine Dehnung der Ebene in die z-Koordinate, ein Schritt über die euklidische Monotonie von Furche, Straße und Achse und Raster hinaus. Tornados studierten wie in der Mittelstufe: Ein kanadisches Hoch bewegt sich aus den Dakotas schnurgerade nach Südosten; eine feuchte Warmfront wälzt sich aus Arkansas oder so nach Norden; das Ergebnis ist [...] eine Quadratur des Kreises, ein Kringeln der Vektoren, eine Konkavierung

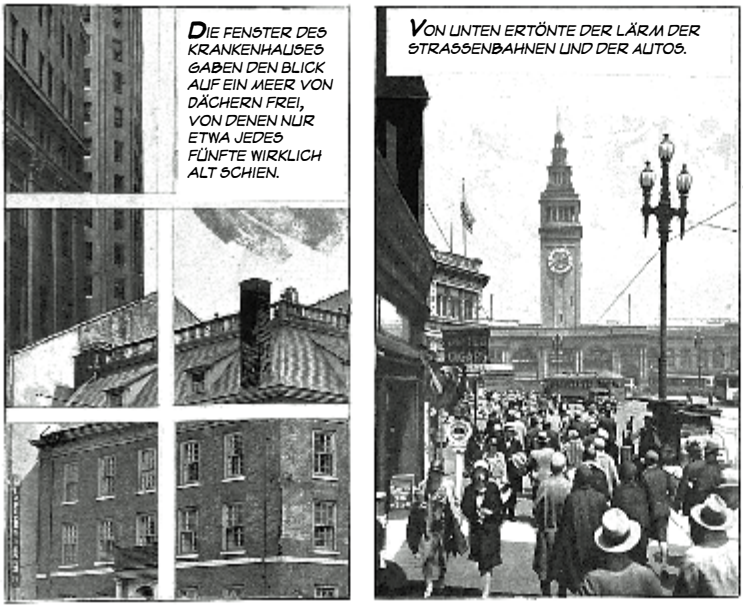


Abb. 1

> der Kurven. Es war Alchemie, angewandter Leibniz. In unserem Teil von Central Illinois waren Tornados jener dimensionslose Punkt, in dem sich Parallelen schnitten, verwirbelten und in die Luft flogen. Sie ergaben keinen Sinn. Häuser explodierten nicht, sondern implodierten. Bordelle wurden verschont, aber die Waisenhäuser nebenan mussten dran glauben. Totes Vieh wurde fünf Kilometer von seiner Silage entfernt aufgefunden, hatte aber keinen Kratzer abbekommen. Tornados sind allmächtig und halten sich an kein Gesetz. Kraft ohne Gesetz hat keine Form, nur Richtung und Dauer."[1]

Unbeschreibbarkeit im Auge des Unförmigen und Gestaltlosen, und zwar zunächst ganz deskriptiv genommen. Das ist der Affekt, den Erscheinungen abseitiger und oft bedrohlicher Unförmigkeit auslösen. Abseitig, weil abseits der gewöhnlichen Formen und Erfahrungen, und bedrohlich, weil im Zerfallen als unbegreifbar empfunden.

Die sprachlichen Versuche, das Unbeschreibbare zu fassen, münden in fast ohnmächtigen Vokabeln, hinter denen sich kein klares Bild, keine klare Form für das innere Auge von Hörern und Lesern einstellen will und die als Attribute des Ominösen eine amorphe und wacklige Bühne von Imaginierbarem betreten. Es lassen sich vielleicht drei benachbarte semantische Bezirke unter-

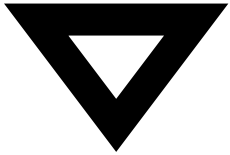
1 Wallace 2018, S. 34 f.

scheiden, in denen diese ohnmächtigen, etwas raunenden und im Grunde blassen, weil vorstellungsarmen Attribute des Unbeschreibbaren unterwegs sind. Bezirk eins, der das Nichteinzuordnende, Nicht-recht-Begreifliche umkreist und ein leichtes bis mittleres Misstrauen auslöst, umfasst Attribute wie *ominös, opak, merkwürdig, eigentümlich, unheimlich, ungewöhnlich, seltsam, sonderbar*; Bezirk zwei, der den fehlenden Bezug zum Bekannt-Realen markiert, bildet eine Kette aus *irreal, surreal, bizarr, wunderlich, phantastisch, unwahrscheinlich*; Bezirk drei, der noch am Konkretesten innere Bilder produziert und den Affekt des Abjekten, also des Weggeworfenen, Verworfenen, Ausgeschiedenen und Niederen evoziert, reiht Attribute wie *absonderlich, ekelig, schleimig, klebrig, zähflüssig* – wie in Sartres *Das Sein und das Nichts* (1943), in Ridley Scotts Film *Alien* (1979) oder in Philip K. Dicks Erzählung *Eine andere Welt* (1962). Wenn vom Unbeschreibbaren wie Unbeschreiblichen die Rede ist, so stimmt dies ja nur bedingt, weil es gerade Beschreibungsversuche und Darstellungsversuche in Literaturen, Künsten, religiösen Texten und anderem gibt, die sich genau dieser Herausforderung stellen. Dabei ist eine entscheidende Differenz zwischen sprachlicher und bildlicher Darstellung hervorzuheben – wie an Beispielen von Science-Fiction gut studierbar: Die sprachliche Darstellung des Unbeschreibbaren (Zukünftigen, noch nie Gesehenen, ohne Repräsentation Auftretenden) erhält ihren Reiz und ihre Kompetenz dadurch, dass es Nichtsichtbares beschreibt. Wohingegen Malerei oder Film das Ominöse und vermeintlich Nichtsichtbare zeigen müssen und dabei noch stärker und schneller als bei einer rein sprachlichen Versuchsanordnung scheitern können. Man kennt das aus Science-Fiction-, Fantasy-, Horror-, Monster- oder Alien-Filmen. Werden die Monster und Aliens erst mal gezeigt, kann der Film abstürzen. Gleiches gilt für filmische Adaptionen literarischer Darstellungen des Unbeschreiblichen. Die Leerstellen und das Opake literarischer Darstellung werden, wenn sie konkret ausgepinselt und sichtbar gemacht werden, als blass, konventionell oder übertrieben wahrgenommen. Es sei denn – wie im Fall von Ridley Scotts Film *Blade Runner* (1982) auf der Grundlage von P. K. Dicks Science-Fiction-Roman *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?* (1968) –, die Versuchsanordnung und die bildräumliche Konzeption finden eigene filmsprachliche Ausdrucksweisen. Im ungeschriebenen Buch ästhetischer Filmregeln, die Vorschläge im Umgang mit Aliens und Monstern machen, jedenfalls gilt: mit deren Offensichtlichmachung sollte in homöopathischer Dosierung umgegangen werden – oft durch bloßes Herauszögern der Auftritte oder durch schnelle Wiederverbergung von Monstern und Aliens. Ein anderer und interessanter Fall liegt bei einigen Graphic Novels vor, wenn sie im Genre von Science-Fiction und Phantastik unterwegs sind und sich eng an literarischen Vorlagen orientieren. Ein besonderes Exemplar dieses Genres stellt Alberto Breccias Graphic Novel *Lovecraft*[2] dar, da es den (gekürzten) Text von einem Großteil

2 Breccia 2018

von H. P. Lovecrafts Romanen und Erzählungen mit Comiczeichnungen verknüpft. „Zonen des Seltsamen“ sollen deshalb im Folgenden – in erster Linie – nicht in Lovecrafts Originaltexten freigelegt werden, sondern in Breccias Adaptionen, die ja originäre Transformationen sind, weil hier die Schnittstellendarstellung in besonderer Weise räumlich wird und das seltsame Unförmigwerden der Lovecraft'schen Welt selbst Form werden muss.

Fragen, die sich beim Übergang und den Schwellen zu den Zonen des Seltsamen aufdrängen, gehen in folgende Richtung: Ist der Übergang zu Zonen des Seltsamen ein plötzlicher oder eine allmählicher, ist er bemerkbar oder vollzieht er sich unmerklich? Sind die Schwellen gleitend, werden sie angekündigt, sind sie erst ex post als solche rekonstruierbar? Weitere Fragen sind konkreter: Welche räumlichen, sprachlichen und symbolischen Schwellenphänomene werden beim Zugang zur Zone des Seltsamen zwischengeschaltet? Wir werden auf Türen, Bilder, Artefakte, auf Bücher und Schrift sowie auf Mythen treffen. Insgesamt begegnen wir drei Schichten und Funktionen dieser Interfaces:



Dass beim dritten Interface-Format vom Zwischenbereich zwischen Realem und Phantastischem die Rede ist, hat im Grunde die heuristische und konventionelle Funktion, an diese bekannte Unterscheidung anzuknüpfen. Genau genommen arbeiten meine Darlegungen nicht mit dieser Unterscheidung, sondern mit drei Modi des Realen, die gemeinhin das Spektrum zwischen den Polen ‚physisch‘ und ‚virtuell‘ abdecken: Das Reale 1 bezeichnet die physikalische Welt und lässt sich als *wirklich wirklich* benennen. Das Reale 2 bezeichnet die mentalen Bilder und lässt sich als *Vorstellung* oder *Imagination* bezeichnen. Das Reale 3 schließlich bezeichnet den Bereich der Fiktionen, der Illusion oder der Simulation und lässt sich als das *Als-ob* bezeichnen. Wir haben es also mit dem Realen 1., 2. und 3. Ordnung zu tun, denn real ist jeder der drei Bereiche.[3] Das Phantastische bezeichnet allerdings einen speziellen Auftritt des Realen 2 und 3. Wenn man in Dichotomien denken will, was sich zunächst empfiehlt, auch um die Denkfigur des Interface aufrechtzuerhalten, dann bietet sich anstelle der Entgegensetzung von Realem und Phantastischem eher

