

GELÄHMT VON ANGST, EKEL UND ENTSETZEN

Carlsen Manga veröffentlicht seit 2019 die Lovecraft-Adaptionen des Japaners Gou Tanabe. In mittlerweile sieben Bänden entfaltet sich der Gruselkosmos des einflussreichen Horrorschriftstellers. Tillmann Courth hat einige Werke überprüft und nachgeschaut, ob und wie ein solches Unterfangen gelingen kann.

H.P. Lovecraft: *At the Mountains of Madness* (1931): Eine Antarktis-Expedition im Jahre 1930 entdeckt im Inneren des Kontinents ein gewaltiges, schwarzes Gebirge sowie eine Millionen Jahre alte Siedlung außerirdischer Wesen. Der Trupp wird beim Versuch der Erforschung zum Teil massakriert. Der überlebende Expeditionsleiter, der Geologe Dr. Dyer, schreibt seine Entdeckungen widerwillig nieder, um weitere Forschungsreisen zu unterbinden. Gou Tanabes *Berge des Wahnsinns* (Band 1 und 2) strukturieren zunächst einmal die ursprünglichen zwölf Kapitel in kleinere Häppchen, nämlich 24.



Lovecrafts Kunst der Schauererzählung besteht im Setzen von atmosphärischen Markern, dazu koppelt er harmlose Beschreibungen mit psychischen Eindrücken, etwa: »Durch die einsamen Gipfel fegten Windböen des schrecklichen Antarktiswindes, dessen Kadenzen mitunter wie ein wildes, nur halb wahrnehmbares musikalisches Pfeifen anmuteten, dessen Noten mir aus einem unterbewussten mnemonischen Grund beunruhigend und sogar leicht grausam schienen.«

Tanabe eröffnet seine Adaption mit einem Horrorszenario, dass der Ursprungstext erst nach einem Drittel offenbart: die Verwüstung des Lagers des Biologen Dr. Lake sowie das Auffinden der verstümmelten Leichen seiner Gruppe. Tanabe verleiht dem Schrecken zusätzlich eine kosmische Dimension, indem er mit der Kamera vom Lager

auf die düsteren Berge aufzieht und diese in ein Schneegestöber taucht, das zugleich auch einen kalten Sternenhimmel bedeuten könnte.

Solcherart überführt Tanabe Lovecrafts literarische Marker in grafische Marker, die seine Le-



© Carlsen Manga

ser für sich entdecken und interpretieren können. Ähnlich funktionieren seine durch den gesamten Comic verteilten Eisberge und Eisformationen, die geradezu widerlich organisch wirken. Keine kristalline oder schroffe Glätte, sondern obszön gedrechselte Schlünde.

Ein unerlässlicher Trick (nicht nur der Horrorliteratur) ist natürlich die Vortäuschung faktischer Authentizität. Hier prunkt und prahlt Lovecraft mit der Beschreibung der Ausrüstungsgegenstände, der Expertise der Mannschaft, dem Vermerk von Tagen und Uhrzeiten bis hin zur Lokalisierung des Geschehens mit genauen Koordinaten geografischer Länge und Breite!

Das kann oder will Tanabe nicht leisten, er möchte sein Publikum schließlich nicht langweilen. Der Mangaka wählt eine geschickte, zeitgeschichtliche Verortung – und erklärt uns auf schnellen drei Seiten den historischen Kontext der Antarktis-Expeditionen. Noch dazu lässt er Expeditionsleiter Dyer eine Ansprache an sein

Team halten, das wir so (samt der Mission) auch vorgestellt bekommen.

Lovecraft verwendet in seinen Werken fast niemals Dialoge. Eine Comicaaption jedoch kommt nicht ohne solche aus. Tanabe erlaubt sich teils selbst erfundene Rede, teils montiert er Satzstücke aus dem Text so unauffällig in seine Sprechblasen, dass sie wie gesprochen wirken.

Auch sei angemerkt, dass er seine Seiten niemals mit Text überfrachtet, sondern oft stumme Passagen inszeniert. Seien das nur Männer im Schnee, ein Blick in die Berge oder herumliegende Gegenstände. Tanabe achtet auf Atmosphäre und kreiert ahnungsvolle Momente. Als Beispiel diene die noch unschuldige Entdeckung von vorzeitlichem Leben im Eis (s. Panel oben rechts).

