

Nicolas Rivero

Schichten einer Stadt

**Begleitende theoretische Arbeit zum
Architekturcomic "Playground 17"
von Nicolas Rivero**

Die approbierte Originalversion dieser Diplom-/
Masterarbeit ist in der Hauptbibliothek der Tech-
nischen Universität Wien aufgestellt und zugänglich.

<http://www.ub.tuwien.ac.at>



The approved original version of this diploma or
master thesis is available at the main library of the
Vienna University of Technology.

<http://www.ub.tuwien.ac.at/eng>

Schichten einer Stadt

Begleitende theoretische Arbeit zum
Architekturcomic "Playground 17"
von Nicolas Rivero

ausgeführt zum Zwecke der Erlangung des akademischen Grades
eines Diplom-Ingenieurs unter der Leitung von
Christine Hohenbüchler



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
WIEN
Vienna | Austria

Diplomarbeit Masterstudium Architektur SS 2017

Institut für Kunst und Gestaltung
Fakultät für Architektur und Raumplanung
Technische Universität Wien

Prüfer: Christine Hohenbüchler, Walter Cernek, José Coca Leicher
Abgabedatum: 20.10.2017

Nicolas Rivero 0741115

Inhaltsverzeichnis

1. Abstract	S.4
2. Das Medium "Comic" in der Architektur	S.6
2.1 Der Beziehung zwischen dem Comic und der Architektur	S.6
2.2 Die Verbreitung von Architektur	S.7
2.3 Publikationen im architektonischen Umfeld	S.7
3. Die Utopie in der Architektur als Rahmen für das Szenario von Playground 17	S.15
3.1 Die utopische Architektur der 60er und 70er Jahre	S.15
3.2 Die prekäre Raumstadt am Beispiel "Kowloon Walled City"	S.21
4. Das Szenario von Playground 17	S.25
5. Das Storyboard	S.29
5.1 Vorarbeiten zum Storyboard	S.29
5.2 Das Storyboard und die Komposition der Panele	S.31
6. Materialien und Reinzeichnung	S.35
6.1 Der Text	S.35
6.2 Der stilistische Ausdruck	S.35
6.3 Die Ausarbeitung	S.37
7. Zusammenfassung	S.40
8. Skizzen	S.43
9. Quellenverzeichnis	S.52
9.1 Bibliographie	S.54
9.2 Abbildungsverzeichnis	S.54
9.3 Abbildungsnachweis	S.55

1. Abstract

Das Comic wird als die „neunte Kunst“ bezeichnet und ist spätestens durch die Bewegung der Graphic Novels im letzten Jahrzehnt vom „Schundheft“ zu einem in intellektuelle Kreise anerkannten Medium geworden. In der Architektur selbst ist dies zum Teil noch nicht der Fall. Trotz einer Vielzahl an erfolgreichen Beispielen in Architekturkreisen ist das Comic immer noch nicht als Instrument für die Ideenfindung, die Entwicklung und die Präsentation von Entwürfen angekommen.

Im Laufe des Architekturstudiums begeisterte ich mich für die Denkexperimente, die Utopien und Dystopien, die Szenarios, die sich große Architekten stellten, um die Grenzen und die Möglichkeiten der Architektur auszuloten und auszudehnen. Diese Begeisterung versuchte ich in das vorliegende Werk „Playground 17“ einzubringen. Angelehnt an andere Autoren wie beispielsweise François Schuiten und Benoit Peeters, Bézian, sowie Archigram und OMA versuchte ich die künstlerischen Möglichkeiten des Comics und die Komplexität eines Architekturdiskurses miteinander zu verbinden. Meine Intention war es weiters, diesen hypothetischen Architekturdiskurs einer möglichst breiten Öffentlichkeit näherzubringen, daher war das Comic als Instrument zur Präsentation des fiktiven Szenarios von „Playground 17“ eine naheliegende Option.

Wie kann man die Architektur in einer fiktiven Welt verankern und wie fließt diese in ein utopisches Szenario ein? Auf welche Weise kann das Medium Comic diese Architektur präsentieren und wo sind seine Vorteile? Welche stilistische Ausprägung ist für das Vorhaben geeignet und wie sieht ein Prozess von der anfänglichen Idee bis zum fertigen Comicbuch aus? Was für Parallelen gibt es zwischen der Gestaltung eines Comics und einem architektonischen Entwerfen? Diese Fragen versuche ich im Rahmen von „Playground 17“ und dem Theorieanhang zu klären.

Beginnend mit einem kurzen Überblick über das Comic in der Architektur gehe ich danach auf das architekturtheoretische Rahmengerüst ein, auf welchem ich das Szenario aufbaute. Es folgt eine kurze Beschreibung meines Prozesses in der Erstellung von „Playground 17“ vom Storyboard bis zur Reinzeichnung. Ich erwähne die Materialien, die in der Arbeit verwendet wurden, und versuche auch einige generelle Aussagen als Inspiration oder Anleitung für zukünftige Autoren zu treffen. Während dieser Ausführungen erkläre ich die Referenzen, die ich auf die eine oder andere Weise in dieses Comic einfließen ließ.

1. Abstract

Comics are often referred to as the “ninth art” and have evolved from lowbrow medium to an art respected in intellectual circles. This rise in reputation is mainly due to the movement of the graphic novels in the last decade. In architecture, however, comics remain undervalued. Despite numerous examples of successful architectural comics, the comic itself has not yet fully established itself as an instrument for the development of ideas and for the presentation of architecture.

During my architectural studies I was intrigued by thought experiments – the utopias/dystopias and hypothetic scenarios created by great architects to discover the limits of architecture and expand them. I tried to distill this interest into my comic “Playground 17”. Inspired by authors like François Schuiten and Benoit Peeters, Bézian, or Archigram and OMA, I endeavored to combine the artistic possibilities of the comic with the complexity of architectural discourses. Furthermore, my intention was to present this hypothetical architectural discourse to a broad public, which is why the comic was my first choice for conveying the fictitious setting of “Playground 17”.

How can architecture be implemented in a fictitious world, and how can it affect a utopian setting? How can comics present architecture and what are the advantages of doing so? What stylistic choices need to be made? How does the process from the initial idea to the finished comic-book look like? What analogies can be found between the creation of a comic and the design of architecture? I will try to answer these questions in “Playground 17” and its theoretical annex.

Starting with a short overview of architectural comics, I continue with an explanation of the architectural theory which I used as a framework to construct the scenario of Playground 17. This is followed by a short description of the designing process involved in creating “Playground 17”, from the storyboard to the last finishing touches. Consequently, I will outline the materials employed while working on the comic, concluding with some general insights and recommendations to potential future authors. To round off the overview, I will also delineate the references which inspired or influenced the comic’s architectural design and scenario.

2. Das Medium “Comic” in der Architektur

2.1. Die Beziehung zwischen dem Comic und der Architektur

Die architektonischen Pläne dienen im Normalfall als Kommunikationsmittel von Projekten, sie sind an formelle und visuelle Codes gebunden, die das Ziel der Realisierung von Bauvorhaben verfolgen. In einem Comic ist dies anders: “If you are offered the opportunity to tell something about a space instead of having to build at any cost, you suddenly find you have unprecedented freedom.” ¹

Die Möglichkeiten des Comics liegen in der Sequenz und im Faktor „Zeit“, den Planzeichnungen nicht erfassen können. Der Architekt präsentiert den Entwurf mittels abstrakter Pläne und Renderings, die scheinbar eine realistische Vorstellung erlauben, jedoch von der Realität oft ähnlich weit entfernt sind wie eine Handzeichnung. Wie ein Gebäude altert, wie es sich mit dem Nutzer durch eine Veränderung der Wertsysteme der Gesellschaft und unterschiedlicher Nutzungen bis zu seinem Abriss weiterentwickelt, das ist selten Teil des Mediums „Plan“. “They (the plans) invariably involve an inventory of functional and aesthetic aspects, and above all need to be objective, serious, realistic, reliable and measurable. The viewpoints are always the same, and if people are depicted at all they remain indefinable. Whatever may happen in and around the buildings once they are finished is ignored.” ²

Ein konstruktiver Austausch und wechselseitige Ergänzungen können so zwischen Plänen, Skizzen und Entwurfsideen und den Möglichkeiten des Comics stattfinden und neue Wege erschließen. „Architectural drawings are usually very rigid, very accurate, whereas strips present utopias and fiction. For this reason there is no rivalry between architects and draughtsmen but rather a kind of exchange.“³

Der amerikanische Architekt Jimenez Lai benutzt den Cartoon als Werkzeug sowohl zur Präsentation als auch zur Ideenfindung und versucht die Disziplinen Comic und Architektur so gut als möglich mit einander zu verweben. “I think fiction is super important, because fiction is the impetus of architecture, and architecture is the greatest representation of culture.” ⁴

¹ Van Der Hoorn, Melanie: Bricks and Balloons, Rotterdam 2012, S.34

² Van Der Hoorn 2012, S.33

³ Van Der Hoorn 2012, S.11

⁴ Van Der Hoorn 2012, S.40

Lai versteht die Fiktion als ein sine qua non im frühen Stadium des Designprozesses, und je mehr er diese Fiktion auf die Spitze treibt, desto interessanter kann sich diese in den Prozess einfügen. Er verwendet so die Cartoons als Laboratorium, um theoretische Prozesse auf witzige Art und Weise zusammenzufassen, die er dann wiederum als Leitlinien für die weitere Vorgehensweise im Design heranzieht.⁵

2.2 Verbreitung von Architektur

Das Medium Comic bietet die Möglichkeit Personen ausserhalb des üblichen elitären Kreises der Architekten, Ingenieure und Künstler mit dem Architekturdiskurs anzusprechen, und so auch neue Inputs und Impulse aus anderen Disziplinen zu erlangen. Die Architekturzeitschriften werden zum Großteil von Architekten für Architekten geschrieben, die Pläne wiederum brauchen zum korrekten Lesen eine gewisse Kenntnis der Baudisziplinen und ihrer Fachsprache. Das Medium Comic gibt die Möglichkeit, einen Zugang zu einer breiten Masse Menschen zu schaffen und auch bei jüngeren und der Architektur fernen Personen ein Interesse und eine Wertschätzung für architekturelevante Themen zu schaffen.⁵

„Das Comic-Buch erscheint uns (...) als ideales Medium, da es auf eine spielerische Art und Weise erlaubt, erzählerische Inhalte mit Fakten und Hintergrundinformationen zu kombinieren, sowie sachlich und fachlich präzise und erschöpfend zu sein und gleichzeitig eine Lust an einem Thema erzeugen kann, welches sonst auf Grund seiner augenscheinlichen Abstraktion in der breiten Öffentlichkeit nur wenig Wahrnehmung findet.“⁶

So können im Comic Planteile, Renderings, Diagramme und Erklärungen zu einer umfassenden Publikation gebündelt werden, die in ihrer Lesbarkeit erfrischend und einladend präsentiert wird. Dies aktiviert wiederum die Leserschaft, die sich so möglicherweise mit eigenen Ideen in eine sonst verschlossene Domäne einbringen kann, wie der madrilienische Architekt André Jaque meint: “By doing the comic, we design, and by showing the comic, we get people designing with us.”⁷

2.3. Publikationen im architektonischen Umfeld

Namhafte Architekten wie Ghilarden + Hellsten Architekten, Foster Associates, OMA, BIG, Peter Cook/Archigram und andere bedienen sich des Mediums Comics, sei es um Entwurfsideen vorzustellen oder um bestimmte Themen oder Projekte kritisch in den Diskurs zu rücken.

⁵ vgl. Van Der Hoorn 2012

⁶ Zhou, Ying: Architektur und Comic, Nextcomic Festival 2010

⁷ Van Der Hoorn 2012, S.17

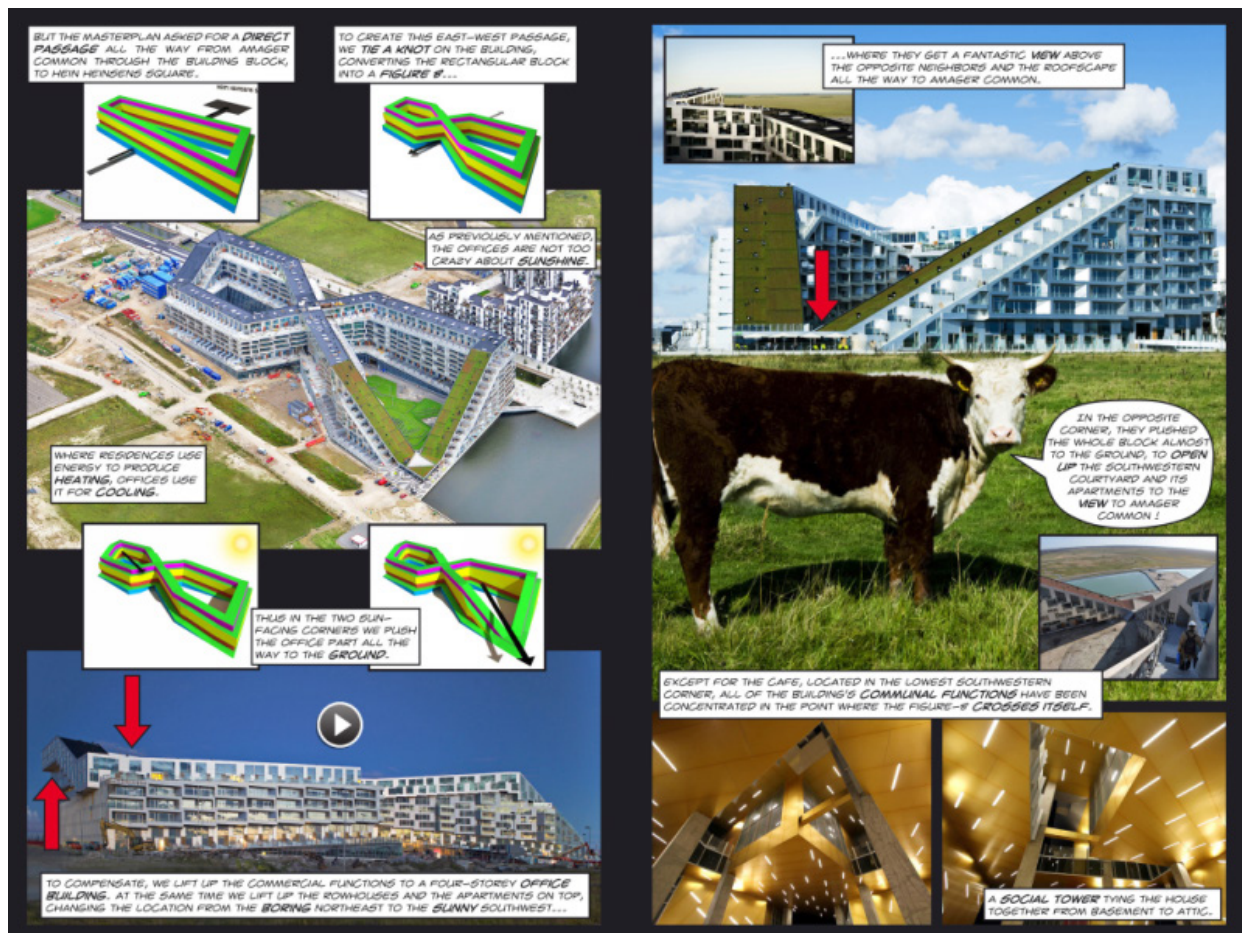


Abb 1. BIG: Yes Is More (2009)

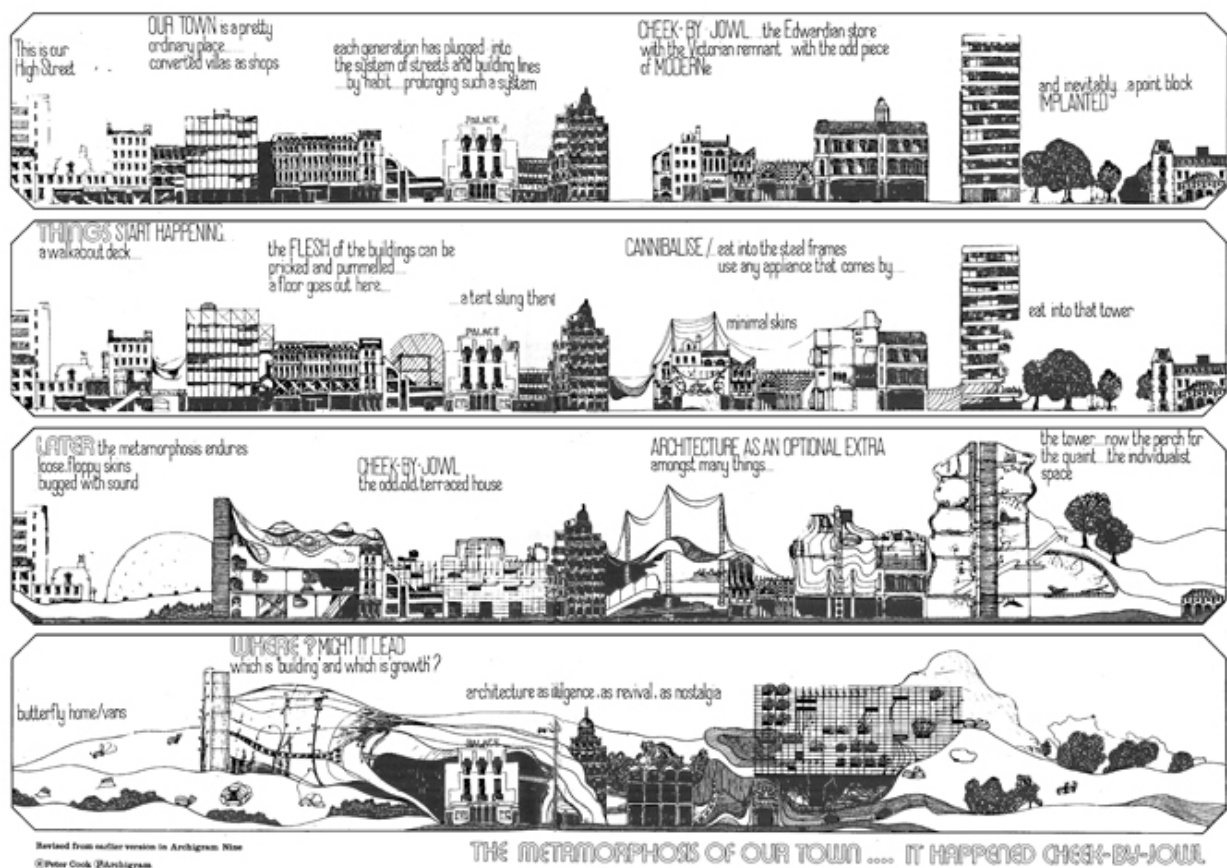


Abb 2. Archigram: The Metamorphosis of an English Town (1970)

Am Beispiel von Bjarke Ingels (BIG) „Yes is More: An Archicomic on Architectural Evolution“ (2009) sieht man, dass Comic-Publikationen durchaus erfolgreich das Thema Architektur handhaben können. In „Yes is More“, einer Art „Foto-Comic“, gibt Bjarke Ingels als Erzähler einen Einblick in die Bürostruktur BIGs. Er erläutert kurz architekturgeschichtliche Fakten und baut darauf die Erklärungen zu bestimmten Projekten des Büros auf. Joseph Grima, der Chefredakteur vom Architekturmagazin „Domus“, beschrieb dieses Comic als „unquestionably one of the most significant books of recent years, and a vindication of the comic’s potential as a medium for serious content.“⁸

Peter Cook und Archigram benutzten das Comic immer wieder, um bestimmte Entwurfsideen und Utopien in ihrem „Pop-Art“ Stil zu präsentieren ; In „The Metamorphosis of an English Town“ (1970) werden beispielhafte stadtplanerische Prozesse anhand einer fiktiven Stadt erklärt. Einige Jahre später erschien „Archigram: The True Story Told By Peter Cook“ (1994), in dem die Entstehung und die Ideen des Kollektivs Archigram in Stripform präsentiert werden.⁸

Zum Comic als Präsentationsmaterial für Wettbewerbe lässt sich beispielsweise Holt Hinshaws und Pfau Jones’ Beitrag zum Wettbewerb zum Astronaut Memorial (1988) im John F. Kennedy Space Center in Florida nennen, sie reichten ihren Siegerentwurf als Comicstrip ein, in dem ein ehemaliger Astronaut einen emotionalen Spaziergang zum geplanten Astronauts Memorial macht. Auch Neutlings und Roodbeen präsentierten 1989 zum Wettbewerb des „European Patent Office“ ihren Beitrag als Comic im minimalistischen „Klaren-Linien-Stil“ und gewannen diesen.⁸

Der Architekturkritiker Joseph Grima erschafft (ähnliche wie BIGs „Yes Is More“) fotografische Comic-Publikationen aus zusammengeschnittenen Filmen. Sie wurden beispielsweise in „Dutch Splash in Berlin: A Tour of the New Dutch Embassy“ (2004) bei der Eröffnung der Niederländischen Botschaft von OMA in Berlin von ihm aufgenommen. So nimmt er abseits von konventionellen Architekturkritiken Impressionen der Veranstaltung und der anwesenden Menschen, sowie deren Reaktionen, in seine Vorstellung des Gebäudes auf.⁸

Andere Autoren, die einen eher philosophischen oder poetischen Zugang zu Architekturcomics mit teils fiktiven Szenarios gewählt haben, sind beispielsweise François Schuiten und Benoit Peeters mit ihren Werken in der Reihe „Les cités obscures“, einer Serie von Comicbüchern, die sich mit architektonischen Hypothesen und Utopien befasst, die sie durch das Medium Comic präsentieren.

⁸ vgl. Van Der Hoorn 2012

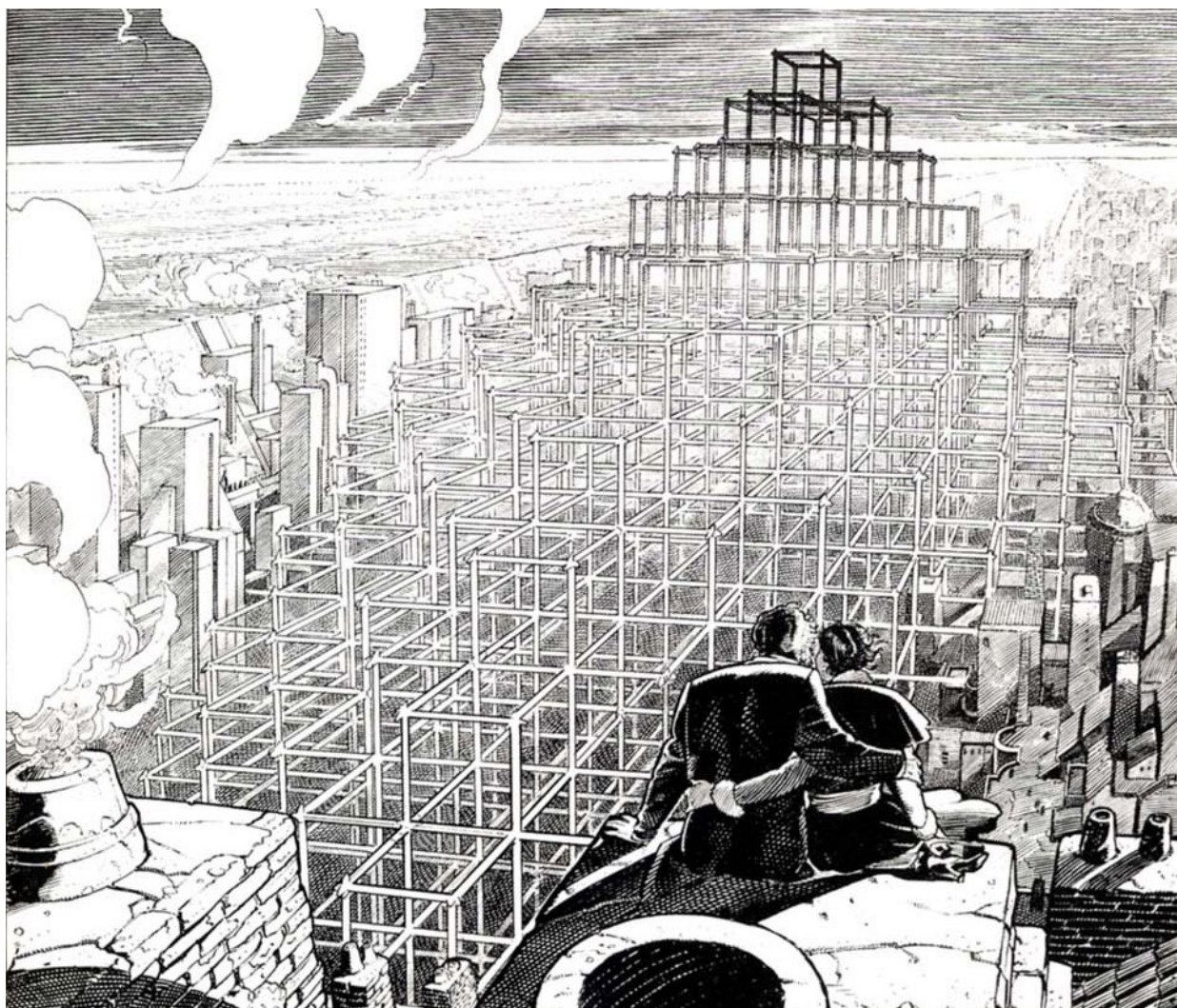


Abb 3. François Schuiten und Benoît Peeters: La Fièvre d'Urbicande (1985)



Abb 4. Bézian: Les Garde-fous (2007)

In „Zara“ (dt. „Die hohle Erde“ 1985) wird eine ständig rotierende hohle Welt als Ausgangspunkt genommen, auf der die Bewohner der inneren Oberfläche in ständigem Nomadentum mit der Drehung mitgehen müssen, um nicht von der Oberfläche zu stürzen.

Eine mit dem Turmbau zu Babel vergleichbare Konstruktion wird in „La tour“ (1987) präsentiert, die an ihrer eigenen Megalomanie scheitert und ob ihrer schieren Größe und Unübersichtlichkeit verfällt.

In „Brüssel“ (1992) wiederum wird die Stadt Brüssel durch den vermeintlichen Fortschritt zu einer Metropolis-ähnlichen Arbeiter-Utopie gemacht, in der die Leute durch die fehlende Natur krank werden und die Fortschrittspropheten dem Wahnsinn verfallen.

Ein harmloses geometrisches Modell multipliziert und vergrößert sich in „La Fièvre d’Urbicande“ (1985) bis es gigantische Ausmaße annimmt. Es durchbricht Gebäude, blockiert Straßen und zerstört und verändert so die Geometrie und das Planungssystem einer Stadt. Gewisse Ähnlichkeiten des Modells mit Sou Fujimotos Serpentine Pavillion (2013) in London sind nicht von der Hand zu weisen.⁹

In Pierre-Alain Bertolas Comics geschieht der Designprozess zunächst durch den Entwurf eines Gebäudes bis ins Detail, welches er dann als stille Hauptfigur in seinen Comics verwendet. Während des Entwurfs des Gebäudes erweitert sich das Storyboard kontinuierlich angereichert durch die Details und Facetten, die sich ihm im Entwurf nach und nach eröffnen - so gewinnt die Geschichte an Leben.⁹

Auch bei Bezians „Les garde-fous“ (2007) begann die Entwicklung des Comics mit dem detaillierten Entwurf einer Villa durch den Bruder des Autors. Um diese Villa entwickelte sich dann die Geschichte, jedoch bleibt das Gebäude immer im Hauptfokus. „Notions of inclusion and exclusion are central to the story. (...) From the inside the villa conveys a sense of space and freedom thanks to its vast (...) rooms and split levels, but from the outside it is more reminiscent of a cage.“¹⁰

In „Memoire morte“ (2000) des Autors Marc Antoine Mathieu zerschneiden plötzlich auftauchende Wände eine Stadt in Sektoren, die Leute können Straßen nicht mehr durchqueren, Familien werden getrennt. Der Platz in der Stadt wird immer knapper und die Menschen müssen ihre Wohngewohnheiten an die neuen Gegebenheiten anpassen. So dienen Aussparungen in Liftschächten plötzlich als vertikale Wohnungen für Kleinfamilien. Die Überspitzung von aktuellen Themen der Wohnungsknappheit lässt den Leser diese Kritik so noch stärker erfassen.

