

HEYNE<

Ich begann Lovecraft zu lesen, nachdem ich in den 1980er-Jahren eine Partie des Rollenspiels *Call of Cthulhu* gespielt hatte. Ich war ein junger Teenager, fand das Spiel großartig und wollte mehr über den Autor erfahren, der die Vorlage dazu geschrieben hatte. Ich war noch nicht der begeisterte Sammler, der ich heute bin, sondern es war eher eine Frage zufälliger Begegnungen.

Seltsamerweise dauerte es eine Weile, bis ich *Berge des Wahnsinns* aufschlug. Das war, nachdem mir John Carpenters *The Thing* einen Schlag ins Gesicht verpasst hatte. Ein Freund erzählte, dass ich eine ähnliche Stimmung in einem Kurzroman von Lovecraft wiederfinden könnte, und das genügte mir.

Von da an haben das Packeis und ich uns mehrere Jahrzehnte lang umkreist. Die Kampagne »Jenseits der Berge des Wahnsinns« für das erwähnte Rollenspiel war eine meiner besten Erinnerungen als Spieler – ein großes Epos (zugegebenermaßen hat Christian Lehmanns außergewöhnliches Erzähl-talent nicht unwesentlich dazu beigetragen) und eine Reise, an die ich mich noch heute erinnere. Ich hatte sogar mit den Vorbereitungen für eine fast sechsmonatige Überwinterung in der Antarktis begonnen, um einen dort angesiedelten Thriller zu schreiben, als ich meine Frau kennenlernte. Wie man sich denken kann, wurde die Überwinterung verschoben ...

Meine Faszination für diese Geschichte aber blieb. Ich hatte sie mir aus allen Blickwinkeln ausgemalt, mich von Lovecrafts Worten genährt und war viele Male durch die Dunkelheit gewandert. Dann zeigte mir François Baranger (den ich mit seiner wunderbaren Adaption von *Cthulhus Ruf* kennengelernt habe) eines Nachmittags seine Bilder, und plötzlich war diese Geschichte, die ich in- und auswendig zu kennen glaubte und in die ich so vernarrt war, hier direkt in meinem Kopf.

François hatte Licht in die Geschichte gebracht.

Neben seiner meisterhaften Ausführung ist da noch seine hellsichtige Vision von Abenteuer, Mysterium und Schrecken. Sehen Sie selbst, wie er es geschafft hat, uns auf das Eis zu transportieren. Jede Planke ist eine Reise. Jeder Übergang ein Schauer. Bald werden Sie die Kälte spüren, Sie werden den Figuren zurufen wollen, nicht in dieses Loch hinabzusteigen, Sie werden befürchten, dass der Eisblock, der die Großen Alten schützt, schmelzen und ihren üblen Gestank freisetzen wird ... und alles, weil François dem Text Leben eingehaucht hat, ja mehr noch, eine visuelle Emotion!

Ich habe *The Thing* erwähnt. Sie werden gleich feststellen, dass diese Seiten, diese Bilder die gleiche Atmosphäre ausstrahlen – mit einer zusätzlichen Besonderheit, nämlich der von François im Dialog mit Lovecraft. Denn um die Wahnvorstellungen des Meisters aus Providence mit dieser Genauigkeit wiederzugeben, musste François zwangsläufig in dessen Kopf eindringen: ein langsamer Schaffensprozess, von dem man nur erahnen kann, wie komplex und zeitraubend er war, und zugleich eine Liebeserklärung an das Werk. Mehr noch, eine Hommage, eine Verbeugung! Und für uns Fans ein großes Vergnügen.

Das Ergebnis hat mich mit seiner Genauigkeit sehr angesprochen, und Sie werden hoffentlich genauso gefesselt sein wie ich. Vertiefen Sie sich in jedes einzelne Gemälde, bewundern Sie den Einfall des Lichts, die Wahl des Blickwinkels, und lassen Sie sich von diesem Drama mitreißen!

Ich dachte, ich würde die Berge des Wahnsinns kennen. Jetzt ist mir klar, wie wenig ich wusste. Ich werde nicht mehr ohne François' Zeichnungen dorthin zurückkehren, denn sie haben sich so tief in meine Netzhaut gebrannt wie damals Lovecrafts Worte, und nun ist alles miteinander verschmolzen. Auf die beste Weise.

Jetzt überlasse ich Sie dem Schrecklichsten, dem Horror auf dem Eis. Ziehen Sie sich warm an und seien Sie auf der Hut, denn diese Kälte dringt in Ihr Innerstes vor, sie ergreift Ihre Seele! Und wer weiß, ob wir uns im zweiten Teil der Geschichte nicht alle dort wiederfinden werden, direkt unter dem Eis?

Maxime Chattam

