

Fabio Bernhardt

Comic-Analyse: Auf welche Weise verwirren vier ausgewählte Seiten aus *The Sandman: Worlds' End: Cluracan's Tale* die Raumerfahrung der Leserschaft?

Die nachfolgende Analyse befasst sich mit insgesamt vier ausgewählten Seiten aus Neil Gaimans *The Sandman: Worlds' End* — genauer gesagt aus dem Kapitel *Cluracan's Tale* — und untersucht diese im Hinblick auf die vorfindbare räumliche Gestaltung innerhalb der Handlung. Im Zuge dessen gilt es zu klären, auf welche Art und Weise die Seiten eine Irritation und Verwirrung der räumlichen Erfahrung der Leserschaft leisten und worin die Bedeutung dessen besteht. Von zentraler Bedeutung für meine Ausführungen ist dabei die Vorstellung der Imaginationsräume und Grenzüberschreitungen, wie sie insbesondere in den Werken von Francois Schuiten und Benoit Peeters zu finden sind, darüber hinaus aber auch auf den vorliegenden Auszug aus dem Sandman angewandt werden können. Zunächst beginne ich mit einer prägnanten Darstellung der genannten Forschungsergebnisse und leite von dort aus auf den narrativen Kontext der Textstelle über. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse mache ich mir anschließend zunutze, um die beigefügten Comic-Auszüge gemäß der übergeordneten Fragestellung zu analysieren.

Als Ausgangspunkt für die Beschäftigung mit dem Topos der Verwirrung durch räumliche Gegebenheiten dient mir die vierte Vorlesung unserer Reihe von Herrn Prof. Dr. Frank Leinen zum Thema „Imaginationsräume und Grenzüberschreitungen im Werk von Francois Schuiten und Benoit Peeters" vom 02.05.2022 ¹. Anhand des Werkes „Les cités obscures" versuchen Schuften/Peeters demnach, die aus dem Alltag bekannten Räume durch eine sog. Poetologie zu verwirren. Dabei kommt es zu einer Durchbrechung des Zeit- und Raumkontinuums, indem Fiktives die Realität der LeserInnen auf den Ebenen der Geschichte, der Figuren und der ästhetischen Topographie durchbricht. Sie bauen ästhetische Räume auf, die der strikten Ordnung der Welt entgegenstehen und in denen

¹ Alle von mir genannten Referenzen zu den in dieser Analyse relevanten Werken und Techniken von Schuiten/Peeters beziehen sich auf die Vorlesungsäußerungen von Prof. Dr. Leinen.

Phantasie zum Tragen kommen soll, sodass die Grenzen zwischen der Ebenen der Handlung und der Ebene des Lesens zusehends verschwimmen und durchlässig werden. Die LeserInnen werden dazu aufgefordert, sich auf das Spiel von Beglaubigung und Täuschung einzulassen, um sich in dem Raum zwischen Beglaubigung und Fiktion frei bewegen zu können — sie schließen demnach einen „Pakt mit der Fiktion“. Vorzufinden sei darüber hinaus eine Verflechtung räumlicher und zeitlicher Zusammenhänge, um das strikt Materielle des Alltags aufzuheben und dem drohenden Verlust der Imaginationskreativität vorzubeugen. Prof. Leinen zieht daraus die Folgerung, dass es sich um den Versuch handelt, im fast schon romantischem Stile eine neue Denkweise zu etablieren, was den Schluss einer Alltagskritik durchaus nahelege.

Die von mir angeführten Auszüge entstammen der Erzählung Cluracan 's Tale, welche von dem Elfen Cluracan handelt, der von seiner Königin in die Stadt Aurelia entsandt wird, um dort vor dem Herrscher Mairon, welcher die beiden Ämter des Psychopomps und des Carnifex vereint hat, die Interessen des Elfenreiches zu vertreten. Als Cluracan diesem bei einer Versammlung ein schlimmes Ende sowie einen grausigen Tod voraussagt, wird er eingesperrt, aber durch die Hilfe Morpheus' schließlich wieder befreit. Nach seinem Entkommen versetzt er die Stadt in Aufruhr über die Machenschaften des Psychopomp/Carnifex, sodass sich dieser gemeinsam mit einem Begleiter in einem von ihm titulierten „Place of safety“ verschanzt, um die Revolte auszusitzen. Dieser entpuppt sich als Grabkammer der bisherigen Carnifex, deren Leichname an diesem Ort aufbewahrt werden. Sie erwachen zum Leben und töten Mairon.

An dieser Stelle der Grabkammer tritt der Untersuchungsgegenstand meiner Analyse zutage, da die Szenerie durch eine nachweisliche Spezifität in der räumlichen Gestaltung gekennzeichnet ist. Zum einen vermitteln die bildliche Darstellung der Panels sowie die kommunikativen Äußerungen der Figuren den Eindruck, dass sich das Versteck in unterirdischen Katakomben befindet: So öffnet der Psychopomp/Carnifex die verschlossene Tür mit den Worten „Down here“ und scheint mit seinem Begleiter durchgehend Treppenstufen hinab zu steigen. Dies belegen das unterste Panel der angefügten S. 1, welches das Öffnen einer im Boden eingelassenen Falltür zeigt, sowie das oberste Panel auf S. 2. Zudem sind die Panel in dunklen Farbtönen gehalten, sodass die Protagonisten auf eine

entzündete Kerze angewiesen sind, die ihnen den Weg erleuchtet. Andererseits wird die Vorstellung eines unterirdischen Verstecks jedoch zunehmend dadurch konterkariert, dass die Figuren am Ende ihres zurückgelegten Weges in die Tiefe innerhalb der Grabkammer stehen, die von einem farbenfroh gestalteten Fenster erhellt wird und somit eher überirdisch anzusiedeln sein sollte. Bestätigt wird dieser Eindruck durch den Sturz des Psychopomp/Carnifex aus dem Fenster — die Grabkammer befindet sich tatsächlich oben in einem Turm.

