

IN THE INN OF THE WORLDS' END, WHICH MAY OR MAY NOT EXIST, DON'T ASK ME, THERE ARE MORE ROOMS THAN I'VE EVER SEEN IN A BAR ANYWHERE.

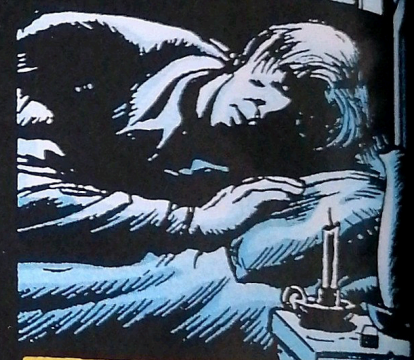
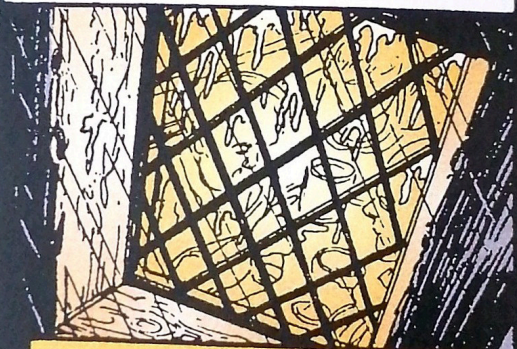
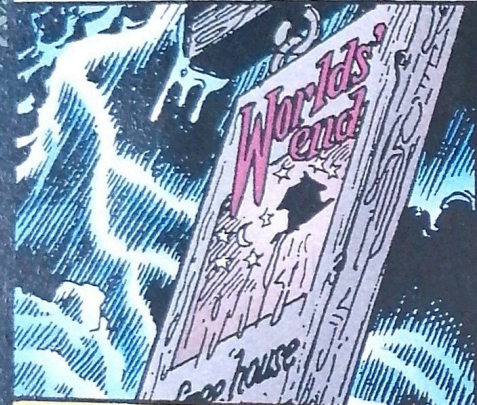
NOT THAT I HANG OUT IN BARS IN THE REAL WORLD.

WHATEVER THAT IS.

("IT'S NOT A BAR," THE INNKEEPER TOLD ME, AS SHE SHOWED ME UPSTAIRS. "IT'S AN INN.")

I'D BEEN LISTENING TO STORIES ALL NIGHT, WHICH ALSO SEEMED TO HAVE GONE ON MUCH LONGER THAN IT SHOULD HAVE, WHILE THE STORM HOWLED AND SCREAMED AND RUMBLED OUTSIDE, AND SUDDENLY I COULDN'T TAKE IT ANYMORE.

I LAY ON THE BED AND LISTENED TO THE BOOM AND CRASH OF THE THUNDER AND THE HOWL OF THE WIND.



I DON'T KNOW HOW BIG THIS PLACE IS. IF I DIDN'T KNOW ANY BETTER, I'D THINK IT HAD GROWN SINCE I FIRST ARRIVED.

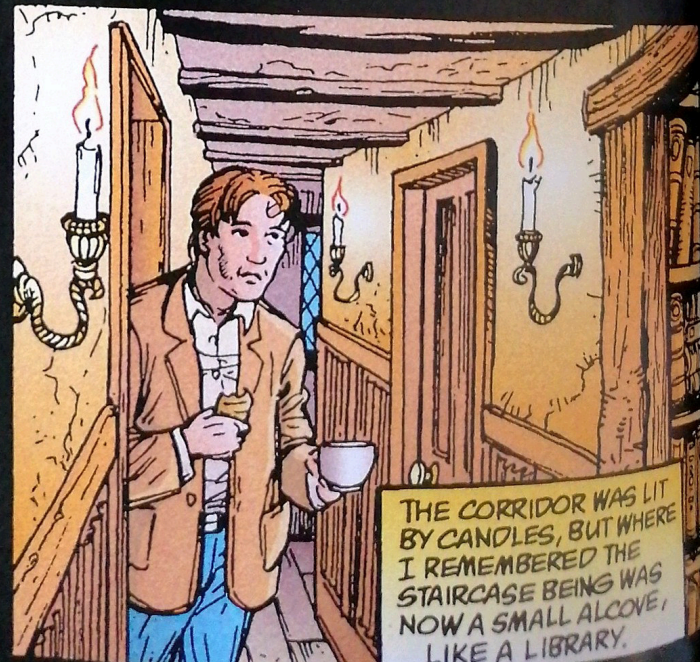
THE INNKEEPER SHOWED ME TO A ROOM UPSTAIRS, WHERE SHE SAID I COULD REST.

