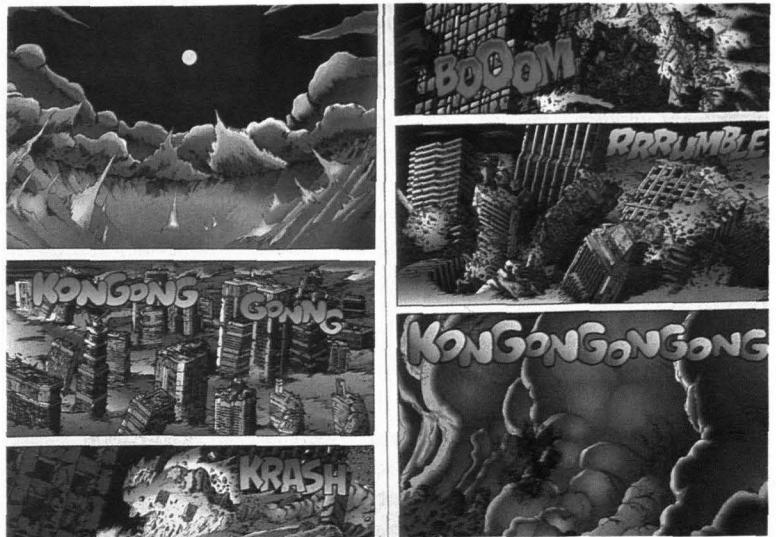


Die visuellen Medien haben heute einen Simulationsgrad der Wirklichkeit erreicht wie nie zuvor. Entgegen den Möglichkeiten des modernen Science-Fiction-Filmes hat das Comic nicht das Attribut einer perfekten Illusion. Mitgezogen vom literarischen Avantgardismus, ist das utopische Comic heute das Spielfeld einer Denkform, die sich Bezugspunkte außerhalb der kulturellen Selbstverständlichkeit schafft, ohne ihre Modelle positivistisch oder traditionalistisch festlegen zu müssen. Es domestiziert die Phantasie und wandelt sie in nutzbare Kraft um, indem es, abgeleitet vom „fiktiven“ Modell, die soziale Wirklichkeit erkennt, kommentiert und ihre Möglichkeiten erkundet. Den konkreten utopischen Comics liegt eine Methode zugrunde, die Kenntnisse und Ideen aus einer gemeinsamen Vorstellungswelt herausnimmt, sie in einem Denkmodell manipuliert und erweitert und von dieser Position einer isolierten Realität auf eine zweite, eigengesetzliche Wirklichkeit auf die gemeinsamen Vorstellungen, in und von der Wirklichkeit kontrolliert, einwirkt. Daher bietet das Comic als sehr komplexes, kulturelles Genre einen großen Spielraum für das Experiment – universal, exzentrisch und überraschend. Die Spielregeln der Komposition von Bildern, Ausschnitten, Rahmungen und Handlungen wiederholen sich, nur die Gegenstände der Betrachtung sind immer andere. Jedes Comic bedarf der Wahl seiner Spielorte – ausschnittshaft wie mit einer „camera obscura“. Der Regisseur Greenaway nennt diesen Vorgang im Film „place-framing“, und hier soll dieser Begriff auch auf das Medium Comic übertragbar sein. In diesem Zusammenhang ist die Architekturbetrachtung und -darstellung besonders hervorzuheben, denn als modernes Medium stellt das Comic die unterschiedlichen „Aggregatzustände“ sowohl einer architektonischen und städtebaulichen Entwicklung als auch ihrer Nutzung durch fiktive Gesellschaften dar.

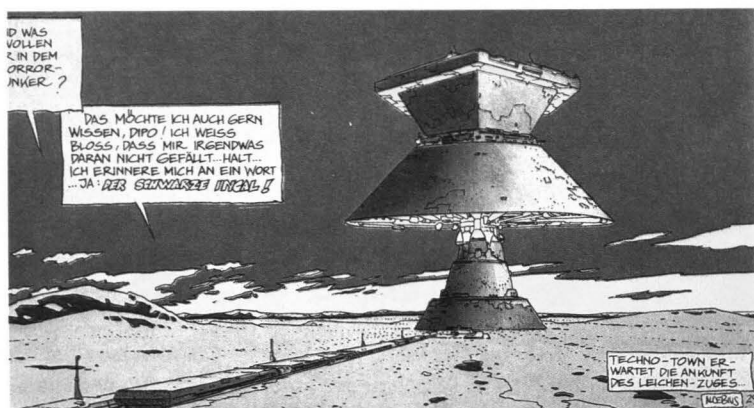
Die Comic-Fiktion der nahen Zukunftsarchitektur

Daß die meisten utopischen Romane in der Zukunft spielen, verdanken sie der gründlichen Erforschung unseres Erdballes. Während Jules Vernes in seinen utopischen Romanen den Entwicklungen für die technologischen Grundlagen seiner Geschichten noch einen Zeitraum von gut 100 Jahren einräumte, bauen sich die Handlungen vor den urbanen Comic-Kulissen in den nächsten maximal 30 Jahren auf, d.h., die Generation, welche die Voraussetzungen für die Gesellschaft im Jahre 2026 schafft, sind die Leser – sind wir ! Tatsächlich errechneten UN-Experten, daß im Jahre 2025 wahrscheinlich über 60% der Weltbevölkerung in den Städten leben wird. Die Betrachtung von sich ausdehnenden Städten zeigt eine Art „zentrifugales Wuchern“. Niemand kann genau sagen, wie diese gigantischen Ballungsräume noch zu regieren sind, ob Verwaltungen in diesen Mega-Citys etwas anderes sein können als die Verwaltung von Mißständen. In der utopischen Comic-Serie „Akira“ schildert der Autor Katsuhiro Otomo den totalen Kollaps der Metropole. An die atomare Verwüstung des alten Tokio erinnert nur noch ein Krater vor den Stadträndern von Neu-Tokio. Doch im Laufe der Geschichte erlebt auch Neu-Tokio zwei Vernichtungen. Die pralle Zerstörung der Stadt zeigt gleichfalls die Absage an überkommene Lebensformen.

