



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Peter Madsens *Valhalla*: Studien zur Rezeption altwestnordischer Mythen im modernen Comic.

Verfasserin

Tina Hafner

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2008

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 394

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Skandinavistik

Betreuerin / Betreuer:

O. Prof. Dr. Sven Håkon Rossel

Danksagung

*Hätte ich Flügel
und könnte ich fliegen,
ich würde dem Leben entfliehen.*

*Doch, dann könnte ich über nichts weiter schreiben
und es würde mir fehlen.*

*Mehr als die Flügel,
die ich nicht habe.*

(Patricia Tómaszek, *Zum Leben*)

Im symbolischen Sinne „beflügelt“ hat mich die Kreativität Peter Madsens und Henning Kures, die die Beschäftigung mit *Valhalla* im Rahmen der vorliegenden Arbeit stets abwechslungsreich und interessant gemacht hat. Takk!

In eben so hohem Maße danke ich Prof. Sven Håkon Rossel, dem Fels in der Brandung, unter dessen Betreuung und Rückhalt diese Diplomarbeit zustande kommen konnte.

Mein Dank richtet sich auch besonders an Mag. Dr. Matthias Langheiter-Tutschek, Mag. Alexander Sitzmann und Karen Bek-Pedersen sowie meinem Norwegischlektor Cand. phil. Kristian Solvang, ohne die diese wissenschaftliche Arbeit nicht fachgerecht hätte umgesetzt werden können.

Unersetzlich für die Realisierung dieser Arbeit waren meine Familie und Freunde, deren Vertrauen mich bestärkt und motiviert hat.

Wien, Herbst 2008

Inhaltsverzeichnis

Tabellenverzeichnis	9
Abbildungsverzeichnis	10
Abkürzungsverzeichnis	12
Vorwort	13
1. Das Medium Comic	15
1.1. Begriffsdefinition: Comic	15
1.2. Das Wesen der Comics	20
1.2.1. Historische Aspekte bis zur Jahrhundertwende	20
1.2.2. Modell zu den formalen Aspekten und Gestaltungsmöglichkeiten des modernen Comics	28
1.2.3. Die Metasprache der Symbole	34
1.2.4. Die Bedeutung der Induktion	35
1.2.5. Die Darstellung von Zeit und Rhythmus im Comic	36
1.2.6. Praktische Anwendung des Modells anhand zweier Beispielseiten aus Peter Madsens <i>Valhalla</i>	38
1.2.7. Themenbereiche moderner Comics	44
1.2.8. Traditionelle Comic-Zeichenstile	45
1.2.8.1. Schule Hergé – <i>Ligne claire</i>	45
1.2.8.2. Schule Marcinelle	46
1.2.8.3. Connecticut-Schule	46
1.3. Zusammenfassung	47
2. Peter Madsens <i>Valhalla</i>	48
2.1. Allgemein	48
2.1.1. Werdegang	48
2.1.2. Zusammensetzung des Teams	49
2.2. Genrezuordnung	51
2.3. Idee, Intention und Form	55
2.4. Stil	57
2.5. Aufbau und Strukturelemente	58
2.5.1. Äußere Gliederung – Panelaufbau und Strukturmethoden	58
2.5.2. Innere Gliederung – Aufbau der Handlungsstränge	59
2.5.3. Die Asen in <i>Valhalla</i> und ihre Visualisierung	64
2.5.3.1. <i>Odin</i>	65
2.5.3.2. <i>Frigg</i>	66
2.5.3.3. <i>Thor</i>	67

2.5.3.4. <i>Sif</i>	69
2.5.3.5. <i>Tyr</i>	69
2.5.3.6. <i>Loke</i>	70
2.5.3.7. <i>Balder</i>	72
2.5.3.8. <i>Høder</i>	72
2.5.3.9. <i>Freja</i>	73
2.5.3.10. <i>Frej</i>	73
2.5.3.11. <i>Njord</i>	74
2.5.3.12. <i>Idun und Brage</i>	74
2.5.3.13. <i>Heimdall</i>	74
2.5.4. Gegner und Chaosmächte im <i>Valhalla</i> -Zyklus	75
2.5.5. Mythologische Nebencharaktere im <i>Valhalla</i> -Zyklus	75
2.6. Technik	75
2.6.1. Zeichentechnik und Farbgebung	76
2.6.2. Das Lettering – Die Schrift	76
2.6.2.1. <i>Digitales und analoges Lettering</i>	77
2.6.2.2. <i>Verwendete Schrifttypen innerhalb der Sprechblasen</i>	77
2.6.2.3. <i>Verwendete Schrifttypen außerhalb der Sprechblasen – Runen</i>	79
2.7. Zusammenfassung	83
3. Die mythologischen Eddadichtungen und ihre Rezeption in der Comicliteratur	85
3.1. Die Edda, Snorra Edda und diverse Handschriften mit mythologischen Inhalten als Grundlage für <i>Valhalla</i>	86
3.1.1. Der Codex Regius der Liederedda, Gks. 2365, 4to	87
3.1.2. Das Fragment AM 748, 4to	89
3.1.3. Die Edda des Snorri Sturluson	90
3.1.4. Die <i>Ynglinga saga</i>	91
3.1.5. <i>Ragnars saga loðbrókar</i>	92
3.1.6. Der <i>Sǫrla Þáttr</i>	93
3.1.7. Die <i>Gesta Danorum</i> des Saxo Grammaticus	95
3.2. Elemente nordischer Mythologie als Handlungsgrundlage in Comics des 20. und 21. Jahrhunderts	96
3.2.1. Europa	97
3.2.2. USA	98
3.2.3. Asien	100
3.3. Zusammenfassung	101

4. Valhalla stellt sich den „Originalen“: Panelanalyse und Vergleich des Comics auf narrativer, intertextueller und bildlicher Ebene	103
4.1. Die Handlungen – Strukturanalyse	105
4.1.1. Einfache Handlungsstrukturen	106
4.1.1.1. <i>Gegenüberstellung der Handlungsstrukturen I</i>	108
a) Aufbau Valhalla 1 – SnE Gylf.	108
b) Aufbau Valhalla 2 – Þrymskviða	109
c) Aufbau Valhalla 5 – SnE Gylf. 26 (45)-31 (47)	110
d) Aufbau Valhalla 6 – SnE Skáldsk. 1-4	111
e) Aufbau Valhalla 9 – SnE Skáldsk. 25 (17)-26	112
f) Aufbau Valhalla 10 – SnE Skáldsk. 44 (35)	113
4.1.2. Analyse der einfachen Handlungsstrukturen am Beispiel V2	114
4.1.2.1 <i>Handlungsschema V2</i>	114
4.1.2.2. <i>Inhaltsangabe V2</i>	115
4.1.2.3. <i>Handlungsschema Þrymskviða</i>	116
4.1.2.4. <i>Inhaltsangabe Þrymskviða</i>	116
4.1.2.5. <i>Analyse der Handlungsstränge</i>	117
4.1.2.6. <i>Motive</i>	118
4.1.2.7. <i>Mythos in Variation. Mythologische Motive in V2</i>	119
4.1.2.8. <i>Diverse Unstimmigkeiten und vage Übereinstimmungen</i>	122
4.1.3. Komplexe Handlungsstrukturen	125
4.1.3.1. <i>Gegenüberstellung der Handlungsstrukturen II</i>	128
a) Aufbau Valhalla 3 – Gylf., Yngl. saga, Ls., Hrbl. <i>Ragnars saga loðbrókar</i>	128
b) Aufbau Valhalla 7 – Hym., Gylf., Skáldsk.	129
c) Aufbau Valhalla 8 – Gylf., Skáldsk., <i>Sǫrla Þátr</i> , Vsp.	130
d) Aufbau Valhalla 11 – Vsp., Gylf., Skáldsk., Yngl.saga	131
e) Aufbau Valhalla 12 – Grm., Skáldsk.	132
f) Aufbau Valhalla 13 – Gylf., Skáldsk., GD, Bdr.	133
g) Aufbau Valhalla 14 – Gylf., Skm., Vsp.	134
4.1.4. Analyse der komplexen Handlungsstrukturen am Beispiel V11	135
4.1.4.1. <i>Inhaltsangabe V11</i>	136
4.1.4.2. <i>Handlungsschema V11</i>	138
4.1.4.3. <i>Analyse der Handlungsstränge</i>	139
4.1.4.4. <i>Motive</i>	141
4.1.4.5. <i>Mythos in Variation. Mythologische Motive in V11</i>	141
<i>Exkurs: Film-Noir Erzählstrukturen in V11</i>	147
4.2. Die Textualität – Sprechblasenanalyse	151
4.2.1. Allgemein	151
4.2.2. Text zu Text allgemein	155
4.2.3. Text im Bild allgemein	160

4.2.4. Text im Kontext allgemein	163
4.2.5. Textanalyse V2	165
4.2.5.1. <i>Text zu Text – V2</i>	166
4.2.5.2. <i>Text im Bild – V2</i>	171
4.2.5.3. <i>Text im Kontext – V2</i>	172
4.2.6. Textanalyse V11	173
4.2.6.1. <i>Text zu Text – V11</i>	174
4.2.6.2. <i>Text im Bild – V11</i>	183
4.2.6.3. <i>Text im Kontext – V11</i>	186
4.3. Die Visualisierung – Panelanalyse	192
4.3.1. Text zu Bild allgemein	193
4.3.2. Text zu Bild – Bildanalyse V2	199
4.3.3. Text zu Bild – Bildanalyse V11	204
<i>Exkurs: Die Bildsprache des Film-Noir und ihre Adaption in V11</i>	210
4.4. Zusammenfassung	219
Schlussbemerkung	221
Bibliographie	224
Anhang	235
Interview mit Henning Kure	235
Norsk Konklusjon	240
Lebenslauf	243

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Tabellarische Übersicht bereits erschienener <i>Valhalla</i> -Alben	50
Tabelle 2: Tabellarische Übersicht über die Verwendung der Groß- und Kleinschreibung innerhalb der Sprechblasen	78
Tabelle 3: Tabellarische Übersicht über die Verwendung von Runen in den einzelnen <i>Valhalla</i> -Alben	82
Tabelle 4: Handlungsschema – Valhalla 2: Thors brudefærd	114
Tabelle 5: Handlungsschema – Þrymskviða	116
Tabelle 6: Handlungsschema – Valhalla 11: Mysteriet om digtermjøden	139

Abbildungsverzeichnis

1. Das Medium Comic:

Abb. 1: Codex Tro-Cortesianus	23
Abb. 2: Teilansicht: Teppich von Bayeux	24
Abb. 3: Portale der Stabkirche von Hylestad	25
Abb. 4: Seite aus dem Evangelium Heinrichs des Löwen (fol. 171r)	26
Abb. 5: The Yellow Kid	27

2. Peter Madsens *Valhalla*:

Abb. 6: V1 – Odin	65
Abb. 7: „Oden som vandringsmand“, Georg von Rosen, 1886	65
Abb. 8: V12 – Odin	65
Abb. 9: V1 – Frigg	67
Abb. 10: Frigg. Fredrik Sander, 1893	67
Abb. 11: V13 – Frigg	67
Abb. 12: V1 – Thor	68
Abb. 13: Thor. Fredrik Sander, 1893	68
Abb. 14: V12 – Thor	68
Abb. 15: V1 – Tyr	70
Abb. 16: Tyr. Fredrik Sander, 1893	70
Abb. 17: V7 – Tyr	70
Abb. 18: V1 – Loke	71
Abb. 19: Loke. Fredrik Sander, 1893	71
Abb. 20: V13 – Loke	71

4. *Valhalla* stellt sich den Originalen. Panelanalyse und Vergleich des Comics auf narrativer, intertextueller und bildlicher Ebene

Abb. 21: V12 – Røn er Thors redning	155
Abb. 22: V13 – Tak (Loke)	156
Abb. 23: V9 – Rungner	158
Abb. 24: V7 – Egils Stald	161
Abb. 25: V7 – Fars krus	162
Abb. 26: V2 – Loke und Trym	166
Abb. 27: V2 – Heimdals Vorschlag	167
Abb. 28: V2 – Thor, Loke und Trym	169
Abb. 29: V2 – Thor und Trym	170
Abb. 30: V11 – Götterspeichel	175
Abb. 31: V11 – Høner	180
Abb. 32: V11 – Høner	182
Abb. 33: V11 – Runeninserts; Brief an die Asen	184
Abb. 34: V11 – Odin und Gunlød	188

Abb. 35: V11 – Raub des Dichtermets	190
Abb. 36: V11 – Bauge	191
Abb. 37: V6 – Loke bringt Skade zum Lachen	194
Abb. 38: V13 – Balders Bestattung	196
Abb. 39: V2 – Thors Maskerade	200
Abb. 40: V2 – Lokes Maskerade	202
Abb. 41: V2 – Tryms Festsaal	203
Abb. 42: V11 – Gillings Tod	205
Abb. 43: V11 – Odin und der Wetzstein	207f
Abb. 44: V11 – Gunlød	213
Abb. 45: Burt Lancaster; <i>Brute Force</i>	214
Abb. 46: Dorothy McGuire; <i>The Spiral Staircase</i>	215

Abkürzungsverzeichnis

A	Handschrift AM 748	Ugs.....	Umgangssprache
Abb.	Abbildung	ugs.	umgangssprachlich
adän.	Altdänisch/altdänisch	V	<i>Valhalla</i> (Comic)
anord.	Altnordisch/altnordisch	vgl.	vergleiche
ebd.	ebendort	vs.	versus
GD	<i>Gesta Danorum</i>	Vsp.	Völuspá
Grm.	Grímnismál	Þrk.	Þrymskviða
Gylf.	Gylfaginning		
Hdlg.	Handlung		
HH II	Helgakviða Huningsbana in önnur		
Hintergr. ..	Hintergrund		
Hrbl.	Hárbardsljóð		
Hym.	Hymiskviða		
Kolor.	Kolorierung		
Ls.	Lokasenna		
Mspr.	Metasprache		
ndän.	Neudänisch/neudänisch		
o.ä.	oder Ähnliche(s)		
P	Panel		
R	Codex Regius der Liederreda		
Skáldsk. ...	Skáldskaparmál		
Skm.	Skírnismál		
SnE	Snorra Edda		
s/w	schwarzweiß		
Ü	Übergang (bei der Induktion)		

Vorwort

*Vielleicht sind die edel gemachten, buchteuren
Comic-Alben die letzten, opulenten Zeugen
eines Mediums, das sich vor der Eroberung
der Welt durch die Elektronik verabschiedet.*

Gerhard Habarta (Comic Welten)

Comics als banale Trivilliteratur, Comics als Herabwürdigung sprachlicher Werte, Comics als farbklecksartige Kunstfarce, Comics als primitive Serienlachnummer, Comics als Kinderliteratur, Comics als bunte Realitätsverfremdung, Comics als radikales Politinstrumentarium, Comics als psychologisch-soziologisches Therapeutikum, Comics als tabubrechende Rebellion, Comics als sinngebender Ausdruck, Comics als mediale Kunstnische oder Comics als retrospektives Forum?

Die Meinungen über Comics gehen weit auseinander und sind selbst mit oben genannten nicht vollständig abgedeckt. Trotz der kritischen Haltung, der dieses Medium noch immer gegenüber steht, soll hier vor allem ein Aspekt angesprochen werden, dessen positive Wirksamkeit sich im Comic vollendet. Aufgrund der Vielfältigkeit des sprachlichen und metasprachlichen Ausdrucks sowie den zahlreichen Möglichkeiten visueller Darstellungen, eignen sich Comics als facettenreiches Rezeptionsmittel literarischer Inhalte und mythologischer Stoffe.

Der 14bändige, dänische Comiczyklus *Peter Madsens Valhalla* hat die altwestnordische Eddamythologie als Grundlage und wurde als Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit gewählt, weil dessen Kohärenz mit den altwestnordischen Eddaliedern und der Eddadichtung nicht nur in hohem Maße vorhanden ist, sondern weil die mythologischen Stoffe der mittelalterlichen Vorlagen auch durch Verwebungen in die comiceigene Kohäsion mit großer Kreativität und Feingefühl vorgenommen wurde.

Nach einer Einführung, die sich mit den Vorläufern des modernen Comics und dessen Entwicklung beschäftigt, und der Aufstellung eines Modells zu den Gestaltungsmöglichkeiten des Comics, auf welches später immer wieder Bezug genommen werden wird, folgt eine

Vorstellung des *Valhalla*-Zyklus, in der sowohl auf das Wesen *Valhallas* als auch auf technische und gestalterische Eigenheiten eingegangen wird. Mit den mythologischen Quellen, die den *Valhalla*-Handlungen zugrunde liegen sowie mit der Rezeption mythologischer Stoffe in diversen Comics des 20. Jahrhunderts wird sich Kapitel drei beschäftigen. Die Verbindung altwestnordisch-mythologischer Elemente mit dem Comic ist nicht allein ein europäisches Phänomen, wie folgende Ausführungen zeigen werden.

Als Hauptthema meiner Arbeit steht die Analyse der Narratio, des Textes und der Visualisierung innerhalb *Valhallas*, die in direktem Vergleich mit Beispielen aus den altwestnordischen Quellen erfolgen wird. Zu diesem Zwecke wurde eine Auswahl von zwei *Valhalla*-Alben getroffen, die nicht nur die Art der Rezeption beschreiben, sondern auch die künstlerischen, kreativen und technischen Fortschritte innerhalb des Comiczyklus zeigen werden. Die Wahl wurde in Anlehnung an die Einteilung der Alben nach Karen Bek-Pedersen getroffen, die *Valhalla*, im Hinblick auf den sich im Laufe der Jahre verändernden Zeichenstil Peter Madsens und die stets komplexer werdende Konzeption des Manuskriptes Henning Kures, in drei Gruppen einteilt.

Der Comic ist, mehr als die Literatur, ein Kind seiner Zeit. Die Schnelllebigkeit der Branche und die erweiterten Vertriebsmöglichkeiten über das Internet bieten Newcomern sowie Alteingesessenen ein zusätzliches Forum um sich auszutauschen und neue Stile und Konzeptionen zu entwerfen. Diese erweiterten Vertriebsmöglichkeiten können jedoch nicht gleichbedeutend mit einer fortschreitenden Technisierung (oder Digitalisierung) des Comics selbst gesehen werden. Trotz der steigenden Tendenz zu digitalem Satz ist es im Hinblick auf die Visualisierungen vor allem künstlerische Handarbeit, die hinter einem erfolgreichen und guten Comic steht.

Was diese Entwicklung für die vorliegende wissenschaftliche Arbeit bedeutet, ist der Umstand, dass die ständige Weiterentwicklung des Genres das Hinzuziehen von Internet-Quellen, z.B. aktueller Artikel aus Onlinemagazinen, unerlässlich macht. Die verwendete wissenschaftliche Fachliteratur liefert ein wichtiges theoretisches Fundament, auf dessen Grundfesten aktuelle Entwicklungen gesetzt und in den betreffenden Zusammenhang eingegliedert werden können.

1. Das Medium Comic

Die Begriffe *Medium* oder *Medien* umfassen in der heutigen Zeit Radio, TV, Zeitschriften und Literatur, Musik, Theater, Film, Plakate, Internet und Video-Screens zuhause und/oder auf öffentlichen Verkehrsmitteln und Plätzen und können schwer ignoriert werden. Im Grunde handelt es sich um eine Möglichkeit, eine Botschaft zu vermitteln.¹ Auch der Comic als Massenmedium und Literatur- oder Kunstform erfüllt die gleichen Voraussetzungen, bewegt sich innerhalb der gleichen Grenzen und jongliert mit den gleichen gesellschaftlichen Tabus (z.B. Sexualität und Gewalt, etc.) wie oben genannte Medienformen. Mit Möglichkeiten der Begriffsdefinition, seinem Wesen, seiner Entwicklung und Darstellung wird sich dieser Abschnitt in zwei Unterkapiteln beschäftigen.

1.1. Begriffsdefinition: Comic

Eine Reihe von Beschreibungen und Kategorisierungen wurden vorgenommen² und vereinzelt Definitionen haftet der Ruf einer antiquierten, theoretischen Sicht der Comics an, welche oberflächlich, „trocken“ und lückenhaft ist und zweifelsohne dem heutigen Verständnis von Comics oder Bildgeschichten nicht mehr entspricht.³ Nur wenigen ist es

¹ Vgl. Faulstich, Werner: Grundwissen Medien. (= utb; 1773; München: Wilhelm Fink, 1994). ; v.a. Faulstich, Werner: "Einführung: Zur Entwicklung der Medienwissenschaft" sowie: "1. Medientheorie". S. 9–25. Dort wird „Medium“ in drei verschiedenen Zusammenhängen erläutert, wobei im allgemeinen Sprachgebrauch das Wort als „Mittel“ bzw. „Vermittelndes“ verwendet wird.

² Hier sei nur eine kleine Auswahl von Definitionen angeführt. Grünewald: „Wer heute von >Comics< spricht, meint [...] jede inhaltliche und grafische Form massenmedialer Bildgeschichten.“ Vgl. Grünewald, Dietrich: Vom Umgang mit Comics. Leipzig: Volk und Wissen Verlag, [1991], 21996. S. 13.

Fuchs/Reitberger: „In Comics (Strips und Books) wird eine Geschichte in der Wechselbeziehung von Bild und Text erzählt und «geschrieben».“ Vgl. Fuchs, Wolfgang J., Reitberger, Reinhold C.: Comics. Anatomie eines Massenmediums. München: Heinz Moos Verlag, 1971. S. 23.

Dolle-Weinkauff bezeichnet Comics als „[...] das enge Zusammenspiel von Schrifttext und Bild und die Präsentation einer Handlung in einer Folge von Einzelbildern.“ Vgl. Dolle-Weinkauff, Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim: Beltz, 1990. S. 326.

Havas, Habarta: „Bilder in Folge, mit gleichbleibenden Personen und mit im Bild integrierten Text – eigentlich ist das genau die Definition von Comics.“ Vgl. Comic Welten. Geschichte und Struktur der neunten Kunst. Wien: Edition Comic Forum, 1993. S. 22.

³ Zimmermann charakterisiert Comics aus vier Merkmalen, bestehend als „Integration von Wort und Bild, wobei das Bild dominiert; Erzählen einer Geschichte, einer story, in mehreren Bildern; periodisches Erscheinen; feststehende Figuren.“ Vgl. Zimmermann, Hans D.: Comic Strips. Vom Geist der Superhelden ; Colloquium zur Theorie der Bildergeschichte in der Akademie der Künste Berlin. Berlin: Mann, 1970. S. 13. Nicht mehr ganz zeitgemäß bei dieser Definition ist das periodische Erscheinen der Comics, wie es durchaus in den 50er und 60er Jahren üblich war (Vgl. Tarzan, Superman, etc.), wo Comics als Massenzeichenware im Tage- oder Wochentakt auf den Markt kamen. In den letzten Jahrzehnten hat sich vor allem eine Tendenz zu

gelingen, überzeugende Definitionen zu formulieren, deren Aussagen trotz der rasanten Veränderungen des Genres ihre Gültigkeit bewahren konnten. Vorweg seien hier Will Eisner⁴ und Scott McCloud⁵ genannt, die mit ihrer Art der Charakterisierung von Comics den allgemeinen Blick in eine neue Richtung lenkten. Die vorgenommene Recherche zum Thema ergab eine Reihe von Versuchen das, was einen Comic oder eine Bilderzählung ausmacht, in kompakten und einprägsamen Formulierungen auszudrücken; stets mit dem Ziel eine alles umfassende Definition über das vielseitige Medium Comic zu geben. Vieles fiel dabei jedoch unter Kategorisierungen sowie unter Vorurteile. An dieser Stelle seien vor allem die Definitionen der 1950er und 1960er Jahre genannt, die (oft aus negativen Gesinnungen und Vorurteilen geboren) es nicht schafften, das neue Medium mit unvoreingenommenen Worten zu definieren. Pädagogen, Literaturkritiker, Forscher der Kunstgeschichte, sowie das Gros der Wissenschaftler, vertraten in ihren Arbeiten – unterstützt durch die damaligen Medien (Fernsehen, Zeitschriften, Radio) – die radikale Ansicht, dass die Akzeptanz des neuen Mediums ein Rückfall ins Primitive sei.⁶ Dieses „Geschrei der Tugendwächter“,⁷ allen voran der in die USA emigrierte deutsche Psychologe Fredric Wertham,⁸ führte schließlich in den 1950er Jahren zur Zensur der immer stärker aufkeimenden Comics und zur Einführung des Comic-Codes.⁹ Auf die Misere bzw. auf dieses „Kindbettfieber“ der Comicliteratur kann hier jedoch nicht näher eingegangen werden, da eine Beschäftigung mit der Thematik zu weit über den Radius eines Kapitels zur Begriffsdefinition von Comics hinausreichen würde. Es wird

Autorencomics abgezeichnet bzw. sich ein Trend zu künstlerisch wertvolleren Comics durchgesetzt, deren Textualität ein wichtiger Bestandteil ist. Sie können als Monographien bezeichnet werden und werden oft in unterschiedlichen (auch längeren) zeitlichen Abständen veröffentlicht, wie z.B. Peter Madsens *Valhalla*.

⁴ Eisner, Will: *Comics and Sequential Art. Principles & Practice of the World's Most Popular Art Form*. [1985], Florida: Pourhouse Press, ²⁷2005.

⁵ McCloud, Scott: *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Veränderte Neuauflage, Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.

⁶ Näheres dazu bei Riha, Karl: *zok roarr wumm. Zur Geschichte der Comics-Literatur*. Steinbach/Gießen: Anabas-Verlag Günter Kämpf, 1970. S. 6. Weiters auch Havas und Habarta, die von einer „Ablehnung des ‚primitiven Bildes‘“ sprechen. Vgl. Havas/Habarta: *Comic Welten*. S. 19.

⁷ Vgl. Fuchs/Reitberger: *Comics. Anatomie eines Massenmediums*. S. 7.

⁸ Mittel für Werthams Comic-Hetze war sein 1954 erschienenes Buch (Fredric Wertham: *Seduction of the Innocent*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1954), das den Anstoß für die Einführung des Comic-Codes gab. Vgl. Munier, Gerald: *Geschichte im Comic. Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart*. Hannover: Unser Verlag, 2000. S. 29.

⁹ ebd. S. 165-185. Ausführliches zur Zensur und den 1954 eingeführten und 1971 modernisierten Comic-Code (Code der Comics Magazine Association of America, Inc.) sowie eine Aufstellung der Richtlinien des Comic-Codes ist bei Fuchs/Reitberger im Anhang (S. 322-324) zu lesen.

aber darauf hingewiesen, dass brauchbare und angemessene Definitionen erst Ende der 60er Jahre¹⁰ und in den 70er Jahren¹¹ des 20. Jahrhunderts formuliert wurden.

Was ist nun ein Comic bzw. wie definiert sich/man einen Comic oder eine Bildgeschichte? Bestimmte (narrative) Zeichen, Zeichenabfolgen oder Bildabfolgen gilt es zu ordnen und in einen logischen Zusammenhang zu bringen. Abgesehen von den Piktogrammen im Straßenverkehr, den Hinweistafeln auf Flughäfen oder Einkaufszentren; wer erinnert sich zum Beispiel nicht an sein persönliches Zeichen über der Garderobe im Kindergarten, das einem jeden Tag bestätigte, dass hier der Platz war, an dem man seine Jacke hinzuhängen und seine Schuhe abzustellen hatte, und daran, dass dieses Zeichen sich auch auf seinem Trinkgefäß oder seiner Liege für den Nachmittagsschlaf wieder fand. Aus persönlichen Erinnerungen gesprochen stand die Abbildung der Walnuss zwei Jahre meiner Kindheit symbolisch für das mir Zugeteilte – das für andere unantastbare Inventar infantilen Besitztums – und bildete als Zeichen (Piktogramm) sozusagen eine Art Zugangscodierung bzw. Verifizierung, während alle übrigen Zeichen innerhalb dieses semiotischen Systems¹² anderen Empfängern zugeteilt waren. Wichtig war der Wiedererkennungswert, der ja auch bei den hier zu definierenden Bildergeschichten, Bildererzählungen und Comics eine große Rolle spielt sowie die Zuteilung eines Symboles zu seiner Bedeutung. Das Zeicheninventar eines Comics stellt ein semiotisches System dar und gleicht einer (Kunst)Sprache oder Metasprache.¹³ Figuren, Umgebungen, Gegenstände und vieles mehr sind zwar codiert, müssen jedoch leicht

¹⁰ Grünewald führt die sich zum Positiven verändernde Sichtweise der Comics auf den Generationenwechsel Ende der 1960er Jahre zurück sowie ein reges Aufkommen an Diskussionen und Neuansätzen, das der Ausgang dieses Jahrzehnts mit sich brachte. Vgl. Grünewald, Dietrich: Vom Umgang mit Comics. S. 9.

¹¹ So z.B. die Definitionen von Fuchs/Reitberger, 1973; weiters finden sich themenorientierte, stilistisch und motivisch sortierte Betrachtungen von Comics bei Karl Riha, 1970; Elisabeth-Katrin Baur spricht von Comics als einer „Erzählform, deren Strukturen nicht nur aus *einem* System bestehen, sondern aus zwei: Sprache und Bild. Die Funktion des Bildes ist dabei mehr als nur illustrativ, denn die Handlung wird von Wort *und* Bild getragen, beide Systeme bedingen einander.“ Vgl. Baur, Elisabeth-Katrin: Der Comic. Strukturen-Vermarktung-Unterricht. Düsseldorf: Schwann, 1977. S. 11; weg von Schund und Schande strebte auch André Stoll 1974 indem er sich einer ausführlichen Abhandlung über *Asterix*, als „Trivialepos Frankreichs“, zuwendet. Er setzt sich eingehend mit der Bild- und Sprachcharakteristik sowie mit stereotypen Mustern und traditionellen Klischees als charakteristischen Elementen auseinander. Vgl. Stoll, André: Asterix. Das Trivialepos Frankreichs. Bild- und Sprachcharakteristik eines Bestseller Comics. dumont kunst-taschenbücher Bd. 17. Köln: M. Du Mont Schauberg, 1974.

¹² Der Begriff Semiotik wird im Sinne Ferdinand de Saussures verstanden, der in der Sprache ein Zeichensystem erkennt, welches fähig ist, Ideen auszudrücken. Grundlegend ist das Senden einer Botschaft von einem Sender zu einem Empfänger, wobei der Sender den Code vorgibt und der Empfänger nach der Decodierung die Botschaft einem Sinn zuordnet. Vgl. de Saussure, Ferdinand: Grundfragen der Sprachwissenschaft. 3. Aufl. mit einem Nachwort von Peter Ernst. Berlin: de Gruyter, 2001.

¹³ Allgemein zur Bedeutung von Zeichen siehe Eco, Umberto: Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1977 (= Edition Suhrkamp 895).

identifizierbar und wieder erkennbar für den Konsumenten sein. Um etwas wieder zu erkennen bedarf es *mehrerer* Versionen Desselben oder *mehrerer* Versionen von Ähnlichem bzw. auch (ein wenig) Geändertem in einer anschaulichen, visuell fassbaren, also „räumlichen Abfolge“. ¹⁴ Diese räumliche Abfolge nennt man auch Sequenz, also eine Aneinanderreihung von mehr als einem Bild oder Zeichen. Die Aneinanderreihung einzelner Zeichen, z.B. lateinische Buchstaben, ergibt eine Sequenz und im Idealfall auch ein sinnvolles Wort. Auch die Aneinanderreihung von Bildern stellt eine Sequenz dar. Je öfter man ein Zeichen oder Bild (Zeichensequenz oder Bildsequenz) sieht, desto automatischer und leichter erkennt man es wieder. Nur so ist es zum Beispiel möglich, einen Text flüssig zu lesen. Man erkennt die Sequenz und ordnet sie den jeweiligen Bedeutungen zu.

Ein Moment oder eine Momentaufnahme kann sich in einem einzelnen, isolierten Bild oder Zeichen manifestieren, aber auch eine Reihung von Momenten – eine zeitliche Abfolge – kann in einem Einzelbild dargestellt werden. Bei einer Erzählung in Bildern, unabhängig von der Anzahl der Handlungsstränge, bedarf es einer gewissen chronologischen Reihung jener Momente in der dazu notwendigen Anzahl zusammengehöriger und kontextuell nachvollziehbarer Bilder oder Zeichen. Der Comic ist eine solche Aneinanderreihung, die Scott McCloud (ohne Rücksichtnahme auf Stil, Qualität oder Gegenstand) völlig neutral als zu „räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen“ ¹⁵ bezeichnet und damit auf die Comic-Definition Will Eisners zurückgreift, der – wie auch schon Claude Beylie 1964 ¹⁶ und Francis Lacassin 1971 ¹⁷ – Comics als eine literarische Kunstform verstand und mit seinem 1985 verfassten Werk den Begriff der Comics als *Sequential Art* prägte:

[...] Sequential Art as a means of creative expression, a distinct discipline, an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea. ¹⁸

¹⁴ Vgl. McCloud, Scott: Comics richtig lesen. S. 17.

¹⁵ Vgl. ebd. S. 17.

¹⁶ Beylie kreierte in seinem 1964 verfassten Artikel „La bande dessinée est-elle un art?“ den Begriff der Neunten Kunst und inspirierte die Macher des Comicmagazins *Spirou* zum Start der Rubrik „La chronique du neuvième art“. Vgl. dazu Munier, Gerald: Geschichte im Comic. S. 7.

¹⁷ Der französische Journalist und Literaturwissenschaftler Francis Lacassin gab 1971 seiner Aufsatzsammlung den Namen „Pour un neuvième art, la bande dessinée“. Lacassin, Francis: Pour un neuvième art: la bande dessinée, Paris: Union Générale d'éditeurs [1971], Repr. Paris: Slatkine, 1982. Im selben Jahr erfuhr der Comic Eingliederung in die *Grande encyclopédie alphabétique Larousse* und galt von da an als Kunst. Vgl. Knigge, Andreas: 50 Klassiker Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman. Dargestellt von Andreas Knigge. Gerstenberg. 2004. S. 235.

¹⁸ Vgl. Eisner, Will: Comics and Sequential Art. S. 5.

Gemäß Scott McCloud kann ein Comic – wie auch ein Film, der dementsprechend langsam abgespielt auch eine Art Comic-Sequenz darstelle¹⁹ – aus mehreren Bildabfolgen bestehen, die sowohl Text als auch Bild als Informationsträger heranziehen und diese abwechselnd oder gleichzeitig einsetzen. Beylie und Lacassin titulierte in ihren Aufsatzsammlungen Comics als Kunstform, genauer als „la neuvième art“, und stellten das neue Medium damit in die Liste der großen Künste.²⁰ Die Kunst mittels einer sequentiellen Abfolge eine schlüssige und anspruchsvolle Narratio zu entwerfen ist, wie Eisner treffend formuliert, eine Disziplin die es sich zum Inhalt gemacht hat, sich die Verschmelzung bzw. die Symbiose von Wort und Bild/Zeichen auf kreative Weise zunutze zu machen und mit Hilfe dieser Zeichentypen eine Idee oder Handlung zu vermitteln. Eisners und McClouds Definitionen sind relativ jung, die Methode ist jedoch tausende von Jahren alt.

Das Bild ist eine urtümliche Methode zur Bewahrung und Übermittlung von Informationen, derer sich, wie man in jedem Geschichtsbuch nachlesen kann, schon unsere urzeitlichen Vorfahren bedienten. Hierbei handelte es sich um einfache Symbole und Zeichnungen, meist stilisierte Menschen, Gegenstände und Tiere, die benutzt wurden, um über komplexe Geschehnisse (z.B. den Ablauf und Ausgang von Jagdereignissen bzw. Darstellung von Jagdzauber)²¹ zu berichten. Ob ein Bild alleine wirklich mehr sagt als „tausend Worte“²² oder ob es tausende Worte benötigt um ein Bild zu beschreiben, ist sicher eine subjektive Frage. Gemäß Havas und Habarta sei es aber Tatsache, dass „Bilder Sehen, Bilder Erkennen und Bilder Lesen [...] immer ein natürlicher und fester Bestandteil aller [...] Kulturen zu allen Zeiten“²³ war. Da der Mensch die Mehrheit an Eindrücken über das Auge wahrnimmt und das Bild in kompakter Form und auf unkomplizierte Art und Weise eine Fülle von Informationen gleichzeitig vermittelt, kann die Feststellung Havas` und Habartas nur legitim sein. Es ist aber, wie 1977 schon Baur konstatierte, im Falle der Comics hauptsächlich das Zusammenspiel beider Kommunikationsformen²⁴ – Wort und Bild – das die Bild-Textgeschichte bzw. den Comic zu dem macht, was er ist. Ein Zusammenspiel, das jedoch nicht immer zwingend ist, gibt es doch auch Comics – meist Cartoons – die ohne Text auskommen und somit in gewisser Weise auf frühe, textlose Formen der Bildergeschichte

¹⁹ Vgl. McCloud, Scott: Comics richtig lesen. S. 16.

²⁰ Die neun Künste: Architektur, Musik, Malerei, Bildhauerei, Dichtkunst, Tanz, Film, Fernsehen und Comic. Vgl. Munier, Gerald: Geschichte im Comic. S. 7.

²¹ Vgl. Havas/Habarta: Comic Welten. S. 18.

²² Vgl. ebd. S. 22.

²³ Vgl. ebd. S. 18.

²⁴ Vgl. Baur, Elisabeth-Katrin: Der Comic: Strukturen-Vermarktung-Unterricht. S. 11.

referieren. Mit der Entwicklung, die aus Zeichen und Bildern Bildergeschichten und letzten Endes das Massenmedium Comic entstehen ließ, mit der Fülle an Gattungen und Stilen, die sich im Laufe der Zeit bildeten, aber auch mit der diffizilen Frage des Ursprungs der *Sequential Art* und ihren zahlreichen Variationen, Vor- und Ausläufern wird sich das nächste Unterkapitel in Form eines Überblickes beschäftigen.

1.2. Das Wesen der Comics

In wie weit sich Bildtraditionen bzw. das Erzählen in Bildern als Teil des menschlichen Lebens betrachten lassen und an die „unbewußt funktionierenden Prozesse des Denkens“²⁵ appellieren, die bildlich sind, sollen die folgenden Beispiele quer durch die Jahrhunderte veranschaulichen. Wie manifestierte sich das Bild als Erzählform bis zur Jahrhundertwende bis man schließlich von regelrechten Bildgeschichten bzw. komischen Streifen (Comics) sprechen kann?

1.2.1. Historische Aspekte bis zur Jahrhundertwende

Von einem tatsächlichen Ursprung der Bildgeschichte und der Comics kann nicht explizit gesprochen werden, zumal die Forschungsmeinungen diesbezüglich auseinander gehen. Dennoch können zahlreiche Verbindungen zu einst etablierten Möglichkeiten der Bild-Text-Darstellung konstatiert werden. Vergleiche mit ägyptischen Hieroglyphen oder mittelalterlichen Sakralbildern und Glasmalereien sowie mit Webteppichen, wie beispielsweise dem Anfang des 11. Jahrhunderts in England gefertigten Teppich von Bayeux, sind vertretbare Möglichkeiten. Havas und Habarta zufolge sind die Anfänge der Bildgeschichte erst Ende des 19. Jahrhunderts mit dem Aufkommen der Massenmedien und dem Erscheinen von *The Yellow Kid* (1895) und *The Katzenjammer Kids* (1897) zu setzen.²⁶ Knigge nennt Rodolphe Töpffers Karikaturen, *Monsieur Jabot* (1831) oder *Monsieur Vieux*

²⁵ Die Bildsequenzen in menschlichen Träumen (nach S. Freud) sind jenen der Comics noch am Ähnlichsten. Vgl. Gerlach, Peter: *Comic als Mythos. Optischer Code und Bildkompetenz*. In: Wermke, Jutta (Hrsg.): *Comics und Religion. Eine interdisziplinäre Diskussion*. (= Reihe: Kritische Information. München: Wilhelm Fink Verlag, 1976). S. 54.

²⁶ Vgl. Havas/Habarta: *Comic Welten. Geschichte und Struktur der neunten Kunst*. Wien: Edition Comic Forum, 1993.

Bois (1827), die ersten Bildgeschichten und definiert den Terminus „Bildgeschichte“ als dem Comic gegensätzlich, da bei ersterem „eine strikte Trennung des Bildes vom Text, der in der Regel unter der Zeichnung angebracht ist“ bestehe. Der Text sei entscheidend für die Erzählung, das Bild diene nur der Illustration.²⁷ Dass dem Bild mehr zukommt als bloß Illustrationsmittel zu sein, bestätigt jeder Comicfan. Töpffers Karikaturen wären ohne den separat angeführten Text – also rein bildlich – verständlich, ohne das Bild hätte man jedoch einen Text ohne Kontext und könnte nicht mehr von Bildergeschichten sprechen. Im Sinne einer sequentiellen Kunst verschmelzen Bild und Text und stellen gemeinsam eine Sinn ergebende Sequenz dar.

Zu einem nicht unbeträchtlichen Anteil mag es eine subjektive Frage sein, ab wann ein Bild oder eine Bilderfolge als *Sequential Art* empfunden wird und als Antwort auf die Ursprungsfrage zulässig erscheint. Es soll hier jedoch keinem subjektiven Empfinden nachgegangen werden, sondern der Versuch unternommen werden, in einem kurzen Überblick unterschiedliche historische Stationen anzuführen, die mit ihren speziellen Bilderformen und Darstellungsformen Verbindungen zum heutigen Comic zulassen und helfen, das Medium als solches sowie seine Wurzeln einigermaßen zu erfassen. Wenn man, wie Scott McCloud formuliert, *sequentielle Kunst* als Definition von Comics betrachtet, „tauchen plötzlich überall Comics auf“.²⁸

Für die Belange dieser Arbeit soll der Comic im Sinne Will Eisners und Scott McClouds als sequentielle Kunst verstanden werden.

Um das Wesen der Comics begreifen und erfassen zu können, ist bei den allerfrühesten Wurzeln der Bildgeschichte zu beginnen. Urgeschichtliche Menschen- und Tierdarstellungen – wie zum Beispiel jene in den Höhlen von Lascaux in Frankreich²⁹ – stellen eine der frühesten uns bekannten Formen eiszeitlicher Kunst dar und es erfordert schon ein gewisses Verständnis, um hier eine Verbindung zu dem, was wir heute als Comic verstehen, zu sehen. Die Höhlenmalerei zeigt „einen Hirsch in mehreren Phasen des Durchquerens eines

²⁷ Vgl. Knigge, Andreas: 50 Klassiker Comics. S. 10.

²⁸ Vgl. McCloud, Scott: Comics richtig lesen. S. 28.

²⁹ Den Höhlenmalereien von Lascaux wurde folgende Homepage gewidmet, die detailliert Auskunft über die Entdeckung, über die Malereien selbst und die Beschaffung des Gesteins gibt. Es finden sich auch Links zu wissenschaftlichen Beiträgen zum Thema. URL: <http://www.culture.gouv.fr/culture/arcnat/lascaux/de/> [Stand: 9.8.2008] Weiters dazu Ruspoli, Mario; Berthemy, Odile (Hrsg.): Die Höhlenmalerei von Lascaux. Auf den Spuren des frühen Menschen. Augsburg: Weltbild, 1998.

Flusses“.³⁰ Das Erscheinungsbild, die Machart und schon allein die (geographische) Platzierung der Bilder in Höhlen lassen den Vergleich auf den ersten Blick spekulativ wirken. Auch die Motivation der urzeitlichen Maler unterschied sich vermutlich von der eines zeitgemäßen Comicautors. Die Höhlenmalereien von Lascaux sind in keinem Fall modernen Comics vergleichbar. Die rein bildliche Verbindung zum neuen Medium – so gering sie auch sein mag – besteht letztendlich darin, dass diese frühen Bilddenkmäler Visualisierungen von Umrissen sind, die jenen unseres geistigen Auges ähneln, schematisierte Darstellungen. (Die Voraussetzung dafür ist natürlich, dass der urzeitliche Maler seine Motive nicht von einer bereits existierenden Vorlage abgemalt hat, sondern sie aus seinem Gedächtnis erschuf.) Die urzeitlichen Bisons an den Höhlenwänden von Lascaux wären demnach keine Bisons, sondern ihre (subjektiven) Visualisierungen, welche aufgrund herstellbarer Zusammenhänge eine Handlung (Jagd) – eine sequentielle Abfolge – darstellen. Die urzeitlichen „Strichmännchen“ sind für das menschliche Verständnis eindeutig stilisierte Darstellungen von Menschen. Kann man hier von einer Art Karikatur sprechen?

Moderne Karikaturen bieten aufgrund ihrer Kürze meist keine sequentielle Abfolge, aber sie ermöglichen, gemäß Julian Hochberg, ein „visuelles Vokabular“, das die Verwendung schematisierter Formen zulässt und es dem Betrachter somit erleichtert, die Darstellungen zu lesen und zu verstehen. Er spricht von einer Annäherung an die „kanonische Form“, die gerade jene Umrisse darstelle „die den Weisen ähnlich sind, in denen Dinge oder Personen in unserem geistigen Auge enkodiert werden“³¹ würden; was für einen karikaturhaften Charakter der Höhlenmalereien in Bezug auf ihre rein optische Erscheinung spricht. Inhalte und humoristische Elemente seien hier ausgenommen. Dieses von Gombrich angesprochene Prinzip ist wohl bekannt und gilt vor allem für die expressionistische Kunst (in der die Wahl der Farben bestimmte Gefühlszustände beschreibt, sie aber gleichzeitig Unkundigen verschleiert), für die Karikatur, aber auch mit Einschränkungen für den Comic. Jedes Zeichensystem besteht aus einem eigenen Code – bestimmten Schemata oder Zeichen – den es erst zu erlernen und dann zu deuten gilt. Die erwähnten Karikaturen und besonders Cartoons ohne Worte bzw. ohne Text – ungeachtet ihrer humoristischen Wirkung und Ausrichtung – folgen dem gleichen Prinzip. Sie können in ihrer schemenhaften Darstellung (mit überspitzt gezeichneten Nasen, Füßen, Händen oder sonstigen Körperteilen), Prägnanz (Karikaturen bestehen meist nur aus einem einzigen Panel und Cartoons meist aus einer

³⁰ Vgl. Knigge, Andreas: 50 Klassiker Comics. S. 255.

³¹ Vgl. Gombrich, Ernst H.; Hochberg, Julian; Black, Max: Kunst, Wahrnehmung, Wirklichkeit. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1977. S. 108.

einigen Panelzeile) und Wortlosigkeit ein bestimmtes Geschehen leicht darstellen und eine Botschaft vermitteln. Der jeweilige Code der schematisierten Darstellung ist kulturell geprägt und muss dem Leser bekannt sein.

Die Tatsache, dass es möglich ist, in Bildern und Sequenzen zu schreiben bzw. zu erzählen, beweisen ägyptische Hieroglyphen, völkerwanderungszeitliche Brakteaten sowie beispielsweise das von Scott McCloud erwähnte präkolumbianische Maya-Faltbuch (Codex Tro-Cortesianus) aus dem Fundus von Cortez aus dem 16. Jahrhundert (siehe Abb.1), das vom Leben des Herrschers „Jaguarkralle“ erzählt.³²

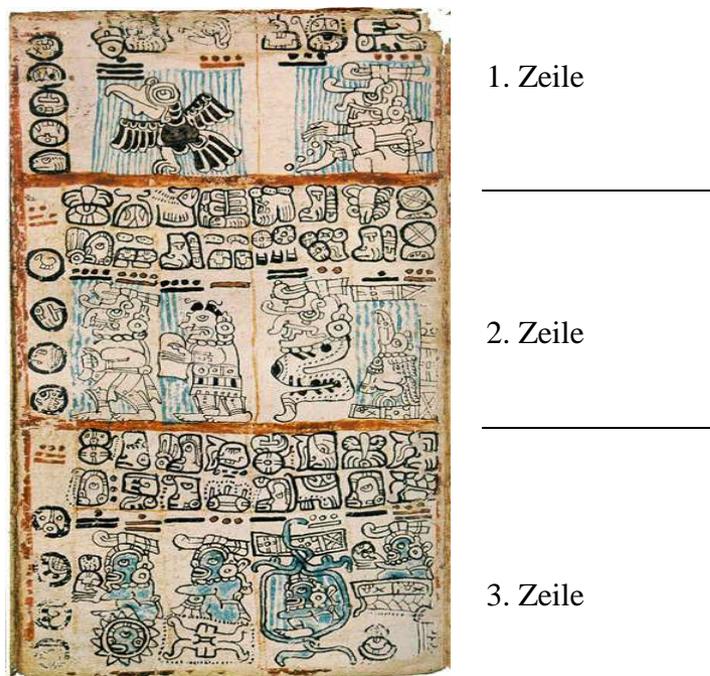


Abb. 1: Codex Tro-Cortesianus³³

Hier gibt es zwar kein Zusammenspiel von Bild und Text, wie in den meisten modernen Comics, aber ein Zusammenspiel verschiedener Bilder und Bildsequenzen, eine Bildsprache. Das Bild ist quasi der Text, ist die Erklärung und Erläuterung der Handlung. Die einzelnen Sequenzen bilden eine räumliche Abfolge, sind gut erkennbar durch Linien getrennt und erinnern an die Panelaufteilung moderner Comics. Eine Aufteilung rechteckiger Panels in

³² Vgl. McCloud, Scott: Comics richtig lesen. S. 18.

³³ Bildquelle Online im Internet: URL http://www.famsi.org/research/graz/madrid/thumbs_0.html [Stand 23.5.2007] Vgl. auch Anders, Ferdinand: Codex Tro-cortesianus: (Codex Madrid): Museo de América Madrid. Faks. Ausg. (Codices selecti; 8) Graz: Akad. Dr.- u. Verl.-anst., 1967 sowie McCloud, Scott: Comics richtig lesen. S. 18.

einer übersichtlichen und leicht nachvollziehbaren Drei-Zeilen-Anordnung, wie sie sich vor allem in Kindercomics findet.

Der Leinentepich von Bayeux (siehe Abb. 2) stellt auf etwa 70 Metern Länge eine chronologische Bilderfolge mit integrierten Textpassagen dar, deren Thema die Eroberung Englands durch die Normannen (1066) ist. Aufgrund der Kombination von Bild und Text als Informationsträger rückt die Komposition des Teppichs von Bayeux formal eher an unsere moderne Vorstellung einer Bild-Textgeschichte heran, als es das Maya-Faltbuch tut. Eine Deutung der Szenen soll hier nicht gegeben werden, zumal manche noch nicht mit Sicherheit interpretiert werden konnten. Es sind in diesem Zusammenhang vielmehr die Aufmachung und Anordnung von Bild und Text (das Layout), die zur Veranschaulichung herangezogen werden sollen. Es finden sich keine Panelunterteilungen und auch keine Sprechblasen, sondern ein fließender Übergang der Szenen in einem einzigen, von links nach rechts verlaufenden, durchgehenden Erzählstrang. Das Verhältnis von Text und Bild zeigt eindeutig ein Überwiegen der Bilddarstellungen. Die Textpassagen stehen, ähnlich wie Inserts oder Onomatopöien moderner Comics, zwischen den Szenen bzw. in den sich bietenden Freiräumen, erwecken aber dadurch den Eindruck als seien sie erst später hinzugefügt worden, um das Geschehen zu konkretisieren.

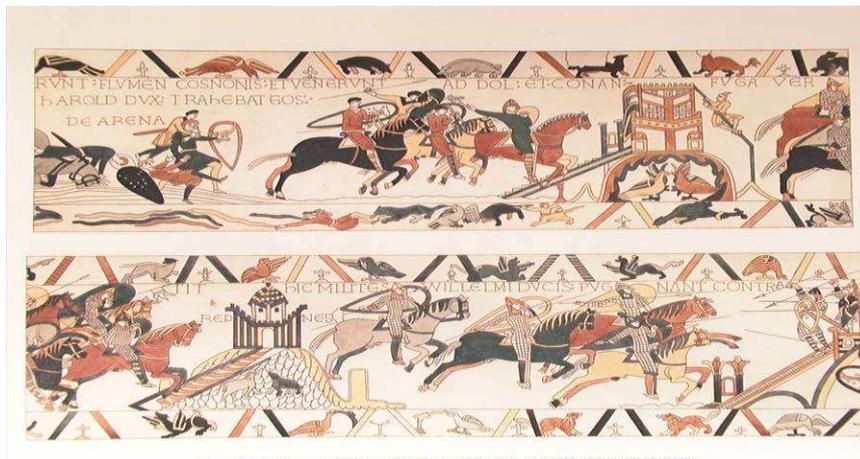


Abb. 2: Teilansicht. Teppich von Bayeux³⁴

Als sequentielle Kunst können beispielsweise auch die Holzportale der norwegischen Stabkirche von Hylestad aus dem späten 12. bzw. frühen 13. Jahrhundert angesehen werden

³⁴ Bildquelle Online im Internet: URL <http://rubens.anu.edu.au/htdocs/laserdisk/0214/21429.JPG> [Stand 28.8.2008] Vertiefend dazu siehe Musset, Lucien: La Tapisserie de Bayeux. engl. The Bayeux Tapestry. Woodbridge: Boydell Press, 2005.

(siehe Abb. 3), die – von unten nach oben gelesen – die Geschichte von Sigurd dem Drachentöter erzählen. Hier handelt es sich um eine reine Bildkomposition, deren Geschichte literarische Äquivalente in der Eddadichtung, der *Völsunga saga*, der *Pǫdreks saga* (Vilkina saga) und der *Ragnars saga loðbrókar* findet. Deutlich erkennbar sind die aus dem Drachenleib geformten runden Bildkassetten – oder Holzpanels – die die einzelnen Sequenzen abgrenzen und somit eine Art Panelabfolge darstellen. Sie zeigen die Höhepunkte bzw. Wendepunkte der Geschichte um Sigurd und setzen, aufgrund fehlender Erklärungen durch eventuell beigefügten Text, die Kenntnis der Sigurdgeschichte zum Verständnis voraus. Das Lesen zwischen den Panels erfordert vom unkundigen Leser einiges an Phantasie bzw. induktiven Fähigkeiten, da die Wechsel von einer Kasette zur anderen erhebliche zeitliche Spannen hinter sich lassen. Das Phänomen der Induktion spricht vor allem Scott McCloud als einen der wichtigsten Bestandteile des Comics an,³⁵ der maßgebend für das Verstehen und Verarbeiten der Bild-Text-Flut ist. (Ausführlicher zu diesem Thema siehe 1.2.4. Die Bedeutung der Induktion.)



Abb. 3: Portale der Stabkirche von Hylestad¹

Anfänge oder Frühformen der Sprechblasen finden sich schon in mittelalterlichen Sakralbildern und Glasmalereien. In Form von Spruchbändern wurden den abgebildeten Figuren – vornehmlich Heiligen – Worte beigefügt. Auch eine Paneleinteilung bzw. Abgrenzung der einzelnen Szenen ist bereits übliches mittelalterliches Stilmittel, wie man oft an aufwendigen Kirchenmalereien bemerkt. Als willkürliches, aber passendes Beispiel (siehe

³⁵ Vgl. McCloud, Scott: Comics richtig lesen. S. 75.

Abb. 4) steht eine Seite aus dem Evangelium Heinrichs des Löwen zum Vergleich, an der man sehr gut die innere Gliederung der Szenen sowie die zahlreichen Spruchbänder erkennen kann, die von den einzelnen Personen ausgehen. Die aufwendige Seitenmontage mit verschieden geformten Panels setzt ein gewisses künstlerisches bzw. bildliches Leseverständnis voraus und stellt somit eine ausgereiftere Anordnungsvariante dar als in Abb. 1. Das Verhältnis von Text und Bild scheint ausgewogen. Die Vielzahl an Spruchbändern lässt erkennen, dass dem Text eine ebensolche Bedeutung wie dem Bild beigemessen wird. Eine Besonderheit ist die Leserichtung (von unten links nach unten rechts und dann nach oben) sowie die Darstellung des Dialoges in zwei verschiedenen Schriftfarben. Der rot gefärbte Text stellt die Fragen, der schwarze Text die Antworten dar.

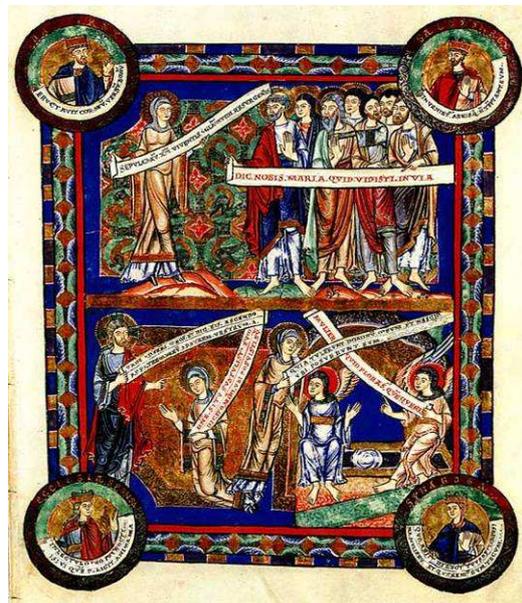


Abb.4: Seite aus dem Evangelium Heinrichs des Löwen (fol.171r)³⁶

Die angeführten Beispiele haben gezeigt, dass die Methode der sequenziellen Abfolge von Bildern und Texten sich in verschiedensten Jahrhunderten und über unterschiedliche Orte hinweg bewährt hat. Eine Methode, die quasi mit der Zeit geht, sich stets verändert und weiterentwickelt. Dass man erst ab dem 19. Jahrhundert dezidiert von Comics oder Comic-Strips – also komischen Streifen – sprach, hat sicher seine Berechtigung. Abgesehen von ihren eher ernsthaften bildgeschichtlichen Vorläufern (z.B. Höhlenmalereien, Hieroglyphen, Wandteppiche, Glasmalereien und (Sakral)Malereien mit Spruchbändern und Kirchenportalen

³⁶ Bildquelle: Klemm, Elisabeth: Das Evangelium Heinrichs des Löwen. 2. Aufl. Insel: Frankfurt/Main, 1988. Die Szene handelt von der *Auferstehung Christi*.

etc.) hat sich ihr humoristischer oder komischer Charakter erst mit dem Aufkommen als Massenmedium in den amerikanischen Zeitschriften des ausgehenden 19. Jahrhunderts sowie in europäischen Karikaturen und Bilderbögen so richtig entwickelt.

Als ersten *echten* Comic, im Sinne einer Darstellung mit wiederkehrender Person und integriertem Text, sehen Havas und Habarta R. F. Outcaults *The Yellow Kid* (siehe Abb. 5), der 1895 in einer Sonntagsausgabe der New York World publiziert wurde.³⁷ Die Sensation bestand jedoch nicht nur im Auftreten der gesellschaftskritischen Kindergestalt, sondern in dem Umstand, dass das überdimensionale Hemd des Kindes – zuerst in blauer Farbe – erstmals in der Geschichte des Zeitungsdrucks in gelber Farbe gedruckt wurde. Die Verkaufszahlen der New York World stiegen rapide an und heizten einen Pressestreit zwischen zwei der damals größten New Yorker Tageszeitungen an (New York World und New York Journal), der den Begriff „Yellow Press“ nachhaltig prägte.³⁸ Outcault arbeitete wenig mit Sprechblasen, sondern ließ seinen kleinen Jungen über Kommentare auf dessen gelbem Hemd sprechen. Die Inhalte waren meist gesellschaftskritische und politische Botschaften – absichtlich mit Rechtschreibfehlern versehen – die durch die Gestalt eines verwahrlosten Kindes zum Nachdenken anregen sollten.



Abb. 5: The Yellow Kid³⁹

„Das erste Ineinandergreifen von Wort und Bild in der europäischen Kunstgeschichte“⁴⁰ sieht Scott McCloud in den Arbeiten des Schweizer Rodolphe Töpffer. Seine Mitte des 19. Jahrhunderts verfassten Parodien und satirischen Bildergeschichten der feinen Gesellschaft

³⁷ Vgl. Havas/Habarta: Comic Welten. S. 28.

³⁸ ebd. S. 28.

³⁹ Bildquelle Online im Internet: URL <http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1895/1895.htm>. Die Ohio State University bietet online Zugang zu Outcaults *Hogan's Alley* deren Protagonist *The Yellow Kid* ist. Vertiefend dazu siehe Outcault, Richard F.: *The Yellow Kid: A centennial celebration of the kid who started the comics*. Northampton: Kitchen Sink Press, 1995.

⁴⁰ Vgl. McCloud, Scott: *Comics richtig lesen*. S. 25.

(wie z.B. *Monsieur Jabot*, 1833) weisen in Form von Bilderbögen mit Begleittexten bereits Panelrahmen sowie cartooneske Zeichnungen auf. Seine Werke gelten trotz ihres humoristisch-satirischen Touchs jedoch nicht als Comics, sondern als Bilderliteratur.⁴¹ Weitere bekannte Vertreter der Bildergeschichten um die Jahrhundertwende sind z.B. Wilhelm Busch, Lynd Kendall Ward sowie Winsor McCay.

Vor allem McCays *Little Nemo in Slumberland* (1905) dringt mit der jugendstilhaften Darstellung eines kleinen Jungen in dessen Alptraumwelt vor, in der sich alles um ein, stets durch das plötzliche Erwachen verwehrt, Treffen mit der begehrten Prinzessin des *Slumberland* dreht. Die Entdeckung des Unbewussten als vorrangiges Thema der Moderne macht das Lesen von *Little Nemo* zu einer tiefenpsychologischen Fahrt in Traumwelten, mit denen sich nicht allein der Autor McCay identifizieren konnte.⁴²

Die Grenzen zwischen Bilderliteratur, Bild-Erzählung, Bildergeschichte, Bildgeschichte und Comic scheinen zu verschwimmen. Man meint in einer Definitionsflut unterzugehen. Eine Definition komme aber, laut Dietrich Grünewald, erst nach der Sache und passe sich dieser an.⁴³ Demnach ändern sich auch die Definitionen.

1.2.2. Modell zu den formalen Aspekten und Gestaltungsmöglichkeiten des modernen Comics

Trotz der Eingliederung in einen schier grenzenlosen Bilder- und Zeichenkosmos, in dessen Jahrhunderte langer Geschichte der Comic recht unbedeutend erscheint, stellt er als Literaturform und Rezeptionsmittel doch bestimmte formale Regeln auf, denen manchmal mehr und manchmal weniger Folge geleistet wird. Gemäß McCloud müsse ein Comic, wie andere Kunstformen auch, vor seiner Fertigstellung ein Schema mit sechs Kriterien erfüllen bzw. sechs Schritte durchlaufen:⁴⁴

⁴¹ dazu Knigge Andreas: 50 Klassiker Comics. S. 10f.

⁴² McCay, Winsor: *Little Nemo. Little Nemo in Slumberland. Little Nemo in the Land of Wonderful Dreams. 1905-1914.* Köln: Benedikt Verlag, 2000.

⁴³ Vgl. Schikowski, Klaus: Ich bin ein Fan der Sprechblase. Interview mit Professor Dietrich Grünewald. In: *Comic!-Jahrbuch 2006.* (2005). S. 94 – 101.

⁴⁴ Vgl. McCloud, Scott: *Comics richtig lesen.* S. 178.

Idee, Intention
Form
Stil
Struktur
Technik
Erscheinungsbild

Ist die Idee einmal geboren und hat der Comicautor seine Botschaft festgelegt, muss er sich Gedanken über die Form seines Werkes machen. Welche stilistischen, strukturellen und technischen Möglichkeiten der Gestaltung gibt es und wie sind sie anzuwenden?

Der Comic erscheint heute hauptsächlich in drei Editionsformen: Strip, Heft und Album. Diese Reihung entspricht nicht nur der historischen Entwicklung, sondern tatsächlich jener der aktuellen Tendenz. Mit dem Aussterben vieler daily strips in Tageszeitungen und den Groschenromanen Mitte des 20. Jahrhunderts kam es immer mehr zur Entwicklung größerer Formate. Die aktuelle Nachfrage konzentriert sich mehr auf aufwendige Comic-Alben, deren künstlerischer Anspruch die Aufteilung in Comiczeichner, Comictexter und meist auch eines eigenen Farbgebers voraussetzt. Unbeeindruckt von bestimmten Format-Tendenzen bleibt jedoch das innere Gerüst der Comics, das weiterhin aus Panelabfolgen, Sprechblasen, Bewegungslinien, Lautmalereien, Bildmontagen etc. besteht. In Anlehnung an die Werke Scott McClouds, Ulrich Kraffts und Gerald Muniers⁴⁵ lässt sich folgende Übersicht über die formalen, stilistischen, technischen und strukturellen Gestaltungsmöglichkeiten eines Comics geben. Die einzelnen Beispiele der Untergruppen stammen zum größten Teil aus der umfangreichen Tabelle Muniers.⁴⁶ Veränderungen und Ergänzungen ergaben sich aus persönlicher Arbeit mit der Materie, speziell durch die Beschäftigung mit *Valhalla*.

1. Bild, Panel

a) Bildformate:

- Quadrat
- Rechteck
- Dreieck
- Kreis

⁴⁵ Die da wären: McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Veränderte Neuausgabe, Carlsen Verlag: Hamburg, 2001. Krafft, Ulrich: Comics lesen: Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978. Munier, Gerald: Geschichte im Comic. Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart. Hannover: Unser Verlag, 2000.

⁴⁶ Vgl. Munier, Gerald: Geschichte im Comic. S. 78-80.

	Uneingegrenztes Format
	Halbeingegrenztes Format
b) Bildeinstellung:	Totale
	Halbtotale
	Amerikanische Einstellung ab Knie
	Naheinstellung ab Taille
	Großaufnahme ab Schulter
	Detail- oder Übergroßaufnahme
c) Blickrichtung:	Normalperspektive
	Froschperspektive/Kammerdienerperspektive
	Vogelperspektive
	Seitenansicht
	Seitenaufsicht
d) Radikale Blickwinkel:	Verzerrungen
	Übersteigerungen
	Proportionalitäten
e) Raumaufteilung im Bild:	Figürliche Anordnung
	Gegenständliche Anordnung
f) Hintergrund:	Folie (einfärbig, gegenstandslos)
	Raum- bzw. Handlungszeichen

2. Sequenz, Bildabfolge

a) Sequenz:	Hiatus („Lücke“ zwischen den Panelen)
	Induktion, 6 Übergänge *
b) Seitenmontagen:	Avantgardistisch
c) Zeichenstil**:	Karikaturistisch
	Abstrakt (verschiedene Abstraktionsgrade)
	Realistisch
	Expressionistisch
	Schule Hergé, ligne claire = objektiver Stil
	Schule Marcinelle
	Connecticut Schule = minimalistischer Stil
d) Kolorierung:	Licht- und Schatteneffekte
	Zwei-, drei-, vierfarbig, s/w, farbig gemischt
	Vollflächig

* Siehe 1.2.4. Die Bedeutung der Induktion.

** Siehe 1.2.8. Traditionelle Comic-Zeichenstile.

3. Metasprache der Symbolik und Darstellungsmittel für Zeit***

- a) Bildrahmen (Habitus):
- Schwarz oder andersfarbig
 - Dünn, Dick
 - Kantig, Verzerrt
 - Rund, Gewellt
- b) Textrahmen: *Sprechblase, Denkblase:*
- Rund
 - Zittrig
 - Gezackt bzw. Geflammt
 - Gestrichelt
 - Koloriert
 - Mehreckig
 - Herzförmig
 - Wolkig
 - Ohne Rahmen
- Fließtextrahmen:*
- Rechteckig
 - Gestrichelt
 - Rahmenlos
 - Als Bildüber- oder -unterschrift
 - Koloriert
 - Rundlich
- c) Visuelle Metaphern:
- Embleme (Symbole aus der Werbung etc.)
 - Symbole der Wissenschaft,
 - Sprache, Kommunikation: Buchstaben
 - Zahlen
 - Schrifttypen (zB. Runen)
 - Richtungspfeile, Kreuze etc.
 - Bildersymbole: Totenkopf + Knochen (Tod, Gift)
 - Glühbirne (Idee)
 - Rauchwolke (Ärger, Kopfweh)
 - Zerplatzende Blase (Illusion) etc.
 - Graphische Zeichen,
 - Betonungslinien: Gerade Linie (Freude)
 - Gezackte Linie (Ärger)
 - Gedoppelte Linie (Energie)
 - Gerundete Linie (Schwindel)
 - Tröpfchenform (Schweiß, Beschämung)

*** Siehe 1.2.5. Darstellung von Zeit und Rhythmus im Comic.

		Gewellte Linie (Nervosität)
		Schlangenförmige Linie (Zermürbtheit)
		Viele kleine Linien (Angst)
		Linienkranz (Aufmerksamkeit)
d) Kinetische Figuren:	<i>Abstrakt:</i>	Explosionszacken
		Actionlines
		Überraschungslinien, fliegende Gegenstände aller Art
	<i>Naturalistisch:</i>	Ablassende Bewegungsabläufe
		Speedlines
e) Onomatopöien:		Laut- und Schallnachahmungen (Flap, Klang, Bok, Krak etc.)
		Gefühlsnachahmungen (Glup, Blyrk, Grrr, Øf, etc.)
		Redundanzien (Støn!, Gnap!, Buldre! etc.)

Nicht nur das Bild bietet viele Möglichkeiten des Ausdrucks, sondern auch auf der Textebene können Eigenheiten festgestellt, Normen aufgestellt und Richtungen gegeben werden. Bei der Kreation bzw. Gestaltung der Handlungszeichen⁴⁷ (= Figuren, Personen, etc.) sind bestimmte Grundüberlegungen hinsichtlich ihres Status auf sprachlicher, physiologischer, soziologischer und psychologischer Ebene zu machen.

4. Sprache, Texte, Erzählprämissen

a) Sprachliche Besonderheiten:		Umgangssprache, Dialekte
		Flüche
		Hochsprache
		Redewendungen
		Sprichwörter
		Reime
		Fremdsprachen
b) Textlose Panels:	Pantomime	
c) Erzählperspektive des Fließtextes:		Direkte Erzählung
		Objektive Erzählung
		Modifiziert objektive Erzählung
		Subjektive (Ich) Erzählung
		Auktoriale, eingeschränkt auktoriale Erzählung

⁴⁷ Vgl. Krafft, Ulrich: Comics lesen: Untersuchungen zur Textualität von Comics. S. 71. Als Handlungszeichen bezeichnet Krafft als „alles, was man als „lebend“ und „zu selbständiger Bewegung fähig“ versteht...“. Der oder die Helden sind als solche Handlungszeichen zu verstehen.

d) Authentizitätsbeteuerung, Erzählperspektive: verbalisiert (Ich-Form, Splash page-Text)
symbolisiert (Raumzeichen)

5. Bild und Text-Beziehung im Panel (nach McCloud)

a) Bild-Text-Verhältnis:

- Textlastig (Bild illustriert Text)
- Bildlastig (Text ist nur „Soundtrack“)
- Zweisprachig (Bild und Text haben die selbe Botschaft)
- Additiv (Bild verstärkt den Text oder umgekehrt)
- Parallel (Text und Bild nehmen unterschiedliche Richtungen)
- Montage (Worte sind integraler Bestandteil des Bildes)
- Korrelativ (Wort und Bild vermitteln beide eine Idee)

6. Figurenbiographie, Konfliktprämissen

a) Status: Hauptfigur (Wiedererkennungseffekt)
Nebenfigur (schemenhaft)

b) Charakter, Biographie der Hauptfiguren:

physiologische Ebene: Alter
Geschlecht
Ethnizität
Hautfarbe, Haarfarbe
Körperbau
Kleidung
Abnormitäten
Gestik
Mimik
Schmuck und spezielle Symbole

Soziologische Ebene: Schichtzugehörigkeit
Milieu
Herkunft
Bildung, Talente
Einstellung zu Geld und Sex
Hobbies
Freundes- und Bekanntenkreis
Moralische Überzeugungen
Vorurteile
Politische Aus- und Absichten
Weltanschauung
Träume, Hoffnungen, Visionen

Psychologische Ebene: Manien

Phobien

Komplexe

Ängste

Hemmungen

Schuldgefühle

Sehnsüchte

Ticks und Neurosen

Phantasien

Zentrale Triebkräfte

Besondere Leidenschaften

Negative Eigenschaften

Nicht kämpferisch genug

Unnötige Grausamkeit

Unüberlegte Entscheidungen fällen

c) Konflikttyp: statisch, sprunghaft, sich entwickelnd

Normaler Konflikttyp (Mensch gegen: Natur, Mensch, Gesellschaft, Schicksal)

Plot im Plot

Diese Auflistung ist die Basis für noch folgende Ausführungen. Im Rahmen folgender Ausführungen wird immer wieder darauf Bezug genommen.

1.2.3. Die Metasprache der Symbole

Zu den wichtigsten Zielen eines Comicautors zählt, neben künstlerischem Ausdruck und narrativer Komplexität, vor allem die Schaffung einer individuellen Realität seines Comics. Die dazu nötigen Mittel sind die eigene Kreativität einerseits sowie die Handhabung des zur Verfügung stehenden Inventars an graphischen und verbalen Symbolen.

Diese Symbole und Zeichen verdichten sich bei gekonnter Anwendung zu einer Metasprache, durch welche das Dargebotene eine völlig neue Bedeutung zu gewinnen vermag. Die aus sich heraus keinen physikalischen Gesetzen unterworfenen „andere Realität“, die der Comic erzeugen kann, basiert darauf, dass er [...] figürliche und räumliche Verzerrungen realisiert, die real nicht zu verwirklichen wären [...]⁴⁸

⁴⁸ Vgl. Munier, Gerald: Geschichte im Comic. S. 59f.

Neben der Form der Sprechblase, die ihrerseits schon bedeutsam für den Zusammenhang sein kann, unterstreichen visuelle Metaphern und metasprachliche Symbole die Intention und die Botschaft des Comicmachers innerhalb eines semiotischen Systems. Negativ behaftete Symbole wie Bombe, Blitz, Totenkopf, graue Wolken etc. werden vom Leser einem negativen Sinn zugeordnet (z.B. Ärger, Tod) und stehen positiven Symbolen wie Blume, Sonne, Glühbirne, Herz etc., die für Freude und Glück stehen, gegenüber und erweitern das sprachliche Spektrum der Comic-Protagonisten.⁴⁹ Neben Zeichen mit Symbolcharakter bietet der Comic eine Reihe von verschiedenen Linien und Strichen, die als Bewegungslinien und Aktionslinien (speedlines; actionlines) die Dynamik einer Szene enorm beeinflussen. (siehe 1.2.5. Die Darstellung von Zeit und Rhythmus im Comic)

1.2.4. Die Bedeutung der Induktion

Die Hauptwerkzeuge eines Comics stellen nicht nur Bild-Text-Kompositionen dar, sondern vor allem das Spiel mit allem, was zwischen den Bildern passiert. Die Panelzwischenräume, „der Rinnstein“,⁵⁰ fordern die Fantasie des Lesers und zwingen ihn dazu, die Zusammenhänge zwischen den Bildern selbst zu erstellen. Die Induktion bezeichnet also jenen cerebralen Prozess, eine Handlung, die unsichtbar zwischen den Panels passiert, anhand von Erfahrungswerten zu ergänzen.

McCloud verweist auf die Wichtigkeit der Induktion im Hinblick auf die Konstruktion einer „zusammenhängenden, geschlossenen Wirklichkeit“⁵¹ und teilt die verschiedenen Panelübergänge in sechs Kategorien ein.⁵² Ein induktiver Gedankensprung kann von Augenblick zu Augenblick, von Handlung zu Handlung etc. erfolgen.

Die aufsteigende Nummerierung der angeführten Auflistung stellt auch gleichzeitig den Grad der Induktion dar. Der Grad der Induktion ist gleichbedeutend mit der zu überwindenden zeitlichen und/oder kontextuellen Spanne von einem Panel zum nächsten:

⁴⁹ Erweiternd dazu: Havas/Habarta: Comic Welten, S. 256; sowie Munier, Gerald: Geschichte im Comic, S. 59.

⁵⁰ Vgl. McCloud, Scott: Comic richtig lesen. S. 74.

⁵¹ ebd. S. 75.

⁵² ebd. S. 78-80.

1. Von Augenblick zu Augenblick (Ü1)
2. Von Handlung zu Handlung (Ü2)
3. Von Gegenstand zu Gegenstand (Ü3)
4. Von Szene zu Szene (Ü4)
5. Von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt (Ü5)
6. Paralogie (Ü6)

1.2.5. Die Darstellung von Zeit und Rhythmus im Comic

Aufgrund des primär printmedialen Charakters der Comics muss der zeitliche Ablauf einer Handlung mit Hilfe von visuellen Symbolen kenntlich gemacht werden. Innerhalb eines Panels gibt es drei Möglichkeiten der Zeitdarstellung.⁵³

Sprechblasen, deren sprachliche Äußerung eine gewisse Zeit in Anspruch nimmt, sind ein Mittel der Zeitdarstellung. Betonung, Lautstärke und Rhythmus können innerhalb der Sprechblasen anhand der Schriftzeichen erkannt und in einen zeitlichen Rahmen gesetzt werden.⁵⁴

Zur Darstellung schneller Abläufe stehen *Onomatopöien* (z.B., Peng! Knall!) zur Verfügung, die neben der Angabe der Zeit auch den Rhythmus beschleunigen können. Onomatopöien kennzeichnen hauptsächlich einen bestimmten Moment der Handlung, indem z.B. „Peng!“ aus einem Revolver erklingt und den Helden trifft. Der Leser verfolgt in Gedanken den Lauf der Kugel und meint nun auch den Schmerz des Helden miterleben zu können, was die zeitliche Dauer des Geschehens, ausgelöst durch das ursprünglich so kurze „Peng!“, verlängert.

Eine dritte Möglichkeit der Zeitdarstellung im Comic, die auch gleichzeitig die gebräuchlichste ist, sind *Speedlines und Bewegungslinien*. Im Gegensatz zu den Onomatopöien, mit denen es auch möglich ist Zukünftiges bzw. Anhaltendes darzustellen, kennzeichnen Speedlines und Bewegungslinien bereits zurückgelegte Wege, also Vergangenes.

⁵³ Vgl. Mahrt, Nina: Tempo machen. Überlegungen zu Zeit und Rhythmus im Comic. In: Comic!-Jahrbuch 2006 (2005). S. 32-41.

⁵⁴ Der Asterix-Leser denkt hier sofort an die Sprache der Goten, die durch gotische Lettern/Fraktur hervorgehoben wird. Der zeitliche Rahmen innerhalb der Sprechblase ist subjektiv und hängt von der jeweiligen Lesegeschwindigkeit ab. Die Äußerungen der Comic-Protagonisten werden als natürlich wahrgenommen, weil sie sich in Tempo und Rhythmus den Bedingungen und Gewohnheiten des Lesers unterwerfen müssen.

Nina Mahrts Aufzählung kann erweitert werden, indem man nicht nur Speedlines, sondern *Kinetische Figuren* – Actionlines, Überraschungslinien, fliegende Gegenstände aller Art, usw. – generell als wichtige Faktoren der Zeitdarstellung anführt. Die durch sie vermittelte Bewegung stellt die betroffenen Protagonisten in einen Zeitrahmen, der mindestens so lang wie die Dauer der Bewegung der kinetischen Figuren ist (z.B. die Dauer eines zerberstenden Tonkruges oder die Dauer eines durch einen heftigen Hieb zerbrechenden Schwertes können anhand von fliegenden Splittern wahrgenommen und eingeschätzt werden).

Gleichzeitigkeit kann dargestellt werden durch einen *Texthinweis* (z.B. „Gleichzeitig. Zur selben Zeit.“) am Panelrand sowie mit Hilfe einer *Parallel-Montage* wo der Leser zwischen zwei Schauplätzen wechselt und so der Eindruck eines Nebeneinanders entsteht.

Bei einer *Überblendung* werden laut Mahrt „zwei Szenen zu einer gemeinsamen Panelfolge zusammengefügt, wobei die sprachlichen Elemente (Sprechblasen, Geräusche) dem einen, die bildlichen dem anderen Handlungsbereich entnommen sind.“⁵⁵

Weiters kann die Erzählung in *zwei Bildfolgen aufgespaltet* werden, die sowohl räumlich als auch zeitlich parallel verlaufen. Die Schwierigkeit hierbei besteht oft darin, die richtige Leserichtung und kontextuelle Zusammenhänge herzustellen. Die einfachste und sich aus der Natur der Sache ergebende Darstellungsmöglichkeit von Gleichzeitigkeit ist das tatsächliche *Nebeneinander der Panels*. Durch eine Seitenaufteilung der Panels, bei der sich immer zwei in einer Zeile befinden, ergibt sich die Gleichzeitigkeit (wenn gewollt) schon allein aus dieser Stellung heraus. Hierbei darf der *Panelzwischenraum* außer Acht gelassen werden, der nach McCloud ebenso eine Möglichkeit der Zeitdarstellung wäre. (vgl. 1.2.4. Die Bedeutung der Induktion)

Konkrete Möglichkeiten zur Beschleunigung bzw. Verlangsamung des Erzählrhythmus finden Erwähnung bei Mahrt;⁵⁶ sie stützt sich auf folgende Punkte:

Beschleunigung des Erzählrhythmus durch:

⁵⁵ Vgl. Mahrt, Nina: Tempo machen. S. 35.

⁵⁶ ebd. S. 38.

- Verringerung der Sprechblasen; erzeugt eine Beschleunigung des Erzähltempos.
- wenig Text.
- Aufteilung der Handlung in kurze Ausschnitte, die jeweils von einem Panel repräsentiert werden. (also viele kleine Panels)

Verlangsamung des Erzählrhythmus durch:

- kompletten Verzicht auf Sprache.
- „lautlose“ Panels. Sie scheinen die Zeit anzuhalten.
- Unbestimmtheit des Zeitwertes eines Panels.
- Variation der Panelgröße, des Formates und des Aufbaus der Bilder.

Große Zeitsprünge, die verschiedene Handlungsstränge von einander trennen, können durch einen Erzählerkommentar, durch Bildzeichen, bestimmte Personen oder Szenerien und spezielle Sprechblasen angezeigt werden.

Grundsätzlich und aller Theorie zum Trotz ist zu sagen, dass die Dauer und der Rhythmus eines Comics stets subjektiv sind. Sie ergeben sich aus dem Verhältnis von erzählter Zeit (Dauer der Handlung) und der Erzählzeit (Dauer des Comiclesens)⁵⁷ und können mittels oben genannter Möglichkeiten nur minimal vom Comicautor gesteuert werden.