⁹ vgl. Van Der Hoorn 2012

¹⁰ Van Der Hoorn 2012, S.55



Abb 5. Marc Antoine Mathieu: Memoire morte (2000)

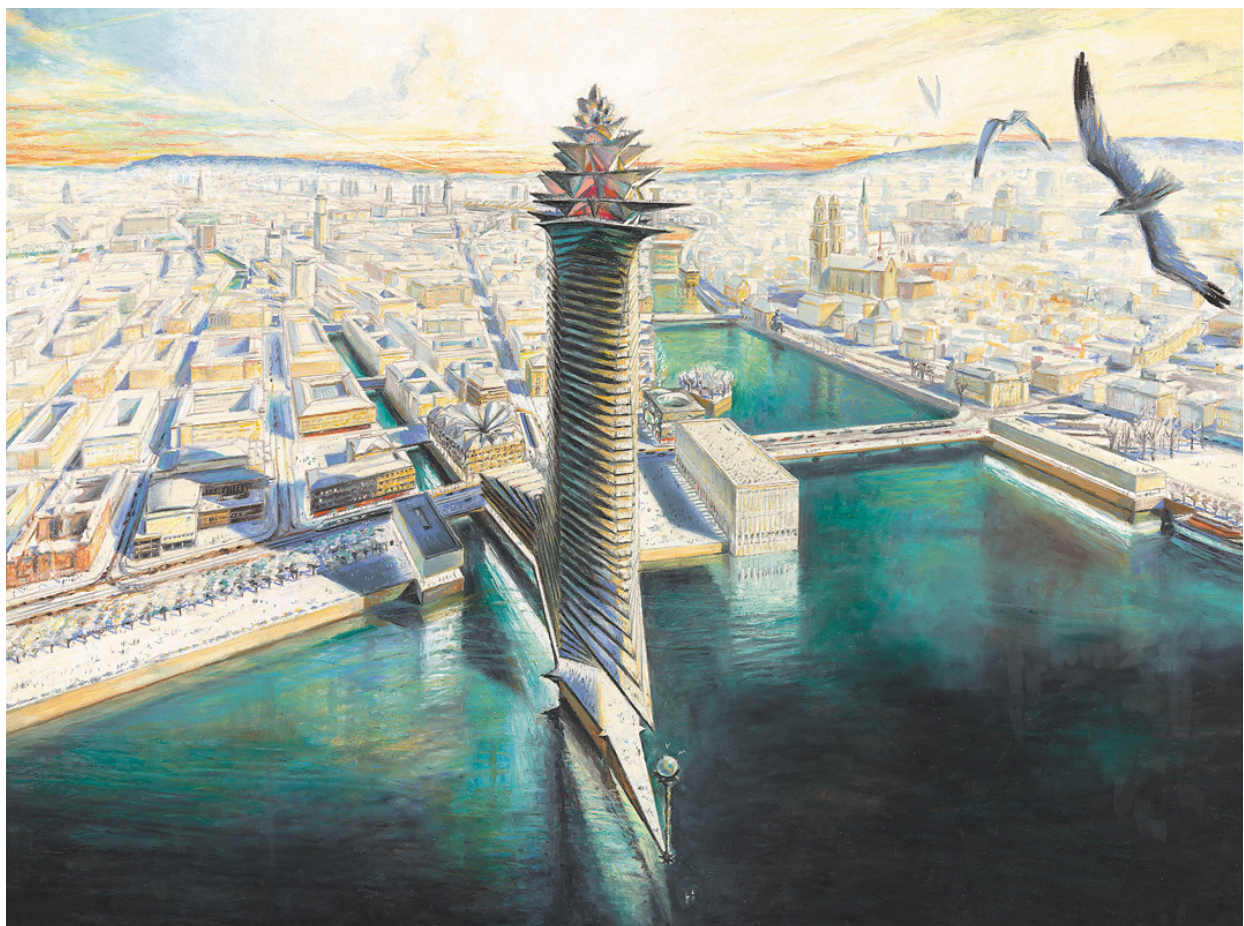


Abb 6. Mathias Gnehm: Tod eines Bankiers (2004)

Mathias Gnehm, ein schweizer Architekt und Comiczeichner, konzentriert sich in seinen Publikationen ebenfalls auf überzogen präsentierte Architekturkritik. Mit "Tod eines Bankiers" (2004) versucht er anhand des fiktiven Entwurfs eines Wolkenkratzers einer Bank am Zürichersee eine Diskussion über die schweizer Stadtplanung zu initiieren.¹¹

Das Medium Comic bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten an das Thema Architektur heranzutreten und kann einen Beitrag leisten, auf theoretische und abstrakte Weise die Beziehung zwischen den Menschen und ihrer bebauten Umwelt zu durchleuchten. Diese kurz vorgestellte Auswahl an Autoren und Publikationen soll die Heterogenität der Publikationen in diesem Bereich darstellen.

¹¹ vgl. Van Der Hoorn 2012

3. Die Utopie in der Architektur als Rahmen für das Szenario von Playground 17

Die Utopie, altgriechisch für “Nicht-Ort”, war, seit Thomas More diesen Begriff in seinem Werk „Utopia“ das erste Mal 1516 verwendete, ein Experimentierlabor für gesellschaftspolitische Ideen und Alternativen. Mannheim bezeichnet die Utopie als die gesellschaftliche Entwicklung schlechthin; „Utopie sprengt das Gegebene.“¹² laut ihm ist sie “eine sozial eingebundene Antithese, die wieder zur These wird, wenn sie zur Macht gelangt, um dann dem neuen Anti zu begegnen. Utopie ist eine Kategorie der Entwicklung in wissens-soziologischer Perspektive.”¹³

3.1. Die Utopische Architektur der 60er und 70er Jahre

Seit Claude Nicolas Ledoux und Louis Boulee befassten sich immer wieder Architekten mit utopischen Ideen für die Gebäude und Städte der Zukunft. Visionäre Ansätze sollten die festgesetzten Architekturströmungen wachrütteln und so neue Wege bereiten. Selten waren die utopischen Projekte als realisierbar vorgesehen, meistens stellten sie architektonische Überlegungen stark überspitzt dar, um der Gesellschaft den Spiegel vorzuhalten. Die utopische Architekturmoderne der sechziger und siebziger Jahre stand dem nicht nach. Vertreter wie Archigram, Superstudio, Gordon Matta Clark, Constant Nieuweynhus und Buckminster Fuller kennzeichneten eine Epoche mit ihren Projekten, die meist eine Loslösung von den Dogmen der in der Architektur vorherrschenden Moderne forderten.¹⁴

Buckminster Fuller erregte so Aufsehen mit seinen Ideen zur Schaffung künstlicher Biosphären, die in riesigen Glaskuppeln und Zeltkonstruktionen eine zweite Natur simulieren sollten. Zum Teil wurden diese auch realisiert, beispielsweise das Biosphären-Projekt bei der Expo 67 oder die Dymaxion Projektreihe, in der sowohl innovative Gebäudelösungen, als auch ein Entwurf zu einem stromlinienförmigen Auto entstand. Archizoom und Superstudio zeigten mit ihren Ideen und Entwürfen ebenfalls große Weltvisionen; „ihren Monumento Continuo muss man allerdings nicht als ernsthaften Bauvorschlag, sondern als Konzeptkunstwerk, als ironisch-utopischen Kommentar auf die Ordnungsphantasien der Avantgarde-Architektur lesen. Es war allerreinste Geometrie und ein so eisklirrend klarer Formalismus in diesen Entwürfen, dass die Freunde absoluter Mathematik grün vor Neid wurden: Kilometerlange, kilometerhohe abstrakte Gebäude rammten dort wie eine spät-cartesianische Rache an Zufall, Ornament und Vielschichtigkeit durch Berglandschaften, über Meere und Kontinente hinweg.“¹⁴

¹² Mannheim, Karl: Ideologie und Utopie, Bonn 1929

¹³ Kraft, Dieter: Utopie und Realität, Weißenseer Blätter, Berlin 1992

¹⁴ Maak, Niklas: zur Ausstellung “Megastructure reloaded”, Frankfurt 2008, S.2



Abb 7. Buckminster Fuller: Biosphere Expo 1967



Abb 8. Yona Friedman: Ville Spatiale (1959)

Yona Friedman und Eckhard Schulze-Fielitz waren wiederum Theoretiker, welche die Megastruktur als Mikrokosmos von individueller Entfaltung verstanden. Sie propagierten eine vielfältige Raumstadt; „kleine, intime Plätze wechseln sich mit mittelalterlich schmalen Gassen ab, ein Treppengewirr hat hier Platz, das an Positano erinnert, eine kleinteilige Durchmischung von Läden, Wohnungen, Plätzen wie in vormodernen Kleinstadtidyllen. Die Raumstadt ist, so gesehen, eine paradoxe Zeitmaschine, die Stadtformen der Vergangenheit zu einem Zukunftsbild stapelt.“¹⁵

Im Projekt „Ville Spatiale“, das er 1959 entwickelte, konkretisierte Yona Friedmann seine Ideen; „A Ville Spatiale is a multilayered structural skeleton on stilts that can be flexibly adjusted when desired. The structure is supported by columns that are situated at an interval of 40-60 meters and which houses the accesses and facility networks. The base of the grid is 6x6 meter module that can accommodate all kinds of functions. In the skeleton all sorts of units for housing and work can be fitted in. In between there is free space, arranged so, that natural light can reach the ground underneath.“

Die Ville spatiale stellte auch eine Möglichkeit dar, ohne weitere Verdichtung Wohnraum auf dicht bebautem Raum wie Großstädten oder Infrastrukturanlagen zu generieren. „The goal is to be able to expand the city within its boundaries and without demolishing the existing buildings.“ Die Idee seinen Wohnraum in einer modularen Konstruktion individuell zu gestalten führte zur Entwicklung eines speziellen Computerprogramms namens „Flatwriter“, mit dem der Bauherr seinen persönlichen Grundriss anhand verschiedener Parameter gestalten konnte, was zum Zweck hatte die gewählte Option problemlos ohne Mithilfe eines Architekten in die Gesamtkonstruktion einfügen zu können.¹⁶

Constant Nieuweynhus war Mitglied der situationistischen Internationalen, deren Intention die „Abschaffung der Ware, der Lohnarbeit, der Technokratie und der Hierarchien“ war und die „ein Konzept der theoretischen und praktischen Herstellung von Situationen, in denen das Leben selbst zum Kunstwerk werden sollte“ entwickelte. Constant arbeitete zwischen 1959 und 1969 am Projekt „New Babylon“, welches zum Ziel hatte eine postindustrielle Gesellschaft weltübergreifend mit modularen, von den Städten und der Landschaft auf Stützen abgehobenen Städten zu einem Netzwerk zu verbinden. In diesen sollten die „Homines ludentes“, die durch die Robotisierung von der Arbeit befreiten Menschen, ein Leben der Muße führen.¹⁷

¹⁵ Maak 2008, S.2

¹⁶ Lebesque/Vlissingen: Yona Friedman. Structures Serving the Unpredictable, Rotterdam 1999.

¹⁷ Nichols: Nomadic Urbanities, Adelaide 2004



Abb 9. Constant Nieuweynhus: New Babylon (1959-1969)

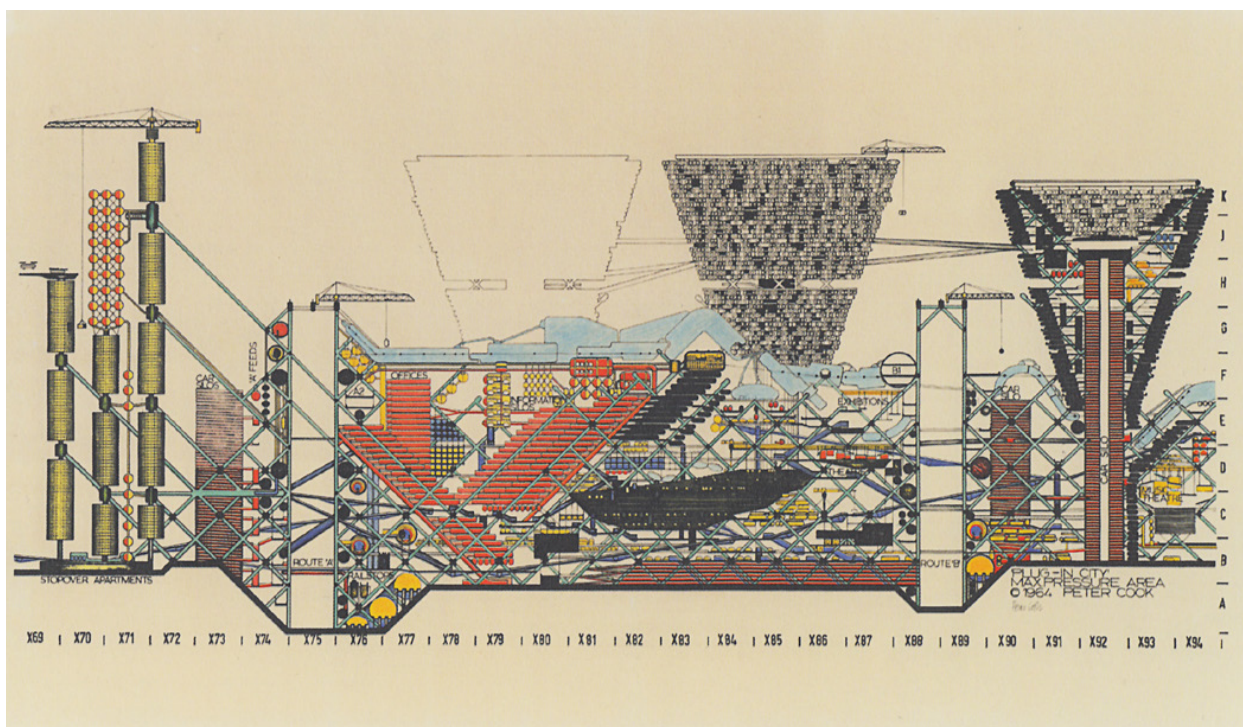


Abb 10. Archigram und Peter Cook: Plug-in-City (1964)

Durch die fehlende Arbeit sollte den Menschen ein neuer Zugang zum künstlerischen Leben und Erleben ihrer Umgebung geboten werden, hierfür sollten labyrinthische, atmosphärisch und jahreszeitlich unterschiedliche Zonen in New Babylon geschaffen werden, die ein ständiges Neuerleben des Umfelds zum Sinn hatten. „New Babylon ist das Ende aller Städte ebenso wie das Ende der Kunst, die hier in die kollektive Praxis, ins Leben münden soll.“ Einzig die Kreativität und die Freude sollte die Triebfeder der Menschheit werden.¹⁸

Durch das Projekt „Plug-in-City“ von 1964 wollte Archigram und Peter Cook eine utopische und nomadische Alternative zum vorstädtischen Lebensstil bieten. Die „Plug in City“ war deshalb nicht wirklich eine Stadt, sondern eine mobile Mega-konstruktion, die mit Hilfe von aufmontierten Kränen ständig erweitert werden sollte. Weitere Projekte wie „The Walking City“ oder „The instant City“ führten diese Überlegungen fort. Später inspirierten sich auch Architekten wie Richard Rogers und Renzo Piano am poppigen Stil Archigrams und benutzten diesen bei der Präsentation des Centre Pompidou in Paris.¹⁹

Auch Hollein sah die Entwicklung der Ballungszentren in der Raumstadt und den Megastrukturen: „Megastrukturen sind das Gerüst der Stadt und kontrollieren den Raum. Den Makroräumen wird ein Höchstmaß an Planung gewidmet, in den Mikroräumen gibt es größtmögliche Anarchie und persönliche Entscheidungsfreiheit. Diese Makroräume sind der Stadt Identität gebende, ordnende und beherrschende Elemente. Hier hat die Form Funktion. Ohne das Erkennen einer Form gibt es kein physisches Erkennen per se, gibt es keine Identität.“²⁰

Moshe Safdie zeigte anhand seiner Habitat-Siedlung, die er 1967 in Montreal baute, wie die Ideen Friedmans und Schulze-Fielitz' in der Wirklichkeit aussehen könnte; er baute eine Raumstadt aus zusammengesetzten kubischen Wohnhäusern, die sich unregelmäßig zu einem skulptural anmutenden Komplex aufstapelten.

Die Bewegung der Metabolisten, zu deren Projekten Moshe Safdies Habitat-Siedlung zählte, wünschten sich so „den organischen Lebenszyklus von Geburt und Wachstum auf Städtebau und Architektur zu übertragen. Flexible, erweiterbare Großstrukturen (vergleichbar Stamm und Ästen eines Baumes) sollten dies ermöglichen, indem etwa Bau-Module (vergleichbar mit den Blättern) dynamisch ausgetauscht werden können sollten.“

¹⁸ Nichols: Nomadic Urbanities, Adelaide 2004

¹⁹ Maak 2008, S.2

²⁰ Hollein, Hans: Zukunft der Architektur, Bau, Wien 1965



Abb 11. Moshe Safdie: Habitat 67, Montreal (1967)



Abb 12. Kowloon Walled City, Hong Kong (1898-1993)

Die Entwürfe der Metabolisten sahen eine ständige Entwicklung der Gebäude vor, eine Erweiterung als Organismus der Stadt. Als Teil der Stadt wurden die Gebäude so auch mit den Lebensadern, der Infrastruktur direkt verwoben. So entstanden weitere Projekte wie der Nagakin Capsule Tower (1972) von Kisho Kurokawa, oder die "Ocean City" (1960).

Dennoch war die gesamte Siedlung von Sadie geplant, nicht wie von Friedman gewünscht durch den Benutzer gestaltet und sich kontinuierlich erweiternd. "Als urbanes Phänomen kommt die Favela mit ihren improvisierten Hütten dem Bricolage-Charakter der Friedmanschen Idee näher; sie ist sozusagen eine prekäre Raumstadt ohne planerisches Gestell." ²¹

3.2 Die prekäre Raumstadt am Beispiel "Kowloon Walled City"

Die „Kowloon Walled City“ war eine Art prekäre Raumstadt im Sinne Friedmans; eine Agglomeration von Gebäuden auf engstem Raum, die bis in die 90er Jahre nahe des Viertels Kowloon in Hong Kong ihren Platz fand. Kowloon City war eine gesetzlose, Realität gewordene Utopie, die entstand durch eine "Auslassung" eines kleinen Stücks Lands aus dem Vertrag zwischen den Chinesen und den Briten, der letzteren ein 99jähriges Benutzungsrecht über Hong Kong zusprach.

Der Stadtteil stand so unter keiner offiziellen Verwaltung, galt als politisches Niemandsland und wurde zu einem Zufluchtsort für Flüchtlinge und andere Personen ohne Papiere, die untertauchen wollten, oder die Gebühren und Auflagen Hong Kongs nicht zahlen konnten oder wollten. Die Gebäude wurden durch die Bewohner selbst anarchisch errichtet, und so stapelten sich die 10-14 Stockwerke hohen, ohne jegliche fachmännische Kontrolle gebauten Häuser und stützten sich aneinander, um nicht einzubrechen. ²²

Slumartige Agglomerationen wie die Kowloon Walled City, die Slums von Kibera in Nairobi, oder die Favelas Rio de Janeiros zeichnen sich so durch ihre Ordnungslosigkeit und ihren (prekären) Individualismus aus; (...) "We would describe a slum as the very expression of individuality within a conested matrix of power relationships. Often lacking top-down planning models such as a masterplan, the physical fabric of a slum becomes a result of an individual's or small collective's aim to shape one's environment, though always constrained by economical, legal or political forces." ²³

²¹ Maak 2008, S.2

²² Girard/Lambot: City of Darkness - Life in Kowloon Walled City, Pewsey 1993

²³ Lotus International: Learning from Favelas, Milan 2010 S.23

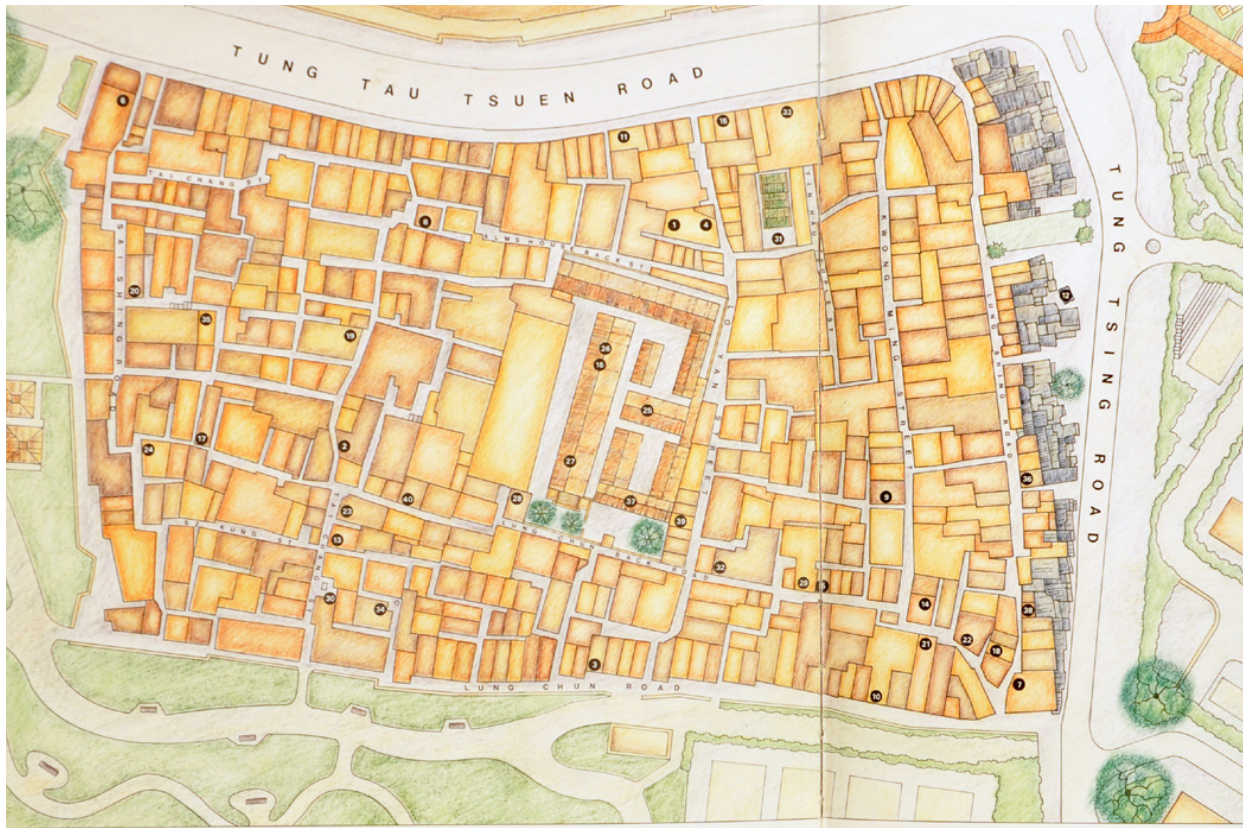


Abb 13. Kowloon Walled City map, Hong Kong (1898-1993)



Abb 14. Tekkon Kinkreet, Treasure town (2006)

In der Kowloon Walled City fanden 300 Gebäude auf 2,7 Hektar nebeneinander Platz und machten mit 1,3 Millionen Einwohnern je Quadratkilometer diesen Stadtteil Hong Kongs zum dichtest besiedelten Ort der Welt. Durch seine Situation als politisches Niemandsland florierten in den 80er Jahren mafiöse Verbindungen, Drogenhandel und Prostitution in der Walled City, in die sich die Polizei zum Teil gar nicht mehr wagte. 1993 wurde der Stadtteil auf Beschluss der Stadt Hongkong und in Einverständnis mit der britischen und chinesischen Regierung abgerissen und ein Park an seine Stelle gesetzt. Trotz der prekären Lebenssituation weigerten sich bis zuletzt vor allem Geschäfts/Fabriksbesitzer die Stadt zu verlassen, diese wurden zuletzt zur Räumung gezwungen.²⁴

Die Kowloon Walled City wurde aufgrund ihrer Einzigartigkeit oftmals als Schauplatz für Filme, Literatur und Comics benutzt. Filme wie Blade Runner, Judge Dredd, Total Recall, aber auch Computerspiele wie Call of Duty: Black Ops, and Shadowrun benutzen dystopische Szenarien, die an diese Umgebungen angelehnt sind.

Beim Zeichentrickfilm "Ghost in the shell"(1985) wurden die Gassen von Kowloon Walled City als Cyberpunk-Schauplatz adaptiert. Die Anime Produktion "Tekkon Kinkreet"(2006) ging noch einen Schritt weiter und formte ihre Stadt "Treasure Town", ebenfalls inspiriert an der Walled City, zu einer farbenfrohen Mischung verschiedenster architektonischer Stilrichtungen um.

Diese Filme griffen so den starken Kontrast unterschiedlicher Stadtteile innerhalb Hong Kongs auf, von den modernen Wolkenkratzern des Central Bezirks bis zum dekadenten, anarchischen Stadtteil von Walled City; "There is a sharp contrast between old streets and new ones on which skyscrapers are built. My feeling is that these two, originally very different, are now in a situation where one is invading the other. Maybe it is the tension or pressure that is brought about by so-called modernization! It's a situation in which two entities are kept in a strange neighboring relationship. Perhaps it is what the future is."²⁵

²⁴ Girard/Lambot 1993

²⁵ Redmond, Sean: Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader, Columbia 2014

4. Das Szenario

Die Absteckung des Rahmens des architekturgeschichtlichen und -theoretischen Teilbereichs, in dem sich "Playground 17 bewegen sollte, war der erste Schritt des Prozesses zur fertigen Arbeit. So waren die ersten 6 Monate der Arbeit von der Recherche und der Themenfindung bestimmt.

Aus diesen entstand, nach einigen alternativen Einfällen, die Idee zu einer "geschichteten Stadt", einer Stadt, in der in vertikaler Abfolge verschiedene, einander überlagernde Architekturströmungen Platz finden. Durch die schweren Sandstürme, die Teile der Stadt immer wieder unter sich begraben, muss die "City 17" kontinuierlich nach oben wachsen, um auf dem Level der Oberfläche zu bleiben. So sind die Leute gezwungen immer wieder ihre Behausungen aufzustocken und die unteren, gefährdeten oder schon begrabenen Stockwerke aufzugeben.

Dieses Szenario schafft die Basis für eine Art architekturarchäologische Beschreibung der Schichten von "City 17"; "in der Archäologie enthält die Lage einzelner Schichten Informationen über ihre zeitliche Einordnung. Die Untersuchung der Funde archäologischer Art ist eine Analyse meist horizontaler Schichten, die durch den Niedergang von Kulturen, Völkern oder Ansiedlungen und der Neugestaltung der Orte entstanden sind." ²⁶

Ein wichtiger Punkt der vorliegenden Arbeit war so die Gegenüberstellung der teils sehr verschiedenen sich überlagernden utopischen Stadtmodelle der unterschiedlichen Schichtenebenen und die graphische und storyboardtechnische Darstellung der resultierenden Kontraste und Konflikte; zunächst die dichte Bebauung, das ständige Provisorium und die anarchische Planlosigkeit und Unkontrollierbarkeit einer Stadt 17 an der Oberfläche - angelehnt an die "Kowloon Walled City".

Im Vergleich dazu die geordnete Utopie „New Havens“, einer futuristischen und modularen Stadt auf Stelzen über der "City 17" – wiederum angelehnt an die zuvor genannten Projekte von Constant Nieuwenhuys ("New Babylon"), Yona Friedman ("Ville Spatiale") und Archigram ("Plug-in-city"). Unter der "City 17" befinden sich hingegen architekturhistorisch früher einzuordnende Schichten, in denen unter anderen Metabolisten, Postmoderne, Moderne oder auch 50er Jahre Googie-Architektur zu finden sind.

²⁶ Schultz: Der Schichtungsprozess im Werk von Carlo Scarpa, Stuttgart, 1999. S.5

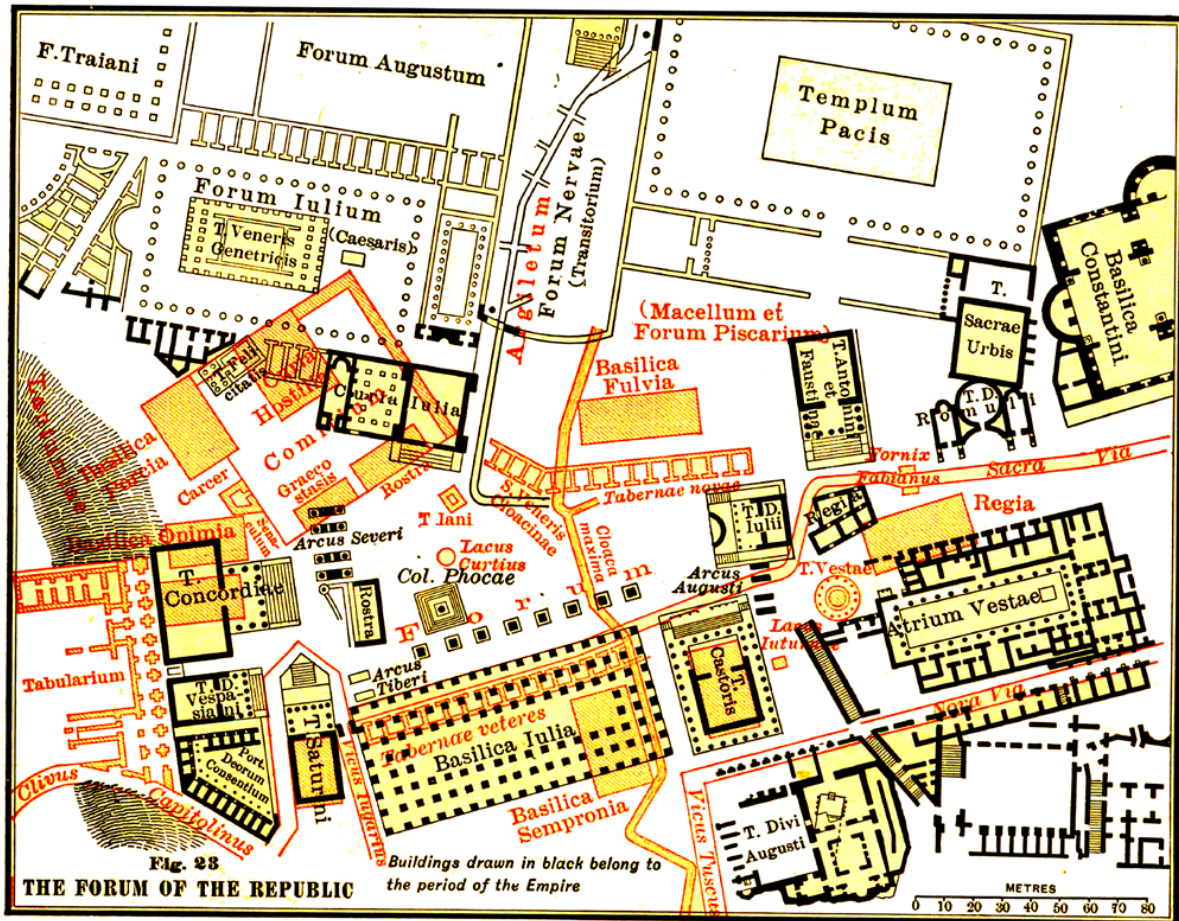


Abb 15. Schichten des Forum Romanums (7. Jhd v. Chr.)



