

Vom Autor der Bestseller American Gods, Ein gutes Omen und Sternwanderer

NEIL GAIMAN

SANDMAN ÜBER DIE SEE ZUM HIMMEL

Illustriert von
Shawn McManus
Colleen Doran
Bryan Talbot
George Pratt
Stan Woch
Dick Giordano

Einleitung von
Samuel R. Delany

VERTIGO
BAND 5

panini COMICS



“Das charakteristische Merkmal eines traditionellen Volksspiels besteht darin, dass es zwar Regeln hat, diese aber nicht aufgeschrieben worden sind. Niemand weiß genau, wie sie lauten. Die Spieler haben eine Tradition, nach der sie sich richten, müssen aber im Detail untereinander ausmachen, wie sie ein konkretes Spiel spielen wollen.”

Aus ONE POTATO, TWO POTATO:
The SECRET EDUCATION of AMERICAN CHILDREN
von Mary und Herbert Knapp



“Nun, vielleicht haben Sie diese Erfahrung noch nicht gemacht”, sagte Alice, “aber wenn Sie sich einmal verpuppen – und das tun Sie ja eines Tages, wie Sie wissen – und danach zu einem Schmetterling werden, das wird doch gewiss auch etwas sonderbar sein, oder nicht?”

“Keineswegs”, sagte die Raupe.

“Nun, vielleicht empfinden Sie da anders”, sagte Alice, “ich weiß nur: Für *mich* wäre das sehr sonderbar.”

“Für dich!”, sagte die Raupe. “Wer bist denn *du*?”

Aus ALICE im WUNDERLAND von Lewis Carroll
in der Übersetzung von Christian Enzensberger







SANOMAN

ÜBER DIE SEE ZUM HIMMEL
oder Das Spiel von dir

A U T O R

N E I L G A I M A N

Z E I C H N E R

S H A W N M c M A N U S
C O L L E E N D O R A N
B R Y A N T A L B O T
G E O R G E P R A T T
S T A N W O C H
D I C K G I O R D A N O

L E T T E R I N G

A L E S S A N D R O B E N E D E T T I

Ü B E R S E T Z U N G

G E R L I N D E A L T H O F F

F A R B E N

D A N N Y V O Z Z O

C O V E R V O N

D A V E M c K E A N

E I N L E I T U N G V O N
S A M U E L R . D E L A N Y

C H A R A K T E R E E R D A C H T V O N
N E I L G A I M A N , S A M K I E T H , M I K E D R I N G E N B E R G

Geschäftsführer
Frank Zomerdijk

Publishing Director Europe
Marco M. Lupoi

Senior Publishing Coordinator
Lisa Pancaldi

Redaktion
Carlo Del Grande
Pia Oddo
Nicola Peruzzi
Martin Budde
Bernd Kronsbein

Finanzen & Beratung
Axel Drews

Marketing Director
Max Müller

Marketing
Rebecca Haar

Vertrieb
Alexander Bubenheimer

Logistik
Ronald Schäffer

Übersetzerin
Gerlinde Althoff

Lektor
Michael Jurkat

Lettering
Alessandro Benedetti

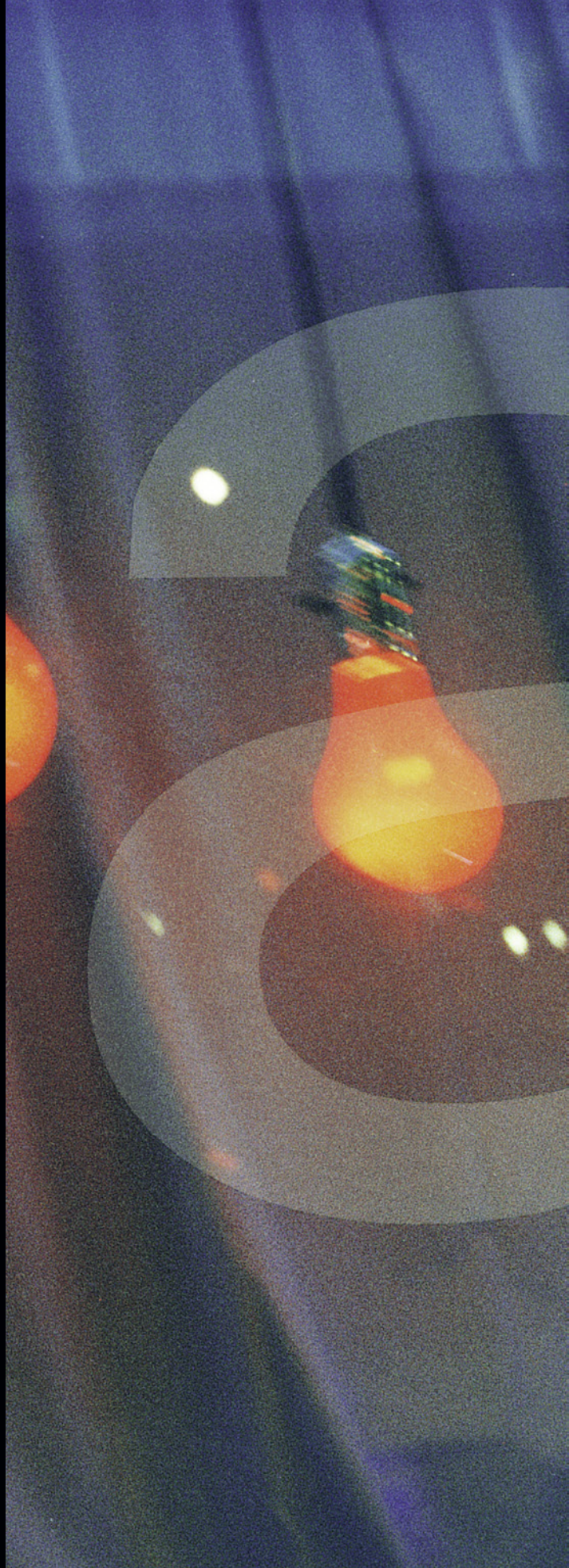
grafische Gestaltung
Rudy Remitti
Nicola Spano

Art Director
Mario Corticelli


Redaktion Panini Comics
Annalisa Califano
Beatrice Doti

Produktion Panini Comics
Francesca Aiello
Andrea Bisi
Alessandra Gozzi
Lorenzo Raggioli
Andrea Ronzoni

Produktionsleitung
Alessandro Nalli



SANDMAN: ÜBER DIE SEE ZUM HIMMEL erscheint bei **PANINI COMICS**, Rotebühlstr. 87, D-70178 Stuttgart. DC Comics werden unter Lizenz in Deutschland von PANINI Verlags-GmbH veröffentlicht. Für die digitale Ausgabe: Supervision **Carlo Del Grande**, Grafik und Layout **Michele Manzo**. Originally published by Vertigo/DC Comics in the U.S. as SANDMAN 32-37. Original U.S. editors: Karen Berger, Alisa Kwitney. Copyright © 1991, 1992 DC Comics. All Rights Reserved. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC Comics. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. Published by Panini Verlags-GmbH under License from Vertigo/DC Comics. Any inquiries should be addressed to DC Comics, c/o Panini Verlags-GmbH, Rotebühlstr. 87, D-70178 Stuttgart.