1.2.6. Praktische Anwendung des Modells anhand zweier Beispielseiten aus Peter Madsens *Valhalla*

Eine Veranschaulichung der praktischen Anwendung der formalen Möglichkeiten und Regeln wird anhand von jeweils einer Beispielseite aus Peter Madsens *Valhalla 10: Gudernes Gaver* und *Valhalla 11: Mysteriet om Digtermjøden* gegeben werden. Das Modell skelettiert den Comic und soll Einblicke in sein formales Gerüst geben. Die Auswahl der Beispielseiten erfolgte willkürlich; aus Gründen des Seitenformats kann ihre Größe nur zu 95% wiedergegeben werden. Der Kontext, aus dem die Beispielseiten gerissen wurden, ist vorerst unerheblich.

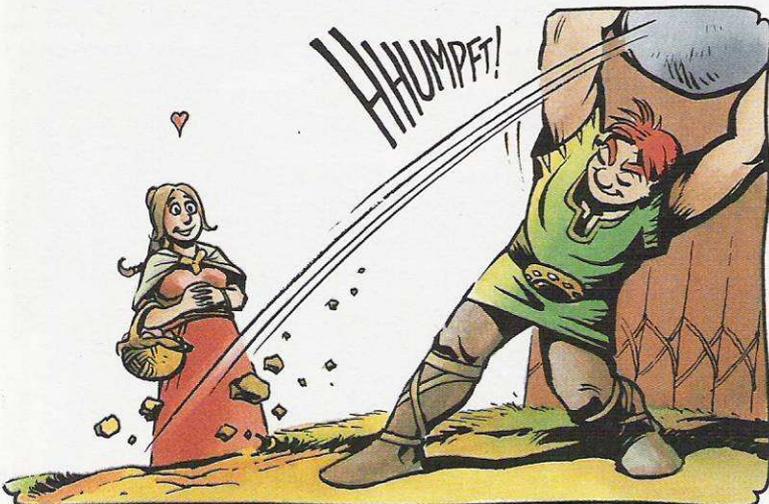
⁵⁷ ebd. S. 38

Besonderes Gewicht fällt auf die Bild-Text-Beziehungen (nach McCloud), die Eigenschaften des Bildes, die Ausprägung der Metasprache der Symbolik, den Text sowie auf den induktiven Charakter der Sequenz.

Die Beschaffenheit der Figuren und ihre Biographie, Physiognomie und Psychologie können in diesem Modell aus Platzgründen nicht berücksichtigt werden. Für die Layoutgestaltung und die Komposition erscheinen diese Faktoren jedoch meiner Ansicht nach weniger wichtig. Die einzelnen Protagonisten bewahren ihre Eigenheiten in jedem der 14 Alben und so wäre eine Skelettierung ihrer Persönlichkeit zur Veranschaulichung gestalterischer Möglichkeiten einzelner Panels innerhalb dieses Modells wenig zielführend. Eine Charakteranalyse der einzelnen Personen wird in einem späteren Kapitel folgen.

Unter Zuhilfenahme der zuvor angeführten tabellarischen Auflistung der Gestaltungsmöglichkeiten, die hier Anwendung finden sollen, kann nun der *Valhalla* eigene Code entschlüsselt und mittels eines Vergleiches zu den unveränderten Comicseiten veranschaulicht werden. Zuerst wird der Comic so gezeigt, wie er sich auch in den *Valhalla*-Alben findet, danach folgt dieselbe Seite mit überlappenden Sichtfenstern, die das Gerüst des jeweiligen Panels zeigen sollen. Zu empfehlen ist, beide Seiten parallel zu lesen und die Originalseite mit der überarbeiteten Seite zu vergleichen. Hinter jedem einzelnen Panel steckt ein bestimmtes Konzept, in jedem Bild steckt ein Code, den es zu entschlüsseln gilt.⁵⁸

⁵⁸ Im Hinblick auf die kommenden Ausführungen, sollen aus praktischen Gründen die einzelnen Ausgaben von *Valhalla* fortan mit „V“ und nachstehender Albennummer bezeichnet werden, wie z.B. V11 für *Valhalla* 11.



Seite 8, Panel 1 (additiv)

BILD:
 Bildformat: Quadrat
 Blickrichtung: Normalperspektive, Frontalansicht, Totale
 Zeichenstil: Karikatur
 Technik: Tuschezeichnung
 Kolorierung: farbig, schattiert
 Raumaufteilung: zentrierte Figur
 Hintergrund: Folie
METASPRACHE/SYMBOL:
 Panelrahmen: schwarz; freie (asymmetrische) Umrandung, runde Ecken
 Textrahmen: 1 zittrige Sprechblase+Dorn, 1 runde Sprechblase aus dem Off
 Onomatopöien: Schallnachahmungen [KRAK],[BANG], [KLONK!], [KLANG] für klirrendes Metall
 Kinetische Figuren: fliegende Splitter
 Symbole aus der Wissenschaft: Kurzschwerter, Eisernes Kreuz (vgl. Hammer links unten)
TEXT:
 Eigenschaften: Ugs;
SEQUENZ:
 Induktion: Ü2 (Handlung) (siehe Valhalla 10, Seite 7, Panel 11)

Seite 8, Panel 2 (additiv)

BILD:
 Bildformat: Quadrat
 Blickrichtung: Froschperspektive, Totale
 Zeichenstil: Karikatur
 Technik: Tuschezeichnung
 Kolorierung: farbig, schattiert
 Raumaufteilung: zentrierte Figur
 Hintergrund: gegenständlich; Holzportal mit Schnitzereien
METASPRACHE/SYMBOL:
 Panelrahmen: schwarz, freie (asymmetrische) Umrandung, runde Ecken
 Textrahmen: 2 runde Sprechblasen+Dorn
 Kinetische Figuren: stilisierte Aura
 Symbole aus der Wissenschaft: goldene Fibel
TEXT:
 Eigenschaften: Ugs
SEQUENZ:
 Induktion: Ü4 (Szene)

Seite 8, Panel 3 (korrelativ)

BILD:
 Bildformat: Rechteck
 Blickrichtung: Normalperspektive, Halbtotale, Halbprofil und Frontalansicht
 Zeichenstil: Karikatur
 Technik: Tuschezeichnung
 Kolorierung: farbig, schattiert
 Raumaufteilung: Figuren in unterer Panelhälfte
 Hintergrund: Folie
METASPRACHE/SYMBOL:
 Panelrahmen: schwarz, freie (asymmetrische) Umrandung, runde Ecken
 Textrahmen: 1 runde Sprechblase+Dorn
 Bildsymbole: rotes Herz (Liebe)
TEXT:
 Eigenschaften: Ugs
SEQUENZ:
 Induktion: Ü4 (Szene)

Seite 8, Panel 4 (additiv)

BILD:
 Bildformat: Rechteck
 Blickrichtung: Normalperspektive, Halbtotale, Halbprofil (Odin, Sif und Thor), Seitenansicht (Loke)
 Zeichenstil: Karikatur
 Technik: Tuschezeichnung
 Kolorierung: farbig, schattiert
 Raumaufteilung: figürliche Anordnung
METASPRACHE/SYMBOL:
 Panelrahmen: schwarz, freie (asymmetrische) Umrandung, runde Ecken
 Textrahmen: 4 runde Sprechblasen+Dorn, eine davon ragt aus dem Panel 5 in dieses Panel
 Kinetische Figuren: Bewegungslinien (Thors Knie)
 Symbole aus der Wissenschaft: goldene Dreiecksfibel (Sif)
TEXT:
 Eigenschaften: Ugs
SEQUENZ:
 Induktion: Ü4 (Szene)

Seite 8, Panel 5 (additiv)

BILD:
 Bildformat: Rechteck
 Blickrichtung: Halbprofil, Halbtotale
 Zeichenstil: Karikatur
 Technik: Tuschezeichnung
 Kolorierung: farbig, schattiert
 Raumaufteilung: figürliche Anordnung
METASPRACHE/SYMBOL:
 Panelrahmen: schwarz, geometrisch korrektes Rechteck
 Textrahmen: 3 runde Sprechblasen+Dorn, eine davon ragt zur Hälfte in das Panel 4
 Symbole aus der Wissenschaft: 2 Schildkröten- oder Scheibenfibeln (Sif)
TEXT:
 Eigenschaften: Ugs
SEQUENZ:
 Induktion: Ü4 (Szene)

Seite 8, Panel 6 (additiv)

BILD:
 Bildformat: Rechteck
 Blickricht.: Halbprofil, Nahaufnahme
 Zeichenstil: Karikatur
 Technik: Tuschezeichn.
 Kolor.: farbig, schattiert
 Raumauftlg.: 1 Figur
METASPR./SYMBOL:
 Panelrahmen: schwarz, geometrisch, Rechteck
 Textrahmen: 1 runde Sprechblase+Dorn
 Symbole d.Wissenschaft: Scheibenfibel
TEXT:
 Eigenschaften: Ugs
SEQUENZ:
 Induktion: Ü2 (Handlung)

Seite 8, Panel 7 (parallel)

BILD:
 Bildformat: Rechteck
 Blickrichtung: Normalperspektive, Halbtotale und Halbprofil (Thor) und Totale (Sif)
 Zeichenstil: Karikatur
 Technik: Tuschezeichnung
 Kolorierung: farbig, schattiert
 Raumaufteilung: figürliche (Sif, Thor) und gegenständliche Anordnung (Landschaft, Haus, Baum)
METASPRACHE/SYMBOL:
 Panelrahmen: schwarz, freie (asymmetrische) Umrandung, runde Ecken
 Textrahmen: 2 schwarze Fließtextrahmen in freier (asymmetrischer) Umrandung + farbigem Hintergrund
TEXT:
 Eigenschaften: 2 subjektive Fließtexte = Ugs
SEQUENZ:
 Induktion: Ü4 (Szene)

Seite 8, Panel 8 (additiv)

BILD:
 Bildformat: Rechteck
 Blickrichtung: Normalperspektive, Halbtotale (Thor), Rückenansicht Halbtotale (Sif)
 Zeichenstil: Karikatur
 Technik: Tuschezeichnung
 Kolorierung: farbig, schattiert
 Raumaufteilung: figürliche Anordnung
METASPRACHE/SYMBOL:
 Panelrahmen: schwarz, freie (asymmetrische) Umrandung, runde Ecken
 Textrahmen: 3 schwarze, runde Sprechblasen+Dorn
 Kinetische Figuren (abstrakt): Actionlines (rasche Bewegung), Bewegungslinien (Muskeln)
TEXT:
 Eigenschaften: Ugs
SEQUENZ:
 Induktion: Ü2 (Handlung)

Seite 8, Panel 9 (bildlastig)

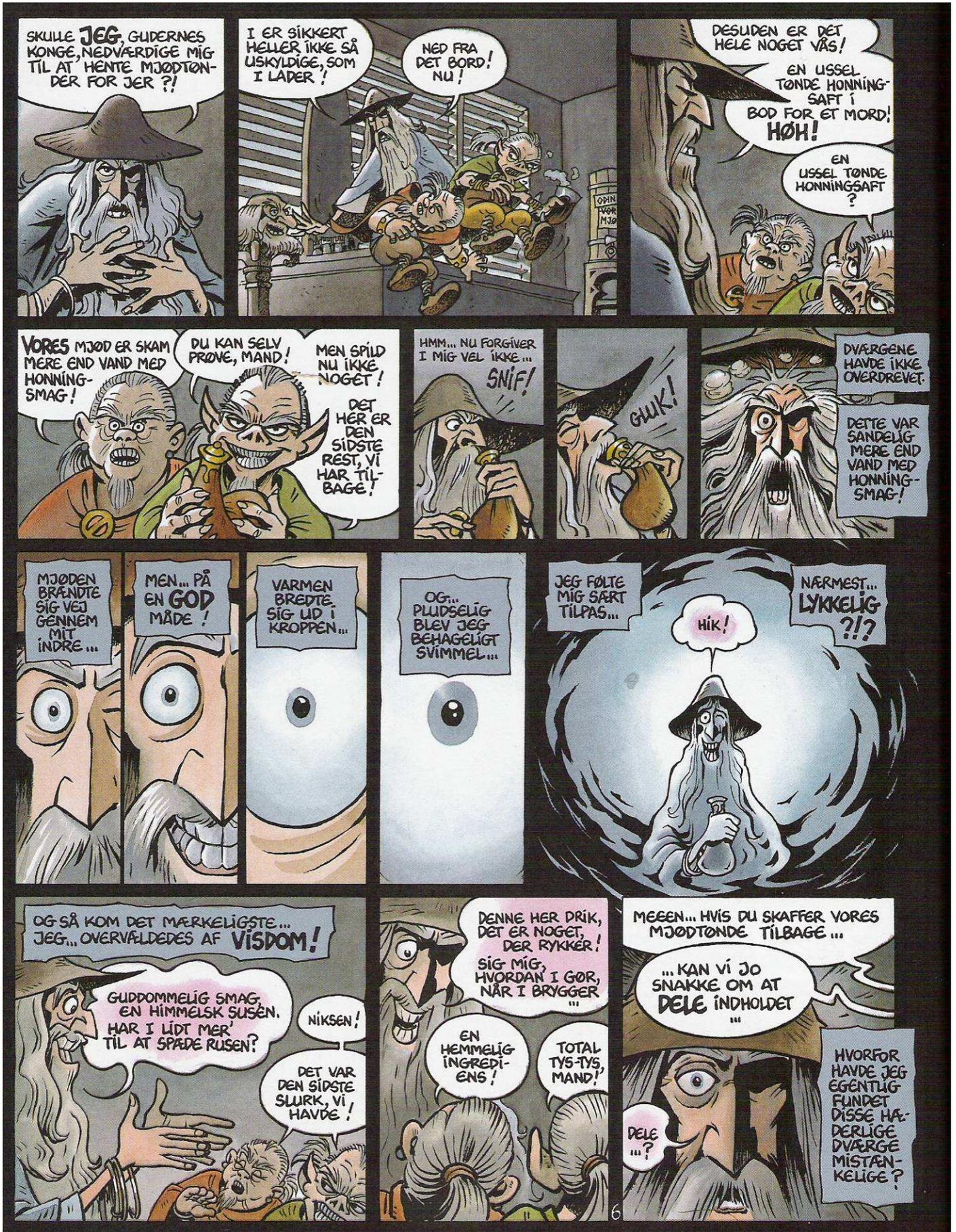
BILD:
 Bildformat: Rechteck, halb eingegrenztes Format
 Blickrichtung: Normalperspektive, Totale
 Zeichenstil: Karikatur
 Technik: Tuschezeichnung
 Kolorierung: farbig, schattiert
 Raumaufteilung: figürliche (Sif, Thor) und gegenständliche (Stein, Holzwall)
 Hintergrund: teilweise Montage mit Seitenhintergrund
METASPRACHE/SYMBOL:
 Panelrahmen: halb rahmenlos, schwarz, freie (asymmetrische) Umrandung, runde Ecken
 Bildersymbole: rotes Herz (Liebe)
 Onomatopöien: Lautmalerei [Humpft!] für „das Hochheben des Steines“
 Kinetische Figuren (naturalist.): 4fache Geschwindigkeitslinien (Speedlines) für „besonders schnell“; (abstrakt) fliegende Steinbrocken
 Bewegungslinien (Muskel); fliegende kleine Steine (Ruckartigkeit)
SEQUENZ:
 Induktion: Ü2 (Handlung)

Seite 8, Panel 10 (---)

BILD:
 Bildformat: Rechteck
 Blickrichtung: Halbprofil, Nahaufnahme
 Zeichenstil: Karikatur
 Technik: Tuschezeichnung
 Kolorierung: farbig, schattiert
 Hintergrund: Folie
 Raumaufteilung: 1 Figur
METASPR./SYMBOL:
 Panelrahmen: schwarz, freie asymmetrische Umrandung, runde Ecken
 Bildersymbole: rotes Herz (Liebe)
TEXT:
 Eigenschaften: Ugs
SEQUENZ:
 Induktion: Ü2 (Handlung)

Seite 8, Panel 11 (---)

BILD:
 Bildformat: Rechteck
 Blickrichtung: Halbprofil, Nahaufnahme
 Zeichenstil: Karikatur
 Technik: Tuschezeichnung
 Kolorierung: farbig, schattiert
 Hintergrund: Folie
 Raumaufteilung: 1 Figur
METASPRACHE:
 Panelrahmen: schwarz, freie asymmetrische Umrandung, runde Ecken
TEXT:
 Eigenschaften: Ugs
SEQUENZ:
 Induktion: Ü5 (Gesichtspunkt)



Seite 8, Panel 1 (textlastig)

BILD:
Bildformat: geometr.Rechteck, Blickrichtung: Normalperspektive, Frontalansicht, Nahaufnahme.
Zeichenstil: Karikatur; Stilisierung.
Technik: Tuschezeichnung, Kolorierung: farbig, schattiert.

METASPRACHE/SYMBOL:
Panelrahmen: unsichtbar. Textrahmen: runde Sprechblase, Dorn zum Sprecher

TEXT:
Eigenschaften: Hochsprache.

SEQUENZ:
Induktion: Ü2 (Handlung) (siehe Valhalla 11, Seite 7, Panel 6)

Seite 8, Panel 2 (korrelativ)

BILD:
Bildformat: geometrisches Rechteck
Blickrichtung: Froschperspektive, Halbprofil
Zeichenstil: Karikatur, Stilisierung
Technik: Tuschezeichnung.
Kolorierung: farbig, schattiert.
Hintergrund: modernes Büro
Raumaufteilung: figürliche Anordnung vor Hintergrund
Insert: [Odin],[vor mjöd] auf Metfass

METASPRACHE/SYMBOL:
Panelrahmen: unsichtbar
Textrahmen: 2 runde Sprechblasen, Dorn zu den Sprechern
Sprachsymbole: stilisierte Runen
Bildsymbole: Schaum aus Methorn (Ruckartigkeit)
Kinetische Figuren (naturalist.): Bewegungslinien (Odins Hand), (abstrakt) Schaum aus dem Methorn

TEXT:
Eigenschaften: Ugs

SEQUENZ:
Induktion: Ü2 (Handlung)

Seite 8, Panel 3 (textlastig)

BILD:
Bildformat: geometrisches Rechteck.
Blickrichtung: Seitenansicht, Detailansicht
Zeichenstil: Karikatur, Stilisierung
Technik: Tuschezeichnung
Kolorierung: farbig, schattiert
Raumaufteilung: figürliche Anordnung

METASPRACHE/SYMBOL:
Panelrahmen: unsichtbar
Textrahmen: 3 runde Sprechblasen + Dorn
Onomatopöien: Gefühlsnachahmung [Höh!]

TEXT:
Eigenschaften: Ugs

SEQUENZ:
Induktion: Ü2 (Handlung)

Seite 8, Panel 4 (additiv)

BILD:
Bildformat: geometrisches Rechteck
Blickrichtung: Normalperspektive, Frontalansicht, Halbtotal
Nahaufnahme
Zeichenstil: Karikatur
Technik: Tuschezeichnung
Kolorierung: farbig, schattiert

METASPRACHE/SYMBOL:
Bildrahmen: unsichtbar
Textrahmen: 3 runde Sprechblasen

TEXT:
Eigenschaften: Ugs

SEQUENZ:
Induktion: Ü2 (Handlung)

Seite 8, P5 (additiv)

BILD:
Geometr. Rechteck, Halbprofil, Nahaufnahme, Karikatur, Tuschezeichnung, farbig, schattiert

MSPR./SYMBOL:
Panelrahmen unsichtbar, Rahmenloser Text, Bewegungslinien, Redundanz [snif!],
TEXT: Ugs

SEQUENZ:
Induktion: Ü2 (Hdlg.)

Seite 8, P6 (bildlastig)

BILD:
Geometr. Rechteck, Seitenansicht, Nahaufnahme, Karikatur, Tuschezeichnung, farbig, schattiert

MSPR./SYMBOL:
Unsichtbarer Panelrahmen, Bewegungslinien, Lautnachahmung [gluk!]

TEXT: Pantomime

SEQUENZ:
Induktion: Ü2 (Hdlg.)

Seite 8, P7 (korrelativ)

BILD:
Bildformat: geometrisches Rechteck
Blickrichtung: Normalperspektive, Nah-Frontalansicht, Nahaufnahme
Zeichenstil: Karikatur
Technik: Tuschezeichnung
Kolorierung: farbig, schattiert

METASPRACHE/SYMBOL:
Panelrahmen: unsichtbarer Textrahmen: 2 unebene Fließtextrahmen mit farbigem Hintergr. überlappen den Panelrand
Bildersymbole: Wölkchen (Staub)

TEXT: Ugs, subjektiver farbiger Fließtext

SEQUENZ: Induktion: Ü2 (Handlung)

S.8, P8 (additiv)

BILD:
Geometr. Rechteck, Frontalansicht, Detailansicht
Gesicht, Karikatur, Tuschezeichnung, farbig, schattiert.

MSPR./SYMBOL:
Panelrahmen unsichtbar, unebener schwarzer Fließtextrahmen, Hintergr. Farbig

TEXT:
Hochsprache, subjektiver Fließtext

SEQUENZ:
Induktion: Ü2 (Handlung)

S.8, P9 (additiv)

BILD:
Geometr. Rechteck, Normalperspektive, Frontalansicht, Detail-ansicht
Auge, Karikatur, Tuschezeichnung, farbig, schattiert.

MSPR./SYMBOL:
Panelrahmen unsichtbar, unebener schwarzer Fließtext-rahmen, Hintergrund farbig

TEXT:
Hochsprache, subjektiver Fließtext

SEQUENZ:
Induktion: Ü1 (Augenblick)

S.8, P10 (additiv)

BILD:
Geometr. Rechteck, Frontalansicht, abstrakte Detail-ansicht
Auge, Karikatur, Tuschezeichnung, farbig, schattiert.

MSPR./SYMBOL:
Panelrahmen unsichtbar, unebener schwarzer Fließtext-rahmen, Hintergrund farbig

TEXT:
Hochsprache, subjektiver Fließtext

SEQUENZ:
Induktion: Ü1 (Augenblick)

S.8, P11 (additiv)

BILD:
Geometr. Rechteck, Frontalansicht, abstrakte Detailansicht
Auge, Karikatur, hohe Abstraktion, Tuschezeichnung, farbig, schattiert.

MSPR./SYMBOL:
Panelrahmen unsichtbar, Unebener schwarzer Fließtext-rahmen, Hintergrund farbig

TEXT:
Hochsprache, subjektiver farbiger Fließtext

SEQUENZ:
Induktion: Ü1 (Augenblick)

Seite 8, Panel 12 (korrelativ)

BILD:
Bildformat: Quadratisch
Blickrichtung: Normalperspektive, Frontalansicht, Halbtotal
Zeichenstil: Karikatur, höherer Abstraktionsgrad
Technik: Tuschezeichnung
Kolorierung: farbig, schattiert
Raumaufteilung: abstrakter Hintergrund (stilisierter Tunnel) + Einzelfigur

METASPRACHE/SYMBOL:
Panelrahmen: verschwimmt mit dem Seitenhintergrund
Textrahmen: 1 wolkige rosa Sprechblase, 2 unebene schwarze Fließtextrahmen, Hintergrund farbig
Kinetische Figuren (abstrakt): Gedankentunnel (Schwindel)

TEXT:
Eigenschaften: subjektiver Fließtext = Hochsprache; Sprechblasentext = Lautnachahmung [Hik!]

SEQUENZ:
Induktion: Ü2 (Handlung)

Seite 8, Panel 13 (textlastig)

BILD:
Bildformat: geometrisches Rechteck
Bildrichtung: Seitenansicht, Halbtotal
Zeichenstil: Karikatur
Technik: Tuschezeichnung
Kolorierung: farbig, schattiert
Raumaufteilung: figürliche Anordnung

METASPRACHE/SYMBOL:
Panelrahmen: unsichtbar
Textrahmen: 1 farbiger unebener schwarzer Fließtextrahmen mit farbigem Hintergrund, 1 farbige gewellte Sprechblase, 2 runde Sprechblasen

TEXT:
Eigenschaften: subjektiver Fließtext = Hochsprache, farbige runde Sprechblase = Reinform, Sprechblasen = Ugs

SEQUENZ:
Induktion: Ü2 (Handlung)

Seite 8, Panel 14 (korrelativ)

BILD:
Bildformat: geometrisches Rechteck
Bildrichtung: Kammerdienerperspektive, Rückenansicht, Nahaufnahme
Zeichenstil: Karikatur
Technik: Tuschezeichnung
Kolorierung: farbig, schattiert
Raumaufteilung: figürliche Anordnung

METASPRACHE/SYMBOL:
Panelrahmen: unsichtbar
Textrahmen: 1 gewellte rosa Sprechblase, 2 runde Sprechblasen

TEXT:
Eigenschaften: gewellte farbige Sprechblase = Reim, Sprechblasen = Ugs

SEQUENZ:
Induktion: Ü2 (Handlung)

Seite 8, Panel 15 (korrelativ)

BILD:
Bildformat: geometrisches Rechteck
Bildrichtung: Nahaufnahme, Frontalansicht
Zeichenstil: Karikatur
Technik: Tuschezeichnung
Kolorierung: farbig, schattiert
Raumaufteilung: 1 Figur hinter Sprechblasen

METASPRACHE/SYMBOL:
Panelrahmen: unsichtbar
Textrahmen: 1 gewellte rosa Sprechblase, 1 unebener schwarzer Fließtextrahmen mit farbigem Hintergrund überlappt den Panelrand, 2 runde Sprechblasen mit offenem Dorn ins Off

TEXT:
Eigenschaften: gewellte rosa Sprechblase = Hochsprache, Fließtext = Hochsprache, 2 Sprechblasen = Ugs

SEQUENZ:
Induktion: Ü2 (Handlung)

1.2.7. Themenbereiche moderner Comics

Dass Comics, obwohl Trivilliteratur, zu Recht den Anspruch erheben nicht nur ein „Kindermedium“ zu sein, beweist die mittlerweile fast unüberschaubare Menge und Vielfalt niveauvoller und komplexer Themenbereiche und Gattungen, die sich an verschiedenste Altersklassen richten.

Man spricht, wie bereits erwähnt, von drei Hauptdarstellungsmethoden des Comic: Comic-Strip, Comic-Heft (comicbook) und Comic-Album.⁵⁹ Neue Publikationsformen bieten sich aber auch über das Internet in Form von Free-Comics, die schon allein durch ihre kostenlose und einfache Erwerbbarkeit ein großes Publikum erreichen können.⁶⁰ Meist sind diese Internetplattformen auch Anlaufstellen für angehende Comiczeichner oder Hobby-Comicautoren, denen mit solchen Webseiten Publikationsmöglichkeiten geboten werden.

Es folgt nun eine Auflistung von Comic-Gattungen, die in Anlehnung an das Werk Havas' und Habartas verfasst wurde, für die jedoch keine Garantie über die Vollständigkeit gegeben werden kann.

Der Comic ist ein Medium, wie auch der Film, in dem sich immer wieder neue Nischen auftun, die zu einer neuen Gattung führen können und die schnellen Veränderungen in der Branche machen vor allem eine lückenlose Auflistung schwer. Es werden auch immer wieder alte Bezeichnungen durch neue – konkretere – ersetzt. Die von mir gewissenhaft zusammengetragenen Gattungen, oder besser Themenbereiche, sollen nur eine kleine Übersicht über das Angebot auf dem Comic-Markt darstellen sowie eine gewisse Orientierungshilfe für die spätere Einordnung des hier zu behandelnden Comics *Valhalla* bieten.

⁵⁹ Ob man auch die meist als Bildnovellen angesehenen *Classics Illustrated* als zusätzliche Comic-Form sehen kann oder eher ihre Einordnung dem Namen nach als illustrierte klassische (Prosa)Erzählungen vornimmt bleibt dahingestellt. Formale Gemeinsamkeiten gibt es vor allem mit frühen Bildgeschichten (wie jenen von Wilhelm Busch); sie finden sich auch zu Hal Fosters historischer Serie *Prince Valiant*, wo die Blocktexte erklärend unter dem Bild laufen. Die zeichnerische Umsetzung klassischer Romane (zB. von Hugos *Glöckner von Notre Dame*, Edgar Allen Poes *The Raven* oder Paul Austers *Stadt aus Glas*) birgt, laut Knigge, „das Potential einer künstlerischen Interpretation, die neue Blicke auf das Original erlaubt“. Vgl. Knigge, Andreas: 50 Klassiker Comics. S. 257.

⁶⁰ Dänische Free-Comics findet man zum Beispiel Online im Internet unter: URL <http://www.freecomics.dk> [Stand 2.2.2008]

- | | |
|---------------------------------|---|
| 1. Superhelden-Comics | 12. Kriegs-, Terror- und Gewalt-Comics |
| 2. Fantasy-Comics | 13. Polit-Comics |
| 3. Dschungelabenteuer-Comics | 14. Underground Comix (U-Comix) |
| 4. Western-Comics | 15. Literatur-Comics |
| 5. Detektiv- und Agenten-Comics | 16. Independent oder Alternative-Comics |
| 6. Abenteuer-Comics | 17. Bildnovelle, Neunte Kunst, Graphic Novel
(Manga) |
| 7. Human-Interest-Comics | 18. Funnies und Semi-Funnies |
| 8. Liebes-Comics | 19. Erwachsenen-Funnies |
| 9. Kinder-Comics | 20. Historische Comics |
| 10. Horror-Comics | 21. Satire, Parodie, Persiflage-Comics |
| 11. Pornographische Comics | |

1.2.8. Traditionelle Comic-Zeichenstile

Ungeachtet der Tatsache, dass Comicautoren ihre Inspirationen den verschiedensten Umständen entnehmen und als Künstler ihre eigenen Stile entwerfen, kann man von drei großen Schulen des Comiczeichnens sprechen. Der für seine Comictradition bekannte frankobelgische Raum brachte die Schule Hergé und die Schule Marcinelle hervor und kreierte damit eine Zeichenschule in traditionell europäischem Stil. Amerika brachte die Connecticut Schule hervor.

1.2.8.1. Schule Hergé – Ligne Claire

Die Schule Hergés folgt einem Semi-Funny-Stil – wie fast alle Comics aus dem frankobelgischen Raum – und kann als eine etwas realitätsferne, technische Darstellung der Welt mit Strip-ähnlichen, reduzierten Figuren gesehen werden.⁶¹ Die Welt erscheint makellos, sauber und meist geometrisch korrekt, während die Figuren sehr stilisiert gezeichnet werden, was zu einem diesem Stil eigenen Kontrast führt. Diese saubere Art zu zeichnen wird wegen eben jener Eigenheit auch *ligne claire* genannt.

Der Belgier Hergé (George Remi) ist bekannt für seinen Detektiv-Abenteuer-Funny *Tintin* (dt. *Tim und Struppi*), der nach seinem Erscheinen im gleichnamigen Comic-Magazin *Tintin* (1929) seine Anhänger und Nachahmer fand, somit zur Verbreitung dieses Zeichenstils führte und Hergé damit zum Schöpfer einer neuen Stilrichtung machte.⁶² Auch Goscinny und

⁶¹ Vgl. Havas/Habarta: *Comic Welten*. S. 163.

⁶² ebd. S. 166.

Uderzos vielerorts geliebter historischer Funny *Asterix* (1959) ist ein Vertreter der *ligne claire* und stellt durch seine realistische Hintergrundgestaltung und den cartoonesken Figuren einen Semi-Funny-Stil dar.⁶³ Weitere Anhänger der Schule Hergé waren etwa Edgar Pierre Jacobs mit seinem *Blake and Mortimer* (1946) oder Willy Vandersteen mit *Suske en Wiske* (1948). Ab Beginn der 1980er Jahre kann man auch von einer *nouvelle ligne claire* sprechen, die neue Comicautoren (z.B. Joost Swarte) für sich entdeckten und damit zu einer Wiederbelebung der schon Ende der 1950er Jahre aus der Mode gekommenen Zeichentradition Hergés beitrugen.⁶⁴

1.2.8.2. Schule Marcinelle

Die sich mit dem 1938 gegründeten belgischen Jugendmagazin *Spirou* identifizierende Schule Marcinelle⁶⁵ unterscheidet sich auf stilistischer Ebene nicht sehr von der Schule Hergés, vielmehr sind es Comicautoren wie André Franquin (*Masurpilami* 1952, *Gaston* 1957, *Spirou*) oder Peyo (*Die Schlümpfe* 1958), deren unverkennbarer Stil maßgebend für die Entstehung der Schule Marcinelle war.

Franquin zeichnete die von Rob Vel erfundene Figur des Titelblattes, *Spirou*, die später als Serie auch einen fixen Bestandteil des wöchentlich erscheinenden, gleichnamigen Magazins darstellte. Bekennende Franquin oder Peyo-Fans veröffentlichten ebenso im angestammten Magazin *Spirou* und grenzten sich somit von der Schule Hergés ab. Der Stil kann als weitgehend realistische Darstellung verstanden werden, bei der der Funny-Aspekt eher in den Details und in der Darstellung der Menschen als karikaturhaften, aber realistisch wirkenden Figuren auftritt.⁶⁶ Im Gegensatz zu der Schule Hergé sei der marcinellsche Stil "[...] weniger technikgläubig, weniger einem treuen Abbildrealismus verpflichtet. Ganz im Gegensatz zur 'Ligne claire', wo der Glaube an die 'wahre' Wirklichkeitsdarstellung im Sinne des Bauhausdogmas aufrechterhalten wurde."⁶⁷

1.2.8.3. Connecticut Schule

Dieser Stil zeichnet sich vor allem durch seine Minimalistik und seinen intelligenten „sophisticated humor“ aus.⁶⁸ Die Darstellungen beschränken sich auf das „Wesentliche“.⁶⁹

⁶³ ebd. S. 154.

⁶⁴ ebd. S. 228.

⁶⁵ Marcinelle ist ein kleiner Ort in Belgien. Die Gründung des Comicmagazins *Spirou* ging 1938 vom Verlagshaus Dupuis aus.

⁶⁶ Vgl. Havas/Habarta: *Comic Welten*. S. 163.

⁶⁷ Vgl. Affolter/Hangartner. In: Knigge, Andreas: *Comics. Vom Massenblatt in multimediale Abenteuer*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. 1999. S. 197.

⁶⁸ ebd. S. 102.

Wichtige Vertreter sind Dirk Brownes *Hägar the Horrible* (1973), Charles M. Schulz` *Peanuts* (1950) oder Mort Walkers *Beetle Bailey* (1950).

1.3. Zusammenfassung

Die Popularität des Bildes als Sprachform, Kommunikationsform, visuelles Stilmittel und Informationsträger hat eine tausende Jahre lange Tradition. Das Bewusstsein für und die Vermarktung von komischen Bildern als Massenmedium und die daraus resultierende Bezeichnung *Comic* entstanden aber erst durch das Aufkommen der Massenmedien im 19. Jahrhundert. Eine rasche Entwicklung des neuen Mediums Comic führte zur Entstehung verschiedener Stile und Themenbereiche, die mittlerweile so gut wie keine Lücken mehr offen lassen. Aufgrund seines speziellen und ausbaufähigen Grundgerüsts aus Panels und Sprechblasen und den differenten Anforderungen (literarische, visuelle, induktive, etc.), die an den Leser gestellt werden, kann der Comic als Trivilliteratur, aber auch als eine eigenständige Kunstform im Sinne Will Eisners und Scott McClouds – als „sequentielle Kunst“ – verstanden werden. Das voran gegangene Kapitel sollte veranschaulichen, dass die Auseinandersetzung mit dem Bild als Medium ihre Anfänge in alten Bildtraditionen haben muss, da diese Bilder schon frühest als Bildsprache genutzt und auch später neben den sich etablierenden Schriftsystemen ihre Wichtigkeit für das menschliche Verständnis von kompakter Darstellung und Informationsübermittlung beibehielten. Dem modernen Comic liegen eine Vielzahl formaler und inhaltlicher Wege offen und die sich bietenden Gestaltungsmöglichkeiten (vgl. Bildbeispielseiten aus V11 und V10) machen den Comic dadurch auch zu einem vielseitigen Rezeptionsmittel.

⁶⁹ Havas/Habarta: Comic Welten. S. 169.

2. Peter Madsens *Valhalla*

Der mittlerweile 14bändige dänische Autorencomic⁷⁰ *Valhalla*, dessen Stoffgrundlage altwestnordische mythologische Eddalieder und Erzählungen bilden, zählt zu den international bekannten Albenproduktionen des dänischen Marktes. Die Beliebtheit dieser mythologischen Comicserie ist ungebrochen und durch Übersetzungen in neun Sprachen⁷¹ genießt sie europaweite Bekanntheit. Für die Belange dieser Arbeit sollen ausschließlich die dänischen Ausgaben und somit auch die darin enthaltenen Namen, Bezeichnungen und Inhalte herangezogen werden und als Fundament für notwendige Vergleiche dienen.

2.1. Allgemein

Im Mittelpunkt der Comics stehen die nordische Götterwelt *Valhalla* sowie die nordischen Götter selbst und ihre Abenteuer im Reich der Riesen bzw. mit den Riesen.

Der Serientitel *Valhalla* stellt, trotz des dänischen Ursprungs der Serie, das englische Äquivalent zu anord. *valhöll* bzw. ndän. *valhal* dar. Die im altskandinavistischen Zusammenhang, und vor allem in Verbindung mit der mythologischen Thematik des Comics, gewählte inkorrekte dänische bzw. altnordische Schreibweise durch das auslautende „a“ (*valhalla*) rechtfertigt Henning Kure in einem persönlichen Interview damit, „at det tilføje de ‚a‘ symboliserer det vi har tilføjet til myterne“.⁷²

2.1.1. Werdegang

Die Initiative zu *Valhalla* kam in den 1970er Jahren vom damaligen Interpresse Albumredakteur und (ab V7) alleinigen *Valhalla*-Produzenten Henning Kure, der den zu dieser Zeit 18jährigen Zeichner und beginnenden Medizinstudenten Peter Madsen mit der

⁷⁰ Vor allem die 1980er Jahre stehen für den Beginn einer neuen (positiveren?) Vermarktung der Comics – vermehrt durch den Buchhandel – und immer mehr in den Mittelpunkt geratender Autoren. Vgl. Munier, Gerald: *Geschichte im Comic. Aufklärung durch Fiktion?* S. 114.

⁷¹ Übersetzungen aller Alben in die Sprachen: Schwedisch und Norwegisch. Ausgewählte Alben wurden in folgende Sprachen übersetzt: Isländisch, Färöisch, Finnisch, Holländisch, Deutsch, Indonesisch, Französisch.

⁷² Vgl. Interview mit Henning Kure. Anhang. S. 229.

visuellen Gestaltung bzw. Untermalung seines Manuskriptes beauftragte. Schon als 15jähriger hatte Madsen seine ersten zeichnerischen Veröffentlichungen; nach der Produktion des *Valhalla*-Films 1986 widmete er sich ausschließlich seiner künstlerischen Laufbahn in der Comicbranche.⁷³ Henning Kure ist nicht nur Produzent von *Valhalla*, sondern als Autodidakt in altnordischer Sprache und Mythologie auch Verfasser der *Valhalla*-Texte und Manuskripte. Erste Publikationen des Comics gab es 1978 als Feuilleton in der dänischen Comiczeitschrift „Billedbladet“, das großes Interesse hervorrief und die Albenproduktion in Gang brachte.⁷⁴ Die mit zahlreichen Preisen⁷⁵ ausgezeichnete Semi-Funny-Serie im A4-Format kann mit dem jüngst erschienenen Band *Valhalla 14: Muren* (2007) auf eine fast 30jährige Entwicklungsgeschichte zurückblicken. Der Comic-Zyklus soll mit dem Erscheinen von *Valhalla 15: Vølvens Syner* (vorläufiger Titel) 2009 sein Ende finden.

2.1.2. Zusammensetzung des Teams

Die Zusammenstellung des *Valhalla*-Teams änderte sich im Laufe der Jahre mehrfach und kann hier nicht als Einheit angeführt werden. Mitwirkende – neben Henning Kure (Texter) und Peter Madsen (Zeichner und Kolorist) – waren/sind außerdem Hans Rancke-Madsen und Per Vadmand (Texter von V1 und V2-6) sowie Søren Håkansson (Kolorist von V1-8 und 13). Jesper Ejsing wurde 1997 neuer Kolorist der Serie und verantwortlich für die Farbgebung von V10-12.⁷⁶ *Valhalla 14: Muren* erschien im September 2007. Vor der Veröffentlichung durch Carlsen Dänemark war das Album als Feuilleton in der Online-Ausgabe der *Jyllandsposten* zugänglich sowie aktuell in einem außergewöhnlichen Format auf der Homepage von Peter Madsen online im Internet, wo der Leser Seite für Seite des Albums abrufen kann.⁷⁷ Jedes Panel kann einzeln angeklickt und beliebig lange betrachtet werden. Die Option „Pause“

⁷³ Madsens größte Projekte neben *Valhalla* sind die Bibeladaptionen *Menneskesønnen* (1995) und *Historien om Job* (1999), die visuelle Aufarbeitung von H.C. Andersens Märchen *Historien om en moder* (2004) sowie die Weihnachtsgeschichte *Signes Jul* (2003).

⁷⁴ Die Informationen sind der offiziellen Homepage von Peter Madsen entnommen. (Online im Internet: URL <http://www.petermadsen.info> [Stand 9.8.2008])

⁷⁵ Preise u.a.: 1992: Det danske Tegneseriekonvents pris: Beste Farbgebung, beste Zeichnung, beste dänische Comicserie: *Valhalla 7: Ormen i dybet*. 1999: SAS Preis für die beste nordische Comicserie: *Valhalla 11: Mysteriet om digtermjøden*. (Online im Internet: URL <http://www.litteraturpriser.dk/aut/mp.htm> [Stand 9.8.2008])

⁷⁶ Vgl. URL <http://www.petermadsen.info> [Stand: 9.8.2008]

⁷⁷ In Zusammenarbeit mit *Jyllands-Posten* erschien V14 2007 im Internet, sowohl auf der Homepage Peter Madsens als auch in der Online-Ausgabe der *Jyllands-Posten*. Dies war Teil der Finanzierung. (Online im Internet: URL <http://www1.jp.dk/valhalla/> [Stand: 11.6.2007])

erlaubt es, die jeweiligen Lesegewohnheiten beibehalten zu können. Die kreative Gestaltung übernahm Mattias Grøndal.

Tabelle 1: Tabellarische Übersicht bereits erschienener Valhalla-Alben

Folgende Tabelle zeigt eine Übersicht über die bisherigen Publikationen, deren Erscheinungsjahr, Seiten- und Panelanzahl, sowie die Titel der mythologischen Vorlagen.

Ausgabe	Titel	Mythologische Quellen	Erscheinungsjahr, Verlag	Seiten	Panelanzahl
V1	<i>Ulven er løs</i>	Snorra Edda (Gylfaginning)	1979, Interpresse	46	415
V2	<i>Thors bruddefærd</i>	Þrymskviða	1980, Interpresse	48	443
V3	<i>Odins væddemål</i>	Snorra Edda (Gylfaginning) Ynglinga saga Ragnars saga loðbrókar Hárbarðsljóð	1982, Interpresse	56	517
V4	<i>Historien om Quark</i>	---	1987, Interpresse	48	555
V5	<i>Rejsen til Udgårdsloke</i>	Snorra Edda (Gylfaginning)	1989, Interpresse	48	531
V6	<i>De gyldne Æbler</i>	Snorra Edda (Skáldskaparmál)	1990, Interpresse	48	503
V7	<i>Ormen i dybet</i>	Snorra Edda (Gylfaginning) Hymiskviða	1991, Carlsen Comics	48	444
V8	<i>Frejas smykke</i>	Snorra Edda (Gylfaginning) Sörla Þáttr	1992, Carlsen Comics	48	490
V9	<i>Den store udfordring</i>	Snorra Edda (Skáldskaparmál)	1993, Carlsen Comics	48	477
V10	<i>Gudernes Gaver</i>	Snorra Edda (Gylfaginning; Skáldskaparmál)	1997, Carlsen Comics	48	452
V11	<i>Mysteriet om digtermjøden</i>	Snorra Edda (Skáldskaparmál) Ynglinga saga	1998, Carlsen Comics	48	421
V12	<i>Gennem ild og vand</i>	Snorra Edda (Skáldskaparmál) Grímnismál	2001, Carlsen Comics	48	446
V13	<i>Balladen om Balder</i>	Baldrs Draumar Snorra Edda Gesta Danorum	2006, Carlsen Comics	48	471
V14	<i>Muren</i>	Snorra Edda	2007, Carlsen	48	370

		Skírnismál	Comics		
V1 Unterrichtsausgabe	<i>Ulven er løs</i>	Snorra Edda (Gylfaginning)	1984, Interpresse	73	415

Dieses Kapitel wird sich einer eingehenden Vorstellung von Peter Madsens *Valhalla* widmen, welche unter Berücksichtigung der von Scott McCloud angeführten sechs Kriterien (vgl. Kapitel 1: Idee und Intention, Form, Stil, Struktur, Technik, Erscheinungsbild) formuliert werden wird. Wer hatte die Idee zu diesem Comic und welche Botschaft soll vermittelt werden? Welche formalen und stilistischen Aspekte stechen besonders hervor? Wie sind die Handlungen aufgebaut bzw. wie sieht die innere Struktur aus? Welcher Materialien und Techniken bedienten sich die Comicmacher? Bevor auf all diese Fragestellungen eingegangen wird, soll zuerst der Versuch unternommen werden, anhand eines Vergleiches die Frage der Genrezuordnung des hier zu behandelnden Comics zu klären.

2.2. Genrezuordnung

Comics, die Geschichte oder Mythen parodieren, sind seit Uderzos und Goscinnys Semi-Funny *Asterix* allgemein akzeptiert und gern gelesen. Neben authentisch bzw. historisch wirkenden Szenerien spielen witzige Figuren mit teilweise überzeichneten Extremitäten bzw. unproportionierten Körpern unter Einhaltung einer Menge aktueller Stereotypen und Vorurteile halbhistorische Handlungen und Mythen nach.

Die Mischung von Altem und Neuem – von Vergangenenem und Gegenwärtigem – macht eine Identifikation der Leser mit den Protagonisten leichter und vermittelt gleichzeitig das Gefühl der eigenen Teilnahme an realer Geschichte. Die ursprüngliche Struktur alter Mythen geht zwar meist zu Gunsten des Witzes bzw. einer Pointe verloren, jedoch viel Authentisches bleibt im Detail (z.B. Personennamen, Gegenstände, Kleidung, Gebäude und Schauplätze usw.) erhalten:

[Die] „relative Undeutlichkeit des historischen Schauplatzes eröffnet“ [dem Comic] „Potentiale der Schilderung, die sich nicht die Zügel historischer Genauigkeit und Treue anlegen muss. Und dort, wo historische ‚Richtigkeit‘ als Rezeptionskorrektiv nicht

vorhanden ist, siedelt unbehelligt das Klischee und setzt sich stellvertretend in das Vakuum des mangelnden geschichtlichen Wissens.“⁷⁸

Der Schauplatz, den Madsen und Kure grob *Valhalla* nennen, steht in keinem historischen Zusammenhang und bietet demnach eine literarisch-fiktionale Realität, die nicht den Anspruch der „historischen Richtigkeit“ erhebt. Die Aufnahme diverser Klischees und Stereotypen in die mythologischen Comicgeschichten *Valhallas* dient einzig und allein humoristischen Zwecken.

André Stoll spricht beispielsweise im Fall von *Asterix* sogar von einer „spielerischen Mythenzerstörung qua Anachronismus“⁷⁹ – demzufolge historische Elemente verschiedenster Jahrhunderte und Länder zugunsten einer homogen anmutenden und abenteuerlich-authentisch wirkenden Geschichte aufgenommen würden – und von der Darstellung einer „travestierten Welt“ der *Asterix*-Comics, in der es keinen Mythos gäbe, der nicht „seines Orthodoxieanspruches entledigt würde“.⁸⁰ Auch Knigge spricht von den Problemen des modernen Lebens, die in die Vergangenheit transferiert werden und durch diesen Anachronismus komisch wirken. Als Beispiele nennt er Johnny Harts Steinzeitserie *B.C. (Before Christ, 1958-2007)* sowie Brant Parkers Mittelalteradaption *The Wizard of Id (1964)*.⁸¹

Es ist die Kombination von Witz und anachronistischer Wiedergabe von Historie/Literatur, die in diesem Fall den Semi-Funny-Stil, also den „halbwitzigen Stil“, ausmacht.

Die gallischen Protagonisten besäßen, so Stoll, die Fähigkeit ihre moralischen und politischen Verbindlichkeiten (damit meint Stoll die Orthodoxien) abzutreten und somit aus der Normalität herauszugehen.⁸² Gemäß Stoll findet die Zerstörung der Mythen in *Asterix* u.a. wie folgt statt:

- Einbettung unveränderter Klischees in die antike Aktionssphäre

⁷⁸ Vgl. Krause, Horst-Burkhardt: *Mittelalter in Sprechblasen. Zur Rezeption des Mittelalters im Comic. Mittelalterrezeption II. Gesammelte Vorträge des zweiten Salzburger Symposiums.* (= GAG 358; Göppingen 1982). S. 287.

⁷⁹ Vgl. Stoll, André: *Asterix. Das Trivialepos Frankreichs.* S. 97.

⁸⁰ ebd. S. 96.

⁸¹ Vgl. Knigge, Andreas: *Comics. Vom Massenmedium ins multimediale Abenteuer.* Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. 1999. S. 103. Brant Parker war Comicautor bis 1977, danach sein Sohn Jeff Parker.

⁸² Vgl. Stoll, André: *Asterix. Das Trivialepos Frankreichs.* S. 96.

- Wortimmanente Verunstaltung gängiger Sprachmuster zu modern-antiken Monstergebilden
- Anpassung dialektaler, ausländischer und anormaler Redensarten an fiktive frühgeschichtliche Kommunikationsbedingungen⁸³

Die Neuadaption von Mythen in Comicform als „zerstörerisch“ zu bezeichnen, mag zu weit gehen, wenn man bedenkt, dass Mythen im Sinne Aristoteles' mit Bewegung und Weiterentwicklung verbunden sind. Der flexiblen Form und Veränderbarkeit einer mythischen Geschichte, egal welcher Herkunft, ist es zu verdanken, dass Kernmythen über Jahrhunderte konserviert wurden und, eingebettet in zeitgemäße Rahmen, überlebten.

Kann man den Kern eines Mythos aus einer Geschichte isolieren, ist das Wesentliche bewahrt und das Unwesentliche mannigfaltige Zierde.

Wenn man nun *Asterix* im positiven Sinne als Geschichtsparodie oder „orthodoxiefeindliche Mythentravestie“⁸⁴ bezeichnet, so könnte man *Valhalla* als Eddaparodie oder, in Anlehnung an die Formulierung Stolls, als „orthodoxiefeindliche Mythen- oder Eddatravestie“ charakterisieren, denn stilistische Ähnlichkeiten sind gegeben. In diesem Zusammenhang äußert sich Karen Bek-Pedersen entsprechend und nennt den Vergleich von Madsens *Valhalla* mit *Asterix* „rimelig“, da beide Serien in vielen Belangen auf die gleiche Weise funktionieren würden.⁸⁵ Beide seien zur Unterhaltung geschaffen, beide mischten Historisches mit Modernem und in beiden fänden sich historisch, archäologisch oder ideologisch korrekte Details.⁸⁶

Neben der karikierten Darstellung der Figuren werden tatsächlich in geradezu euhemeristischer Manier die nordischen Götter im Semi-Funny-Stil u.a. mit Alltagsproblemen (z.B. Thor kümmert sich um seine Kinder Mode und Thrud in V3) behaftet, deren Lösungsfindung nur allzu menschlich ist. Aktualitätsbezogene Motive, wie z.B. die Gleichberechtigungsfrage in V2, moderne Redewendungen und Slangsprache treffen auf authentische Namengebungen, historische Handlungen, literaturgeschichtlich belegte Verhaltensweisen und Umgebungen der vorzeitlichen altnordischen Mythologien, bei denen

⁸³ ebd. S. 97.

⁸⁴ ebd. S. 146.

⁸⁵ Vgl. Bek-Pedersen, Karen: *Valhalla – den ægte vare?* In: *Hedendomen i historiens spegel – bilder av det förkristna Norden*, ed. Catharina Raudvere et al. (Lund 2005). S. 169.

⁸⁶ ebd. S. 169.

die Comicautoren keine Scheu vor offensichtlichem Anachronismus zeigen.⁸⁷ Die Geschlechterkampfthematik findet sich auch bei *Asterix*, wo das Auftreten der feministischen *Maestia* die Wertvorstellungen der Gallier auf humoristische Weise in Frage stellt.⁸⁸

Ebenso wie die Gallier ihr Dorf immer wieder vor der Zerstörung durch die Römer retten, verteidigen die nordischen Götter Asgård gegen die ständige Bedrohung durch die Riesen und verhindern am Ende jedes Albums den Zusammenbruch ihrer Gesellschaft bzw. ihrer Welt (Ragnarok). Auch bei der Freund-Feind-Verteilung (Gallier vs. Römer = Asen vs. Riesen) bestehen Übereinstimmungen. Bei *Asterix* ist es das Zweiergespann *Asterix* und *Obelix*, das als Hauptprotagonistenpaar das Zusammenspiel von Intelligenz und Muskelkraft symbolisiert, *Valhalla* bietet die Kombination *Loke* und *Thor* als Gegensatz sowie auch als Symbiose von „brain vs./and brawn“. Nicht zuletzt aufgrund dieser Tatsache scheinen diese zwei Figuren der nordischen Göttergemeinschaft im Comic auch die beliebtesten zu sein, tauchen sie doch im Gegensatz zu den anderen Protagonisten in fast jedem Album in einer Hauptrolle auf.

Charakteristisch für *Asterix* sowie auch für *Valhalla* ist die Ironisierung beider Seiten; der „guten“ wie auch der „bösen“, der Asen wie der Riesen. Tollpatschigkeit und Dummheit sind sowohl bei den Galliern als auch bei den Römern zu finden. *Valhalla* schließt sich dem an und die Menschlichkeit der Charaktere lässt die göttlichen Asen oft nicht besser als die lumpigen Riesen erscheinen.

Der Ähnlichkeiten der beiden Autorencomics *Asterix* und *Valhalla* – auf visueller, konzeptioneller und narrativer Ebene – gäbe es noch zahlreiche mehr. Für die Verifizierung der unbezweifelbaren Affinität dieser beiden Semi-Funny-Serien dürften die erwähnten Parallelen ausreichen.

Ein Vergleich mit *Asterix* liegt aber nicht nur aufgrund oben genannter Motivauswahl nahe, es war auch Peter Madsen selbst, der in einem Interview mit dem Comicfachmagazin *Blitz* (Nr.11, 1983) darauf hingewiesen hat, dass seine Inspiration neben Franquins *Spirou* zum Teil auch Uderzos und Goscinnys Galliergeschichten waren, nicht zuletzt aus ökonomischem Interesse.⁸⁹

⁸⁷ Zum Anachronismus in *Valhalla* Vgl. Bek-Pedersen, Karen: *Valhalla – den ægte vare?* S. 172.

⁸⁸ Vgl. Goscinnny R., Uderzo A.: *Asterix. Asterix und Maestia*. Bd. 29. Stuttgart: Ehapa, 2003.

⁸⁹ Online im Internet: URL http://www.overgaard.dk/blitz_no_11_petermadsen.html [Stand 9.8.2008]

2.3. Idee, Intention und Form

Die Idee zu *Valhalla* hatte der 1953 im dänischen Hoptrup geborene und damalige Interpresse-Verlagsredakteur, Henning Kure, der vom Verlag mit der Aufgabe betraut wurde, einen dänischen, humoristischen Comic über die nordischen Götter „i traditionel europæisk stil“⁹⁰ zu produzieren. Die Vorgabe des Verlages war „noget der umiddelbart signaliserede dansk og nordisk identitet [...] noget med vikinger“.⁹¹ Aus persönlichem Kontakt⁹² mit Henning Kure geht hervor, dass ihm damals an einem großen Format (A4), kombiniert mit einer Art „nordisk grafisk identitet“, gelegen habe, die sich etwa an Werken des Norwegers Louis Moe⁹³ orientieren sollte. Henning Kure betont, dass sein Verständnis einer nordischen graphischen Identität dem persönlichen Empfinden und der individuellen Assoziation unterliegt. Die bildlichen Darstellungen der Norweger Louis Moe und Theodor Kittelsen, des Dänen Aage Sikker Hansen und des schwedischen Märchenillustrators John Bauer verkörpern seiner Auffassung nach „noget nordisk“⁹⁴ und können als Inspirationsquelle für Peter Madsen und seine Zeichnungen für *Valhalla* gesehen werden.

Die Comic-Künstler handelten zwar in Anlehnung an die Vorgaben des Verlages und nahmen sich mythologische Erzählungen der Vorzeit als Vorlage, doch ihr Ziel war keine literaturhistorisch korrekte Wiedergabe alter mythologischer Stoffe Skandinaviens, sondern deren Adaption unter veränderten Gesichtspunkten und Bedingungen:

[...] såsom en usædvanlig indgang til en historie, et uventet fortælleperspektiv, en ny morale, en anden årsag til at handlingen sættes igang, eller [...] tilstedeværelse af moderne sprogbrug, kulturaspekter, teknologi, eller [...] udnyttelsen af en bestemt stilart, som tilhører vores egen tidsalder.⁹⁵

So beginnt beispielsweise in V10 die Geschichte von Sifs goldenem Haar mit einer an Lagerfeuerromantik erinnernden Szene, in der Loke auf Vergangenes zurückblickt und in

⁹⁰ Vgl. Interview mit Henning Kure. Anhang. S. 229.

⁹¹ Vgl. Bek-Pedersen, Karen: *Valhalla – den ægte vare?* S. 166.

⁹² Vgl. Interview mit Henning Kure. Anhang. S. 229.

⁹³ Louis Maria Niels Peder Halling Moe (1857-1945) war norwegischer Maler und einer der bedeutendsten Buchillustratoren vor dem 1. Weltkrieg. Neben zahlreichen Kinderbüchern und Abenteuergeschichten illustrierte er auch Saxos *Gesta Danorum* (1898) sowie einige Eddalieder (1890). (Quelle Online im Internet: URL <http://runeberg.org/nfbr/0420.html> [Stand 9.8.2008])

⁹⁴ Vgl. Interview mit Henning Kure. Anhang. S. 229.

⁹⁵ Vgl. Bek-Pedersen, Karen: *Valhalla – den ægte vare?* S. 166.

Form von subjektiven Erzählerkommentaren das Geschehen aufarbeitet. Der entsprechende Mythos in der SnE wird anhand eines Frage-Antwort-Spieles in den Skáldsk. wiedergegeben. Die Moral am Ende von V2, wo es um die Heimholung von Thors Hammer geht, ist politischer Natur und bezieht sich auf die Geschlechterkampfthematik. Die Prk., der dieser Mythos entlehnt wurde, stellt den rechtmäßigen Tod der diebischen Riesen sowie den Sieg von Gut über Böse als moralischen Ausgang der Geschichte dar.

Moderne Sprache wird anhand von Redewendungen und ndän. Umgangssprache verwendet. Nordische Mythen in Verbindung mit dem modernen Film-Noir zu bringen stellt die Prämisse für V11 dar, in der Odin das Geheimnis des Dichtermets lüftet.

Bek-Pedersens Artikel ist zu entnehmen, dass oben erwähnte Gesichtspunkte zu Anfang der Comicserie vor allem als Stilmittel zur Vermittlung ideologischer und gesellschaftskritischer Aspekte wie Machtmissbrauch (V3) oder die gesellschaftliche Stellung der Frauen (V2), eingebunden in eine humoristische mythologische Erzählung, verwendet wurden.⁹⁶ Die Botschaften in den späteren *Valhalla*-Alben distanzieren sich eher von persönlichen Themen ideologischer und politischer Natur und richten den Fokus mehr auf die künstlerische und inhaltliche Aufarbeitung altwestnordischer mythologischer Stoffe, könnten also in Bezug auf die Rezeption als „werktreuer“ den mittelalterlichen Originalen gegenüber bezeichnet werden.

In Anlehnung an die Zielvorgaben bzw. Intention der Comicautoren steht auch das Ziel dieser wissenschaftlichen Arbeit: Ergebnis meiner Untersuchungen soll weder der Zuspruch von Authentizität des Comics oder gar eine erzwungene Verifizierung eddischer Stoffe im Comic sein, sondern eine Gegenüberstellung zweier Literatur- und Rezeptionsformen unter Berücksichtigung der jeweils unterschiedlichen Botschaften bzw. Intentionen.

Die folgenden Ausführungen zu Stil, Struktur und Technik dienen der Vorstellung des Untersuchungsgegenstandes. Auf ihnen werden die kommenden Ausführungen aufbauen und zeigen mit welchen Mitteln die mythologische Eddaliteratur Skandinaviens in Comicform wiedergegeben wurde. Die eigentliche Zielsetzung der Comicautoren, keine literaturhistorisch korrekte Wiedergabe geben zu wollen, werden die folgenden Ausführungen bestätigen; wegen der Fokussierung auf essentielle Kernthemen aus der altnordischen Mythologie in den

⁹⁶ ebd. S. 166

Valhalla-Handlungen ist jedoch, im Sinne von Mythos in Variation, dem Comic ein gewisser Authentizitätsanspruch zuzugestehen.

2.4. Stil

Stilistisch unterscheiden sich die einzelnen *Valhalla*-Alben dahingehend voneinander, dass V1, V2 und V3 sichtbar geprägt vom damaligen großen Vorbild Madsens, dem Belgier und Vertreter der Schule Marcinelle, André Franquin, waren. Die Zeichnungen sind eher auf den Funny-Aspekt bzw. die Komik der einzelnen Protagonisten ausgerichtet und stehen hinter den vermittelten politischen und ideologischen Botschaften. Zur Sicherung des Erfolges musste anfangs ein Zeichenstil gefunden werden, der sich auch verkaufen ließ; der franko-belgische Stil Hergés und Franquins bot sich an.⁹⁷ Mit V4 und der Produktion des *Valhalla*-Films⁹⁸ ist eine unverkennbare stilistische Veränderung des Zeichenstils zu erkennen,⁹⁹ der fortan stets ausgereifere Formen annahm. Laut Bek-Pedersen würden mit V4 und V5 erstmals die Panelrahmen gesprengt, die Bilder lieferten mehr Information, die Dramatik der Bilder sowie des gesamten Layouts erhöhte sich und die Geschichten erhielten seriösere Handlungsverläufe.¹⁰⁰ Ein deutlicherer Strich,¹⁰¹ feinere Licht- und Schatteneffekte, Perspektivgenauigkeiten, Mimik- und Gestikspiele, graphische Ausgewogenheiten, künstlerische Kompositionen sowie eine nuancierte Farbgebung bestimmen den Zeichenstil der Hefte V4 bis V14. Einhergehend mit einer immer höheren Wertigkeit der altnordischen Quellen bzw. deren Aufnahme in die *Valhalla*-Manuskripte, werden die Bildkompositionen durch dunklere Farbgebung zunehmend von mystischen Stimmungen dominiert. Der kontinuierlich höher werdende Grad der Adaption mythologischer Stoffe scheint mit einem über die Jahre größer werdenden Interesse des Texters Henning Kure für die Eddadichtungen einherzugehen, dessen Manuskripte auch auf Textebene die alten Quellen mehr und mehr berücksichtigen. Die ursprüngliche Forderung des Verlages nach „noget nordisk“ und die Inspiration durch die phantasievollen Werke Moes, Hansens, Bauers und Kittelsens mögen

⁹⁷ Vgl. *Hvordan laver man en tegneserie?* Undervisningsudgave: *Valhalla 1: Ulven er løs*. Interpresse, København, 1984. S. 58.

⁹⁸ DVD: *Valhalla. Et eventyr med de nordiske guder baseret på tegneserien ,Valhalla’*. Swan Film Production i samarbejde med Det Danske Filminstitut, 1986. [2003]

⁹⁹ Ergänzend dazu Bek Pedersen, Karen: *Valhalla – den ægte vare?* S. 171.

¹⁰⁰ ebd. S. 171.

¹⁰¹ ebd. S. 171.

ihren Anteil am Vorantreiben eines eigenständigen und unverkennbaren Stils beigetragen haben. Madsen hat seinen Stil perfektioniert und ihn unverkennbar gemacht.

2.5. Aufbau und Strukturelemente

Nicht nur Madsens Bilder und die darin enthaltenen Personen und Gegenstände erfahren eine zeichnerische Weiterentwicklung, sondern auch die Anordnung der Panels. Die Art der Panelanordnung bildet das optische Gerüst und ist in weiterer Folge essentieller Bestandteil der Handlung. Auf dieser Ebene präsentiert *Valhalla* ein komplexes System narrativer Stränge, vor allem die aktuelleren Hefte zeigen eine erhöhte Tendenz zu ineinander verstrickten Handlungssträngen. Die unter Punkt 2.5.2. *Innere Gliederung – Handlungsstränge* angeführten Modelle zeigen den Versuch, diese Handlungsstränge im Verhältnis zu einander darzustellen, in einen unmittelbaren Zusammenhang sowie in eine übersichtliche Form zu bringen. Die Kennzeichnung mit Hilfe von Kardinalzahlen und Kleinbuchstaben soll die Bedingtheit bzw. Verhältnismäßigkeit eines Geschehens mit einem anderen darstellen. Auf Verweise zu den altwestnordischen Quellen wird zu diesem Zeitpunkt bewusst verzichtet, um die Übersichtlichkeit zu bewahren.

2.5.1. Äußere Gliederung – Panelaufbau

Die frühen *Valhalla*-Alben halten sich noch an die klassische Panelanordnung von 3-4 Zeilen pro Seite, wohingegen die späteren Hefte zunehmend vom Streben nach kompositorisch ansprechenden Seitenlayouts zeugen. Größe und Form eines Panels richten sich unmittelbar nach seiner Wichtigkeit für den Kontext. Der McCloudsche Rinnstein verschwindet oft zugunsten der künstlerischen Darstellung und die einzelnen Panels finden unkonventionelle Anordnungen und Formate innerhalb effektvoller Seitenmontagen. Verschiedene Arten von Panelrahmen und Sprechblasen (z.B. gerade oder geschwungene Linien oder farbige Sprechblasen) kennzeichnen Veränderungen optischer sowie inhaltlicher Art. Seiten mit Panels auf schwarzem Hintergrund dienen zur Verstärkung der Wirkung bestimmter Szenen und Zustände (z.B. V13. S. 35-37 verschwörerische Handlungen Lokes und Høders oder V13. S. 39 Balders Tod). Überdimensionale Panels (deren Rahmen sich bis zum Blattrand hin

verlaufen) erhöhen die Dramatik, markieren jedoch auch Knackpunkte der Handlung (z.B. V11. S. 14 markiert die Rückblende zum Krieg zwischen Asen und Wanen). Charakteristisch für *Valhalla* ist die aufwendige splash-page,¹⁰² die das Kernthema der Geschichte kurz darstellt und einen übergeordneten semantischen Rahmen¹⁰³ um das kommende Geschehen setzt,¹⁰⁴ sowie das meist moral- oder witzschwängere Abschlusspanel.¹⁰⁵

2.5.2. Innere Gliederung – Handlungsstränge

Der Handlungsaufbau der *Valhalla*-Alben divergiert und kann anhand der folgenden Aufstellung klar veranschaulicht werden. Neben der bereits erwähnten Gliederung durch Kardinalzahlen und Kleinbuchstaben finden sich auch die zugehörigen Panels in runder Klammer erwähnt. Alle angeführten Namen und Bezeichnungen sind Peter Madsens *Valhalla* entnommen.¹⁰⁶ Anhand späterer Ausführungen wird erkennbar werden, dass die Handlungen nicht so homogen sind, wie sie auf den ersten Blick wirken mögen. Die Comicautoren haben aus einzelnen mythologischen Episoden verschiedenster Herkunft ihre eigenen Handlungen geformt, ohne aber die mythologischen Kernthemen zu verlieren.¹⁰⁷ Eine übergeordnete Gliederung der Handlung nimmt Bek-Pedersen vor, indem sie die Alben in drei Abschnitte einteilt. V1-V3 „ligger længst fra den ‚ægte‘ mytologie og i høj grad kaster sig i nutidige diskussioner om kvindesag og lignende politisk orienterede emner.“¹⁰⁸ V4 und V5 seien inspiriert vom *Valhalla*-Film und kennzeichnen einen Wendepunkt in der Auseinandersetzung mit den alten Mythen. Zum letzten Abschnitt zählen alle nachfolgenden Alben, die ihren Fokus immer mehr auf die Nacherzählung der alten Mythen lenken.¹⁰⁹

¹⁰² Die splash-page (gängige Definition) stellt eine Art „Aufmacher“ dar, der schon vorweg das Kernthema des Heftes aufgreift. Zur Anwendung kommt es in sämtlichen *Asterix*-Ausgaben. Weiters interpretiert als „offenes Zeichen“ ohne Kontur bei: Krafft, Ulrich: Comics lesen: Untersuchung zur Textualität von Comics. Stuttgart. Klett-Cotta. 1978. S. 41.

¹⁰³ Krafft, Ulrich: Comics lesen: Untersuchung zur Textualität von Comics. S. 59.

¹⁰⁴ Madsens Faszination für die Werke Louis Moes zeigen sich daran, dass Madsen die „splash-pages“ für *Valhalla* anfangs in ähnlichem Stil gestaltet hat. Vgl. Hvordan laver man en tegneserie? Undervisningsudgave: Valhalla 1: Ulven er løs. S. 59.

¹⁰⁵ Im Gegensatz zum konstant gleichen Abschlusspanel bei *Asterix*, in dem die gallischen Helden ihre bestanden Abenteuer bei einem Fest feiern, knüpft das letztes Panel in *Valhalla* stets an eine Begebenheit der erzählten Geschichte an, ironisiert oder moralisiert sie.

¹⁰⁶ Ausnahmen: *fenrisulf* und *midgardsorm*, sowie *gridarstav* in deutscher Übersetzung – Fenriswolf, Midgardschlange und Gridarstab.

¹⁰⁷ dazu Bek-Pedersen: Valhalla – den ægte vare? S. 166f.

¹⁰⁸ ebd. S. 167.

¹⁰⁹ ebd. S. 167f.

In der folgenden Aufstellung sind einige willkürlich ausgewählte *Valhalla*-Handlungsstränge dargestellt, die unabhängig von der Mythologie nummeriert und mit nachstehenden Kleinbuchstaben alphabetisch gekennzeichnet sind. Jede Zahl symbolisiert einen Handlungsstrang, jeder Kleinbuchstabe kennzeichnet die Chronologie der jeweiligen Handlung. Den Lesern dieser Arbeit soll anhand einer Auswahl ein erster Eindruck des Untersuchungsgegenstandes verschafft werden. Der Aufbau der beiden ersten Alben steht hier im direkten Vergleich zu jenen der vier letzten des Comiczyklus. Die Handlungsstränge des gesamten *Valhalla*-Zyklus sind detailliert im Kapitel 4 nachzulesen.

Aufbau Valhalla 1: Ulven er løs

1. Ausgangssituation: Die Asen (Thor und Loke) benötigen eine Übernachtungsgelegenheit (Panels 1-10)
 2. Verletzung von Thors Ziegenbock (Panels 11-89)
 3. Tjalfe und Røskva werden Thors Diener (Panels 90-161)
 - 4a. Entfesselung des Fenriswolfes (Panels 162-173)
 5. Vorstellung der Götter (Panels 174-276)
 - 4b. Rückblende: Wie Fenris zu den Asen kam (Panels 277-287)
 - 4c. Fesselung des Fenriswolfes (Panels 288-415)

Aufbau Valhalla 2: Thors brudfærd

1. Ausgangssituation: In Bilskirner feiern die Asen ein rauschendes Fest (Panels 1-2)
 - 2a. Mjølner wird vom Riesen Trym gestohlen (Panels 3-41)
 - 3a. Schwangerschaft Sifs (Panels 42-51)
 - 2b. Lokes Fahrt nach Trymsgård – Tryms Forderung (Freya) (Panels 52-88)
 - 2c. Verhandlung mit Freya (Panels 89-132)
 - 2d. Thors und Lokes Maskerade – Täuschung Tryms (Panels 133-343)
 - 4a. Aufenthalt bei Udgårdsloke (Panels 169-230)
- 2e. Rückgewinnung Mjølners und Tryms Tod (Panels 344-405)
 - 3b. Sifs Niederkunft (Mode und Thrud) und Heimkehr der Asen nach Asgård (Panels 406-433)
 - 4b. Udgårdslokes Fahrt nach Trymsgård (Panels 434-441)

Aufbau Valhalla 11: Mysteriet om digtermjøden

1. Ausgangssituation: Zwei Zwerge in finsterner Nacht. Odin schwindelt beim Schachspiel mit Mimer (Panels 1-9)
 - 2a. Odins Auftrag: Bittsteller Fjalar und Galar bitten Odin um die Rückholung des Dichtermets (Panels 10-16)
 - 3a. *Rückblende 1*: Wie Gilling den Tod auf dem Meer findet (Panels 17-31)
 - 4a. Suttung fordert von den Zwergen das Metfass als Genugtuung für Gillings Ermordung (Panels 32-35)

- 2b. Bittannahme Odins und Reise nach Gillingsheim (Panels 36-73)
 - 4b. Gunlòds Offenbarung: Sie hütet den Dichternet (Panels 74-92)
- 3b. *Rückblende 2*: Wie die Asen und Wanen Frieden schlossen und in einen Krug spuckten (Panels 93-101)
 - 5a. Lokes List beim Geiselaustausch (falscher Ase = Høner [Hahn]) (Panels 102-124)
 - 5b. List der Wanen beim Geiselaustausch (falscher Wane = Kvaser) (Panels 125-146)
- 2c. Odins Reise nach Noatun – Suche nach dem Götterspeichel (Panels 147-152)
- 2d. Odins Besuch bei den Zwergen – Mühlstein (Panels 153-190)
 - 3c. *Rückblende 3*: Wie Mimer geköpft und von Freja wieder belebt wurde (Panels 191-242)
 - 4c. Suttungs Überfall auf Odin (Panels 243-268)
- 2e. Odins Reise nach Gillingsheim – Episode mit dem magischen Wetzstein (Panels 269-292)
 - 4d. Odin bietet die Arbeit von 9 Männern gegen einen Schluck des Dichtermets – Bauge lehnt ab (Panels 293-307)
- 2f. Odins Reise zum Nitberg – Verführung der Gunlòd (Panels 308-330)
 - 4e. Odin leert das Metfass (Panels 331-333)
 - 5c. Auftauchen Høners (Panels 334-342)
 - 3d. *Rückblende 4*: Wie Kvaser aus dem Götterspeichel erschaffen wurde und Høner Kvaser köpfen ließ um daraus Met zu machen (Panels 343-366)
 - 5d. Odins Rückverwandlung Høners in einen Hahn (Panels 367-371)
- 2g. Odins Reise nach *Valhalla* – mit dem leeren Metfass und Kvasers Kopf (Panels 372-387)
 - 4f. Odins List: Die Goldgier der Zwerge wird sie umbringen (Panels 388-401)
 - 5e. Eingeständnis: Asen und Wanen verzeihen einander den Betrug (Panels 402-419)

Aufbau Valhalla 12: Gennem ild og vand

- 1a. Ausgangssituation: *Rückblende 1*: König Raudung unterwirft Bjamland (Panels 1-2)
 - 2a. Geirrød lässt seinen Bruder Agnar ohne Ruder auf die stürmische See treiben und übernimmt den Thron (Panels 3-10)
 - 3a. Heimliche Anwesenheit Odins und Lokes bei Geirròds Fest - werden ertappt (Panels 11-104)
- 2b. Geirrød nimmt Grimmir (Odin) gefangen, ohne seine wahre Identität zu kennen (Panels 99-102)
 - 3b. Lokes List 1: Loke will eine andere Geisel gegen Odin eintauschen – Heimkehr nach Asgård (Panels 105-124)
 - 4a. Provokation Thors: Frej nennt ihn einen dummen Raufbold und abhängig von Mjølner (Panels 125-140)
- 2c. Geirrød foltert Odin um seinen wahren Namen zu erfahren (Panels 141-153)
 - 4b. Lokes und Thors Reise nach Midgard zu Geirròds Burg (ohne Mjølner) (Panels 154-189)
 - 4c. Vidar rettet Loke und Thor vor den Riesen und bringt sie zum Fluss Vimur (Panels 190-216)

- 2d. Befreiungsversuch Odins durch klein Agnar (Panels 217-241)
 - 5. *Rückblende 2*: Wissensdarlegung Odins: Erschaffung der Welt (Panels 242-256)
 - 4d. Tausch Thor und Vidar: Gridarstab gegen Fellmütze (Verstärkung von Vidars Schuh) (Panels 257-271)
 - 4e. Überquerung Vimurs (Panels 279-313)
- 2e. Erpressung Odins: Agnar soll leiden, wenn Odin seinen Namen nicht nennt (Panels 314-324)
 - 4f. Thors Kampf gegen Geirrøds Riesentöchter (mit dem Gridarstab) (Panels 325-369)
- 2f. Rettung Odins und Geirrøds Tod durch Thor (Panels 370-434)
- 1b. Schluss: Agnar ist Thronerbe nach seines Onkels [Geirrøds] Tod (Panels 435-445)

Aufbau Valhalla 13: Balladen om Balder

- 1. Ausgangssituation: Lokes Traum (Panels 1 -15)
 - 2a. Hells Bitte an Loke: Er soll ihr helfen die Hel zu verlassen (Panels 16-29)
 - 2b. Lokes Flucht vor den Asen, Verwandlung in einen Lachs und Gefangennahme durch Thor (Panels 30-50)
 - 2c. Fesselung Lokes: Fenriswolf, Midgardschlange, Sigyn mit der Schale (Panels 51-63)
 - 3a. Lokes Erwachen in *Valhalla* (Panels 64-84)
 - 4a. Friggs Vorahnung vom Tod Balders (Panels 85-89)
 - 5a. Ankunft der Valkyrier und Enherjer in *Valhalla* (Panels 90-93 und 98-119)
 - 6a. Balders und Høders Bruderverhältnis (Panels 94-97)
 - 5b. Vorstellung der Valkyre Nanna (Panels 120-135)
 - 6b. Høder begehrt Nanna – Streit mit Balder (Panels 136-160)
 - 3b. Loke und Balder im Wald – Balder scheint unverletzbar (Panels 161-180)
 - 5c. Nannas Bad im See (Loke und Balder sind Beobachter; Høder) (Panels 181-203)
 - 6c. Eifersucht auf und Todesdrohung Høders gegen Balder (Panels 204-246)
 - 3c. Lokes List 1: Balder könne nur mit einem magischen Zauberschwert verwundet werden (Panels 247-250)
 - 6d. Høder und Loke entwenden Mimings Zauberschwert (Panels 251-253)
 - 5d. Die Enherjer rüsten sich zum Kampf (Panels 254-265)
 - 6e. Mordversuch Høders gegen Balder misslingt – Mjølner entzwei (Panels 266-288)
 - 4b. Friggs Schutzzauber – alle Dinge müssen Eide schwören, Balder kein Leid zuzufügen (Panels 289-290)
 - 4c. Die Asen vergnügen sich beim Testen von Balders Unverwundbarkeit (Panels 291-305)
 - 3d. Lokes List 2: Tak (Loke) mixt Høder einen falschen Unverwundbarkeitstrank und gibt ihm den Mistelzweig (Panels 306-347)
 - 7a. Balders Tod durch Høders Mistelzweig (Panels 348-383)
- 3e. Lokes List 3: Tak (Loke) ist das einzige Wesen, das nicht um Balder weint (Balder bleibt in der Hel) (Panels 384-411)

- 2d. Vision in der Hel: Loke, Høder und Balder (Panels 412-435)
- 7b. Liebe zwischen Balder und Hel
(Panels 436-455)
- 6f. Liebe zwischen Høder und Nanna
(Panels 456-468)

Aufbau Valhalla 14: Muren

- 1a. Ausgangssituation: In Udgård hört Loke Gerüchte um Ragnarök (Panels 1-22)
- 2a. Tjalfes Initiation (Mannesprüfung) steht bevor (Panels 23-31)
- 1b. Loke und Thor ziehen aufgrund der Gerüchte in geheimer Mission los (Panels 32-46)
- 3a. Frej sitzt auf Lidskalf und verliebt sich in das Bildnis der Riesin Gerd
(Panels 50-74)
- 2b. Tjalfe erhält seine Initiations-Aufgabe von Frej (Panel 75)
- 3b. Tjalfe soll in Frejs Namen um Gerd werben (Panels 76-81)
- 3c. Tjalfe erhält die goldenen Äpfel, Draupner und Frejs magisches Schwert
(Panels 82-94)
- 2c. Tjalfe reitet als Skirner Skosvend auf Sleipner nach Gymisgård (Panels 113-128)
- 4a. Die Ratschläge des Hirten (Odin) I (Panels 129-141)
- 5a. *Rückblende 1*: Vertrag der Asen mit dem Baumeister (Lohn: Sonne, Mond und Freja) (Panels 142-151)
- 5b. Lokes List 1: Verführung des Hengstes Svadilfare und Zeugung Sleipners
(Panels 164-219)
- 5c. Vertragsbruch: Einsturz der Mauer (Panel 220-230)
- 4b. Die Ratschläge des Hirten (Odin) II (Panels 234-242)
- 2d. Tjalfes Ankunft in Gymisgård (Panels 243-257)
- 3d. Werbung um Gerd – sie lehnt die Gaben ab (Panels 258-263)
- 3e. Bedrohung Gerds mit dem magischen Schwert – sie lehnt ab (Panels 264-273)
- 2e. Tjalfes List 1: Gerds Liebe zu Blumen lockt sie aus Gymisgård (Panels 274-298)
- 2f. Tjalfes und Gerds Flucht aus Gymisgård; Verfolgung durch die Riesen
(Panels 299-312)
- 1c. Loke, Thor und Odin beobachten das Geschehen (Panels 313-315)
- 3f. Tjalfes und Gerds Ankunft im Barri-Wald (Panels 316-334)
- 2g. Tjalfes List 2: Tjalfe spielt Gerd gegen Gymer aus – sie entscheidet sich für die Ehe mit Frej (Panels 335-356)
- 2h. Tjalfes Initiation bestanden (Panels 357-365)
- 5d. Schlusspointe: Svadilfare erkennt Loke, der ihn einst verführte (Panels 366-370)

2.5.3. Die Asen in *Valhalla* und ihre optische Erscheinung

Die Protagonisten, mit denen man es in *Valhalla* zu tun hat, stellen keine Karikaturen von Personen, sondern Verkörperungen bestimmter Charakterzüge dar.¹¹⁰ Die Vorlagen für ihr Aussehen bilden laut Kure weder reale Personen aus dem näheren Umfeld der Comicautoren noch Menschen mit medialer Berühmtheit.¹¹¹ Vorlage war die Mythologie, Inspiration die geltende Realität. Bestimmte humoristische Mittel erlauben es aber beispielsweise, Tyr in Assoziation mit *Prince Valiant* und später General George S. Patton¹¹² (Frisur), Thor in Verbindung mit *Trapper Joe* bzw. *Davy Crocket*¹¹³ (Biberfellkappe in V12) oder Balder in Assoziation mit Eroll Flynns *Robin Hood*-Darstellung¹¹⁴ zu bringen (Balder in Strumpfhosen und Spitzbart in V3). Die wichtigsten Charaktere in *Valhalla* sind die Asen: Odin und Frigg, Thor und Sif, Tyr, Loke, Heimdal, Idun und Brage, Balder und Høder sowie die Wanen Freja, Frej und Njord. Die Comicautoren wollten schon zu Beginn keinen zentralen Einzelhelden, sondern mit einer Mannschaft von Hauptprotagonisten aufwarten und sich damit die Möglichkeit offen lassen, auch Nebenfiguren Weiterentwicklungschancen zu geben.¹¹⁵

Die folgende Charakterisierung der Asen bezieht sich ausschließlich auf die Darstellung der Protagonisten in Peter Madsens *Valhalla*, vereinzelte Vergleiche mit ihrem Auftreten in der Eddadichtung werden gezogen. Vor allem Snorri Sturlusons mythographische Götterportraits aus der *Snorra Edda*¹¹⁶ lieferten den Comicautoren Stoff für die zahlreichen Eigenschaften der *Valhalla*-Protagonisten.

