

Universität Siegen
Fakultät I – Philosophische Fakultät
M.A. Literaturwissenschaft: Literatur, Kultur, Medien

**Transformationen von Jenseitsreisen
als literarischem Topos in Neil Gaimans
The Sandman**

Masterarbeit zur Erlangung des Grades Master of Arts

Erstprüferin: Prof. Dr. Andrea Polaschegg

Zweitprüfer: Prof. Dr. Niels Werber

Vorgelegt von: Luisa Bott
Bielefeld, den 11.05.2021

Eigenständigkeitserklärung

Ich versichere, dass ich die schriftliche Ausarbeitung selbständig angefertigt und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach (inkl. Übersetzungen) anderen Werken entnommen sind, habe ich in jedem einzelnen Fall unter genauer Angabe der Quelle (einschließlich des World Wide Web sowie anderer elektronischer Datensammlungen) deutlich als Entlehnung kenntlich gemacht. Dies gilt auch für angefügte Zeichnungen, bildliche Darstellungen, Skizzen und dergleichen. Ich nehme zur Kenntnis, dass die nachgewiesene Unterlassung der Herkunftsangabe als versuchte Täuschung gewertet wird.

Bielefeld, 11.05.2021

(Ort, Datum)

Luisa Böt

(Unterschrift)

Inhalt

1. Einleitung	7
2. Der Abstieg in die Unterwelt – eine Bestandsaufnahme	15
2.1 Das antike Korpus – Er, Orpheus und Aeneas	19
2.2 Das christlich-mittelalterliche Korpus – Dante	30
2.3 Zwischenfazit I	34
3. Die Jenseitsreise als Reflektion des Welt- und Selbstverständnisses	39
4. »Es gab einmal einen Ort, der gar kein Ort war« – Darstellung von Hölle und Unterwelt in Neil Gaimans »Sandman«	47
4.1 Ein altbekannter Abstieg: Orpheus im Hades	47
4.2 Zwischen Dante und Milton: die christliche Hölle	64
4.3 Die »Vermenschlichung« Morpheus’ – von der Funktion der Jenseitsreise für den Protagonisten	82
4.4 Zwischenfazit II	94
5. Die extrafiktionale Funktion der Jenseitsreisen im »Sandman«	99
5.1 Welt- und Selbstbild zwischen Pluralismus und Kontingenz	99
5.2 Zahllose Unterwelten und die individuelle Verantwortung der Wahl	104
6. Fazit	113
7. Primärliteratur	117
8. Sekundärliteratur	119
9. Abbildungsverzeichnis	125

1. Einleitung

Egal ob im pop- oder hochkulturellen Bereich, in Kino, Literatur oder Theater, unabhängig von Genre oder Thema – Transformationen längst bekannter Motive und Geschichten findet nicht nur ein aufmerksamer Betrachter überall. Wo in manchen Kontexten das »Aufwärmen« altbekannter Geschichten kritisch gesehen wird – man nehme hier beispielsweise die Kritik am Filmgiganten Disney, welcher in einem Rundumschlag seine eigenen alten Filme neu inszeniert –, treffen andere Verarbeitungen bekannter Stoffe auf vorwiegend positive Resonanz – wie James Joyces »Ulysses« oder der oscarprämierte Film »West Side Story« aus 1961 als modernisierte Version von Shakespeares »Romeo und Julia«.

Wie diese Beispiele bereits zeigen, kann die Art der Transformation weit reichen, von indirekten Andeutungen, Verformungen bis hin zur unmittelbaren Anlehnung an das Original. Die Transformationsprozesse bereits bekannter Themen und Stoffe sind dabei keineswegs ein neues Phänomen, sondern ziehen sich durch die Geschichte. Die Epoche der Renaissance stand im Wesentlichen für die Wiederbelebung der Antike, ihrer kulturellen Leistungen und Ästhetik. Genauso die Weimarer Klassik, in der zahlreiche antike Stoffe neu adaptiert wurden. Gleichzeitig scheint dieses Interesse auch kulturübergreifend stattzufinden: So verarbeitet Goethe in seinem 1819 erschienenen »West-östlichen Divan« Motive und Stoffe des Mittleren Ostens und – etwas moderner – in Filmen oder Kinderserien wie »Sindbad« aus 1975 werden beispielsweise auch Ausschnitte aus dem Märchen »Tausendundeine Nacht« direkt aufgegriffen.

Trotz des großen Facettenreichtums, der sich hier zeigt, so scheint gerade im westlichen Kulturraum den Stoffen der griechischen und römischen Antike ein besonderes Interesse gewidmet zu sein. In Buchreihen wie »Percy Jackson«, die nebenbei auch verfilmt wurde, oder Filmen wie »Troja«, »Kampf der Titanen« oder »Disneys Hercules« sind die antike Geschichte und der an-

tike Mythos auch heute noch allgegenwärtig. Strasburger diagnostiziert dabei gerade den US-amerikanischen Autoren ein Interesse daran, die griechisch-römische Tradition zu aktualisieren,¹ jedoch lässt sich wohl im Allgemeinen an Kadenbach anschließen, dass »[d]ie breite Verwendung mythischer Motive in zeitgenössischen Comics, Romanen und Filmen beweist, dass immer noch ein Bedarf für den Mythos als Werkzeug der Welterklärung besteht, dieser aber in eine zeitgemäße Form gebracht werden muss.«² Diesem Prozess möchte sich die hier vorliegende Arbeit widmen, legt dabei ihren besonderen Fokus aber nicht auf den Mythos im Allgemeinen und auch nicht rein auf Stoffe der griechisch-römischen Antike, wobei diese auch einen wichtigen Teil darstellen. Stattdessen soll die zeitgenössische Transformation eines kultur- und zeitübergreifenden literarischen Topos betrachtet werden: die Jenseitsreise.

Die Jenseitsreise als literarischer Topos beschreibt zumeist eine Episode innerhalb einer Geschichte, in welcher der Protagonist Einlass in das jeweils kulturell abhängige Jenseits gewährt wird. Eine besondere Differenzierung nimmt Bräutigam vor, wenn sie zwischen Jenseitsfahrt bzw. -reise und Himmels- bzw. Unterweltsfahrt/-reise differenziert, abhängig vom Erfolg, also der Rückkehr des Protagonisten aus dem Jenseits, und den geschauten »Bereichen«.³ In dieser Arbeit wird von Jenseitsreisen gesprochen, wenn diese von einer erfolgreichen Rückkehr des Protagonisten abgeschlossen werden und dieser dabei wenigstens einen Bereich des jeweiligen Jenseits geschaut hat.

Diese Jenseitsreisen gehören »seit der Antike zum Standardrepertoire der Kulturgeschichte«⁴ und so scheint es wenig verwunderlich, dass von diesen – wie auch von anderen Topoi, welche immer wieder Objekt von Transformationsprozessen werden – noch immer eine ungemaine Faszination ausgeht.

1 Vgl. STRASBURGER, Gisela: Die Fahrt des Odysseus zu den Toten im Vergleich zu älteren Jenseitsfahrten. In: *Antike und Abendland* 4 (1998) 1, S. 1.

2 Vgl. KADENBACH, Stefanie: *Pantheon der Postmoderne. Transformationen von Mythen bei Neil Gaiman*. Marburg: Tectum 2010.

3 Vgl. BRÄUTIGAM, Antonia: *Zwischen Offenbarung und metaphysischer Losigkeit. Philosophisch-theologische Lektüre literarischer Jenseitsreisen*. Bielefeld: transcript 2019, S. 79f.

4 Vgl. GIEBEL, Marion: *Mythenliteratur in Europa: Homer – Vergil – Cicero. Das Motiv der »Katabasis« in der vorchristlichen Antike*. In: HERZOG, Markwart (Hg.): *Höllen-Fahrten. Geschichte und Aktualität eines Mythos*. Stuttgart: Kohlhammer 2006, S. 37 (= *Irseer Dialoge*, Bd. 12).

Doch wie schafft es ein solcher Topos, durch die Jahrhunderte und wechselnde gesellschaftliche und kulturelle Kontexte seine Relevanz zu behalten? Zwar gibt es durchaus Faktoren, die dazu beisteuern – so argumentiert Graf, dass die Imaginierung einer anderen Welt mit eigenen Regeln, welche in der Jenseitsreise geschaut wird, eine tief geprägte kulturelle Konstante ist,⁵ oder laut Markwart in zeitgenössischen Medien und Popkultur eschatologische Themen ohnehin eine hohe Relevanz hätten⁶ –, doch scheint es vor allem den transformativen Bearbeitungsprozessen solcher Topoi geschuldet zu sein, dass sie »zur Projektionsfläche für aktuelle, theologische und moralische Fragestellungen«⁷ werden und daher auch für ein modernes Publikum interessant und relevant bleiben.

Ein Autor, der diese transformative Bearbeitung, insbesondere von Mythen, in seinen Werken immer wieder vollzieht, ist Neil Gaiman. Seine elfbändige Graphic Novel »Sandman«, erschienen 1989-1996, stellt einen Meilenstein der Comicszene dar. Das von der Kritik in seiner Anfangszeit oftmals geschmähte Medium⁸ wurde durch Gaimans Publikation und einigen seiner Zeitgenossen auf ein neues Level gehoben, nicht nur an ein erwachsenes Publikum mit literarischer, politischer und kultureller Vorbildung gerichtet,⁹ sondern allgemein aus seinem Nischendasein gedrängt und einem größeren Publikum geöffnet.¹⁰

-
- 5 Vgl. GRAF, Fritz: *Travels to the Beyond. A Guide*. In: EKROTH, Gunnel; NILSSON, Ingela (Hg.): *Round Trip to Hades in Eastern Mediterrean Tradition*. Leiden, Boston: Brill 2018, S. 11 (=Cultural Interactions in the Mediterrean, Bd.2).
- 6 HERZOG, Markwart: *Transformationen des »Descensus ad inferos«*. In: HERZOG, Markwart (Hg.): *Höllens-Fahrten. Geschichte und Aktualität eines Mythos*. Stuttgart: Kohlhammer 2006, S. 15 (= Irseer Dialoge, Bd. 12).
- 7 Vgl. MUTH, Laura; KLENKE, Pascal: *Pantheon: Reloaded und Pantheon: Revolutions. Darstellungen der griechischen Götterwelt im zeitgenössischen Film*. In: *Inklings-Jahrbuch für Literatur und Ästhetik* 30 (2012), S. 168.
- 8 Vgl. SCHMITZ-Emans, Monika; BACHMANN, Christian A.: *Literatur-Comics. Adaptionen und Transformationen der Weltliteratur*. Berlin, Boston: De Gruyter 2012, S. 18f (=lingua&letterae, Bd. 10).
- 9 Ebd., S. 70.
- 10 Vgl. SANDERS, Joe Sutcliff: *Sandman, the Ephemeral, and the Permanent*. In: BAETENS, Jan; FREY, Hugo; TABACHNIK, Stephen E. (Hg.): *The Cambridge History of the Graphic Novel*. Cambridge: Cambridge University Press 2018, S. 339-341. Von der anhaltenden Relevanz des »Sandman« zeugt nicht zuletzt auch, dass Gaimans Werk nun – 25 Jahre nach Beendigung der Reihe! – von Netflix noch einmal als Serie adaptiert und Ende 2021 auf dem Streamingdienst ausgestrahlt wird.

Den Inhalt der Graphic Novel zu beschreiben, stellt sich – seiner besonderen Bedeutung in der Comicgeschichte gemäß – als komplex heraus. So umschreibt Eveleth: »What initially appears to be a tightly-spun arc (*The Sandman* series) is, upon further inspection rather a loosely-knit compendium of the Endless' adventures in the wake of their brother's accidental entrapment.«¹¹ Im Wesentlichen geht es um den Protagonisten Dream, auch bekannt unter dem Namen Morpheus¹², der zu den »Ewigen« gehört, personifizierten Prinzipien, die noch über den Göttern stehen. Morpheus wird ab seiner 60jährigen Gefangennahme begleitet, aus welcher er sich befreit und dadurch ausgelöst verschiedene Entwicklungen in Gang setzt – ob gewollt oder ungewollt bleibt offen –, welche schließlich mit seinem Tod enden.

Die Handlung des »Sandman« bietet dabei ein Mosaik, welches sich aus zahlreichen Stoffen und Themen der Literatur, des Films, der Geschichte und der Popkultur zusammensetzt. Besonders die römisch-griechische Antike ist innerhalb der Story (oder vielmehr Storys) sehr präsent. Strong geht gar so weit, den »Sandman« in seiner vielschichtigen Bearbeitung der sich in ihm sammelnden Stoffe als Markierung einer neuen »Ära der Mythenadaptation« zu bezeichnen.¹³ Es verwundert daher wenig, dass die Verwendung von und der Zugriff auf Mythen innerhalb von Gaimans Werk in der Forschung bereits große Aufmerksamkeit genossen hat und stark behandelt wurde. Eine besonders gewichtige Rolle spielt dabei Stephen Rauchs »In Search of the Modern Myth«, der ersten Monographie zum »Sandman«, in welcher der Autor Campbells Heldenreise auf die Graphic Novel anwendet. Ein weiterer Fokus der Forschung liegt dabei auf der Analyse des »Sandman« mit Blick auf die

11 Vgl. EVELETH, Kyle: »Of viewpoints, of images, of memories and puns and last hopes«. Polyphony and Narrative Braiding in *The Sandman: Worlds' End*. In: Sommers, Joseph Michael (Hg.): *Critical Insights*. Neil Gaiman. Ipswich: Salem Press 2016, S. 123.

12 In dieser Analyse wird durchgehend der Name Morpheus verwendet, um den Unterschied zwischen Dream als Personifikation des Träumens, also der überindividuellen Position, und Morpheus als der individualisierten und momentanen Verkörperung, die diese Position einnimmt, zu verdeutlichen. Dies geschieht, da es durchaus auch möglich im »Sandman«-Universum ist, dass eine Verkörperung stirbt und durch eine neue ersetzt wird, wie es auch bei Morpheus am Ende der Graphic Novel der Fall ist.

13 Vgl. STRONG, Anise K.: *A Dream of Augustus*. Neil Gaiman's *Sandman* and Comics Mythology. In: KOVACS, George; MARSHALL, C.W. (Hg.): *Classics and Comics*. Oxford [u.a.]: Oxford University Press 2011, S. 173.

Modernisierung des Mythos oder der Mythen und vor allem deren Zusammenführung zu einem »Monomythos«.¹⁴

Wie es in der Comicforschung üblich ist, ist jedoch auch in der bisherigen Behandlung des »Sandman« die – nicht von der Hand zu weisende – Rolle der beteiligten Zeichner ausgeklammert und stattdessen nur der Autor als geradezu alleiniger Schöpfer dieser Werke behandelt worden. Dabei wird ein Desiderat offenbart, welches gerade in der Comicforschung verblüfft, scheint doch durch den multimedialen Charakter relativ klar, wie stark Handlung und zeichnerische Inszenierung Hand in Hand gehen. Besonders im Verlauf des »Sandman« fällt die Beteiligung zahlreicher Zeichner auf, was für die wissenschaftliche Bedeutung der grafischen Darstellung für den Plot und das Zusammenspiel große Fragen aufwirft: Wie stark ist beispielsweise die Zusammenarbeit zwischen Autor und Zeichner, welchen eigenen Ermessensspielraum haben die Zeichner in ihrer Arbeit, wie viel der eigenen »Signatur« des Zeichners spiegelt sich jeweils im Comic wieder und welches Spannungsfeld ergibt sich dadurch zwischen Handlung und Inszenierung?

Und gleichsam fällt auf, dass, so stark diese thematische Auseinandersetzung mit dem »Sandman« schon bespielt und ausgereizt zu sein scheint, sich die bisherige Annäherungen an Transformationen nur dem überspannenden Thema des Mythos im Allgemeinen nähern und dabei deren kleinteilige Bestandteile und Elemente, aus denen sie sich zusammensetzen – der Mytheme auf der Mikroebene und der Bedeutung, die diesen zukommt –, außen vor lassen. Dieser Lücke möchte diese Arbeit nun am Beispiel der Analyse von *Jenseitsreise* sowohl als Mythem kulturell überspannender Mythen als auch als Topos der Literatur beikommen. Besonderes Augenmerk verdienen dabei die drei *Jenseitsreisen*, welche im Laufe der Handlung begangen werden und denen dabei eine gewichtige Rolle zukommt. Verschiedene Kultur- und Religionskreise überschreitend zeigt sich an ihnen bereits an der Oberfläche der transformative Zugriff auf und die veränderte Rolle von solchen Topoi und Mythen in zeitgenössischen Verarbeitungen.

Am Beispiel der *Jenseitsreisen* in Neil Gaimans herausragender Graphic Novel »Sandman« möchte diese Arbeit nachvollziehen, ob und in welcher Wei-

14 Vgl. u.a. RAUCH, Stephen: *Neil Gaiman's The Sandman* and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth. Holicong: Wildside Press 2003; SKIKNE, Taryn Sara: *Neil Gaiman's The Sandman: Narrating the Contemporary World*. MA Thesis. University of Witwatersrand 2007. http://wiredspace.wits.ac.za/bitstream/handle/10539/5773/SkikneT_Thesis.pdf?sequence=2 (letzter Zugriff: 06.02.2021); KADENBACH: *Pantheon der Postmoderne*.

se dieser Topos transformiert wird bzw. werden muss, um ein zeitgenössisches Publikum anzusprechen und aktuell sowie relevant zu bleiben. Die Analyse dieser Transformationsprozesse findet auf Grundlage der wesentlichen Strukturen und Funktionen der Jenseitsreise in der Literatur statt – also u.a. der Rolle, welche der Besuch des Jenseits für die Handlung spielt –, welche es im Verlauf der Arbeit zunächst herauszuarbeiten gilt. Die Arbeit versucht dabei, besonders auch mit einem Fokus auf das Zusammenspiel zwischen Handlung und zeichnerischer Inszenierung zu arbeiten, um die besondere Rolle der Zeichner – jenseits des Primats des Autors – in der Kreation eines Jenseitsraums und dessen Transformationsprozesse hervorzuheben, wie sie hier untersucht werden. Da es über die Kooperation und Interaktion zwischen Zeichnern und Autor aber leider nicht ausreichende Informationen gibt, kann dieser Aspekt des besonderen Einflusses der Zeichner in den Transformationsprozessen leider auch nicht erschöpfend behandelt werden, jedoch wird in den Literaturangaben immer die pro beteiligten Zeichner mitgenannt werden.

Um eine theoretische Grundlage für den Transformationsbegriff zu haben, soll die Anthologie »Transformation. Ein Konzept zur Erforschung kulturellen Wandels« herangezogen werden, welche aus der Arbeit des Sonderforschungsbereichs »Transformationen der Antike« hervorgegangen ist. Diese bietet ein Modell für die Erforschung historischen Wandels an, wobei Transformation als komplexer Wandlungsprozess zwischen einem Referenz- und einem Aufnahmebereich begriffen wird.¹⁵ Dieses Modell bietet sich in besonderer Weise an, da es nicht nur dem Medium im Transformationsprozess eine besondere Bedeutung zukommen lässt¹⁶ – welches im hier vorliegenden Fall durch den Wechsel zur intermedialen Graphic Novel keineswegs vernachlässigt werden darf –, sondern auch den allepoietischen Charakter von Transformationen hervorhebt, nämlich dass »die Art, wie man etwas Vergangenes rezipiert, [...] auch als Selbstbeschreibung der Rezipientenkultur [funktioniert].«¹⁷ Zusätzlich werden auch verschiedene Typen des transformatori-

15 Vgl. BERGEMANN, LUTZ ET AL.: Transformation. Ein Konzept zur Erforschung kulturellen Wandels. In: BÖHME, Hartmut et al. (Hg.): Transformation. Ein Konzept zur Erforschung kulturellen Wandels. Paderborn: Fink 2011, S. 40.

16 Ebd., S. 44f.

17 Vgl. BÖHME, Hartmut: Einladung zur Transformation. In: BÖHME, Hartmut et al. (Hg.): Transformation. Ein Konzept zur Erforschung kulturellen Wandels. Paderborn: Fink 2011, S. 9.

schen Zugriffs definiert. Diese Typen – sonst oft als eigene Kategorien gewertet – verstehen sich hier als Subkategorien von Transformationen im Allgemeinen, wodurch es möglich ist, aufgrund dieser theoretischen Grundlage ein allgemein weites Feld zu fassen: Das kann von wenig das Ursprungsmaterial verändernden Modi wie der Einkapselung oder Appropriation über Ignoranz, Umdeutung oder stark verändernden Modi der Hybridisierung oder Assemblage reichen. Auf diese theoretischen Grundlagen soll an gegebener Stelle innerhalb der Analyse zurückgegriffen werden.

Um sich nun dem transformatorischen Zugriff auf den Topos der Jenseitsreise innerhalb des »Sandman« anzunähern, soll in einem ersten Schritt der Blick auf den von Bergemann et al. bezeichneten »Referenzbereich« gelenkt werden. Dieser setzt sich dabei aus verschiedenen, bekannten Jenseitsreisen der Literaturgeschichte aus vorchristlicher Antike und christlichem Mittelalter zusammen. Da es – gerade auch in der Antike – eine Vielzahl von überlieferten Jenseitsreisen gibt, wird sich hier auf solche beschränkt, die entweder in direkter Verbindung zu den im »Sandman« repräsentierten stehen oder literaturgeschichtlich eine herausstechende Rolle einnehmen. Hinzugezogen werden soll auch der Kontext des Welt- und Selbstverständnisses der Verfasser wie Rezipienten eben dieser Jenseitsreisen, um einen umfassenden Blick auf deren Wirkungsweisen gewinnen zu können.

In einem nächsten Schritt wird die Darstellung und Funktion der Jenseitsreisen im »Sandman« auf der diegetischen Ebene analysiert. Dafür wird die Darstellung und Inszenierung des Jenseitsraums und dem mit ihm verbundenen Figureninventar vor dem Kontrastbild der zuvor behandelten Reisen analysiert, um dann die Funktion der Reisen für den Protagonisten Morpheus im Kontext seiner Reise und persönlichen Entwicklung herauszuarbeiten.

Auf Grundlage der daraus gezogenen Erkenntnisse soll daraufhin auch hier die Jenseitsreise kontextualisiert werden, indem das moderne Welt- und Selbstverständnis von Lesern und Verfasser betrachtet wird und wie sich der Topos, wie er sich im »Sandman« vorfinden lässt, nun im Vergleich zur vorher getätigten Analyse der älteren Jenseitsreisen in dieses Verständnis einfügt und mit diesem umgeht. In einem letzten Schritt werden die vorgefundenen Analyseergebnisse zusammengefasst, um daraus Rückschlüsse zu ziehen, welche Strukturen, Muster und Funktionen der Jenseitsreise sich für moderne Ausgestaltungen als besonders bedeutsam abzeichnen lassen und – zum Schluss – ob und welche Transformationsprozesse eben dieser Strukturen dazu beitragen, dass die Jenseitsreise als literarischer Topos trotz sich

wandelnder religiöser, kultureller und gesellschaftlicher Kontexte nicht an Relevanz und Aktualität für den Leser verliert.

Da der weiteren Analyse die deutsche Ausgabe des »Sandman« als Grundlage dient, soll nicht zuletzt auch noch die Rolle der deutschen Übersetzerin Gerlinde Althoff gewürdigt werden. Ebenso wie auch den Zeichner, wird den beteiligten Übersetzern geradezu chronisch wenig Aufmerksamkeit zuteil. Dies mag verschiedene Gründe haben – auch hier könnte man wieder vermuten, dass dadurch nicht die Prominenz des Autors als »Schöpfer« der Geschichte geschmälert werden soll –, je nach der Art der wissenschaftlichen Annäherung an das Werk ist dies jedoch durchaus zu bemängeln. Da es in dieser Arbeit jedoch weniger um eine besonders linguistisch fokussierte Lektüre geht, kann der Einfluss der Übersetzerin auf das Werk ausgeklammert werden.

Zur besseren Lesbarkeit wird in der vorliegenden Arbeit auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Es wird das generische Maskulinum verwendet, wobei beide Geschlechter gleichermaßen gemeint sind.

2. Der Abstieg in die Unterwelt – eine Bestandsaufnahme

Wie bereits eingangs erwähnt handelt es sich bei Jenseitsreisen um ein zeit- und kulturübergreifendes Phänomen, dessen Bedeutung untergraben werden würde, betrachtete man ausschließlich die Auseinandersetzung mit diesem Phänomen frühestens ab den antiken Epen. Die ältesten Jenseitsreisen gehen als schamanistische Praktik bereits bis 10.000 v. Chr. zurück¹ und stellen einen Hauptteil der Schamanentätigkeit dar.² Auch in der ägyptischen³ und altorientalischen Mythologie ist die Jenseitsreise als Topos vertreten.⁴ Als besonders prominenter Vertreter mag hier Enkidu Jenseitsreise im Gilgamesch-Mythos gelten.⁵ Auch inhaltlich ist der Gehalt bzw. die Verwendung von Jenseitsreisen sehr unterschiedlich: So führt Männlein-Robert an, dass derartige Darstellungen des Jenseits von Kontexten innerhalb des Volksglaubens bis hin zu metaphysisch-philosophischen und theologisch-ethischen Zugriffen auf diesen Topos reichen.⁶

Angesichts dieser Vielfalt von möglichen Inspirationen zur und Zugriffen auf die Jenseitsreise soll in einem ersten Schritt der Korpus zur Voranaly-

1 Vgl. HASENFRATZ, Hans-Peter: Unterweltsfahrten in außereuropäischen Religionen. In: HERZOG, Markwart (Hg.): Höllen-Fahrten. Geschichte und Aktualität eines Mythos. Stuttgart: Kohlhammer 2006, S. 26 (= Irseer Dialoge, Bd. 12).

2 Vgl. MÄNNLEIN-ROBERT, Irmgard: Vom Mythos zum Logos? Hadesfahrten und Jenseitsreisen bei den Griechen. In: HAMM, Joachim; ROBERT, Jörg (Hg.): Unterwelten. Modelle und Transformationen. Würzburg: Königshausen & Neumann 2014, S. 45 (= Würzburger Ringvorlesungen, Bd. 9).

3 Vgl. HASENFRATZ: Unterweltsfahrten in außereuropäischen Religionen, S. 28f.

4 Für einen Überblick über Jenseitsreisen in der orientalischen Literatur siehe STRASBURGER: Die Fahrt des Odysseus zu den Toten, S. 7-16.

5 Für nähere Informationen siehe GRAF: Travels to the Beyond, S. 29f.

6 Vgl. MÄNNLEIN-ROBERT: Vom Mythos zum Logos? S. 32.

se eingeschränkt werden. Dazu werden kurz die im »Sandman« vollzogenen Jenseitsreisen betrachtet, um den nach Bergemann et al. definierten möglichen Referenzbereich, aus dem Gaiman seine Vorlagen bzw. Vorbilder zieht, einzuschränken. Dieser Referenzbereich wird daraufhin einer Analyse unterzogen, um verschiedene Kernelemente, wiederkehrende Motive und Figuren etc. der Jenseitsreise und -darstellung herauszukristallisieren. Diese dienen als Grundlage für die Analyse der Graphic Novel.

Wie bereits in der Einführung angerissen, werden im »Sandman« insgesamt drei Jenseitsreisen dargestellt. Zwei davon begeht der Protagonist Morpheus selbst, bei der dritten wiederum handelt es sich um die Jenseitsreise im Rahmen des bekannten Orpheus-Mythos, in deren Kontext Morpheus in dieser Reinterpretation auch involviert ist, jedoch wird er hier nicht zum jenseitsreisenden Protagonisten. Dieser bleibt weiterhin Orpheus, der jedoch zum Sohn des Morpheus uminterpretiert wird. Der Referenzbereich dieser Jenseitsreise ist somit bereits klar kodiert und ihre Analyse schließt sich unmittelbar an die Tradition römisch-griechischer antiker Mythen an, die daher einen Teil des zu analysierenden Korpus bilden sollten.

Die zwei weiteren Jenseitsreisen scheinen auf den ersten Blick ebenso klar kodiert, jedoch gestaltet es sich bei ihnen etwas trickreicher. Morpheus reist zweimal in eine in erster Linie christlich geprägte Hölle. Zunächst zur Erlangung eines seiner Herrschaftsinsignien, beim zweiten Mal zur Errettung einer ehemaligen Geliebten. Die Markierung dieser Reise in ein christliches, mittelalterliches bis neuzeitliches Jenseits ergibt sich sowohl durch die Betitelung als »Hölle«⁷ als auch durch das Aufeinandertreffen mit dem Herrscher der Hölle, Luzifer Morgenstern.⁸ Hier soll bereits darauf verwiesen werden, dass in diesem Zuge der Referenzrahmen auf Werke erweitert wird, bei denen es sich nicht explizit um Jenseitsreisen handelt und die daher im Folgenden nicht als Teil der Voranalyse aufgenommen werden, die aber in erheblichem Maße zur Imaginierung eines Jenseits- bzw. Höllenraums und der damit zusammenhängenden Elemente mit beigetragen haben. Die von Gaiman ge-

7 Vgl. GAIMAN, Neil; KIETH, Sam; DRINGENBERG, Mike: *Sandman. Präludien & Notturmi*. Nettetal: Panini Comics 2009. Kap. 4, S. 3. [Im Folgenden werden die Angaben aus den Graphic Novels immer nach diesem Muster erfolgen. Das Kapitel richtet sich chronologisch nach der Anzahl der Kapitel im jeweiligen Band und nicht unbedingt nach deren Nummerierung, genauso wie die Seitenzahl sich nicht zwingend nach ihrer Positionierung innerhalb der Gesamtseitenzahl richtet.]

8 Ebd., S. 9.

wählte Figur des Luzifer Morgenstern bezieht sich in der von ihm gewählten Ausgestaltung explizit auf Miltons »Das verlorene Paradies«⁹ und somit ist anzunehmen, dass die Graphic Novel als Aufnahmebereich sich auch aus diesem Werk als Referenzbereich für die Darstellung wenigstens dieser zwei Jenseitsreisen bedient hat. Daher wird sich die zukünftige Analyse, wo dies nötig wird, auch mit Miltons Werk auseinandersetzen.

Abgesehen von den Implikationen der christlichen Jenseitsreise weckt Morpheus' Besuch der Unterwelt jedoch auch Assoziationen mit den bereits erwähnten römisch-griechischen antiken Mythen. Die Rettung und Interaktion mit seiner ehemaligen Geliebten, Nada, erinnert stark an die Dynamik zwischen Aeneas und seiner Geliebten Dido, welcher jener ebenfalls in der Unterwelt wiederbegegnet. Somit wäre in dieser Hinsicht ein weiterer Fokus gesetzt.

Es kristallisiert sich also ein Schwerpunkt auf die für den westlichen Kulturraum bedeutenden Jenseitsreisen heraus. Weder auf altorientalische Epen, ägyptischen Mythos oder ähnliches scheint innerhalb des »Sandman« Bezug genommen zu werden. Daher soll für die kommende Analyse eine Zweiteilung nach vorchristlichen römisch-griechischen Mythen bzw. Epen und christlichen Jenseitsreisen des Mittelalters vorgenommen werden.

Da gerade der erstgenannte Bereich vor Berichten der Unterwelt strotzt – von Herakles und seiner Aufgabe, Zerberos aus der Unterwelt zu bringen,¹⁰ Theseus und Peirithoos, die Persephone rauben wollten, dem bereits genannten Orpheus-Mythos oder dem Mann Er aus Platons »Politeia« –, muss jedoch weiter eingegrenzt werden. Platthaus nennt in ihrer Behandlung des Themas drei Texte, die den Topos der Jenseitsreise entscheidend geprägt haben und für alle weiteren literarischen Abstiege in die Unterwelt zur wichtigsten Referenz wurden: die »Odyssee«, die »Aeneis« und Dantes »Göttliche Komödie«.¹¹

Während die »Aeneis«, aus dem vorhergehenden Überblick auf den »Sandman« schließend, zwingend in den Korpus aufgenommen werden

9 Vgl. GAIMAN, Neil; JONES, Kelley: Sandman. Die Zeit des Nebels. Nettetal: Panini Comics 2008. Kap. 1, S. 20.

10 Vgl. VERBANCK-PIÉRARD, Annie: Round Trip to Hades: Herakles' Advice and Directions. In: EKROTH, Gunnel; NILSSON, Ingela (Hg.): Round Trip to Hades in Eastern Mediterrean Tradition. Leiden, Boston: Brill 2018, S. 163-192 (=Cultural Interactions in the Mediterrean, Bd.2).

11 Vgl. PLATTHAUS, Isabel: Höllenfahrten. Die epische *katábasis* und die Unterwelten der Moderne. München: Fink 2004, S. 91.

muss, gestaltet sich dies bei der »Odyssee« anders. Diese muss alleine deswegen herausfallen, da ihre Stellung als Jenseitsreise strittig ist. Während Odysseus für Männlein-Robert der »erste Jenseitsreisende« der abendländischen Literatur ist,¹² wird eine solche Ansicht gleichfalls in Zweifel gezogen und die Auffassung vertreten, dass es sich in der »Odyssee« nur um eine *nékyia*, eine Totenbeschwörung, und nicht um eine *katábasis*, eine Jenseitsreise, handelt.¹³ Da es zumal keine direkten Referenzen auf die »Odyssee« im »Sandman« gibt, soll daher auf dieses Werk, trotz seiner Bedeutung, verzichtet werden. Stattdessen wird diesem ersten Analysekorpus noch der Orpheus-Mythos, wie sich aus der vorherigen Betrachtung des »Sandman« erschließt, und weiterhin auch die Episode des Jenseitsreisenden Er aus Platons »Politeia« hinzugefügt. Wie im Vorfeld bereits besprochen, kann die Schau der Unterwelt nicht nur im Rahmen des Volksglaubens und als Teil einer Heldenreise in größeren Epen wie der »Aeneis« behandelt werden, sondern verweigert sich auch nicht einem metaphysisch-philosophischen Zugriff. Um sich nicht nur auf die erste Zugriffsweise zu versteifen und somit Gefahr zu laufen, dass in der Analyse womöglich auch solche Nuancen in der Aufnahme und möglichen Transformation des Topos entgehen, soll daher die »Politeia« als besonders prominentes Beispiel dieser philosophischen Herangehensweise dienen.

In Plathaus' Bestandsaufnahme der bedeutendsten Jenseitsreisen des Abendlandes war bereits das entscheidende Werk für den zweiten Analysebereich genannt, die »Göttliche Komödie«. Mit seiner Behandlung des Themas im christlichen Kontext schafft Dante nach Graf den »perhaps unsurpassable pinnacle of the genre in Western literatures«.¹⁴ Jedoch mangelt es ihm auch nicht an Vorgängern, die wiederum einen starken Einfluss auf Dantes Werk hatten. Während Ainalis das Nikodemusevangelium als »the earliest known depiction of the Christian Underworld and, moreover, the first narrative of a Christian round trip to Hades« festmacht,¹⁵ gilt als

12 Vgl. MÄNNLEIN-ROBERT: Vom Mythos zum Logos?, S. 31.

13 Vgl. GIEBEL: Mythenliteratur in Europa, S. 39; GRAF: Travels to the Beyond, S. 26; FLETCHER, Judith: Myths of the Underworld in Contemporary Culture. The Backward Gaze. Oxford [u.a.]: Oxford University Press 2019, S. 18.

14 Vgl. GRAF: Travels to the Beyond, S. 11.

15 Vgl. AINALIS, Zissis D.: From Hades to Hell: Christian Visions of the Underworld (2nd-5th centuries CE). In: EKROTH, Gunnel; NILSSON, Ingela (Hg.): Round Trip to Hades in Eastern Mediterrean Tradition. Leiden, Boston: Brill 2018, S. 273f (= Cultural Interactions in the Mediterrean, Bd. 2).

weiterer wichtiger Vertreter dieses Topos die »Visio Paulis«. Diesen Werken kommt zweifelsohne eine gewichtige Bedeutung als Bindeglied zwischen den zeitlich und religiös voneinander differenzierten Analysebereichen zu, die gewisse Kontinuitäten zeigen. Dennoch ist anzuzweifeln, dass diese eine besonders starke Bedeutung für einen englischsprachigen Autor wie Gaiman bzw. das primär amerikanische Zielpublikum haben, da diese christlichen Jenseitsreisen u.a. keinen prominenten Stand in der Populärkultur haben, so wie es bei anderen Fällen des gewählten Korpus der Fall ist. Daher soll sich in der folgenden Analyse des Korpus für den zweiten Teilbereich auf die »Göttliche Komödie« beschränkt werden.

2.1 Das antike Korpus – Er, Orpheus und Aeneas

Platons »Politeia«

In Platons »Politeia«, entstanden zwischen 390 und 370 v. Chr., wird die Geschichte des Jenseitsreisenden Er wiedergegeben. Hier zeichnet sich bereits eine Besonderheit ab, denn es handelt sich bei Er nicht, wie durch die Namensgebung angedeutet, um einen individualisierten Protagonisten, eine herausstechende Figur, wie man sie sonst in antiken Epen vorfindet, beispielsweise in der Form von Achilles oder Odysseus. Er ist vielmehr eine Allgemeinfigur, Männlein-Robert beschreibt ihn als einen »Jedermann« mit dem Zweck, einen generellen Einblick in das Schicksal nach dem Tod zu erlangen, und nicht nur den spezifischen Einblick eines besonderen Individuums.¹⁶

Die Jenseitsreise des Er erinnert stark an eine Nahtoderfahrung: In der Schlacht gefallen entfährt seine Seele ihrem Körper und tritt eine Jenseitsreise an. Am zwölften Tag nach seinem Tod wird Er wieder lebendig und berichtet von dem, was er gesehen hat.¹⁷ In dieser Art des Vollzugs einer Jenseitsreise drängen sich Assoziationen zu ihren Ursprüngen in der schamanistisch-ekstatischen Praxis auf,¹⁸ an deren Tradition Platon hier eventuell bewusst anknüpft.

