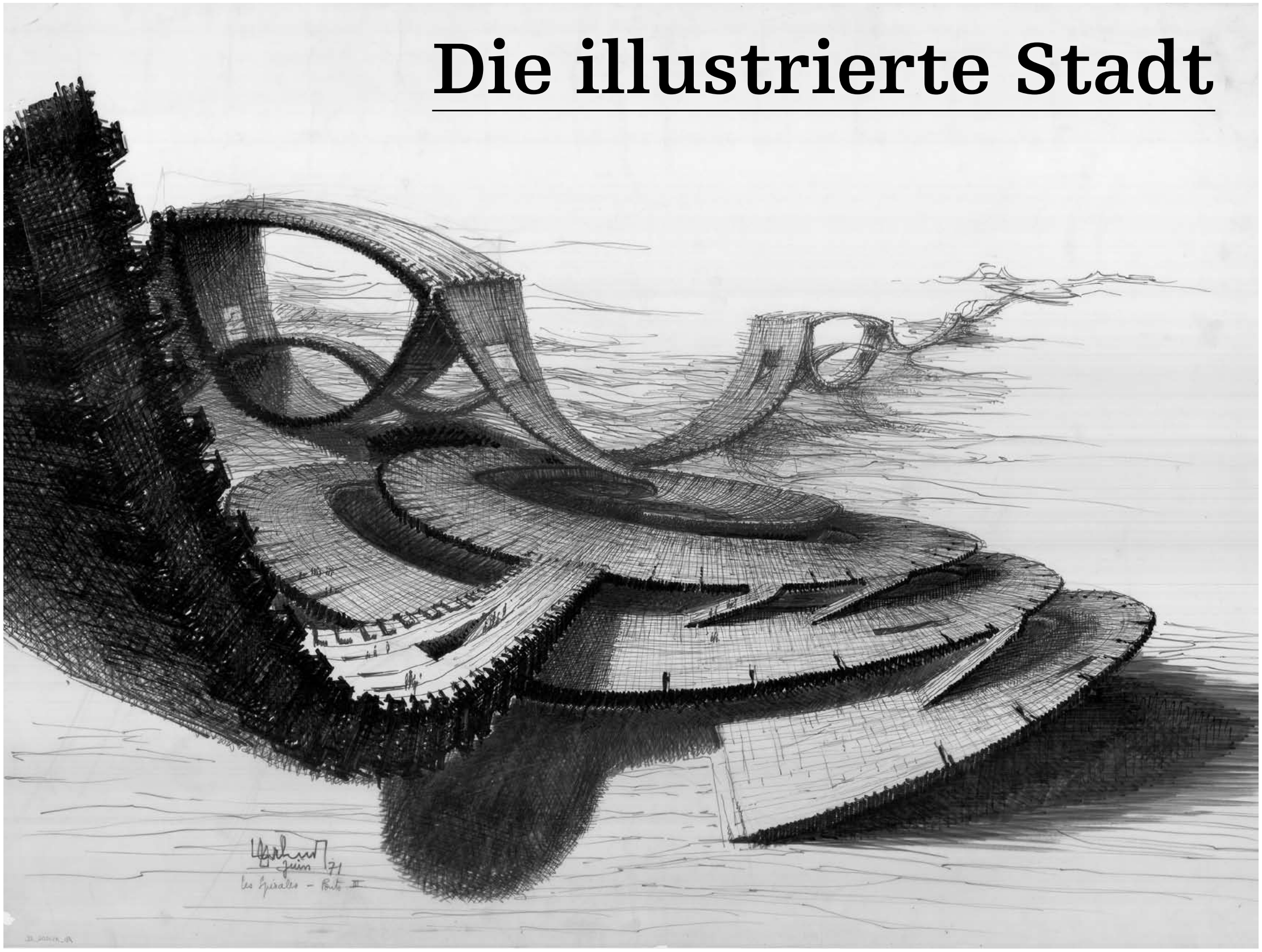
FORUM PLANEN 16 SEP.10

Die illustrierte Stadt



Projets utopiques de villes obliques – Les Spirales – Ponts III, Perspektive 197, Claude Parent, Architekt. © SIAF/Cité de l'Architecture et du Patrimoine/Archives d'architecture du XXème siècle