Die zur Gegenüberstellung herangezogenen Götterbildnisse sowie die Beispielpanels aus *Valhalla* sind willkürlich gewählt und sollen zum einen Beispiele für die klassische Rezeption der Götterdarstellung Ende des 19. Jahrhunderts sein und zum anderen die (obwohl bedingte, vgl. Interview mit Henning Kure im Anhang) Orientierung der Comicautoren an den klassischen Götterbildnissen veranschaulichen. Neben den ndän. Namen der *Valhalla*-Protagonisten wurden die anord. Entsprechungen in Klammern angeführt. Die Trennung

¹¹⁰ Vgl. Interview mit Henning Kure, Anhang. S. 229.

¹¹¹ Ausnahmen: Heimdals optisches Vorbild stammt aus dem Bekanntenkreis Kures. Vgl. Interview mit Henning Kure, Anhang. S. 228. Tjalfes und Røskvas Vorlagen waren der Bruder und die Schwester Peter Madsens, Vgl. *Hvordan laver man en tegneserie*. Undervisningsudgave: *Valhalla 1: Ulven er løs*. S. 61.

¹¹² Vgl. Interview mit Henning Kure, Anhang. S. 229.

¹¹³ Assoziation Thors mit *Davy Crocket* erstmals bei Bek-Pedersen, Karen: *Valhalla – den ægte vare?* S. 170.

¹¹⁴ Balders Ähnlichkeit zu Eroll Flynns *Robin Hood*-Darstellung erstmals bei Bek Pedersen, Karen: *Valhalla – den ægte vare?* S. 170.

¹¹⁵ Vgl. *Hvordan laver man en tegneserie*. Undervisningsudgave: *Valhalla 1: Ulven er løs*. S. 60.

¹¹⁶ Vgl. *SnE Gylf*. 11 (20) – 22 (35). Textausgabe: *Edda Snorra Sturlusonar*, ed. Finnur Jónsson. København: Gyldendal, 1931.

zwischen ndän. Comic-Schreibweise und anord. Schreibweise der Namen, Orte etc. wird durchgehend eingehalten (z.B. ndän. Odin; anord. Oðinn).

2.5.3.1. Odin (anord. *Oðinn*)

Odin fungiert im Comic, wie auch in der Edda, als König der Asen und ist für den Rest der *Valhalla*-Protagonisten die höchste Instanz. Die Comicautoren charakterisieren ihn als „Gudernes konge. På evig jagt efter mere viden. For egentlig er Odin troldmand og skaber, ophav til guder, mennesker og kreativitet.“¹¹⁷

Seine Frau und gleichzeitig auch sein Gegenpol¹¹⁸ ist Frigg; seine Brüder sind Vile und Vé (anord. *Vili* und *Vé*). Als typische Charaktereigenschaften können Intelligenz, Goldgier, Verführungskunst, Geilheit,¹¹⁹ Namensvielfalt sowie magische Fertigkeiten genannt werden. Seine tierischen Begleiter sind die Odinsrabben (Hugin und Munin; anord. *Huginn* und *Muninn*) sowie die Wölfe (Gere und Freke; anord. *Geri* und *Freki*).



Abb. 6: V1 – Odin



Abb. 7: "Oden som vandringsman"
Georg von Rosen, 1886¹²⁰



Abb. 8: V12 – Odin

¹¹⁷ Vgl. Hvem er hvem af de nordiske guder? (Online im Internet: URL <http://www.petermadsen.info.dk> [Stand 9.8.2008])

¹¹⁸ Vgl. Hvordan laver man en tegneserie. Undervisningsudgave: Valhalla 1: Ulven er løs. S. 60.

¹¹⁹ „dameglad“ Vgl. Bek-Pedersen, Karen: Valhalla – den ægte vare? S. 171.

¹²⁰ Bildquelle Projekt Runeberg: Eddan – De nordiska guda – och hältesångerna. (Online im Internet: URL <http://runeberg.org/eddan/se-02.html> [Stand 9.8.2008])

Die optische Gestaltung des Odin hat, wie der gesamte Comic-Zyklus, auch eine Weiterentwicklung erfahren; sowohl technisch als auch künstlerisch. Konstante optische Eigenschaften sind die Einäugigkeit, die Bärtigkeit und Langhaarigkeit, das Tragen eines Umhanges, eines Stockes oder Speers sowie einer Kopfbedeckung – oder Krone. Madsens Vorbilder aus früherer Zeit – Franquin und Uderzo – prägten die Erscheinung Odins dahingehend, dass man meinen könnte, einen skandinavischen Miraculix vor sich zu haben (vgl. Abb. 6).

Die späteren Hefte lassen Odin als „den grå eminence“¹²¹ erscheinen, graue Kleidung und grauer Bart (Abb. 8). Besondere Ähnlichkeiten zwischen Peter Madsens Odin und der klassischen Odinsdarstellung Georg von Rosens sind nicht von der Hand zu weisen (Abb. 7). Henning Kure verweist in diesem Zusammenhang auf die Tatsache, dass auch schon Tolkien seine Anregungen für die Figur des Gandalf klassischen Odinsdarstellungen entnommen habe, was in weiterer Folge die Ähnlichkeit zwischen dem Madsenschen Odin (Abb. 8) und dem Tolkienschen Gandalf erklären würde.¹²²

2.5.3.2. *Frigg* (anord. *Frigg*)

Odins Frau Frigg verkörpert im Comic die Stimme der Vernunft. Madsen und Kure gehen von folgender Charakterisierung aus: „Den vise gudinde. Frigg kender jordens hemmeligheder, gennemskuer alt og kan se konsekvenserne af guders og menneskers handlinger frem i tiden.“¹²³

Ihre Rezeption fällt nicht so ausführlich aus wie die des Odin. Balder ist Friggs und Odins Sohn. Als Charaktereigenschaften können Weisheit, Vernunft, Erdgebundenheit und mentale Stärke angeführt werden.

Optisch erscheint Odins Frau als unscheinbare Gestalt mit teils maskulinen Zügen und langem schwarzem Haar (Abb. 9); später vermehrt mit Kopfbedeckung (Abb. 11) in Anlehnung an die klassische Abbildung Friggs, wie z.B. jene von Fredrik Sander (Abb. 10).

¹²¹ Vgl. Interview mit Henning Kure, Anhang.S. 229.

¹²² Vgl. Interview mit Henning Kure, Anhang.S. 229.

¹²³ Vgl. Hvem er hvem af de nordiske guder? (Online im Internet: URL <http://www.petermadsen.info.dk> [Stand 9.8.2008])



Abb.9: V1 – Frigg



Abb.10: Frigg. Fredrik Sander, 1893¹²⁴



Abb.11: V13 – Frigg

Da Frigg erst in V13: *Balladen om Balder* ein Kopftuch trägt, wo es um den Tod desselben geht, lässt vermuten, dass die Comicautoren auf die Tatsache anspielen, dass Balders Frau Nanna bei Snorri – nach ihrem und Balders Tod – Frigg ein Kopftuch aus der Hel zukommen lässt.¹²⁵

2.5.3.3. Thor (anord. Þórr)

”Gudernes styrke, kraftfuld som den torden, han frembringer med sin hammer, Mjølner. Thor beskytter guder og mennesker mod jætterne.“¹²⁶

Der Donnergott und Sohn des Odin erscheint im Comic als rothaariges Kraftpaket mit den Attributen Mjølner, Eisenhandschuh und Kraftgürtel. Er lässt sich sehr leicht provozieren und aufgrund mangelnder Intelligenz leicht hinters Licht führen. Zu seinen Charaktereigenschaften im Comic zählen Jähzorn, Mut und Raserei, aber auch Liebe zu seiner Frau Sif und den gemeinsamen Kindern Mode und Thrud. Besondere physische Eigenschaften erlangt Thor durch seinen Hammer und den Kraftgürtel. Seine Kleidung besteht aus einem Paar brauner Hosen und einem auffällig grünen Hemd, das die

¹²⁴ Bildquelle: Projekt Runeberg: Eddan – De nordiska guda – och håltesångerna. (Online im Internet: URL <http://runeberg.org/eddan/se-03.html> [Stand 9.8.2008])

¹²⁵ *Baldr [...] toc hringinn Dravpni ok sendi Oðni til minia, en Nana sendi Frig ripti ok en fleiri gíafar, Fvlló fingrgvll.* Vgl. SnE Gylf. 34. Vgl. Edda Snorra Surlussonar. ed. Finnur Jónsson. København: Gyldendal, 1931. S. 67.

¹²⁶ Vgl. Hvem er hvem af de nordiske guder? (Online im Internet: URL: <http://www.petermadsen.info.dk> [Stand: 9.8.2008])

Comicauteuren deshalb gewählt haben, „fordi den står visuelt flot til hans røde skæg, og fordi klare stærke farver passer til ham.“¹²⁷

Schon Henning Dahl Mikkelsen verwendete die Farben rot und grün für die Darstellung Thors in seinem Comic *De gamle guder* (1941-51).¹²⁸



Abb.12: V1 – Thor

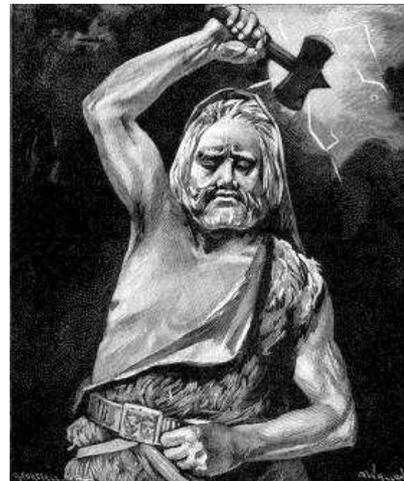


Abb.13: Thor. Fredrik Sander, 1893¹²⁹



Abb.14: V12 – Thor

Die optische Veränderung und Annäherung Thors an das klassische Thorbild sind besonders anhand der Darstellung der Frisur und des Bartes zu erkennen. Die anfangs eher strubbelige Mähne (Abb. 12) erscheint in späteren Zeichnungen Madsens als gleichmäßiger „Page“ mit homogenerer Bartmasse (Abb. 14), wie auch in der klassischen Darstellung Sanders (Abb. 13). In V14 erhält Thor einen neuen stufigen Kurzhaarschnitt.

Sanders Darstellung Thors zeigt sein Attribut, die Axt Mjöllnir, Madsens Thorshammer gleicht stilistisch vielmehr einem Amluettfund aus Bornholm, der sich im Dänischen Nationalmuseum in Kopenhagen befindet. Der Hammerfund besteht aus einem ca. 3 cm langen Silberamulett, das zwischen 800-1000 entstanden ist. Henning Kure betont, dass Peter Madsen sich oftmals Anregungen aus Museen holt und diese dann für seine Zwecke nutzt (vgl. auch die Darstellung des Webstuhls in V1. S. 16, der mittelalterlichen Schere in V10 oder Lokes Holzbett in V4. S. 22).

¹²⁷ Vgl. Interview mit Henning Kure. Anhang. S. 229.

¹²⁸ *De gamle guder* erschien als Zeitungsstrip in der Zeitschrift „Landet“ in den Jahren 1941-51. Quelle: Det Danske Tegneseriemuseet. (Online im Internet: URL http://www.tegneseriemuseet.dk/galleri/gal_mik.htm [Stand 9.8.2008])

¹²⁹ Bildquelle: Projekt Runeberg: Eddan – De nordiska guda – och håltesångerna. (Online im Internet: URL <http://runeberg.org/eddan/se-06.html> [Stand 9.8.2008])

2.5.3.4. *Sif* (anord. *Sif*)

Thors Frau Sif nimmt keine sehr bedeutende Rolle in den *Valhalla*-Comics ein, dennoch würde ihre Abwesenheit Chaos im nordischen Götterpantheon verursachen, ist sie doch für die Comicautoren neben Thors Frau „en slægtning til Moder Jord. Sif er grundlaget for det hele, gudinde for samhørighed og slægtskab, familiens beskytter.“¹³⁰

Sie organisiert das Geschehen in Bilskirner mit Hilfe der Diener Røskva und Tjalfe und präsentiert sich in der Rolle der Hausfrau und Mutter. Abgesehen von einem weicheren Zeichenstrich hat sich ihr Erscheinungsbild vom ersten bis zum aktuellen Album nicht sehr verändert. Charakteristische Merkmale sind ihre korpulente Statur und ihr langes goldblondes Haar. Dem Mythos um Sifs Haar widmet sich u.a. V10.

2.5.3.5. *Tyr* (anord. *Týr*)

Der Gott Tyr verkörpert als „gud for krig og redfærdighed“¹³¹ in *Valhalla* die Eigenschaften Mut, Tapferkeit, Ehre und Disziplin. Wie das literarische Vorbild hat auch sein Äquivalent im Comic (seit der Fesselung des Fenriswolfes in V1) nur mehr einen Arm. Trotz seiner Behinderung ist er stark und sieht sich oft in Auseinandersetzung mit Thor. Er ist für die Aufstellung des Enherjer-Heeres im Falle eines Angriffs durch die Riesen bzw. beim Untergang der Welt zuständig. Seine Riesenabstammung wird in V7 thematisiert und anhand seiner spitzen Ohren, die mit einer Veränderung der Frisur sichtbar werden, erkennbar. Symbolisch trägt er in V7 eine ↑-Rune an seinem Gewand (Abb. 17), weiters einen Umhang und das klassische Kettenhemd, das – abgesehen von der Einarmigkeit (eher Einhändigkeit, da der Unterarm noch zu sehen ist) – auch die einzige Gemeinsamkeit mit dem zum Vergleich abgebildeten Sanderschen Tyr darstellt (Abb. 16).

¹³⁰ Vgl. Hvem er hvem af de nordiske guder? (Online im Internet: URL [http:// www.petermadsen.info.dk](http://www.petermadsen.info.dk) [Stand: 9.8.2008])

¹³¹ ebd. [Stand: 9.8.2008]



Abb.15: V1 – Tyr



Abb.16: Tyr. Fredrik Sander, 1893.¹³²



Abb.17: V7 – Tyr

2.5.3.6. Loke (anord. Loki)

Die Figur des Loke in *Valhalla* ist ebenso ambivalent wie in der Eddadichtung und kann mittlerweile – neben Thor – als die wichtigste Person im Comic bezeichnet werden.¹³³ Der verschlagene Riesensohn, der bei den Asen lebt, wechselt die Seiten gerade so wie er es für seine Zwecke benötigt und begibt sich dadurch immer mehr in schwierige Situationen, die zum eigenen, aber auch zum Schaden der Asen ausfallen. Zur Figur des Loke äußerten sich die Comicautoren: "Loke er en slags satanskikkelse, og ham har vi villet gøre lidt mere sympatisk end som så. Vi har gjort ham til en djævetype, der er ret charmerende og egentlig mere en lidt ondskapsfuld spasmager."¹³⁴

Madsens und Kures Loke kann als verschlagen, redegewandt, charmant, intelligent, eitel, gut aussehend, witzig und spitzfindig bezeichnet werden. Er liebt es, mit getürkten Würfeln bzw. Runenstäbchen Wetten zu seinen Gunsten ausgehen zu lassen und seine Gegner mit rhetorischer Gewandtheit zu verwirren. Die Comicautoren wollten einen Charakter kreieren, der charmant und niederträchtig zugleich ist,¹³⁵ bei dem man sich nie sicher sein kann, ob man nun einen Freund in ihm sehen kann, oder einen Feind.¹³⁶

¹³² Bildquelle: Projekt Runeberg: Eddan – De nordiska guda – och håltesångerna. (Online im Internet: URL <http://runeberg.org/eddan/se-08.html> [Stand 9.8.2008])

¹³³ Vgl. dazu Christian Aarestrup, Rez. Balladen om Balder: Anmeldelse af Valhalla 13. Balladen om Balder. Seriejournalen, 12.9.2006. (Online im Internet: URL: http://www.seriejournalen.dk/tegneserie_indhold.asp?ID=2815 [Stand 9.8.2008])

¹³⁴ Vgl. Hvordan laver man en tegneserie. Undervisningsudgave: Valhalla 1: Ulven er løs. S. 60.

¹³⁵ ebd. S. 57.

¹³⁶ Vgl. Hvem er hvem af de nordiske guder? (Online im Internet: URL <http://www.petermadsen.info.dk> [Stand: 9.8.2008])



Abb. 18: V1 – Loke
Loke



Abb. 19: Loke. Fredrik Sander, 1893.¹³⁷



Abb. 20: V13 –

Sein infernales Äußeres entspricht grob dem des klassischen Schurken mit schwarzem Haar und Bart und erweckt Assoziationen zu Al Pacino in diversen Filmen (Abb. 18 und 20). Tatsächlich nahm Madsen Anleihen an den Gesichtszügen einer anderen Berühmtheit: dem 39. Präsidenten der USA, Jimmy Carter.¹³⁸ Anhand einiger früher Skizzen Madsens, die zur Einsicht genommen wurden, kann man erkennen, dass Lokes Aussehen sich – schon bevor es zur Veröffentlichung von *Valhalla* kam – vom trollgestaltigen, charmelosen Wesen zum smarten Schurken entwickelt hatte.¹³⁹ Anleihen an der klassischen Lokedarstellung (hier jene von Fredrik Sander Abb. 19) könnten eventuell in Bezug auf die Kleidung, die dunkle Haarfarbe und das attraktive Gesicht vermutet werden. Auffällig sind auch der Umhang sowie die goldene Fibel, die sich sowohl im Comic als auch in Sanders Darstellung findet und eventuell Lokes Vorliebe für Gold symbolisieren soll. Auch sein Blutsbruder Odin ist begierig auf das edle Metall. Im Vergleich zu den übrigen Asen ist Loke, neben Odin, der einzige männliche *Valhalla*-Protagonist, der Wert auf Schmuck und Schmuckgegenstände an seiner Kleidung legt; neben der Goldfibel trägt er auch Ringe und Armreife und entspricht

¹³⁷ Bildquelle: Projekt Runeberg: Eddan – De nordiska guda – och håltesångerna. (Online im Internet: URL <http://runeberg.org/eddan/se-08.html> [Stand 9.8.2008])

¹³⁸ Vgl. Vraa, Søren: Fra Skriiitsj til Peter Madsen – en rejse fra Helvede til Himlen. Artikel in *Nørd Nyt*, 22. Sept. 1998. (Online im Internet: URL http://home.worldonline.dk/troels_k/nn/nerdnyt/07/madsen.htm [Stand: 9.8.2008])

¹³⁹ Vgl. Personengalerie in: *Hvordan laver man en tegneserie*. Undervisningsudgave: *Valhalla 1: Ulven er løs*. Interpresse, København, 1984. S. 56. Der Charakter wurde aufgrund von Henning Kures Ansicht, dass Loke nicht bloß ein böser Schurke, sondern auch ein gewiefter und charmanter Fuchs sein sollte, geändert.

damit ganz dem literarischen Vorbild des Loki als goldgierigem Schurken. Odins Gier nach Gold bezieht sich eher auf seinen Wert als Zahlungsmittel und seine Machtsymbolik.

Lokis Stellung als *parens monstrorum*, die er in der Mythologie einnimmt, wird im Comic dahingehend übernommen, dass Loke als Vater Hels (V13) und Mutter Sleipners (V14) dargestellt wird. Die Möglichkeit einer Geschlechtsunabhängigen Gestalt wird somit eingeräumt. Seine Verwandtschaft zur Midgardschlange und zum Fenriswolf wird nicht thematisiert. Wenn man jedoch bedenkt, dass Band 15 noch in Arbeit ist und das Thema Ragnarök sein wird, mag vielleicht die eine oder andere Anspielung in dieser Beziehung zu erwarten sein.

2.5.3.7. Balder (anord. *Baldr*)

Balder, „den gode gud“,¹⁴⁰ verkörpert das Makellose, Ritterhafte, Schöne und Helle und wird in *Valhalla* von allen geliebt. Der Charakter kann als passiv und wenig komplex beschrieben werden und das, obwohl ihm und seinem Tod der gesamte Band 13 gewidmet ist. Wie im literarischen Vorbild, der Edda und dem Eddalied Baldrs Draumar, weiß man auch in *Valhalla* um Balders Schicksal und die Wichtigkeit seiner Anwesenheit bis zum Weltuntergang – was im Comic auch seine einzige Bestimmung und Daseinsberechtigung zu sein scheint. Solange Balder lebt, ist die Welt in Ordnung.

Seine optische Erscheinung passt sich jener seines milden und höflichen Wesens an und ist die eines blonden, blauäugigen Jünglings (fast Höflings) ohne Bart und mit perfekten Proportionen.

2.5.3.8. Høder (anord. *Hqðr*)

Ähnlich wie bei Balder¹⁴¹ verhält es sich mit seinem blinden Zwillingsbruder Høder. Seine Anwesenheit im Comic ist nur in Bezug auf die Geschichte um Balders Tod relevant (V13). Charakteristisch für Høder sind sein Stolz und seine Fähigkeit sich, trotz Blindheit, gekonnt mit dem Stock zu verteidigen.

¹⁴⁰ Vgl. Hvem er hvem af de nordiske guder? (Online im Internet: URL <http://www.petermadsen.info.dk> [Stand: 9.8.2008])

¹⁴¹ Vgl. „Tvillingene er ret kedsommelige skabelonfigurer ... ” Vgl. Christian Aarestrup, Rez. Balladen om Balder. Anmeldelse af Valhalla 13: Balladen om Balder. Seriejournalen, 12.9.2006. (Online im Internet: URL http://www.seriejournalen.dk/tegnserie_indhold.asp?ID=2815 [Stand 9.8.2008])

2.5.3.9. Freja (anord. Freyja)

Die mythologische Figur der Freja wird in *Valhalla* in Form einer überaus attraktiven, blonden und wohlproportionierten jungen Frau adaptiert, die für Verführung, Liebe und Sexualität, aber auch für die Unschuld und Reinheit von Gefühlen steht. Ihr Auftreten beschreibt Bek-Pedersen als "seksuelt meget friggjort, lidt af en strid rappenskralde, men somme tider også meget piget og uskyldig."¹⁴²

Beweisführend dazu stehen Frejas Nacktheit (in V2 und V8) sowie im Comictext angedeutete erotische Verbindungen mit Odin und anderen Männern, neben Freja als unschuldigem Mädchen, das seinem Vater Njord zum Gehorsam verpflichtet ist (V6). Ihre Heimat ist Folkvang und ihre Charaktereigenschaften sind Unabhängigkeit, Zauberkunst und Verführungskunst. Als Attribute sind das Brisingamen (anord. *brisingamen*), magische Verkleidungen (z.B. *fugleham* ‚Vogelgewand‘, *hesteham* ‚Pferdegewand‘) sowie der Wagen mit dem Katzengespann zu nennen.

2.5.3.10. Frej (anord. Freyr)

Frej ist Gott der Fruchtbarkeit und Frejas Bruder. Beide entstammen sie dem Geschlecht der Wanen, erlangen jedoch von Odin – nach dem Geiselaustausch zum Zwecke der Friedenssicherung nach dem Krieg zwischen Asen und Wanen – den Asenstatus. Die Comicautoren sehen in ihrem Frej den Herren über „vækst, grokraft og frugtbarhed. Frej stimulerer avlen hos folk og fæ, han gøder jorden og afgør høstens udbytte. Gud for rigdom og magt.“¹⁴³

Optisch auffällig sind seine dickliche Statur und seine Knollnase. Er ist dafür verantwortlich, dass alles wächst und gedeiht. Seine Eigenschaften sind die Liebe zu Speis und Trank, Verlässlichkeit und Warmherzigkeit; seine Attribute sind sein magisches Schwert, das Schiff Skidbladner und der Eber Gyldenbørste. Die beiden letztgenannten erhielt er als Geschenk vom Zwerg Brok in V10.

¹⁴² Vgl. Bek-Pedersen, Karen: *Valhalla – den ægte vare?* S. 171.

¹⁴³ Vgl. *Hvem er hvem af de nordiske guder?* (Online im Internet: URL [http:// www.petermadsen.info.dk](http://www.petermadsen.info.dk) [Stand: 9.8.2008])

2.5.3.11. *Njord* (anord. *Njǫrðr*)

Njord präsentiert sich als Schutzgott für maritime Angelegenheiten. Sein Hof liegt weit abgeschieden, heißt Noatun und ähnelt einem Leuchtturm. Seinen ersten Auftritt hat er erst in V2 als die Asen gezwungen sind, ihn bezüglich seiner widerspenstigen Tochter Freja hinzu zu ziehen. Sein Äußeres in V2 entspricht eher dem kauzigen Auftreten einer alten Sturmkrähe mit grauer Wallemähne, langem Haupthaar und spitzer Nase. Ab V6 erscheint er mit braunem Haar und weicheren Gesichtszügen. Ob diese Verjüngung mit den goldenen Äpfel Iduns in Zusammenhang steht, bleibt an dieser Stelle ungeklärt.

2.5.3.12. *Idun und Brage* (anord. *Iðunn, Bragi*)

Idun, die Wächterin der goldenen Äpfel, die den Asen ihre Jugend erhalten, und Brage, der Gott der Dichtkunst sind im *Valhalla*-Universum stets als Duo vertreten. Sie lieben einander so sehr und wollen sich nicht für eine Sekunde trennen. Idun erscheint in elfenhafter, zierlicher Gestalt und erinnert an die Freyja-Darstellung John Bauers. Ihr Gatte Brage erscheint als schwächlicher, schöngestiger Künstler. Seine Fähigkeit als Skalde stößt bei den übrigen Asen auf keine besondere Aufmerksamkeit. Der verkannte Künstler erinnert an den gallischen Troubadix der *Asterix*-Reihe, zu der bereits im Rahmen der Genrezuordnung *Valhallas* Vergleiche gezogen wurden.

Idun und Brage erfahren keine nennenswerten Entwicklungen innerhalb des Comics.

2.5.3.13. *Heimdall* (anord. *Heimdallr*)

Heimdall bezieht den Posten bei der Regenbogenbrücke Bifrost (anord. *bifrøst*) und hat die Aufgabe, das Gjaldernhorn (anord. *Gjallarhorn*) zu blasen, sollten die Riesen sich Asgård nähern. Aufgrund seines sanften und leicht ängstlichen Gemüts wird er in V8 „DEN HVIDE AS“ genannt,¹⁴⁴ worauf bereits in V1 in Bezug auf den Fenriswolf angespielt wird. Heimdall wird ganz blass (hvid) im Gesicht aus Angst vor dem Wolf. Seine rundliche Statur und sein abgeschiedener „Arbeitsplatz“, die Himmelsburg (anord. *himinbjörg*), der immer wieder Assoziationen mit dem dänischen Ausflugsziel Himmelbjerget¹⁴⁵ ausgesetzt ist, tragen zur stereotypen Darstellung des untätigen Beamten bei. Verstärkt wird dieser Eindruck auch durch Heimdals Sprache, die sehr an die Wiedergabe von Paragraphen erinnert (V8). Seine

¹⁴⁴ Vgl. V8. S. 9.

¹⁴⁵ In Heimdals Zimmer findet sich beispielsweise ein Stock mit der Aufschrift „HILSEN FRA HIMMELBJERGET“ in Anlehnung an die Souvenirläden dieser dänischen Touristenattraktion. Vgl. V3. S. 19.

Attribute sind sein außergewöhnliches Gehör sowie sein besonderer Weitblick, die ihm im Kampf mit Loke um das Brisingamen (V8) zugute kommen.

2.5.4. Gegner und Chaosmächte im *Valhalla*-Zyklus

Den Asen stellen sich neben zahlreichen namenlosen Riesen folgende Gegner und Chaosmächte entgegen: Freniswolf (V1) (anord. *Fenrisúlf*), Midgardschlange (V5 und V7) (anord. *Jǫrmungandr* oder *ǫrm*), Trym (V2) (anord. *Þrymr*), Udgårdsloke (V5) (anord. *Útgardaloki*), Skrymer (V5) (anord. *Skrýmir*), Elle (V5) (anord. *Elli*), Tjasse (V6) (anord. *Þjazi*), Hymer (V7) (anord. *Hymir*), Rungner und Møkkurkalfe (V9) (anord. *Hrungnir*, *Møkkurkálfi*), Fjalar und Galar (V11) (anord. *Fjallarr*, *Galarr*), Suttung und Bauge (V11) (anord. *Suttungr*, *Baugi*), Geirrød und seine Riesentöchter Gjalp und Greip (V12) (anord. *Geirrǫðr*, *Gjálp*, *Greip*), Hel und Nidhøg (V13) (anord. *Hel*, *Níðhöggr*) und der Riese Gymer (V14) (anord. *Gymir*).

2.5.5. Mythologische Nebencharaktere im *Valhalla*-Zyklus

Røskva (anord. *Røskva*), Tjalfe (anord. *Þjálfi*), Mimer (anord. *Mímir*), Brok (anord. *Brokkr*), Sindre (anord. *Sindri*), Vile (anord. *Vili*), Vé (anord. *Vé*), Verdande (anord. *Verdandi*), Skuld (anord. *Skuld*), Urd (anord. *Urðr*), Mode (anord. *Móði*), Trud (anord. *Þrúðr*), Skade (anord. *Skaði*), Magne (anord. *Magni*), Ivalde und Söhne (anord. *Ívaldi*), Gunlød (anord. *Gunnlǫð*), Kvaser (anord. *Kvasir*), Nerthus (germ. *Nerthus*), Høner (anord. *Hæmir*), Vidar (anord. *Víðarr*).

2.6. Technik

Der Arbeitsaufwand, der für die Produktion einer einzigen Comicseite entsteht, macht es notwendig eine Arbeitstechnik anzuwenden, die den Arbeitsprozess vereinfacht bzw. präzisiert. Folgende Schritte sind für die Produktion eines Comic notwendig: 1. die Idee, 2.

die Synopsis, 3. das Manuskript, 4. die Zeichnung, 5. die Kolorierung, 6. das Lettering und 7. der Druck.¹⁴⁶

Die Idee einen Mythos in Comicformat zu adaptieren, führt unmittelbar zu einem ersten Umriss der Erzählung, der Synopsis. Sie dient dazu, das übrige Team über das Vorhaben zu informieren. Das Manuskript wird erst nach der Abklärung mit den Mitwirkenden verfasst und kann formal mit einem Filmdrehbuch verglichen werden. In ihm finden sich Beschreibungen der Charaktere, der Schauplätze, sowie der Stimmungen und einzelnen Handlungen. Nach dem Manuskript folgen die Zeichnungen sowie die Kolorierung und das Lettering, bevor die fertige Comicseite in den Druck gehen kann.

2.6.1. Zeichentechnik und Farbgebung

Am Beginn einer *Valhalla*-Seite steht das storyboard, bestehend aus einigen Skizzen, die erst innerhalb der Seite platziert werden müssen. Der nächste Schritt ist die Übertragung des storyboards mit Hilfe eines Lichttisches auf eine transparente Folie, die später über die kolorierte Seite gelegt werden kann. Madsen verwendet für die Reinzeichnungen der schwarzen Konturen hauptsächlich Pinsel und Tuschestifte. Mit Buntstiften werden einige Akzente gesetzt und die Farbgebung mit dem Koloristen besprochen. Vor dem Kolorieren werden maßstabgetreue Kopien der Reinzeichnung angelegt, um bei Farbexperimenten flexibler sein zu können. Die Kolorierung erfolgt mit Pinsel und gouache-Farben sowie mit Wasserfarben, Acryl, Aquarell oder Sonstigem, wobei die farbliche Kohärenz einer Seite mit den folgenden nicht aus den Augen gelassen werden darf. Am Ende werden die Sprechblasen, sollten sie ungewollt Farbe abbekommen haben, mit Chlor gebleicht und für das Lettering vorbereitet.¹⁴⁷

2.6.2. Das Lettering – Die Schrift

Die Reinschrift bzw. Schriftsetzung des Comictextes in Sprech- und Denkblasen (sowie bei Inserts) nennt sich Lettering und referiert augenscheinlich auf das englische Wort *letter* für

¹⁴⁶ Vgl. The Process: Onlinedarstellung des Arbeitsprozesses. (Online im Internet: URL <http://www.valhalla-comics.dk/index.html> [Stand 9.8.2008])

¹⁴⁷ ebd. [Stand 9.8.2008]

Buchstabe. Das Setzen der Zeichen muss so erfolgen, dass eine Harmonie zwischen Bild und Text gegeben ist und das Flair der Geschichte nicht negativ beeinflusst wird. Nach einer Ära des Maschinenletterings in den 1970er Jahren,¹⁴⁸ das sich nicht zuletzt aufgrund des Aufkeimens neuer Technologien durchsetzte, wegen seiner großen Distanz zu graphischer Harmonie aus heutiger Sicht jedoch untragbar wäre, spielen Lesbarkeit, Lesefluss und graphische Ausgewogenheit in Bezug auf die angrenzenden Bilder für die Macher aktueller Comics zunehmend eine bedeutendere Rolle. Die Form des Schriftsatzes muss nicht nur auf das Bild abgestimmt sein, sondern beeinflusst durch Variationen wie Versalien oder Fettschrift den Sprachrhythmus der Comicprotagonisten sowie auch das Leseverhalten des Lesers der diesen Rhythmus adaptiert.

2.6.2.1. Digitales und analoges Lettering

Das Lettering für die dänischen *Valhalla*-Ausgaben, das mit einigen wenigen Ausnahmen (vgl. *Tabelle 2*) durchgehend in Versalien gesetzt ist, wird vom Zeichner Peter Madsen per Hand (analog) durchgeführt,¹⁴⁹ was arbeitstechnisch zwar aufwendiger ist als der Einsatz eines digitalen Schriftsatzes, das Gesamterscheinungsbild jedoch lebendiger macht. Digitales Lettering bringt abgesehen von einer erheblichen Arbeitersparnis für den Letterer und ökonomischeren Bedingungen bei Übersetzungen internationaler – und große Auflagen rechtfertigender kommerzieller – Comics (vgl. Disney Taschenbücher) auch eine gewisse Unflexibilität im Schriftsatz mit sich. Onomatopöien und Inserts sind digital schwieriger zu setzen, zum einen aufgrund eines limitierten Spektrums digitalisierter Schriftzeichen, zum anderen aufgrund von „pixligen“ Unschärfen. Dennoch geht der aktuelle Trend bei Comictext-Übersetzungen in Richtung Digitalisierung.¹⁵⁰ Das aufwendigere analoge Lettering stellt die Ausnahme dar und ist oftmals eine Art ideologisches Fossil oder Ausdruck der Comic-Künstler und ihrer Überzeugungen.

2.6.2.2. Verwendete Schrifttypen innerhalb der Sprechblasen

Die in *Valhalla* verwendeten Schrifttypen innerhalb der Sprechblasen sind in vier Kategorien einzuteilen: Versalien, Groß- und Kleinschreibung, stilisierte Runen sowie Fraktur. Die

¹⁴⁸ Vgl. Ihme, Burkhard: Lettering: Die Schrift zum Bild. Die „Schreiber“ im Interview“. In: Comic!-Jahrbuch 2004. (2003). S. 148-166.

¹⁴⁹ Analoges Lettering findet z.B. prominente Vertretung in den Werken Will Eisners und Art Spiegelmanns, das laut Ihme, gleichzusetzen sei mit der Handschrift des Zeichners. Vgl. Burkard Ihme: Lettering: Die Schrift zum Bild. S. 148.

¹⁵⁰ ebd. S. 148.

Schriftsetzung in Versalien stellt (in Fett und Normalschrift sowie in verschiedenen Schriftgraden) die Standardschrift dar, von der es drei Abweichungen zur Hervorhebung oder humoristischen Kennzeichnung, gibt:

- Die *Groß- und Kleinschreibung* („Heinzelmännchenschrift“) findet sich nicht in jedem *Valhalla*-Album. (vgl. *Tabelle 2*) Madsen verwendet sie vor allem für die Sprache „niederer Figuren“ (v.a. Tiere und zum Leben erweckte Gegenstände und Handlungszeichen, wie z.B. Schachfiguren), deren eigene Sprache durch eine veränderte Schrift kenntlich gemacht werden soll. Ihre Aufgabe ist es, die Aufmerksamkeit der Leser auf subtile Witze zu lenken, die durch bloßes Verkleinern der Standardschrift eventuell leicht überlesen werden könnten. Sie dient auch zur Kennzeichnung der veränderten Stimme Lokes in seinen zahlreichen Gestalten. Primäres Ziel ist die Hervorhebung von Fremdartigem.

- Die Verwendung *stilisierter Runen* innerhalb der Sprechblasen findet sich in V12 (P12, S.10; P1, S.11; P1 und 6, S.18) und soll die magische Kraft der Worte (Zaubersprüche) symbolisieren, die König Geirrød gegen Loke und Odin anwendet um ihren wahren Namen zu erfahren und somit Macht über sie zu erlangen.

- Die *Fraktur* kommt nur in V8 (P1, S. 37) vor und soll Lokes bedrohliche Stimme und seine Erscheinung in Drachengestalt verstärken.

Tabelle 2: Tabellarische Übersicht über die Verwendung der Groß- und Kleinschreibung innerhalb der Sprechblasen

Folgende Tabelle zeigt eine vollständige Übersicht über die Verwendung der Groß- und Kleinschreibung samt der dazugehörigen Kontexte, der Panelnummerierungen (P) und der Seitenzahlen in einer tabellarischen Aufzählung unter den jeweiligen übergeordneten *Valhalla*-Alben.

	V1	V7	V8	V10	V11	V13
Kontext	Konversation von Odins Schachfiguren.	Konversation der Ratten.	Loke in verschiedenen Verkleidungen.	Loke in einer Floh-Verkleidung.	Hahnenkampf. Konversation der Mäuse.	Loke in Verkleidung der Norne (Tak).
Panel/ Seitenzahl	P2,3,9,10,12. Seite 25	P7. Seite 22	P3,4,7,12,14. Seite 30 P1,2,3,4,7,8. Seite 31 P1,5,7,11. Seite 32 P4,5,7. Seite 35 P4,7. Seite 36 P4,5,7. Seite 38 P1,3,8,9,10,11. Seite 39	P10. Seite 28 P1,7,9. Seite 29 P4,6,7. Seite 30	P2,6. Seite 16 P5. Seite 32	P1,2,4,5,6,7,8, 10,11,12. Seite 35 P5,6,7,8,12,13, 14. Seite 36 P3,4,13,14. Seite 37

2.6.2.3. Verwendete Schrifttypen außerhalb der Sprechblasen – Runen

Runen und stilisierte Runen in *Valhalla* sind Schrifttypen, die direkt ins Bild integriert sind,¹⁵¹ streng genommen als Teil des Bildes zu werten sind, und im Grunde wie Inserts behandelt werden müssten. Im Gegensatz zu in Versalien gehaltenen Onomatopöien außerhalb der Sprechblasen, die erst nach Fertigstellung des Bildes – zusammen mit dem Sprechblasentext – anhand einer Folie über das Bild gelegt werden, entstehen die Runen direkt am Zeichenbrett.

Als Teil des Bildes, dem sie angehören, finden sie, anders als Onomatopöien, auch keine Übersetzung in den anderssprachigen *Valhalla*-Alben. Wegen dieses Bild-Textcharakters können sie – als unveränderlicher Teil des Bildes, in das sie integriert wurden – für die Belange meiner Erläuterungen zum Thema Schriftsetzung und Erscheinungsbild des Textes in diesem Unterkapitel nur mit einem Augenzwinkern aufgenommen werden. Da aber die durch die Runen an den Leser übermittelte Aussage sich von einer reinen Bildaussage unterscheidet (immerhin verbirgt sich dahinter eine Textbotschaft oder Information), ist die Behandlung der Runen innerhalb dieses Kapitels legitim.

¹⁵¹ Ausnahme bildet die bereits erwähnte Verwendung stilisierter Runen in den Sprechblasen Geirrøds in V12.

- Historische Runen: Die Runen in *Valhalla* finden vor allem Verwendung bei der Kennzeichnung von Gegenständen (Metfass in V11, Türbogen in V4, Waffenkammer in V9, Metall in V10 oder Boot in V12), sind aber auch als Beschriftung von Wegweisern (Asgård in V3 und V10) sowie Namensinschriften (Ivalde und Loke in V10) und Mitteilungen (Lokes Versprechen V10, Brief an die Asen und Mitteilung an die Zwerge sowie Kreditverweigerung in V11) in Gebrauch. Bei den gezeichneten Inschriftenträgern handelt es sich um feste Materialien, die Madsen in seinen Zeichnungen für die Platzierung der Runen ausgewählt hat, allen voran Holz (Boot, Holztür, Metfass, usw.), gefolgt von Runenstäbchen (aus Knochen oder Holz), Metall (Gold, Eisen), Stein (Wegweiser an Felsen) sowie Textilien (Tyr's Hemd). Diese Reihung entspricht auch der tatsächlichen Häufigkeit der Anwendung in *Valhalla*.

Festzustellen ist, dass drei verschiedene Runenalphabete zur Anwendung kommen, deren Zeichen die Comicautoren oft miteinander vermischt, bzw. bei Bedarf scheinbar ohne Berücksichtigung ihrer zeitlichen und geografischen Entstehung und Verwendung sowie historischer Korrespondenz miteinander, herangezogen zu haben scheinen. Hier handelt es sich um die skandinavischen Runen des älteren *futhark* (bis ca. 700), des jüngeren *futhark* (ab ca. 700) sowie um die durch den Einfluss der lateinischen Schrift im Mittelalter entstandenen punktierten Runen des jüngeren *futhark*, deren Zeichen jeweils einem Buchstaben des lateinischen Alphabets zugeordnet und diesem mittels Punkten angepasst wurden.¹⁵² Erste Belege für die Verwendung punktierter Runen finden sich zum Beispiel auf den drei Steinen von Haiðaby, deren Datierung gemäß Düwel¹⁵³ gegen Ende des 10. Jahrhunderts ausfällt.

Die Runen in *Valhalla* scheinen eine ähnliche Entwicklung durchgemacht zu haben. Wie man anhand der *Tabelle 3* sehen kann, folgt die Weiterentwicklung bzw. die Veränderung der Runen im Comic grob dem tatsächlichen historischen Verlauf. Werden beispielsweise in V3 und V4 noch Runen aus dem älteren und jüngeren *futhark* verwendet, so kommen ab V9 ausschließlich Runen des mittelalterlichen punktierten Runenalphabets zur Anwendung.

¹⁵² Beispiel: Alphabetsteine von Øster Marie, Bornholm, Dänemark.

¹⁵³ Vgl. Düwel, Klaus: Runenkunde. Stuttgart/Weimar: Verlag Metzler, ³2001. S. 93.

- Stilisierte Runen: Neben Runenformen mit historischem Hintergrund finden sich in den *Valhalla*-Comics auch zahlreiche runenähnliche Zeichen,¹⁵⁴ die durch ihr „runeskes“ Erscheinungsbild auf den ersten Blick zwar wie Runen wirken, in Wahrheit jedoch als alphabetisierte Runen bzw. runeskes Alphabet zu lesen sind. Das erste Mal findet diese Schriftform Verwendung in V1, wo eine Wache beim Eingang nach Valhalla die „Gästeliste“ durchgeht. Wer aufmerksam liest, findet die Namen der Comicmacher: HANS RA[nke], PETER MA[dsen], HENNING K[ure].¹⁵⁵ In V7 findet sich ein Informationsschild vor einer Raststätte das besagt: EGILS STALD. PASNING AF HESTE OG TRÆKOKSER – OG GEDER! UDGÅRDS BESTE DØGN PARKERING.¹⁵⁶ Wie die Botschaft bereits sagt, spielt diese Szene in Udgård und ist Teil von Thors, Tyrns und Heimdals Reise zu Hymer sowie von Thors Kampf mit der Midgardschlange. Bevor sie ihre Abenteuer beginnen, stellen sie Thors Ziegenböcke bei Egil unter.

Dies sind nur zwei Beispiele unter vielen. Hier aus dem Kontext gerissen verlieren sie den Witz, der ihnen oft zugrunde liegt.

Durch die kantige Form, das Aussparen von Rundungen und der durchgehenden Schreibweise in Versalien wird beim (v.a. unkundigen) Leser der Eindruck erweckt, Runen lesen zu können. Die vermittelten Informationen sind meist ins Bild insertiert, fast könnte man sagen im Bild „versteckt“ und beschränken sich auf Beiläufiges, Nebensächliches und für die Handlung Unwesentliches. Im Leser wird aber unweigerlich das spannende Gefühl erweckt einer Sprache oder Schrift mächtig zu sein, die sonst allein die *Valhalla*-Protagonisten beherrschen.

Verwendung findet diese Schrift beispielsweise bei der Beschriftung von Portalen (vgl. Eingang zum Hof Tryms in V2 oder Eingang nach Asgård in V6. S. 15, P11), bei der Kennzeichnung von Nahrungsmittelbehältern (vgl. Tryms Riesenküche in V2. S. 33, P1), bei der Beschriftung von diversen Gegenständen (vgl. Kleidertruhe in V3. S. 9, P12), magischen Mittelchen (vgl. Regal in V6. S. 30, P6 oder Hymirs Krug in V7. S. 31, P1 und 10) oder Warnschildern (V7. S. 20, P1).

¹⁵⁴ Ausgaben, die stilisierte Runen beinhalten sind: V1, V2, V3, V6, V7, V8, V9, V12 und V13. Am häufigsten in V7: Ormen i dybet, gefolgt von V2: Thors brudefærd und V3: Odins væddemål, sowie V9: Den store udfordring.

¹⁵⁵ Vgl. V1. S. 21.

¹⁵⁶ Vgl. V7. S. 15. Die Erwähnung des Namens Egil bezieht sich auf den Riesen Egill aus der Hymiskviða (Hym. 7) bei dem Þórr seine Böcke unterstellt.

Tabelle 3: Tabellarische Übersicht über die Verwendung von Runen in den einzelnen Valhalla-Alben

Folgende Tabelle zeigt eine komplette Übersicht über die verwendeten historischen Runen in den einzelnen *Valhalla*-Alben sowie ihre Transliteration, Übertragung in lateinische Kleinbuchstaben und ndän. Übersetzung in eckigen Klammern. Zum Zweck der Vollständigkeit und der Möglichkeit des gezielten Nachschlagens finden sich auch Angaben zu Seiten- (S) und Panelzahl (P).

<i>Valhalla</i> -Album	Runen	Übertragung in lat. Kleinbuchstaben [ndän. Übersetzung]. Seite, Panel.
V3	ƒƒƒƒƒƒ†	askaart [Asgård]. S. 50, P1.
V4	𐌺𐌹𐌿𐌿 : 𐌺𐌹𐌿𐌿 : ƒƒ𐌹𐌿𐌹𐌹𐌹 : 𐌺𐌹𐌿𐌿	uisem : uisem : ksaere : uisem [hjem hjem kjære hjem] S.8, P6; S.16, P8; S.18, P5;
V7	†	T [Tyr] S.8, P9; S.10, P9; S.12, P1+7; S.17, P1+4+5; S.20, P7; S.22, P1+7; S.24, P8; S.34, P4;
V9	ƒƒƒƒ†	waaben [våben] S.9, P13; S.14, P1;
V10	𐌺𐌹𐌿𐌹	ivalde [Ivalde] S.21, P8;
	𐌹† : ƒ†† : ƒ††† : *†† : †† : ƒ††††† : ƒ†† : *†††	iek : låke : låuer : her : at : skaffe : sef : haar [jeg Loke lover her at skaffe Sif hår] S. 17, P11;
	ƒƒ††††	asgaard [Asgård] S. 24, P1;
	ƒ††	låki [Loki] S.25, P8+8+10;
	ƒ†††	guld [guld] S.29, P8;
	[...] 𐌹†	[iæ] rn [jern] S.30, P5;

orientiert, erscheint *Valhalla* nach der Produktion des *Valhalla*-Films (1986) ab dem 5. Band als Autorencomic mit ganz individueller, visueller Gestaltung. Damit gehen auch die komplexere Ausarbeitung der Handlungsstränge durch Henning Kure, sowie ein engerer Bezug zu den Mythen in den Eddadichtungen einher.

Die theoretische Konzeption der Charaktere sowie ihre zeichnerische Umsetzung zeugen von intensiver Beschäftigung mit den Schilderungen in der Eddadichtung. Ein Vergleich von Madsens Asen mit klassischen Darstellungen der nordischen Götter Ende des 19. Jahrhunderts zeigt deren Relevanz, ebenso weist er jedoch auf die Tatsache hin, dass bestimmte Vorstellungen die Zeit überdauerten und von den Comicautoren bei der Rezeption bewusst oder unbewusst übernommen wurden. Vielleicht um die vom Verlag vorgeschriebene nordische Identität auszudrücken oder aber um den Eindruck von Authentizität zu erwecken?

Neben der Schriftsetzung in Versalien finden sich noch zahlreiche andere Textformate. Die Verwendung von historischen und stilisierten Runen vermittelt den Eindruck von Authentizität und gibt dem Leser das Gefühl, der Sprache und Schrift des *Valhalla*-Universums mächtig zu sein.

Der Comic als modernes Medium zur Darstellung alter Mythen erweist sich im Falle *Valhallas* als vielseitig. Information kann sowohl durch den Text als auch über das Bild erfolgen und öffnet damit neue Wege der Darstellung. In welchem Ausmaß altes Mythenmaterial im Comic „überlebt“ hat und mit welchen Abstrichen die Adaption erfolgte, soll in den folgenden Kapiteln dargestellt werden.

3. Die mythologischen Eddadichtungen und ihre Rezeption in der Comicliteratur

Dieses Kapitel wird sich mit der Edda im Allgemeinen – ihren Versionen und Handschriften – sowie mit der Charakteristik und Überlieferungssituation der für den weiteren Kontext relevanten Eddalieder, eddischen Liedern und *sagas* im Speziellen auseinander setzen. Anschließend folgt ein Überblick über die Rezeption bzw. Adaption mythologischer Eddastoffe in der Comicliteratur des 20. Jahrhunderts.

Vor allem im Hinblick auf Kapitel 4 sollen hier jene Quellen angeführt werden, die Peter Madsen und Henning Kure als Stoffgrundlage für *Valhalla* gedient haben; das grundlegende Verständnis von Mythos und Mythologie für den Kontext meiner Arbeit soll gleich zur Einleitung definiert werden.

Als Mythen bezeichnet man im Allgemeinen Geschichten über Götter oder Göttliches, die sich in einem undefinierbaren „Einst“ abgespielt haben. Der Mythos im Besonderen rankt sich um etwas Gegenwärtiges, das in ferner Vergangenheit begründet ist, dadurch nicht nachprüfbar ist und als Halbwahrheit über Jahrhunderte nach seiner Entstehung hinaus in den Köpfen der Menschen existieren kann. Der Mangel an Nachprüfbarkeit verleiht mythologischen Geschichten jene Flexibilität, die sie vor dem Vergessen bewahren kann. Mythos ist Variation wie Rezeption, beides ist mit Veränderung und Bewegung verbunden, abhängig von den Bedürfnissen und Wunschvorstellungen der Menschen, die ihn rezipieren. Bereits die mittelalterlichen Verfasser der heute erhaltenen Eddahandschriften (namentlich z.B. Snorri Sturluson) hatten es einerseits bereits mit Rezeptionsformen alter Mythen bzw. altnordischer Mythologie zu tun, andererseits fungierten sie selbst als *Autoren*, indem sie die ihnen (mündlich oder schriftlich) vorliegenden Geschichten veränderten, als *Kompilatoren* bzw. *Editoren*, indem sie diese in Themenkomplexe einbanden oder anderweitig editierten. An Überlieferung wahrer Historie ist bei Mythen meist nicht zu denken, was der Faszination am Mythos jedoch keinen Abbruch tut.

Die altnordische Mythologie soll für den Kontext meiner Studien im Sinne Simeks als „Gesamtheit der Glaubensvorstellungen des germanischen Heidentums“¹⁵⁷ verstanden werden. Im skandinavistischen Zusammenhang sind vor allem die Liederreda und die *Snorra*

¹⁵⁷ Vgl. Einleitung zur *Mythologie*: Simek, Rudolf: Lexikon der germanischen Mythologie. Stuttgart: Kröner, 1995. S. 5.

Edda nebst Snorris *Heimskringla*, Saxos *Gesta Danorum* und der *Sǫrla þáttr* der *Flateyjarbók* die Quellen, die den Stoff für Peter Madsens *Valhalla* lieferten. V3 stützt sich neben der Lieder- und der Prosaedda auf die *Ynglinga saga* (enthalten in Snorris *Heimskringla*) und die *Ragnars saga loðbrókar* (enthalten in einer Variante in Saxos *Gesta Danorum*); V7 greift neben der *Snorra Edda* auf den *Sǫrla Þáttr* aus der *Flateyjarbók* zurück und V13 bezieht seinen Stoff um Balders Tod aus dem Eddalied *Baldrs Draumar* sowie der Baldergeschichte aus Saxos *Gesta Danorum*. Um dem Thema des Hauptkapitels bzw. dem intertextuellen, bildlichen und narrativen Vergleich nichts vorweg zu nehmen, werden detaillierte Inhaltsangaben sowie Vergleiche der mittelalterlichen Quellen mit dem Comic vorerst unterlassen. Wie sich die mythologischen Stoffe in Madsens Comic eingliedern bzw. adaptiert werden, wird Aufschlüsselung in Kapitel 4 finden. Nun zu den Vorlagen.

3.1. Die Edda, Snorra Edda und diverse mittelalterliche Handschriften mit mythologischen Inhalten als Quellengrundlage für *Valhalla*.

Dem Sammlereifer einflussreicher Männer des 16./17. Jahrhundert und der Begeisterung mittelalterlicher Gelehrter Skandinaviens an den mythologischen Liedern ihrer Vorfahren (wie z.B. *Grímnismál* oder *Hávamál*) ist es zu verdanken, dass die heutige Eddaforschung auf eine beachtliche Anzahl von handschriftlichem Material, das sich mit der Mythologie der (vor-) völkerwanderungszeitlichen, germanischen Vorzeit (dem *heroic age*) beschäftigt, zurückgreifen kann. Unter zahlreichen *sögur* und mythologischen Einzelerzählungen stellen ohne Zweifel die Handschriften der Liederedda und der *Snorra Edda* die schriftlichen Hauptquellen der Forschung dar. Die Liederedda ist uns in zwei Haupthandschriften überliefert: im Codex Regius 2365, 4to (R) sowie im Fragment AM 748 I, 4to (A).

3.1.1. Der Codex Regius der Liederedda, Gks. 2365, 4to¹⁵⁸

Der wahrscheinlich um 1270 entstandene,¹⁵⁹ anonym verfasste, Codex Regius (R) – auch „ältere Edda“ oder Sæmundar Edda genannt – geriet während der Herrschaft des sammeleifrigen Königs Frederik III. von Dänemark im 17. Jahrhundert ins Archiv der königlichen Bibliothek Kopenhagen, wurde jedoch 1971 dem isländischen Staat zurück gegeben und befindet sich nun im Stofnun Árna Magnússonar, dem isländischen Handschrifteninstitut, in Reykjavík. Die Handschrift besteht aus 45 Blättern in 6 Lagen, die sich in Leder gebunden, mit Goldprägung versehen, in einem Format von 19,4 x 13,4cm bzw. 19 x 13cm präsentiert. Vers und Prosa wechseln einander ab, ohne sich jedoch im Text abzuheben. Beide Hauptmetren der Eddadichtung – *ljóðaháttur* und *fornyrðislag* – finden Anwendung in den einzelnen Liedern, deren Alter divergiert. Die Datierung von R um 1270 kann also nur als zeitliche Orientierung dienen und muss für jedes Lied gesondert betrachtet werden. Als Hilfe bei der Datierung einzelner Eddalieder dienen oftmals Belege von außen: Runeninschriften, die orthographische Informationen liefern können, welche Vergleiche mit den Handschriften ermöglichen und gegebenenfalls Rückschlüsse auf das Alter zulassen.¹⁶⁰

Hypothesen über die Etymologie des Namens *edda*, der erstmalig die Selbstbezeichnung des Codex' Uspaliensis der *Snorra Edda* darstellt und sich nicht in R selbst findet, stützen sich bis heute auf Vermutungen.¹⁶¹ Man geht davon aus, dass die Handschrift von einem einzigen Schreiber stammt,¹⁶² dem vermutlich bereits eine schriftliche Vorlage zur Verfügung stand. Gustaf Lindblad geht aus paläographischen und orthographischen Gründen sogar von zwei Vorlagen – einer mythologischen und einer heroischen – aus,¹⁶³ die ursprünglich eigenständige Sammlungen dargestellt haben und in R zusammengeführt worden seien. Die Existenz dieser zwei Vorstufen bleibt, aus Mangel an Beweisen, jedoch bloße Möglichkeit.

¹⁵⁸ Vgl. Schier, Kurt: Edda, Ältere. In: RGA VI (1986). S. 355-394.

¹⁵⁹ Vgl. Lindblad, Gustaf: Studier i Codex regius af Äldre Eddan (= Lundastudier i nordisk språkvetenskap 10; Lund 1954). Der Codex Regius ist vermutlich um 1270 entstanden (S. 7), frühestens jedoch um 1240 (S. 276). ebd. Zum Problem der Datierung von R. S. 233 f.

¹⁶⁰ Vgl. Kristjánsson, Jónas: Eddas und Sagas: Die mittelalterliche Literatur Islands. Übertr. von Magnús Pétursson und Astrid Nahl. Hamburg: Buske, 1994. S. 28.

¹⁶¹ Das Wort *edda* versteht Kristjánsson als „Urgroßmutter“, verweist auf den Vorschlag der Forschung der in *edda* eine Verbindung zu lateinisch *edo* „ich veröffentliche, ich verfasse“ sieht. Vgl. Kristjánsson, Jónas: Eddas und Sagas: Die mittelalterliche Literatur Islands. S. 25. Vergleiche zum Gehöft des isländischen Gelehrten - und fälschlicherweise lange Zeit als Verfasser der Liederedda angenommenen – Sæmundr Sigfússon das *Oddi* genannt wurde, erweisen sich lautgeschichtlich als unhaltbar.

¹⁶² Vgl. Lindblad, Gustaf: Studie i Codex regius af Äldre Eddan. S. 233.

¹⁶³ ebd. S. 247. Wegen der paläographischen und orthographisch-phonetischen Uneinheitlichkeit der Handschrift müsse man von mehreren Vorlagen ausgehen, ebd. S. 235.

Den ersten Abschnitt von R bilden 11 mythologische Lieder bzw. Götterlieder (Ausnahme: *Vǫlundarkviða*), der zweite setzt sich aus 18 Heldenliedern und 2 Prosastücken zusammen. Die Wichtigkeit der Götterlieder in Bezug auf die Überlieferung germanischer Mythologie bekräftigt Krause im Nachwort seiner Edda-Übersetzung:

Die im ersten Teil des Codex Regius niedergeschriebenen Götterlieder gelten als ein herausragendes Zeugnis der germanischen Religion und Mythologie. Sie stellen mit der Edda des Snorri Sturluson die einzige Quelle dar, die ein umfassendes Gesamtbild heidnischer Welt- und Göttervorstellungen sowie zahlreiche Mythen überliefert.¹⁶⁴

Für die Belange dieser Arbeit richtet sich der Fokus auf den mythologischen Teil der „älteren Edda“, deren Zusammensetzung nun kurze Erwähnung finden soll. Eine Übersicht¹⁶⁵ über die im ersten Teil von R enthaltenen mythologischen Eddalieder zeigt auf einen Blick den Inhalt der Sammlung. Die Nummerierung entspricht der Reihenfolge der Lieder in R; neben den altisländischen Liednamen (Orthographie nach Neckel/Kuhn) sind die gängigen Kürzel für die einzelnen Lieder in runden Klammern angeführt. Im Rahmen noch folgender Ausführungen werden die selben Abkürzungen verwendet werden.

Der mythologische Teil von R beinhaltet folgende Eddalieder:

1. *Vǫluspá* (Vsp.) **V**¹⁶⁶
2. *Hávamál* (Háv.) **V**
3. *Vafþrúðnismál* (Vm.)
4. *Grímnismál* (Grm.) **V**
5. *Fǫr Scírnis* (Skírnismál Skm.) **V**
6. *Hárbarðslióð* (Hrbl.) **V**
7. *Hymiskviða* (Hym.) **V**
8. *Lokasenna* (Ls.)
9. *Þrymskviða* (Þrk.) **V**

10. *Vǫlundarkviða* (Vkv.) **V**
11. *Alvíssmál* (Alv.)

¹⁶⁴ Vgl. Krause, Arnulf: Übers. U. Hrsg., Die Götter- und Heldenlieder der Älteren Edda. Stuttgart: Reclam, 2004. Nachwort. S. 513.

¹⁶⁵ Vgl. Schier, Kurt: Edda, Ältere. In: RGA VI (1986). S. 360.

¹⁶⁶ Das **V** steht für die Verwendung von Stoff aus dem jeweiligen Eddalied in Peter Madsens *Valhalla*.

3.1.2. Das Fragment AM 748 I, 4to¹⁶⁷

Die Handschrift AM 748, 4to (A), die in Form von zwei Fragmenten in der Arnamagneanischen Sammlung (Universitätsbibliothek Kopenhagen) erhalten ist, entstand zu Beginn des 14. Jahrhunderts. Sie enthält sieben mythologische Lieder die (ausgenommen: *Baldrs draumar*) auch in R zu finden sind. 1691 von Halldór Torfason an Árni Magnússon im Südwesten Islands übergeben, stellt die Handschrift A, die ihren Namen den Initialen des isländischen Gelehrten Árni Magnússon verdankt, die zweitwichtigste Quelle in Bezug auf die Liederedda dar. Die Handschrift besteht aus 4 Lagen mit insgesamt 28 Blättern, wobei die erste Lage lückenhaft ist, die zweite, dritte und vierte Lage eine Einheit bilden. Der Text ist fortlaufend und beinhaltet neben kleineren Texten den 3. *Grammatischen Traktat*, Passagen aus der *Snorra Edda* sowie Liedtexte, die sich auch in R finden. Die Handschrift A erlangt einen ganz speziellen Status aufgrund der Tatsache, dass das Lied *Baldrs draumar* exklusiv in ihr (in der ersten Lage) überliefert ist. Vermutungen bezüglich des Fehlens von *Baldrs draumar* in R gehen von einer Unachtsamkeit des Schreibers bzw. Redaktors aus.

Die Handschrift A enthält folgende mythologische Eddalieder:¹⁶⁸

1. *Hárbarðslióð* (Hrbl.) V
2. *Baldrs draumar* (Bdr.) V
3. *För Scírnis* (*Skírnismál* Skm.) V
4. *Vafþrúðnismál* (Vm.)
5. *Grímnismál* (Grm.) V
6. *Hymiskviða* (Hym.) V
7. *Völundarkviða* (Vkv.) V

Bedingt durch die lückenhafte erste Lage kann nur vermutet werden welches Ausmaß die gesamte Sammlung gehabt haben dürfte. In Bezug auf die Verfasserschaft stehen wir erneut vor *einem* Anonymus, der für die Fragmente der Handschrift A als Schreiber angenommen wird.

¹⁶⁷ ebd. S. 357.

¹⁶⁸ Vgl. Schier, Kurt: Edda, Ältere. In: RGA VI (1986). S. 363.

3.1.3. Die Edda des Snorri Sturluson¹⁶⁹

Die Edda des Snorri Sturluson (SnE) – auch *Snorra Edda*, „jüngere Edda“ oder Prosaedda genannt – ist im Grunde genommen das einzige eddische Werk, das sich auch so nennen darf, taucht die Bezeichnung *edda* doch zum ersten Mal in der Handschrift U (Codex Upsaliensis Cod. DG. 11, 4 to) aus der Mitte des 13. Jahrhunderts auf. Namensgebend ist ihr Verfasser/Kompilator oder Redaktor, der isländische Gelehrte und *lǫgsgumaðr* Snorri Sturluson (1179-1241), dessen Intention es war, mit seiner Edda ein Lehr- und Regelwerk für angehende Skaldendichter zu schaffen. Stoff der *Snorra Edda* findet sich auch in den arnamagneanischen Handschriften der Liederreda (AM 748 I, 4to; AM 757 a, 4to) sowie im Utrechter Codex Trajectinus Nr. 1374 und dem Codex Regius der Liederreda 2367, 4to. Vermutlich dienten diese Werke Snorri als Vorlage.

Die konzeptionelle Zusammensetzung der SnE besteht, was den zentralen Teil anbelangt, in allen ihren Handschriften stets aus einem (euhemeristischen) *Prolog*, der *Gylfaginning*, den *Skáldskaparmál* und das *Háttatal*, die lehrbuchartig eine Aufstellung von Regeln der altnordischen Skaldendichtung geben sowie Informationen über die Kosmographie einer grauen, mythischen Vorzeit vermitteln. Der Haupttext ist in Prosa gehalten, vereinzelt durchbrochen von Beispielstrophen in Versform, die sich auf eine oder mehrere Vorlage(n) beziehen, die nicht mehr erhalten ist (sind). Lange Zeit glaubte man die verlorene(n) Vorlage(n) in den Versen der Liederreda des Codex Regius gefunden zu haben, weshalb die Liederreda auch „ältere Edda“ genannt wird und die *Snorra Edda* lediglich als eine weitere (unzuverlässige) Rezeptionsstufe einer „Ureda“ angesehen wurde. Zu unrecht, denn trotz der Tatsache, dass die *Snorra Edda* schon zur Zeit ihrer Entstehung auf Geschichten einer längst vergangenen Zeit referiert und Interpolationen an archaischen Stoffen vorgenommen wurden, kann von einer Zerstörung der ursprünglichen Mythen nicht unbedingt gesprochen werden. Ihr Quellenwert in Bezug auf die Eddaforschung wird vor allem in der neueren wissenschaftlichen Beschäftigung mit eddischen Stoffen geschätzt und als „mythenkonservierend und verlässlich“¹⁷⁰ angesehen.

¹⁶⁹ Vgl. Weber, G. W.: Edda, Jüngere. In: RGA VI (1986). S. 394-412

¹⁷⁰ ebd. S. 408.

3.1.4. Die *Ynglinga saga*

Die *Ynglinga saga*, die über die Geschichte des Ynglinge-Geschlechtes berichtet, bildet den ersten Teil zu Snorris um 1230 verfasstem¹⁷¹ historiographischem Werk über die Geschichte der norwegischen Könige, der *Heimskringla*. Sie zählt neben der *Snorra Edda* und der Liederreda zu den wichtigsten mythologischen Quellen der Forschung. Der Stoff, der Snorris Erzählung zugrunde liegt, stammt aus dem im 9. Jahrhundert entstandenen *Ynglingatal*, dem wiederum vermutlich Skaldenverse zugrunde liegen.¹⁷² Der Text der *Ynglinga saga* präsentiert sich in Prosa mit einigen Versstrophen gespickt, die wahrscheinlich beweisführend zu der Erzählung herangezogen wurden, um sie plausibel zu machen bzw. authentisch erscheinen zu lassen.

Sowohl Stoff des *Ynglingatal* als auch der *Ynglinga saga* findet Niederschlag in Snorris *Heimskringla*, die in drei Haupthandschriften aus dem 13. Jahrhundert erhalten ist. Die *Kringla* (um 1260), die *Jǫfraskinna* (1. Hälfte 13. Jahrhundert) und der *Codex Frisianus* (Beg. 13. Jahrhundert).¹⁷³ Der Stoff des *Ynglingatal* findet sich desweiteren in der *Historia Norvegiæ* (um 1200)¹⁷⁴, der *Hauksbók* (um 1300) sowie in der *Íslendingabók* (um 1125); man spricht von einer Ynglingetradition aus den Jahren 1100-1200.¹⁷⁵

In dem Snorri ab Kap. 11 Stoff aus dem *Ynglingatal* mit in seine Erzählung nimmt, macht er aus der *Ynglinga saga* eine Königssaga mit archaisch-mythologischem Hintergrund. Um den Stammbaum der norwegischen Könige in Verbindung mit den ehemals menschengleichen Asen zu bringen, erzählt Snorri von einer Vergangenheit, in der die späteren Asengötter, motiviert durch die Expansion des römischen Reiches, als Menschen aus Asien (über Sachsen und Dänemark) nach Norden kamen, wo sie Vanaland eroberten und sich somit die Herrschaft über *Sviþjóð in mikla* (Schweden) sicherten. Sie hätten sogar reale Wohnsitze an Orten wie *Sígtúnir* (wo Oðinn lebte) oder *Uppsolum* (wo Freyr lebte). Oðinn wird als der oberste König gesehen, dem nach seinem Tod (!) die gottgleichen Söhne Njörðr und Yngvi-Freyr, der das schwedische Ynglingengeschlecht begründete, folgten.

¹⁷¹ Vgl. Krag, Claus: *Ynglingatal og Ynglingasaga*. En studie i historiske kilder. (= *Studia Humanora* 2; Universitetsforlaget: Oslo, 1991). S. 143.

¹⁷² ebd. S. 90.

¹⁷³ ebd. S. 84.

¹⁷⁴ Vgl. Ueker, Heiko: *Geschichte der altnordischen Literatur*. Stuttgart: Reclam, 2004 (= *Universal-Bibliothek* 17647). Datierung nach Simek/Pálsson 1220. Vgl. Simek, Rudolf, Pálsson, Hermann: *Lexikon der altnordischen Literatur. Die mittelalterliche Literatur Norwegens und Islands*. Stuttgart: Kröner, 2007.

¹⁷⁵ ebd. S. 83.

Der Euhemerismus macht es möglich, die Ahnenreihe der norwegischen Könige bis zu den großen Herrschergeschlechtern der nordischen Götter zurück zu verfolgen, ohne den Asen ihre Göttlichkeit abzusprechen bzw. den Königen ihre Menschlichkeit; immerhin „werden“ die vormals menschlichen Asen nach ihrem Tode als Gottheiten verehrt. Ziel ist es, mythische Gestalten, Ereignisse und Einzelmotive in die Profangeschichte zu transportieren, um diese speziell zu rechtfertigen.

Der religionsgeschichtliche Standpunkt bleibt in der Forschung unklar und soll hier nicht diskutiert werden. Bödl geht aber davon aus, dass Snorri durch seinen Euhemerismus keineswegs die Asenreligion „wegerklären“ wollte, sondern sieht Snorris Darstellung als eine Art Schilderung der Umgangsweise der alten Nordmänner mit ihren Göttern, denn die „Nordleute verehrten nicht die menschlichen Asen als solche, sondern das Göttliche, das sie repräsentierten und das sich in ihrem irdischen Wirken manifestiert.“¹⁷⁶

3.1.5. Die Ragnar saga loðbrókar

Die anonyme isländische *Ragnar saga loðbrókar* ist eine *fornaldarsaga*, die aufgrund von Themen der Heldensage und Elementen aus der Märchendichtung nicht vor 1250 entstanden sein kann. Sie ist uns in Handschriften des 14. Jahrhunderts überliefert und erzählt die Geschichte des im 9. Jahrhunderts existierenden Wikingers Ragnar und seiner Söhne. Die Saga ist zersetzt mit märchenhaften Elementen, die sich um einen historischen Kern (Ragnar loðbrókar) ranken. Überliefert ist uns der Stoff in Saxos *Gesta Danorum*¹⁷⁷ (vgl. S. 93), in der *Völsungasaga*, in den im 12. Jahrhundert entstandenen *Krákumál*, in den Balladen *Ragnfred og Kragelil* und *Karl og kragelil* sowie in den *Rerum Danicarum fragmenta* und in diversen dänischen, norwegischen und färöischen Balladen des Mittelalters.

Ein gautländischer Jarl liebt seine schöne Tochter, Thora, so sehr, dass er ihr jeden Tag eine kleine Gabe überbringen lässt, an der sie sich erfreuen soll. Als er ihr einen kleinen Lindwurm schenkt, den Thora in ihrer Truhe aufbewahrt unter der sie Gold deponiert, beginnt das kleine Wesen rasch zu einem gefürchteten Ungeheuer heranzuwachsen. Der Wikinger Ragnar erscheint hier als König der Dänen, von dessen heldenhaftem Zug gegen den Lindwurm die

¹⁷⁶ Bödl, Klaus: Der Mythos der Edda. Nordische Mythologie zwischen europäischer Aufklärung und nationaler Romantik. Tübingen: Francke, 2000. S. 79.

¹⁷⁷ Vgl. Saxo Grammaticus. *Gesta Danorum*. Danmarkshistorien. Bd. 1. ed. Karsten Friis-Jensen. Dansk oversættelse ved Peter Zeeberg. København: Gads, 2005. Die Sage findet sich dort im Liber 9. S. 587-607.

Saga berichtet. Er rettet, mit Hilfe eines speziellen Gewandes das dem Gift des Lindwurms trotzt (anord. *loðbrók*; norw. loden brok; dt. Lodenhose), die schöne Thora vor dem Ungeheuer, erhält das unter ihm liegende Gold und ehelicht Thora. Nach dem Tod Thoras, mit der Ragnar zwei Söhne hat, gibt er sein Königsamt ab und verlässt Dänemark. Ragnars Reise nach Norwegen hat die Ehe mit seiner zweiten Frau, Aslaug zur Folge, mit der er 5 Söhne hat; einer davon ist der sagenumwobene Sigurd. Dies soll vermutlich eine Verknüpfung des Dänen Ragnar mit dem Völsungengeschlecht darstellen. Bei einem Zug nach England stirbt Ragnar im Schlangenhof König Ellas (= Einfluss der Nibelungendichtung: Gunnar in der Schlangengrube) und wird von seinem Sohn Ivar gerächt (List mit der Ochsenhaut).

3.1.6. Der *Sþrla þáttur*

Der *Sþrla þáttur*, oder auch *Heðins saga ok Haugna* genannt, lässt sich als eine Verbindung von Göttersage und Vorzeitsaga charakterisieren,¹⁷⁸ die uns in der größten und prächtigsten Handschrift des mittelalterlichen Island, der *Flateyjarbók*, überliefert ist.

Die *Flateyjarbók*, die die Signatur Gks 1005 fol. (Gammel Kongelig Samling) trägt, gilt mit ihren 225 beidseitig beschriebenen Blättern als eine der umfangreichsten und beeindruckendsten isländischen Pergamenthandschriften.¹⁷⁹ Sie ist eine Sammelhandschrift, ein paläographisches Kunstwerk und wurde vermutlich in den Jahren 1380-1394 niedergeschrieben, kam im Laufe des 17. Jahrhunderts in die Hände des dänischen Königs und liegt heute in zwei Bänden in der Arnamagneanischen Sammlung in Reykjavík auf. Die Handschrift bestand ursprünglich aus 26 Lagen (zumeist zu je 8 Blättern), wurde jedoch im 15. Jahrhundert von einem Anonymus um 23 Blätter erweitert.¹⁸⁰ Die Identität der mit dem Werk in Verbindung stehenden Männern erfahren wir durch eine Notiz auf der Rückseite des ersten Blattes, wo der Auftraggeber (Jón Hákonarson) und die beiden geistlichen Schreiber (Jón Þórðarson und Magnús Þórhallson) genannt werden. Die Sammlung setzt sich aus

¹⁷⁸ Vgl. Ásmundarsaga kappabana. Die Saga von Ásmund – Die Geschichte von Sörli. Die Geschichte von Þorleif dem Jarlsskalden. Die Geschichte von Brankrossi. Die Geschichte von Auðund aus den Westfjorden, ed. Isselbacher, Stefan, Mosbach Doris, Priebe Ilona, Schwering Manfred, Spinner Claudia. Leverkusen: Literaturverlag Norden, 1988. S. 67.

¹⁷⁹ Würth, Stephanie: *Flateyjarbók*. In: RGA IX (1995). S. 171-174.

¹⁸⁰ ebd. S. 171. Vgl. weiters: Würth, Stefanie: *Elemente des Erzählens. Die þættir der Flateyjarbók*. (= Beiträge zur nordischen Philologie 20; Basel 1991). S. 27f.

zahlreichen Königssagen, Auszügen aus diversen *sögur* sowie *þættir* zusammen, ihr Hauptaugenmerk liegt aber auf der Zusammenführung der *Ólafs saga Tryggvasonar* und der *Ólafs saga helga*, die miteinander verbunden wurden. Stefanie Würths Vermutungen nach waren die *Flateyjarbók* als Geschenk für den norwegischen König Ólaf Hákonarson konzipiert, der jedoch vor Fertigstellung der Sammlung verstarb.¹⁸¹

Der *Sþrla þáttur* ist exklusiv in der *Flateyjarbók* überliefert und findet sich im Rahmen der Erzählung um Ólaf Tryggvason, dort steht er als sechster von insgesamt 21 *þættir*. Er erzählt davon, wie Freya zu ihrem von Zwergen geschmiedeten Halsring (Brísingamen) kam und der verschlagene Loki im Auftrag Oðinns den Halsschmuck stehlen soll, um als Lösegeld von ihr den Beischlaf mit Oðinn zu erpressen. Wichtig ist nicht nur die Überlieferung der Geschichte um den Diebstahl des Brísingamen, sondern der *Sþrla þáttur* stellt neben der Skaldendichtung, der Eddadichtung und der *Snorra Edda* auch eine wichtige Bezugsquelle hinsichtlich des Gottes Loki dar.¹⁸²

Der Begriff *þáttur* wurde in der Forschung viel diskutiert. Ende des 19. Jahrhunderts ging man noch davon aus, dass die *þættir* Vorläufer der *Íslendingasögur* seien, die ursprünglich eigenständig gewesen wären und später in die Kontexte größerer *sögur* bzw. Sagenkomplexe eingegliedert wurden.¹⁸³ Andreas Heusler bezeichnet den *þáttur* als kurze „Geschichte, die eine Zeitlang selbständig erzählt worden ist“¹⁸⁴ und Jan de Vries sieht den Unterschied zwischen *þáttur* und *saga* allein im Umfang, der bei den *þáttur* wesentlich geringer ausfällt.¹⁸⁵ In der neueren Forschung äußert sich John Lindow gegen die Annahme, dass die *þættir* ehemals selbständig existierten, da sie ausschließlich im Kontext diverser *sögur* überliefert sind und ihre Selbständigkeit dadurch nicht nachweisbar ist.¹⁸⁶ Nach wie vor ist nicht ganz klar, wodurch sich ein *þáttur* definiert bzw. worin er sich genau von einer *saga* unterscheidet. Dem Wortursprung nach (wörtl. ‚Strang, gedrehte Strähne eines Seils‘) könnten die *þættir* im Sinne eines (sich bildlich vorzustellenden) Verbindungsstranges gesehen werden, da aber die ursprüngliche Verwendung des altnordischen Wortes in diesem Zusammenhang ungeklärt ist,

¹⁸¹ ebd. S. 173. Vgl. weiters: Würth, Stefanie: Elemente des Erzählens. S. 23 sowie S. 54.

¹⁸² Vgl. Ström, Folke: Loki. Ein mythologisches Problem. (= Göteborgs Universitets Årsskrift; Vol. LXII. 8. 1956). S. 10.

¹⁸³ Vgl. Würth, Stefanie: Elemente des Erzählens. S. 2-22. Würth gibt im ersten Kapitel eine detaillierte Übersicht über die Forschungsgeschichte der *þættir*; von ihrem Beginn Ende des 19. Jahrhunderts bis zu aktuellen Thesen und Ansätzen.

¹⁸⁴ Vgl. Heusler, Andreas: Die Anfänge der isländischen Saga. (= Abhandlungen der Königlich Preussischen Akademie der Wissenschaften. Jg. 1913. Phil-Hist. Classe Nr. 9; Berlin 1914). S. 74.

¹⁸⁵ Vgl. de Vries, Jan: Altnordische Literaturgeschichte. Band II. De Gryter: Berlin 1941-1942. S. 42f.

¹⁸⁶ Vgl. Lindow, John: Old Icelandic *þáttur*: Early usage and semantic history. In: Scripta Islandica 29 (1978). S. 37.

bleibt dies wage Vermutung. Bekannt sind uns die mittelalterlichen Ableitungen, die in *þáhtur den „Teil einer größeren Einheit“ bzw. einen kleinen Teil eines größeren Ganzen sehen.¹⁸⁷ In der heutigen Forschung bezeichnen die *þættir* vereinfacht gesagt Teile einer *saga*.¹⁸⁸ Mit dieser flexiblen und dehnbaren Definition soll es auch für die Belange dieser Ausführungen gehalten werden.

3.1.7. Die *Gesta Danorum* des Saxo Grammaticus

Die Ende des 12. Jahrhunderts in Latein verfasste 16bändige „Geschichte der dänischen Könige und Helden“ (*Danorum regum heroumque*), als dessen Autor der dänische Geschichtsschreiber Saxo genannt werden kann, ist vor allem unter ihrem mittelalterlichen Titel *Gesta Danorum* (Die Taten der Dänen) bekannt, der vermutlich von Saxo selbst stammt.¹⁸⁹ Neuzeitliche und moderne Ausgaben bezeichnen die Geschichte auch als *Danmarkskrønike*, *Danmarkshistorie* oder *Danmarks Riges Krønike*. Neben einigen erhaltenen Handschriftenfragmenten (das älteste stammt aus der Zeit um 1200; Angersfragment) stellt die einzige vollständige Ausgabe des Werkes ein 1514 in Paris gedrucktes Schriftwerk dar, das sich heute in der Königlichen Bibliothek in Kopenhagen befindet und in dem Saxo aufgrund seines exzellenten Lateins die Zusatzbezeichnung *Grammaticus* erhält.¹⁹⁰ Sprachlich und stilistisch erweist sich das Werk klassisch und besonders an antiken Vorbildern orientiert, aber auch sehr von altnordischer Erzähltradition inspiriert. Im ersten Teil der *Gesta Danorum* findet sich vor allem Prosa mit eingeschobenen Versen, die 24 unterschiedliche Versmaße aufweisen.¹⁹¹ In diesen Teil fallen auch die Abhandlungen über die heidnische Zeit bis zu Christi Geburt (Bände I-IV); darauf folgen Erläuterungen über die heidnische Zeit bis zur Akzeptanz des Christentums im Norden (Bände V-VIII), Schilderungen zur Missionszeit und zum christlichen Dänemark (Bände IX-XII), sowie zu Dänemark unter dem Erzbischof Hamburg-Bremen in Lund (Bände XIII-XVI).¹⁹²

¹⁸⁷ Vgl. Lindow, John: Old Icelandic þátr: Early usage and semantic history. S. 3-44.