16 Vgl. MÄNNLEIN-ROBERT: Vom Mythos zum Logos?, S. 56.

17 Vgl. PLATON: Der Staat. Politeia. Griechisch-deutsch. Herausgegeben von Thomas Alexander Szlezák. Übersetzt von Rüdiger Rufener. Düsseldorf, Zürich: Artemis und Winkler 2000, S. 867.

18 Vgl. MÄNNLEIN-ROBERT: Vom Mythos zum Logos?, S. 53.

Das Eintreffen an der ersten Station des Jenseits wird mit einem positiven Eindruck verknüpft; so wird diese als »wunderbarer Ort«¹⁹ beschrieben, später als eine Wiese,²⁰ ohne jedoch auf feinere topografische Details einzugehen. Stattdessen wird von dieser Station nur als einem Startpunkt berichtet, der durch zwei Öffnungen jeweils in den Himmel und die Erde verbunden ist, welche durch eine nicht näher spezifizierte Anzahl an Richtern verwaltet werden.²¹ An dieser Stelle wird nicht nur eine wesentliche Dynamik des Jenseits deutlich – die Beurteilung der eingehenden Seelen und deren Zuteilung infolge des Urteils an einen Ort der Strafe und einen Ort des Lohns –, sondern gleichzeitig wird auch der Zweck dieser Reise und die Rolle, welche Er darin spielt, vermittelt: Er wird zu einer Mittlerinstanz, um »den Menschen von den Dingen im Jenseits Kunde [zu] bringen« und »auf alles zu hören und zu achten, was sich dort abspielte.«²²

Gerade aufgrund dieser Funktion als Mittlerinstanz ist es umso erstaunlicher, dass Er selbst niemals die Öffnungen in den Himmel oder die Erde betritt. Alles, was er über die verschiedenen Bereiche, deren Erscheinungsbild und Funktion erfährt, geschieht über das Gespräch mit zwei nicht näher benannten Seelen, welche gerade aus eben jenen Öffnungen kamen. Selbstverständlich hat allein diese Aufteilung in insgesamt zwei topografisch getrennte und in der Vertikale ausgerichtete Sphären, verbunden durch eine Art Schwellenbereich, schon eine eigene Aussagekraft. Nämlich dass bereits Platon in einem transformativen Prozess den mythischen Topos der Jenseitsreise mit dem aktuellen wissenschaftlichen und astronomischen Erkenntnissen verbindet.²³ So ließe sich hier nach dem Modell der Transformation von Bergemann et al. ein assimilierender Zugriff erkennen, in dem Elemente des Referenzbereichs – hier des mythischen Unterweltsmotivs – in die Zusammenhänge der Aufnahmekultur – des wissenschaftlich-astronomischen Weltbildes – integriert und miteinander verbunden werden.²⁴

Im Zuge dieser Assimilation werden die negativ und positiv besetzten Bereiche der Unterwelt – Öffnungen in den Himmel und die Erde – zwar aufgenommen, jedoch in der Vertikalen statt in der Horizontalen angeordnet

19 Vgl. PLATON: *Politeia*, S. 867.

20 Ebd., S. 871.

21 Ebd., S. 867.

22 Ebd.

23 Vgl. MÄNNLEIN-ROBERT: *Vom Mythos zum Logos?*, S. 55.

24 Vgl. BERGEMANN ET AL.: *Transformation*, S. 48.

(näheres dazu bei der »Aeneis«) und einer unterschiedlichen Gewichtung unterzogen. So wird zwar auch von dem himmlischen Bereich geredet, dass die aus diesem zurückkehrenden Seelen ein reines Erscheinungsbild haben²⁵ und es ihnen dort wohlergeht,²⁶ jedoch scheint es dort so »unerhört schön«²⁷ gewesen zu sein, dass in der Tat nichts weiteres davon berichtet wird. Oder nach Männlein-Robert: »[D]as absolut Gute und Schöne entzieht sich hier der mythischen Schilderung.«²⁸ Die Beschreibung des Bereichs für die »schlechten Seelen« ist genauso knapp und auf die Imagination des Lesers angewiesen, die sich nur an Indizien wie der unterirdischen Lage, dem staubigen Aussehen der Seelen, die aus der Öffnung zurückkehren,²⁹ dem dort herrschenden Gebrüll, welches die Seelen in Angst und Schrecken versetzt, und anscheinend vorhandenem Dornengestrüpp anlehnen kann.³⁰ Eingehender widmet sich der Bericht jedoch dem, was die Seelen dort erwartet, nämlich Folter und Qual, welche – ebenso wie der Lohn im Himmel – relational zu dem begangenen Unrecht stehen.³¹

Von der Station zwischen Himmel und Hölle treten die geläuterten bzw. belohnten Seele dann ihren Weg zur Reinkarnation an. Von einer Stelle jenseits der Wiese legt Platon detailliert die Zusammenhänge und Struktur des astronomischen Weltbilds durch die Perspektive Ers offen,³² bevor sich wieder dem Schicksal der Seelen gewidmet wird. Diesen wird im Zuge der Reinkarnation nämlich von einem Propheten die Wahl eines Lebenslaufes für das neue Leben gegeben, wobei diese Wahl mit der Tücke verbunden ist, sich aufgrund von Unreflektiertheit oder Unerfahrenheit nicht für ein schlechtes Leben zu entscheiden.³³ Nach der getroffenen Wahl geht es für die Seelen weiter, unter dem »Thron der Notwendigkeit« hindurch, dann durch »furchtbare Hitze und erstickende Glut« bis sie zur Ebene der Lethe, der Vergessenheit, gelangen.³⁴ Diese Ebene ist topografisch noch am detailliertesten beschrieben, nämlich ist sie vollkommen ohne jede Vegetation und sie durchfließt der

25 Vgl. PLATON: Politeia, S. 867.

26 Ebd., S. 869.

27 Ebd.

28 Vgl. MÄNNLEIN-ROBERT: Vom Mythos zum Logos?, S. 55.

29 Vgl. PLATON: Politeia, S. 867.

30 Ebd., S. 879.

31 Ebd., S. 867, 879.

32 Ebd., S. 873-875.

33 Ebd., S. 875-881.

34 Ebd., S. 885.

Fluss Ameles, Sorgenlos, aus welchem die Seelen trinken müssen, um ihr vergangenes Leben zu vergessen und ihr neues zu beginnen.³⁵ Er ist der Einzige, welcher nicht von diesem Fluss trinkt, um von seinen Erfahrungen berichten zu können.

An Platons Behandlung des Topos wird deutlich, dass die Darstellung des Jenseits hier kaum im Vordergrund steht. Die Topografie wird nur insoweit geschildert, wie es zur Erklärung ihrer Funktion unbedingt nötig ist, und auch das Figureninventar beschränkt sich auf wenige Seelen und Erscheinungen, welche alle nicht individualisiert werden. Hiermit deckt sich, was bereits Mihai in seiner Beschäftigung mit der philosophischen Auseinandersetzung mit dem Jenseistopos feststellt: Bei den unterschiedlichen Beweggründen und Fragestellungen, welche Poeten und Philosophen zur Behandlung des Jenseistopos reizt, interessieren sich Philosophen weniger für das Jenseits und den Reisenden als vielmehr für die Natur der Seele.³⁶ Und genauso fokussiert sich Platon auch auf das Schicksal der Seele im Reinkarnationsprozess, anstatt Er auf eine aufwändige und umfangliche Rundreise ins Jenseits zu schicken.

Vergils »Aeneis«

In Vergils »Aeneis«, entstanden zwischen 29 und 19 v. Chr., ist die Jenseitsreise als eine von zahlreichen Stationen in den Kontext eines gesamten Epos von der Flucht aus Troja bis zur Siedlung in Italien eingebettet. Aeneas begibt sich aus freien Stücken ins Jenseits, da ihm sein Vater Anchises im Traum erschienen ist und aufgetragen hat, ihn in der Unterwelt aufzusuchen.³⁷ Im Gegensatz zur Reise des Er wird diese hier lebendig und in Besitz von Aeneas' sterblichem Körper vollzogen. Wenn der Abstieg in die Unterwelt auch als einfach beschrieben wird, so sticht hervor, dass sie dennoch an sehr spezifische Bedingungen geknüpft ist: So benötigt man einen Zweig mit goldenen Blättern, nur durch den pflückbar, dem es bestimmt ist, in die Unterwelt herabzusteigen, und ein Entsühnungsritual.³⁸ Der Jenseitsreisende muss da-

35 Ebd.

36 Vgl. MIHAI, Adrian: Hades in Hellenistic Philosophy (The Early Academy and Stoicism). In: EKROTH, Gunnel; NILSSON, Ingela: Round Trip to Hades in Eastern Mediterrean Tradition. Leiden, Boston: Brill 2018, S. 194 (= Cultural Interaction in the Mediterrean, Bd. 2).

37 Vgl. VERGIL: Aeneis. Lateinisch-deutsch. Herausgegeben und übersetzt von Niklas Holzberg. Berlin, Boston: De Gruyter 2015, S. 297.

38 Ebd., S. 299.

her bei Vergil individualisiert und von einem spezifischen Charakter sein – Eigenschaften, die es benötigt, sind u.a. Mut, Stärke eines Helden,³⁹ aber auch Mitleidsfähigkeit⁴⁰ –, an dem der neue, römische Typ des Heroismus demonstriert wird.⁴¹ Des Weiteren werden auch die Rolle weiterer Figuren für den Vollzug der Jenseitsreise essentiell; da wären zum einen die Sybille, die – wie schon Kirke bei Odysseus –⁴² die Rolle einer Beraterin und Führerfigur durch das Jenseits annimmt. Durch die Sybille wird das Entsühnungsritual vollzogen und er erhält Einlass in die Unterwelt, sie erklärt ihm das dort Geschaute – in dieser Funktion wird sie im Elysium von Anchises abgelöst –, beschützt ihn vor den Gefahren der Reise wie dem Höllenhund Kerberus⁴³ und nimmt daher als Figur in Kontext der Reise eine wichtige Funktion ein.

Der Raum wird im Folgenden detailliert und eingehend beschrieben. Bereits der Eingang, eine Höhle, von der Dampf aufsteigt und die von einem schwärzlichen See und Wäldern geschützt ist,⁴⁴ gibt den Ton einer ominösen und düsteren Unterwelt an. Diese wird in vier Bereiche gegliedert dargestellt, deren horizontale Anordnung zueinander genau nachzuvollziehen ist und die in zahlreiche Unterbereiche aufgegliedert sind. Der Weg des Reisenden vollzieht sich erst linear durch die ersten beiden Bereiche – die Eingangszone und einen neutralen Bereich –, bevor sich der Weg gabelt, hin zum Elysium geradeaus, Tartaros links und dem Palast des Hades rechts,⁴⁵ welcher von mir nicht als eigenständiger Bereich eingestuft wird, da er scheinbar keine Funktion für die Seelen der Verstorbenen einnimmt.

In der Eingangszone wird die abschreckende Wirkung des Eingangs wieder aufgegriffen. Sie besteht hauptsächlich aus dem schlammigen Sumpf Acheron mit seinen »höllischen [...] Wogen«, der »riesig klaffend brodelt«⁴⁶ und in dunkle Nacht und Schatten gehüllt ist. Die dort herrschende Trauer,

39 Ebd., S. 307.

40 Ebd., S. 311.

41 FLETCHER: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture*, S. 31.

42 Nicht nur hier stellt sich Vergil in die Tradition früherer Jenseitsreisen. So erhebt Aeneas vor der Sybille auch seinen Anspruch, in die Unterwelt hinabzusteigen, indem er Beispiele erfolgreicher Jenseitsreisender der Vergangenheit nennt, genauso wie Charon auf die bisher von ihm übergesetzten Jenseitsreisenden hinweist. Siehe VERGIL: *Aeneis*, S. 297, 315.

43 Vgl. VERGIL: *Aeneis*, S. 311, 317.

44 Ebd., S. 305.

45 Ebd., S. 323-325.

46 Ebd., S. 309.

Krankheit, Furcht und andere menschliche Leiden⁴⁷ vermitteln den lebensverneinenden Charakter dieser Zone. Bevölkert wird sie von mythologischen Bestien⁴⁸ und einer unzählbaren Masse an Seelen Verstorbener,⁴⁹ die mithilfe des Fährmanns Charon – als ebenso »abstoßend in schrecklichem Schmutze«⁵⁰ beschrieben, wie die Zone, in der er lebt – den Fluss Styx zu den letzten Ruhestätten überqueren. Diese Hürde kann der Protagonist nur überwinden, indem der Fährmann den goldenen Zweig von der Sybille erhält.⁵¹

In der neutralen Zone gibt es zahlreiche Subbereiche, die der Jenseitsreisende erblickt, welche alle einer spezifischen Gruppe Verstorbener als letzte Heimstätte dienen. Diese reichen von den Seelen verstorbener Kinder über fälschlich zum Tode Verurteilte bis hin zu denen, die durch unglückliche Liebe gestorben sind, und Kriegshelden.⁵² Die Aufteilung der Seelen auf die jeweiligen Bereiche erfolgt durch Minos als Richter.⁵³ Sowohl durch diese feingliedrige Aufteilung als auch dadurch, dass sich allein der Bereich der unglücklich Verliebten »in sämtliche Richtungen«⁵⁴ erstreckt, wird bereits eine unmessbare Größe der Unterwelt impliziert. In diesem Bereich trifft Aeneas auch auf Dido wieder, eine ehemalige Geliebte, die Königin von Karthago, die nach seiner Abreise Suizid beging und deren Vergebung Aeneas nun in der Unterwelt erfolglos zu gewinnen versucht.⁵⁵

Daraufhin befindet sich der Reisende an der Gabelung, von wo zuerst der Tartaros geschaut wird. Nur geschaut, da »kein Unschuldiger [...] des Verbrechens Schwelle betreten«⁵⁶ darf. Doch allein in der Schau zeigt sich bereits eine Steigerung alles bisher Gesehenem. Der Tartaros besteht aus einer brachialen Feste, erbaut aus Stein und Stahl, dem Fluss Phlegeton, einem Feuerstrom, ist bevölkert von dem Aufseher Rhadamanthys, Kreaturen wie der Hydra und reicht so weit in die Tiefe, dass man den Grund nicht

47 Ebd., S. 307.

48 Ebd., S. 309.

49 Ebd., S. 309, 315.

50 Ebd., S. 309.

51 Ebd., S. 315.

52 Vgl. VERGIL: *Aeneis*, S. 317.

53 Ebd., S. 317.

54 Ebd., S. 318.

55 Ebd., S. 319.

56 Ebd., S. 325.

erblicken kann.⁵⁷ Auch die auditive Umgebung gleicht einer schreckenerregenden Kakophonie. Wurde vorher »nur« das ewige Bellen des Kerberus oder Stimmen und lautes Gewimmer in Bereich der verstorbenen Kinder beschrieben,⁵⁸ setzt sich hier ein Lärm aus Stöhnen, Schlägen, klirrendem Eisen und Ketten zusammen.⁵⁹ Die Verfehlungen, welche zum Schicksal in einer solchen Höllenlandschaft führen, und die entsprechenden Strafen werden von der Sybille als so vielfältig beschrieben, dass sie niemals alle nennen könnte.⁶⁰ Dennoch entfallen wirklich grausame Beschreibungen von Bestrafung, Sühne und Folter, welche allenfalls angedeutet werden, was Graf damit erklärt, dass mit der Niederschrift des Werks kein Reformierungseifer an den Lebenden verbunden ist.⁶¹ Hierdurch würde sich auch erklären, dass keine Masse an normalen Verstorbenen geschildert, sondern nur von vereinzelt mythischen Personen gesprochen wird.

Im extremen Gegensatz hierzu steht die Darstellung des Elysiums. Es wird das Bild eines paradiesischen Ortes gezeichnet, ein »Ort der Freude« mit »lieblichen Auen in den Hainen des Glücks«.⁶² Strahlendes Licht und Wiesen, auf denen Sport getrieben, sich unterhalten, getanzt und gesungen wird, schattige und angenehme Wälder sowie wasserreiche Flüsse, die das Gefilde mit einem angenehmen Rauschen und Summen erfüllen, beherrschen das Bild.⁶³

Als letzter Ruheort für Helden, Priester, Erfinder und solche mit ähnlichen Verdiensten sollen diese damit belohnt werden, die Freuden des Lebens hier bis in alle Ewigkeit fortzuführen⁶⁴ oder auch – ähnlich wie bei Platon – reinkarniert zu werden, nachdem sie aus dem Lethestrom getrunken haben.⁶⁵ An dieser Stelle trifft der Held auf Anchises, der Einblick in den Vorgang der Reinkarnation und das Wesen des Elysiums gibt, bevor er schließlich Aeneas Einblicke in die Zukunft gewährt, Handlungsanweisungen gibt und seine Moral stärkt, damit er in der Lage ist, diese Anweisungen auszuführen.⁶⁶ Den

57 Ebd., S. 325-327.

58 Ebd., S. 315.

59 Ebd., S. 325.

60 Ebd., S. 329.

61 Vgl. GRAF: *Travels to the Beyond*, S. 21.

62 Vgl. VERGIL: *Aeneis*, S. 331.

63 Ebd., S. 331, 335.

64 Ebd., S. 331.

65 Ebd., S. 335.

66 Ebd., S. 337-343.

abschließenden Ausgang aus der Unterwelt bilden zwei Pforten. Die eine ist aus Horn, die nur wahre Schattenbilder hinauslässt, die andere, welche der Held nimmt und nur unwahre Bilder hinauslässt, aus Elfenbein.⁶⁷

Insgesamt stellt sich die »Aeneis«, wie schon das vorhergehende Werk, in die ihm vorhergehende Traditionslinie der Jenseitsreisen, referiert direkt auf diese – Fletcher nennt es »a rich pastiche of catabatic traditions that incorporates and goes beyond Greek texts«⁶⁸ – und arbeitet sie weiter aus. Es gibt eine topologisch ausgearbeitete und detailliert beschriebene Unterwelt mit »Zugangskriterien« zu genau definierten Bereichen, die in ihrer Erscheinungsweise in den meisten Fällen negativ attribuiert werden.⁶⁹ Sie wird bevölkert von einem vielfältigen Figureninventar, welches zum Teil im Bezug zum Protagonisten essentielle Funktionen erfüllt, auf die der Reisende trotz seines bei Vergil individualisierten Charakters – dessen Eigenschaften ihn als Heros und erwählten Reisenden kennzeichnen, jedoch auch seine Menschlichkeit und somit Identifikationspotential betonen⁷⁰ – zum erfolgreichen Abschluss seiner Reise angewiesen ist.

Vergils »Georgica« und Ovids »Metamorphosen«

Vergils »Georgica«, entstanden 37 und 29 v. Chr., und Ovids »Metamorphosen«, ca. 1-8 n. Chr., behandeln beide den Abstieg Orpheus' in die Unterwelt, um seine verstorbene Geliebte Eurydike zurückzuholen. Wird diese Unterweltsreise von Fletcher hervorgehoben als eine, die sich wesentlich vom Rest dieses Topos unterscheidet, da Orpheus sein Unterfangen nicht erfolgreich abschließt,⁷¹ so muss man diese Annahme jedoch auf diese – wenn auch bekanntesten – Behandlungen des Themas beschränken. Es wird auch vielfach angenommen, dass es eine Version des Mythos mit positivem Ausgang gab, welche sogar allen tragischen Versionen vordatiert werden kann.⁷² Sowohl

67 Ebd., S. 347.

68 Vgl. FLETCHER: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture*, S. 32.

69 Vgl. GRAF: *Travels to the Beyond*, S. 21.

70 Vgl. GIEBEL: *Mythenliteratur in Europa*, S. 42f.

71 Vgl. FLETCHER: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture*, S. 40.

72 Vgl. KLODT, Claudia: *Der Orpheus-Mythos in der Antike*. In: Maurer Zencke, Claudia (Hg.): *Der Orpheus-Mythos von der Antike bis zur Gegenwart. Die Vorträge der interdisziplinären Ringvorlesung an der Universität Hamburg Sommersemester 2003*. Frankfurt a.M.: Peter Lang 2004, S. 40f, 57 (= *Hamburger Jahrbuch für Musikwissenschaft*, Bd. 21).

bei Vergil als auch bei Ovid wird sich jedoch auf den tragischen Ausgang des Themas fokussiert.

Während bei Vergils »Georgica« vor allem die Kürze und Aussparungen wesentlicher Elemente der Geschichte auffallen bzw. sich erst im Nachhinein erschließen,⁷³ was nach Anderson ebenfalls dafür spricht, dass der Mythos bereits verbreitet und der Leserschaft bekannt war,⁷⁴ ist die Orpheus-Geschichte von Ovid wesentlich detaillierter beschrieben, bezieht sich jedoch auch stark auf Vergil.⁷⁵ In beiden Geschichten wird zunächst der Tod Eurydikes durch den Biss einer Schlange geschildert – bei Vergil namentlich nicht genannt und fliehend vor dem Gott Aristaeus,⁷⁶ bei Ovid ohne Aristaeus als Täter, dafür mit zeitlicher Konkretisierung kurz nach ihrer Hochzeit mit Orpheus.⁷⁷ In beiden Fällen ist dies der Anstoßstein zur Reise Orpheus' in die Unterwelt nach einer entsprechenden Trauerphase, die Anlass gibt zu einer unterschiedlichen Interpretation des Charakters der Orpheus-Figur bei Vergil und Ovid – mal der von unglücklicher Liebe verzehrte Sänger, mal der selbstverliebte Poet mit keiner tiefen Verbundenheit zu seiner verschiedenen Gattin.⁷⁸

Sowohl bei Vergil als auch Ovid führt der Weg in das Jenseits wieder unter die Erde, wobei Örtlichkeiten und die Markierung des Eingangs als Portal übereinstimmen: »in den Schlund von Taenarum, auch in das Portal des Dis«⁷⁹ bei Vergil, wobei besonders die Bezeichnung als »Schlund« sowohl die Abwärtsbewegung kennzeichnet als auch als Hinweis für einen bedrohlichen Raum steht, bzw. »durch die tånarische Pforte herabzusteigen zum Styx«⁸⁰ bei Ovid, wobei hier der bedrohliche Faktor entfällt. Allgemein

73 Ebd., S. 75.

74 Vgl. ANDERSON, W.S.: The Orpheus of Vergil and Ovid: *febile nescio quid*. In: Warden, John (Hg.): Orpheus. The Metamorphoses of a Myth. Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press 1982, S. 27.

75 Ebd., S. 37.

76 Vgl. VERGIL: *Bucolica. Georgica*. Lateinisch-deutsch. Herausgegeben und übersetzt von Niklas Holzberg. Berlin, Boston: DeGruyter 2016, S. 247

77 Vgl. OVID: *Metamorphosen*. Lateinisch-deutsch. Herausgegeben und übersetzt von Niklas Holzberg. Berlin, Boston: De Gruyter 2017, S. 493.

78 Vgl. ANDERSON: The Orpheus of Virgil and Ovid, S. 42-44; KLODT: Der Orpheus-Mythos in der Antike, S. 84.

79 Vgl. VERGIL: *Georgica*, S. 247.

80 Vgl. OVID: *Metamorphosen*, S. 493.

lässt sich Klodts Anmerkung zustimmen, dass die Beschreibung der Schrecken der bedrohlichen Erscheinung des Totenreichs bei Ovid im Gegensatz zu Vergil etwas kurz kommt.⁸¹ So wird die Unterwelt bei Ovid zwar als »Ort voller Angst«, »unholdes Reich« und »gewaltiges Chaos« beschrieben,⁸² eine tatsächliche Darstellung, wie man sich einen solchen Ort vorzustellen hat, wird jedoch nicht vorgenommen. Bei Vergil hingegen wird das bereits bekannte Bild eines sumpfigen, düsteren, lebensverneinenden Raums evoziert, wenn er »schwarze[n] Schlamm«, »verwildertes Schilf des Kokytus« und »träger Sumpf verhasster Wogen« beschreibt.⁸³ Auch wird dieser Raum wieder mit einer Unzahl Verstorbener gefüllt,⁸⁴ während Ovid auf eine Veranschaulichung der dort vorzufindenden Toten verzichtet, welche er kurz als »das leichte Volk und die Schemen jenseits des Grabes« bezeichnet.⁸⁵ In beiden Beschreibungen lassen sich jedoch Hinweise auf eine Aufteilung der Unterwelt in unterschiedliche Bereiche finden, wenn diese auch oberflächlich bleiben. So befindet sich bei Vergil »ganz unten der Tartaros«, welcher auch als »Sitz des Todes« bezeichnet wird,⁸⁶ was nicht nur auf unterschiedliche Zielgebiete der Toten innerhalb der Unterwelt hindeutet, sondern auch auf eine vertikal hierarchisiert gegliederte Aufteilung dieser Gebiete. Bei Ovid wiederum befindet sich die verstorbene Eurydike »unter den neuen Schatten«,⁸⁷ was für eine ähnliche Eingangszone wie in der »Aeneis« spricht, und nach Orpheus' Tod befinden er und seine Gattin sich beide in den »Gefilden der Frommen«, die jedoch auch unterirdisch liegen.⁸⁸

In beiden Fällen trägt nun Orpheus seine Bitte vor Herrscher und Herrscherin der Unterwelt vor, wobei dieser Prozess des Verhandeln bei Vergil nicht erzählt wird, Ovid schildert ihn wiederum detailliert. Orpheus gelingt es mit seinen poetischen und musikalischen Künsten nicht nur, die Einwohner der Unterwelt zu Tränen zu rühren, insbesondere die Furien⁸⁹ – wobei Ovid ihn bei seinem Vortrag noch auf die Tradition der Jenseitsreisenden re-

81 Vgl. KLODT: *Der Orpheus-Mythos in der Antike*, S. 84.

82 Vgl. OVID: *Metamorphosen*, S. 493.

83 Vgl. VERGIL: *Georgica*, S. 249.

84 Ebd., S. 247.

85 Vgl. OVID: *Metamorphosen*, S. 493.

86 Vgl. VERGIL: *Georgica*, S. 249.

87 Vgl. OVID: *Metamorphosen*, S. 495.

88 Ebd., S. 543.

89 Ebd., S. 495; VERGIL: *Georgica*, S. 249.

ferienen lässt⁹⁰ –, ihm wird schließlich auch Eurydike unter der Bedingung mitgegeben, sich auf der Rückreise nicht nach ihr umzuschauen. Besonders hervorgehoben wird hier die Rolle Persephones. Sie hat Macht im Hades⁹¹ und ist in beiden Fällen diejenige, die Orpheus' Bitte gestattet.⁹²

In beiden Fällen wird die Rückreise nicht näher beschrieben, Ovid erzählt nur von einem »steile[n], düstere[n] und von dichtem Nebel umgebenen Pfad«,⁹³ bis zu dem Punkt, an dem sich Orpheus umdreht und Eurydike zurück in die Unterwelt gezogen wird. Daraufhin versucht jener erneut Eingang in den Hades zu finden, wird jedoch vom auch hier wieder zum Figureninventar gehörigen Fährmann abgewiesen.⁹⁴ Hierdurch wird der Topos der Jenseitsreise als etwas individuell Einmaliges mit exklusiven Zulassungskriterien hervorgehoben – es gibt keine zweiten Versuche. Orpheus wendet sich dementsprechend dem Exil in der Natur zu, in dem er mit seinem Gesang nur noch Tiere und Pflanzen erfreut, jedoch alle Frauen abweist.⁹⁵ So wird er schließlich von verschmähten, wild gewordenen kikonischen Frauen, bei Ovid auch als Mänaden benannt, getötet, die Glieder von seinem Körper gerissen und der Kopf in den Fluss Hebros geworfen, wo er bei Vergil bis zum letzten Moment Klagelieder auf Eurydike singt.⁹⁶ Bei Orpheus wird das Zerreißen des Orpheus' wesentlich bildreicher und grausamer beschrieben, begleitet von u.a. »bacchantische[m] Heulen«⁹⁷. Allein durch das gemeinsame Ende Orpheus' und Eurydikens in der Unterwelt wird eine Art Happy End kreiert.

Es zeigt sich an diesen beiden Geschichten, dass – auch wenn die Unterwelt vergleichsweise spärlich beschrieben wird und der Fokus auf anderen Teilen der Geschichte liegt – es ein gewisses Grundgerüst an Elementen gibt, die die Unterwelt auszeichnen und immer wieder aufgerufen werden. So stellt sich auch Ovids Orpheus wieder bewusst in die Tradition der Jenseitsreisenden und für den zeitgenössischen Leser dürfte bereits mit den wenigen vorhandenen Hinweisen ein spezifisches Bild evoziert worden sein. Neu sind hingegen die Rolle bzw. Figuren des Herrscherpaares in der Unterwelt und

90 Vgl. OVID: *Metamorphosen*, S. 493.

91 Vgl. FLETCHER: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture*, S. 44.

92 Vgl. OVID, *Metamorphosen*, S. 495; VERGIL: *Georgica*, S. 249.

93 Vgl. OVID: *Metamorphosen*, S. 495.

94 Vgl. Ebd., S. 497; VERGIL: *Georgica*, S. 249.

95 Vgl. VERGIL: *Georgica*, S. 249f; OVID: *Metamorphosen*, S. 497-499.

96 Vgl. VERGIL: *Georgica*, S. 251.

97 Vgl. OVID: *Metamorphosen*, S. 541.

der Verzicht auf eine interpretierende und beschützende Begleiterfigur sowie der potentiell negative Ausgang des Unterfangens, der – auf jeden Fall in Ovids Fall – auch mit dem hier weniger heroischen Charakter des Reisenden in Verbindung stehen könnte.

2.2 Das christlich-mittelalterliche Korpus – Dante

Dantes »Die göttliche Komödie«

In Dantes »Göttlicher Komödie«, entstanden 1307 bis ca. 1321, begibt sich der Protagonist, Dantes literarisches Alter Ego, auf eine Reise durch eine Imagination des christlichen Jenseitsraums, eingeteilt in drei Bücher, die den Hauptbereichen des Jenseits gewidmet sind – Inferno (Hölle), Purgatorio (Fegefeuer) und Paradiso (Paradies). Der Zweck seiner Reise unterscheidet sich insoweit von bereits bekannten, da diese Geschichte einer Jenseitsreise nicht in ein größeres Werk eingebettet ist. Erst am Ende wird klar, dass sie dem Zweck dient, das im Jenseits Gesehene schriftlich festzuhalten.⁹⁸

Bereits zu Beginn lässt sich sagen, dass Dantes Verarbeitung als Gipfel des Topos in der westlichen Literatur gilt⁹⁹ und sich der Tradition, in der er sich befindet, nicht nur bewusst ist, sondern sich auch dezidiert in diese Traditionslinie stellt. Er bezieht und verbindet antike und mittelalterliche Motive, besonders die »Aeneis« und die mittelalterliche »Visio Pauli« betreffend.¹⁰⁰ Dass besonders Vergil einen großen Einfluss auf das Werk hat,¹⁰¹ sieht man daran, dass dieser als Führer durch die Hölle gewählt wurde und sich in dieser zahlreiche Figuren der antiken Mythologie wiederfinden, im christlichen Kontext jedoch zu Dämonen umgedeutet.¹⁰² Die Funktion der Führergestalt wird gleichzeitig jedoch abgewandelt, indem Dante für das Paradies eine neue Begleiterin an die Seite gestellt bekommt. Bei dieser handelt es sich um Beatrice, welche einerseits an die starken weiblichen Führerfiguren wie die Sybille erinnert, aber auch an die mittelalterliche Figur des »angelus

98 Vgl. ALIGHIERI, Dante: *Commedia*. In deutscher Prosa von Kurt Flasch. 2. Auflage. Frankfurt a.M.: Fischer 2017, S. 466.

99 Vgl. GRAF: *Travels to the Beyond*, S. 12.

100 Ebd.

101 Vgl. FLETCHER: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture*, S. 35.

102 Vgl. ALIGHIERI: *Commedia*, S. 21f.

interpretus«, den Deuteengel, der nicht nur das Geschaute, sondern auch den dahinterliegenden Sinn und die allumfassende Ordnung erklärt.¹⁰³

Räumlich gesehen nimmt Dante vor ihm bereits bestehende Strukturen auf und arbeitet sie weiter aus. Wie bereits erwähnt existiert eine Grobeinteilung in drei Sphären, die in diesem Fall hierarchisiert und auf einer vertikalen Achse angeordnet sind. Die Reise ist ein Abstieg bis zum tiefsten (und damit einhergehend schlimmsten) Punkt der Hölle unter die Erde¹⁰⁴ mit darauffolgendem Aufstieg auf den Läuterungsberg¹⁰⁵ bis hin in die überirdischen Sphären verschiedener Himmelsbereiche.¹⁰⁶ Die Beschreibungen des Raums werden dabei mit jedem Gebiet unkonkreter und abstrakter – in der Hölle gibt es noch genaue topologische Angaben, wie der Umfang verschiedener Gräben in Meilen,¹⁰⁷ im Paradies muss er Apollo um Hilfe anrufen, um überhaupt in der Lage zu sein, davon zu erzählen.¹⁰⁸ Eine Aufteilung in verschiedene Gebiete war, wie gesehen, bereits in der Antike üblich, eine so dezidierte und – seit dem Mittelalter begonnene¹⁰⁹ – auf die Regel- und Glaubenssätze der christlichen Religion zugeschnittene Version ist jedoch ein Novum. So definiert Dante für die Hölle zahlreiche Unterkategorien, die sogenannten Höllenkreise, welche abgestimmt sind auf die jeweiligen Vergehen im Leben und ihre entsprechenden Strafen.¹¹⁰ Der Läuterungsberg ist aufgeteilt nach den sieben Todsünden¹¹¹ und die himmlischen Sphären des Paradieses nach neun christlichen Tugenden.¹¹²

Die Hölle gestaltet sich im Weitesten so, wie bisherige negativ konnotierte Unterwelten es hielten. Sie wird beschrieben als »unzerstörbarer Ort, wo du

103 Vgl. WEITBRECHT, Julia; BENZ, Maximilian: Die Formierung des Jenseits als Bewegungsraum in Jenseitsreisen der Spätantike und des Mittelalters (»Paulus-Apokalypse«, »Visio Pauli«, »Visio Tnugdali«). In: *Mittellateinisches Jahrbuch* 46 (2011) 2, S. 230, 239.

104 Vgl. ALIGHIERI: *Commedia*, S. 158.

105 Ebd., S. 169.

106 Ebd., S. 323.

107 Ebd., S. 131.

108 Ebd., S. 317.

109 Vgl. BEINERT, Wolfgang: Inkarnatorischer Realismus. Die Ausgestaltung der Descensus-Lehre im Abendland. In: HERZOG, Markwart (Hg.): *Höllen-Fahrten. Geschichte und Aktualität eines Mythos*. Stuttgart: Kohlhammer 2006, S. 71 (= Irseer Dialoge, Bd. 12.)

110 Vgl. ALIGHIERI: *Commedia*, S. 52-55.

111 Ebd., S. 238-240.

112 Ebd., S. 316.

Verzweiflungsschreie hörst und die endlosen Leiden der Geister siehst, wo jeder den zweiten Tod herausschreit.«¹¹³ Besonders auditiv wird stark mit den Leiden der Bewohner gearbeitet, Seufzer, Weinen und endlose Schmerzensschreie sind omnipräsent¹¹⁴ und vermitteln nicht nur eine ständig herrschende Kakophonie, sondern auch eine ungemaine Weite des Raumes, in welcher diese widerhallen kann. Den Raum prägen neben einzelnen topologischen Besonderheiten, wie der Übernahme antiker Flüsse wie u.a. des Acherons und des Styx,¹¹⁵ vor allem Dunkelheit,¹¹⁶ Blut und Feuer. So wird der Styx als »toter Tümpel«¹¹⁷ beschrieben, es gibt kochende Blutströme in manchen Kreisen,¹¹⁸ Feuerregen in anderen,¹¹⁹ allerdings auch gelegentliche Vegetation, wie den Wald der Selbstmörder.¹²⁰ Hinzu kommt die, in anderen Reisen bisher noch nicht betrachtete, olfaktorische Dimension. Die Hölle nimmt ein »Übermaß an Gestank« ein, an den man sich erst nach und nach gewöhnen muss.¹²¹ An anderer Stelle wird dieser auch konkretisiert zu einem Gestank »wie von verfaulenden Gliedern«.¹²²

Bevölkert wird diese Höllenversion nicht nur von den zu strafenden Toten, sondern auch von einer Unzahl dämonischer Geschöpfe, die nicht nur auf die antike Mythologie hinweisen – z.B. Zerberus¹²³ oder Minos als Höllenrichter¹²⁴ –, sondern auch von Teufelsgestalten – nicht zu verwechseln mit Lucifer –, die in Ober- und Unterteufel eingeteilt sind und als Folterer dienen.¹²⁵ Der Widersacher selbst findet sich als gewaltiges Wesen am Grunde der Hölle, gefangen im Eisse Kokytus,¹²⁶ und dient Dante und seinem Begleiter schließlich als Mittel des Aufstieges zum Läuterungsberg.