3 Damit berührt man Lacans Unterscheidung von Imaginärem, Symbolischem und Realem, die Žižek unter dem der Formel „Mehr-Genießen“ auch „phantasma- und dingtheoretisch“ diskutiert hat (Žižek 1992, bes. S. 34 ff. und 48 ff.). Vgl. auch Bonz, Febel, Härtel 2007

die Unterscheidung von Faktischem und Illusion an, wobei dann das Phantastische die Rolle einer übersteigerten und übertriebenen Version von Illusion einnimmt. Ich schließe mich dabei der Renaissance des Illusionsbegriffs an, wie sie seit ein paar Jahren im Design, im räumlichen Entwerfen und Gestalten sowie in der Filmtheorie bemerkbar ist. Die filmtheoretischen Überlegungen von Gertrud Koch haben dies explizit getan:

> „Die komplexe Beziehung zwischen Werk und Welt ist eine Spirale, auf der sich die Kunst in die Welt hinein wie auch aus der Welt herausdrehen kann, ohne sie ganz verlassen zu können."[4]

Der kleine Nachsatz ist dabei entscheidend. Die Illusionskunst ist auf diesen Rückbezug zum Faktischen verwiesen. Umberto Ecos Überlegungen zum Fiktionsvertrag zwischen Text und Leser gehen in eine ähnliche Richtung. Er bezeichnet fiktive Welten als „Parasiten der wirklichen Welt".[5] Seine abgeleitete Regel lautet: Je phantastischer, irrealer, unwahrscheinlicher die Fiktion ist, umso notwendiger ist es, „sie auf dem Hintergrund der realen Welt einzuführen".[6] Ob diese Regel immer so gilt, auch dies wird zu prüfen sein in der Causa Lovecraft – nach Houellebecq jedenfalls gilt diese Regel auch für Lovecraft.[7]

Im einen Fall, dem der Plausibilität des Phantastischen durch Strategien der Nachvollziehbarkeit und Begründung im Realen, wie im anderen Fall, dem der Übersteigerung des Unwahrscheinlichen durch Gesten der radikalen Künstlichkeit, besteht die Herausforderung, Auftritte und Erscheinungen des Phantastischen scheinen, also sichtbar werden zu lassen, obwohl sie als geradezu nicht beschreibbar gelten. Es werden also Interfaces benötigt zwischen dem Realen und dem Phantastischen, zwischen dem Wahrscheinlichen und Unwahrscheinlichen, zwischen dem Nachvollziehbaren und Radikal-Fremden, zwischen wahrnehmbarer Form und kaum wahrnehmbarer, zerbröselnder Unförmigkeit. Und darum soll es hier gehen: eine Reihe solcher Interfaces zu identifizieren und ihre Darstellungsstrategien zu benennen in einem Bezirk vermeintlicher Nichtdarstellbarkeit und Nichtbegreifbarkeit. Die Reihe, die hier aufgestellt wird, ist zumeist räumlich gefasst. Es handelt sich um Schwellen, genauer: um Zonen des Seltsamen. Entfaltet in sechs Vignetten.

Zwischen

Oben ist anders. Unten ist noch mehr anders. Oben das Göttliche. Unten das Teuflische, das gestürzte Oben. Die Leitern nach oben verheißen Erkenntnis. Die Steige nach unten – so will es die freudsche Lesart – weisen den Weg ins Unterbewusstsein. Die Eisbergmetapher verstärkt diesen Effekt, das Unten und das Unterbewusstsein scheinen ungleich größer und gewichtiger als das Oben und das

4 Koch 2017, S. 12 f.
5 Eco 1996, S. 112
6 Ebd., S. 108
7 Houellebecq 2016, S. 74

PLÖTZLICH ZEIGTE MIR DAS HELLE AUFFLACKERN MEINER FACKEL EINE ÖFFNUNG, DIE IN NOCH ENTLEGENERE ABGRÜNDE FÜHRTE. ICH ZÖGERTE NUR KURZ, BEVOR ICH HINABSTIEG.

Abb. 2

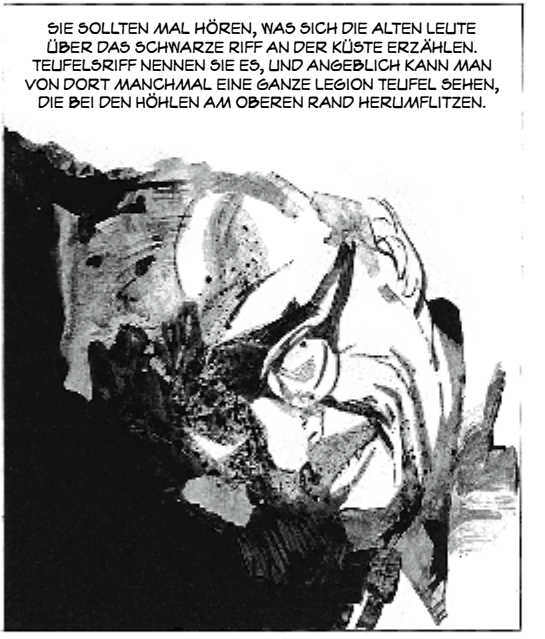

SIE SOLLTEN MAL HÖREN, WAS SICH DIE ALTEN LEUTE ÜBER DAS SCHWARZE RIFF AN DER KÜSTE ERZÄHLEN. TEUFELSRIFF NENNEN SIE ES, UND ANGEBLICH KANN MAN VON DORT MANCHMAL EINE GANZE LEGION TEUFEL SEHEN, DIE BEI DEN HÖHLEN AM OBEREN RAND HERUMFLITZEN.

Abb. 3

Bewusstsein. Lässt man Psychologisches und Psychoanalytisches – zunächst, aber auch sonst weitgehend – beiseite, so wie Lovecraft eher jenseits des klassischen psychologischen Realismus des 19. und 20. Jahrhunderts denkt und schreibt, dann bleibt immer noch die Tatsache, dass Raumereignisse – wie das Oben und Unten – entscheidende konstitutive Merkmale des Erzählens sind.[8] Lovecrafts Oben ist angesiedelt in einer recht genau lokalisierten, bürgerlich getönten Landschaft und Stadtschaft Neuenglands, ohne mit einem verbürgten Ort identisch zu sein,[9] und referiert auf die Paranoia und Spukanfälligkeit puritanischer Bewohner vor allem rund um Springfield, deren identifizierbare Verortung aber von Lovecraft „sorgsam unkenntlich" gemacht wird.[10] Breccias Graphic-Novel-Version veranschaulicht diese quasi-lokale Grundierung mittels eines semi-dokumentarischen, fast fotorealistischen Stils (Abb. 1).[11]

Wie gelangen nun Lovecrafts Figuren und ihre vermeintlich bürgerlich sicheren und oft dem wissenschaftlichen Positivismus verpflichteten Akademiker in die Zone des Unten, die bei Lovecraft dominant ist und die Laufwege der gutbürgerlichen Protagonisten und Icherzähler bahnt? Wir haben es hier ja mit einer Doppelbewegung zu tun: Vertreter der bürgerlichen Mitte drängt es – aus welchen Gründen auch immer – hin zu diesem Unten; und das Unten – aus welchen Gründen auch immer – will nach oben. Es bedarf Schnittstellen, Einfallstoren, Zwischenschritten (Abb. 2),[12] die einerseits das Kontinuum des Oben und des Sicheren durchschneiden und andererseits Zugangsmöglichkeiten zur Welt da unten bereithalten. Und Lovecraft ist darin, wie er dieses Zwischen, diese Schwellen inszeniert, wenig raffiniert, sondern willentlich schablonenhaft. Ist man als Leser mit einigen seiner Texte erst einmal vertraut, weiß man schon, was in etwa kommen wird, weil man Lovecrafts Formel kennt: Bald wird das zu erwartende Raumereignis in der Zone des Unten durch ein Ensemble an Zwischenfenstern zugänglich. Einerseits. Und andererseits drängt das Unten – als Vertriebenes, Vergessenes, Verdrängtes, als Untotes – nach oben. Lovecraft variiert dieses Schwellenrepertoire durchaus, aber weniger, um Spannung zu erzeugen oder dieses Zwischen en detail auszupinseln. Daran ist ihm anscheinend gar nicht gelegen. Vielmehr leitet er den Leser ins Unbekannte durch ein Reservoir an bekannten Einfallstoren: wie Türen, Leitern, Manuskripte, unheimliche Träume, Verschattungen, seltsame Gegenstände mit nicht deutbaren Hieroglyphen, bizarren Küsten und mehr. Warum Löcher im Zaun sind, Türen und Treppen nach unten angelegt sind, Küsten, Riffs und ganze Berge einstürzen, das bleibt ohne Begründung. Das Zwischen ist quasi gesetzt.

8 Vgl. Lotman 1972, S. 330 passim
9 Vgl. Klinger 2017, S. 103 f., Anm. 4–6
10 Klinger 2017, S. 104, Anm. 6
11 Breccia 2018, S. 13 (*Das Fest*)
12 Ebd., S. 47 (*Die Stadt ohne Namen*)

NACHDEM SICH BLAKE AN DAS SCHWACHE LICHT GEWÖHNT HATTE, BEMERKTE ER, DASS DIE GELBLICHE METALLSCHATULLE MERKWÜRDIGE FLACHRELIEFE AUFWIES.
ER ERKANNTE UNTER DEN DARSTELLUNGEN UNGEHEUERLICHE FORMEN, DIE KEINERLEI ÄHNLICHKEIT ZU DEN LEBENSFORMEN DIESER ERDE AUFZUWEISEN SCHIENEN.

Abb. 4

DIE KÄSTEN ENTHIELTEN DIE MUMIFIZIERTEN KÖRPER VON LEBEWESEN, DEREN GROTESKE FORMEN SELBST DIE ABERWITZIGSTEN TRÄUME DES MENSCHEN ÜBERTRAFEN UND DIE SÄMTLICHEN BEKANNTEN BIOLOGISCHEN PRINZIPIEN WIDERSPRACHEN. MIT NICHTS LIESSEN SIE SICH SINNVOLL VERGLEICHEN.