I MUST HAVE SLEPT, BUT I HAVE NO IDEA FOR HOW LONG.



WHEN I WOKE UP THERE WAS A CHEESE SANDWICH WAITING FOR ME ON A TRAY BY THE DOOR. THE BREAD WAS NEW-BAKED, AND THE CUP OF COFFEE BESIDE IT WAS PIPING HOT.

TASTED GREAT, TOO.



THE CORRIDOR WAS LIT BY CANDLES, BUT WHERE I REMEMBERED THE STAIRCASE BEING NOW A SMALL ALCOVE, LIKE A LIBRARY.



LOOK AROUND YOU.
THIS IS WHAT'S LEFT
WHEN THE REAL WORLDS
END.

THIS IS NO PART OF
THE REALM OF DREAMS,
OR DEATH, OR DARKNESS.

THIS IS A
FREE HOUSE.

IT IS NO PART
OF ANY KINGDOM
OR EMPIRE.

WHEN A WORLD ENDS,
THERE'S ALWAYS SOMETHING
LEFT OVER. A STORY, PERHAPS,
OR A VISION, OR A HOPE.

THIS INN IS A
REFUGE, AFTER THE
LIGHTS GO OUT. FOR
A WHILE.

SO WE'RE
NOT DEAD?

NOT CURRENTLY,
NO. DEAD PEOPLE DO
COME HERE, FROM TIME
TO TIME. AND, IN THE
END, THEY GO
ELSEWHERE.

I STILL DO NOT
UNDERSTAND WHAT A
REALITY STORM IS.

I TOLD YOU. IT'S
WHEN SOMETHING
HAPPENS THAT'S SO BIG,
IT... RIPPLES, IT
UNSETTLES THINGS.

AND WHAT MANNER
OF BIG THING WOULD
THIS BE, LADY?

I DO NOT
KNOW.

THERE ARE
RUMORS, BUT THAT
IS ALL THEY ARE.

IT IS CERTAINLY AN EVENT
OF GREAT MOMENT AND CONSEQUENCE.
SOMETHING THAT
REVERBERATES ACROSS TIME
AND SPACE AND MYTH.

I HAVE NEVER
SEEN THE INN SO
FULL.

Analyse der Raumkonstruktion in *The Sandman: World's End*

In den folgenden Ausführungen möchte ich mich näher mit dem Gasthaus aus Neil Gaimans *The Sandman: World's End* beschäftigen und im Zuge dessen versuchen zu erläutern, inwieweit dabei ein phantastischer Raum zwischen verschiedenen Sphären der Realität konstruiert wird. Bevor dies jedoch geschehen kann, sollte zunächst der Inhalt der für meine Analyse relevanten Rahmenhandlung des Comics in seinen Grundzügen dargestellt werden.