113 Vgl. ALIGHIERI: *Commedia*, S. 14.

114 Ebd., S. 19, 23.

115 Ebd., S. 21, 39.

116 Ebd., S. 21, 23, 108.

117 Ebd., S. 41.

118 Ebd., S. 57.

119 Ebd., S. 65.

120 Ebd., S. 60.

121 Ebd., S. 52.

122 Ebd., S. 132.

123 Ebd., S. 32.

124 Ebd., S. 28.

125 Ebd., S. 93f.

126 Ebd., S. 155f.

Dieser ist räumlich bereits wesentlich positiver konnotiert: Dunkelheit wird von Licht abgelöst, der Berg befindet sich auf einer Insel mitten im Meer.¹²⁷ Erstmals zählen Engel zum Figureninventar, auf welches Dante trifft¹²⁸ – diesem kommt die Aufgabe zu, ein Tor zu bewachen, welches erneut als Eingang zu diesem Bereich des Jenseits dient, und gleichzeitig die wesentlich strengeren Eingangskriterien als in der Hölle durchzusetzen. Dante darf nur den Läuterungsberg betreten, wenn er mit dem Mal eines siebenfachen P von ihm versehen wird, welches er im Verlauf der Reise nach und nach abwaschen muss.¹²⁹

Entsprechend seiner Funktion ist der Läuterungsberg weniger schauerlich ausgestaltet, da es sich bei ihm auch nicht um den Ort ewiger Strafe handelt. Stattdessen trifft man hier auf menschlich geformte Wege und künstlerisch ausgearbeitete Reliefs aus Marmor, welche durch verschiedene Beispiele die Sünden dieses Bereichs veranschaulichen.¹³⁰ Den größten Teil des Weges, den man auf dem Läuterungsberg zurücklegt, prägen nacktes Gestein.¹³¹ Erst am Ende der Reise wird eine räumliche Grenze zum vorhergehenden durch ein reinigendes Feuer gezogen.¹³² Auch auditiv hält sich der Schrecken in Grenzen; weniger als von Wehklagen und Schmerzensschreien ist der Raum hier vereinzelt von Ausrufen und Gesang erfüllt,¹³³ wodurch sogar eher ein angenehmer, wenn nicht zumindest ein dem Zweck entsprechender, hoffnungsvoller Eindruck erweckt wird, da schlussendlich das irdische Paradies betreten werden kann, welches als paradiesischer Garten mit Vögeln, Wiesen, Bäumen und reinen Gewässern wie den Flüssen Lethe und Eunoë inszeniert wird,¹³⁴ grob gleichzusetzen mit dem Elysium Vergils.

Im Himmel angekommen bricht jedoch eine nachvollziehbare Beschreibung des Raumes ein. Abgesehen von der aufeinanderfolgenden Staffelung der verschiedenen Himmelsphären und der Positionierung weit über der Erde, auf welche Dante hinabschauen kann,¹³⁵ bleibt der Raum doch zu abs-

127 Ebd., S. 163f.

128 Vgl. ALIGHIERI: *Commedia*, S. 199.

129 Ebd., S. 199f.

130 Ebd., S. 203, 212.

131 Ebd., S. 216.

132 Ebd., S. 282.

133 Ebd., S. 215, 217, 227.

134 Ebd., S. 287-291.

135 Ebd., S. 417.

trakt, in erster Linie charakterisiert durch intensives Licht,¹³⁶ Klang und Gesang,¹³⁷ die das menschliche Wahrnehmungsvermögen überschreiten.¹³⁸ Bevölkert wird dieser Raum entsprechend von herausragenden Individuen, Engeln, und besonders die hervorgehobene Rolle von Frauen in der himmlischen Sitzordnung fällt auf.¹³⁹ Nachdem Dante dies alles geschaut hat, endet die Jenseitsreise, jedoch wird von keinem Rückweg berichtet, wobei dieser zurück aus den himmlischen Sphären auf die Erde auch schwer vorzustellen wäre.

Es zeigt sich somit, dass Dante in der Behandlung dieses Topos viel bekanntes Material aus bereits vorhandenen Quellen gezogen hat und dieses in einer Präzision und einem Detailgehalt neu zusammengefügt und Neues hinzugefügt hat, wie es vor ihm noch keiner getan hat. Insbesondere die verstärkte Hierarchisierung der Bereiche und der ausgearbeitete Katalog von Vergehen und Bestrafung/Sühne fallen auf, genauso wie auch der Reisende selbst. Bei diesem handelt es sich nicht um einen Krieger oder Heros, er verkörpert keinen besonderen Typus außer den des Dichters, welcher mit Attributen wie Mut oder Stärke in Verbindung gesetzt werden würde. Am ehesten ähnelt er noch Orpheus als Poet. Er ist somit vollkommen hilflos auf seiner Reise, vollkommen auf Schutz und Hilfe seiner Begleiter angewiesen. Wodurch er sich allerdings auszeichnet, ist seine ausgeprägte Empathie und sein Mitleid für alle Seelen, denen er begegnet,¹⁴⁰ was ihn sogar noch als besonders geeignet erscheinen lässt, um über das von ihm Geschaute zu berichten.

2.3 Zwischenfazit I

Durch die Betrachtung der verschiedenen Darstellungen von Jenseitsreisen lässt sich erkennen, dass sich trotz des gemeinsamen Themas und einiger Grundstrukturen doch zahlreiche Unterschiede und verschiedene Gewichtungen und Schwerpunkte in der Behandlung ausmachen lassen. Was ihnen jedoch allen gemein ist, ist das Bewusstsein der eigenen Tradition dieses Topos und die explizite Auseinandersetzung mit dieser Tradition. Der Topos

136 Ebd., S. 319, 323.

137 Ebd., S. 382, 405, 423

138 Ebd., S. 405, 420.

139 Vgl. ALIGHIERI: *Commedia*, S. 461.

140 Ebd., S. 19, 24, 31.

Jenseitsreise stellt damit, nach Böhme, eine »Transformationskette« dar, welche als historischer Normalfall gilt.¹⁴¹

Elemente, die in dieser Transformationskette oftmals beibehalten werden, sind u.a. die Figur eines Begleiters/Mentors/Beschützers, welche unterschiedlichen Typen des Jenseitsreisenden zur Seite steht. In der »Politica« wird zwar keine solche Figur explizit genannt, dennoch benötigt Er die Berichte der verstorbenen Seelen, da er die einzelnen Bereiche nicht selbst schaut. Gerade Frauen scheinen in dieser Funktion eine besondere Rolle zugesprochen zu werden, so wie es bei der Sybille und bei Beatrice der Fall ist.

Ein ebenso beständiger Faktor ist der Aufbau des Raums, welcher zwar mal in die Horizontale, mal in die Vertikale gegliedert wird, jedoch in allen Fällen – und je weiter man historisch voranschreitet auch immer kleinteiliger und detaillierter – ein bestimmtes Set an Bereichen hat, welche von der Grobeinteilung »neutraler Raum«, »Ruhestätte der »Guten««, »Strafort der »Bösen«« bis hin zu zahlreichen Unterkategorien reichen kann, welche alle ein sehr genau definiertes Set an »Zulassungsbeschränkungen« und gegebenenfalls damit zusammenhängenden »Bestrafungen« haben. Sowohl im vorchristlichen wie auch im christlichen Jenseitsraum ist dabei auffallend, dass vor allem der Strafverfolgung moralischer und sittlicher Verfehlungen Rechnung getragen wird.¹⁴² Die Entscheidung, welche Seele in welchen Bereich kommt, wird dabei von einem Richter getätigt, bei dem es sich interessanterweise nicht um den jeweils höchsten Gott/die Schöpferfigur handelt – davon ausgenommen ist der Orpheus-Mythos, bei dem ein solcher Selektionsprozess erst gar nicht beschrieben wird.

In der Ausgestaltung des Raumes werden meist dieselben Wege gegangen. Mal mag der Fokus mehr auf den Gräueln der Straforte liegen, mal auf den Wundern des Paradieses – wenn dieses nicht die Grenzen des durch den Menschen Beschreibbaren erreicht –; in der Art, wie sie beschrieben werden, greifen alle Autoren jedoch zu denselben Motiven: Es wird der Anschein eines sehr weiten Raumes erweckt, der sich erst im Prozess der Reise konstituiert,¹⁴³ das Paradies bzw. der Himmel stellt sich dar als lichtüberflutet, eine Naturidylle, erfüllt von Freude und Glückseligkeit, oder auch als kosmischer

141 Vgl. BÖHME: *Einladung zur Transformation*, S. 11.

142 Vgl. u.a. GIEBEL: *Mythenliteratur in Europa*, S. 52.

143 Vgl. WEITBRECHT; BENZ: *Die Formierung des Jenseits als Bewegungsraum*, S. 231.

Raum, oft auditiv ausgestaltet mit Gesang und Musik. Die Straforte hingegen sind immer unterirdisch gelegen und entsprechend dunkel und bedrohlich. Alles, das als lebensspendend interpretiert werden könnte, wird in seiner verkehrten, verdorbenen Form wiedergegeben: schlammige statt klare Flüsse, verbrennendes statt lebensspendendes Feuer, Dornengestrüpp oder Wälder, in denen die Seelen von Selbstmördern leben, statt blühende Vegetation. Hinzu kommt eine klangliche Umgebung ewigen Lärms, die aus Schreien und Wehklage, einer Kakophonie aus Folter und Leid, besteht. Eine Ausnahme stellt der Läuterungsberg bei Dante dar, in welchem trotz seiner Kargheit und den Qualen, die die Sühnenden ob ihrer Sünden durchmachen müssen, oft Gesang zu vernehmen ist und auch eine Feuerwand nicht nur Bestrafung, sondern als reinigendes Feuer dient.

Ergänzt wird diese Umgebung durch eine Unzahl an Kreaturen, welche sich aus den Seelen der Verstorbenen und – überraschenderweise als sehr stabiles Motiv auch im christlichen Kontext – mythischen Figuren zusammensetzt. Durch diese reine Masse allein wird sowohl die Größe des Raumes hervorgehoben als auch der Eindruck des Lärms unterstützt. Jedoch findet sich diese heterogene Masse an Kreaturen nur in den neutralen bzw. negativ besetzten Räumen. Im positiven Jenseitsraum fällt die Funktion folternder Kreaturen und Dämonen – wie die Wesen der antiken Mythologie bei Dante uminterpretiert werden – weg; stattdessen finden sich dort oftmals nur die Seelen Verstorbener mit einem herausragendem Leben wieder, bei Dante ergänzt durch Engel.

In der Figur des Jenseitsreisenden finden sich wiederum wesentliche Unterschiede in den verschiedenen Auseinandersetzungen mit dem Topos. Männlein-Robert macht für die Jenseitsfahrer der Antike nach Odysseus zwei wesentliche Gruppen aus: 1. bekannte Figuren und Helden der Mythologie und 2. besondere, »göttliche« Männer mit außerordentlichen seelischen Kräften.¹⁴⁴ Diese können wir jedoch noch um die Gruppe des stellvertretenden »Jedermanns« erweitern, wie man sie beispielsweise in Platons *Er* oder beim unheroisch und rein poetisch veranlagten Dante findet – bei letzterem auch wieder mit auffallender Parallelziehung zum Sänger und Poeten Orpheus. Auch führen die Protagonisten ihre Reise aus unterschiedlichsten Motiven aus, gemein ist ihnen jedoch, dass sie im Prozess der Verfolgung ihres Ziels

144 Vgl. MÄNNLEIN-ROBERT: *Vom Mythos zum Logos?*, S. 49.

als Vermittler zwischen Gott/Götter und Menschen etabliert werden,¹⁴⁵ wenn diese Position nicht schon von Anfang an klargemacht wurde, wie es beispielsweise bei Er der Fall ist, dem direkt mit seiner Ankunft im Jenseits der Auftrag gegeben wird, zu berichten. Diese Individuen heben sich ab von den normalen Sterblichen durch ihren heroischen Typus (Aeneas), ihre besondere Auserwählung (Aeneas, Er, Dante) oder ihre einzigartigen Fähigkeiten (Orpheus). Gleichzeitig wird aber auch ihre Menschlichkeit unterstützt, indem sie selbst im Jenseits auf die Hilfe ihres Begleiters angewiesen sind, wie Dante besondere Empathie zeigen, oder durch ihr Aufeinandertreffen mit verstorbenen Bekannten und Geliebten, die ihre Verletzlichkeit und ihren Verlust hervorheben.¹⁴⁶

An diesen Figuren zeigt sich nicht nur, dass der Topos der Jenseitsreise selbst einige Transformationen unterläuft, sondern dass ihm auch ein Element der Transformation zu eigen ist,¹⁴⁷ das seine Funktion auf Ebene der Erzählung ausmacht. In der »Politeia« wie auch in der »Göttlichen Komödie« werden die Reisenden vom Jedermann zum Berichterstatter des Jenseits. In der »Aeneis« erhält der nach seiner Ankunft gebrochene und verunsicherte Aeneas eine Zukunftsvision, die ihm die Stärke und Moral gibt, sein Ziel weiter zu verfolgen. Im Orpheus-Mythos muss der Protagonist lernen, Abschied zu nehmen und die Unabänderlichkeit des Todes anzuerkennen. Jedoch wird bereits in den Transformationen der Figuren Ers und Dantes – genauso wie durch den Bestand philosophischer Auseinandersetzungen mit der Jenseitsreise – deutlich, dass sich die Funktion dieses Topos nicht alleine auf der diegetischen Ebene erschöpft. Inwiefern sich noch eine weitere Funktion auf der extrafikcionalen Ebene konstituiert, soll im Folgenden betrachtet werden.

145 Vgl. GEORGIADIS, Rebecca: To Hell and back. The Function of the Ancient Greek Hero's Katabasis. In: *Classicum* 43 (2017), S. 2.

146 Vgl. FLETCHER: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture*, S. 31.

147 Ebd., S. 15.

3. Die Jenseitsreise als Reflektion des Welt- und Selbstverständnisses

Wie bereits angerissen wird in einigen Details der vorangehend beschriebenen Unterweltsreisen deutlich, dass sich die Funktion der Jenseitsreise nicht allein auf diejenige beschränken kann, die sie für den Reisenden innerhalb der Diegese einnimmt. Dies zeigt sich besonders stark in der »Göttlichen Komödie« wie auch in der »Politeia«, da die Jenseitsreise hier keiner umfassenderen Handlung untergeordnet ist, deren Ziel diese Reise dient – Ers Jenseitsreise ist zwar in eine größere Geschichte eingebettet, in dieser spielt der Reisende jedoch keine Rolle mehr. Hier dient die Schau des Jenseits alleine sich selbst bzw. der Berichterstattung, denn beide Protagonisten werden mit der Aufgabe versehen, das Geschaute an die Lebenden weiterzutragen. Somit muss also nach Männlein-Robert ein Unterschied gemacht werden zwischen der persönlichen Bedeutung der Jenseitsreise für den Helden und der »Jenseitsvision [...] [als] eine[m] allgemeinen, generellen Einblick ins Jenseits«.¹ Doch könnte diese berichterstattende Funktion auch auf der diegetischen Ebene stattfinden, indem nach der Rückkehr aus dem Jenseits die Erzählung weitergeht und geschildert wird, wie der nun in das jenseitige Wissen eingeweihte Reisende seinen Mitbürgern alles Geschaute berichtet.

Dies geschieht jedoch nicht. Auch in anderen Jenseitsreisen gibt es Hinweise darauf, dass diese über ihren rein diegetischen Zweck hinausgehen. So wird an vielen Stellen darauf hingewiesen, dass Aeneas' Unterweltsfahrt vielmehr einen Umweg als einen notwendigen Schritt zum Erreichen seines Ziels, der Siedlung in Italien, darstellt² – wobei in den vorherigen Einzelana-

1 Vgl. MÄNNLEIN-ROBERT: Vom Mythos zum Logos?, S. 56.

2 Vgl. u.a. VIELBERG, Meinolf: Omnia mutantur, nihil interit? Virgil's Katabasis and the Ideas of the Hereafter in Ovid's Metamorphosis. In: NICKLAS, Tobias; MARTINEZ GARCIA, Florentino; VERHEYDEN, Joseph (Hg.): Other Worlds and Their Relation to This World.

lysen dem widersprechend herausgearbeitet wurde, dass der Einbau dieses Topos wesentlich zur Charakterentwicklung und -festigung Aeneas' beigetragen hat, die immerhin mit für das Erreichen seines Ziels verantwortlich ist. Der Moment, in dem innerhalb der Unterwelt der Blick in den Tartaros geworfen und das dort Wahrgenommene so detailliert wie möglich beschrieben wird, obwohl Aeneas keinen Zutritt zu diesem Bereich hat und dieser somit für ihn und sein Vorankommen nicht von Interesse ist, sondern alleine für den Leser bzw. das Publikum getätigt wird,³ weist auf eine über die diegetische Ebene hinausweisende Funktion hin.

Diese Funktion lässt sich daraus schließend auf der extrafikionalen Ebene finden, mit dem Leser als Adressaten und Zielpublikum, mit dessen Welt- und Selbstverständnis der Topos verknüpft ist, es reflektiert und gleichzeitig bildet. Durch dieses Verorten der Funktion auf der extrafikionalen Ebene kann man auch darauf schließen, dass selbst die Jenseitsreisen diese Funktion bedienen, bei denen die Berichterstattung des Geschauten nicht explizit als Aufgabe des Reisenden angeführt wird, da das Berichten für den Leser ja im Akt des Schauens durch den Reisenden bzw. im Akt der Aneignung durch den Leser im Lesen selbst erfolgt. Selbst in jener Jenseitsreise, welche am spärlichsten Hinweise darauf gibt, dass eine solche Vermittlungsfunktion durch die eingehende Schau des Jenseits bezweckt wird – den beiden Versionen des Orpheus-Mythos –, kann es durchaus sein, dass ihr zu einem früheren Zeitpunkt auch diese Funktion expliziter zuzurechnen war. Wie bereits erwähnt deuten die Verarbeitungen von Vergil und Ovid darauf hin, dass es sich schon um einen seit Langem bekannten Mythos handelt. Und ebenso wie geschätzt wird, dass es eine frühere Version mit Happy End gab, geht man teilweise auch davon aus, dass es Versionen gab, die einen umfänglicheren Blick auf das Jenseits boten: »Denkbar ist, dass für ihren [Anm.: frühere Versionen des Mythos] Protagonisten, den Mysterienstifter Orpheus, die Erkundung des Hades Ziel der Fahrt gewesen ist.«⁴ Doch unabhängig davon, wie explizit sich eine mögliche Funktion der Jenseitsreise aus dem Darstellungsumfang ableiten lässt, bleibt zu hinterfragen, mit welchem Weltbild der Topos der Jenseitsreise hier korrespondiert, da es sich zwischen vorchristlicher Antike und christlicher Neuzeit schließlich um zwei sehr unterschiedliche Zeiten handelt.

Early Jewish and Christian Traditions. Leiden, Boston: Brill 2010, S. 169 (= Supplements to the Journal for the Study of Judaism, Bd. 143).

3 Vgl. GIEBEL: *Mythenliteratur in Europa*, S. 47.

4 Vgl. KLODT: *Der Orpheus-Mythos in der Antike*, S. 55.

In den Aspekten, die für die Inbezugnahme der Jenseitsreise und der Jenseitsschau im späteren Verlauf relevant sind, befinden sich die Unterschiede zwischen diesen Zeiten jedoch auf der Oberfläche. Beide haben eine dominante Religion, die Auswirkungen auf alle Bereiche des Lebens hat und insbesondere Einblicke in die Welt und ihre tagtäglichen sowie außergewöhnlichen Phänomene geben soll. Darin eingeschlossen sind Politik, Wissenschaft, Wirtschaft, das Privatleben und vieles mehr. Handelt es sich bei der einen um einen Monotheismus, bei der anderen um einen Polytheismus (der griechische wie auch der römische Götterglaube werden hier zusammengefasst, da letzterer sich stark an ersterem orientiert), so sind beide doch sinngebende Instanzen, erklären die Stellung des Menschen in der Welt, Naturphänomene etc.

Es handelt sich hier, Makropoulos folgend, um Ordnungssysteme »mit einem sinnvoll orientierten Kosmos im Kern«. ⁵ Das heißt, dass es wenig Varianz und Optionenvielfalt in Bezug auf Interpretationsmuster für einzelne Phänomene und sinnstiftende Fragen innerhalb dieser Ordnungssysteme gibt, solange sie diesen einen »sinnvoll orientierten Kosmos im Kern« haben, der ihr Weltbild und Selbstverständnis in dieser Welt regelt. Dies kann auch mit dem Begriff der Kontingenz beschrieben werden als »Wahl aus gegenseitig exklusiven Möglichkeiten«, ⁶ auf diesen Begriff soll jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt zurückgekommen werden. An dieser Stelle genügt es, darauf zu verweisen, dass dieses Bewusstsein einer »Wahl aus gegenseitig exklusiven Möglichkeiten« in diesen Ordnungssystemen mit ihrem festen Kern jeweils nicht prominent vorhanden ist, sondern nach Makropoulos allenfalls in einer »Grauzone des Beiläufigen« existiert. ⁷ Im Folgeschluss heißt das, dass sowohl im antiken wie im christlichen Weltbild der jeweiligen Zeit das Bewusstsein von verschiedenen Möglichkeiten durch die religiös gefestigte Ordnung des Kosmos eingeschränkt war. Man hat keine Wahl aus verschiedenen Interpretationsangeboten dafür, warum die Dinge so funktionieren, wie sie es tun, warum man die Stellung im Leben hat, die man innehat, und wie sich die Welt und ihr zugrunde liegender Sinn konstituieren, sondern kann nur auf die Interpretationsangebote zurückgreifen, die die jeweils

5 Vgl. MAKROPOULOS, Michael: Modernität als Kontingenzkultur. Konturen eines Konzepts. In: GRAEVENITZ, Gerhart von; MARQUARD, Odo (Hg.): Kontingenz. München: Fink 1998, S. 68 (= Poetik und Hermeneutik, Bd. 17).

6 Ebd., S. 60.

7 MAKROPOULOS: Modernität als Kontingenzkultur, S. 68.

vorherrschende Religion bietet⁸ und die einen Absolutheitsanspruch von sich behaupten.

Insbesondere dienen diese beiden Religionen und die Mythen, die sie bieten (hier macht es wenig Unterschied, um welche der beiden es sich handelt, wie sich im Folgenden noch zeigen wird), dazu, die metaphysischen Themen und Fragen zu erklären, deren Antworten sich in der einfachen Weltbeobachtung nicht finden lassen. Mythen werden dabei als Manifestationen eines kollektiven menschlichen Bedürfnisses gefasst, die Realität zu begreifen und in einen Zusammenhang zu bringen,⁹ unabhängig davon, um welche Mythen welcher Religion es sich handelt: »Myths explain the structure and order of the world in which we live. They supply a viable explanation to the origins of elements of our consciousness and plausible reasons for the current state of affairs.«¹⁰ Dabei nehmen sie u.a. auch eine kosmologische Funktion ein, in der sie der Menschheit ein Bild des Kosmos geben, wie er sich zusammensetzt und von wem dieser bevölkert wird,¹¹ genauso wie sie die Funktion im »Kleinen« erfüllt, dem Individuum Anleitungen und Hinweise an die Hand zu geben, um sein Leben angemessen zu führen.¹²

An diesem Punkt kommt der Topos der Jenseitsreise als Teil von Mythen zum Tragen. Die Frage nach dem Leben nach dem Tod lässt sich als eine anthropologische Konstante sehen, auf welche diese Ordnungssysteme mit ihrem »festen Kern« eine Antwort geben müssen, da ihr »sinnvoll orientierter Kosmos« ansonsten lückenhaft wäre. Somit tragen die Jenseitsreisen, indem

8 Angemerkt sei hier, dass keinesfalls unterschlagen werden soll, dass es zu den verschiedenen Zeiten neben den vorherrschenden Religionen natürlich auch abweichende Strömungen, z. B. wissenschaftlicher Natur, gab und auch das Bewusstsein über andere Religionen mit anderen Interpretationsangeboten vorhanden war, wie z. B. das frühe Christentum während der römischen Antike oder auch der Islam neben dem Christentum. Diese Religionen wurden aber entweder nicht als solche anerkannt (das frühe Christentum als Sekte) bzw. Irrglaube und ketzerisch dargestellt (der Islam). In keinem Fall handelte es sich hier um eine »Begegnung auf Augenhöhe« zweier Weltanschauungen, die das Primat der einen und ihrer Interpretationsangebote erschüttern könnte.

9 Vgl. LANDMAN, Mario: *Dream of a Thousand Heroes: The Archetypal Hero in Contemporary Mythology with Reference to The Sandman by Neil Gaiman*. Master Thesis. Pretoria: University of South Africa 2006. <http://uir.unisa.ac.za/handle/10500/2444> (letzter Zugriff: 26.01.2021).

10 Vgl. LANDMAN: *Dream of a Thousand Heroes*, S. 154.

11 Ebd., S. 142.

12 Ebd., S. 140.

sie diese Fragen durch die Schau des Gegenstands des Interesses beantworten, wesentlich dazu bei, diesen »festen Kern« des Ordnungssystems zu konsolidieren und das Ordnungssystem somit wirkmächtig genug zu machen, um sein »Primat« gegenüber anderen zu behaupten. Man stelle sich nur die Frage, welchem System man lieber angehören möchte: dem, das einem Antworten auf seine Ungewissheiten gibt, oder dem, das einen über wesentliche Fragen des Sinns, der Existenz im Leben und des Schicksals danach im Dunkeln lässt?¹³ Doch Fragen nach dem Jenseits sind wesentlich mit Fragen des diesseitigen Lebens verknüpft. So bemerkt auch Fletcher: »[...] many treatments of the land of the dead [are] chiefly about life, and offer[...] explanations of its mysteries and advice about the future.«¹⁴ Gerade im Hinblick auf seine Lebensführung im Diesseits möchte das Individuum erfahren, was es im Jenseits erwartet, und vor allem: was es erwartet, abhängig davon, wie es während seines Lebens im Diesseits handelt.

Durch die Nutzung des literarischen Jenseitsreisenstopos kann diesem Bedürfnis nachgekommen werden; durch sie kann der Autor ein tradiertes Modell der Weltanschauung vergegenwärtigen, reflektieren oder auch festigen,¹⁵ in dem diese und weitergehende Fragen verhandelt werden. Am besten kann dies nach Bräutigam innerhalb solcher Reisen vor allem dann geschehen, wenn man in ihnen »[e]inen übergeordneten Standpunkt [einnimmt], von dem aus der Kosmos überblickt und eine Ordnung oder Un-Ordnung überschaut wird«,¹⁶ so wie es beispielsweise bei Dante im »Paradiso« deutlich gemacht wird. Eine solche Überblicksleistung muss jedoch nicht zwingend immer aus einer himmlischen Position stattfinden,¹⁷ auch die Schau des »unterirdischen« Jenseits und von Teilen des Jenseits kann schon genügen, um wesentliche Fragen an die Beschaffenheit der Welt und des Seins zu beantworten und damit in gleicher Weise das Weltverständnis des vorherrschenden Ordnungssystems zu festigen als auch zu konstituieren – dies sieht man insbesondere in antiken Unterweltsfahrten, in denen die positiven wie auch negativen Bereiche noch in einer vertikale Hierarchisierung angeordnet sind.

13 Auf berechnete Einwände, die auf Entwicklungen in Richtung Atheismus, Nihilismus und Säkularisierung hinweisen, soll im Kapitel 5 eingegangen werden.

14 Vgl. FLETCHER: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture*, S. 21.

15 Vgl. BRÄUTIGAM: *Zwischen Offenbarung und metaphysischer Losigkeit*, S. 119f.

16 Ebd., S. 82.

17 Ebd., S. 83.

Wie bereits erwähnt ist die wesentliche Aufgabe, die der Jenseitsreise auf der extrafikcionalen Ebene zukommt, der der Sinnstiftung, indem erhellert wird, wie es im Jenseits vor sich geht und Einsichten in die tieferen Zusammenhänge von Welt und Schicksal gegeben werden. Hierdurch wird nach Giebel der Mensch transformiert¹⁸ – ob sie damit nun den Reisenden oder die Leser meint, wird dabei nicht deutlich gemacht; es kann jedoch mit Verweis auf die folgende Argumentation behauptet werden, dass dies auf beide Parteien zutrifft. Denn noch weit mehr, als nur den Reisenden zu transformieren, steht auch – bei einem Großteil der Reisen, wie sich zeigen wird – das Ziel im Raum, die Leser zu transformieren bzw. zu konvertieren. Dies verdeutlicht vor allem Hasenfratz, wenn er dem Topos auf der extrafikcionalen Ebene eine Orientierungs- und Heilsfunktion für Lebende wie Tote bescheinigt: »Sie weisen den Seelen den richtigen Weg in eine kartographierte Andere Wirklichkeit, die dadurch einen Teil eines Schreckens einbüßt; sie schärfen Lebenden ein Verhalten ein, das ihnen im Diesseits und ihren Seelen im Jenseits zum Heil ausschlägt.«¹⁹ In diesem Aspekt ist sich die Forschung vollkommen einig, dass sich die extrafiktionale Funktion nicht in der reinen Neugier über das Aussehen und den Aufbau erschöpft, sondern gleichzeitig noch einen aktiven Wandel in Charakter und Lebensführung des Lesers bewirken soll,²⁰ und zwar mit dem Ziel, diese »aus dem Zustand des Unglücks zu dem des Glücks zu führen.«²¹ Dies geschieht natürlich ganz abhängig davon, welche Vorgaben das jeweilige Ordnungssystem als Rahmen eines »Zustand des Glücks« bzw. eines vorbildlich interpretierten Lebens hat, und diese von den Menschen anerkannt werden.

Worin Hasenfratz in der soeben zitierten Stelle jedoch nicht zuzustimmen ist, ist in dem vermeintlich stattfindenden Verlust eines Teils des Schreckens vor dem bzw. im Jenseits. Mag das abstrakte Unbehagen vor einem unbekanntem Ort und Schicksal vielleicht genommen werden, so wird doch der viel größere Schrecken vor einem Schicksal in einer der negativ konnotierten Bereiche des Jenseits – Hölle oder Tartaros – umso plastischer nach der Schau. Wie bei der vorangehenden Analyse ersichtlich wurde, sind gerade diese Orte von den Autoren mit besonderem Eifer ausgestaltet worden, mit

18 Vgl. GIEBEL: *Mythenliteratur in Europa*, S. 37.

19 Vgl. HASENFRATZ: *Unterweltsfahrten. In außereuropäischen Regionen*, S. 35.

20 Vgl. u.a. GRAF: *Travels to the Beyond*, S. 32.

21 Vgl. BRÜCKNER, Thomas: »Führen« und »geführt werden« in Vergils *Aeneis* und Dantes *Commedia*. In: *Deutsches Dante-Jahrbuch* 72 (1997) 1, S. 136.

allen Sinnen wahrnehmbar und mit einem starken Fokus auf Folter, Schmerz und Qualen. Die Kenntnis über ein derartigen Ort sollte die Schrecken und die Angst nur noch erhöhen, dort zu enden, sollte man scheitern oder es verfehlen, die notwendigen Handlungsanweisungen und Anregungen zur Konversion umzusetzen, die mitgegeben werden, um diesem Schicksal zu entinnen.

Gleichfalls wird mit den Schilderungen dieser Schrecken jedoch ein weiteres Bedürfnis gestillt. Die Strafen im Jenseits beziehen sich, unabhängig ob es sich dabei um eine christliche oder vorchristliche Darstellung handelt, in der Mehrzahl auf moralisch-sittliche Vergehen, genauso wie sich die Belohnungen auf ebensolche Tugenden beziehen. Bestraft werden oftmals Taten und Akte, die im diesseitigen Leben nicht oder vergeblich verfolgt werden. Die Funktion der Jenseitsreise korrespondiert hier mit einem nach Giebel »tief eingewurzelte[m] Bedürfnis der Menschen nach Gerechtigkeit«²² und bietet eine diesem anthropologischen Bedürfnis entsprechende Aussicht auf ausgleichende Gerechtigkeit durch das religiöse Ordnungssystem, welches Recht und Gesetz nicht bietet oder bieten kann. So wird den tugendhaften Kriegerern in der »Aeneis«, selbst wenn sie unrechtmäßig vor ihrer Zeit im Krieg gestorben sind, ihre Tugend belohnt und dementsprechend ein Platz in den Gefilden der Kriegshelden gesichert. Besonders eindrucksvoll sind auch die Begegnungen Dantes in der Hölle mit zahlreichen verstorbenen Zeitgenossen und für ihre Verfehlungen bekannten Persönlichkeiten, deren Fehlritte nun nach entsprechendem Maße bestraft werden.²³ Gerade die Tatsache, dass es sich hierbei oft um Berühmtheiten und Personen hohen Rangs handelt, beschwichtigt das Bedürfnis der Menschen nach einer wahrlich blinden *Justitia*, die ohne Rücksicht auf Rang und Stand handelt, anders als es im Diesseits oft der Fall sein kann. In diesem Aspekt unterscheiden sich vorchristliche Jenseitsvorstellungen wenig von denen christlicher Darstellungen²⁴ und dies bleibt als ein offenbar universeller Aspekt der extrafikionalen Funktion dieses Topos festzuhalten, den es in der späteren Analyse zu berücksichtigen gilt.

Es lässt sich festhalten, dass die Jenseitsreise als literarischer Topos eine bedeutende, wenn nicht gar ihre bedeutendste Funktion, jenseits der Diegese, sondern in Bezug auf Publikum und Leserschaft erfüllt. Sie wird dem Zweck eines religiösen Ordnungssystem dienlich gemacht, das sich durch

22 Vgl. GIEBEL: *Mythenliteratur in Europa*, S. 48.

23 Vgl. ALIGHIERI: *Commedia*, S. 59, 86f, 122-124, 148.

24 Vgl. GIEBEL: *Mythenliteratur in Europa*, S. 52.

solche Topoi in Wechselwirkung nicht nur konstituiert, sondern auch festigt und reflektiert, indem es diese benutzt, um einen umfassenden Einblick in den von diesem System vertretenen Kosmos und dessen Ordnung gibt, erklärt und rechtfertigt. In diesen Ordnungssystemen gibt es nur ein exklusives Interpretationsangebot umfassender anthropologischer und sinngebender Fragen, welchen sich der Jenseitsreisenstopos verpflichtet, alles andere wird als unwahr, daher strafenswert und in den negativ konnotierten Bereichen des Jenseits wiederzufinden dargestellt, beispielhaft dienen dafür die Nicht-Christen bei Dante.²⁵ Die Nutzung des Topos stärkt somit die Bindung an sowie die Einbindung des Lesers in das jeweilige Ordnungssystem und unterstützt seine Vormachtstellung bzw. spiegelt das vorherrschende Ordnungssystem seiner Zeit wider. Im Zuge dieser extrafiktionalen Funktion werden auf das jeweilige Ordnungssystem angepasste Handlungsanleitungen für das Individuum zur Führung eines »tugendhaften« Lebens illustriert, in Verbindung stehend zu der Visualisierung einer ausgleichenden Gerechtigkeit. Auf den Punkt bringt es Gröne mit seiner Diagnose zu Dantes »Göttlicher Komödie«, die sich aber zweifelsohne auch auf den Topos der Jenseitsreise im Gesamten anwenden lässt:

»So bedient die Jenseitsreise Dantes die Suche der Leserschaft nach der Phantastik des Überirdischen, den Stimulus von Tod und Gewalt (hier beschränkt auf Höllenkreis und Läuterungsberg) und ggf. die religiös-philosophische Frage nach einer diesseits wie jenseits umgreifenden Ethik und Sinnhaftigkeit.«²⁶

Im Folgenden soll analysiert werden, ob und inwiefern die – vermeintlich universellen – herausgearbeiteten Funktionen und Aspekte der Jenseitsreise sich auch in einer modernen Bearbeitung des Topos wiederfinden lassen und zu welchem Zwecke dieser genutzt wird bzw. welche Änderungen vorgenommen werden. Dazu werden die Jenseitsreisen in Gaimans »Sandman« zunächst auf diegetischer Ebene untersucht, bevor auf Basis der dort herausgearbeiteten Erkenntnisse zur extrafiktionalen Ebene fortgeschritten wird.

25 Vgl. ALIGHIERI: *Commedia*, S. 42, 47, 126f.

26 Vgl. GRÖNE, Maximilian: Die Jenseitsreise als Medientransfer: Dantes *Divina Commedia* in Comic und Videogame. In: MÄLZER, Nathalie (Hg.): *Comics. Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme 2015, S. 126 (= TransUD, Bd. 76).