Abb. 5

So initiieren in *Der leitende Trapezoeder* Notizen aus „schrecklichen, verbotenen Schriften“[13] die typische Unnormalfahrt[14] eines Universitätsprofessors. Der schnell eine Treppe abwärts findet, die zu einer Kammer mit einem „mit seltsamen Hieroglyphen verzierten Steinsockel“[15] führt. Und in der Raumnarration wird die nächste Schicht bloßgelegt, die Breccias Graphic Novel mit Kamerafahrten und Schnitten durch die jeweilige Panel-Abfolge heranzoomt, um an den für Lovecraft entscheidenden Punkt zu kommen (Abb. 4).[16] Hier verkörpert durch eine „gelbliche Metallschatulle“ mit „merkwürdigen Flachreliefen“, unter deren Darstellungen „ungeheuerliche Formen, die keinerlei Ähnlichkeit zu den Lebensformen dieser Erde aufzuweisen schienen“. Wie in einer Nuss verdichten sich hier Lovecrafts Fahrten ins Andere. Schrift, Treppe, Portal, Öffnungen sind in ihrer Gegenständlichkeit zwar noch als Material vorhanden, sie überschreiten als Interfaces zum – weil referenzlos und unähnlich bleibenden – Radikal-Anderen den Eigensinn der Dinge, von denen die jüngere Materialforschung spricht.[17] Breccia folgt diesen Fahrten nach unten über die Interfaces von Schrift, Türen, Treppen, Wänden, Schatten, Hieroglyphen mittels eines Stils, der sich steigert. Wo Lovecrafts Wortwahl obsessiv die Semantik des Seltsamen, Merkwürdigen, Nicht-Beschreibbaren und Schrecklichen bemüht, können Breccias Zeichnungen weitergehen: an die Schwelle zwischen erkennbaren Realgegenständen über Verzerrungen und Abstraktionen bis zum Verwischen einer jedweden konkreten Materialität. Dieser Stufenbau ins Immaterielle ist eine wesentliche Strategie des Grafischen, wenn es die Interfaces von Schwellen und Zwischenzonen kenntlich machen will. Was kommt nach dem Zwischen, nach der Schwelle, dieser Bewegungspassage mit „magischer Bedeutung“?[18] Der Raum öffnet sich, das Unten verschafft sich Platz. Gigantische Kammern oder Höhlen gehorchen einer Geometrie der Anormalität und des Abnormen, wie in *Cthulhus Ruf*: „In diesem Wahnraum prismatischer Verzerrung bewegte sich das Portal abnormal in diagonaler Richtung, sodass die Gesetze der Materie und Perspektive auf den Kopf gestellt schienen.[19] Und dann die Klimax: Monströs – wie eine Blaupause für längst geläufige Horrorfilme – zeigt sich die „Ungeheuerlichkeit“,[20] die immer schlurft, bestialisch und fischig stinkt, unverständliche Laute absondert, nach oben will, Menschen verfolgt oder vor sich her

13 Breccia 2018, S. 99

14 Um Jürgen Links „(nicht) normale Fahrten“ aus dessen *Versuch über den Normalismus* (1999, S. 46 ff.) zu variieren. Diese unnormalen Fahrten belegen innerhalb von literarischen Narrationen bei Link Verschiebungen des Normalitätsdiskurses in Richtung auf einen „Flexibilitätsnormalismus“ (S. 75 ff.), beispielsweise in *Untergang der Titanic*, in Bernd Vespers *Die Reise* oder Chamissos *Schlemihl*.

15 Breccia 2018, S. 100

16 Ebd., S. 100 (*Der leitende Trapezoeder*)

17 Hahn 2015

18 Selle 1993, S. 42

19 Breccia 2018, S. 76

20 Ebd.

treibt, um in der Regel am Ende einen Identitätsharakiri zu veranstalten, indem es sich auflöst oder sein Unförmigwerden so weit treibt, dass es als Form implodiert. All das geschieht recht flott. Aber vielleicht nicht deshalb, weil, sobald das Ungeheuerliche erst mal sichtbar ist und seinen Auftritt hat, die Spannung gegenüber ihrer Anbahnung sinkt, sondern möglicherweise, weil die Schwellen und das Zwischen in ihrem Interface-Sein bedeutsamer oder interessanter sind als die Klimax. Affekttheoretisch, also mit Blick auf die „Entfaltung der Affizierungsvorgänge von passiver und pathischer Widerfahrnis“,[21] ließe sich sagen: Die Schwellen und das Zwischen bei Lovecraft sind unheimlicher als die Monster, sie sind narrativ geschichteter und raumgestalterisch entfalteter.

Seltsam

Zu Recht bemerkt Marc Fisher,[22] dass immer dann, wenn Lovecraft das Unbeschreibbare und Undarstellbare ausruft, er genau mit dem Beschreiben loslegt. Aber auffällig ist doch, dass sich Lovecrafts Rhetorik auf das Raunen und Ungefähre und damit auf die Wirksamkeit blasser, weil formelhaft und übertrieben wirkender Attribute verlässt. Das steht aber durchaus in einer rhetorischen Tradition vom Barock bis in die Aufklärungszeit und gehorcht eben nicht dem psychologischen Realismus und seinem nuancierten Beschreibungsreichtum. Wie mit der Schrotflinte abgefeuert, ist der Text übersät mit Vokabeln des Seltsamen. So ist in *Cthulhus Ruf* die Rede von „jenem merkwürdigen Basrelief aus Ton und den unzusammenhängenden Notizen, Aufzeichnungen und Zeitungsausschnitten“,[23] von „merkwürdigen dunklen Höfen am Hang des jäh abfallenden Hügels“,[24] vom „gigantischen, unbeschreiblichen Dings“,[25] von „unartikuliertem Geheul“, von Menschen mit „verabscheuungswürdigen Glauben“,[26] von einem Kultbild mit „ungeheuerlichem Rätsel“,[27] von Kultanhängern, die „etwas merkwürdig Abscheuliches“ glauben[28] – um nur einige solcher Semantiken des Seltsamen herauszugreifen und sich auf *Cthulhus Ruf* zu beschränken. Seltsam ist aber auch das Konkrete, sind Landschaft und Architektur. Und das gilt nicht nur für die Traumarchitektur, die der gelernte Architekt Lovecraft für einige Traumvisionen entwirft.[29] Fisher markiert das Seltsame als das eigentliche Interface bei Lovecraft, denn es stiftet eine „*Verbindung* […] zwischen unserer und einer fremden Welt“.[30] Einen noch pointierteren Vorschlag macht Graham Harman, dem

21 Ott 2018, S. 26
22 Fisher 2017, S. 26
23 Lovecraft 2017, S. 193
24 Ebd., S. 192
25 Ebd., S. 200
26 Ebd., S. 208
27 Ebd., S. 219
28 Ebd., S. 221
29 Vgl. Houellebecq 2016, S. 55 ff.
30 Fisher 2017, S. 21

man sich nur anschließen kann. In einem Beitrag, in dem er sowohl seinen Spekulativen Realismus als auch seine Idee des Vierfachen Objekts gebündelt und materialnah expliziert, lautet seine These, „dass Objekte und Seltsamkeit Hand in Hand gehen".[31] Und die Begründung lautet:

> „Ein Objekt entzieht sich vermittels seiner Qualitäten stets seiner vollständigen Durchdringung, indem es unsere Versuche abwehrt und unterläuft, es mit einer bestimmten Oberfläche zu identifizieren. Es ist, was alle Qualitäten, Akzidenzien oder Relationen übersteigt, die ihm zugesprochen werden können: ein ‚Ich-weiß-nicht-was', aber in einem positiven Sinn."[32]

Es trifft zu: Lovecraft entwirft flache Charaktere und Figuren. Doch dieses Verfahren, das ihm oft zum Vorwurf gemacht wurde, ist sinnvoll. Denn die flachen Figuren antworten auf tiefe Objekte. Lovecrafts Figuren liefern aber nicht, wie man denken könnte, „dichte Beschreibungen" wie die interpretative Anthropologie eines Clifford Geertz. Ihre Antwort auf tiefe und seltsame Spiele ist: Diese Figuren werden phänomenologische Beschreiber, sie werden Seismographen eigensinniger und seltsamer Objekte und Erscheinungen. Auch Harman rückt Lovecrafts Beschreibungsweise in die Nähe der Phänomenologie eines Merleau-Ponty,[33] gerade weil er sich dem Eigensinn und der Seltsamkeit von Objekten widmet, ohne diese in soziokulturelle Interpretationszusammenhänge zu verstricken. Das ist konsequent, denn: „Obwohl wir einem Ding gewöhnlich in zahlreichen Kostümierungen begegnen, dringen wir unmerklich und direkt durch diese Hüllen hindurch zum Ding als Ganzen, das ihnen seinen Geist zu verleihen scheint. Bei Lovecraft wird die Relation zwischen einem Ding und seiner Oberfläche jedoch von Unregelmäßigkeiten unterbrochen, die sich unserem unmittelbaren Verständnis entziehen, als ob ein Objekt an einer merkwürdigen neurophysiologischen Krankheit leiden würde."[34] Und da sich ein „Riss zwischen dem Objekt und seinen Eigenschaften" auftut,[35] ist es nur logisch, dass Lovecraft übertreibt und diese Wahrnehmung immer wieder mit einer Ekel-Semantik verknüpft. Der Abfall, das Abfallende, das Ausgeschiedene, das Verwesend-Müllhafte von Objekten, das Julia Kristeva „Abjekt" nennt[36] und dessen Idee die Ekel-Studie von Winfried Menninghaus leitet,[37] diese Abjekte stinken bestialisch, sind schleimig und glibberig bei Lovecraft. Doch das ist weniger Ekel – wie bei Sartres Körper-Ekel vor allem Zähflüssigen, Klebrigen und Schleimigen in *Das Sein und*

31 Harman 2013, S. 89
32 Ebd.
33 Harman 2013, S. 98
34 Ebd., S. 98
35 Ebd.
36 Kristava 1982
37 Mennighaus 2002, S. 516 ff.