¹⁸⁸ Vgl. Würth, Stefanie: Elemente des Erzählens. S. 19.

¹⁸⁹ Vgl. Friis-Jensen, Karsten: Saxo Grammaticus. In: RGA XXVI (2004). S. 549-554.

¹⁹⁰ ebd. S. 549f.

¹⁹¹ ebd. S. 550.

¹⁹² Modell nach Skovgaard-Petersen, Inge: Saxo, historian of de Patria. In: Medieval Scandinavia 2, 1969. S. 54-77.

Im mythologischen Zusammenhang und im Hinblick auf die noch folgenden Ausführungen sind für mich das Liber 3 und das Liber 9 des ersten Bandes der *Gesta Danorum* interessant. Das Liber 1 beginnt der Autor mit der Geographie Dänemarks und den Begründern der Dänen, Dan und Angul.¹⁹³ Der Dänenkönig Ragnarr loðbrókar wird ausführlich im Liber 9 behandelt; Liber 3 erzählt die Geschichte um Balders Tod. Interessant ist, dass die Version Saxos sich doch in beträchtlichem Maße von den jeweiligen Balder-Erzählungen bei Snorri und Baldrs Draumar unterscheidet. Saxo lässt den menschlichen (!) Hotherus mehrmals aus Liebe zu der Königstochter Nanna gegen den Halbgott Baltherus kämpfen.

In seinem Streben, die Geschichte Dänemarks aufzuwerten bzw. sie der römischen ebenbürtig zu machen, griff Saxo auf Erzählungen über die nordischen Götter und auf mythologische Themen aus der Vorzeit zurück, wie es auch Snorri tat. Da der dänische Geschichtsschreiber, sowie das *Gros* der Menschen des mittelalterlichen, germanischen Nordens, vermutlich an die ursprüngliche Menschlichkeit der heidnischen Götter glaubte, erschien es nicht sonderbar, sie in die Ursprungsgeschichte der eigenen Vorfahren einzugliedern und mit Hilfe des Euhemerismus seinem Volk zu einer glorreichen (christlichen Vorstellungen angepassten) Vergangenheit zu verhelfen.

Saxo berichtet (wie auch Snorri in seiner *Heimskringla*) mittels Mythen und mythologischen Erzählungen aus der Vorzeit darüber, wie die Gegenwart in der Vergangenheit begründet ist und sieht den Ursprung des Dänenvolkes in sagenhaften Menschengestalten, die in Verbindung zu jenen Wesen stehen, die in späterer Zeit als Götter verehrt wurden. Diese adaptierten Mythen scheinen so fest im kulturellen Gedächtnis des Volkes verwurzelt gewesen zu sein, dass eine Verknüpfung in der Art Saxos legitim erschien.

3.2. Elemente nordischer Mythologie als Handlungsgrundlage in Comics des 20. und 21. Jahrhunderts

Die nordische Mythologie findet ihren Niederschlag in so gut wie allen Sparten der Kunst: in der bildenden Kunst, beispielsweise in den Werken Fredric Sanders, Arthur Rackhams, John

¹⁹³ Dan und Angul werden als Äquivalente zu Romulus und Remus gesehen, ebenso wird in der Forschung vermutet, Saxos Ambitionen zu seinem Geschichtswerk resultieren aus dem Drang heraus, Dänemark eine ebenso glanzvolle Geschichte zu verschaffen, wie sie das römische Reich verzeichnen kann. Vgl. Friis-Jensen, Karsten: Saxo Grammaticus. In: RGA XXVI (2004). S. 552. Textausgabe dazu: Saxo Grammaticus. *Gesta Danorum*. Danmarkshistorien. Bd. 1, ed. Friis-Jensen. Dansk oversættelse ved Peter Zeeberg. København: Gads, 2005. Liber I. S. 86.

Bauers, Johann Heinrich Fusslis, Mårten Eskil Winges oder Georg von Rosens; die darstellende Kunst bietet uns die opulenten Aufführungen von Richard Wagners Opern *Der Ring des Nibelungen* (1851-1874) sowie neuzeitliche Wikingervideofilme mit mythologischen Sequenzen, wie z.B. *Erik the Viking* (1989) oder *Hrafninn flýgur* (1984); die musikalische Adaption nordischer Mythen ist unter anderen in Wagners *Götterdämmerung* sowie in den Texten zahlreicher Vertreter der Folk- und Metalmusik zu finden; und die literarische Rezeption erstreckt sich spartenübergreifend auf eine jahrhunderte alte Tradition, die von frühesten mittelalterlichen Rezeptionsstufen bis z.B. hin zu H.R. Haggards epischem Abenteuer *The Saga of Eric Brighteyes* (1890), J.R.R. Tolkiens *The Lord of the Rings* (1969/70) oder H.C. Artmanns *Beitrag zur Edda-Rezeption* (1989)¹⁹⁴ reicht.

Der sequentiellen Kunst ist diese Thematik nicht fremd und findet neben dem hervorragenden *Valhalla* noch in diversen anderen Comics weltweit innovative Belebungen. Anzumerken ist, dass die Comic-Rezeption mythologischer Stoffe aus der Eddadichtung im Vergleich zur Comic-Rezeption von Heldensagenstoffen international relativ mager ausfällt. Es wurde eine Suche nach Comics unternommen, deren Anlehnung an die altnordische Mythologie sich nicht bloß auf die Adaption von Personennamen (z.B. Odin und Thor) beschränkt, sondern deren Aufbau oder Personeninventar sich auch auf komplexere Stoffe und Motive aus der Mythologie stützt (z.B. die Übereinstimmung bestimmter Charakterzüge der Comic-Protagonisten mit jenen der literarischen Figuren oder Ähnlichkeiten in der Darstellung der Umwelt) bzw. engere Verknüpfungen zu dieser herstellt. Die Ergebnisse meiner Recherchen, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben können, sollen nun in einer kurzen Auswahl erwähnt werden.

3.2.1. Europa

Schon in den 1940er Jahren erschien in der dänischen Zeitschrift *Landet* Henning Dahl Mikkelsens¹⁹⁵ farbiger Zeitungscomic *De gamle Guder*, der mit bunten Illustrationen, und den

¹⁹⁴ Reifegerste, E. Matthias: H. C. Artmanns Beitrag zur Edda-Rezeption. In: *ÜberBrücken*. Festschrift für Ulrich Groenke zum 65. Geburtstag, ed. Knut Brynhildsvoll, Hamburg: Buske, 1989. S.111-115

¹⁹⁵ Henning Dahl Mikkelsen (Mik) ist vor allem für seinen Pantomime-Comic *Ferd'nand* (1937) bekannt.

Texten von Harald H. Lund, Themen der nordischen Mythologie aufgriff. 1943 wurde der Comic als Heft herausgegeben und erhielt den Titel *Thor og hans hammer*.¹⁹⁶

In Kim Schmidts Abenteuercomic *Der kleine Thor*, das im September 2007 bei Tokyopop erschienen ist, steht der Donnergott Thor als 10jähriger, rothaariger Recke im Mittelpunkt. Es ist die Zeit der Christianisierung Skandinaviens und Thor lebt in einem Dorf in Midgard. Von dort aus muss er gegen dämonische Götter kämpfen und in einen Konkurrenzkampf mit Tyr treten, der die Macht in Walhalla anstrebt.

In Form einer episch-fantastischen Saga erzählen der polnische Zeichner Grzegorz Rosinski und die Texterin Jean van Hamme in ihrem Comic *Thorgal* die Geschichte vom Sohn Thors, der in Midgard von dem Mönch Leif Haraldson adoptiert wird und in einem Wikingerdorf lebt. Neben Heldenabenteuern tauchen auch immer wieder die nordischen Götter in ihren altbekannten Funktionen auf. Die 30bändige Serie erschien erstmals 1980 im Verlag Le Lombard, seit 1987 bei Carlsen.¹⁹⁷

Svenja nennt sich der noch in Arbeit befindliche Fantasy-Entwurf eines österreichischen Autorenteam (Judith Kroboth, Ronald und Chris Hofstätter), der die Geschichte einer Wiener Studentin im Jahr 2029 erzählt, die ihre wahre Identität als Walküre sowie ihre Bedeutung zur Verhinderung Ragnaröks in Form von Traumsequenzen, die den Leser in vergangene Jahrhunderte zurückführen, entdeckt. Odin, Thor, Loki und Balder treten auf.¹⁹⁸ Aus persönlichem Kontakt zu Ronald Hofstätter war zu erfahren, dass es vorerst aus finanziellen Gründen bei einem Entwurf von *Svenja* bleibt; der Comic soll jedoch fertig gestellt werden.

3.2.2. USA

Am bekanntesten in diesem Zusammenhang sind zweifelsohne die Asgardians der Marvel Comics, allen voran Stan Lees, Larry Lieders und Jack Kirbys *The Mighty Thor* (1962-2007) und die Auskoppelung *Loki*. Thor entspricht hier mehr dem Typ eines Superhelden als dem eines göttlichen Asen; wie Superman ist es ihm möglich (allerdings nur mit Hilfe Mjölners) zu fliegen. Trotz seiner Superkräfte sind seine Jugend und Kraft an den Verzehr von Iduns

¹⁹⁶ Vgl. Det Danske Tegneseriemuseet (Online im Internet: URL http://www.tegneseriemuseet.dk/bio/art_mik.htm [Stand 9.8.2008])

¹⁹⁷ Vgl. Rosinski, Gzregorz, van Hamme, Jan: *Thorgal*. Bd. 1. Sohn der Sterne. Hamburg: Carlsen, 1999. Weitere 28 Bänder erschienen bei Carlsen Comics.

¹⁹⁸ Konzept und derzeitiger Entwurf sind online zugänglich. (Online im Internet: URL <http://www.whitecastle.at/svenja/> [Stand: 9.8.2008])

goldenen Äpfeln gebunden. Odin ist sein Vater, Frigga seine Stiefmutter, Loki sein Stiefbruder und Vidar sein Halbbruder. Um den arroganten Thor Demut zu lehren verbannt ihn sein Vater Odin aus Asgard nach Midgard. In der Gestalt des Studenten Donald Blake entdeckt er eines Tages seine Identität als Donnergott sowie seinen Hammer und die damit verbundene Verantwortung.¹⁹⁹

Loki ist Teil der Asgardiantruppe und tritt erstmals 1962 auf. Aufgrund seiner Beliebtheit erschien eine 4bändige Auskoppelung, *Loki*, geschaffen von Rob Rodi und Esad Ribic (2002-2004).

Neil Gaiman lässt in der vierten Sammlung (*Season of Mist*) seiner graphischen Novelle *The Sandman* (1992) die nordischen Götter Odin, Loki und Thor neben einer japanischen und einer ägyptischen Gottheit, Dämonen und Feenwesen als Teilnehmer eines Tribunals in einem Schloss auftreten, wo die Vertreter der Götterpantheons Anspruch auf die Hölle erheben, die der Sandman geschenkt bekommen hat. Die ursprünglich monatlich erscheinende graphische Novelle wurde später in sieben Sammelbände zusammengefasst, erscheint heute bei DC Comics New York und zählt zu den international renommiertesten Werken ihrer Kategorie.²⁰⁰

Jeffrey Stevenson, Seth Damoose und Anthony Lee schufen jüngst den Webcomic *Brat-halla* (eventuell ein Wortspiel: Bråvalla²⁰¹ und Walhalla?), der die Asen Odin, Loki, Thor, Frigg, Balder und Heimdall ins Kindesalter zurückversetzt und sie verschiedene Abenteuer bestehen lässt.²⁰² Die Kategorie Webcomic bietet weiteres den wenig überzeugenden Comic *The modern Edda* (von einem Anonymus) in der Loki als Hauptprotagonist von seinem Vater Odin auf die Erde verbannt wird, nachdem er seinen Fesseln entkommen konnte.²⁰³

The Gods of Asgard von Erik Evenson und Matt Talbot ist eine graphische Novelle über die Götter Asgards und soll als 160seitiges Comicbook bei Studio E3 erscheinen. Ihre Handlungen beziehen die Autoren aus englischsprachigen Übersetzungen der alten Mythen und ihre Charaktere erhalten im Großen und Ganzen jene Funktionen und Eigenschaften für die sie aus der mythologischen Eddadichtung bekannt sind.²⁰⁴

¹⁹⁹ Vgl. Jurgens, Dan: *The Mighty Thor Book Two: Lord of Asgard*. New York: Marvel Comics Entertainment Group, 2003.

²⁰⁰ Vgl. Gaiman, Neil: *The Sandman Volume Four. Season of Mists*. New York Vertigo: DC Comics, 1992.

²⁰¹ Bei Bråvalla (Östergötland) soll Mitte des 8. Jahrhunderts eine vermeintliche Schlacht stattgefunden haben.

²⁰² Online im Internet: URL <http://www.graphicsmash.com/comics/brathalla.php?view=toc> [Stand:9.8.2008]. Neue Folgen erscheinen jeweils mittwochs und freitags.

²⁰³ Online im Internet: URL <http://www.themodernedda.com/> [Stand 9.8.2008]

²⁰⁴ Vgl. Evenson, Erik: *Gods of Asgard*. Columbus OH: Studio E3, 2007.

3.2.3. Asien

Gerade der asiatische Comicmarkt bietet zahlreiche Mangas, die sich mit der nordischen Mythologie auseinandersetzen. In Sakura Kinoshitas *Matantei Loki (Detektiv Loki – Meister für mysteriöse Fälle; 1999-2001)* und später *Matantei Loki Ragnarok (2002-2004)* wird Loki von Odin aus der Welt der Götter verbannt und in eine jüngere Version seiner selbst verwandelt. Er sammelt mit Hilfe seiner Detektei böse Energien, um wieder in die Götterwelt zurückkehren zu können. Seine Kinder sind Ryuusuke Yamino (der in Wahrheit die Midgardschlange ist), Fenrir (eine Figur in Hundegestalt, die in Wahrheit ein mächtiger Wolf ist) und Hel (ein niedliches Mädchen, das eigentlich die Göttin der Unterwelt ist); seine größten Widersacher sind der rothaarige Narugami (Thor) mit seinem Holzsword, Freyr mit seinem Metallschwein Gullinbursti sowie Kazumi Higashiyama (Heimdall). Reya Oshima, hinter der sich Freya verbirgt, ist unsterblich in Loki verliebt.²⁰⁵

Kosuke Fujishimas *Aa! Megami-sama (Oh! My Goddess, 1998-2003)* ist eine Manga-Serie, die internationale Erfolge feiert und in der die Nornen Bellandy (Verdandi), Urd und Skuld die Hauptprotagonisten darstellen. Bellandy verkörpert in ihrer Unfähigkeit mit der Realität zurechtzukommen das Gegenwärtige, ihre Schwester Urd mit ihrer Magie das Vergangene und Skuld steht mit ihrem überdurchschnittlichen technischen Verständnis die Zukunft dar. Der zentrale Punkt von dem die Welt regiert wird, ist Yggdrasil; der Weltenbaum aus der nordischen Mythologie ist bei Fujishima ein riesiger Computer mit Namen Yggdrasil. Weitere mythologische Charaktere sind Rinda (Göttin), Hild (Herrin der Hölle) und Welsper (Dämon).²⁰⁶

Myung-Jin Lees Manga *Ragnarök (1995-)* erzählt vom Krieger Chaos, der die Reinkarnation des Gottes Balder ist und von Fenris Frenrir gejagt wird. Loki ist hier der oberste Vertreter einer Killer-Vereinigung und Widersacher von Chaos. Mythologische Wesen sind vor allem Elfen und die zwölf Walküren der Freya; Hugin und Munin erscheinen als Wesen, die sich in Krähen verwandeln können und Odin Bericht erstatten.²⁰⁷

Online im Internet zu lesen ist Kittyhawks Zukunftscomic *Sparkling Generation Valkyrie Yuuki (2002-2007)*, wo ein Junge mit Hilfe der Magie des Götterboten Hermod in eine Walküre verwandelt wird, um gegen den Feuerriesen Surtr und die Riesen in Muspellsheim

²⁰⁵ Vgl. Kinoshita, Sakura: *Detektiv Loki – Ragnarock. Meister für mysteriöse Fälle*. Hamburg: Carlsen, 2006.

²⁰⁶ Vgl. Fujishima, Kosuke: *Oh! My Goddess*. [Übers. aus dem Französischen; Fritz Walter]. Stuttgart: Feest Comics, 1999.

²⁰⁷ Vgl. Lee, Myung-Jin: *Ragnarök*. Bd.1. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manhwa Panini Comics, 2004.

zu kämpfen. Loki konnte sich aus den Fesseln befreien und erscheint nach Belieben in Gestalt einer weißen Katze. Odin ist einäugig, trägt Hut und wird von seinen Raben begleitet; der rothaarige Thor ist ein einfaches Gemüt und liebt Feste; weiters vertreten sind Heimdall, Tyr und Hilda. Der Comic besteht bereits aus 9 Serien zu je 7-11 Folgen.²⁰⁸

3.3. Zusammenfassung

Die mythologischen Lieder der *Liederreda* und der *Snorra Edda*, die *Ynglinga saga* der *Heimskringla*, der *Sǫrla þáttur* der *Olavs saga Tryggvassonar*, die *Ragnars saga loðbrókar* sowie die *Gesta Danorum* stehen als schriftliche Zeugnisse einer längst vergangenen Vorstellungswelt, deren Mythen in Form von Abschriften und Neueditionen Jahrhunderte überlebten, einer modernen Welt gegenüber, deren Mediengewalt und Medienvielfalt eben jenen Mythen umfangreiche Möglichkeiten der Existenz bzw. des „Überlebens“ bietet. Der Comic eignet sich besonders dafür. Comicautoren aus der ganzen Welt beschäftigen sich mit der nordischen Mythologie und adaptieren sie auf verschiedenste Art und Weise in ihren Werken. Neben europäischen Comics zum Thema finden sich auch zahlreiche amerikanische und überraschend viele asiatische Versionen der alten Mythen, die zuvor kurz erwähnt wurden.

Dieses Kapitel soll als Überleitung und Basis für den nun folgenden Hauptteil meiner Arbeit dienen. Wie ernst nahmen Peter Madsen und Henning Kure die literarischen Vorlagen bei der Konzeption ihres Comics? Wie erscheinen die nordischen Mythen im Zusammenhang mit den Geschichten, die in *Valhalla* erzählt werden?

Vergleiche mit den Originalen sollen dahingehend angestellt werden, dass zum einen die Alben des *Valhalla*-Zyklus einer genauen Strukturanalyse unterworfen werden und somit Aufschluss über die Zusammensetzung der Handlungen gegeben werden kann. Dies wird anhand einer Gegenüberstellung des Comics mit den mythologischen Vorlagen erfolgen. Zwei Alben sollen ausgewählt und genauer analysiert werden. Zum anderen soll eine Analyse der Sprechblasen und des übrigen Textmaterials zur Bestimmung des Textniveaus gemacht

²⁰⁸ Online im Internet: URL <http://www.sgyv.com/index.shtml> [Stand 9.8.2008]

werden. Anhand einer Panelanalyse sollen der Bildaufbau und die Wichtigkeit der Visualisierung in Bezug auf den Kontext festgestellt werden.

4. *Valhalla* stellt sich den „Originalen“. Panelanalyse und Vergleich des Comics auf narrativer, intertextueller und bildlicher Ebene

Bezugnehmend auf die Annahme Bek-Pedersens, der zu Folge es sinnlos wäre, den Comic, dessen Ziel die Unterhaltung sei, religionshistorisch oder sprachhistorisch mit den Originalen zu vergleichen,²⁰⁹ wird folgende Analyse des *Valhalla*-Zyklusses vorgestellt. Diese wird sich mit der Narratio, der Textualität und den Visualisierungen der *Valhalla*-Alben auseinandersetzen. Dabei sollen wiederkehrende Motive ebenso miteinbezogen werden wie deren literatur- oder religionsgeschichtlicher Hintergrund (sollte er vorhanden sein). Sprachwissenschaftliche Analysen werden sich nur auf das Textniveau bzw. intertextuelle Besonderheiten des Comics beziehen und altisländischen Beispielen aus der Edda und den übrigen mythologischen Vorlagen gegenübergestellt.

Die visuelle Umsetzung des mythologischen Stoffes im Comic erfolgte gemäß der schriftlichen Vorlage und wird im Hinblick darauf analysiert werden. Die Visualisierung stellt als zweiter Informationskanal neben dem Text ein eben so wichtiges Kriterium für die Art der Rezeption dar.

Bek-Pedersen ist zuzustimmen: Der Comic ist ein Unterhaltungsmedium und im Falle *Valhallas* besteht von der Autorensseite her nicht die Absicht einer akademischen Auseinandersetzung oder glaubwürdigen Aufarbeitung der Quellen²¹⁰ in Comicform. Die Glaubwürdigkeit der *Valhalla*-Geschichten steht in keiner Relation zur Glaubwürdigkeit der überlieferten Quellen und kann nur innerhalb der Comic-Serie selbst, als deren „eigene“ Glaubwürdigkeit, ausgemacht werden. *Valhalla* rezipiert nicht nur den Stoff der mittelalterlichen Vorlagen, sondern auch sich selbst. Dies bedeutet, dass die Autoren bei ihren storyboards für aktuelle Alben neben passenden Eddastoffen auch auf den Stoff ihrer früheren Alben zurückgreifen. Sie erschaffen damit ihre eigene Mythologie auf den Grundfesten einer alten. Mythologie kann als die Gesamtheit von Mythen definiert werden. An jener Definition orientiert sich auch diese wissenschaftliche Arbeit. Mythologie kann nicht als Historie bezeichnet werden, sondern vielmehr als nichtlineares Gut, das als eine Art Metahistorie²¹¹ fassbar wird.

²⁰⁹ Vgl. Bek-Pedersen: *Valhalla – den ægte vare?* S. 168.

²¹⁰ ebd. S. 168.

²¹¹ ebd. S. 172. Mythen seien keine Historie, sondern eine Art Metahistorie, die als eine gesammelte Masse existiere, nicht jedoch als lineare Entwicklung.

Der gesamte Stoff der Eddadichtung bildet die Grundmasse, aus der die Comicmacher ihre Geschichten formen. Nicht die Schöpfungsmythen stehen zu Beginn des Comic-Zyklus, sondern die Weltuntergangsthematik (Entfesselung des Fenriswolfes in V1). Dieser Zug erlaubt es, die Handlungen der nachfolgenden Alben wie eine Art Rückblick wahrzunehmen, wobei nach und nach mythologische Themen aus der mythologischen Grundmasse gepickt werden. Diese Vorgehensweise befreit *Valhalla* von der chronologischen Aufarbeitung der mythologischen eddischen Vorlagen. Jeder adaptierte Mythos ist Teil einer Metahistorie und gliedert sich in den Handlungsverlauf des Comic-Zyklus ein.

Mythen authentifizieren oft ihre Inhalte anhand historischer Fakten und können als Metahistorie bezeichnet werden. (Historie => Mythen => Metahistorie) *Valhalla* authentifiziert seine Inhalte anhand mythologischer Geschichten. Demnach kann der Begriff Mythologie für den *Valhalla*-Zyklus als eine Art „Metamythologie“ neu definiert werden. (Mythologie => *Valhalla* => Metamythologie) Peter Madsens *Valhalla* reiht sich nun, wenn man an Kapitel 2 (A. Stoll) anknüpft, als „metamythologisch-orthodoxiefeindliche Eddatravestie“ in die Rezeptionsgeschichte mythologischer Eddastoffe ein. Die Tatsache, dass wir es mit einem Comic zu tun haben, verlangt eine Konkretisierung der Definition (S. McCloud), wonach man *Valhalla* wohl als *metamythologisch-orthodoxiefeindliche, zu räumlichen und zeitlichen Sequenzen angeordnete Bilder- und Zeichenfolge im Rahmen einer Eddatravestie* bezeichnen kann.

Grundlegend ist hier jedoch die Absicht, „at ville fortælle gode historier“,²¹² die mit aller Wahrscheinlichkeit für beide Literaturformen zutreffend ist. Wie bereits angesprochen, unterliegen Mythen ständiger Veränderung und Variation, was ihr Überleben sichert. Genau aus diesem Grunde lohnt der Vergleich *Valhallas* mit der Eddamythologie.

Die Frage ist: Wie haben die Comicautoren die Vorlagen und Motive adaptiert und die einzelnen Handlungen und Sequenzen für ihren Comic interpretiert?

²¹² Vgl. Bek-Pedersen: *Valhalla – den ægte vare?* S. 168.

4.1. Die Handlungen – Strukturanalyse der *Valhalla*-Alben

Die folgende Gegenüberstellung zeigt die Handlungen, wie sie in den *Valhalla*-Comics zu finden sind, in einem direkten Vergleich zu ihren mythologischen Vorlagen. Anhand eines übersichtlichen Modells sollen die Comic-Handlungen den entsprechenden mythologischen Quellen (bzw. Handlungen der im Kapitel 3 erwähnten mythologischen Vorlagen) parallel gegenüber gestellt werden.

Da sich im Zuge der Arbeit mit dem Comic gezeigt hat, dass es innerhalb des *Valhalla*-Zyklus zwei Vorgehensweisen bei der Adaptierung mythologischen Stoffes in Bezug auf die Zusammensetzung der Handlungen gibt, ist eine Gliederung der Alben in zwei große Gruppen notwendig.²¹³ Diese erfolgt durch eine Aufteilung der Comicserie in jene Alben, die „einfache“ Handlungsstrukturen (vgl. V1, V2, V5, V6, V9, V10) aufweisen und in die Alben, in denen komplexe Handlungsstrukturen (vgl. V3, V7, V8, V11, V12, V13, V14) auszumachen sind. Worin der Unterschied besteht, wird in den jeweiligen Unterkapiteln erklärt.

In dem angefertigten Modell (vgl. 4.1.1.1. *Gegenüberstellung der Handlungsstrukturen I* bzw. 4.1.2.1. *Gegenüberstellung der Handlungsstrukturen II*) erfolgt die Nummerierung der einzelnen Comic-Handlungsstränge (linke Blatthälfte) mit Hilfe von Kardinalzahlen mit nachgestellten Kleinbuchstaben (z.B. 1a., 1b. etc.), die der Übersichtlichkeit halber auch in der Vergleichstabelle (rechte Blatthälfte) verwendet wird.

Bei den Alben, die in die Kategorie der *einfachen Handlungsstrukturen* fallen, stimmt die Nummerierung der Vergleichstabelle größtenteils nicht mit jener der Comic-Handlung überein. Der Grund dafür ist, dass bei einigen Comics von nur *einer* mittelalterlichen Vorlage ausgegangen wurde, deren Handlung zwar gegenüber gestellt, jedoch aus kontextuellen Gründen mit eigener Nummerierung versehen wurden. Der Zusammenhang soll bei beiden Handlungsverläufen nicht verloren gehen.

²¹³ Bek-Pedersen nimmt eine generelle Einteilung der Alben in 3 Gruppen vor, wobei sie diese abhängig vom Grad der Adaptierung mythologischen Stoffes macht. Die erste Gruppe wären die Alben V1, 2, 3, die sich am weitesten von der „echten“ Mythologie entfernen würden. Die zweite Gruppe bilden jene zwei Alben, die unmittelbar mit dem *Valhalla*-Film in Verbindung stehen, nämlich V4 und 5. Die Gruppe mit dem vermeintlich höchsten Adaptierungsgrad sei Gruppe 3 zu der alle Alben ab V6 zählen würden. Vgl. Bek-Pedersen: *Valhalla – den ægte vare?* S. 167. In Anlehnung dazu steht meine Einteilung in 2 große Gruppen, die von der Zusammensetzung bzw. Komplexität der Handlungen ausgeht. Der Grad der Adaption kann nicht pauschal beurteilt werden und auch nicht mit der steigenden Anzahl der Alben gleichgesetzt werden, wobei eine steigende Tendenz zur Werktreue auf die Alben nach V5 zutrifft.

Die Tabellen zu den einfachen Handlungen sind demnach nicht parallel zu lesen. Jede Handlung steht für sich und kann nur als Gesamtheit den Vergleich antreten. Es empfiehlt sich, die Handlungsübersicht des *Valhalla*-Albums vollständig zu lesen und danach die Quellenangaben in der rechten Tabelle hinzu zu ziehen. Um welche Quelle es sich handelt, wird in der Überschrift am rechten Blattrand vermerkt (z.B. SnE Skáldsk. 25 (17) – 26). Fiktive Comic-Handlungen werden mit **F** für „Fiktion“ gekennzeichnet. Unter diesen fiktiven Handlungen werden jene verstanden, für die keine Entsprechung in den verwendeten Vorlagen gefunden wurden.

Anders verhält es sich bei den Tabellen zu den *komplexen Handlungen*: Um zu sehen wo sich ein Handlungsstrang in der mythologischen Überlieferung findet, folgt man auf gleicher Höhe den jeweiligen Kardinalzahlen (z.B. Übersicht zu V1).

Die Angabe der albenspezifischen mythologischen Quellen erfolgt in der Überschrift sowie durch die gängigen Abkürzungen (z.B. Vsp. für Völuspá usw.) mit nachstehenden Vers- bzw. Abschnittsangaben gleich am Ende des Handlungsstranges in der rechten Blatthälfte. Der Übersichtlichkeit halber wurden für diese Fälle die Quellenangaben farblich gesetzt; Angaben zur *Snorra Edda* sind in Blau (*Gylf.*) und Grau (*Skáldsk.*) gekennzeichnet, Verweise auf die Lieder des Codex Regius bzw. die Liederreda sind in Rot gesetzt. Grün steht für alle Angaben zur *Ynglinga saga*, Lila ist die Farbe für Textverweise zu Snorris *Heimskringla*, Orange bezeichnet die *Gesta Danorum* und Braun den *Sǫrla Þátr*.

Die Versnummerierung wurde entsprechend folgender Textausgaben gesetzt: Für die Liederreda wurde die Online-Ausgabe von Neckel/Kuhn herangezogen, bei der *Snorra Edda* und der *Ynglinga saga* jeweils die Editionen Finnur Jónssons. Bei den Angaben zur *Heimskringla* wurde die Ausgabe Bjarni Aðalbjarnasons herangezogen. Der *Sǫrla þátr* wurde in der Edition Sigurður Nordals verwendet und die Angaben zur *Gesta Danorum* entstammen der Ausgabe von Karsten Friis Jensen.

4.1.1. Einfache Handlungsstrukturen

Als „einfach“ werden alle *Valhalla*-Handlungen bezeichnet, deren Grundlage bloß *eine* konkrete Episode bzw. *ein* spezieller Abschnitt der nordischen Mythologie bildet (z.B. allein

die *Þrymskviða* oder *Skáldsk. 1-4*) oder deren Inhalt und Aufbau sich ausschließlich an Schilderungen in der *Snorra Edda* orientieren. Der Gedanke dahinter ist jener, dass es „einfacher“ ist, sich beim Entwurf einer Handlung an einer einzigen Vorlage zu orientieren, als Elemente verschiedener Quellen zu einander zu führen.

Die Werke, bei denen die Comicautoren Anleihen genommen haben, wurden bereits in Kapitel drei erwähnt und werden für dieses Kapitel vorausgesetzt. Madsen und Kure greifen in den einfachen Handlungen Mythen auf, übernehmen ihren Aufbau und bringen sie in veränderter Form in ihren Comic.

V1 orientiert sich hauptsächlich an der *Snorra Edda* und ist eine Art Vorstellung des *Valhalla*-Universums mit einer Adaption des Mythos von *ragnarøkkr*, ausgelöst durch die Entfesselung des Fenriswolfes. Wie in der *Vsp.*, die das erste Lied in R darstellt, steht am Anfang des *Valhalla*-Zyklus (V1) gleich die Prophezeiung des Endes. Das Bewusstsein um den Weltuntergang umgibt jedes weitere Album und die darin enthaltenen Mythen mit einer Schicksalhaftigkeit, wie man sie auch beim Lesen der *Liederreda* empfindet. Die Vorstellung der Asen ist an Snorris Götterportraits in der *SnE* angelehnt.

V2 ist eine Adaption der *Þrymskviða*, V5 erzählt den Mythos von Thors und Lokes magischem Wettstreit mit *Udgårdsloke*, der sich bei Snorri (*SnE Gylf. 26 (45)- 31 (47)*) findet. Die Geschichte von *Idun* und den goldenen Äpfel steht hinter V6 und hat ihre Vorlage in der *Snorra Edda* (*SnE Skáldsk. 1-4*). Thors Kampf mit dem Riesen *Rungner* wird in V9 thematisiert und findet sich in der *Snorra Edda* (*SnE Skáldsk. 25 (17)*) wieder. In diese Kategorie fällt auch V10 mit der Erzählung darüber, wie die Asen ihre Gaben bzw. ihre Attribute erhalten (*SnE Skáldsk. 44 (35)*).

Wichtiges Merkmal dieser Kategorie ist, dass der mythologische Kern der Episoden sowie große Teile der Rahmenhandlungen aus der Mythologie übernommen werden. Variationen ergeben sich aus humoristischen und comictypischen Gründen, wie z.B. Präsentation der Effektkunst des Zeichners.

Im Gegensatz dazu stehen die komplexen Handlungen, für die Stoffe oder Sequenzen aus unterschiedlichen Eddamythen zusammengetragen wurden, mit Hilfe derer albenspezifisch ganz neue Geschichten geschaffen werden konnten. Die Neuschaffung einzelner Sequenzen bzw. die Fiktion spielt hier im Vergleich zu den Alben der „einfachen“ Kategorie eine größere Rolle. Mehr dazu im Unterkapitel 4.1.3. Komplexe Handlungsstrukturen.

4.1.1.1. Gegenüberstellung der Handlungsstrukturen I

a) Aufbau Valhalla I: Ulven er løs

1. Ausgangssituation: Die Asen (Thor und Loke) benötigen eine Übernachtungsgelegenheit - Bauernehepaar (Panels 1-10)
2. Verletzung von Thors Ziegenbock (Panels 11-89)
3. Tjalfe und Røskva werden Thors Diener (Panels 90-161)
 - 4a. Ankunft in Bilskirner (Thors Haus)
 - 5a. Entfesselung des Fenriswolfes (Panels 162-173)
 - 4b. Vorstellung der Götter (Panels 174-276)
 - 5b. Rückblende: Wie Fenris zu den Asen kam (Panels 277-287) **F**
 - 5c. Fesselung des Fenriswolfes (Panels 288-415)

Aufbau SnE Gylfaginning u. Skáldskaparmál (versch.)

1. SnE Gylf. 26 (44): Þórr, Loki finden ein Nachlager bei einem Bauern
2. SnE Gylf. 26 (44): Schlachtung von Þórrs Ziegenbock
3. SnE Gylf. 26 (44)
 - 4a. SnE Gylf. 11 (21)
 - 5a. SnE Skáldsk.. 64 (51): Ragnarök
 - 4b. SnE Gylf. 9 (19)-22 (35)
 - 5b. SnE Gylf. 13 (25); 19 (34)

b) Aufbau Valhalla 2: Thors brudefærd

1. Ausgangssituation: In Bilskirner feiern die Asen ein rauschendes Fest (Panels 1-2) **F**
 - 2a. Mjølner wird vom Riesen Trym gestohlen (Panels 3-41)
 - 3a. Schwangerschaft Sifs (Panels 42-51) **F**
 - 2b. Loke leiht sich von Freja ein Federhemd (Panels 52-61)
 - 2c. Lokes Flug nach Trymsgård – Tryms Forderung (Freja) (Panels 62-77)
 - 2d. Rückkehr: Noch im Flug unterrichtet Loki Thor über die Bedingungen Tryms (Panels 78-88)
 - 2e. Verhandlung mit Freja – Heimdalls Idee (Panels 89-132)
 - 2f. Thors und Lokes Maskerade – Fahrt nach Udgård (Panels 133-168)
 - 4a. Aufenthalt bei Udgårdsloke – Freja-Thors Festmahl (Panels 169-230)
 - 2g. Täuschung Tryms (Panels 231-343)
 - 2h. Rückgewinnung Mjølners und Tryms Tod (Panels 344-405)
 - 3b. Sifs Niederkunft (Móde und Thrud) und Heimkehr der Asen nach Asgård (Panels 406-433) **F**
 - 4b. Udgårdslokos Fahrt nach Trymsgård (Panels 434-441) **F**

Aufbau Þrymskviða

- 1a. Ausgangssituation: Ásgarðr - Zorn überkommt Þórr – Mjöllnir wird von Riesen gestohlen (Str. 1)
 - 2a. Loki leiht sich von Freyja ein Federhemd (Str. 3-4)
 - 2b. Lokis Flug nach Jötunheimr – Þryms Forderung (Freyja) (Str. 5-8)
 - 2c. Rückkehr: Noch im Flug unterrichtet Loki Þórr über die Bedingungen Þryms (Str. 9-11)
 - 2d. Verhandlung mit Freyja (Str. 12-13)
 3. Ein Þing wird abgehalten – Heimdalls Idee (Str. 14-18)
- 1b. Þórrs und Lokis Maskerade – Fahrt nach Jötunheimr (Str. 19-21)
- 1c. Täuschung Þryms (Str. 22-23)
 - 2e. Freyja- Þórrs Festmahl bei Þrymr und seine Beschwichtigung durch Loki (Str. 24-28)
- 1d. Rückgewinnung des Hammers - Þryms und der Riesen Tod (Str. 29-32 1-8)
 4. Epilog – Fazit (Str. 32 9-10)

c) Aufbau Valhalla 5: Reisen til Udgårdsloke

- 1a. Ausgangssituation: Odin und Mimer spielen Schach (Panels 1-5) **F**
 - 2a. Vorsehung: Odin beauftragt seine Raben Tjalfe vor Udgårdsloke zu warnen (Panels 6-17)
 - 3a. Thors Reise zu Udgårdsloke. Zusammentreffen der Asen mit Skrymer (Udgårdsloke in Verkleidung). Provokation Thors I. (Panels 18-105)
 - 3b. Ankunft der Asen bei Udgårdsloke. Provokation Thors II (Panels 106-128)
 - 4a. Auslieferung Quarks an Udgårdsloke (Panels 129-131)
- 2b. Udgårdslokens List: magischer Wettstreit mit den Asen (Panels 129-388)
 - 3c. Ess-Wettstreit: Loke vs. Lue (Loke vs. Feuer) (Panels 142-170)
 - 3d. Lauf-Wettstreit: Tjalfe vs. Hu (Tjalfe vs. Gedanke) (Panels 179-197)
 - 3e. Trink-Wettstreit: Thor vs. Zauberhorn (Thor vs. Ozean) (Panels 198-247)
- 2c. Erste Warnung Tjalfes durch die Odinsrabens (Panels 221-229) **F**
 - 3f. Kraft-Wettstreit: Thor vs. Katze (Thor vs. Midgardschlange) (Panels 253-274)
- 2d. Zweite Warnung Tjalfes durch die Odinsrabens (Panels 275-305) **F**
 - 3g. Tanz-Wettstreit: Thor vs. Elle (Thor vs. Alter) (Panels 324-388)
- 2e. Tjalfe erweckt Thor mit der Macht seines Glaubens wieder zum Leben (Panels 389-410) **F**
- 2f. Fest und Aufklärung des Betruges durch Tjalfe (Panels 411-457) **F**
 - 4b. Lokes List: Täuschung Udgårdslokens. Verwandlung eines Hahns in Quark (Panel 458-493) **F**
 5. Heimkehr nach Asgård (Panels 494-525) **F**
 - 4c. Überraschung: Quark taucht wieder auf (Panels 517-522) **F**
- 1b. Schluss: Odin und Mimer spielen Schach. Die Raben kommen um Neuigkeiten zu berichten. (Panels 526-534) **F**

Aufbau SnE: Gylfaginning 26 (45)-31 (47)

- 1a. Þórr, Loki, Þjálfi und Rǫskva reisen nach Útgārðr und übernachten unbewusst in Skrymirs Handschuh (SnE 26 (45))
 - 2a. Þórrs Zusammentreffen mit Skrymir (SnE 26 (45))
 - 2b. Provokation Þórrs I: Verknotung des Bündels => 1 Hammerschlag. (SnE 26 (45))
 - 2c. Provokation Þórrs II: Skrymirs Schnarchen => 2 Hammerschläge. (SnE 26 (45))
 3. Þórr, Loki, Þjálfi und Rǫskva verschaffen sich Zugang zur Burg Útgārðarlokis. (SnE 29 (46))
 - 2d. Provokation Þórrs III: Aufforderung zum Wettstreit (SnE 29 (46))
 - 4a. Ess-Wettstreit: Loki vs. Logi (Loki vs. Feuer) (SnE 29 (46))
 - 4b. Lauf-Wettstreit: Þjálfi vs. Hugi (Þjálfi vs. Gedanke) (SnE 29 (46))
 - 4c. Trink-Wettstreit: Þórr vs. Strafhorn (Þórr vs. Ozean) (SnE 29 (46))
 - 4d. Kraft-Wettstreit 1: Þórr vs. Katze (Þórr vs. Midgardschlange) (SnE 29 (46))
 - 4e. Kraft-Wettstreit 2: Þórr vs. Elli (Þórr vs. Alter) (SnE 29 (46))
 5. Útgārðaloki bricht den Kampf ab als er sieht, dass Þórr auf seine Knie sinkt (SnE 29 (46))
 - 2e. Frühstück und Verlassen der Burg Útgārðarlokis (SnE 31 (47))
 - 2f. Provokation Þórrs IV: Útgārðarlokis Geständnis des Betruges. (SnE 31 (47))
- 1b. Þórr kann keinen der Riesen töten – ein Zauber macht die Burg Útgārðr unsichtbar und Þórr schwingt den Hammer ins Leere. (SnE 31 (47))

d) Aufbau Valhalla 6: De Gyldne Æbler

- 1a. Ausgangssituation: Njord wartet in Noatun auf die Ankunft Iduns mit den goldenen Äpfeln (Panels 1-23) **F**
- 2a. Tjasse möchte aus Habgier seine Tochter Skade verheiraten (Panels 24-63) **F**
 - 3a. Thor, Odin, Loke, Tjalfe und Røskva treffen auf einen Adler (Tjasse), der ihnen den Ochsenbraten streitig macht (Panels 64-100)
 - 3b. Provokation Lokes durch den Adler (Tjasse) (Panels 93-97)
 - 3c. Lokes Tauschhandel im Flug: Tjasses Gold gegen Iduns Äpfel (Panels 100-135)
 - 4a. Betörung Iduns durch Loke (Wald) (Panels 136-187)
 - 4b. Entführung Iduns samt Äpfeln durch Tjasse (Panels 188-199)
 - 3d. Schwächung und Alterung der Asen (alle außer Loke) (Panels 200-267)
- 2b. Lokes List: Täuschung der Asen – Liebeshandel wegen Skade (Panels 268-302) **F**
- 2c. Werbungsfahrt Thors und Lokes zu Tjasse – Schmähung Skades (Panels 303-378) **F**
 - 4c. Rettung Iduns in Nussgestalt (Panels 379-391)
 - 4d. Tjasses (Adler) Ankunft in Asgård, Tjalfe und Røskva entfachen ein Feuer und Tod Tjasses durch Mjølner (Panels 392-416)
 - 3e. Stärkung und Verjüngung der Asen durch Iduns Äpfel (Panels 417-430)
- 2d. Bußgeldzahlung an Skade: sie wählt einen Asen anhand seiner Füße aus – Njord (Panels 431-466)
- 2e. Lokes Wiedergutmachung an Skade: er bringt sie zum Lachen (Panels 483-489)
- 2f. Heirat: Skade und Njord (zerbricht) (Panels 467-482; 490-494)
 - 3f. Ordnung ist wieder hergestellt. Zorn Lokes über den Verlust des Goldes (Panels 495-502) **F**

Aufbau SnE: Skáldskaparmál 1-4

- 1a. Die Asen halten ein Festmahl und Ægir erzählt von Begebenheiten, die die Asen erlebt haben. (SnE 1 (55))
- 2a. Oðinn, Loki und Hœnir ziehen durchs Land auf der Suche nach Nahrung und treffen auf einen Adler, der ihnen den Ochsenbraten streitig macht (SnE 2 (56))
- 2b. Provokation Lokis durch den Adler (Þjazi) (SnE 2 (56))
 - 3a. Lokis Tauschhandel im Flug: Lokis Leben gegen die Entführung Iðunns und ihrer Äpfel (SnE 2 (56))
 - 4a. Loki lockt Iðunn in einen Wald (SnE 2 (56))
 - 3b. Entführung Iðunns samt Äpfel durch Þjazi (SnE 2 (56))
 - 3c. Schwächung und Alterung der Asen (SnE 3)
 - 4c. Þing - Loki wird als Schuldiger entlarvt (SnE 3)
 - 4d. Loki fliegt mit Freyjas Falkengewand nach Riesenheim zu Þjazi (SnE 3)
 - 3d. Rettung Iðunns in Nussgestalt (SnE 3)
 - 3e. Þjazis (Adler) Ankunft in Ásgarðr, die Asen entfachen ein Feuer und töten den flugunfähigen Þjazi (Wiederherstellung der Asenkraft) (SnE 3)
 - 5a. Skaði reist nach Ásgarðr um den Tod ihres Vaters Þjazi zu rächen (SnE 3)
 - 5b. Friedensvertrag mit Skaði 1 - sie wählt sich als Bußgeld einen Asen anhand seiner Füße aus – Njǫrðr (SnE 3)
 - 3f. Friedensvertrag mit Skaði 2 – die Asen müssen sie zum Lachen bringen – Lokis Wiedergutmachung (SnE 3)
 - 5c. Oðinns Wiedergutmachung – aus den Augen Þjazis macht er 2 Sterne (SnE 4)

e) Aufbau Valhalla 9: Den Store Udfordring

- 1a. Ausgangssituation: Tjalfe träumt von Heldentaten als Nachfolger Thors und vergisst seine Arbeit als Diener (Panels 1-22) **F**
- 2a. Magnes Ankunft in Bilskirner – Konkurrenz: Magne vs. Tjalfe (Panels 23-134) **F**
 - 3a. Provokation Rungners durch Odin in Udgård – Odins Wette um Guldfaxe (Guldfaxe vs. Sleipner) (Panels 135-176)
 - 3b. Rungers Ankunft in *Valhalla* – Prahlerei und Trinkgelage (Panels 177-252)
 - 4a. Provokation Thors durch Rungner – Vereinbarung zum Holmgang (Panels 253-291)
 - 3c. Rungers Heimkehr nach Udgård – Vorbereitung für den Holmgang: Schild und Wetzstein (Panels 292-313)
 - 5a. Erschaffung des Lehmriesen Mokkurkalfe (Panels 314-325)
 - 4b. Holmgang: Thor vs. Rungner (Mjølner vs. Wetzstein) (Panels 326-354)
 - 5b. Angriff 1: Versagen Mokkurkalfes (Panels 341-344)
- 2b. Tjalfe beweist seinen Mut an der Seite Thors (Panels 354-370)
 - 4c. Thors Niedergang im Kampf (Splitter vom Wetzstein) (Panels 371-382)
 - 4d. Mjølner fällt Rungner, dessen Gewicht Thor niederdrückt (Panels 383-391)
 - 5c. Angriff 2: Mokkurkalfe (Panels 392-407)
- 2c. Tjalfe beweist seinen Mut: Mokkurkalfes Klobigkeit vs. Tjalfes Schnelligkeit (Panels 408-423)
 - 5d. Mokkurkalfes Sturz ins Meer (Panels 424-426)
- 2d. Magne beweist seine Kraft (mit Thors Kraftgürtel) (Panels 427-470)
- 1b. Schluss: Thors besondere Wertschätzung für die Leistung Tjalfes (Panels 471-476) **F**

Aufbau SnE: Skáldskaparmál 25 (17)- 26

- 1a. Oðinns Ritt mit Sleipnir nach Riesenheim (SnE 25 (17))
 - 2a. Provokation Oðinns – Verwehrte Anerkennung durch den Riesen Hrungnir (SnE 25 (17))
 - 2b. Provokation Hrungnirs - Wette: Oðinns Pferd Sleipnir sei besser als Hrungnirs Pferd Gullfaxi (Oðinn möchte mit List Hrungnirs Pferd erlangen) (SnE 25 (17))
 - 2c. Jagd zu Pferd nach Ásgarðr (SnE 25 (17))
 - 3a. Hrungnirs Prahlerei und Trinkgelage in Valhall (SnE 25 (17))
 - 3b. Provokation Þórrs: Vereinbarung zum Holmgang (SnE 25 (17))
 - 4a. Hrungnirs Heimkehr nach Riesenheim – Vorbereitung für den Holmgang: Schild und Wetzstein (SnE 25 (17))
 - 4b. Erschaffung des Lehmriesen Mokkurkálfi (SnE 25 (17))
 - 3c. Holmgang in Grjótúnagarðar: Þórr vs. Hrungnir (Mjöllnir vs. Wetzstein) (SnE 25 (17))
 - 3d. Þórrs Niedergang im Kampf (Splitter vom Wetzstein) - Þórrs Hammer und Hrungnirs Wetzstein prallen aufeinander (SnE 25 (17))
 - 3e. Mjöllnirs Wucht fällt Hrungnir, dessen Bein auf Þórrs Hals liegt (SnE 25 (17))
 - 4c. Þjálfí tötet Mokkurkálfi (SnE 25 (17))
 - 5a. Magni beweist seine Kraft und befreit Þórr von der Last des Riesenbeins (SnE 25 (17))
 - 5b. Þórr beschenkt Magni mit dem Pferd Gullfaxi (SnE 25 (17))
 - 2c. Oðinns Einwand – Gullfaxi sollte ihm gehören (SnE 25 (17))
 - 3f. Entfernung des Splitters in Þórrs Kopf durch die Seherin Gróa misslingt (SnE 26)

f) Aufbau Valhalla 10: Gudernes gaver

- 1a. Ausgangssituation: Lagerfeuer - Lokes Erzählung: wie die Götter durch ihn zu ihren Attributen kamen. Wie kam Sif zu ihrem goldenen Haar? (Panels 1-6) **F**
- 2a. *Rückblende 1*: Wie Sif nach *Valhalla* kam und ihr Zusammentreffen mit Thor (Panels 7-47)
 - 3a. Werbung Thors um Sif (Panels 48-60) **F**
 - 4a. Lokes List 1: Thor soll Sif den Kopf eines Riesen zum Geschenk machen (Panels 61-87) **F**
 - 3b. Betörung Sifs durch Loke misslingt (Panels 88-116) **F**
 - 4b. Lokes List 2: Loke gibt vor Sif verführt zu haben (Panels 117-126) **F**
 - 3c. Thor findet die haarlose Sif (Lokes Fluch) – Provokation Thors (Panels 127-135)
 - 4c. Abkommen: Loke verspricht Thor Sif neue Haare zu beschaffen (Panels 136-146)
- 2b. *Rückblende 2*: Wie Loke ins Reich der Zwerge reist (magische Schuhe) (Panels 147-157)
 - 4d. Lokes List 3: Troll gräbt für Loke eine Falle (Panels 158-174) **F**
 - 4e. Lokes List 4: Zwerg in der Falle – Rettung gegen Reparatur der magischen Schuhe (Panels 175-181) **F**
 - 5a. Die Schmiede der Ivaldessöhne (Panels 182-186)
 - 4f. Lokes List 5: Betrug beim Würfelspiel – Gewinn: Goldhaar, Skidbladner, Speer (Panels 187-200)
 - 6a. Im Wald: Broks List: Loke wettet seinen Kopf gegen ein magisches Messer (Panels 201-235)
- 2c. *Rückblende 3*: Wie Brok und Sindre Guldenborste, Draupner und Mjølner schmieden (Panels 236-274)
 - 4g. Lokes List 6: Loke versucht als Floh die Zwerge 3 Mal von der Arbeit abzuhalten (Panels 247-273)
 - 6b. Fertigstellung von Guldenborste, Draupner und Mjølner (Panels 274-280)
- 3d. Thor und Sif verlieben sich in einander (Panels 281-300) **F**
- 2d. *Rückblende 4*: Wie Loke und Brok nach *Valhalla* kommen (Panels 301-302)
 - 6c. Bewertung der magischen Gaben durch die Götter in *Valhalla* - Frej erhält Guldenborste und Skidbladner, Odin den magischen Speer und Draupner, Sif das Goldhaar und Thor Mjølner (Panels 303-415)
 - 6d. Einlösungsversuch des Wetteinsatzes (Lokes Kopf)(Panels 416-443)
- 4h. Lokes List 7: Loke hat seinen Kopf, nicht jedoch seinen Hals verwettet (Panels 444-453)
 - 6e. Strafe: Lokes Maulsperre: Vartare (Panel 454)

Aufbau SnE: Skáldskaparmál 44 (35)

- 1a. Ausgangssituation: Warum wird Gold "Haar der Sif" genannt?
 - 2a. Loki schneidet aus Bosheit Sif das Haar ab
 - 3a. Þórr zwingt ihn dazu Sif neues Haar zu beschaffen
 - 3b. Lokis Fahrt zu den Söhnen Ívaldis – Goldhaar, Skíðblaðnir, Gungnir
 - 4a. Lokis Wette mit Brokkr: Die Zwerge Sindri und Brokkr sollen drei ebenso gute Kostbarkeiten herstellen wie die der Ívaldissöhne. Einsatz: Lokis Kopf
 - 4b. Brokkr und Sindris Schmiede: Drei Kostbarkeiten
 - 5a. Lokis List 1: Schweinshaut in die Esse – Fliege-Lokis missglückte Manipulation – Gullinborsti
 - 5b. Lokis List 2: Gold in die Esse – Fliege-Lokis missglückte Manipulation – Draupnir
 - 5c. Lokis List 3: Eisen in die Esse – Fliege-Lokis Stich zwischen die Augen Brokks -Manipulation gelingt – Mjöllnir
 - 4c. Brokkr bringt die Gegenstände nach Ásgarðr
 - 6a. Þing: Loki - Óðinn erhält Gungnir, Þórr das Goldhaar, Freyr Skíðblaðnir. Brokkr – Óðinn erhält Draupnir, Freyr Gullinborsti, Þórr Mjöllnir
 - 6b. Urteil: Die Zwerge haben die Wette gewonnen
 - 5d. Lokis List 4: Loki hat seinen Kopf, nicht jedoch seinen Hals verwettet
 - 2b. Lokis Strafe: Maulsperre Vartari

4.1.2. Analyse der einfachen Handlungsstrukturen am Beispiel V2

Am Beispiel von V2 soll nun die konzeptionelle Zusammensetzung des Comics mit jener der Vorlage verglichen werden. Dies erfolgt mit Hilfe von Vergleichstabellen, kurzen Inhaltsangaben mit anschließender Analyse sowie einer Auflistung motivischer Gemeinsamkeiten. Die Frage ist, wie ähnlich sind sich die beiden Handlungen? Auf sprachliche, literaturhistorische und überlieferungstechnische Besonderheiten wird hier noch nicht eingegangen. Eine getrennte Orthographie zwischen Comic und altnordischer Vorlage wird eingehalten (z.B. ndän. Thor; anord. Þórr oder ndän. Odin; anord. Óðinn). Dies erleichtert die Auseinandersetzung mit der Materie.

4.1.2.1. Handlungsschema V2²¹⁴

V2: *Thors brudefærd* ist eine Adaption des Mythos von der Heimholung des Hammers, wie er sich in der *Þrymskviða* findet. Die Comic-Handlung kann in insgesamt vier Handlungsstränge (h1-4) unterteilt werden, wobei dem Diebstahl und der Rückholung Mjølners die größte Bedeutung zukommt. Von insgesamt 443 Panels können 330 dem zweiten Handlungsstrang (h2) zugeordnet werden, gefolgt von h4 mit der Episode bei Udgårdsloke mit 76 Panels. Handlungsstrang 3 (h3) zählt 35 Panels und die Schilderung der Ausgangssituation in Bildskirner erfolgt in 2 Panels.

In folgender Tabelle findet sich die Haupthandlung mit der Kennzeichnung h2, darunter kurz der Inhalt von V2. Die Nummerierung der einzelnen Szenen in der Tabelle (z.B. 1. oder 2a.) deckt sich mit jener der Gegenüberstellung auf S. 104.

Tabelle 4: Handlungsschema - Valhalla 2: *Thors brudefærd*

h1	1.											
h2		2a.	2b.	2c.	2d.	2e.	2f.		2g.	2h.		
h3			3a.								3b.	
h4								4.				4b.

h1 = Fest in Bildkirner

h2 = *Mjølner* wird gestohlen, *Lokis* Botendienst im Federhemd, Täuschung *Tryms*, Rückgewinnung des Hammers

h3 = Schwangerschaft *Sifs*

h4 = Freja-Thor und Loke bei Udgårdsloke

²¹⁴ Erweiternd dazu Vgl. die Übersicht auf S. 104.

4.1.2.2. Inhaltsangabe V2

Die Tatsache, dass h1, die Ausgangssituation (1.), ein Fest darstellt, welches im Zusammenhang mit Thor einen hohen Bierkonsum impliziert, rechtfertigt die Unaufmerksamkeit, die der Riese Trym nutzt um die Haupthandlung h2 einzuleiten und Thors Hammer zu stehlen (2a.). Der Hahn kräht und kündigt den neuen Tag an. h3 setzt mit der aufmerksamen und schwangeren Sif ein, die Trym als den Dieb entlarvt (3a.). Thor befiehlt Loke nach Trymsgård zu reisen und den Riesen zur Herausgabe des Hammers zu zwingen. Loke leiht sich von Freja ein Vogelgewand²¹⁵ (2b.) und als er auf Trym trifft, gesteht dieser den Diebstahl und verlangt eine Lösegeldzahlung (2c.): Er will Freja zur Frau. Zurück in Asgård muss Loke Thor noch im Flug Bericht erstatten (2d.), doch das Unterfangen scheitert am Widerwillen Frejas, die sich trotz starkem Druck durch die übrigen Asen nicht zur Heirat zwingen lassen will. Um des Hammers dennoch habhaft zu werden äußert Heimdal seinen Plan: Thor soll als Freja verkleidet zu Trym reisen und den Hammer zurückholen (2e.). Er nimmt dieses Vorhaben jedoch nur in Anbetracht dessen an, dass es unmöglich wäre, Mjølner in die Hand einer Frau (Freja) zu geben. Begleitet wird Freja-Thor von Loke, in Verkleidung der Magd, und Thors Dienern Tjalfe und Røskva (2f.). h4 setzt ein, als die Reisegesellschaft auf halbem Weg bei Udgårdsloke einkehrt, wo Freja-Thors Verkleidung aufgrund seines Verhaltens aufzufliegen droht (übermäßiger Bier- und Fleischverzehr) (4a.). In Trymsgård wird bereits die Heirat vorbereitet und als Freja-Thor mit seinem Gefolge eintrifft, geht der Plan auf. Alle bis auf die Schwester Tryms fallen auf den Schwindel herein. Bevor Freja-Thor persönlich auf Trym trifft, wird sie durch die Räumlichkeiten geführt und muss, als potentielle Hausherrin, Küchenarbeit verrichten. Loke, Tjalfe und Røskva begeben sich auf die Suche nach dem Hammer. Die Zeremonie beginnt, Trym besteigt seinen Thron und Freja-Thor nimmt neben ihm Platz. Thors Augen werfen Trym tödliche Blitze zu, als dieser anzüglich wird (2g.). Schließlich lässt Trym den Hammer als Geschenk für seine vermeintliche Braut holen und als Thor ihn in die Hände bekommt, kommt eine Rauferei in Gang, während der die Asen und ihre Diener sich davon machen und h2 beenden (2h.). In Asgård wird Thor mit seinem Hammer von seiner Frau Sif erwartet, die während der Heimholungs-Episode mit ihren Zwillingen Mode und Thrud niedergekommen ist und h3

²¹⁵ Vgl. auch V6: Loke erscheint in Falkengestalt (ndän. *dyreham* ‚Tierhemd‘) um von Asgård nach Udgård zu reisen und die zuvor entführte Idun vor dem Riesen Tjasse zu retten. Mythologische Vorlage ist SnE Skáldsk. 1-4. Loki taucht in der altnordischen Mythologie häufig in Verbindung mit dem Motiv des Vogelhemdes auf, was seine Wandlungsfähigkeit noch unterstreicht. Auch Odin reist des Öfteren in Verkleidung (Vgl. SnE Skáldsk. 1-4; Der Mythos vom Dichternet), der in V11 adaptiert wurde. Die in diesem Zusammenhang verwendete Bezeichnung ist anord. *fiadrhamr* ‚Federhemd‘.

abschließt (3b.). Die Schlussequenz, nämlich die Werbungsfahrt Udgårdslokkes, der sich aus monetären Gründen um die allein stehende Schwester Tryms bemüht, bildet auch den Abschluss von h4 und das Ende der Geschichte (4.).

4.1.2.3. Handlungsschema *Þrymskviða*

Im Vergleich dazu steht die Handlung in der *Þrymskviða*, deren Komposition Wolfgang Lange aufgrund der Ortswechsel zwischen Ásgarðr und Jötunheimr in vier Szenen unterteilt, wobei die letzte Szene mit einem Epilog abschließt.²¹⁶ Aufgrund von gleich bleibender Langzeilenzahl (in den ersten beiden sind es 14 Langzeilen, in den letzten beiden sind es 50 Langzeilen) geht Lange von einer bewussten Konstruktion des Liedes aus, und wertet diese Tatsache auch als mögliches Anzeichen für das junge Alter der Þrk.²¹⁷ Langes Gliederung bezieht sich also nur auf den Wechsel der Handlungsorte. Um den Vergleich mit dem Comic zu erleichtern, wurde eine Einteilung vorgenommen, die sich aufgrund von Inhalten ausmachen lässt. Das Lied kann in drei Handlungsstränge (H1-3) plus Epilog (H4) unterteilt werden, wobei die Themen anders verteilt sind als im Comic.

Tabelle 5: Handlungsschema – *Þrymskviða*

H1	1a.						1b.	1c.		1d.	
H2		2a.	2b.	2c.	2d.				2e.		
H3						3.					
H4											4.

H1 = *Mjöllnir* wird gestohlen, Täuschung Tryms, Rückgewinnung des Hammers

H2 = Lokis Botendienst im Federhemd, Loki als Helfer Þórrs bei der Rückgewinnung des Hammers

H3 = Þing der Asen

H4 = Epilog

4.1.2.4. Inhaltsangabe *Þrymskviða*

Die Þrk. steigt unmittelbar ins Geschehen ein und beginnt gleich mit dem (anonymen) Diebstahl des Hammers, der nur von den Riesen verübt worden sein kann²¹⁸ (1a.). Die Folgen dieses Diebstahls passieren in H2, indem Loki sich von Freyja ein Vogelgewand leiht (2a.),

²¹⁶ Vgl. Lange, Wolfgang: Zahlen und Zahlenkompositionen in der Edda. In: PBB 77, Halle 1955. S. 306-348.

²¹⁷ Aufgrund sprachlicher Besonderheiten, dem balladesken Textcharakter und einigen Zitaten anderer Eddalieder datiert de Vries die Þrk. ins 13. Jahrhundert. Vgl. Kommentar zu den Liedern der Edda. Bd. 2: Götterlieder, ed. See, Klaus von, la Farge Beatrice, Picard Eve, Schulz Katja, Priebe Ilona: Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter, 1997. §10 Datierung. S. 526.

²¹⁸ Allein die Riesen wären im Stande so eine Tat zu begehen, Vgl. Kommentar zu den Liedern der Edda. Bd. 2: Götterlieder. §5 Gedankliche Konzeption. S. 519.

nach Jötunheimr fliegt und die Forderung des Riesen hört (2b.), um danach wieder nach Ásgarðr zurück zu kehren und Þórr noch im Flug zu berichten (2c.). Die Rolle Lokis kann hier isolierter gesehen werden als im Comic und erlangt dadurch einen höheren Stellenwert. Nach der Rückkehr Lokis wird mit Freyja verhandelt (2d.) und ein Þing abgehalten, auf dem Heimdall seinen Vorschlag äußert, Þórr in Frauenverkleidung nach Jötunheimr zu schicken (3.), bevor H1 mit Þórrs und Lokis Maskerade und ihrer Fahrt nach Jötunheimr wieder einsetzt (1b.). Auf die Täuschung Þryms (1c.) setzt H2 wieder ein und beschreibt das festliche Bankett, bei dem die Maskerade aufgrund von Freyja- Þórrs Benehmen (übermäßiger Bier- und Fleischverzehr) und seinem tödlichen Blick, als Reaktion auf Annäherungsversuche des Riesen, aufzufliegen droht (2e.). Zur Weihung der Braut wird der Hammer gebracht und Freyja-Þórr in den Schoß gelegt; sofort nimmt der Donnergott seine Waffe und tötet Þrymr und alle Riesen (1d.). H4 beschreibt am Ende noch, wen der Ase getötet hat und dass Mjöllnir wieder bei seinem rechtmäßigen Besitzer ist (4.).

4.1.2.5. Analyse der Handlungsstränge

Handlungsstränge h1/H1: h1 stellt in V2 nicht nur die Ausgangssituation dar, sondern zeigt auch gleich den Grund für den Raub des Hammers: Unachtsamkeit aufgrund übermäßigem Alkoholkonsums. In der Prk. steht H1 für den Diebstahl des Hammers und die daraus resultierenden Ereignisse, nämlich: die Maskerade, die Täuschung des Riesen und die Rückgewinnung des Hammers. H1 bildet das Gerüst für H2, in der es hauptsächlich um Lokis Rolle als Helfer Þórrs geht.

Handlungsstränge h2/H2: H2 beinhaltet all jene Geschehnisse, in denen Loki zugunsten Þórrs agiert. Im Comic steht h2 für die Auswirkungen des Diebstahls. Lokes Rolle ist hier auch jene des Helfers, wobei man davon ausgehen kann, dass ihn seine Verschlagenheit aus monetären Gründen zu dieser Hilfeleistung treibt. Riesen (so auch Þrymr) gelten in der Mythologie und in *Valhalla* als goldgierig und reich.²¹⁹

Handlungsstränge h3/H3: Im Gegensatz zur Prk. vereint h2 im Comic den Diebstahl als auch die Taten Lokes. Diese Konzeption ist für V2 deshalb wichtig, weil h3 (die Schwangerschaft und Niederkunft Sifs bzw. die Gleichberechtigungsfrage) in die Handlung

²¹⁹ Gold wird in der SnE Skáldsk. 41 (32) u.a. als *myntal ok ravdd ok orð iotna* beschrieben. Vgl. Snorra Edda. ed. Finnur Jónsson. S. 120.

eingebaut wurde. Politische und gesellschaftliche Gründe dafür, die es in der Þrk. nicht gibt, wurden bereits in Kapitel 2 angesprochen.

H3 markiert in der Þrk. einen Fixpunkt, nämlich die Versammlung der Asen auf dem Þing aufgrund von Þryms Forderung. Dies stellt eine kurze Unterbrechung von H2 dar.

Die Schwerpunkte der Handlung in der Þrk. können also mit H1 und H2 gesetzt werden, während das Gewicht der Handlung in V2 auf drei längere Handlungsstränge verteilt ist.

Handlungsstränge h4/H4: H4/h4 steht bei V2 sowie bei der Þrk. am Ende, jedoch aus unterschiedlichen Gründen. Der Epilog der Þrk. soll die Rechtmäßigkeit der geschilderten Handlung vermitteln: Der Hammer gehört Þórr und der Tod der Riesen für den Diebstahl ist gerecht. In V2 beginnt h4 schon im Zuge der Fahrt nach Jötunheimr; der Exkurs zu Udgårdsloke soll auf die Schlusspointe vorbereiten, in der der verschlagene Udgårdsloke um die, nach dem Tod Þryms alleinige Hofherrin, Elle wirbt.

Man kann sagen, den eigentlichen Epilog zum Hammermythos in V2 bilden die letzten Szenen von h3 sowie h4, wobei zum einen die Aufstellung einer Moral (Männer und Frauen sind gleich zu stellen) und zum anderen die Darstellung einer Unmoral (Udgårdslokos Werbung um Elle aufgrund ihres ererbten Reichtums = Heiratsschwindel) den Abschluss bilden. Dass der Hammer sich wieder in Thors Händen befindet, wird am Ende von V2 nicht mehr berücksichtigt. Seine Glück bringende und fruchtbarkeitsfördernde Wirkung wird durch Sifs Niederkunft symbolisiert.

Die Gegenüberstellung zeigt, welche strukturellen Gemeinsamkeiten und Unterschiede die Handlung im Comic mit jener der mythologischen Vorlage hat.

4.1.2.6. *Motive*

Die Art und Weise wie die Adaption von altwestnordischen Mythen in V2 ausfällt, lässt sich anhand von verwendeten mythologischen Motiven veranschaulichen. Über die *motivischen Übereinstimmungen* zwischen Comic und Mythologie (bzw. über den Grad der Adaption) soll folgende Auflistung Klarheit verschaffen:²²⁰

²²⁰ Anleihen bei den Motiven der Þrk.: Vgl. Kommentar zu den Liedern der Edda. Bd. 2: Götterlieder. Þrymskviða, §4 Stoffgeschichte. S. 514-519.

1. Der Hammer Mjöllnir als Attribut Þórrs und mächtige Waffe gegen die Riesen.
2. Der Hammer als Fruchtbarkeitssymbol.
3. Die Entwendung des Hammers als Verlust der Manneskraft, deren Wiedererlangung zur Burleske wird.
4. Loki als Helfer im Vogelgewand und in Verkleidung einer Magd.
5. Þórrs riesiger Appetit, Durst und zorniger Blick
6. Der Riese Þrymr begehrt Freyja. Ein Riese begehrt eine Asin.

4.1.2.7. Mythos in Variation. Mythologische Motive in V2.

ad. 1.: Þórrs Attribut, der Hammer, findet sich in zahlreichen mythologischen Quellen. Seine Wichtigkeit als Kraft- und Fruchtbarkeitssymbol ist unumstritten, aber auch seine Funktion als stärkste Waffe der Asen gegen die Riesen wird oft erwähnt. Den Quellen nach benutzte Þórr den Hammer Mjöllnir beispielsweise als er den Riesen Þrymr tötete (Þrk.)²²¹ oder als er den Riesen Hrungrnir bei einem Holmgang erschlug (SnE 25 (17)).²²² Thor besitzt seinen Hammer schon zu Beginn des Comic-Zyklus. Wie er aber zu dieser mächtigen Waffe kam, wird erst neun Alben später (!) in V10 verraten. Im Comic, wie auch in der Mythologie, sind die Zwerge Sindre und Brok die Meisterschmiede, die hinter Mjølner stehen. Der Hammer bündelt Thors Kraft und entlädt sie entweder in Form eines Blitz-Donner-Grollens oder als tödliches Wurfgeschoss gegen die feindlichen Riesen. Mjølner steht im *Valhalla*-Universum als symbolischer Ausdruck von Thors Aggression.

ad. 2.: Neben dem Thema der gesellschaftlichen Stellung der Frau, das in V2 über die Asinnen Freya und Sif vermittelt werden soll (die Annahmen zufolge in der Mythologie ein und dieselbe Person sind),²²³ lässt sich im Zusammenhang mit dem Hammer noch ein anderes Motiv ausmachen. Zusätzlich zu der politischen Botschaft in V2 kann man von einer Adaption des kultischen Fruchtbarkeitsmythos rund um den Hammer Þórrs sprechen indem

²²¹ Vgl. V 2.

²²² Vgl. V 9.

²²³ Folke Ström schließt sich der Meinung de Vries an, der in der Gestalt der Sif eine Hypostase der Fruchtbarkeitsgöttin Freyja sieht, die ihre Verbindung mit der Erde darstellen soll (S. 94). Weiters seien Frigg (S. 60) und Iðunn (S. 87) Stellvertreterinnen der Freyja. Vgl. Ström, Folke: Loki. Ein mythologisches Problem. (= Göteborgs Universitets Årsskrift; Vol. LXII. 8. 1956). Auch in der SnE Skáldsk. 33 (24) wird die Erde in Verbindung mit Freyja als *brvði Opins* und Sif als die Schwiegertochter Freyjas, *sværv Sifjar*, gebracht.

der Verlust desselben einer Kastration gleichkommt.²²⁴ Vor allem die ältere Forschung hat diesen Aspekt anhand von Felszeichnungen und literarischen Belegen vertreten. Die Wiederbeschaffung der Manneskraft und die Fruchtbarkeitssymbolik in V2 werden durch die am Ende zeitgleiche Niederkunft Sifs noch verstärkt. Thor kehrt mit dem Hammer zurück nach Bilskirner und empfängt seine neugeborenen Zwillinge sowie seine Frau.

ad. 3.: Das Motiv der Entwendung eines Götterattributes, wie es in der Þrk. und in V2 geschieht, findet sich auch in der Geschichte um Iðunns goldene Äpfel, wo Loki Iðunn samt ihren verjüngenden Äpfeln entführt und zum Riesen Þjazi bringt (SnE Skáldsk. 1-4)²²⁵ sowie in der Erzählung um den Raub des Brísingamen, wo Loki im Auftrag Oðinns das wertvolle Schmuckstück aus Freyjas Haus entwendet (*Sǫrla Þátrr*).²²⁶ Die Motivation für ersteres ist Þjazis Geldgier und die Angst, dass nach seinem Tod sein Gold in fremde Hände gerät. Iðunns Äpfel sollen ihm ewige Jugend verleihen. V6 hält sich genau an die literarische Vorlage, baut jedoch ein kurzes Liebesgeplänkel zwischen Skade und Loke ein. Der Grund dafür ist Lokes Verrat an den Asen. Er entführt Idun gegen Bezahlung und wird von den Asen für diese Tat bei seinem Leben bedroht. Sein Weg aus dieser Misere ist nicht etwa die Wahrheit, sondern eine Notlüge: Er habe all dies nur aus Liebe zu Skade getan. Thor und Loke reisen zu Tjasse und Skade verliebt sich tatsächlich in den attraktiven, aber betrügerischen Loke. Zurück zur Vorlage findet die Geschichte erst wieder, als Loke Idun in eine Walnuss verwandelt und sie nach Asgård zurück bringt.

Das Ziel Oðinns beim Raub des Brísingamen spielt auf eine vermeintliche Liebesgeschichte zwischen Oddr (= Oðinn) und Freyja an. Thematisiert wird die Bezahlung, die Freyja an die drei Zwerge für das Schmieden des Schmuckstückes geleistet hat. Dies ist den Quellen nach ein Liebesdienst von jeweils drei Nächten. V8 hält sich an die Vorlage, macht jedoch aus der Geschichte ein Verwirrspiel im Rahmen einer „menage á trois“. Heimdal und Odin begehren die selbe Frau: Freya.

ad. 4.: Lokes Rolle im Comic ist eine Überzeichnung der mythologischen Gestalt Loki. Eine allgemeine Charakterisierung des Comicprotagonisten wurde bereits in Kapitel 2 gegeben. In der Þrk. agiert er als Bote und Helfer Þórrs, wo hingegen der Comic eindeutiger Stellung zum

²²⁴ Thors Hammer als Fruchtbarkeitssymbol, Vgl. Schulz, Wolfgang: Die Felsritzung von Hvitlycke und das Edda-Lied von Thrym, In: Mannus 21, 1929. S. 55 und 67. Zustimmend auch Clunies Ross, Margaret: Prolonged Echoes. Old Norse myths in medieval Northern society. Vol. 1: The myths. Odense. 1994. S. 109.

²²⁵ Mythos adaptiert in V6: De gyldne Æbler.

²²⁶ Mythos adaptiert in V8: Freyjas smykke.

zwiespältigen Wesen Lokes bezieht, indem auf den Reichtum Pryms und Lokes Goldgier hingedeutet wird. Lokes Absichten, dem Donnergott zu helfen, mögen demnach nicht so selbstlos gewesen sein. Seine Reisen von Ásgarðr nach Útgárðr legt Loki fliegend zurück, indem er sich von Freyja Vogelgewänder leiht. Dieses Flugmotiv ist bekannt und findet sich (in den skandinavischen Quellen) in der SnE, Vkv. sowie in diversen altisländischen Texten und *sögur* (z.B. *Völsunga saga*).²²⁷ Auch Odin wird im Comic in Gestalt von Vögeln, vor allem in Gestalt des „Totenvogels“ (Adler), dargestellt (z.B. in V10 und V11).²²⁸ Die Verbindung von Oðinn und Loki in der Mythologie sowie sich ähnelnde Charakterzüge verlaufen auf sehr intimer Ebene. Folke Ströms Hypothese in dieser Sache ist jene einer mythologischen Oðinn-Hypostase, die er in Loki vermutet. Aufgrund ihrer Riesenabstammung (Oðinn ist der Sohn der Riesin Bestla; Loki ist Sohn des Riesen Farbauti), ihrer Flugeigenschaft und verschlagenen Intelligenz, ihrer Wandlungsfähigkeit und Zauberkunst sind sie Teil einer Göttertrias zu der man auch den wenig bekannten Hœnir zählen müsse.²²⁹ Auch die Gier nach Gold und Wertsachen verbindet Loki und Oðinn. Im Comiczyklus beispielsweise adaptiert im Mythos vom Brok und Sindre (V10), im Mythos vom Raub Iduns (V6) sowie beim Geiseltausch zwischen Asen und Wanen inklusive reicher Gaben (V11).²³⁰

Peter Madsens *Valhalla* adaptiert das Flugmotiv und geht, wie in der SnE, davon aus, dass die Göttin Freya im Besitz diverser Vogel- bzw. Federhemden ist, die sie Loke überlässt. Odin hingegen scheint selbst im Besitz eines Flughemdes zu sein. Als er beispielsweise in V11 vor Suttung flieht, tut er dies mit Hilfe eines Adlerhemdes. In V12 fliegt Loke im Falkenheimd vom Hof König Geirrøds, um den gefangen gehaltenen Odin zu befreien. In V6 benutzt er ebenso ein Falkengewand, in V8 ein Adlerhemd. Lokis Verbindung zum Fliegen hat auch in der Mythologie einen hohen Stellenwert; V10 zeigt eine Adaption des Mythos von Brokkr und Sindri und der Vorstellung von Lokis „geflügelten Schuhen“ mit denen er von Ásgarðr ins Zwergenreich fliegt. Mit ihnen besitzt er, gemäß der SnE, die Fähigkeit sich *á lopt ok*

²²⁷ Kommentar zu den Liedern der Edda. Bd. 2: Götterlieder. *Prymskviða*, §4 Stoffgeschichte. S. 514

²²⁸ Flugmotiv Vgl. außerdem S. 141 und 117 in dieser Arbeit.

²²⁹ Vgl. Ström, Folke: Loki. Ein mythologisches Problem. S. 50-80. Hœnir = Høner in V11.

²³⁰ V10: Die Zwerge Brok und Sindre schmieden die Attribute der Götter gegen die Loke seinen Kopf verwettet hat. Odin lässt sich in seiner Beurteilung der Schmiedekunst vom Glanz des Goldes blenden. Er bekommt den Ring *Drypner* zum Geschenk. V6: Loke lässt den Riesen *Tjasse* gegen ein Entgelt *Idun* samt ihrer goldenen Äpfel entführen. Odin greift nicht ein. Eine mögliche Beteiligung an der Beute kann nur vermutet werden. V11: Nach dem Asen-Wanen-Krieg werden Geiseln und Gaben getauscht. Ein Grund mehr für Odin und Loke auf diese Abmachung einzugehen.

*lög*²³¹ zu bewegen. Dies stellt eine isländische Redensart dar, die in Verbindung mit „Gestaltwechselfahrten“ gebraucht wird.²³² Lokis Verbindung mit dem Flug steckt aber auch in einem seiner Kosenamen: *Loptr* „der durch die Luft fahrende“²³³ oder „der Luftige“.

ad. 5.: Þórrs unbändiger Appetit und Durst in der Þrk. findet eine Parallele in der Hym., wo der Donnergott beim Riesen Hymir einkehrt um daraufhin mit ihm auf seinen legendären Fischzug um den *Jǫrmundgandr* zu gehen.²³⁴ Sein stechender Blick wird in SnE Gylf. 26 (44) thematisiert, als er feststellt, dass das Bein eines seiner Ziegenböcke gebrochen ist.²³⁵ Belege finden sich außerdem noch in SnE Gylf. 32 (48), Gylf. 31 (46) sowie in Skáldsk. 25 (17).²³⁶

ad. 6.: V2 greift das Motiv des Riesen, der eine Asin begehrt, auf. In der Eddamythologie findet sich diese Konstellation außer in der Þrk. noch in der SnE, die den Mythos von Iðunn und Þjazi erzählt (Skáldsk. 1-4) sowie im Mythos von Thor und dem Wetzstein, wo der Riese Hrungrnir droht, alle Asen zu töten und Freyja und Iðunn mit zu sich nach Riesenheim zu nehmen (SnE Skáldsk. 25 (17)); V6 adaptiert ersteren Mythos. V9 greift zweiten auf, indem der betrunkene Rungner (= Äquivalent zu *Hrungrnir*) droht, Asgård dem Erdboden gleich zu machen und Freya und Sif mit zu sich nehmen (V9. S. 27).²³⁷

4.1.2.8. Diverse Unstimmigkeiten und vage Übereinstimmungen.

Nach dem Fest wird der neue Tag in V2 durch das Krähen eines Hahns auf den Dächern von Bilskirner eingeleitet. Dass Thors Hammer gestohlen wurde, fällt dem Leser erst dadurch auf, dass Thor nicht (wie üblich) mit seinem Attribut den tierischen Störenfried von den Dächern schießt. Der Hahn wird zwar als Bote des neuen Tages dargestellt, sein mythischer Charakter wird durch diese Darstellungsweise von den Comicauteuren allerdings ironisiert. In der nordischen Eddamythologie ist der Hahn (Vsp. 43: Gullinkambi oder Vsp. 42: Fjallar) jener, der den Endkampf bzw. den täglichen Kampf der Einherjer ankündigt.²³⁸ Möglicherweise soll das Krähen des Hahns in V2 schon vorab den Verlust des Hammers signalisieren, sowie die in

²³¹ „über Luft und Wasser“, Vgl. Skáldskaparmál 44 (35). Snorra Edda. ed Finnur Jónsson. S. 124.

²³² Vgl. Ström, Folke: Loki. Ein mythologisches Problem. S. 70.

²³³ Übersetzung Ström. S. 70.