4. »Es gab einmal einen Ort, der gar kein Ort war« – Darstellung von Hölle und Unterwelt in Neil Gaimans »Sandman«

4.1 Ein altbekannter Abstieg: Orpheus im Hades

Von den drei Jenseitsreisen, die im Laufe der Handlung des »Sandman« getätigt und betrachtet werden, handelt es sich bei dem Abstieg des Orpheus um diejenige, die sich am unmittelbarsten auf ihre literarischen Vorgänger bezieht. Obwohl diese Adaption des Orpheus-Mythos dem Leser als letzte der drei gezeigt wird – im sechsten Band »Fabeln & Reflexionen« –, soll hier dennoch im Zuge der Analyse mit ihr begonnen werden, da es sich in Anbetracht des im »Sandman« erzählten Handlungs bogens chronologisch um die erste Jenseitsreise handelt – von der zumindest erzählt wird.

In der Herangehensweise an die antiken Jenseitsreisen und dem bereits betrachteten, für diesen Topos üblichen Muster, sich durch verschiedene Mittel in die Tradition seiner Vorgänger von Jenseitsreisen zu stellen, zeigt sich bereits Gaimans besonderes Händchen dafür, mythische Stoffe zu transformieren und vor allem auch postmodern aufzuarbeiten. Diese Transformation vollzieht der Autor auch, indem er – unter den zahlreichen Aspekten, die postmoderne Literatur ausmachen – u.a. eine Ablösung von den sinnstiftenden großen Erzählungen mitunter der Religion und Wissenschaft,¹ zu denen ohne Frage auch der Topos der Jenseitsreise zählt, durch u.a. fragmentarische und vorläufige Wissensmodelle² betreibt, wie im Folgenden nachgezeichnet werden soll.

1 Vgl. KADENBACH: Pantheon der Postmoderne, S. 134.

2 Anstatt hier nun auf die Bandbreite der Merkmale postmoderner Literatur einzugehen, sollen diese in der folgenden Analyse dort herausgearbeitet werden, wo sie für Gaimans Auseinandersetzung mit dem Jenseitsreisentopos von Relevanz sind.

Orpheus, der sich an Death, die Älteste der sieben Ewigen wendet, um Einlass in den Hades zu bekommen, führt wie schon die Protagonisten anderer Werke die ihm vorangegangenen mythischen Jenseitsreisenden an, um sein Anrecht auf Einlass sowie die reine Machbarkeit dieses Unterfangens zu untermauern. Doch wo in den literarischen Vorgängern dieses Argument dazu beiträgt, die Stellung des Reisenden zu festigen und zu seinem Ziel zu gelangen, wird im »Sandman« das Motiv umgekehrt, satirisch gewendet und sich somit gleichfalls von den Jenseitsreisen, in deren Tradition man steht, distanziert. Death möchte ihm den Einlass nicht ermöglichen, denn »[m]an geht nicht in die Unterwelt, ohne zu sterben.«³ Auf das nun von Orpheus' folgende Beispiel des Herakles als erfolgreichem Jenseitsreisenden folgt jedoch eine Korrektur ihrerseits:

»Hör **zu**, Blödmann. Man geht nicht in die Unterwelt und kehrt lebend zurück. Nicht, wenn man **sterblich** ist. Und Herakles hat **gelogen**. Er war in Phrygien wochenlang **sturzbetrunken** und erzählte allen, er wäre im Land der Toten gewesen.«⁴ (H.i.O.)

Der adressierte »Blödmann« ist an dieser Stelle nicht nur Orpheus; er steht vielmehr stellvertretend für alle Leser, deren Leseerwartung hier bloßgestellt werden soll, dass sich die hier anbahnende Reise anstandslos in die Tradition ihrer vorhergehenden Bearbeitungen stellen würde, ohne diese zu reflektieren. Death, die in den meisten Panels des sich zwischen ihr und Orpheus erstreckenden Gespräches mit diesem zusammen abgebildet wurde, nimmt hier nun alleine das Panel in einem Close-Up ihrer Büste ein. Es liegt nicht mehr der Fokus auf dem Zwiegespräch und der Erwiderung als einer Erwiderung *an* Orpheus. Stattdessen tritt besonders ihr ernster, leicht zurechtweisender Blick hervor, der zusammen mit ihren Worten aus der Graphic Novel herauszustechen scheint und geradewegs den Leser adressiert, den dieser Blick im Prozess des Lesens trifft. Dieses Mittel wird häufiger benutzt, bspw. auch als Death den über den Tod Eurydikes verzweifelten Orpheus über den Tod als natürlichem Teil des menschlichen Daseins zurechtweist.⁵

Durch diese Aufklärung Deaths über die Natur von Jenseitsreisen baut Gaiman bereits eine gewisse Erwartungshaltung für die anstehende Lektüre

3 Vgl. GAIMAN, Neil; TALBOT, Bryan; BUCKINGHAM, Mark: *Sandman*. Fabeln & Reflexionen. Nettetal: Panini Comics 2008. Kapitel 6, S. 23.

4 Ebd.

5 Ebd., S. 22.

auf. Es gilt im Folgenden genauer zu untersuchen, ob Gaiman sich tatsächlich so stark von der tradierten Motivik antiker Jenseitsreisen und des Orpheus-Mythos im Besonderen distanziert, diese eventuell sogar persifliert und ihren Status als reine Geschichte und des Berichtens davon als Geschichtenerzählen entlarvt. Diesen macht sich Gaiman nach Skikne zunutze, um durch ihn den Bedeutungsverlust und Verlust des Wahrheitsanspruchs solcher Mythen für den modernen Leser in der Rekombination mit neuen (fragmentarischen) Sinn- und Wissensstrukturen zu überwinden: »Modern readers cannot relate to Ancient Greek mythology as sacred truth, but Gaiman capitalises on its status as ›just an old story‹ by freely interweaving it with elements of his new story, to which the reader is already receptive.«⁶. Dafür gilt es zunächst die hier stattfindende Transformation des Orpheus-Mythos im Gesamten zu betrachten; auch der Teile, die sich bereits vor dem Gespräch zwischen Death und Orpheus abgespielt haben.

Was sich bereits zu Anfang abzeichnet – und sich auch noch im weiteren Verlauf zeigen soll –, ist Gaimans Hinzufügung einiger Elemente zu der Geschichte, die sich nach Fletcher allerdings rein auf die irdische Sphäre beziehen.⁷ Wo Vergils und Ovids Versionen des Mythos mit der Hochzeit bzw. dem Tod Eurydikes beginnen, ist es hier ein Erzähler, passend zum Thema der Entlarvung des Mythos als reiner Erzählung statt als »wahrer Begebenheit«, in Textboxen, dem die Aufgabe der Kontextualisierung des Gelesenen/Geschauten durch den Leser zukommt. Eingeleitet wird mit ein Traum des Orpheus, der als abgetrennter Kopf in einem Fluss treibt⁸ – ein bekanntes Bild für solche, die mit dem Mythos vertraut sind, für andere allerdings noch einer Identifizierung des recht durchschnittlich erscheinenden Mannes bedarf, welche nur über seine Inbezugsetzung mit einer Geliebten und deren Namen, den er ausruft – Eurydike – erfolgt (Abb. 1).

Nur durch ein Minimum von Schlagworten schafft der – unbekannt bleibende – Erzähler es, das Geschaute bereits in einen Assoziationsraum zu stellen, gleichfalls tritt er jedoch abgesehen von ein bis zwei Seiten zu Anfang jedes Orpheus-Kapitels und einer kurzen Passage in der Unterwelt in den Hintergrund. Dies mag daran liegen, dass Jenseitsreisen klassischerweise Augenzeugenberichte sind,⁹ da der Raum erst in der Bewegung erfahrbar gemacht

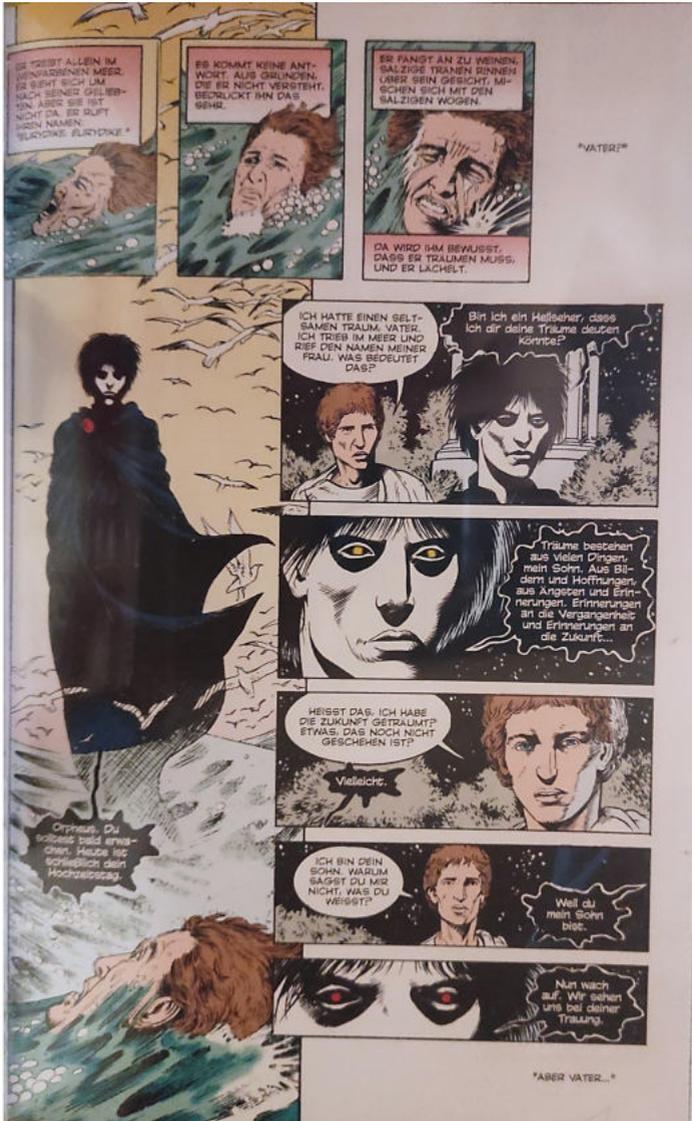
6 Vgl. SKIKNE: *Narrating the Contemporary World*, S. 45.

7 Vgl. FLETCHER: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture*, S. 84.

8 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: *Sandman. Fabeln & Reflexionen*. Kapitel 6, S. 1.

9 Vgl. GRAF: *Travels to the Beyond*, S. 32.

Abb. 1: Orpheus' Traum



werden kann und konstituiert wird¹⁰ und dies daher auch nur durch jemanden geschehen kann, der diese Bewegung getätigt hat. Das ist eine Aufgabe, die in diesem Falle Orpheus zukommen würde, jedoch auch von diesem nicht getätigt wird. Stattdessen wird vielmehr der Leser zum Augenzeugen stilisiert, da er in der Graphic Novel nicht mehr auf die literarische Vermittlung des visuell Wahrgenommenen angewiesen ist, sondern vielmehr Orpheus mit in die Unterwelt begleitet. Wie dahingehend jedoch mit den nicht visuellen Sinneswahrnehmungen verfahren wird, taktil und auditiv, die sonst durch sprachliche Kodierungen ersetzt werden,¹¹ muss noch betrachtet werden.

Mit dieser kurzen Episode des Traums Orpheus' wird gleichzeitig auf weitere Transformationen hingedeutet, um den Mythos in der Gesamthandlung aufgehen zu lassen: So werden Orpheus' Familienverhältnisse dahingehend geändert, dass Morpheus dessen Vater darstellt und er somit Teil der Familie der Ewigen ist. Morpheus und seine Geschwister erhalten zusätzlich Namen, die sie als einen organischen Teil des antiken Mythos werden lassen anstatt wie Fremdkörper herauszustechen – Oneiros für Dream sowie Teleute für Death, Aponoia für Despair, Mania für Delirium, Epithymia für Desire und Olehtros für Destruction¹² –, wodurch Gaiman den transformatorischen Zugriff der Assimilation nach Bergemann et al. wählt, in dem Elemente des Referenzbereichs (Orpheus familiäre Verhältnisse) in die Zusammenhänge der Aufnahmekultur integriert und mit diesen verbunden werden (das Pantheon der Ewigen),¹³ verzichtet jedoch auf wirklich starke Veränderungen, wie sie für diesen Typus üblich sind.

Diese Verwandtschaftsverhältnisse helfen Orpheus auch, wie im Folgenden gezeigt wird, in seiner Entscheidung, in die Unterwelt hinabzusteigen, ansonsten hält sich Gaiman jedoch weitestgehend an die »Vorgaben« von Vergil und Ovid, von denen er einzelne Elemente zu seiner Version des Mythos kombiniert.¹⁴ So wird nach der kurzen Traumsequenz der Einstiegspunkt des Mythos mit der Hochzeit zwischen Eurydike und Orpheus aufgegriffen, wie es bei Ovid geschieht, und mit Aristaios als »Übeltäter« und Verursacher des Todes von Eurydike, wie er in der »Georgica« erscheint, verknüpft. Besonders deutlich wird bereits in diesen ersten Überschneidungspunkten, dass

10 Vgl. WEITBRECHT; BENZ: Die Formierung des Jenseits als Bewegungsraum, S. 236.

11 Ebd., S. 232.

12 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 5.

13 Vgl. BERGEMAN ET AL.: Transformation, S. 48.

14 Vgl. FLETCHER: Myths of the Underworld in Contemporary Culture, S. 80.

Gaiman, wenigstens für den festen Kern des Orpheus-Mythos – dieser wird nach seinem klassischen Ende noch weitergeführt, dazu jedoch später – einen transformatorischen Zugriff wählt, indem er in erster Linie die Interpretationslücken, die seine Vorbilder dem Publikum lassen, schließt. Dies zeigt sich vor allem an dem Figureninventar und dessen Ausarbeitung und Detaillierung der einzelnen Charaktere, wo Ovid und Vergil im besten Falle flache, persönlichkeitsarme Charaktere, im schlimmsten Falle den Helden als »shallow, self-satisfied, self-indulgent ›lover«¹⁵ präsentieren. Nicht zuletzt kann der Leser auch eine wesentlich größere emotionale Identifikation mit dem Orpheus-Mythos aufbauen als es noch beim Mythos der Fall war.¹⁶

Zum einem wird der Tragik von Eurydikes Tod nun wesentlich mehr Substanz und ein Motiv gegeben. Aristaios ist nicht nur ein Freund ihres Mannes, anstatt ein Fremder zu sein, dem Eurydike zur falschen Zeit am falschen Ort begegnet, sondern seine Tat setzt sich nun aus verschiedenen Faktoren zusammen – der Ähnlichkeit Eurydikes zu seiner verstorbenen Frau¹⁷ und seiner Trunkenheit während der Hochzeitsfeier¹⁸ –, die zusammen mit der Darstellung der Flucht Eurydikes¹⁹ und Aristaios Reue nach dem von ihm verursachten Tod,²⁰ die eine solche Tat natürlich in keiner Weise rechtfertigt, an zusätzlicher Tragik gewinnen lassen.

Gleichzeitig wird durch dieses Vorgehen aber auch die Nachvollziehbarkeit der Entscheidung Orpheus', in die Unterwelt zu gehen, unterstützt. Denn neben Aristaios' Charakter werden auch die Persönlichkeiten des schicksalhaften Pärchens – auf jeden Fall im Vergleich zu Vergils und Ovids Version – vertieft und dabei insbesondere ihre Liebe thematisiert. Eurydike, die Vergil auf ihrer Flucht nicht einmal eine namentliche Nennung wert war,²¹ erhält einen lebensfrohen, fürsorglichen und aufmerksamen Charakter; sie wird tanzend, ihren Mann lobend und trotz ihres Hochzeitstages mit einem offenen Ohr für die Probleme ihrer Gäste dargestellt.²² Zwischen ihr und Orpheus wird ein inniges und liebevolles Verhältnis expliziert, das bei Vergil und Ovid bestenfalls retrospektiv aus dessen Entscheidung, seine Geliebte von den

15 Vgl. ANDERSON: *The Orpheus of Virgil and Ovid*, S. 42.

16 Vgl. SKIKNE: *Narrating the Contemporary World*, S. 46.

17 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: *Sandman. Fabeln & Reflexionen*. Kapitel 6, S. 2.

18 Ebd., S. 7, 10.

19 Ebd., S. 10.

20 Ebd., S. 12.

21 Vgl. ANDERSON: *The Orpheus of Virgil and Ovid*, S. 28.

22 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: *Sandman. Fabeln & Reflexionen*. Kapitel 6, S. 8.

Toten zurückzuholen, zu erschließen war. Die beiden werden in inniger Zuneigung, in Umarmung und insbesondere einem Kuss in einem Close-Up-Panel²³ gezeigt, einer Intimität, die in den antiken Bearbeitungen des Stoffs vollkommen fehlte.

Orpheus selbst wird in ähnlicher liebevoller Zuneigung zu seiner Gemahlin gezeigt, wie diese gegenüber ihm: »Meine Frau, meine Liebste. Ist sie nicht wunderbar? Sieh nur, wie sie tanzt. Sie ist so **lebendig**.«²⁴ (H.i.O.) Gleichzeitig werden aber auch Assoziationen zu Ovid zugelassen, gerade dadurch, dass er von Destruction, seinem Onkel, darauf hingewiesen wird: »Ich glaube, du liebst mehr die **Vorstellung** von deiner toten Liebe als das Mädchen **selbst** ...«²⁵ (H.i.O.) Ein Vorwurf, der, wie bereits in der vorherigen Analyse verdeutlicht wurde, auch Ovids Orpheus treffen könnte. Dieser wird jedoch schnell wieder entkräftet, indem Orpheus die Verzweiflung über ihren Tod lautbar macht – »Sie ist **fort**. Sie ist tot. Ich will nicht **ohne** sie leben.«²⁶ (H.i.O.) – und von Destruction als »romantischer Esel«²⁷ charakterisiert wird. An dieser Stelle, zwischen dem Tod Eurydikes und dem Entschluss zur Unterweltsfahrt, lassen die antiken Vorgänger nun die größten Interpretationslücken, im »Sandman« wird diese »Entscheidungsfindung« jedoch voll ausgearbeitet.

Im Gegensatz zu Ovid und Vergil ist die Trauerphase Orpheus' ungewöhnlich kurz, was wohl der allgemeinen Erzählstruktur zuzuschreiben ist. Während die gesamte Handlung des »Sandman« selbst sich über mehrere Jahre erstreckt, exklusive der Flashbacks, die in verschiedenste Jahrhunderte und Jahrtausende reichen, erstrecken sich die Einzelhandlungen nur über kurze Zeitperioden. Diesem Schema wird sich hier angepasst und kann daher keine Wertung von Orpheus' Verhalten und Dauer der Trauerphase zulassen. Stattdessen wird durch die Füllung der Interpretationslücke nur noch Orpheus' Hingabe an seine innig Geliebte unterstützt, da er sich keineswegs wie in den vorangegangenen Versionen auf eigene Faust auf den Weg in den Hades machen kann.²⁸ Benötigt wird die Unterstützung von Helferfiguren, wobei

23 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 4, 7.

24 Ebd., S. 8.

25 Ebd., S. 18.

26 Ebd., S. 19.

27 Ebd.

28 Wobei hier wieder die Option im Raum steht, dass es nicht überlieferte Versionen des Mythos geben kann, in denen Orpheus die Unterstützung von Helferfiguren und Begleitern benötigte.

er sich zunächst an seinen Vater Morpheus wendet, von dem ihm jedoch jede Hilfe versagt wird.²⁹ In Bezug auf antike Bearbeitungen des Jenseitsreisentopos ist dies ein *Novum*, da dem Protagonisten dort nie die Hilfe versagt wird. In Anbetracht der Distanzierung zu eben jenen literarischen Bearbeitungen, die noch durch Death später expliziert werden, wird die Absage an Leseerwartungen, die sich aus der Kenntnis dieser Muster ziehen und folgerichtig damit gerechnet haben, dass Dream die Rolle des Helfers einnehmen würde, bereits zu diesem Zeitpunkt jedoch überaus deutlich gemacht.

Aus Verzweiflung über seine darauf folgende Optionslosigkeit erwägt Orpheus den Selbstmord, um mit Eurydike im Tod vereint zu sein,³⁰ wird von seinem Onkel Destruction jedoch davon abgehalten und stattdessen auf eine weitere Option hingewiesen: das Aufsuchen seiner Tante, Death, die ihm die Möglichkeit zeigen kann, unbeschadet in die Unterwelt hinabzusteigen. Hier werden wiederum bekannte Motive aus antiken Jenseitsreisen aufgegriffen, wie sie bspw. aus der Analyse der »Aeneis« hervorgegangen sind. Die Absage Dreams, die Rolle als Helferfigur anzunehmen, führt nun dazu, dass mit Death eine nach dem antiken Schema wesentlich passendere Helferin auf den Plan tritt. Zwar begleitet sie Orpheus nicht in die Unterwelt, jedoch ist in der vorangegangenen Analyse bereits hervorgegangen, dass weibliche Berater- und Helferinnen wesentlich typischer sind. Gerade durch die in Graustufen vom Rest der Panels abgesetzte und dadurch besonders unheilverkündend wirkende Vorhersage an Orpheus, was dieser nun zu tun hat,³¹ erinnert diese Darstellung stark an die Verkündung der Sybille an Aeneas.³² Genau wie bei dieser ist auch hier der Abstieg an Bedingungen geknüpft, dem Versprechen Deaths als Personifizierung des Todes Orpheus niemals anzurühren – was für den späteren Verlauf der Geschichte noch essentiell werden wird. Außerdem wird auch hier die Topografie des Zugangs zum Jenseits wieder explizit im Diesseits verortet und sich dabei streng an seinen Vorbildern orientiert: »Geh nach **Taenarum**, im Süden von Hellas. Dort ist ein **Tor**, von wo aus du in die Unterwelt gelangst.«³³ (H.i.O.)

Mit diesen beiden Aspekten stellt sich Gaimans Orpheus-Mythos auch wieder in die Tradition seiner Vorgänger, der geographische Marker Taena-

29 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: *Sandman. Fabeln & Reflexionen*. Kapitel 6, S. 16.

30 Ebd., S. 17.

31 Ebd., S. 24.

32 Vgl. VERGIL: *Aeneis*, S. 293, 299.

33 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: *Sandman. Fabeln & Reflexionen*. Kapitel 6, S. 24.

rum sowie der Eintritt durch eine Pforte sind auch bei diesen überliefert, jedoch wird ergänzt, was die vorherigen Autoren nicht erzählen, nämlich die Reise und die Härte ebenjener. Durch den selten auftretenden Erzähler wird kommentiert, was in den Panels nicht dargestellt wird; diese konzentrieren sich nur auf die Abgelegenheit und schwere Zugänglichkeit des Eingangstores (Abb.2).³⁴

Durch den Erzähler werden die genaue Reiseroute expliziert sowie weitere Motive für diesen Topos aufgegriffen – ein erneutes Aufsuchen einer Seherin und den Erhalt einer Gabe, eines Mistelzweigs für den Fährmann wie in der »Aeneis«. Die »Pforte«, der Eingang in die Unterwelt, stellt eine Höhle in einem Gebirge dar, welche »allgemein als Eingang zur Unterwelt angesehen [wurde]«,³⁵ womit Gaiman ganz klar reflektiert, dass Höhlen kulturübergreifend als Eingang zu oder Sinnbild der Unterwelt betrachtet wurden,³⁶ und auch seine Einordnung in diese Tradition reflektiert.

Mit dem erneuten Verschwinden der Erzählerfigur und dem Eintreten in die Unterwelt wird der Leser wiederholt in die Position des Augenzeugen versetzt. Mit Eintritt sind zwei volle Seiten nur den ersten Eindrücken der Unterweltslandschaft, des »Eingangsbereiches« gewidmet. Die gedämpfte Farbwahl, hauptsächlich Blaugrau- und Braunbeige-, vereinzelt auch Grüntöne, unterstützen den Eindruck einer natürlich und nicht menschlich geformten Höhle, gehüllt in trübe Düsternis und Nebelschwaden³⁷ – ein Eindruck, der so von den Werken seiner Vorgänger übernommen wurde (Abb. 3).

Was dem Medium der Graphic Novel jedoch weitaus besser gelingt, ist die gewaltigen Ausmaße allein der Eingangszone des Jenseits zu vermitteln – dies geschieht durch die die ganze Seite einnehmenden Panels, die nur von wenigen kleineren Panels überlappt werden, der Darstellung Orpheus' als größtenteils kleiner Figur am Rande von Felshängen, die in die Tiefe hinabfallen, und dem Verzicht von jeder Art von Schriftbild. Nicht nur die charakteristische Schrift-Bild-Kombination dieses Mediums kann für eine narrative Struktur sorgen, sondern allein die fakultative Möglichkeit und der sich daraus herlei-

34 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 25.

35 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 25.

36 Vgl. MÄNNLEIN-ROBERT, Irmgard: Von Höhlen und Helden. Zur Semantik von Katabasis und Raum in Platons Politeia. In: Gymnasium 119 (2012), S. 1.

37 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 26f.

Abb. 2: Orpheus' Reise in die Unterwelt

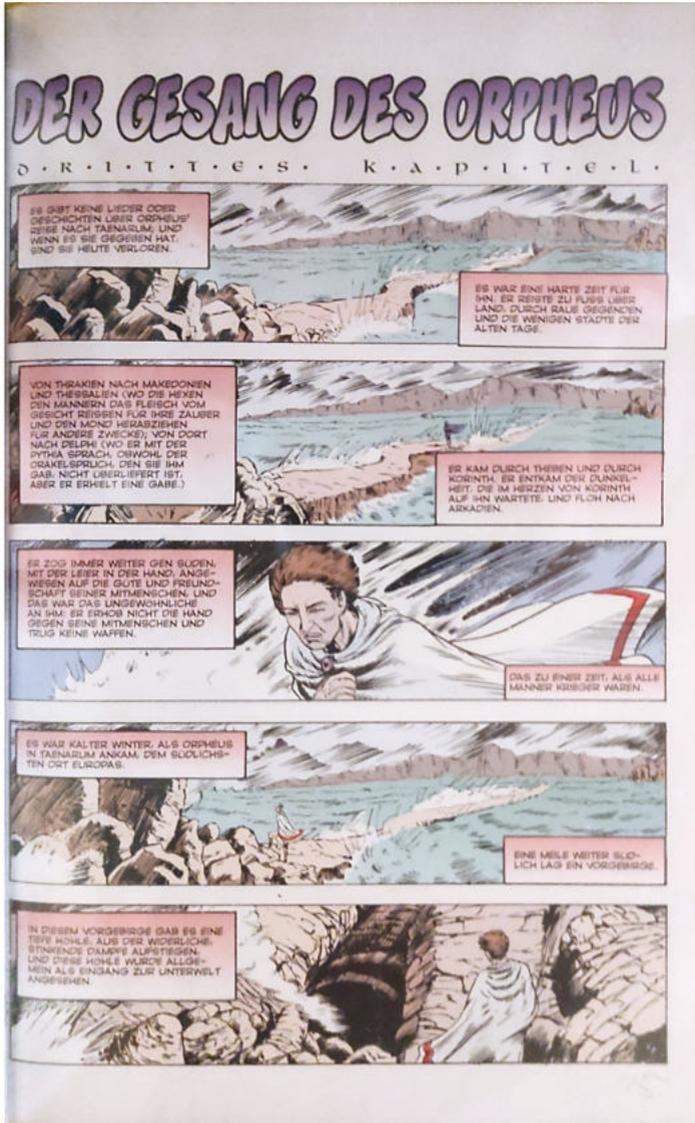


Abb. 3: Orpheus' Abstieg in die Unterwelt



tende Verzicht darauf.³⁸ Außerdem zeigt sich hier die »Strategie des Sprachentzug« mit dem »Effekt, dass sich die Leser der fehlenden Sprache bewusst werden und dass von ihnen oft »eine höhere Kombinations- und Deduktionsleistung« verlangt wird.«³⁹

In diesem Fall etabliert der Verzicht auf Schrift die Weite und Leere des betretenen Raums, die dort herrschende Stille, womit sich Gaiman an der Darstellung bei Ovid orientiert, dem »Schweigen des riesigen Reiches«,⁴⁰

38 Vgl. PALMIER, Jean-Pierre: Strukturverwandte. Zur Adaptierbarkeit von Erzählungen in Literatur, Comic und Film. In: MÄLZER, Nathalie (Hg.): Comics. Übersetzungen und Adaptationen. Berlin: Frank & Timme 2015, S. 82f (= TransUD, Bd. 76).

39 Vgl. HOPPELER, Stefanie; ETTER, Lukas; RIPPL, Gabriele: Intermedialität in Comics. Neil Gaimans *The Sandman*. In: DITSCHKE, Stefan; KROUCHEVA, Katerina (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines popkulturellen Mediums. Bielefeld: transcript 2009, S. 70.

40 Vgl. OVID: *Metamorphosen*, S 493.

auch wenn in der griechischen Imagination das Jenseits nicht mit Stille, sondern vielmehr mit verstörenden Geräuschen und einer »atrocious cacophony« in Verbindung gebracht wird.⁴¹ Ein Mittel, auf das Gaiman, trotz seiner optimalen Umsetzungsmöglichkeiten in diesem Medium, zugunsten der Orientierung an Ovid verzichtet und damit gleichzeitig dem Leser ermöglicht, einen eigenen emotionalen Eindruck zu entwickeln anstatt sich durch eine mögliche Erzählinstanz oder Vermittlung durch Orpheus beeinflussen zu lassen.

Diese Orientierung an Ovid mit seiner detailreichsten Darstellung des Jenseits im Orpheus-Mythos vollzieht sich weiter, sobald Orpheus auf den Fährmann Charon trifft und mit ihm eine Abfolge der Darstellung von Standardelementen beginnt, die auch bei Ovid geschildert werden und im popkulturellen Bewusstsein der antiken Unterwelt geläufig sind: der Fährmann und seine Erwähnung von Goldmünzen zur Übersetzung der Toten, der Höllenhund Cerberus, eine Schar an Toten sowie Hades und Persephone.⁴² Diese Standardelemente begegnen Orpheus in einer gewaltigen Höhle, die das Kerngebiet der hier dargestellten Unterwelt ausmacht. Bevölkert wird dieses Gebiet von den Herrschern der Unterwelt, Hades und Persephone, sowie von einer Unzahl Toter, deren Masse besonders eindrücklich dargestellt wird durch Panels, in denen die Körper der Verblichenen derart abgebildet sind, dass sie kaum noch voneinander zu unterscheiden sind und beinahe ineinander übergehen⁴³ oder sich angesichts der riesenhaft dargestellten mythischen Götter nur noch als merkmalslose Silhouetten in alle Richtungen verteilen (Abb. 4).⁴⁴ Trotz dieser Masse wird der Eindruck der Stille auch hier nicht gebrochen, stattdessen begegnen Orpheus und dem Leser ausdrucks- und emotionslose Gesichter,⁴⁵ Darstellungen von Folter und Qual fehlen.

Daran lässt sich auch erkennen, dass ebenfalls wie bei Ovid jedwede Konkretisierung und Aufteilung des Raums, wie man sie sonst bspw. in der »Aeneis« vorfindet, fehlen. Abgesehen von der Eingangszone scheint diese Unterwelt nur aus diesem einen Raum zu bestehen, in der sich alle Seelen sammeln.

41 Vgl. BONNECHERE, Pierre: *The Sounds of Katabasis: Bellowing, Roaring, and Hissing at the Crossing of Impervious Boundaries*. In: EKROTH, Gunnel; NILSSON, Ingela (Hg.): *Round Trip to Hades in Eastern Mediterrean Tradition*. Leiden, Boston: Brill 2018, S. 245 (= *Cultural Interactions in the Mediterrean*, Bd. 2).

42 Vgl. FLETCHER: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture*, S. 84f.

43 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: *Sandman. Fabeln & Reflexionen*. Kapitel 6, S. 32.

44 Ebd., S. 32.

45 Ebd., S. 31.

Abb. 4: Orpheus vor Hades und Persephone



Zwar spricht Hades von seiner »perfekt geordnete[n] Welt«,⁴⁶ was auf eine mögliche Raumordnung hindeuten könnte, genauso wie die Erwähnung des Letheflusses durch Orpheus vor Eintritt in die Unterwelt⁴⁷ auf einen Raum wie das Elysium oder mit reinkarnatorischer Funktion hindeutet, illustriert wird solches jedoch nicht. Es werden weder unterschiedliche Bereiche gezeigt – auch in den Panels, in denen Ixion, Tityus und Tantalos gezeigt werden, deutet nichts darauf hin, dass sie sich in einem anderen Raum als die normalen Verstorbenen befinden – noch werden durch die Illustrierung des Raums, bspw. durch eine Veränderung der Vegetation, auf mögliche Grenzen oder Bereiche hingedeutet. Das hier dargestellte Jenseits bleibt mit seiner Düsternis, Kargheit der Höhle und der gebrechlichen, nackten Erscheinung der Toten durchweg negativ konnotiert, wird aber zumindest in seinem Verhältnis zum Diesseits verortet, nämlich dass alle Länder der Oberwelt zentral von diesem zu erreichen sind und es dementsprechend auch mehrere Zugänge zur Unterwelt geben muss.⁴⁸

Der Fokus liegt – wie auch bei Ovid und Vergil – auf der Mission des Orpheus und orientiert sich in der Darstellung von dessen Bittgesuch wesentlich an der ausführlicheren Version des Ovid. So wird sich auch hier entschieden, den Bittgesang des Orpheus wörtlich wiederzugeben, der allerdings in seiner Intensität und Wirkungsweise auf den Leser genauso an Effekt einbüßt, wie er es schon bei Ovid getan hat, was nicht zuletzt daran liegt, dass die inhaltlichen Überschneidungen kaum zu übersehen sind. Beide Strukturen beginnen mit dem verfrühten Tod der Gattin, dem Versuch diesen zu ertragen und das letztendliche Scheitern aufgrund der Macht der Liebe. Es folgt der Hinweis auf die Rolle der Liebe in der Geschichte von Persephone und Hades, in dem Versuch, deren Empathie zu erlangen, und dem Hinweis, dass früher oder später ohnehin alle Seelen den Herrschern des Hades gehören, sowie dem Schluss, dass Orpheus sich, bei Verweigerung seines Wunsches, ebenfalls in die Scharen der Toten einreihen wird.⁴⁹ Diese Überschneidungen ziehen sich weiterhin durch in der Darstellung des Effekts, mit dem Stillstehen von Ixions Rad, dem Erstarren des Tantalos und den Geiern, die ruhen, von Tityus'

46 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: *Sandman. Fabeln & Reflexionen*. Kapitel 6, S. 35.

47 Ebd., S. 17.

48 Ebd., S. 36.

49 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: *Sandman. Fabeln & Reflexionen*. Kapitel 6, S. 33-35; OVID: *Metamorphosen*, S. 493-495.

Leber zu fressen.⁵⁰ Womit sich diese Darstellung jedoch deutlich von Ovid abhebt, ist die Intensität des Effekts: Sobald Orpheus anfängt zu singen, *sieht* der Leser, wie die zunächst erstarrten und ausdruckslosen, stummen Gesichter der Toten in Leid und Wehklagen ausbrechen, verzweifelt weinen und mit ihren Händen ringen.⁵¹ Die mit Eintritt in den Jenseitsraum vermittelte Stille wird plötzlich durchbrochen und stark kontrastiert, wodurch Orpheus' Gesang wenn schon nicht durch seine Wortwahl, so doch durch den illustrierten Effekt an Wirkmacht und Glaubhaftigkeit gewinnt, die er bei Ovid nicht haben konnte.

Dementsprechend wird Orpheus' Bittgesuch auch den Vorbildern entsprechend erhört, wobei dies weniger am erwirkten Mitleid bei den beiden Herrschern zu liegen scheint als an Hades' Verärgerung über die Störung seiner »geordneten Welt«.⁵² Durch die Einschaltung des Erzählers auf Orpheus' Rückreise wird nun der Fokus von den Eindrücken des Lesers von der ihnen präsentierten Höhlenlandschaft auf das Innenleben Orpheus' gelegt, seiner Anspannung sowie dem sich in ihm abspielenden Kontrast zwischen der sich ihm präsentierenden Stille und der Erwartung, ein Lebenszeichen seiner Geliebten zu hören.⁵³ Dementsprechend endet diese Jenseitsreise auch tragisch und erfolglos wie bei seinen Vorgängern: Orpheus dreht sich um zu seiner Geliebten, die wiederum in den Hades hinabgezogen wird und das ganze Ausmaß seiner Verzweiflung wird im Close-Up seines aufschreienden, weinenden Gesichtes und einer zackig umrandeten, in knalligem Rot hervorgehobenen Sprechblase seines Aufschreis hervorgehoben (Abb. 5).⁵⁴

Wie auch bei seinen Vorbildern wird der Mythos weitererzählt, die Jahre der Trauer nach Eurydikes Verlust, in denen sich Orpheus von der Welt ab- und dem einsamen Leben in der Natur zugewandt hat, nur in den ergrauten Schläfen deutlich gemacht.⁵⁵ Dadurch, dass diese Jahre, in denen Orpheus

50 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 34.