DC Comics, a Warner Bros. Entertainment Company. 

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Digitale Ausgaben: ISBN 978-3-7367-1157-0 (.pdf) / ISBN 978-3-7367-1155-6 (.epub) / ISBN 978-3-7367-1156-3 (.mobi).





Die SCHÄREN *der* TRÄUME

EIN VORWORT VON
SAMUEL R. DELANY



Als Erstes schlug ich also im Oxford Dictionary das Wort "skerry"
[Schäre] nach, und ich fand Folgendes:

Ein einzelner, unwirtlicher Felsen im Meer oder eine Reihe davon,
bei Hochwasser und Sturm vom Wasser überspült; Riff.

Es ist ein ziemlich tiefschürfendes Bild, diese fernen, nur teilweise sichtbaren Felsen, die ab und zu aus den Träumen auftauchen und zeitweise ganz darin versunken sind. Neil Gaiman spielt damit auf elegante Weise in seinem Text, und Shawn McManus (wie auch Colleen Doran, Bryan Talbot und Stan Woch) spielt ebenso elegant damit in seinen Zeichnungen.

Der SANDMAN ist einer der populärsten Comics der Gegenwart, beliebt bei den unterschiedlichsten Menschen. Wir alle haben uns an die Idee gewöhnt, dass Comics elementare mythische Muster aufgreifen: so der verstorbene, wiederauferstandene Superman, der derzeit florierende Batman und Wonder Woman. Aber alles in allem sind solche Mythen reichlich rohe Angelegenheiten. Der SANDMAN macht dagegen unter der Autorschaft von Gaiman seinen Job taktvoll und stößt oftmals in Gegenden vor, wo wir nichts Mythisches vermutet hätten. Zu dieser Erkundung gehört immer ein ironischer Zug um den Mund. Die Augen sind schmal. Der Ansatz verdreht.

Immer wieder ist das Entdeckte schockierend, aufwühlend, herzergreifend. Er führt uns an seltsame Orte, an die entlegensten Ufer des Vorstellbaren, des Mystischen, um das auszuloten, was nur in den Träumen dargestellt werden kann...

Ich möchte Sie warnen. Um im Detail auf diese Geschichten eingehen zu können, muss ich auf den Plot zurückgreifen und auf das, was darin passiert. Diejenigen unter Ihnen, die diese Geschichten noch nicht kennen, sollten besser weiterblättern und sie jetzt lesen. Denn die Analyse, die nun folgt, macht mehr Spaß, wenn man sie schon kennt. Und einigen von Ihnen könnte der Spaß durch diese Enthüllungen verdorben werden.

Gaimans SANDMAN-Story ÜBER DIE SEE ZUM HIMMEL beginnt im Schnee: Muss man anmerken, dass für den Comic-Koloristen Schnee nur ein Minimum an Farbe bedeutet? Sehen wir mal nach: Die ganze Farbe dort beschränkt sich auf die Textkästen. (Und diese Farbe sagt: Achtet auf die Texte in dieser Geschichte...) Auf den ersten drei Seiten haben wir zwei miteinander verbundene Informationsstränge, einen verbalen und einen visuellen. Der visuelle gerät gleich am Ende der ersten Seite zum Schock: ein gefrorener Leichnam!

Gleichzeitig geben die Worte ein seltsam distanzierendes, geradezu elegantes Gespräch zweier Sprecher mit den Namen Luz und Prinado wieder, über den Kuckuck, die Prinzessin und den Tantoblin – und tragen uns über den visuellen Schock hinweg auf die zweite Seite, auf einen schwarzen Fleck zu: ein Loch im Schnee, eine Schwärze, die größer und größer wird, bis sie am Ende der Seite drei den Leser umfängt und das ganze Panel füllt.

Müssen wir betonen, dass ein vollständig schwarzes Panel die denkbar meiste Tusche benötigt? (Die einzige Farbe dort beschränkt sich auf die Schattierung der Textkästen: Achtet auf die Texte.) Doch hier blinzeln zwei Augen in der Finsternis, natürlich in Richtung der Worte...

In diesem dreiseitigen Prolog geschieht Folgendes: Wir werden mit zwei simultanen, höchst subjektiven Welten konfrontiert, die eine wird durch die Texte repräsentiert, die andere durch Bilder. Beide sind höchst formalisiert – die Worte durch die stilisierte Redeweise, die für High Fantasy steht, die Bilder durch den Übergang von Weiß zu Schwarz. Und beide enthalten Gewaltsames.

Das Schockierende in beiden Informationsflüssen – die sperrig aufragenden Rippen des Leichnams am Ende der Seite eins; auf der verbalen Ebene die Worte "Der Tantoblin wird nicht kommen. Er ist tot, ich hab es gespürt. Die Schwarzen Wächter haben ihn in der Nacht gestellt" – erschüttert sich wechselseitig, selbst wenn es im gleichen Panel auftaucht, denn wenn unsere Aufmerksamkeit zwischen dem einen und dem anderen hin- und herspringt, gibt es Einflüsse, Verzerrungen und Interaktionen, die alle formalen Unterschiede auslöschen. Und das ist – falls Sie sich wundern – bei aller Abstraktheit eine Beschreibung dessen, was auch im gesamten Rest von ÜBER DIE SEE ZUM HIMMEL vorgeht. Es ist unser erstes Beispiel dafür, wie das Spiel gespielt wird:

zwei Welten, wobei Elemente der einen beständig übergreifen und sich mit dem kreuzen, was in der jeweils anderen geschieht, um diese zu erschüttern und zu verzerren.