das Nichts[38] – als vielmehr die Konsequenz der Objekt-Wahrnehmung bis zum Punkt, so unser Mantra, an dem die Faszination für Dinge an ihr Ende kommt, wenn der totale Gestaltverlust droht: die Unform. Es geht um Wahrnehmungsgrenzen und -aporien. Die Monster und ihre seltsame Monstrosität und Entformung sind nur Vehikel, diese Skepsis freizulegen. Die zeichnerischen Lösungen, die Breccia findet, dieses Seltsame ins Bild zu setzen, lösen sich ein wenig von den Angeboten, die Lovecrafts Texte selbst machen. Wo dieser explizit Anleihen bei den „Launen des Kubismus und des Futurismus"[39] etwa eines Georges Braque macht, wählt Breccia eher einen Collagenstil, der nicht selten mit angerissenen Papierfetzen und Überklebungen arbeitet oder an Darstellungen des Grotesk-Bizarren eines südamerikanischen Ornamentstils erinnert (Abb. 5).[40] Oder mittels einer skulpturalen Technik kann er das Profil eines Gesichts zur Hälfte in eine schwarz-bedrohlichen Küstenform hart verschneiden (Abb. 3),[41] ohne ins Surreale abgleiten zu müssen. Ganz wesentliches Darstellungsmittel bei Breccia besteht darin, das Unförmige und Formlose – unsere nächste Vignette – vom Unbenennbaren ins Sichtbare zu rücken, indem er mittels einer flirrenden und reißenden Linien- und Punkttechnik das Sichauflösende aufs Papier bannt. All dies wird zwischendurch unterstützt durch eine „grobe Collagentechnik, fleckige, große Flächen, in die Zacken und Fetzen hineinragen, in denen kleine Motive auftauchen, ein Vogelkopf, ein Auge".[42]

Unförmig

Der eigentliche Skandal der Wahrnehmungsgrenzen im Angesicht des Ungeheuerlichen ist letztlich nicht ihre Monstrosität, sondern das Unförmigwerden bis zur Auflösung. Die unterirdischen Räume zerbröckeln, zerfallen und implodieren, die ungeheuerlichen Wesenheiten befinden sich immer schon in der Latenz der Auflösung. Als schleimige, glibberige, entformte Körper, begleitet von einem bestialischen, an Verfall und Verwesung gemahnenden Geruch, sind sie im Wortsinn unfassbar. Die *Ordnung der Dinge*,[43] die in Foucaults Diskursanalyse auf dem Prinzip, der Form und den Zeichen der „Ähnlichkeit"[44] bis zur Renaissancezeit beruht und die bis in die Aufklärungsepoche hineinkargt, weicht bei Lovecraft ganz entschieden dem Prinzip der Unähnlichkeit. Damit zeigt sich Lovecrafts Welt der Unförmigkeit und Formlosigkeit im Zustand einer fundamentalen Wahrnehmungs- und Orientierungskrise. Denn der eidetische Formbegriff der aristotelischen Erkenntnistheorie oder auch der synthetische Formbegriff in der kantischen Erkenntnistheorie bis

38 Sartre 2003, S. 1035–1052
39 Lovecraft 2017, S. 194
40 Breccia 2018, S. 47 (*Der Schatten über Innsmouth*)
41 Ebd., S. 27 (*Der Schatten über Innsmouth*)
42 Göttler 2018, S. 12
43 Foucault 1974
44 Ebd., S. 59 f.

zu Cassirers symbolisch-zeichenhaftem Formbegriff, aber auch die Gestaltpsychologie und die Phänomenologie Merleau-Pontys sowie Luhmanns autopoietischer Formbegriff oder jüngere Designtheorien sind bei allen Unterschieden halbwegs darin übereinstimmend,[45] dass, wie Merleau-Ponty sagt, Form und Gestalt „Wahrnehmungskonstanten" sind – trotz aller „erscheinungsmäßigen perspektivischen Variationen".[46] Als „Invariante" sind Form und Gestalt „das Gesetz der korrelativen Variationen von visueller Erscheinung und scheinendem Abstand"[47] oder schlicht „eine unveränderliche facies totius universi".[48] Form und Gestalt stiften bei „optimaler Entfernung"[49] eine „Orientierung".[50]

Noch einmal in zusammengefasster Weise: „So ist es denn wahr, daß alle Wahrnehmung der Dinge, einer Form oder einer Größe als wirklicher und jede Wahrnehmungskonstanz zurückweist auf die vorgängige Setzung einer Welt oder eines Erfahrungssystems, in dem mein Leib und die Phänomene aufs strengste aneinandergebunden sind."[51] Am optimalen Abstand mangelt es den Wahrnehmenden bei Lovecraft nicht, auch sind sie nicht wahnhaft *vor* der Begegnung mit dem Ungeheuerlichen, sondern erst danach. Also *nach* der Wahrnehmungserschütterung. Und auch erst dann können sie selbst Auflösungserscheinungen und vertierenden Metamorphosen ausgesetzt sein (Abb. 6).[52] Wenn die Unform dergestalt ihren Ausgang nicht beim Betrachter nimmt, sondern den Gegenständen und Erscheinungen widerfährt, dann wird das Unförmigwerden ontologisiert und rätselhaft.[53] Die Träume, jene Medien und architektonischen Interfaces zum Anderen, für die es keinen Dekodierungsschlüssel gibt, sind bei Lovecraft, dem Feind der Psychoanalyse und

45 Vgl. Stegmaier 2003, S. 21 ff.

46 Merleau-Ponty 1966, S. 347

47 Ebd., S. 348

48 Ebd., S. 349

49 Ebd., S. 350

50 Ebd., S. 350

51 Ebd., S. 352

52 Breccia 2018, Abb. S. 49 (*Cthulhus Ruf*)

53 Im Meer möglicher Assoziationen anderer Darstellungen des Unförmigwerdens drängen sich als naheliegende und lohnende Variationen zwei Beispiele auf, ein zeitlich vorgreifendes und ein zeitlich nachfolgendes. Zum einen also Victor Hugos Zeichnungen von künstlichen Unterwasserhöhlen aus der Mitte des 19. Jahrhunderts, wo nichts stabil ist und ein „Architekturstil" gepflegt wird, der „polymorph" und „in permanenter Wandlung begriffen" ist (Harter 2018, S. 110) und Einblicke in die „Bewusstseins- und Zivilisationsgeschichte" mittels Aushöhlungen verschafft, als befände man sich „im ‚dunklen Brutschrank'" (ebd., S. 109) der Zivilisation. Hugos Schwarz-Weiß-Zeichnung eines orientalischen Luftschlosses von 1855/56 (siehe ebd., S. 107) könnte ohne weitere Überarbeitung ins Breccias Graphic Novel einmontiert werden, sie würde nicht auffallen, weil Hugos Stil wie Breccia mit verschatteten Blickperspektiven, Collagentechnik, Auflösungen oder Ellipsen verfremdend arbeitet. In Lovecrafts Nachfolge steht zum anderen Mark Z. Danielewskis diskursdurchtränkter Raumroman *Das Haus* (Danielewski 2007), wo kein Stein auf dem anderen bleibt, Türen ins Nichts und Radikal-Andere führen, und eine komplette Desorientierung in einem labyrinthischen Netz der Verzweigung den Affekt der „Finsternis schlechthin" (ebd., S. XXIV) erzielen und die „Rede von der ‚Unheimlichkeit'" (ebd., S. 33) in Anspielung auf Heideggers „existentiellen ‚Modus'" ein „Unzuhause" beschwören, dessen Gründe völlig im Unklaren bleiben beziehungsweise inexistent sind.

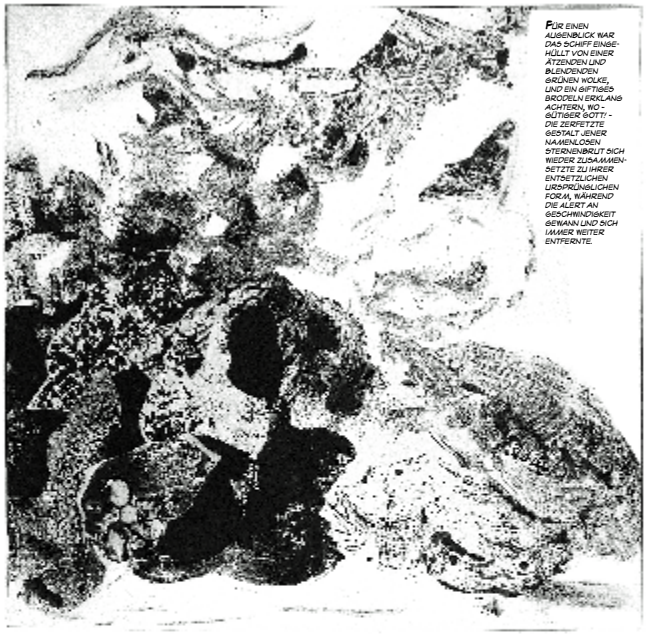

FÜR EINEN AUGENBLICK WAR DAS SCHIFF EINGEHÜLLT VON EINER ÄTZENDEN UND BLENDENDEN GRÜNEN WOLKE, UND EIN GIFTIGES BRODELN ERKLANG ACHTERN, WO - GÜTIGER GOTT! - DIE ZERFETZTE GESTALT JENER NAMENLOSEN STERNENBRUT SICH WIEDER ZUSAMMENSETZTE ZU IHRER ENTSETZLICHEN URSPRÜNGLICHEN FORM, WÄHREND DIE ALERT AN GESCHWINDIGKEIT GEWANN UND SICH IMMER WEITER ENTFERNTE.

Abb. 6

DABEI TRÄUMTE ER VON ETWAS GIGANTISCHEM, ‚VIELE MEILEN HOCH', DAS SICH SCHWERFÄLLIG FORTBEWEGTE. VERMUTLICH HANDELTE ES SICH UM DIE NAMENLOSE SCHEUSSLICHKEIT, DIE ER MIT SEINER SKULPTUR DARZUSTELLEN VERSUCHT HATTE." HIER SCHLOSS DER ERSTE TEIL DES MANUSKRIPTS.