51 Ebd., S. 33.

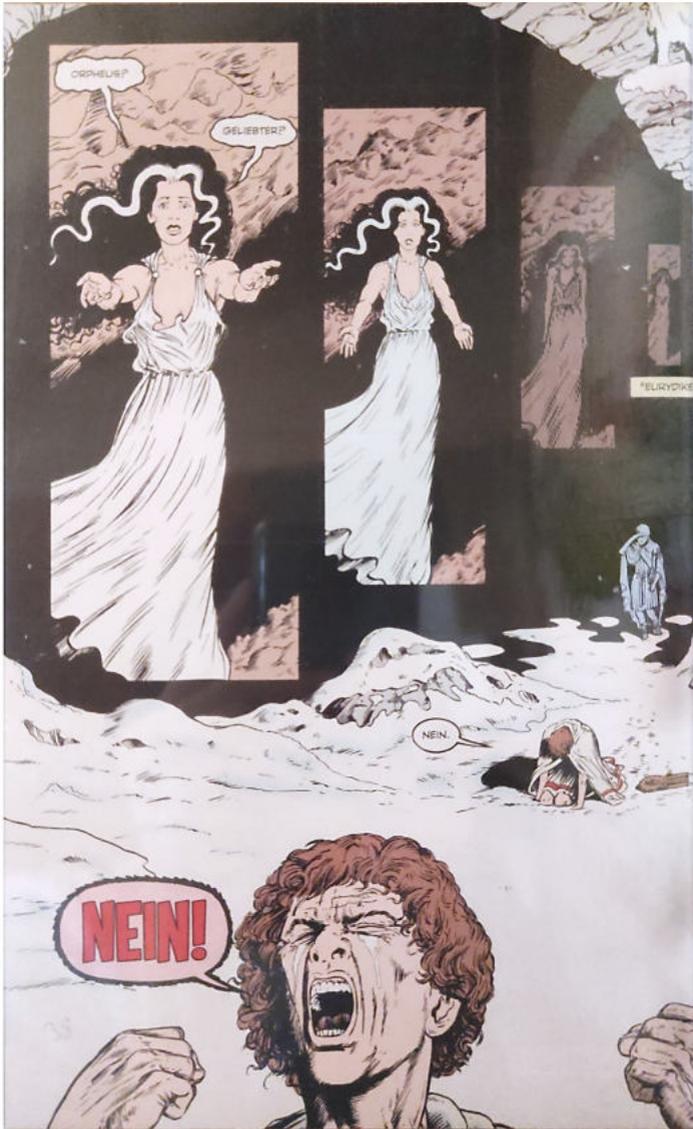
52 Es fällt allgemein auf, dass Persephone hier ihre dominante Rolle in der Erfüllung von Orpheus' Bitte einbüßt. Sie wird lediglich zur gelegentlichen Kommentatorin herabgestuft und ihr Gatte übernimmt die Aufgabe, nicht nur Orpheus seinen Wunsch zuzugestehen, sondern auch ihm die damit verknüpften Bedingungen mitzuteilen, was sonst Persephone zugefallen ist. Dies überrascht insbesondere, da Gaiman im Allgemeinen und auch im »Sandman« bekannt für seine starken Frauenfiguren ist.

53 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 37.

54 Ebd., S. 38.

55 Ebd., S. 40.

Abb. 5: Eurydike wird zurück in die Unterwelt gezogen



wieder und wieder die Annäherungen fremder Frauen abweist, nicht thematisiert werden, erscheint auch seine Zerstückelung durch die Mänaden, die eindrucksvoll und grotesk in Szene gesetzt wird,⁵⁶ recht zufällig und überzogen. Der wichtigste Punkt in der Darstellung bleibt jedoch, dass sein Ende dem bei Vergil entlehnt ist und nicht dem des selbstverliebten Orpheus bei Ovid, da auch hier seine letzten Worte noch der Geliebten gelten und somit die Liebe als entscheidendes Motiv der Geschichte hervorgehoben wird. Anders als bei den Vorbildern ist Orpheus' Schicksal an dieser Stelle jedoch keineswegs an sein Ende gelangt, sondern die wesentliche Transformation des Stoffes vollzieht sich darin, dass der aus seiner Jenseitsreise resultierende Tod Orpheus' für die größeren Zusammenhänge in der Handlung des »Sandman« zu einem wesentlichen Anstoßstein und nutzbar gemacht wird. Hierzu soll es jedoch erst im Kapitel 4.3. kommen.

Anhand dieser Bearbeitung des Orpheus-Mythos und der Darstellung des bereisten Jenseits zeigt sich eine recht zurückhaltende Transformierung des Stoffes, die sich hauptsächlich auf den Typus der Rekonstruktion und Ergänzung beschränkt.⁵⁷ In dieser werden die Fragmente von Ovids und Vergils Behandlungen des Themas verbunden, ihre offenen Interpretationslücken geschlossen und dadurch eine möglichst authentische Neuerzählung des Mythos geschaffen, deren Fokus ganz klar auf dem Motiv der Liebe, ohne Zweifel den Vorstellungen eines modernen Publikums entsprechend, und der Vorbereitung der weiteren Entwicklung der Handlung liegt statt auf einer detailreichen Schilderung des Jenseitsraumes, seiner Topografie und Ordnung.

Diese Wahl der Herangehensweise fällt besonders auf, da zu Anfang die Distanzierung zum Topos der Jenseitsreise und der antiken Tradition am Beispiel von Herakles herausgearbeitet wurde. Eine sich daraus erwachsende Leserwartung hat sich nicht bewahrheitet, sondern scheint stattdessen erneut konterkariert worden zu sein: Auf eine Absage der traditionellen Muster dieses Topos folgt eine Bearbeitung, die sich so nah wie möglich an seinen Vorbildern orientiert. Gleichzeitig werden im selben Zuge an das primäre Vorbild, Ovids »Metamorphosen«, Absagen erteilt, indem die Figur des selbstverliebten Poeten durch aufrichtige Liebe ersetzt wird. In dieser Strategie zeigt sich wiederum eine wesentliche Eigenschaft der postmodernen Literatur, die Heteroglossie, womit die Idee beschrieben wird, dass »various, perhaps limitless

56 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 44-46.

57 Vgl. BERGEMANN ET AL.: Transformation, S. 52.

meanings co-exist and interact.«⁵⁸ So kann der Topos der Jenseitsreise gleichzeitig als eine reine Geschichte verworfen werden und einen Wahrheitsanspruch für sich gelten machen, sich in die Tradition seiner Vorbilder stellen und diese verwerfen. Diesen Aspekt der Heteroglossie, der in der Bearbeitung des Orpheus-Mythos deutlich wird, gilt es auch in den folgenden Analysen im Blick zu behalten.

4.2 Zwischen Dante und Milton: die christliche Hölle

Die zwei weiteren der drei dargestellten Jenseitsreisen drehen sich um eine christlich kodierte Hölle, wodurch dieser, allein aufgrund der Häufigkeit des Auftretens, größere Aufmerksamkeit zukommt. Im Gegensatz zum vorangegangenen Orpheus-Mythos wird hier nicht eine bekannte Jenseitsreise wieder aufgegriffen und transformiert, stattdessen entscheidet sich Gaiman dazu, den bekannten Topos inhaltlich neu zu befüllen, auch wenn er sich dabei stark an den Jenseitsdarstellungen von Mittelalter und Neuzeit orientiert und von diesen inspirieren lässt, namentlich Dantes »Göttlicher Komödie« und Miltons »Das verlorene Paradies«. Beide Jenseitsreisen stehen in kausalem Zusammenhang und folgen der sich nach Rauch gerade am Anfang zeigenden Queststruktur der typischen Heldenreise.⁵⁹ Zunächst führt es Morpheus, den Protagonisten des »Sandman«, der von seiner Zuschauerrolle bei Orpheus nun selbst zum Reisenden wird, zur Wiederbeschaffung einer seiner Herrschaftsinsignien, eines Helmes, in die Hölle, wobei er auf seine ehemalige Geliebte Nada trifft, die er in die Hölle verbannt hat. Diese wiederum bietet den Anstoßstein für die zweite Reise, in der Morpheus sie nach Einsicht seines Fehlverhaltens aus der Hölle retten möchte und der enge Rahmen der Queststruktur verlassen wird, um sich einem größeren interpretatorischen Spektrum zu öffnen.

Da sich, wie bereits gesagt, die hier analysierten Jenseitsreisen nicht gezielt an einem Stoff orientieren, der mal subtiler, mal offensichtlicher transformiert werden kann, kann sich die Analyse – anders als in der vorangegangenen – auch nicht am Verlauf der Handlung orientieren, um eventuelle Abweichungen und Überschneidungen herauszuarbeiten. Stattdessen werden

58 Vgl. SKIKNE: *Narrating the Contemporary World*, S. 38.

59 Vgl. RAUCH: *In Search of the Modern Myth*, S. 53.

beide Jenseitsreisen zusammengefasst betrachtet und anhand des dargestellten Raums und dem, was sich in ihm vorfindet, gegebenenfalls transformatorische Zugriffe, Parallelen und Abgrenzungen von und zu dem Korpus der betrachteten Jenseitsreisen und derer typischen Aspekte und Motive herausgearbeitet.

Auch wenn Rauch die klassische Queststruktur der Heldenreise am Anfang des »Sandman« diagnostiziert, so wird diese durch die Einführung des Raums stark konterkariert. Statt eines in solchem Kontext erwartbaren, vom Diesseits aus generell erreichbaren Ort, wie man ihn bei Vergil, Ovid und Dante vorfindet, handelt es sich hierbei um einen nicht lokalisierbaren Ort, am ehesten noch um eine Paralleldimension, beschrieben als »ein [...] Ort, der gar kein Ort war.«⁶⁰ Mit einer solchen (Nicht-)Verortung erhält die Hölle den Charakter des Liminalen, Mysteriösen und Unerklärlichen.⁶¹ Dieser Eindruck setzt sich trotz seiner Visualisierung durch, da die dargestellte Hölle mit ihrer teilweise sehr spezifischen Topologie – es gibt ein Gebiet namens »Weine nicht«, das von Klippen umgeben wird, oder eine Ebene über »Hungerfreudenfest«⁶² – nicht zu fassen ist – bspw. können die rein physischen Ausmaße durch Luzifer selbst nicht angegeben werden, werden sogar als bedeutungslos dargestellt.⁶³ Durch die Vorstellung eines solchen Raumes erinnert Gaimans Hölle weniger an die Formen des Jenseits, die von einzelnen Helden bereist werden – diese wären hierzu auch gar nicht in der Lage; Dream kann dies nur, da es sich bei ihm als Jenseitsreisenden nicht um einen normalen Sterblichen handelt und er dementsprechend zwischen den Welten reisen kann –, sondern vielmehr an die philosophischen Herangehensweisen dieses Topos wie bei Platon, in der der Jenseitsraum auch jenseits menschlichen Zugriffs zu liegen scheint. Es geht vielmehr darum, wie dieser Raum gefüllt wird, und daher lassen sich dieser Hölle auch keine Grenzen setzen, da es sich vielmehr um einen Raum zahlreicher Höllen handelt, die zitiert und fragmentarisch rekombiniert werden.⁶⁴

60 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 1, S. 1.

61 Vgl. MCCRYSTAL, Erica: Liminality and the Gothic Sublime of the Sandman. In: SOMMERS, Joseph Michael; EVELETH, Kyle (Hg.): The Artistry of Neil Gaiman. Finding Light in the Shadows. Jackson: University Press of Mississippi 2019, S. 200.

62 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 4, 10.

63 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 10.

64 Vgl. FLETCHER: Myths of the Underworld in Contemporary Culture, S. 51, 53.

Diese Vielstimmigkeit wird nicht nur durch den Erzähler einleitend angezeigt – »Er [der Höllenraum] hatte viele Namen: Avernus, Gehenna, Tartarus, Hades Abbadon, Sheol ...«⁶⁵ –, sondern für den Leser auch umgesetzt durch die visuelle Darstellung oder Hinweise im Figurendialog, die nicht nur als oberflächliches Gimmick dienen, sondern »do important thematic work«⁶⁶. So taucht bspw. auch der Wald der Selbstmörder als Subgebiet auf, der bereits aus der »Aeneis« und der »Göttlichen Komödie« bekannt ist,⁶⁷ wird jedoch gleichzeitig weitergedacht und mit einer zynischen Zeitdiagnose verbunden, indem Dream feststellt: »Auch der Wald der Selbstmörder hat sich verändert seit meinem letzten Besuch. Ich erinnere mich an ein kleines Gehölz. Jetzt gleicht es einem ganzen Forst.«⁶⁸ Solche Überschneidungen gibt es zahlreiche, wie die Höllenstadt Dis,⁶⁹ welche bereits von Vergil und Dante beschrieben wurde, oder der erste Abstieg Dreams in die Hölle, die an Dantes Reise erinnert. Diese wird jedoch ironisch gewendet, da der Protagonist eine Begleitinstanz an die Seite gestellt wird, die er zum einen – wie er auf seiner zweiten Reise beweist – überhaupt nicht benötigt und zum anderen völlig ungeeignet im Hinblick auf die jenseitigen Begleiter seiner großen Vorgänger erscheint, da es sich bei ihm um nichts weiter als einen nicht weiter bemerkenswerten Dämon handelt, der bereits aus dem DC-Universum bekannt ist.⁷⁰

Als wesentliche Inspirationsquellen, mit welchen sich Gaiman gleichzeitig in Bezug setzt und von denen er sich distanziert, dienen Dante und Milton. Es wird Miltons Luzifer, oder wenigstens der Luzifer, über den Milton geschrieben hat,⁷¹ als (einer der) Herrscher der Hölle eingeführt, der mit den bei Milton vorkommenden Dämonen Beelzebub und Azazel⁷² zeitweise in einem Triumvirat über die Hölle herrscht.⁷³ Es zeigt sich hier eine Verschmelzung zwischen Miltons Version des Teufels, der erst seit dessen Bearbeitung dieser Figur mit Schönheit auch noch nach seinem Fall und echter, eigener

65 Vgl. GAIMAN; JONES: *Sandman. Die Zeit des Nebels*, Kapitel 1, S. 1.

66 Vgl. FLETCHER: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture*, S. 70.

67 Ebd., S. 70.

68 Vgl. GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: *Sandman. Präludien & Notturmi*. Kapitel 4, S. 6.

69 Ebd., S. 8.

70 Ebd., S. 7.

71 Vgl. GAIMAN; JONES: *Die Zeit des Nebels*. Kapitel 1, S. 20.

72 Vgl. MILTON, John: *Das verlorene Paradies*. Altenmünster: Jazzybee 2015, S. 3, 14.

73 Vgl. GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: *Sandman. Präludien & Notturmi*. Kapitel 4, S. 11.

Macht ausgestattet ist,⁷⁴ und Dantes expliziter Attribution des gefallenen Engels mit Fledermausflügeln.⁷⁵ Diese Darstellung Luzifers lässt sich als auch als Beispiel für Gaimans literarische Technik lesen: »his re-creation of Lucifer is a reemphasis, an expansion of existing elements in the traditional Lucifer's character.«⁷⁶ Diese Verschränkungen führen sich fort in dem Raum, über den diese Hybridversion des Teufels herrscht.

Der hier dargestellte, vom Diesseits abgetrennte Jenseitsraum wird umschlossen von einem liminalen Raum zwischen den Welten, einer Art Übergangsbereich:

»Er [der Wind] heult leise in den leeren Räumen, ein Windes des Nichts, der von Nirgendwo nach Nirgendwo weht, durch unerschaffene Ödnis. Mir ist kalt. Dies ist eigentlich kein Ort. Sondern ZWISCHEN Orten. Dies ist das NICHTS.«⁷⁷ (H.i.O.)

Dieser Zwischenraum, der nur von Morpheus bereits werden kann, da er als Teil der Ewigen über eine Macht verfügt, die selbst die der Götter übersteigt, erinnert nicht wenig an eben jenen Raum, der in »Das verlorene Paradies« beschrieben wird, sollte es jemandem gelingen, die Tore, die aus der Hölle führen, zu überwinden: »Käm' Einer durch [die Tore], so fängt ihn gleich die Tiefe/Der wesenlosen Nacht, die öde gähnt;/Und drohet ihm mit dem Verlust des Seins.«⁷⁸ (Abb. 6) Eben jener Zwischenraum umgibt die Hölle, welche zumindest Anleihen an Dantes Inferno hat; so wird bspw. von einem »Fürst des achten Zirkels«⁷⁹ gesprochen, was an die Aufteilung in verschiedene Kreise bei Dante erinnert. Genauso erinnert der erste Abstieg Dreams entlang der Klippen⁸⁰ noch an dessen *katabasis*-Tradition, auch wenn sich auf der zweiten Reise davon distanziert wird, wenn ein Überblick über die Hölle geschaffen wird und diese sich ähnlich wie eine weite Landschaft präsentiert, die zahlreiche geografische Besonderheiten zu bieten hat.⁸¹ Gleichzeitig wird auf das Milton'sche Vorbild verwiesen, der die Hölle in »Das verlorene Paradies« im

74 Vgl. LINK, Luther: Der Teufel. Eine Maske ohne Gesicht. München: Wilhelm Fink 1997, S. 32, 207.

75 Vgl. ALIGHIERI: Commedia, S. 156.

76 Vgl. SKIKNE: Narrating the Contemporary World, S. 111.

77 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 1.

78 Vgl. MILTON: Das verlorene Paradies, S. 34.

79 Vgl. GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: Sandman. Präludien & Notturmi. Kapitel 4, S. 16.

80 Ebd., S. 7.

81 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 10, 14, 17.

Zuge der Zeitkritik in einem industrialisierten Antlitz zeigt und »dabei eine Szenerie [entwirft], die zumindest in England die Matrix abgeben wird für alle weiteren Verknüpfungen von Industrie und Hölle«,⁸² wenn die Hölle in einigen Panels eindeutig ebendiese Züge aufgreift, rauchende Schloten und Städte im Hintergrund zu sehen sind (Abb.7).⁸³

Beiden Autoren wird in gleicher Weise durch das allgemeine Erscheinungsbild Tribut gezollt. So fällt bei Dante und Milton gleichermaßen die Verbindung des negativ konnotierten Jenseits mit einer Landschaft aus Feuer, Flammen, Blut und ähnlichem auf. Bei Milton wird die Hölle u.a. als »Feuerpfuhl«⁸⁴ und »ungeheure[s] flammende[s] Gewölbe«⁸⁵ charakterisiert, die Charakterisierung bei Dante wurde bereits besprochen.⁸⁶ So verwundert es wenig, dass auch die Hölle im »Sandman«, wenn sie solche speziellen Erscheinungen schon nicht dezidiert thematisiert, dennoch zeichnerisch eine Atmosphäre entwickelt, die beim Leser dahingehende Assoziationen wecken. Das gesamte Erscheinungsbild der Hölle setzt sich fast ausschließlich aus Braun- und Rottönen zusammen, der Himmel leuchtet beinahe konstant in einem intensiven Rot, genauso wie Darstellungen des Meers (Abb. 8). Somit stellt sich das Erscheinungsbild der Hölle im »Sandman« in die Tradition seiner Vorbilder, indem sie mit zahlreichen Attributen ebenjener verknüpft wird. Gleichzeitig schafft es Gaiman jedoch auch sich in die Tradition des Zeitbezuges zu stellen, wie sie soeben schon bei Milton angeklungen ist, indem er modernere Strömungen mitaufnimmt, wie im Folgenden zu zeigen ist, und der Tradition und der Natur des Topos somit doppelt Tribut zollt

McCrystal stellt nicht ohne Grund fest: »To enter Hell appears to be like entering the body of a Gothic beast.«⁸⁷ Die landschaftliche Erscheinung wird teils industrialisiert, teils verödet dargestellt – deren Weite dabei durch bereits bekannte Mittel wie der Darstellung von gewaltigen Ansammlungen

82 Vgl. PLATTHAUS: Höllenfahrten, S. 30f.

83 Vgl. GAIMAN; JONES: *Sandman*. Die Zeit des Nebels. Kapitel 1, S. 1; Kapitel 2, S. 6, 10.

84 Vgl. MILTON: *Das verlorene Paradies*, S. 2.

85 Ebd., S. 34.

86 Es soll an dieser Stelle nicht übersehen werden, dass in beiden Werken die Hölle durchaus auch andere Gebiete wie Eislandschaften aufzuweisen hat, diese sind jedoch nicht ausschlaggebend für den Gesamteindruck der Landschaft, welcher hier betrachtet wird.

87 Vgl. MCCRYSTAL: *Liminality and the Gothic Sublime of the Sandman*, S. 200.

Abb. 6: Übergang in das Jenseits

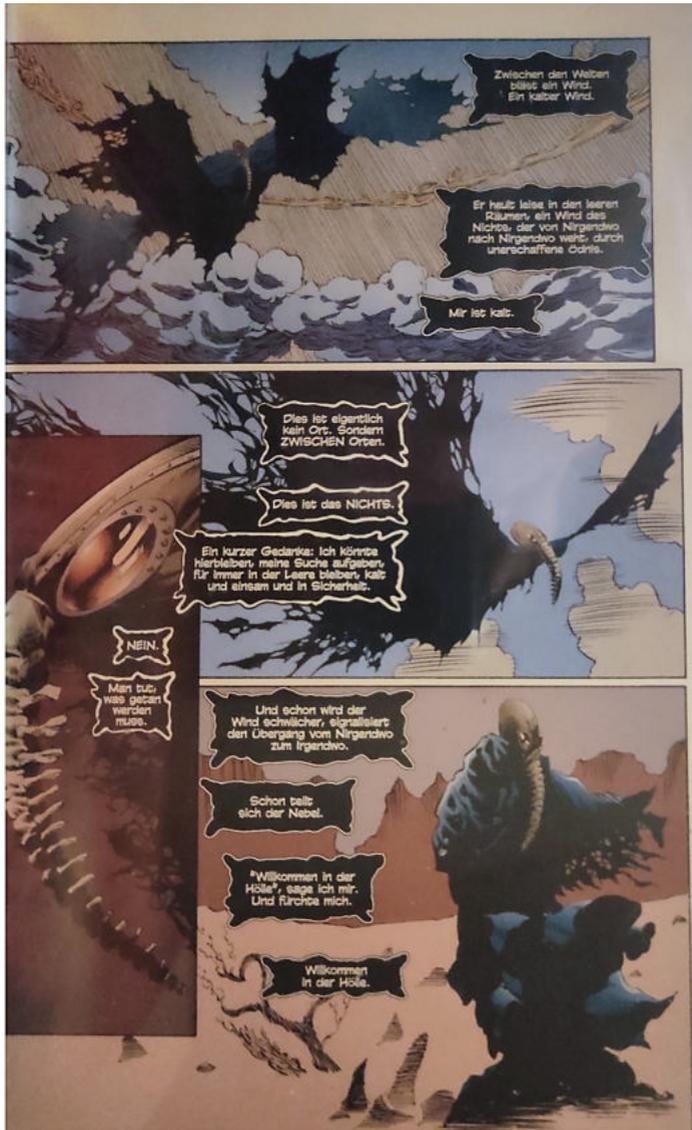


Abb. 7: Erster Eindruck des Jenseits'



Abb. 8: Das Meer in der Hölle



verschiedener Wesenheiten⁸⁸ oder Morpheus als kleiner Figur in einer Landschaft, die aus der Totalen bzw. vor riesenhaften Objekten gezeigt wird, hervorgehoben. Ihre Besonderheiten sind größtenteils Klippen, Berge und Felsformationen, daneben zeigt sich aber auch ein zunehmender Hang der Illustration verschiedenster Elemente als organisch, fleischlich oder beinahe lebend anmutend. Das Haupttor zur Hölle – eindrucksvoll in Szene gesetzt in einer zweiseitigen *splash page* und damit stimmungsgeladend für die lebensverneinende und abweisende Natur der Hölle, die daraufhin betreten wird – ist ein gewaltiges knöchernes Gebilde, das wie ein Hybrid aus dem Gerippe eines Fantasy-Monsters und einer modernen Industrieanlage wirkt; ähnlich den Werken H.R. Gigers, der besonders in der Popkultur für sein Filmdesign der »Alien«-Reihe bekannt ist (Abb. 9).

Abb. 9: Eingangstor zur Hölle



88 Vgl. GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: *Sandman. Präludien & Notturmi*. Kapitel 4, S. 22f; GAIMAN; JONES: *Sandman. Die Zeit des Nebels*. Kapitel 2, S. 2f, 7, 10.

Ein anderes Tor, welches Luzifer vor seiner Abreise verschließt, präsentierte sich als eine gewaltige, venige und schwulstige Wand aus Fleisch.⁸⁹ Ähnlich erscheint die Höllenstadt teilweise organisch gewachsen, teilweise künstlich geschaffen, zusammengesetzt aus Körpern und trotz der Illustration kaum detailliert zu beschreiben (Abb. 10).⁹⁰ So spiegelt sich in ihr das Problem wider, welches Darstellungen des Jenseits seit Beginn der literarischen Auseinandersetzung mit diesem beschäftigt: die Vermittlung eines Raums der im Nicht-Wirklichen/Erfahrbaren liegt und nach einer anderen Ordnung strukturiert ist als die Räume des Diesseits.⁹¹

Dies zeigt sich vor allem in seiner grundsätzlichen Veränderbarkeit. So wird zwar ein generell vorherrschendes Erscheinungsbild durch die hier bereits ausführlich beschriebene Inszenierung geschaffen, dennoch widersetzt sich die Hölle des »Sandman« einer Festlegung auf *ausschließlich* dieses historisch geprägte Erscheinungsbild. Stattdessen stellt es sich als flexibel dar und kann sich auch von der Verquickung historisch etablierter und moderner Elemente lösen, indem es stattdessen vollkommen in der Moderne aufgeht. So wird auf der ersten Jenseitsreise, die mit Dreams Wiedererlangung einer seiner Herrschaftsinsignien, dem Helm, verbunden ist, von dem Dämon Choronzon, der sich im Besitz des Helmes befindet, ein Duell und ein damit verbundener örtlicher Wechsel gefordert. Jenes Duell findet immer noch in den höllischen Gefilden statt – nicht anders ist es zu erklären, dass beide Kontrahenten noch immer ein massiges Publikum an Dämonen haben –, doch diese (oder ein Teil von ihnen) präsentieren sich nun als ein moderner Club, ausgestattet mit einer beleuchteten Tribüne mit Instrumenten bis hin zu Tischen und Getränken für die zahllosen (dämonischen) Gäste (Abb. 11).⁹² Morpheus gewinnt dieses intellektuelle Duell, das sich ebenfalls als Novum präsentiert, da noch keiner der hier analysierten Jenseitsreisenden wirklich in Aktion treten musste, erst recht nicht gegen einen Dämon, und etwas anderes tat als betrachten und reden – was jedoch wenig überraschend aufgrund von Morpheus' hervorgehobener Stellung als einer der Ewigen. Mit Beendigung dieser Episode wechselt die Hölle jedoch direkt wieder zu ihrer »klassischeren« Erscheinungsform.

89 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 17.

90 Vgl. GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: Sandman. Präludien & Notturmi. Kapitel 4, S. 8.

91 Vgl. WEITBRECHT; BENZ: Die Formierung des Jenseits als Bewegungsraum, S. 232.

92 Vgl. GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: Sandman. Präludien & Notturmi. Kapitel 4, S. 16

Abb. 10: Die Höllenstadt



Abb. 11: Höllenfeuer-Club



Hier wird die Feststellung Bräutigams unterstützt, dass Jenseitsreisen in der moderneren Literatur die klassischen Orte wie den Himmel durchaus auch verlassen können.⁹³ Gleichzeitig bietet sich dem Jenseits dadurch auch die Gelegenheit, einen individuelleren, wenn nicht sogar individualisierten Charakter anzunehmen, wie es McCrystal bemerkt.⁹⁴ So kann Death, die als Personifizierung des Todes für die Überführung der Individuen vom Diesseits ins Jenseits zuständig ist, bspw. an mehreren Stellen keine klare Auskunft darüber geben, wo es die einzelnen Figuren jeweils nach ihrem Versterben hinführt und welchen Ort diese dort antreffen werden,⁹⁵ oder vermeidet es, eine klare Antwort zu geben.⁹⁶ An anderer Stelle wiederum erwähnt sie, dass der Verbleib der Toten von kultureller und religiöser Prägung der jeweiligen Person abhängt.⁹⁷ Auf dieses spezifische Thema der Individualisierung des Jenseits soll jedoch in Kapitel 5 näher eingegangen werden.

Diese Verquickung mit der Moderne bis an des Rand des Nicht-mehr-Erfahrbaren findet jedoch nicht nur anhand des Raums selbst statt, sondern auch an dem Figureninventar, welches diesen bevölkert. Einen Großteil dessen machen die zahllosen Dämonen aus, die in der Hölle leben und mit der bewusst grotesken Ausgestaltung ihrer Erscheinung verdeutlichen, was in der Inszenierung des Raums überraschenderweise kaum thematisiert wird: »Tortures and devils are part oft he genre.«⁹⁸ Diesen »tortures and devils« wird in einem Großteil der analysierten Werke große Aufmerksamkeit gewidmet, der Jenseitsreisende zieht durch den Raum und er betritt Bereich für Bereich, in denen die Qualen der Gestorbenen sowie deren Ursachen geschildert werden. Manchmal geschieht dies auch im Rückschluss, wenn bspw. im Orpheus-Mythos geschildert wird, wie durch seinen Gesang in den Bestrafungen innegehalten wird. Im »Sandman« ist dies jedoch kaum der Fall: Es werden namenlose Menschen gezeigt, die einer Art Strafe oder Folter unterzogen werden, welche jedoch nur kurz und oberflächlich betrachtet wird und daher nicht in einen Kontext zu setzen ist, wie Menschen hinter Gittern⁹⁹ oder das

93 Vgl. BRÄUTIGAM: Zwischen Offenbarung und metaphysischer Losigkeit, S. 374.

94 Vgl. MCCRYSTAL: Liminality and the Gothic Sublime of the Sandman, S. 201.

95 Vgl. GAIMAN, Neil; DORAN, Colleen; JONES, Malcolm III : Sandman. Traumland. Nettetal: Panini Comics 2007. Kapitel 4, S. 24.

96 Vgl. GAIMAN, Neil; ZULLI, Michael: Sandman. Das Erwachen. Bad Tölz: Tilsner 2004. Kapitel 4, S. 18.

97 Vgl. KADENBACH: Pantheon der Postmoderne, S. 35.

98 Vgl. GRAF: Travels to the Beyond, S. 17.

99 Vgl. GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: Sandman. Präludien & Notturmi. Kapitel 4, S. 7.

Aufspießen und Zerreißen einer anonymen Person.¹⁰⁰ Alternativ gibt es auch einen leeren Folterraum in einem verhältnismäßig kleinen Panel zu sehen, mit allerlei Folterwerkzeug und Gebeinen, dessen Kontext – wer wird gefoltert, welche Verfehlungen werden bestraft, welche Art der Bestrafung wird vollzogen – jedoch nicht geliefert wird.¹⁰¹ Allein ein Verstorbener, Breschau, wird im Akt seiner Bestrafung gezeigt, an zahllosen Ketten, Nägeln und Haken im Körper an einen Stein gebunden, und kontextualisiert durch die von ihm begangenen Strafen,¹⁰² die jedoch so ausartend sind, dass ein moderner Leser sich und sein alltägliches Leben kaum noch in Bezug zu diesen setzen könnte (Abb. 12).

Woran es in dieser Füllung des Raums durch dezidiert kontextualisierte Bereiche und deren Darstellung von Folter und Strafen fehlt, wird durch die ihn bevölkerten Dämonen wettgemacht. Haben Kreaturen und Dämonen schon immer zum Inventar des dargestellten Jenseits gehört und wurden auch im Zuge von Transformationsketten immer wieder aufgegriffen (bspw. antik-mythologische Kreaturen bei Dante, ebenso wie ein eigenes Figureninventar der »Unterteufel«¹⁰³), so waren diese meistens noch so konkret in ihrer äußerlichen Erscheinung, dass der Leser hier durchaus noch in der Lage sein konnte, wie es Weitbrecht und Benz als eine Möglichkeit darstellen, die Narration durch ihre eigene Erfahrungswelt zu schließen¹⁰⁴ und dadurch ein imaginäres Bild der Kreaturen zu gewinnen. Ein Medium wie die Graphic Novel lässt vermuten, dass diese Interpretationsarbeit durch seinen intermedialen Charakter vereinfacht werden sollte, jedoch schaffen es die beteiligten Zeichner, ein derart abstraktes und groteskes, durchweg modernisiertes Inventar an Figuren zu schaffen, dass sie sich dem Erfahrungs- und vor allem Beschreibbaren entziehen.

So gehören der riesenhafte Hybrid aus einem Wolfskopf und einer Gottesanbeterin oder ein ebenso gigantischer Säugling mit einer Schlange als Nabelschnur noch zu den leichter zu identifizierbaren Wesen.¹⁰⁵ Schwieriger wird es hingegen, wenn – so wie es hier die übliche Herangehensweise

100 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman: Die Zeit des Nebels. Kapitel 1, S. 1.

101 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman: Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 16.

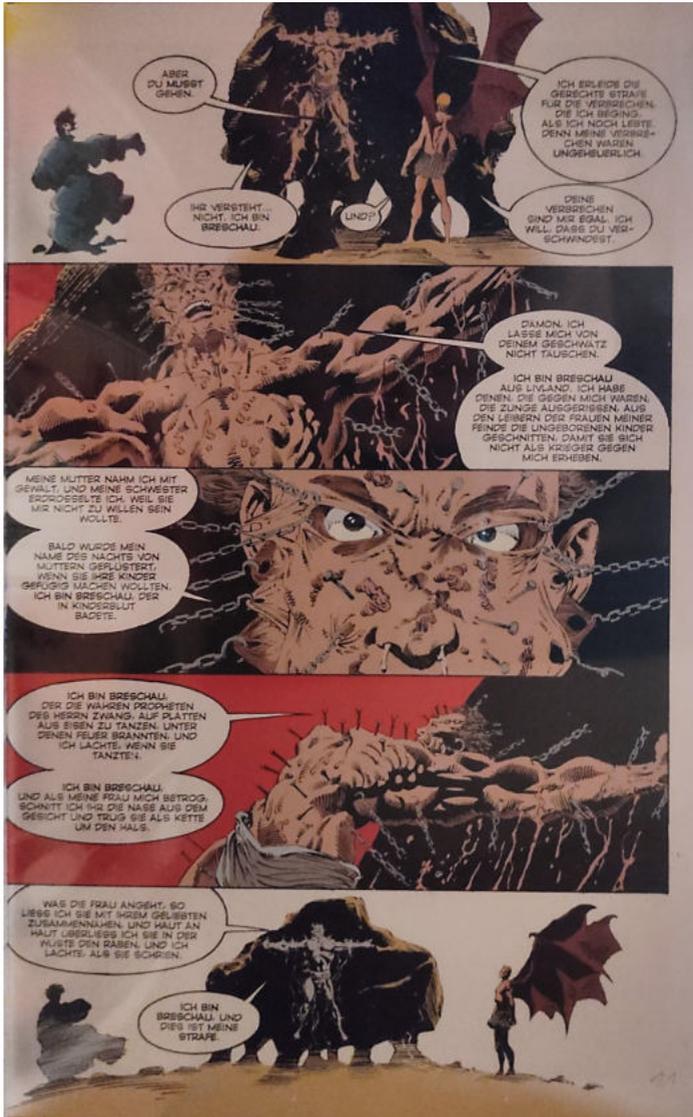
102 Ebd., S. 11.

103 Vgl. ALIGHIERI: Commedia, S. 32, 56, 93f.

104 Vgl. WEITBRECHT; BENZ: Die Formierung des Jenseits als Bewegungsraum, S. 232.

105 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 13.

Abb. 12: Breschau in der Hölle



ist – die Dämonen als eine gewaltige Masse dargestellt werden, die eine Unterscheidung teilweise kaum noch möglich machen. Ein Dämon kann zahllose Gliedmaßen haben, die jeder biologisch nachvollziehbaren Ordnung widersprechen, mal menschlicher, mal tierischer inspiriert sein, Attribute in zu großer (ein doppeltes Paar von Mündern/Augen etc.) oder zu geringer Anzahl haben (ein fehlender Torso) und alles von Reißzähnen über Krallen und Hörnern bis zu ganz »normalen« Fingern besitzen (Abb. 13).¹⁰⁶ Ein immer wiederkehrendes Element ist jedoch die Verquickung mit der modernen Fetisch- und BDSM-Szene, die sich vor allem beim Dämon Choronzon, aber auch bei verschiedensten Hintergrundfiguren zeigt.¹⁰⁷ Netzstrümpfe, Strapse, Ketten, Nieten und eine allgemeine Freizügigkeit sind hier die Merkmale der wenigen größtenteils menschlich anmutenden Figuren, mit denen – wie sich vermuten lässt – auf die Tabuisierung der Sexualität vonseiten der christlichen Kirche verwiesen wird, hinter der sich aber auch eine implizite Zeitkritik verstecken könnte.