Vor dem Hintergrund dessen führen die kommunikativen Beschreibungen der Figuren sowie die Bildelemente innerhalb der Panels eine Verwirrung des aus dem Alltag bekannten bzw. üblichen und erwarteten räumlichen Verständnisses der Leserschaft herbei. Dies hebt einerseits die zentrale Bedeutsamkeit der Szene als gleichzeitiger Endpunkt der Erzählung hervor, unterstreicht andererseits aber zudem die phantastische Umgebung der gesamten Comichandlung. Somit entspricht die Textstelle den Vorstellungen der Imaginationsräume und Grenzüberschreitungen nach Schuftens/Peeters, welche eben dies in ihren Arbeiten zu erreichen beabsichtigen. Außerdem heben sie den Einfluss des architektonischen Gepräges der Stadt hervor, was im Zusammenhang dieser Passage und des in ihr beschriebenen räumlichen Aufbaus des Gebäudes ebenfalls eine zentrale Bedeutung spielt.

Eine weitere erzählerische Besonderheit konstituiert sich anhand der Situierung des Verstecks innerhalb der Grabkammer. Der Psychopomp/Carnifex erhofft sich Schutz an einem Ort, an dem ihn kein lebendiger Feind erwarten kann, sodass dem Tumult der Außenwelt die Ruhe der Kammer entgegengesetzt ist. Doch auch diese vermeintlich logische Handlung erfährt eine unerwartete Wendung, indem sich die toten Carnifex erheben und ihren Nachfolger aus dem Fenster werfen und dadurch das klassische Zeit-/Raumkontinuum — bestehend aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft — durchbrechen: Mit dem Mord am gegenwärtigen Carnifex beeinflussen die verstorbenen Carnifex als Verkörperung der Vergangenheit zugleich die zukünftigen Geschehnisse innerhalb der Stadt. Die Logik einer fortschrittlichen Entwicklung nach dem Schema erst Vergangenheit, dann Gegenwart, dann Zukunft findet keine Stimmigkeit, da sich alle drei Zeitstrukturen überlappen und in der räumlichen Struktur der Kammer bzw. des Turmes aufeinandertreffen. Somit wird die räumliche Gestaltung zum Symbol für die

Uneindeutigkeit der Zeitlichkeit, ihrer jeweiligen Anhänger und der Welt, welche diese umgibt. Die LeserInnen werden durch die Infragestellung der stringenten Handlungslogik dazu angeregt, das Erlebte aktiv zu hinterfragen bzw. darüber nachzudenken und somit selbst zum Teil des Analyse- bzw. Interpretationsprozesses. Sie bleiben mit dem Gefühl zurück, dass sie sowohl den textlichen als auch den bildlichen Schilderungen nur in begrenztem Maße trauen können. Dem Comic gelingt es dadurch, eine Verbindung zwischen den Vermutungen und Empfindungen der realen Leserschaft mit denen der fiktiven Figuren herzustellen, welche Cluracans Geschichte nicht glauben können: „Well, I don't believe a word of it.“ Indem beide Rezipientenverbände — LeserInnen und fiktive Zuhörer in der Gaststätte — verwirrt und zweifelnd zurückbleiben, reflektiert Cluracan 's Tale gewissermaßen seine eigene verwirrende Verfasstheit und das Spiel, das es mit den Zuhörern/Zuschauern treibt. Folgt man Schuiten/Peeters sollen diese in der Auseinandersetzung mit dem Comic ihre eigene, individuelle Phantasie entfalten, was durch das Spiel mit den verschiedenen Räumen des Seins und der Imagination sowie die Einbettung in das Narrativ des Geschichten-Erzählens der Figuren in World 's End konkret manifestiert wird. Es soll eine neue Denk- bzw. Herangehensweise der Comicrezipienten etabliert werden, die in ihrer Fokussierung auf das Irrationale und Phantasievolle eine Kritik der alltäglichen Wirklichkeit bzw. einen Ausbruch aus dem Gewohnten impliziert.

Literatur- und Quellenverzeichnis

Primärliteratur:

Gaiman et al., Neil (2019): The Sandman Vol. 8: Worlds' End 30th — Anniversary Edition.
DC Comics, S. 47-50.

Sekundärliteratur:

Meine Bezugnahmen rekurren auf die Ausführungen von Prof. Dr. Frank Leinen aus unserer Vorlesung vom 02.05.2022 zum Thema „Imaginationsräume und Grenzüberschreitungen im Werk von Francois Schuiten und Benoit Peeters“.