

H.P.Lovecraft und die dunklen Götter

H.P.Lovecraft und die Dunklen Götter

Viel wurde in den vergangenen Jahren über die Werke H.P. Lovecrafts, besonders den Cthulhu-Mythos, gesagt und geschrieben, doch um Einsicht in die Wahrheit zu erhalten ist es notwendig, Lovecrafts Mythos mit einer der sinistersten okkulten Traditionen zu vergleichen. Lovecraft, teilweise im Bewusstsein der uralten Tradition der Dunklen Götter, dramatisierte und stellte die Tradition im Ganzen fehlerhaft dar. Ein Teil dieser fehlerhaften Darstellung hatte literarische Gründe, einiges ergab sich daraus, dass Lovecraft nicht jenseits des Abys zu blicken vermochte, wo Gegensätze bedeutungslos sind, doch ein Großteil geht darauf zurück, dass Lovecraft nur zu einem Teil der Tradition Zugang hatte - durch seine eigenen okkulten Forschungen und unzulängliche Experimente mit Traumkontrolle. Hier fügte er eigene Erfindungen hinzu - wie das so genannte 'Necronomicon' (das Buch diesen Titels, von Colin Wilson et al veröffentlicht, ist eine Fälschung) - die er mit dem Cthulhu-Mythos verwob. Dieser Mythos hat mit der echten Tradition der Dunklen Götter, von der er abgeleitet ist, soviel gemeinsam wie eine Föhre mit einer Eiche. Eine von Lovecrafts Fehlrepräsentationen ist die Namensgebung der Dunklen Götter. Die Dunklen Götter ('Kräfte') können durch Vibrationen symbolisiert werden, denn es gelingt teilweise durch diese Vibrationen, bestimmte Bewusstseins Ebenen zu erreichen. Diese Ebenen repräsentieren ursprüngliches Chaos - das heißt, sie sind Wort-los, denn diese Ebenen datieren vor der Erfassung der Essenz aus der Sein und Nicht-Sein abgeleitet wurden, durch Wort, Ritual, Idee oder selbst Mythos. Konventionell betrachtet sind diese Wesenheiten negativ und stellen durch ihre Rückkehr Chaos wieder her, das heißt, sie zerstören die Geschichtlichkeit des Seins. Durch die Beschränkung der Gegensätze betrachtet ist diese Rückkehr beängstigend. Entsprechend der Überlieferung warten die Dunklen Götter in dem was als Paralleluniversum beschrieben werden mag, um zur Erde und so in unser räumliches, kausales Universum zurückzukehren. Grundsätzlich ist das Universum der Dunklen Götter akausal, und man kann sich unsere beiden Universen als durch verschiedene Star Gates (oder genauer 'Nexions') verbunden vorstellen. Diese 'Tore' sind Regionen der Raum-Zeit, in denen ein Übertritt zwischen den Universen zu gewissen Zeiten möglich ist, das heißt, wenn die Tore entsprechend ihrer kosmischen Zyklen ausgerichtet sind. Traditionell wird geglaubt, dass diese Tore sich etwa alle 2000 Jahre öffnen. Aufgrund der Natur der beiden verbundenen Universen (ihre Unterschiede in Zeit und räumlicher Geometrie) ist nicht nur physisches Reisen zwischen ihnen möglich, sondern, zu einem gewissen Grad, eine spezielle Form des Astralreisens. Diese Astralform ist möglich, da unser Bewusstsein, durch seine Natur und Evolution teilweise akausal, und daher bereits zu einem gewissen Teil auf einem ursprünglichen Level Teil dieses Universums ist. So ist es einem Individuum möglich in jene anderen Regionen zu reisen, wo die Dunklen Götter warten, ebenso wie es möglich ist - wenn die psychischen Tore geöffnet sind - dass sich diese gefürchteten und negativen Wesen, die selten genannt werden, auf unserer Ebene manifestieren. Solche Reisen sind nur durchführbar, wenn ein Nexion sich gerade öffnet, geöffnet ist oder sich gerade schließt, das heißt, zu Beginn oder Ende eines Äons. Zu anderen Zeiten ist