Abb 16. Geisterstadt Kolmanskop, Namibia (1905-1960)

Analogien finden sich beispielsweise in der historischen architektonischen Schichtung von Jerusalem, dem Forum Romanum, oder, mehr in einem Wüsten-szenario, in Kolmanskop, einer verlassenen Diamant-Bergbaustadt in Namibien, die in einer trockenen, unwirtlichen Gegend mit gelegentlichen Sandstürmen liegt und die langsam unter den Dünen des Wüstensands verschwindet.

Die Schichten unter der "City 17" sind eine zeitliche Abfolge verschiedener Utopien, die sich als Lösung für die jeweils vorherige sehen, aber nichts wirklich verändern, sondern sich in einem ewigen Fluss befinden, in dem sie sich in ihrer Position an der Oberfläche ständig ersetzen. Durch eine teils heterogene Durchmischung der Schichten und unterschiedlicher Gebäudehöhen durchdringen manche Gebäude (in "Playground 17" z.B. das Chrysler Building von Alen 1930) mehrere Schichten und können so auch als Übergänge zwischen den Schichten genutzt werden. Dieses Szenario ermöglicht die Auseinandersetzung mit einer ständig wachsenden vertikalen Bebauung, deren Auswirkung auf die Bevölkerung einer Stadt und mit den Konflikten und Kontrasten zu den jeweils zuvor begrabenen Schichten.

5. Das Storyboard

5.1 Vorarbeiten zum Storyboard

Vor der eigentlichen Arbeit zum Storyboard und nach dem Entschluss zu einem Szenario und einer groben Handlung war es wichtig, die Akteure, Objekte und Schauplätze zu bestimmen, zu entwerfen und zu skizzieren. Die Skizzen zu "Playground 17" entstanden kontinuierlich parallel zu den anderen Phasen des Comics.

Für den Entwurf der Charaktere fand zunächst eine kurze Charakterbeschreibung statt, die den Weg festlegen sollte, auf welche Weise sich die Charaktere in den gegebenen Situationen im Verlauf des Storyboards verhalten sollten. Je mehr der Autor über seine Charaktere und ihren Hintergrund (z.B. Vorlieben, Allergien, geheime Wünsche, aber auch tiefgreifendere wie Kindheit, Erziehung, familiäre Probleme, etc.) Bescheid weiß, desto eher fügen sich diese natürlich in die fiktive Welt ein. Wenn der Hauptcharakter beispielsweise an schwerem Asthma leidet wird er, wenn er in staubigen Gegenden viel laufen muss bzw. starker Aufregung ausgesetzt ist, einen Asthmaanfall bekommen, der wiederum den Fluss der Erzählung beeinflusst. So ist es von Vorteil, einige Seiten mit möglichen Optionen für Hintergrundgeschichten zu den Charakteren zu füllen, um sich dann zu entscheiden. Für das Aussehen der Charaktere ist es nützlich, sich ein „Charaktersheet“, das ist eine Seite mit verschiedenen Emotionsvarianten eines Charakters, und einen „Turn-around“, also eine Frontansicht, ein Profil, eine $\frac{3}{4}$ Ansicht und eine $\frac{3}{4}$ Rückansicht, anzulegen. Dies hilft im Laufe der Geschichte, bei der Arbeit am Storyboard und beim Reinzeichnen danach, die Charaktere möglichst einheitlich und wiedererkennbar darzustellen (siehe Abb.12/13).²⁷

Gleiches hilft bei den Umgebungen; einige Skizzen mit verschiedenen Varianten und aus mehreren Ansichten sollten zu den Orten, bzw. zu den Übergängen zwischen den Orten geschaffen werden, um so eine Grundlage für das Storyboard und die späteren Reinzeichnungen zu schaffen. Für die Erstellung dieser Skizzen ist es von Vorteil, mit Referenzblättern („Moodboards“) zu arbeiten, auf denen passendes Bildmaterial gesammelt wird, das dann als Inspiration und Leitfaden für die Entwicklung eigener Formensprachen dient. Der Formfindungsprozess in der Architektur wiederum verhält sich annähernd ähnlich, die Möglichkeiten kreativer Inspiration können von Modezeitschriften bis zu Graphicdesignkatalogen und Architekturpublikationen, also aus jeder erdenklicher Richtung, kommen.²⁸

²⁷ Silver, Steven: The Silver Way, Los Angeles 2016

²⁸ McCloud, Scott: Making Comics, New York 2006



Abb 17. Charaktersheet - Emotionen Yona (Playground 17)

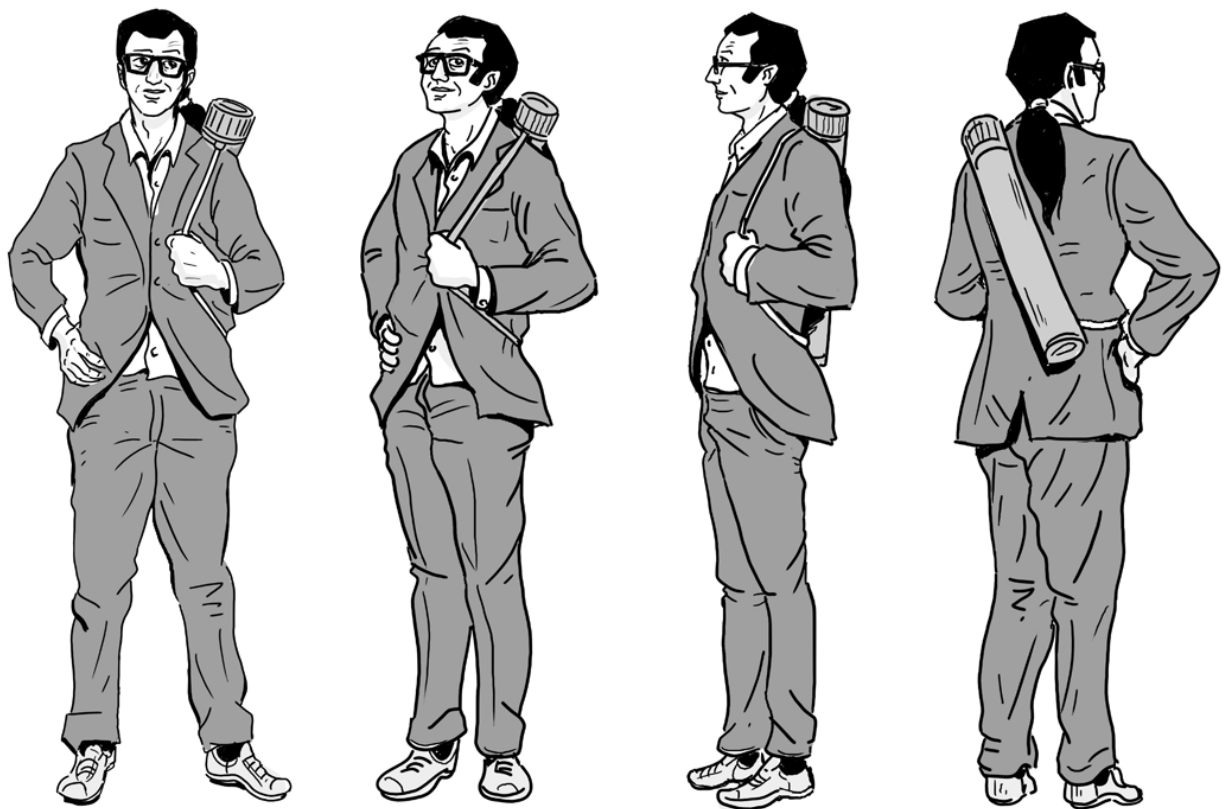


Abb 18. Turnaround Yona (Playground 17)

5.2 Das Storyboard und die Komposition der Panele

Die Ausarbeitung des Storyboards erfolgte zunächst mit einer groben schriftlichen Beschreibung des jeweiligen Teilbereichs der Handlung, dann mit der Auswahl, was auf der Seite wo zu sehen sein sollte. Danach folgte eine Einteilung in Panele, auf der jeweils die linke Seite auf die Anordnung der Nebenseite reagiert (und umgekehrt), um so eine ansprechende Doppelseite zu schaffen. Als Material diente mir ein A5 Skizzenbuch von Clairefontaine auf dem ich mit HB bis 2H Bleistiften vorzeichnete und dann mit blauen oder roten Prismacolor Buntstiften von Faber Castell in mehreren Phasen die Zeichnungen übermalte und verbesserte. Dieser Prozess dauerte ungefähr 2 Monate und benötigte mit Verbesserungen und grobem Text ca. 3-4 Stunden pro Seite.

Die Einteilung in kleinteilige Panelabfolgen, abwechselnd mit großen horizontalen, vertikalen oder halb- bis ganzseitigen Panele, bewirkt einen angenehmen Lesefluss, der sonst bei zu viel Einheitlichkeit verlangsamt wird und dem Leser die Lust nimmt weiterzulesen. Die Wiederholung eines Panels kann als Stilmittel sparsam benutzt werden, um Ratlosigkeit oder Langeweile darzustellen, jedoch kann das zu ebendiesen Reaktionen beim Leser führen.²⁹

Abseits von diesen generellen Leitfäden muss klar werden, was genau dem Leser mit einem Panel oder einer Panelabfolge kommuniziert werden soll. Einzelne Szenen sollten auf die wichtigsten Momente reduziert dargestellt werden. Hierfür ist es wichtig zu überlegen, auf welche Art man diese Momente in mehreren Panele darstellen will; die Möglichkeiten sind die Darstellung in einer einzigen Aktion (eine Person fällt vom Dach), in mehreren abfolgenden Aktionen (eine Person nimmt eine Tasse, verbrennt sich, lässt sie fallen), mit verschiedenen Personen, mit Sprüngen im Raum / Zeit (Sprung vom Polizeikommissariat zum Streifenwagen), mit verschiedenen Aspekten eines Ortes (tropfender Wasserhahn, offene Türe, Schuhe vor dem Bett) oder mit komplett unzusammenhängenden Bildern und Wörtern (siehe Abb. 19/20).

Es ist wichtig, immer die folgende und die vorhergehende Doppelseite im Blick zu haben, da sonst kein fließender Übergang garantiert werden kann. Charaktere, die in den vorherigen Panele nicht auftauchen, auf der nächsten Seite an einem anderen Ort wieder erscheinen oder Hintergründe, die plötzlich wechselnde Licht- oder Wetterstimmungen enthalten, können störend auf den Lesefluss wirken.²⁹

²⁹ McCloud 2006

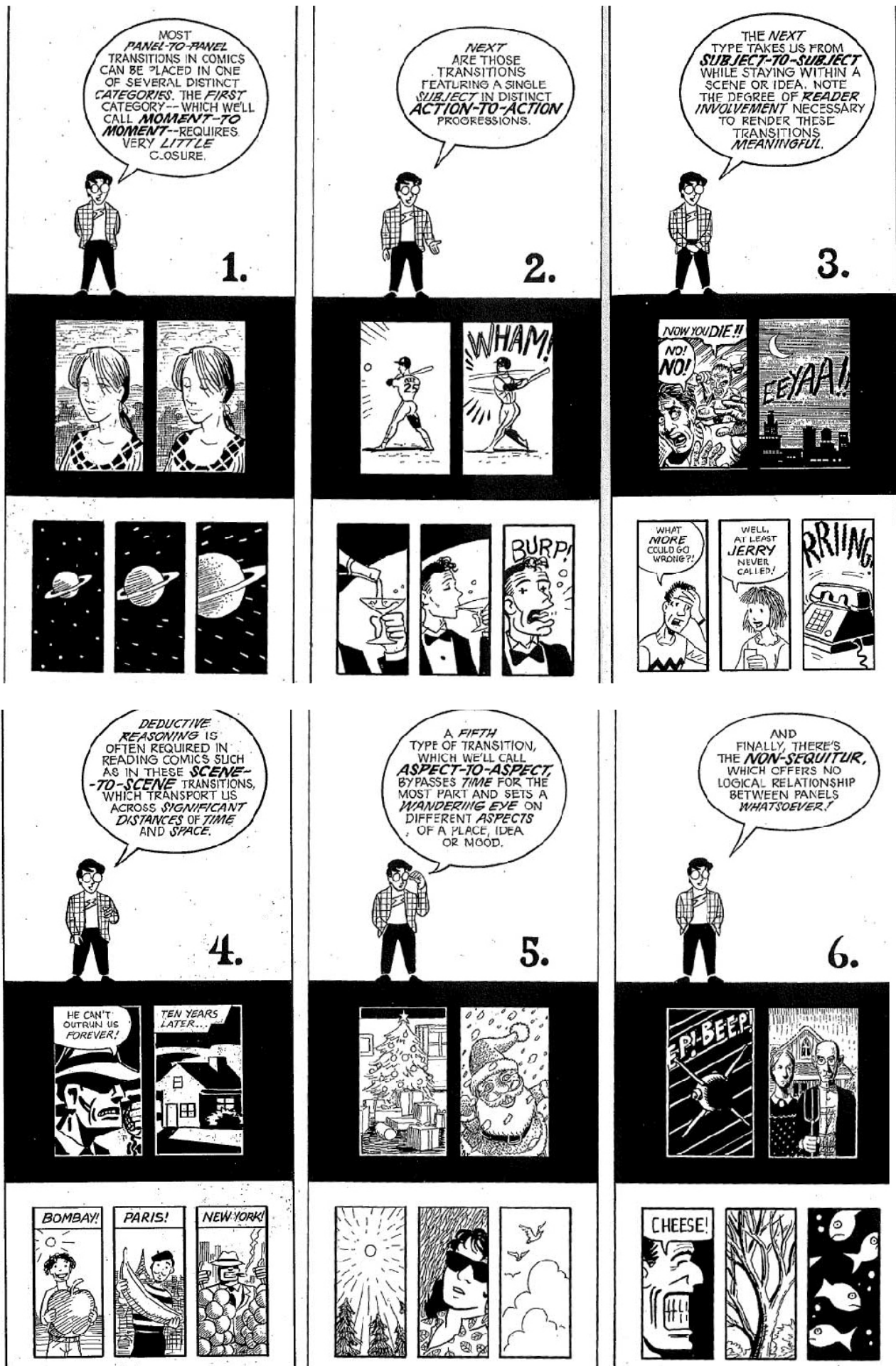


Abb 19/20. Scott McCloud: Making Comics: Panelabfolgen - Möglichkeiten

Für die Komposition der jeweiligen Panele sollte überlegt werden, aus welcher Position die darzustellende Idee kommuniziert und das darzustellende Objekt optimal in seiner Form und Größe dargestellt werden kann. Hier kann mit kompositorischen Regeln wie dem goldenen Schnitt, der Regel der Drittel oder bspw. einem Mittelpunkt gearbeitet werden. Die Komposition des Panels sollte auch am Rest der Seite orientiert sein, um die visuelle Abwechslung aufrechtzuerhalten. Hier finden sich wiederum Parallelen zu Filmschaffenden, die dynamisch wechselnde Perspektivaufnahmen nutzen, um Lesbarkeit und Emotion zu erzeugen. Im Film und in der Werbung wird mit sogenannten „Keyframes“ gearbeitet, in denen die wichtigsten Momente des Films zeichnerisch durch einen Storyboard-Künstler gestaltet werden, um eine Orientierungshilfe für die Aufnahmen des Films zu haben. So werden in einem ständigen Perspektivwechsel unterschiedliche Lichtsituationen und verschiedene Ansichtswinkel ein und desselben Objekts verwendet, um verschiedene Emotionen auf den Leser zu übertragen.³⁰

Wegen der Platzprobleme, die durch die Platzierung von Sprechblasen entstehen können, versuchte ich den Text, den ich erfand, während ich das Storyboard zeichnete, in seiner rohen Form in das anfängliche Storyboard einzufügen. Dieser war zunächst recht grob und unausgearbeitet und diente als Platzhalter für den späteren Text. Meist ist es von Vorteil, die Dialoge in einem Skript zuvor schon niederzuschreiben, und dann das Storyboard auf diesen aufzubauen, in meinem Fall entwickelte ich die Texte ohne Skript parallel zu den Bildern und zur Geschichte.

Bei Entscheidungsproblemen zum Inhalt oder zur Abfolge der Panele ist es oft empfehlenswert, den Weg des einfachen „Draufloszeichnens“ zu wählen, da so mögliche Probleme aber auch Verbesserungsmöglichkeiten schnell identifiziert werden können. Eine chaotische und vielleicht anfangs ziellose Aktivität ist so zielführender als langes Grübeln. Dies ist mit dem architektonischen Entwurf annähernd vergleichbar, wo für den Entwurf eines Gebäudes aus anfänglichen Skizzen und Modellen schnell assoziativ neue Optionen entstehen.

³⁰ McCloud 2006

6. Materialien und Reinzeichnung

6.1 Der Text

Nach der Fertigstellung des Storyboards, in dessen Rahmen bei "Playground 17" auch Teile der Geschichte und vor allem das Ende klarere Gestalt annahmen, begann die Überarbeitung der Dialoge. Dazu fügte ich die zuvor gescannten Skizzenbuchseiten in das Layoutprogramm "Adobe Indesign" ein, in dem ich den Text des Skizzenbuchs per Computerschrift in Größe 12 platzierte, um eine gewisse leserliche Standardgröße und Orientierung für die spätere Reinzeichnung zu haben. Der eingefügte Text wurde in mehrfachen Prozessen gekürzt und verschoben, bis der Fluss zwischen den Panels funktionierte, die Panele nicht zu vollgeräumt waren und Übergänge zwischen den Doppelseiten funktionierten. Zur Reinzeichnung der Seiten beschloss ich die Reihenfolge der Seiten zu durchmischen, zunächst von der Mitte einer Seite zu zeichnen, dann vom Ende, usw., um die Entwicklung des sich automatisierenden und lockernden Zeichenstils homogen im Comic zu durchmischen und so stilistische Unterschiede bestmöglich zu vermeiden.

6.2 Der stilistische Ausdruck

Für die Ausführung und Reinzeichnung von "Playground 17" wählte ich einen klaren Stil, mit starken Konturlinien und einer Palette von verschiedenen Grautönen zur Schattierung. Die Beschränkung auf Grautöne hatte einerseits den Zweck den Zeichnungsprozess zu beschleunigen, andererseits machen die abgestuften Grautöne die Linienzeichnung lesbarer und können, ohne Ablenkung von Farbe, vor allem in architektonischen Ansichten ein Gefühl von Tiefe simulieren. Stilistisch wurden hier zum Teil Anleihen bei den Zeichnungen Lebbeus Woods gefunden, der viele seiner Zeichnungen mit starken Konturlinien und teils harten Kontrasten darstellte. Die architektonischen Formen Woods und seine Ideen, kriegsgeschädigte Gebäude in einer neuen Architektur wiederherzustellen, wirkten sich ebenfalls stark auf die Gestaltung der Gebäude der "City 17" aus.

Auch die Zeichnungen und Drucke Giovanni Battista Piranesi, wie zum Beispiel seine berühmten "Carceri", hatten durch ihre labyrinthischen Strukturen und die atmosphärischen Lichtsituationen starken Einfluss auf "Playground 17". Die verschachtelten Ansichten mit Brücken, Stiegenhäusern und gewaltigen Monumenten der "Carceri"-Bilder flossen so in Szenen "New Havens", "City 17"s und des Untergrunds ein.

Die visionären Zeichnungen Hugh Ferriss' inspirierten ebenfalls einige der Gebäude von „Playground 17“.



Abb 21. Giovanni Battista Piranesi: Carceri (1745-1750)



Abb 22. Lebbeus Woods: Centricity: Quad GA: Square with Geodynamic Towers (1987)

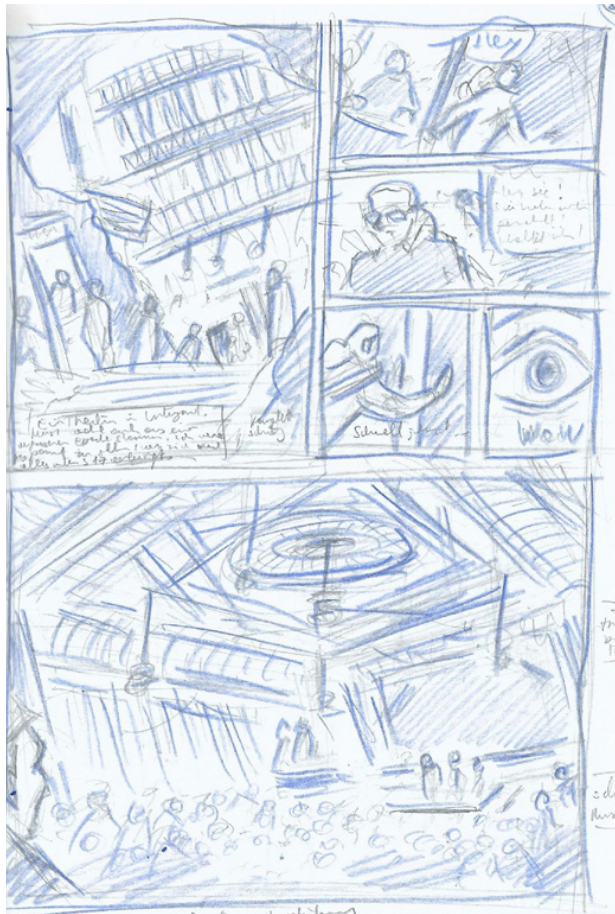
6.3 Die Ausarbeitung

Die Reinzeichnung von “Playground 17” fand im Verlauf von etwa 2 ½ Monaten in “Adobe Photoshop” und auf einem Grafiktablett (Cintiq 13HD) von Wacom statt, auf dem direkt mit einem Stift auf dem Bildschirm gezeichnet wird. Durch die digitale Bearbeitung ist es möglich auf verschiedenen Ebenen zu arbeiten, auf denen dann unterschiedliche Teilbereiche wie Sprechblasen und Text, Konturlinien, und mehrere Levels von Schattierungen einzeln verbessert und weiterbearbeitet werden können. Die Größe der Seiten setzte ich in Photoshop auf A3 (420x270mm) mit 300dpi, im fertigen Druck verkleinerte ich die Seiten dann auf ca. B5 Größe (170x240mm). Durch diese Verkleinerung fallen kleinere Fehler oder unsaubere Stellen bei den Zeichnungen weniger auf und die Übersichtlichkeit wird erhöht.

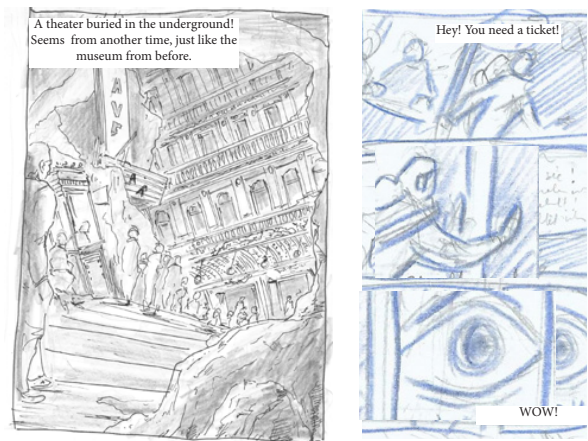
Die Ausarbeitung des rohen, mit Buntstiften im Skizzenbuch gezeichneten Storyboards geschah auf mehreren Stufen; zunächst wurden einzelne Seiten des Storyboards als Unterlage mit 50% Transparenz in Photoshop mitgenommen, dann folgte auf darüberliegenden Zeichenebenen eine schrittweise Reinzeichnung der Skizzen. Die jeweilige fertige Skizzenebene wird für eine folgende, darüberliegende Skizzenebene halbtransparent gemacht, auf der dann wieder darüber gezeichnet wird.

So wurden der Hintergrund, die Posen und Gesichter der Charaktere zunächst grob konstruiert, und gewannen mit jeder Zeichenebene an Detailgrad. In der letzten Reinzeichnungsebene verwendete ich einen elliptischen digitalen Pinsel mit verändernder Größe bei Zeichenstiftdruck und 100% Opazität und begann die digitale “Tuschereinzeichnung” der Konturlinien über den Skizzenebenen. Der elliptische Pinsel bringt den Vorteil der sich verändernden Strichstärke mit sich, der den Zeichnungen durch Variabilität im Strich mehr Leben gibt.

In einem nächsten Schritt werden die Skizzenebenen ausgeblendet, und mehrere neue Ebenen unter die saubere Konturlinienebene gelegt, auf denen zunächst in einfachen Flächen die Grau-Ebenen von sehr dunkel bis sehr hell eingeblockt werden. Die Schattierungsebenen haben vor allem den Sinn die Lesbarkeit der Zeichnungen zu erhöhen und bei den Architektur-Perspektiven die Tiefe besser darzustellen. Dunklere Abstufungen im Vordergrund und hellere im Hintergrund erhöhen bei gezieltem Einsatz diesen Effekt, gleichzeitig ist es hilfreich, im Hintergrund weniger Details zu platzieren und die Strichstärke zu verringern. Am Ende werden noch einige Kontrast/Helligkeitsmasken verwendet, um Teilbereiche heller oder dunkler etc. zu machen.



1. Storyboard



2. Einfügen Text, Verbesserung Skizze



3. Reinzeichnung Linien



4. Kolorieren

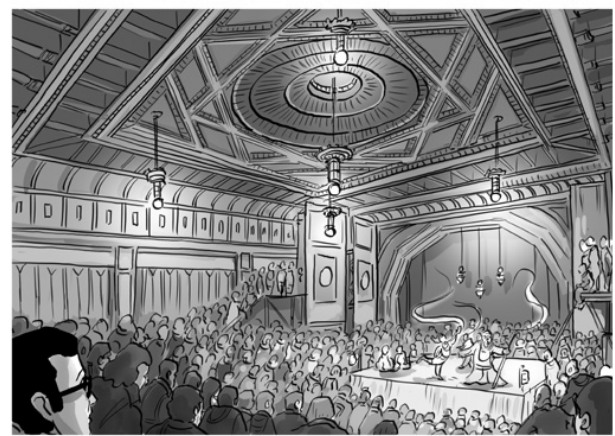
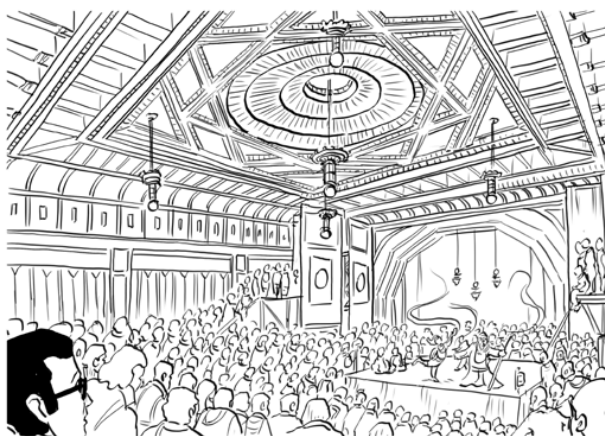


Abb 23. Prozess einer Seite vom Storyboard bis zur fertigen, kolorierten Zeichnung

Der Zeitaufwand der Reinzeichnung einer Seite hängt natürlich vom Inhalt (bspw. schwierige Posen, Emotionen, Perspektiven) und der Anzahl der Panele sowie der Komplexität der Kolorierung ab. Nach der Fertigstellung einiger Seiten beschleunigte sich das Zeichnen durch eine gewisse Routine. So dauerte die Zeichnung einer durchschnittlichen Seite vom fertigen Storyboard ausgehend bis zur kolorierten Reinzeichnung ungefähr 8 Stunden, gegen Ende reduzierte sich diese Zeit auf ca. 6 Stunden.