Was diese Darstellung der Dämonen hervorbringt, ist vielerlei. Zum einen dienen solche Illustrationen der bevölkerten Hölle dazu, dem Leser wesentlich eindringlichere Sinneseindrücke zu vermitteln, als es der reine geschriebene Text könnte. Wie schon an mehrfachen Stellen angedeutet, besteht ein wesentlicher Mehrwert der Graphic Novel in ihrer Intermedialität, also der Verbindung von Schrift und Bild. Auch um eine auditive Umgebung darzustellen, greift man in diesem Medium gerne auf das etablierte Mittel der Onomatopöien zurück, um dies zu erreichen, also Textblasen, in denen der wahrgenommene oder verursachte Laut verschriftlicht wird. Im »Sandman« wird jedoch auf dieses Mittel fast komplett verzichtet – bewusst, wie sich vermuten lässt. So genügt es hier dem Leser, die dargestellten Figurenmassen und ihre bizarren Attribute mit seinem eigenen Erfahrungsschatz zu ergänzen und den sich daraus erschließenden Lärm zu imaginieren. Als wäre eine normale Menschenansammlung – wie sich aus eigener Erfahrung schöpfen lässt – nicht schon ausreichend, mischen sich hier auch noch die animalischen Geräusche verschiedener tierisch anmutender und das Rasseln, Klappern und Klimpern der Bondage-Dämonen hinzu. Der Auftritt Breschhaus expliziert weiterhin die Vorstellung von den Schmerzensschreien und Wehklagen, die die Hölle in ihrem Normalzustand erfüllen müssen, wenn man die körperlichen Qualen betrachtet, die dieser augenscheinlich durchleiden

106 Vgl. GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: Sandman. Präludien & Notturmi. Kapitel 4, S. 12f.

107 Ebd., S. 15-17.

Abb. 13: *Verschiedene Dämonen in der Hölle*

muss. Dadurch wird eine auditive Atmosphäre etabliert, die schon immer eng mit dem Topos der Jenseitsreise in Verbindung gebracht wurde als einer »noisy, swirly and topsy-turvy passage to the Netherworld«, zu der besonders Geräusche wie Schreie und lautes Röhren oder Grölen gehören.¹⁰⁸ Insbesondere wird dies als der Normalzustand hervorgehoben, wenn Morpheus das Fehlen dieses Lärms als Devianz vom Normalzustand auffällt: »Irgendetwas ist völlig verkehrt. Selbst wenn es die Hölle ist, ist es verkehrt ... Ich horche. Stille. Rein und tot.«¹⁰⁹

Ein weiterer Effekt dieser Darstellung der Dämonen ist, dass an ihnen implizit gezeigt wird, welche Ausmaße die Folter und Bestrafung in der Hölle annehmen kann. Diese werden nicht durch die typische Technik des »demonstrativen Dialogs«¹¹⁰ geschildert, vor allem da wir mit Morpheus einen unty-

108 Vgl. BONNECHERE: *The Sounds of Katabasis*, S. 243, 248, 257.

109 Vgl. GAIMAN; JONES: *Sandman. Die Zeit des Nebels*. Kapitel 2, S. 7.

110 Vgl. WEITBRECHT; BENZ: *Die Formierung der Jenseitsreise als Bewegungsraum*, S. 233.

pischen Jenseitsreisenden haben. Als Nicht-Sterblicher ist er generell nicht auf die Hilfe einer Begleitfigur angewiesen, die ihm alles erklärt, so wie es bspw. ein Aeneas oder Dante ist. Morpheus besitzt dieses Wissen bereits, wodurch der ihm dennoch anfangs zur Seite gestellte Dämon Ertrigan überflüssig wird, wie sich daran zeigt, dass Morpheus selbst es ist, der das meiste Gesehene in einen Kontext setzt.¹¹¹ Allein Luzifer auf seiner zweiten Jenseitsreise stellt so etwas wie die postmoderne, ironische Wendung der Figur des Deuteengels dar, die in der modernen Jenseitsreise nicht mehr allzu häufig auftritt.¹¹² Es ist nun der gefallene Engel, statt bspw. der reinen Beatrice in der »Göttlichen Komödie«, der Morpheus keinesfalls die Erscheinung der Hölle und ihre Ordnung erklärt, wie es seine Aufgabe als Begleitfigur wäre, sondern vielmehr von sich, seiner Ermüdung und persönlichen Weiterentwicklung, die zu dem Entschluss führt, die Hölle hinter sich zu lassen.¹¹³

Somit kommt den Dämonen durch ihre zeichnerische Darstellung indirekt zu, zu vermitteln, was einen in der Hölle erwarten könnte, mit ihren schrecklichen Erscheinungsbildern zu implizieren, welche Folter und Schmerzen sie damit bei den Verstorbenen auslösen und welche Strafen damit verbunden sein könnten. Sie gleichen damit die Kontextualisierung durch die fehlende oder unzureichende Begleit- und Erklärinstanz aus, da diese von Morpheus nicht benötigt wird. Er besitzt sogar die Macht »to reconfigure the underworld«,¹¹⁴ was sich u.a. daran zeigt, dass es ihm möglich ist, sich frei durch den jenseitigen Raum zu bewegen, ohne an die damit sonst assoziierte typisch lineare Form des Reisens gebunden zu sein.¹¹⁵ Dementsprechend stellt es für Morpheus als Jenseitsreisenden auch kein Problem dar, seine *katabasis* jeweils ohne fremde Hilfe zu beenden. Im ersten Falle erlangt er seinen Helm zurück, im zweiten kann er Nada zunächst nicht befreien, sieht sich jedoch gleichzeitig nicht dem antizipierten Kampf mit den Höllenmächten ausgesetzt und kann unbeschadet wieder zurückkehren.

Somit zeigt sich in dieser Auseinandersetzung mit der Jenseitsreise ein recht gegensätzliches Bild zu der bisher behandelten. Anders als die recht zurückhaltende Transformation des Orpheus-Mythos wird hier eine komplexe Transformation unterschiedlichster Aspekte vorgenommen, die sich am

111 Vgl. GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: Sandman. Präludien & Notturmi. Kapitel 4, S. 8.

112 Vgl. BRÄUTIGAM: Zwischen Offenbarung und metaphysischer Logik, S. 373.

113 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 14-20.

114 Vgl. FLETCHER: Myths of the Underworld in Contemporary Culture, S. 74.

115 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 4f.

ehosten unter dem Typ der Hybridisierung beschreiben lässt,¹¹⁶ welche sich als besonderes Merkmal der postmodernen Literatur auszeichnet.¹¹⁷ Gaiman nimmt einzelne Versatzstücke aus verschiedensten literarisch relevanten Jenseitsreisen, kombiniert sie, spielt sie gegeneinander aus, nutzt dazu die besondere intermediale Struktur der Graphic Novel und mischt ihnen modernere Züge bei. Was dabei entsteht, ist eine »neuartige, kulturelle Konfiguration«,¹¹⁸ die nicht nur einen düsteren, bildgewaltigen und assoziationsreichen Jenseitsraum präsentiert – der sich allerdings nur auf den negativ konnotierten Bereich des Jenseits bezieht und wie auch schon bei Orpheus keine umfassenden Einblicke gibt –, sondern durch die Gaiman auch, wie es für ihn typisch ist,¹¹⁹ bewusst mit Leseerwartungen spielt. So zum Beispiel wenn er mit der anfänglich linearen Queststruktur bricht, um daraufhin eine eher unerwartet philosophisch inspirierte Jenseitsreise einzuführen, die, wie im folgenden Kapitel gezeigt werden soll, auf der diegetischen Ebene für die Charakterentwicklung des Protagonisten Dream eine essentielle Rolle spielt.

4.3 Die »Vermenschlichung« Morpheus' – von der Funktion der Jenseitsreise für den Protagonisten

Gehen wir einmal zurück zu der Analyse des gewählten Korpus von Jenseitsreisen, so hat sich in diesen eine transformative Wirkung auf und wichtige Funktion für die jeweiligen Reisenden herauskristallisiert: Der pflichtbewusste und nach der Landung in Italien antriebslose Aeneas bekommt aufgezeigt, wofür er sich diesen Strapazen aussetzt und erhält neuen Mut,¹²⁰ Er und Dante werden auserwählte Mittlerfiguren, und scheiternde Helden wie Orpheus werden in eine tragisch konnotierte Richtung transformiert: vom gefeierten Poeten zum gebrochenen Liebenden. In den häufigsten Fällen transformiert sich der Held – ausgestattet mit »abilities far greater than those of common man«,¹²¹ welche ihn zu einer Mittlerfigur zwischen Menschen und Göttern erheben – »from ignorance to enlightenment«¹²² und durchlebt eine

116 Vgl. BERGEMANN ET AL.: Transformation, S. 50.

117 Vgl. FLETCHER: Myths of the Underworld in Contemporary Culture, S. 46.

118 Vgl. BERGEMANN ET AL.: Transformation, S. 50.

119 Vgl. SANDERS: Sandman, the Ephemeral, and the Permanent, S. 334

120 Vgl. GIEBEL: Mythenliteratur in Europa, S. 49.

121 Vgl. LANDMAN: Dream of a Thousand Heroes, S. 26.

122 Ebd., S. 15.

Charakterentwicklung, in welcher die Jenseitsreise eine entscheidende Rolle einnimmt.

Die Charakterentwicklung Morpheus, welche den roten Faden in der Geschichte des »Sandman« ausmacht und von einer 60jährigen Gefangennahme bis zu seinem (mutmaßlich selbstbestimmten) Ableben führt, wurde in der Fachliteratur bereits vielfach nachvollzogen. Insbesondere die Deutung Rauchs, der die erste, sich allein dem »Sandman« widmende Monografie verfasste, war dabei maßgeblich: In seiner Anwendung der Campbell'schen Heldenreise auf den Protagonisten diagnostiziert er der Graphic Novel eine Umkehr des Heros-Mythos, indem Morpheus' Reise zu seiner Menschwerdung führt.¹²³ Auch wenn es Stimmen gegen diese These gibt, die Dream eben keine gelungene Menschwerdung unterstellen bzw. eine, die dessen eigenen Ansprüchen nicht genügt,¹²⁴ so bleibt festzuhalten, dass sich all diese Analysen auf das große Ganze der Erzählung fokussieren und dabei die besonders hervorgehobene Rolle des Topos der Jenseitsreise unterschlagen, die zu dieser Menschwerdung beiträgt. Diese soll im Folgenden nachgezeichnet werden, indem zunächst die Figur und der Charakter der Personifikation des Träumens betrachtet wird und daran anschließend die durch die Jenseitsreisen gewährten Einblicke und in Gang gesetzten Prozesse seiner Charakterentwicklung, welche schließlich zu seinem Tode führen. Insbesondere soll dabei darauf geachtet werden, wie bereits existente Motive, Aspekte und gegebenenfalls stattfindende Transformationen des Topos dazu beitragen.

Wie bereits in der Analyse des von ihm bereisten Jenseitsraumes angeführt wurde, handelt es sich bei Morpheus um alles andere als einen typischen Jenseitsreisenden. Der Protagonist des »Sandman« bündelt verschiedene Traditionsstränge in sich: vom »Gothic, Byronic hero«, bei dem die Grenzen zum Bösewichten verschwimmen,¹²⁵ – wie sich besonders in seiner visuellen Darstellung, angelehnt an die 80er Goth-Kultur, ausdrückt – bis hin zum klassischen, shakespearisch anmutenden tragischen Helden.¹²⁶ Wovon er sich jedoch bewusst abgrenzt, ist die Identität eines typischen Comic-

123 Vgl. RAUCH: *In Search of the Modern Myth*, S. 18, 40.

124 Vgl. KADENBACH: *Pantheon der Postmoderne*, S. 79.

125 Vgl. SCHNEIDER, Christian W.: *Framing Fear. The Gothic Mode in Graphic Literature*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2014, S. 153 (= *Studies in English Literary and Cultural History*, Bd. 57).

126 Vgl. LANDMAN: *Dream of a Thousand Heroes*, S. 22.

Superhelden,¹²⁷ welche in diesem Medium zu erwarten wäre. Anders als die, wenn auch besonders herausragenden, dennoch grundsätzlich menschlichen Jenseitsreisenden handelt es sich bei Morpheus um einen Ewigen, eine meistens anthropomorphe Personifikation fundamentaler Prinzipien, in seinem Falle des Träumens, und ist dadurch nicht nur nicht-menschlich, sondern steht sogar über den Göttern,¹²⁸ was eine gewaltige Distanzierung Morpheus' zur menschlichen Sphäre und des Lesers zu ihm als Identifikationsfigur hervorruft. Dem Herrn des Träumens fallen vermeintlich schwere Aufgaben, wie die Rückgewinnung seiner Herrschaftsinsignien, leicht und beim vermeintlich Einfachen der zwischenmenschlichen Interaktion tut er sich schwer.¹²⁹ Diese Ausgangslage seines Charakters, geprägt von Zügen des Antihelden wie »lack of mercy and compassion«¹³⁰ sowie »his stubborn independence, his unwillingness to accept advice, and his determination to do everything himself« mit einem besonderen Hang zu Regeln und Verpflichtungen,¹³¹ wird durch Rückblenden verdeutlicht, die insbesondere mit den Jenseitsreisen in Verbindung stehen, und den Protagonisten des »Sandman« so zu einer zunächst äußerst unleidlichen Figur machen.

Da es zeitlich nicht genau zu determinieren ist, welche Episode zuerst kam, soll hier mit dem Orpheus-Mythos begonnen werden. Auch wenn – oder gerade weil – Morpheus nicht an dieser Jenseitsreise beteiligt war, zeigt sich an ihrem Kontext der empathielose Charakter des Ewigen. Wie bereits angeführt verweigert dieser seinem eigenen Sohn die Wiedererlangung der toten Geliebten. Wenn man ihm auch zunächst zugutehalten mag, dass er auf seine Weise versucht, Orpheus bei der Verarbeitung des Verlustes zu helfen – »Und manchmal wird ihr Verlust dich treffen wie ein Schlag vor die Brust, und du wirst weinen. Aber das wird immer seltener geschehen, je weiter die Zeit voranschreitet. Sie ist tot. Du lebst. Also lebe.«¹³² –, so wendet sich dieser

127 Vgl. HAGEN, Marion und Markus von: A Hope in Hell. Höllenfahrt in den »Sandman«-Comics von Neil Gaiman. In: HERZOG, Markwart (Hg.): Höllen-Fahrten. Geschichte und Aktualität eines Mythos. Stuttgart: Kohlhammer 2006, S. 207f (= Irseer Dialoge, Bd. 12).

128 Ebd., S. 207.

129 Vgl. KADENBACH: Pantheon der Postmoderne, S. 80.

130 Vgl. LANDMAN: Dream of a Thousand Heroes, S. 24.

131 Vgl. HUME, Kathryn: Psychology made visual: *the sandman overture* by Neil Gaiman, J.H. Williams and Dave Stewart. In: Journal of Visual Literacy 37 (2018) 2, S. 106, 109.

132 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 15.

Eindruck jedoch schnell zum Bild eines herrischen, gebietenden und abweisenden Vaters, visuell dargestellt durch Dreams Verschränkung der Arme und der körperlichen Abwendung von seinem Sohn sowie der Herabwürdigung dessen Vorhabens als »Unsinn«, gefolgt von verschiedenen Befehlen zur Unterordnung (Abb. 14).¹³³ Dieses Verhalten wird besonders kontrastiert durch die vorigen Mitleidsbekundungen der grauenerregenden Torhüter Dreams, ein Wyvern, ein Greif und ein Hippogreif, an Orpheus,¹³⁴ zu denen sich nicht einmal der eigene Vater in der Lage zeigt.

Dieses mangelnde Mitleid gipfelt jedoch während des vorübergehenden Endes der Orpheus-Storyline, wenn Dream nicht nur darauf verzichtet, Orpheus nach dem Scheitern seines Unternehmens aufzusuchen, um ihm Trost zu spenden, sondern erst, wenn dieser bereits von den Mänaden zerrissen und nichts weiter als ein unsterblicher abgetrennter Kopf ist. Der Grund des Erscheinens basiert auch nicht auf seinen väterlichen Gefühlen, sondern es schien ihm vielmehr »angebracht«,¹³⁵ also aus seinen *Vorstellungen* hervorgehend, wie sich ein Vater verhalten *sollte*. Dementsprechend hilft er seinem Sohn auch nicht aus dessen misslicher Lage, sondern führt ihm vielmehr die Unvernunft seines Handelns vor, nur um zum Schluss vollkommen mit Orpheus zu brechen: »Vater? Sagtest du nicht, du wärst nicht mehr mein Sohn? [...] Wir sehen uns nicht wieder.«¹³⁶ Dieses vollkommene Fehlen zwischenmenschlicher Kompetenzen wird zusätzlich noch untermalt durch die Rotfärbung von Morpheus' Pupillen, welche normalerweise wie ein heller Punkt in seinen Augen strahlen, ihn nun jedoch geradezu dämonisch wirken lassen. Dies dient nicht nur dazu, Dreams fehlerbehafteten und »schlechten« Charakter zu illustrieren, sondern auch dazu, dessen starken Wandel im Fortlauf der Orpheus-Storyline zu untermalen, welcher sich unmittelbar als Effekt auf die Jenseitsreise zurückführen lässt. Auf diesen positiven Wandel des Charakters soll jedoch später erst eingegangen werden.

Ein weiterer Subplot, der zur Illustrierung von Dreams Charakter und in seiner weiteren Entwicklung auch von dessen Charakterwandel dient, ist der um Nada, der Geliebten Dreams. Diese ist bereits aus der Analyse der betreffenden Jenseitsreise im 1. Band bekannt und dort trifft auch der Leser das erste Mal auf sie. Erst im nächsten Band wird in einer Rückblende,

133 Ebd., S. 16.

134 Ebd., S. 14.

135 Vgl. GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 47.

136 Ebd., S. 47f.

Abb. 14: *Morpheus und Orpheus im Streitgespräch*



wie es im »Sandman« häufiger der Fall ist, kontextualisiert, wie es zu dieser Verbannung in die Hölle durch Morpheus kam. Anders als es vielleicht angenommen werden könnte, hatte dieser nämlich keinerlei triftigen Grund dafür: Beide verlieben sich ineinander und nachdem Nada, Königin eines afrikanischen Reiches, Morpheus' wahre Identität erfährt, weist sie diesen mehrmals zurück und stürzt sich schließlich von einem Berg in den Tod, nachdem ihre Stadt nach einer Liebesnacht mit Morpheus ausgelöscht wird.¹³⁷ Als sie auch im Tod seine Avancen zurückweist, verdammt er sie zu ewigen Qualen im Jenseits.¹³⁸

Dem Leser begegnet Nada das erste Mal in ebenjener Situation – gefangen in der Hölle, wo Morpheus sie vorfindet, die ihn darum bittet, sie zu befreien. Doch Morpheus zeigt sich noch immer als mitleidloses Wesen und gekränkter Liebhaber und verwehrt ihr diese Bitte.¹³⁹ Erst nachdem er im Gespräch mit seiner Schwester Death reflektiert, dass sich etwas in ihm seit seiner Gefangenschaft verändert hat,¹⁴⁰ und er auf einer Zusammenkunft mit seinen übrigen Geschwistern mit seinem Fehlverhalten gegenüber Nada konfrontiert wird und dieses einsieht – auch hier spielt Death wieder eine wichtige Rolle als Gesprächspartnerin –,¹⁴¹ wird der Vollzug des innerlichen und emotionalen Wandels in Morpheus sichtbar gemacht.

Nicht nur legt er seine Sturheit ab und die auf seiner Erfahrung und Lebensspanne beruhenden Einstellung, immer recht zu haben, er erkennt auch, dass den im Vergleich zu ihm flüchtigen Leben der Menschen Bedeutung zukommt.¹⁴² So entscheidet er sich dafür, Nada aus der Hölle zu befreien, obwohl ihm bewusst ist, dass dies nach seiner letzten Jenseitsreise, in der er den Unmut Luzifers auf sich gezogen hat, ein Unterfangen ist, bei dem einiges an Widerstand und eventuell keine Rückkehr zu erwarten ist.¹⁴³ Stattdessen überwindet er seine eigene Furcht,¹⁴⁴ um seinen Fehler wiedergutzumachen und sich zu entschuldigen. Seine wachsende Empathie und Einfühlungsvermögen für Menschen zeigt sich dabei vor allem auch an den kleinen Dingen:

137 Vgl. GAIMAN, Neil; DRINGENBERG, Mike; JONES, Malcolm III: Sandman. Das Puppenhaus. Nettetal: Panini Comics 2007. Prolog, S. 16-18.

138 Ebd., S. 19.

139 Vgl. GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: Sandman. Präludien & Notturmi. Kapitel 4, S. 7.

140 Vgl. GAIMAN; DRINGENBERG; JONES: Sandman. Präludien & Notturmi. Kapitel 8, S. 7f.

141 Vgl. GAIMAN; DRINGENBERG: Sandman. Die Zeit des Nebels. Prolog, S. 20-23.

142 Vgl. RAUCH: In Search of the Modern Myth, S. 44.

143 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 1, S. 4-7.

144 Ebd., Kapitel 2, S. 1.

So beginnt er, sich Gedanken um Nadas körperliche Verfassung in ihrer Gefangenschaft zu machen, die ihn sonst niemals auch nur gestreift hätten:

»Nada wird in den Klippen gefangen gehalten, die Weine nicht umgeben, in einer vergitterten, aus Stein gehauenen Zelle, gesäumt von nadelspitzen Scherben aus Vulkanglas. Es gibt dort weder Nahrung noch Wasser. Ich nehme an, sie ist hungrig. Sie muss schon seit Langem hungrig sein.«¹⁴⁵

Auch wenn Nada nicht mehr in der Hölle vorzufinden ist, so gelingt es Dream, sie später zu befreien, und auch wenn er sich zunächst noch mit einer aufrichtigen Entschuldigung schwertut, so zeigt er sich später in der Lage, Nadas Zurückweisung zu akzeptieren, ihre Wut nachzuvollziehen und ihre Entscheidungen anzunehmen sowie sich seine eigenen Fehler einzugestehen.¹⁴⁶

Somit dient diese zentral mit der Jenseitsreise zusammenhängenden Storyline nicht nur wesentlich dazu, die charakterliche Entwicklung Dreams zu illustrieren – »the cold, distant figure [...] slowly softens over the course of the series, becoming increasingly humane and human«¹⁴⁷ –, zeitgleich macht sie dies auch, indem sie auf ein wesentliches Motiv einer der wichtigsten Jenseitsreisen referiert. So erinnert das Aufeinandertreffen von Dream und Nada im Jenseits nicht zufällig an das von Aeneas und Dido in der »Aeneis«. Auch hier stürzt sich die Geliebte – nur dass sie es in diesem Falle ist, die von Aeneas verlassen wird – von einer Klippe. Auch hier wird im Jenseits die Vergebung, die von Aeneas erbeten wird, von Dido, betitelt als »die Zornige«, versagt, indem sie ihn kühl zurückweist,¹⁴⁸ im »Sandman« wird diese Dynamik der Zurückweisung im Verlauf der Zusammentreffen stetig gewendet.

Bereits in der Antike wurde dieses Aufeinandertreffen mit der verstorbenen Geliebten genutzt, um ein psychologisches Bild von Aeneas zu gewinnen,¹⁴⁹ seine Menschlichkeit und positiven Attribute wie Mitleid zu unterstreichen. Nun wird sich mit der Nutzbarmachung dieses Motivs nicht nur in die Tradition der Jenseitsreise eingereiht, sondern diese gleichzeitig in die Moderne überführt, indem die »Dido-und-Aeneas«-Begegnung geradezu um

145 Ebd., Kapitel 2, S. 4.

146 Ebd., Kapitel 7, S. 4-8.

147 Vgl. WEARRING, Andrew: Changing, Out-of-Work, Dead, and Reborn Gods in the Fiction of Neil Gaiman. In: *Literature & Aesthetics* 19 (2009) 2, S. 241.

148 Vgl. VERGIL: *Aeneis*, S. 319.

149 Vgl. GIEBEL: *Mythenliteratur in Europa*, S. 46.

180° gedreht wird. Dadurch, dass nun nicht die Frau den zunächst abweisen den Part darstellt, sondern vielmehr der Mann, und die Begegnung daraufhin erneut aufgegriffen wird, ist es möglich, dieses Motiv nicht nur zur Illustration einer statischen Analyse eines bereits bestehenden Charakters zu nutzen, sondern vielmehr eine prozesshafte Charakterentwicklung aufzuzeigen. Zusätzlich zeigt sich hier auch wieder die Genealogie von Transformationsketten: So orientiert sich das Zusammentreffen von Nada und Dream unmittelbar an Dido und Aeneas, wobei auch Dido als Vergleichsfigur in engem Verhältnis zu Eurydike steht.¹⁵⁰ Gleichzeitig wird die Nada-Storyline auch als ein »rewriting« der Version des Orpheus-und-Eurydike-Mythos im »Sandman« gehandelt.¹⁵¹ Somit eröffnet sich hier ein größeres Feld der Transformation des Motivs der Geliebten in der Unterwelt.

Nicht nur die Jenseitsreise, in welcher Nada eingeführt wird, gibt den Anstoßstein zur Illustration der prozesshaften Charakterwandlung Dreams; in gleicher Weise dient auch die Fortführung der Orpheus-Storyline dazu, wird sogar teilweise als Gipfelpunkt der »Vermenschlichung« Dreams gedeutet.¹⁵² Nach dem letzten Zusammentreffen zwischen Morpheus und seinem Sohn fand die Gefangenschaft des ersteren statt und die darauf folgende Befreiung Nadas. Nach einer erneut gescheiterten Liebschaft schließt sich Morpheus der Unternehmung seiner kleinen Schwester Delirium an, in dem Versuch ihren Bruder Destruction zu finden, der die Familie verlassen hat. Nach zahlreichen gescheiterten Spuren bleibt als letzte Option Orpheus, der zu einem Orakel geworden ist, nach dessen Aufenthaltsort zu befragen, und obwohl Morpheus geschworen hatte, dass sie sich niemals wiedersehen würden, und ihm diese Entscheidung sichtlich schwerfällt,¹⁵³ befragt er Orpheus, mit der Konsequenz, dass er seinem Sohn für den Aufenthaltsort von Destruction einen Gefallen tun muss, nämlich jenen zu töten.¹⁵⁴

Hier – in der Begegnung zwischen Morpheus und Orpheus, um dessen Gefallen einzulösen – wird nun die in der Jenseitsreise begonnene Storyline um Orpheus zu einem Ende gebracht sowie die darin angelegte Charakterdarstellung Morpheus kontrastiert und die Charakterentwicklung zu einem

150 Vgl. VIELBERG, Meinolf: *Omnia mutantur, nihil interit?*, S. 181.

151 Vgl. FLETCHER: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture*, S. 78.

152 Vgl. LANDMAN: *Dream of a Thousand Heroes*, S. 171.

153 Vgl. GAIMAN, Neil; THOMPSON, Jill: *Sandman. Kurze Leben*. Nettetal: Panini Comics 2009. Kapitel 7, S. 10-12.

154 Ebd., S. 20.

Abschluss geführt. Fletcher bezeichnet diese Entwicklung als eine zu einem »more compassionate and self-aware individual«. ¹⁵⁵ Auch wenn Morpheus gestalterisch zunächst noch die Rolle des herrischen Vaters einzunehmen scheint, mit seiner ablehnenden Haltung und verschränkten Armen, ¹⁵⁶ so stellt sich im Gespräch doch heraus, dass er mit seinem Sohn erstmals auf Augenhöhe redet: Es gibt keine Vorhaltungen, Orpheus kann sprechen, ohne dass seine Worte als Unfug abgetan werden, und es werden auch keine herrischen Befehle gegeben. Stattdessen zeigt er zum ersten Mal väterliche Liebe und Zuneigung, als er seinen Sohn kurz vor dessen Tod auf die Stirn küsst. ¹⁵⁷ Seine neu gewonnene Fähigkeit zu Mitgefühl und Empathie wird vor allem dadurch deutlich, wie sehr ihn das Töten und der Verlust seines Sohnes daraufhin mitnimmt. Dream ist eine Auswahl von Gefühlen zugänglich geworden, die seine frühere Unnachgiebigkeit, Unterkühltheit und Abgeklärtheit ablösen. Geradezu gebrochen wirkt er, kann nur noch an die Pforte angelehnt aus dem Heiligtum austreten, ¹⁵⁸ in dem Orpheus lebte, und steht verloren, als würde er ins Leere schauen, mit schlaff herunterhängenden Armen vor seiner Schwester, während es ihm schwerfällt, die richtigen Worte zu finden: »Es war...was er wollte. Sein Leben...sein Tod...waren immer sein. Wenn ich...sein Leben für ihn hätte leben können...was wäre dann?« ¹⁵⁹ (Abb. 15) In diesen Worten werden Reue- und Schuldgefühle deutlich, welche Morpheus vormals nie in den Sinn gekommen wären. Genauso auch die Gefühle von Verlust und innerer Leere, die in seiner Körperhaltung illustriert werden. So stellt auch Rauch fest, dass Morpheus nach dem Tode Orpheus' besonders mit menschlichen Eigenschaften ausgestattet erscheint. ¹⁶⁰ Während seiner Rückkehr in seinen Palast im Reich des Träumens wird die vollkommene charakterliche Veränderung dadurch deutlich gemacht, dass selbst Morpheus' eigene Torhüter diesen zunächst nicht wiedererkennen. ¹⁶¹

Auch wenn Morpheus noch in zahlreichen anderen Instanzen seine allmähliche Vermenschlichung zeigt, wie bspw. in seiner Freundschaft zu dem

155 Vgl. FLETCHER: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture*, S. 71.

156 Vgl. GAIMAN; THOMPSON: *Sandman. Kurze Leben*. Kapitel 9, S. 2f.

157 Ebd., S. 4.

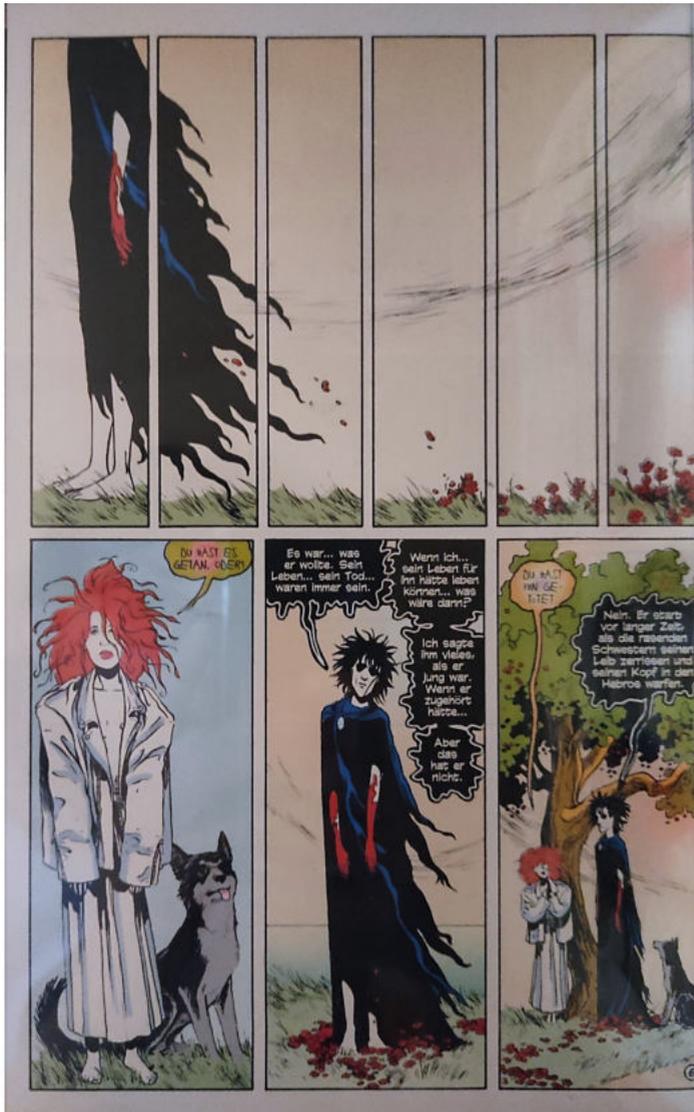
158 Ebd., S. 5.

159 Ebd., S. 6.

160 Vgl. RAUCH: *In Search of the Modern Myth*, S. 44.

161 Vgl. GAIMAN; THOMPSON: *Sandman. Kurze Leben*. Kapitel 9, S. 13.

Abb. 15: Morpheus nach Orpheus' Tod



unsterblichen Menschen Hob¹⁶² oder der zu seinem Diener, der Krähe Matthew, so zeigt sich doch, dass diese am meisten mit Storylines zusammenhängt, die in enger Verbindung zu Jenseitsreisen stehen, den Kontrast seines Charakterwandels entweder vorbereiten oder zu seiner notwendigen Konsequenz bringen. Dies wird dadurch erreicht, dass die involvierten Personen eine enge persönliche Bindung zu Morpheus haben, aber auch dadurch dass auf die Verwendung tradierter Motive des Topos zurückgegriffen wird. Worauf jedoch noch nicht eingegangen wurde, ist, wie in *Dreams* zweiter Jenseitsreise im Gespräch mit Luzifer eben dieses Thema der Charakterentwicklung und generellen Veränderlichkeit in besonderer Weise selbstreferentiell aufgegriffen wird.

Luzifer ist im Wesentlichen basiert auf dem Satan Miltons aus »Das verlorene Paradies«. Während dieser nach seiner Rebellion in die Hölle verbannt wird, dort sein Reich aufbaut und an seinen Rachegefühlen und der Auflehnung gegen Gott festhält, nach Jahlmar seine eigene »unchangeable nature« erkennt,¹⁶³ wendet sich Gaiman's Luzifer bewusst von einer solchen Annahme ab, indem er den unhinterfragten Rückgriff auf das Milton'sche Vorbild von sich weist und sich bewusst von diesem abgrenzt: »[Luzifer:] Und doch. »Besser die Hölle regieren, als im Himmel dienen.« Was, kleiner Brudermörder? [Kain:] Si—sicher, Fürst Luzifer. Ganz wie Ihr meint, Fürst Luzifer. [Luzifer:] Ist nicht von uns. Das war von Milton. Und der war blind.«¹⁶⁴ So wird stattdessen eine »Weiterentwicklung« des Milton'schen Satan kreiert, die das Thema einer generellen Weiterentwicklung und Veränderungsfähigkeit für Morpheus vorlebt: »By reversing Lucifer's role, and thwarting our anticipation of that role, Gaiman offers another form of identity than that of Milton's Satan. This identity is fluid and unfixed [...].«¹⁶⁵ Aus dieser unfesten Identität heraus schlussfolgert Luzifer (und damit schlussfolgert er auch für Morpheus), dass man keinesfalls in seiner angestammten Position verharren muss: »Ja, ich habe rebelliert. Das ist lange her. Wie lange soll ich noch für eine einzelne Tat bezahlen? Nun ist es vorbei.«¹⁶⁶ Dieser Gedankengang gipfelt in dem letzten

162 Vgl. LANDMAN: *Dream of a Thousand Heroes*, S. 165.

163 Vgl. JAHLMAR, Joakim: »Give the devil his due«. *Freedom, Damnation, and Milton's Paradise Lost in Neil Gaiman's The Sandman: Seasons of Mist*. In: *Partial Answers. Journal of Literature and History of Ideas* 13 (2015) 2, S. 280.

164 Vgl. GAIMAN; JONES: *Sandman. Die Zeit des Nebels*. Kapitel 1, S. 20.

165 Vgl. JAHLMAR: »Give the devil his due«, S. 282.

166 Vgl. GAIMAN; JONES: *Sandman. Die Zeit des Nebels*. Kapitel 2, S. 19.

logischen Schluss: »Vielleicht ist das die letzte Freiheit, was, Traumkönig? Die Freiheit zu **gehen**...«¹⁶⁷ (H.i.O.)