ARCHITEKTUR & COMICS

„In dieser Stadt ist fast alles Erdenkliche, wofür es Wert ist zu kämpfen, gegen das Gesetz. Auf diese Art ist jeder besser dran" – Marve. „Sin City", einem dunklen, Schwarz-Weiß-Schauplatz von Verbrechen, Prostitution, Drogen, Gewalt und Sex. Frank Miller's „Sin City" ist aber auch ein Streifzug durch ein soziales Milieu, in dem es den Akteuren um Ehre, Liebe und grenzenlose Freundschaften geht. Metropolis, Gotham City, Sin City, New York, Paris, Tokio – die Stadt, reell oder fiktiv, ist der Geburtsort der Comics.

von **Michael Koller**

Das Image der Comics variiert von Land zu Land, aber selbst in Ländern wie Frankreich, Belgien oder den USA, wo die Kultur der Comics sehr ausgeprägt und in allen sozialen Schichten verbreitet ist, werden Comics nicht diskutiert, wenn es um die Verbindung von Kunst und Architektur geht.

Dabei ist der Aufbau eines Comicbuches äußerst vielschichtig: Es geht um die verschiedensten Zeichentechniken, von der nervösen, skizzenhaften, Schwarz-Weiß-Zeichnung bis zur abstrakten, geradlinigen Farbzeichnung; es geht um das Dekor, die Stadt, den Vorort, das Landhaus, das den dramaturgischen Gehalt der Geschichte unterstreicht; es geht um die Geschichte selbst, vom Superhelden bis zum Anti-Helden, vom Familienroman bis zum Reiseroman. Das Comicsbuch ist ein Kommunikationselement, das sich in einem historischen Kontext situiert. Die Zeichner und die Autoren sind Teil einer Epoche und verwenden damit bestimmte grafische Stile. Die Geschichten sind die Reaktion auf eine aktuelle, politische, gesellschaftliche oder soziale Situation, selbst wenn es sich um Zukunftsvisionen handelt. Manchmal nehmen sie einen direkten Bezug auf ein geschichtliches Ereignis. Gerade die abgelaufenen beiden Jahrzehnte haben die Aktualität der Comics mit der Neuverfilmung von Spiderman, Batman, Sin City etc. gezeigt. Abgesehen von der Verfilmungen der Superhelden-Comics, lässt sich das Kino schon von jeher von den Comics inspirieren, vor allem wenn es um die Visionen der Stadt geht. Das deutlichste Beispiel dafür ist der Film „Das Fünfte Element" von Luc Besson, in dem er Moebius und Jean-Claude Mézières beauftragte, Entwürfe für das Filmdekor zu zeichnen.

DER COMICZEICHNER ALS UTOPIST

In den Folgejahren der Weltausstellung in Brüssel 1958 integrierten selbst die klassischen belgischen Comics in der Zeichentechnik, aber auch in der Ästhetik die Moderne der Architektur. Das betraf sowohl die Objekte (zum Beispiel Autos, Häuser, Innenarchitektur etc.) als auch die Darstellungstechniken und die Farbverwendung. Es ging darum, eine neue Ästhetik des Alltagslebens vorzustellen und die Möglichkeiten, die die Jahrzehnte bis zur Jahrhundertwende in sich bergen konnten, zu materialisieren.

Während aber Architekten wie Archigram neue städtische Visionen mit schwimmenden, abgehängten oder mobilen Städten entwickelten, gingen die Comics einen Schritt weiter und befassen sich heute mit neuen Themen wie Politikkritik oder Erotik. Das Medium der Comics schien sich damals besonders gut zur Entwicklung einer Sichtweise auf eine neue Welt zu eignen. Die spektakulären technischen Entwicklungen, vor allem zur Erforschung des Weltraums, beflügelten die Ideen und führten auch zur Überzeugung, dass sich die Stadt selbst von ihrer Schwere und Starrheit befreien könne, was unweigerlich zu neuen Formen des Wohnens und der Fortbewegung führen würde. Die Comics traten als Mittel zur Darstellung neuer, grenzenloser Welten und Lebensweisen auf. Sie waren durch einen jugendlichen Elan und einen globalen Optimismus gekennzeichnet und dem Wunsch, neue Welten zu erschaffen und zu erlebbar zu machen. Die Comicautoren begnügten sich dabei nicht allein mit der panoramaartigen Darstellung städtischer Formen, sondern belebten diese Welten mit Menschen und deren Geschichten. Dadurch wurden diese fiktiven Vorstellungen unmittelbar und konkret. Die Comics der 1960er- und 1970er-Jahre besaßen eine wesentlich größere Bewegungsfreiheit als das Kino.