Abb. 7

der Traumdeutung, gleichwohl wie *Wilde Archäologien* und Transpositionen gebaut[54] und liefern wie bei Benjamin, Foucault oder Agamben einen „ontologischen Zugang zum Sein“:[55]

> „In allen Fällen wird der Traum zu einem *Medium*, das sich dadurch auszeichnet, dass es Transpositionen vollzieht, dass es transponiert. Träume und Medien transponieren: Sie codieren Materialien, Inhalte und Bedeutungen, sie schaffen sie neu. Sie zerlegen sie in ihre Bestandteile und setzen sie in neuer Form zusammen.“[56]

Mit dieser quasi strukturalistischen Qualität können die Träume bei Lovecraft Neuland erobern – ebenso und fast noch mehr in der grafischen Transformation durch Breccia. So wird die Architektur der Träume etwa in ihrer skulpturalen Gestalt (Abb. 7)[57] kenntlich gemacht. Die strukturalistische Erfahrung vom Auseinandernehmen und Wiederzusammensetzen im Sinne Roland Barthes[58] kennzeichnet auch den irritierenden Erlebnisfluss des Berichterstatters Kapitän Johansen am Ende von *Cthulhus Ruf*. Warum sollte man Lovecrafts Text und Breccias Zeichnungen gegeneinander ausspielen? Aber der Medienwechsel generiert zumindest eine gewisse Differenz. Wenn laut Kants synthetischem Formbegriff und laut Cassirers symbolorientierter Zeichentheorie die Einsicht gilt, die wohl auch die Kognitionswissenschaft teilen würde, dass erst die „Zeichen […] der ‚Erkenntnis des Gegenwärtigen‘ [Kant] eine identifizierbare, bleibende Gestalt“ geben,[59] dann könnte man mit Blick auf Breccias Graphic Novel sagen: Hier sind es erst die Zeichnungen, die der Unform ihre bleibende Gestalt geben.

Schrifthaft

Die Ungeheuer und Monster, die wir nun längst trotz all ihrer Materialität eher als Ungeheuerlichkeiten und Monstrositäten identifiziert haben, sind keine soziale Tatsache, sondern eine kulturelle Tatsache. Ihre Gestaltwerdung wird bei Lovecraft zwar als real inszeniert (wenn auch nur schwach begründet und motiviert) und erhält den Status einer Illusion von Realitätseindruck, kommt aber selten als Phantasma daher. Vielmehr ist die Monstrosität eine Geburt von Schrift und Text – bisweilen schwer dekodierbar, bisweilen hieroglyphenhaft unkenntlich. Die Monster stammen aus Bibliotheken oder Erinnerungsmanuskripten, verborgen in und unter Schichten diverser Interfaces des Zwischen. Diejenigen, die den Spuren der Monster und Mischwesen sowie den Körpern zunehmender Gestaltlosigkeit in die Welt des Unten folgen, sind Schriftkundige, häufig Hochschullehrer. Entweder Positivisten, die der Popper’schen

54 Ebeling 2016, S. 133
55 Ebd.
56 Ebd.
57 Breccia 2018, S. 70 (*Cthulhus Ruf*)
58 Barthes 1966
59 Stegmaier, S. 22

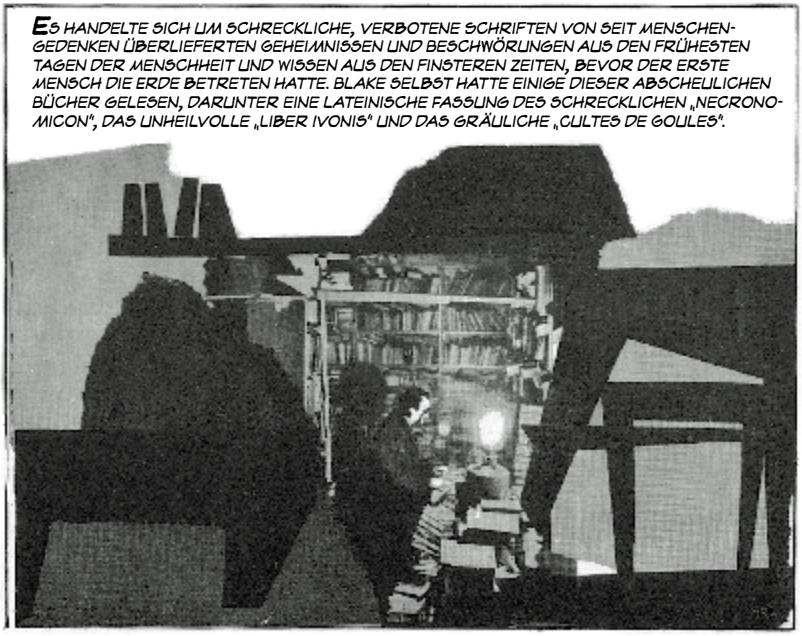


Abb. 8

Falsifizierungsdoktrin angehören, oder Skeptiker des Empirismus mit Sensoren für das nicht-beweisbare Andere, das sich aber zeigt. Breccias semi-dokumentarischer und fotorealistischer Stil kommt häufig dann zum Ansatz, wenn er einen dieser fleißigen Forscher in einer Bibliothek zeigt (Abb. 8)[60] oder beim Bücher- und Manuskriptstudium sowie beim Schreiben. Foucault hat in seinem längeren Nachwort zu Flauberts Erzählung *Die Versuchung des heiligen Antonius*[61] aufgezeigt, dass diese *Tentation* mit all ihren Visionen einem Ort der Imagination im 19. Jahrhundert folgt, der wohl auch bis zu Lovecrafts Schaffenszeit reichte: „Dieser neue Ort der Phantasmen ist nicht mehr die Nacht, der Schlaf der Vernunft, die offene ungewisse Leere angesichts der Begierde: er ist im Gegenteil das Wachen, die unermüdliche Aufmerksamkeit, die auf der Lauer liegt."[62] Mehr noch: Das Phantastische, Ungeheuerliche, Unheimliche, Seltsame, Monströse und Merkwürdige müssen Umwege gehen. Erst die Transformation in Text und Schrift, also via medialer Zwischenweltlichkeit und interfacehafter Mittelbarkeit der anthropologisch begründbaren Indirektheit menschlicher Welterzeugung,[63] gibt der Monstrosität Gestalt und Färbung:

60 Breccia 2018, S. 99 (*Der leuchtende Trapezoeder*)

61 Foucault 2001

62 Ebd., S. 402

63 Vgl. Düllo 2017, S. 13–37

> „Das Chimärische entsteht fortan aus der schwarzweißen Oberfläche gedruckter Zeichen, aus dem geschlossenen und verstaubten Band, aus dem vergessene Wörter aufsteigen, sobald man ihn aufschlägt; es entfaltet sich sorgfältig in der lärmgedämpften Bibliothek mit ihren Büchersäulen, ihren aufgereihten Titeln und ihren Regalen, die sie von allen Seiten einschließen, auf der anderen Seite jedoch auf unmögliche Welten. [...] Man trägt das Phantastische nicht mehr in seinem Herzen und erwartet es ebenso wenig von den Ungereimtheiten der Natur, sondern schöpft es aus der Exaktheit des Wissens; sein Reichtum harrt im Dokument."[64]

Freilich – auch wenn sich das Imaginäre erst „zwischen den Zeichen, von Buch zu Buch, im Zwischenraum des nochmals Gesagten und der Kommentare",[65] also in der Verkettung und Verschaltung medialer Interfaces Raum verschafft und seinen Auftritt hat und schließlich bei Mallarmé, Joyce, Roussel, Kafka, Pound und Borges „die Bibliothek […] in Flammen steht",[66] so schickt Lovecraft seine Bibliotheksabkömmlinge doch in eine Grundlosigkeit und einen Abgrund, der – zumindest für die Bibliotheksarbeiter – zwar Faszination, aber letztlich nicht den Trost des intertextuellen Spiels bereitstellt. Um dies offenzulegen, greift Breccia zu ganz einfachen Mitteln: Zeigt er anfangs durchaus die Bibliotheksarbeiter in der Foucault'schen Wärme ihrer Bücherwelt und Schreibtische, so wird der neugierige Blick des Lesers auf das Innenleben der Bücher enttäuscht. Die Seiten bleiben leer, das schriftbildliche Verfahren Breccias verbannt den Text in den Beitext auf der Bildkachel – quasi außerhalb der diegetischen Welt des Comics. Sobald aber Hieroglyphen ins Spiel kommen, also Zeichenhaftes, ja Bildartiges ohne Dekodierungsschlüssel, gestaltet Breccia diese Hieroglyphen auf Schatullen, Steinwänden, Reliefs nuancierter (Abb. 4[67] und Abb. 5[68]). Diese sind nun einmal geheimnisvoller als die lesbare Schrift in den Büchern.

Grundlos

Eine Auflösung des Seltsamen nähme seiner Unheimlichkeit die schreckliche Wirkung. Möglich wäre eine solche Plausibilisierung durch die Verlagerung der Motive in die Psyche der Protagonisten, durch eine soziokulturelle Verankerung der dargereichten Phantasma, durch ein Illusionsspiel, das mit Täuschung, Fake oder kriminellen Motiven versehen wäre, oder durch die Fortschrift von überhistorischen, zum Teil anthropologisch ausstaffierten Mythen des Schrecklichen. Man findet bei Lovecraft von all dem Spuren und erzählerische Kniffe aus der Gattungsschublade phantastischer

64 Foucault 2001, S. 402
65 Ebd., S. 403
66 Ebd., S. 404
67 Breccia 2018, S. 100 (*Der leuchtende Trapezoeder*)
68 Ebd., S. 47 (*Der Schatten ohne Namen*)