Gegen Ende des Ausarbeitungsprozesses wurden einige Fehler und Probleme in Posen, Emotionen, Perspektive und Inhalt ersichtlich, die danach in einem parallelen Prozess mit der Entwicklung des Schlusslayouts über einen Monat verbessert wurden. Nach einigen Probedrucken und Korrektorexemplaren wurden der Papiertypus und das Format (B5) gewählt, danach kam "Playground 17" in den Druck.

7. Zusammenfassung

Die über ein Jahr dauernde Arbeit an “Playground 17” hatte einige Höhen und Tiefen. Die größte Verzweiflung kam auf bei der Themenfindung, bei der Lösung einiger Inkohärenzen und Logikfehler beim Szenario und der Geschichte und bei der Findung eines interessanten Schlusses der Geschichte ohne dabei eine Verlängerung des Comics um bspw. weitere 50 Seiten zu provozieren.

Aus technischer Sicht - Entwicklung Storyboard, Gestaltung der Panele und Dialoge, Fluss der Geschichte und Wiedererkennungswert der Charaktere - setzte die Entwicklung von “Playground 17” einiges an Vorarbeit und Studium voraus. Während der gesamten Arbeit kamen mir jedoch im Laufe des (Architektur-) Studiums erlangte Fähigkeiten zunutze; eine gewisse Gelassenheit und Geduld gegenüber scheinbar unlösbaren Problemen und eine Zuversicht, dass es am Ende trotz vermeintlicher Aussichtslosigkeit ein fertiges Produkt zur Deadline geben würde. Die Unterstützung und die Diskussionen mit meinen Professoren und Mitstudenten halfen mit, die architekturtheoretischen Ideen und Referenzen einzubetten und so die Arbeit auf den richtigen Weg zu bringen.

Aus entwerferischer Sicht gestaltete sich der Prozess, Referenzen für bestimmte Themenstellungen (Design der Gebäude, Objekte und Charaktere) zu finden, mögliche Varianten zu identifizieren, diese auszuarbeiten und in eine einheitliche Formsprache mit den zugehörigen Objekten zu bringen, sehr ähnlich zum Entwurfsprozess eines Architekturprojekts. Statt in einem Gebäude weiter in die Tiefe und in die Details zu gehen, war bei “Playground 17” jedoch der Maßstab anders; hier waren die Gestaltung einer Welt und eines fiktiven Szenarios, die Entwicklung verschiedener Designsprachen für die unterschiedlichen zusammengehörenden Elemente dieser Welt, die visuelle Attraktivität in der Gestaltung der Bauelemente und die Aktivierung bestimmter Emotionen beim Leser in der Darstellung der Gebäude vonnöten. Gleichzeitig war es wichtig, die Vorteile des Medium Comics in der Präsentation des Szenarios und der Architektur zu nutzen. Die dynamische Abfolge der Panele, die Möglichkeit, den Faktor Zeit auf die Umgebung einwirken zu lassen, der emotionale Zugang zu den gezeigten Gebäuden und Strukturen durch Identifikation mit den Hauptcharakteren, die spielerische Präsentation komplexer architektonischer Szenarien und die Möglichkeit, Geschichten mit diesen zu erzählen; dies sind einige der erwähnenswerten Faktoren, die das Comic zu einem interessanten Instrument in der Architektur machen können.

Die Möglichkeiten des Comics, eine größere Gruppe an Personen für das Thema Architektur zu interessieren, bzw. bestimmte Projekte bewusst/unterbewusst im Comic wahrzunehmen oder wiederzuerkennen, ist auf jeden Fall auch eine Chance mit dem Architekturdiskurs aus den reinen Architektenzirkeln auszubrechen. Architekturthemen einer interessierten Öffentlichkeit zu präsentieren ist zudem auch wichtig, um die Wertschätzung gegenüber unserer gebauten Umwelt und ihren Erbauern zu pflegen. Weiters soll der Umgang mit Denkeexperimenten wie denen der Utopisten der 60er und 70er Jahre neue Möglichkeiten und Ideen im Architekturdiskurs generieren. Meine Intention war es, diesen Diskurs zu aktivieren und die durch die Beschäftigung mit den unterschiedlichen architekturtheoretischen Hypothesen entstandenen und im Szenario von "Playground 17" aktivierten Inspirationen an den Leser weiterzugeben.

8. Skizzen

Auf den folgenden Seiten soll eine kleine Auswahl der Skizzen präsentiert werden, die zur Entstehung von „Playground 17“ beigetragen haben. Einige davon dienten zur Orientierung und zur Illustrierung von Optionen der Themenfindung, andere wurden erstellt, um wichtige Orte der Geschichte klarer zu erfassen, wieder andere waren stilistische Experimente.

Es sei angemerkt, dass dies nur ein kleiner Bruchteil aller Skizzen ist.

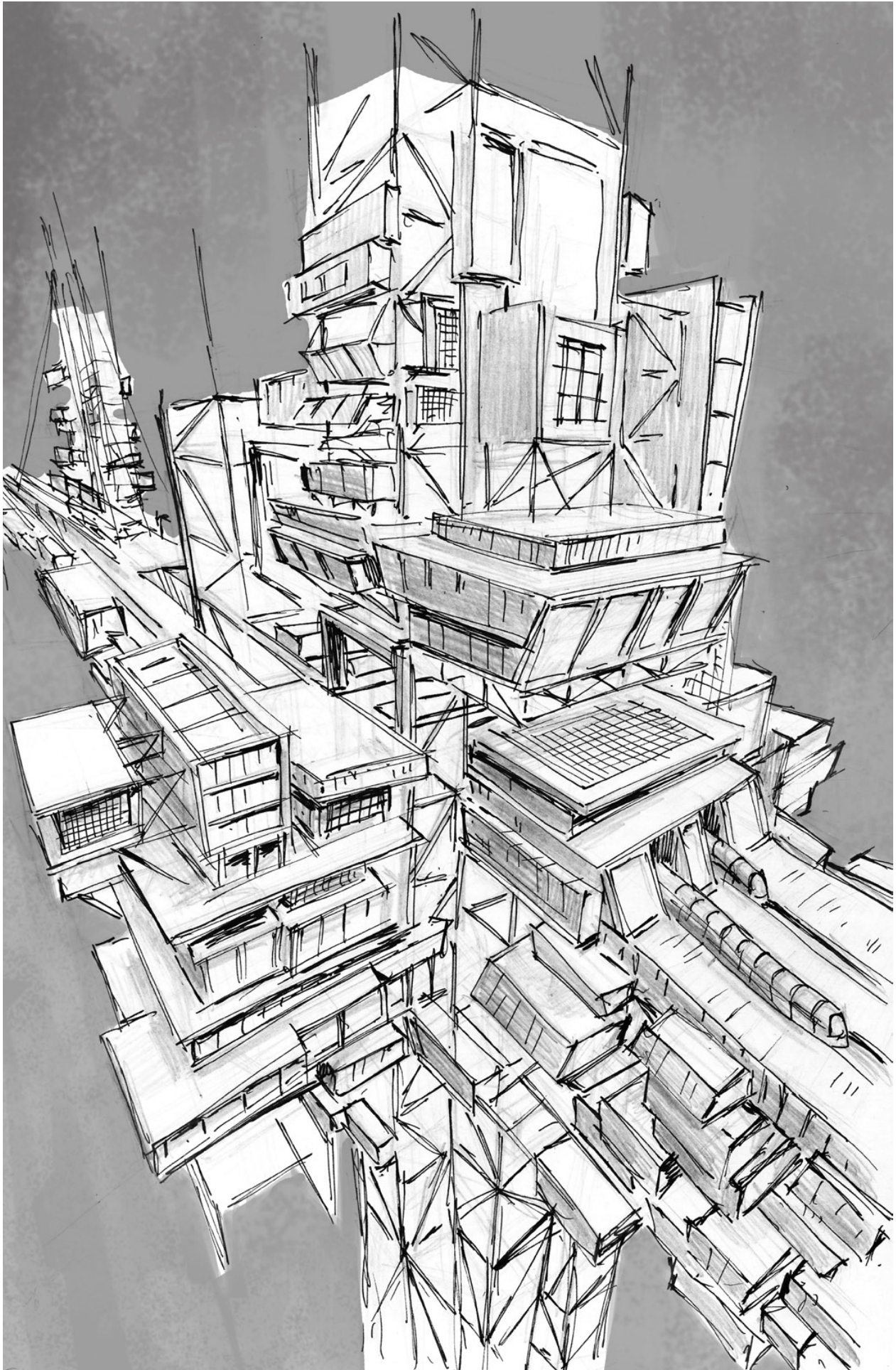


Abb.24: Skizze zu New Haven

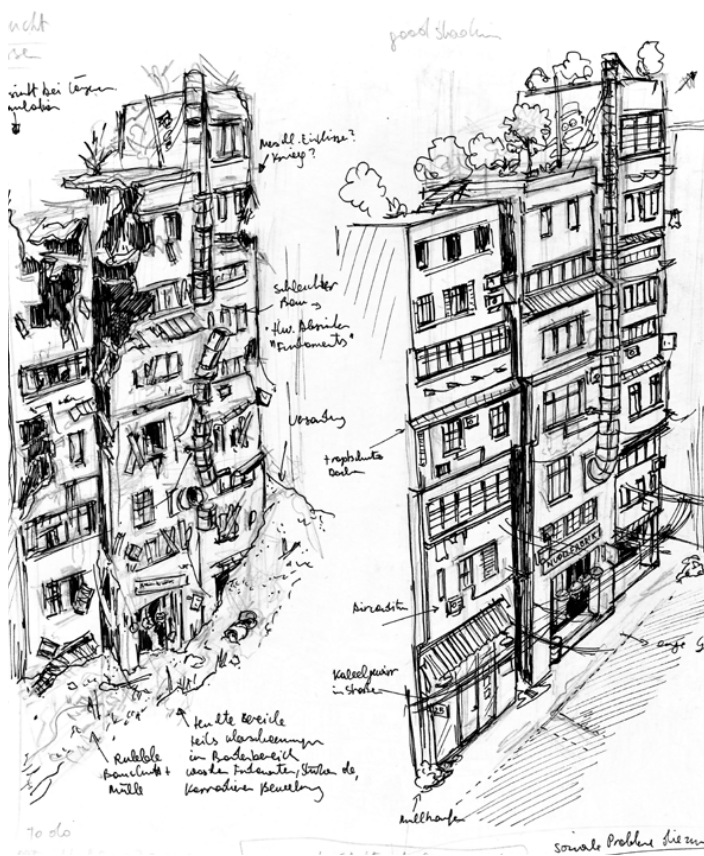
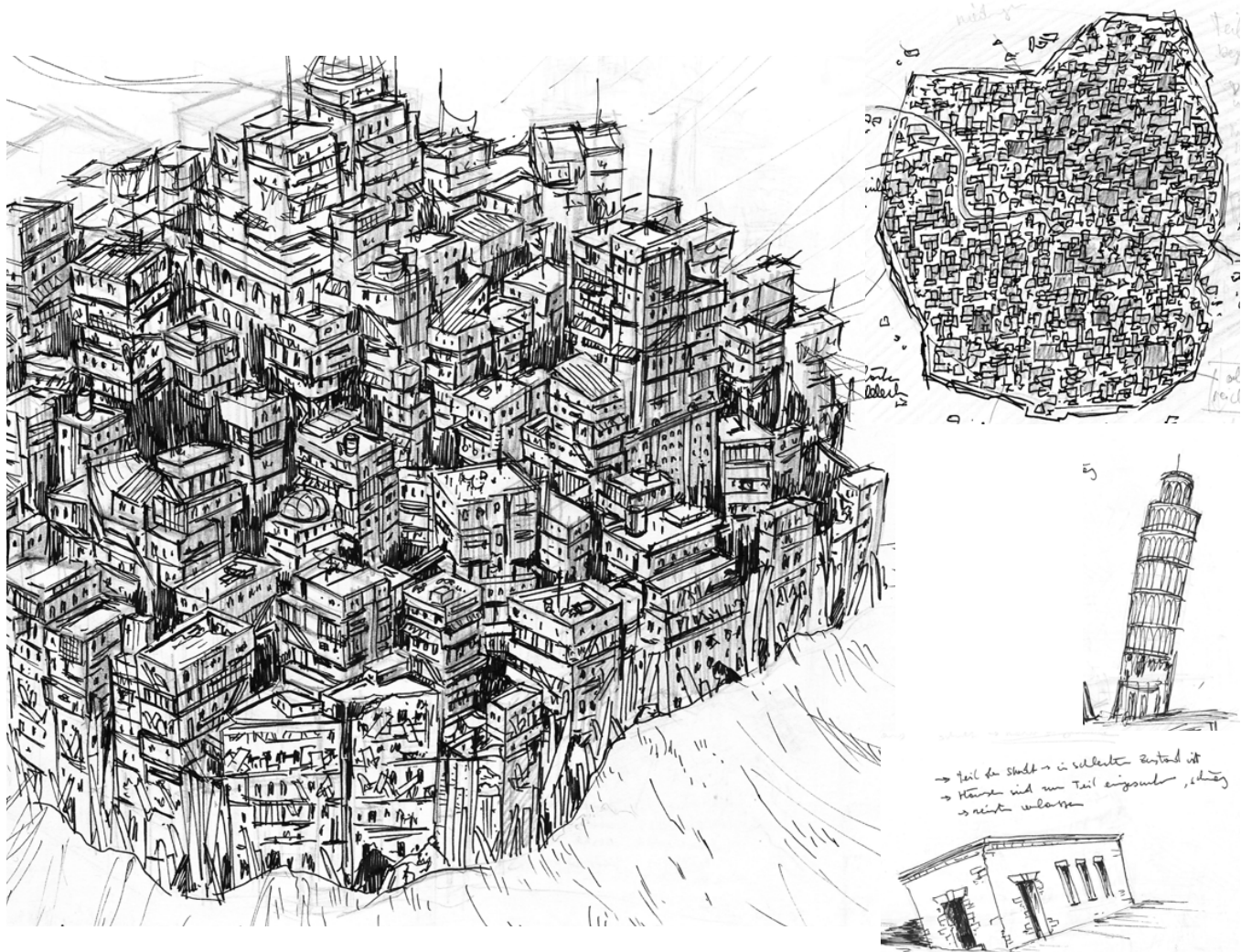


Abb.26: Skizzen zu den Gebäuden von City 17

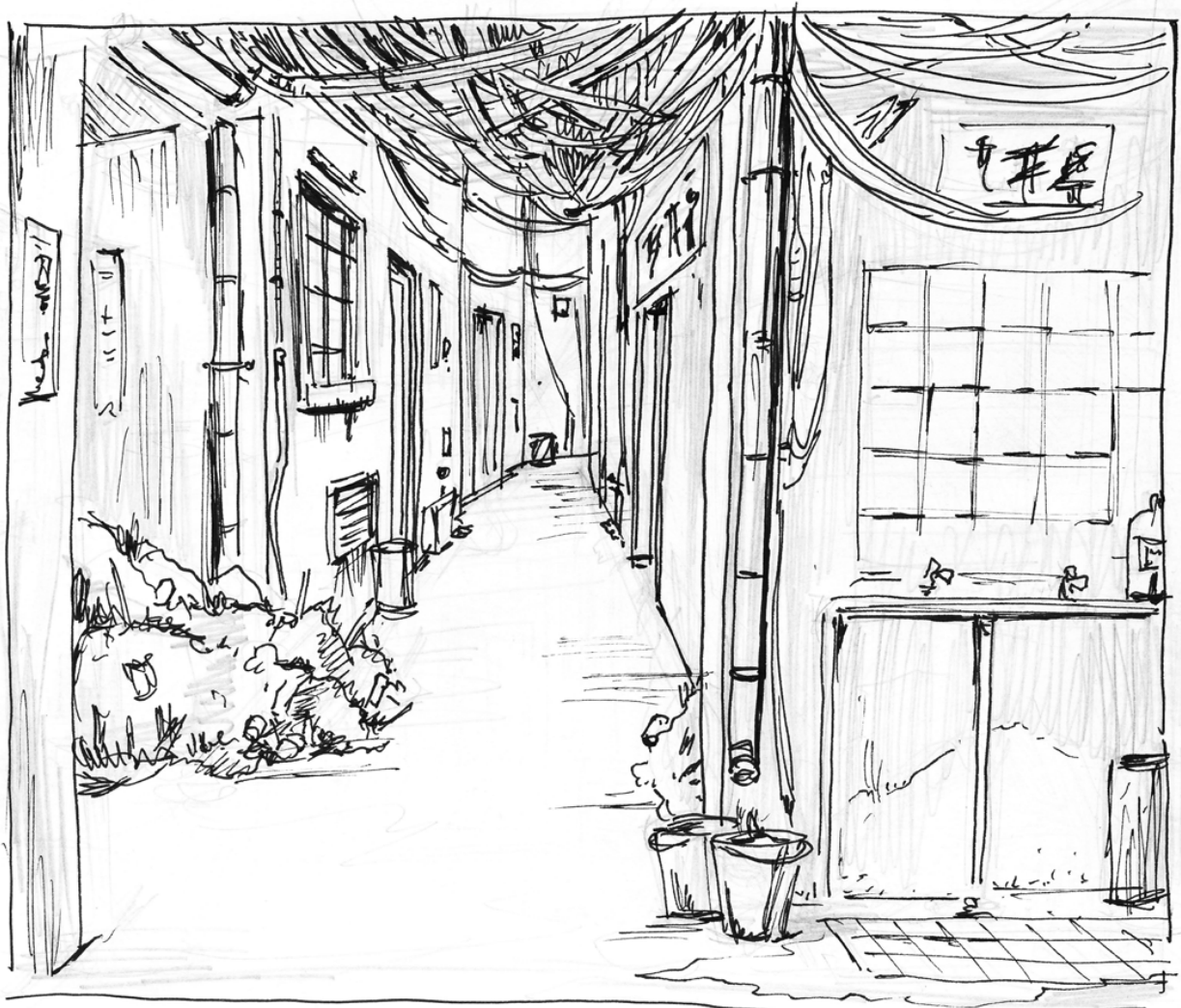
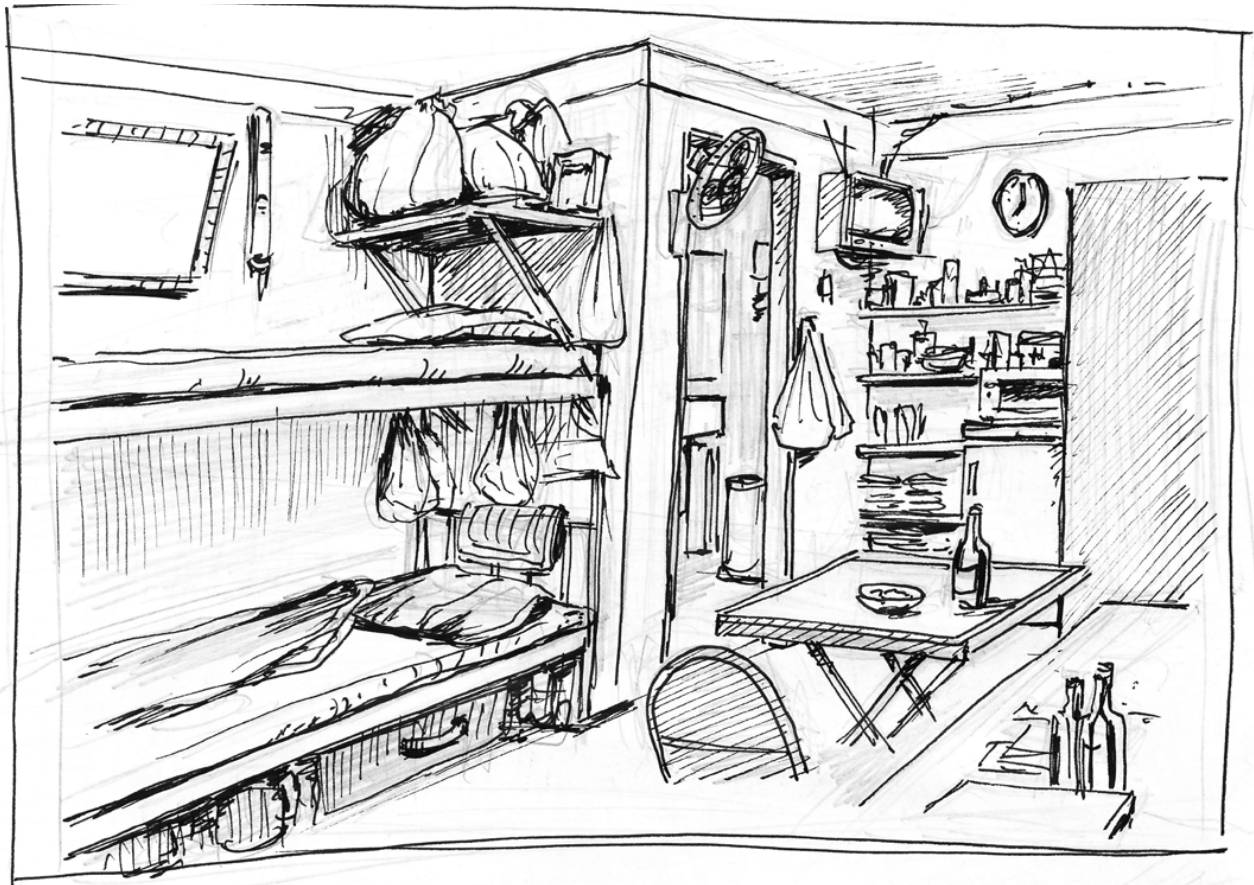
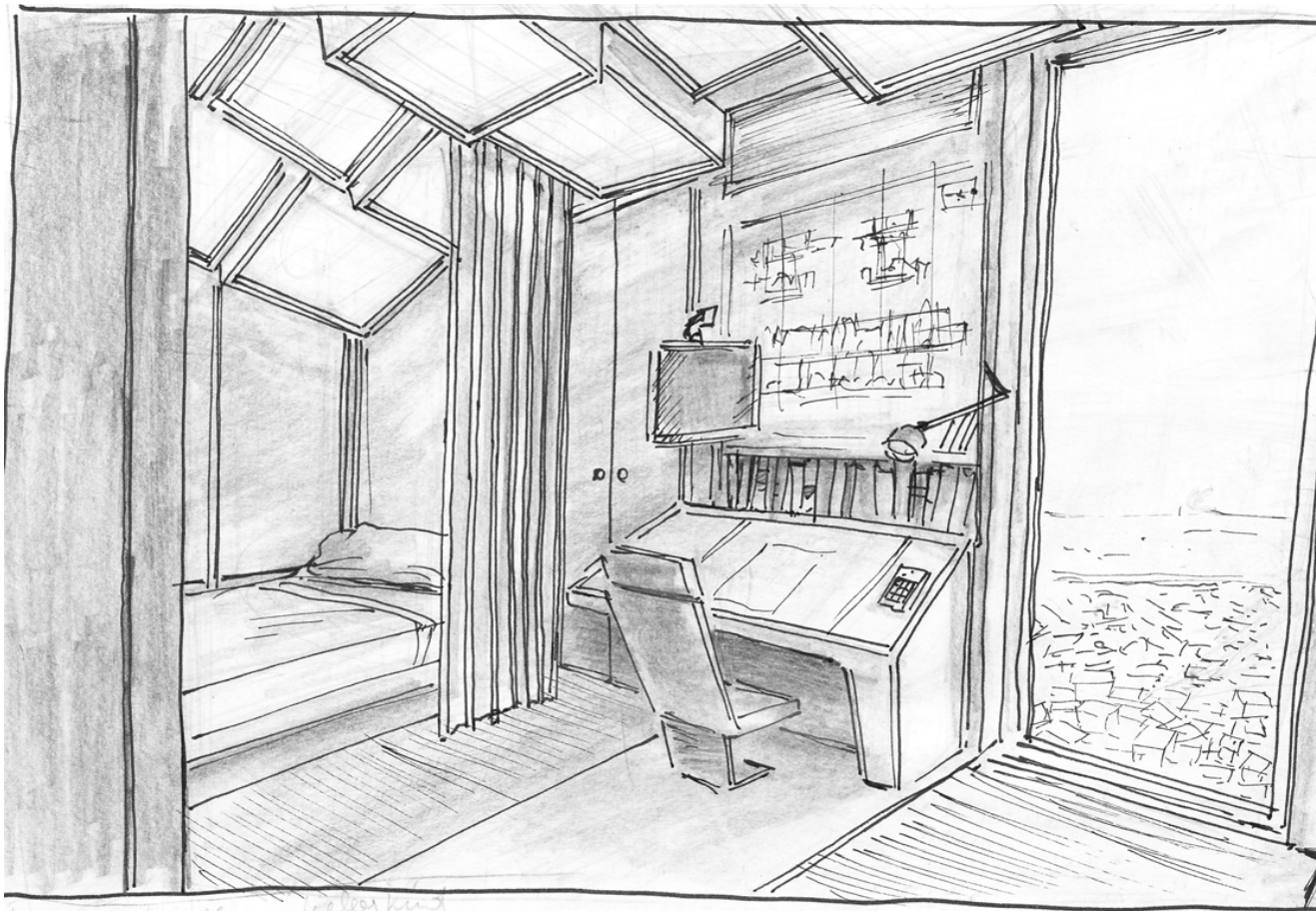