Fortsetzung auf Seite 10

NEMETSCHEK Bausoftware
Informationen zu Bausoftware finden Sie auf www.bausoftware.de

STEINBACHER DÄMMSTOFFE
www.steinbacher.at

ARCHITEKTUR & BAU FORUM CONTRACT
Das Fachmagazin für Objekteinrichtung: Office, Bath, Interior und Lighting
www.bauforum.at

ARCHITEKTUR & BAU FORUM SKIN
Das Fachmagazin für die intelligente Gebäudehülle
www.bauforum.at



Benjamin, Savior, 2010. © Xiao Pan



Nicolas de Crécy, Plakat der Ausstellung „Archi&BD“. © Nicolas de Crécy, 2010



Villes – Tours et propositions d’aménagement pour Paris. Perspektive einer Straße mit Hochhäusern, Zeichnung von J. Lambert. Auguste Perret und Perret Frères, Architekten, 1922–1932. © CNAM/SIAF/CAPA – Archives d’architecture du XXème siècle/Auguste Perret/UFSE/SAIF

Fortsetzung von Seite 9

ABLAUFPRODUKT UTOPIE

Der Berliner Mauerfall hat das Ende der Utopie und das Ende der Moderne eingeleitet und zu einer Ernüchterung und Desorientierung geführt, auch in der Welt der Comics. Inmitten ökonomischer Krisen und der ökologischen Frustration versuchen wir momentan, mehr oder weniger erfolgreich, die Relikte des ideologischen Fortschritts wie die alten Superhelden zu recyclen. Dabei ist es schwierig, den Enthusiasmus der 1960er- und 1970er-Jahre nachzuempfinden. Rückblickend erscheinen viele der Bilder aus einer bizarren Traumwelt zu stammen und wirken deplaziert oder kitschig.

Der Zyklus der Les Cites obscures von Benoît Peeters und François Schuiten, den sie in den 1980er-Jahren begonnen haben, ist eben als solche Kritik an der Utopie zu verstehen. Sie benützen zwar die Zeichen der Moderne, so wie sie am Ende des 19. und am Beginn des 20. Jahrhunderts bei Jules Verne, den Futuristen oder Le Corbusier präsent waren, aber es ging ihnen nicht darum, eine ideale oder wünschenswerte Stadt darzustellen. Im Gegenteil: Peeters und Schuiten thematisieren den Zerfall des kommunistischen Blocks und den Verfall bzw. die Zerstörung der monumentalen Stadt, der Urbicande, oder das unverhältnismäßige und unkontrollierbare Wachstum einer kubischen Struktur, die aus dem Nichts entsteht. In ihren Alben sind die Städtebauer und Politiker völlig von den Ereignissen überrollt und die Städtebaumodelle zertrampelt, bevor sie überhaupt benutzt werden hätten können. Ähnlich wie Druillet oder Moebius sind sie damit Seismografen ihrer Zeit geworden.

Jeder Künstler glaubt, ein Universum zu entwickeln, das nur ihm selbst eigen ist, obwohl er – bewusst oder unbewusst – direkt auf eine Anzahl von Entwicklungen, die um ihn geschehen und die für ihn unbegreifbar sind, reagiert. Das Thema des Zerfalls ist bei Enki Bilal noch sichtbarer. Er hat, aus Belgrad stammend, diesen grauen Wahnsinn der östlichen Regime und die Gründe des Zerfalls sicherlich als einer der bemerkenswertesten Analytiker grafisch dargestellt. Es gelang ihm, das Aufkommen des Nationalismus und Fundamentalismus in Zeichnungen mit einer unglaublichen Kraft darzustellen, noch bevor sie Realität wurden.