Literatur, aber er schreibt keine psychologische Literatur,[69] die sich im Kern um die Frage „Wer was aus welchen Motiven heraus tut" dreht, er schickt den Leser vornehmlich auch nicht in einen Illusionsraum, dem es um Sinnestäuschungen oder Fragen der Verwechselung der modernen Leitdifferenz von „wirklich/nicht wirklich" ginge – so wichtig Träume, Albträume und Wahnsinn an bestimmten Stellen auch sein mögen. Und Lovecraft verstrickt den Leser in erster Linie auch nicht in einen Spannungsbogen. Spannung und Angsterregung sowie daraufhin entwickelte Plots bleiben für Gelegenheitsleser oder Aficionados phantastischer Genres eher schablonenhaft und sind keine zentralen Affektauslöser für immersive Versenkungen. Am ehesten flirtet Lovecraft mit Versatzstücken mythischer Pseudoherleitungen des Seltsam-Unheimlichen. Das Interface schriftlicher, hieroglyphischer oder reliefhafter Materialien legt diese Grundierung des Erzählten in mythopoetischer Herkunft nahe. Deren mythenhafter Herkunftskern kreist um das Narrativ der Wiederkunft einer versunkenen Form, die Lovecrafts Narrationen durchaus zahlreich variieren und in *Cthulhus Ruf* exemplarisch und doch vage expliziert werden. So heißt es am Ende in der textlichen Adaption, die Lovecrafts Erzählung durch Roberto Buscaglia innerhalb von Breccias Zeichenwelt erfahren hat: „Für einen Augenblick war das Schiff eingehüllt von einer ätzenden und blendenden grünen Wolke, und ein giftiges Brodeln erklang achtern, wo – gütiger Gott! – die zerfetzte Gestalt jener namenlosen Sternbrut sich wiederzusammensetzten zu ihrer entsetzlichen ursprünglichen Form, während die Alert [das Schiff] an Geschwindigkeit gewann und sich immer weiter entfernte."[70] Die Geschichte fadet unter Anspielung auf diesen Wiederkehrmythos versunkener und untoter Gestalten und Mischwesen einfach aus:

> „Auch Cthulhu, so vermute ich, besteht noch fort, an jenem Abgrund aus Stein, der ihn geschützt hat, seit die Sonne jung ist. Seine verfluchte Stadt ist wieder versunken, doch seine Botschafter auf Erden brüllen und toben und morden noch immer an einsamen Orten um die von Götzenbildern gekrönten Monolithen. Cthulhu muss in dem schwarzen Abgrund gefangen gewesen sein, denn sonst würde die Welt jetzt vor Angst und Wahnsinn schreien. Wie mag es enden? Was aufsteigt, mag wieder versinken, und was versunken ist, mag wieder aufsteigen. Grässliches wartet und träumt in der Tiefe, und über den unbeständigen Städten der Menschen breitet sich der Zerfall aus. Eines Tages … aber daran kann und darf ich nicht denken."[71]

Nun ja, die Skepsis des Erzählers und der in die Handlung verwickelten Figuren gegenüber dem nebulösen Mythos überwiegt an dieser und anderen Stellen. Man hat aufgrund solcher mytho-

69 Vgl. Todorov 2013, bes. S. 43 ff. und 55 ff.

70 Breccia 2018, S. 79

71 Ebd.

poetischen Konstruktionen Lovecrafts Bekenntnis zu einem „zynischen Materialismus“[72] und vor allem seinen „Kosmizismus“ als ideologische Weltanschauung ins Feld geführt,[73] die seine Kartografie des Merkwürdigen unterfüttern. Doch Zweifel bleiben. Eine diegetisch stimmige, detailliert ausgepinselte Kosmologie findet man bei Lovecraft nicht, und klugerweise nimmt sich Breccia hierin auch stark zurück. Klingers Einschätzung, dass es eher um einen Kosmos gehe, der „keine Gesetze kenne“,[74] und dass in Lovecrafts „Erzählungen keine zusammenhängende Mythologie“ zu finden sei, darf man wohl zustimmen. Ebenso der daraus folgenden Konsequenz von Fisher, dass man eher einem „ontologischem Rätsel“[75] und dem Skandal einer „echten Externalität“[76] beiwohne. Mehr noch und radikaler: Wenn jüngst der österreichische Romancier Michael Köhlmeier noch einmal bemerkt hat: „Das unerklärbar Böse […] hält keiner aus“,[77] dann trifft dies auch auf Lovecraft zu – mit Akzent auf dem Unerklärlichen und Grundlosen des Seltsamen.

Lovecraft und Breccia schicken die Leser in Versuchsanordnungen der Wahrnehmungserschütterung und treiben sie an die Grenze radikaler Grundlosigkeit, Motivlosigkeit und verweigerter Logik. Aus dem Wahrnehmungskollaps und der Konfrontation mit der Grundlosigkeit des Seltsamen kann Breccias grafischer Stil großes Kapital schlagen und eine Resonanz unaufgelöster Unheimlichkeit erzeugen. Und dazu gehört, dass der Einsturz der Ordnung der Dinge eine „nicht-euklidische Geometrie“ genauso miteinschließt wie die „Unvollständigkeit von formallogischen Systemen“ in Gödels Mathematik und Physik, die der Architekt Lovecraft, ein erster poetologischer Nutznießer dieser Erkenntnisverunsicherungen, in die Zone des Seltsamen treibt.[78]

Meads generalisierter Anderer ist ein Sozialkonstrukt, in dem eine Gemeinschaft aus generalisierten Anderen die Identität der Gemeinschaftsmitglieder sichert. Bei Lovecraft ist es genau anders: Der generalisierte Andere, das sind die Monster oder: die Monstrosität. Und darin bleibt Lovecraft unversöhnlich. Sie bleiben das Radikal-Andere, für deren Existenz nur dürftige Erklärungen oder gar keine Gründe beizusteuern sind. In der Mehrheit von Horrordarstellungen in Literatur und Film,[79] vor allem in der phantastischen Literatur, werden Angebote darüber gemacht, wer die Aliens und Monster sind. Und die geläufige Antwort lautet: Das sind wir, das

72 Klinger 2017, S. 62

73 Ebd., S. 58

74 Ebd., S. 59

75 Fisher 2017, S. 27

76 Ebd., S. 17

77 Köhlmeier, zit. bei Schmidt 2018, S. 14

78 Houellebecq 2002, S. 70 f.

79 Siehe Meteling (Meteling 2006, S. 324): „Der Horrorfilm ist die Gattung, in der dem nicht Sichtbaren, sei es das Unbewusste, das Innere des menschlichen Körpers oder das geisterhafte Reich der technischen Medien, zumindest in seinen Spuren und Effekten Gestalt gegeben wird. Diese Operation der Enthüllung funktioniert im Horrorfilm über die Figur des Monsters und beruft sich dabei auf die Etymologie, die Kultur- und Theoriegeschichte des Monströsen.“

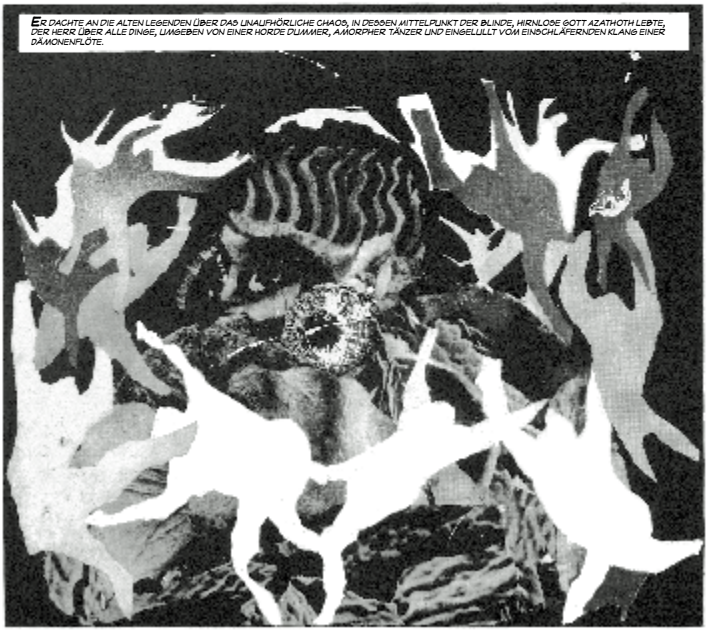


Abb. 9

bin ich. Nicht so bei Lovecrafts Protagonisten. Konsequenterweise attackieren sie das Monströse auch niemals – ganz anders im konventionalisierten Horrorfilm, wo ein monströser Feind vernichtet werden muss, oder im postkonventionalen Horrorfilm, wo ein paar Einsichtige (oft Kinder wie in *E.T.* oder *Super Acht*) die Aliens oder Monster retten wollen.[80] Was identitätstheoretisch auf das Gleiche hineinausläuft: In der Gleichung „Die Anderen = wir" bedeutet die Vernichtung des Anderen eine Vernichtung eines Teils von mir und die Rettung des Anderen bedeutet die Einsicht in meine eigene Andersartigkeit. Bei Lovecraft dagegen verbleiben die Protagonisten in der Position der Beobachter – bis zur Selbstauflösung und radikalen, das heißt nicht mehr identifizierbaren und nicht mehr sichtbaren Formlosigkeit des Monströsen – oder sie werden wahnsinnig (Abb. 9).[81]

Sind nun Lovecrafts Texte und Breccias gezeichnete Adaption und Fortschrift ein Werk über das Böse? In beiden Fällen fällt die Antwort eher negativ aus, es geht vielmehr über den schwer auszuhaltenden Befund der Grund- und Motivlosigkeit des Ungeheuerlichen und verstörend-Unbegreiflichen, das sich in den Zonen des Seltsamen Ausdruck verschafft und als Wahrnehmungskrise der Beobachter

80 Zur Umkehrbewegung, wo Aliens und Monster nicht zum Gegenstand von strikter Ablehnung oder von Faszination gegenüber dem Grauenhaften, sondern zum Gegenstand von Liebe werden, vgl. jüngst die Graphic Novel *Am liebsten mag ich Monster* von Emil Ferris (Ferris 2018) sowie *Loving The Alien* im Kontext des Afrofuturismus (Diederichsen 1998).

