

Raumkonzeptionen in Walter Simonson's „Ragnarök“

„Der Raum besitzt eine ganz grundsätzliche Relevanz als konstitutives Element für den Comic als Bildmedium“¹ und wie die Ringvorlesung gezeigt hat, können Räume auf verschiedene Weisen spannend für die Comicanalyse sein. Die Darstellung des Raums bringt eine Reihe von Implikationen mit sich und es lohnt sich, den Konstruktionscharakter der Räume und ihre symbolische Dimension näher zu betrachten.²

Die folgende Analyse beschäftigt sich mit einem Ausschnitt aus Walter Simonson's *Ragnarök. Vol. One: Last God Standing*, die entsprechenden Seiten sind dem Text angehängt. Simonson schreibt und zeichnet mit seiner Version von *Ragnarök* eine ganz neue Geschichte rund um die nordische Mythologie und den Donnergott Thor. Die Black Elf Assassinin Brynja und ihre Gruppe, bestehend aus abtrünnigen Trollen und Orks, sollen in die Stadt Kliffborg einbrechen und vernichten, was oder wen auch immer sie dort antreffen werden. Hier setzt die zu analysierende Szene ein.

Der Fokus soll erst einmal allgemein auf der Raumgestaltung liegen, wobei sich speziell auf diesen Seiten eine weitere Fragestellung aufdrängt – nämlich die nach der Rolle des Hammers für die Raumkonstruktion und die Handlung. Dieser Frage soll ebenfalls nachgegangen werden. Die Analyse geht dabei chronologisch vor.

Das erste Panel auf der ersten Seite zeigt eine den Leser*innen zu diesem Zeitpunkt unbekanntes Figur, später wird sich herausstellen, dass es sich um den nordischen Gott Thor handelt. Er sitzt auf einem Stuhl und liegt in eisernen Ketten. Diese laufen in alle Richtungen über die Panelgrenzen hinaus und auch von der Decke hängen zahlreiche Ketten hinab, deren Ursprung für die Leser*innen nicht sichtbar ist. Mehr räumliche Informationen bekommen die Leser*innen an dieser Stelle nicht, der Standort des Gottes bleibt somit vorerst unbekannt. Das Bild entpuppt sich in den folgenden Panels als Alptraum von Brynja's kleiner Tochter Drifa. Sie ruft erschrocken: „The Stone God! He's alive!“, woraufhin ihr Vater ins Zimmer gestürzt kommt und sie tröstet.

Auf der zweiten Seite findet ein Raumwechsel statt. Dieser vollzieht sich zwangsläufig im Gutter, dem Leerraum zwischen den Panels. Die Szene schwenkt zu Brynja und ihrer Truppe

¹ Abel, Julia / Klein, Christian: *Comics and Graphic Novels*, Stuttgart 2016, S. 95.

² Vgl. Schüwer, Martin: „Erzählen in Comics. Bausteine einer Plurimedialen Erzähltheorie“, in: Nünning, Vera (Hrsg.): *Erzähltheorie. Transgenerisch, Intermedial, Interdisziplinär*, Trier 2002, S. 193.

aus Trolen und Orks, wobei sich die oberen beiden Panels quer über die Seite erstrecken und einen Ausschnitt der großen Gruppe zeigen. Die Landschaft ist von Felsen geprägt und alles ist in Erdtönen gehalten. Fast die Hälfte der Seite wird jedoch von einem einzigen Bild eingenommen, welches die Ansätze einer riesigen Stadt zeigt. Die Größe der Häuser und das gesamte Ausmaß der Stadt wird den Leser*innen erst bewusst, wenn sie links unten die nun winzig erscheinende Gruppe entdecken. Die enorme Größe wird durch zwei Aspekte verstärkt: die Untersicht und die Tatsache, dass es sich nur um einen Ausschnitt handelt. Die Gebäude wirken dadurch grenzenlos und die Leser*innen können den Raum außerhalb der Panelgrenze weiterspinnen.

Die Seiten drei und vier sind vor allem mit Blick auf den Hammer sehr zentral. Hier soll erörtert werden, inwiefern der Hammer als ein Raumelement fungieren kann und welche Funktionen dahinter stecken können. In dieser Szene gelangt die Gruppe an ein Tor, welches mit einer Art Siegel verschlossen ist. Auf dem Siegel befindet sich ein Hammer und die stählernen Ketten, die sich davon ausgehend über das Tor ziehen, weisen Ähnlichkeiten mit denen aus dem allerersten Panel aus der Alptraumsequenz auf. Dies kann bereits als subtile Vorausdeutung gelesen werden. Einer der Orks fragt: „What’s **that** thing?“, woraufhin Brynja mit „**Really? You don’t know?**“ antwortet. Die Leser*innen wissen bis dato auch noch nicht genau, um welchen Gegenstand es sich handelt, Leser*innen mit Vorwissen können sich an dieser Stelle jedoch schon denken, dass es sich bei dem Hammer auf dem Siegel um Thor’s Hammer Mjöllnir handeln muss. Brynja erklärt, dass er ein sehr altes und mächtiges Relikt ist und Vorsicht geboten sei. Der Ork Hrith macht sich allerdings lustig über sie und versucht das Tor eigenmächtig aufzubrechen, bei dem Versuch strömt blaues Licht aus dem Hammer und Hrith stirbt. Als Reaktion darauf macht Brynja eine ironische Bemerkung, die ohne diese Situation nicht möglich gewesen wäre. Die Integration des Hammers in die räumliche Umgebung macht diese Art des Humors erst möglich und treibt zudem die Handlung voran. Der Hammer ist fest im Tor verankert und somit Teil der Raumkonstruktion, was erst einmal ungewöhnlich scheint, aber vermischt mit der Ungewissheit über den Gegenstand eine gewisse Form von Spannung erzeugt. Brynja löst das Siegel in den folgenden Panels mit einer Art Zauberspruch. Das letzte Panel der Seite zeigt den Hammer, losgelöst von den Ketten und dem Siegel auf dem Boden liegend. Er ist damit nicht mehr Teil des Raums, sondern lediglich ein befreiter und loser Gegenstand im Raum.

