

Wie Farbe die subjektive Raumgestaltung beeinflusst anhand von Walter Simonsons *Ragnarök*

Anna Witte

Der Raum in Comics ist nicht nur Ausdrucksträger für die Darstellung lokaler und geographischer Gegebenheiten. Mit ihm können ebenso gut andere und komplexere Dinge wie subjektive Eindrücke und Emotionen vermittelt werden. Da somit die Darstellung des gezeigten Raums in Comics von besonderem Interesse ist, werde ich in diesem Essay die subjektive Wirkweise von Raumdarstellungen hauptsächlich anhand von Farbe in Walter Simonsons *Ragnarök* deutlich machen.

Die Grundlage dieser Analyse stellt die von Nina Eckhoff-Heindl phänomenologisch-hermeneutische Methode dar. Hier wird untersucht, wie in Comics über die Wahrnehmung Erfahrung und Bedeutung generiert werden kann. Sie unterscheidet hierfür zwischen der Ebene des Dargestellten, der gegenständlichen Inhalte eines Panels und der Ebene der Darstellung, der flächenbezogenen Relationen von Form und Farben, also der Art der Darstellung. Außerdem ergänzt sie eine topologische Ebene, in der die einzelnen Panels zueinander in Bezug gesetzt werden und das Trägermedium selbst untersucht wird.¹

Der phänomenologisch-hermeneutisch Zugang lässt sich gut mit der Betrachtung sogenannten hermeneutischen Bilder verknüpfen. Hermeneutische Bilder zeigen keinen objektiven Teil der erzählten Welt, sondern einen subjektiven Eindruck oder eine Emotion eines Charakters. Dies kann beispielsweise durch spezifische Farbgebung oder Zeichenstile erfolgen.² In Comics kann ein solches subjektives Bild auch durch die Darstellungsart von Raum entstehen, so wie es in dem gewählten Ausschnitt von Simonsons *Ragnarök* der Fall ist.

Simonsons *Ragnarök* spielt, wie der Name schon vermuten lässt, nach der Ragnarök, der Götterdämmerung, einer aus der altnordischen Mythologie entstammenden Weltuntergangserzählung. Hier kommt es zu dem finalen Kampf zwischen den Göttern und Riesen, an dessen Ende die alte Welt und ihre Götter zerstört werden und eine neue Welt

¹ Vgl. Nina Eckhoff-Heindl: „Raumerfahrung durch Comics: eine phänomenologisch-hermeneutische Perspektive“.

² Will Simpson: “Feelings in the Gutter: Opportunities for Emotional Engagement in Comics” unter: <https://imagetextjournal.com/feelings-in-the-gutter-opportunities-for-emotional-engagement-in-comics/> (abgerufen am 25.7.2022)

entsteht. In *Ragnarök* jedoch ist diese neue Welt eine dunkle, dystopische Welt, in der Untote, Trolle und Dunkelelfen dominieren. Thor selbst ist zwar im Kampf mit der Midgardschlange gestorben, wird jedoch zu Beginn der Geschichte von einer Gruppe Kopfgeldjägern wieder zum Leben erweckt und steht als Untoter wieder auf. Auf der Suche nach Antworten, nach Erinnerungen an die vergangenen Geschehnisse und nach seiner Familie erkundet er anschließend die ihm neue Welt. In dem vorliegenden Ausschnitt aus der Ausgabe #6 „Home Coming“ gelangt Thor das erste Mal nach der Ragnarök in seine ehemalige Heimat Asgard. Dort muss er feststellen, dass das ganze Reich zerstört wurde und in Ruinen liegt. Zwischen den Trümmern findet er schließlich seine tote Frau Sif und seine drei Kinder Magni, Modi und Thrúd.³

An der Raumgestaltung ist zunächst bemerkenswert, wie die Welten farblich gestaltet werden. In *Ragnarök* hat jede Welt ihr eigenes Farbschema, sodass es für die Rezipienten einfach zu erkennen ist, wo in der Welt die Geschichte spielt. Darüber hinaus wird durch die farblichen Markierungen eins der zentralen Elemente der Heldenreise nach Juri Lotman deutlich, nämlich das Überschreiten von Grenzen.⁴ In *Ragnarök* werden von dem Helden Thor mehrere Grenzen überschritten, zunächst die Grenze zwischen Leben und Tod, anschließend aber auch tatsächliche räumliche Grenzen zwischen den Welten, deren Überschreiten durch eine farbliche Veränderung verdeutlicht wird.