Brant Tucker und seine Kollegin Charlene Mooney geraten auf einer gemeinsamen Fahrt von Seattle nach Chicago in einer warmen Juni-Nacht in einen Schneesturm und haben einen schweren Autounfall, nachdem Brant einem seltsamen Fabelwesen auf der Straße ausweicht. Auf der Suche nach Hilfe trägt Brant die verletzte Charlene zu einem versteckten Gasthaus, dem *World's End*, in dem die unterschiedlichsten Figuren, darunter beispielsweise auch ein Zentaur¹, vor dem Sturm Schutz gesucht haben und sich nun zum Zeitvertreib Geschichten erzählen. Im Verlauf ihres Aufenthalts erfahren Brant und Charlene schließlich, dass sie aufgrund eines sogenannten Realitätssturms an diesen rätselhaften Ort gelangt sind, den sie verlassen können, sobald der Sturm vorübergezogen ist. Charlene entschließt sich jedoch dazu, zu bleiben und so endet der Comic damit, dass Brant allein in seine Welt zurückkehrt, wo er seine Geschichte der Frau hinter der Theke einer leeren Bar anvertraut.

In meinen Überlegungen, schließe ich einerseits an die Einführungsvorlesung von Herrn Trinkwitz an, in welcher er eingeräumt hat, dass das Haus ein zentrales Motiv innerhalb des Comic-Mediums darstellt, weil es Sicherheit suggeriert und sich ebenfalls als sozialer Ort etabliert, in dem unterschiedliche Menschen zusammenkommen und miteinander kommunizieren. Im vorliegenden Comic gestaltet sich das Inn als Zufluchtsort, der seinen schutzsuchenden Gästen Geborgenheit und Wärme vermittelt, während draußen ein heftiger Sturm tobt. Brant und Charlene werden freundlich empfangen, ihre Verletzungen werden versorgt und nach dem Aufwachen warten bereits ein herzhaftes Käse-Sandwich und eine Tasse Kaffee auf Brant. Neben seinen aus fremden Realitäten stammenden Gästen zeichnet sich das Haus selbst durch weitere Besonderheiten aus.

¹ Fabelwesen aus der griechischen Mythologie, das mit dem Leib eines Pferdes und dem Oberkörper eines Menschen dargestellt wird (dwds.de).

So hat Brant beispielsweise das Gefühl, dass sich das Inn seit ihrer Ankunft vergrößert hat und nachdem er aus seinem Schlaf erwacht, befindet sich dort, wo er die Treppe vermutete, plötzlich eine Art kleiner Bibliothek. Betrachtet man in diesem Zusammenhang die zweite beigefügte Seite aus *The Sandman: World's End*, auf welcher sich erstmals der gesamte Gastraum manifestiert, so wird ersichtlich, wie unglaublich groß dieser Raum tatsächlich erscheint und welche Masse an Personen sich dort eingefunden haben, was sich darin äußert, dass diese praktisch in einem Meer aus grob gezeichneten Umrissen verschwinden. Dem Inn kann somit zum einen die Funktion eines sicheren Hafens für die gestrandeten Gäste zugesprochen werden, die sich dort aus ihren jeweiligen Welten kommend versammeln und miteinander in Interaktion treten. Es ruft allerdings auch Unsicherheiten hervor, glaubt Brant beispielsweise immer wieder zu träumen und sich die Geschichten und Geschehnisse an diesem Ort bloß einzubilden.

Davon abgesehen möchte ich mich auch auf die Vorlesung zu Imaginationsräumen und Grenzüberschreitungen von Herrn Leinen und die darin vorgestellte Raumsemantik von Juri M. Lotman beziehen. Demnach bewegen wir uns in für uns vorgesehenen Räumen, die wir nicht verlassen können, denn die Grenze ist eigentlich als unüberschreitbare Trennlinie zwischen den einzelnen Teilräumen konzipiert. Nun kann dieser Ausgangszustand insofern dynamisiert werden, als Helden unter bestimmten Umständen und in Ausnahmefällen in der Lage sind, die vorgegebenen Grenzen zu überwinden. Solche Grenzüberschreitungen einer Figur stellen ein bedeutsames Ereignis – ein Sujet, wie Lotman es bezeichnet – dar, weil diese ungewöhnlich sind oder gar als unmöglich gelten.