Seine Zeichnungen synthetisieren in einer grandiosen Art eine wage Vorstellung, die viel stärker in unserer Zeit verankert ist, als das eine oberflächliche Blickweise glauben lassen würde. Die Comics sind mit ihren statischen Bildern und ihren wieder und wieder gelesenen Geschichten ohne Zweifel eines der besten Medien, um Zeichen, die unsere Wahrnehmung formen, dauerhaft festzuhalten. Winsor McCay, Hergé Jacobs oder Franquin haben nicht anders gehandelt: Die existierende Welt scheinbar malend, haben sie zu ihrer Entstehung beigetragen.

NEUE MÖGLICHKEITEN

Archigram vermittelte mit ihren comicsartigen Zeitschriften Archigram 1,2,3,4 eine Vision zur Stadt und der städtischen Gesellschaft, in der grundsätzlich Maschinen sehr präsent sind. Walking City, oder Plug-in City vermitteln ganz deutlich dieses mechanische Hightech-Ambiente, das in seiner spielerischen und fantasievollen Darstellungsweise von der Pop-Art-Bewegung inspiriert war.

Genauso wie das Kino, als Kunstmedium der Bewegung, und Regisseure wie Jean-Luc Godard, Wim Wenders oder Ridley Scott die Architekten beeinflussen, tun das auch die Comics.

Dabei verwenden Architekten weniger die Inhalte der Comics als Referenz als vielmehr das Format. Eines zweier aktueller Beispiele ist das dänische Architektur- und Gestaltungsbüro Bjarke Ingels Group (BIG) mit ihrem kürzlich erschienenen Buch „Yes is More, An Archicomic on Architectural Evolution“. Der Superhero ist in diesem Fall Bjarke Ingels, der fast auf jeder der kollageartig gestalteten Seiten erscheint und ähnlich wie in einer Konferenz erklärt, was er tut, nur dass eben das Medium in diesem Fall ein Album ist.



The Planet as Festival: Design of a Roof to Discuss Under, Perspektive Ettore Sottsass, Architekt, 1973. © The Museum of Modern Art, New York/Scala, Florence



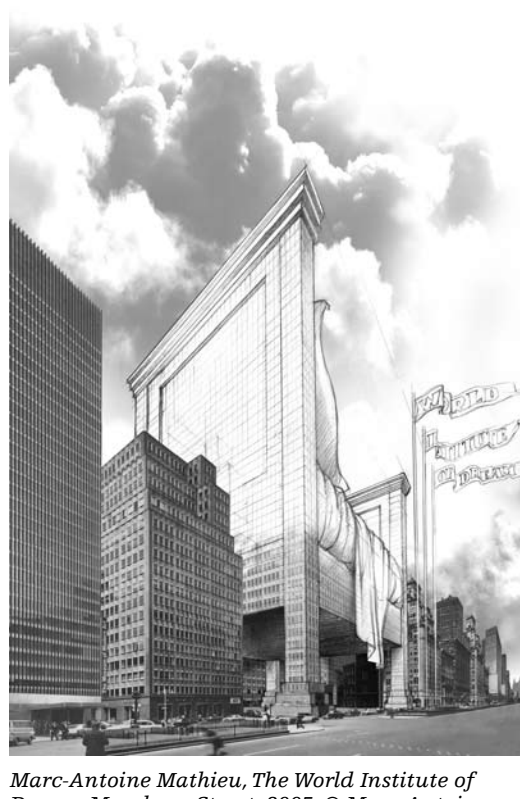
Jean-Pierre Lyonnet, Hôtel Latitude 43, Saint-Tropez – Südfassade, 2010. © Jean-Pierre Lyonnet (à paraître)