Außerdem erhalten wir wie nebenbei eine Geschichte, die so ziemlich alles abdeckt, was man mit Comics machen kann – von fast weißen bis hin zu fast schwarzen Panels.

Um so richtig frustriert zu sein bei ÜBER DIE SEE ZUM HIMMEL, muss man jetzt nur die eine Welt als Realität sehen, nämlich die von Barbie, Wanda, Hazel und Foxglove, und die andere als Fantasie: diejenige von Prinado, Luz, Wilkinson und dem Kuckuck. Wenn man versucht, die eine als simple Allegorie für die andere zu lesen – wenn man die eine betrachtet, um eine erweiterte Erklärung für die andere zu bekommen –, wird man nicht glücklich werden. Clive Barker bemerkte in seiner Einleitung zu DAS PUPPENHAUS, dass Gaimans Geschichte dahin tendiert, nicht in einer Welt angesiedelt zu sein, in der das Fantastische in die Realität eindringt, sondern wo etwas geschieht, das Barker "weitaus irrealer" findet: "In solchen Geschichten wirkt die gesamte Welt spuk- und rätselhaft, nichts ist zuverlässig. Die sich darin bewegenden Personen sind größtenteils zerbrechliche Wesen, die den Ausbrüchen anderer Zustände oder Bedingungen zum Opfer fallen." Der visuelle Schock, der kommt, wenn der Leser von ÜBER DIE SEE ZUM HIMMEL sich von Seite drei der Seite vier zuwendet – der Sprung aus der Schnee- und Schatten-Welt des "Landes", wo der Tod als hässlicher Tuschfleck am Ende der Seite fortschreitend von Weiß zu Schwarz eintritt, zur kompletten Unordnung in Barbies Zimmer (ein Durcheinander von Kleidern und Fotos an der Wand und zerknautschtem Bettzeug, alles wie zufällig rings um Barbies sexy Po angeordnet) –, deutet sofort darauf hin, dass dies eine zweistufige Fantasie werden soll, eine in der Realität und eine der Imagination.

Aber bleiben wir bei Barker. Er hatte es bereits erkannt...

Man bedenke: In der Welt, die wir anfangs sicherlich als real betrachten, beherbergt der mürrische Mitbewohner von oben einen Schwarm arglistiger Krähen zwischen seinen Rippen, die stille junge Frau mit der Riesenbrille, die Sojamilch trinkt, ist Hunderte von Jahren alt, und wie sich später herausstellt, achtet hier der Mond darauf, ob jemand ein Y-Chromosom besitzt oder nicht, und straft auf der Stelle. Nein, auch dies ist eine Fantasiewelt.

Die Welt des SANDMAN bezieht ihre Kraft letztlich aus ihrer intensiven Durchtränkung mit Ironie. Da hat der Herr der Träume eine besserwisserische Krähe als Partner, die Matthew heißt und den Boss "Boss" nennt. Es ist eine Welt, in der ein Stofftier einer obdachlosen Frau fast einen Herzinfarkt verschafft – oder tödlichen Verrat begeht. Im SANDMAN malt eine Trauernde mit Augenbrauenstift auf einer öffentlichen Toilette einen Schleier auf ihr Gesicht, und weil es sich um einen Comic handelt, können wir, die Leser, keinen Unterschied feststellen zu einem echten Schleier – doch die Figuren können es und kommentieren das fortlaufend. ("Was hast du mit deinem Gesicht gemacht?") Es ist eine Welt, in der die ganze Zeit Werbung für "Wundastäbchen" (eine Wattestäbchen-Marke) läuft, während ein Sturm die gesamte Nachbarschaft verwüstet – kurz gesagt, eine Welt, die beinahe genauso viel Ironie enthält wie unsere eigene.

Der Schlüssel zu dieser Fantasie ist der dramatische Tod Wandas (zusammen mit dem der einzigen schwarzen Figur in dieser Geschichte) – was einen riesigen Haufen besorgter Ideologiekritik hervorrief, als die Leser zum ersten Mal damit konfrontiert wurden, in Heft 36 bzw. Teil fünf. (Und ich muss gestehen, Hazels Unkenntnis der Reproduktionsprozesse schien mir etwas, das man eher im suburbanen Umfeld vermuten würde, vielleicht auch mitten im Florida von Barbies Kindheit – aber weniger in der dritten Etage eines Hauses in der Lower East Side. Doch das ist es ja gerade...) Wandas biologisches Geschlecht ist anfangs visuell von der gleichen Art wie der bereits erwähnte Trauerschleier bei der schlussendlichen Bestattung in Kansas: Die in biologischer Hinsicht Naive (Hazel) und die Kraft der Religion (Thessaly) sowie die Familie (Alvins) sprechen hin und wieder davon. Doch wir, die Leser, können es schlicht und ergreifend nicht sehen. (Der Schleier wird am Ende einfach weggewischt...) Und da Comics im Wesentlichen ein visuelles Medium sind, ist diese fühlbare Unsichtbarkeit vielleicht die stärkste Aussage, die die Geschichte dem normalen (Comic-)Leser zu diesem Thema vermitteln kann. Es scheint mir, wie gesagt, dass der Schlüssel zu dieser speziellen Fantasy-Welt genau darin besteht, dass in ihr die natürlichen Kräfte, explizite wie implizite, ob nun der Mythen oder des Zufalls, die vorherrschende Ideologie durchsetzen, wie wir sie heutzutage um uns herum vorfinden, egal worum es dabei geht. (Die vorherrschende Ideologie ist eine Sammlung von Regeln und Vorschriften, darunter unter anderem diejenige, welche besagt, dass in populären Geschichten wie den *Dirty-Harry*-Filmen quasi alle Angehörigen unterdrückter Gruppierungen wie Schwarze, Frauen, Asiaten, Schwule oder was auch immer am Ende sterben müssen, egal wie gut und edel sie sind – damit wir um sie trauern können, um sie dann zu vergessen. Die vorherrschende Ideologie wird zum Beispiel herausgefordert von so etwas wie dem ACT-UP-Slogan: "Wir sind hier. Wir sind schwul. Wir gehen nicht weg! Gewöhnt euch an uns!") Dass übernatürliche Kräfte die vorherrschende Ideologie durchsetzen, macht die Geschichte zu einer Fiktion – und obendrein zu einer ziemlich gehässigen. Und dabei würde es bleiben, es sei denn, wir fänden in unserer Deutung eine Ironie, etwas Unterminierendes, etwas, das dieser Fiktion widersteht, ein Arrangement von Details, das die simple Annahme dieser Ideologie in ein Problem verwandelte – etwas, das problematisiert, in Literaturkritiker-Jargon. Doch wie gesagt, fast alles im SANDMAN hat seine Mehrdeutigkeit, seinen ironischen Touch. Ich erwähne einiges. Aber halten Sie Ausschau nach mehr. Es ist da. Sich die Zeit nehmen und solche Feinheiten rauskitzeln (und das Problem bei einer politischen Deutung ist genau, dass das Große und Ganze dahin tendiert, das Subtile und Spezifische zu überwältigen) macht uns am Ende zu besseren Lesern, nicht weil wir solche politischen Muster entschuldigen würden, sondern weil wir ihnen gegenüber noch viel feinfühlicher werden müssen, wenn wir sehen wollen, wie sie vom Subtilen beeinflusst werden (das selbst genauso politisch ist). Im Leben wird es schließlich das Subtile sein, das damit anfängt, an den großen gesellschaftlichen Strukturen von Unterdrückung zu nagen. Es ist das Ausmaß subtiler Subversion, das für die großen Veränderungen sorgt, die sich in einer besseren Gesetzgebung, ökonomischer Freiheit und mehr zeigen.