81 Breccia 2018, S. 109 (*Der leuchtende Trapezoeder*)

kenntlich wird. Breccias Graphic Novel widersteht überdies der Versuchung, das Monströse und Vertierte mit ikonografischen Insignien des Teuflischen oder Mephistohaften auszustaffieren. Zudem befinden wir uns bei Lovecraft eher im Bezirk des Negativen als des Bösen – um eine wichtige Unterscheidung aufzugreifen, die Jullien macht.[82] Und dann, nachdem man die Gleichung „Monster = wir" verworfen hat, unterschreibt Lovecraft, der Autor, irritierenderweise am Ende eines Briefes von 1937 an seinen Enkel Harry O. Fischer, dem gegenüber er sich auslässt über *pulp*, über seine Phobien („vor sehr großen geschlossenen Räumen"[83]) und über seine Träume und „fiktionale Imagination" der „unförmigen Abgründe" und „undeutlichen Schrecken",[84] dann unterschriebt er doch tatsächlich mit „Dein Opa Cthulhu".[85] Doch eine solche Preisgabe, die einer Diminuierung des Grundlosen gleichkäme, bleibt außerhalb der Diegese von Lovecrafts Fiktionen.

Zonig

In Geoff Dyers nuancierter Filmnacherzählung und Erweiterung von Tarkowskis Film *Stalker* von 1979 (aus der Vor-Tschernobyl-Zeit) wird ein Sperrgebiet, die sogenannte Zone, bezeichnet als „andere Welt, die doch nicht mehr als diese Welt" ist, aber „wahrgenommen [wird] mit nie dagewesener Aufmerksamkeit".[86] Mehr noch: Die Zone ist ein Ort des Neuen, an dem sich „blitzschnell etwas Ungewöhnliches tut […] Die Zone manifestiert sich, selbst wo sie sich verweigert – und umgekehrt".[87] Das ließe sich nicht nur für die Zone in *Stalker*, sondern auch für Lovecrafts Zonen geltend machen (Abb. 11).[88] Situiert in der Normalität manifestieren sie sich als Öffnungen und Übergänge zu etwas Anderem. Mit Zonen werden Gürtel, abgetrennte Gebiete, ein bestimmter Bereich bezeichnet, in denen oft andere als die üblichen Zeit- und Raumgesetze, aber auch andere Gestaltgesetze – wie wir gesehen haben – gelten und in denen bestimmte Verhaltensweisen entstehen oder erwartet werden. Etabliert wird auf diese Weise ein Raum, der einer „Kontaktzone"[89] mit dem Anderen gleichkommt, aber selbst bereits in seiner Andersartigkeit entworfen wird.[90] Eine variierende Fortschrift einer

82 Jullien 2005, S. 177 f.

83 Lovecraft 1937, S. 292

84 Ebd., S. 291

85 Ebd., S. 294

86 Dyer 2012, S. 62

87 Ebd., S. 91

88 Breccia 2018, S. 100 (*Der leuchtende Trapezoeder*)

89 Günzel 2017, S. 68

90 Zur Konnotation dieser Andersartigkeit gehört auch Lovecrafts Rassismus, den Houellebecq nicht zu relativieren gedenkt, den er aber im Kontext des reaktionären Rassismus der „alten protestantischen und puritanischen Bourgeoisie Neu-Englands" als zeitgenössisch „üblich" einschätzt (Houellebecq 2002, S. 104). Anders als diejenigen, die den Rassismus Lovecrafts nur biografisch, aber nicht in der ideologischen Ästhetik des Werks gespiegelt sehen wollen, insistiert Houellebecq darauf, dass dieser bei Lovecraft „jenen poetischen Rauschzustand" hervorruft, „in dem er in einem rhythmischen und verrückten Trommelfeuer von verfemten Sätzen sich selbst überschreitet" (ebd., S. 107).

solchen Zone – auch als Zone zwischen dem realen und Phantastischen – entwirft auf originelle Weise Clemens J. Setz in seinem Krankheitsroman *Indigo* von 2012,[91] gefüllt mit mancherlei Seltsamkeiten, „merkwürdigen Sachen"[92] und einer Batterie unheimlicher Interfaces. Während man sich bei fortschreitender Lektüre von *Indigo*, und dabei noch Lovecraft frisch vor Augen, ertappt fühlt und sich selbst verdächtigt, gewisse Parallelen zu Lovecraft zu erkennen, dies aber als recht spekulative Assoziation von sich weist, stößt man nicht nur auf Kapitelüberschriften wie „In der Zone – 1. Folge" und „In der Zone – 2. Folge" mit eigenen Zonenspielen[93] oder auf ein „Uncanny Valley"[94] sowie auf Fotografien beispielsweise eines „in den Schweizer Alpen" entdeckten „interessanten, merkwürdig geformten Baumstrunks", der sich als bizarr-grotesk wirkender „Tazelwurm" entpuppt",[95] und weitere Fotografien mit in die Unform abdriftenden Erscheinungen. Vielmehr führt auf einmal eine Spur namentlich zu Lovecraft selbst. *Indigo*, das benennt ein eigentümliches, unerklärliches Störungssyndrom. Wenn jemand in die Nähe, die Zone der Personen kommt, die an dieser Störung leiden, wird diesen Personen schwindelig, übel, und sie bekommen heftige Kopfschmerzen. Der Roman und sein Protagonist gehen diesem Rätsel nach und suchen auch die Zonen der Erkrankten auf, ein Internat mit Schülern, die an der Störung leiden. Zugleich aber konstruiert Setz' reflexiver und auch poetologischer Roman mittels einer semi-dokumentarischen Simulation an der Grenze von Faktizität und Phantastik / Fiktion unentwegt Ähnlichkeiten zu vergleichbaren Phänomenen und Zonen. Und dabei geht es wiederholt um Fragen der Herkunft und Genealogie des Unheimlichen und seiner Interfaces. Und so kommt Lovecraft ins Spiel, von dessen quasimythischem Narrativ der Wiederkehr versunkener, vergangener und untoter Mischwesen oben die Rede war. Bei Setz heißt es nun:

> „Und wie immer, wenn ein solches Relikt aus einer fernen Vergangenheit, in der Dinge wie Liebe und familiärer Zusammenhalt noch unbegreifliche und leichtsinnige Irrtümer darstellten, unversehrt und unverwandelt in der Gegenwart angetroffen wird, erschaudern wir angesichts dieser Negation all der Jahrtausende, in denen es uns gegeben hat. Eine klassische Lovecraft'sche Pointe. Wie beim Falten einer Ziehharmonika werden eine Million Jahre zusammengestaucht, und das Einzige, was zu hören ist, ist ein schwerer Seufzer in den tiefen Registern."[96]

91 Einen anderen, nicht weniger eindrücklichen Zwischen- und Zonenroman hat Setz mit *Die Stunde zwischen Frau und Gitarre* (Setz 2015) vorgelegt, der aus der deutschsprachigen Gegenwartsprosa schon bemerkenswert hervorragt.

92 Setz 2012, S. 292

93 Ebd., S. 211

94 Ebd., S. 155 ff.

95 Ebd., S. 367

96 Ebd., S. 306

In diesem Kontext ist dann Johann Peter Hebels Kalendergeschichte von der *Jütterin von Bonndorf* und ihrem „Kometen-Kind“,[97] das nach einem Kometensturz eigenartige Störungen aufweist, die mit der „Ankunft des Leibhaftigen“ in Verbindung gebracht werden, nicht nur ein Vor-Text für Setz’ *Indigo*, sondern kommt einer Variation des Pseudo-Mythos von *Cthulhus Ruf* gleich.[98]

Zu Recht ist immer wieder bemerkt worden,[99] dass das Unheimliche bei Lovecraft nicht nur negativ besetzt sei und zu seiner Abwehr führe, sondern eine ambige Angelegenheit sei, die einen faszinierten Affekt bei den Protagonisten auslöse. Im Kontext der Perspektive der Unheimlichen der Schnittstellen fällt allerdings auf, dass das Fasziniertsein sich auf die Zone des Zwischen mit den konkreten Interfaces wie Türen, Öffnungen, Schriften, Hieroglyphen, Reliefs, Küsten, Schatten, Abwärtstreppen konzentriert (Abb. 10),[100] aber nicht das Grundlose und Alogische im Zustand seiner Unform und Auflösung adressiert. Nach deren *Experience* werden die Schriften verborgen, alle sich öffnenden Interfaces zum Unten gemieden, die Erinnerungen – vergeblich – ignoriert. Vielfach wird die Wahrnehmungskrise in einem Wahnzustand kristallisiert und eingefroren. Der Grund für das Verlöschen des faszinierten Affekts ist die Grundlosigkeit und Motivlosigkeit des Ungeheuerlichen sowie seine De- und Entformung. Denn das „Mich der Wahrnehmung“, das in Wiesings Wahrnehmungstheorie überhaupt erst Ich und Welt als Beziehungskonstellation konstituiert,[101] dieses Mich wird durch die Nivellierung von Form und Gestaltung sowie durch den Kollaps der Wahrnehmung selbst nivelliert. Der Verdacht erhärtet sich, dass das *Müßige Interface*, von dem Galloway unter der Nennung von „Türen oder Flächen“ und „Öffnungen“[102] spricht und das die Faszination für alle Interfaces bei Lovecraft dominant hält, nicht nur vermittelt, bahnt und Zugänge ermöglicht, sondern auch „Effekt“ ist.[103] Bei Lovecraft und Breccia ist das Interface aber noch mehr: eine Affektmaschine in Gestalt einer Zone.

Offen bleibt noch die Beantwortung der oben gestellten Frage, ob Lovecraft / Breccia Ecos Feststellung gehorchen, dass das Phantastische immer an einen Rest des Realen gebunden sei, um es plausibilisierbar und erzählbar zu machen – wie im Falle etwa Kafkas. Ja, lautet die Antwort, wenn man in Breccias fotografieaffinen Dokumentarverfahren oder in seiner Darstellung wiedererkennbarer Dinge, lesbarer Schriften oder wahrnehmbarer Landschaften – mithin in den hier identifizierten Interfaces – diese Realitätsverpflichtung erfüllt sieht, indem deutliche Plausibilitätsspuren auf der

97 Ebd., S. 81

98 Nachlesbar in Setz’ Roman, der Hebels Kalendergeschichte in Gänze einmontiert (Setz 2012, S. 80 f.).

99 Vgl. etwa Fisher (Fisher 2017, S. 19), der zudem das „‚obszöne Gelee‘ der jouissance“ erwähnt.

100 Breccia 2018, S. 111 (*Der Flüsterer im Dunkeln*)

101 Wiesing 2015, S. 119–124

102 Galloway 2010, S. 14 f.

103 Ebd., S. 19

WAS FÜR SELTSAME BERGE. MICH SCHAUDERT BEI DEM GEDANKEN, DASS DAS, WAS MICH ZU DIESER REISE NACH BRATTLEBORO BEWEGT HAT, WAHR SEIN KÖNNTE.