²³⁴ V7: *Ormen i dybet* adaptiert den Mythos von Þórrs Fischzug, Týrs Riesenabstammung sowie die Kesselholung.

²³⁵ Mythos adaptiert in V1: *Ulven er løst*.

²³⁶ Vgl. Kommentar zu den Liedern der Edda 2: Götterlieder. Þrymskviða, §4 Stoffgeschichte. S. 515.

²³⁷ Vgl. Kapitel 4.2. Die Textualität – Sprechblasenanalyse.

²³⁸ Weiters findet man den Hahn in HH II 49: *Salgofnir*.

weiterer Folge damit verbundene Machtlosigkeit Thors, was durchaus den Untergang der Asen bedeuten könnte?

Während die *Þrk.* einen wichtigen Beleg für Freyjas Halsschmuck, das *Brisingamen*, darstellt,²³⁹ das zu Boden fällt, als sie sich gegen den Beschluss der Asen (die Heirat mit dem Riesen) wehrt (*Þrk. Str.* 13), wird es in V2 nirgends erwähnt. Freyja erscheint hier ohne ihr Attribut, allein ihre Katzen werden visualisiert (vgl. V2. S. 13, P 2 und 3). Die Vorgehensweise ist ähnlich wie bei Thors Hammer, dessen Entstehungsgeschichte erst relativ spät im Comic-Zyklus aufgegriffen wird. Freyas Halsschmuck, das *Brisingamen*, taucht erst in V8 auf. Die Vorlagen sind der *Sǫrta þáttur* und die *SnE (Gylf.)* die berichten, wie Freyja diesen Schmuck erhält.

Die Balladenhaftigkeit, für die die *Þrk.* bekannt ist, wird in V2 konzeptionell nicht umgesetzt, dennoch ist der Comic sehr humoristisch und stellt die Schwächen der Asen sowie das Verwirrspiel um den Hammer überzeichnet und komisch dar.

Valhalla nimmt eher Abstand von Gewaltdarstellungen. Das heißt jedoch nicht, dass Gewalt nicht thematisiert wird.²⁴⁰ In der *Þrk.* bedeutet die Wiedererlangung des Hammers den Tod aller anwesenden Riesen. V2 lässt bloße Andeutungen, die der Leser subjektiv werten kann. Die Rauferei am Ende von V2 könnte auch tödlich ausgehen, jedoch nur in der Phantasie der Leser die den McCloudschen Rinnstein selbständig füllen. Die Darstellung direkter Gewalt wurde in diesem Album vermutlich aus pädagogischen Gründen unterlassen.²⁴¹

Der Zwischenstopp bei *Udgårdsloke*, der in V2 passiert, stellt eine Art Vorbereitung auf den eigentlichen Höhepunkt, die Heiratszeremonie, dar und findet kein Gegenstück in diesem Zusammenhang in der Mythologie. Sehr wohl aber fahren *Þórr* und *Loki* mit den Dienern *Þjálfri* und *Rǫskva* im Rahmen einer anderen mythologischen Erzählung zu *Útgarðaloki*; nämlich nach der *Skrýmir*-Episode (vgl. *SnE Skáldsk.* 26(45) – 31(47)), wo sie sich auf vielerlei Wettkämpfe mit dem Falschspieler *Útgarðaloki* einlassen. *Útgarðaloki* kann in der

²³⁹ Vgl. Kommentar zu den Liedern der Edda 2. Götterlieder: *Þrymskviða*, §4 Stoffgeschichte. S. 515.

²⁴⁰ Der Mythos um *Odin* und den magischen Wetzstein wird in V11 adaptiert wo der Tod der Riesen an *Bauges Hof* induktiv dargestellt wird und den Tathergang der Phantasie des Lesers überlässt.

²⁴¹ Ganz im Gegensatz dazu steht die statische Inszenierung der Gewalt in V11, die den Leser in die Welt des Film-Noir eintauchen lässt, wo Gewalt aus stiltypischen Gründen nicht vordergründig dargestellt wird. Vgl. dazu *Kapitel 4.3. Die Visualisierungen – Panelanalyse* in dieser Arbeit.

Mythologie als eine Loki-Dublette verstanden werden,²⁴² dessen scharfer Verstand und Zauberkunst eine Verstärkung Lokis darstellt, der ja die oppositionelle Stellung zum Donnergott im Sinne eines „brain vs. brawn“ einnimmt.

Die selben Positionen beziehen Loke und Thor in V2, als sie bei Udgårdsloke einkehren und Lokes Verstand über Thors Hitzigkeit steht. Der Skrýmir-Episode und den Wettkämpfen bei Ûtgarðaloki ist ein eigener *Valhalla*-Band (V5) gewidmet.

²⁴² Vgl. Ström, Folke: Loki. Ein mythologisches Problem. S. 78.

4.1.3. Komplexe Handlungsstrukturen

Als Alben mit komplexen Handlungsstrukturen können V3, V7, V8, V11, V12, V13 und V14 bezeichnet werden. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass sie Stoffe *verschiedener* Eddalieder und *sögur* sowie der *Snorra Edda* beinhalten und aus diversen mythologischen Einzelementen einen ganz neuen Handlungsverlauf bzw. eine neue Geschichte formen.

Diese Vorgehensweise finden wir auch in der Edda. Beispiel: Die *Hymiskviða* stellt, gemäß der allgemeinen Forschungsmeinung, ein Konglomerat aus *verschiedenen* Mythen dar. Sie vereint das Göttergelage, die Kesselholung, Thors Kampf mit der Midgardschlange sowie die Becherprobe und das Lahmen des Bocks.²⁴³ Gespalten ist die Meinung, wenn es um den Grund der Mythenzusammenführung geht. Es werden der zufälligen Aneinanderreihung der Mythen, ebenso wie deren bewusster Kombination Möglichkeiten eingeräumt.²⁴⁴ *Valhalla* adaptiert zwar Stoff aus der Hym. in V7, konzentriert sich jedoch hauptsächlich auf Thors Kampf mit der Midgardschlange und die Becherprobe in Verbindung mit Tyr's Riesenabstammung. Im Gegensatz zur Mythologie setzt *Valhalla* hier eindeutig Schwerpunkte. Das Göttergelage wird nicht thematisiert, die Kesselholung nur visuell angedeutet. Das Lahmen des Thorbocks adaptiert V1 bereits zu Beginn des Comic-Zyklus und fällt für V7 dadurch weg.

V3 (vgl. Übersicht zu V3. S. 123) setzt sich beispielsweise aus verschiedenen Sequenzen der SnE (Gylf.), der *Ynglinga saga*, der *Ragnars saga loðbrókar* sowie der Eddalieder Ls. und Hrbl. zusammen und vereint sie zu einer Geschichte, deren Haupthandlung eine Wette zwischen Odin und den Walküren darstellt.

V11 konstruiert eine Handlung im „Film Noir-Stil“²⁴⁵ und vereint Elemente aus der Vsp., *Ynglinga saga* und SnE (Gylf. und Skáldsk.), deren Rahmenhandlung eine Detektivgeschichte rund um einen Mord ist, in der Odin (als fragwürdiger Ermittler) die düsteren Umstände um Gillings Tod, Mimers Enthauptung, den Geiseltausch zwischen Wanen und Asen, Kvasers Tod und den Dichtermet aufdeckt.

²⁴³ Vgl. Kommentar zu den Liedern der Edda 2: Götterlieder. *Hymiskviða*, §3 Forschungsgeschichte. S. 255.

²⁴⁴ Als Zufall erachten dies beispielsweise: Finnur Jónsson: *Den oldnorske og oldislandske litteraturs historie*. Bd. 1, København, 1920 und Eugen Mogk: *Geschichte der norwegisch-isländischen Literatur*. 2., Straßburg, 1904; Zustimmend einer bewussten Anordnung äußert sich u.a. Gustav Neckel: *Beiträge zur Eddaforschung*. Dortmund, 1908. Vgl. dazu Kommentar zu den Liedern der Edda 2: Götterlieder. *Hymiskviða*, 3 Forschungsgeschichte a). S. 255.

²⁴⁵ Zuerst bei Bek-Pedersen: *Valhalla – den ægte vare?* S. 166.

Die Konzeption der Handlungen ist zu einem beträchtlichen Teil mit Neuschaffungen und Fiktion gespickt und zeigt den kreativen Umgang der Comicautoren mit der Materie.

Die Tatsache, dass von einzelnen mythologischen Elementen gesprochen wird, ist jedoch kein Widerspruch zur Werktreue der Adaption. Die übernommenen Teile sind stets ganze mythologische Sequenzen, die das Wesentliche, nämlich den Kern der Quelle, in den Comic transportieren. Der Comic, der sich ja selbst als Aneinanderreihung einzelner Sequenzen versteht, scheint mir wie geschaffen für diese Art der Rezeption.

Die mythologischen Sequenzen sind in den *Valhalla*-Alben stets optisch und inhaltlich voneinander zu trennen und stehen themagebend (als Rahmen) *über* den einzelnen Panelsequenzen, die fortan als „Sequenzen innerhalb der Sequenz,, (SiS) bezeichnet werden können.

Beispiel 1:

Thematisierende Sequenz: Fesselung Lokis

SiS: Konkretisierende Sequenzen: V13 Panels 51 – 63

Beispiel 2:

Thematisierende Sequenz: Oðinns Gefangenschaft bei Geirrþór

SiS: Konkretisierende Sequenzen: V12 Panels 99 – 102

Panels 141 – 153



Die mythologische Sequenz thematisiert, die räumlichen und zeitlichen Sequenzen konkretisieren.

Das Thema einer Sequenz ist dem Kern einer Geschichte gleichzusetzen. In diesem Zusammenhang bezeichnet das Thema der Sequenz den Kern eines Mythos, der in Madsens Comic erhalten bleibt. So ist es beispielsweise von geringerer Wichtigkeit, dass Heimdals Feindschaft gegenüber Loke im Comic (vgl. Übersicht zu V8) aus eigener Unfähigkeit und purer Eifersucht in Bezug auf Freja und das Brisingamen entsteht, wenn man bedenkt, dass der Grund dafür auch in der Mythologie nicht genau bekannt ist.²⁴⁶ Einzig die SnE und die

²⁴⁶ Vgl. Simek, Rudolf: Lexikon der germanischen Mythologie. Brisingamen. S. 59-61.

Húsdrapa erwähnen, dass Heimdall für den Diebstahl des Brisingamen an Loki Rache genommen habe und sie in Seehundgestalt miteinander kämpften. Nähere Umstände des Diebstahls werden nicht angeführt. V8 adaptiert den Kampf in Seehundgestalt aus der SnE (Skáldsk. 16 (8)) und somit die Feindschaft der zwei Asen. Die Rahmenhandlung übernimmt der Comic aus dem *Sǫrla Þáttr* in dem Heimdall keine Rolle spielt und es Oðinn ist, der Loki beauftragt das Brisingamen zu stehlen. Die Kernhandlungen, nämlich der Diebstahl des Brisingamen und die Feindschaft zwischen Heimdall und Loki, werden im Comic bewahrt.

Fiktion und Neuschaffung sind charakteristisch für die Konzeption von Peter Madsens *Valhalla*. Die Phantasie der Comicmacher kommt vor allem bei der Darstellung von humoristischen Szenen sowie von Charakterschwächen der Protagonisten in Form von Überzeichnungen zum Einsatz.²⁴⁷ Viel Witz und Ironie entstammt der Feder Henning Kures, der stets darum bemüht ist, schwere Thematik beschwingt darzustellen. Thors Dienern Tjalfe und Røskva kommt im Rahmen dessen erheblich mehr Bedeutung zu als in der Mythologie. Am fiktivsten erscheint jedoch das Ende der einzelnen Alben.

Wenn man beispielsweise bei V8 und der Geschichte um Freja und das Brisingamen bleibt, den weiteren Verlauf der Geschichte und das Ende betrachtet, so scheint es ein „happy end“ zu geben, das dem Beginn des Frühlings und Frejas Funktion als Fruchtbarkeitsgöttin zu verdanken ist. In Anbetracht der Umstände, nämlich der Zusammenführung von Stoffen verschiedener Quellen, kann das Ende nur Fiktion sein.

Um den verschiedenen Stoffen gerecht werden zu können gilt es, am Ende auf einen Nenner zu kommen und die adaptierten Sequenzen zueinander zu führen.²⁴⁸

Die nun folgende Gegenüberstellung zeigt, welche Elemente die Alben V3, V7, V8, V11, V12, V13 und V14 aus der mythologischen Überlieferung übernehmen bzw. wo diese in den mythologischen Vorlagen zu finden sind. Die Gegenüberstellung ist parallel zu lesen. Jede Kardinalzahl bezeichnet einen Handlungsstrang, jeder nachstehende Kleinbuchstabe die chronologische Abfolge der dazu gehörigen Szenen.

²⁴⁷ z.B. Odins übersteigter Ehrgeiz: Beispiel: In V3 wettet Odin mit den Walküren drei Krieger zu finden, die würdiger sind als jene, die sie von den Schlachtfeldern nach Valhalla bringen. Seine Suche wird zur Farce und lässt den Comicautoren genügend Freiraum für Fiktion.

²⁴⁸ Ausnahmen: V12 und V13. Die Schlussteile finden sich (in gleicher Konzeption) für ersteres im Epilog der Grm., für zweiteres in Saxos Gesta Danorum.

4.1.3.1. Gegenüberstellung der Handlungsstrukturen II

a) Aufbau Valhalla 3: Odins væddemål

1. Ausgangssituation: Die Valkyrier bringen die im Kampf gefallenen Krieger nach *Valhalla* (Panels 1-24)
 - 2a. Odins Wette mit den Valkyrier – bessere Krieger sollen herbeigeschafft werden. (Panels 25-52)
 - 3a. Odins Fahrt nach Midgård (Panels 53-54)
 - 2b. Odins Aufenthalt bei König Harald in Agdar – Stärkodder (Panels 55-83)
 - 2c. Odin scheitert bei der Rekrutierung Mørdurs (Panels 84-93)
 - 3b. Vile und Ve verbreiten Chaos in *Valhalla* (Panels 94-257)
 - 4a. Thors Fahrt nach Midgård – Suche nach Odin (Panels 258-263)
 - 4b. Thors Streit mit dem Fährmann, der ihn nicht übersetzen will (Panels 264-284)
 - 2d. Odin scheitert bei der Rekrutierung eines (christlichen) Kriegers (Panels 285-303)
 - 4c. Thors Heimkehr nach Asgård (Panels 304-309)
 - 5a. Lokes List und Fahrt zu den Nornen (Panels 310-327)
 - 2e. Odins List bei Herrød Jarl von Gøtland – Regnar Lodbrog bezwingt den Lindwurm (Panels 328-412)
 - 5b. Odin trifft auf 3 adäquate Krieger (Thor, Loke und Balder in Verkleidung) (Panels 413-442)
 - 3c. Heimkehr Odins mit den 3 Kriegern und Wiederherstellung der Ordnung (Panels 443-501)
- 2f. Odin muss seine Niederlage eingestehen (Panels 501-517)

Aufbau Valhalla 3 anhand der Quellen

1. SnE Gylf. 6; 36; 38; 39; 41
 - 2a. Fiktion
 - 3a. *Óðinn fähr in der Mythologie oft nach Miðgarðr*
 - 2b. [Heimskringla: Ólafs saga Tryggvassonar 43](#)
 - 2c. Fiktion
 - 3b. [Yngl.saga 3; Ls. 26](#)
 - 4a. Fiktion
 - 4b. [Hrbl.](#)
 - 2d. Fiktion
 - 4c. Fiktion
 - 5a. [SnE Gylf. 15](#)
 - 2e. [Ragnars saga loðbrókar = GD, Band I, Liber 9](#)
 - 5b. Fiktion
 - 3c. Fiktion
- 2f. Fiktion

b) Aufbau Valhalla 7: Ormen i dybet

1. Ausgangssituation: Schmähung von Thors Fischzug und Tyr's Fenrisfesselung durch Udgårdsloke und Hymer (Panels 1-23)
- 2a. Konkurrenzsituation: Thor vs. Tyr – Wer ist mächtiger und beliebter bei den Enherjern? (Panels 24-111)
- 3a. Fahrt nach Udgård (Thor, Tyr, Heimdal und Tjalfe) – Die Midgardschlange soll bezwungen werden (Panels 112-144)
 - 4a. Ankunft an Hymers Hof – Aufdeckung von Tyr's Riesenabstammung (Panels 145-221)
 - 4b. Versteck in Hymers Kessel (Panels 222-245)
 - 4c. Zerschlagung des Kruges an Hymers Kopf (Panels 246-305)
- 3b. Angeln nach der Midgardschlange: Thor köpft einen Ochsen und macht sich mit Hymer auf zum Fischzug (Panels 306-424)
- 3c. Hymer schneidet aus Angst das Seil der Angel durch. Die Schlange kommt frei (Panels 425-429)
- 2b. Versöhnung: Tyr erkennt Thor als den Mächtigeren an (Panels 430-438)
 5. Heimkehr nach Asgård (Panels 439-444)

Aufbau Valhalla 7 anhand der Quellen

1. Fiktion
- 2a. Fiktion
 - 3a. [Hym. 7](#); [SnE Gylf 31 \(48\)](#)
 - 4a. [Hym. 7-9](#); [SnE Gylf 31 \(48\)](#)
 - 4b. [Hym. 9](#)
 - 4c. [Hym. 28-32](#)
 - 3b. [Hym. 17-24](#); [SnE Gylf 31 \(48\)](#); [Skáldsk. 4](#)
 - 3c. [SnE Gylf. 31 \(48\)](#)
- 2b. Fiktion
 5. Fiktion

c) Aufbau Valhalla 8: Frejas smykke

1. Ausgangssituation: Freja verkündet den Frühling in Asgård – Vorstellung des Brisingamen (Panels 1-11)
 - 2a. Odin begehrt Freja und wird abgewiesen (Panels 12-39)
 - 3a. Schmähung Heimdals und Lokes Unmut dem Frühling gegenüber (Panels 40-58)
 - 4a. Heimdal begehrt Freja und wird eingeladen (Panels 59-107)
 - 5a. Odins und Heimdals Werben um Freja (Panels 108-150)
 - 3b. Lokes List 1: Täuschung Odins (Panels 151-191)
- 2b. Odins Auftrag: Loke soll das Brisingamen beschaffen (Panels 192-201)
 - 3c. Lokis List 2: Täuschung Heimdals (Panels 202-234)
 - 4b. Entwendung des Brisingamen durch Heimdal misslingt (Panels 235-283)
 - 4c. Heimdals Verbannung aus Frejas Haus (Panels 284-295)
 - 3c. Lokes List 3: Diebstahl des Brisingamen in Verkleidung (Panels 296-347)
 - 3d. Heimdals Rache an Loke für den Diebstahl des Brisingamen (Panels 348-420)
- 2c. Odins Erpressung Frejas (Brisingamen gegen 4 Nächte mit Odin) (Panels 421-440)
- 2d. Odins Verzicht im Namen der Liebe – Anspielung Od u. Freja (Panels 441-456)
 - 5b. Lokes Fahrt nach Udgård (Panels 457-465)
 - 4d. Versöhnung: Freja und Heimdal (Panels 466-482)
 - 5c. Schluss: Frühlingsgefühle auch in Udgård (Panels 483-489)

Aufbau Valhalla 8 anhand der Quellen

1. [SnE Gylf. 24](#); [Skáldsk. 20](#); [Sǫrla Þátr 1](#)
 - 2a. [Oðinn liebt Freyja: Sǫrla Þátr 1](#); [SnE Gylf. 35](#)
 - 3a. Fiktion
 - 4a. Fiktion
 - 5a. Fiktion
 - 3b. [Sǫrla Þátr 2](#)
- 2b. [Sǫrla Þátr 2](#)
 - 3c. Fiktion
 - 4b. Fiktion
 - 4c. Fiktion
 - 3d. [Sǫrla Þátr 2](#)
 - 3e. [SnE Skáldsk. 8](#)
- 2c. [Sǫrla Þátr 2](#)
- 2d. Fiktion – [SnE Gylf 35](#); [Sǫrla Þátr 1](#); [Vsp. 25: Freyja und Óðr](#)
 - 5b. Fiktion
 - 4d. Fiktion
 - 5c. Fiktion

d) Aufbau Valhalla 11: *Mysteriet om digtermjøden*

1. Ausgangssituation: Zwei Zwerge in finsterner Nacht. Odin schwindelt beim Schachspiel mit Mimers Kopf (Panels 1-9)
 - 2a. Odins Auftrag: Bittsteller Fjalar und Galar bitten Odin um die Rückholung des Dichtermets (Panels 10-16)
 - 3a. Rückblende 1: Wie Gilling den Tod auf dem Meer findet (Panels 17-31)
 - 4a. Suttung fordert von den Zwergen das Metfass als Genugtuung für Gillings Ermordung (Panels 32-35)
 - 2b. Bittannahme Odins und Reise nach Gillingsheim (Panels 36-73)
 - 4b. Gunlöds Offenbarung: der Götterspeichel (Panels 74-92)
 - 3b. Rückblende 2: Wie die Asen und Wanen Frieden schlossen und in einen Krug spuckten (Panels 93-101)
 - 5a. Lokes List beim Geiselaustausch (falscher Ase = Høner [Hahn]) (Panels 102-124)
 - 5b. List der Wanen beim Geiselaustausch (falscher Wane = Kvaser) (Panels 125-146)
 - 2c. Odins Reise nach Noatun – Suche nach dem Götterspeichel (Panels 147-152)
 - 2d. Odins Besuch bei den Zwergen – Mühlstein (Panels 153-190)
 - 3c. Rückblende 3: Wie Mimer geköpft und von Freja wieder belebt wurde (Panels 191-242)
 - 4c. Suttungs Überfall auf Odin (Panels 243-268)
 - 2e. Odins Reise nach Gillingsheim – Episode mit dem magischen Wetzstein (Panels 269-292)
 - 4d. Odin bietet die Arbeit von 9 Männern gegen einen Schluck des Dichtermets – Bauge lehnt ab (Panels 293-307)
 - 2f. Odins Reise zum Nitberg – Verführung der Gunlöd (Panels 308-330)
 - 4e. Odin leert das Metfass (Panels 331-333)
 - 5c. Auftauchen Høners (Panels 334-342)
 - 3d. Rückblende 4: Wie Kvaser aus dem Götterspeichel erschaffen wurde und Høner Kvaser köpfen ließ um daraus Met zu machen (Panels 343-366)
 - 5d. Odins Rückverwandlung Høners in einen Hahn (Panels 367-371)
 - 2g. Odins Reise nach *Valhalla* – mit dem leeren Metfass und Kvasers Kopf (Panels 372-387)
 - 4f. Odins List: Die Goldgier der Zwerge wird sie umbringen (Panels 388-401)
 - 5e. Eingeständnis: Asen und Wanen verzeihen einander den Betrug (Panels 402-419)

Aufbau Valhalla 11 anhand der Quellen

1. Fiktion. **Vsp. 8: Die Asen spielen Brettspiele**
 - 2a. Fiktion – Fjallarr und Galarr: SnE Skáldsk. 4 (56); **Vsp. 16: Fjallarr erwähnt**
 - 3a. SnE Skáldsk. 5 (57)
 - 4a. SnE Skáldsk. 5 (57)
 - 2b. Reise Oðinns SnE Skáldsk. 6 (58)
 - 4b. Fiktion
 - 3b. **SnE Gylf. 23; Yngl.saga 4**
 - 5a. SnE Skáldsk. 15; **Yngl.saga 4**
 - 5b. **SnE Gylf. 50, Yngl.saga 4**
 - 2c. Fiktion
 - 2d. Mühlstein: SnE Skáldsk. 5 (57)
 - 3c. **Yngl.saga 4; Vsp. 46: Mímirs Kopf**
 - 4c. Fiktion
 - 2e. Wetzstein: SnE Skáldsk. 7 (1)
 - 4d. SnE Skáldsk. 7 (1)
 - 2f. SnE Skáldsk. 6 (58); **Hav. 105-110**
 - 4e. SnE Skáldsk. 6 (58)
 - 5c. Fiktion
 - 3d. SnE Skáldsk. 4 (56)
 - 5d. Fiktion
 - 2g. Reise nach Ásgarðr: SnE Skáldsk. 6 (58)
 - 4f. Fiktion
 - 5e. Fiktion

e) Aufbau Valhalla 12: Gennem ild og vand

- 1a. Ausgangssituation: *Rückblende 1*: König Raudung unterwirft Bjarmland (Panels 1-2)
 - 2a. Geirrød lässt seinen Bruder Agnar ohne Ruder auf die stürmische See treiben und übernimmt den Thron (Panels 3-10)
 - 3a. Heimliche Anwesenheit Odins und Lokes bei Geirrøds Fest - werden ertappt (Panels 11-104)
- 2b. Geirrød nimmt Grimnir (Odin) gefangen ohne seine wahre Identität zu kennen (Panels 99-102)
 - 3b. Lokes List 1: Loke will eine andere Geisel gegen Odin eintauschen – Heimkehr nach Asgård (Panels 105-124)
 - 4a. Provokation Thors: Frej nennt ihn einen dummen Raufbold und abhängig von Mjølner (Panels 125-140)
- 2c. Geirrød foltert Odin um seinen wahren Namen zu erfahren (Panels 141-153)
 - 4b. Lokes und Thors Reise nach Midgard zu Geirrøds Burg (ohne Mjølner) (Panels 154-189)
 - 4c. Vidar rettet Loke und Thor vor den Riesen und bringt sie zum Fluss Vimur (Panels 190-216)
- 2d. Befreiungsversuch Odins durch klein Agnar (Panels 217-241)
 5. *Rückblende 2*: Wissensdarlegung Odins: Erschaffung der Welt (Panels 242-256)
 - 4d. Tausch Thor und Vidar: Gridarstab gegen Fellmütze (Verstärkung von Vidars Schuh) (Panels 257-271)
 - 4e. Überquerung Vimurs – Ebereschenstrauch (Panels 279-313)
- 2e. Erpressung Odins: Agnar soll leiden, wenn Odin seinen Namen nicht nennt (Panels 314-324)
 - 4f. Thors Kampf gegen Geirrøds Riesentöchter (mit dem Gridarstab) (Panels 325-369)
- 2f. Rettung Odins und Geirrøds Tod durch Thor; glühendes Eisen (Panels 370-434)
- 1b. Schluss: Agnar ist Thronerbe nach seines Onkels [Geirrøds] Tod (Panels 435-445)

Aufbau Valhalla 12 anhand der Quellen

- 1a. **Grm. Einleitung**
 - 2a. **Grm. Einleitung**
 - 3a. Fiktion; Lokis Besuch bei Geirrðr im Vogelgewand: SnE Skáldsk. 27 (18)
 - 2b. **Grm. Einleitung**
 - 3b. Loki lockt Þórr ohne Hammer zu Geirrðr: SnE Skáldsk. 27 (18)
 - 4a. Fiktion
 - 2c. **Grm. Einleitung; 2**
 - 4b. SnE Skáldsk. 18; Kampf mit den Riesen: SnE Skáldsk 27 (18) (83; 84)
 - 4c. Fiktion
 - 2d. **Agnarr hilft Oðinn: Grm. Einleitung; 2**
 5. **Grm. 4-50**
 - 4d. **Víðarr: Grm. 17**; Gríðarvölur: SnE Skáldsk. 27 (18)
 - 4e. SnE Skáldsk. 27 (18) Rettung aus Vimur mit dem Ebereschenstrauch
 - 2e. Fiktion
 - 4f. SnE Skm. 18; Þórr kämpft mit dem Stab: SnE Skáldsk. 18 (91)
 - 2f. SnE Skáldsk. 18; Glühendes Eisen: SnE Skáldsk. 18 (87; 88)
 - 1b. **Grm. Epilog**

f) Aufbau Valhalla 13: Balladen om Balder

1. Ausgangssituation: Lokes Traum (Panels 1 -15)
 - 2a. Hells Bitte an Loke: Er soll ihr helfen die Hel zu verlassen (Panels 16-29)
 - 2b. Lokes Flucht vor den Asen, Verwandlung in einen Lachs und Gefangennahme durch Thor (Panels 30-50)
 - 2c. Fesselung Lokes: Fenriswolf, Midgardschlange, Sigyn mit der Schale (Panels 51-63)
 - 3a. Lokes Erwachen in *Valhalla* (Panels 64-84)
 - 4a. Friggs Vorahnung vom Tod Balders (Panels 85-89)
 - 5a. Ankunft der Valkyrier + Enherjer in *Valhalla* (Panels 90-93 und 98-119)
 - 6a. Balders und Høders Bruderverhältnis (Panels 94-97)
 - 5b. Vorstellung der Valkyre Nanna (Panels 120-135)
 - 6b. Høder begehrt Nanna – Streit mit Balder (Panels 136-160)
 - 3b. Loke und Balder im Wald – Balder scheint unverletzbar (Panels 161-180)
 - 5c. Nannas Bad im See (Loke + Balder als Beobachter; Høder) (Panels 181-203)
 - 6c. Eifersucht und Todesdrohung Høders gegen Balder (Panels 204-246)
 - 3c. Lokes List 1: Balder könne nur mit einem magischen Zauberschwert verwundet werden (Panels 247-250)
 - 6d. Høder und Loke entwenden Mimings Zauberschwert (Panels 251-253)
 - 5d. Die Enherjer rüsten sich zum Kampf (Panels 254-265)
 - 6e. Mordversuch Høders gegen Balder misslingt – Mjølner entzwei (Panels 266-288)
 - 4b. Friggs Schutzzauber – alle Dinge müssen Eide schwören Balder kein Leid zuzufügen (Panels 289-290)
 - 4c. Die Asen vergnügen sich beim Testen von Balders Unverwundbarkeit (Panels 291-305)
 - 3d. Lokes List 2: Tak (Loke) mixt Høder einen falschen Unverwundbarkeitstrank und gibt ihm den Mistelzweig (Panels 306-347)
 - 7a. Balders Tod durch Høders Mistelzweig (Panels 348-383)
 - 3e. Lokes List 3: Tak (Loke) ist das einzige Wesen, das nicht um Balder weint (Balder bleibt in der Hel) (Panels 384-411)
 - 2d. Vision in der Hel: Loke, Høder und Balder (Panels 412-435)
 - 7b. Liebe zwischen Balder und Hel (Panels 436-455)
 - 6f. Liebe zwischen Høder und Nanna (Panels 456-468)

Aufbau Valhalla 13 anhand der Quellen

1. SnE Gylf. 50: Rache der Asen an Loki; Vsp. 35: Loki macht seiner Frau Sigyn keine Freude
 - 2a. Fiktion
 - 2b. SnE Gylf. 50
 - 2c. SnE Gylf. 50
 - 3a. Fiktion
 - 4a. SnE Gylf. 49: Frigg schwört allen Dingen Eide ab
 - 5a. Vsp. 30: Walküren bringen die Krieger
 - 6a. Fiktion
 - 5b. SnE Gylf. 49: Nanna = Baldrs Frau; GD, Bd. I, Liber 3: Nanna = Høðrs Frau
 - 6b. GD, Bd. I, Liber 3
 - 3b. Fiktion
 - 5c. GD, Bd. I, Liber 3 (2,3): Baldr beobachtet Nanna beim Bad
 - 6c. GD, Bd. I, Liber 3
 - 3c. GD, Bd. I, Liber 3 (2,5): Kg. Gevars List = Zauberschwert Mimings
 - 6d. GD, Bd.1, Liber 3 (2,6): Høðr stiehlt Mimings Schwert
 - 5d. Fiktion
 - 6e. GD, Bd.I, Liber 3 (2,10): Seeschlacht - Høðr vs. Baldr – Mjöllnir entzwei - Baldr und die Götter müssen sich zurückziehen
 - 4b. SnE Gylf. 49
 - 4c. SnE Gylf. 49
 - 3d. SnE Gylf. 49: Loki gibt Høðr den Mistelzweig
 - 7a. SnE Gylf. 49; Bdr. 9: Prophezeiung; Vsp. 31-33: Baldrs Tod
 - 3e. SnE Gylf. 49: Þökk weint nicht um Baldr und er bleibt in der Hel
 - 2d. Fiktion
 - 7b. Fiktion
 - 6f. GD, Bd.I, Liber 3 (2,11): Høðr und Nanna sind ein Paar

g) Aufbau Valhalla 14: Muren

- 1a. Ausgangssituation: In Udgård hört Loke Gerüchte um Ragnarök (Panels 1-22)
 - 2a. Tjalfes Initiation (Mannesprüfung) steht bevor (Panels 23-31)
- 1b. Loke und Thor ziehen aufgrund der Gerüchte in geheimer Mission los (Panels 32-46)
 - 3a. Frej sitzt auf Lidskalf und verliebt sich in das Bildnis der Riesin Gerd (Panels 50-74)
 - 2b. Tjalfje erhält seine Initiations-Aufgabe von Frej (Panel 75)
 - 3b. Tjalfje soll in Frejs Namen um Gerd werben (Panels 76-81)
 - 3c. Tjalfje erhält die goldenen Äpfel, Draupner und Frejs magisches Schwert (Panels 82-94)
 - 2c. Tjalfje reitet als Skirner Skosvend auf Sleipner nach Gymisgård (Panels 113-128)
 - 4a. Die Ratschläge des Hirten (Odin) I (Panels 129-141)
 - 5a. *Rückblende*: Vertrag der Asen mit dem Baumeister (Lohn: Sonne, Mond und Freja) (Panels 142-151)
 - 5b. *Lokes List*: Verführung des Hengstes Svadilfare und Zeugung Sleipners (Panels 164-219)
 - 5c. Vertragsbruch: Einsturz der Mauer (Panel 220-230)
 - 4b. Die Ratschläge des Hirten (Odin) II (Panels 234-242)
 - 2d. Tjalfes Ankunft in Gymisgård (Panels 243-257)
 - 3d. Werbung um Gerd – sie lehnt die Gaben ab (Panels 258-263)
 - 3e. Bedrohung Gerd mit dem magischen Schwert – sie lehnt ab (Panels 264-273)
 - 2e. *Tjalfes List 1*: Gerds Liebe zu Blumen lockt sie aus Gymisgård (Panels 274-298)
 - 2f. Tjalfes und Gerds Flucht aus Gymisgård; Verfolgung durch die Riesen (Panels 299-312)
- 1c. Loke, Thor und Odin beobachten das Geschehen (Panels 313-315)
 - 3f. Tjalfes und Gerds Ankunft im Barri-Wald (Panels 316-334)
- 2g. *Tjalfes List 2*: Tjalfje spielt Gerd gegen Gymer aus – sie entscheidet sich für die Ehe mit Frej (Panels 335-356)
- 2h. Tjalfes Initiation bestanden (Panels 357-365)
 - 5d. Schlusspointe: Svadilfare erkennt Loke, der ihn einst verführte (Panels 366-370)

Aufbau Valhalla 14 anhand der Quellen

- 1a. Fiktion
 - 2a. Fiktion
- 1b. Fiktion
 - 3a. SnE Gylf. 37; Skm. Prolog, 6, 7
 - 2b. Njörðr beauftragt Skirnir Frej zu dienen: Skm. 1; SnE Gylf. 37
 - 3b. Freyr beauftragt Skirnir um Gerðr zu werben: Skm. 8
 - 3c. Skirnir erhält: Pferd, Zauberschwert: Skm. 9 und SnE Gylf. 37; goldenen Äpfel: Skm. 19; Draupnir: Skm. 21
 - 2c. Skirnirs Ritt zu Gymins Hof: Skm. 10
 - 4a. Die Ratschläge des Hirten: Skm. 11-13
 - 5a. Vertrag der Asen mit dem Baumeister (Lohn: Sonne, Mond und Freyja) SnE Gylf. 42; Vsp. 25
 - 5b. Lokis List: Verführung Svadilfaris und Zeugung Sleipnirs, SnE Gylf 42
 - 5c. Vertragsbruch: Þórr tötet den Baumeister, SnE Gylf. 42, Vsp. 26
 - 4b. Die Ratschläge des Hirten: Skm. 11-13
 - 2d. Skirnirs Ankunft auf Gymins Hof: Skm. 14-15
 - 3d. Werbung um Gerðr – sie lehnt die Gaben ab: Skm. 17-22
 - 3e. Bedrohung Gerðs mit dem magischen Schwert: Skm. 23
 - 2e. Fiktion
 - 2f. Fiktion
- 1c. Fiktion
 - 3f. Treffpunkt Barri: Skm. 39, 41 und SnE Gylf. 37
- 2g. Gerðr gewährt Freyr Liebe: Skm. 39; Heiratsversprechen: SnE Gylf. 37
- 2h. Fiktion
 - 5d. Fiktion

4.1.4. Analyse der komplexen Handlungsstrukturen am Beispiel V11

V11: *Mysteriet om digtermjøden* sticht durch seine kreative Aufmachung unter dem Rahmen einer Film Noir-Darstellung²⁴⁹ hervor und soll zum einen wegen dieses Umstandes, zum anderen aufgrund der Fülle an verschiedenen Eddastoffen genauer analysiert werden.

Die Herangehensweise muss hier jedoch eine andere als bei der Analyse von V2 sein, wo von einer einzigen Vorlage ausgegangen wurde. In V11 vereinen sich, wie man bereits anhand der Gegenüberstellung erkennen konnte, mythologische Sequenzen der SnE (Gylf. und Skáldsk.), der Yngl.saga, den Háv. und der Vsp. mit zahlreichen fiktiven Einschüben und stellen alte spannende Mythen in ein neues Umfeld.

Das Genre des Film Noir hat seine Wurzeln im deutschen Expressionismus der 1920er Jahre, dessen Weltanschauung eine düstere und pessimistische ist. Vereint werden Elemente des Kriminalfilms, Gangsterfilm, Detektivfilm, Thrillers sowie Melodrams.²⁵⁰ Seine Blüte erfährt das Genre in den 1940er und 1950er Jahren und stellt eine Verarbeitung der Kriegswirren jener Zeit dar. Meist steht ein lasterhafter und korrupter Held (Detektiv) im Vordergrund, dessen Aufgabe es ist, an dunklen urbanen Schauplätzen einen Mord aufzudecken und dessen Motive Geldgier, Eifersucht und Verschwörungen sind. Der Detektiv des Film-Noir ist eine mythische Figur, die laut Paul Werner, seit Edgar Allan Poe das Genre prägte.²⁵¹ Der Held ist ein Antiheld, getrieben von irrationalen Emotionen und Orientierungslosigkeit, deren Katalysator meist ein voran gegangener Mord ist. Aufgrund der Aufarbeitung sozialer Probleme sowie der Distanzierung von jeglicher Moral, stellt der Film Noir die Antithese des American Dream dar, der davon ausgeht, dass persönlicher Ehrgeiz, Fleiß und Anstrengung Garanten für Erfolg und Anerkennung sind.²⁵²

Erzähltechnische Eigenheiten und dramaturgische Mittel sind vor allem Rückblenden, Vorschauen, Heraufbeschwören der Vergangenheit sowie die Voice-Over-Erzählung²⁵³ durch den Hauptprotagonisten. Die Schauplätze sind realistisch und mythisch zugleich, stellen Metaphern zu gesellschaftlichen Krisen dar und zeichnen sich durch Trostlosigkeit und

²⁴⁹ Vgl. Bek-Pedersen: Valhalla – den ægte vare? S. 166.

²⁵⁰ Vgl. Werner, Paul: Film Noir und Neo-Noir [1985]. Überarb. und erw. Ausgabe. München: Vertigo, 2000. S. 9.

²⁵¹ ebd. S. 81. Edgar Allan Poes *The Murder in the Rue Morgue* (1841). Poe kreiert den Detektiv Auguste Dupin. Später findet sich die Figur bei Arthur Conan Doyles Sherlock Holmes und A. Christies Hercule Poirot und Miss Marple.

²⁵² ebd. S. 17.

²⁵³ Im Comic wird dieser Effekt durch subjektive Erzählerkommentare erzeugt. Sie stehen für die „Stimme aus dem Off“.

Gefahr aus.²⁵⁴ Die ganze Handlung ist auf die Hauptfigur zugeschnitten und wird meist auch nur aus ihrer Sicht erzählt bzw. visualisiert. Das Genre geht von Protagonisten aus, deren Eigenschaften von gut bis böse reichen, bezieht jedoch keine Stellung. Jeder ist ambivalent.²⁵⁵ Starke Hell-Dunkel-Kontraste und Schattenbilder, die dem Genre seinen Namen gaben,²⁵⁶ sowie zahlreiche Szenen in regnerischen Nächten sind charakteristisch. Vor allem der Debutroman von Raymond Chandler *The Big Sleep* (1939) oder Carol Reeds *The Third Man* (1949) machten den Film-Noir-Stil als Erzähltechnik von Detektivgeschichten in den Jahrzehnten danach weltweit populär. Filme wie Alfred Hitchcocks *Vertigo* (1958) oder Joel Cohens *Fargo* (1996) sind nur zwei Beispiele der späteren Film-Noir-Epoche, des Neo-Noir, zu dem jüngst auch Brian De Palmas *The Black Dahlia* (2006) zu zählen ist.

Was das Comicgenre anbelangt, gibt es namhafte Autoren, die diesen Stil adaptierten, wie z.B. Will Eisner in *The Spirit* (1940-52), Alan Moore in *Watchmen* (1986-87), Stan Lee in *Daredevil* (1964) oder Frank Miller in *Sin City* (1991-92).

Peter Madsen und Henning Kure haben bei der Verknüpfung des Film-Noir-Stils mit der altnordischen Mythologie in V11 etwas sehr Spezielles geschaffen.

4.1.4.1. Inhaltsangabe V11

Der Regen fließt in Strömen. Es ist einer jener Abende, an denen Odin zusammen mit Mimers Kopf Schach spielt, als jemand an die Tür klopft. Die Zwerge Fjalar und Galar sind gekommen, um Odin um Hilfe in einem Streitfall zu bitten. Sie erzählen davon, dass der Riese Gilling ihnen ein Runenstäbchen als Botschaft vom „Meister“ ausgehändigt habe, auf dem stand, dass das Gold ihres sei, wenn sie den Überbringer des Stäbchens töteten. Die Zwerge betonen, nie Derartiges beabsichtigt zu haben und bezeichnen Gillings Tod als tragischen Unfall auf dem Meer. Für den Tod Gillings verlangt nun sein Sohn Suttung von den Zwergen Genugtuung. Die Zwerge geben ihm ihr wertvolles Metfass. Nun wollen sie es mit der Hilfe Odins wieder zurück gewinnen. Odin bekommt eine Kostprobe des in dem Fass enthaltenen Mets und willigt aufgrund seiner Wirkung ein, sich dieses Falls anzunehmen. Er

²⁵⁴ ebd. S. 13-18.

²⁵⁵ ebd. S. 17.

²⁵⁶ Der französische Kritiker Nino Frank kreierte in einem Zeitschriftenartikel 1946 den Begriff „Film Noir“. ebd. S. 19.

macht sich unter dem Namen Bølværk²⁵⁷ auf nach Gillingsheim und trifft auf Gunlød, die Tochter Gillings, die ihn auf die Spur des Götterspeichels bringt. Gunlød ist es auch, die im Auftrag des mysteriösen „Meisters“ von den Zwergen das Metfass erkaufen will. Ohne Erfolg. Sie bezichtigt die Zwerge des Mordes an ihrer Mutter durch eine Falle mit einem herabfallenden Mühlstein.

Njord in Noatun, der beim Friedensschluss der Wanen und Asen dabei war, kann sich ein Verschwinden des Götterspeichels nicht erklären. *Rückblende:* Odin erinnert sich zurück an den Krieg zwischen Asen und Wanen. Um Frieden zu schaffen, spuckten beide Parteien in einen Krug und vermischten damit ihre Essenz. Dieser Friedenspakt beinhaltete auch den Austausch von Geiseln. Von den Wanen zu den Asen gingen Njord (mit seinen Kindern Frej und Freja) und Kvaser (eine aus dem Götterspeichel gezauberte Gestalt). Von den Asen zu den Wanen wurden Mimer (der Berater Odins) und Høner (ein von Loke zu einem Asen verwandelter Hahn, dessen Größenwahn durch ständiges „DET ER JEG SOM BESTEMMER“ zum Ausdruck kommt)²⁵⁸ geschickt. Beide Parteien ahnten damals nichts von diesem Schwindel. Die Nachricht von Høners Tod gelangt nach Asgård.

Der oberste Ase erinnert sich auch an die Umstände um Mimers Kopf, der abgeschlagen und den Asen überbracht wurde mit der Begründung, dass er ein Riese und kein Ase sei (und in der Hoffnung, die Asen würden Rache an Kvaser nehmen, dessen Kopf sich mit dem Götterspeichel, aus dem er geschaffen wurde, voll gesogen hat). Freja erweckt Mimers Kopf mit Magie wieder zum Leben. Unmittelbar danach kursieren Gerüchte um den Tod Kvasers in Asgård (vermutlich durch die Zwerge). *Ende der Rückblende.*

Odin reist wieder nach Gillingsheim und trifft in der Schenke auf neun Knechte Bauges, dem Sohn Gillings, und bietet den neun Sensenträgern einen magischen Wetzstein an. Die Knechte sind so begeistert von dem Wetzstein, dass Odin ihn in die Luft wirft und verspricht, ihn demjenigen zu schenken, der ihn fängt. Die Knechte kämpfen um den Wetzstein und richten sich schließlich selbst.²⁵⁹ Als Bauge das Massaker sieht, ist er außer sich und Odin bietet ihm die Arbeit seiner neun Knechte an. Im Gegenzug soll Bauge ihn zum Dichtermet führen.

Endlich findet Odin das Metfass tief im Nitberg, wo Gunlød es bewacht. Odin verführt die Riesentochter, bleibt drei Nächte und lehrt das Fass vollständig. Als Odin sich mit dem Met im Bauch davon machen will, taucht Høner auf und gesteht mit vorgehaltener Waffe seinen

²⁵⁷ Ein *Oðinnsheti*. Vgl. SnE, Gylf. 11 (20), *Bølværkr*. Vers 28. ed. Finnur Jónsson. S. 28. Die Bedeutung des anord. Namens *Bølværkr* ist „der Böses verursacht“. Womöglich ist dem Comic-Odin schon zu Beginn des Abenteuers bewusst, dass das Ziel die Aneignung des Dichtermets und nicht die Aufklärung des Falles ist. Das „Böse“ stellt in diesem Falle die Korruption, den Raub des Mets sowie den Missbrauch Gunløds dar.

²⁵⁸ Vgl. Kapitel 4.2. *Die Textualität – Sprechblasenanalyse.*

²⁵⁹ Vgl. Kapitel 4.3.3. *Text-im-Bild. Bildanalyse VII.*

Plan: Er wusste um die Macht des Götterspeichels als er zu den Wanen kam und Gilling war in dessen Besitz. Er ließ Gilling durch die Zwerge ermorden und beauftragte Suttung, Mimer zu köpfen um an Kvasers Kopf (und den Götterspeichel) zu gelangen. Die Zwerge waren in den Besitz des Fasses mit Kvasers Kopf gelangt, aus dessen Inhalt durch diese Zutat der Dichtermet entstanden war. Gilling und seine Familie waren Freunde Høners und akzeptierten ihn als ihren „Meister“.

Odin verwandelt Høner zurück in seine ursprüngliche Gestalt, einen Hahn, zieht ein Federhemd an, nimmt das Metfass an sich und macht sich auf den Weg zurück nach Asgård. Die Verfolgung durch Suttung und Bauge bleibt erfolglos.²⁶⁰ In Asgård angekommen, speit Odin den Met aus seinem Magen in ein Fass und versetzt ihn mit üblichem Honigwein.

Die Abmachung mit den Zwergen erfüllt er, indem er ihnen das Metfass übergibt, jedoch ohne Inhalt. Der Mordfall sowie seine mysteriösen Umstände sind geklärt und Odin ist durch eine List in Besitz des Dichtermets gekommen, der fortan „ØLDRIK“ genannt wird.²⁶¹

4.1.4.2. Handlungsschema V11²⁶²

Dem folgenden Handlungsschema ist zu entnehmen, dass die Handlung in 5 Handlungsstränge (h1-h5) einzuteilen ist, die sich jeweils aus unterschiedlichen mythologischen Quellen zusammensetzen. Jeder Quelle wurde eine Farbe zugeteilt, um die Aufteilung besser zu veranschaulichen. Die Haupthandlung *h2* bildet den Kern der Geschichte und orientiert sich hauptsächlich an den *Skáldsk.*, während beispielsweise der Handlungsstrang *h5* seinen Stoff aus den *Skáldsk.*, der *Gylf.*, der *Ynglinga saga* sowie aus fiktivem Material bezieht. Besteht ein Handlungsstrang aus mehreren Elementen, wird dies durch Mehrfarbigkeit sowie durch ein halbiertes Kästchen in der Tabelle gekennzeichnet. Die Nummerierung der einzelnen Handlungsstränge deckt sich mit jener der Übersicht auf S. 126. Wie diese Vernetzung mythologischer Sequenzen genau aussieht, soll folgende Analyse zeigen:

²⁶⁰ Vgl. Kapitel 4.2.6.2. *Text-im-Kontext*.

²⁶¹ V11 erklärt auch die vermeintlichen Ursprünge des Wortes ØLDRIK. Odin übergibt sich in ein leeres Fass. Die dabei entstehenden Geräusche werden anhand von Onomatopöien „hörbar“ gemacht. ØLREK bildet lautmalerisch die comicingernischen Ursprünge des Wortes ØLDRIK. Vgl. V11. S. 45, P.5.

²⁶² Erweiternd dazu Vgl. die Übersicht zu V11 auf S. 126.

Tabelle 6: Handlungsschema - Valhalla 11: Mysteriet om digtermjøden

h1																				
h2		2a.		2b.				2c.	2d.			2e.		2f.					2g.	
h3			3a.			3b.				3c.								3d.		
h4				4a.		4b.					4c.		4d.		4e.				4f.	
h5							5a.	5b.								5c.		5d.		5e.

h1 = Ausgangssituation: Odin und Mimer beim Schachspiel
 h2 = Auftrag der Zwerge: Odins Reisen als Ermittler
 h3 = Rückblenden
 h4 = Hintergründe und Beschaffung des Mets von den Riesen
 h5 = Rückblenden; List und Betrug der Wanen und Asen

●	R
●	Skáldsk.
●	Gylf.
●	Yngl.saga
○	Fiktion

4.1.4.3. Analyse der Handlungsstränge

h1 (1.) zeigt Odin und Mimer beim Schachspiel; weitere Verweise darauf in V11 finden sich auf S. 3, 4, 7, 8, 9, 30, 45, 47 und 48. Anleihen für diese Darstellung dürften die Comicautoren aus der Vsp. 8 genommen haben, die davon spricht, dass die Asen sich beim Brettspiel vergnügten.²⁶³ Odins Vorliebe für Brettspiele findet sich auch in V1 (S. 22, 24, 25), V3 (S. 16, 26), V4 (S. 35), V5 (S. 3, 4, 48), und V10 (S. 5, 6). Dies zeigt die hohe Verwurzelung des Asenkönigs mit dem Spiel. Die Szenerie in V11 ist die eines Detektivbüros mit Schreibtisch und halbgeöffneter Jalousie durch die Licht fällt. Ganz im Film-Noir-Stil.

h2 setzt unmittelbar darauf ein (2a.) indem die Zwerge Fjalar und Galar, die in der Vsp. 16 sowie in der SnE Skáldsk. 4-7 vorkommen (anord. *Fjallarr*, *Galarr*), Odin den Auftrag erteilen ein mysteriöses Metfass vom Riesen Suttung zurück zu gewinnen, der dieses unrechtmäßig an sich genommen habe. Eine Kostprobe des Mets haben die Zwerge bei sich, um Odin zu bestechen. Der Plan geht auf und Odin macht sich als Ermittler auf die Suche nach dem Met. Dieser Handlungsstrang schildert alle Reisen, die Odin unternimmt um hinter das Geheimnis des Metfasses zu kommen. Seine erste Reise (2b.) bringt ihn an den Hof des ermordeten Riesen Gilling, wo seine Nachforschungen jedoch weitere Fragen aufwerfen. Gunlød, die Tochter Gillings, spricht versehentlich vom Götterspeichel.

Odin reist zu Njord nach Noatun um mehr über den Verbleib des Götterspeichels herauszubekommen (2c.). Diese Reise entstammt der Phantasie der Comicautoren, nicht jedoch die Geschichte um den Götterspeichel. Sie findet sich in den Skáldsk. 4 der SnE und wird in h3 aufgegriffen. Misstrauen treibt Odin dazu, den Zwergen einen Besuch abzustatten (2d.), wo er Bekanntschaft mit der Mühlsteinfalle macht, mit der die Zwerge Gillings Frau ermordeten (vgl. Skáldsk. 5 (57)). Odins Reise zu Gillings Hof (2e.) schildert die Geschichte

²⁶³ Näher dazu Vgl. Kapitel 4.1.4.5. *Mythos in Variation. Mythologische Motive in VII.*

um den magischen Wetzstein und die Verführung Gunløds, wie sie sich in den Skáldsk. 6 (58) der SnE findet, was unmittelbar zu seiner nächsten Reise, jener zum Nitberg, (2f.) führt, wo er das Metfass vorfindet. Auf seiner Heimreise (2e.) zieht Odin ein Federhemd an und fliegt in Form eines Adlers mit dem Metfass und Kvasers Kopf nach Asgård.

Die zwiespältigen Aussagen der Zwerge Fjalar und Galar bringen Odin dazu, sich an die Vergangenheit zu erinnern. Dies passiert in Form von Rückblenden.

h3: Rückblenden stellen den dritten Handlungsstrang dar und beziehen sich auf den Mord an Gilling (3a.) (vgl. Skáldsk. 5), den Krieg zwischen Asen und Wanen (vgl. Skáldsk. 4 u. *Ynglinga saga* 4) sowie den Geiselaustausch und die Friedensgeste in Form eines Spuckkruges mit magischem Götterspeichel (3b.) (vgl. Skáldsk. 4 u. *Ynglinga saga* 4),²⁶⁴ der im Laufe der Zeit unerklärlicherweise verloren gegangen zu sein scheint. Weiters wird erzählt, wie Odins Berater Mimer geköpft (3c.), wieder zum Leben erweckt wurde (vgl. Vsp. 46 u. *Ynglinga saga* 4) und Kvaser aus dem Götterspeichel erschaffen wurde (3d.) (vgl. Skáldsk. 4). Die Rückblenden spielen in der grauen Vorzeit, sind aus der Sicht Odins erzählt und von großer Wichtigkeit für das Verständnis der Geschehnisse in h2.

h4 konkretisiert die Geschehnisse in h3 und stellt den Bezug zur aktuellen Geschichte her. Hier geht es vor allem um die Offenlegung der familiären Verhältnisse Gillings und die Beziehung Suttungs, Bauges und Gunløds zum Ermittler Odin. Die Konsequenz aus Gillings Ermordung (3a.) ist die Forderung des Sohnes Suttung nach Genugtuung (4a.) sowie die Position der Tochter Gunlød als Hüterin des Erbes (4b.). Suttungs vergeblicher Einschüchterungsversuch Odins (4c.) führt zur Reise Odins nach Gillingsheim (2e.), die nach dem Tod der neun Knechte ein Abkommen zwischen Bauge und Bølværk zur Folge hat (4d.). Bauge verspricht Odin den Dichternet als Lohn für seine Arbeit, den er auch einfordert (4e.). Odin bleibt in jedem Punkt im Vorteil, ebenso als er zum Finale die Zwerge mit einer List austrickst und ihnen ein leeres Metfass sowie zwei verhängnisvolle Runenstäbchen übergibt (4f.).

h5 ist kennzeichnend für List und Magie. Die Opfer für den Friedensvertrag, jeweils den Weisesten und Reichsten beider Parteien zu tauschen, waren weder Wanen noch Asen bereit zu erbringen. Loke und Odin setzen für die Durchsetzung ihrer Interessen Magie ein und

²⁶⁴ Vgl. dazu Kapitel 4.2.6.1. *Text-zu-Text* – VII.

verwandeln einen Hahn (Høner) in den reichsten Asen (5a.); die Wanen erschaffen Kvaser aus Lehm und dem Götterspeichel (5b.). Dieser Betrug ist kennzeichnend für den weiteren Verlauf dieses Handlungsstranges, in dem es um das unerwartete Auftauchen Høners (5c.), seine Rückverwandlung durch Odin (5d.) sowie Eingeständnisse des Betrugers durch Njord und Freja bzw. Odin geht (5e.).

4.1.4.4. Motive

Odin ist der Hauptprotagonist in V11, um ihn und sein Wesen ist die gesamte Handlung aufgebaut, deshalb lassen sich größtenteils Motive in Bezug auf die mythologische Figur Oðinn ausmachen:

1. Quizmotiv: Odins Spielleidenschaft
2. Zauberkunstmotiv: Odins und Lokis Zauberkunst: magischer Wetzstein; Hœnir
3. Dichtermotiv: Odin und der Dichtermotiv
4. Verführungsmotiv: Verführung einer Riesin (Gunlöd); Riesin in der Schlingelstube
5. Flugmotiv: Odin im Federhemd

4.1.4.5. Mythos in Variation. Mythologische Motive in V11.

ad. 1.: Odins Leidenschaft für das Brettspiel ist in *Valhalla* allgegenwärtig und bildet eine Eigenheit des Comic-Protagonisten. Bei diesem Brettspiel handelt es sich eindeutig um Schach, nicht um das beispielsweise in den *Heiðreks gatur*²⁶⁵ überlieferte *hnefatafl*. Das Brettspiel *hnefatafl* (anord. *hnefi* = der erste Stein; *tafl* = das Spielbrett) besteht aus schwarzen und weißen Spielsteinen (aus beliebigem Material), die den *hnefi* vor den schwarzen Steinen schützen. Ein Würfel entscheidet über die Züge.²⁶⁶ Das in V11 visualisierte Spiel kommt ohne Würfel aus und wird auch deutlich als Schachspiel im Comictext ausgewiesen.

Wie sieht es nun mit der mythologischen Figur Oðinn in diesem Zusammenhang aus? Die Vsp. beschreibt den Anfang der Welt und die Liebe der Asen zum Brettspiel (*teflðo í túni*; Vsp. 8) bis die Spieltafeln ihnen von den Riesen im Zuge des Weltuntergangs entrissen werden. Nachdem die Welt ihr Ende gefunden hat und bereit ist, wieder neu zu entstehen, tauchen auch die Spieltafeln im frischen Gras wieder auf (Vsp. 61). Für das mythologische

²⁶⁵ Vgl. *Heiðreks saga* 68f und 71; Vgl. Übersetzung Christopher Tolkien S. 42 und 43.

²⁶⁶ Vgl. Beck, Heinrich: Brettspiel. In: RGA. Bd. III, §2 Germanische Quellen. S. 454-456.

Universum und v. a. für die Asen, scheint das Brettspiel essentiell zu sein, steht es doch am Anfang als auch am Ende allen Seins. Diese Annahme bekräftigt van Hamel mit der These, dass das Spiel im übertragenen Sinne ausschlaggebend für das Heil der Welt sei.²⁶⁷ Eine direkte Verknüpfung des Brettspiels mit Oðinn gibt es in der Mythologie nicht.

Die häufige Darstellung Odins als Schachspieler in Peter Madsens *Valhalla* mag andere Hintergründe haben. Das Schachspiel gilt seit dem 12. Jahrhundert als Spiel privilegierter bzw. adeliger Personen und wird seitdem auch das „königliche Spiel“ genannt. Odins Stellung, als König der Asen, soll vermutlich durch diesen Wesenszug verstärkt werden. Wenn man aber davon ausgeht, dass der Verlauf des Spieles in mythologischem Sinne über den Verlauf des Universums, wie Hamel andeutet, entscheiden könnte, so könnte das Schachspiel in *Valhalla* mehr als nur eine bloße Standesbekräftigung Odins sein. Es ist der Hauch des mächtigen Allvaters, der über dem Spiel schwebt und seine ständige Präsenz, sowohl in Asgård als auch in Midgård, symbolisieren könnte. Eine Präsenz, die gleichbedeutend mit dem Heil der Welt ist, das mit dem Verlust des Spielbrettes an die Riesen bedroht wäre. „*leica Míms synir*“ (Vsp. 46) muss sich nicht allein auf das Spielen des Gjallarhorns beziehen. „Mímirs Söhne spielen“ könnte eine Andeutung für die Teilnahme der Riesen am Spiel um die Welt sein. Ohne Beleg steht diese Vermutung jedoch als bloße Annahme. Der Verlust des Spielbrettes im Zuge des Weltunterganges wird in der Liederreda thematisiert. Erst als die Spieletafeln wieder neu im Gras erscheinen, kann die Welt von neuem entstehen.²⁶⁸

Nicht immer spielt Odin allein. Der weise Mimer ist in V10 und V11 sein Spielkamerad und man könnte annehmen, Peter Madsens Odin spielt mit Mimer um sein im Urdbrunnen liegendes Auge, das er Mimer als Pfand für einen Schluck aus dem Brunnen der Weisheit gegeben hat.²⁶⁹ Immer wieder betrügt der Asenkönig seinen körperlosen Ratgeber Mimer im Spiel und lässt ihm keine faire Chance zu gewinnen. Die Konsequenz daraus ist nicht etwa die Rückerstattung des Auges, sondern die Ungültigerklärung des gesamten Spieles, das wegen Betrügereien wieder von neuem beginnen muss. So wird das Rad am Laufen gehalten und symbolisch das Bestehen der Welt gesichert.

ad. 2.: Die Tatsache, dass Odin und Loke im Comic als zauberkundig dargestellt werden, knüpft sehr an deren Darstellung in der Mythologie. Erneut kann hier die These Ströms

²⁶⁷ Vgl. van Hamel, A. G.: *The Games of the Gods*. (= *Arkiv f. Nord. Filol.* 50, 1934). S. 218-242.

²⁶⁸ Vgl. Vsp. 61. Vgl. Neckel/Kuhn. Onlineausgabe.

²⁶⁹ Thematisiert in V3 und für V10 und V11 vorausgesetzt.

aufgegriffen werden, der in der mythologischen Gestalt des Loki eine Oðinn-Hypostase sieht, die durch ihre ähnlichen Charaktereigenschaften und Fähigkeiten erklärbar wird. Anzumerken ist, dass sich der Zauber Oðinns, in der Mythologie als auch im Comic, von dem Lokis dahingehend unterscheidet, dass ersterer *seiðr*-Magie einsetzt und zweiterer sich eher auf Schadenszauber mit entwürdigenden Aspekten spezialisiert hat.²⁷⁰ *Valhalla* erzählt von folgenden magischen Handlungen Lokes: Aus einem lächerlichen Hahn erschafft Loke in V11 den nicht weniger lächerlichen Høner um die Wanen zu betrügen;²⁷¹ in V14 bricht Loke den Vertrag mit dem Riesenbaumeister, verwandelt sich zu diesem Zwecke in eine rossige Stute und zeugt mit Svadilfare, dem Pferd des Riesenbaumeisters, das spätere Odinspferd Sleipner.²⁷² Er setzt Magie zum Diebstahl des Brisingamen in V8 ein²⁷³ und spielt mit magischen Runenstäbchen in V10 um die kostbaren Schmiedegegenstände der Ivaldessöhne. Odins Rolle in *Valhalla* ist jene des Auftraggebers und stillen Beobachters. Es scheint, als ob Loke dazu auserkoren wurde, jene Betrügereien auszuführen, mit denen Odin sich nicht die Hände schmutzig machen will. Genau betrachtet steht Odin hinter jeder der zuvor erwähnten Zaubereien: Es ist Odin, der das Einverständnis zur Verwandlung des Hahnes in Høner gibt um die Wanen zu täuschen; ebenso geschieht der Betrug des Riesenbaumeisters nach Odins Willen, sowie der Raub des Brisingamen, der von seinem triebhaften Wesen zeugt. Odins Weitblick und die Gier nach Gold mögen auch hinter Lokes getürktem Spiel um die Schmiedegegenstände gesteckt haben; als Loke und Brok mit den Kostbarkeiten in *Valhalla* auftauchen, befindet sich Odin zufällig auf Liskjalf, wo er alles hätte beobachten und steuern können. Allein die Art der Ausführung der Betrügereien ist Lokes Werk.

ad. 3.: Oðinns Suche nach dem Dichtermet ist in den Skáldsk. 4-7 eine Suche nach Weisheit und Dichtervermögen, während in V11 der Rausch und die persönliche Bereicherung die treibenden Kräfte hinter den Ermittlungen Odins zu sein scheinen. Die Verbindung der Geschichte des Dichtermets mit jener von Mimirs Enthauptung (vgl. Mímirs Enthauptung in der *Ynglinga saga* 4), die in den Quellen nicht in direktem Zusammenhang stehen, soll Odins wahres Motiv für den Raub des Dichtermets in V11 verschleiern. Nach außen hin gibt sich Detektiv-Odin selbstlos in der Schlichtung einer Rechtsfrage sowie moralisch in Rachedingen

²⁷⁰ Wenn man jedoch davon ausgeht, dass auch *seiðr* (von Männern ausgeübt) entwürdigend und *ergi* (wörtl. ‚Begierde, Wollust, geschlechtliche Verwirrung, Schamlosigkeit, Schlechtigkeit, Niedertracht‘) ist, scheint Oðinn seiner Hypostase Loki wieder ein Stück näher.

²⁷¹ Vgl. SnE Skáldsk. 15; Yngl. Saga 4.

²⁷² Vgl. SnE Gylf. 42.

²⁷³ Vgl. Sqrta þátrr 2.

für den enthaupteten Mimer. Treibende Kraft ist jedoch in Wahrheit das innere Bedürfnis nach persönlicher Bereicherung.

Mímir ist in der Mythologie (wie auch im Comic) der Weiseste unter den Asen und nimmt die Stelle des Beraters ein; auf seine Fähigkeiten vertraut selbst der weise Oðinn. Die Enthauptung Mimers ist für Odin fatal. Dies lässt die Vermutung zu, dass die Suche nach Mimers Henker in V11 eine übertragene Suche nach verlorener Weisheit impliziert, die durch die burlesken Umstände der Dichtermetsuche im Comic übertüncht wird. Mímir wird in der Gylf. 8 (15) als Hüter eines Brunnens der Klugheit und des Verstandes beschrieben. Die Skáldsk. 4-6 nennen Mímir als Wächter eines Weisheitsbrunnens, dessen Inhalt nicht Wasser, sondern Met ist. Für einen Schluck purer Weisheit hinterlässt Oðinn ein Auge als Pfand. Dieses Auge hat er in V11 bereits verloren.

Der Mythos um die Enthauptung Mímirs wurde von den Comicauteuren in die Handlung eingeflochten. So wie er in V11 erscheint, kann er nur aus der *Ynglinga saga* 4 stammen. Dort wird vom Friedenspakt zwischen Asen und Wanen erzählt, zu dessen Sicherung ein Geiselaustausch vorgenommen wird. Njǫrðr, Freyr und Kvasir gehen als Geiseln zu den Asen, Hœnir und Mímir zu den Wanen. Hœnir wird Häuptling in Vanaheim und seine Eigenheit bei kniffligen Regierungsfragen, zu denen der weise Mímir nicht anwesend war, „*ráði aðrir*“²⁷⁴ („die anderen sollen regieren“) zu sagen, zeigt seine Passivität. Aus Misstrauen schlagen die Wanen Mímir den Kopf ab und Oðinn erweckt ihn mit Magie (*seiðr*-Magie) wieder zum Leben.²⁷⁵ Die Tatsache, dass Oðinn die den Frauen vorbehaltene *seiðr*-Magie ausüben kann, liegt an seiner Verbindung zur *vanadís*²⁷⁶ Freyja, zu deren Fruchtbarkeitskult diese Art der Magie zu zählen ist. Sie steht in hohem Ansehen, wenn sie von Frauen und für gute Zwecke

²⁷⁴ Vgl. *Ynglinga saga* 4. Textausgabe F. Jónsson, S. 11. Übersetzung T.H. (unter Zuhilfenahme der norwegischen Übersetzung von Holtsmark und Seip: „die anderen sollen regieren“. Entsprechendes in V11: Høners Größenwahn äußert sich durch ständiges „det er jeg som bestemmer“, was den passiven Hœnir der Mythologie (der gerne andere regieren lässt, wenn es brenzlich wird) einem sehr aktiven Comic-Høner gegenüberstellt. Näheres dazu im Kapitel 4.2. *Die Textualität – Sprechblasenanalyse*.

²⁷⁵ Anord. *seiðr* bedeutet ‚Zauberei, Hexerei, Zauber, Zaubergesang‘. Vgl. Baetke, Walter: Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur. Digital. Vollständiges Faksimile der 1. Auflage (Berlin 1965-68) zusammen mit Titelei und beiden Vorwörtern der zweiten durchgesehenen Auflage (Darmstadt 1976) samt Korekturen. Greifswald, 2006.

²⁷⁶ Anord. *vanadís* setzt sich aus *vanr* bzw. *vanir* und *dís* zusammen. Ersteres bezeichnet einen Wanen bzw. den Stamm der Wanen, zweiteres ist mit ‚übernatürliches Wesen, Göttin, Schicksalsfrau, Schutzgeist‘ zu übersetzen. Vgl. Baetke, Walter: Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur.

ausgeübt wird, kommt jedoch einer Ächtung gleich,²⁷⁷ wenn ein Mann sie zur Erreichung egoistischer Ziele anwendet.

Mimers Kopf rollt in V11 aus ganz anderen Motiven als in der Mythologie: Die Geisel der Asen (Mimer) wird von den Handlangern Høners geköpft um die Asen dazu zu bringen, Mimer zu rächen und auch die Wanengeisel (Kvaser) zu köpfen, dessen Kopf das Objekt der Begierde für den größtenwahnsinnigen Høner ist. Kvasers Weisheit ist die Essenz für den Dichternet und im Comickontext nur Mittel zum Zweck.

Freja erweckt in V11 Mimers Kopf mit Heilmagie wieder zum Leben. In der *Ynglinga saga* 4 ist es Oðinn. Wie bereits erwähnt, ist die *seiðr*-Magie Teil des Fruchtbarkeitskultes um Freyja und wird als Eigenschaft der Wanen betrachtet. Im Comic wird Odin nicht direkt bei der Ausübung von *seiðr* gezeigt, dennoch wird seine Verbindung zu Freja in dieser Angelegenheit thematisiert. Zum einen in V8, wo in einer Rückblende vom Liebesverhältnis zwischen Od (anord. *Oddr*) und Freja berichtet wird, zum anderen in V11, wo Odin als *seiðr*-Schüler auftritt. Frejas Magie macht Mimers Kopf wieder lebendig und Odin lernt in vielen Stunden die Kunst des *seiðr*.

Mimers Kopf ist für Freja und die übrigen Wanen-Geiseln (Njord und Freja) zu diesem Zeitpunkt nicht direkt von Bedeutung, vielmehr zeigt der Comic die Wanen durch Angst motiviert; immerhin fürchten sie aus Rache für die Enthauptung Mimers das gleiche Schicksal erleiden zu müssen. Sie können nicht ahnen, dass Odins Begierde nach Freja ihn mildtätig stimmt. Odin zeigt sich, oberflächlich betrachtet, gnädig und lässt Freja gewähren; in Wahrheit ist es seine lasterhafte Seite, die ihn dazu treibt (vgl. auch die Verführung der Gunlød).

Um an den Dichternet zu kommen wendet Oðinn in den Skáldsk. 6 eine List an, in der er den neun Knechten Baugis einen magischen Wetzstein vorführt, um den diese bis zum Tod kämpfen. Er verrichtet nun für Baugi die Arbeit von diesen neun Knechten und im Gegenzug soll Bauge ihm einen Schluck vom Dichternet geben. Soweit stimmen Comic und Mythologie überein. In den Skáldsk. 6 bricht Suttungr diese Abmachung und Oðinn und Baugi müssen sich einer List bedienen, die V11 nicht übernimmt: Oðinn bohrt in der SnE mit Hilfe eines magischen Bohrers ein Loch in den Berg und kriecht als Schlange hinein. In V11 verwehrt ihm Bauge (vgl. anord. *Baugi*) den Met, Odin findet den Nitberg (anord. *hnítbjerg*) selbst, als er vor Bauge und Suttungr (vgl. anord. *Suttungr*) flüchtet und schlüpft durch eine Felsnische ins Innere des Berges. Von einem Gestaltwandel ist in V11 keine Rede.

²⁷⁷ In diesem Fall wird der Übeltäter mit dem Wort *ergi* bezeichnet, was gleichbedeutend mit Homosexualität und sexueller Perversion ist. Vgl. Ström, Folke: Loki. Ein mythologisches Problem. S. 71.

Im Inneren des Berges bewacht Gunlød den Met, bei dessen Aufbewahrung sich Comic und Mythologie unterscheiden. Die Skáldsk. 4 erzählt von drei Gefäßen – *Oðreyrir*, *Son* und *Boðn* – in die die Zwerge das Blut Kvasirs füllen, aus dem der Dichternet entsteht. V11 begnügt sich mit einem namenlosen Metfass.

ad. 4.: Die Verführung der Gunlød soll Odins Lasterhaftigkeit unterstreichen. Im Comic erscheint die Riesentochter als aufreizender Vamp und provoziert mit ihrer dunklen Schönheit. Riesenmänner werden im *Valhalla*-Zyklus grundsätzlich hässlich und unproportioniert dargestellt, wohingegen Riesenfrauen auch anziehend auf die Asen wirken können (vgl. Skade in V6), vor allem wenn es darum geht die Geschichte im Rahmen des Film-Noir zu gestalten. Die *femme fatale* Gunlød betrinkt sich mit Odin und lässt sich in seine Arme fallen. Odin hat leichtes Spiel und stiehlt nach dem erotischen Abenteuer den Met.

Odin muss jedoch schon vor dieser Episode seinen Charme spielen lassen, um an Informationen zum Dichternet zu kommen. Seine Ermittlungen führen ihn nach Gillingheim, wo er in einer Bar die Bardame betört (vgl. V11, S 10-11). Sie erliegt seinem Charme und gibt ihm weitere Anhaltspunkte. Der Schauplatz und die Handlung sind erfunden und folgen den Erzählstrukturen des Film-Noir, dessen Szenerie das dubiose Milieu bildet. Mehr dazu später.

ad. 5.: Ebenso findet sich das bereits in den Ausführungen zu V2 erwähnte Flugmotiv in V11. Odin wird des Mets habhaft, indem er nach drei Nächten mit Gunlød das Fass leer trinkt, Høner in einen Hahn zurück verwandelt und in Gestalt eines Adlers flieht. Wie auch in der Mythologie nimmt Suttungr die Verfolgung auf und scheitert. Im Comic geschieht dies auf dem Boden und in Begleitung seines Bruders Bauge. Die zwei Riesen bekommen letztlich nur jenen Teil des Mets ab, der bereits durch Odins Darm gewandert und als überschüssiger Ballast aus der Luft abgeworfen wird.

In den Skáldsk. 6 (58) flüchtet Oðinn in Adlergestalt (*arnar ham*) und Suttung kommt ihm – ebenso in Adlergestalt – gefährlich nahe, sodass Oðinn einen kleinen Teil des Mets fahren lässt. Snorri nennt dies „*skaldfifla lut*“, den „Anteil der Dichterlinge“.²⁷⁸ Vermutlich passiert dies, um schneller fliegen zu können. Als sie in Ásgarðr ankommen, haben die Asen bereits Gefäße aufgestellt, in die Oðinn den Met hinein speit.

²⁷⁸ Übersetzung nach Arnulf Krause.

Auf „*skaldfiþla lut*“ spielt V11 an, als Bauge, nachdem der herabfallende Met sein Gesicht trifft, plötzlich zu reimen beginnt (vgl. V11. S 44, P 6).²⁷⁹

Dieser Flug kann als einzige Gestaltwechselfahrt Odins in V11 gezeichnet werden, obwohl er während seiner Ermittlungen seine Identität hinter dem Decknamen Bølverk verbirgt.

Exkurs: Film-Noir Erzählstrukturen in Valhalla 11

Peter Madsen und Henning Kure greifen in V11 Elemente des frühen Film-Noir der 1940er und 1950er Jahre auf und verarbeiten sie mit Material aus der altnordischen Mythologie. Geschaffen wurde eine labyrinthische Detektivgeschichte mit morbiden Hintergrund und zweifelhaften Figuren, die dem Mythos rund um den Dichtermet auf den Grund geht.

Der Plot von V11 ist anhand einer Inhaltsangabe bereits erklärt worden und soll nun typischen Film-Noir Charakteristika der ersten Blütezeit gegenüber gestellt werden.²⁸⁰ Erläuterungen zur Bildsprache und Bildkonzeption werden im Kapitel zur Visualisierung anhand von Beispielen folgen.

1. Der Detektiv erhält einen offenbar harmlosen Auftrag.
2. Im Laufe der Untersuchungen nimmt der Fall überraschend große Dimensionen an.
3. Neugier und Sturheit treiben den Detektiv weiter an (oft auf eigene Gefahr).
4. Aus Ereignissen, Zeugenaussagen und Beobachtungen entsteht nach und nach ein verwirrendes Labyrinth in dem der Detektiv sich zu verirren droht. Die Zuschauer tappen im Dunklen.
5. Die Irritation des Helden und dessen Gefühle übertragen sich auf den Zuschauer.
6. Die Zuschauer wissen meist genau so viel wie der Detektiv, obwohl der Detektiv tatsächlich immer einen Schritt voraus ist.
7. Der Detektiv zieht die richtigen Schlüssen und handelt meist intuitiv.
8. Konzeption nach dem Prinzip des Triebaufschubs.
9. Die Suche besteht aus der Befragung immer neuer Personen, wobei eine Person zur nächsten führt.
10. Reise des Helden durch 3 Dimensionen: zeitlich, geographisch und sozial.
11. Dialoge und Milieuzeichnung überwiegen.

²⁷⁹ Vgl. Kapitel 4.2.6.3. *Text im Kontext*.

²⁸⁰ Film-Noir Grundmuster nach Werner, Paul: *Film Noir und Neo-Noir*. S. 69-71.

12. Gewalt wird mit einem Zögern zelebriert.
13. Der Detektiv ist vom zentralen Verbrechen nicht direkt selbst betroffen.
14. Der Sieg des Detektivs steht von Beginn an fest.

Seine Sonderstellung erhält der Film-Noir jedoch vor allem wegen folgender stilistischer und narrativer Eigenheiten:

- Kontrastreicher Hell-Dunkel-Stil
- Komplexe Erzählweise
- Rückblenden
- Kommentierte Off- Erzählung

Zuvor erwähnte Punkte zu den Erzählstrukturen des Film-Noir sollen nun behandelt und mit V11 in Verbindung gebracht werden.

ad. 1.: Der Auftrag, den Odin erhält, kommt von den Zwergen Fjalar und Galar und erscheint in seiner Formulierung vorerst nichts weiter als ein kleiner Erbrechtsstreit zu sein, der mit einem Mord in Zusammenhang steht, den die Zwerge vorgeben nicht begangen zu haben. Sie bitten Detektiv-Odin lediglich darum, das ihnen rechtmäßig zustehende Metfass zurück zu bringen. Typisch für den Film-Noir ist die Tatsache, dass der Detektiv den Auftrag nicht um der Gerechtigkeit Willen annimmt, sondern meist aufgrund von persönlicher Bereicherung oder tiefenpsychologischer Motivation. **ad. 13.:** Der Mord an Gilling betrifft Odin nicht direkt. Detektiv-Odin nimmt den Auftrag erst an, als die Zwerge ihn mit einer Kostprobe des Mets aus dem Fass in einen Rauschzustand versetzen, der eine Gier nach Mehr aufkommen lässt. **ad. 14.:** Es ist von Anfang an klar, dass Odin den Met finden und für sich behalten wird. **ad. 2.:** Der Fall erlangt durch die Geschichte um den verschwundenen Götterspeichel, der im Zusammenhang mit dem Krieg zwischen Wanen und Asen steht, immer mehr Komplexität. **ad. 3.:** Das Ziel hat Detektiv-Odin stets vor Augen und seine Neugierde und Habgier treiben ihn weiter an. **ad. 4.:** Er begibt sich in das Land der Riesen und stellt Erkundigungen an düsteren Orten, umgeben von düsteren Figuren an. Die Ambivalenz aller Figuren führt unweigerlich zu ständigem Misstrauen und Unsicherheit. Die Zwerge lügen, Suttung und Bauge sind Handlanger eines mysteriösen Meisters, Gunlød spricht in Rätseln und Odin selbst hat Geheimnisse (vgl. den manipulierten Geiseltausch). **ad. 5.:** Der Betrug beim Geiselaustausch macht den Ermittler selbst zum Kriminellen, der das aktuelle Verbrechen

nicht klärt, sondern seinen Schwächen erliegt und ein weiteres (den Raub des Dichtermets) begeht.