Die Protagonisten in Lovecrafts Erzählungen haben auch immer das verfluchte Buch des »verrückten Arabers Adul Alhazred« gelesen, das *Necronomicon*. Ein Text, der eine Welt vor Beginn unserer Evolution beschreibt. »Berge des Wahnsinns« gestalten sich als Paraphrase dieses unbekanntes Werks, denn Lovecraft schildert in dieser Novelle seine Kosmologie: Von den Sternen kamen die Alten Wesen, die in der Antarktis gesiedelt haben; später kamen Invasoren aus dem All, und zwar das krakenartige Gezücht des Cthulhu. Und so begann ein Ringen mit den Alten um die Vorherrschaft auf der Erde.

Lovecrafts Historie sich bekriegender außerirdischer Zivilisationen gerät als Prosatext schnell albern, wenn er seine Aliens Hochkultur und Baukunst mithilfe von formwandelen Gallert-Wesen betreiben lässt – Zitat: »Die Wandbildnisse zeigten einen Zeitraum, in dem die Shoggothen von bewaffneten Alten Wesen gezähmt und ihr Wille gebrochen wurde, ähnlich den Mustangs im Wilden Westen und den Cowboys.«

Tanabe umgeht diese prosaischen Peinlichkeiten, indem er mutig den ganzen Mumpitz illustriert. In Band 2 stiftet er volle 60 Seiten für seine Vision einer außerirdischen Erdgeschichte.

Des Weiteren dynamisiert Tanabe die Lovecraftsche Vorlage durch hinzuerfundene, dramaturgische Tricks wie einen Beinahe-Crash mit dem Flugzeug (als die Forscher von einer unheilvollen Luftspiegelung über dem Eis geblendet werden), eine unangenehme »Alien-Autopsy«-Sequenz oder eine filmreif spannende Hetzjagd durch das Labyrinth der Alten Wesen.

Lovecraft ist nur introspektiv bei seinen Figuren, denen er wenig Charakterisierung angeeignet lässt. Tanabe zeigt sie uns, verleiht ihnen Physiognomien und Mimik, sorgt für Interaktion der Personen miteinander und schafft damit für uns auch eine Identifikation.

GRAUENHAFTES GELICHTER

H.P. Lovecraft: *The Colour Out of Space* (1927): Ein Landvermesser sondiert die ländliche Umgebung westlich von Arkham, um die Planungen für einen Stausee voranzubringen. Ein Landstrich, den die Einheimischen »die verfluchte Heide« nennen, kommt ihm unheimlich vor. Er freundet sich mit dem Farmer Ammi Pierce an und bekommt eine schreckliche Geschichte zu hören: Vor Jahren sei dort ein Meteorit niedergegangen, der die Gegend



Szene aus *Berge des Wahnsinns 2*
© Carlsen Manga

H.P. LOVECRAFT IN DER POPKULTUR

Der amerikanische Schriftsteller Howard Philipps Lovecraft (1890–1937) gilt »als der bedeutendste Autor phantastischer Horrorliteratur des 20. Jahrhunderts und hat mit dem von ihm erfundenen Cthulhu-Mythos zahlreiche Nachfolger beeinflusst«, so Wikipedia. Der am Lebensende verarmte Literat erlag mit nur 46 Jahren einem Darmkrebsleiden – und hatte fast ausschließlich in Groschenromanen wie *WEIRD TALES* publiziert.

Lovecrafts Konzepte und Charaktere beeinflussten und inspirierten Kunstschaffende in allen Gattungen: Clive Barker und Stephen King, aber auch Wolfgang Hohlbein, Arno Schmidt und H.R. Giger griffen seine Motive auf – bis heute, siehe *Lovecraft Country* von Matt Ruff.

Rockmusik aus der Gothic-Ecke beruft sich auf ihn, Regisseure wie Roger Corman und Guillermo del Toro sind Fans, Michel Houellebecq hat ein Buch über sein Werk



Howard Philipps Lovecraft, Foto aus dem Jahr 1934

verfasst und wer die Lovecraft-Verfilmung *Herbert West, Re-Animator* von 1985 nicht kennt, hat das Highlight des urkomischen Splatterhorror verpasst!

