

## **Die Faszination von durchreisten Räumen Erfahrung von Unwirklichkeit in Slide-Comics auf Instagram**

Die insbesondere im Web-Format veröffentlichten Comics des Digitalkünstlers JORDAN BOLTON thematisieren ein Thema, das auch den Titel seines im September 2021 selbstveröffentlichten Werkes bestimmt: *Scenes from Imagined Films*.<sup>1</sup> Die Orientierung an einem Bewegtbild-Medium wie dem Film spiegelt sich insbesondere auf thematischer Ebene wider, hat allerdings genauso Einfluss auf die Raumstruktur in den Comics des Künstlers. So auch in seinem am 14. April 2022 auf Instagram veröffentlichten Comic *Long Train Journey* (vgl. Abb. 1), welches BOLTON ebenso am gleichen Tag auf Twitter postete und in dem zuvor genannten gedruckten Comic (vgl. Abb. 2) veröffentlicht hat. Den Zugang zu dieser Raumerfahrung bietet dabei die von Nina Eckhoff-Heindl in der Vorlesung vom 25.04.2022 entwickelte Dreiteilung in die Artefaktebenen des Dargestellten, der Darstellung sowie der Ebene der topologischen Zusammenhänge.

Thematisch behandelt das Werk – wie der oben genannte sprechende Titel schon vermuten lässt – eine Zugreise, bestehend aus der Vorbereitung, der Abfahrt und der auf der Fahrt durchquerten Räume sowie der Ankunft am Zielbahnhof. Die Reise wird dabei aus der Retrospektive von einer Erzählfigur kommentiert, die die eigene Interaktion mit dem Raum auf der Reise aufgreift und reflektiert. Die Rezipierenden des Comics werden dabei unmittelbar in die Perspektive der kommentierenden Figur gedrängt und erleben die erzählte bzw. abgebildete Welt durch die Augen ebendieser. Ob es sich bei der angetretenen Reise um eine Reise in die Heimat, einen Urlaubstrip o.ä. handelt, wird durch die Kommentierung nicht deutlich, fokussiert wird stattdessen der Reiseprozess an sich.

Dargestellt wird die Zugreise auf insgesamt zwölf Panels, die – zumindest bei der meiner Analyse zugrundeliegenden auf Instagram veröffentlichten Version (vgl. Abb. 1) – auf insgesamt drei Seiten bzw. Slides<sup>2</sup> verteilt sind. Die ersten drei Panels, welche die Vorbereitung auf die Zugfahrt behandeln, verorten die Hauptfigur konkret in Manchester mit der Intention, am Nachmittag des 12. Mai nach Glasgow zu

---

<sup>1</sup> <https://www.etsy.com/de/listing/1178394108/szenen-aus-imagined-films-ausgabe-1>

<sup>2</sup> Auch als Karussell-Postings bekannt, bezeichnend sogenannte Slides ein von der Plattform Instagram entwickeltes Postingformat, bei dem mehrere Einzelbilder gemeinsam gepostet und seitwärts durchgescrollt werden können. Eine Rezeption ist also nur in chronologischer Reihenfolge und nicht gleichzeitig möglich.

reisen. Auf einem Tisch zu erkennen sind durch ein Herauszoomen ein Tagebuch sowie ein weiteres Buch, eine mobile Spielekonsole, ein Tablet sowie ein Smartphone mit den zugehörigen Kopfhörer, die im dritten Panel bereits in einem Rucksack verstaut sind. Bereits hier wird der zentrale Gegensatz zum Film deutlich, handelt es sich doch um mehrere einzelne Standbilder, während im Film z.B. der Akt des Verstauens selbst gezeigt werden würde. Weiteres Gepäck wird nicht aufgegriffen. Die in der Realität zwischen drei und vier Stunden dauernde Bahnreise möchte das handelnde Ich möglichst abgelenkt verbringen. Bezogen auf den Raum lässt sich aus den ersten drei Panels schließen, dass die Hauptfigur auf ihrer Reise gerade nicht mit diesem Interagieren möchte.

Die in den weiteren beiden Panels dargestellte Abfahrt greift dabei zum ersten Mal den dominierenden Aufbau der einzelnen Panels des Comics auf: den Blick auf ein Zugfenster und den von diesem eingerahmten Raum außerhalb des Zuges. Nahegelegt wird den Rezipierenden, dass es sich hierbei wie beim Beginn des Comics um einen Blick durch die Augen der Hauptfigur handelt. Die extreme Statik und die in allen Bildern genau gleiche Perspektive auf das Fenster, lässt die Bilder jedoch gleichzeitig einen unwirklichen Charakter bekommen.