Abb.27: Skizzen zur City 17



Dessen ist nicht... *Geleses Kind*

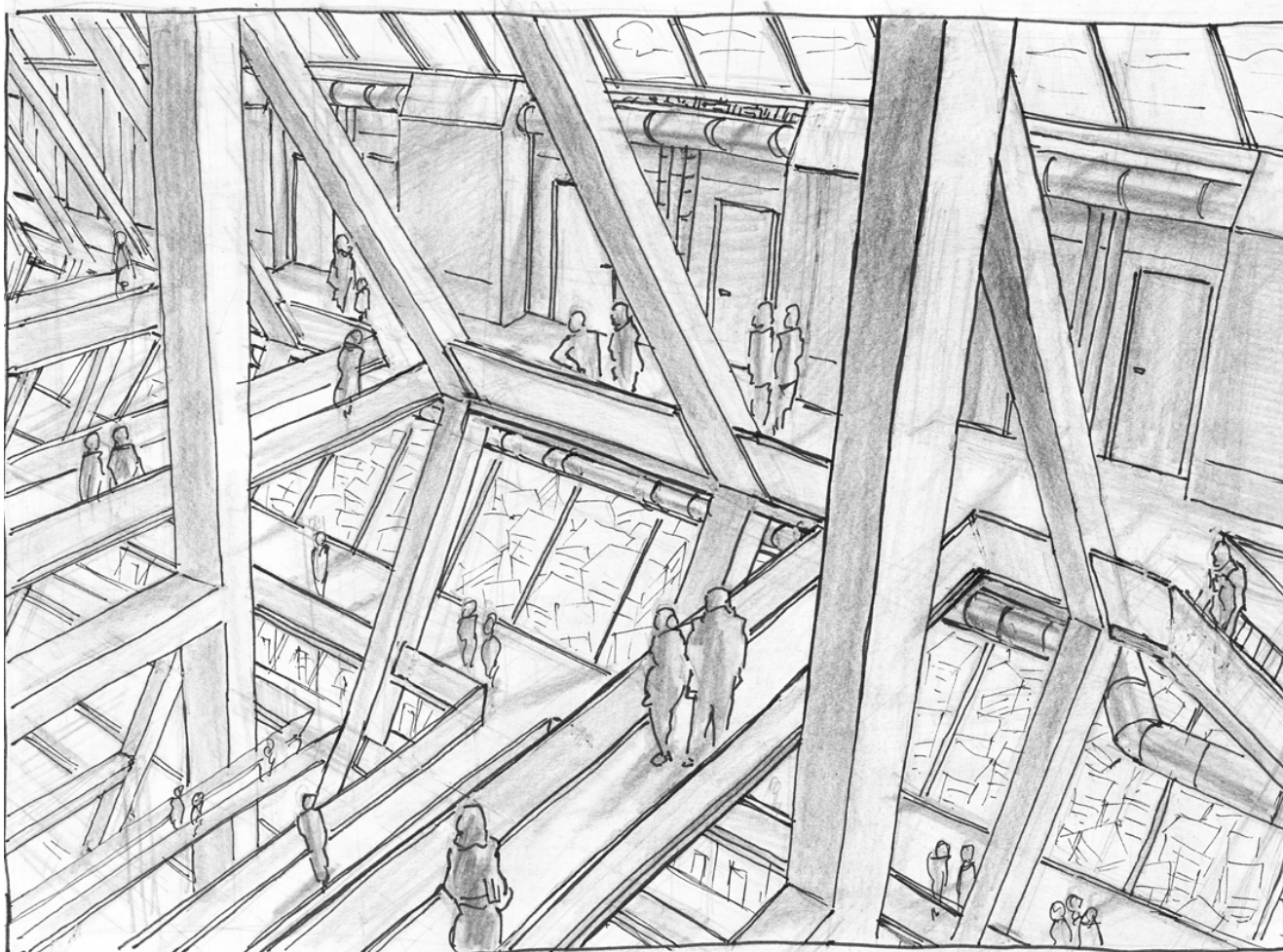


Abb.28: Skizzen zu New Haven

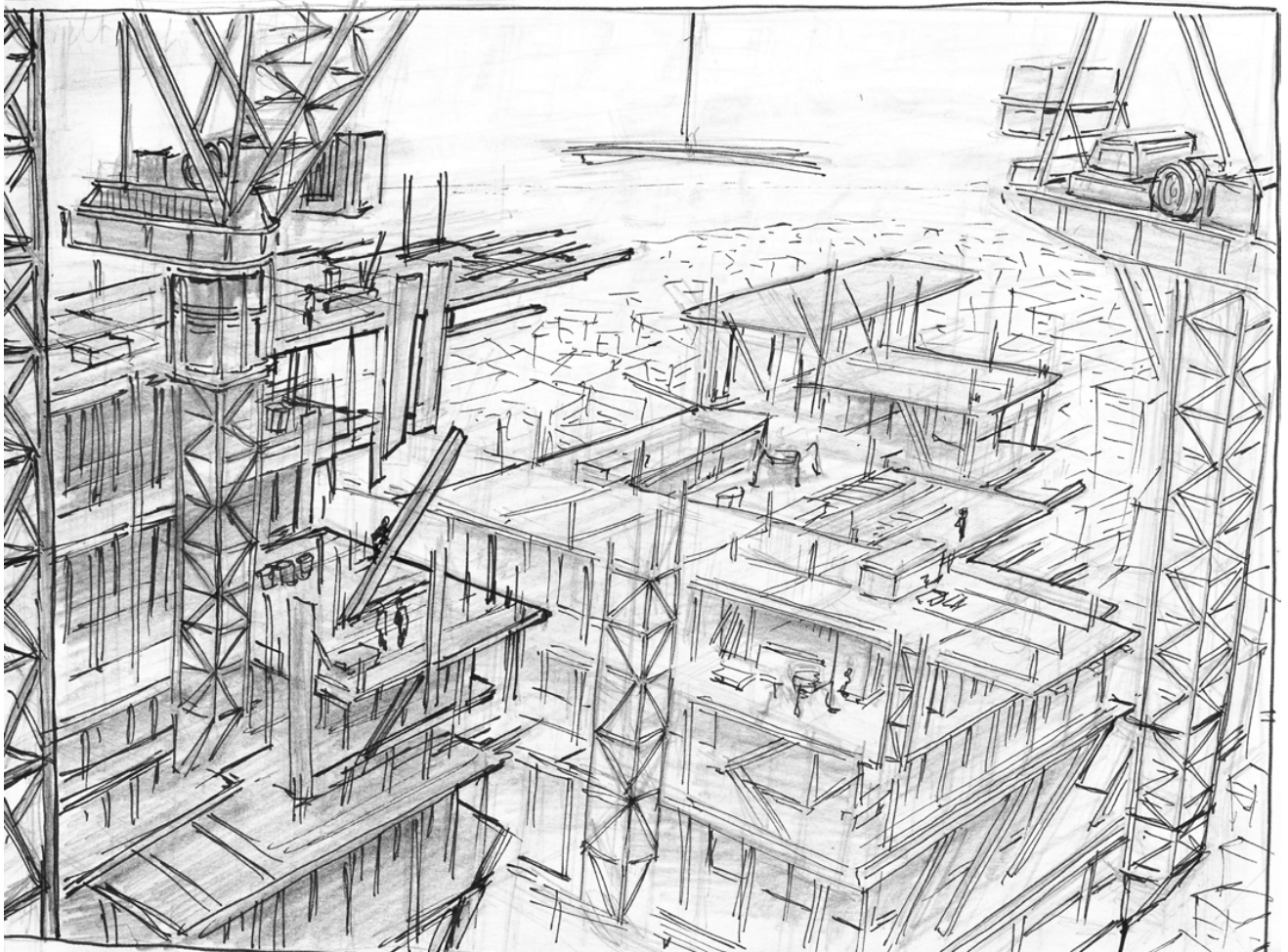
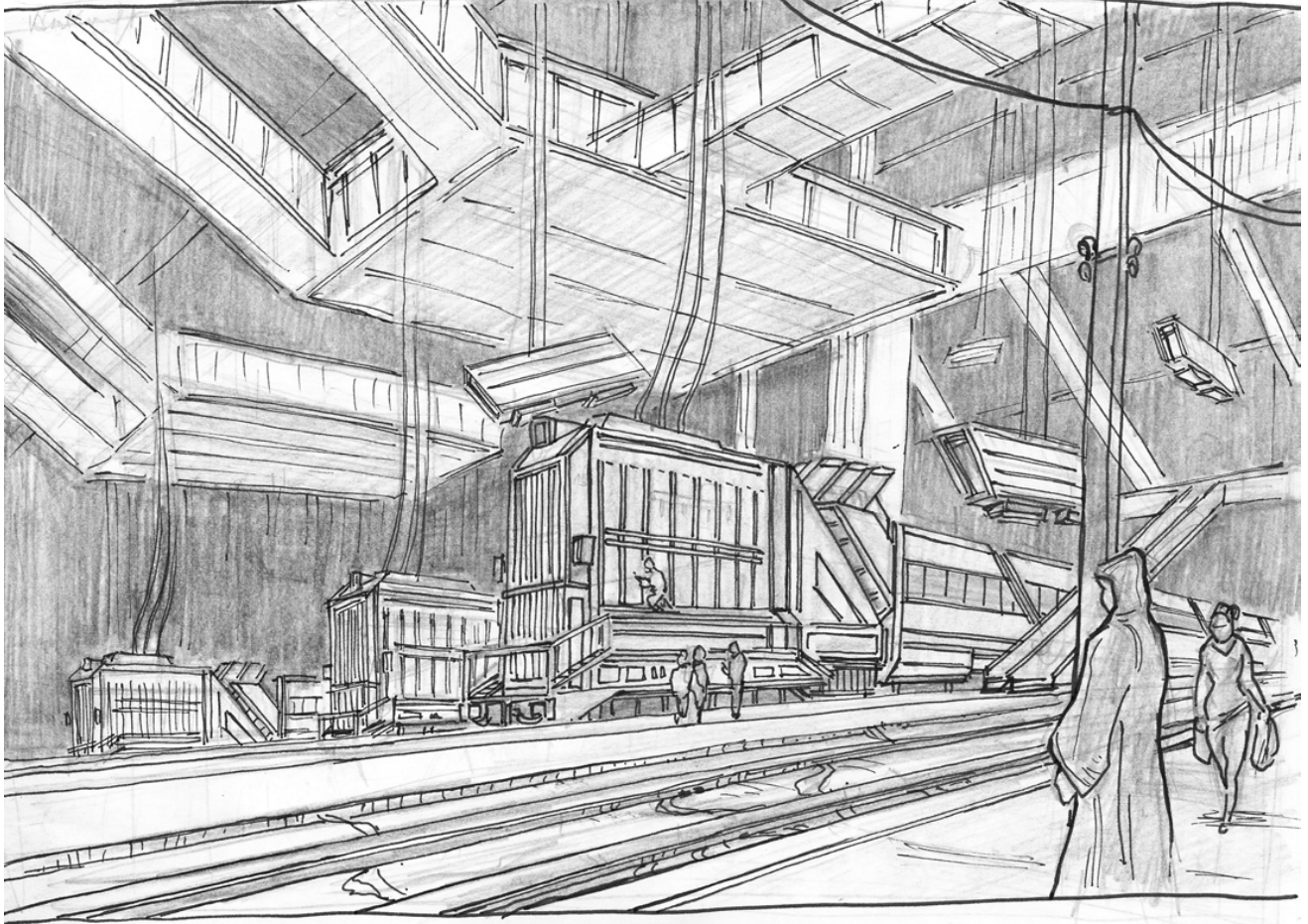


Abb.29: Skizzen zu New Haven

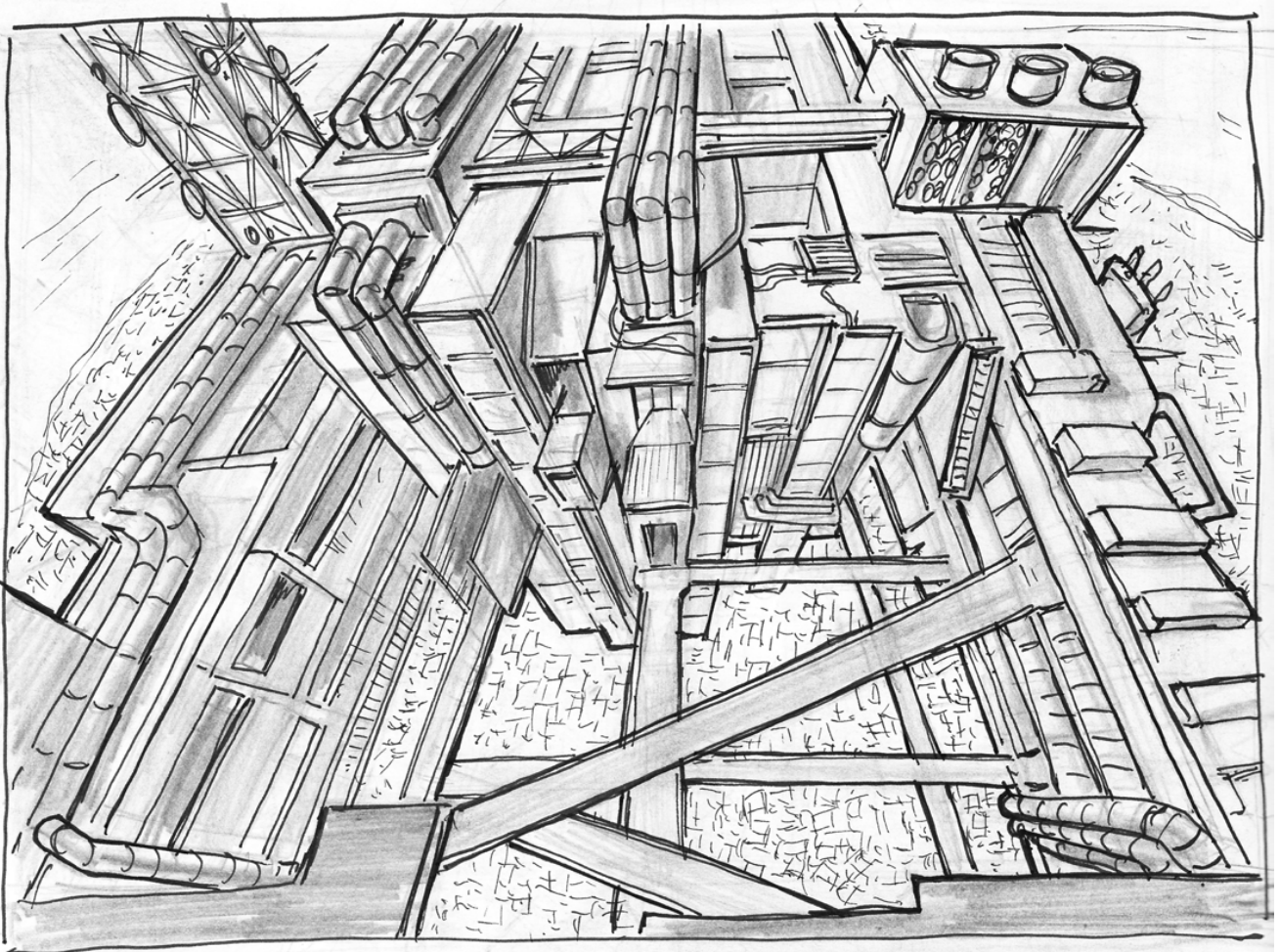
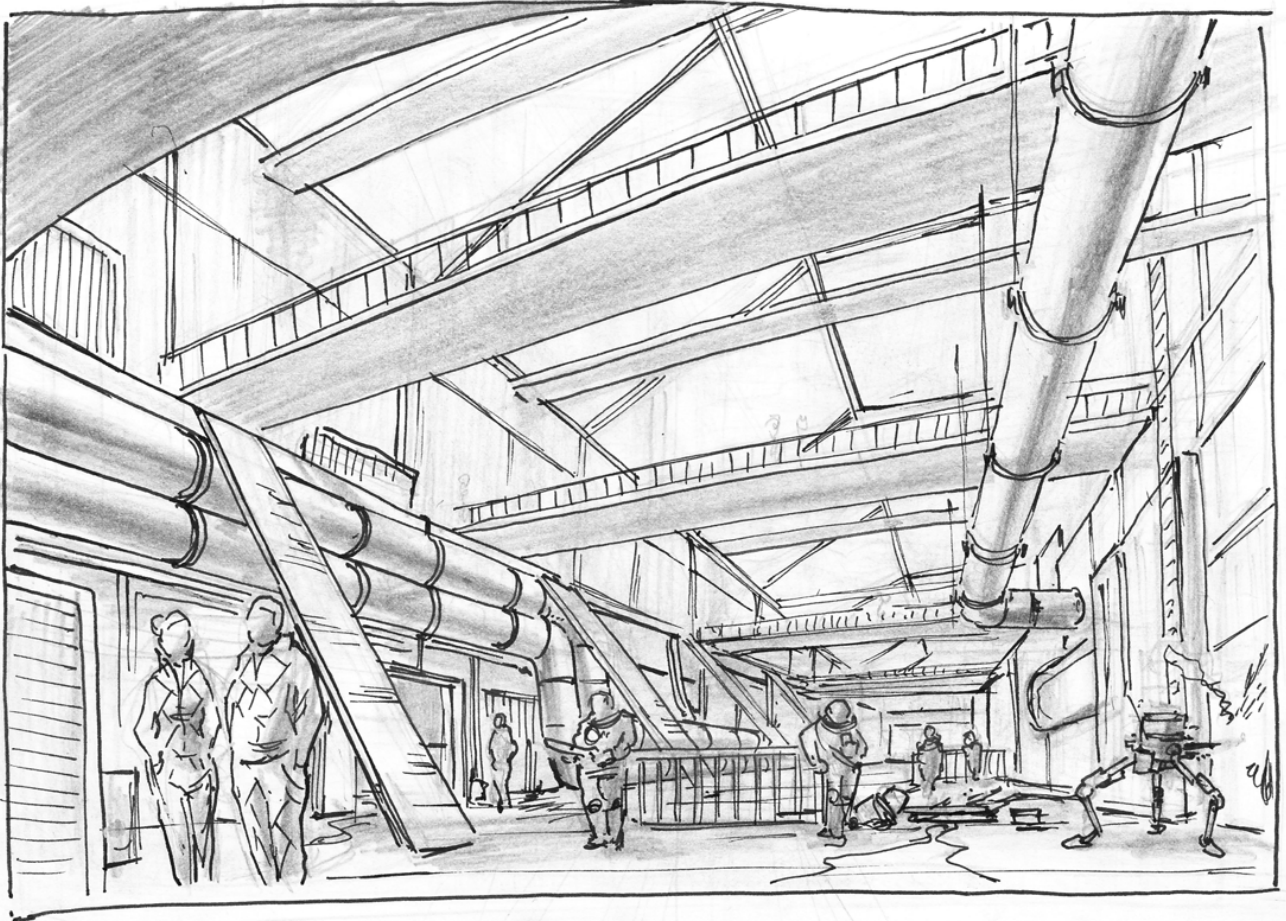


Abb.30: Skizzen zu New Haven

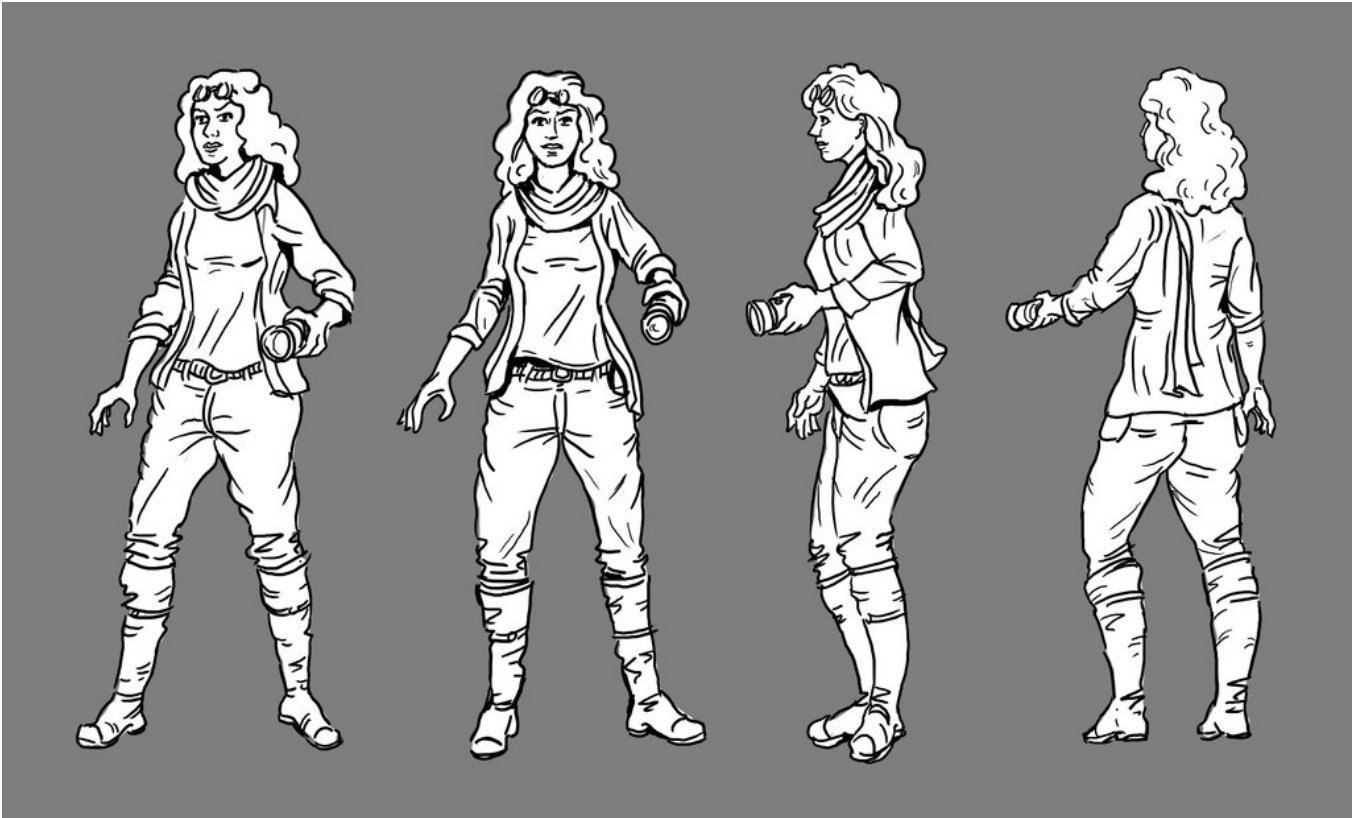


Abb.31: Turnaround Aisha



Abb.32: Ausarbeitung einiger Posen und Stilexperimente - Yona

9. Quellenverzeichnis

9.1 Bibliographie

1. Girard, Greg/Lambot, Ian: City of Darkness - Life in Kowloon Walled City, Pewsey 1993.
2. Jacobson, Claire: Slow Manifesto - Lebbeus Woods Blog, Princeton 2015.
3. Eckhardt, Frank: Die komplexe Stadt, Wiesbaden 2009.
4. Anderson, Darran: Imaginary Cities, Chicago 2015.
5. Madec, Philippe: Etienne-Louis Boulee, Basel 1989.
6. Van Der Hoorn, Melanie: Bricks and Balloons, Architecture in Comic-Strip Form, Rotterdam 2012
7. Maak, Niklas: Niklas Maak zur Ausstellung "Megastructure reloaded", FAZ Feuilleton, Frankfurt 2008
URL: <<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kunst/utopische-architektur-neuigkeiten-aus-der-vergangenheit-der-zukunft-13199-p3.html>> [Zugriff: 13.9.2017].
8. McCloud, Scott: Making Comics – Storytelling secrets of comics, mangas and graphic novels, New York 2006.
9. Silver, Steven: The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design, Los Angeles 2016.
10. Nichols, Julie: Nomadic Urbanities: Constant's New Babylon and the Contemporary City, Graduate Journal of Asia-Pacific Studies, Adelaide 2004
URL: <<https://cdn.auckland.ac.nz/assets/arts/Departments/asian-studies/gjaps/docs-vol4-n02/Nichols-vol4-2.pdf>> [Zugriff: 5.10.2017].
11. Redmond, Sean: Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader, Columbia 2014.
12. Lotus International: Learning from Favelas, Issue 143, Milan 2010.
13. Kraft, Dieter: Utopie und Realität, Weißenseer Blätter, Berlin 1992
URL: <<http://www.dieterkraft.eu/seite6.htm>> [Zugriff: 5.10.2017].
14. Mead, Derek: A New Look at Kowloon Walled City, the Internet's Favorite Cyberpunk Slum, Motherboard - Vice 2014,
URL: <https://motherboard.vice.com/en_us/article/kbzwvm/a-new-look-at-kowloon-walled-city-the-internets-favorite-cyberpunk-slum> [Zugriff: 5.10.2017].

15. Randomwire: Recreating Ghost in Hong Kong, Tokio 2011
URL: <<https://randomwire.com/recreating-ghost-in-hong-kong/>>
[Zugriff: 5.10.2017].
16. Klack, Gunnar: Urbane Utopien, Stadt der Zukunft, Zeit Online 2009
URL: <<http://www.zeit.de/online/2009/08/architektur-visionen>>
[Zugriff: 5.10.2017].
17. Lebesque, Sabine/Fentener van Vlissingen, Helene: Yona Friedman. Structures Serving the Unpredictable, Rotterdam 1999.
18. Merin, Gili: The Plug-In City, URL: <<http://www.archdaily.com/399329/ad-classics-the-plug-in-city-peter-cook-archigram>> [Zugriff: 5.10.2017].
19. Hollein, Hans: Zukunft der Architektur, Bau, Wien 1965
URL: <<http://www.hollein.com/ger/Schriften/Texte/Zukunft-der-Architektur>>
[Zugriff: 5.10.2017].
20. Zhou, Ying: Architektur und Comic, Nextcomic Festival 2010
URL: <<https://afo.at/programm/architektur-comic-2>> [Zugriff: 5.10.2017].
21. Mannheim, Karl: Ideologie und Utopie, Bonn 1929.
22. Schultz, Anne-Catrin: Der Schichtungsprozess im Werk von Carlo Scarpa, Stuttgart, 1999.

9.2 Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: BIG: Yes Is More (2009)
- Abb. 2: Archigram: The Metamorphosis of an English Town (1970)
- Abb. 3: François Schuiten und Benoît Peeters: La Fièvre d'Urbicande (1985)
- Abb. 4: Bézian: Les Garde-fous (2007)
- Abb. 5: Marc Antoine Mathieu: Memoire morte (2000)
- Abb. 6: Mathias Gnehm: Tod eines Bankiers (2004)
- Abb. 7: Buckminster Fuller: Biosphere Expo 1967
- Abb. 8: Yona Friedman: Ville Spatiale (1959)
- Abb. 9: Constant Nieuweynhus New Babylon (1959-1969)
- Abb. 10: Archigram und Peter Cook Plug-in-City (1964)
- Abb. 11: Moshie Safdie: Habitat 67, Montreal (1967)
- Abb. 12: Kowloon Walled City, Hong Kong (1898-1993)
- Abb. 13: Kowloon Walled City map
- Abb. 14: Tekkon Kinkreet, Treasure town (2006)
- Abb. 15: Schichten des Forum Romanums (7. Jhd v. Chr.)
- Abb. 16: Geisterstadt Kolmanskop, Namibia (1905-1960)
- Abb. 17: Charactersheet zu Playground 17
- Abb. 18: Turnaround zu Playground 17
- Abb. 19: Scott McCloud: Making Comics: Panelabfolgen - Möglichkeiten
- Abb. 20: Scott McCloud: Making Comics: Panelabfolgen - Möglichkeiten
- Abb. 21: Giovanni Battista Piranesi: Carceri (1745-1750)
- Abb. 22: Centricity: Quad GA: Square with Geodynamic Towers (1987)
- Abb. 23: Prozess einer Seite vom Storyboard bis zur fertigen, kolorierten Zeichnung
- Abb. 24: Skizze zu New Haven
- Abb. 25: Skizzen zur Schichtung City 17s und New Havens
- Abb. 26: Skizzen zu den Gebäuden von City 17
- Abb. 27: Skizzen zur City 17
- Abb. 28: Skizzen zu New Haven
- Abb. 29: Skizzen zu New Haven
- Abb. 30: Skizzen zu New Haven
- Abb. 31: Turnaround Aisha
- Abb. 32: Ausarbeitung einiger Posen und Stilexperimente - Yona

9.3 Abbildungsnachweis

Sofern nicht anders angegeben, liegen alle Bildrechte beim Autor:
Nicolas Rivero, 2017

- Abb. 1: URL: <<https://lithuanianews.ru/news-magazines/yes-is-more-bjarke-in-gels-pdf.php>> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 2: URL: <www.mascontext.com/wp-content/uploads/2013/12/20_amazing_archigram_05.jpg> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 3: URL: <<https://architectureas.wordpress.com/tag/francois-schuiten-and-be-noit-peeters/>> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 4: URL: <www.bdggest.com/preview-295-BD-les-garde-fous-histoire-complete.html> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 5: URL: <<https://thefunambulist.net/literature>> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 6: URL: <www.matthiasgnehm.ch/> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 7: URL: <<https://www.pinterest.at/pin/181269953722306966/>> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 8: URL: <<http://archeyes.com/yona-friedman/>> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 9: URL: <<https://spaceauthors.wordpress.com/2014/10/27/new-bablon-a-hyper-architecture-of-desire/>> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 10: URL: <<http://www.archdaily.com/399329/ad-classics-the-plug-in-city-peter-cook-archigram>> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 11: URL: <<http://robertmichaelpoole.com/discovering-habitat-67/>> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 12/13: Girard, Greg/Lambot, Ian: City of Darkness - Life in Kowloon Walled City, Pewsey 1993.
- Abb. 14: URL: <<https://frontiersnova.com/2013/06/12/arts-corner-tekkonkin-kreet/>> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 15: URL: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8d/Platner-forum-republic-96_reconstructed_color.jpg> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 16: URL: <<http://www.travelgrove.com/blog/travel-planning/the-creepiest-ghost-towns-outside-the-us/>> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 19/20: URL: <<https://thesequentialpress.wordpress.com/2012/01/19/transitions/>> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 21: URL: <<http://www.italianways.com/piranesis-imaginary-prisons/>> [Zugriff: 5.10.2017].
- Abb. 22: URL: <<http://www.uncubemagazine.com/blog/14292373>> [Zugriff: 5.10.2017].

NICOLAS RIVERO

PLAYGROUND 17



AN ARCHITECTURAL COMIC

NICOLAS RIVERO

PLAYGROUND 17

STORY, PENCILS, INK, COLOURING: NICOLAS RIVERO

A big thank you to all the people who
helped make this book possible:
Birgit & Carlos Rivero, Maria El Kadaoui,
Marlene Reich, Patricia Kuns, Michal
Spolnik, Christine Hohenbüchler, Jose
Coca Leicher and Walter Cernek

PLAYGROUND 17

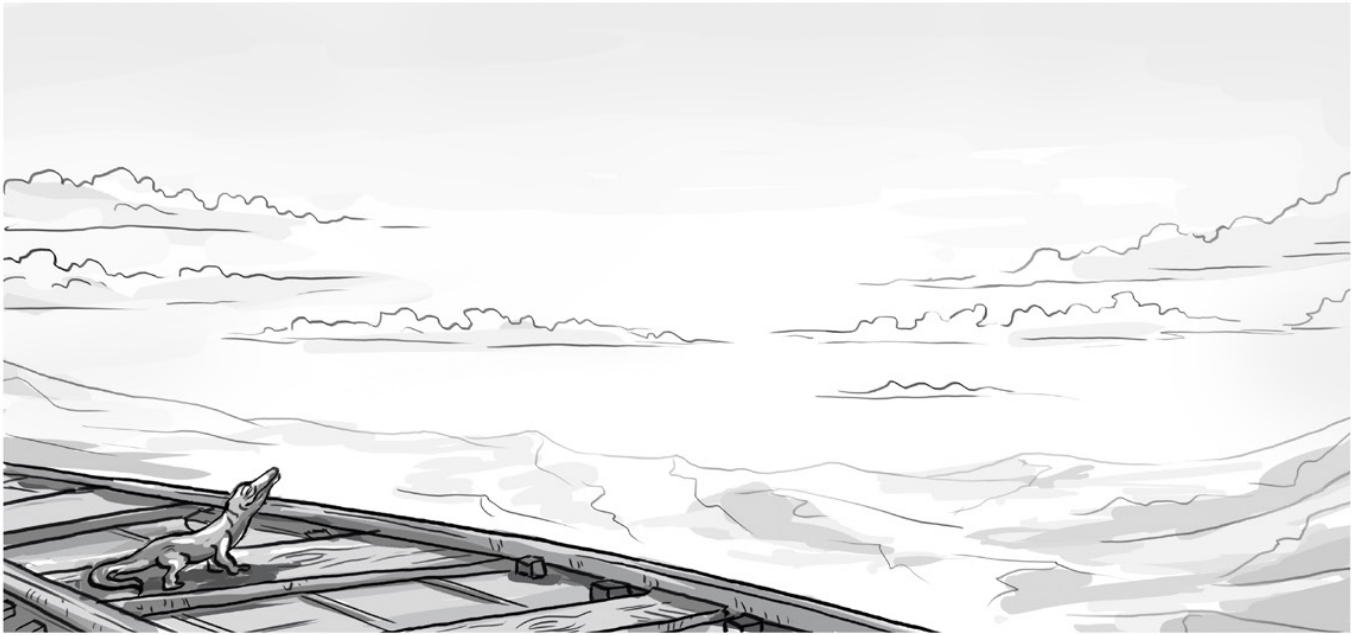
©Nicolas Rivero Illustration 2017

All rights reserved, no part of this comic can be
reproduced without consent of the autor

Cover and Layout: Nicolas Rivero

www.nrillustration.com

nicolasrivero.art@gmail.com



BBBBBBBRRRROOOOOOM



BROOOOOOM



HOW LONG HAVE I BEEN ASLEEP? NOT SURE, THIS TUNNEL LASTED FOREVER...