das Reisen sehr schwierig, und äußerst drastische Maßnahmen müssen ergriffen werden, um die erforderlichen Energien zu erzeugen. Solche Methoden sind in der Vergangenheit kaum genutzt worden: sie beinhalten große Gefahr für das Individuum, furchtbare Rituale des Leidens und Opfern, oder immense Genauigkeit bei der Vorbereitung und das Beschaffen eines Kristalltetraeders von der rechten Qualität. Das Eindringen dieser Wesenheiten in unser Universum hat viele, sowohl physische als auch psychische, Formen, und wiederum hat Lovecraft sie fehlerhaft repräsentiert. Laut Tradition fand die letzte offene physische Manifestation vor Tausenden Jahren, etwa um 6000 v.C., statt, und gebar, neben anderen Legenden, den Mythos der Drachen. Davor spricht die sinistre Tradition vom ersten Kommen der Dunklen Götter in der Morgendämmerung unseres Bewusstseins, möglicherweise rund 20000 Jahre v.C.. Psychisches Eindringen ist häufig minimal, aber dennoch für manchen beängstigend. Laut einem jüngeren Bericht: "Sie lauern auf der Schwelle der Existenz, spreizen ihre Schwingen und senden Töne aus für alle, die Ohren haben zu hören, und Verstand, zu wissen. Und sie warten und verharren im Raum zwischen den Welten, dem Raum der der Winkel am Treffpunkt der Dimensionen ist. Sie sind die Zerstörer... die ewig Ungeborenen, die unseren Ruf erwarten. Bald werden Sie kommen um das Blut zu holen, das Sie benötigen. Sie zu verstehen bedeutet, den Abys zu passieren, jenseits dessen der Mensch aufhört zu sein." Solche Manifestationen tragen oft den Charakter von Alpträumen, wenn sie ungewollt sind, und gelegentlicher Wahnsinn ist nicht unbekannt unter jenen, die absichtlich versuchten, die Dunklen Götter herbei zu rufen: z.B. versuchte in einem Fall, der dem Autor bekannt ist, in den frühen Siebzigern eine Gruppe, diese Kräfte zu invoziern. Die Arbeit war nur teilweise erfolgreich und einer der Teilnehmer wurde wahnsinnig. Einer der bemerkenswertesten Aspekte absichtlichen Kontakts durch Adepten ist die Veränderung im Bewusstsein gewisser Gruppen und Individuen, so wie ein Wiederaufleben ursprünglicher Atavismen. Solche Veränderungen werden oft missverstanden, so wie viele Menschen nach wie vor an altäonische Konzepte von Dualität gebunden sind, und über vergangene Jahrzehnte waren diese Veränderungen ein Vorspiel zu dem Ruf, der einen physischen Nexion wieder öffnen und die Dunklen Götter in unser Universum und so zur Erde selbst zurückbringen wird. Die Details, die Lovecraft bezüglich 'Rufen' und Riten gibt, sind größtenteils unrealistisch und er enthüllt nur an wenigen Stellen versehentlich die Wahrheit - zum Beispiel in seiner Erwähnung des Trapezoeders und 'Azathoth'. Der Schlüssel zum Reisen entlang der Passagen zwischen den Sternennexions sind die Neun Winkel, und der Schlüssel zu den Neun Winkeln ist der Kristalltetraeder, der durch Stimmvibration aktiviert wird. 'Azathoth' wie es Lovecraft beschreibt, ist eine symbolische und verzerrte Darstellungen des Schnittpunktes dieser astralen Sternpassagen in akausaler Raum-Zeit: eine Art galaktischer Wirbel oder Knoten. Jene, die dorthin reisen, kehren nie als die selben zurück. Entlang der Passagen liegen die Hüllen längst toter Zivilisationen verstreut. Die Neun Winkel (der Schlüssel für physischen und astralen Kontakt) sind im siebenfältigen Star Game repräsentiert, und durch diese symbolische Darstellung wird die Magie der Dunklen Götter manifest. Der Rest ist, für den Uninitiierten, reiner Schrecken.