Gestützt wird diese Wirkung zusätzlich durch die Vielfalt der auf der folgenden Fahrt durchquerten menschenleeren Räume. Zwar bietet eine Reise durch Großbritannien von Manchester nach Glasgow durchaus auch eine visuelle Variationsbreite an Landschaften, in der direkten Gegenüberstellung ergeben die dargestellten Räume allerdings kein kongruentes Ganzes. Zu sehen ist der Blick auf reife Kornfelder mit beinahe wüstenähnlichem Charakter, über Hochspannungsleitungen auf leeren Feldern bei diesigem Wetter sowie eine Küste im strahlenden Sonnenschein bis hin zu karg bewachsenden Hügeln in der Abendsonne. All dies steht nicht nur in gewisser Diskrepanz mit der eigentlich klargestellten räumlichen Einordnung der Hauptfigur, sondern macht auch die zeitliche Verortung des Raumes unmöglich, obwohl eine zeitliche Konsistenz durch den Start am helllichten Tag und die Ankunft in der Nacht durchaus suggeriert wird. Der auf den letzten Panels dargestellte Zielbahnhof erschwert die Einordnung nochmals massiv – schließlich ist Glasgow nicht gerade für seine mehrstöckigen Hochhäuser bekannt.

Demnach unterläuft das Comic die zu Beginn als Retrospektive auf eine bestimmte Reise von Manchester nach Glasgow inszenierte Zugfahrt und bekommt durch das Zusammenspiel von unwirklichen Raumerfahrungen in- und außerhalb des Zuges

sowie einer (jahres-)zeitlichen Uneindeutigkeit eher den Charakter einer unbestimmten Erinnerung. Thematisch fokussiert das Comic stattdessen – was erst in Zusammenspiel mit den wie ein Untertitel mitlaufenden Kommentaren einer Erzählfigur deutlich wird – schlichtweg die Faszination Raum, die auf Seiten der kommentierenden Figur deutlich spürbar ist.

Neben diesem inhaltlichen Spiel mit Raum ist ebenso die topologische Gesamtstruktur von entscheidender Bedeutung. Das Thema einer Zugreise wird verstärkt durch die Veröffentlichung in dem bereits oben angesprochenen Slide-Formats auf der Social Media-Plattform Instagram. Bereits durch die Positionierung des Zugfensters nicht im Zentrum eines Panels, sondern abgeschnitten am Rand von diesem – wenn auch das Fehlen jeglicher Speedlines oder Aktionslinien – evokiert die Bewegung des Zuges. Die erforderliche Wischbewegung, um den gesamten Comic zu rezipieren, greift diesen Bewegungscharakter auf und unterstreicht diesen nochmals. Dies wird klarer, wenn man dieses Format mit z.B. der Veröffentlichung in einer einseitigen Comicform vergleicht (vgl. Abb. 2). Das gewählte Veröffentlichungsmedium ist also entscheidend für die Rezipierenden und ermöglicht so einen weiteren Blick auf die Interaktion mit Raum nicht auf Seiten der Figur des Comics, sondern der Rezipierenden. Als weiterer Punkt kommt hinzu, dass BOLTON sein Werke mit dem Titel *Scenes from Imagines Films* überschreibt, welcher für Rezipierende unmittelbar den Assoziationsraum des Bewegtbildes eröffnet und die Erwartungshaltung einer tatsächlichen *Zugfahrt* stützt.

Für das Zusammenspiel der drei Artefaktebenen lässt sich demnach festhalten: Das Dargestellte bedingt die Darstellung, die Darstellung selbst verstärkt das Dargestellte. Gestützt wird dieses Zusammenspiel nochmals durch die Topologie des Comics – zumindest auf der Plattform Instagram. Insgesamt ist die Raumerfahrung im Comic geprägt von Unwirklichkeit und Romantisierung der Erinnerung einer unbestimmten Hauptfigur, in die sich die Rezipierenden räumlich und damit auch emotional hineinversetzen, indem sie die Welt aus ihrer Perspektive wahrnehmen.