Durch die unterschiedlichen Farbschemen der Welten wirkt jede Welt entsprechend unterschiedlich auf die Rezipierenden. Asgards Farbschema beispielsweise ist in Sepiafarben gehalten, was widerspiegelt, dass es sich bei Asgard um eine Welt der Vergangenheit handelt. Außerdem stehen die vergleichsweise warmen Erdfarbtöne im Gegensatz zu dem kalten Blau der restlichen Welt, was verdeutlicht, dass Asgard als Thors ehemaliger Heimatort für diesen eine gewisse Wärme und Geborgenheit ausstrahlt.

Des Weiteren wird an dem Ausschnitt deutlich, wie stark Raum und Zeit im Comic miteinander verknüpft sind. Wie Joachim Trinkwitz in seiner Vorlesung „Räume im Comic“ erläutert, werden im Comic zeitliche Abläufe zerlegt und als räumliche Einheiten dargestellt. Ein Panel stellt so nicht nur einen Raumausschnitt, sondern auch einen Zeitausschnitt dar. Betont wird dies in *Ragnarök* durch einen Kommentar außerhalb der Panels: „And for the space of half an hour, there is only silence“. Darauf folgen sechs Panels, in denen Thor seine tote Frau im Arm hält. So wird deutlich, dass der Raum, den die Panels auf der Seite des Comics einnehmen, für eine bestimmte Zeitspanne stehen, in diesem Fall 30 Minuten.

³ Vgl. Walter Simonson: *Ragnarök. Vol. 1: Last God Standing*. San Diego: IDW 2017

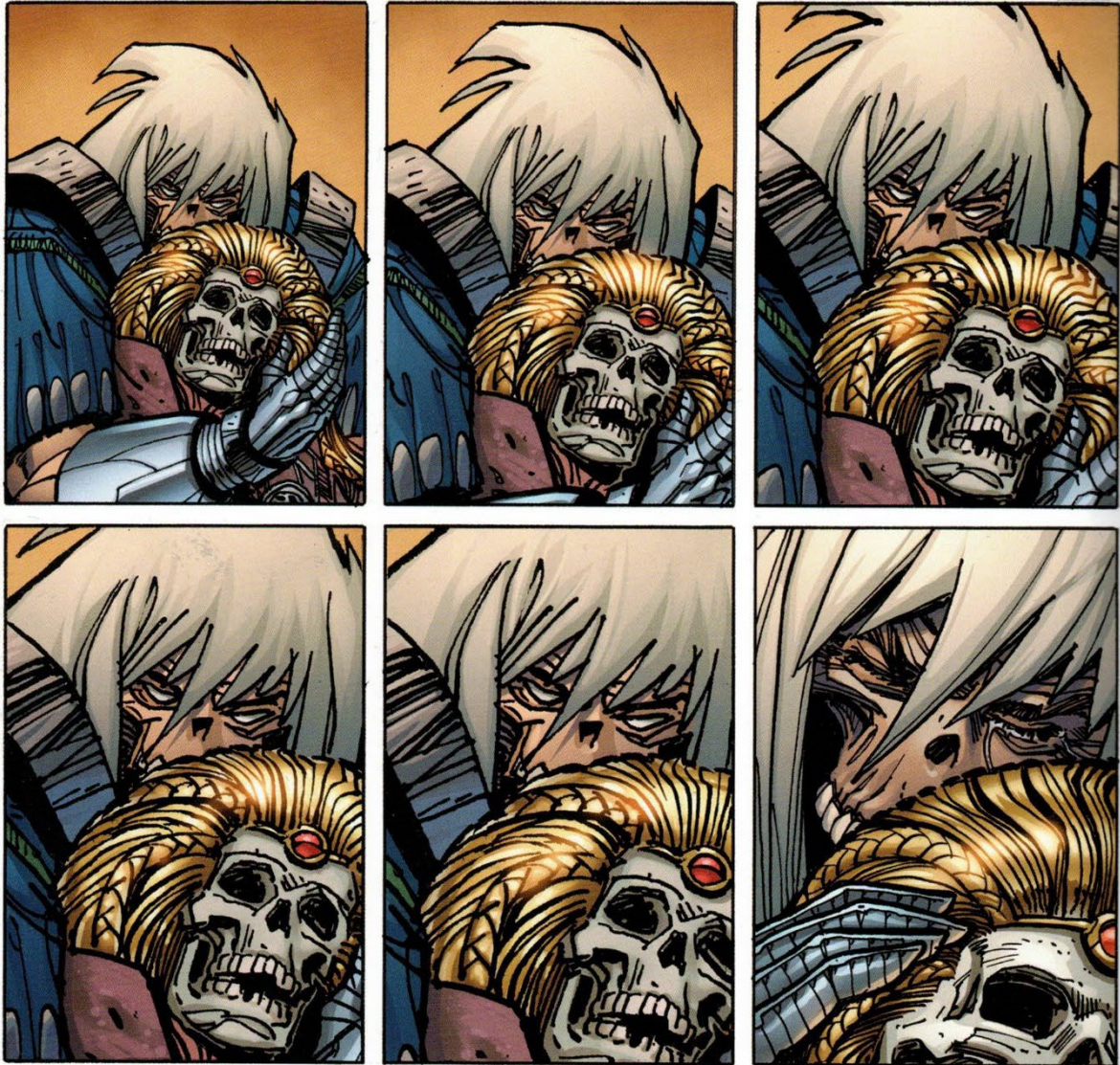
⁴ Vgl. Stephan Packard: „Held_innenreisen im Abenteuercomic“.