(Man beachte, wenn größere soziale Veränderungen sich schließlich in Gesetzen und Regeln niederschlagen, tendieren sie dazu, alle zu überraschen, bis auf diejenigen, die auf die Details geachtet haben. Darum lohnt es sich – im Leben wie auf Papier – gerade auf die Details zu achten.)

Genau wie Georges Tod (er wird von Thessaly zurückgerufen, damit er spricht) den Tod von Wilkinson widerspiegelt (der von Thessaly zurückgeholt wird, damit er Auskunft gibt), so spiegelt Wandas Tod am Ende den Tod des Tantoblin am Anfang wider. Was? Sie wissen nicht, was ein Tantoblin ist? Tja, ich auch nicht. Schlimmer noch, das Lexikon hilft nicht weiter. (Obwohl ein "tanton" der Bewohner eines Heims ist, das dem heiligen Antonius geweiht ist. . .) Der Punkt ist, wie im ersten Teil des Traums deutlich gemacht wird, dass Wanda auch nicht so recht weiß, wer sie ist. Und da das selten das Problem der Mönch-tegern-Transsexuellen in meinem Bekanntenkreis war (wenn schon, dann eher im Gegenteil), ist es einfach ein Aspekt mehr, der die Deutung dieser speziellen Traumwelt in Richtung auf das Fantastische verschiebt.

Die Frage, die ÜBER DIE SEE ZUM HIMMEL stellt, ist nun die: Wenn in einer Fantasiewelt unter anderem die vorherrschende Ideologie nicht sozial hergeleitet, sondern von der transzendenten Naturordnung durchgesetzt wird, was wird geschehen, wenn darin eine noch wildere und irrealere fantastische Ordnung losgelassen wird?

Das ist eine berechnete Frage, denn, wie wir alle wissen, erstens sind Leute wie Wandas Familie, die wir im sechsten Teil kennenlernen, davon überzeugt, dass Gott genau das ist, nämlich die Etablierung und Absicherung der vorherrschenden Ideologie, und zweitens passieren manchmal gerade sehr netten, geradezu heroischen Leuten wie Wanda wirklich schlimme Dinge.

Die Geschichte ist also nicht ohne Relevanz.


Was kann man tun?

Barbies Rebellion beschränkt sich zunächst einmal auf den Namen – was vielleicht im ersten Moment nach nicht viel aussieht. Der erste Regen wird es auslöschen, und wahrscheinlich wird es niemand in Kansas bemerken. Doch die Idee des Namentlichen, Nominellen (auf den Namen bezogenen) ist ein wichtiger Faktor in ÜBER DIE SEE ZUM HIMMEL. Während ein Name immer etwas ist, das man selbst wählen kann, funktioniert das in sozialer Hinsicht nur so lange, wie man auch mit diesem Namen angesprochen wird. (Man versuche, Leute mit Namen zu rufen, mit denen sie nicht genannt werden wollen, wenn man echte soziale Unruhen sehen will.) Die Macht, den eigenen Namen zu wählen, ist schließlich der wichtigste Schachzug in dem Machtspiel, mit dem die Geschichte endet.

Sehen wir uns einen anderen Fall elterlicher Namensgebung in der Geschichte an. Hier ist Wilkinsons Erläuterung während der Reise durch das "Land" im vierten Teil zum Thema Namensvergabe in seiner Familie:

Ich war gerne Kind. Wir waren siebzehn Geschwister. Und alle hießen Wilkinson – das war für die Mädchen bestimmt schlimm, aber am Ende haben wir uns daran gewöhnt. Meine Eltern sind schuld... Ich wäre gern ein Einzelkind gewesen. Dann weiß man wenigstens, wer gemeint ist, wenn jemand Wilkinson ruft. Kein Gemecker. Unsere Eltern waren das Salz der Erde. Reizende Leute. Bloß, als sie einen Namen gefunden hatten, der ihnen gefiel, blieben sie dabei.

Kurz gesagt, das "Land" ist eine Fantasiewelt, wo es nicht unbedingt nötig ist, einen Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Namen bei Kindern zu machen – doch offensichtlich kleben die Eltern ebenso zäh an dem Namen, den sie gewählt haben, wie Wandas Eltern in Teil sechs. Hier haben wir einen interessanten satirischen Kommentar zum Ende des Spiels, der im Voraus abgegeben wird. (Wir wollen gar nicht darüber spekulieren, was Barbies Eltern bei der Namensgebung bewogen hat... und als sie ihren grässlichen Ex-Freund Ken kennenlernte: Ach Gott, wie nett...) Das soll nicht heißen, dass das Leben im "Land" ein reines Vergnügen ist. Der Gott, der im "Land" heilig ist, heißt "Murphy", der, bevor wir seinen echten Namen herausfinden, nur eine Verbindung nahelegt zu Murphys Gesetz – der pessimistischsten aller Äußerungen über die *Conditio humana*: "Alles was schiefgehen kann, wird auch schiefgehen."