Steht der Ermittler zu Beginn des Abenteuers noch in keiner direkten Verbindung zum Mord an Gilling, so beziehen ihn die Umstände seiner eigenen Vergangenheit und die Konsequenzen früherer Ereignisse immer mehr in die Geschichte mit ein. Als König trägt er die Verantwortung für den Betrug an den Wanen, der nun ans Licht zu kommen scheint.

ad. 9.: Odins Ermittlungen treiben ihn zuerst nach Gillingsheim (wo er eine Bardame befragt), die ihn zum Haus Gillings führen, wo er auf Gunlød trifft. Von ihr erhält er Informationen über den Götterspeichel und er rekapituliert die damaligen Ereignisse anhand von Rückblenden, die ihn auf die Fährte Høners führen. Gunløds Auftreten ist düster und verwegen und erinnert an die typische Darstellung der *femme fatale*. Ihr dunkler Charakter beruht jedoch hauptsächlich auf visuellen Merkmalen (die später noch Erwähnung finden werden),²⁸¹ in die Handlung selbst ist sie nicht sonderlich verflochten. Die Befragung Njords führt in eine Sackgasse, wohingegen Gunløds Aussagen ihn auf die Ermordung von Gillings Frau mit einem Mühlstein durch die Zwerge bringt, die wiederum in Zusammenhang mit dem mysteriösen Meister stehen.

ad. 6.: Das Verwirrspiel lässt den Leser im Dunkeln und Odin ist gezwungen immer neue Querverbindungen zu finden. **ad. 7.:** Intuitives Handeln prägt seine Vorgehensweise. Er belauscht ein Gespräch zwischen Freja und Njord die Geheimnisse zu haben scheinen und zieht Schlüsse zur Enthauptung Mimers, deren Vorgeschichte er anhand einer Rückblende analysiert. Als die Ermittlungen stagnieren, bringt Suttungs Angriff auf Odin neuen Schwung in die Geschichte: Mimer erkennt ihn als seinen Henker. **ad. 8.:** Ein neues Puzzleteilchen erzeugt neue Spannung und erhöht den Wunsch des Lesers nach Aufklärung, die jedoch ständig gezügelt und durch Aktivitäten unterbrochen wird (= Triebaufschub). Detektiv-Odin begibt sich wieder nach Gillingsheim, wo er durch die List mit dem Wetzstein in die Dienste Bauges kommt und inkognito die Arbeit von neun Knechten übernimmt (die er zuvor tötet), deren Lohn der Dichtermets sein soll. Er erfährt dadurch das Versteck des Mets und es gelingt ihm Gunlød betrunken zu machen, zu verführen und den gesamten Met zu trinken. **ad. 10.:** Odin begibt sich auf seiner Suche in unterschiedlichste soziale Schichten. Die wohlhabende Gunlød ist ihm genauso von Nutzen wie die Knechte oder das Barmädchen. Er durchquert zeitliche Schichten, indem er anhand von Rückblenden in die Vergangenheit blickt, als auch geographische, da er sich von Valhalla aus auf nach Noatun, Folkvang und weiter ins Reich

²⁸¹ Vgl. Kapitel *Exkurs: Die Bildsprache des Film-Noir und ihre Adaption in VII*.

der Riesen macht. Die Klärung des Verbrechens übernimmt der Schurke selbst, indem er die Hintergründe der Tat offenlegt bevor Odin ihn (Høner) dingfest macht und mit dem Diebsgut in seinem Magen davon fliegt. Die Verfolgung durch Suttung und Bauge bleibt kurz und erfolglos.

ad. 12.: Der Vertrag mit den Zwergen nimmt am Ende einen unangenehmen Ausgang. Odin nimmt es wortwörtlich und gibt den Zwergen das Metfass zurück, jedoch ohne Inhalt. Das war nicht abgesprochen. Der verschlagene Detektiv hat mit dieser persönlichen Bereicherung den Fall offiziell abgeschlossen und genehmigt sich ein Horn seines Mets. Um die Zwerge dennoch aus dem Weg zu schaffen, gibt er beiden jeweils ein Runenstäbchen, dessen Inhalt jenem Zwerg Gold verspricht, der zuerst den anderen tötet. Dies stellt eine Parallele zum Beginn der Geschichte dar, wo die Zwerge ein Runenstäbchen vom „Meister“ erhalten.

ad. 11.: Das gegenwärtige Geschehen spielt sich *Valhalla*-typisch in direkter Rede in den Sprechblasen ab. Subjektive Erzählerkommentare, die in Form eines inneren Monologes Einsicht in die Gedankenwelt des Detektivs gewähren, decken sich mit der Voice-Over-Erzähltechnik aus dem Off des Film-Noir.

4.2. Die Textualität – Sprechblasenanalyse

Im Comic ist es die Aufgabe des Textes, komplexe Handlungen darzustellen, die visuell nicht fassbar sind. Wie schon in Kapitel 2 erwähnt, finden sich verschiedene Textformen in Peter Madsens *Valhalla*, deren Gebrauch vom jeweiligen Kontext abhängig ist. Die Sprache des Comics ist der Motor, mit Hilfe dessen die Handlung vorangetrieben und neue Zusammenhänge erstellt werden können. Das Lettering wurde bereits in Kapitel 2 behandelt und soll hierfür als Basis dienen.

Nun soll die Verwendung des Textes in *Valhalla* und seine Bedeutung für den Kontext anhand von Beispielen untersucht werden. Der Inhalt und/oder die Aussage des Textes soll mit den entsprechenden altnordischen Passagen der Quelltexte verglichen werden. Die Frage ist: Wie wurde der Originaltext der mythologischen Vorlage in die Sprech-, Denkblasen und andere Textrahmen transportiert?

4.2.1. Allgemein

Beginnend mit den Schriftarten ist wiederholt zu sagen, dass Versalien die Standardschrift in *Valhalla* darstellen und jede Abweichung davon als eine Besonderheit zu betrachten ist (z.B. Runen oder Fraktur). Eine andere Schrift erzeugt unweigerlich den Eindruck einer anderen Sprache und somit einer vielschichtigeren oder verstärkten Handlung. Ziel ist die Hervorhebung bzw. Konkretisierung.

Die Sprache, die sich hinter der Schrift verbirgt, hat mehrere Ebenen, deren Gebrauch von der Figur als auch vom Kontext abhängig ist. Die Palette reicht von ndän. Hochsprache und Reimen bis zu rüden Slangausdrücken.²⁸²

Grundsätzlich gilt: Was für den Leser „hörbar gesagt“ wird, findet sich in den Sprechblasen (direkte Rede), „gedacht“ wird in Denkblasen und subjektiven Erzählerkommentaren/ subjektiven Fließtexten (innerer Monolog).²⁸³ In den *Sprechblasen* ist die neudänische

²⁸² Zum Thema Schriftsätze und Lettering in *Valhalla* im Allgemeinen ist Kapitel 2 einzusehen.

²⁸³ Gerald Munier verwendet den Begriff *subjektiver Fließtext* für subjektive Kommentare zur Handlung. Mir erscheint es konkreter diese Textform *subjektiver Erzählerkommentar* zu nennen, da der *Fließtext* in *Valhalla* für objektive Angaben (wie Zeit oder Ort) steht, und der subjektive Hintergrund durch den Begriff *Erzählerkommentar* mehr verdeutlicht wird.

Umgangssprache tonangebend. Es finden sich Flüche, Redewendungen und Sprichwörter. Hochsprache, Reime und Fremdsprachen tauchen gelegentlich auf.

Denkblasen sind ein Mittel um intime Gedanken für den Leser sichtbar zu machen und dienen vor allem dazu, dem Leser eine überlegene Stellung zu vermitteln, in der er den Überblick über alle Geschehnisse bewahrt. Am häufigsten tauchen sie in V3 auf, wo Odin sich im Alleingang nach Midgård bewegt um drei Krieger zu finden. Aufgrund seiner Tarnung als Mensch darf er unter Menschen seine Beweggründe nicht „hörbar“ preisgeben.

Subjektive Erzählerkommentare finden sich am häufigsten in V11,²⁸⁴ nicht zuletzt wegen der Verbindung zum Film-Noir. Dort kommentieren Erzählerstimmen aus dem Off oder die Voice-Over-Erzählung und Rückblenden die Handlung und „sollen den Zuschauern die Unausweichlichkeit eines Schicksals vermitteln, dem die Hauptfiguren bereits ausgeliefert sind, wenn der Film und das Rekapitulieren der Ereignisse beginnen.“²⁸⁵

In V11 sind es vor allem Detektiv-Odins Gedanken, die in Form eines inneren Monologes „hörbar“ gemacht werden. Aber auch das Album davor, V10, beinhaltet mehrere Rückblenden mit subjektiven Erzählerkommentaren, die vergangene Geschehnisse noch einmal aufrollen. V10 lässt jedoch die Erzählerkommentare nicht in Form eines inneren Monologes wirken (wie in V11), sondern als für andere Comicprotagonisten „hörbare“ Erzählung, was die Ausnahme darstellt. Thor, Sif und Loke erarbeiten anhand von subjektiv kommentierten Rückblenden die Hintergründe um Sifs Haar und die Attribute der Asen. Tjalfe, Røskva und Magne sind die Zuhörer. Der Leser befindet sich also auf gleicher Ebene mit den Comicprotagonisten.

Redaktionelle Hinweise finden sich in den Block- und Fließtexten am Bildrand und geben jene Informationen, die weder die Protagonisten noch der Kontext im Stande sind zu vermitteln. Dies sind z.B. der plötzliche Wechsel des Schauplatzes, der Uhrzeit oder Tageszeit sowie Verweise auf frühere *Valhalla*-Alben (vgl. Abb. 28, Kapitel 4.2.5.1. *Text zu Text – V2*).

Was „hörbar passiert“, wird in Form von *Onomatopöien* ausgedrückt und steht meist in Zusammenhang mit Missgeschicken und großen Bewegungen (Laut- und Schallnachahmungen, Gefühlsnachahmungen und Redundanzien). Ihre Platzierung hält sich nicht an Panel oder Sprech- bzw. Denkblasengrenzen und steht oft in überdimensionalen Lettern mitten im Bild.

²⁸⁴ V11 beinhaltet 141 subjektive Erzählerkommentare. Zum Vergleich: In V10 finden sich 50.

²⁸⁵ Vgl. Werner, Paul: Film Noir und Neo-Noir. S. 74.

Eine letzte Textform bilden die *Inserts*, die direkt ins Bild integriert sind und für diverse Beschreibungen von Gegenständen sowie die Verarbeitung von Textmaterial innerhalb des Bildes verwendet werden.

Zusammenfassend haben wir es in *Valhalla* mit folgenden Textsorten zu tun: direkte Rede, innerer Monolog, Erzählerkommentar, Fließtext, Onomatopöien und Inserts.²⁸⁶

Für die kommende Untersuchung lassen sich folgende Arten der Textverarbeitung bzw. Textadaption ausmachen:

1. Textpassagen der altnordischen Vorlage können im Comic wiederum als Text adaptiert werden (*Text zu Text*) und stellen als Zitate in ndän. Übersetzung einen Teil der direkten Rede einer Figur dar.
2. Textmaterial der Quellvorlage kann kontextuell umgesetzt werden; teilweise in schriftlichen Andeutungen oder Inserts (*Text im Bild*).
3. Text aus der mythologischen Vorlage wird soweit in den *Valhalla*-Kontext eingebaut, dass man die Übereinstimmungen mit der Quelle feststellen kann (*Text im Kontext*).
- [4. Der Quelltext wird rein visuell umgesetzt (*Text zu Bild*); worauf im Kapitel Visualisierungen näher eingegangen wird.]

4.2.2. Text-zu-Text allgemein

Beispiel 1: Dass die Comicautoren ihre Textvorlagen genau studiert haben, merkt man besonders, bei näherer Beschäftigung mit *Valhalla*. Zum Einstieg ein kleines Beispiel: In **V8**, wo es um die Feindschaft zwischen Heimdal und Loke geht, deren Grundlage Freja und das Brisingamen ist, beschimpft ‚DEN HVIDE AS‘ Heimdal Freja, nachdem sie sich ihm angeboten hat, als ‚SO‘, ‚MÆR‘ und ‚TRÆSKE TÆVE‘.²⁸⁷

In der Tat scheut sich auch die mittelalterliche Eddadichtung nicht vor rüden Ausdrücken. Diese Schmähung (anord. *grey* ‚Hündin‘ oder ‚Elende‘) wird in der Liederreda in einem anderen Kontext benutzt, nämlich vom anonymen Verfasser der *Hávamál*, wo die Riesentochter Billings, deren misslungene Verführung Oðinn zu beklagen hat, als „elende Hündin“ bezeichnet wird.

²⁸⁶ Reime und Liedverse sind die Ausnahmen.

²⁸⁷ dt. ‚Sau‘, ‚Mähre, Hure‘ und ‚elende/arglistige Nutte/Dirne/Hündin‘; Vgl. V8. S. 28, P 3, 4, 5.

Hávamál, Str. 101:

Verse: 0 *Oc nær morni, er ec var enn um kominn,*

Verse: 1 *þá var saldrót um sofin;*

Verse: 2 *grey eitt ec þá fann innar góðo kono*

Verse: 3 *bundit beðiom á.*²⁸⁸

Die direkte Bezeichnung Freyjas als ‚Hündin‘ findet sich fern der Edda in einem Spottvers des Skalden Hjalti Skeggjason aus dem Jahr 999. Unklar ist, ob die Comicauteoren diesen Vers kannten, oder sie die (für das Neudänische ungewöhnliche) Bezeichnung ‚TRÆSKE TÆVE‘ an die *grey* der Háv. angelehnt haben.

Spottvers des Hjalti Skeggjason:

„*Vilk eigi goð geya*

grey þykki mér Freyja.“²⁸⁹

Die Frage, ob ‚TRÆSKE TÆVE‘ allein der Alliteration wegen für die Comicmacher interessant erschien, oder ob tatsächlich die Verbindung zu Freyja als ‚Hündin‘ (wie Billings Tochter in den Hávamál und Freyja in der Skaldendichtung bezeichnet wird) die Brücke zu einer mythologischen Adaption bildet, bleibt an dieser Stelle unklar.

Beispiel 2: Konkreter werden die Text zu Text-Beziehungen beispielsweise in **V12** bei einer Szene, in der Thor und Loke den Fluss Vimur überqueren. Hier stimmen nicht nur die Aussage des Textes, sondern auch der Kontext mit der Vorlage überein. Der Fluss entwickelt aufgrund eines Zaubers der Riesentöchter Geirrøds eine unüberwindbare Kraft, der die zwei Asen entkommen müssen. Thor ist ohne seinen Hammer unterwegs und klammert sich an einen Ebereschenstrauch. Genau diese Geschichte findet sich bei Snorri. Dort überqueren Loki und Thor den Fluss Vímur, wobei letztgenannter der beiden festen Halt vor dem

²⁸⁸ Originaltext (Online im Internet: URL <http://titus.uni-frankfurt.de/texte/etcs/germ/anord/edda/edda.htm> [Stand 11.2.2008]). Deutsche Übersetzung nach Arnulf Krause: „Und gegen Morgen, als ich zurückgekommen war, da war das Gesinde eingeschlafen; eine Hündin fand ich da aufs Bett der guten Frau gebunden.“ Vgl. Krause, Arnulf: Übers. U. Hrsg., Die Götter- und Heldenlieder der Älteren Edda. Stuttgart: Reclam Verlag, 2004. S. 55.

²⁸⁹ Vgl. de Vries, Jan: Altgermanische Religionsgeschichte Bd. II § 536. S. 312. Idem: ‚Ich mag keine Götter die bellen, eine Hündin dünkt mich Freyja‘; Übersetzung nach Genzmer. Weiters von See, Klaus: Der Spottvers des Hjalti Skeggjason. In: ZfdA 97 (1968). S. 155-158.

Wasserstrom sucht „*ok feck tekít reynirvñ nokqvorn ok steig sva or ani; því er þat orðtak haft, at reynir er biorg Þors.*“²⁹⁰

Diese Prosa-Textstelle ist die Vorlage für das Sprichwort „*reynir er biorg Þors*“ (,die Eberesche sei Thors Rettung‘).²⁹¹ Die Comicautoren haben dieses Szenario visuell umgesetzt und das Sprichwort direkt in ihren Text übernommen. Nachdem die zwei Asen den Fluten entkommen sind, sagt Loke mit sarkastischem Blick:



Abb. 21: V12 (S. 34, P. 6 u. 7)- '... ELLERS VAR VI ALDRIG KOMMET OP HER.' ,JA, VI VED JO ALLE ... , AT »RØN ER THORS REDNING« HÆHÆHÆ'

Peter Madsen lässt Loke also Snorri zitieren und ironisiert damit die Hintergründe der Geschichte. Ironie auch deshalb, weil Thor in den Augen Lokes, ohne seinen Hammer, nicht in der Lage ist, allein mit seinem Verstand Problemlösungen zu finden.

Beispiel 3: V13 erzählt die Geschichte von Balders Tod und die damit verbundene Helfahrt. Die letzte Rettung für Balder nach Asgård zurück zu kehren wäre, wenn alle Dinge um ihn weinten. Die Riesin Tak (Loke) bringt nur trockene Tränen hervor und Balder bleibt in der Hel. Im Comic ist es (im Gegensatz zur Mythologie) zu jeder Zeit klar, dass Tak und Loke die selbe Person sind. Snorri äußert lediglich die Vermutung (aisl. Verb *geta*), dass es sich bei der

²⁹⁰ Vgl. SnE Skáldsk. 27(18). ed. Finnur Jónsson. S. 105. Übersetzung Krause: „[...] und ergriff einen Ebereschenstrauch. So stieg er aus dem Fluß. Daher stammt der Ausdruck, die Eberesche sei Thors Rettung.“ Vgl. Krause, Arnulf: Übers., Die Edda des Snorri Sturluson. Stuttgart: Reclam Verlag, 1997. S. 71.

²⁹¹ Vgl. de Vries, Jan: Altgermanische Religionsgeschichte, Bd. II § 427. S. 128.

Riesin um Loki handelt: „En þes geta menn, at þar verit Loki Lafeyars(on), er flest hefir illt gert með asvm.“²⁹²

Die Absichten des madsenschen Loke, durch diese Verkleidung dem unverwundbaren Balder eine Lektion zu erteilen, sind ursprünglich nicht tödlicher Natur. Fakt ist jedoch, dass Loke um Friggs Eid wusste, der den Mistelzweig ausschloss und den unverwundbaren Balder töten konnte. Am Ende von V13 freut sich Loke, dass seine Missetaten unerkannt bleiben, und dass Balder nicht mehr aus der Hel zurückkehrt.

In sein Trinkhorn murmelt Loke:



Abb. 22: V13 (S. 48, P 7, 8, 9)- P7: 'NÅ, NU GLEMMER HAN DA ALT OM AT FÅ ALLE TIL AT GRÆDE!' 'KENDER JEG BALDER RET, KLARER HAN SIG NU NOK OGSÅ GODT, UANSET, HVOR HAN ER.' 'JA, LAD HEL BEHOLDE HVAD HUN HAR ... OG TAK FOR DET.'²⁹³ (Protagonisten: Tjalfe, Røskva, Høder, Nanna, Tyr, Thor, Loke); P8: 'TAK? HVAD SKAL DET SIGE?' 'ØH ... TAK? HAR...HAR DU IKKE HØRT OM HENDE? D...DEN G...GAMLE NORNE FRA SKOVEN...'; P9: 'H... HUN ER FAKTISK BÅDE BALDERS OG HØDERS GODE FE. DEN BEDSTE HVIS JEG SELV SKAL SIGE DET!'

Durch die Versalien ist das Wortspiel ‚TAK‘ (Personenname) und ‚TAK‘ (‚Danke‘) nicht gleich erkennbar. Thor macht den Leser mit seiner Rückfrage jedoch darauf aufmerksam. Lokes Schadenfreude über sein erfolgreiches Ränkespiel bleibt für die restlichen Protagonisten im Comic unerkannt. Tatsächlich findet sich der Ausspruch „*haldi Hel þvi er hefir*“ in der Mythologie und Loke fungiert im Comic wiederum als Zitateur der Quellen.

Bei Snorri entdecken die Boten bei ihrer Heimkehr die Riesin Þökk in einer Höhle und bitten sie um Baldr zu weinen, damit Hel ihn frei lässt. Sie antwortet:

²⁹² Vgl. SnE Gylf. 35 (49). ed. Finnur Jónsson. S. 68. Übersetzung Krause: „Aber man vermutet, dass dort Loki, Laufey's Sohn gewesen ist, der unter den Asen am übelsten gehandelt hat.“ S. 71.

²⁹³ Vgl. V13. S. 48, P 7.

*Þavck mvn grata
þvrvm tárvm
Baldrs bálfarar;*

*kyks ne daðs
natka ec kalldsonar
halði Hel þvi er hefír.²⁹⁴*

Die Norne TAK, mit der sich Loke am Ende des Albums aus der Misere rettet, hat ihre Entsprechung im Namen der Riesin Þökk. Ihre Funktion als zauberkundige Alte, die Høder in V13 einen Unverwundbarkeitstrank braut, könnte jedoch eine Anspielung auf die Waldnymphen aus der *Gesta Danorum* (Bd. I, Liber 3) sein, die Hotherus von der Göttlichkeit des Baltherus und einer Art Kraftspeise berichten. Diese Speise besteht aus Schlangengift und hält den bereits verwundeten Baltherus am Leben, sodass er im Kampf und nicht im eigenen Bett sterben kann. Am Ende erliegt Baltherus dennoch seinen Verletzungen. Peter Madsen lässt auch TAK ein Gebräu aus Schlangen und Getier kochen und dem ahnungslosen Høder überreichen. Dies wäre, da textlich unkommentiert, ein Beispiel für eine rein visuelle Adaption, die später noch erklärt werden wird.²⁹⁵

Beispiel 4: In **V9** geht es grundsätzlich um eine Wette Odins mit dem Riesen Rungner. Odin möchte das Pferd Gullfaxe durch ein Wettrennen mit Sleipner gewinnen.

Es kommt zur Provokation des Riesen, der plötzlich in Valhalla auftaucht, sich maßlos mit Thors Met (unter Verwendung von Thors Trinkhörnern) betrinkt und den Asen androht, Freja und Sif mit sich nach Riesenheim zu nehmen, Valhalla nach Riesenheim zu überführen und Asgård dem Erdboden gleich zu machen (vgl. Abb. 23). Er prahlt damit, die Asen mit seinem Wetzstein bekannt zu machen. Thor fordert in weiterer Folge Rungner zum Holmgang auf Grjotungagård (anord. *grjótúnagarðar*) auf, wo der Riese mit dem besagten Wetzstein und Thor mit seinem Hammer am nächsten Tag gegen einander kämpfen.

Es finden sich Übereinstimmungen des Kontextes, die visuell und sprachlich (korrelativ) umgesetzt wurden. Die Thematik, in der ein Riese eine Asin begehrt, wurde bereits erwähnt und das Motiv als solches dürfte Henning Kure bekannt gewesen sein. Immerhin bringt er in seinem Comic-Text eine humoristische Variante eines Zitates aus der literarischen Vorlage

²⁹⁴ Vgl. SnE Gylf. 35 (49) Vers 50. ed. Finnur Jónsson. S. 68. Übersetzung Krause: „Thökk wird beweinen mit trockenen Tränen Balders Einäscherung; weder vom lebenden noch vom toten Sohn des Alten hatte ich Nutzen – behalte Hel, was sie hat.“ S. 71.

²⁹⁵ Vgl. Kapitel 4.3. *Die Visualisierungen – Panelanalyse.*

der SnE. Der Zitateur ist diesmal der Riese Rungner, der sein mythologisches Äquivalent, Hrungrnir, zitiert (Abb. 23):

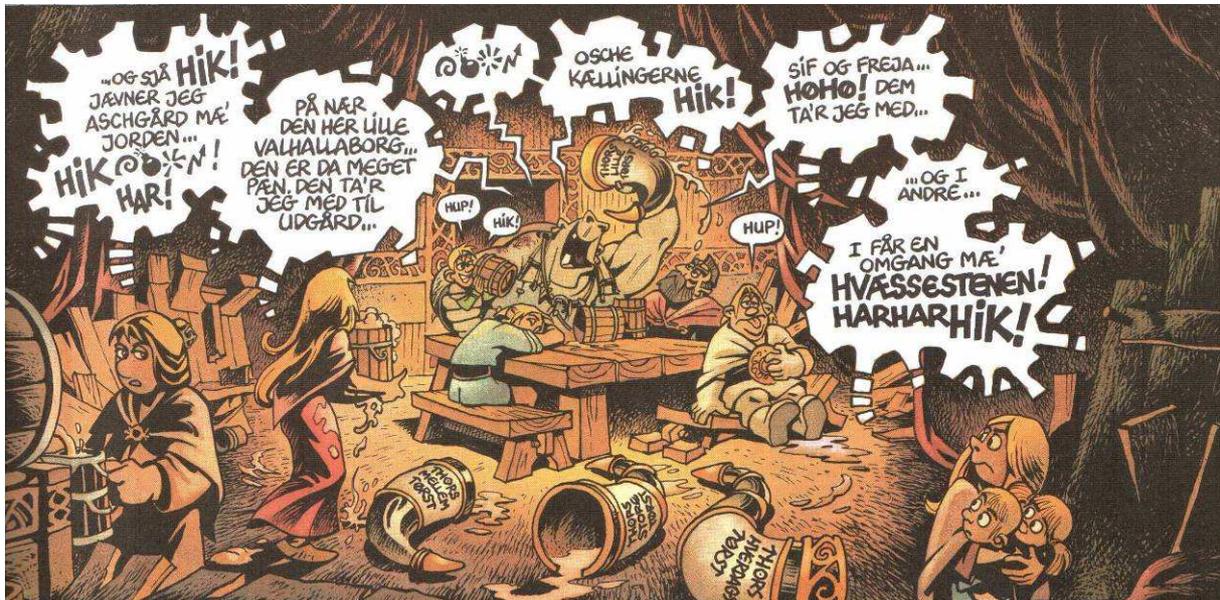


Abb. 23: V9 – ...OG SJÅ HIK! JÆVNER JEG ASCHGÅRD MÆ' JORDEN ... HIK! HAR! PÅ NÆR DEN HER LILLE VALHALLABORG ... DEN ER DA MEGET PÆN, DEN TA'R JEG MED TIL UDGÅRD ... OSCHE KÆLLINGERNE HIK! SIF OG FREJA ... HØHØ! DEM TA'R JEG MED ... OG I ANDRE ... I FÅR EN OMGANG MÆ' HVÆSSESTENEN! HARHARHIK!' (Protagonisten von links nach rechts: Sif, Freja, Balder, Tjalfe, Rungner, Tyr, Heimdal, Røkva, Mode und Thrud)

Der Comic bedient sich hier einer besonderen Art der Sprechblasenumrahmung. Die Art der Sprechblase gibt dem Leser Aufschluss über den Sprecher. Runde Sprechblasen geben zu verstehen, dass sich der Sprecher gut verständlich und innerhalb der Norm ausdrückt. Rungner ist betrunken, was sowohl im Text direkt (vgl. ASCHGÅRD statt ASGÅRD) als auch in Form von unebenen Blasenrändern und zackigen Sprechdornen metasprachlich umgesetzt wird. Zusätzlich dazu steht Rungners Riesenabstammung für die Annahme, dass mit Hilfe optischer Mittel ein hörbarer Akzent angedeutet wird. Neben Slangsprache mit unorthodoxer Schreibweise finden sich auch Onomatopöien (vgl. HIK! oder HØHØ!), die für die entsprechende Geräuschkulisse sorgen und den Eindruck einer rüden Wirtshausszene verstärken.

Der Redefluss des Riesen ist gut anhand der Interpunktion zu erkennen. Rungner spricht in unvollständigen Sätzen und wird durch ständiges HIK! unterbrochen. In die Sprechblasen integriert wurden Bildsymbole, deren Metasprache weder Text noch Bild darstellt. Die Rede ist von den verschlüsselten Flüchen und/oder vom hörbaren Aufstoßen Rungners, deren Übersetzung jedem einzelnen Leser obliegt. Diese Metasprache ist comictypisch und die

genauen Zeichen variieren. Peter Madsen verwendet hier die Symbole Spirale, Bombe, Feuerwerk und Strom.

Wahrnehmbar ist auch die wechselnde Lautstärke und Betonung der Rede durch die in Fettschrift gesetzten Versalien.

Zuletzt fällt der Text in der unteren Hälfte des Bildes auf. Auf den Trinkhörnern wurden Inserts platziert, die in Form von stilisierten Runen darauf hinweisen, dass diese Trinkhörner Thor gehören. Ihre Platzierung lässt erahnen, dass sie bereits benutzt, ihr Fassungsvermögen jedoch dem Durst des Riesen nicht mehr ausreichend war. Wie bereits erwähnt, stehen Inserts oft in Verbindung mit Wortwitzen. In diesem Falle ist der Leser angehalten, die Botschaft auf den Hörnern vom kleinsten bis zum größten zu lesen. Beginnend mit dem kleinsten Horn, ‚THORS LILLE TØRST‘, würde man die höchste Steigerung beim größten Trinkhorn erwarten und stellt fest, dass das allergrößte Methorn gerade groß genug ist, um den alltäglichen Durst des Donnergottes zu stillen (vgl. THORS HVÆRDAGS TØRST).

Inserts fallen in jenen Bereich zwischen Bild und Text, da sie (anders als der Blasentext und Onomatopöien) keinem Handlungszeichen bzw. Protagonisten zugeordnet werden können und, von der technischen Seite betrachtet, direkt ins Bild gesetzt (gemalt) werden. Rezeptionstechnisch handelt es sich um einen Vorgang, in dem Text aus der Vorlage ins Bild integriert wird (Text im Bild). Dass Rungner gerade Thors eigene Trinkhörner verwendet, wird allein durch diese Text-im-Bild-Variante klar ersichtlich und stellt unmittelbar einen direkten Bezug zur literarischen Vorlage her, in der es sich eben so verhält.

Zum Text-zu-Text-Vergleich nun die Textpassage der Vorlage, die Vorgeschichte dazu in der SnE ist die gleiche: Oðinn reist nach Jötunheimr zum Riesen Hrungrnir und provoziert ihn mit der Wette um das bessere Pferd. Oðinns Ziel ist auch hier das Pferd Gullfaxi, das er mit einem Wettrennen gewinnen will. Des Riesen Zorn entbrennt und er verfolgt Oðinn bis zur Götterburg. Dort konsumiert der Riese enorme Mengen Alkohol aus jenen Trinkhörnern, aus denen Thor zu trinken pflegt, was ihn angstfrei und redselig im Feindesland macht. Die entsprechende Textstelle zum angeführten Panel aus V9 in der SnE, Skáldsk. 25 (17), beginnend mit Rungners Ankunft in der Asenburg, lautet:

Ok er hann kom at hallar dvrvum, byþv æsir honvm til dryckiv; hann geck ihallina ok bað fa ser [at drekka; voro þa teknar þær skalir, en Þor var vanr at drekka af, ok snerti Hrvngnir or hverri. En er hann gerþiz dryckin, þa skorti eigi stor orð, hann letz skyldv taka vpp Valhall ok færa iIotvnheima, en sackva Asgarþi, en drepa gvð all, nema

*Freyjiv ok Sif vill hann heim hafa með ser, en Freyia [ein þorir þa at skenkia honvm, ok drecka letz hann myndv allt asa al.]*²⁹⁶

Unmittelbar nach dieser Textstelle wird Þórr von den Asen herbeigerufen, der den Riesen mit dem Hammer in die Schranken weisen soll. Hrungrnir wird zum Holmgang auf Grjótúnagarðar herausgefordert und zögert den Kampf hinaus, indem er darauf hinweist, dass er „*let eptir heima skiold [...] ok hein*“²⁹⁷ und Þórr ihn nicht waffenlos bekämpfen könne.

Narrative Übereinstimmungen finden sich also bei der Motivation Odins, beim Benehmen Hrungrners, bei der Provokation Thors und dem nachfolgenden Holmgang. Das Beispiel der Provokation aus V9 sowie die davor angeführten Panels stehen exemplarisch für eine sehr lange Reihe an Beispielen, die die *Valhalla*-Serie in ihrer Gesamtheit zu bieten hat.

4.2.3. Text-im-Bild allgemein

Das Prinzip der Text-im-Bild-Adaption (das McCloud als Montage bezeichnet, in der Worte integraler Bestandteil des Bildes sind)²⁹⁸ mit Hilfe von Inserts wurde bereits im Zuge des Panels aus V9 angesprochen und soll hier nun anhand von zwei kleinen Beispielen gesondert behandelt werden.

Beispiel 1: Thor, Tyr, Tjalfe und Heimdal ziehen in **V7** durch eisige Berge, um die Midgardschlange zu finden und zu fangen. Auf ihrer Reise nach Udgård mit Thors Ziegenböcken machen sie Rast um die Tiere unterzustellen und den Rest des Weges zu Fuß zurück zu legen. Den Rastplatz haben sich die Comicauteure folgendermaßen vorgestellt:

²⁹⁶ Vgl. SnE Skaldsk. 25 (17). ed. Finnur Jónsson. S. 101. Übersetzung Krause: „Und wie er zur Saaltür kam, luden ihn die Asen zum Trank ein. Er ging in die Halle und verlangte etwas zu trinken. Da wurden die Schalen genommen, aus denen Thor zu trinken pflegte, und Hrungrnir leerte jede. Aber als er getrunken hatte, sparte er nicht mit großen Worten. Er behauptete, er werde Walhall hochheben und nach Riesenheim bringen, aber Asgard werde er versenken und alle Götter erschlagen. Nur Freyja und Sif wolle er mit sich heimnehmen. Freyja allein wagte darauf, ihm einzuschenken, und er wollte das ganze Bier der Asen trinken.“ S. 108.

²⁹⁷ Vgl. SnE Skaldsk. 25 (17). ed. Finnur Jónsson. S. 102. Übersetzung Krause: „dass ich meinen Schild und den Wetzstein daheim gelassen habe.“ S. 109.

²⁹⁸ Die Montage bezeichnet bei *Valhalla* keine Besonderheit im Textkorpus, sondern eine bestimmte Art der Panelanordnung einer Seite bzw. des Seitenlayouts, z.B. Panels ohne Rahmen in Kombination mit außergewöhnlichen Hintergründen, Panels mit extravagantem Rahmen die überlappen etc.



Abb. 24: V7 (S. 15, P 1) –,STALDKARLEN MENER; VI KAN FINDE ET STED AT LÅNE EN BÅD, HVIS VI FØLGER KYSTEN ET STYKKE VEJ ... DET KAN VI SIKKERT OGSÅ FÅ LY FOR NATTEN.' (Protagonisten von links nach rechts: Egil, Thors Böcke, Tjalfe, Heimdal, Tyr, Thor)

Als erstes Panel einer neuen Seite stellt die Ankunft der Reisenden in Udgård aufgrund des horizontalen Bildformates, das die gesamte Breite der Seite einnimmt (hier in verkleinerter Darstellung), nicht nur einen Eyecatcher dar, sondern markiert auch den Beginn eines neuen Handlungsstranges, der sich fortan im Reich der Riesen abspielen wird. Das Panel kann als zweispachig bezeichnet werden, da Bild und Text die selbe Botschaft vermitteln. Gemäß der Leserichtung (von links nach rechts) fällt zuerst die Beschilderung in der linken Bildhälfte auf. Hier handelt es sich um Inserts, die fixer Bestandteil des Bildes sind. Sie weisen in stilisierten Runen auf den Besitzer des Stalls, EGIL, sowie (als witziger Kniff) auf die Serviceleistungen und Öffnungszeiten seines Stalles hin. Beim Namen Egil ist man versucht, dahinter den Egil der isländischen *Egils saga* zu vermuten und stellt fest, dass die mythologische Vorlage (Hym. 7) diesen Namen einem Riesen zuteilt, der den Þórrsböcken Unterstand bietet.

Hymiskviða Str. 7:

Verse: 1 *Fóro driúgom dag þann fram,*

Verse: 2 *Ásgarði frá, unz til Egils qvómo.*

Verse: 3 *Hirði hann hafra hornogfgasta,*

Verse: 4 *hurfo at hǫllo, er Hymir átti.*²⁹⁹

²⁹⁹ Originaltext (Online im Internet: URL <http://titus.uni-frankfurt.de/texte/etcs/germ/anord/edda/edda.htm> [Stand 7.2.2008]). Übersetzung Krause: „Sie fuhren schnell den Tag voran, fort von Asgard, bis sie zu Egill kamen. Er brachte die Böcke unter, die am prächtigsten gehörnten, sie gingen zur Halle, die Hymir hatte.“ S. 134.

Die Tatsache, dass Egil als Riese einen menschlichen Namen trägt, erscheint seltsam, findet jedoch auch Entsprechungen in den *fornaldarsögur*.³⁰⁰

Den Grund, warum die Böcke untergestellt werden müssen, erfahren wir weder im Comic noch in der Hym. Vermutungen die Hym. betreffend gehen dahin, dass dieser Zug aufgrund der Liedkonzeption gemacht wurde. Im Gegensatz zum Comic erzählt die Hym. ja noch die Geschichte über das Lahmen von Thors Ziegenbock. (Bereits in V1 adaptiert) Ihre Anwesenheit bei Hymir könnte die Fischzugepisode, die den dramatischen Höhepunkt darstellt, „weniger zwingend erscheinen lassen“,³⁰¹ sowie die Böcke zu wichtig.

Beispiel 2: Wir bleiben bei V7 und gehen weiter in der Geschichte. Die Reisenden sind bei Hymer angekommen und es stellt sich heraus, dass Hymer Tyr's Vater ist, den der Einhändige aus Angst vor dessen Krug-Attacken seit seiner Kindheit gemieden hatte. Nachdem der Leser über Tyr's Abstammung in Kenntnis gesetzt wurde, entdeckt Thor den besagten Krug, der bei Madsen aus humoristischen Gründen die Form eines deformierten Riesenschädels hat. Die Inserts auf dem Krug verraten, dass es sich um den Krug von Tyr's Vater handelt. Hinter FARS KRUS steckt jedoch mehr: Wir erfahren aus dem Text, dass der Krug unzerstörbar ist, außer er pralle mit voller Wucht auf den Schädel Hymers, was am Ende auch geschieht. Der Grund für die Zerschlagung ist Tyr's Vergangenheit, die ihn an seine von Gewalt geprägte Kindheit erinnert, für die der Krug symbolisch steht.



Abb. 25: V7(S. 31, P 10) – 'SIKKE ET FINT KRUS, DU HAR, HYMER!' (Protagonisten von links nach rechts: Hymer, Thor)

In diesem Panel (Abb. 25) haben wir es mit einer Dreifachbenennung zu tun. Der Krug wird einerseits direkt im Sprechblasentext als solcher erwähnt, andererseits seinem Besitzer mit

³⁰⁰ z.B. *Auðr, Barði, Grímr*. Näher dazu: Kommentar zu den Liedern der Edda. Bd. 2. Hymiskviða S. 291.

³⁰¹ Vgl. Kommentar zu den Liedern der Edda. Bd. 2. Hymiskviða. S. 290.

Hilfe von Inserts zugeteilt. Die Visualisierung spielt hier eine untergeordnete Rolle, weist jedoch (anhand der Bildkomposition erkennbar) auch auf die Bedeutsamkeit des Kruges hin, indem er das Zentrum des Panels bildet. Wenn man davon ausgeht, dass Bild und Inserts für einen Informationsstrang und der Sprechblasentext für einen anderen stehen, kann man hier von einem zweisprachigen Panel sprechen. Wort und Bild vermitteln beide dieselbe Botschaft.

All dies soll die Wichtigkeit dieses Kruges für Hymer symbolisieren, der sein Liebstes als sein Eigentum markiert. Wie kostbar das Trinkgefäß des mythologischen Hymir für ihn war, nachdem Þórr ihn zerstört hatte, lässt folgende Textstelle vermuten:

Hymiskviða Str. 32:

Verse: 1 *"Mörg veit ec mæti mér gengin frá,*

Verse: 2 *er ec kálki sé yr kniám hrundit."*

Verse: 3 *Karl orð um qvað: "knácat ec segia*

Verse: 4 *aptr ævagi, þú ert, qldr, of heitt.*³⁰²

Der Krug ist in der Hym. ein Glaskelch, aus dem Hymir sein Bier zu trinken pflegt. Seine Zerschlagung ist für den weiteren Verlauf wichtig: Wenn Þórr es schafft, den Kelch zu zerstören, bekommen die Asen den Bierkessel, was das Ausgangsziel und auch den Grund für das Abenteuer in der Mythologie der Hym. darstellt.

4.2.4. Text-im-Kontext allgemein

Als „Text-im-Kontext“ wird Text aus den Vorlagen bezeichnet, der im Comictext in einem komplett anderen Zusammenhang wiedergegeben wird als in der Mythologie. Die Gründe für die Einbettung in einen anderen Kontext können humoristischer sowie narrativer Natur sein. Als beispielsweise Tjalfe und Røskva in V1 nach Bilskirner kommen, informiert sie die Hausherrin Sif darüber, dass

³⁰² Originaltext (Online im Internet: URL <http://titus.uni-frankfurt.de/texte/etcs/germ/anord/edda/edda.htm> [Stand 7.2.2008]). Übersetzung Krause: „»Viel Kostbares kenn ich mir verlorn, da ich den Kelch seh von den Knien gestoßen.« Der Mann sprach die Worte: »Ich kann nie wieder sagen, du bist, Bier, fertig.“ S. 140.

DER ER 540 RUM OG SÅ MANGE GANGE HER I HUSET AT MAN RISIKERER
AT FARE VILD HVIS MAN IKKE KENDER VEJEN.³⁰³

Sif ist besorgt, dass sich die Neuankömmlinge aufgrund der Größe des Hauses verirren könnten und spricht eine Warnung aus. Die Größe des Hauses ist sowohl in V1 als auch in der Mythologie von Wichtigkeit, obwohl aus anderen Gründen. Die SnE erwähnt die riesigen Ausmaße Bilskirners im Zusammenhang mit den Götterportraits, als den Wohnsitz Þórrs: „*Hann a þar ríki, er Þrvþvangar heita, en havll hans h(eitir) Bilskirnir; iþeim sal erv v. hvndrat gólfa ok fiorir tigr*“³⁰⁴ und bezieht sich unmittelbar danach, in Form eines Verszitates, auf die Quelle, die dieser Information zugrunde liegt: die Grímnismál der Liederreda.

In den Grm. findet sich diese Strophe im Zuge der Wissensdarlegung Oðinns, als er von Geirrǫdr zwischen den Feuern gefangen gehalten wird. Agnarr, der Sohn Geirrǫdrs, wird über den Aufbau der Welt unterrichtet, indem Oðinn sein Wissen preisgibt. Die Textstelle Bilskirnir betreffend lautet hier (und auch im Zitat in der SnE):

Grímnismál Str. 24:

Verse: 1 *Fimm hundruð gólfa oc um fiórom togom,*

Verse: 2 *svá hygg ec Bilscírni með bugom;*

Verse: 3 *ranna þeira, er ec rept vita,*

Verse: 4 *míns veit ec mest magar.*

Verse: 5 *svá hygg ec at Valhǫllo vera;*

Verse: 6 *átta hundruð einheria ganga ór einom durom,*

Verse: 7 *þá er þeir fara at vitni at vega.*³⁰⁵

Das Ziel der Aussage ist in den Grm. die Vermittlung von eschatologischem Wissen über eine graue Vorzeit. Der Kontext ist die Gefangenschaft Oðinns aus der die Wissensdarlegung resultiert.

³⁰³ Vgl. V1. S. 16, P. 1.

³⁰⁴ Vgl. SnE Gylf. 11 (21). ed. Finnur Jónsson. S. 28. Übersetzung Krause: „Er herrscht über das Reich, das Thrudwang heißt, und seine Halle trägt den Namen Bilskirnir. In diesem Saal sind fünfhundervierzig Räume;“ S. 35.

³⁰⁵ Originaltext (Online im Internet:

URL <http://titus.uni-frankfurt.de/texte/etcs/germ/anord/edda/edda.htm> [Stand 7.2.2008]). Übersetzung Krause: „Fünfhundert Räume und vierzig, so denk ich mir Bilskirnir im Ganzen; von den Häusern, die ich gedeckt weiß, kenn ich das meines Sohnes als das größte.“ S. 96.

Die Information über die Ausmaße Bilskirnirs ist in der SnE, der Liederedda und im Comic die gleiche. Die Dimension des Hauses wird mit Hilfe der sich in ihm befindlichen Räume ausgedrückt, wobei der Kontext der einzelnen Geschichten divergiert.

Unstimmigkeiten in Bezug auf die Zahl 540 ergeben sich aus dem Umstand heraus, dass die Comicautoren in V1 vermutlich mit ndän. Übersetzungen arbeiteten, die anord. *hundruð* mit ndän. *hundrede* gleichsetzten. Tatsächlich geht man davon aus, dass mit *hundruð* ein Großhundert bezeichnet wurde, wonach Bilskirnir nicht 540 Räume, sondern 640 Räume besitzt.³⁰⁶

4.2.5. Textanalyse V2

Im zweiten Album des Zyklus, **V2**, weist die Text-zu-Text-Adaption des Quelltextes nicht so hohe Übereinstimmungen mit der Mythologie wie die späteren Alben auf, wo Zitate spielerisch in den Comictext eingebaut werden; der Kernstoff wird hauptsächlich bildlich und kontextuell umgesetzt. Bei der nonverbalen Kommunikation (in Form von pantomimischen Panels) liegt V2 mit einem 13%igen Anteil (das sind 58 Panels) eindeutig im oberen Bereich innerhalb des Comiczyklus. Mit 20% pantomimischer Panels übernimmt V4 die Führung, gefolgt von V5 mit 16,57%.³⁰⁷ Am häufigsten Text beinhaltet V6 und weist nur einen textlosen Anteil von 0,59% auf.³⁰⁸

Jene übrigen Panels in V2, aus denen exemplarisch für die Textanalyse geschöpft werden wird, beinhalten die direkte Rede in den Sprechblasen, den Inneren Monolog in den Denkblasen, Erzählerkommentare in Fließtexten und Inserts in Form von stilisierten Runen.

Die Sprache, mit der wir es zu tun haben, ist ndän. Umgangssprache, gespickt mit modernen Redewendungen (z.B. ‚ET HORN TIL KAFFEN‘ oder ‚DRYSSE SALT PÅ DIN HALE‘),³⁰⁹ kulturell geprägten Feiertagen (z.B. ‚GYLDBRYLLUP‘),³¹⁰ Andeutungen zu modernem Aberglauben (z.B. der Storch bringt die Kinder: ‚ER DET DIG DER KOMMER MED DE

³⁰⁶ 1 Großhundert = 120. Daraus ergibt sich folgende Berechnung: $5 \times 120 + 40 = 640$ Räume.

³⁰⁷ Der hohe Grad der Textlosigkeit mag mit dem Umstand zusammenhängen, dass V4 und V5 Vorlagen für den *Valhalla*-Film waren.

³⁰⁸ Die Berechnung ergab sich aus der Gesamtzahl der Panels pro Album abzüglich der textlosen Panels pro Album.

³⁰⁹ Vgl. ‚HER HAR DU ET HORN TIL KAFFEN.‘ V2. S. 7, P. 3. Von Kaffee kann in der Eddadichtung nicht die Rede sein, geschweige denn von einer ‚Tasse Kaffee‘. Erwähnt bei Bek-Pedersen, Karen: *Valhalla – den ægte vare?* S. 170. Der Riese verspricht Loke ‚Å DRYSSE SALT PÅ DIN HALE.‘, sollte dieser nicht gleich verschwinden, Vgl. V2. S. 10, P 6.

³¹⁰ Vgl. V2. S. 38, P 10.

SMÅ BØRN?'),³¹¹ Flüchen (z.B. ‚FOR POKKER’),³¹² zeremonieller Hochsprache und Zechgesängen beim Hochzeitsfest sowie fremdsprachlichen Wortwitzen (z.B. eine Maus sagt ‚ICH MUS VÆK’).³¹³

4.2.5.1. Text-zu-Text – V2

Trotz der Tatsache, dass wir in V2 vier Handlungsstränge vorfinden, ist nur die Geschichte von der Heimholung des Hammers (h2) von mythologischem Wert für diese Untersuchung. Aufgezeigt werden soll, wie die Rezeption des mythologischen Vorlagentextes in (mehr oder weniger) direkter Übertragung in den Comictext erfolgt ist. Sie beginnt mit dem Verschwinden Mjølners und dem wutentbrannten Thor, dessen erster Ansprechpartner sein Freund Loke ist.

- Loke wird als gefiederter Bote ausgeschickt, um herauszufinden wo der Hammer ist. Er findet den Riesen Trym, der gesteht der Dieb des Hammers zu sein, ihn jedoch nur zurückgeben wolle, wenn er dafür Freja zur Frau bekäme.



Abb. 26: V2 (S. 10, P 5) – ‚JAMEN ... HVAD VIL DU ... HVORFOR HAR DU?’ ‚DU KAN HILSE THOR OG SIGE; AT FØR JEG GIVER HAMMEREN FRA MIG IGEN; VIL JEG GIFTES MED FREJA.’ (Protagonisten von links nach rechts: Loke im Federhemd, Trym.)

Das Panel ist aus dem Kontext gerissen und zeigt Loke (halb dem Federgewand entschlüpft) der, ob des Eingeständnisses des Diebstahls von seiten des Riesen, verwirrt reagiert. Metasprachlich wird diese Verwirrung mit Hilfe von Luftblasen und Bewegungslinien ausgedrückt, die einerseits den „leeren Raum“ symbolisieren und andererseits eine Kopf schüttelnde Bewegung als Zeichen von Unverständnis. Die Text-zu-Text-Übereinstimmung mit dem Eddalied besteht in der Forderung Tryms nach der Heirat mit Freja, die er als

³¹¹ Vgl. V2. S. 11, P. 2.

³¹² Vgl. V2. S. 10, P. 4.

³¹³ Vgl. V2. S. 34, P. 13.

Belohnung für das Retournieren Mjølners haben möchte. Das will auch der mythologische Þrymr:

Þrymskviða Str. 8:

Verse: 1 *"Ec hefi Hlórriða hamar um fólgin,*

Verse: 2 *átta rǫstom fyr iorð neðan;*

Verse: 3 *hann engi maðr aptr um heimtí,*

Verse: 4 *nema fori mér Freyio at qvæn.*"³¹⁴

In der Tat liegt auch in V2 der Hammer tief unter der Erde (in Tryms Keller) und es ist tatsächlich kein Mann, der ihn holt, sondern Thors Dienerin Røkva.

• Nachdem sich Freja vehement dagegen wehrt, den Riesen zu ehelichen, beraten sich die Asen vor den Toren Folkvangs. (In der Þrk. halten die Asen ein Þing) Der größte Teil dieses Dialoges steht in V2 unter dem Thema des Geschlechterkampfes und muss bei diesem Vergleich ausscheiden. Die mythologische Handlung kommt erst wieder in Gang, als Heimdal einen Gedanken laut ausspricht:



Abb. 27: V2 (S. 14, P 7) – ‚JA FOR THOR KAN JO IKKE LAVE SIG OM TIL EN KVINDE‘

Das Panel zeigt die Stimme Heimdals aus dem Off und Loke als aufmerksamen Zuhörer, der diesen lauten Gedanken sofort verwertet und die übrigen Asen überredet, Thor als Freja verkleidet nach Udgård zu schicken, um selbst den Hammer zurück zu holen.

³¹⁴ Originaltext (Online im Internet: URL <http://titus.uni-frankfurt.de/texte/etcs/germ/anord/edda/edda.htm> [Stand 7.2.2008]). Übersetzung Krause: „Ich hab Hlorridis Hammer versteckt, acht Meilen unter der Erde; ihn holt kein Mann zurück, außer er brächt mir Freyja als Frau.«“ S. 164.

In der Þrk. kann nicht von einer versehentlichen Äußerung Heimdalls gesprochen werden. Auf dem Þing bringt der Weißeste/Hellste unter den Asen (vgl. ‚DEN HVIDE ÅS‘ in V1) den Vorschlag, Þórr als Braut zu verkleiden, und ihr das Brísingamen umzulegen:

Þrymskviða Str. 15:

Verse: 1 *Þá qvað þat Heimdallr, hvítastr ása -*

Verse: 2 *vissi hann vel fram, sem vanir aðrir -:*

Verse: 3 *„Bindo vér Þór þá brúðar líni.*

Verse: 4 *hafi hann iþ micla men Brísinga!*³¹⁵

Die Gründe für die Maskerade in der Þrk. mögen mit der Balladenhaftigkeit des Liedes in Zusammenhang stehen.

Wie im Rahmen dieser Arbeit bereits erwähnt wurde, taucht das Brisingamen in V2 nirgendwo auf (weder im Text noch im Bild), wohingegen das Eddalied den Schmuck als unverzichtbaren Bestandteil von Þórrs Verkleidung und Identifikationsmerkmal Freyjas ansieht.

- Den humoristischen Höhepunkt bildet die Schilderung von Thors Appetit und zornigem Blick kurz vor der Heiratszeremonie mit dem Riesen Trym und der falschen Freja. Das Motiv wurde bereits angesprochen.

Die Szene spielt in Trymsgård, wo Freja-Thor und Trym auf den Thronsesseln Platz genommen haben und ein reichliches Mahl serviert bekommen. Als der geizige Trym sieht, wie viel Freja-Thor verspeist, wird er skeptisch und befragt Magd-Loke, der diesen Umstand wie folgt erklärt:

³¹⁵ Originaltext (Online im Internet: URL <http://titus.uni-frankfurt.de/texte/etcs/germ/anord/edda/edda.htm> [Stand 7.2.2008]). Übersetzung Krause: „Da sprach Heimdall, der Weißeste der Asen – er wusste viel voraus, wie sonst die Wanen –: »Binden wir dann Thor das Linnen der Braut um, er trage den großen Halschmuck der Brisinge!“ S. 166.



Abb. 28: V2 (S. 41, P 12) – ‚NEJDA; NORMALT SPISER HUN SOM EN FUGL *SIN EGEN VÆGT HVER DAG (F. A.) – MEN HUN HAR HVERKEN SPIST ELLER DRUKKET I FLERE DAGE, AF LUTTER LÆNGSEL EFTER DIG.‘ (Protagonisten von links nach rechts: Freja-Thor, Magd-Loke, Trym)

Die Eigenheiten des Textes in diesem Panel sind hauptsächlich mit Hilfe des Bildes auszumachen. Man spricht hier von einem additiven Panel, in dem das Bild den Text verstärkt. Die Tatsache, dass Loki flüstert ist nur anhand seiner Körpersprache zu erkennen. Mit vorgehaltener Hand richtet er seine Rede an das Ohr des Riesen. Der Text selber erscheint als simple direkte Rede. Lokes Tonfall ist monoton, wohingegen Tryms Freude aufgrund der fettgedruckten Versalien auch ohne das Bild wahrnehmbar ist, aber visuell noch verstärkt wird.

In der Liederreda rechtfertigt Magd-Loki Þórrs Verhalten wie folgt:

Drymskviða Str.: 26:

Verse: 1 *Sat in alsnotra ambót fyrir,*

Verse: 2 *er orð um fann við iotuns máli:*

Verse: 3 *"Át vætr Freyia átta nóttom,*

Verse: 4 *svá var hon óðfús í iotunheima."*³¹⁶

Loki fungiert hier als die kluge Begleitung des Donnergottes und entschuldigt mit der Formel (Vers 3 und 4) die Fresslust seines Begleiters. Die Zeitspanne von acht Nächten (aisl. *átta nóttom*), die für den Riesen auszuharren sind, findet sich auch in den Grm. als Oðinn, von Geirroðr gefesselt, zwischen den zwei Feuern sitzt. Später behandelt V12 das Thema, unterlässt jedoch diese Zeitangabe.

³¹⁶ Originaltext (Online im Internet: URL <http://titus.uni-frankfurt.de/texte/etcs/germ/anord/edda/edda.htm> [Stand 10.1.2008]). Übersetzung Krause: „Es saß die ganz kluge Magd dabei, die das Wort fand auf des Riesen Rede: »Nichts aß Freyja acht Nächte, so begierig war sie auf Riesenheim.«“ S. 168.

Die Szene geht weiter, indem unmittelbar darauf der Riese von Freja-Thor einen Kuss fordert, welchen Freja-Thor, mit tödlichen Blicken, die Blitze schlagen, verweigert. Magd-Loke will die Tarnung nicht auffliegen lassen und beschwichtigt Trym erneut:



Abb. 29: V2 (S. 42, P 1-3) – ‚ØH ... HUN HAR HELLER IKKE SOVET. SÅ HENDES ØJNE ER MÅSKE LIDT ... ØH, RØDE ...‘

Auf Textebene lassen sich formal bei der direkten Rede keine Besonderheiten feststellen. Die Szene wird mit Hilfe von zwei korrelativen Panels, in denen Wort und Bild eine Idee vermitteln, sowie einem pantomimischen Panel dargestellt. Die Annäherungsversuche Tryms werden visuell in Panel 1 umgesetzt, indem er versucht Freja-Thors Schleier zu lüften. Konkretisiert wird das Vorhaben durch die tatsächliche Frage nach einem Kuss. Das textlose Panel 2 zeigt, wie der Text der Vorlage ins Bild transportiert wird. Die Prk. spricht von Feuer das aus Þórrs Augen brennt, als der Riese versucht Freyja-Þórr zu küssen. Zur Anwendung kommen Blitze als Bildsymbole, die den scharfen Blick Thors symbolisieren sollen sowie kinetische Figuren (vgl. Thors Hut und Tryms Angstschweißtropfen), die den Eindruck von Bewegung erzeugen. Zusätzlich ist die Szenerie in gelbgrünes Licht getaucht, was die Kraft des stechenden Blickes sowie die Angst des Riesen davor noch unterstreicht. Onomatopöien (GNAP! GNASK!) im Panel rechts sollen die rüden Schmatzgeräusche Thors hörbar machen, die sich auf 5 Panels davor beziehen, wo Freja-Thor zum Leidwesen des geizigen Trym seinen übermäßigen Appetit auf Fleisch stillt. Die andauernde Fresslust der falschen Braut und das Zaudern des Riesen (Hat er die Katze im Sack gekauft?) sollen die komische Wirkung der Szene verstärken.

Der Text der Þrymskviða erzählt die gleiche Geschichte: Der Riese Þrymr versucht unter Freyja-Þórrs Schleier zu kommen, um die vermeintliche Freyja zu küssen und erntet feurige Blicke. Die Verse 3 und 4 der Strophe 26 werden hier formelhaft wiederholt:

Þrymskviða Strophe: 28:

Verse: 1 *Sat in alsnotra ambót fyrir,*

Verse: 2 *er orð um fann við iotuns máli:*

Verse: 3 *"Svaf vætr Freyia átta nóttom,*

Verse: 4 *svá var hon óðfús í iotunheima."³¹⁷*

Als Grund für Freyja-Þórrs Blick nennt Magd-Loki den Umstand, dass Freyja acht Nächte keinen Schlaf gefunden hat (Vers 3), aus Vorfreude auf Riesenheim (Vers 4). Wie auch in Strophe 26 wird nicht dezidiert die Freude auf den Riesen Þrymr (wie Loke in V2 bemerkt), sondern das wilde Verlangen (aisl. Adj. *óðfúss*) nach *iotunheimr* zu kommen angesprochen. Die Rede ist zweideutig und man kann sich vorstellen, dass der Donnergott sich auf den Gebrauch seines Hammers mehr freut, als auf die Gesellschaft Þryms. Das mittelalterliche Lied ist humoristisch ausgerichtet und dieser Kniff zielt eindeutig auf die Unterhaltung des Publikums.

Leider findet sich diese Zweideutigkeit nicht in der entsprechenden Szene von V2. Dies ist vermutlich dem Umstand zu verdanken, dass sich die Comicautoren in ihrer frühen Schaffensperiode noch nicht so eingehend mit den altnordischen Originaltexten auseinandergesetzt haben und die (vermutlich?) benutzte ndän. Übersetzung aller Wahrscheinlichkeit nach diese Feinheit nicht berücksichtigte. Aufgrund mangelnder Beweise sind diesbezüglich jedoch nur Vermutungen zulässig.

4.2.5.2. Text-im-Bild – V2

Die Text-im-Bild-Variante kommt in V2 auf sieben Seiten vor, kann jedoch inhaltsmäßig nicht als Mittel der Adaption (wie beispielsweise bei Abb. 23) angesehen werden. Die Inserts (= der Text im Bild) in V2 beschränken sich auf Nebensächlichkeiten. Zum einen schmücken sie Torportale (z.B. TRYMSGÅRD)³¹⁸ und Türrahmen (z.B. KÆLLER),³¹⁹ zum anderen bezeichnen sie Lebensmittel (z.B. GRØNSAGER oder ÆG FRA HØNS).³²⁰

³¹⁷ Originaltext. (Online im Internet: URL <http://titus.uni-frankfurt.de/texte/etcs/germ/anord/edda/edda.htm> [Stand 7.2.2008]). Übersetzung Krause: „Es saß die ganz kluge Magd dabei, die das Wort fand auf des Riesen Rede: »Nicht schlief Freyja acht Nächte, so begierig war sie auf Riesenheim.«“ S. 168.

³¹⁸ Vgl. V2. S. 27, P. 4.

³¹⁹ Vgl. V2. S. 20, P. 5.

³²⁰ Vgl. V2. S. 33, P. 1.

4.2.5.3. Text-im-Kontext – V2

Die Tatsache, dass in V2 die Geschlechterfrage als Teil der Handlung mit eingebaut wurde, stellt Thor in Verkleidung der Freja zusätzlich in ein komisches Licht. Der überzeichnet männliche Thor soll in Frauenkleidern (zusammen mit Loke in Verkleidung einer Magd) seinen Hammer vom Riesen Trym zurückholen. Schon allein der Vorschlag dieser Maskerade nagt sehr an dem für Potenz und Stärke stehenden Asen.

Der Kontext in dem diese Verkleidung stattfindet, steht einerseits in Zusammenhang mit der ohnehin schon schwankhaften Schilderung in der Þrk., andererseits in zusätzlich humoristischer Aufarbeitung in Verbindung mit der queer-Thematik bzw. der Travestie und des Geschlechterkampfes. Man kann also sagen, dass der gesamte Text in V2 sich innerhalb dieser Kontexte hin und her bewegt. Wenn Thor in V2 also sagt:

SKULLE **JEG**, TORDENGUDEN TAGE **DAMETØJ** PÅ??? AL-DE-LES
UDELUKKET! – D... DET ER JO UANSTÆNDIGT!³²¹

betont er damit seine eigene Lächerlichkeit und macht die Szene zu einer komödiantischen Sequenz. In den Panels zuvor zeigen die Comicauteure Thors geringe Wertschätzung seiner schwangeren Frau Sif gegenüber und lassen die darauf folgende Maskerade wie eine Art Bestrafung dafür wirken.

Als der mythologische Þórr von dem Vorhaben der Maskerade erfährt, reagiert er ähnlich wie Thor in V2.

Drymskviða Str.17 :

Verse: 1 *Pá qvað þat Þórr, þrúðugr áss:*

Verse: 2 *"Mic muno æsir argan kalla,*

Verse: 3 *ef ec bindaz læt brúðar líni."*³²²

Die Tatsache, dass ihn die Asen für weibisch (anord. *argr*) halten würden, wenn er Frauenkleider trüge, setzt dem ohnehin schon seines Attributes beraubten Donnergott noch zusätzlich zu. Um seinen Hammer wieder zu erlangen, willigt er jedoch in die Verkleidung

³²¹ Vgl. V2. S. 15, P. 1.

³²² Originaltext. (Online im Internet: URL <http://titus.uni-frankfurt.de/texte/etcs/germ/anord/edda/edda.htm> [Stand 7.2.2008]). Übersetzung Krause: „Da sagte Thor dies, der kräftige Ase: »Mich werden die Asen unmännlich nennen, wenn ich mir umbinden lasse das Linnen der Braut.«“ S. 166.

ein, ähnlich wie Herakles seiner geliebten Omphale wegen das Tragen von Frauenkleidern und das Verrichten von Hausarbeit akzeptiert.

Der mythologische Kontext ist der eines hammerlosen Þórr, der über seinen Schatten springen muss, um sein Attribut zurückholen zu können. Þórrs Widerwillen zur Verkleidung steht im Gegensatz zu Lokis Vorliebe dafür. Loki fungiert als freiwillige Begleitung in Verkleidung einer Magd und rückt damit das travestive Element in den Vordergrund. V2 geht ebenso von dieser Thematik aus, fügt jedoch noch die zuvor erwähnte zweite Kontextkomponente des Geschlechterkampfes v.a. zwischen Sif und Thor hinzu.

4.2.6. Textanalyse V11

Aufgrund der im Laufe der Jahre fortgeschritteneren, künstlerischen Techniken Peter Madsens, sowie eingehenderen Kenntnissen über die altnordische Mythologie seitens Henning Kures, ist die Bild- und Textpalette bei V11 wesentlich facettenreicher als bei V2. Die Sprache in den Sprechblasen ist vornehmlich ndän. Umgangssprache, wobei Einschübe in Reimform stattfinden. Auffällig ist die häufige Verwendung von Runen-Inserts (= Text-im-Bild), deren Informationscharakter gerade in diesem Band nicht nur Beiwerk, sondern wichtig für das Verständnis der Handlungshintergründe ist.

In V11 ist es nicht die direkte Rede in den Sprechblasen, die den wichtigsten Textpart darstellt, sondern die Monologe in den subjektiven Fließextrahmen. Sie stehen für die Gedankenwelt und für erklärende Rückblenden des Hauptprotagonisten Odin sowie seines Ratgebers Mimer, der geldgierigen Zwerge Fjalar und Galar und des verschlagenen Høner. Sie unterstreichen die Verbindung zum Film-Noir, in dem die Geschichte dadurch zum „psychologischen Schachspiel [wird], und wie ein Schachspieler hält der Zuschauer, mittels Rückblende und Off-Erzählung, beobachtende Distanz zu den Figuren auf dem Brett.“³²³

Um die verschiedenen Personen zu unterscheiden sind die jeweiligen Fließextrahmen in verschiedenen Farben gehalten (z.B. Odins Fließextrahmen ist blau, Mimers ist lila, etc.). V11 steht mit 141 subjektiven bzw. auktorialen Fließtexten (= innerer Monolog bzw. Monolog) an erster Stelle des Comiczyklus, gefolgt von V10 mit 50. Gemäß dieser Tatsache

³²³ Vgl. Werner, Paul: Film Noir und Neo-Noir. S. 74

kann man davon ausgehen, dass die Anzahl der textlosen Panels in V11 relativ gering ausfällt, nämlich bei 6,38% (= 9 Panels) auf die Gesamtpanelsanzahl.

4.2.6.1. Text-zu-Text – V11

Beginnen wir erneut mit der Suche nach Text-zu-Text-Material: Die mythologische Adaption der Geschichte um den Dichternet, wie sie in der SnE zu finden ist, beginnt in V11 mit der Erinnerung an den Götterspeichel und in weiterer Folge mit dem Revuepassieren des davor geführten Krieges zwischen Asen und Wanen.

- In den Skáldsk. ist es Bragi, der (in der 1. Pers. Pl. ‚wir‘) Aufschluss über die Ereignisse in der grauen Vorzeit gibt und dem Fragensteller Ægir die Geschichte vom Dichternet erzählt. Seine Worte werden teilweise in V11 visuell umgesetzt und textuell in veränderter Form in die subjektiven Fließextrahmen Odins gesetzt. Odin ist derjenige, der die Geschichte (in der 1. Pers. Pl. ‚wir‘) als Augenzeuge in Gedanken Revue passieren lässt, um dem Rätsel des mysteriösen Metfassers der Zwerge auf die Spur zu kommen. Die Erinnerung an den ‚GUESPYT‘ macht eine Rückblende in Odins Gedanken notwendig, um dem Leser die Hintergründe zu erklären:

GUDESPYT! ET ORD DER FØRTE MINE TANKER TILBAGE TIL **KRIGEN** ...
DEN FØRSTE KRIG I VERDEN ... KRIGEN MELLEML GUDER OG AFGUDER ...
ASER OG VANER ... KRIGEN, INGEN AF OS KUNNE VINDE³²⁴

Ein derartig dramatischer Text findet sich nicht in der Vorlage. Die Wortwahl der Comicauteurs entspricht ganz dem inneren Monolog eines Film-Noir-Protagonisten. Die pessimistische Haltung des Erzählers schildert die vergangenen Ereignisse ohne moralisch Stellung zu beziehen.³²⁵

Bragis Kriegsschilderung in der SnE beschränkt sich auf die Aussage, dass „*Pat voro vpphof til þes, at gvþin hoffv osætt við þat folk, er vanir heita, [...]*“,³²⁶ während die *Ynglinga saga* von einem Zustand berichtet, in dem die Parteien „*er þat leiddist hvárumtveggjum, logðu þeir*

³²⁴ Vgl. V11. S. 14, P. 2.

³²⁵ Vgl. dazu Werner, Paul: Film Noir und Neo-Noir. S. 17.

³²⁶ Vgl. SnE Skáldsk. 4 (57). ed. Finnur Jónsson. S. 82. Übersetzung Krause: „Der Anfang davon war, dass die Götter Krieg mit dem Volk hatten, das Wanen heißt.“ S. 84.

milli sín sættarstefnu, ok gerðu frið“.³²⁷ Die Resignation aufgrund eines ausbleibenden Sieges lässt den Kampf aussichtslos erscheinen. Diesen Standpunkt nimmt auch Odin in V11 ein. Trotz fehlender Übereinstimmungen in Wortwahl und Satzstellung kann von einer Text-zu-Text-Adaption gesprochen werden.

Das dazugehörige Panel zum oben angeführten Textzitat aus V11 zeigt eine große Schlachtszene in epischem Stil, in der Asen gegen Wanen kämpfen. In dem Gemetzel sind eindeutig Odin, Loke, Thor, Tyr und Heimdal zu erkennen, wie sie auch in den übrigen *Valhalla*-Alben dargestellt werden. Abgesehen von den subjektiven Fließtexten Odins, die durchwegs in Versalien gehalten sind, stellt die Szene ein pantomimisches Panel dar, das den Fließtext illustriert.

- Insgesamt vier Panels werden den Erläuterungen zu Krieg und Friedensschluss gewidmet: das erste zeigt den Kampf, das zweite und dritte die Gegenparteien und den Krug mit dem Götterspeichel und das vierte die Friedensvereinbarungen anhand eines Geiselaustausches. Thematisiert wird die mythologische Geschichte um den Dichternet, konkretisiert durch Panelsequenzen (SiS).

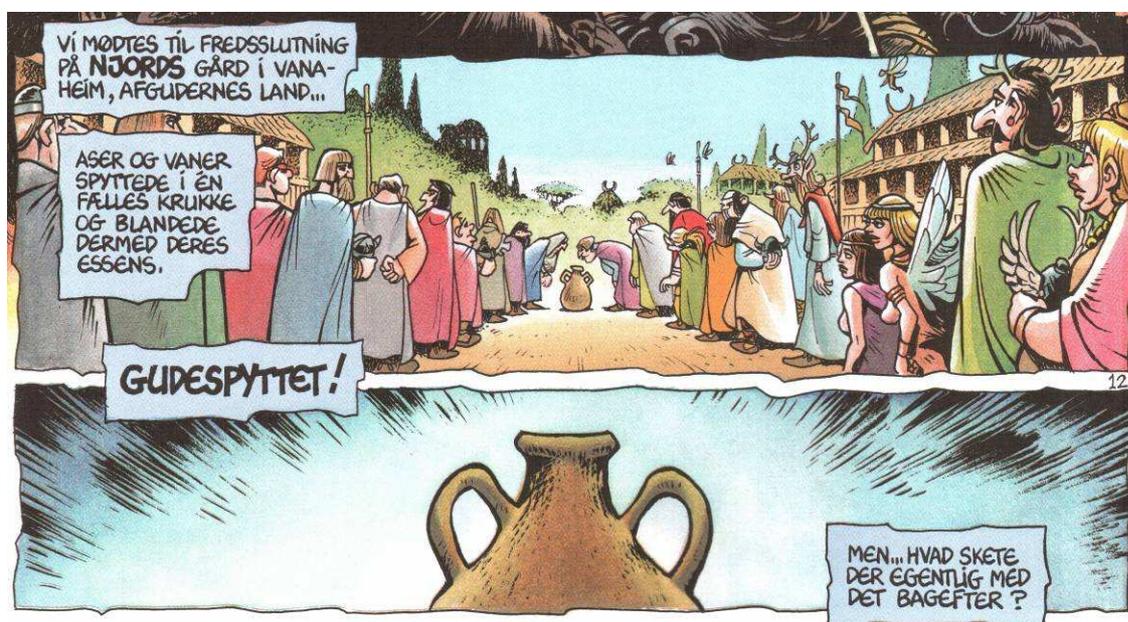


Abb. 30: V11 (S. 14, P. 3 u. 4) – „VI MØDTE TIL FREDSSLUTNING PÅ NJORDS GÅRD I VANAHEIM, AFGUDERNES LAND ... ASER OG VANER SPYTTEDE I EN FÆLLES KRUKKE OG BLANDEDE DERMED DERES ESSENS. GYDESPYTTE! MEN ... HVAD SKETE DER EGENTLIG MED DET BAGEFTER?“

³²⁷ Vgl. *Yngl.saga* 4, Textausgabe, ed. Finnur Jónsson, S. 11. Übersetzung T.H.: „Da beide Parteien es leid wurden, stimmten sie über einen Vergleich ab und schlossen Frieden.“

Panels 3 und 4 (Abb. 30) sind reine Illustration des Textes und werden gemäß der McCloudschen Einteilung als textlastig bezeichnet. Die visuelle Information beschränkt sich auf die Veranschaulichung der Götterspeichel-Szene, wie sie sich Peter Madsen vorstellt. Auf der rechten Seite stehen die Wanen (mit Geweihen, die ihnen vermutlich den Rang von Naturgottheiten verleihen sollen) und links die menschengleichen Asen (die Snorris Euhemerismus zufolge ja dem Menschengeschlecht entstammen).

Im entsprechenden Teil der SnE geht es um die Beantwortung der Frage Ægirs, woher die Kunst der Dichtung stammt. (Die konkrete Frage nach dem Dichternet stellt Ægir erst später.) Der Friedensbeschluss (der hier alle Asen und alle Wanen namenlos miteinbezieht), ohne den es den Götterspeichel und in weiterer Folge das Geschöpf Kvasir nicht geben würde, scheint die Antwort Bragis auf diese Frage zu sein. Der Geiseltausch wird in der SnE nicht ausgiebig thematisiert. Der beendete Krieg und der Geiseltausch dienen bei Snorri als Einleitung zur Dichternetgeschichte und stehen als Legitimation und Eingeständnis der Gleichwertigkeit beider Parteien.

In der SnE schildert Bragi die Umstände folgendermaßen: „[...] *en þeir lagþv með ser friðstefnv ok settv griþ aþa lvnd, at þeir gengv hvarir tvegiv til eins kers ok spyttv í hraka sinvm. En at skilnai þa tokv goþin ok vildv eigi lata tynaz þat griþa mark ok skopvþv þar or man; sa heitir Kvasir, [...]*“³²⁸

Das Thema des Geiseltausches eignet sich sehr gut für die Darstellung einer vielschichten Moral im Sinne des Film-Noirs. Im Handlungsschema von V11 steht der Betrug als solcher als Wurzel allen Übels hinter den humoristisch-mythischen Einzelhandlungen. Das Hauptaugenmerk der Rezeption in V11 liegt also vielmehr auf den unvermeidbaren Konsequenzen des Betrages beim Geiselaustausch. Die Comicautoren thematisieren diese großpolitische Handlung in Anlehnung an die Schilderung in der *Ynglinga saga* 4.

- Nachdem ein Symbol des Friedens geschaffen wurde, soll eine politische Abmachung helfen, den Frieden doppelt zu sichern. Asen und Wanen schließen in V11 einen Friedenspakt:

³²⁸ Vgl. SnE Skáldsk. 4 (57). ed. Finnur Jónsson. S. 82. Übersetzung Krause: „Aber sie führten Friedensverhandlungen und schlossen den Frieden auf die Weise, dass jeder von ihnen zu einem Gefäß ging und seinen Spreichel hineinspuckte. Als man sich trennte, nahmen ihn die Götter. Sie wollten dieses Friedenszeichen nicht verlieren und schufen daraus einen Mann. Der hieß Kwasir [...].“ S. 84.

FREDSPAKTEN OMFATTEDE EN AFTALE OM AT UDVÆKSLE GIDSLER. DER BLEV NEDSAT EN FORHANDLINGSDELEGATION MED DELTAGELSE FRA BÅDE ASER OG VANER ... JEG BESLUTTEDE AT LADE DE UNGE KLARE SAGEN ... DET VAR EN FEJL!³²⁹

Im dazugehörigen Panel wird eine Art Sitzung unter freiem Himmel dargestellt, an der Njord, Nerthus und ihre Ratgeberin (für die Wanen), sowie Tyr, Loke, Thor, Heimdal und Balder (für die Asen) teilnehmen. Es fällt auf, dass derjenige fehlt, aus dessen Erinnerungen die gesamte Rückblende besteht: Odin. Welchen Grund hatte er, diesem wichtigen Ereignis fern zu bleiben? War Odin nicht anwesend, obwohl es doch seine Erinnerungen sind, die die Rückblende zeigt? Wenn man Vermutungen anstellt und hier auf die These Ströms und der Oðinn-Hypostase Loki zurückgreift, die Henning Kure bekannt gewesen sein könnte, so hätten wir mit dem anwesenden Loke den fehlenden Odin ersetzt. Dieser Vermutung kann jedoch gleich widersprochen werden, indem man Odins glaubhafte Reue, nicht dabei gewesen zu sein, als Indiz für ein tatsächliches Fehlen bei den Verhandlungen wertet. Dass Odin selbst nicht abgebildet wurde, könnte ein Indiz dafür sein, dass der Leser das Geschehen durch Odins „Augen“ sieht. Der Grund genau für seine visuelle Absenz bleibt dem Leser verborgen.

Dass es ein Fehler war ‚DE UNGE‘ die Sache klären zu lassen, wird sich einige Panels später herausstellen, als Odin bekannt gegeben wird, dass das Verhandlungsergebnis von beiden Parteien verlangt, jeweils den Reichsten (= Odin selbst; Njord und seine Kinder Frej und Freja bei den Wanen) und Weisesten (= Mimer; Kvaser bei den Wanen) ihres Geschlechtes als Geiseln auszuliefern. Die Tatsache, dass Mimer jedoch ein Riese ist, wird ihm in V11 noch zum Verhängnis werden.

In der Mythologie verläuft die Handlung ähnlich, wobei die Geiseln sich teilweise von jenen in V11 unterscheiden: Njorð, Freyr und Kvasir gehen zu den Asen, Hœnir und Mímir gehen zu den Wanen. Detailliert schildert die Yngl.saga 4 die Ereignisse nach dem großen Krieg zwischen den Asen und Wanen sowie die genauen Abläufe des Geiseltausches:

³²⁹ Vgl. V11. S. 15, P. 1. (= dort: subjektiver Fließtext Odins; innerer Monolog)

En er þat leiddist hvárumtveggjum, lögðu þeir milli sín sættarstefnu, ok gerðu frið ok seldust gíslar. Féngu Vanir sína hina ágæstu menn, Njörd hinn auðga ok son hans Frey, en Æsir þar í mót þann er Hænir hét, ok kólluðu hann allvel til höfðingja fallinn. Hann var mikill maðr ok hinn vænsti. Með honum sendu Æsir þann er Mímir hét, hann var hinn vitrasti maðr; en Vanir féngu þar í mót þann er spakastr var í þeirra flokki, sá hét Kvásir.³³⁰

Es fällt auf: Kvasir ist bei Snorri ein Geschöpf der Asen, in der Yngl.saga 4 eine Kreatur der Wanen. Obwohl die mythologische Gestalt Kvasir in V11 und in der Yngl.saga 4 die Geisel der Wanen und Kvasir in der SnE ein Geschöpf der Asen ist, führt der Umstand seiner Entstehung zu einer weiteren Text-zu-Text-Adaption in V11.

• Diesmal sind es die Zwerge Fjalar und Galar, die Sprachrohr für eine Textstelle aus der SnE sind. In V11 ist Kvaser ein aus Lehm und Götterspeichel geschaffenes Wesen, das die Wanen den Asen als „falsche“ Geisel aushändigen (vgl. Yngl.saga 4). Als Odin herausfindet, dass hinter Kvasers Tod mehr als nur Zufall steckt, befragt er die Zwerge. Diese bestreiten, mit der Sache etwas zu tun zu haben und rechtfertigen Kvasers Tod (gemäß Snorri) wie folgt:

FYREN VAR BARE SÅ OVERFYLDT MED KLOGSKAB, AT HAN BLEV KVALT I DEN ... JA, DER VAR INGEN, DER KUNNE UDSPØRGE HAM NOK, SÅ HAN KU' FÅ LETTET TRYKKET!³³¹

In der SnE ist Kvasir *”sva vitr, at engi spyr hann þeira lvtá, er eigi kan hann orlavsn.”*³³² Diesen Umstand machen sich die Zwerge in der SnE zu Nutze und ermorden Kvasir, um aus seinem Blut einen magischen Met zu brauen. Den Asen berichten sie, *„at Kvasir hefþi kafnat imanviti, firir því at enfi var þar sva froþr, at spyrja kyni froþleiks”*,³³³ um sich selbst zu

³³⁰ Vgl. Yngl.saga 4, Textausgabe. ed. Finnur Jónsson. S. 11. Übersetzung T.H.: „Da beide Parteien es leid wurden, stimmten sie über einen Vergleich ab, schlossen Frieden und gaben einander Geiseln. Die Wanen gaben ihre reichsten Männer, das waren Njörðr und sein reicher Sohn, Freyr; Die Asen gaben hingegen einen Mann, der Hænir hieß und sagten, dass er Häuptling werden würde, er war groß und ein sehr gutaussehender Mann; mit ihm schickten die Asen einen der Mímir hieß, ein außerordentlich kluger Mann, und die Wanen gaben dagegen den weisesten ihrer Männer, er hieß Kvasir.“

³³¹ Vgl. V11. S. 45, P. 10.

³³² Vgl. SnE Skáldsk. 4 (57). ed. Finnur Jónsson. S. 82. Übersetzung Krause: „[...] war so klug, dass niemand ihn nach Dingen fragte, die er nicht beantworten konnte.“ S. 84.

³³³ Vgl. SnE Skáldsk. 4 (57). ed. Finnur Jónsson. S. 82. Übersetzung Krause: „[...] Kvasir sei an seiner Weisheit erstickt; denn niemand war so klug, dass er sein Wissen erfragen konnte.“ S. 84.

entlasten. Die Text-zu-Text-Adaption ist anhand des Vergleiches zwischen dem ndän. Comictext und dem aisl. Originaltext klar ersichtlich.

Gerade Sequenzen wie diese zeigen, wie die Comicautoren es anstellen, mehrere mythologische Text-Elemente verschiedener Vorlagen in ihre Comictexte einfließen zu lassen ohne die Zusammenhänge zu verlieren.

- Odins Ermittlungen führen ihn im Comic nach Gillingsheim, wo er in einer Spelunke (vgl. Milieudarstellung im Film-Noir) die neun Knechte des Riesen Bauge mit einem Wetzstein begeistert, aufgrund dessen sich die Knechte gegenseitig mit ihren Sensen hinrichten. Ziel der Aktion ist es, Bauges Verzweiflung, aufgrund nun nicht mehr verrichtbarer Heuarbeiten, auszunutzen um so dem Dichtermets einen Schritt näher zu kommen. Odin stellt sich Bauge persönlich vor:

JEG ER DAGLEJEREN **BØLVÆRK**, OG JEG GARANTERER FOR, AT JEG KAN
GØRE NI MANDS ARBEJDE HURTIGERE ... END DINE HOVEDLØSE TRÆLLE
HER!³³⁴

Über die Herkunft des Dichtermets und Oðinns Bemühungen berichtet die SnE. Dort fragt Ægir explizit nach der Herkunft von Suttungs Met, und Bragi berichtet von dem Riesen Baugi, seinen neun Knechten, dem magischen Wetzstein sowie davon, dass „*Opinn nefndis firir honum Balverkr; han bað at taka vpp ix. mana verk firir Baga, en mælti ser til kaps ein dryck af Svttunga miþi*“³³⁵ berichtet.