In jedem der sechs Panels wird etwas stärker an Thors Gesicht herangezoomt, bis man im letzten Panel der Sequenz schließlich eine Träne in Thors Augen erkennen kann. Bis auf die Träne im letzten Panel und dem zunehmenden Heranzoomen ist jedoch in keinem der Bilder ein Hinweis auf eine Bewegung zu erkennen. Diese Gleichförmigkeit wird zusätzlich durch das gleichbleibende rechteckige Panelformat unterstützt, sodass diese Sequenz eine gewisse Monotonie ausstrahlt.

In dem darauffolgenden Panel löst sich der ohnehin oft flächige, detaillose Himmel im Hintergrund auf und wird eins mit dem weißen Gutter, sodass die klassische, rechteckige Panelstruktur aufgelöst wird. Die weiße Leere verdeutlicht die innere Leere in Thor, die er fühlt, während er seine Frau beerdigt. Dass in diesem Panel noch Details der Umwelt zu sehen sind, ist für die Rezipienten notwendig, denn nur so wird der Kontrast zu dem Gesagten „No ground could be more hallowed“ und der wüsten Destruktion des Ortes deutlich. Indem zwar der Himmel als weiße Leere, die Umgebung des Protagonisten allerdings mit ein paar aussagekräftigen Details wie Totenköpfen dargestellt wird, dient in diesem Panel die Raumdarstellung einerseits als Kontextualisierung des Gesagten und andererseits als Spiegel der Emotionen des Protagonisten, also als hermeneutisches Bild.