Doch es gibt noch andere interessante Korrespondenzen zwischen den beiden Ebenen der Fantasie. Nehmen wir die Vorstellung von "cute". In Gaimans Fantasie-New-York ist "cute" (süß oder niedlich) die Froschtasse von Hazel und Foxglove, in der Wanda, ganz gegen ihre sozialen und ästhetischen Einstellungen, die Milch für Barbies Kaffee nach unten trägt ("Das? Ach, keine Sorge. Ist nicht meine Froschtasse. Ich trag sie für eine Freundin.").

Im "Land" dagegen ist "cute" der Überlebensmechanismus des Kuckucks – des Prinzips des Bösen. Der Kuckuck sagt zu Barbie in ihrer Begegnung in Teil fünf: "Ich habe ein Recht zu leben, oder? Und glücklich zu sein? ... Und ich bin sehr niedlich, oder? Richtig süß." Und Barbies Kapitulation kommt mit dem Satz: "Ja... niedlich... sehr... süß..." Wenn wir von hier noch einmal zurückgehen zu Barbies Begegnung mit George auf der Treppe im ersten Teil – George mit den Krähen ist schließlich ein Agent des Kuckucks (der wieder einmal überlebt, weil das Süße, das Kitschige, das ästhetisch Unzureichende und hoffnungslos Sentimentale seine mörderischen Impulse hinter den Fantasien versteckt, die er sich widerrechtlich aneignet, indem er in die Fantasie anderer einzieht) –, plötzlich bekommt diese Begegnung beim zweiten Lesen eine Resonanz, auf die Gaiman, vermute ich, in all seinen SANDMAN-Stories hinauswill.

Trotz allem, was wir bei einem sorgfältigen Wiederlesen von Gaiman gewinnen, gibt es doch viele unmittelbare Freuden für den Erstleser. Es ist selten, dass ein Leser nicht auf die Breite von Gaimans Vorstellungswelt, gekoppelt mit seiner akkuraten Beobachtungsgabe reagiert. Die wachsame Sorge, mit der die Figuren miteinander umgehen ("Nimm nicht zu viel!", warnt Hazel Wanda, als sie ihr die Milch für den Kaffee gibt), ist komisch und gewinnend – und natürlich absolut wiedererkennbar. Doch ist dies ein größtenteils lineares, melodisches Vergnügen. Es gibt jedoch auch ein harmonisches Vergnügen, das sich verstärkt, wenn Details in Details widerhallen. Es ist ein Vergnügen, das bei sorgfältigem, mehrfachem Lesen größer wird. Mit einem Wort, das ist es, was diese Geschichten zu Kunst macht.

Gaimans irrealer Welt wird immer von Beziehungen zusammengehalten. Doch ist dies nicht eine Welt der Beziehungen zwischen feststehenden, soliden Egos, die sich ihrer selbst sicher sind und klar in ihrer Identität. Jede dieser Beziehungen, egal wie positiv, hat immer ihre Momente echter Angst – in welcher Beziehung wäre das nicht so? Und alle Ichs bei Gaiman sind gespalten, wenn nicht gar bis zum Wahnsinn zersplittert. Was er über diese Beziehungen zu sagen hat, macht ihn zu einem Künstler, der für unsere Zeit so besonders interessant ist. *A Game of You* (Ein Spiel von dir) ist schließlich nicht das Spiel des Ich. (Das ist das "Ich zuerst"-Spiel – die meisten von uns kennen es nur zu gut – wo das, was ich will, weit über allem anderen steht und um jeden Preis gegenüber allen anderen durchgesetzt werden muss.) Es kommt mir so vor, als würde Gaiman mithilfe der Künstler, die die Bilder zeichnen, sagen, dass man in der reichhaltigen, komplexen und gesellschaftlich durchkonstruierten Welt, die uns umgibt, ohne etwas Unterstützung von anderen am Ende nicht das oder der sein kann, der man sein möchte. Wanda unterstützt Barbie zu Beginn der Geschichte. Am Ende, wenn auch posthum, unterstützt Barbie Wanda. Das Element des Todes macht jedoch die Geschichte viel finsterner, als es diese etwas simple Reduktion auf einen unverbesserlichen Optimismus annehmen lässt.