Abb. 10

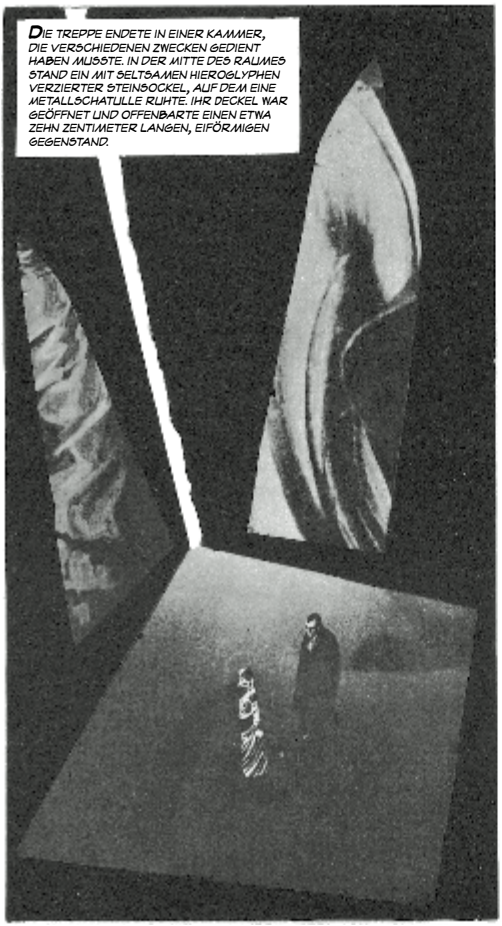

DIE TREPPE ENDETE IN EINER KAMMER, DIE VERSCHIEDENEN ZWECKEN GEDIENT HABEN MUSSTE. IN DER MITTE DES RAUMES STAND EIN MIT SELTSAMEN HIEROGLYPHEN VERZIERTER STEINSOCKEL, AUF DEM EINE METALLSCHATULLE RUHTE. IHR DECKEL WAR GEÖFFNET UND OFFENBARTE EINEN ETWA ZEHN ZENTIMETER LANGEN, EIFÖRMIGEN GEGENSTAND.

Abb. 11

Ebene der verwendeten Materialität gelegt werden. Nein, lautet die Antwort hingegen, weil zum einen Breccia – wie Lovecraft – keinen psychologischen Realismus verfolgt. Nein zum anderen aber auch, weil die Plausibilitätsspuren einem beträchtlichen Maß an Unwahrscheinlichkeit und Unformwerdung untergeordnet sind. Breccias grafische Kunst besteht gerade darin, das Unwahrscheinliche nicht ins Wahrscheinliche zu verwandeln, sondern es in seiner Unwahrscheinlichkeit auszustellen.

Illusionstheoretisch wird damit hier nicht eine Illusion als Realitätseindrucksvermittlung inszeniert, sondern eine Illusion im Sinne eines Als-ob,[104] also einer Denkfigur des Fiktiven, die zeitgleich mit Lovecraft vom deutschen Philosophen Hans Vaihinger 1911 gedacht wurde. Als-ob wäre dann bei Lovecraft / Breccia eine Versuchsanordnung, als ob eine Kontaktzone zwischen dem Realen und Phantastischen, zwischen dem Bekannten und dem ontologisch Anderen, dem gänzlich Äußeren, denkbar wäre, aber auch, als ob dessen Unheimlichkeit durch Interfaces erlebbar und kontaktierbar wäre. Mit der Konsequenz jedoch, dass die Unheimlichkeit nie zu beseitigen oder aufzulösen ist. In der Sprache jüngerer Auseinandersetzungen über das, was man unter Experience versteht, könnte man sagen: Lovecraft und Breccia kappen in der Reihe Ereignis – Erlebnis – Erfahrung das letzte Glied. Eine verarbeitende Erfahrung und ein lessons learned gibt es nach Lovecraft'schen Ereignissen und ihrer Erlebbarkeit nicht. Diese schmerzliche Einsicht überführt Breccias Stil der Auflösung konsequent in eine Sichtbarkeit sui generis.

104 Vgl. Düllo 2013 / 2014

Barthes, R.: Die strukturalistische Tätigkeit. in: Kursbuch 5. 1966, S. 190–196

Bonz, J.; Febel, G.; Härtel, I. (Hg.): Verschränkungen von Symbolischem und Realen. Zur Aktualität von Lacans Denken in den Kulturwissenschaften. Berlin 2007

Breccia, A.: Lovecraft. Zeichnungen. Berlin 2018

Danielewski, M. Z.: Das Haus. Stuttgart 2007

Diederichsen, D. (Hg.): Loving The Alien. Science-Fiction, Diaspora, Multikultur. Berlin 1998

Düllo, T.: Als-ob im Modus von What if? Der Denkraum des Wahrscheinlich-Unwahrscheinlichen in Science-Fiction und anderswo. in: Ästhetik und Kommunikation, Heft 162/163, 44. Jg., Thema: Als-ob, Winter 2013/2014, S. 30–41

Düllo, T.: Zwischenweltlichkeit und Writing Culture. in: Blümelhuber, C.; Düllo, T.; Liebl, F. (Hg.): GWK 001/2017. Berlin 2017

Dyer, G.: Die Zone. Ein Buch über einen Film über eine Reise zu einem Zimmer. München 2012

Ebeling, K.: Wilde Archäologien. Bd. 2: Begriffe der Materialität der Zeit – von Archiv bis Zerstörung. Berlin 2016

Eco, U.: Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur. München 1996

Ferris, E.: Am liebsten mag ich Monster. Stuttgart 2018

Fisher, M.: Das Seltsame und das Gespenstische. Berlin 2017

Foucault, M.: Ordnung der Dinge. Frankfurt a. M. 1974 (orig. 1966)

Foucault, M.: Nachwort zu Flaubert, G.: Die Versuchung des heiligen Antonius. in: ders.: Dits et Ècrits. Schriften, Bd. 1. Berlin 2001, S. 397–433 (orig. 1964)

Galloway, A. R.: Außer Betrieb. Das müßige Interface. Köln 2016

Göttler, F.: Ein Vogelkopf, ein Auge. In: Süddeutsche Zeitung Nr. 149. 2.7. 2018, S. 12

Güntzel, S.: Raum. Eine kulturwissenschaftliche Einführung. Bielefeld 2017

Klinger, L. S.: Vorwort und Anmerkungen zu: Lovecraft, H. P.: Das Werk. Große kommentierte Ausgabe. Herausgegeben von Leslie S. Klinger. Frankfurt a. M. 2017

Hahn, H. P.: Der Eigensinn der Dinge – Einleitung. in: ders. (Hg.): Vom Eigensinn der Dinge. Für eine neue Perspektive auf die Welt des Materiellen. Berlin 2015, S. 9–56

Harman, G.: Über den Horror der Phänomenologie: Lovecraft und Husserl. in: Avanessian, A.; Quiring, B. (Hg.): Abyssus Intellectualis. Spekulativer Horror. Berlin 2013, S. 83–105

Harter, U.: Victor Hugos Unterwelten. in: Zf. f. Ideengeschichte, H. XII/2 Sommer 2018, S. 101–114

Houellebecq, M.: Gegen die Welt, gegen das Leben. Köln 2016 (orig. 1991)

Jullien, F.: Schattenseiten. Vom Bösen oder Negativen. Zürich, Berlin 2005

Koch, G.: Die Wiederkehr der Illusion. Der Film und die Kunst der Gegenwart. Berlin 2016

Kristeva, J.: Powers of Horror. An Essay on Abjection. New York 1982

Lotman, J. M.: Die Struktur literarischer Texte. München 1972

Lovecraft, H. P.: Das Werk. Große kommentierte Ausgabe. Herausgegeben von Leslie S. Klinger. Frankfurt a. M. 2017

Lovecraft, H. P.: Brief an Harry Fischer vom Februar 1937. in: Avanessian, A.; Quiring, B. (Hg.): Abyssus Intellectualis. Spekulativer Horror. Berlin 2013, S. 289–294

Link, J.: Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird. Opladen 1999

Merleau-Ponty, M.: Phänomenologie der Wahrnehmung. Phänomenologische-psychologische Forschungen. Berlin 1966 (orig. 1945)

Mennighaus, W.: Ekel. Theorie und Geschichte einer starken Empfindung. Frankfurt a. M. 2002

Meteling, A.: Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm. Bielefeld 2006

Ott, M.: Affizierung. Überlebensaffekte im zeitgenössischen Film. Hamburg 2018.

Sartre, J. P.: Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie. Herausgegeben von Traugott König. Reinbek 2003 (orig. 1943)

Schmidt, M.: Der Teufel, die Liebe und die Politik. in: Süddeutsche Zeitung Nr. 204. 5. 9. 2018, S. 14

Selle, G.: Die eigenen vier Wände. Zur verborgenen Geschichte des Wohnens. Frankfurt a. M., New York 1993

Setz, C. J.: Indigo. Roman. Berlin 2012

Setz, C. J.: Die Stunde zwischen Frau und Gitarre. Roman. Berlin 2015

Stegmaier, W.: Denken in Formen und Zeichen. Umorientierung durch globale Kommunikation. in: Internationales Forum für Gestaltung Ulm (Hg.): Form und Zeichen. Basel, Boston, Berlin 2003, S. 20–27

Toderov, T.: Einführung in die fantastische Literatur. Berlin 2013 (orig. 1970)

Wallace, D. F.: Sportableitungen in der Tornado Alley. in: ders.: Der Spaß an der Sache. Alle Essays. Köln 2018, S. 17–38

Wiesing, L.: Das Mich der Wahrnehmung. Eine Autopsie. Frankfurt a. M. 2015

Žižek, S.: Mehr-Genießen. Lacan in der Populärkultur. Wien 1992