Auch im Comixbereich hat sich viel Prominenz an seine Klassiker herangemacht. Esteban Maroto soll 1982 ein Heft *THE COMING OF CTHULHU* gezeichnet haben, der Italiener Dino Battaglia sogar schon 1970 im Magazin *LINUS* eine *HOMMAGE AN LOVECRAFT* gestiftet haben. Der große Alberto Breccia hat einige Erzählungen wegweisend illustriert. Zwei

Frühwerke von Reinhard Kleist illustrieren Lovecraft-Kurzgeschichten. Erik Kriek hat seinen Hut mit *VOM JENSEITS UND ANDERE ERZÄHLUNGEN* in den Ring geworfen. Richard Corben besorgte für das *Marvel-Max-Label* eine Handvoll Adaptionen.

Alan Moore verpflanzt seine Comics *NEONOMICON* und *PROVIDENCE* in den Lovecraft-Kosmos. Außerdem gibt es noch einen spanischen Semifunny namens *DER JUNGE LOVECRAFT*, der den Schriftsteller als altkluges Kind porträtiert. Übrigens ist der Name der Heilanstalt von Gotham City eine Hommage an einen lovecraftschen Handlungsort: Arkham Asylum.

Wir sehen: Lovecraft und kein Ende! Schließlich mögen wir alle riesenhafte, außerirdische Tentakel-Ungeheuer (als solches ist sein »Bossmonster« Cthulhu nämlich angelegt) – von Mike Mignola (*HELLBOY*) und Ed Brubaker (*FATALE*) über Joe Hill (*LOCKE & KEY*) und Grant Morrison (*NAMELESS*) bis hin zu Jeff Lemire (*GIDEON FALLS*).



transformiert habe. Die Familie seines Nachbarn Nahum Gardner sei an seltsamen Symptomen erkrankt und schließlich ums Leben gekommen.

Gou Tanabe gelingt in seiner Adaption *Die Farbe aus dem All* eine flotte und spannende Nacherzählung des Originalstoffs, der abermals reine Prosa ist. Clever verteilt die Mangaka erneut den Text als Dialoge zwischen den Protagonisten. Die Rahmenhandlung stiftet der Auftritt des Landvermessers, der sich die Geschichte der »verfluchten Heide« vom Augenzeugen

Pierce berichten lässt.

Wo Lovecraft raunt »Der Ort ist nicht gut für die Phantasie und bringt in der Nacht keine erholsamen Träume«, setzt Tanabe stimmungsvolle Panels ein: Ein mysteriöser Fleck im bleichen



Szenen aus *Die Farbe aus dem All*
© Carlsen Manga

Himmel, ein besorgtes Gesicht und ein verfallener Brunnen, aus dem schwarze Flammen zu schlagen scheinen.

Ein Kunststück der besonderen Sorte ist es, in einem Schwarzweiß-Comic eine Farbe lebendig werden zu lassen! Lovecrafts Clou besteht darin, die außerirdische Farbe »nicht beschreiben zu können«, sie somit zum Agenten des Grauens zu stempeln. Der eigenartig leuchtende Meteorit schmilzt, wird durch ein nächtliches Gewitter zerstört und scheint seine Farbe an die Umgebung abgegeben zu haben.

Tanabe kann uns die Farbe natürlich nicht vorführen, aber da sein Comic über keinerlei Kolorierung verfügt, können wir uns diese nach Belieben vorstellen. Er verwendet dazu eine Kombination von Graustufen – und wählt ungewöhnliche Kameraperspektiven für gezielt überfüllte Bilder. Eine alles verschlingende Vegetation umzingelt die ratlosen Menschen.

Tanabe zieht uns in seine Fassung hinein, indem er uns die Familie Gardner vorstellt und uns mit ihrem Schicksal sympathisieren lässt. In gekonnter Steigerung bricht das Grauen über die Farm herein: Erst schmeckt das Obst nicht mehr, dann tauchen seltsame Wildfährten im Schnee auf, Hunde und Pferde spielen verrückt, schließlich erkranken die Kinder, das Nutzvieh stirbt, und die Mutter wird wahnsinnig und transformiert sich in ein anderes Wesen.



Wo Lovecraft ihren Zustand vornehm andeutet (»Das Haarsträubende an diesem Ungeheuer war, dass es sich langsam und sichtbar bewegte, während es sich weiter auflöste«), da geht mit Tanabe die japanische Schule des Horrormangas durch – aber das soll sie ja auch!