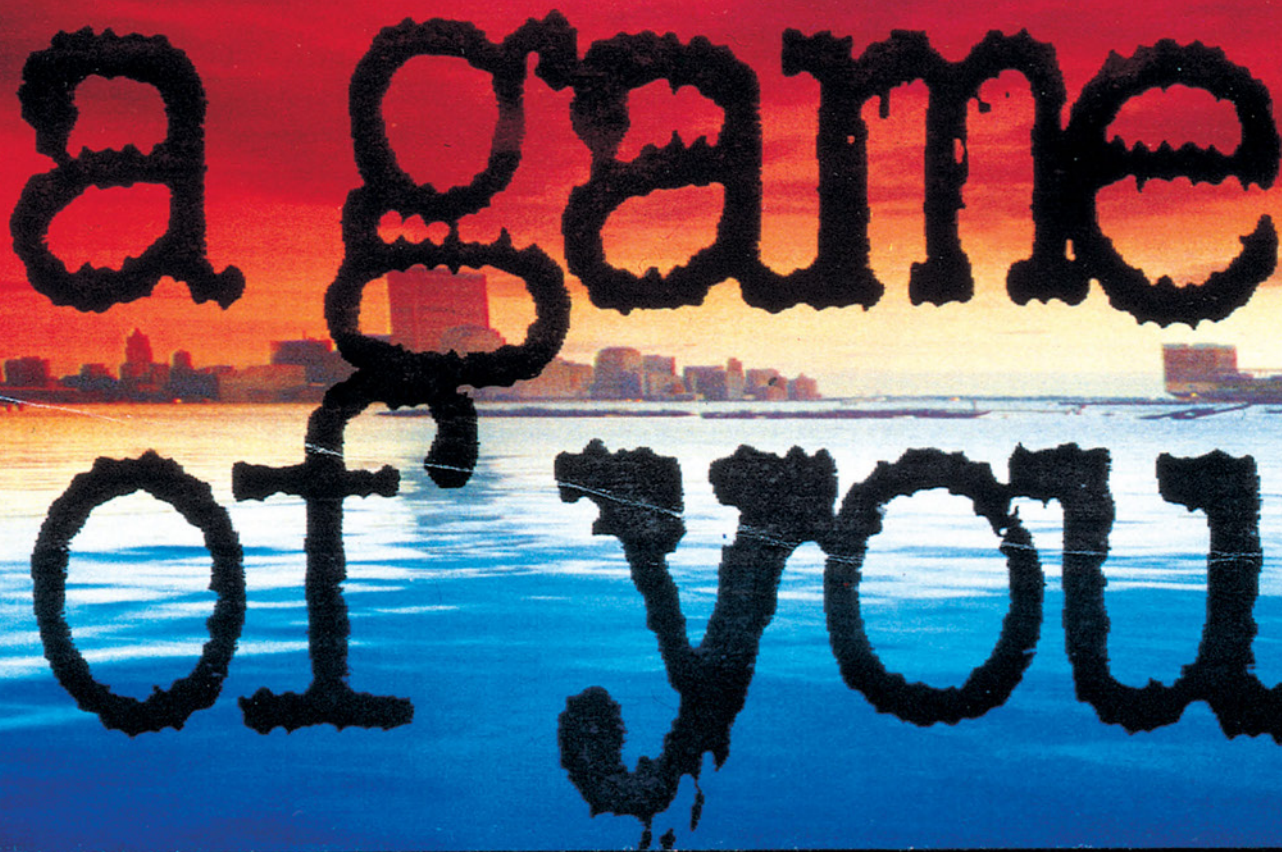
Wir sprechen hier nicht einfach von schlichtem Altruismus. Wir sprechen von etwas viel Tiefergehendem, das es Individuen gestattet zu existieren, wir sprechen von verborgenen, treibenden Riffen unter Wasser, auf denen jedes Individuum steht – Felsen, die nur selten deutlich aus den Gezeiten der Illusion und des Begehrens herausragen. Das ist die Unterstützung, die wir meinen, und sie beginnt immer mit etwas außerhalb des Ichs.

Gaiman sagt außerdem, dass wegen des Todes – selbst eines fiktiven Todes, der es gestattet, sich zu artikulieren und Informationen aus dem Jenseits weiterzugeben, wenn eine jahrhundertalte Mondhexe es will – niemand das Spiel des Ichs gewinnen kann. Wanda kann es nicht gewinnen. Barbie kann es nicht gewinnen. (Morpheus sagt zu Thessaly, dass auch sie es trotz ihrer Lebensdauer nicht gewinnen kann: Man sehe sich die vielen Tode "Unsterblicher" in Gaimans späteren SANDMAN-Geschichten an, zum Beispiel in *Brief Lives* [dt. *Kurze Leben*]...) Auch ich nicht. Auch Sie nicht. (Sehen Sie sich auch Gaimans bewegende Meditation über die letzten Tage eines Künstlers an, in seinem kraftvollen Werk *Signal to Noise* [dt. *Der letzte Film*], zusammen mit Dave McKean.) Darum ist für Gaiman ÜBER DIE SEE ZUM HIMMEL/EIN SPIEL VON DIR das einzige Spiel, das es wert ist, gespielt zu werden – weil es das einzige Spiel ist, wo die Chance besteht, dass man am Ende heil herauskommt.

Auch wenn man nur durch einen Namen gewinnt, der, auf einen Stein geschrieben, vom nächsten Regen weggewaschen wird, so erlaubt das zumindest, in der Erinnerung zu überdauern – und das könnte weitergehende Folgen haben. Doch wenn nicht einmal der Name für einen Moment in der realen Welt durch reale Aktion bewahrt wird (und hier, das kann man hoffentlich erkennen, ist "real" nicht einfach ein griffiges Gegenwort zu Fantasie, sondern eher ein spezifisches Synonym für das Politische – wie immer, wenn man es intelligent gebraucht), dann gibt es gar keine Hoffnung. Gaiman zeigt uns in ÜBER DIE SEE ZUM HIMMEL den marginalsten Gewinn, der überhaupt möglich ist.

Und er wird noch immer erobert durch Momente – wie klein auch immer – realer sozialer Tapferkeit. Und das ist es, was Gaiman schließlich in ÜBER DIE SEE ZUM HIMMEL porträtiert. Daher, in einer Fantasiewelt, deren Tragödien nicht real sind (d. h. nicht politisch), aber dennoch durch die Fantasie zutiefst erkennbar (und lesbar auf vielfältige reale Weise), lässt er uns triumphieren.

a game of you



kapitel eins





DAS LAND

Was soll aus uns werden, Prinado?
Wir sind verloren. Wir alle werden
sterben, und das Land wird sterben,
und die Welt wird sterben, und der
finstere Kuckuck wird sich zum
Herrscher aufschwingen.