Auf der nächsten Seite hat die Gruppe nun die Räumlichkeiten hinter dem Tor betreten. Die Panels zeigen überwiegend Treppenausschnitte, damit die Leser*innen mitbekommen, dass ein Abstieg stattfindet. Der untere Teil der Seite wird von einem einzigen großen Panel

eingonnen, das erstmals mehr vom Raum preisgibt. Die Perspektive ist eine klare Übersicht, bei der der Betrachterstandpunkt oberhalb des Dargestellten liegt und einen Überblick über die Figuren im Raum ermöglicht.³ Dieses Panel dient der Überblicks- und Orientierungsfunktion für die Leser*innen. Wie häufig in Comics wechseln sich auch hier Panels mit Überblicks- und Orientierungsfunktion und Panels mit Handlungs- und Aktionsfunktion ab.⁴ Spannend an diesem großen Panel sind auch die Farben. Je weiter die Figuren die Treppe hinabsteigen, desto kälter wird es. Ein Gruppenmitglied sagt: „It’s getting colder“ und parallel dazu laufen die Farben von einem warmen Gelb-Orange in ein kühles Blau über.

Die letzte Seite des hier besprochenen Ausschnitts ist vor allem mit Blick auf das Bild aus Drifas Alptraum interessant. Die Seite besteht aus einem einzigen Panel und zeigt inhaltlich fast dasselbe Bild wie aus dem Traum. Den Leser*innen wird spätestens an dieser Stelle klar, dass es sich um eine Vision gehandelt hat, die nun eintritt. Die Perspektive ist etwas anders gewählt. Thor wird frontal auf seinem Stuhl sitzend gezeigt und die Leser*innen haben das Gefühl, ihm direkt gegenüber zu stehen. Die Ketten reichen deutlich höher nach oben, was die Tiefe und die Größe des Raums noch unterstreicht, dennoch ist die Decke nicht sichtbar, was den Raum endlos erscheinen lässt. Oben rechts in der Ecke sieht man aus der Untersicht die Gruppe, die den Raum betritt und auf den Gott und die Leser*innen hinunter blickt. Die einzelnen Figuren wirken weit weg und sehr klein, wohingegen Thor riesig erscheint. Er wirkt wie ran gezoomt, sodass der Raum hinter ihm nahezu vollständig verschwindet. Genau so war es auch in der Alptraumsequenz, was zur Folge hatte, dass der Gott für die Leser*innen nicht lokalisierbar war. Sein Standort konnte nicht eingeordnet werden. Die Überraschung, dass Brynja und ihre Gruppe ausgerechnet auf dem Weg zu Thor waren ist dadurch umso größer. Das Nicht-Zeigen der Räumlichkeiten macht diesen Effekt erst möglich und der Comic spielt an mehreren Stellen mit genau diesem Zusammenwirken von gezeigten und nicht gezeigten beziehungsweise angedeuteten Elementen. Der Raum wird entsprechend funktionalisiert um Spannung zu erzeugen.

„Der Raum dient ganz grundsätzlich dazu, (1) die Handlung zu situieren, (2) eine Stimmung zu transportieren [...], kann aber (3) gleichzeitig auch konkrete Informationen bezogen auf die Handlung oder einzelne Figuren liefern“⁵, all diese Aspekte lassen sich auch auf den behandelten Seiten wieder finden. Es werden Handlungs- und Aktionskontexte für die Figuren

³ Vgl. Abel / Klein: *Comics and Graphic Novels*, S. 97.

⁴ Vgl. Schüwer: *Erzählen in Comics. Bausteine einer Plurimedialen Erzähltheorie*, S. 198-201.

⁵ Abel / Klein: *Comics and Graphic Novels*, S. 98.

zur Verfügung gestellt und es gibt bestimmte Raumelemente, die Aktionsfolgen bestimmen und prägen. Dazu zählt vor allem Thor's Hammer, der den dargestellten Raum symbolisch codiert und in Relation setzt. Figuren können dadurch charakterisiert werden, Humor fließt ein, die Handlung wird voran getrieben und es entsteht Spannung. Im restlichen Teil des Comic ließen sich mit Sicherheit noch weitere solcher Beispiele finden, es lässt sich jedoch jetzt schon sagen, dass die Raumkonzeptionen in Walter Simonson's *Ragnarök* durchdacht an die Handlung angepasst wurden und je nach Panel verschiedene Funktionen erfüllen.

Literaturangaben

- Abel, Julia / Klein, Christian: *Comics and Graphic Novels*, Stuttgart 2016.
- Packard, Stephan et al.: *Comicanalyse. Eine Einführung*, Berlin 2019.
- Schüwer, Martin: „Erzählen in Comics. Bausteine einer Plurimedialen Erzähltheorie“, in: Nünning, Vera (Hrsg.): *Erzähltheorie. Transgenerisch, Intermedial, Interdisziplinär*, Trier 2002, S. 185-216.
- Simonson, Walter: *Ragnarök. Last God Standing*, Vol. 1, IDW Publishing 2017.