

6 RAUM, ZEIT UND BEWEGUNG

Die Darstellungen von „Raum“, „Zeit“ und „Bewegung“ mit ihren untrennbaren Wechselwirkungen gehören zu den wesentlichsten, komplexesten und beeindruckendsten Bereichen im Comic. Eine isolierte Definition dieser Begriffe kann zwar als Beschreibungsansatz gelten, ergibt jedoch keine hinreichende Klärungsmöglichkeit über die Zusammenhänge.

Mit „Raum“ ist hier zunächst nicht der streng geometrische Begriff des Dreidimensionalen gemeint, nicht das Ergebnis einer illusionistischen Technik der Darstellung scheinbarer Dreidimensionalität mit bildnerischen Mitteln. Die dazu nötigen Verfahren wurden in der Geschichte der Kunst und ihrer Techniken hinreichend erläutert. Auch im Comic wird auf diese Möglichkeiten zurückgegriffen. Ich meine vielmehr die Gesamtheit der jeweils spezifischen Panel-Inhalte in ihrem örtlichen, „räumlichen“ Bezug zueinander. Durch die Aufeinanderfolge vieler Panels, ihre Komposition zu Seiten und Doppelseiten, die gezielte Weiterführung auf der zunächst nicht sichtbaren, folgenden Seite werden Raumsituationen geschaffen, die über die Wirkung von Einzelbildern weit hinausgehen.

Daß der Faktor „Zeit“ im Comic eindrucksvoll vermittelt werden kann und dabei im Laufe der Entwicklung zahlreiche, comicspezifische Techniken entstanden, möchte ich im nachstehenden erläutern und belegen. Ohne das Bewußtsein des Ablaufs von Zeitspannen beim Betrachten und Lesen von Bild-Wort-Kombinationen wären die o.a. Wechselbeziehungen nicht oder nur teilweise erfahrbar.

Unter „Bewegung“ verstehe ich schließlich zunächst die mehr oder weniger ausgeprägte Aktivität zur örtlichen Veränderung beliebiger Subjekte oder Objekte innerhalb eines oder mehrerer Panels. Da sich der Comic an sich unbewegter, „eingefrorenen“ Standbilder bedient, scheint eine Bewegungsvermittlung nicht oder nur schwer möglich zu sein. Wie statt der Bildteile die Leser selbst „bewegt“ werden, dabei aber der Eindruck der Bewegung des Betrachteten entsteht, verdient eine differenzierende Beschreibung.