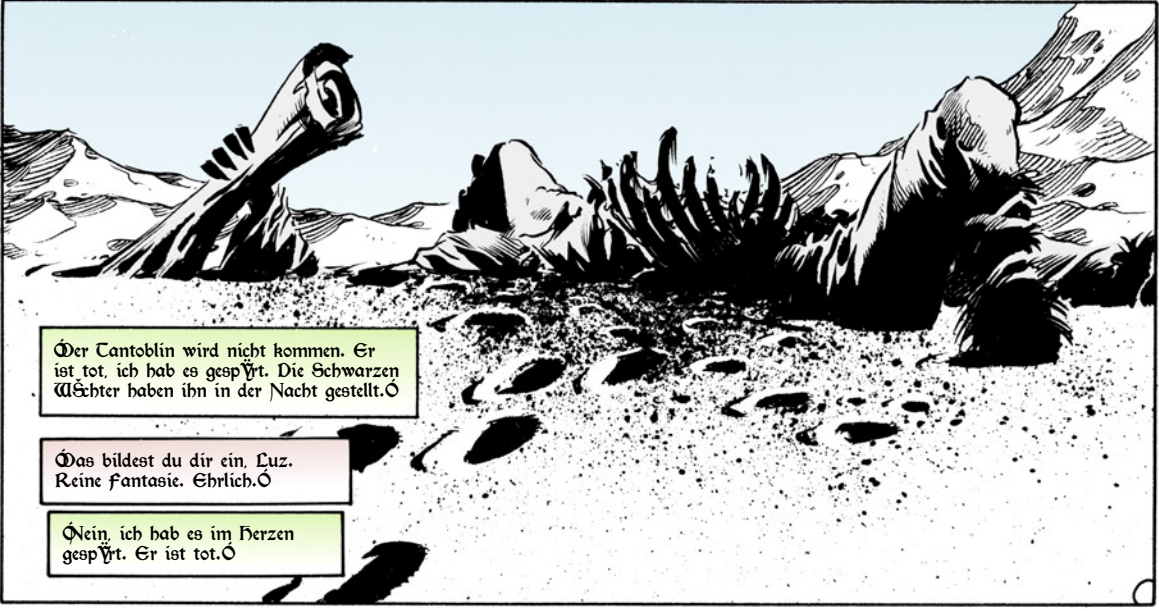
Genau das wird
aus uns werden.Ö

Es darf nich so
kommen, Luz.Ö



Darf nicht? Die Prinzessin ist
fort, was sollen wir machen?Ö

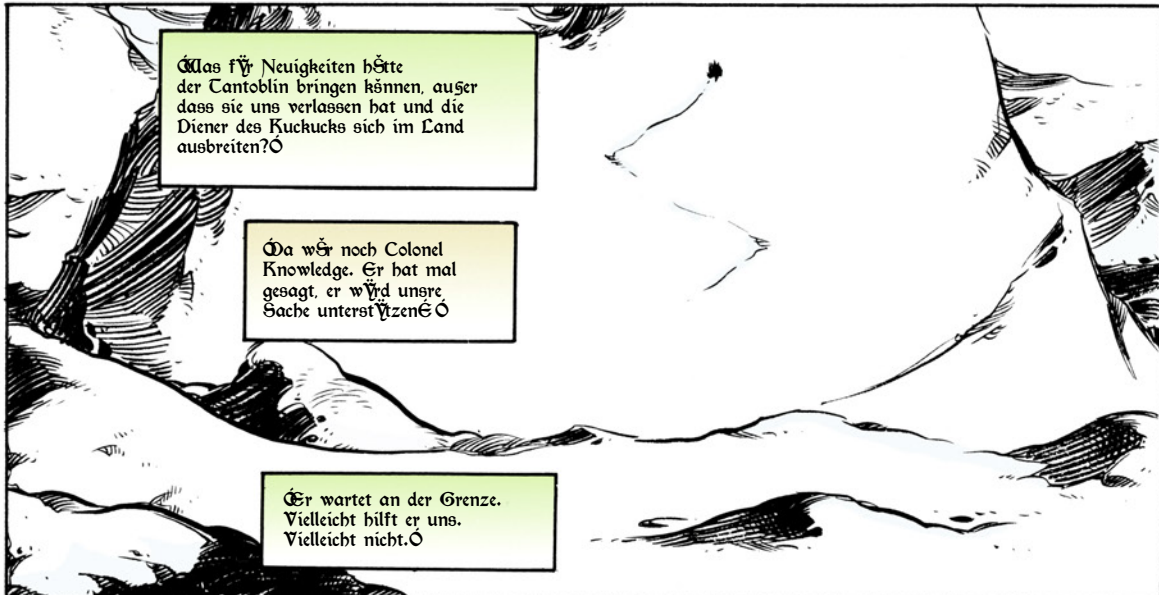
Aber der Cantoblin hat geschworn, dass
er kommt. Dass er Neuigkeiten bringt.Ö



Der Cantoblin wird nicht kommen. Er
ist tot, ich hab es gespürt. Die Schwarzen
Wächter haben ihn in der Nacht gestellt.Ö

Was bildest du dir ein, Luz.
Reine Fantasie. Ehrlich.Ö

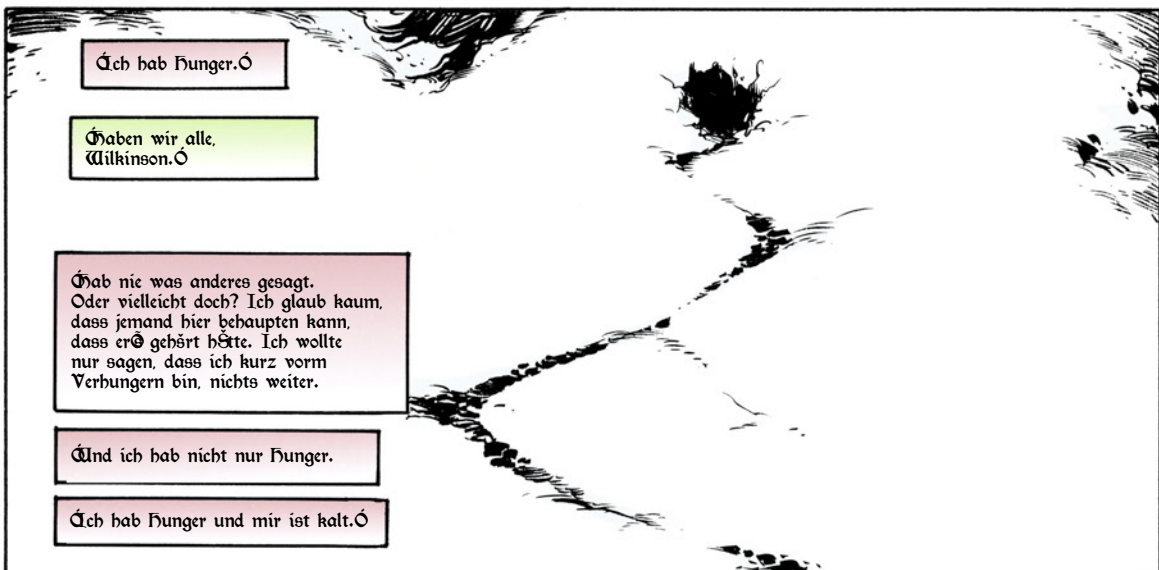
Nein, ich hab es im Herzen
gespürt. Er ist tot.Ö



Was für Neuigkeiten hätte der Cantoblin bringen können, außer dass sie uns verlassen hat und die Diener des Kuckucks sich im Land ausbreiten? Ö

Da wär noch Colonel Knowledge. Er hat mal gesagt, er wärd unsre Sache unterstützen Ö