Der Mangaka ist generell so klug, auf das Schicksal der vorgestellten Figuren zu fokussieren und dies auch als Höhepunkt zu konstruieren, während Lovecraft sich noch seitenlang ergeht in einem überlangen Todesmonolog des Farmers Nahum sowie in polizeilichen Untersuchungen des Hauses und des Brunnens, aus dem zum Schluss noch »ein Ding« ins All zurückschießt. Auch das zeigt uns Tanabe, aber er verzichtet auf die nicht mehr relevanten Schlussgedanken des Landvermessers.

WOGE VON HORROR

H.P. Lovecraft: *The Call of Cthulhu* (1928): Der Großneffe des Sprachforschers Angell ordnet dessen Nachlass und findet beunruhigende Berichte, die ihn alarmieren: Die Korrespondenz mit einem Künstler, den grauenvolle Träume von außerirdischen Monstrositäten plagten, sowie die Protokolle eines Polizeiinspektors, der in den Sümpfen von Louisiana einen blutrünstigen Voodoo-Kult zerschlagen hat. Beide Berichte verbindet die Existenz einer grauenvollen Statue, die den geflügelten Tentakelgott Cthulhu darstellt.

Der ehrgeizige Erbe glaubt, einer anthropologischen Sensation auf der Spur zu sein und befragt den Polizisten und den Künstler. Per Zufall entdeckt er einen dritten Zeugen: Ein norwegischer Matrose ist in ein Seebeben geraten und hat die versunkene Stadt des Cthulhu samt ihrem Herrscher auftauchen sehen. Für den Großneffen setzt sich das Puzzle einer vorgeschichtlichen Religion samt ihren düsteren Kulturen zusammen, er fürchtet fortan um sein Leben. Lovecraft, der hier in der Ich-Form erzählt, legt uns drei geheimnisvolle Fragmente aus, die wir mit dem Großneffen gemeinsam zu einem alpträumhaften Bild arrangieren.

Gou Tanabe macht in seinem *Cthulhus Ruf* aus der relativ kurzen Vorlage (45 Seiten in meiner Suhrkamp-Ausgabe von 1982) ein dickes Mangataschenbuch von 280 Seiten. Tatsächlich lockert der Zeichner das Werk auf und dichtet Sequenzen hinzu, um den komprimierten Ursprungstext in Richtung Comidrehbuch zu öffnen.

So sehen wir finstere Gestalten, die dem Erben bereits drohend auf den Fersen sind. Wir erleben die Beerdigung des Großonkels und die Übernahme der Erbgeschäfte durch seinen Großneffen sowie das ausgeschmückte Zusammentreffen der Wissenschaftler der American Archeological Society. Tanabe visualisiert uns auch vom Start weg den erwachten Cthulhu (in den Visionen des Malers Wilcox) ebenso wie in den Ritualen der Sumpfkultisten (geschildert durch die Augen von Inspektor Legrasse).

Damit unterläuft der Mangaka Lovecrafts Konzept von Spannungsaufbau. Im Original kulminiert das Grauen erst im Bericht des Norwegers Johansen, der als dritter Zeuge tatsächlich eine Begegnung mit Cthulhu hat. Es lässt sich fragen, ob es klug ist, das Monster schon früh zu zeigen. In den besten Horrorfilmen liegt der Reiz darin, was eben nicht zu sehen ist. Dennoch gelingt es Tanabe, einen Gänsehautkrimi zu inszenieren: Wir folgen seinem Protagonisten auf Spurensuche um die Welt. Der junge Erbe (hier heißt er Francis) setzt Stück um Stück zusammen und verliert sich völlig in dieser Aufgabe. Unterbrochen und unterfüttert wird diese Recherche noch durch eine spektakuläre Seekampfpassage Johansens gegen die gespenstischen Piraten, die die Cthulhu-Insel R'lyeh vor Entdeckung schützen wollen.

Das grafische Leitmotiv bei Tanabe ist erneut die kosmische Überbelichtung (um einen Begriff aus der Fotografie zu verwenden): ein gegenständliches Objekt, vermischt und hinterlegt mit dem kalten Funkeln des Universums. Auf sinnfällige Weise illustriert er das *Grauen von den Sternen*, das sich auf unserer Welt verbirgt.