- Diese Art der Bezahlung (= ein Schluck des Dichtermets) verlangt auch Odin in V11, indem seine Stimme aus dem Off ertönt und dem Riesen Bauge damit einen Schrecken versetzt:³³⁶

ALT HVAD JEG KRÆVER, ER EN SLURK FRA DEN MJØDTØNDE, SOM DIN
BROR, SUTTUNG, FIK I BOD FOR DRABET PÅ DERES FAR.³³⁷

³³⁴ Vgl. V11. S. 35, P. 5 und 6. Wie es zu dem Massaker kommt wird in *Kapitel 4.3. Die Visualisierungen – Panelanalyse* näher analysiert.

³³⁵ Vgl. SnE Skáldsk. 6 (58). ed. Finnur Jónsson. S. 84. Übersetzung Krause: „Odin nannte sich vor ihm Bölwerk. Er bot Baugi an, für ihn die Arbeit von neun Männern zu leisten, aber er forderte für sich als Lohn einen Schluck aus Suttungs Met.“ S. 86.

³³⁶ Vgl. Nahaufnahme im Film-Noir-Stil. S. 208. Vgl. V12. S. 36, P. 3.

³³⁷ Vgl. V11. S. 36, P. 3.

Die Tatsache, dass die Schrift keinen Fettdruck oder sonstige Hinweise auf die Betonung gibt, lässt den Leser davon ausgehen, dass Odin mit ruhiger, souveräner Stimme spricht; als ob er davon ausgehen würde, dass seine Forderungen erfüllt werden würden.

- Wer die Vorlagen von V11 studiert (SnE, Yngl.saga, Vsp. und Háv.), wird auf die Figur des Hœnir stoßen, der in der Yngl.saga 4 und in der SnE als Geisel der Asen zu den Wanen geschickt wird, um den Frieden zu sichern. Die Umstände dieses Geiseltausches wurden zuvor bereits erwähnt. Hœnirs passive Rolle in der Yngl.saga 4 wird in V11 durch die Gestalt des Høner persifliert. Høner, der in Wahrheit ein von Loke verzauberter Hahn ist, möchte diesem Naturell gemäß in der Hackordnung der Erste und Höchste sein. Sein oberstes Ziel ist die absolute und alleinige Entscheidungsgewalt. Høners übertriebenes Selbstbewusstsein und seinen Größenwahn drückt er mit einer sich oft wiederholenden Phrase aus: ‚DET ER MIG DER BESTEMMER‘. Zwei Beispielpanels sollen einen Eindruck dazu geben.



Abb. 31: V11 (S. 40, P. 12) – ‘...FATTEDE VANERNE IKKE, AT **JEG** SKULLE VÆRE HØVDING ...’ ‘ I VANAHEIM HAR DET ELLERS ALTID VÆRET ET KVINDEJOB AT LEDE OG RÅDGIVE...’ ‘KVINDEJOB? HVAD SKAL DET SIGE; KVINDEJOB? **PJAT!** DET ER **MIG**, DER BESTEMMER!’ (Protagonisten: im Hintergrund Nerthus und Mimer, im Vordergrund Høner)

Aus dem Zusammenhang gerissen, zeigt dieses (im Original) rahmenlose Panel auf Textebene zwei Varianten. Zum einen haben wir den Monolog Høners in Form eines subjektiven Fließtextes am oberen linken Bildrand. In diesem Fall handelt es sich nicht um einen inneren Monolog, da der Text Høners Tatgeständnis darstellt, welches für den Leser, aber auch für

Odin (der sich während dessen im selben Raum befindet), „hörbar“ ist. Der subjektive Fließtext ist mit der Off-Erzählung im Film-Noir vergleichbar und berichtet über ein bereits vergangenes Geschehen. Werner Paul spricht von dem Heraufbeschwören einer Vergangenheit, einer „temps perdu“, an die man sich „schmerzvoll erinnern, auf die man aber nicht mehr einwirken kann“.³³⁸ Der Antiheld versucht bei seinem Geständnis seine Handlungen zu beschönigen und trennt somit die subjektive von der objektiven Wahrheit.³³⁹ Høners Aussage im Fließtext und die wahren Ereignisse stimmen nicht überein.³⁴⁰ Wie im Film-Noir, gewinnt auch der Comic dadurch an Spannung „und lässt den Zuschauer pendeln zwischen dem Vertrauen in die Worte und dem in die Bilder.“³⁴¹

Die Tatsache, dass der Fließtextrahmen in Farbe gehalten ist, gründet darin, dass in V11 zwischen dem subjektiven Fließtext des Detektives Odin (blau), der Zwerge (ocker), des weisen Mimer (lila) und dem des Täters Høner (rot) unterschieden werden muss. Die übrigen Sprechblasen in diesem Panel sind Standard, der darin enthaltene Text durchgehend in Versalien gesetzt. Høners schlechte Laune wäre aufgrund der Wortwahl, sowie der Betonung (vgl. Fettdruck), auch ohne das Bild wahrnehmbar. Der Grund für die schlechte Gemütslage erklärt sich aus dem Kontext, beginnend bei einigen Panels davor. (vgl. Asterix XV: Streit um Asterix. Die Verwendung von farbigen Sprechblasen kommt dort immer dann zum Einsatz, wenn es um die Äußerungen der schlecht gelaunten Gallier geht, deren Sprechblasen, abhängig von der Laune, sich von weiß bis dunkelgrün färben. Ursache dafür ist der Zwietrachtsäher *Destructivus* dessen bloße Anwesenheit schlechte Stimmung verbreitet. Ein taktischer Zug Cäsars.)³⁴²

Aufgrund seines Textcharakters muss dieses Panel als textlastig bezeichnet werden, da das Bild reine Illustration darstellt. Es handelt sich hier um einen Rückblick, der von Høner im Fließtext kommentiert wird, und die Hintergründe für die Enthauptung Mimers sowie den Raub des Götterspeichels erklären soll. In der Geschichte befinden wir uns an jenem Punkt, wo die Geiseln Mimer und Høner in Vanaheim eintreffen und die dortige Machtverteilung Høner nicht behagt.

³³⁸ Vgl. Werner, Paul: Film Noir und Neo-Noir. S. 74.

³³⁹ ebd. S. 75.

³⁴⁰ In John Paxtons Film *Crossfire* (1947), der zum Genre des Film-Noir zählt, werden anhand von drei Rückblenden aus den Blickwinkeln der Beteiligten drei ganz widersprüchliche Darstellungen eines Verbrechens gegeben. Vgl. dazu Werner, Paul: Film Noir und Neo-Noir. S. 78.

³⁴¹ ebd. S. 75.

³⁴² Vgl. Goscinny R., Uderzo A.: Asterix. Streit um Asterix. Bd. 15. Werkedition mit Lexikon. Egmont Ehapa Comic Collection: Berlin, 1997.

Die *Ynglinga saga* 4 macht Hœnir gleich nach seiner Ankunft zum Häuptling der Wanen: „*En er Hœnir kom í Vanaheim, þá var hann þegar höfðingi gerr*;“³⁴³ im Comic erreicht er sein Ziel nur mit Hilfe von brutalem Mord und überzeichnet dargestelltem Größenwahn, was ihn schließlich zum Gang in den Untergrund zwingt.

Der machtgierige Høner versucht wiederum sich bei den Wanen zu behaupten und scheitert mehrmals kläglich, wie das folgende Panel zeigt.



Abb. 32: V11 (S. 41, P. 1) – 'LIGE MEGET, HVOR MEGET JEG DEMONSTREREDE MINE OVERLEGNE FØREREGENSKABER, BLEV VANERNE IKKE KLOGERE...' 'SAML MIN ARM-RING OP, SIGER JEG! DET ER MIG, DER BESTEMMER! DET ER MIG, DER BESTEMMER!' (Protagonisten: im Hintergrund namenlose Wanen, im Vordergrund Høner.)

Der Bildaufbau ist der gleiche wie bei Abb. 31, wobei hier ein (gezackter) Panelrahmen vorhanden ist, der abgrenzen und zusätzlich auf die Rückblende hinweisen soll. Die Textsorten folgen dem gleichen Prinzip wie zuvor erwähnt: Der in rot gehaltene subjektive Fließtext stellt die gegenwärtige Aussage Høners dar und schildert Vergangenes. Das restliche Panel dient der detaillierten Darstellung der geschilderten Rückblende. Das Bild ist wiederum die Visualisierung dessen, was in der grauen Vergangenheit „gesagt“ wurde; die lachenden Gesichter im Hintergrund ironisieren jedoch die Szene und signalisieren dem Leser eine humoristische Darstellung. Es handelt sich um ein paralleles Panel, da zwei Botschaften vermittelt werden: zum einen die Situation aus der Sicht Høners, zum anderen aus der Sicht der *Valhalla*-„Realität“ die gleichsam humoristisch ausgelegt ist.

³⁴³ Vgl. *Yngl.saga* 4, Textausgabe. ed. Finnur Jónsson. S. 11. Übersetzung T.H.: „Als Hœnir nach Vanaheimr kam, wurd er schnell zum Häuptling gemacht;“

Høners Körpereinsatz wird metasprachlich anhand von Bewegungslinien sowie zwei kleinen Staubwolken zu seinen Füßen dargestellt. Der Umstand, dass er vor Wut „in die Luft geht“, soll damit überzeichnet visualisiert werden.

Aus welchem Grund die Comicautoren gerade den passiven Høner aus der *Ynglinga saga* aufgreifen und ihn zum Mächtigen-Diktator machen, ist unklar. Die fortwährende Verwendung der Phrase ‚DET ER MIG DER BESTEMMER‘ ist jedoch auffällig und muss ihre Entsprechung in einer Aussage des mythologischen Hœnir haben. Die Vorlage zur Comicfigur weist in der *Ynglinga saga* ein sehr geringes Maß an Selbstbewusstsein auf und überlässt die Regierungsgeschäfte seinem Geisel-Genossen Mímir, dessen Klugheit bereits angesprochen wurde. Noch weiter geht er in jenen Fällen, wo Mímir nicht anwesend ist. Er gibt seine Verantwortung als Häuptling ab und pflegt (regelmäßig) die Entscheidung in Staatsangelegenheiten auf die „anderen“ zu übertragen:

*En er Hœnir kom í Vanaheim, þá var hann þegar höfðingi gerr; Mímir kendi honum ráð
öll. En er Hœnir var staddr á þingum eða stefnum, svá at Mímir var eigi nær, ok kæmi
nökkur vandamál fyrir hann, þá svaraði hann æ hinu sama: ráði aðrir, sagði hann.³⁴⁴*

Wie sofort auffällt, ist es gerade die gegensätzliche Aussage „*ráði aðrir*“, die als Vorlage für die Charaktergestaltung des Comic-Høner, und in weiterer Folge für die Persiflage des mythologischen Hœnir, gedient haben könnte. Die Text-zu-Text-Adaption ist sinnverkehrt und nur erkennbar, wenn man sich mit der Vorlage beschäftigt hat und den Witz hinter dem Phrasenspiel entdeckt.

4.2.6.2. Text-im-Bild – V11

Wie bereits erwähnt spielen Runen in *Valhalla* eine wichtige Rolle. Da sie als Text gelten, soll ein Beispiel angeführt werden.

Ihre Stellung als Inserts (= Text-im-Bild) bezieht sich in V11 nicht nur auf Nebensächlichkeiten, sondern auch auf das unmittelbare Geschehen. Neben stilisierten Runen finden sich auch fuþark-Runen, wie beispielsweise auf den von Odin an die Zwerge

³⁴⁴ Vgl. *Ynglinga saga* 4, Textausgabe. ed. Finnur Jónsson. S. 11. Übersetzung T.H.: „Als Hœnir nach Vanaheimr kam, wurd er schnell zum Häuptling gemacht; Mímir beriet ihn in allem. Ob Hœnir nun auf dem Þing war oder in Verhandlungen, wenn Mímir nicht dabei war, und schwierige Angelegenheiten auftauchten, antwortete er immer das gleiche „Die anderen sollen regieren“, sagte er.“

Kopf verloren hat. Das Panel kann eindeutig als mehrsprachig bezeichnet werden, da Text und Bild zusammen die selbe Botschaft vermitteln.

Die Besonderheit des Panels stellt eindeutig der in Runen geschriebene Brief dar, dessen Inhalt zusätzlich in der Sprechblase übersetzt wird. Tatsächlich beinhaltet der Runentext die selbe Information wie der Sprechblasentext, wenn auch das Zeicheninventar der Runen nicht ganz auf die ndän. Schreib- bzw. Ausdrucksweise angepasst werden kann.³⁴⁶ Die Runen, als Teil des Bildes, machen es möglich, das Bild auch ohne den übrigen Text zu verstehen.

Der „Text im Bild“, wie er in dieser Arbeit bezeichnet wird, bezieht sich hier nicht auf eine konkrete Textstelle aus der mythologischen Vorlage, der wortgetreu wiedergegeben wird (vgl. Text zu Text). Die Runen geben direkt im Bild eine kontextuelle Information über das Mordmotiv an Mimer, das in der Mythologie folgendermaßen auszumachen ist:

Mímirs Riesenabstammung liegt in der SnE dem Umstand zugrunde, dass sich seine Quelle der Weisheit an genau jener Wurzel Yggdrasils befindet, die im Land der Reifriesen liegt: „*En vndir þeirir rôt, er til hrimþvrsa horfir, þar er Mímisbvnir*“.³⁴⁷ Ansonsten findet sich Mímir in den Thulur unter den Riesenamen. Die Thulur können als „komponierte Listen von Synonymen oder Namen, die der Überlieferung von Kenntnissen an die Nachwelt [...] dienen“,³⁴⁸ verstanden werden und stellen eine Auflistung der in verschiedenen Handschriften der SnE enthaltenen Synonym- und Namenslisten dar.

Die Comicauteure verwenden für die Ermordung Mimers ein vordergründiges Motiv, das sich so weder in der SnE, der Liederreda noch in der *Ynglinga saga* findet: seine Abstammung.³⁴⁹

Das hintergründige Motiv ist Machtgier und die Erlangung von Kvasers weisem Haupt.

In der *Ynglinga saga* ist es die Unfähigkeit Hœnirs, die die Wanen Verdacht auf einen Betrug beim Geiseltausch schöpfen lässt. „*Þá grunaði Vani, at Æsir mundi hafa falsat þá í mannaskiptinu; þá tóku þeir Mími ok hálshjoggu ok sendu hofuðit Ásum*“.³⁵⁰ Dieses Misstrauen führt dazu, dass die Wanen aus Rache Mímirs Kopf abschlagen und ihn den Asen

³⁴⁶ Eine Transliteration und Übersetzung der Runen in *Valhalla* wurde bereits in Kapitel 2 gegeben. Vgl. Tabelle 3. S. 80.

³⁴⁷ Vgl. SnE Gylf. 8 (15), ed. Finnur Jónsson. S. 22. Übersetzung Krause: „Aber unter der Wurzel, die sich bei den Reifriesen hinzieht, ist die Quelle Mimirs, in der Klugheit und Verstand verborgen sind. Mimir heißt der, dem sie gehört.“ S. 28.

³⁴⁸ Vgl. Simek, Rudolf: Lexikon der germanischen Mythologie. Thulur.

³⁴⁹ Von einem vordergründigen Motiv für Mimers Enthauptung muss deshalb gesprochen werden, da sein Tod aufgrund seiner Abstammung nur eine Täuschung der Asen bewirken soll. Der wahre Grund für Mimers Tod ist der machtgierige Høner, der durch Mimers Tod eine Rache an Kvaser zu provozieren erhofft. Kvasers Kopf ist voll mit dem Götterspeichel und unendlicher Weisheit, derer Høner habhaft werden will. Der einzige Weg dazu ist Kvaser zu töten. Da dieser bei den Asen lebt, muss er versuchen seinen Kopf auf Umwegen zu bekommen.

³⁵⁰ Vgl. Yngl.saga 4, Textausgabe. ed. Finnur Jónsson. S. 11. Übersetzung T.H.: „Da wurde den Wanen klar, dass sie Asen sie beim Geiseltausch betrogen hatten. Also nahmen sie Mímir und schlugen ihm den Kopf ab und schickten ihn den Asen.“

zurück schicken. In den Vsp. 46 wird der körperlose Mímir zwar als Ratgeber Oðinns genannt, jedoch nicht der Grund für seine Enthauptung.

4.2.6.3. *Text-im-Kontext – V11*

Neben der Adaption mythologischer Quellen in Form von Comictext und Inserts kann eine weitere Kategorie ausgemacht werden. Es wird hier von Textmaterial aus der/den Vorlage(n) gesprochen, das in den Comic-Kontext soweit eingebaut wurde, dass eine Übereinstimmung festgestellt werden kann, obwohl keine Wortgleichheit besteht (Text im Kontext). Dies kann beispielsweise die Andeutung einer bestimmten Textpassage aus der Vorlage sein, die in einen komplett anderen Kontext gesetzt witzig wirken soll. Es kann sich hierbei auch um eine Textzeile aus der Mythologie handeln, die für die Comicautoren so essentiell war, dass sie daraus einen Teil ihrer Handlung machten oder das Verhalten ihrer Protagonisten danach ausrichteten. Die Einbettung in den Comickontext kann allerdings auch in Form eines bloßen Seitenhiebes auf den Vorlagentext bestehen, dessen Hintergründe sich nur demjenigen erschließen, der die mythologische Quelle kennt. Für die kontextuelle Umsetzung wird auch das Bild, als Informationskanal, zunehmend wichtiger. Drei Beispiele sollen diese Ausführungen untermauern.

- Die *Yngl.saga* schildert Oðinn als heerführenden Gott des Krieges der von Asien nach Norden zieht, jedoch ebenso als weisen Skalden, der die Kunst der Dichtung beherrscht. Seine rhetorischen und poetischen Fähigkeiten werden als Teil seiner Persönlichkeit angesehen, da „*mælti hann alt hendinum, svá sem nú er þat kveðit, er skáldskapr heitir.*“³⁵¹ Die Schilderung eines Oðinn, der nur in Versen spricht, die sich Skaldendichtung nennt, findet sich nicht in der Comicadaption Madsens und Kures. Die Tatsache aber, dass die Kunst der Dichtung mit dem Dichternet in Verbindung steht, der jeden der ihn trinkt zum Dichter macht, gibt die Richtung vor. Der Dichternet lässt auch den Odin in V11 in Reimen sprechen. Die Einbettung in den Kontext von V11 erfolgte vermutlich aus humoristischen Gründen, denn jedes Mal, wenn er das magische Getränk konsumiert, verändert sich sein Gemütszustand in jenen eines berauschten Graubarts, dem nichts anderes mehr möglich ist, als in Versen zu sprechen. Der Comic geht also im Gegensatz zur *Ynglinga saga* nicht davon aus, dass Odin grundsätzlich in Versen spricht, sondern beschränkt dieses Verhalten auf seine Vorliebe für Met und Spirituosen. Der Kontext in der *Ynglinga saga*, aus der die oben zitierte

³⁵¹ Vgl. *Yngl.saga* 6, Textausgabe. ed. Finnur Jónsson. S. 14. Übersetzung T.H.: „Er sprach nur in Versen, so wie man jetzt das nennt, was Dichtung heißt.“

Textzeile stammt, steht im Zusammenhang mit der Ankunft der Asen in den nördlichen Ländern und einer Charakterisierung ihres göttlichen Königs, Oðinn, und hat nichts mit dem Mythos um den Dichtermet zu tun.

An dieser Stelle haben wir es erneut mit der Zusammenführung von Elementen mehrerer Vorlagen zu tun. Zum einen stehen Snorris Ausführungen zum Dichtermet Pate für das Thema in V11, zum anderen konkretisieren Elemente der *Ynglinga saga* die Handlung, indem sie Odin um einen Wesenszug (= die Dichtkunst) reicher machen. Man kann also von Texten sprechen, die aus ihrem ursprünglichen Kontext gerissen und in einen neuen, anachronistischen Comic-Kontext eingefügt wurden. Anachronistisch deshalb, weil die Veränderung des Umfeldes eine Veränderung des Kontextes und der Chronologie bedeutet. Der Oðinn der *Ynglinga saga* wird aus einer Ernsthaftigkeit gerissen und in eine humoristische Schilderung eingebaut, deren Ausgangspunkt und Thematik von der Vorlage divergieren. Das neue Medium erlaubt es, mythologische Elemente aus ihrer Chronologie zu isolieren und sie in eine anachronistische Erzählung einzufügen.

- In den Skáldsk. erwähnt Snorri die Umstände um den Tod des Riesen Gilling und seiner Frau (namenlos). Der Riese findet den Tod, als ihn die Zwerge Fjalar und Galar im Meer ertrinken lassen. Sie geben es als Unfall aus und berichten seiner Frau von der Tragödie, deren Wehklagen den Zwergen ein Graus ist. Um ihre Trauer zu lindern (und um sie für immer ruhig zu stellen) bringt sie Fjalar dazu, hinaus aufs Meer zu schauen und beauftragt währenddessen Galar eine tödliche Falle (mit einem Mühlstein über der Türöffnung) bereitzumachen, um die Riesin zu töten.

*Þeir sogþv konv hans þenna atbvrð, en hon kvni illa ok gret hatt. Þa spvrþi Fialar hana, ef henni mvndi hvglettara, ef hon sæi vt asæin, þar er hann hafí tynz; en hon vildi þat; þa mælti han við Galar broþvr sin, at hann skal fara vpp ifir dynar, er hon gengi vt, ok lata kvernsteín falla i hafvt henne, ok talði ser leiþaz op hennar, ok sva gerþi hann.*³⁵²

Bei Snorri sind diese Ausführungen nicht nachprüfbar, die als Tatsachen innerhalb der Mythologie wahrgenommen werden. Die Zwerge haben den Tod des

³⁵² Vgl. SnE Skáldsk. 5 (57). Ed. Finnur Jónsson. S. 82. Übersetzung Krause: „Sie erzählten seiner Frau von dem Vorfall. Sie trauerte darüber und weinte laut. Da fragte sie Fjalarr, ob es ihr nicht leichter ums Herz würde, wenn sie hinaus auf das Meer sähe, dorthin, wo er ertrunken sei. Das wollte sie. Er sagte zu seinem Bruder Galarr, er möge nach oben über die Türöffnung gehen, wenn sie hinauskomme, und einen Mühlstein auf ihren Kopf fallen lassen. Er sagte, ihm sei ihr Gejammer zuwider. Und so machte er es.“ S. 84-85.

Riesenehepaars verschuldet. Gilling wird ertränkt und seine Frau mit einem Mühlstein erschlagen.

Der Mord in V11 bleibt vorerst ein Rätsel. Aufschlussreich ist die durch Zorn motivierte Aussage Gunløds zu den zwei Mordfällen im Comic. In Form einer beiläufigen Aussage möchte sie den Detektiv-Odin auf die Tatsache hinweisen, dass er bei seinen Ermittlungen auf der falschen Fährte ist und denunziert die Zwerge, indem sie sie in Verbindung mit dem Mord an Gilling und seiner Frau bringt.

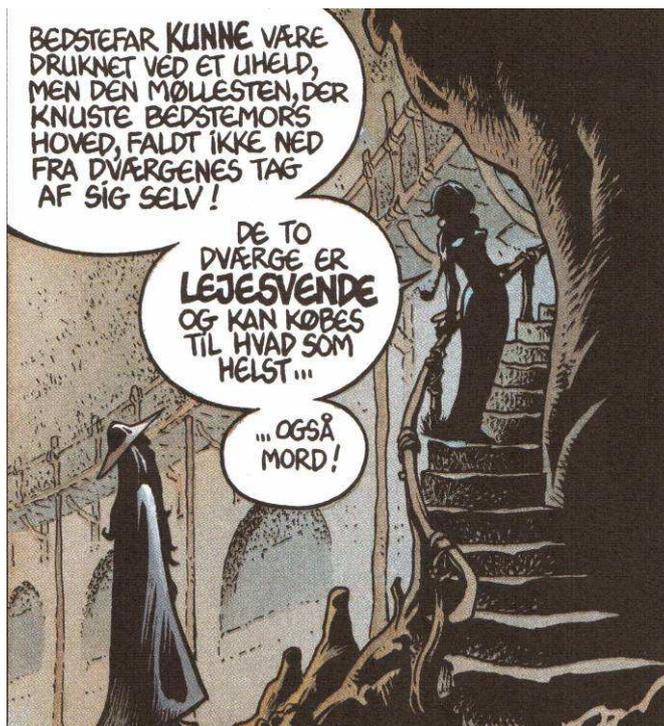


Abb. 34: V11 (S. 13, P. 4) – 'BESTEFAR KUNNE VÆRE DRUKNET VED ET UHELD, MEN DEN MØLLESTEN, DER KNUSTE BEDSTEMORS HOVED, FALDT IKKE NED FRA DVÆRGENES TAG AF SIG SELV! DE TO DVÆRGE ER LEJESVENDE OG KAN KØBES TIL HVAD SOM HELST ... OGSÅ MORD!' (Protagonisten v.l.n.r.: Odin und Gunlød)

Eine Denunziation stellt nur eine Belastung und noch keinen Beweis dar, was die Ermittlungen Odins im Rahmen der Film-Noir-Darstellung weiter vorantreibt. Der Kontext der Szene in V11 ist vornehmlich von mysteriöser Natur, beherrscht von der Darstellung der *femme fatale* Gunlød, die durch ihre Worte noch mehr Unklarheit in die Sache bringt. Gunlød spielt in V11 mehr als nur die Rolle der verführten Riesentochter, wie sie in den Skáldsk. geschildert wird. Odin verführt sie zwar auch im Comic, doch ihre Rolle als Wächterin des Dichtermets bekommt durch ihre Darstellung als kaltblütige *femme fatale*, die ins Geschehen mit einbezogen wird, mehr Tiefe. Die Abb. 34 weist unzweifelhafte Übereinstimmungen mit den Bildkompositionen des Film-Noir auf (vgl. Abb. 46 *The Spiral Staircase*).

• Die Einbettung von Elementen der mythologischen Vorlagen in den V11-Comickontext aus rein humoristischen Gründen findet sich beispielsweise im Zusammenhang mit Oðinns Flucht aus dem Hnítberg. In Gestalt eines Adlers versucht der Asenkönig in der SnE vor Suttungr zu fliehen.

[...] en er Óþin kom in of Asgarð, þa spvtti hann vpp miþinvm ikerin, en honvm var þa sva nær komit, at Svttvng mvndi na honvm, at hann sendi aptr svman miþinn, ok var þes ecki gætt; hafpi þat hverr, er vildi, ok kollvm ver þat skaldfiþla lvt. En Svttvnga-mioð gaf Óþin asvnm ok þeim monnm, er yrkia kvnv.³⁵³

Als Suttungrs Verfolgung kurz vor der Landung in Ásgarðr zur Gefahr wird, lässt Oðinn einen Teil des bereits verschluckten Mets durch seinen Darm entgleiten, um an Tempo zu gewinnen. Dieser Schwund wird „*skaldfiþla lvt*“ („Anteil der Dichterlinge“)³⁵⁴ genannt, der jedem Menschen gegeben ist, der dichten kann. Diese poetische Metapher eines herabfallenden Dichtermets, der die Grundlage jedes dichterischen Könnens bildet, setzt sich allein aus der Formulierung schon der Realität entgegen. Es ist jedoch gerade diese realitätsferne Vorstellung, die die Comicautoren für die Adaption dieser Szene in V11 nutzen.

Durch den Verlust an Höhe und unter Beschuss setzt der Adler (Odin) in Abb. 35 einen Teil des Mets ab, der zu Boden fällt und unweigerlich die Assoziation mit Vogelexkrementen erweckt.

³⁵³ SnE Skáldsk. 6 (58). ed. Finnur Jónsson. S. 85. Übersetzung Krause: „Und als er nach Asgard kam, spie er den Met in diese Behälter. Aber Suttung war ihm zum Ergreifen nahe gekommen, so dass er etwas Met fahrenließ, der nicht beachtet wurde. Jeder, der wollte, konnte ihn haben, und wir nennen ihn den Anteil der Dichterlinge. Den Met Suttungs jedoch gab Odin den Asen und den Menschen, die dichten können.“ S. 87.

³⁵⁴ Übersetzung Arnulf Krause.



Abb. 36: V11 (S. 44, P. 6) – ,TIL ... DIGTE PLUDSELIG LYST JEG FÅR... SANGEN HAR VINGER, SOM ØRNE HIST ... ØH ... FÅR. TILBAGE VI STÅR SOM ... DADUM ... DADUM ... FÅR ... NÅR MESTER DET OPDAGER, TÆSK VI FÅR ... ØH ... HVAD MON DER VAR I DEN TISSETÅR...?' 'KNYT SYLTEN, BROR! DER KOMMER DET SAMME UD AF DIN MUND, SOM DER KOM IND!' (Protagonisten v.l.n.r. Bauge, Suttung)

Die Umsetzung der mythologischen Metapher in eine dynamische, naturalistische Comicszene mit humoristischem Tenor und aussagekräftiger Pointe, die eine witzige Huldigung am „*skaldfiþla lvt*“ darstellt, steht einmal mehr für die kreative Ausarbeitung des Comicmanuskriptes sowie für die Kenntnis der mythologischen Vorlagen.

Das Thema ist in beiden Fällen die Schilderung von Oðinns/Odins Flucht aus dem Hnítberg/Nitberg. Snorris Konkretisierung ist eine nüchterne Erzählung von Fakten, die erklären, wie es auch den Menschen möglich gemacht wurde, zu dichten. V11 benutzt die Fakten Snorris und konkretisiert sie in Form einer naturalistisch-humoristischen Szene, in der das Zustandekommen der menschlichen Dichtkunst mit Hilfe von unverblühten Darstellungen persifliert wird.

4.3. Die Visualisierung – Panelanalyse

Die visuellen Darstellungsmethoden im Comic sind vielfältig und verdichten sich innerhalb einer Comicerzählung zu einer ihr eigenen Bildsprache. Eine Bildsprache, die wiederum Ausdruck einer ganz eigenen Realität ist, deren Metasprache das Pathos der erzählten Geschichte ausmacht.

In Anknüpfung an die im Kapitel zur Textualität erwähnten Möglichkeiten der Adaption von Textelementen aus der Mythologie im Comic soll hier nun die letzte der dort angeführten Kategorien näher erläutert werden, nämlich „Text zu Bild“. Der Vorgang, der hier gemeint ist, geht von Informationen in Textform aus, die in ein Bild (oder mehrere) transportiert werden. Der bildhafte Textcharakter der mythologischen Vorlagen lässt seinerseits bereits imaginäre Bilder im Kopf des Lesers entstehen. Der Comic bringt eine Variante dieser Bildhaftigkeit aufs Papier und lässt den Leser an der Vorstellungswelt der Comicautoren teilhaben.

Einzelne textlose oder pantomimische Panels dienen häufig dazu, den Leser dazu zu bringen, ein Geschehen „im Stillen“ näher zu betrachten, ohne dass Worte davon ablenken. Die Eindringlichkeit eines Panels soll damit verstärkt werden und anregen, die Zusammenhänge selbst zu erstellen. Onomatopöien und Inserts sind oftmals integraler Teil des Bildes und beeinflussen die Wirkung des pantomimischen Panels nur minimal. Ein Lachen, Schnauben, Brüllen etc. wird primär mit Hilfe des Bildes (z.B. Mimik und Gestik einer Figur) dargestellt; Lautmalereien dienen in weiterer Folge nur als Geräuschkulisse und sind von geringem informativem Wert.

Die Übergänge von Panel zu Panel sind in jedem Comic gleichbedeutend mit der Handschrift des Zeichners und seiner Erzählmethode. Wie auch in den *Asterix*-Alben kommen in *Valhalla* vorwiegend Induktionssprünge von Handlung zu Handlung (Ü 2 nach McCloud) zur Anwendung.³⁵⁵

In V4 und V5 wurde erstmals besonderer Wert auf die visuelle Gestaltung gelegt, nicht zuletzt aufgrund des zugrunde liegenden Animationsfilms. Auf der Strecke blieb jedoch vor allem in V4 die Thematisierung der Mythologie, der zugunsten des kleinen Riesen Quark weniger Bedeutung zukam. Im Hinblick auf die Entwicklung der Bilder stehen V4 und V5

³⁵⁵ Verwendung der Induktion bei *Asterix* Vgl. McCloud, Scott: Comics richtig lesen. S. 82 sowie Kapitel 1.2.4. *Die Bedeutung der Induktion.*

wiederum als Marksteine zwischen den eher franko-belgischen Einschlägen in V1 bis V3 und dem voll entwickelten madsenschen Stil ab V6 bis V14.

V6 ist mit 0,59% das Album mit dem geringsten Anteil an nonverbaler Kommunikation; V2 steht mit 13% im oberen Drittel und V11 verzeichnet 6,38% pantomimische Panels auf die Gesamtpanelanzahl. Die Häufigkeit von Text bzw. die Verwendung von textlosen Panels sagt nicht zwingend etwas über den Grad der Adaption aus. Schon ein einziges wortloses Panel könnte genügen, um eine mythologische Text-Sequenz aus einer schriftlichen Vorlage visuell darzustellen.

Die Sonderstellung von V11 aufgrund der Beziehungen zum Film-Noir drückt sich besonders auf visueller Ebene aus. Die Charakteristika des Filmgenres nach Werner Paul wurden bereits erwähnt und sollen mit Beispielen aus V11 unterlegt werden.

Die Fragestellung für dieses Kapitel ist jene nach den visuellen Mitteln, welcher sich die Comicauteure bedienen, um mythologische Stoffe oder andere Inhalte umzusetzen sowie in welchem Maße die Bildkomposition des Film-Noir Pate für den Aufbau der Szenen in V11 war.

Bevor sich den Alben V2 und V11 im Detail zuwandte, sollen zwei Panels aus dem *Vahalla*-Zyklus die Text-zu-Bild-Adaption beispielhaft erklären.

4.3.1. Text-zu-Bild allgemein

Beispiel 1: Der Tod des Riesen Tjasse in **V6** bringt dessen Tochter Skade dazu, nach Asgård zu reisen um von den Asen Buße dafür zu verlangen. Nachdem sie sich einen Asen anhand seiner Füße zum Mann erkoren hat (Njord), wird doppelte Wiedergutmachung geleistet, indem die Asen sie zum Lachen bringen wollen. Die aus den Fängen Tjasses gerettete Idun will sich an Loke für ihre Entführung rächen und bindet ihm ein Seil an die Genitalien, dessen anderes Ende an den Bart eines von Thors Ziegenböcken gebunden ist. Der Bock gibt Fersengeld und zieht den bemitleidenswerten Loke hinter sich her. Skade und die übrigen Asen brechen in lautes Gelächter aus. (vgl. Abb. 37)

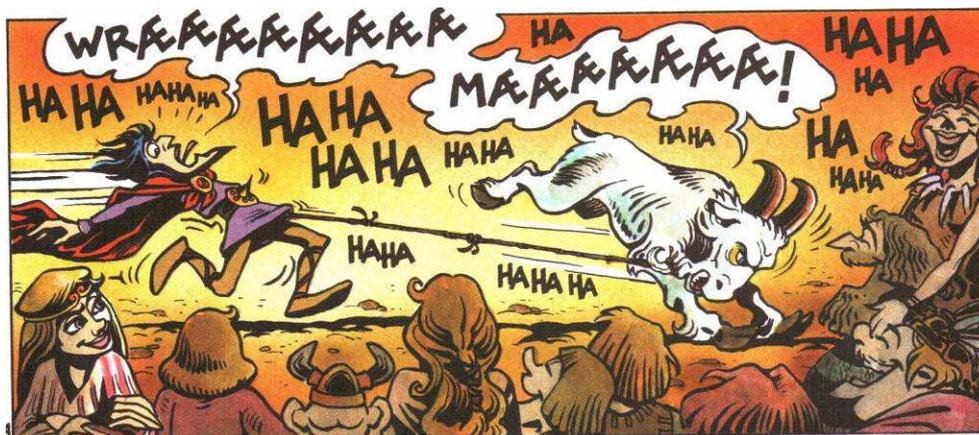


Abb. 37: V6 (S. 46, P. 14) – Protagonisten v.l.n.r. Idun, Loke, Brage, Namenlos, Freja, Høder, Balder, Thor, Heimdal, Njord, Skade.

Das Format des Panels ist horizontal ausgerichtet um die Dynamik der Szene zu verstärken. Der Charakter des Panels ist, wie alle in diesem Kapitel herangezogenen Beispiele, bildlastig. Zentraler Mittelpunkt sind Loke und der Thorbock, die von einem begeisterten Publikum betrachtet werden. Die Farbgebung beleuchtet die Szene je nach Wichtigkeit der einzelnen Elemente und steuert somit auch den Blick des Lesers. Der metasprachliche Code folgt den Angaben des Modelles in Kapitel 1. Actionlines und Speedlines erwecken den Eindruck von schneller Bewegung. Onomatopöien geben an, dass alles rund um das Geschehen in lautes Gelächter ausbricht. Der Sprechblasentext besteht einzig aus Lautmalereien, deren nahezu idente Schreibweise die Vermutung zulässt, dass Lokes Schrei dem des Bockes gleicht. Die Umsetzung der Szene erfolgt unter Berücksichtigung zweier verschiedener Kontexte. Zum einen soll Skades Verlust des Vaters durch diesen Spaß gemindert werden, zum anderen findet Idun Genugtuung in der Demütigung Lokes. (Es ist Loke, der für ihre Entführung durch Tjasse verantwortlich war.)

Wüsste man nicht, dass sich diese Szene fast ebenso in der SnE findet, würde man meinen, eine Slapstick-Comicszene erster Güte vor sich zu haben.³⁵⁶

Snorris Kontext ist der gleiche. Skaði soll nach dem Tod ihres Vaters Þjazi, den die Asen verschuldet haben, Wiedergutmachung erfahren. Skaði und die Asen schließen einen Friedenspakt in dem vereinbart wird, dass Skaði sich einen der Asen anhand seiner Füße erwählen darf und man sie anschließend zum Lachen bringt.

³⁵⁶ V14 zeigt eine hervorragende Slapstickszene, die auf witzige Art und Weise die Zusammenkunft von Svadilfare und Loke in Verkleidung einer Stute darstellt. Vgl. V14. S. 26-29.

[...] en esir bǫþv henni sætt ok yfirbætr, ok hit fyrsta, at hon skal kiosa ser man af asvm ok kiosa at fotvm ok sia ecki fleira af. [...] Þat hafði hon ok isættar giorð sini, at æsir skyldv þat gera, er hon hvǫþi, at þeir skyldv eigi mega, at hlæia hana. Þa gerði Loki þat, at hann batt vm skeg geitar nokqvorar ok aðrvm enda vm hreðiar ser, ok letv þa ymsi eptir ok skrækti hvartvegia hatt;³⁵⁷

Im Gegensatz zu V6 (wo Idun Loke dazu nötig) ist es hier Loki, der aus freien Stücken diesen Spaß mit Skaði treibt. In der mythologischen Vorlage wird auch eine Art Tauziehen zwischen dem Bock und Loki geschildert („ok letv þa ymsi eptir ok skrækti hvartvegia hatt“), das in V6 nicht unbedingt so zum Ausdruck kommt. Der Bock scheint im Comic stärker als Loke und lässt ihm keinen Spielraum für einen Gegenzug. Die bildhafte Prosaschilderung aus der SnE findet dennoch hochgradige visuelle Adaption in Form des oben gezeigten Panels aus V6.

Beispiel 2: Das Album **V13** behandelt den Mythos um den Tod des Gottes Balder, der durch ein Mistelzweiggeschoß des blinden Höder tödlich getroffen wird. Nachdem der Bote Hermod vergebens von Frigg zu Hel ausgesandt wird, mit der Bitte, Balder wieder ins Leben zurückkehren zu lassen, hängt sein weiteres Schicksal davon ab, dass alles auf der Welt um den toten Balder weint. Nur unter dieser Bedingung soll er ins Reich der Asen zurückkehren können. Die Norne Tak (= Loke) bringt nur trockene Tränen hervor und Balder bleibt in der Hel. Die daraufhin zelebrierte Bestattung wird aufwendig visualisiert.

³⁵⁷ Vgl. SnE Skáldsk. 3 (56). ed. Finnur Jónsson. S. 81. Übersetzung Krause: „Die Asen boten ihr Frieden und Bußen an. Zuerst sollte sie sich einen Mann von ihnen erwählen, und zwar nach den Füßen, ohne mehr zu sehen. [...] In ihrem Friedensvertrag hatten sie auch vereinbart, dass die Asen etwas bewirken sollten, von dem sie meinte, sie könnten es nicht, nämlich sie zum Lachen zu bringen.“ S. 83.



Abb. 38: V13 (S. 41, P. 6) – 'ALLE ANDRE VAR ELLERS MED... DET VAR JO ALDRIG FØR HÆNDT, AT EN GUD VAR DØD...'

Das Panel (hier in verkleinerter Darstellung) zeigt im Original keinen Rahmen und verläuft bis zum Seitenrand, wo hinter den Trauergästen die Dunkelheit und das Seitenende eine natürliche Begrenzung der Szene darstellen sowie auch ihre mystische Wirkung betonen. Einzige Lichtquelle sind die Fackeln der Umstehenden, teilweise bekannten, Personen. Der subjektive Fließtext vertont die Rückblende in der die Bestattung aus dem Blickwinkel Høders geschildert wird. Die Informationen darin beziehen sich nicht auf mythologischen Stoff und schränken somit auch nicht die Visualisierung der Szene ein. Im Gegenteil: Sie nehmen dem Leser sogar den induktiven Sprung vom Panel davor zum aktuellen Panel ab. Die Worte des Fließtextes wirken nämlich über mehrere Panels hinweg und ziehen einen roten Faden über die Sequenzen, der die sprunghaften Szenen aneinander kettet.

Das Panel, gesondert betrachtet, ist bildlastig und kommt auch ohne den Fließtext aus. Auffällig ist, dass es auch ganz ohne metasprachliche Mittel auskommt, was die zeremonielle und ernsthafte Wirkung der Darstellung verstärkt und den Blick auf das Wesentliche schärft.

Die Szene stellt eine dramatische Seebestattung dar. Neben namenlosen Statisten tauchen auch Protagonisten aus früheren *Valhalla*-Alben auf. In der Menge finden sich der Riese Bauge, Skade, Njord, Brage, Thor, Heimdal, Frigg, Freja, Hermod, Høder, Idun, Røskva, Tjalfe und die Waküre Nanna unter den Teilnehmern. Um sie alle zu identifizieren muss man Kenntnis der früheren Alben besitzen, da einige nur im Profil dargestellt werden. *Valhalla* beruft sich hier in Form der anwesenden Trauergäste auf seine eigene „opfundne“ Mythologie und jene Protagonisten, die schon in den Alben zuvor auftraten.³⁵⁸

³⁵⁸ *Valhalla* rezipiert sich selbst. Vgl. Bek-Pedersen: *Valhalla – den ægte vare?* S. 165.

Balders Leichnam befindet sich auf dem Schiff HRINGHORNE (= Insert in stilisierten Runen auf dem Schiffsbug) und neben ihm sein Vater Odin, der ihm etwas zuflüstert. In seinen Händen hält Balder den Ring Drypner und zu seinen Füßen finden sich Wertgegenstände sowie der Leichnam seines Pferdes. Vor dem Bug des Schiffes steht eine Riesin mit entflammtem Rücken, bewacht von den zwei Odinsrabben Hugin und Munin und bereit, das Schiff aufs Meer zu ziehen.

Balders Bestattung wird sehr detailliert in der Gylf. der SnE geschildert, die auch die Vorlage zur Comicversion gewesen sein muss. Der Prosatext, der dem Bild aus V13 zugrunde liegt lautet wie folgt:

*En æsirnir tokv lík Baldrs ok flvttv til sævar. Hringhorni h(et) skip Baldrs; han var allra skipa mestr, han vildv goþin fram setia ok gera þar abalfar Baldrs, en skipit geck hvergi fram. Þa var sent i Iotvnheima eptir gygi þeiri, er Hyrockin h(et); en er hon kom ok reið vargi ok hafþi havggorm at tavnvm, þa liop hon af hestinvn, en Oþinn kallapi til berserki iiii. at gæta hestzins, ok fengv þeir eigi haldit, nema þeir feldi hann. [...] Þa var borti vt askipit lík Baldrs, ok er þat sa kona hans, Nana Nepsd(ottir), þa sprack hon af harmi ok dó; var hon borin abalit ok slegit i eldi. Þa stoð Þor at ok vigþi balit með Miollni; en firir fotvm honvm ran dvergr nockvr; sa er Litr nefndr; en Þor spyndi [fæti sinvm a hann ok hratt honvm ieldinn, ok bran hann.*³⁵⁹

Die Riesin vor dem Bug in V13 stellt dieser Textstelle zufolge Hyrockin dar, die das Schiff im Comic aufs Wasser zieht. Informationen zu ihrer Her- bzw. Ankunft gibt V13 nicht. Im Gegensatz dazu berichtet Snorri aber nicht von einer Zugtätigkeit der Riesin, sondern von einem kräftigen Ruck, der das Schiff von den Schiffsrollen gleiten lässt. Die Darstellung im Comic ist dramatischer und interpretiert die mythologische Quelle, aufgrund einer schöneren Bildkomposition, mit dieser kleinen Abweichung.

³⁵⁹ Vgl. SnE Gylf. 33 (49). ed. Finnur Jónsson. S. 65. Übersetzung Krause: „Aber die Asen nahmen den Leichnam Balders und brachten ihn zum Meer. Hringhorni hieß sein Schiff, es war das größte aller Schiffe. Die Götter wollten es zu Wasser lassen und darauf Balder verbrennen, aber das Schiff rührte sich nicht. Darauf wurde nach Riesenheim zu der Riesin gesandt, die Hyrrokkin hieß. Als sie kam, ritt sie auf einem Wolf und hatte Giftschlangen als Zügel. Sie stieg von ihrem Reittier, und Odin rief nach vier Berserkern, die darauf aufpassen sollten. Aber sie konnten es nicht eher halten, bis sie es niederwarfen. [...] Danach wurde Balders Leichnam auf das Schiff getragen. Als dies aber seine Frau sah, Nanna, Neps Tochter, brach ihr vor Kummer das Herz, und sie starb. Sie wurde auf den Scheiterhaufen gebracht, und den entzündete man. Thor stand davor und weihte ihn mit Mjöllnir. Aber ein Zwerg, der Lit genannt wird, lief ihm vor die Füße. Thor trat mit seinem Fuß nach ihm und stieß ihn ins Feuer, wo er verbrannte.“ S. 68-69.

Die Walküre Nanna ist bei Snorri Baldrs Frau und stirbt vor Kummer um den verlorenen Geliebten. Ihre Beisetzung wird, wie die Textstelle verrät, von Þórr überwacht und mit seinem Hammer geweiht. V13 hält sich aber bei der Beziehung Nannas zu Balder und Høder an die *Gesta Danorum*, wo Nanna nicht die Frau des Baltherus, sondern des Hotherus ist. Sie kann demzufolge in V13 nicht aus Verlustschmerz um Balder sterben. Im Comic lebt sie, doch eine visuelle Anspielung auf Nannas Tod in der SnE gibt es ganz versteckt. Die SnE erwähnt den Zwerg Litr, der Þórr bei der Bestattung Nannas in die Quere kommt und dafür mit seinem Leben bezahlt. Bei genauer Betrachtung der Abb. 38 findet man einen grimmigen Zwerg gleich neben Thor, den dieser mit zornigem Blick betrachtet. Fast so, als stehe er ihm im Weg.³⁶⁰

Die folgende Auflistung der Trauergäste in der SnE deckt sich fast zur Gänze mit den Anwesenden im Beispielpanel aus V13.

At þesi brenv sotti margskonar þioð, fyrst at segia fra Oðni, at með honvm for Frig ok valkyrivr ok hrafnar hans, en Freyr ok ikerv með galti þeim, er Gvllinbvrsti h(eitir) eða Sliðrvgtani, en Heimdallr reið hesti þeim, er Gvlltoppr h(eitir), en Freyja ok kattvm sinvm; þar kom ok mikit folk hrimþvrsa ok bergrisar. Opinn lagði abalit gvllring þan, er Drapnir h(eitir); [...] hestr Baldrs var leiddr abalit með avllv reiði.³⁶¹

Die Bestattungsszene in Abb. 38 zeigt zwar Heimdall, Freja und Frej, jedoch nicht ihre Reittiere. *Gvllinbvrsti* ist gleichzusetzen mit Guldenbörste, den Frej in V10 vom Zwerg Brokkr erhält; Frejas Katzenspann kommt gleich in V1 vor; *Gvlltoppr*, als Reittier Heimdalls, wird im *Valhalla*-Zyklus nicht erwähnt.

Die Übereinstimmungen der Szene zeigen sich letztendlich im Aufbau sowie in diversen Abläufen, nicht jedoch in der Chronologie. Bei Snorri findet die Bestattung bereits vor dem Ritt Hermods zu Hel statt, während in V13 das Begräbnis den Schlusspunkt setzt.

Odin beschenkt Balder in V13 mit dem Ring *Drapnir* (= *Draupnir*) und flüstert ihm etwas ins Ohr. Dies ist mehr als nur bloßes Wehklagen und bezieht sich auf die Vm. der Liederedda, wo

³⁶⁰ Thor und der Zwerg finden sich gleich links neben dem über das Schiff gebeugten Odin.

³⁶¹ Vgl. SnE Gylf. 34 (49). ed. Finnur Jónsson. S. 66. Übersetzung Krause: „Zu dieser Feuerbestattung kam Volk aus vielen Geschlechtern: Zuerst ist von Odin zu erzählen, dass mit ihm Frigg kam und Walküren wie seine Raben. Freyr kam in seinem Wagen mit dem Eber, der Gullinborsti oder Slidrugtanni heißt. Heimdall ritt auf dem Pferd namens Gulltop, und Freyja fuhr mit ihrem Katzenspann. Dorthin kamen auch viele Reif- und Bergriesen. Odin legte den Goldring auf den Stapel, der Draupnir heißt. [...] Baldrs Pferd wurde mit seinem ganzen Zaumzeug auf den Holzstapel geführt.“ S. 69.

Oðinn den Riesen Vaförúðnir im Rahmen eines mythologischen Frage- und-Antwortspiels danach fragt, was er seinem toten Sohn bei dessen Bestattung ins Ohr geflüstert hat.³⁶² Eine Antwort auf diese Frage gibt selbst die Mythologie nicht, da aber auch der Riese diese Frage nicht beantworten kann, ist sein Leben verwirrt.

Das Panel aus V13 vereint also mehrere mythologische Quellen zu einer elementaren Szene, gespickt mit Stoff aus der Gylf. der SnE, den Vm. der Liederreda und Elementen aus der *Gesta Danorum*.

4.3.2. Text-zu-Bild – Bildanalyse V2

Die Anordnung der Panels innerhalb einer Seite kann auf verschiedenste Arten erfolgen und steht als kreative Leistung zumeist für die Qualität und Vielseitigkeit der Comicmacher. Als zweites Album im *Valhalla*-Zyklus bietet V2 keine visuellen Herausforderungen, sondern erzählt die Geschichte in geometrisch korrekt begrenzten Panels ohne effektvolle Seitenmontagen (wie z.B. später in V11).

Als Komponenten für die Gestaltung der Panels können primär die mythologische Vorlage (als themagebendes) und sekundär die Kreativität der Comicautoren (als konkretisierendes Element) angeführt werden. Ersteres ist an den Rahmen des Eddaliedes gebunden und zweiteres an die Kapazitäten des Comicinstrumentariums.

Die Gestaltungsmöglichkeiten des Comics sind zwar vielseitig, jedoch nicht grenzenlos. Die Gebundenheit an das Seitenmaß, sowie in weiterer Folge an das Panelmaß erfordern neben künstlerischem Können oftmals (aus ökonomischen und verlagstechnischen Gründen) auch mathematische Vorausplanung im Zusammenhang mit der Gesamtanzahl und Größe der Panels. Das Bild macht die Vorgänge erst gegenständlich und für die Leser vorstellbar.

Die Text-zu-Bild-Adaption in V2 lässt sich sehr gut am Beispiel von Thors und Lokes Maskerade veranschaulichen, die aufgrund ihrer ohnehin humoristischen Ausrichtung in der Prk. für eine Comicadaption großes Potential hat. Auf Heimdals Vorschlag hin beschließen die Asen in V2, Thor als Freja zu verkleiden und nach Trymsgård zu schicken, um den Hammer zurück zu holen. Die Szene besteht insgesamt aus 15 Panels, aus denen eine Abfolge

³⁶² „*hvat mælti Òðinn, áðr á bál stigi, siálfr í eyra syni?*“ Vgl. Vm. Str. 54. ed. Neckel/Kuhn. Onlineausgabe.

von vier zusammengehörigen Panels zur Veranschaulichung herangezogen wurde. Die Panels, deren Anordnung nicht verändert wurde, schildern die Szene wie folgt:

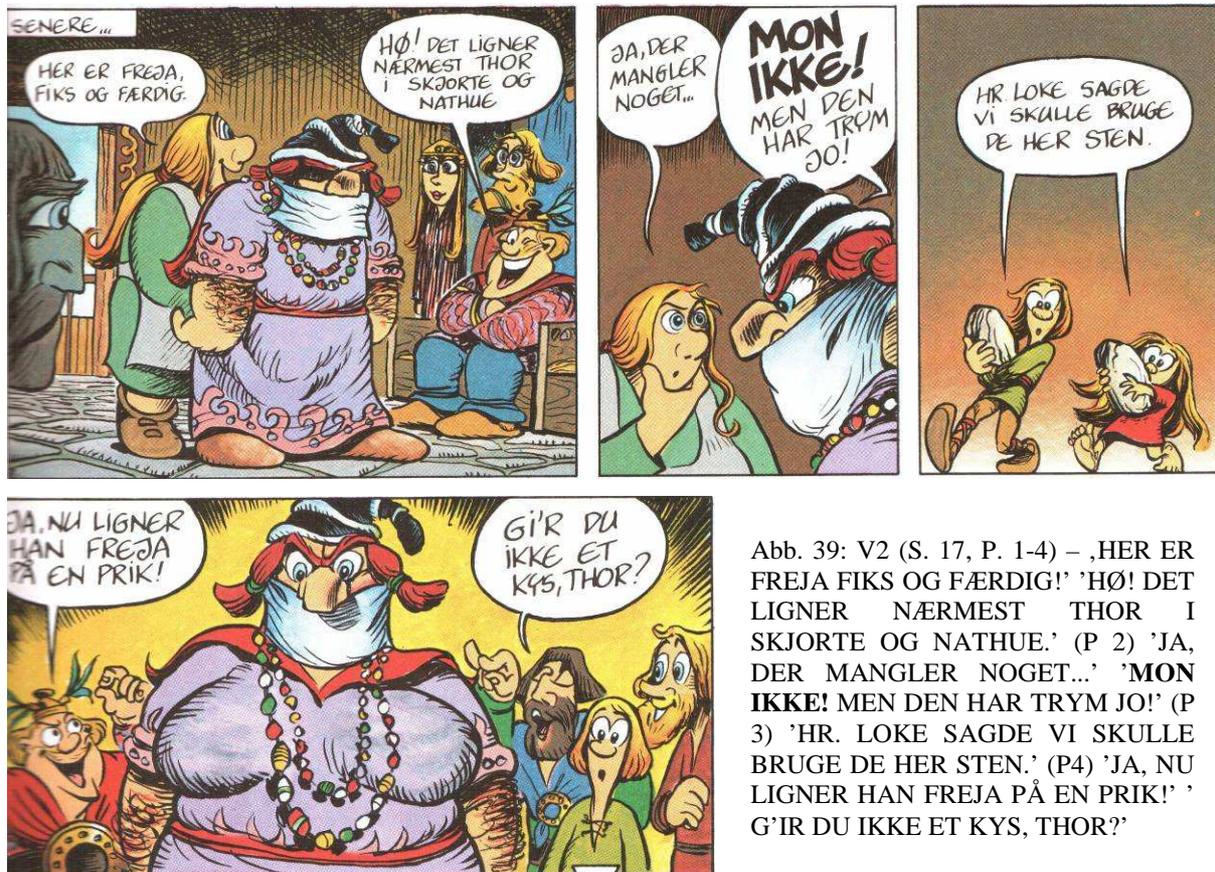


Abb. 39: V2 (S. 17, P. 1-4) – ‚HER ER FREJA FIKS OG FÆRDIG!‘ ‚HØ! DET LIGNER NÆRMEST THOR I SKJORTE OG NATHUE.‘ (P 2) ‚JA, DER MANGLER NOGET...‘ ‚MON IKKE! MEN DEN HAR TRYM JO!‘ (P 3) ‚HR. LOKE SAGDE VI SKULLE BRUGE DE HER STEN.‘ (P4) ‚JA, NU LIGNER HAN FREJA PÅ EN PRIK!‘ ‚G'IR DU IKKE ET KYS, THOR?‘

Panel 1 konzentriert sich auf die Figur des Thor und zeigt ihn in nahezu fertiger Verkleidung in einer Totalperspektive. Bei dem Kleid handelt es sich um das Brautkleid seiner Frau Sif. Der Schleier dient hauptsächlich dazu, den roten Bart zu verstecken, dessen sich Thor nicht entledigen will. Sein Haupt schmücken zwei rote Zöpfchen sowie eine schlabbrige Mütze.

Der Text stützt die Darstellung und leitet zu Panel 2 über, indem eine vergräme Äußerung Thors als witzige Zwischensequenz dargestellt wird. Es folgt ein Induktionssprung über Panel 3 zu Panel 4 (von einer Szene zur nächsten), wo Tjalfe und Røskva just zwei große Steine herbeitragen, deren Bestimmung der Leser wiederum im darauf folgenden Panel 5 erfährt (= Induktionssprung zurück zur vorherigen Szene).

Die Panels der Szene zeigen eine Verschmelzung von Bild und Text und können gemäß der McCloudschen Einteilung als korrelativ bezeichnet werden, da beide Ebenen eine Idee vermitteln. Dennoch hat das Bild im humoristischen Zusammenhang der Szene einen höheren Stellenwert: Die bildhafte Schilderung aus der Prk. in tatsächlichen Bildern zu sehen, lässt den Text zweitrangig erscheinen.

Zum Vergleich soll nun die entsprechende Textstelle aus der Þrk. angeführt werden:

Þrymskviða Str.19:

Verse: 1 *Bundo þeir Þór þá brúðar líni*

Verse: 2 *oc ino micla meni Brísinga,*

Verse: 3 *léto und hánom hrynia lucla*

Verse: 4 *oc qvennváðir um kné falla,*

Verse: 5 *enn á briósti breiða steina,*

Verse: 6 *oc hagliga um hǫfuð tyþþo.*³⁶³

Dem Þórr des Eddaliedes wird zusätzlich zum Brautkleid das Brísingamen angelegt sowie zum Zeichen der Hausherrinnenschaft auch die Schlüssel an die Seite gehängt. Das „Leinen der Braut“ („*brúðar líni*“) bezeichnet vermutlich einen Schleier, da die Bekleidung selbst als „*qvennváðir*“ bezeichnet wird. Die Brüste der falschen Braut bestehen auch in der Mythologie aus großen Steinen und sollen Freyja-Þórr vor dem Riesen noch glaubhafter machen. Ein schöner Kopfschmuck („*tyþþo*“) soll die Maskerade komplettieren.

Die Unterschiede zum Comic fallen sofort auf: Thors Verkleidung besteht in V2 aus zwei Elementen weniger, nämlich dem Brisingamen der Freja sowie den Schlüsseln. Das Brisingamen taucht im Comiczyklus zum ersten Mal in V8 (also wesentlich später) auf und besteht aus einem goldenen (torquesartigen) Halsring mit einem scharnierähnlichen Verschluss. Jene bunte Perlenkette, die Thor in der Verkleidungsszene in Abb. 39 trägt, könnte in gewisser Weise schon auf das Brísingamen hindeuten und zwar in einer Phase in der die Comicautoren sich dessen Visualisierung noch nicht so sicher waren. Um die Adaption dem Eddalied möglichst nahe zu bringen, könnte diese billig wirkende Perlenkette eine Anspielung auf das Schmuckstück der Freja darstellen oder aber einfach nur als modisches Accessoire hinzugefügt worden sein.

Die Szene im Überblick betrachtet, bietet V2 eine im weitesten Sinne werkgetreue Adaption einer burlesk-witzigen Situation aus der Þrk., deren Witz sich hauptsächlich auf visueller Ebene abspielt.

³⁶³ Originaltext (Online im Internet: URL <http://titus.uni-frankfurt.de/texte/etcs/germ/anord/edda/edda.htm> [Stand 7.2.2008]). Übersetzung Krause: „Da banden sie Thor das Linnen der Braut um und den großen Halschmuck der Brisinge, sie ließen bei ihm unten Schlüssel klirren und Frauenkleider über die Knie fallen, und auf der Brust breite Steine, und sie richteten geschickt den Kopfschmuck!“ S. 166.

Eines der wichtigsten Stilmittel Peter Madsens ist die Umsetzung von Humor, sowohl als visuell ansprechende Sequenz als auch als kontextgebundenes Element. Gerade in V2 haben wir es mit der Parodie eines Eddaliedes zu tun, welches ja selbst schon parodistisch ist.

Die Comicautoren liefern mit V2 eine weitere Stufe der Rezeption der Þrk.; eine Parodie der Parodie. Der sich darin befindliche Humor nimmt zwei unterschiedliche Formen an: den eher plakativen, rüden Humor wie er sich vor allem in der Slap-Stick-Komik wieder findet, und den untergriffigen und subtilen Humor, der dem Leser einen Sinn fürs Detail abverlangt. Die visuelle Darstellung ist im Bereich der Komik von ganz besonders großer Wichtigkeit.

Der Humor der rüden Sorte kommt beispielsweise im Zusammenhang mit Thors und Lokes Maskerade zum Einsatz. Der Akt der Verkleidung Thors ist ja Teil der Þrk. und wird dort ausführlich beschrieben. Die Comicautoren konnten diese mythologische Szene nahezu komplett in ihr humoristisches Werk übernehmen, ohne ihrer Comicszene allzu viel Neues hinzufügen zu müssen. In den Bereich der Neuschaffung fällt beispielsweise die Visualisierung der Verkleidung Lokes, die in der Þrk. nur angedeutet wird.³⁶⁴ Ganz im Gegensatz zu Thor, der sich einkleiden lässt, übernimmt Loke in V2 diese Tätigkeit selbst. Er zieht sich in ein Kämmerlein zurück und lässt seiner Kreativität freien Lauf.



Abb. 40: V2 (S. 17, P. 6)
– 'NÁ DRENGE, HVA'
SI'R I SÁ?'

³⁶⁴ „Þá kvað Loki, Laufeyjar sonr: "Mun ec oc með þér ambót vera, við scolom aca tvau í iotunheima." Vgl. Þrk. Str. 20. ed. Neckel/Kuhn. Onlineausgabe. Übersetzung Krause: „Dann sagte Loki, Laufey's Sohn: »Ich werd auch bei dir als Magd sein, wir werden beide nach Riesenheim fahren.«“ S. 166.

Das Ergebnis seiner Bemühungen versetzt die übrigen Asen in Staunen. Lokes Verkleidung erscheint im Vergleich zur Klobigkeit Thors fast zu weiblich zu sein (abgesehen von den behaarten Armen und Beinen).

Das Panel ist bildlastig und zeigt Loke als zentrale Figur in einer Totalansicht. Die Dynamik der ganzen Szene wird durch Induktionssprünge verstärkt: das Panel zuvor zeigt einen Augenblick, in dem Thor in heftiger Erregung (aufgrund seiner demütigenden Verkleidung) ausbricht, der durch das Auftauchen Lokes unterbrochen wird. Die zu überwindende Zeitspanne von Panel zu Panel bewegt sich also im Rahmen eines kurzen Augenblickes, was die komische Wirkung noch verstärkt.

Die Farbgebung richtet sich nach der Wichtigkeit der einzelnen Bildelemente und umgibt aus diesem Grund Loke mit einer hellen Aura, um den Blick des Lesers zu steuern. Die Zuseher in der linken Panelhälfte lassen vor Verwunderung den Mund offen stehen, ihre Metasprache soll ihre Sprachlosigkeit zum Ausdruck bringen. Die in fetten Lettern gesetzte Interpunktion in ihren Sprechblasen deutet auf eine Schrecksekunde hin, in der es ihnen die Sprache verschlägt.

Humor der subtileren Art findet sich in einem Panel kurz vor Beginn der Heiratszeremonie zwischen Trym und Freja. Trym, der als Riese im *Valhalla*-Universum als habgierig, böse, herrschsüchtig und niederträchtig dargestellt wird, hat sich einige illustre Gäste zu seiner Feier eingeladen. Diese findet man nur, wenn man das folgende Panel genauer zu betrachten.

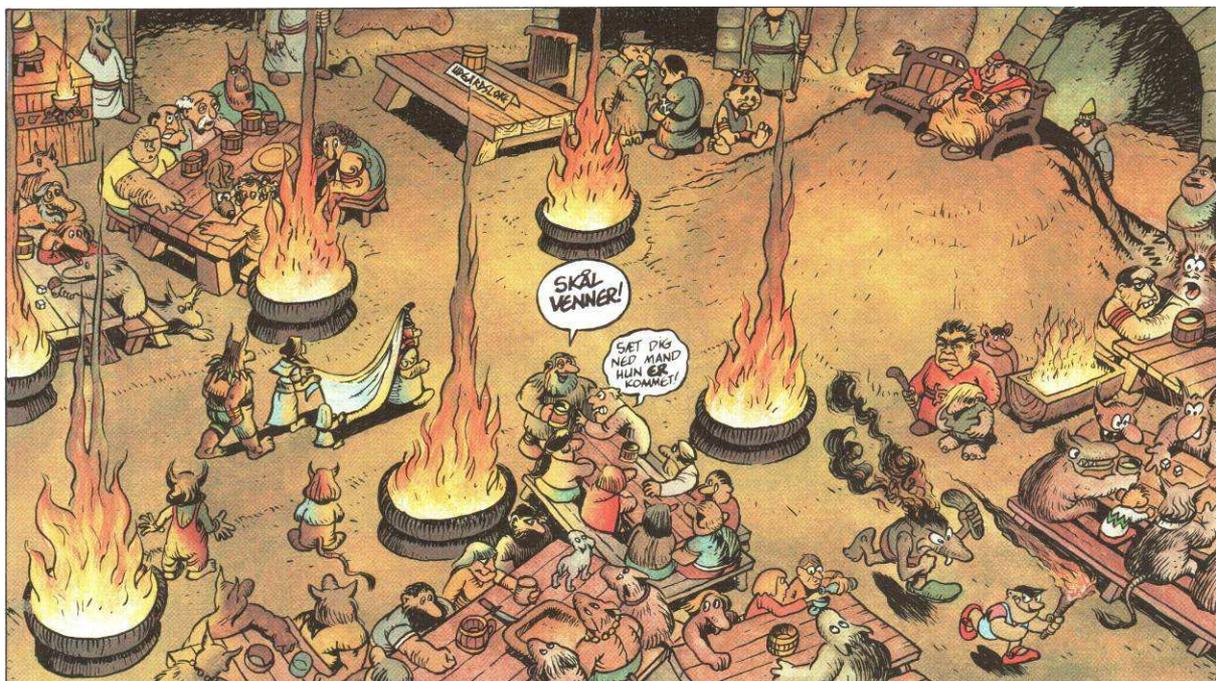


Abb. 41: V2 (S. 40, P. 1) – ‚SKÅL VENNER!‘ SET DIG NED MAND. HUN ER KOMMET!’

Neben zahlreichen Riesen finden sich beispielsweise auch die zwei zynischen Alten der Muppets Show, Waldorf und Statler, sowie die Diktatoren Adolf Hitler und Josef Stalin.³⁶⁵ Der Aufbau des Panels gleicht einem Suchbild. Aus der Vogelperspektive hat man einen Überblick über den Raum, in dem die Zeremonie stattfinden soll. Bevor die Szene ins Detail geht, soll dem Leser vermutlich vorab eine bessere Orientierung verschafft werden, die zusätzlich mit komischen Elementen gespickt ist.

Wenn in der Þrk. die Rede von Vorbereitungen für das Fest ist („*Var þar at qveldi um komið snimma, oc fyr iotna ql fram borit,*“)³⁶⁶ und der Riese in freudiger Erwartung seiner Braut seinen Hof mit goldenen Kühen schmückt („*Ganga hér at garði gullhyrðar kýr*“)³⁶⁷ kann man davon ausgehen, dass es sich um eine Feier von enormen Ausmaßen handelt. Die Art und Weise wie die Comicautoren das Faktum „Feier“ bildlich adaptierten ist fiktiv und ihre weitere Entwicklung, die bis hin zu einer christlich anmutenden Heiratszeremonie geht, transportiert die Handlung von einer mythischen in eine nahezu greifbare Realität.

4.3.3. Text-zu-Bild – Bildanalyse V11

Die Bildkomposition in V11 ist komplex und vereint drei verschiedene Arten von Vorlagen. Zum einen setzen sich die Bilder aus der bildhaften Sprache der mythologischen Vorlagen zusammen, aus denen auch das Thema der Geschichte abgeleitet wurde (= Dichternet). Zum anderen verknüpfen und konkretisieren die Comicautoren ihren Bildaufbau mit den Grundmustern des Film Noir, dessen düstere und pessimistische Weltsicht der ohnehin mysteriösen Geschichte um den Dichternet die Aura einer Detektivgeschichte verleiht. Die dritte wichtige Ebene für den Aufbau der Bilder ist die Kreativität der Comicautoren und die Inspiration durch die eigene Umwelt.

Im Gegensatz zu V2 ist in V11 eine enorme Weiterentwicklung auf gestalterischer Ebene zu erkennen. Die Visualisierung sprengt die konventionelle Panelanordnung und lässt die Bilder aus den gewohnten Panelrahmen treten, sie bis zum Seitenrand verlaufen oder rahmenlos ausklingen. Überlappende Panels schaffen den Eindruck einer schnellen Abfolge und

³⁶⁵ Auch eine Comiczeichnung von Madsen und Kure, die gemeinsam an einem Tisch sitzen, findet sich in der unteren Hälfte des Panels.

³⁶⁶ Vgl. Þrk. Str. 24. ed. Neckel/Kuhn. Onlineausgabe. Übersetzung Krause: „Da war der Abend schnell gekommen, und vor die Riesen das Bier herbeigebracht;“ S. 167.

³⁶⁷ Vgl. Þrk. Str. 23. ed. Neckel/Kuhn. Onlineausgabe. Übersetzung Krause: „Hier auf dem Hof gehen goldgekrönte Kühe“ S. 167.

verschiedene Panelrahmen stellen ein wichtiges Instrument in Bezug auf den Kontext sowie im Zusammenhang mit der Abrenzung der einzelnen Handlungsstränge dar.

Das Thema des Dichtermets steht übergeordnet über einer Reihe von mythologischen Elementen, deren visuelle Adaption anhand von zwei Beispielen untersucht werden soll. Die Verbindung zum Film-Noir erfordert eine gesonderte Abhandlung. In einem Exkurs werden die Elemente der Bildsprache des Film-Noir (z.B. Licht und Schatten, Schärfentiefe, Perspektive, etc.) mit Beispielen aus V11 unterlegt, um zu zeigen, wie die Comicautoren sich dieses Genre zum Vorbild genommen haben. Wie wird der Vorlagentext in die Bilder von V11 transportiert?

- Die Zwerge Fjalar und Galar erzählen Odin ihre Version vom Tod des Riesen Gilling, der demnach aufgrund eines Unfalles auf dem Meer ertrunken sein soll. Die Schilderung erfolgt anhand einer teilweise kommentierten Rückblende, deren Bilder eine andere Wahrheit preisgeben als der subjektive Fließtext der Zwerge.³⁶⁸



Abb. 42: V11 (S. 6, P 2 und 5) – (P 2) 'ER DET VIRKELIG NØDVENDIGT AT FYLDE STØVLERNE MED STEN? DE ER SÅ FRYGTELIG TUNGE AT HA' PÅ, OG ... 'REN SIKKERHEDSFORANSTALTNING, GAMLE DRENG!' (P 5) GILLING SKUBBEDE OS FRI AF REVET... ,1...2....' (Protagonisten v.l.n.r.: Gilling, Fjalar und Galar)

Das Panel 2 zeigt den Riesen Gilling im Boot der Zwerge, das sich mitten auf dem Meer befindet. Der Riese ist einer Einladung zu einem Fischzug gefolgt und befindet sich nichtsahnend bereits in Lebensgefahr. Die mit Steinen gefüllten Schuhe sind nicht, wie die Zwerge ausgeben, zur Sicherheit gedacht, sondern sollen das Sinken des Riesenleibes in den Fluten beschleunigen. Diese „saubere“ Methode ist ganz im Sinne des Film Noir und auch aus diversen Gangsterfilmen bekannt.

³⁶⁸ Zur Trennung von subjektiver und objektiver Wahrheit Vgl. auch Abb. 31. S. 175.

Das Bild vermittelt zwar die Kernbotschaft (Gillings nahenden Tod), dass es sich um geplanten Mord handelt, wird jedoch erst durch den Sprechblasentext der Zwerge klar, der aus dem Off ins Panel 2 ragt. An eine Sicherheitsmaßnahme ist bei Bleistiefeln wohl nicht zu denken. Die Leser blicken aus der Vogelperspektive auf den Riesen herab. Diese Einstellung ist notwendig, um den Blick auf das Wesentliche (den Schuh) zu lenken, für den eigens die linke untere Ecke des Panels vorgesehen ist. Alle übrigen Ränder des Panels sind mit Sprechblasen ausgefüllt. Im Zentrum sitzt der Riese, der den Blick nach hinten richtet und den Lesern somit andeutet, dass sich die Zwerge direkt hinter seinem Rücken befinden. Eine bedrohliche Situation.

Bereits zwei Panels weiter zeigt Panel 5 (das aus Platzgründen unmittelbar an Panel 2 angefügt wurde) wie der Riese tatsächlich ums Leben kommt. Der subjektive Fließtext schildert jene Informationen, die Odin von den Zwergen bekommt. Das Bild zeigt eine andere Realität: Die Zwerge bereiten bei der passenden Gelegenheit einen Stoß vor, der Gilling aus dem Boot befördern soll. Der Tod selbst wird im Bild nur angedeutet und diese Andeutung ist auch gleichzeitig das Ende der Rückblende. Dass der Tod nun tatsächlich eintritt, erfährt man im nächsten Panel, wo die Zwerge Odin im Text auf den besagten Unfall mit Todesfolge hinweisen.

Dieser Hinweis auf Gillings Tod wäre in einer gewöhnlichen Comic-Nacherzählung des Mythos nicht notwendig gewesen. Man wüsste den Induktionssprung zu deuten. Da die Prämisse des Film Noir jedoch dem Comic eine besondere Note verleiht, muss die Schuldhaftigkeit der Zwerge bis zuletzt ein Rätsel bleiben sowie ihre Unschuld eine Möglichkeit.

In der Mythologie werden in Schuldfragen keine Rätsel aufgegeben. Die SnE erwähnt nicht nur den Tod Gillings, sondern schildert auch bildhaft die Umstände. Wie im Comic sind es die Zwerge Fjallarr und Galarr, die den Riesen bitten, mit ihnen hinaus aufs Meer zu rudern.

Þa bþv þesir dvergar til sin iotni þeim, er Gillingr heitir, ok konv hans. Þa bþv dvergarnir Gillingi at roa a sæ með ser. En er þeir forv firir land fram, rþrv dvergarnir aboþa ok hvelfþv skipinv. Gillingr var osyndr ok tyndiz hann, en dvergarnir rettv skip sitt ok rerv til landz.³⁶⁹

³⁶⁹ Vgl. SnE Skáldsk. 5 (57). ed. Finnur Jónsson. S. 82. Übersetzung Krause: „Darauf luden die Zwerge den Riesen namens Gilling und seine Frau ein. Sie baten ihn, mit ihnen aufs Meer hinauszurudern. Aber als sie

Im Gegensatz zu V11 bringen die Zwerge in der SnE das Boot zum kentern und des Riesen Sturz ins Wasser führt aufgrund mangelnder Schwimmkenntnis zum Ertrinken. Die Übereinstimmungen mit dem Comic zeigen sich beim Tod Gillings in der Einbettung des Mordes in den passenden Kontext sowie in der bildlichen Adaption des Todes durch Ertrinken auf dem Meer.

- Ein weiteres Beispiel für die bildliche Umsetzung von Text aus der Vorlage ist die Episode, in der Odin unter dem Decknamen Bølværk zum Riesen Bauge reist und dessen neun Knechte mit Hilfe eines magischen Wetzsteins ums Leben bringt. Odins Besuch bei Bauge zielt auf einen Schluck des Dichtermets ab, den er in der Obhut des Riesen vermutet. In einer Schenke nahe Bauges Hof begeistert Odin die Knechte für seinen magischen Wetzstein und verspricht das wertvolle Stück jenem Knecht, der ihn mit seiner Sense aus der Luft fangen könne.



(Fortsetzung der Szene auf der nächsten Seite)

am Land entlangfahren, ruderten die Zwerge gegen eine Klippe und brachten das Boot zum Kentern. Gilling konnte nicht schwimmen und ertrank, die Zwerge jedoch richteten das Boot wieder auf und ruderten an Land.“ S. 84.



Abb. 43: V11 (S. 34, P 2 bis 6) – 'KÆRE VENNER... JEG ER I MIT GAVMILDE HJØRNE I DAG! DEN DER GRIBER HVÆSSESTENEN, MED SIN LE, MÅ BEHOLDE DEN! ER I KLAR, DRENGE? SÅ SVING DE LEER!' 'MIMER VAR BLEVET HÆVNET. FORHÆBENTLIGHVIS VILLE HAN BLIVE TILFREDS.' (Protagonisten v.l.n.r.: Odin, Bardame, neun Knechte)

Die gesamte Sequenz kann als bildlastig bezeichnet werden. Deckt man den Text in den Sprechblasen ab, so übermittelt schon das Bild allein die gewünschte Botschaft. Die Panels 2-5 sind hochformatig gehalten, nicht zuletzt aufgrund der dramatischen Rolle der neun Sensen, deren Stihle die Höhe der Panelreihe vorgeben. Zudem soll der Blick der Leser in einer Vertikalbewegung gehalten werden, die mit dem finalen Wurf des Wetzsteins ihren Höhepunkt erreicht, um unmittelbar danach den Eindruck des Blutbades als horizontales Ereignis eindrucksvoller wahrzunehmen. Panel 6 bildet den Abschluss einer von Augenblick-zu-Augenblick springenden Induktionskette.

Panel 5 und 6 tragen mit ihrer Metasprache zur Konkretisierung bei. Der Wurf des Wetzsteins wird von Speedlines sowie einer hellen Aura betont, die auf die Wichtigkeit dieser Aktion hinweisen und den Blick direkt auf den Wetzstein lenken. Die Sichtweise, aus der der Wurf erfolgt, ist die Perspektive Odins, der den Leser durch sein noch verbleibendes Auge blicken lässt und somit einen direkten Bezug zur Realität des Lesers herstellt.

Panel 6 deutet mit Hilfe von Blutspritzern und Matschgeräuschen (TJACK!), wie sie zumeist aus Splatterfilmen bekannt sind, das stattfindende Massaker an, das Odin angewidert von der Seite betrachtet. Die Metasprache gibt auch Aufschluss über die Heftigkeit der Szene: Die neun TJACK!-Onomatopöien stehen für neun Sensenhiebe, von denen jeder einzelne tödlich ist und das Massaker kurz und schmerzlos erscheinen lässt. Die kinetischen Figuren (Blutspritzer) verstärken diesen Eindruck.

Am rechten Bildrand finden sich noch zwei subjektive Fließtexte, die Einblick in Odins Gedankenwelt geben. Dieser versucht mit der Einbeziehung der Tragödie um Mimer die eben begangene Bluttat zu rechtfertigen. Der Tod der neun Knechte sei demnach kein egoistischer

Zug, der den Allvater näher an den Dichtermet bringt, sondern ein selbstloser Akt und die Rache an der Enthauptung Mimers. Der Detektiv-Odin macht sich damit zum Antihelden, der, wie im Film Noir, zu seinem eigenen Vorteil handelt und ohne Rücksicht auf Verluste sein Ziel verfolgt. Sein Schicksal ist ihm aus der Hand genommen. Er wird getrieben.³⁷⁰ Die Fließtexte geben dem Leser Anhaltspunkte und machen es leichter in die Psyche Odins zu blicken und ihn zu durchschauen.

Snorri schildert die adäquate Szene mit den neun Knechten wie folgt:

*Sia saga er til þes, at Opinn for heiman ok kom þar, er þrælar nív slogv hey; hann spyr, ef þeir vili, at hann bryni liar þeira. Þeir iata því. Þa tekr han heín af belti ser ok bryndi liana, en þeim þotti bita liarnar myklv betr ok folvþv heinina; en hann nat sva, at sa, er kavpa vildi, skyldi gefa við hof, en allir kvoþvz vilia ok baþv hann ser selia, en hann kastapi heinini ilopt vpp; en er allir vildv henda, þa skiptvz þeir sva við, at hverr bra lianvm ahals aðrum.*³⁷¹

Der Kontext, in den diese Schilderung bei Snorri gebettet ist, rankt sich um die Frage wie die Asen an den Dichtermet kamen, die der Skalde Bragi beantwortet. Die Ausgangssituation ist nicht etwa Oðinns Reise zu Baugi (wie in V11), sondern eine nicht ortsgebundene Schilderung des Zusammentreffens des Allvaters mit neun Knechten. Später soll sich herausstellen, dass diese in den Diensten des Riesen Baugi stehen. Das Kernthema der Szene ist der Wurf des Wetzsteins, der die Knechte ihr Leben kostet und Oðinn (indem er für die Knechte einspringt) die Möglichkeit gibt, Baugi in seiner Schuld stehen zu lassen. Eine Schuld, die er durch den Erhalt des Dichtermets getilgt sehen will.

Oðinn begeistert die Knechte bald für den Wetzstein (anord. *heín*) und verspricht, ihn jenem Knecht zu überlassen, der ihn mit seiner Sense fangen kann. Er wirft den Stein in die Luft und die gierigen Knechte köpfen sich gegenseitig („*hverr bra lianvm ahals aðrum*“).

³⁷⁰ Vgl. Werner, Paul: Film Noir und Neo-Noir. S. 17.

³⁷¹ Vgl. SnE Skáldsk. 6 (57). ed. Finnur Jónsson. S. 83. Übersetzung Krause: „»Eine Geschichte erzählt, wie Odin von daheim aufbrach und dorthin kam, wo neun Knechte Gras mähten. Er sagte, wenn sie wollten, wetze er ihre Sensen. Das wollten sie. Da nahm er einen Wetzstein vom Gürtel und schliff die Sensen. Aber ihnen schienen die Sensen viel schärfer zu schneiden, und sie wollten den Stein kaufen. Er jedoch schätzte ihn so hoch, dass derjenige, welcher ihn kaufen wollte, schon etwas Angemessenes geben musste. Alle erklärten ihre Absicht und forderten, ihn ihnen zu übergeben. Er aber warf den Stein hoch in die Luft. Und als alle ihn fangen wollten, da gerieten sie derart durcheinander, dass jeder dem anderen mit der Sense den Hals durchschnitt.“ S. 85.