Er wartet an der Grenze. Vielleicht hilft er uns. Vielleicht nicht. Ö



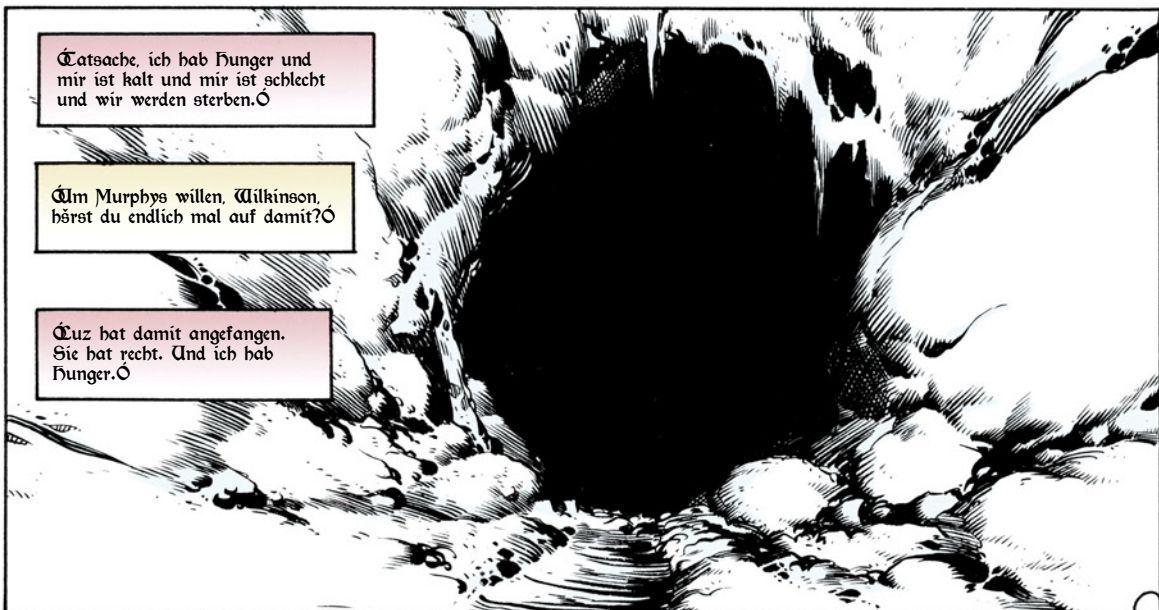
Ich hab Hunger. Ö

Haben wir alle, Wilkinson. Ö

Hab nie was anderes gesagt. Oder vielleicht doch? Ich glaub kaum, dass jemand hier behaupten kann, dass er Ö gehört hätte. Ich wollte nur sagen, dass ich kurz vorm Verhungern bin, nichts weiter.

Und ich hab nicht nur Hunger.

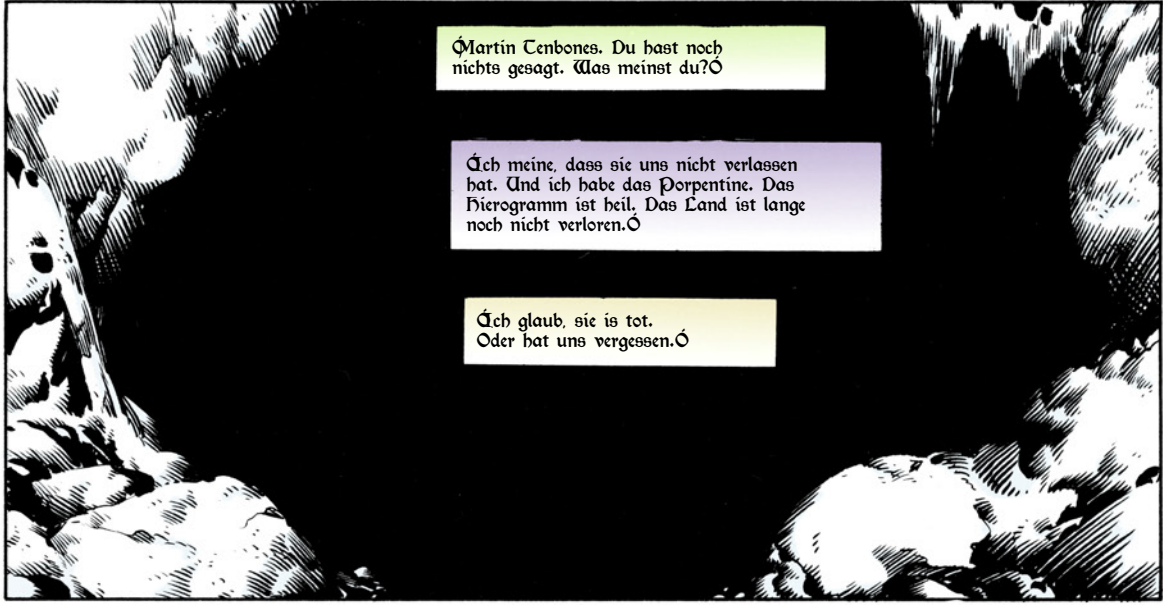
Ich hab Hunger und mir ist kalt. Ö



Tatsache, ich hab Hunger und mir ist kalt und mir ist schlecht und wir werden sterben. Ö

Am Murphys willen, Wilkinson, hörst du endlich mal auf damit? Ö

Cuz hat damit angefangen. Sie hat recht. Und ich hab Hunger. Ö



Martin Tenbones. Du hast noch nichts gesagt. Was meinst du?

Ich meine, dass sie uns nicht verlassen hat. Und ich habe das Porpentine. Das Hierogramm ist heil. Das Land ist lange noch nicht verloren.

Ich glaub, sie is tot. Oder hat uns vergessen.

Sie kann uns nicht vergessen haben. Vielleicht ist sie verletzt, in ihrer anderen Welt. Meine Freunde, ich habe lange darüber nachgedacht.

Und?

Mir scheint, wenn sie nicht zu uns kommen kann, muss einer von uns zu ihr gehen. Wir müssen sie zurückholen.

Wie?

Ich habe das Porpentine. Ich werde sie finden.

Aber?

Ich werde sie finden, egal wie weit weg ihre Welt ist. Sonst fällt das Land an die Käte und Finsternis, und der Kuckuck gewinnt.

NEW YORK

SLAUGHTER & FIFTH AVENUE

1