Comics often deal with the plurality of worlds through which characters, and particularly superheroes, are drawn to travel. They often narrate difficult, painful or violent situations superheroes experience when they are launched in alternative and threatening spaces and worlds. In a diametrically opposed movement, they tell stories of invasions from outer or parallel worlds into a conventionalized fictional reality.²

Im Hinblick auf den von mir gewählten Comic kann angemerkt werden, dass es sich bei Brant und Charlene zwar nicht gerade um prototypische Helden handelt, der Sturm, in den die beiden geraten, aber wohl dennoch bedeutend genug ist, um ihnen die Überwindung der Grenze ihrer Realität zu ermöglichen und um sie in einen Raum eintauchen zu lassen, der sie mit Geschichten und Gestalten konfrontiert, die die beiden mit ihrem Wissen darüber, was möglich und was unmöglich ist, nicht vereinbaren können.

² Mellier, Denis: World Building and Metafiction in Contemporary Comic Books. Metalepsis and Figurative Process of Graphic Fiction. In: World Building. Transmedia, Fans, Industries. Hrsg. v. Marta Boni. Amsterdam 2017. S. 305.

„Metafiction is therefore [...] a representation of a fiction included within another fiction: in comics, going from one level to another is symbolized by visual and formal boundaries that characters have to cross.“³ Aus diesen phantastischen Welten kehrt man schließlich, wie Herr Leinen weiter ausführt, als ein Veränderter zurück und schaut mit anderen Augen auf seine Realität. So ergeht es auch Brant Tucker, der das Inn am Ende ohne seine Kollegin verlässt. Er erwacht in Charlenes Auto, das aussieht wie neu, obwohl es bei ihrem Unfall schwer in Mitleidenschaft gezogen worden war. Hinzukommt, dass es den Anschein macht, Charlene hätte nie existiert. Immerhin sind sämtliche Papiere des Wagens auf Brants Namen ausgestellt und von ihm abgesehen, kann sich niemand an die Frau erinnern, mit der er nach Chicago aufgebrochen war. Brant kündigt seinen Job und fährt auch nicht wieder mit dem Auto, weil sich für ihn sowohl die Rückkehr nach Hause als auch das Fahren eines Autos, das zwar auf ihn zugelassen ist, ihm aber seines Wissens nach eigentlich gar nicht gehört, falsch anfühlen.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die auf den untersuchten Seiten dargebotenen Impressionen des Gasthauses in Neil Gaimans *The Sandman: World's End* die zentrale Bedeutung der Raumdarstellung im Zuge fiktionaler Wirklichkeitskonstruktion unterstreichen. Das Inn etabliert sich als Handlungsraum, der die unterschiedlichsten Persönlichkeiten vereint, nachdem diese kurzzeitig – ausgelöst durch ein bedeutsames Ereignis – aus ihren jeweiligen Welten herausgetreten sind. Auch Brant und Charlene widerfährt ein solches Durchdringen der eigentlich als unüberwindbar konzipierten Grenze zwischen der Sphäre ihrer Realität und einem Ort außerhalb dieser. Mit dem *World's End* wird ein phantastischer Raum jenseits herkömmlichen Wissens über Möglichkeiten und Unmöglichkeiten konstruiert, der seinen Gästen Zuflucht gewährt, dabei aber auch seinen eigenen Regeln folgt.

Verwendete Literatur:

Mellier, Denis: World Building and Metafiction in Contemporary Comic Books. Metalepsis and Figurative Process of Graphic Fiction. In: World Building. Transmedia, Fans, Industries. Hrsg. v. Marta Boni. Amsterdam 2017. S. 304-317.

Gaiman, Neil: The Sandman Vol. 8: World's End 30th Anniversary Edition. 2019.

³ Mellier: World Building and Metafiction in Contemporary Comic Books. S. 314.