IT'S TRUE WHAT THEY SAY, THE DESERT HAS A SPECIAL BEAUTY, A SEA OF SAND STRETCHING TO THE HORIZON.

FUNNY ENOUGH I ALWAYS HATED THE HEAT AND THE SUN, ALSO MY ASTHMA ISN'T VERY FOND OF DUSTY ENVIRONMENTS BUT YOU CAN'T ALWAYS CHOOSE YOUR WORKPLACE.



I GUESS THERE WON'T BE MUCH TIME FOR SIGHTSEEING ANYWAY, THE BUILDING SITE HAS TO BE CONTROLLED AND IT WILL TAKE ME AT LEAST A MONTH TO MAKE A FULL REPORT ABOUT NEW HAVEN.

AH, FINALLY, CITY 17! WHO THE HELL EVEN HAD THE IDEA TO BUILD THIS CITY IN THE MIDDLE OF THE DESERT?



WAS THERE NO OTHER PLACE ON THIS WHOLE PLANET TO PUT IT BUT THE MIDDLE OF NOWHERE? BUT STILL THERE ARE SO MANY PEOPLE LIVING HERE...

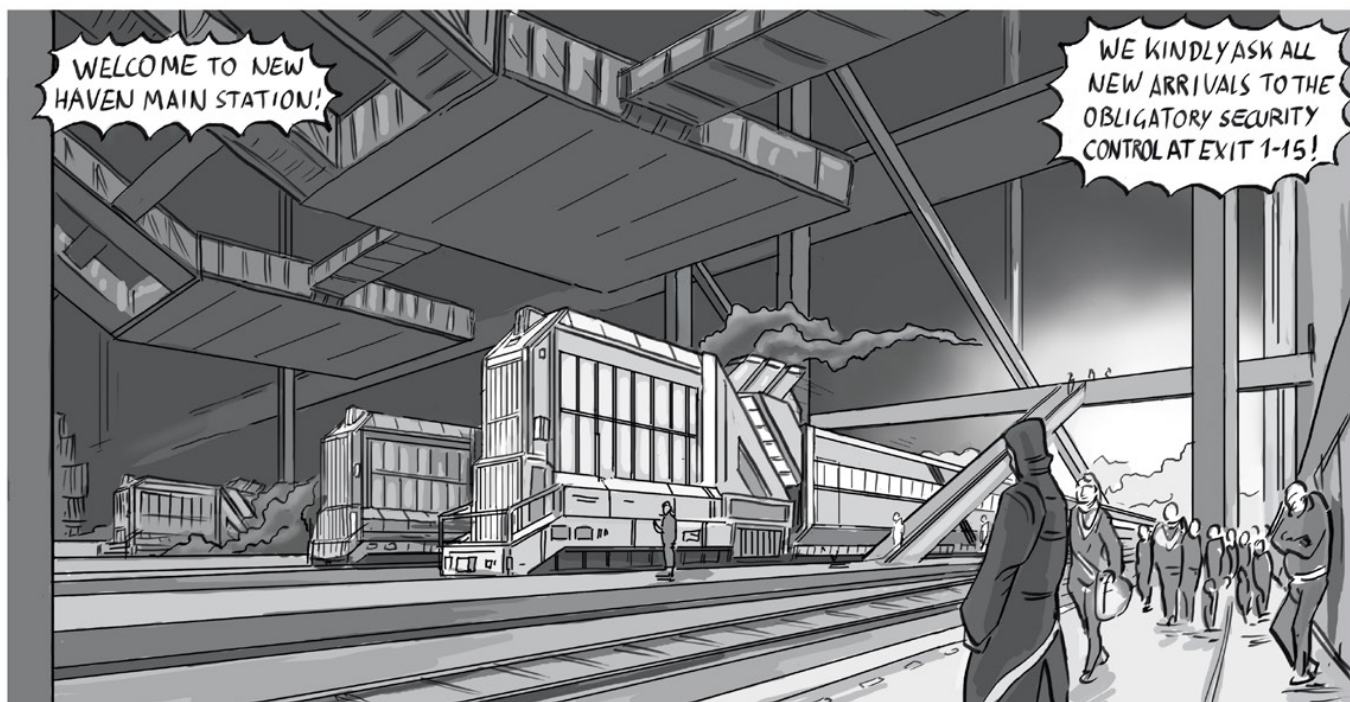
AND NEW HAVEN, A NEW HOME FOR THE PEOPLE OF CITY 17 PLANNED AND EXECUTED BY THE GENERAL CONTRACTOR "ARCTON", FAR UP IN THE SKY FROM THE DUSTY STREETS BELOW.



OR SO THEY SAY. THE GOVERNMENT GOT NOTICE OF STRANGE DELAYS, ACCIDENTS ON THE CONSTRUCTION SITE AND DISAPPEARING FUNDS. ISSUES I WILL HAVE TO INVESTIGATE

WELCOME TO NEW HAVEN MAIN STATION!

WE KINDLY ASK ALL NEW ARRIVALS TO THE OBLIGATORY SECURITY CONTROL AT EXIT 1-15!



UFF... FINALLY ARRIVED, WHAT A HELL OF A RIDE, AND THE HEAT IS UNBEARABLE.



CORBU, ARE YOU OK IN THERE? I WILL GET YOU TO SOME COOLER PLACE SOON, I PROMISE.





MISTER YONA? WE HAVE BEEN EXPECTING YOU!



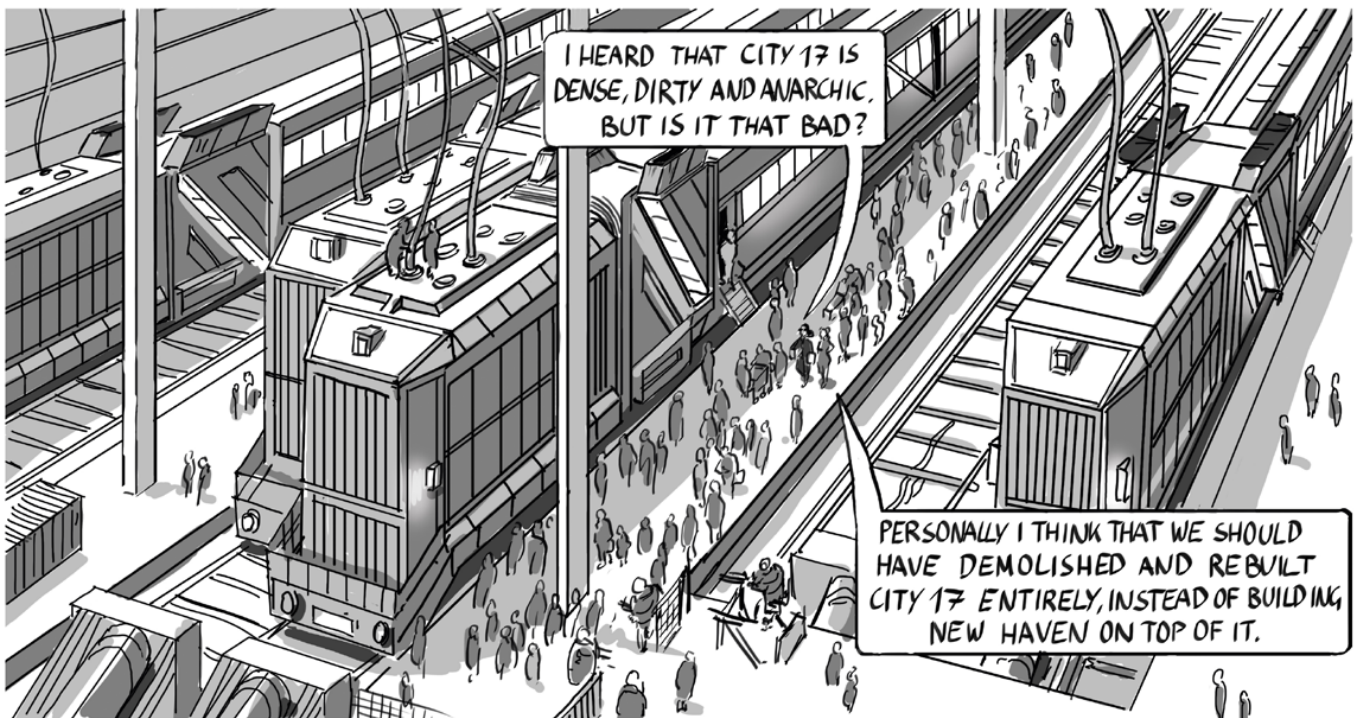
I AM KALIN, ARCTON'S PRESS SECRETARY! I WILL GUIDE YOU THROUGH NEW HAVEN AND TEND TO YOUR EVERY NEED!

GLAD TO HEAR THAT! THANK YOU!



FIRST OF ALL WELCOME TO NEW HAVEN!

... AND TO CITY 17, BUT I HOPE YOU WILL ONLY HAVE AS LITTLE CONTACT AS NECESSARY TO IT.



I HEARD THAT CITY 17 IS DENSE, DIRTY AND ANARCHIC, BUT IS IT THAT BAD?

PERSONALLY I THINK THAT WE SHOULD HAVE DEMOLISHED AND REBUILT CITY 17 ENTIRELY, INSTEAD OF BUILDING NEW HAVEN ON TOP OF IT.



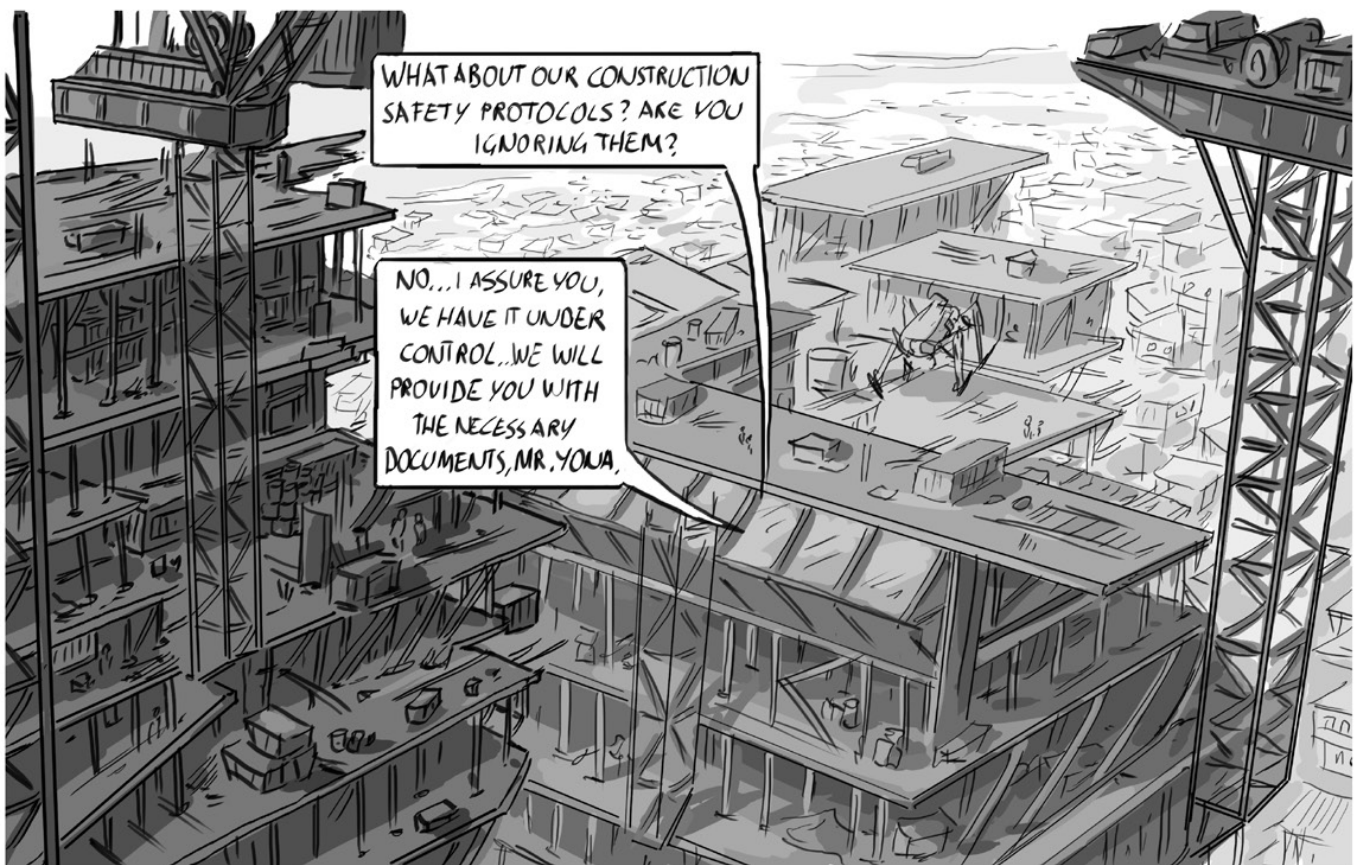
STILL, BUILDING IS GOING FORWARD AND EVEN IF WE WON'T BE FINISHED IN TIME IT WILL BE COMPLETED IN SOME MONTHS!

SOME MONTHS? ARCTON KEEPS SAYING THAT SINCE LAST YEAR!

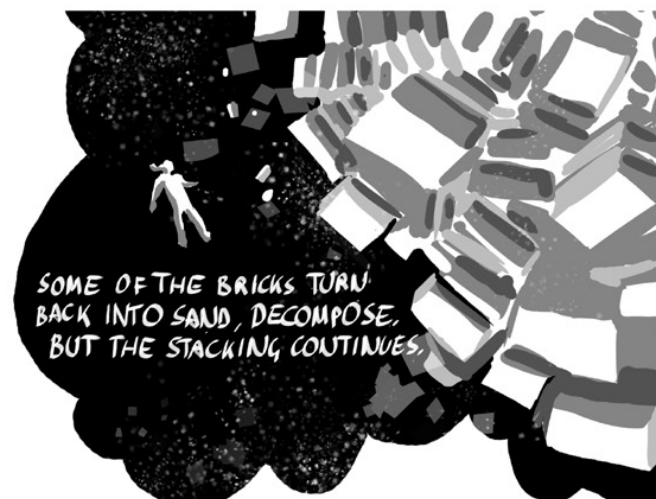
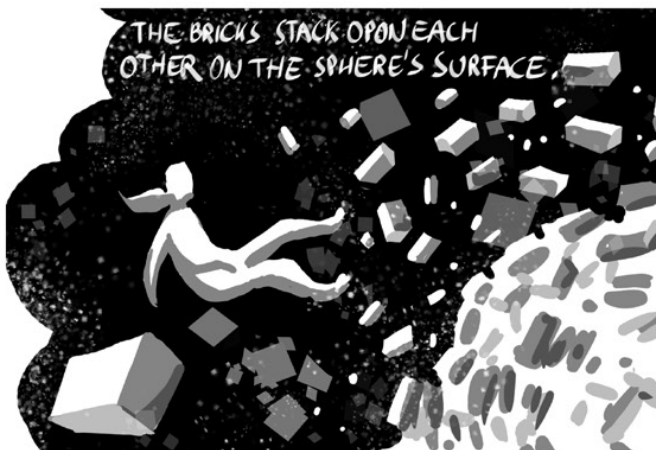


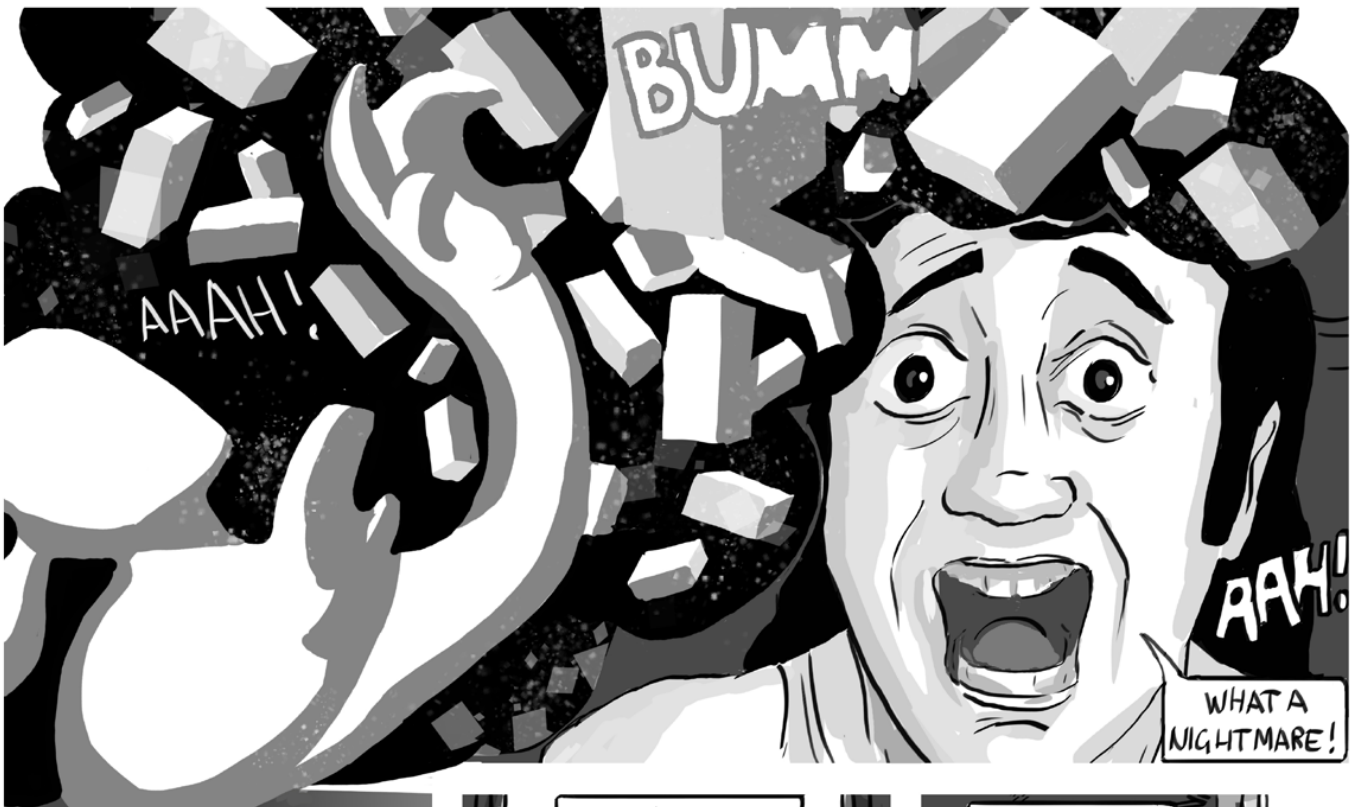
WE AT THE CAPITAL ARE DOUBTING ARCTON'S CAPABILITIES OF FINISHING THE PROJECT LIKE PLANNED!

ARCTON IS CAPABLE OF FINISHING, WHATEVER THE CIRCUMSTANCES, BELIEVE ME!











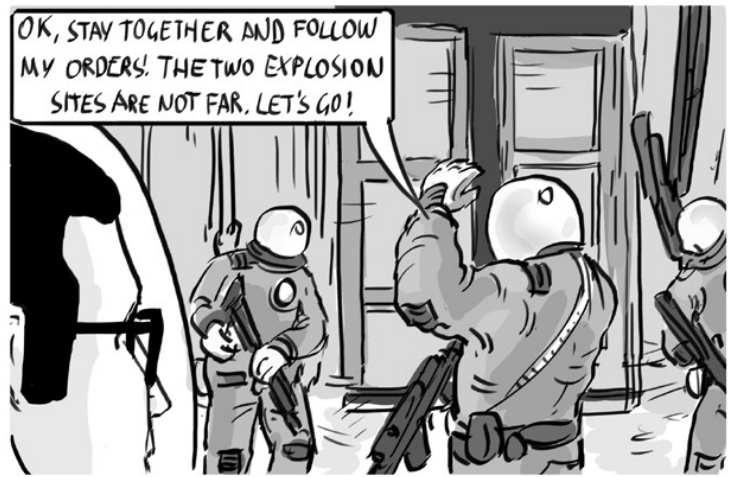
WHAT THE - ???

AN EXPLOSION! TWO OF NEW HAVEN'S PILLARS, WHICH ARE STILL UNDER CONSTRUCTION, HAVE BEEN COMPLETELY DESTROYED! WHAT THE HELL HAPPENED HERE?











THIS LOOKS BAD.

MRS. KALIN!
THIS WAY!



MR. YONA, THIS IS THE LEADER
OF OUR INVESTIGATION TEAM.

I ALREADY SPOKE TO MR. YONA
ABOUT THE GAS EXPLOSION.
PLEASE TELL US MORE.



GAS EXPLOSION?
OH YES, THE
GAS EXPLOSION!

WE HAVE LOST SOME
MEN AND ROBOTS
AT THE INCIDENT.

AND THE PILLAR...
SEE YOURSELF



THE EXPLOSION
TOOK PLACE NEXT TO
THE CONTAINERS.

SOMETHING IGNITED
THE BLOWTORCH'S
GAS CANISTERS.



I WILL HAVE TO TAKE A CLOSER LOOK BUT THAT
SEEMS LIKE SERIOUS NEGLIGENCE. I WILL REPORT
THAT AND, IF NECESSARY, CLOSE YOU DOWN.

YOU CAN GO AND TAKE A LOOK
BUT DON'T GET CLOSE TO THE
ROBOTS YOU COULD GET... HURT.

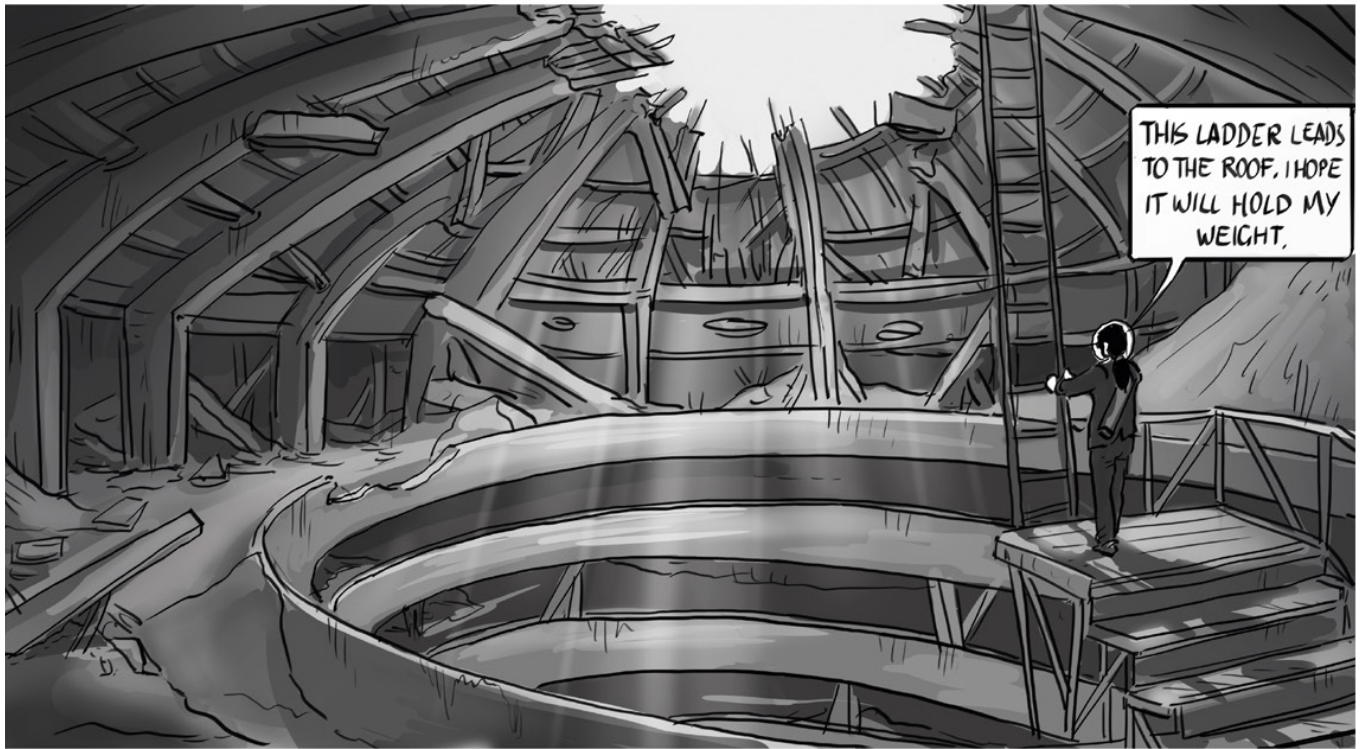




THIS BUILDING SEEMS TO HAVE BEEN BURIED A LONG TIME AGO. IT'S STYLE IS COMPLETELY DIFFERENT FROM THE SQUEEZED AND STACKED BUILDINGS ON THE SURFACE.

MAYBE I CAN GET UP AGAIN OVER THE ROOF OF THIS BUILDING





THIS LADDER LEADS TO THE ROOF, I HOPE IT WILL HOLD MY WEIGHT,



.....

I HEAR VOICES IN THE DISTANCE.

THERE IS A LOT OF ECHO IN HERE.



...EFFECTS OF THE STRUCTURE ON THE PEOPLE ARE ALREADY NOTICABLE. WE WILL SOON SEE RESULTS.

VOICES ARE GETTING CLEARER. THEY ARE COMING FROM UPSTAIRS.



EVERYTHING IS GOING AS PLANNED. YES, HE IS HERE WITH US, WE HAVE BEEN MONITORING HIM.

WE WON'T LET HIM GET TOO CLOSE TO THE CLOSED OFF ZONE.



HE IS ASKING LOTS OF QUESTIONS, BUT IF WE MAKE HIM DISAPPEAR THE GOVERNMENT WILL GET SUSPICIOUS.

ARE THEY TALKING ABOUT ME? WHAT'S THIS CLOSED OFF ZONE THEY MENTIONED?



KADIN IS TALKING TO SOMEONE ON THE PHONE.

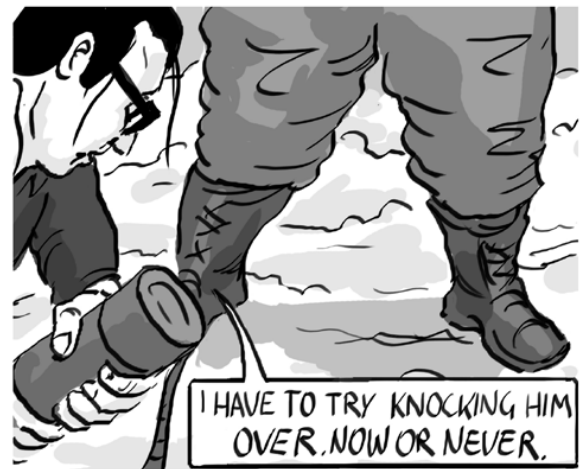
I SHOULD ACT CASUAL AS IF I DIDN'T HEAR ANYTHING.

LET'S SEE, LOTS OF ACCIDENTS CAN HAPPEN, THAT COULD BUY US TIME.