Exkurs: Die Bildsprache des Film-Noir und ihre Adaption in V11

Wie im Rahmen dieser Arbeit bereits erwähnt, hat jeder Comic seine eigene Bildsprache bzw. seinen eigenen Code. Diese Bildsprache ist oft gleichzusetzen mit der Identität des Zeichners, der dadurch seinen eigenen Stil manifestiert und ihn für die Leser unverkennbar macht. Peter Madsens Zeichenstrich hat im Laufe der Jahre eine enorme Veränderung erfahren und man kann sagen, dass die Ausprägung seines Stil erst im Zuge des *Valhalla*-Films und *Valhalla 4* ihren Höhepunkt erreicht hat. Obwohl ab dem vierten Album die Handschrift des Zeichners klar positioniert war, war/ist es dennoch immer die mythologische Vorlage, die themagebend hinter der zeichnerischen Umsetzung stand/steht und in gewisser Weise den Code beeinflusst/e. Die zu einem nicht unbeträchtlichen Teil gegebene Gebundenheit an die bildliche Sprache der mythologischen Vorlagen lässt es nicht zu, bei *Valhalla* von einer komplett „eigenständigen“ Visualisierung zu sprechen. Die Impulse kamen aus der Edda und den übrigen mythologischen Stoffvorlagen. Dies ist auch in V11 der Fall, wobei hier nun noch eine weitere Ebene hinzukommt: der Film-Noir.

Die Bildsprache des Film-Noir ist neben erzähltechnischen Charakteristika³⁷² seine wichtigste Stileigenschaft. Dramatische Licht- und Schattenspiele (*low key*) sowie der radikale Bruch mit jeder naturalistischen Beleuchtungsweise, bei dem die Lichtquellen an unmöglichen Stellen platziert sind, verleihen dem Film-Noir eine Sonderstellung in der amerikanischen Filmgeschichte.³⁷³ Der Einfall des Lichtes ist enorm wichtig für die Erzeugung bestimmter Stimmungen und Atmosphären, Schattenmuster deuten Gefahren an und schaffen Beklemmung beim Zuseher, statische Gewaltandeutungen werden zum psychologischen Spiel mit der Phantasie des Zusehers, Kameraperspektiven zeigen eindringliche Groß- und Nahaufnahmen sowie gekippte oder zersplitterte Einstellungen, die unter die Haut gehen, und bildliche Metaphern geben kleine Hinweise auf die Lösung des Rätsels oder die Hintergründe einer Gewalttat (meistens Mord).

Bei der nun folgenden Untersuchung sollen die Einflüsse des Film-Noir auf die Visualisierung in V11 behandelt werden.

Die zu untersuchenden Punkte beim Vergleich mit V11 sind:

³⁷² Besprochen in dieser Arbeit, Vgl. 4.1.4.6. *Film-Noir Erzählstrukturen*.

³⁷³ Vgl. Werner, Paul: *Film Noir und Neo-Noir*. S. 95-96.

Licht
Schatten
Gewalt
Schärfentiefe
Perspektive
Metaphorik

Die *Einstellung des Lichtes* und die Ausrichtung der Lichtquellen sind unabdingbares Mittel zur Erzeugung mysteriöser Stimmungen und bedrohlicher Umgebungen. Seitenlicht lässt die Gesichter von Personen im Schatten und hebt allein die Augenpartie hervor, extremes Unterlicht gibt Gesichtern ein dämonisches Aussehen und gut platzierte Spotlights lassen einen Teil des Gesichtes (meistens die Augen) hell erstrahlen oder fokussieren so bestimmte Gegenstände im Raum. Dem Zuseher wird durch Verwendung partieller Platzierung von Dunkelheit und Licht somit nur ein bestimmter Teil der *mise en scène* offenbart. Der Grundtenor dieses Vorgehens ist jener, dass die Dunkelheit immer stärker als das Licht dargestellt wird und dadurch eine klaustrophobische Atmosphäre erzeugt wird.³⁷⁴

Die bewusste *Erzeugung von Schattenbildern* oder schwarzen Silhouetten steht meist für den Vorboten eines Unheils. Schatten und Silhouetten strukturieren den Bildaufbau und stehen „symbolisch für das Schicksal der Personen“.³⁷⁵ Jalousien, Treppengeländer, Bettpfosten oder Mauervorsünge verbergen in ihren Schatten den Täter oder die Tatwaffe, die letztendlich zum Mord führen. Aus der Dominanz der Schatten treten die dubiosen Figuren genau so hervor, wie sie auch wieder darin verschwinden. Die Dunkelheit stellt also nicht nur eine Bedrohung, sondern auch einen Schutz für die Protagonisten dar. Ein Zufluchtsort sowohl für Opfer als auch für Verbrecher.

Die statische Darstellung von *Gewalt* im Film-Noir geht mit genau dieser Verwendung der Schatten einher. Die Dunkelheit verhüllt zumeist die tatsächliche Ausführung der Tat, und was der Zuseher kurz vor dem Verbrechen zu sehen bekommt, ist nur das Aufblitzen eines Messers oder Revolvers oder die tatbereiten Augen des Mörders im Spotlight. Der Tathergang spielt sich in der Phantasie des Zusehers ab, gleich den Induktionsprozessen beim Comiclesen.

Um einer Szene *besondere Tiefenwirkung* zu verleihen und auch Abläufe im Hintergrund gestochen scharf ins Bild zu bringen, benutzen die Film-Noir-Macher eine besonders scharfe

³⁷⁴ Zu den Lichteinstellungen des Film-Noir Vgl. Werner, Paul: Film Noir und Neo-Noir. S. 96.

³⁷⁵ ebd. S. 98.

Kameraeinstellung. Diese macht es möglich, neben den Geschehnissen im Vordergrund auch die Bewegungen im Hintergrund genau zu verfolgen. Diese Einstellung „erfordert einen deutlich gestalteten Vordergrund z.B. durch Objekte oder Personen, die hart am unteren oder seitlichen Bildrand platziert sind“.³⁷⁶

Die eindrucksvollsten Bildeinstellungen des Film-Noir sind zweifelsohne die *Groß- und Nahaufnahmen*, die unmittelbar in die Gefühlswelt einer Person blicken lassen. Gier, Hass, Entsetzen und Panik sollen hart und unverblümt dargestellt werden. Die ohnehin geringe Bewegungsdynamik des Film-Noir, dessen beklemmende Stimmung stets vorherrschend ist, wird durch die noch engere Eingrenzung der *mise en scène* durch Groß- und Nahaufnahmen (meist von Gesichtern) zusätzlich verstärkt. Eine „klaustrophobische Enge“³⁷⁷ wird erzeugt, die zur Isolierung einer Person führt, deren Ausweglosigkeit und emotionaler Stress sich im Bild entlädt.

Der Verlust von Balance (des Antihelden oder Täters) wird mit Hilfe von gekippten Kameraeinstellungen und kaleidoskopartigen, zersplitterten Bildeinstellungen veranschaulicht.

Alle erwähnten Perspektiven und Bildeinstellungen sind in ständigem Wechsel innerhalb eines klassischen Film-Noir zu finden und versuchen, „den Zuseher ins Bild ‚hineinzuziehen‘ und ihn die Gefühle der Figuren selbst erfahren zu lassen“.³⁷⁸

Der Film-Noir erzählt auch mit Hilfe von *metaphorischen Bildinhalten oder Symbolen*, so steht beispielsweise das Portrait einer schönen Frau meist sinnbildlich für den Kern des Unheils. Die Liebe zu einer verheirateten Frau, deren Schönheit für den Helden so anziehend (und deren Eroberung jedoch so unmöglich) ist, dass er beschließt, den Ehemann zu töten. Ein Motiv, bei dem die Frau als Trophäe eine passive Rolle spielt. In der späten ersten Phase des Film-Noir entwickelte sich diese passive Frau zunehmend zur mörderischen *femme fatale* (mit meist schwarzem Haar und erotischer Ausstrahlung), deren Macht durch diverse Symbole bildhaft veranschaulicht wird. Diese Macht kann in Form einer hellen Aura, die die Frau umgibt und die einzige Lichtquelle im Raum ist, dargestellt werden. Ihr Bildnis kann ikonenhaft erscheinen und mit Hilfe von Überbelichtung den Status einer Marienfigur erlangen, deren äußere Schönheit die übrigen Protagonisten über die inneren Abgründe hinwegtäuscht.

³⁷⁶ ebd. S. 103.

³⁷⁷ ebd. S. 105.

³⁷⁸ ebd. S. 107.

Im Gegensatz dazu steht die zumeist hellhaarige *nurtuing woman* oder das *good girl*, das wenig aufreizend das Gegenstück zur *femme fatale* darstellt und dem Antihelden bei der Lösung des Rätsels behiflich ist.

In welcher Form die Bildkonzeption des Film-Noir Einzug in die Visualisierungen von V11 gefunden hat und wie diese Umsetzung mit der mythologischen Grundthematik vereinbar ist, wird die folgende Analyse von ausgewählten Einzelbildern zeigen. Die Kategorien meiner Untersuchung wurden bereits festgelegt und sollen nun jeweils mit Beispieln aus dem Comic belegt werden.

Licht: Das Zustandekommen des Lichtes kann im Film-Noir immer auch vom Zuseher nachvollzogen werden. Das Genre wendet sich von naturalistischer Beleuchtungsweise ab und platziert die Lichtquellen an teilweise unmöglichen Stellen. Madsen hat versucht, dies in seine Visualisierung weitgehend einfließen zu lassen. Bei der Darstellung von Nachtszenen oder Indoor-Szenen wurde darauf geachtet, dass das Licht immer eine lokalisierbare Quelle hat. Am eindrucksvollsten wird auf den Film-Noir beim Zusammentreffen von Odin und Gunlød im Hause des bereits ermordeten Gilling Bezug genommen. Diese Begegnung schildert Madsen auf zwei A4-Seiten und inkludiert auf diesem begrenzten Raum gleich mehrere visuelle Film-Noir-Stilelemente.

In der Sequenz, die im Zusammenhang mit Gunlød als verführerischer *femme fatale* steht, finden sich folgende Beispiele für die Verwendung klassischer Lichteinstellungen des Film-Noir:

- Seitenlicht (vgl. Gunlød, V11. P.6, S. 12)
- Unterlicht (vgl. Gunlød, V11. P.7, S. 13; Abb. 44)
- Silhouette (vgl. Gunlød, V11. P. 4, S. 12)
- Spotlight (vgl. Gunlød, V11. P. 6, S. 13)



Abb. 44: V11 (S. 13, P. 7) – Gunlød im Unterlicht

Die Lichteinstellungen sind nicht direkt relevant für den Plot der Geschichte, vielmehr verleihen sie die richtige Atmosphäre, die nötige mysteriöse Spannung und schaffen den direkten Bezug zwischen Filmdarsteller/Comicfigur und Zuseher/Leser, da Gefühlswelten eindringlicher transportiert werden können. Eine Spannung wird erzeugt, die vor allem aufgrund der überwiegenden Dunkelheit aufkommt.

Schatten: Die Schatten werden im Film-Noir immer ausgeprägter als das Licht dargestellt und stellen somit ein ungleiches Gegengewicht dar. Schon der Einband von V11 macht auf dem Titelbild eine Anspielung auf die Affinität des Comics zum Film-Noir. Das Bild zeigt Odin, der im Schlagschatten hinter halb geöffneten Jalousien sitzt. In einer Hand hält er ein Horn mit Met, die andere Hand hält er an seinem Kinn (ähnlich wie Auguste Rodins *Le Penseur*).³⁷⁹ Die Haltung symbolisiert eine in sich gekehrte und nachdenkliche Art wie sie beispielsweise auch Burt Lancaster in Jules Dassin's *Brute Force* (1947) einnimmt (vgl. Abb. 45).³⁸⁰

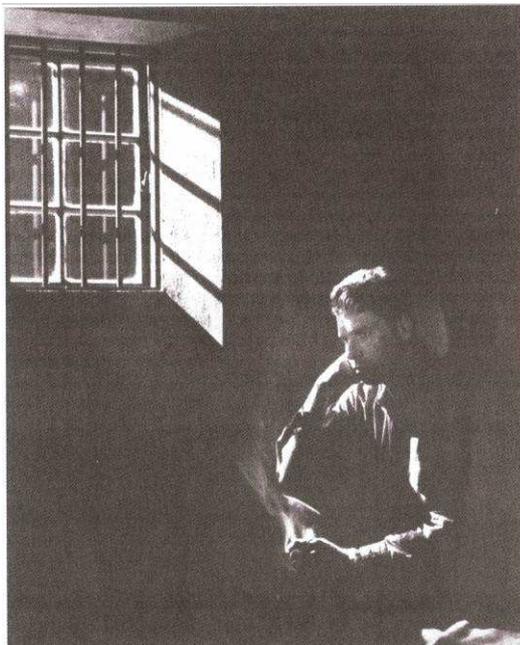


Abb. 45: Burt Lancaster,
Brute Force.

Der Protagonist in Abb. 45 sitzt in seiner dunklen Zelle hinter einem Mauervorsprung und wird einzig vom Licht der Scheinwerfer, das durch die Gitterstäbe scheint, sichtbar. Seine Gestalt verschmilzt mit dem Schatten und man hat das Gefühl, dass das Licht ihn aus der

³⁷⁹ Der Vergleich mit Rodin liegt nicht nur aus optischen Gründen nahe, sondern auch aus kunstgeschichtlichen. Als Wegbereiter des Expressionismus bildet Rodin auch auf ideologischer und konzeptioneller Ebene ein Vorbild für die Bildkomposition des Film-Noir, der eben aus den expressionistischen Bewegungen geboren wurde.

³⁸⁰ Bildquelle: Werner, Paul: Film Noir und Neo-Noir. S. 98.

dunklen Isolierung reißt, um ihn für die Zuseher sichtbar zu machen. Die Grenze zwischen Licht und Schatten bilden vertikale Linien. Die Zigarette in seiner linken Hand lässt vermuten, dass er in seiner Sucht Beruhigung sucht, denn ein Ausbruch aus dem Gefängnis scheint unmöglich.

Bei der Betrachtung des Titelbildes von V11 kann man keine Rückschlüsse auf die sich im Album befindlichen Handlungen ziehen. Erst nach dem Lesen des Albums wird einem klar, wie diese Bildkomposition entstanden ist. Odins Gier nach dem Dichternetz mündet in eine detektivische Aufklärungsgeschichte und die damit verbundene Vergangenheitsbewältigung der beteiligten Protagonisten wird zum psychologischen Schachspiel.

Gunløds Gestalt auf der Wendeltreppe im Halbschatten (vgl. Abb. 34) erinnert sehr an Dorothy McGuire in *The Spiral Staircase* (1946) (vgl. Abb. 46).³⁸¹



Abb 46: Dorothy McGuire,
The Spiral Staircase .

Die Lichtquellen in Abb. 46 sind zum einen die Lampe in der oberen linken Ecke, sowie die Kerze in Dorothys Hand. Der extreme Kontrast zwischen Licht und Schatten ist typisch für das Genre. Die Grenze zwischen Hell und Dunkel liegt nicht etwa zwischen den Geländerstäben, sondern in der Schräge. Die Vorliebe für die vertikale Grenze resultiert daraus, dass die Schräge im Film-Noir „die Domäne der Großstadt“ darstellt und die Horizontale die „der ländlichen Weite“.³⁸²

³⁸¹ Bildquelle: Werner, Paul: Film Noir und Neo-Noir. S. 100.

³⁸² Vgl. Werner, Paul: Film Noir und Neo-Noir. S. 100.

Bei der Betrachtung des Bildbeispiels aus V11 (vgl. Abb. 34. S. 183) fällt auf, dass zwar Licht vorhanden, jedoch nicht lokalisierbar ist. Dies ergibt sich aus der Tatsache, dass Gunlød im Panel zuvor eine Schale mit brennendem Öl im Raum platzierte, von der nun das Licht auszugehen scheint. Diese Schale hält sie bereits in der Hand, als sie sich Odin nähert, der unerlaubt in ihr Haus eingedrungen ist. Als Trägerin des Lichts symbolisiert sie ihre Macht. Das Licht, das sie trägt, steht außerdem metaphorisch für ihre Funktion als weiteres Glied in der Kette der zahlreichen Indizienlieferanten. Ihre Informationen bringen für Odin wieder mehr Licht in diesen kniffligen Fall: Sie erwähnt den ‚GYDESPYT‘.

Die Umgebung zeigt eine Halle, die um einen Felsen herum gebaut worden zu sein scheint, um den herum sich eine Wendeltreppe rankt (V11 zeigt sie in mehreren Einstellungen). Gunlød befindet sich in sicherem Abstand zu Odin auf der Treppe. Diese Tatsache allein symbolisiert die Psyche der *femme fatale*-Darstellungen, wie sie in diversen Film-Noirs geschehen. Die Frau, die nach Außen als harte und abgebrühte Amazone auftritt, hält in ihrem Inneren die Furcht vor dem Unbekannten, vor dem Kontrollverlust oder gar die Furcht vor der Liebe verborgen und schützt sich durch Distanzhaltung. Diese Angst ist auch in V11 berechtigt, da Gunlød durch übermäßigen Metkonsum die Kontrolle verlieren und sich auf den Unbekannten (= Odin) einlassen wird, der sie um ihre Liebe betrügen und zusätzlich den von ihr bewachten Dichternet stehlen wird. (vgl. V11. S. 38 u. 39)

Die Schatten stellen nicht nur eine wichtige Komponente für den Bildaufbau dar, sondern können auch Vorboten eines Unheils sein, wie bereits im Zusammenhang mit den neun Knechten und dem magischen Wetzstein erwähnt (vgl. Abb. 43), wo der Schatten Odins sich über den Knechten in der Schenke erhebt, kurz bevor sie sterben.

Das drohende Unheil kündigt Odins Schatten tatsächlich schon erheblich früher an (vgl. V11. S. 10, P. 3), als er zum ersten Mal die Schenke betritt. Sein Schatten erhebt sich über der Bar, wo die Knechte ihren Tod finden werden (vgl. V11. S. 35, P. 1). Die Silhouette seines Hutes erscheint wie ein Kreuz, das die besagte Stelle markiert. Die in V11 inkludierten visuellen Metaphern des Film-Noir zu deuten bringt den Leser in eine überlegene Situation, in der er ein Unheil unbekanntes Ausmaßes sehen kann, bevor es passiert.

Gewalt: Ein Apell an die Phantasie des Lesers wird auch im Zusammenhang mit Gewaltdarstellungen gerichtet die, wie anfangs erwähnt, statisch inszeniert sind. Bloße Andeutungen geben dem Leser den Anstoß, die Film-Noir- oder Comicsequenz selbständig und nach dem individuellen Geschmack zu ergänzen. Das Sensenmassaker in der Schenke

ereignet sich tatsächlich nur in der Vorstellung des Lesers, der aus dem Mordinstrument einerseits und dem toten Körper andererseits die Lücke füllen und das Geschehen in der *mise en scène* bzw. im „Rinnstein“ eigenständig ergänzen kann. Ähnliches erlebt der Leser bei der Enthauptung des weisen Mimer in V11(S. 27, P 6-8), wo ein Riese mit einer säbelartigen Lanze im Auftrag Høners frontal auf Mimer zustürmt, dessen Panik in einer Nahaufnahme dargestellt wird. Ein großer Blutspritzer auf schwarzem Hintergrund deutet auf das Blutbad hin. Was genau in dem Moment passiert, weiß der Leser aufgrund des Kontextes schon vor der Tat. Es ist nämlich der körperlose Mimer (also Mimers Kopf), der in einem Rückblick die Umstände seiner Enthauptung erzählt.

Der Mord am Riesen Gilling (vgl. V11. S. 6, P 1-5), den die Zwerge im Meer ertrinken lassen, wird nur angedeutet. Die Bleistiefel, seine Schwimmunfähigkeit sowie die altersbedingte körperlich schlechte Verfassung des Riesen deuten auf ein potentielles Opfer hin. Die Andeutung eines Stoßes von hinten durch die Zwerge bestätigt die Vermutung des Lesers ebenso wie das nachfolgende holprige Dementi der Zwerge, die Schuld am Tod Gillings zu tragen.

Schärfentiefe: Die dem Film-Noir typische Schärfentiefe, deren Ziel der absolute Überblick über Handlungen im Vorder- und Hintergrund ist, wird mit Hilfe von Weitwinkelkameras erlangt. Im Comic stellt diese Einstellung keine Besonderheit dar, da der Grad des tiefen Ausdrucks eines Bildes allein dem Können des Zeichners unterliegt. Grundsätzlich wird im Comic „scharf“ gezeichnet und es ist vielmehr die Darstellung von Unschärfen, die eine größere Herausforderung an den Künstler darstellt.

Perspektive: Madsen überzeugt in V11 mit einem kreativen Perspektivenspiel, das einerseits in langer Comictadition wurzelt, sich andererseits jedoch am Film-Noir orientiert. Die psychischen Abgründe der Protagonisten (Gier, Hass, Entsetzen, Panik, etc.) und ihre damit verbundene Orientierungslosigkeit werden in V11 anhand von Großaufnahmen visualisiert. Die vorrangige Wirkung des Bildes im Comic steht vor allem im Zusammenhang mit einer effektvollen Aufmachung:

Beim Comic, wo ein ständiger Wechsel zwischen einander bedingenden verbalen und bildlichen Vermittlungsschriften (bzw. Erkenntnisoperationen) durch den Rezipienten geleistet werden muß, kann sich die von der bildlichen Ebene ausgehende

Gefühlswirkung tiefer einprägen, als der „intellektuelle“ Textpart, weil das Bild im wahrsten Sinne es Wortes stärker ins Auge sticht.³⁸³

Die Gier nach dem Dichtermet lässt sowohl Detektiv-Odin (vgl. V11. S. 7, P. 8 u. 9) als auch den Täter Høner (vgl. V11. S. 42, P. 8) nicht kalt. Der Hass Gunløds auf die Zwerge, die für den Tod ihrer Mutter verantwortlich sind, wird durch eine Großaufnahme in Kombination mit starkem Unterlicht verdeutlicht (vgl. V11. S. 13, P. 7; Abb. 44). Entsetzen spricht aus Njords Gesicht, als Odin ihn nach dem GYDESPYT fragt (vgl. V11. S. 20, P. 2) und er sich des Geiselbetruges erinnert. Auch Bauges Entsetzen und Orientierungslosigkeit steht ihm ins Gesicht geschrieben, als Bølværk als Lohn für seine verrichtete Heuarbeit den Dichtermet verlangt (vgl. V11. S. 36, P. 2); ist doch sein Bruder Suttung der Dominantere von beiden und Bauge der Ängstliche, den die Furcht vor den Reaktionen des Bruders überkommt.

Panik überkommt Mimer, im kurzen Moment vor seiner Enthauptung (vgl. V11. S. 27, P. 7) und als Parallele dazu erstarrt auch einer, der an dieser Tat Beteiligten, in panischer Angst, als er dem zum Leben erweckten und totgeglaubten Mimer nach langer Zeit erneut gegenübersteht: Suttung (vgl. V11. S. 31, P. 12). Der Schrecken und die Orientierungslosigkeit treiben Suttung schließlich zur Flucht.

Wie uneins die Protagonisten mit sich selbst und den Geschehnissen in ihrer Umwelt sind, wird im Film-Noir durch eine Disbalance im Bildaufbau ausgedrückt. Eine gekippte Perspektive symbolisiert ein Ungleichgewicht (vgl. V11. S. 36, P. 9 – Odins panikartige Flucht vor dem rasenden Suttung). Suttung erscheint überraschend und bringt Odin aus der Balance und aus der ihm sonst üblichen Gelassenheit. Er flüchtet in den Nitberg, wo er sich den Dichtermet einverleibt und später erneut vor den zwei Riesenbrüdern fliehen muss (vgl. V11. S. 45, P. 1-4). Die Flucht ist mit einem moralischen Unterton unterlegt: Hat Odin mit dem Erlangen des Dichtermets nun Mimer gerächt, den Zwergen Recht verschafft oder mit dem Diebstahl nur seine eigenen Ziele verfolgt? Die zersplitterte Perspektive, in der der Anflug auf Asgård dargestellt wird, ist gleichbedeutend mit einer kaleidoskopartigen Auslegungsweise gesetzter Aktionen, über deren Hintergründe sich der Antiheld Odin noch klar werden muss. Dazu nutzt er die Zeit des Fluges, denn gelandet ist klar: der Met soll allein ihm gehören.

Metaphorik und Symbole: Die Aussagekraft einzelner Details in der *mise en scène* wurde bereits erwähnt. Konkret handelt es sich um Dinge, die als Symbol für

³⁸³ Vgl. Munier, Gerald: Geschichte im Comic. S. 67.

Charaktereigenschaften von Protagonisten stehen, wie z.B. ein Fußkettchen, Zigaretten oder andere auffallende Gegenstände, die phallische Symbolkraft haben und/oder die Macht der Frau symbolisieren.³⁸⁴ Macht und Ohnmacht werden stark thematisiert und finden beispielsweise in der optischen Erscheinung der Frauen (die böse *femme fatale* hat meist schwarzes Haar, das *good girl* hat blondes Haar) Ausdruck. V11 stellt die blonde Bardame, deren Informationen dem Detektiv zugute kommen der verführerischen, dunkelhaarigen Gunlød entgegen, die ein Geheimnis bewacht. Sie demonstriert ihre Macht, indem sie in der bereits erwähnten Sequenz das Licht trägt. Die Verehrung der Frau steht oft im Zusammenhang mit einer Ikonisierung, deren Symbol ein Portrait oder ein Bildnis sein kann. Das Bildnis ist oftmals der Schlüssel des Rätsels und die Ursache des Unheils. Der Rahmen, in den es gesetzt ist, „steht für die Stellung der Frau als Teil der Rahmenhandlung“.³⁸⁵ V11 zeigt kein Frauenbild, sondern ein Portrait des Riesen Gilling mit seinen zwei Söhnen, deren Involvierung in die Dichtermetsache die ganze Handlung erst in Gang gebracht hat.

Schatten, Silhouetten und Umrissprophezeien schicksalhafte Ereignisse und drohendes Unheil, wie die Sequenz mit dem Wetzstein beispielsweise gezeigt hat.

Die Metaphorik von V11 geht jedoch noch ein Stück weiter über den Film-Noir hinaus, indem sie als eine Parallele zur Enthauptung Mimers, den anatomisch kleinen Kopf des Bösewichtes Høner stellt. Das Opfer, Mimer, der durch Gewalt seinen Körper verliert steht dem Täter, Høner, gegenüber der durch Magie seine Hahnengestalt verliert. Sein überdimensionaler Körper steht im optischen Gegensatz zu seinem sehr kleinen Kopf.

4.4. Zusammenfassung

Die Analyse in Kapitel 4 erfolgte nach eigener Methode, die in Anlehnung an die Ausführungen Karen Bek-Pedersens gestaltet wurde. Die Verschiedenheit der Strukturierung innerhalb des Comics macht eine Einteilung *Valhallas* in zwei Gruppen notwendig, wobei die eine Gruppe sich auf Elemente einer einzelnen Vorlage beruft, die andere zur Gestaltung der Handlungen mehrere Vorlagen verwendet. Die Strukturmethoden, die sich *Valhalla* zunutze macht, können anhand der von mir entworfenen Tabellen dargestellt werden; ein Blick darauf lässt erkennen, dass die Ähnlichkeit zu den mythologischen Vorlagen sich im Aufbau der

³⁸⁴ Paul Werner nennt als Beispiel dazu Billy Wilders Film *Sunset Boulevard* (1950). Vgl. Werner, Paul: Film Noir und Neo-Noir. S. 114.

³⁸⁵ ebd. S. 110.

Handlungen zeigt. Mit der detaillierten Analyse von V2 und V11 soll die Tiefe und Verwobenheit mythologischer Elemente mit dem Comic beispielhaft veranschaulicht werden. Eine Verwobenheit, die sich neben der Struktur auch im Comictext sowie in der Visualisierung findet.

V2 bietet neben der Parodie der Prk. die Gleichberechtigungsthematik als zweiten großen Handlungsstrang und bettet die Erzählung in den Rahmen einer aktuellen politischen Diskussion. V11 führt den Leser neben der mythologischen Geschichte um den Dichtermet in die düsteren Milieus des Film-Noir und bietet neben der zauberhaften Darstellung des Ursprungs der Dichtkunst noch eine spannende Detektivgeschichte, die in die Abgründe der menschlichen/göttlichen Seele führt.

Die Textanalyse zeigt, wie evident der Vorlagentext für die Gestaltung des Comictextes gewesen sein muss, finden sich doch aisl. Sprichwörter und Redewendungen in ndän. Übersetzung direkt im Comictext. Die Comicmacher lassen ihre Protagonisten die Edda zitieren und zeigen in humoristischer Aufarbeitung die kreative Adaption der aisl. Quellen in ihren Texten. Eine Aufarbeitung, deren Komplexität die Unterteilung in Text-zu-Text, Text-im-Bild und Text-im-Kontext notwendig macht. Der Vorlagentext kann demnach nicht nur als direkte ndän. Wiedergabe des aisl. Originals im Comic erscheinen, sondern auch in Form von Inserts direkt ins Bild gesetzt sein sowie als kontextuelles Element im Rahmen einer mythologischen Sequenz auftauchen.

Weiters bietet der Comic aufgrund seiner „Mehrsprachigkeit“ im Sinne mehrerer Sprachkanäle (Text und Bild) die Möglichkeit, aisl. Text in visueller Form darzustellen. Die Text-zu-Bild-Adaption zeigt anhand von Beispielen, wie dies funktionieren kann und vergleicht die ausgewählten Panels mit den äquivalenten Textstellen aus der nordischen Mythologie, deren Bildhaftigkeit die Nähe zur Comicvisualisierung leicht erkennbar macht.

V11 verlangt aufgrund seiner Verbindungen zum Film-Noir einen Exkurs zu dessen Ursprüngen, sowie zu den strukturellen und visuellen Techniken des Genres. Nur mit Hilfe des Exkurses ist es möglich, die Komplexität und Kreativität dieses Bandes zu begreifen und das Gerüst, das dahinter steht, zu erfassen.

Schlussbetrachtung

*„ENDEN ER NÆR! RYD BUKKEVOGNEN!
HURTIGT! DET GÆLDER LIV ELLER DØD!“*

(Loke, Valhalla 14)

Peter Madsens *Valhalla* gilt mit seinen nunmehr 14 Bänden als Flaggschiff der dänischen internationalen Comic-Kunst. Die Affinität der Comicmacher zur nordischen Mythologie, die sich in *Valhalla* in Form einer humoristisch aufgearbeiteten Darstellung nordischer Identität auf textlicher und graphischer Ebene ausdrückt (vgl. Henning Kure „nordisk grafisk identitet“), erscheint in ihrer Konzeption wie eine Reflexion vorzeitlicher mythologischer Themen, die in anachronistischer Strukturierung innerhalb des Comic-Zyklus die einzelnen mythologischen Elemente in ganz neue Kontexte setzt. Die Nähe *Valhallas* zur „echten“ Mythologie, sowohl narrativ als auch textuell, eröffnet sich schon beim Lesen des ersten Bandes. Die Werktreue zu den mittelalterlichen mythologischen Vorlagen erhöht sich tendenziell mit jedem Band und macht die Rezeption zu einer anspruchsvollen Herausforderung im Hinblick auf das mythologische Gerüst hinter den Comic-Handlungen.

Eben dieses mythologische Gerüst wurde freizulegen versucht und die Frage nach dem mythologischen Gehalt der *Valhalla*-Erzählungen wurde gestellt. Die vorliegende Untersuchung ist, nach einer Einführung in die Beschaffenheit des Comics als Literatur- und Kunstform sowie der Vorstellung des Untersuchungsgegenstandes und der verwendeten mythologischen Vorlagen, anhand von drei großen Eckpfeilern auszumachen, die die Aufarbeitung von Strukturmethoden, Texteigenschaften und Visualisierungstechniken zum Thema haben. Diese Unterteilung war notwendig, da die mythologischen Einzelemente nicht nur im Comictext direkt vorhanden sind, sondern sich auch im Aufbau der Handlungen sowie in bildlicher Umsetzung finden lassen. Der *Valhalla*-Zyklus selbst bedurfte einer Unterteilung in zwei große Gruppen, die von der Art der Zusammensetzung der Handlungen ausgehen. Es stellte sich heraus, dass die eine Gruppe jeweils nur eine einzige mythologische Vorlage als Basis hat (z.B. die Gylf. der SnE), die andere ihre Handlungen aus einer Reihe von Vorlagen zu einem mythologisch-humoristischen Konglomerat zusammensetzt.

Zur detaillierten Analyse wurden zwei Bände, *Valhalla 2* (= aus der ersten Gruppe) und *Valhalla 11* (= aus der zweiten Gruppe), ausgewählt, um anhand von Beispielen die direkte

Anwendung mythologischer Elemente zu veranschaulichen sowie deren Einbettung in einen divergierenden Kontext. Ausgewählte Beispiele dieser zwei *Valhalla*-Bände wurden zu diesem Zwecke altisländischen Textstellen der jeweiligen Vorlagen gegenübergestellt, um Übereinstimmungen feststellen bzw. Unstimmigkeiten ausmachen zu können.

Eine Schwierigkeit, die bei dieser Methode auftauchte, war zunächst die Tatsache, dass ein direkter Textvergleich des ndän. Comictextes mit den aisl. Vorlagen nicht zielführend gewesen wäre, stehen doch beide Sprachen eingebettet in eine völlig unterschiedliche Literatur- und Sprachlandschaft. Zudem haben meine Bemühungen, die exakten Ausgaben der verwendeten Vorlagen, die Madsen und Kure für die Konzeption ihrer Handlungen benutzten, zu erfahren, nicht zu einer Antwort geführt. Aus den Äußerungen Henning Kures geht jedoch zumindest hervor, dass sich seine Kenntnisse der aisl. Quellen kontinuierlich steigerten und er diese im Laufe der Arbeit mit *Valhalla* immer mehr als Grundlage für seine Manuskripte verwendete. Für meinen Textvergleich wurden demnach Standardausgaben in aisl. Sprache herangezogen und die Textanalyse vielmehr auf die Textsorten selbst, die Sinnhaftigkeit der Aussage eines Textes, die Einbettung des Textes in den Kontext sowie auf die Bildhaftigkeit der aisl. Textquellen beschränkt. Diese Bildhaftigkeit kommt dem Comic, der neben dem Text auch das Bild als Informationskanal in Verwendung hat, sehr gelegen. Die bildliche Umsetzung mythologischer Thematik konnte in dieser Arbeit gut anhand von Beispielen veranschaulicht werden.

Die veränderten Kontexte der im Comic verwendeten mythologischen Vorlagen, erforderten besonderes Feingefühl und Stoffkenntnis, da einzelne Elemente subtilen Charakter aufweisen, versteckt platziert sind, und somit genaues Studieren der Vergleichsliteraturen (Comic und Mythologie) verlangten. Die Veränderung der Kontexte und der damit einhergehende literarische Anachronismus machten es notwendig, eine tabellarische Übersicht zu entwerfen, die beide Handlungen (die des Comic und der mythologischen Textvorlage) einander gegenüber stellt. Die Tabellen bieten eine gute Rundumsicht und erleichterten den Vergleich.

Die wenige Sekundärliteratur zu Peter Madsens *Valhalla* stellt diese Untersuchung im wissenschaftlichen Bereich einzig neben die Abhandlung Karen Bek-Pedersens, deren Ausführungen meinem Vergleich als Basis dienten. Neben Comicsekundärliteratur im Allgemeinen (McCloud, Eisner, etc.), stellten vor allem die Ausführungen André Stolls zur *Asterix*-Serie eine große Hilfe bei der Kategorisierung *Valhallas* im Gesamtcomic-Universum dar, sowie Gerald Muniers Werk zur „Geschichte im Comic“ eine gute Orientierung hinsichtlich der mannigfaltigen Gestaltungsmöglichkeiten eines Comics.

Als Ergebnis meiner Untersuchungen steht eine umfassende Analyse des *Valhalla*-Zyklus, aufgearbeitet anhand von Struktur-, Text- und Bildanalysen, die zum einen mehr, zum anderen weniger die Verbindungen zu den mythologischen Vorlagen aufweisen. Die Strukturanalyse hat gezeigt, dass trotz Anachronismus die mythologischen Kernhandlungen erhalten geblieben sind und die Zusammenführung von Elementen verschiedener Mythen und Fiktion, im Sinne eines „Mythos in Variation“, zu ganz neuen Geschichten führen kann. Das Fazit der Textanalyse muss ähnlich lauten, da die Comicautoren in kreativer Weise isl. Passagen in ndän. Übersetzung in ihren Comictext verwoben, isl. Sprichwörter und Redewendungen als Zitate ihrer Protagonisten verwendeten und Orts- und Personennamen einzig und allein der nordischen Mythologie entlehnten. Die Bildanalyse führte zu dem Ergebnis, dass die visuelle Umsetzung eines bildhaften isl. Textes streckenweise einfacher erscheint als eine Adaption im Comictext. Die Prägnanz und Direktheit des Bildes ermöglichen es, ganze Textpassagen auf kleinstem Raum zusammenzufassen und ein einziges Panel wie die Essenz einer ganzen Geschichte wirken zu lassen.

Mit 14 Bänden steht die *Valhalla*-Serie nun fast am Ende der Produktion. Im Jahr 2009 soll Band 15 erscheinen, der voraussichtlich das Ende des Zyklus bedeuten wird. Der Umstand, dass diese schriftliche Arbeit nicht den gesamten Zyklus beinhaltet (und beinhalten kann), mag vielleicht ein Anstoß zur Fortsetzung und wissenschaftlichen Vertiefung des Themas sein. Die Komplexität der Fragestellung hat während der direkten Arbeit mit dem Comic und der nordischen Mythologie immer wieder neue Fragen und Ansätze aufgeworfen, denen in diesem Rahmen nicht nachgegangen werden konnte, deren Aufarbeitung jedoch anspruchsvoll gestaltet werden könnte.

Bibliographie

Comics Primärliteratur:

- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke-Madsen, Søren Håkonsson. *Valhalla 1 – Ulven er løs*. 1979 (2005₄), København: Carlsen Comics.
- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke-Madsen, Per Vadmand, Søren Håkonsson. *Valhalla 2 – Thors brudefærd. Et sagn fra den ældre Edda*. 1980 (2003₆), København, Carlsen Comics.
- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke-Madsen, Per Vadmand. *Valhalla 3 – Odins væddemål*. 1982 (2005₆), København: Carlsen Comics.
- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke-Madsen, Per Vadmand, Søren Håkonsson. *Valhalla 4 – Historien om Quark*. 1987 (2003), København: Carlsen Comics.
- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke-Madsen, Per Vadmand, Søren Håkonsson. *Valhalla 5 – Rejsen til Udgårdsloke*. 1989, Bagsværd: Interpresse.
- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke-Madsen, Per Vadmand, Søren Håkonsson. *Valhalla 6 – De Gyldne Æbler*. 1990, Bagsværd: Interpresse.
- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke-Madsen, Per Vadmand, Søren Håkonsson. *Valhalla 7 – Ormen i Dybet*. 1991 (2003₂), København: Carlsen Comics.
- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke, Per Vadmand, Søren Håkonsson. *Valhalla 8 – Frejas Smykke*. 1992 (2005₂), København: Carlsen Comic.
- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke, Per Vadmand. *Valhalla 9 – Den store Udfordring*. 1993 (2001₃), København: Carlsen Comics.
- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke-Madsen, Per Vadmand, Jesper Ejning. *Valhalla 10 – Gudernes Gaver*. 1997 (2003₃), København: Carlsen Comics.
- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke, Per Vadmand, Jesper Ejning. *Valhalla 11 – Mysteriet om Digtermjøden*. 1998 (2005₃), København: Carlsen Comics.
- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke, Per Vadmand, Jesper Ejning. *Valhalla 12 – Gennem Ild og Vand*. 2001, København: Carlsen Comics.
- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke, Per Vadmand, Søren Håkonsson. *Valhalla 13 – Balladen om Balder*. 2006, København: Carlsen Comics.

- MADSEN, Peter; Henning Kure, Hans Rancke, Per Vadmand. *Hvordan laver man en tegneserie? Undervisningsudgave: Valhalla 1: Ulven er løs*. Interpresse, København, 1984.
- BROWNE, Dirk: *Hägar der Schreckliche. Harte Zeiten. Ein Mann ein Wort. Ohne Furcht und Tadel*. Deutschsprachige Taschenbuchausgabe 12, Sammelband, München: Wilhelm Goldmann Verlag, 2001.
- EVENSON, Erik: *Gods of Asgard*. Columbus OH: Studio E3, 2007.
- FUJISHIMA, Kosuke: *Oh! My Goddess*. [Übers. aus dem Französischen; Fritz Walter]. Stuttgart: Feest Comics, 1999.
- GAIMAN, Neil: *The Sandman Volume Four. Season of Mists*. New York Vertigo: DC Comics, 1992.
- GOSCINNY R., Uderzo A.: *Asterix. Streit um Asterix. Bd. 15. Werkedition mit Lexikon*. Berlin: Egmont Ehapa Comic Collection, 1997.
- GOSCINNY R., Uderzo A.: *Asterix. Asterix und Maestia. Bd. 29*. Stuttgart: Ehapa, 2003.
- JURGENS, Dan: *The Mighty Thor Book Two: Lord of Asgard*. New York: Marvel Comics Entertainment Group, 2003.
- KINOSHITA, Sakura: *Detektiv Loki – Ragnarock. Meister für mysteriöse Fälle*. Hamburg: Carlsen, 2006.
- LEE, Myung-Jin: *Ragnarök. Bd.1*. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manhwa Panini Comics, 2004.
- ROSINSKI, Gzregorz, van Hamme, Jan: *Thorgal. Bd. 1. Sohn der Sterne*. Hamburg: Carlsen, 1999.

Altisländische Primärliteratur:

- ADALBJARNASON, Bjarni: *Snorri Sturluson: Heimskringla I. (= Íslenzk fornrit; 26)*. Reykjavík: Hið Íslenzka fornritafélag, 1926.
- FRIIS-JENSEN, Karsten (ed.): *Gesta Danorum = Danmarkshistorien. Saxo Grammaticus*. Dansk overs. Ved Peter Zeeberg. København: Gad, 2005.
- JÓNSSON, Finnur (ed.): *Snorri Sturluson: Ynglinga saga*. København: Gad, 1912.
- Ders.: *Snorri: Edda Snorra Sturlusonar*. København: Gyldendal, 1931.
- NECKEL, Gustav; KUHN, Hans (Hrsg.): *Die Lieder des Codex Regius nebst verwandten Denkmälern I. Text, 5., umgearbeitete Auflage von Hans Kuhn*, Heidelberg: Karl Winter, 1983. (Onlineausgabe):

URL:<http://titus.uni-frankfurt.de/texte/etcs/germ/anord/edda/edda.htm>

NORDAL, Sigurður: Flateyjarbók Bd. 1. Reykjavík: Prentverk Arkraness, 1944.

Verwendete Sekundärliteratur:

- ANDERS, Ferdinand: Codex Tro-cortesianus: (Codex Madrid): Museo de América Madrid. Faks. Ausg. (Codices selecti; 8) Graz: Akad. Dr.- u. Verl.-anst., 1967.
- BAETKE, Walter: Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur. Digital. Vollständiges Faksimile der 1. Auflage (Berlin 1965-68) zusammen mit Titelei und beiden Vorwörtern der zweiten durchgesehenen Auflage (Darmstadt 1976) samt Korekturen. Greifswald, 2006.
- BAUR, Katrin-Elisabeth: Der Comic. Strukturen – Vermarktung – Unterricht. Düsseldorf: Schwann, 1977.
- BECK, Heinrich: Brettspiel. In: Reallexikon der germanischen Altertumskunde. Bd. III. (1978) § 2 Germanische Quellen. S. 454-456.
- BEK-PEDERSEN, Karen: Valhalla – den ægte vare? In: Hedendomen i historiens spegel – bilder av det förkristna Norden. (Hrsg.) Raudvere, Catharina; Andrén, Anders; Jennbert, Kristina. Lund: Nordic Academic Press, 2005. S. 165-178.
- BÖLDL, Klaus: Der Mythos der Edda. Nordische Mythologie zwischen europäischer Aufklärung und nationaler Romantik. Tübingen: Francke, 2000.
- BRODERSEN, Kai (Hrsg.): Asterix und seine Zeit. Die große Welt des kleinen Galliers. Beck'sche Reihe 1404. München: C.H. Beck Verlag, 2. Auflage, 2001.
- CLUNIES ROSS, Margaret: Prolonged Echoes. Old Norse myths in medieval Northern society. Vol. 1: The myths. Odense, 1994.
- DE SAUSSURE, Ferdinand: Grundfragen der Sprachwissenschaft. 3. Aufl. mit einem Nachwort von Peter Ernst. Berlin: de Gruyter, 2001.
- DE VRIES, Jan: Altnordische Literaturgeschichte. Band II. Berlin: W. de Gruyter 1941-1942. Ders.: Altgermanische Religionsgeschichte. Band II. Berlin: W. de Gruyter 1970.
- DOLLE-WEINKAUFF, Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim: Beltz, 1990.
- DRONKE, Ursula: The Poetic Edda, Volume II. Mythological Poems. Oxford: Calderon Press, 1997.
- DÜWEL, Klaus: Zur Ikonographie und Ikonologie der Sigurddarstellungen. In: Zum Problem der Deutung frühmittelalterlicher Bildinhalte. Akten des 1. Internationalen Kolloquiums

- in Marburg a.d. Lahn, 15. bis 19. Februar 1983, ed. Helmut Roth. Thorbecke: Sigmaringen, 1986.
- Ders.: Runenkunde. 3., vollständig neu bearbeitete Auflage (= Sammlung Metzler; Bd. 72; Stuttgart, 2001).
- ECO, Umberto: Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1977 (= Edition Suhrkamp 895).
- EISNER, Will: Comics and Sequential Art. Principles & Practice of the World's Most Popular Art Form. 27. Auflage, Florida: Pourhouse Press, 2005.
- FAULSTICH, Werner: Grundwissen Medien. (= utb; 1773; München: Wilhelm Fink, 1994).
- FRIIS-JENSEN, Karsten: Saxo Grammaticus. In: Reallexikon der germanischen Altertumskunde. Bd. XXVI (2004). S. 549-554.
- FUCHS, Wolfgang J., REITBERGER, Reinhold C.: Comics. Anatomie eines Massenmediums. München: Heinz Moos Verlag, 1971.
- GENZMER, Felix: Übers., Die Edda. Götterdichtung, Spruchweisheit und Heldengesänge der Germanen. Kreuzlingen/München: Hugendubel (Diederichs), 1981.
- GERING, Hugo: Übers., Die Lieder der sogenannten älteren Edda nebst einem Anhang: Die mythischen und heroischen Erzählungen der Snorra Edda. Leipzig (u.a.): Meyer, 1892.
- GERLACH, Peter: Comic als Mythos. Optischer Code und Bildkompetenz. In: Wermke, Jutta (Hrsg.): Comics und Religion. Eine interdisziplinäre Diskussion. (= Reihe: Kritische Information. München: Wilhelm Fink Verlag, 1976). S. 51-79.
- GOMBRICH, Ernst H.; Hochberg, Julian; Black, Max: Kunst, Wahrnehmung, Wirklichkeit. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1977.
- GRØNBECH, Vilhelm: Kultur und Religion der Germanen. Bd. 1 u. 2. 13. Aufl, Darmstadt: Primus Verlag, 2002.
- GRÜNEWALD, Dietrich: Comics. Kitsch oder Kunst? Die Bildgeschichte in Analyse und Unterricht. Ein Handbuch zur Comic-Didaktik. Weinheim – Basel: Beltz Verlag, 1982.
- Ders.: Vom Umgang mit Comics. Leipzig: Volk und Wissen Verlag, 1991, 2. Auflage, 1996.
- HAMEL van, Anton Gerard: the Games of the Gods. (= ARkiv för Nordisk Filologi; 50, 1934). S. 218-242.
- HAVAS, Harald, HABARTA Gerhard: Comic Welten. Geschichte und Struktur der neunten Kunst. Wien: Edition Comic Forum, 1993.
- HERRMANN, Paul: Nordische Mythologie. Berlin: Aufbau Taschenbuch Verlag, 1992. 5. Auflage, 2004.

- HEUSLER, Andreas: Die Anfänge der isländischen Saga. (= Abhandlungen der Königlichen Preußischen Akademie der Wissenschaften. Jg. 1913. Phil-Hist. Classe Nr. 9; Berlin 1914).
- HOLTSMARK, Anne, Seip Arup Didrik: Übers., Snorres kongesagaer 1. 5. Auflage. Gyldendal, 1998.
- IHME, Burkhard: Lettering: Die Schrift zum Bild. Die „Schreiber“ im Interview“. In: Comic!-Jahrbuch 2004. (2003). S. 148-166.
- ISSELBÄCHER, Stefan, MOSBACH Doris, PRIEBE Ilona, SCHWERING Manfred, SPINNER Claudia [Hrsg.]: Ásmundarsaga kappabana. Die Saga von Ásmund – Die Geschichte von Sörli. Die Geschichte von Þorleif dem Jarlsskalden. Die Geschichte von Brankrossi. Die Geschichte von Auðund aus den Westfjorden. Leverkusen: Literaturverlag Norden, 1988.
- KNIGGE, Andreas C.: Comics. Vom Massenblatt in multimediale Abenteuer. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. 1999.
- Ders., 50 Klassiker Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman. Dargestellt von Andreas C. Knigge. Gerstenberg, 2004.
- KRAFFT, Ulrich: Comics lesen: Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978.
- KRAG, Claus: Ynglingatal og Ynglingasaga. En studie i historiske kilder. (= Studia Humanora 2; Universitetsforlaget: Oslo, 1991)
- KRAUSE, Arnulf: Übers. U. Hrsg., Die Götter- und Heldenlieder der Älteren Edda. Stuttgart: Reclam Verlag, 2004.
- Ders.: Übers., Die Edda des Snorri Sturluson. Stuttgart: Reclam Verlag, 1997.
- KRAUSE, Horst-Burkhardt: Mittelalter in Sprechblasen. Zur Rezeption des Mittelalters im Comic. Mittelalterrezeption II. Gesammelte Vorträge des zweiten Salzburger Symposiums. (= GAG 358; Göppingen 1982). S. 281-299.
- KRISTJÁNSSON, Jónas: Eddas und Sagas: Die mittelalterliche Literatur Islands. Übertr. von Magnús Pétursson und Astrid Nahl. – Hamburg: Helmut Buske Verlag GmbH, 1994.
- LACASSIN, Francis: Pour un neuvième art. La bande dessinée, Paris: Union Générale d'éditions, 1971. Repr. Paris: Slatkine, 1982.
- LANGE, Wolfgang: Zahlen und Zahlenkompositionen in der Edda. In: PBB 77, Halle, 1955. S. 306-348.
- LINDBLAD, Gustaf: Studier i Codex regius af Äldre Eddan (= Lundastudier i nordisk språkvetenskap 10; Lund 1954).

- LINDOW, John: Old Icelandic þátr: Early usage and semantic history. In: Scripta Islandica 29, 1978. S. 3-44.
- MAHRT, Nina: Tempo machen. Überlegungen zu Zeit und Rhythmus im Comic. In: Comic!-Jahrbuch 2006. (2005). S. 32-41.
- MAIER, Bernhard: Die Religion der Germanen. Götter – Mythen – Weltbild. München: C.H. Beck, 2003.
- McCAY, Winsor: Little Nemo. Little Nemo in Slumberland. Little Nemo in the Land of Wonderful Dreams. 1905-1914. Köln: Benedikt Verlag, 2000.
- McCLOUD, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Veränderte Neuauflage, Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.
- MUNIER, Gerald: Geschichte im Comic. Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historischen Autorencomic der Gegenwart. Hannover: Unser Verlag, 2000.
- NEUBAUER, Martin: `American way of life` und Mittelalter. Der Comic Strip “The Wizard of Id”. Mittelalterrezeption II. Gesammelte Vorträge des zweiten Salzburger Symposiums. (= GAG 358; Göppingen 1982). S. 301-315.
- OLSEN, Magnus (Hrsg.): Völsunga saga ok Ragnars saga loðbrókar udg. for Samfund til utgivelse af gammel nordisk litteratur. (= SUNGL 36; 1906-08).
- PLATTHAUS, Andreas: Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildgeschichte. Berlin: Alexander Fest Verlag, 1998.
- REIFEGERSTE, E. Matthias: H.C. Artmanns Beitrag zur Edda-Rezeption. In: ÜberBrücken. Festschrift für Ulrich Groenke zum 65. Geburtstag, ed. Knut rynthildsvoll, Hamburg: Buske, 1989. S. 111-115.
- RIHA, Karl: zok roarr wumm. Zur Geschichte der Comics-Literatur. Steinbach/Gießen: Anabas-Verlag Günter Kämpf, 1. Auflage, 1970.
- ROSS CLUNIES, Margret, LÖNNROTH Lars: The Norse Muse. Report from an International Research Project. In: Alvíssmál 9, 1999. S. 3-28.
- RUSPOLI, Mario, Berthemy, Odile (Hrsg.): Die Höhlenmalerei von Lascaux. Auf den Spuren des frühen Menschen. Augsburg: Weltbild, 1998.
- SCHIER, Kurt: Edda, Ältere. In: Reallexikon der germanischen Altertumskunde. Bd. VI (1986). S. 355-394.
- SCHIKOWSKI, Klaus: Ich bin ein Fan der Sprechblase. Interview mit Professor Dietrich Grünewald. In: Comic!-Jahrbuch 2006 (2005). S. 94-101.
- SCHREIER-HORNUNG, Antonie: Mittelalter für die Jugend Auguste Lechners Nacherzählungen von Nibelungenlied, Rolandslied und Kudrun. Mittelalterrezeption II.

- Gesammelte Vorträge des zweiten Salzburger Symposiums. (= GAG 358; Göppingen 1982). S. 181-195.
- SCHULZ, Wolfgang: Die Felsritzung von Hvitlycke und das Edda-Lied von Thrym. In: *Mannus* 21, 1929. S. 55-67.
- SEE, Klaus von, la Farge Beatrice, Picard Eve, Schulz Katja, Priebe Ilona: Kommentar zu den Liedern der Edda. Bd. 2: Götterlieder. Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter, 1997.
- SEE, Klaus von, la Farge Beatrice, Picard Eve, Schulz Katja: Kommentar zu den Liedern der Edda. Bd. 3: Götterlieder. Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter, 2000. S. 76-117.
- SEE, Klaus von: Der Spottvers des Hjalti Skeggjason. In: *ZfdA* 91 (1968). S. 155-158.
- SIMEK, Rudolf: Götter und Kulte der Germanen. (= C.H. Beck Wissen in der Beck'schen Reihe 2335. München: Beck, 2004).
- Ders.: Altnordische Kosmographie. Studien und Quellen zu Weltbild und Weltbeschreibung in Norwegen und Island vom 12. bis zum 14. Jahrhundert. Berlin – New York: W. de Gruyter, (Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde; 4), 1990.
- Ders.: Die Wikinger. (= C.H. Beck Wissen in der Beck'schen Reihe 2081. München: Beck, 2000).
- Ders.: Lexikon der germanischen Mythologie. Kröners Taschenbuchausgabe; Bd. 368, Stuttgart: Kröner Verlag, 2. Auflage, 1995.
- SIMEK, Rudolf, PÁLSSON, Hermann: Lexikon der altnordischen Literatur. Die mittelalterliche Literatur Norwegens und Islands. Stuttgart: Kröner, 2007.
- SKOVGAARD-PETERSEN, Inge: Saxo, historian of de Patria. In: *Medieval Scandinavia* 2, 1969. S. 54-77.
- STOLL, André: Asterix das Trivialepos Frankreichs. Die Bild- und Sprachartistik eines Bestseller-Comics. dumont kunst-taschenbücher Bd. 17. Köln: Verlag M. DuMont Schauberg, 1974.
- STRERATH-BOLZ, Ulrike: Übers. und Hrsg., Isländische Vorzeitsagas I. (Saga: Bibliothek der Altnordischen Literatur. Helden, Ritter, Abenteuer) München: Eugen Diederichs 1997.
- STRÖM, Folke: Loki. Ein mythologisches Problem (=Göteborgs Universitetets Årsskrift; Vol. LXII.8. 1956).
- TOLKIEN, Christopher: Saga Heiðreks konungs ins vita. The saga of king Heidrek the Wise. Transl. From the Icelandic with an Introduction by Christopher Tolkien. London –

- Edinburgh – Paris – Melbourne – Johannesburg – Toronto – New York: Nelson and Sons Ltd, 1960.
- TÓMASSON, Sverrir: Snorri Sturluson. In: Reallexikon der germanischen Altertumskunde. Bd. XXIX (2005). S. 170-178.
- UECKER, Heiko: Geschichte der altnordischen Literatur. Stuttgart: Reclam, 2004 (= Universal-Bibliothek 17647).
- VAN ROYEN, René, VAN DER VEGT, Sunnyva: Asterix auf großer Fahrt. München: C.H. Beck Verlag, 2001.
- VAN ROYEN, René, VAN DER VEGT, Sunnyva: Asterix. Die ganze Wahrheit. Beck'sche Reihe 1582. München: C.H. Beck Verlag, 1. Auflage, 2004.
- WEBER, G. W.: Edda, Jüngere. In: Reallexikon der germanischen Altertumskunde. Bd. VI (1986). S. 394-412.
- WERMKE, Jutta (Hrsg.): Comics und Religion. Eine interdisziplinäre Diskussion. München: Wilhelm Fink Verlag, 1976.
- WERNER, Paul: Film Noir und Neo-Noir (1985). Überarb. und erw. Ausgabe. München: Vertigo, 2000.
- WERTHAM, Fredric: Seduction of the Innocent. New York: Holt - Rinehart and Winston, 1954.
- WÜRTH, Stefanie: Elemente des Erzählens. Die þættir der Flateyjarbók. (= Beiträge zur nordischen Philologie 20; Basel 1991).
- WÜRTH, Stephanie: Flateyjarbók. In: Reallexikon der germanischen Altertumskunde. Bd. IX (1995). S. 171-174.
- ZIMMERMANN, Hans D.: Comic Strips. Vom Geist der Superhelden ; Colloquium zur Theorie der Bildergeschichte in der Akademie der Künste Berlin. Berlin: Mann, 1970.

WWW – Quellen:

Peter Madsens offizielle Homepage:

URL:<http://www.petermadsen.info> – Download vom 27.4.2006

Valhalla 11, The Process:

URL: <http://www.valhalla-comics.dk/index.html> – Download vom 21.5.2007

Peter Madsens Literaturpreise:

URL:<http://www.litteraturpriser.dk/aut/mp.htm> – Download vom 27.4.2006

Valhalla bei Jyllandsposten:

URL: <http://www1.jp.dk/valhalla> – Download vom 11.6.2007

SERIEJOURNALEN:

Christian Aarestrup: Anmeldelse af Valhalla 13. Balladen om Balder, 12.9.2006:

URL: <http://www.seriejournalen.dk/tegniserieanmeldelser.asp?ID=157>– Download vom 9.8.2008

Paw Mathiasen u. Rune Engelbreth Larsen: Interview med Peter Madsen, 1.12.1995:

URL: http://www.seriejournalen.dk/sj_inhold.asp?ID=9&Art=Interview&sprog=DK – Download vom 9.8.2008

Theresa Nielsen: Valhalla på Vejen Kunstmuseum – sidste udkald!, 12.11.2004:

URL:http://www.seriejournalen.dk/sj_indhold.asp?ID=1745 - Download vom 9.8.2008

Frank Madsen: Netkåring: Claus Darholdt bedste dankse tegneserietegner i 2006, 27.3.2005:

URL:http://www.seriejournalen.dk/sj_indhold.asp?ID=2559&Art=Nyhed&sprog=DK – Download vom 9.8.2008

Frank Madsen: Seriejournalens Netkåring: Valhalla var bedste avistegneserie i 2005, 6.3.2006:

URL:http://www.seriejournalen.dk/sj_indhold.asp?ID=2505&Art=Nyhed&sprog=DK – Download vom 9.8.2008

Frank Madsen: Seriejournalens læsere valgte Det Røvfødte Golem som årets tegneseriefigur!, 13.3.2006:

URL:http://www.seriejournalen.dk/sj_indhold.asp?ID=2521&Art=Nyhed&sprog=DK – Download vom 9.8.2008

Frank Madsen: Top 50: Populære søgeord på Seriejournalen i 2005, 17.1.2006:

URL:http://www.seriejournalen.dk/sj_indhold.asp?ID=2393&Art=Nyhed&sprog=DK – Download vom 9.8.2008

Paw Mathiasen: Valhalla ud i USA, 1.3.1996:

URL:http://www.seriejournalen.dk/sj_indhold.asp?ID=101&Art=Nyhed&sprog=DK – Download vom 9.8.2008

BLITZ:

Thorsten Overgaard: Ham med Valhalla, 11.4.1983:

URL: http://www.overgaard.dk/blitz_no_11_petermadsen.html – Download vom 9.8.2008

CARLSEN TEGNESERIEAVISEN:

Valhalla-skaberen Peter Madsen nomineret til den fornemme The Astrid Lindgren Memorial Award 2006, Januar 2006:

URL:<http://www.carlsen.dk/comics/avisforside.asp?ID=1101> – Download vom 9.8.2008

Stor efterspørgsel på Valhalla efter Valhal, Januar 2006:

URL:<http://www.carlsen.dk/comics/avisforside.asp?ID=1099> – Download vom 9.8.2008

10 spørgsmål til Peter Madsen, Mai 2001:

URL:<http://www.carlsen.dk/carlsen.asp> – Download vom 9.8.2008

Valhalla-tegneren taler, Mai 2001:

URL:<http://www.carlsen.dk/carlsen.asp> – Download vom 9.8.2008

RACKHAM

Matthias Wivel: Om tidens dankse serier. Rackham #4, Januar 2002:

URL: <http://www.rackham.dk/artikel/artikel004.php> – Download vom 9.8.2008

NØRD NYT

Søren Vraa: Fra Skriiitsj til Peter Madsen – en rejse fra Helvete til Himlen, 22.9.1998:

URL: http://home.worldonline.dk/troels_k/nn/nerdnyt/07/madsen.htm – Download vom 9.8.2008

Tegneseriemuseet i Danmark:

URL: <http://www.tegneseriemuseet.dk> – Download vom 9.8.2008

Offizielle Homepage von Scott McCloud:

URL: <http://www.scottmcccloud.com> – Download vom 9.8.2008

Die Höhlen von Lascaux:

URL: <http://www.culture.gouv.fr/culture/arnat/lascaux/de/> – Download vom 9.8.2008

Dänische Freecomics:

URL: <http://www.freecomics.dk> – Download vom 9.8.2008

Brathalla:

URL: <http://www.graphicsmash.com/comics/brathalla.php?view=toc> – Download vom 9.8.2008

The modern Edda:

URL: <http://www.themodernedda.com> – Download vom 9.8.2008

Sparkling Generation Valkyrie Yuuki:

URL: <http://www.sgvy.com/index.shtml> – Download vom 9.8.2008

WWW-Bildquellen

Der Codex Tro-Cortesianes:

URL: <http://www.famsi.org/research/graz/madrid/thumbs.0.html> – Download vom 9.8.2008

Der Teppich von Bayeux:

URL: <http://rubens.anu.edu.au/htdocs/laserdisk/0214/21429.JPG> – Download vom 9.8.2008

The Yellow Kid:

URL <http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1895/1895.htm> – Download vom 9.8.2008

Illustrationen Moes für Saxos *Danmarks Krønike* (1898):

URL: <http://runeberg.org/nfbr/0420.html> – Download vom 9.8.2008

Oden som vandringsman, Georg von Rosen:

URL: <http://runeberg.org/eddan/se-02.html> – Download vom 9.8.2008

Frigg, Fredrik Sander:

URL: <http://runeberg.org/eddan/se-03.html> – Download vom 9.8.2008

Thor, Fredrik Sander:

URL: <http://runeberg.org/eddan/se-06.html> – Download vom 9.8.2008

Tyr, Fredrik Sander:

URL: <http://runeberg.org/eddan/se-08.html> - Download vom 9.8.2008

Loki, Fredrik Sander:

URL: <http://runeberg.org/eddan/se-08.html> - Download vom 9.8.2008

Anhang

Interview mit HENNING KURE

Das folgende Interview, das etappenweise per e-mail geführt wurde, ist hier in seiner Originalfassung wiedergegeben, wobei anzumerken ist, dass die Konversation in zwei Sprachen erfolgte. Die Fragestellungen sind Norwegisch, Henning Kures Antworten Dänisch.

TH: Hvilke utgaver/versioner av Snorra Edda, Ynglinga saga, Thrymskvadet, Ragnar Lodbroks saga, Grimnismål, Harbardkvadet og Hymerskvadet osv. brukte dere for manuskripterne?

HK: Med hensyn til kildematerialet, er der ikke noget entydigt svar. Serien er blevet til over snart 30 år. De første album blev skrevet med stor uvidenhed og en håndbog med genfortællinger som eneste kilde. I dag læser jeg alle kilder til en myte før jeg skriver. (Jeg læser de originale norrøne versioner.) Men vi er i nogen grad fanget ind af det vi etablerede i de tidlige album, så selvom jeg i dag har meget større viden om mytologien, kan jeg ikke altid bruge den. Valhalla har sin egen identitet, som vi må respektere. Skulle jeg starte serien i dag, ville den have blevet meget anderledes!

TH: Er figurene (delvis) karikaturer av eksisterende (kanskje danske?) personligheter, fikk Valhalla-protagonistene karakteristiske trekk av virkelige personer eller oppstod fysiognomiene fullstendig av tegnerens fantasi?

HK: Et område der er meget påvirket af visualiseringen, er netop figurenes udseende. Figurene er ikke karikaturer af kendte mennesker (den eneste med faktiske karikaturtræk er Heimdall, efter en personligt bekendt), men før vi kunne tegne figurene, måtte vi fastlægge deres personlighed. Og det påvirker fortællingerne i helt utrolig grad. Figurene skal hele tiden handle og agere "in character", og det styrer handlingen og interaktionen mellem dem. Figurenes fysiognomi er altså hverken fri fantasi eller bestemte personer, men karikaturer af personlighedstræk.

TH: Hvor kommer denne "a" i "Valhalla" fra? I den norske oversettelsen heter det jo "Valhall" og den norrøne ekvivalent er jo "valhöll".

HK: Vi valgte at bruge det internationale (engelske) navn til serien, også i Danmark. Mange tror at Valhalla er lige så korrekt dansk som Valhal, men det er det jo ikke. Vi plejer at sige at det tilføjede "a" symboliserer det vi har tilføjet til myterne ;-)

TH: Kan du gi informationer angående inspirasjonen til utseendet av personene? Hvordan kom det, at Odin for eksempel ligner litt Gandalf?

Er det bare fordi vise menn ofte blir sett som magre skikkelser med langt grått skjegg (stereotype?), eller fikk Peter Madsen sin inspirasjon fra alle de Odinsnavnene (slik som Gråskjegg, Sidskjegg,...etc.)? Er Thors grønn skjorte eller Odins lang og tynn skikkelse blomstrer af Peter Madsens fantasi eller ble utseendet fastsatt i skripten din? Kom det også inspirasjon fra andere/tidligere kunstnere og verker?

HK: Guderne er ikke karikaturer af faktiske personer.

Tolkien modellerte sin Gandalf efter den klassiske fremstilling af Odin (og tog navnet 'Gandalf' fra navnelisten over dværge i mytekvadet Voluspå). Vi har altså fulgt samme tradition som Tolkien.

Gudernes udseende er noget vi fandt frem til i fællesskab. Vi diskuterede deres personligheder, og tegnede skitser af hvordan disse bedst kunne udtrykkes visuelt. Thors skjorte er grøn fordi de står visuelt flot til hans røde skæg, og fordi klare stærke farver passer til ham. Odin er i grålige farver ("den grå eminence"). Tyr fik først Prins Valiant-frisure, men siden fandt vi ud af at en General Patton-frisure passede bedre til en krigsgud. Etc. Tidligere tiders kunst har også spillet ind, men mere indirekte som den tradition vi byggede på.

TH: Siden du er ansvarlig for hele historien bak Valhalla vet du sikkert alt om arbeidsprosessen. Hvordan strukturer du manuskriptene dine? Ligner de litt film-manuskripter? Det er jo interessant å få se hvordan det forholder seg med teksten hhv. hvilken rolle den spiller.

HK: Manuskriptet er kun en del af en kommunikation mellem mig og Peter Madsen, et arbejdsredskab, men der mangler jo alt det som vi snakker om, eller tager for givet fordi vi har kendt hinanden så længe, at vi ved hvad vi ikke behøver at forklare hinanden.

Kort fortalt er processen:

Vi snakker om historien,

jeg skriver en synopsis,

vi snakker om den,

jeg skriver et manuskript (ja, det kan godt ligne et film-manus lidt),

vi snakker om det,

Peter tegner et visuelt manuskript (meget grove skitser),

vi snakker om det, bliver enige om den endelige version,

Peter tegner og udarbejder skitser til farvelæggeren.

Som du kan se, er der rigtigt meget som ikke er på papir eller kan vises frem. Men du kan se prøver på synopsis og manus på denne hjemmeside: <http://www.valhalla-comics.dk/index.html>
Her er der en grundig gennemgang af hele processen (klik på ikonet for 'The Process' foroven – en lille tegning af en tegneserieside med blyant, pensel og tuschflaske).

***TH: Hvordan forholder det sig med dine tekster når de skal tilpasses til Peters tegninger?
Finns det noe Peter Madsen absolutt ikke ville ha deg å skrive etc.?***

HK: Peter og jeg har været nære venner i 35 år, så vi ved hvad vi hver især er bedst til. Den viden gør vi selvfølgelig brug af, helt automatisk og mere eller mindre ubevidst. Men ingen af os dikterer på nogen måde hvad den anden skal skrive eller tegne. Som tidligere nævnt, bliver Valhalla til i et nært samarbejde. Hvis der er noget jeg har skrevet som Peter har svært ved at tegne, snakker vi om det og laver det som regel om. Hvis Peter gerne vil ændre noget som ødelægger en af mine pointer, snakker vi også og finder frem til en ny løsning der tilfredsstill os begge.

TH: Hvilket Valhalla-hefte var den største success hos leserne dvs. hvilket hefte solgtes best?

HK: Den største succes hos læserne er ikke nødvendigvis det samme som det mest solgte. Hver gang der kommer et nyt album, bliver der også solgt mere af de gamle. Det betyder at nr. 1 altid har solgt mest, og den nyeste altid mindst. Men jeg tror ikke den første er mere populær end den sidste. De fleste læsere vi har mødt, har en personlig favorit, men det er altid forskelligt fra læser til læser.

En anden faktor er at i de 27 år der er gået siden Valhalla nr. 1 udkom, har tegneseriemarkedet ændret sig radikalt fra et massemarked med store oplag, til noget der mere ligner bogmarkedet, med meget mindre oplag. Valhalla har altid ligget i top og solgt omkring fire gange mere end gennemsnittet, men gennemsnittet har faldet fra 12-15.000 eksemplarer dengang til 1.200-1.500 eksemplarer i dag. Det siger stadigvæk ikke så meget om populariteten, men mere noget om markedsmekanismer.

TH: Finns det noe som en undervisnings-utgave for skoler og andre utdanningssteder?

HK: Der blev lavet en undervisningsudgave af nr. 1 en gang i begyndelsen af 1980'erne.

TH: Prøvde dere å lancere Valhalla også i USA? På hvilken måte (kort comic-strip eller fullstendig album)? Var der comic-strips i danske aviser før den første album utkom i Danmark?

HK: Amerikanske forlag har ikke været interesseret (det er de generelt ikke i traditionelle europæiske serier). Alle Valhalla-historier har været bragt som føljeton i et dansk ugeblad før albumudgivelsen. Det er en del af finansieringen. Det har været forskellige ugeblade. Den første kom i BilledBladet -- den nyeste (nr. 13) trykkes i disse måneder i JyllandsPostens søndagstillæg.

TH: Bildernes baggrund er veldig detaljert tegnet (møbel, hus, gård, smykke, klær,...osv.). Brukte Peter Madsen spesielle modeller, har han spesielle metoder å hentes inspirasjonen fra, f.eks. arkeologiske funn fra vikingtiden ...etc?

HK: Ja, Peter har alltid lavet grundigt research på alt. Landskaberne er ofte baseret på skitser fra rejser i Norden. Han brugte dagevis i Zoo bare for at lære at tegne Thors geder, og han er gået meget på museer, etc. Men Valhalla er ikke en historisk serie, så Peter har bare sat sig ind i hvordan man designede og byggede i vikingetiden -- og så selv fundet på i samme stil.

TH: Hvem udviklet konsepten til Valhalla hhv. hvem hadde idéen først? Hvordan så konsepten ut og ble den realisert på ønsket måte (hvilke angivelser kom fra forlaget)?

HK: Jeg havde idéen først og var forlagsredaktør og dermed repræsentant for forlaget. Mit oplæg var at vi skulle lave en dansk, humoristisk tegneserie i traditionel europæisk stil (som var det store hit på den tid) om de nordiske guder. Jeg ønskede et bredt appeal (som f.eks. i Disneys langfilm) kombineret med en "nordisk" grafisk identitet (som f.eks. hos Louis Moe). Fra dette udgangspunkt udarbejdede Peter, Hans Rancke (den første forfatter) og jeg i fællesskab resten af konceptet til Valhalla. Andre på forlaget har aldrig dikteret noget. Da vi startede, var Peter mest inspireret af Franquin og havde aldrig før set Moes tegninger, så jeg introducerede ham for nye inspirationskilder. Men han har selv styret sin egen kunstneriske udvikling.

TH: Hva kalles for en "traditionell europæisk stil"?

HK: Med det udtryk mente jeg den fortællestil der især blev opdyrket af belgiske tegnere og forlag, og som siden bredte sig til Frankrig. Tintin, Spirou og Asterix er vel de store flagskibe.

TH: Hvordan ville du karaktisere en "nordisk grafisk identitet"? Du nevnte det en gang og refererte på Louis Moe.

HK: Jeg ved ikke om dette kan defineres ud over en personlig fornemmelse eller association. For mig står Louis Moe, Kittelsen, Sikker Hansen og John Bauer for noget "nordisk", mens f.eks. Lorenz Frølich er mere klassicistisk, på trods af at han er dansk.

TH: Syns du, at hvis det eksisterede noe som en "nordisk grafisk identitet" ved tegneserier, at det også finnes et slags "nordisk humoristisk identitet"? Syns du, at en spesiell humør er del av denne identiteten? Hvordan forholder det seg med de humoristiske trekk i Valhalla?

HK: Ja, jeg tror humor er meget kulturelt farvet, men jeg har svært ved at definere det nærmere. Min tilgang til humor er meget intuitiv. Det er den kanskje også nødt til at være, hvis den skal virke...?

TH: Hvem er ansvarlig for runerne inni heftene og hvilket runealfabet brukes?

HK: Det er Peter der har stået for runerne. Jeg tror det er et konstruert runealfabet han bruker, vist ikke en autentisk futhark (er ikke sikker?) -- men igen: Valhalla prøver ikke at være historisk korrekt.

TH: Henning, mange takk for intervjuet!

Tina Hafner
2007

Norsk konklusjon

Peter Madsens *Valhalla*-serien består av 14 bind og gjelder som flaggskip innenfor dansk internasjonal comic-kunst. Peter Madsens og Henning Kures affinitet til nordisk mytologi, som uttrykker seg i form av en humoristisk framstilling av noe som kalles for ”nordisk identitet” (se intervju med Henning Kure), synes i sin konsepsjon som en refleksjon av mytologiske emner. Deres comic-handlingene, som setter mytologiske elementer fra middelalderens håndskriftene i nye kontekster, er fylt med anakronistiske struktureringer, men også med detaljert opparbeidet mytestoff fra edda og eddadiktning. *Valhallas* nærhet til den ”ægte” (se Karen Bek-Pedersen) mytologien, på narrativt og tekstuelt området, oppdages snart ved lesning av første bind *Ulven er løs*. Myternes adaptasjon økes da tendensiell med hver bind og gjør resepsjonen til en krevende utfordring i hensikt mot den mytologiske bakgrunnen, som ligger som basis bak *Valhalla*-handlingene.

Just denne mytologiske bakgrunnen, denne basisen, prøvde jeg å vise fram og gikk så etter spørsmålet til *Valhallas* troverdighet og dens indre verdi forlignet med mytologien.

Min undersøkelse kan støttes på tre hovedpunkter, som er da analysen av strukturmetodene, tekstkarakteristikene og visualiseringsteknikkene. Det var nødvendig å dele undersøkelsen i disse tre grupper, for det viste seg at ikke bare comic-teksten, men også handlingene og bildene, inneholdt elementer fra norrøne mytefortellinger. Også *Valhalla*-zyklusen selv måtte deles opp i to store grupper, som går ut fra forskjellige måter av handlingskonsepsjonen. Jeg oppdaget, at den ene gruppen hadde kun étt mytologisk forbilde (f.eks. Gylf. SnE), mens den andre gruppen setter sammen flere mytologiske elementer fra forskjellige steder i mytologien til en helt ny *Valhalla*-handling.

Som undersøkelsesgjenstand pekte jeg ut to *Valhalla*-bind (en fra første og en fra andre gruppen) og analyserte – med bruk av eksempler – den direkte anvendelsen av mytologisk stoff i tegneserien, slik som dens inkludering i helt divergerende *Valhalla*-kontekster. Utvalgte eksempler ble forlignet med de passende norrøne tekster for å framvise overenstemmelsene, men også forskjellene med det mytologiske forbildet eller de mytologiske forbildene.

En vanskelighet, som oppdukket ved den metoden, var faktumet, at direkt sammenligning av nydansk comic-tekst med de norrøne tekster ikke blitt særlig målorientert, for både språk står jo i forskjellige litteratur- og språkområdene. På grunn av dette konsentrerte tekstanalysen min seg enslig på tekstsortene, sansen i tekst, inkludering av tekst i kontekstene og den

visuelle karakteren av de norrøne tekster selv (som ble synlig i tekst-eksemplene). Det er akkurat den billedlige karakteren til de norrøne tekstkildene som kommer comicen – som med tekst og bild har jo to informasjonskanaler til bruk – særlig til gode. Adapsjonen og anvendelsen av mytologisk stoff innenfor *Valhalla* kunne godt anskueliggjøres ved hjelp av eksempler.

Forandringen av kontekstene krevde stor finfølelse ved undersøkelsen, men også kunnskap av mytologien, for enkle elementer viste subtile tendenser og forlangte dermed nøyaktig omgang med begge litteraturer, tegneserien og mytologien. Litterarisk anakronismus – og de dermed forbundne forandringene i handlingenes opprinnelige rekkefølgene – gjorde det nødvendig å opprette en oversikt, som kunne klart konfrontere mytologiens handlinger direkte med *Valhalla*-handlingene. Tabellene gir god oversikt, men forenklet også sammenligningen.

På grunn av svært få sekundærlitteratur til temaet *Valhalla* står denne oppgaven her, sammen med Karen Bek-Pedersens avhandling, som en av de første arbeidene om comic-serien. Karen Bek-Pedersens artikkel var meg til stor hjelp og stod ofte som basis bak analysen min. Ved siden av allminnelig comic-sekundærlitteratur (McCloud, Eisener, etc.) var det først og fremst André Stolls avhandling om *Asterix*, som tjente meg til orientering ved kategoriseringen av *Valhalla*, men også Gerald Muniers bok "Geschichte im Comic" kan nevnes som stor hjelp angående mulighetene til comicenes formgivning.

Resultaten til analysen min er en omfattende fremstilling av *Valhalla*-zyklussen, opparbeidet med hjelp av struktur-, tekst- og bildanalyser, som mer eller mindre viser fram *Valhallas* forbindelse og affinitet til de mytologiske kildene.

Strukturanalysen viser, at – til tross for anakronismus – kjernene til mytologiens handlingene ble bevart, men fremstiller også at sammenføring av elementer fra forskjellige myter med fiksjon kan føre til helt nye historier og handlingsperspektiver. Mytene kan ses som en metahistorie, som kunne forandres og bøyes når det gjelder rammehandlingene som posisjonerer seg rundt om en mytologisk kjerne.

Tekstanalysenes Fazit må være lignende, for comicskaperne brukte norrøne tekstpassasjer i nydansk oversettelse og vevde dem inn i deres comiectekster, slik som de tok opp norrøne fraser og ordspråk, som ble zitert av comicprotagonistene direkte i *Valhalla*. Innenfor tekstkategorien oppdages det også, at alle stedsnavn og persjonnavn i *Valhalla* har opprinnelse i nordisk mytologi.

Bildanalysen kom til resultatet, at en billedlig omvandling av en allerede så billedlig norrønt tekst delvis kunne bli enklere enn en adaptasjon av den samme scenen i ren comictekst. Pregnansen og direkteheten av bildet gjør det mulig å sammenfatte hele norrøne tekstpassager på minst mulig rom. En eneste comicpanel kunne uttrykke essensen av en hel historie.

Med 14 bind står *Valhalla*-serien nå nesten på sin slutt. Det er planlagt å utgi bind 15 in høst 2009, som antagelighvis også skal markere slutten av hele comiczyklusen.

Faktumet, at denne oppgaven ikke kunne inneholde hele behandlingen av *Valhalla*-zyklusen, kunne kanskje bli motivasjon til fortsettelse og vitenskapentlig fordypning i temaet? Av spørsmålstillingens kompleksiteten følger det en del nye spørsmål og antydninger, som jeg ikke kunne svare på i denne oppgavens ramme, men som sikkert kunne opparbeides krevende og facetterik i framtidige oppgaver.

Curriculum Vitae



PERSÖNLICHE DATEN:

Name: Tina Hafner
Geboren am: 15.4.1980
Geboren in: Wien

Meine Ausbildungsdaten:

SCHULAUSBILDUNG:

1986-1989 Volksschule Orth an der Donau
1990-1994 Hauptschule Orth an der Donau
1994-1999 Bundeshandelsakademie Gänserndorf, Abschluss mit Reife- und Diplomzeugnis

STUDIUM:

1999-2003 Studium der Skandinavistik und Keltologie, Universität Wien
2003-2008 Studium der Skandinavistik als Einzelstudium, Universität Wien
2004 Absolvierung der Lateingergänzungsprüfung, Universität Klagenfurt
2008 Abschluss des Diplomstudiums Skandinavistik, Universität Wien

Wien, Herbst 2008