Auf der folgenden Seite wird dies noch ein weiteres Mal deutlich. Die Seite beginnt mit einem Panel, in dem eine Übersicht über den Raum, in dem Thor sich befindet, gegeben wird. Man sieht in der Mitte des Bildes auf einer Blickachse zu Thor führend drei Kinderleichen umgeben von Trümmern. In den drei folgenden Panels sieht man Thor, wie er jeweils eines seiner Kinder trägt. Jedes Mal ist der Hintergrund komplett schwarz und es ist bis auf die beiden Figuren nichts zu erkennen. Auch hier betont das Weglassen der Außenwelt und das komplette schwarz des Hintergrundes die Leere und Trauer, die Thor empfindet. Gleichzeitig wird hiermit der Fokus auf das Subjektive und auf die Gefühlswelt des Protagonisten gezogen. Somit stellt hier die Art, wie der Raum dargestellt ist, eine vermittelnde Instanz dar, welche die Gefühle des Protagonisten den Rezipienten nahbringen soll. Durch die Gestaltung des Raums schafft es Simonson auf dieser Doppelseite die Emotionen des Protagonisten an die Rezipierenden zu vermitteln. Durch scheinbare Nebensächlichkeiten wie Bildausschnitt und Farbe wird den Rezipierenden der tiefe Einblick in die Gefühle des Protagonisten gewährt. Hier zeigt sich, dass eine von subjektiven Eindrücken der Protagonisten geprägte Raumdarstellung ein hervorragendes Mittel ist, um den Rezipienten die innere Welt der Figuren zu vermitteln.

AND FOR THE SPACE OF HALF AN HOUR, THERE IS ONLY SILENCE.





AND YOU, MY CHILDREN.

YOU WHO SLEW TEN TIMES YOUR NUMBER AND HAVE LAIN WITH OUR ENEMIES' ASHES AS WELL.



MY BLESSING SHALL BE UPON YOU ALL.

MAGNI...



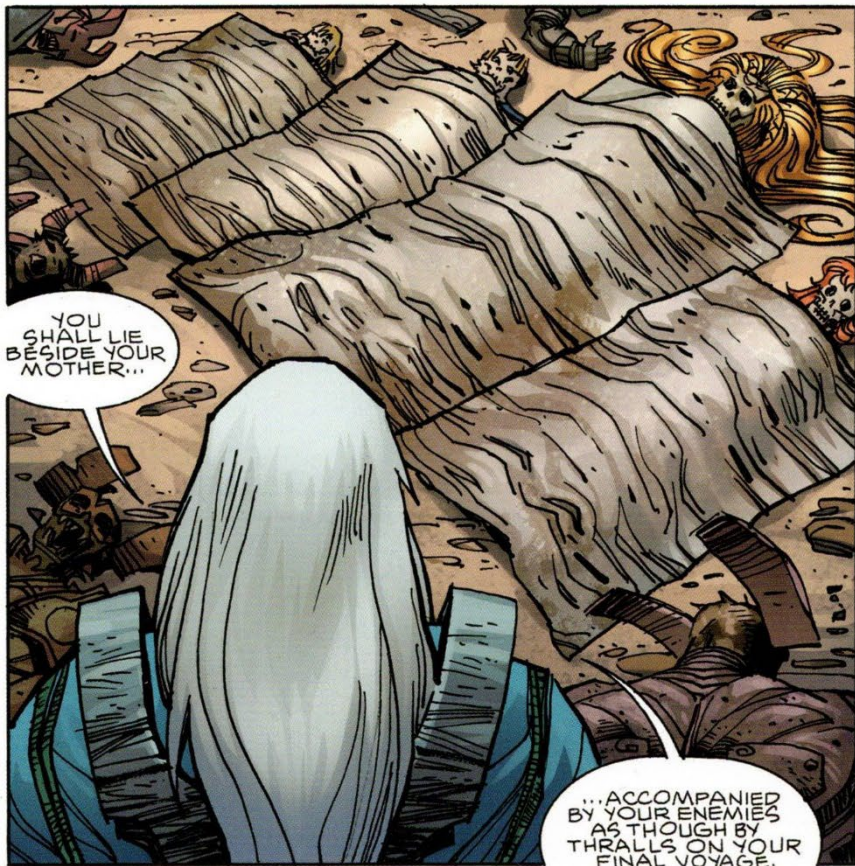
MODI...

MY SONS.



THRÚD...

MY DEAREST DAUGHTER.



YOU SHALL LIE BESIDE YOUR MOTHER...

...ACCOMPANIED BY YOUR ENEMIES AS THOUGH BY THRALLS ON YOUR FINAL VOYAGE.



THERE REMAINS ONE LAST TASK.

I MUST GATHER THE OTHER DEAD OF ASGARD TO HONOR THEM AS WELL.