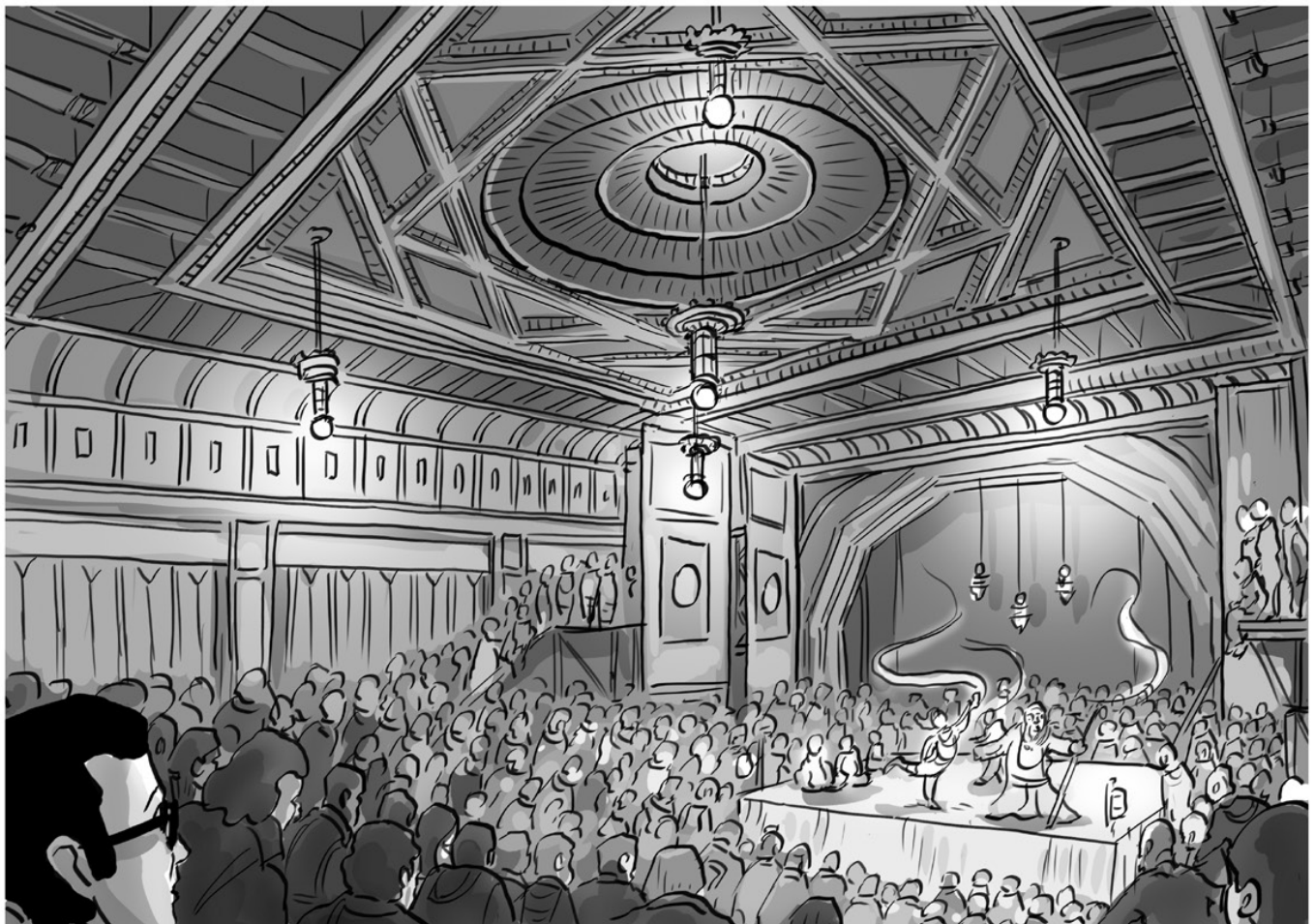






















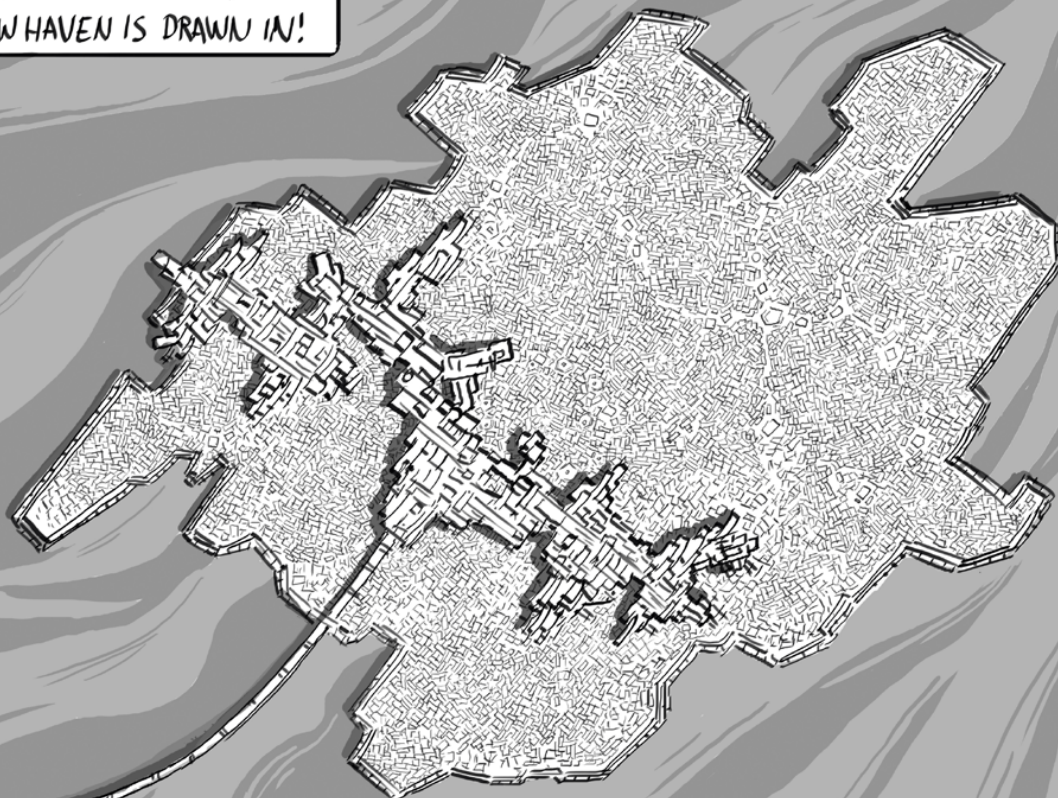
UP AHEAD IS MY FATHER'S HOUSE.
HE REFURBISHED IT HIMSELF.

IT'S A BIT TILTED, ISN'T IT?

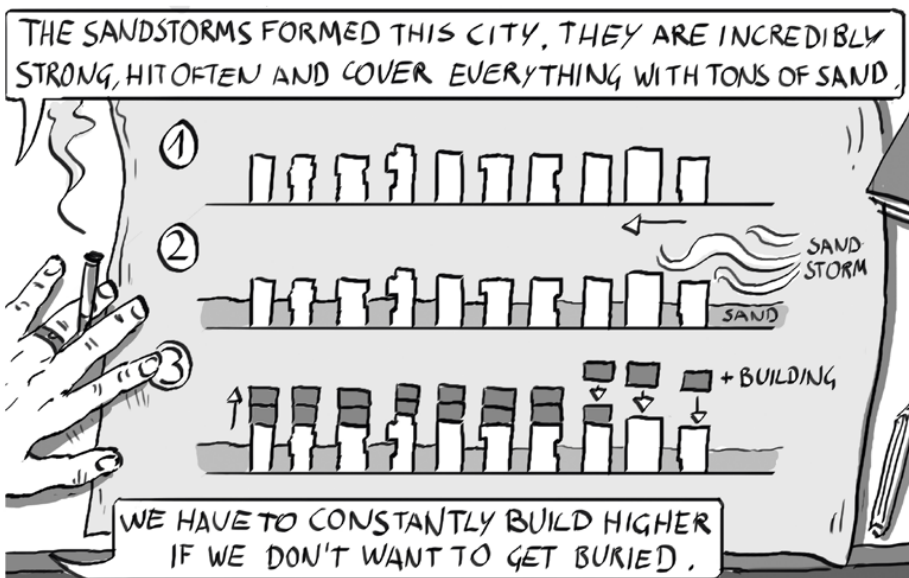
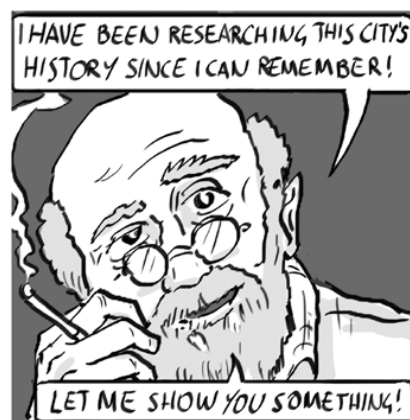
HE PUT HORIZONTAL PLANES IN
AFTER STABILIZING THE STRUCTURE.
WORKING ON BROKEN BUILDINGS
IN THE NEIGHBORHOOD IS ONE OF
HIS FAVOURITE OCCUPATIONS.



A MAP OF CITY 17! EVEN
NEW HAVEN IS DRAWN IN!



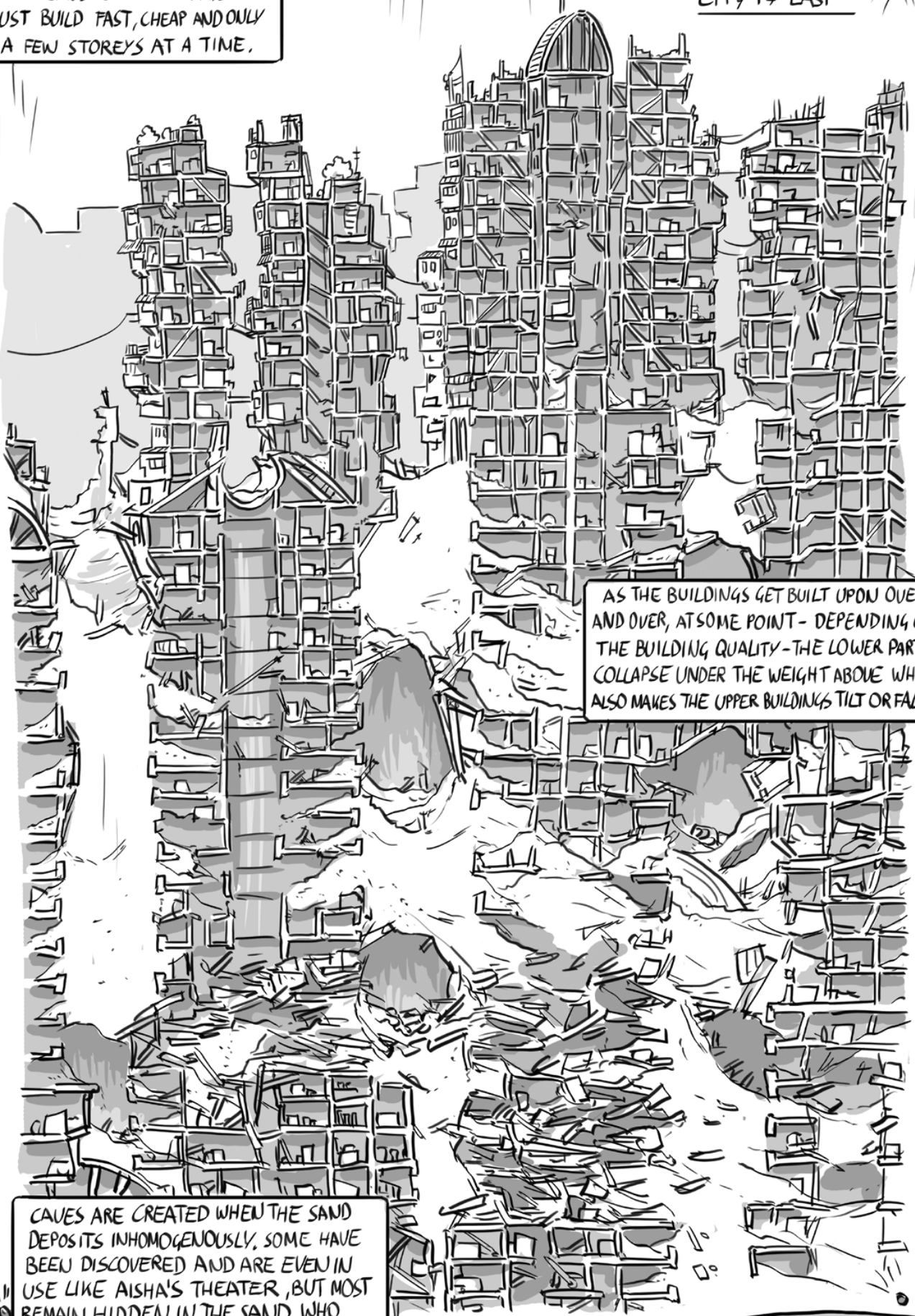
↑
N



BEFORE, WE RAISED HIGH BUILDINGS
AND MOVED UP TO THE HIGHER STOREYS
AS THE SAND ROSE. NOWADAYS PEOPLE
JUST BUILD FAST, CHEAP AND ONLY
A FEW STOREYS AT A TIME.

SECTION 1
CITY 17 EAST

0



AS THE BUILDINGS GET BUILT UPON OVER
AND OVER, AT SOME POINT - DEPENDING ON
THE BUILDING QUALITY - THE LOWER PARTS
COLLAPSE UNDER THE WEIGHT ABOVE WHICH
ALSO MAKES THE UPPER BUILDINGS TILT OR FALL.

CAVES ARE CREATED WHEN THE SAND
DEPOSITS INHOMOGENOUSLY. SOME HAVE
BEEN DISCOVERED AND ARE EVEN IN
USE LIKE AISHA'S THEATER, BUT MOST
REMAIN HIDDEN IN THE SAND. WHO
KNOWS WHAT CAN BE FOUND DOWN THERE.

OUR BUILDING CYCLE IS FAST AND ARCHITECTURAL STYLES CHANGE LIKE FASHION. THERE MUST BE A HUGE VARIETY OF BUILDINGS UNDERGROUND.



IS THERE NOTHING TO DO AGAINST THE SANDSTORMS? WHY DON'T PEOPLE JUST LEAVE?



ARCTON HAD A WALL BUILT AROUND THE CITY TO PROTECT IT FROM THE SAND. IT PARTLY HELPS, BUT THE WALL ALSO KEEPS US FROM GETTING OUT OF THE CITY.

THE ONLY WAY OUT IS THE TRAIN BUT IT'S IMPOSSIBLE TO GET A RIDE FOR US NORMAL CITIZENS, SO WE ARE STUCK HERE.

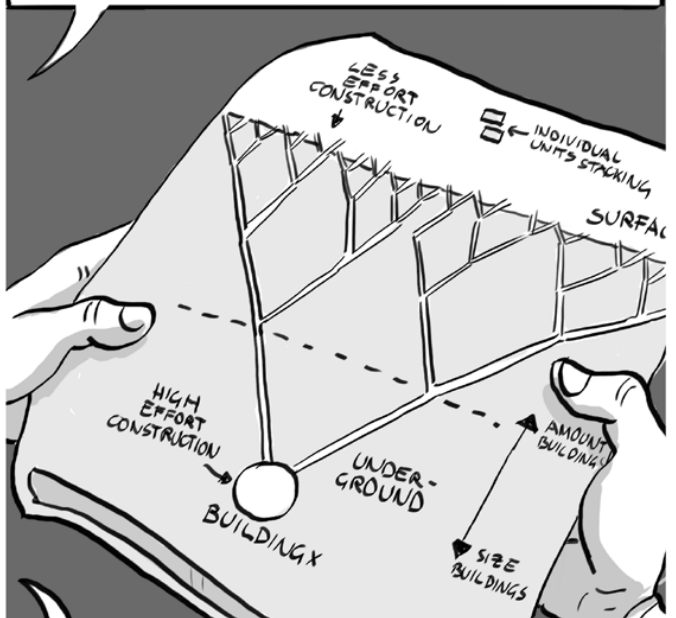
WHEN I CAME HERE WITH MY FORMER WIFE AND AISHA NOBODY TOLD US ABOUT THE SANDSTORMS, THEN WE COULDN'T LEAVE.

WHO BUILT THIS CITY?

I DON'T KNOW ABOUT THE FIRST SETTLEMENTS BUT THERE WAS A GOLD FEVER WHICH LEAD SETTLERS HERE IN THE HOPE OF FINDING DIAMONDS, I GUESS THEY STAYED.



I BELIEVE THAT THE CITY IS VERTICALLY SHAPED LIKE A TREE. BRANCHES ON THE TOP, A THICK TRUNK AT THE BOTTOM.



AND THIS... MEGASTRUCTURE AT THE BOTTOM MAY HAVE BEEN THE STARTING POINT, THE FUNDAMENT FOR THE CURRENT CITY 17.

DO YOU HEAR THAT? THAT'S MY PIGEONS ON THE ROOF.

PIU
PIU
PIU



AISHA, YONA, COME ALOK, I AM GOING UP TO FEED THEM.

I BREED RACE PIGEONS. FAST LITTLE FELLOWS. WE HAVE TOURNAMENTS, I WON A FEW WITH THEM.

LOOKS WINDY OUTSIDE.





YONA!



I AM FLOATING AROUND AGAIN.

EVERYTHING
IS FADING.

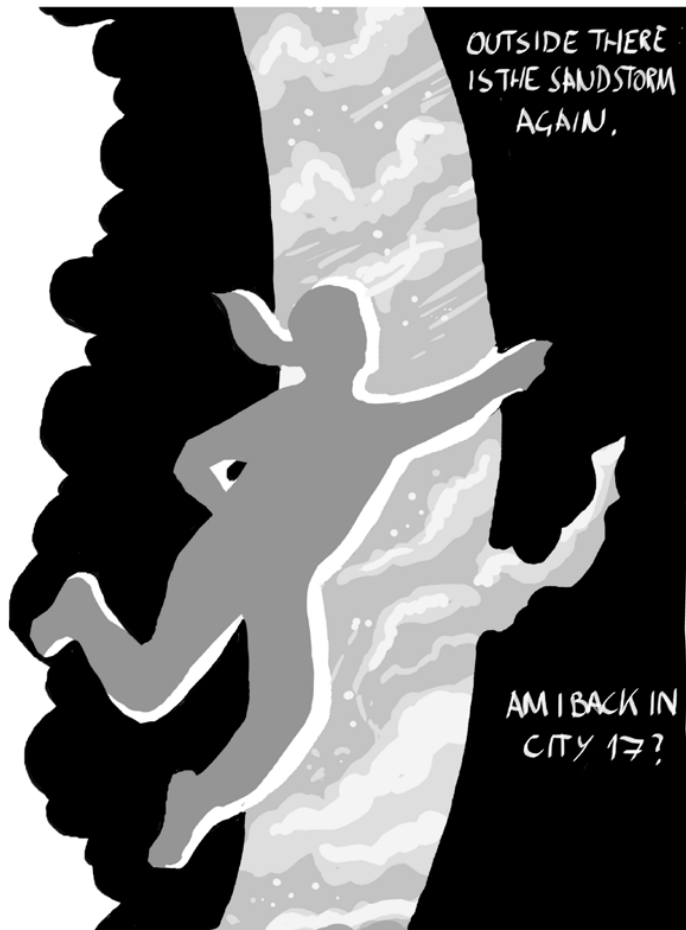
THIS TIME IN TOTAL DARKNESS.

SUDDENLY A
BEAM OF LIGHT
APPEARS.



A DOOR OPENING?

OUTSIDE THERE
IS THE SANDSTORM
AGAIN.



AM I BACK IN
CITY 17?

THE MIDDLE OF THE SANDSTORM,
AND THE SPHERE AGAIN!



I HAVE TO GET AWAY FROM THE SPHERE
SOMETHING BAD IS GOING ON HERE.

YONA!
IT'S LIKE A RISING TIDE,
AN ENTIRE SEA OF SAND
TRYING TO WASH ME AWAY.

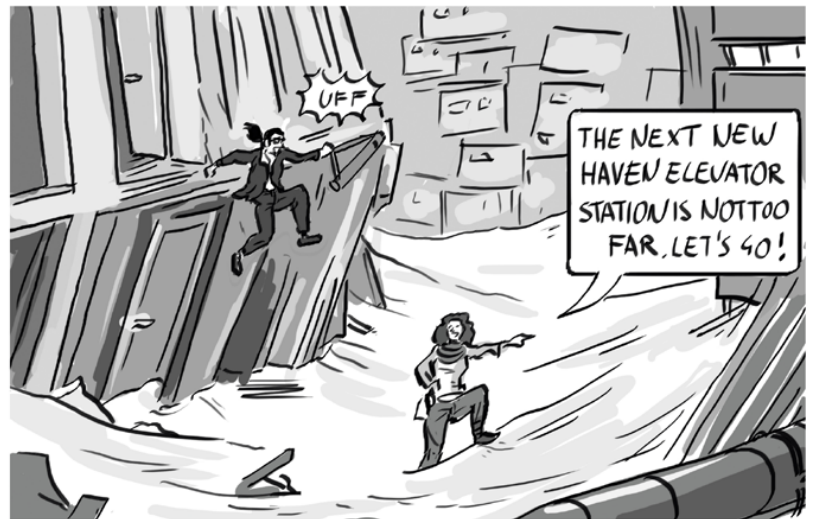


I HAVE THE FEELING LIKE THE
SPHERE IS HOLDING ME BACK.

WAVE AFTER WAVE KEEPS HITTING
ME, THEN I LOSE GROUND.



THEN SOMEONE IS
SHOUTING MY NAME.
A ROPE THROWN TO SAVE
THE DROWNING SAILOR.
YONA!



AISHA, DIDN'T YOU HEAR ME CALL YOU?
IT'S BEEN LONG, AREN'T YOU GLAD TO SEE ME?



NOW, NOW. I ADVISE YOU NOT TO
GO ANY FURTHER IN THAT DIRECTION!



SOON HELL WILL BREAK LOOSE AT THE STATION,
BUT IF YOU WANT TO JOIN US LIKE IN OLD
TIMES, YOU ARE WELCOME, WE COULD NEED YOU!



YOU HEARD THE LADY, NOW PISS OFF.



STAY OUT OF THIS, YOUNA!



FOR OLD FRIENDSHIP'S SAKE I
WILL FORGET I SAW YOU HERE,
BUT YOU SHOULD TURN AROUND!



YOU WERE A MEMBER OF THE
REBELS? SERIOUSLY?

IT WAS LONG AGO, WE DIDN'T
HAVE THE SAME IDEALS
SO I GOT OUT!



I COULDN'T EVEN IMAGINE WHAT YOU WOULD
DISAGREE WITH. THE VIOLENCE? THE MURDERS?

SPARE ME YOUR SARCASM. BUT YES, THEY ARE RUTHLESS
AND VIOLENT. AND NOT ONLY AGAINST ARCTON, BUT AGAINST
ANYONE WHO OPPOSES THEM. I STILL BELIEVE IN RIDDING CITY 17
OF ARCTON. BUT THE REBELS ARE NO BETTER.





PLEASE DO WHAT THEY SAY OR THEY WILL HURT US, PLEASE!

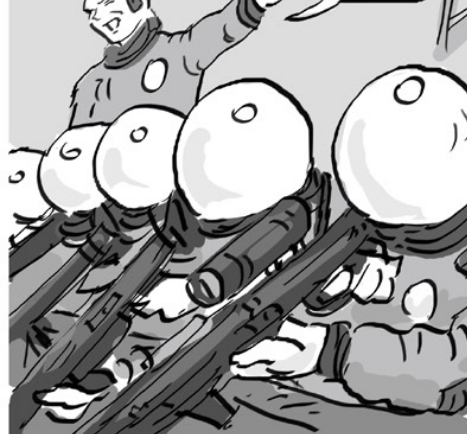


DO YOU ACCEPT OUR OFFER OR DO YOU WANT US TO KILL THEM ONE BY ONE? YOUR CHOICE!



WHAT A PITY, BUT WE DON'T NEGOTIATE WITH TERRORISTS.

OPEN FIRE!



OH NO! THEY MURDERED THEM ALL! WE HAVE TO GET OUT OF HERE.



STOP FIRE! YOU, GO DOWN AND SEE IF SOMEONE'S STILL ALIVE!



THIS ONE IS STILL BREATHING!







ARCTON MUST HAVE CLOSED OFF THIS ZONE AND THIS BUILDING FOR SOME REASON. I THINK THEY ARE HIDING SOMETHING HERE.



BUT, WE DON'T KNOW FOR SURE. „DOWN THERE IS MAYBE NOTHING BUT RUINS.

STILL I WANT TO SEE IF THIS SPHERE EXISTS AND WHAT ARCTON'S ROLE IS IN THIS. YOU DON'T HAVE TO COME WITH ME.

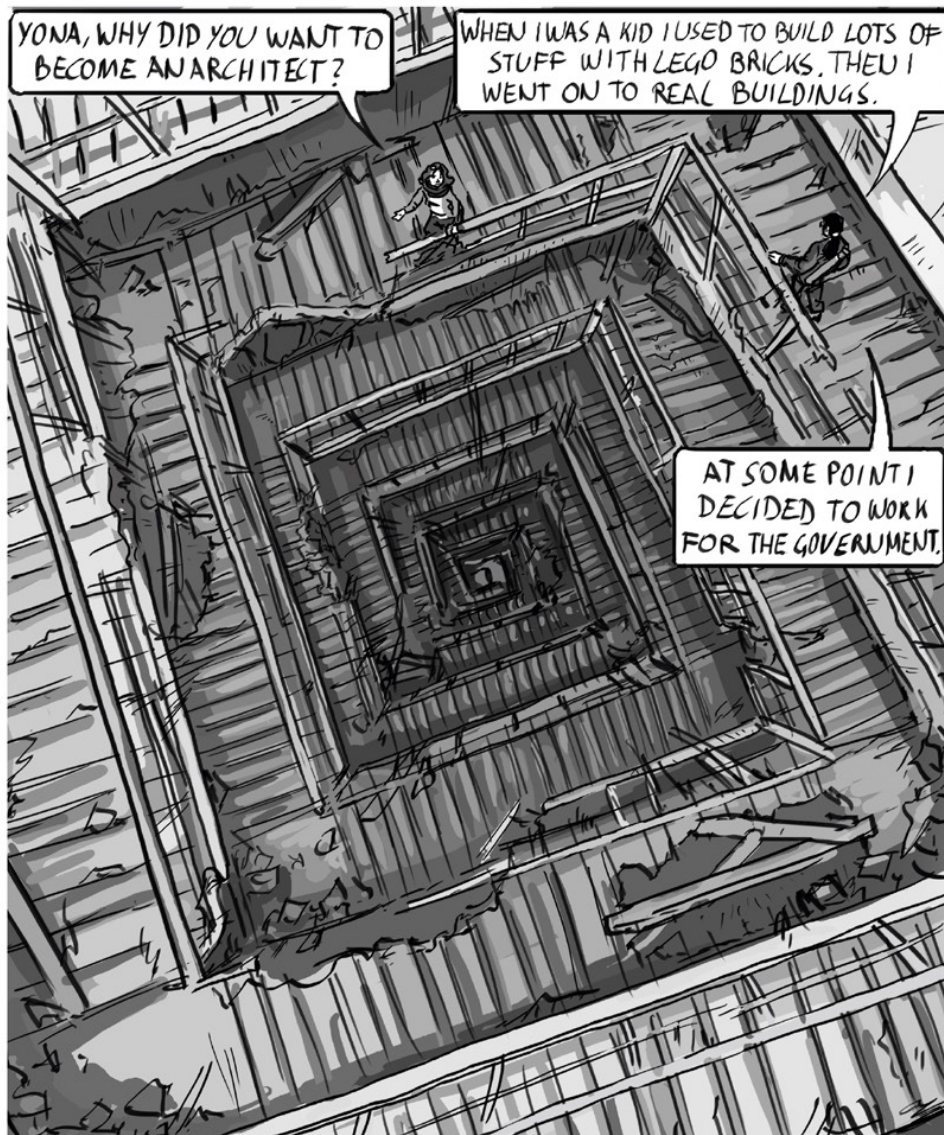
I WILL GO WITH YOU! YOU WILL ONLY GET LOST WITHOUT ME.



YONA, WHY DID YOU WANT TO BECOME AN ARCHITECT?

WHEN I WAS A KID I USED TO BUILD LOTS OF STUFF WITH LEGO BRICKS. THEN I WENT ON TO REAL BUILDINGS.