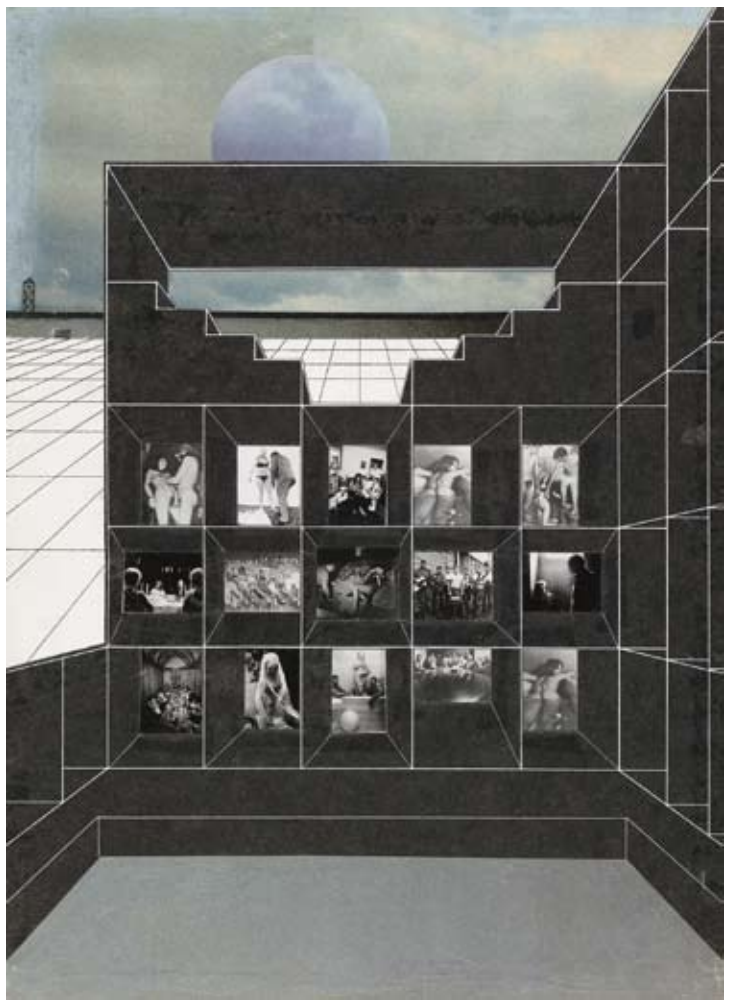
Jirô Taniguchi, Le Promeneur, 2008. © Casterman Taniguchi/Kusumi



Mézières, Vue de New York au 23e siècle, 1992. © Mézières



Marc-Antoine Mathieu, The World Institute of Dream, Morpheus Street, 2005. © Marc-Antoine Mathieu – Les Impressions Nouvelles



Exodus or the Voluntary Prisoners of Architecture. Rem Koolhaas, Madelon Vriesendorp, Elia und Zoe Zenghelis, Architekten 1972. © The Museum of Modern Art, New York/Scala, Florence



Amazing Archigram Couverture, numéro 4. Warren Chalk, Archigram 1954. © The Archigram Archives



Moebius, L'Incal Noir, Band 1, 1981. © Moebius/Jodorowsky

In ähnlicher Art und Weise verwendet das Forschungsinstitut Studio Basel an der ETH Zürich unter der Leitung von Herzog & de Meuron das Prinzip der Comics mit seinen Sprechblasen und Kästen dafür, das Städtebauprojekt MetroBasel und die Entwicklung der Region Basel vorzustellen. Dabei wird der Leser filmartig durch die mit Zeichnungen oder Fotomontagen dargestellte Stadt geführt und über die Geschichte und die Projekte aufgeklärt. Anlässlich einer ihm gewidmeten Ausstellung im Museum Louisiana in Dänemark hat Jean Nouvel verschiedene Comicszeichner engagiert, drei große Fresken von in Entwicklung befindlichen Projekten zu malen. Dabei sollten die Zeichner in einer sehr sensiblen Art und Weise den Architekturzeichnungen der Projekte für Les Halles, Valence und Lissabon Leben einhauchen, die Städte erzählen und die Entwurfsideen darstellen.

Wie vielfältig und leidenschaftlich diese Beziehung zwischen Architektur und Comics ist, zeigt die vielbesuchte, und an die 350 Zeichnungen umfassende Ausstellung: „Archi & BD – La ville dessinée", die noch bis zum 28. November in der Cité de l'Architecture et du Patrimoine in Paris zu sehen ist.

Infos:
www.archietbd.citechaillot.fr
www.citechaillot.fr



Chaland, Le cimetière des éléphants, 1984. © Chaland

wohndesign®
hofburg
wien

14.–17.10.2010
DO/FR 11.00–20.00 SA/SO 10.00–19.00
WWW.WOHNDESIGN-WIEN.AT