NAMENLOSER SCHRECKEN

H.P. Lovecraft: *The Shadow out of Time* (1935): Professor Peaslee erleidet einen eigenartigen Gedächtnisverlust und wirkt fünf Jahre lang wie fremdgesteuert, dann kommt er wieder zu sich und ringt fortan mit Alpträumen von fremdartigen Wesen, die durch die Zeit reisen und das Wissen der Menschheit in einer unterirdischen Bibliothek anhäufen. Peaslee formuliert die These, er habe einen zeitweisen Körpertausch mit einem Vertreter der Großen Rasse von Yith erlebt. Diese Kreaturen von den Sternen horteten ihr Know-how, um sich gegen die außerirdische Konkurrenz der Alten Wesen behaupten zu können. Bei einer Expedition in das australische Outback findet Peaslee schockierende Gewissheit, tatsächlich fünf Jahre als Yith in der Bibliothek verbracht zu haben.

Wieder ein Text in der Ich-Form. In seinem vorletzten Werk hat Lovecraft den subjektiven Bogen raus und taucht gekonnt in seinen gequälten Erzähler Professor Peaslee ein. Er stellt ihm sogar den Sohn Wingate an die Seite, der dem verwirrten Vater assistiert. Lovecraft gelingt eine packende Innenschau seines Protagonisten, auch ohne seine sonst üblichen Schauvokabeln.

Der genesene Peaslee wird in seinen Träumen von seinen Erlebnissen als Yith verfolgt, rationalisiert sich diese jedoch weg mit der Erklärung, das alles habe er sich in seinen Amnesiejahren angelesen und dränge nun ausleitend in sein Bewusstsein. Dennoch steigert sich sein Erleben und sein Schrecken, als diese Visionen immer konkreter werden – und offenbar doch Erinnerungen an seinen Körpertausch sind (als sein Menschbewusstsein in der Yith-Festung gefangen war).

Der ganze Text ist ein vertracktes Konstrukt, eine kühne Jonglage zweier Zeit- und Bewusstseins Ebenen. Tanabe bedient das literarische Konzept mit illustratorischer Verve und gestaltet uns den Professor mitsamt seiner Gedankenwelt detailliert aus. Etwa in der Sequenz, in der Peaslee nach fünf Jahren erwacht und sich fremd im eigenen Haus fühlt. Sein »anderes Ich« hat in der Zeit seinen Schreibtisch überfüllt und einige Unordnung angerichtet. Der befremdete Peaslee erhascht einen Blick in einen herumliegenden Spiegel und erschrickt darüber, wie alt er inzwischen aussieht. Elegant bringt uns Tanabe damit die Hauptfigur näher.

Ungewöhnlich für Lovecraft, dass er uns ein Wiedersehen mit einem alten Bekannten präsentiert: Professor Dyer, der Hauptfigur aus *Berge des Wahnsinns*. Der nämlich ahnt, was sein Kollege durchgemacht hat und versucht, ihn von der Entdeckung der Yith-Bibliothek abzuhalten. *Der Schatten aus der Zeit* darf als Sequel gelesen werden, in dem sich die traumatisierten Forscher in ihrer Überzeugung abstimmen, dass das Wissen um die heimlichen Herrscher der Erde nicht publik gemacht werden sollte.

Nach Lektüre dieser vier Adaptionen lautet mein Resümee: Gou Tanabe macht aus Lovecrafts Gruselgeschichten beachtliche Horrorcomics mit enormen Schauwerten. Seine Adaptionen hauchen den mitunter ältlichen Originaltexten frisches Leben ein. Alle Achtung! Außerdem kann Tanabe glaubhafte Monster zeichnen!

Dieser Artikel soll enden, wie Tanabe seinen Manga enden lässt, mit einem Fazit, das gut zum Werk dieses Vogels H.P. Lovecraft passt: »Die Geschichte der Menschheit, sie wäre bloß ein Witz ... und lachend läge der Schatten aus der Zeit über dieser Welt.«

© Carlsen Manga



H. P. Lovecrafts: *Der Schatten über Innsmouth*
von Gou Tanabe
Übersetzung: Jens Ossa
erscheint im Mai 2022
SC • s/w • 448 Seiten
€ 24,00 • Carlsen Manga



Seite aus *Cthulhus Ruf*
© Carlsen Manga



Szene aus *Der Schatten aus der Zeit*. Ist es nicht zum Verrücktwerden schön, das dreiaugige Glubschgesicht mit den irren Falten und den feuchtschwammigen Membranen?!
© Carlsen Manga