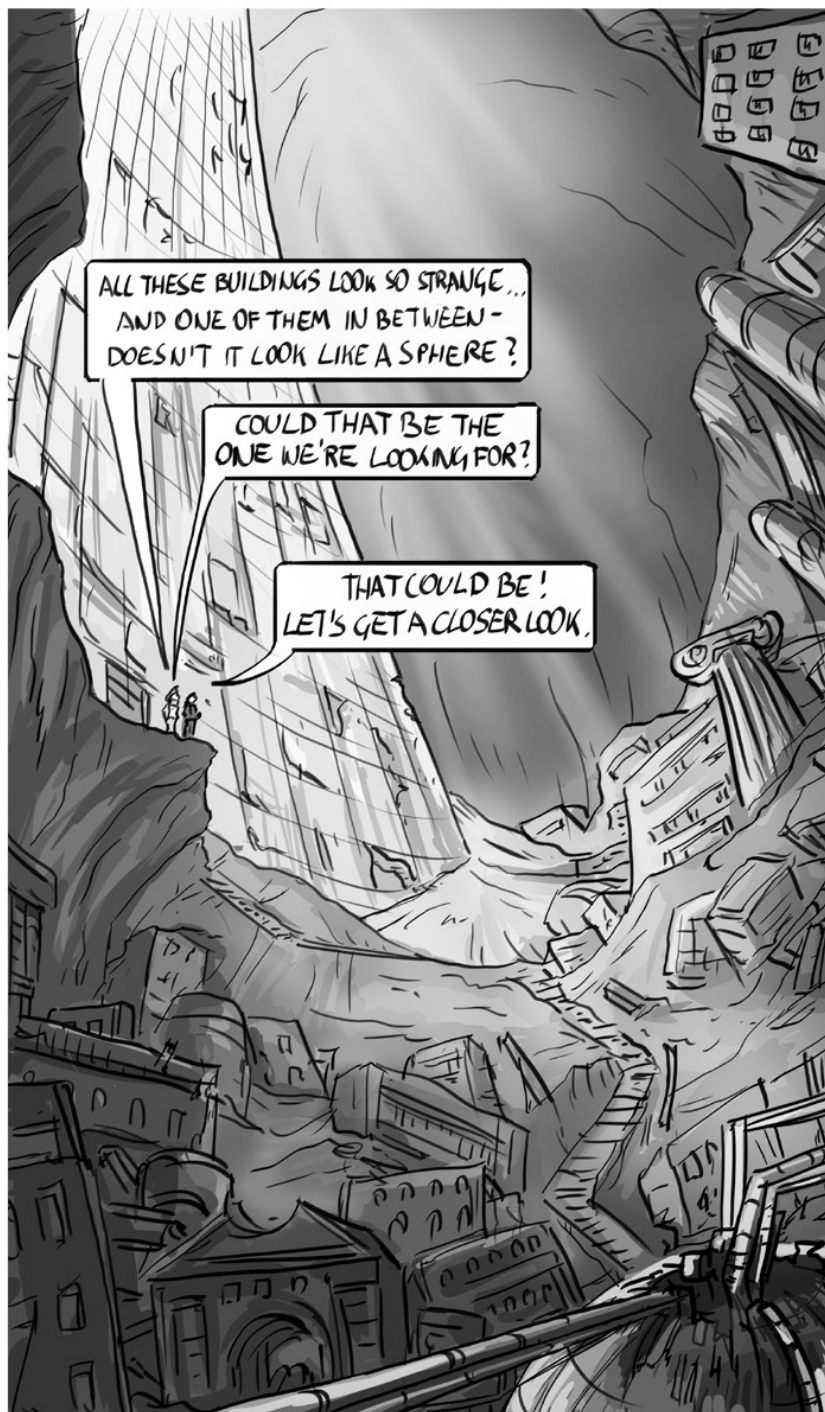
AT SOME POINT I DECIDED TO WORK FOR THE GOVERNMENT.



I STARTED CONTROLLING PROJECTS, REPORTING FAULTS. NOW I STOP PEOPLE FROM MAKING ILLICIT MONEY OR ENDANGERING OTHERS.



I REALLY DESPISE THESE CORRUPT CONSTRUCTORS, SO I BRING THEM DOWN.



ALL THESE BUILDINGS LOOK SO STRANGE...
AND ONE OF THEM IN BETWEEN -
DOESN'T IT LOOK LIKE A SPHERE?

COULD THAT BE THE
ONE WE'RE LOOKING FOR?

THAT COULD BE!
LET'S GET A CLOSER LOOK.



HOW WAS GROWING
UP IN CITY 17 LIKE?

AS KIDS I AND OTHERS HAD LOTS OF
PLACES TO DIG FOR "TREASURES". CITY 17
IS LIKE A GIANT SANDBOX, WE HAD LOTS OF FUN.
SOMETIMES WE DISCOVERED WHOLE CAVES.



REMEMBER THE THEATER
FROM BEFORE? WE FOUND
IT ABANDONED IN A CAVE.

REALLY?

YES. WE FELT IT WOULD BE A SHAME
TO LET IT ROT, SO WE REFURBISHED
AND OPENED IT TO THE PUBLIC.



MY FATHER GAVE ME SOME OLD
BOOKS; SHAKESPEARE, WILDE,
BRECHT, ETC. WE FORMED A
THEATER GROUP AND HAVE BEEN
PERFORMING EVER SINCE.

I HOPE I CAN COME BY
SOME DAY AND ENJOY
THE SHOW WITHOUT
PEOPLE CHASING ME.

HAHA I HOPE
SO TOO!



SO... THIS IS IT? IS
THIS YOUR SPHERE?

LET'S FIND OUT.











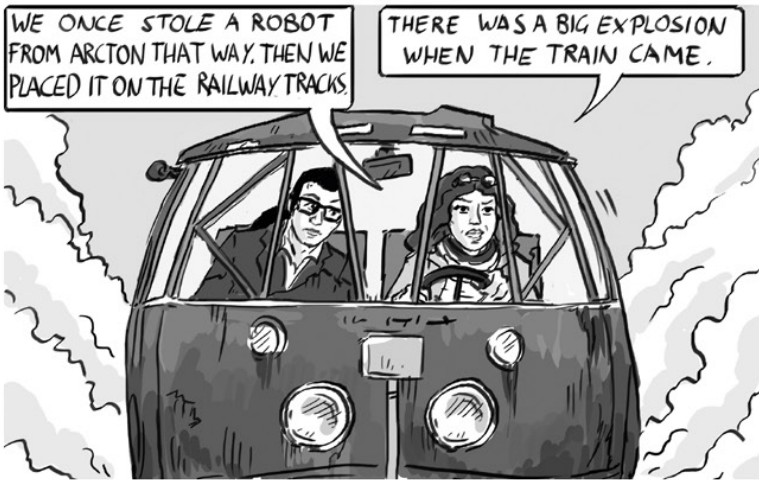
IT LOOKS PRETTY BROKEN, BUT...MAYBE THIS CAR STILL WORKS? IT WOULD BRING US DOWN THERE MUCH FASTER.



THIS PIECE OF JUNK, REALLY?

THIS 'PIECE OF JUNK' WORKS! GET INSIDE!

WHERE DID YOU LEARN TO SHORTWIRE A CAR?



WE ONCE STOLE A ROBOT FROM ARCTON THAT WAY, THEN WE PLACED IT ON THE RAILWAY TRACKS.

THERE WAS A BIG EXPLOSION WHEN THE TRAIN CAME.



A LOT OF PEOPLE DIED AND I COULDN'T COPE WITH IT AND LEFT THE REBELS.

BUT THAT WAS A LONG TIME AGO.



UFF, IT'S SO DAMN HOT IN THIS PLACE...

YONA, DID YOU SEE SOMETHING MOVE BETWEEN THE GARBAGE?



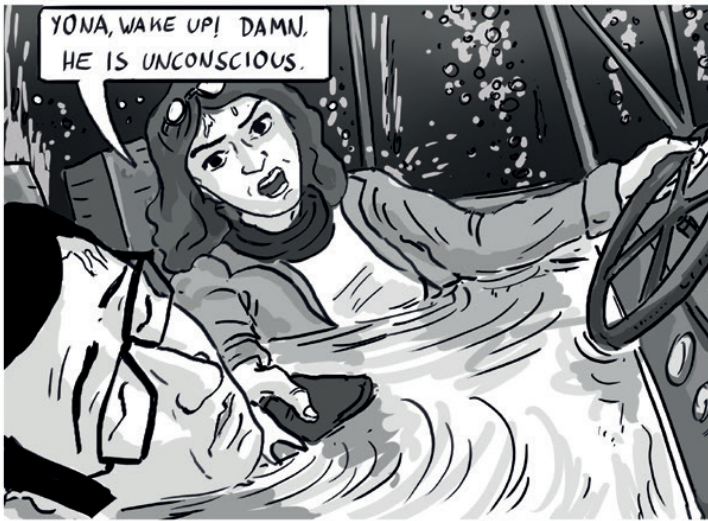
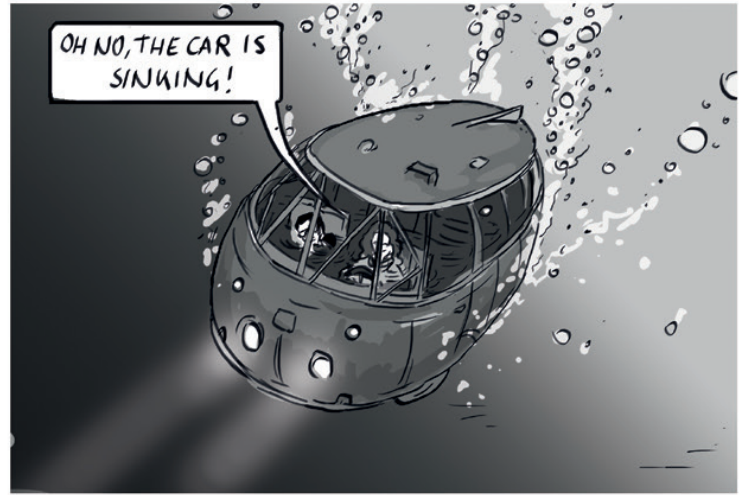
YES, LOOK, BEHIND THERE ON THE LEFT, WHAT IS THAT?

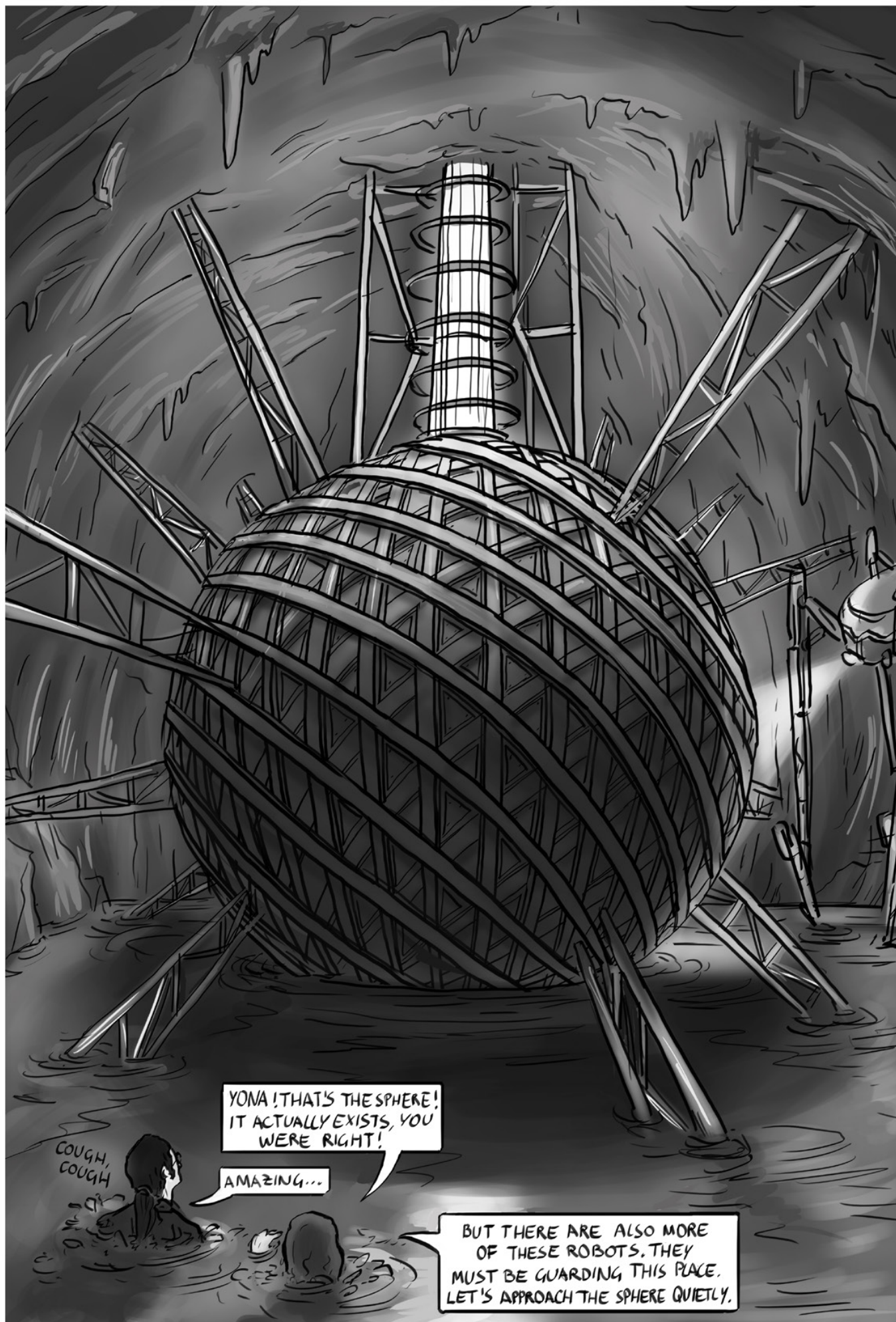
KRACK!

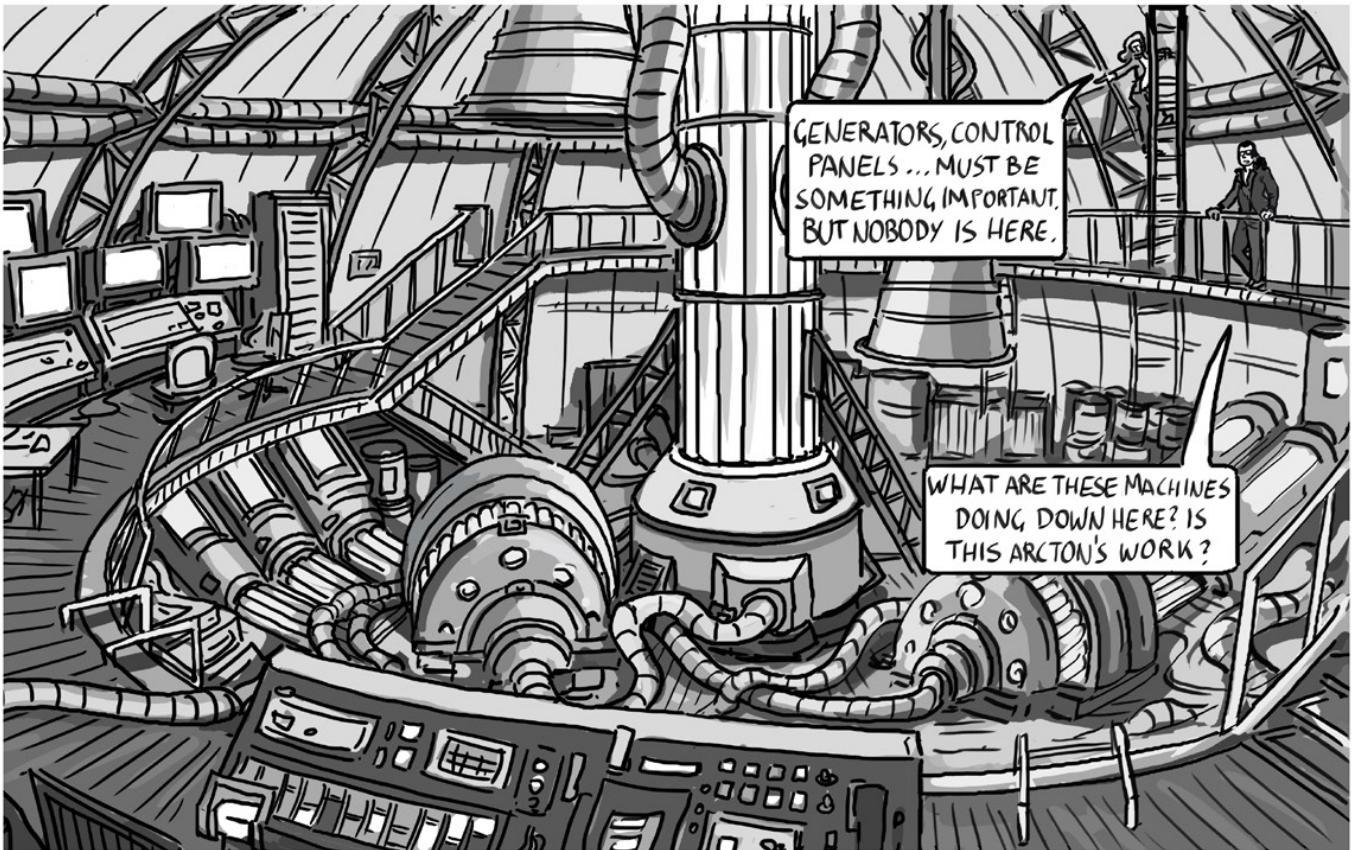
NOT SURE, LOOKS LIKE-



CRASH!





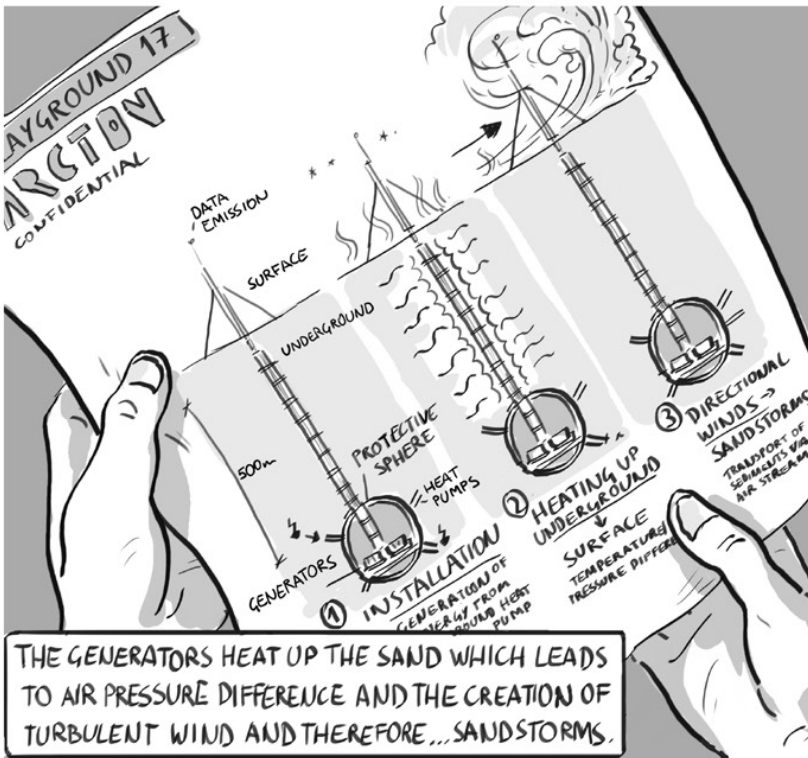


HERE ARE SOME MAPS
LIKE THOSE MY FATHER
HAS AT THE STUDIO.

THERE MUST BE MORE...



AISHA, LOOK HERE, THIS SEEMS INTERESTING.
ARCTON'S PLANS FOR A PROJECT CALLED
PLAYGROUND 17.



DOES THIS MEAN
THE SANDSTORMS ARE
ARTIFICIALLY CREATED?

I... GUESS SO,
BUT WHAT FOR?



TO KEEP US UNDER CONTROL! IF PEOPLE
WORRY ABOUT THE SANDSTORMS, THEY HAVE NO
ENERGY TO FIGHT ARCTON. THESE BASTARDS!

I CAN'T BELIEVE IT, YOU DON'T KNOW HOW WE STRUGGLE
WITH THE SANDSTORMS. IF THE PEOPLE HEAR ABOUT
THIS, ARCTON IS FINISHED.

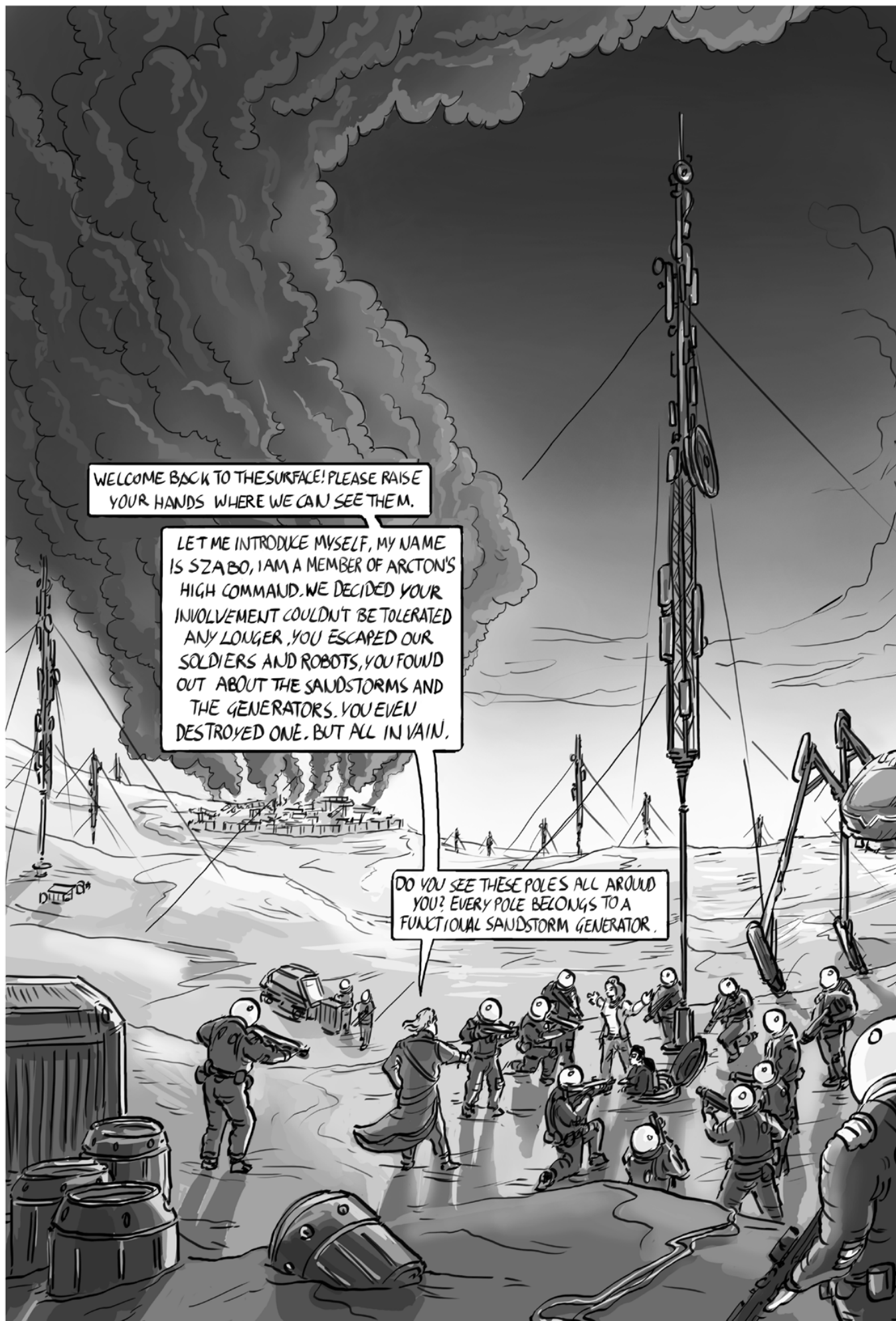
WE SHOULD TAKE
ARCTON'S PLANS AS PROOF.



THESE GENERATORS PRODUCE THE
HEAT... WE HAVE TO STOP THIS
MACHINE NOW!







WELCOME BACK TO THE SURFACE! PLEASE RAISE YOUR HANDS WHERE WE CAN SEE THEM.

LET ME INTRODUCE MYSELF, MY NAME IS SZABO, I AM A MEMBER OF ARCTON'S HIGH COMMAND. WE DECIDED YOUR INVOLVEMENT COULDN'T BE TOLERATED ANY LONGER, YOU ESCAPED OUR SOLDIERS AND ROBOTS, YOU FOUND OUT ABOUT THE SANDSTORMS AND THE GENERATORS. YOU EVEN DESTROYED ONE. BUT ALL IN VAIN.

DO YOU SEE THESE POLES ALL AROUND YOU? EVERY POLE BELONGS TO A FUNCTIONAL SANDSTORM GENERATOR.

WE BUILT CITY 17 WITH THE PURPOSE OF STUDYING ITS INHABITANTS UNDER THE EFFECTS OF THE SANDSTORMS CREATED BY OUR GENERATORS ALL AROUND THE CITY.



HOW DO PEOPLE REACT TO ENVIRONMENTAL DANGERS AND HOW DO THEIR BUILDINGS AND THEIR SOCIAL HABITS CHANGE?



PEOPLE GET VERY CREATIVE WHEN IN DANGER. THEIR CREATIVITY HAS BEEN AN INVALUABLE DATA SOURCE FOR ARCTON.

SO... WE WERE YOUR GUINEA PIGS?



OUR RESEARCH AND YOUR EFFORT LEAD TO ARCTON'S CONSTRUCTION SOLUTIONS, NEW BUILDING TYPES FOR THE WHOLE OF HUMANITY.

NEW HAVEN IS THE FINAL CITY, THERE IS NO NEED FOR ANYTHING ELSE ANYMORE. YOUR PEOPLE HELPED DEVELOPE IT, YOU SHOULD ACKNOWLEDGE IT'S GREATNESS.



WHEN TIME COMES THE WHOLE WORLD WILL BE CONNECTED AND COVERED BY A NETWORK OF ELEVATED CITIES.

YOU DOOMED A WHOLE CITY'S POPULATION FOR A FIELD EXPERIMENT.



IN THIS TUBE WE HAVE THE PLANS OF YOUR SANDSTORM GENERATORS. WHEN THIS GETS PUBLIC IT'S ALL OVER.

IT'S INCREDIBLE YOU MADE IT SO FAR BUT YOU ARE FINISHED, JUST LIKE WE WILL CRUSH THIS REBELLION!

GUARDS, GET THE TUBE! AND THEN SHOOT THESE TWO!



WAIT, DO YOU HEAR THAT?

SOUNDS LIKE A DEEP GROWLING

THE EARTH IS MOVING!



IT'S THE CAVE - IT'S BREAKING DOWN AND THE SURFACE IS COLLAPSING WITH IT.

GRAB!

HOLD ON TO SOMETHING!

AN EARTHQUAKE!



SOMETIMES WHEN YOU THINK IT'S ALL OVER, THERE IS SOME SORT OF OVERTIME OR EVEN THE BEGINNING OF A WHOLE NEW, DIFFERENT STORY,



IF I AM HONEST I EXPECTED TO SEE THE BURNING REMAINS OF CITY 17 ON THE HORIZON BUT I WAS WRONG, THERE WAS NOTHING, ONLY DESERT.



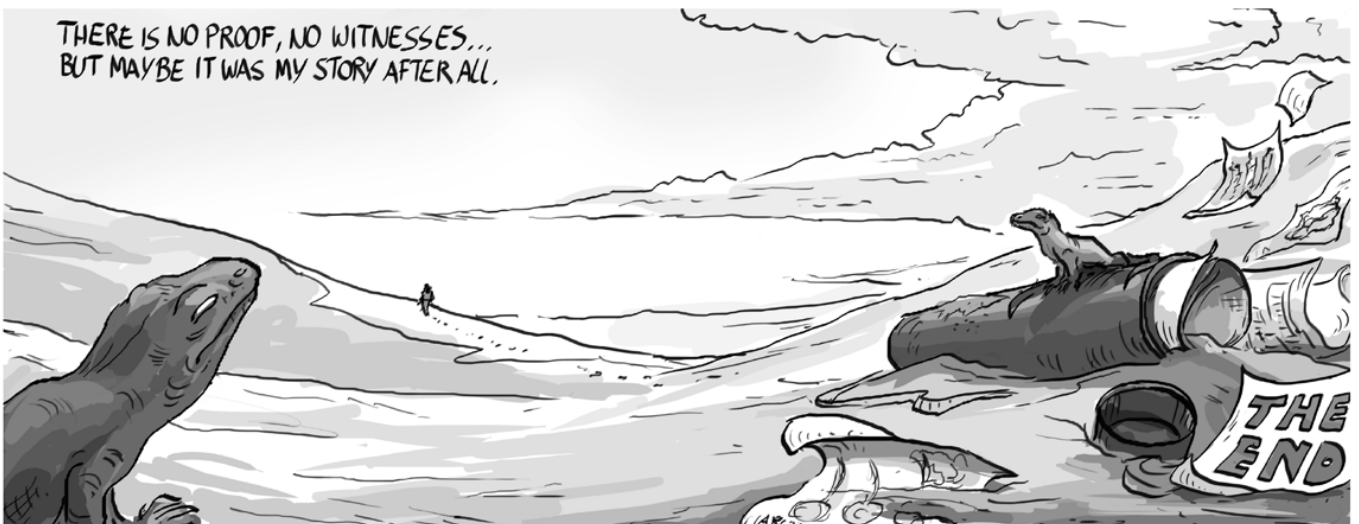
WHERE DID IT ALL GO? WAS IT BURIED ALONG ITS FORMER LAYERS IN A FINAL ACT OF FINISHING ARCTON'S CHAPTER ONCE AND FOR ALL?



BUT ARCTON, CITY 17, AISHA, THE REBELS - THEY ALL SEEM SO FAR AWAY NOW. AS IF ... THIS WAS ALL PART OF SOMEBODY ELSE'S STORY, NOT MINE.



THERE IS NO PROOF, NO WITNESSES... BUT MAYBE IT WAS MY STORY AFTER ALL.



THE ARCHITECT YONA ARRIVES AT THE
DESERT TOWN CITY 17 TO SUPERVISE
THE CONSTRUCTION OF THE FUTURISTIC
"NEW HAVEN". THE SHADY COMPANY
"ARCTON" RULES THE CITY WITH AN IRON
HAND TRYING TO CONTAIN THE UPCOMING
REBELLION. AMIDST THE CHAOS YONA
AND THE ACTRESS AISHA TRY TO
UNCOVER THE MYSTERIES LYING
DEEP BENEATH CITY 17.