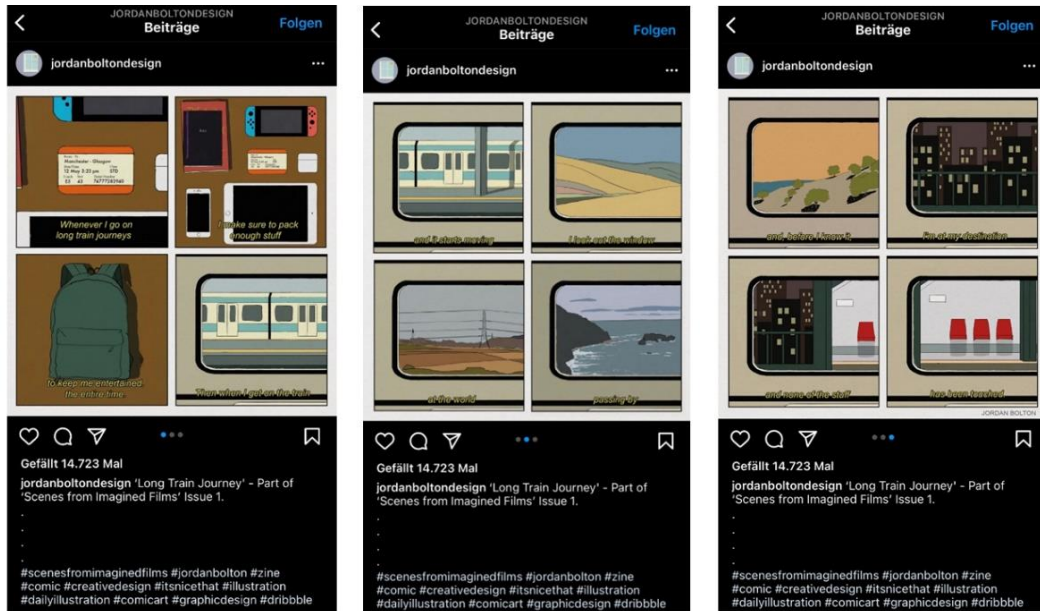


Abb. 1: Screenshot der Veröffentlichung des Comic *Long Train Journey* von JORDAN BOLTON auf Instagram.

Quelle:  
<https://www.instagram.com/p/CcVQM7iMwkR/?igshid=YmMyMTA2M2Y=> (zuletzt aufgerufen am 09. Juni 2022).

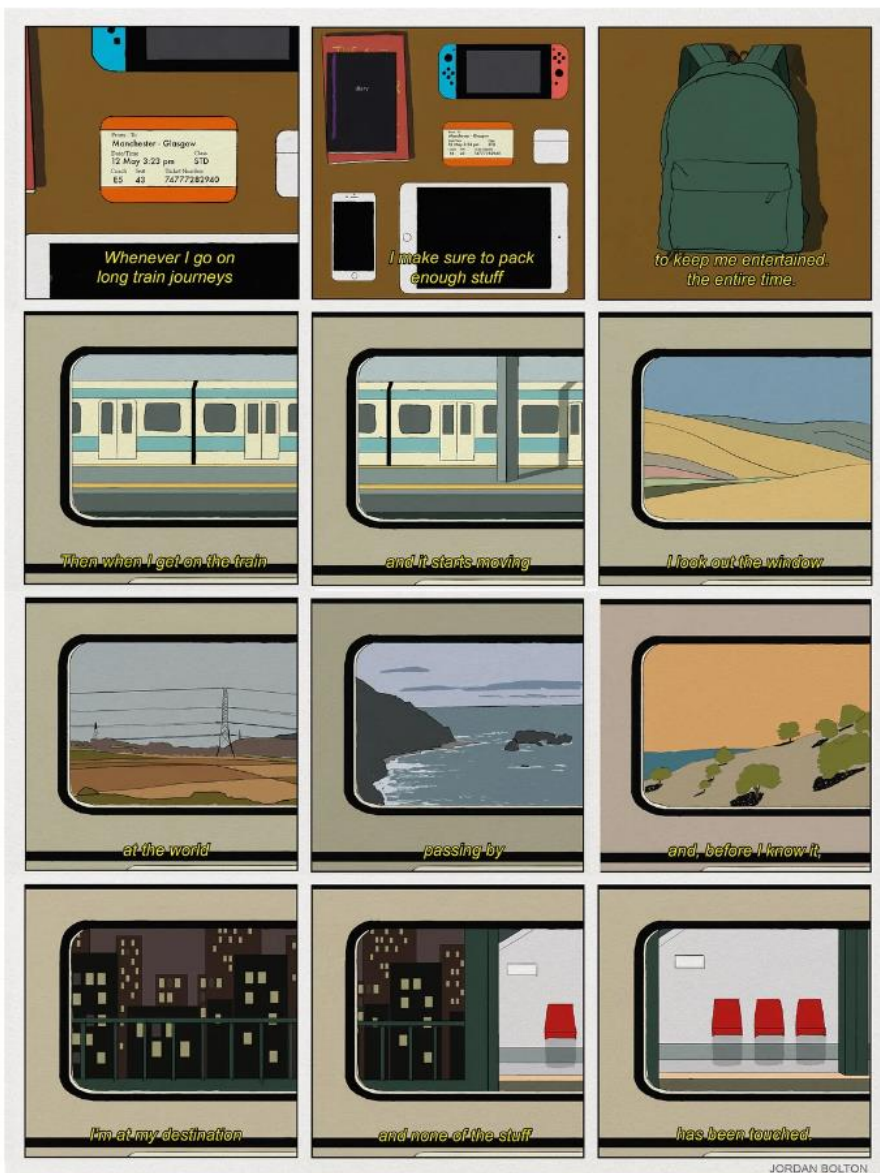


Abb. 2: Screenshot der Veröffentlichung des Comic *Long Train Journey* von JORDAN BOLTON auf Instagram.

Quelle:  
<https://www.etsy.com/de/listing/1178394108/szenen-aus-imagined-films-ausgabe-1> (zuletzt aufgerufen am 09. Juni 2022).