Es sticht hervor, dass eine solche Diskussion über die Wandelbarkeit und Veränderungsfähigkeit des Individuums sich gerade während einer Jenseitsreise abspielt, deren transformative Funktion für den Jenseitsreisenden bereits in vorherigen Kapiteln herausgearbeitet wurde. Durch diese selbstreferentielle Auseinandersetzung mit dem Thema wird diesem dabei eine besondere Gewichtung zuteil, gleichzeitig erinnert die Diskussion aber auch an eine Episode aus der »Politeia«, in welcher Er die reinkarnatorische Funktion des Jenseits erklärt wird, in der jeder Verstorbene die Freiheit hat, sich einen neuen Lebenslauf zu wählen. Dies ist dabei jedoch noch wesentlich mehr als eine bloße Freiheit, sondern vielmehr mit einer großen Verantwortung verbunden: So beschreibt Jahlmar in seiner Analyse dieses Themenkomplexes im »Sandman« nicht nur die dargestellte Freiheit, sich zu verändern und weiterzuentwickeln, sondern auch die damit verbundene »damnation inherent in the inability to change«.¹⁶⁸ Und auch bei Platon wird diese Verantwortung mit der Wahl des richtigen Lebens verhandelt:

»An dieser Meinung müssen wir also eisern festhalten, wenn wir in den Hades hinabsteigen, damit wir uns auch dort von Reichtümern und derartigen Übeln nicht verwirren lassen und damit wir nicht in ein Tyrannenleben und in ähnliche Handlungen verfallen und damit viele heillose Übel anrichten und noch größere selbst zu leiden haben, sondern daß wir es verstehen, unter diesen Lebensläufen den zu wählen, der stets die Mitte hält, und das Übermaß nach beiden Seiten zu vermeiden, schon in diesem Leben, soweit das möglich ist, als auch in jedem späteren.«¹⁶⁹

Dies gelingt Dream zwar, wie gezeigt, in Hinblick auf seine charakterliche und emotionale Entwicklung, jedoch scheitert er daran, daraus die Konsequenzen für seine Rolle als Herr des Träumens zu ziehen, deren Funktion er aufgrund seiner neuen Disposition nicht mehr angemessen ausführen kann, an deren Regeln und damit verbundenem Verantwortungsbewusstsein er jedoch noch immer hängt: »Regeln und Verpflichtungen: das sind die Fesseln, die uns binden. Wir tun, was wir tun, weil wir sind, wie wir sind. Handelten wir anders, wären wir nicht wir selbst. Ich tue, was ich zu tun habe. Und ich

167 Ebd., S. 20.

168 Vgl. JAHLMAR: »Give the devil his due«, S. 269.

169 Vgl. PLATON: Politeia, S. 879.

tue, was ich tun muss.«¹⁷⁰ Dieses Verantwortungsbewusstsein und die Stasis, die er an den Tag legt, obwohl Luzifer ihm vor Augen gehalten hat, dass man seine angestammte Rolle verlassen kann, sowie das Bewusstsein, dass er – angefüllt von »ten billion years of mistakes, ten billion years of regrets to live with«¹⁷¹ – nicht mehr in der Lage ist, sein Arbeit angemessen zu erfüllen, sind es dann auch, die schließlich zu seinem Ende und Tod führen. So stellt Lucien, einer von Dreams engsten Untergebenen, fest: »Platt gesagt...ich glaube...manchmal muss man sich ändern oder sterben. Und schließlich gab es vielleicht Grenzen dafür, wie weit er sich überhaupt ändern konnte.«¹⁷²

4.4 Zwischenfazit II

Nach der eingehenden Analyse der im »Sandman« getätigten Jenseitsreisen hat sich herauskristallisiert, dass sich über die Herangehensweise und Art der Transformation, mit welcher Gaiman sich dem Topos annähert und sich diese im Rahmen der Gesamterzählung nutzbar macht, keine verallgemeinernden Aussagen treffen lassen. Stattdessen hat sich in der Analyse ein weites Feld von Transformationen eröffnet, in denen sich einige Überschneidungspunkte gezeigt haben, wie der bewusste Bezug auf die Tradition der Jenseitsreise und zahlreicher ihr inhärenter Elemente oder einer allgemeinen Modernisierungstendenz, durch welche bereits der allgemein allepoietische Charakter der Gaiman'schen Jenseitsreisen angezeigt wird.

Zwar gibt es im Feld der Transformationen auch solche Herangehensweisen wie die des Orpheus-Mythos, in welchem sich der transformative Zugriff eher zurückhaltend zeigt – eher noch die Tradition zu sichern scheint, wie es auch typisch für Transformationen sein kann¹⁷³ –, in den weitaus umfangreicheren und auch inhaltlich gewichtigeren Jenseitsreisen in die christliche Hölle werden trotz ihres auf die Vorbilder referierenden Erscheinungsbild jedoch weitaus größere Einschnitte, Bearbeitungen und bewusste Abgrenzungen zur Tradition, besonders im Gespräch mit Luzifer, vorgenommen. Diese lassen darauf schließen, dass hier, wie Böhme den Begriff der Allepoiesie

170 Vgl. GAIMAN, Neil; HEMPEL, Marc: *Sandman. Die Gütigen Teil 2*. Bad Tölz: Tilsner 2001. Kapitel 4, S. 24.

171 Vgl. RAUCH: *In Search of the Modern Myth*, S. 47.

172 Vgl. GAIMAN; ZULLI: *Sandman. Das Erwachen*. Kapitel 2, S. 19.

173 Vgl. BÖHME: *Einladung zur Transformation*, S. 25.

beschreibt, die Art des Aufrufs der Referenz- gleichzeitig auch als Selbstbeschreibung der Aufnahmekultur dient.¹⁷⁴ So präsentiert sich der »Sandman« hier als eines solcher Medien des graphischen Erzählens, welche Schmidt-Emans als »stilistisch eigenwillige Adaptionen literarischen Kanonwissens für die popkulturelle oder auch für eine spezifische Insiderszene von Lesern« klassifiziert.¹⁷⁵ Man beschränkt sich hier definitiv auf eine spezifische, gebildete Insiderszene, da es zur Identifizierung der zahlreichen mal deutlicheren, mal subtileren Anspielungen und Referenzen definitiv eines Lesers mit gewissem Vorwissen bedarf.

Mit den illustrierten Jenseitsreisen wird sich der Tradition des Topos insofern angeschlossen, als dass diesen noch immer eine zentrale Funktion in Bezug auf den Charakter des Jenseitsreisenden und dessen Weiterentwicklung im Kontext der allgemeinen Handlung zukommt. Ob es sich nun dabei nach Rauch um die Menschwerdung Morpheus', des personifizierten Träumens, oder nach Kadenbach *nur* um dessen Vermenschlichung handelt, ist in diesem Kontext weniger relevant als die Tatsache, dass ein solcher Prozess stattfindet und somit die Bedeutung der transformativen Funktion der Jenseitsreise innerhalb der Diegese auch für modernere Literaturformen weiterhin Bestand hat. Wie es schon in der mythischen Tradition immer der Fall war, so scheint sich auch hier weiter durchzuziehen, was Rauch vor allem in Bezug auf den Heros-Mythos nach Campbell festgestellt hat: »[...] heroes matter not because they are heroic but because they are us.«¹⁷⁶ Bzw. weil der Leser zumindest bis zu einem gewissen Grad oder aufgrund bestimmter Attribute in der Lage ist, sich mit dem Helden zu identifizieren. Dies gelingt durch die Nutzbarmachung der Jenseitsreisen und ihres transformativen Charakters für den Reisenden auch im »Sandman«, nur dass Gaiman hier erneut mit den Lesererwartungen spielt, indem er den Prozess der Vermenschlichung eben nicht als notwendig zu einem glücklichen Ende hinführen, sondern als Grund für seinen Untergang funktionieren lässt. So erkennt Morpheus, nach Kadenbach, die Wichtigkeit von Mitgefühl und Freundschaft, ist jedoch nicht in der Lage, seine Persönlichkeit dieser Erkenntnis entsprechend anzupassen,¹⁷⁷ was schlussendlich zu seinem Tod führt.

174 Ebd., S. 9.

175 Vgl. SCHMITZ-EMANS: Literatur-Comics, S. 13.

176 Vgl. RAUCH: In Search of the Modern Myth, S. 40.

177 Vgl. KADENBACH: Pantheon der Postmoderne, S. 79.

Unterschiede zu den Referenzbereichen der Transformation dieses Topos lassen sich vor allem innerhalb der Darstellung der jeweiligen Jenseitsräume ausmachen. So fällt auf, dass trotz der zahlreichen Vorteile, welche der intermediale Charakter der Graphic Novel zur Visualisierung des Jenseitsraumes geboten hätte, dieser nur bedingt eingesetzt wurde. Zwar ist es nun möglich, dem Leser die »Simultanität eines Raumeindrucks«¹⁷⁸ zu vermitteln, was in der »lineare[n] Sukzession einer Erzählung«¹⁷⁹ weitaus problematischer ist, jedoch geht hier trotzdem eine gewisse Dichte verloren, die die Darstellung des Jenseitsraumes aufgrund seines unwirklichen und nicht-erfahrbaren Charakters zur Vermittlung benötigt, da es an einigen Techniken fehlt, insbesondere des »demonstrativen Dialogs«.¹⁸⁰

Es werden – bis auf wenige Ausnahmen – weder unterschiedliche Bereiche, ob jetzt Lohn- oder Strafbereiche oder unterschiedliche Subbereiche dieser, näher illustriert noch deren inhaltliche Füllung, also bspw. der Vollzug von Strafhandlungen oder eine Kontextualisierung solcher Handlung (Vergehen X führt zu Strafe Y). Wo in einer Erzählung eine Begleitperson dazu dient, die fehlende Visualisierung durch erklärenden Dialog auszugleichen – auch dies eine Herangehensweise, die im »Sandman« möglich gewesen wäre –, wird auch hier darauf verzichtet, indem es sowohl an angemessenen Begleitfiguren als auch an der Notwendigkeit für solche mangelt. Was übrig bleibt, sind in ihren allgemeinen Erscheinungsbildern stark an den jeweiligen Traditionen angelehnte Jenseitsräume, welche jedoch, wenn überhaupt, innerlich nur vage strukturiert sind, wodurch ihrer inneren Ordnung auch keine besondere Bedeutung oder Konsequenz zukommt.

Worin sich die Bearbeitung des Topos jedoch ganz wesentlich von vorherigen Fällen unterscheidet, und so mit der Tradition gebrochen wird, ist so offensichtlich, dass es auf den ersten Blick nicht auffallen mag: Es werden innerhalb derselben Diegese Reisen in das Jenseits¹⁸¹ verschiedener Glaubens-

178 Vgl. WEITBRECHT; BENZ: Die Formierung des Jenseits als Bewegungsraum, S. 231.

179 Ebd.

180 Ebd., S. 233

181 Wobei es sich hier wiederum auch nur um Reisen in die negativ oder neutral konnotierten Teile des Jenseits handelt. Himmelsreisen oder Einblicke in das Paradies oder Elysium werden nicht getätigt. (Zwar wird auch einmal die Heimstatt der Engel, die Silberstadt, gezeigt, diese wird jedoch nicht bereist und es werden auch keine Einblicke gewährt, genauso wenig dient diese zur Illustrierung des menschlichen Schicksal im Jenseits, wie es dann ihre Funktion sein müsste, vgl. GAIMAN; JONES: *Sandman. Die Zeit des Nebels*. Kapitel 3, S. 14f). Diese Auslassung ist jedoch keineswegs unüblich, da die

systeme gezeigt. Dies wird gleichzeitig noch dadurch betont, dass diese Jenseitsräume jeweils auch von verschiedenen Zeichnern inszeniert wurden: auf der einen Seite Talbot und Buckingham, die Orpheus' Abstieg zeichnen, auf der anderen Seiten Kelley Jones sowie Sam Kieth und Mike Dringenberg, die jeweils ihre eigene Interpretation der christlichen Hölle zeigen. Und das heißt nicht nur mehrere Zeichner, sondern gleichzeitig auch mehrere Perspektiven auf den (oder die) Jenseits(-räume).

Wie bereits in Kapitel 3 herausgearbeitet wurde, dient die Jenseitsreise im Wesentlichen dazu, den Absolutheitsanspruch des von ihm dargestellten Glaubenssystems zu untermauern und zu festigen. Sie dient dazu, dessen kosmische Ordnung darzustellen und einen Teil der seines »festen Kerns« ausmachenden Inhalte zu repräsentieren und zu konstituieren. Dabei steht der Ausschluss verschiedener Interpretationsmöglichkeiten oder allein des Zulassens von Interpretationslücken oder Deutungsoffenheiten mit im Vordergrund, genauso wie das Beantworten von Fragen und die Ordnung des Lebens der Menschen aufgrund der Etablierung der Deutungshoheit dieses Systems.

Diese Funktion, die im dritten Kapitel als die extrafiktionale ausgemacht wurde, ist zumindest in dieser Art nun nicht mehr gegeben, da eine Form der Transformation gewählt wurde, welche das Vorhandensein von verschiedenen Unterwelten, welche entweder simultan oder unabhängig zu existieren scheinen,¹⁸² ermöglicht, und dadurch auch verschiedene Glaubens-/Ordnungssysteme, ergo: verschiedene Interpretationsmöglichkeiten. Dass der Jenseitsraum innerhalb der Graphic Novel von Death selbst als »the most desirable plot of psychic real estate in the whole order of created things« genannt wird,¹⁸³ lässt darauf schließen, dass seiner Darstellung durch die Jenseitsreisen dennoch eine besondere Bedeutung auf der extrafiktionalen Ebene zukommen könnte. Daher soll im folgenden Kapitel zunächst eine Aktualisierung des Welt- und Selbstbilds in moderner Zeit vorgenommen werden, um daraufhin erneut einen Blick in den »Sandman« zu werden.

himmlischen Sphären, wie in vorherigen Analysen, insbesondere bei Dante, gezeigt, mit einem derart abstrakten Raum verbunden sind, dass sie sich der Vermittlung fast vollkommen entziehen.

182 Vgl. FLETCHER: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture*, S. 65f.

183 Vgl. MCCRYSTAL: *Liminality and the Gothic Sublime of the Sandman*, S. 200.

5. Die extrafiktionale Funktion der Jenseitsreisen im »Sandman«

5.1 Welt- und Selbstbild zwischen Pluralismus und Kontingenz

Wie bereits in Kapitel 3 festgehalten wurde, basiert die extrafiktionale Funktion der Jenseitsreise auf der Einordnung des Topos in ein dominierendes Glaubenssystem, dessen sinnvolle Ordnung durch die Inszenierung der Jenseitsreise gefestigt werden soll. Dies geschieht, indem eine mögliche Interpretationsoffenheit bezüglich grundsätzlicher anthropologischer Fragen verhindert wird. So beschreiben auch Schäfer und Wimmer, basierend auf Marquard und Graevenitz, dass in der Antike noch fast alles im Leben des Menschen und danach im christlichen Weltbild Gott, also alle religiösen Zusammenhänge, den Charakter der Notwendigkeit haben.¹ Erst mit Anbruch der Moderne, typischerweise wird der Beginn dieser Entwicklung mit der Aufklärung angesetzt, vollzieht sich ein Wandel zu einem anderen Weltbild: »Die Moderne konstituiert sich durch einen Bruch mit der Tradition. [...] Die zunehmende Entüblichung des Selbstverständlichen und der alles umgreifende permanente und sich beschleunigende sozial-kulturelle Wandel habe in zwischen alle Orientierungsmuster zersetzt, die Sicherheit versprochen allein auf Grund ihrer früheren Geltung.«² Die hier angesprochenen Orientierungsmuster sind gleichzusetzen mit den einseitigen Interpretationsangeboten der religiösen Ordnungssysteme, deren Wegbrechen, basierend auf dem gesellschaftlichen Wandel, zunächst zu der sogenannten Säkularisierungstheorie

1 Vgl. SCHÄFER, Alfred; WIMMER, Michael: Einleitung: Tradition und Kontingenz. Anmerkungen zu einem verschlungenen Verhältnis. In: SCHÄFER, Alfred; WIMMER, Michael (Hg.): Tradition und Kontingenz. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann 2004, S. 11 (= Grenzüberschreitungen Pädagogik und Kulturwissenschaft, Bd. 1).

2 Ebd.

führte, welche von einem gesellschaftlichen Prozess des Rückgangs bis hin zum völligen Verschwinden jedes religiösen Glaubens ausgeht.

So wird auch in der Forschung zum »Sandman« – man halte sich hier für die folgende Analyse in Erinnerung, dass der gesamte Zyklus Ende der 80er bis Mitte der 90er Jahre entstanden ist und auch in diesem Zeitraum spielt – gerne auf diese Theorie zum allmählichen Niedergang der Religion zurückgegriffen. U.a. erinnert Kadenbach daran, dass Gaimans Geschichte in einer technologisierten Gesellschaft spielt, in der für Götter und Fabelwesen kein Platz mehr ist.³ Auch Rauch schließt sich in seiner für die »Sandman«-Forschung einflussreichen Monografie »In Search of the Modern Myth« der Ansicht an, dass religiöse Vorstellungen überholt sind und der Verlust religiöser Sicherheiten durch die Säkularisierung einen Leerraum geschaffen hat, an deren Stelle keine Alternativen getreten sind.⁴ Eine solche Annahme ist nicht vollkommen unbegründet; so stellt beispielsweise Bräutigam fest, dass es in der Entwicklung der Menschheit bis in die Moderne – und vermutlich noch immer andauernd – Zäsuren gab, die wesentlichen Einfluss auf die metaphysische Orientierung des Menschen in der Welt hat – und auch zur Erschütterung der Orientierungsangebote durch die Religion beitrugen. Die vier Zäsuren nennt sie entsprechend »Orientierungsaufgaben«, da sie die Erstellung neuer Interpretationsangebote herausfordern, um die Verunsicherung der bisherigen Orientierungsangebote zu bewältigen. Dabei handelt es sich zum einen um die kopernikanische Orientierungsaufgabe (Ablösung des geozentrischen durch das heliozentrische Weltbild und damit verbundene, mögliche kosmologische Einsamkeit), die darwinische Orientierungsaufgabe (Rückführung auf tierische Herkunft und Erhebung des Menschen zu einer Art von neuem Gott), die freudianische Orientierungsaufgabe (Erforschung des menschlichen Seelenlebens und Interpretation der Religion als »Neurose«) sowie die androidische Orientierungsaufgabe (Verunsicherung aufgrund wissenschaftsfundierter Technik der Moderne, mit der Möglichkeit, dass diese ihre Schöpfer überflügelt).⁵

Während all diese Faktoren zweifelsohne zu einer Verunsicherung religiöser Gewissheiten beitragen und zu die Gesellschaft säkularisierenden Tendenzen führen können, so kann jedoch von einer Abschaffung der Religion(en) keinesfalls die Rede sein. Stattdessen, vor allem argumentiert nach Berger, ist

3 Vgl. KADENBACH: *Pantheon der Postmoderne*, S. 7.

4 Vgl. RAUCH: *In Search of the Modern Myth*, S. 13-15.

5 Vgl. BRÄUTIGAM: *Zwischen Offenbarung und metaphysischer Losigkeit*, S. 28-30.

das Paradigma der Säkularisierungstheorie überholt und von dem Paradigma des Pluralismus abgelöst worden.⁶ Die säkularisierenden Tendenzen, die sich innerhalb der Gesellschaft finden lassen, sollen hierbei keineswegs abgesprochen, sondern vielmehr als eine Facette unter vielen betrachtet werden. So wird hier die Ansicht vertreten, dass statt eines vorherrschenden religiösen Ordnungssystems, wie es in der Antike und dem darauf christlich geprägten Europa vorhanden war, oder einer vollkommenen Abschaffung der Religionen nun vielmehr die Koexistenz zahlreicher Religionen sowie eines säkularen Diskurses gesellschaftlich dominieren.⁷ »Pluralismus ist eine gesellschaftliche Situation, in der Menschen verschiedener Ethnien, Weltanschauungen und Moralauffassungen friedlich miteinander leben und freundlich miteinander umgehen.«⁸

Eine solche Betrachtungsweise ist den modernen Entwicklungen der Gesellschaft, vorrangig der Globalisierung, wesentlich angemessener als die Säkularisierungstheorie. Vor allem kann hier auch auf solche Phänomene Rücksicht genommen werden, in denen beispielsweise Christianisierung und Modernisierung sich überlappen⁹ oder sich spirituelle Strömungen abseits der etablierten Religionen entwickeln, wie u. a. dem Neopaganismus, Wicca oder Neoschamanismus, welche Ende der 80er Jahre keineswegs neu waren, sondern sich bereits etabliert hatten. Somit kann nach Makropoulos eine Gesellschaft als »modern« bezeichnet werden, wenn die eigene Ordnung als nur eine von vielen möglichen erkannt wird.¹⁰ Gleichzeitig bedeutet dies aber auch statt eines einzelnen und dafür das Gefühl von Sicherheit vermittelnden Interpretationsangebots für zahlreiche die Ordnung der Welt betreffende Fragen, dass dem Individuum nun eine Vielfalt an Interpretationsangeboten zur Verfügung steht – und dass es sich dieser nicht nur am Rande und vage bewusst ist, sondern dass es sich in einer globalisierten Welt zu jedem Zeitpunkt in seinem Alltag wieder mit diesen konfrontiert findet. So präsentiert sich die Moderne weniger als eine Wirklichkeit als vielmehr zahlreiche, nebeneinander existente Wirklichkeiten.¹¹ Dementsprechend spricht

6 Vgl. BERGER, Peter L.: *Altäre der Moderne. Religion in pluralistischen Gesellschaften.* Frankfurt, New York: Campus 2015, S. 7 (= Religion und Moderne, Bd. 2).

7 Vgl. BERGER: *Altäre der Moderne*, S. 7.

8 Ebd., S. 16.

9 Vgl. JOAS, Hans: *Glaube als Option. Zukunftsmöglichkeiten des Christentums.* 2. Auflage. Freiburg, Basel, Wien: Herder 2013, S. 17.

10 Vgl. MAKROPOULOS: *Modernität als Kontingenzzkultur*, S. 69.

11 Ebd., S. 67.

Berger auch von einer »kognitiven Kontamination«, dem permanenten Zustand der Konfrontation mit, dem Aufeinander-Einwirken von und der Beeinflussung durch verschiedene Weltanschauungen und Realitätssichten.¹² Um damit umzugehen, muss das Individuum einer pluralistischen Gesellschaft in ständige Aushandlungs- und Relativierungsprozesse zwischen der eigenen Selbst-/Weltsicht und derer, die ihm präsentiert werden, treten: »Das ganze Leben wird zu einem endlosen Prozess des Neudefinierens, wer jemand ist, im Kontext der scheinbar zahllosen Möglichkeiten, die die Moderne eröffnet.«¹³

Diese zahllosen Möglichkeiten beziehen sich nicht nur exklusiv auf die Vielfalt der ins Bewusstsein tretenden Religionen mit ihren Interpretationsangeboten zu Rolle und Schicksal des Menschen auf der Welt. Mit inbegriffen ist auch die Zunahme der alltäglichen Handlungsoptionen, denen ein Mensch sich im Verlauf seines Lebens ausgesetzt sieht. Daher ist das Phänomen der Kontingenz bzw. des verstärkt auftretenden Kontingenzbewusstseins eng mit dem Pluralismus verbunden. Dadurch dass es jetzt nicht mehr die religiöse Gewissheit eines einzelnen dominanten Ordnungssystems gibt, eröffnet sich dem Individuum »eine Vielzahl von kognitiven und normativen Wahlmöglichkeiten«,¹⁴ durch die Prozesse des Entscheidens, Beibehaltens oder auch Abänderns vergangener Entscheidungen aktiviert werden, bei denen das Individuum nun grundsätzlich auf sich selbst angewiesen ist.¹⁵ Es gibt nicht mehr die gesellschaftlich gesetzte Gewissheit eines durch eine höhere Macht vorgezeichneten Weges. Eine kontingente Weltauffassung bezeichnet das Bewusstsein darüber, dass »alles [...] ebenso gut auch [hätte] fehlen oder ausbleiben können, da hinter dem Ganzen nicht mehr eine notwendige Wesensordnung, ein letzter Zweck oder eine göttliche Vorsehung, sondern der Zufall steht.«¹⁶ Gleichzeitig fasst der Begriff der Kontingenz aber auch das Bewusstsein darüber in sich, dass man in seinem Leben die Wahl aus »gegenseitig exklusiven Möglichkeiten«¹⁷ hat und sich entsprechend der jeweiligen Wahl alles ganz anders hätte entwickeln können.

12 Vgl. BERGER: *Altäre der Moderne*, S. 16f.

13 Vgl. BERGER: *Altäre der Moderne*, S. 21.

14 Ebd., S. 39.

15 Ebd., S. 32.

16 Vgl. WETZ, Franz Josef: Die Begriffe »Zufall« und »Kontingenz«. In: GRAEVENITZ, Gerhart von; MARQUARD, Odo (Hg.): *Kontingenz*. München: Fink 1998, S. 30f (= *Poetik und Hermeneutik*, Bd. 17).

17 Vgl. MAKROPOULOS: *Modernität als Kontingenzkultur*, S. 60.

Diese Form der Weltsicht kann – zumindest in der Moderne – auch als gesellschaftlicher Grundcharakter gesehen werden,¹⁸ jedoch werden mit ihm auch negative Effekte für den mentalen Zustand des Individuums verbunden. So weit wie Joas zu argumentieren, der von der Gefahr fortschreitender Fragmentierung, Verlust von Werten, Bindung, Charakterbildung und Glauben angesichts der Optionsvermehrung spricht,¹⁹ scheint hier – auch angesichts seiner eindeutig pro-christlichen Situierung – zu weit zu gehen, jedoch kann nach Berger allenfalls von wachsenden Angstgefühlen, Unsicherheit und Überforderung ob eben dieser Optionsvielfalt gesprochen werden,²⁰ ebenso wie von einer »akute[n] Orientierungslosigkeit«.²¹ Diesen psychologischen Auswirkungen konnte vormals noch durch die dominierende Religion als Ordnungssystem mit festem Kern entgegenwirkt werden; sie bot eine »stabile Geschlossenheit«,²² die diese durch ihre Einschränkung des Interpretationsspielraums und Optionsreduzierung schaffte. So kann man Religion als eine Praktik des Umgangs mit Kontingenz einordnen, wobei die Einordnungen von einer Kontingenzbewältigungspraxis bis zu einer Kontingenzvergegenwärtigungspraxis changieren.²³ Für die hier stattfindende Analyse ist es nicht weiter relevant zwischen diesen beiden Nuancen zu unterscheiden, da in jedem Falle der immanenten Verunsicherung der Kontingenz durch die Annahme einer vorgeschriebenen Weltsicht mit einer genau definierten Ordnung und Regeln zur Führung des eigenen Lebens sowie dem Glauben an eine höhere leitende Kraft beigegeben werden soll.

Dazu tragen u.a., wie bereits besprochen, auch Jenseitsreisen durch ihre Beantwortung wesentlicher anthropologischer Fragen und die durch sie vermittelten Anleitungen zur Führung eines guten Lebens bei. Die Jenseitsreisen moderner Literatur wiederum spiegeln Bräutigam zufolge die Empfindung einer unübersichtlich und chaotisch gewordenen Welt wider: »Das Mo-

18 Vgl. RICKEN, Norbert: Diesseits von Relativismus und Universalismus. Kontingenz als Thema und Form kritischer Reflexionen. In: SCHÄFER, Alfred; WIMMER, Michael (Hg.): Tradition und Kontingenz. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann 2004, S. 30 (=Grenzüberschreitungen Pädagogik und Kulturwissenschaft, Bd. 1).

19 Vgl. JOAS: Glaube als Option, S. 129.

20 Vgl. BERGER: Altäre der Moderne, S. 25.

21 Vgl. MAKROPOULOS: Modernität als Kontingenzkultur, S. 70.

22 Vgl. SCHÄFER, WIMMER: Einleitung. Tradition und Kontingenz, S. 11.

23 Vgl. JOAS: Glaube als Option, S. 126; LÜBBE, Hermann: Kontingenzerfahrung und Kontingenzbewältigung. In: GRAEVENITZ, Gerhart von; MARQUARD, Odo (Hg.): Kontingenz. München: Fink 1998, S. 40-43 (= Poetik und Hermeneutik, Bd. 17).

tiv wird zum Indikator für die Not, eine systematische Weltanschauung in der technologisch systematisierten aber dennoch oder bei Verabsolutierung gerade deshalb angsteinflößend und chaotisch wirkenden Welt und der Weite des Kosmos zu finden.«²⁴ Moderne Jenseitsreisen reagieren ihrer Interpretation nach auf das aus dem Kontingenzbewusstsein entstehende Bedürfnis nach absoluten Antworten und »gipfeln im Kern alle in diesem grundlegenden Ordnungsbedürfnis nach einer ganzheitlichen Sichtweise, einem überschauenden Blick auf den Weltzusammenhang«.²⁵ Inwiefern sich nun die Jenseitsreisen innerhalb des »Sandman« in diesem religiös-gesellschaftlichen Kontext positionieren und eine extrafiktionale Funktion, ähnlich zu der von Bräutigam beschriebenen, annehmen, soll im Folgenden näher beleuchtet werden.

5.2 Zahllose Unterwelten und die individuelle Verantwortung der Wahl

Wie bereits in der Analyse der zwei dargestellten Jenseitsräume herausgearbeitet wurde, geht die Beschreibung sowohl durch zeichnerische als auch durch dialogische Mittel sehr viel weniger in die Tiefe, als dies bei den anderen betrachteten Jenseitsreisen der Fall ist. Daraus schließend lässt sich auf den ersten Blick eine sehr viel geringere Kompetenz des Topos im »Sandman« annehmen, der Überforderung durch das Kontingenzbewusstsein entgegenzuwirken, so wie es Bräutigam als typisch für moderne Jenseitsreisen beschrieben hat. Klassische Handlungsanleitungen für das Leben im Diesseits durch Exempel der entsprechenden Schicksale im Jenseits bleiben aus, stattdessen wird diesem Bedürfnis nach absoluten Antworten, welches Bräutigam ausmacht, sogar noch entgegengewirkt, indem nicht nur ein potentieller Ort nach dem Tod dargestellt wird, sondern zwei Jenseitsräume.

Die Jenseitsreisen scheinen in ihrer Inszenierung dementsprechend weniger in die Tiefe als vielmehr in die Breite zu gehen, unterschiedliche Optionen für das Leben nach dem Tod inkludierend. Das legt wiederum eine Deutung nahe, dass Gaiman mit dieser Herangehensweise die Pluralisierung der Gesellschaft und die Überwältigung durch das Kontingenzbewusstsein als Phänomen seiner Zeit reflektiert, anstatt universelle – und gegebenenfalls auch den Sachverhalt simplifizierende – Bewältigungspraktiken zu lie-

24 Vgl. BRÄUTIGAM: Zwischen Offenbarung und metaphysischer Losigkeit, S. 375.

25 Ebd., S. 383; 397.

fern. So betont auch Schneider, dass »the worlds within *The Sandman* constantly foreground their own multiplicity, changeability and artificiality. There is no single objective certainty, as programmatic statements within the series stress.«²⁶ Unterstützt wird dies auch durch den ständigen Wechsel der Zeichner und Zeichenstile durch die Graphic Novel hindurch, durch welche die Pluralität der Perspektiven, durch welche man die Welt betrachten kann und in denen sich die Welt darstellt, gestalterisch wiedergegeben wird. Vor allem zeigt sich das aber auch an den Jenseitsreisen, die beschrieben werden, allerdings auch an solchen, die ausgeklammert werden. Denn nach Dreams letzter Reise in die christliche Hölle wird ihm von Luzifer die Verfügungsgewalt über eben jene übergeben, woraufhin sich die Vertreter zahlreicher anderer Religionen bei ihm versammeln, um die Hölle für sich zu beanspruchen oder anderweitig zu erwerben, vertreten sind u.a. das ägyptische, das nordische und das japanische Pantheon (Abb. 16).²⁷

Diese wiederum lassen auf zahllose nebeneinander existierende Jenseitsräume schließen, welche alle auf verschiedenste Arten und Weisen bereist werden könnten (und in der im jeweiligen Land vertretenen mythischen Erzählungen wahrscheinlich auch schon bereist wurden) und eigene Antworten und Interpretationsangebote für den nach Orientierung suchenden Leser bereithielten. Im Falle des japanischen Pantheons wird vom Gott Susano-o-No-Mikoto sogar die Existenz eines dazugehörigen Jenseitsraumes expliziert, da es sich bei der Herrscherin über diesen um dessen Mutter handelt.²⁸ Dadurch wird der Facettenreichtum der allein in religiösen Belangen pluralisierten Welt trotz den dargestellten Beispielen von nur zwei Jenseitsreisen widerspiegelt; so stellt u.a. auch Skikne fest: »*The Sandman* may not offer representations of every possible ideology, but it does try to leave room for them.«²⁹ Dieser Pluralisierung entsprechend wird auch die Bedeutung der im »Sandman« explizit und implizit repräsentierten Religionen und den von ihnen vertretenen Ordnungen im kontingenzbewussten Leben eines modernen Individuums umgedeutet: »[G]ods are empowered narratives, used to understand reality and only ascend as long as humans perpetuate them, and religions are to be understood as interpretive narratives rather than facts.«³⁰

26 Vgl. SCHNEIDER: Framing Fear, S. 170.

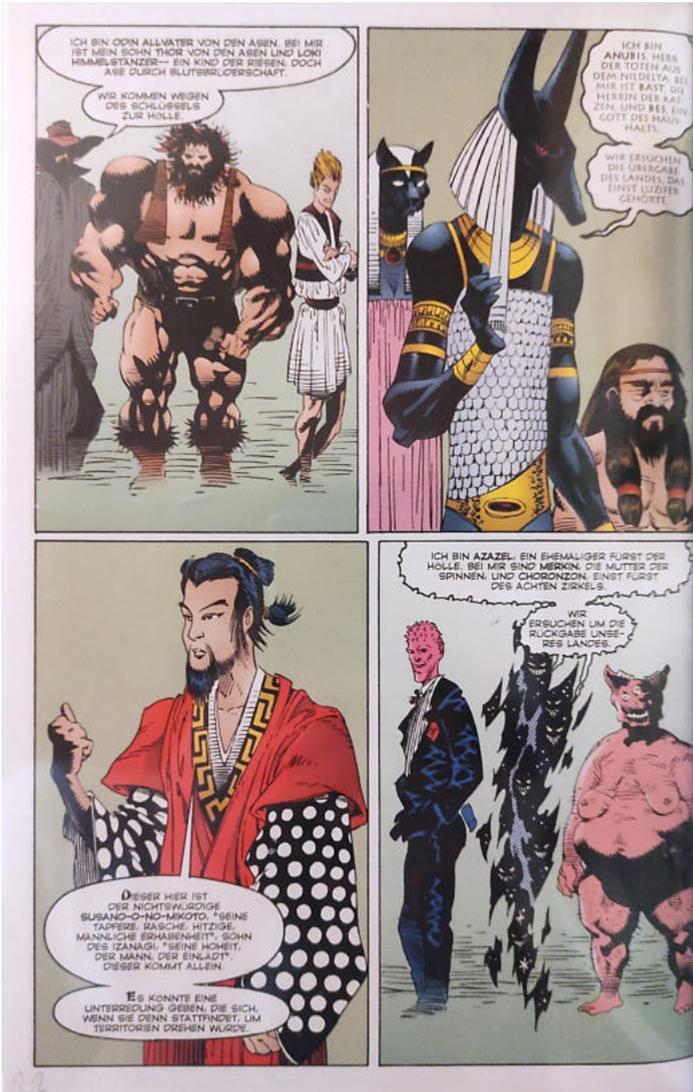
27 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 3, S. 22f; Kapitel 6, S. 4f.

28 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 5, S. 18.

29 Vgl. SKIKNE: Narrating the Contemporary World, S. 39.

30 Vgl. SKIKNE: Narrating the Contemporary World, S. 79.

Abb. 16: Pantheons verschiedener Kulturen



Dies zeigt sich auch an dem »Absterben« verschiedener Interpretationsangebote oder deren erzwungener Anpassung an die moderne Gesellschaft: In zwei Instanzen werden die Vertreter vergehender Religionen gezeigt, deren Interpretationsangebote zwar immer noch präsent sind, jedoch weniger in Anspruch genommen werden und daher an Bedeutung verlieren, Pharamond als Vertreter des babylonischen Pantheons³¹ und die Göttin Ishtar.³² Im Gegensatz dazu gibt es auch Pantheons, wie hier am Beispiel des japanischen gezeigt, die es schaffen, bspw. durch Vereinnahmung der Popkultur weiterhin in einer wie auch immer gearteten Form relevant zu bleiben:

»Die Götter Nippons sind sehr mächtig. Wir werden nicht mehr so verehrt wie früher, aber wir haben uns angepasst. Die Zeiten haben sich geändert, und wir uns mit ihnen. Wir expandieren -- assimilieren andere Pantheons, jüngere Götter, neue Altäre und Ikonen. Marilyn Monroe gehört zu uns, ebenso King Kong und Lady Liberty.«³³

Gleichzeitig wird hier auch das Entstehen neuer Ideologien und Interpretationsangebote für das moderne Individuum angesprochen, die sich von den »klassischen« Religionen abgrenzen. Der »Sandman« zeigt sich hier in seiner Natur also so grundlegend pluralistisch wie die Gesellschaft, die sich in ihm widerspiegelt,³⁴ wobei Gaiman als Autor sich selbst erstaunt zeigte, wie gut sich dies im Verlauf der Bände ineinanderfügte: »[I] was astonished to find how robust the structure was; it should have been an inedible mess, and instead (to keep the cooking metaphor) seemed to be a pretty good gumbo.«³⁵ Dies lässt sich natürlich nicht nur auf Gaimans exzellente Schreibfertigkeit und sein »world-building« zurückführen, sondern auch vielmehr darauf, dass er hier wesentliche Elemente aus der Realität aufgreift, die sich vor dem Leben des Lesers ausbreiten. Denn »[r]ather than silence those voices in favor of a single idea, Gaiman welcomes the cacophony of competing traditions with open arms, knowing that telling stories about the Sandman actually involves telling stories about humanity.«³⁶ Diese Methode, der Gegenwart den Spiegel

31 Vgl. GAIMAN; THOMPSON: Sandman. Kurze Leben. Kapitel 3, S. 12.

32 Ebd. Kapitel 5, S. 19.

33 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 5, S. 18.

34 Vgl. RAUCH: In Search of the Modern Myth, S. 97; LANDMAN: Dream of a Thousand Heroes, S. 147.

35 Vgl. GAIMAN, Neil: Reflections on Myth. In: Columbus: A Journal of Literature and Art 31 (1999), S. 78.

36 Vgl. EVELETH: »Of viewpoints, of images, of memories and puns and lost hopes«, S. 126.

vorzuhalten, offenbart wieder die grundlegende Natur postmoderner Literatur innerhalb des »Sandman«.

