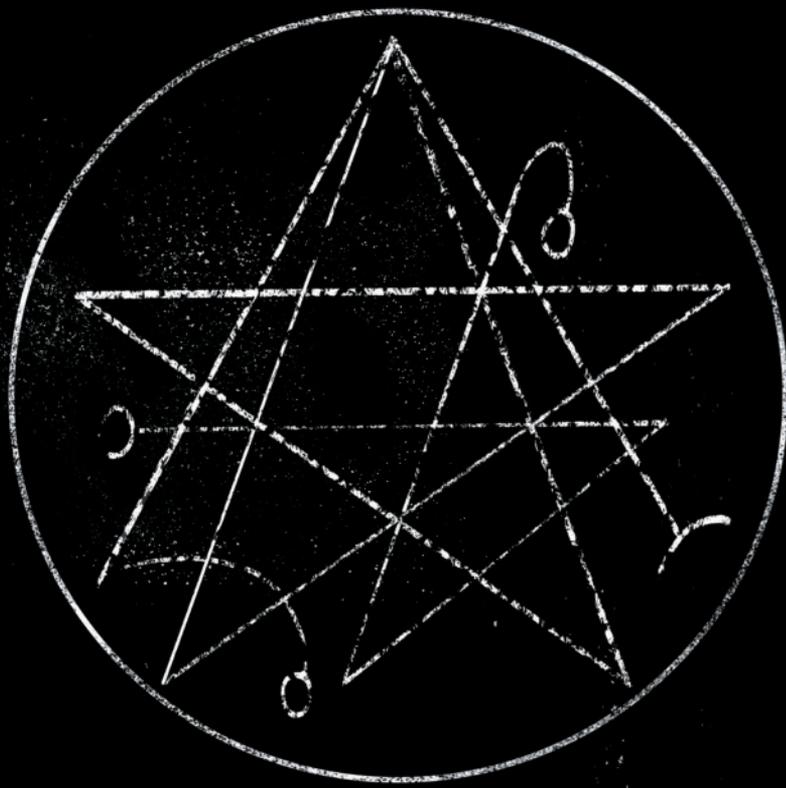


H.P. LOVECRAFT

DAS GRAB

D.D. BASTIAN & NINO CAMMARATA

SPLITTER



H.P. LOVECRAFT  

---

**DAS GRAB**

---

Adaption  
D.D. BASTIAN

Zeichnungen, Farben und Lettering  
NINO CAMMARATA

**SPLITTER**



VORWORT

# Show, don't tell

*von Roberto Recchioni*

Zeigen, nicht erzählen.

Dies ist eine der wichtigsten Erzählregeln, die einen talentierten Autor von einem durchschnittlichen unterscheidet.

Aber natürlich gibt es für jede Regel Ausnahmen – und Howard Phillips Lovecraft ist eine davon.

Denn wenn es eines gibt, was der zurückgezogene Einsiedler aus Providence niemals getan hat, dann war es »die Dinge zu zeigen«.

Ganz im Gegenteil, seine gesamte Erzählkunst basiert auf der Vorstellung, dass es Dinge gibt, die sich einfach nicht beschreiben lassen. Die Schrecken des Schöpfers des Cthulhu-Mythos sind immer »zu gewaltig« oder »unbegreiflich« für den rationalen Geist; Worte genügen nicht, um die präzise Färbung eines Lichts aus dem Weltall zu beschreiben; keine Prosa vermag es, den Gemälden von Richard Upton Pickman gerecht zu werden. Und so weiter und so fort.

Ob dieser literarische Kniff das Werk eines Genies oder vielmehr der Fluchtweg eines Autors mit beeindruckender Vorstellungskraft, aber begrenztem schriftstellerischen Talent ist, vermag ich nicht zu sagen. Unabhängig von diesem oder jenem Verdikt ist entscheidend, dass Lovecrafts Erzählweise genau das bleibt, was sie ist, und dass sie sich unabhängig davon, wie wir sie beurteilen, nicht verändern wird. Weitaus interessanter sind hingegen die Herausforderungen, die sich stellen, wenn man versucht, dieses schillernde Werk des kosmischen Horros



in eine andere Sprache zu übertragen. Auf Papier mag es noch nachvollziehbar sein, dass Lovecrafts Schrecken als »unbeschreiblich« gelten, doch in einer visuellen Sprache lässt sich dieses Konzept nicht leicht umsetzen. Darum ist es kein Zufall, dass nur wenige Filme existieren, die auf Lovecrafts Mythologie basieren, ganz zu schweigen von wirklich gelungenen.

Was Comics angeht, ist es etwas einfacher, weil die sequenzielle Kunst nicht nur aus Bildern, sondern auch aus Texten besteht, und die schriftliche Komponente ermöglicht es, die typische Lovecraft'sche Atmosphäre zu erzeugen, ohne dabei die visuelle Komponente ins Wanken zu bringen.

Bei der Gestaltung seiner Adaption hat sich D. D. Bastian dazu entschieden, diese beiden Erzählelemente zu akzentuieren, indem er niemals Dialog verwendet, sondern die Worte des Schriftstellers aus Rhode Island treu wiedergibt, um dann Nino Cammarata die Aufgabe zu übertragen, in Bildern zu erzählen, was nicht in den Worten steht.

Daraus entstand ein Werk mit einer stark literarischen Struktur, das zwar unvermeidlich auch ein wenig erklärend wirkt, aber dennoch den großen Vorteil hat, Lovecrafts Ton zu bewahren. Das gelingt dank der Wahl eines nüchternen und strengen visuellen Stils, der es meisterhaft versteht, Atmosphäre zu erzeugen, ohne sie zu überladen, sich anzupassen, ohne zu verzerren, und eine Hommage zu leisten, ohne sich zu unterwerfen. Ein Buch, das zeigt und nicht nur erzählt.