Gleichzeitig mit dem Pluralismus der Gesellschaft wird auch das damit zusammenhängende Kontingenzbewusstsein thematisiert. Anders als sich zunächst vermuten lässt, da es durch die Implementierung eines Charakters wie Destiny, des Ältesten der Ewigen, scheint, als würde die althergebrachte Vorstellung eines von einer höheren Macht vorgezeichneten Lebenswegs perpetuiert werden. Immerhin wird ja auch im Kontext der Storyline um die christliche Hölle von einem »Schöpfer« geredet,³⁷ also dem christlichen Gott, dem eine solche Macht in christlichen Kreisen traditionell zugesprochen wird. Doch statt diesem Muster zu folgen und die Auffassung eines Schicksals zu perpetuieren, verkehrt Gaiman hier erneut die Leseerwartungen und macht Destiny zusammen mit dem in seinem Reich befindlichen Irrgarten zu einer Verkörperung der Kontingenz selbst, in dem das Entscheidungsmoment als wesentlichster Bestandteil des menschlichen Lebens hervorgehoben wird:

»Egal, welchen Weg im Garten Destinys du nimmst, du wirst gezwungen sein zu wählen, nicht nur einmal, sondern viele Male. Die Wege gabeln und verzweigen sich. Mit jedem Schritt, den du im Garten von Destiny machst, triffst du eine Wahl, und jede Wahl wirkt sich auf deinen weiteren Weg aus. [...] Die Wege teilen und verzweigen sich und treffen sich wieder; man sagt, nicht einmal Destiny selbst wisse wirklich, wohin ein Weg, eine Kurve, eine Abzweigung führt.«³⁸

Davon unterscheidet sich allein Destiny, dessen Weg als einziger »vorge-schrieben, vorgezeichnet und wohldefiniert [ist], von Anbeginn bis zum Ende von allem.«³⁹

Wie bereits im Vorfeld beschrieben, gibt der »Sandman« keine eindeutigen Handlungsanweisungen, um eben diese Vergegenwärtigung der alltäglichen Kontingenz zu bewältigen, bzw. »auszuschalten«, so wie es für frühere Religionen wie in den vorweg durchgeführten Analysen der Fall war. Ganz im Gegenteil werden solche Praktiken sogar noch kritisiert, in erster Linie während Dreams zweiter Jenseitsreise in die christliche Hölle, im Gespräch zwischen ihm und Luzifer, in dem angeprangert wird, wie sich Menschen

37 Vgl. GAIMAN; JONES: *Sandman. Die Zeit des Nebels*. Kapitel 6, S. 7f.

38 Ebd. Prolog, S. 1.

39 Ebd., S. 2.

durch das blinde Verfolgen solcher einseitigen Interpretationsangebote von Ideologien und Religionen ihrer Eigenverantwortlichkeit entziehen:

»Und die Sterblichen! Ich frage dich -- warum? Sag es mir -- warum? [...] Warum beschuldigen sie **mich** all ihrer kleinen Sünden? Sie benutzen meinen Namen, als ob ich den ganzen Tag damit zubringen würde, ihnen auf der Schulter zu hocken und sie zu Sachen zu zwingen, die sie sonst abstoßen finden. ›*Der Teufel hat mich dazu gebracht.*‹ Ich habe sie nie zu irgendetwas gebracht. **Niemals**. Sie leben ihre eigenen kleinen Leben. Ich lebe ihr Leben nicht für sie. [...] Nein. Sie gehören sich selbst... ...sie haben nur keine Lust, es zuzugeben.«⁴⁰ (H.i.O.)

Auch wenn Rauch noch für einen im »Sandman« dargestellten, gewissen Grad der Vorbestimmung des individuellen Handelns argumentiert, muss er schließlich doch zugestehen: »we are still responsible agents, and we must live with the consequences of what we do.«⁴¹ Und auch wenn im »Sandman« eine Anprangerung solcher Bewältigungspraktiken des Kontingenzbewusstseins durch einfache und simplifizierende Interpretationsangebote – quasi eines einfachen Lösungsweges aus einem komplexen Sachverhalt – betrieben wird, bedeutet das nicht, dass nicht trotzdem Wege geboten werden, um mit dem Bewusstsein wachsender Kontingenz⁴² zumindest umzugehen.

Diese Formen des Umgangs können von ganz abstrakten Konzepten bis hin zu konkreteren Handlungsanweisungen reichen, die jedoch alle nicht die entlastende Macht eines vorgezeichneten Weges oder einer leitenden höheren Kraft haben, sondern das Individuum stets noch seiner Eigenverantwortung überlassen. Auf generalisierte Ansätze wird verzichtet. Angesichts des wachsenden Angstgefühls und der Überforderung ob der einen geradezu erschlagenden Handlungsoptionen, die daraus möglicherweise erwachsende Lähmung, welche ebenfalls in der Graphic Novel angesprochen wird,⁴³ wird als allgemeines Konzept die Hoffnung herangeführt, um mit eben diesen Gefühlen umzugehen. Blinde Hoffnung angesichts zahlloser Abzweigungen, die

40 Vgl. GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 18.

41 Vgl. RAUCH: In Search of the Modern Myth, S. 77.

42 Innerhalb des »Sandman« wird die Unübersichtlichkeit möglicher Handlungsoptionen sogar so weit auf die Spitze getrieben, dass das Sterben selbst zu seiner solchen Option wird, sodass es ehemals Sterbliche wie Hob gibt, der sich schlichtweg dazu **entschieden** hat, nicht zu sterben, und somit zu einem Sinnbild für Kontingenz wird. Vgl. GAIMAN; ZULLI: Sandman. Das Puppenhaus. Kapitel 4.

43 Vgl. GAIMAN; WILLIAMS: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Prolog, S. 6-8.

Abb. 17: Choronzon verliert das Duell mit Morpheus



das Leben nehmen könnte, auch schlechter Entscheidungen, die man treffen könnte, erscheint wie ein zunächst recht lieblos gegebener Ratschlag mangels anderweitig hilfreicher Tipps. Der Glaube, dass sich selbst nach schlechten Entscheidungen alles zum Guten wenden wird oder man »seinen Weg schon findet«, hat jeder in seinem Leben wohl schon einmal gehört und wirkt dementsprechend als nichts mehr als eine leere Phrase. Doch Gaiman führt dieses Konzept an, um ihm seine Wirkmacht und Bedeutung zurückzugeben.

Dafür setzt er inszenatorisch Dreams erste Jenseitsreise in die christliche Hölle ein. Zur Wiedererlangung seines Helmes muss Dream – in geschwächtem Zustand – ein Duell mit einem Dämon bestehen. Das Konzept ist einfach – in einem Prinzip à la »Schere, Stein, Papier« muss sich der Kontrahent für einen mal mehr mal weniger abstrakten Begriff entscheiden, der in der Lage ist, den Begriff seines Kontrahenten zu übertrumpfen. Das geht so lange, bis einem von beiden kein »stärkerer« Begriff mehr einfällt – der Einsatz hingegen hoch – verliert Dream, so befindet er sich als ewiger Gefangener der Dämonen in der Hölle.⁴⁴ In diesem Wortgefecht setzt Dream auf die Wahl Choronzons, das »Anti-Leben«, den Begriff der Hoffnung, dessen Wirkmacht angesichts der erschrockenen, stummen Gesichter seines Kontrahenten wie auch der Dämonen offensichtlich wird. Der zuvor noch siegessichere Choronzon kann nur noch vor sich hinstottern und ist nicht in der Lage, einen mächtigeren Begriff zu finden, der den der Hoffnung vernichten könnte (Abb.17).⁴⁵ Und als ein solch mächtiges Konzept inszeniert, soll die Hoffnung dementsprechend auch einen Weg aus der durch die Kontingenz verursachten tief verwurzelten Verunsicherung des modernen Individuums bieten.

Als letzten Punkt wiederum wird im »Sandman«, wie schon im Monolog Luzifers, die Eigenverantwortlichkeit des Individuums stark gemacht. Mit dem Bewusstsein der Kontingenz lässt sich nur umgehen, wenn man die Verantwortung seines Handelns nicht von sich weist und gegebenenfalls einer höheren Macht, aber auch anderen Menschen in seinem Leben, zuschiebt. So fasst Dream am Höhepunkt der Handlung im »Sandman« – als das Reich des Träumens von den Furien, die Dream töten wollen, verwüstet ist und dieser sich ihnen entgegenstellt, in dem Wissen, dass er dabei sterben wird – zusammen, was er im Prozess seiner Vermenschlichung gelernt hat und was somit als eine Art dem Leser an die Hand gegebene Moral zu verstehen ist:

44 Vgl. GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: Sandman. Präludien & Notturmi. Kapitel 4, S. 17.

45 Ebd., S. 19f.

»Wir treffen eine Wahl. Niemand kann unser Leben für uns leben. Und wir müssen die Folgen unseres Handelns tragen und akzeptieren.«⁴⁶

46 Vgl. GAIMAN; HEMPEL: *Sandman. Die Gütigen* Teil 2. Kapitel 5, S. 21.

6. Fazit

Es hat sich gezeigt, dass Jenseitsreisen als literarischer Topos für die zeitgenössische Literatur und die durch die Leserschaft repräsentierte Gesellschaft noch immer eine wichtige Bedeutung innehaben. Sie stehen stellvertretend für die Mytheme, für welche in der technologisierten Gesellschaft scheinbar kein Platz mehr ist,¹ deren breite Verwendung in Hoch- und Popkultur nach Kadenbach allerdings ein Zeichen dafür ist, dass noch immer »ein Bedarf für den Mythos als Werkzeug der Welterklärung besteht, dieser aber in eine zeitgemäße Form gebracht werden muss.«²

Diese zeitgemäße Form hat sich in dem Spannungsfeld zwischen Tradition und Neuinterpretation gezeigt, in welchem sich Gaimans Jenseitsreisen befinden. Wie auch bei Böhme angemerkt wird, sollen Transformationsprozesse oftmals keinen Wandel darstellen, sondern die Tradition sichern,³ was in den Transformationsprozessen der Jenseitsreisen ganz besonders hervortritt und auch in Gaimans eigener Positionierung in Bezug auf Mythen deutlich wird: »What is important is to tell the stories anew, and to retell the old stories. They are our stories, and they should be told.«⁴ Diese Geschichten erneut und neu zu erzählen, bedeutet jedoch gleichzeitig im Akt der Allepoesie diese Geschichten etwas über sich bzw. seine Gesellschaft erzählen zu lassen.

So hat sich durch die Herausarbeitung von Motiven und Figuren der relevantesten vorhergehenden Jenseitsreisen gezeigt, dass diese sowohl in der weniger transformierten Reise des Orpheus als auch in dem stark veränderten Topos der christlichen Jenseitsreise zitiert werden – besonders topografisch scheint es ein festes Set an Motiven zu geben, die in keiner Bearbeitung fehlen dürfen, wie den Jenseitsflüssen oder den Wald der Selbstmör-

1 Vgl. KADENBACH: Pantheon der Postmoderne, S. 7.

2 Ebd., S. 11.

3 Vgl. BÖHME: Einleitung zur Transformation, S. 25.

4 Vgl. GAIMAN: Reflections of Myth, S. 80.

der. Ihnen kommt jedoch abseits eines Winks zu den Vorbildern, in der Absicht, sich in eine Transformationskette einzugliedern, und der allgemeinen Schaffung der Atmosphäre, keine entscheidende Rolle zu. Das Jenseits hat im »Sandman« weiterhin seine Bedeutung als absolute Richtstätte der Seelen verloren – ein solcher Selektionsprozess wird niemals illustriert – und auch die weit verbreitete Darstellung sittlich-moralischer Strafverfolgung im Nachleben, einer ausgleichenden Gerechtigkeit, wird höchstens noch durch Breschaw im christlichen Jenseits Tribut gezollt, durch Luzifers Kommentar jedoch gleichfalls als belanglos ironisiert. Der Fokus im Transformationsprozess dieses Topos liegt in der Weiterführung seiner zwei wichtigsten Charakteristika, nämlich der Funktion, die diese auf der diegetischen wie auch auf der extrafikcionalen Ebene wahrnehmen.

Wie sich jedoch gezeigt hat, sind Jenseitsreisen zur Erfüllung ihrer extrafikcionalen Funktion in ihren Ursprüngen auf eine einseitig interpretierbare Weltordnung, ein »single model of functioning«,⁵ ausgelegt, um entsprechend diesem eindeutige Handlungsanweisungen zu geben und einen überschauenden Blick auf die herrschende metaphysische Ordnung zu gewähren, die dadurch wechselwirkend gefestigt wird. Eine solche Weltordnung ist jedoch weit weg von der Gesellschaft, wie sie sich in der Jetztzeit präsentiert, in der Religionen »interpretative narratives rather than facts« sind,⁶ und die wesentliche Struktur der Jenseitsreisen und ihre Relevanz für die jetzige Gesellschaft nur erhalten bleiben konnte, indem man sie den neuen Bedürfnissen transformatorisch angepasst hat. Wie bereits erwähnt changiert Gaiman dabei zwischen dem »originalgetreuen« Typus der Rekonstruktion (Orpheus-Mythos) oder dem der stark abändernden Hybridisierung (christliche Hölle). In beiden Fällen, und wie sich gezeigt hat insbesondere in ihrer Zusammensetzung als zwei legitim stattfindende Jenseitsreisen innerhalb ein- und derselben Erzählung, sind es jedoch die Merkmale postmoderner Literatur, die Gaiman in den »Sandman« einfließen lässt, welche den Akt der Transformation in Verbindung mit dem Erhalt der Tradition gelingen lassen.

So hält nach McHale der Postmodernismus – korrespondierend mit der extrafikcionalen Funktion der Jenseitsreise – der Realität den Spiegel vor.⁷ Bei dieser Realität handelt es sich jedoch um eine bis ins äußerste pluralisierte Gesellschaft, eine Anhäufung von nebeneinander existierenden Ideo-

5 Vgl. RAUCH: *In Search of the Modern Myth*, S. 107.

6 Vgl. SKIKNE: *Narrating the Contemporary World*, S. 79.

7 Vgl. MCHALE, Brian: *Postmodernist Fiction*. London, New York: Routledge 2003, S. 39.

logien, Religionen und Lebensentwürfen, die in anderen Kontexten vielleicht dazu führen könnten, die »traditional conceptions of myth« zu destabilisieren.⁸ Durch Gaimans Inkorporation der postmodernen Heteroglossie in die Herangehensweise an den Topos der Jenseitsreise bilden sie jedoch das Fundament dafür, eben diesen Topos zu modernisieren und in einer ständigem Wandel ausgesetzten Gesellschaft mit verschiedensten Ordnungssystemen zu restabilisieren.

Damit einhergehend fand auch auf der diegetischen Ebene, in der Funktion der Transformation des Protagonisten, eine Wandlung statt, an welcher sich das Dilemma des modernen Individuums in einer pluralistischen und kontingenten Welt verhandelt wird. Der Protagonist Dream hat sich als Stellvertreter eines solchen Individuums herausgestellt, an dem das häufig in der Postmoderne auftretende Thema der Identitätsfindung⁹ veranschaulicht wird, die Bemühungen und Verunsicherungen auf dem Lebensweg in einer Welt, die einem keine feste Regeln mehr an die Hand gibt, um zu einem guten Ende zu gelangen, und in der man sich immer wieder vor die Aufgabe gestellt sieht, von Neuem zu entscheiden anstatt an die schicksalshafte Führung durch eine höhere Macht zu glauben. Denn letztendlich stellt sich selbst der Glaube an eine solche Macht – der natürlich immer noch existent ist und sich nicht im Sinne einer Säkularisierungstheorie abschafft – als eine Entscheidung zwischen vielen verfügbaren Ideologien dar. Es ist besonders die Jenseitsreise Dreams in die christliche Hölle, in welcher diese Problematiken thematisiert werden, wodurch die Bedeutung des Topos zur Darstellung dieses Dilemmas wesentlich hervorgehoben wird. Dass es letztendlich nicht nur ein absolutes und allem zugrunde liegendes Ordnungssystem, sondern mehrere gibt, hätte von vielen Individuen im diegetischen Diesseits behauptet werden können, Bestätigung konnte eine solche Behauptung jedoch nur durch die Erklärung im Jenseits selbst und der Schau von zahlreichen Jenseitsräumen erlangen. Gleichzeitig wurde herausgearbeitet, dass an Dream nicht nur dargestellt wurde, was dem Individuum droht, wenn es an der sich stets von neuem wandelnden Natur der Welt, in der es lebt, scheitert, sondern dass durch ihn und den Wandlungsprozess, den er zumindest bis zu einem gewissen Grad vollziehen konnte, auch Hinweise an die Hand gegeben werden, um mit diesem Schicksal umzugehen, wenn auch keine absoluten Handlungsanweisungen mehr möglich sind.

8 Vgl. SKIKNE: *Narrating the Contemporary World*, S. 10.

9 Vgl. KADENBACH: *Pantheon der Postmoderne*, S. 38.

Mit den Worten Kadenbachs lässt sich wohl zusammenfassen: »Eine zeitgemäße Transformation von Mythen und die Verbindung neuen und alten mythologischen Materials erfüllt die welterklärende Funktion, die zuvor religiöse Texte innehatten.«¹⁰ Dies bezieht sich jedoch nicht nur auf Jenseitsreisen. Die Ergebnisse dieser Arbeit werfen ein Licht darauf, dass nicht nur der übergreifende Mythos als solcher, seine Überführung in zeitgenössische Literatur und die Art und Weise dieser Überführung ein genaueres Augenmerk verdient, so wie es auch in der Forschung zum »Sandman« oftmals geschehen ist. Stattdessen sollte der Fokus vermehrt auf die Transformation dessen einzelner Bestandteile, der Mytheme und deren individuellen Funktionen und Bedeutungen fallen, um deren überzeitlicher Relevanz und Bedeutung für die moderne Gesellschaft herauszuarbeiten. Dies schließt nicht nur die offensichtlichen Adaptionen ein, sondern auch stark transformierte Mytheme, die vielleicht schwerer in der Literatur herauszufiltern sind. Es wäre interessant zu betrachten, welche Mytheme es geschafft haben, bis in die zeitgenössische Literatur transportiert zu werden, welche Strukturen und Funktionen ihnen zugrunde liegen und inwieweit diese ihre Relevanz behalten haben. Beispiele für weitere Literatur ließen sich auch in Neil Gaimans weiterem Werk, wie »*American Gods*«,¹¹ finden, zweifelsohne aber auch in zahlloser weiterer Literatur. Dabei handelt es sich jedoch um einen Ausblick, den diese Arbeit aufgrund ihres Umfangs leider nicht leisten kann, und durch seine punktuelle Analyse der Transformation der Jenseitsreise vielmehr darauf hindeutet, welchen Ertrag eine vertiefte Forschung in diese Richtung noch leisten kann.

10 Vgl. KADENBACH: *Pantheon der Postmoderne*, S. 133.

11 Vgl. WEARRING: *Changing, Out-of-Work, Dead, and Reborn Gods*, S. 244.

7. Primärliteratur

- ALIGHIERI, Dante: *Commedia*. In deutscher Prosa von Kurt Flasch. 2. Auflage. Frankfurt a.M.: Fischer 2017.
- GAIMAN, Neil; KIETH, Sam; DRINGENBERG, MIKE; JONES, Malcolm III: *Sandman. Präludien & Notturmi*. Nettetal: Panini Comics 2009.
- GAIMAN, Neil; DRINGENBERG, Mike; JONES, Malcolm III; BACHALO, Chris; ZULLI, Michael: *Sandman. Das Puppenhaus*. Nettetal: Panini Comics 2007.
- GAIMAN, Neil; JONES, Kelley; VESS, Charles; DORAN, Colleen; JONES, Malcolm III.: *Sandman. Traumland*. Nettetal: Panini Comics 2007.
- GAIMAN, Neil; JONES, Kelley; DRINGENBERG, Mark; WAGNER, Matt: *Sandman. Die Zeit des Nebels*. Nettetal: Panini Comics 2008.
- GAIMAN, Neil; WILLIAMS, Kent; TALBOT, Bryan; WOCH, Stan; RUSSEL, Craig P., MCMANUS, Shawn; WATKISS, John; THOMPSON, Jill; EAGLESON, Duncan: *Sandman. Fabeln & Reflexionen*. Nettetal: Panini Comics 2008.
- GAIMAN, Neil; THOMPSON, Jill: *Sandman. Kurze Leben*. Nettetal: Panini Comics 2009.
- GAIMAN, Neil; HEMPEL, Marc; KRISTIANSEN, Teddy: *Sandman. Die Gütigen Teil 2*. Bad Tölz: Tilsner 2001.
- GAIMAN, Neil; ZULLI, Michael; MUTH, John J.; VESS, Charles: *Sandman. Das Erwachen*. Bad Tölz: Tilsner 2004.
- MILTON, John: *Das verlorene Paradies*. Altenmünster: Jazzzybee 2015.
- OID: *Metamorphosen*. Lateinisch-deutsch. Herausgegeben und übersetzt von Niklas Holzberg. Berlin, Boston: De Gruyter 2017.
- PLATON: *Der Staat. Politeia*. Griechisch-deutsch. Herausgegeben von Thomas Alexander Szlezák. Übersetzt von Rüdiger Rufener. Düsseldorf, Zürich: Artemis und Winkler 2000.
- VERGIL: *Aeneis*. Lateinisch-deutsch. Herausgegeben und übersetzt von Niklas Holzberg. Berlin, Boston: De Gruyter 2015.

EBD.: *Bucolica. Georgica. Lateinisch-deutsch. Herausgegeben und übersetzt von Niklas Holzberg. Berlin, Boston: DeGruyter 2016.*

8. Sekundärliteratur

- AINALIS, Zissis D.: From Hades to Hell: Christian Visions of the Underworld (2nd-5th centuries CE). In: EKROTH, Gunnell; NILSSON, Ingela (Hg.): Round Trip to Hades in Eastern Mediterrean Tradition. Leiden, Boston: Brill 2018, S. 273-286 (= Cultural Interactions in the Mediterrean, Bd. 2).
- ANDERSON, W.S.: The Orpheus of Virgil and Ovid: *flebile nescio quid*. In: WARDEN, John (Hg.): Orpheus. The Metamorphoses of a Myth. Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press 1982, S. 25-50.
- BEINERT, Wolfgang: Inkarnatorischer Realismus. Die Ausgestaltung der Descensus-Lehre im Abendland. In: HERZOG, Markwart (Hg.): Höllenfahrten. Geschichte und Aktualität eines Mythos. Stuttgart: Kohlhammer 2006, S. 87-108 (= Irseer Dialoge, Bd. 12).
- BERGEMANN, Lutz et al.: Transformation. Ein Konzept zur Erforschung kulturellen Wandels. In: BÖHME, Harmut et al. (Hg.): Transformation. Ein Konzept zur Erforschung kulturellen Wandels. Paderborn: Wilhelm Fink 2011, S. 39-56.
- BERGER, Peter L.: Altäre der Moderne. Religion in pluralistischen Gesellschaften. Frankfurt, New York: Campus 2015 (= Religion und Moderne, Bd. 2).
- BÖHME, Hartmut: Einladung zur Transformation. In: BÖHME, Harmut et al. (Hg.): Transformation. Ein Konzept zur Erforschung kulturellen Wandels. Paderborn: Wilhelm Fink 2011, S. 7-37.
- BONNECHERE, Pierre: The Sounds of *Katabasis*: Bellowing, Roaring, and Hissing on the Crossing of Impervious Boundaries. In: EKROTH, Gunnell; NILSSON, Ingela (Hg.): Round Trip to Hades in Eastern Mediterrean Tradition. Leiden, Boston: Brill 2018, S. 240-258 (= Cultural Interactions in the Mediterrean, Bd. 2).
- BRÄUTIGAM, Antonia: Zwischen Offenbarung und metaphysischer Losigkeit. Philosophisch-theologische Lektüre literarischer Jenseitsreisen. Bielefeld: transcript 2019.

- BRÜCKNER, Thomas: »Führen« und »geführt werden« in Vergils Aeneis und Dantes *Commedia*. In: Deutsches Dante-Jahrbuch 72 (1997) 1, S. 115-138.
- EVELETH, Kyle: »Of viewpoints, of images, of memories and puns and lost hopes«: Polyphony and Narrative Braiding in *The Sandman: World's End*. In: SOMMERS, Joseph Michael (Hg.): *Critical Insights*. Neil Gaiman. Ipswich: Salem Press 2016, S. 112-128.
- FLETCHER, Judith: *Myths of the Underworld in Contemporary Culture. The Backward Gaze*. Oxford [u.a.]: Oxford University Press 2019.
- GAIMAN, Neil: Reflections on Myth. In: *Columbis: A Journal of Literature and Art* 31 (1999), S. 75-84.
- GEORGIADIS, Rebecca: To Hell and back. The Function of the Ancient Greek Hero's Katabasis. In: *Classicum* 43 (2017), S. 2-8.
- GIEBEL, Marion: Mytheliteratur in Europa: Homer – Vergil – Cicero. Das Motiv der »Katabasis« in der vorchristlichen Antike. In: HERZOG, Markwart (Hg.): *Höllens-Fahrten. Geschichte und Aktualität eines Mythos*. Stuttgart: Kohlhammer 2006, S. 39-52 (= Irseer Dialoge, Bd. 12).
- GRAF, Fritz: Travels to the Beyond: A Guide. In: EKROTH, Gunnel; NILSSON, Ingela (Hg.): *Round Trip to Hades in Eastern Mediterrean Tradition*. Leiden, Boston: Brill 2018, S. 11-36 (= *Cultural Interactions in the Mediterrean*, Bd. 2).
- GRÖNE, Maximilian: Die Jenseitsreise als Medientransfer: Dantes *Divina Commedia* in Comic und Videogame. In: MÄLZER, Nathalie (Hg.): *Comics. Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme 2015, S. 125-140 (= *TransUD*, Bd. 76).
- HAGEN, Marion und Markus von: A Hope in Hell. Höllensfahrt in den »Sandman«-Comics von Neil Gaiman. In: HERZOG, Markwart (Hg.): *Höllens-Fahrten. Geschichte und Aktualität eines Mythos*. Stuttgart: Kohlhammer 2006, S. 207-212 (= Irseer Dialoge, Bd. 12).
- HASENFRTZ, Hans-Peter: Unterweltsfahrten. In außereuropäischen Religionen. In: HERZOG, Markwart (Hg.): *Höllens-Fahrten. Geschichte und Aktualität eines Mythos*. Stuttgart: Kohlhammer 2006, S. 25-36 (= Irseer Dialoge, Bd. 12).
- HERZOG, Markwart: Transformationen des »Descensus ad inferos«. In: HERZOG, Markwart (Hg.): *Höllens-Fahrten. Geschichte und Aktualität eines Mythos*. Stuttgart: Kohlhammer 2006, S. 15-22 (= Irseer Dialoge, Bd. 12).
- HOPPELER, Stephanie; ETTER, Lukas; RIPPL, Gabriele: Intermedialität in Comics. Neil Gaimans *The Sandman*. In: DITSCHKE, Stephan; KROUCHEVA,

- Katerina (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: transcript 2009, S. 53-80.
- HUME, Kathryn: Psychology made visual: *the sandman overture* by Neil Gaiman, J.H. Williams and Dave Stewart. In: Journal of Visual Literacy 37 (2018) 2, S. 103-118.
- JAHLMAR, Joakim: »Give the devil his due«. Freedom, Damnation, and Milton's *Paradise Lost* in Neil Gaiman's *The Sandman: Seasons of Mists*. In: Partial Answers. Journal of Literature and History of Ideas 13 (2015) 2, S. 267-286.
- JOAS, Hans: Glaube als Option. Zukunftsmöglichkeiten des Christentums. 2. Auflage. Freiburg, Basel, Wien: Herder 2013.
- KADENBACH, Stefanie: Pantheon der Postmoderne. Transformationen von Mythen bei Neil Gaiman. Marburg: Tectum 2010.
- KLODT, Claudia: Der Opreheus-Mythos in der Antike. In: MAURER ZENCKE, Claudia (Hg.): Der Opreheus-Mythos von der Antike bis zur Gegenwart. Die Vorträge der interdisziplinären Ringvorlesung an der Universität Hamburg Sommersemester 2003. Frankfurt a.M.: Peter Lang 2004, S. 37-98 (= Hamburger Jahrbuch für Musikwissenschaft, Bd. 21).
- LANDMAN, Mario: Dream of a Thousand Heroes: the Archetypal Hero in Contemporary Mythology with Reference to *The Sandman* by Neil Gaiman. Pretoria: University of South Africa 2006. <http://uir.unisa.ac.za/handle/10500/2444> (letzter Zugriff: 26.01.2021).
- LINK, Luther: Der Teufel. Eine Maske ohne Gesicht. München: Fink 1997.
- LÜBBE, Hermann: Kontingenzerfahrung und Kontingenzbewältigung. In: GRAEVENITZ, Gerhart von; MARQUARD, Odo (Hg.): Kontingenz. München: Fink 1998, S. 35-47 (= Poetik und Hermeneutik, Bd. 17).
- MAKROPOULOS, Michael: Modernität als Kontingenzkultur. Konturen eines Konzepts. In: GRAEVENITZ, Gerhart von; MARQUARD, Odo (Hg.): Kontingenz. München: Fink 1998, S. 55-79 (= Poetik und Hermeneutik, Bd. 17).
- MÄNNLEIN-ROBERT, Irmgard: Von Höhlen und Helden. Zur Semantik von Katabasis und Raum in Platons Politeia. In: Gymnasium 199 (2012), S. 1-23.
- DIES.: Vom Mythos zum Logos? Hadesfahrten und Jenseitsreisen bei den Griechen. In: HAMM, Joachim; ROBERT, Jörg (Hg.): Unterwelten. Modelle und Transformationen. Würzburg: Königshausen & Neumann 2014, S. 31-58 (= Würzburger Ringvorträge, Bd. 9).
- MCCRISTAL, Erica: Liminality and the Gothic Sublime of the Sandman. In: SOMMERS, Joseph Michael; EVELETH, Kyle (Hg.): The Artistry of Neil Gaiman. Finding Light in the Shadows. Jackson: University Press of Mississippi 2019, S. 185-203.

- MCHALE, Brian: *Postmodernist Fiction*. London, New York: Routledge 2003.
- MIHAI, Adrian: Hades in Hellenistic Philosophy (The Early Academy and Stoicism). In: EKROTH, Gunnel; NILSSON, Ingela (Hg.): *Round Trip to Hades in Eastern Mediterrean Tradition*. Leiden, Boston: Brill 2018, S. 194-214 (= *Cultural Interactions in the Mediterrean*, Bd. 2).
- MUTH, Laura; KLENKE, Pascal: *Pantheon: Reloaded und Pantheon: Revolutions*. Darstellungen der griechischen Götterwelt im zeitgenössischen Film. In: *Inklings-Jahrburg für Literatur und Ästhetik* 30 (2012), S. 168-186.
- PALMIER, Jean-Pierre: *Strukturverwandte*. Zur Adaptierbarkeit von Erzählungen in Literatur, Comic und Film. In: MÄLZER, Nathalie (Hg.): *Comics. Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme 2015, S. 81-94 (*TransUD*, Bd. 76).
- PLATTHAUS, Isabel: *Höllenfahrten*. Die epische *katábasis* und die Unterwelten der Moderne. München: Fink 2004.
- RAUCH, Stephen: *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth*. Holicong: Wildside Press 2003.
- RICKEN, Norbert: *Diesseits von Relativismus und Universalismus: Kontingenz als Thema und Form kritischer Reflexion*. In: SCHÄFER, Alfred; WIMMER, Michael (Hg.): *Tradition und Kontingenz*. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann 2004, S. 27-58 (= *Grenzüberschreitungen Pädagogik und Kulturwissenschaft*, Bd. 1).
- SANDERS, Joe Sutcliff: *Sandman, the Ephemeral, and the Permanent*. In: BAE-TENS, Jan; FREY, Hugo; TABACHNIK, Stephen E. (Hg.): *The Cambridge History of the Graphic Novel*. Cambridge: Cambridge University Press 2018, S. 337-352.
- SCHÄFER, Alfred; WIMMER, Michael: *Einleitung: Tradition und Kontingenz. Anmerkungen zu einem verschlungenen Verhältnis*. In: SCHÄFER, Alfred; WIMMER, Michael (Hg.): *Tradition und Kontingenz*. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann 2004, S. 9-25 (= *Grenzüberschreitungen Pädagogik und Kulturwissenschaft*, Bd. 1).
- SCHMITZ-EMANS, Monika; BACHMANN, Christian A.: *Literatur-Comics. Adaptionen und Transformationen der Weltliteratur*. Berlin, Boston: De Gruyter 2012 (= *linguae & litterae*, Bd. 10).
- SCHNEIDER, Christian W.: *Framing Fear. The Gothic Mode in Graphic Literature*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2014 (= *Studies in English Literary and Cultural History*, Bd. 57).
- SKIKNE, Taryn Sara: *Neil Gaiman's The Sandman: Narrating the Contemporary World*. MA Thesis. University of Witwatersrand 2007. <http://wiredspace>.

- wits.ac.za/bitstream/handle/10539/5773/SkikneT_Thesis.pdf?sequence=2 (letzter Zugriff: 06.02.2021).
- STRASBURGER, Gisela: Die Fahrt des Odysseus zu den Toten im Vergleich mit älteren Jenseitsfahrten. In: *Antike und Abendland* 44 (1998) 1, S. 1-29.
- STRONG, Anise K.: A Dream of Augustus. Neil Gaiman's *Sandman* and Comics Mythology. In: KOVACS, George; MARSHALL, C.W. (Hg.): *Classics and Comics*. Oxford [u.a.]: Oxford University Press 2011, S. 173-182.
- VERBANCK-PIÉRARD, Annie: Round Trip to Hades: Herakles' Advice and Directions. In: EKROTH, Gunnel; NILSSON, Ingela (Hg.): *Round Trip to Hades in Eastern Mediterrean Tradition*. Leiden, Boston: Brill 2018, S. 163-192 (= *Cultural Interactions in the Mediterrean*, Bd. 2).
- VIELBERG, Meinolf: Omnia mutantur, nihil interit? Virgil's Katabasis and the Ideas of the Hereafter in Ovid's Metamorphosis. In: NICKLAS, Tobias; MARTINEZ GARCIA, Florentino; VERHEYDEN, Joseph (Hg.): *Other Worlds and Their Relation to This World. Early Jewish and Christian Traditions*. Leiden, Boston: Brill 2010, S. 169-187 (= *Supplements to the Journal for the Study of Judaism*, Bd. 143).
- WEARRING, Andrew: Changing, Out-of-Work, Dead, and Reborn Gods in the Fiction of Neil Gaiman. In: *Literature & Aesthetics* 19 (2009) 2, S. 236-246.
- WEITBRECHT, Julia; BENZ, Maximilian: Die Formierung des Jenseits als Bewegungsraum in Jenseitsreisen der Spätantike und des Mittelalters (<Paulus-Apokalypse>, <Visio Pauli>, <Visio Tnugdali>). In: *Mittellateinisches Jahrbuch* 46 (2011) 2, S. 229-243.
- WETZ, Franz Josef: Die Begriffe »Zufall« und »Kontingenz«. In: GRAEVENITZ, Gerhart von; MARQUARD, Odo (Hg.): *Kontingenz*. München: Fink 1998, S. 27-34 (= *Poetik und Hermeneutik*, Bd. 17).

9. Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: Orpheus' Traum. In: GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 1.
- Abbildung 2: Orpheus' Reise in die Unterwelt. In: GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 25.
- Abbildung 3: Orpheus' Abstieg in die Unterwelt. In: GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 26f.
- Abbildung 4: Orpheus vor Hades und Persephone. In: GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 32.
- Abbildung 5: Eurydike wird zurück in die Unterwelt gezogen. In: GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 37.
- Abbildung 6: Übergang in das Jenseits. In: GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 1.
- Abbildung 7: Erster Eindruck des Jenseits'. In: GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 1, S. 1.
- Abbildung 8: Das Meer in der Hölle. In: GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 14.
- Abbildung 9: Eingangstor zur Hölle. In: GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 2f.
- Abbildung 10: Die Höllenstadt. In: GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: Sandman. Präludien & Notturmi. Kapitel 4, S. 8.
- Abbildung 11: Höllenfeuer-Club. In: GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: Sandman. Präludien & Notturmi. Kapitel 4, S. 16.
- Abbildung 12: Breschau in der Hölle. In: GAIMAN; JONES: Sandman. Die Zeit des Nebels. Kapitel 2, S. 11.
- Abbildung 13: Verschiedene Dämonen in der Hölle. In: GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: Sandman. Präludien & Notturmi. Kapitel 4, S. 12f.
- Abbildung 14: Morpheus und Orpheus. In: GAIMAN; TALBOT; BUCKINGHAM: Sandman. Fabeln & Reflexionen. Kapitel 6, S. 16.

Abbildung 15: Morpheus nach Orpheus' Tod. In: GAIMAN; THOMPSON: *Sandman. Kurze Leben*. Kapitel 9, S. 6.

Abbildung 16: Pantheons verschiedener Kulturen. In: GAIMAN; JONES: *Sandman. Die Zeit des Nebels*. Kapitel 3, S. 22.

Abbildung 17: Choronzon verliert das Duell mit Morpheus. In: GAIMAN; KIETH; DRINGENBERG: *Sandman. Präludien & Notturmi*. Kapitel 4, S. 17.