„Akira“ wird zum Spiegelbild unserer Ängste im Umgang mit dem Unbekannten. Die japanische Regierung sieht sich entfesselter Macht nicht kontrollierbarer Energien gegenüber – alles, was sie tut, ist der Versuch einer Schadensbegrenzung. Die Reflexion des Kobe-Erdbebens scheint hierfür Pate gestanden zu haben. Vor den Kulissen zerstörter Stadträume, die stark an die klassische Metropolenarchitektur nordamerikanischer Großstädte erinnert, scheitern in jedem zweiten Heft die selbsternannten Führer an der alles überdauernden, übermenschlichen, unfaßbaren Kraft, die durch Versuche in die Körper kleiner Kinder impliziert worden ist. Mit



11 Zerstörung Neu-Tokios,
Akira - Heft 19



21 Techno-Town, Der schwarze Incal

barocker Üppigkeit inszeniert Otomo genießerisch den Untergang einer dekadenten Stadtkultur. Die „säubernde Kraft der Verwüstung“ erfolgt durch Stürme und Sintflut, die über Seiten ohne weitere textliche Ergänzungen dargestellt wird. Die Collage als visuelles Kompositionsprinzip bietet ihm hierbei die optimalen Möglichkeiten. Hiernach erfüllen diese Gebäude ihre ursprünglichen Funktionen nicht mehr, sie sind Relikte einer vergangenen Zeit, lebende Ruinen, Fragmente überholter Bedürfnisse. Nach der Vernichtung greifen die Menschen wieder zurück auf die an Flüchtlingslager erinnernden, primitiven Zeltkonstruktionen. Die Zukunft – das ahnt man bereits – liegt nicht in der Restauration der lädierten Architekturen, sondern muß noch entwickelt werden. Im Fortgang der Geschichte des zerstörten Neu-Tokio ist die Handlung „Akiras“ die Beschreibung einer Schwellensituation, die, sobald sich langfristige Konsequenzen für eine utopische Vision abzeichnen, durch übermenschliche Gewalt und individuelles Versagen in einer Art Leerlauf verharren muß. Der Autor des japanischen Comics wird sich nicht festlegen, welchen Weg seine neuen Menschen gehen werden und wo sie leben sollen. Von einem Ideal- oder Wunschbild haben sich die meisten konkreten Utopien der japanischen Mangas längst entfernt. Der Zerfall des utopischen Optimismus (nach Gerber „disintegration of utopian optimism“) ist eines der spezifischen Symptome im japanischen Comic. Der Wunsch zu verändern ist nicht direkt und naiv wie in den Mutanten-Comics der amerikanischen Trivial-Literatur, er existiert nicht mehr wirklich. Das bildhafte „Denkmodell“ im japanischen Comic weist wohl Richtungen auf und sondiert vorsichtig Tendenzen – seinen Leitbildcharakter (eine Eigenschaft, die jedoch nie sehr ausgeprägt und selten intendiert war) hat es vollständig aufgegeben.

Assoziationsakrobatik

Über die beschriebene Schwellensituation im Manga hinaus beschreitet die „Incal-Serie“ von Moebius und Jodorowsky die visionären Möglichkeiten des utopischen Comics. Allerdings bedient sich das

Autoren-Duo nicht einer Vorgeschichte, in der die totale Vernichtung einer uns vertrauten Umwelt, wie z.B. durch den atomaren Supergau, vorangeht und damit die Möglichkeit eines Neubeginns, einer Stunde Null in der fiktionalen graphischen Architekturdarstellung suggeriert. Sie machen die Abenteuer des Protagonisten „John Difool“ zu einer medialen Erscheinungsform der spielerischen Zusammenschau von Mensch, Gesellschaft und gebauter Umwelt. Moebius geht weitaus radikaler in der Utopie vor als Otomo. Das Comic arbeitet mit einer Art Assoziations-akrobatik. Moebius fordert in seinen Entwürfen ein Denken in Zusammenhängen und das Ausfüllen von Ungezeichnetem und Unausgesprochenem durch eigene, ergänzende Visionen, soziale Erfahrungen und Wünsche. Da hier nicht die perfekte Illusion produziert werden kann, wird die Utopie des Comics zum Diskussionsgegenstand und dadurch leichter greifbar gemacht. Moebius und Jodorowsky stellen die unterschiedlichen „Aggregatzustände“ von urbanen Gebilden und architektonischen Details in der „Incal-Serie“ dar. Eine in Kästen gegliederte Freizeitgesellschaft teilt sich ihre Lebensräume in mit dem sozialen Elend immer tiefer in das Erdreich sinkende Stadtschichten auf. Über diesen versenkten Stadtkratern schweben die Raumschiffe der „Aristos“, die Luxus-Linern gleichen. Bis zur kleinsten Gerätschaft und Bekleidung wird das Leben in den Labyrinthen der Unterstädte beschrieben und mit ihm auch die Probleme einer Mega-City. Lebendiges und totes Material bilden fließende Übergänge – von der „Techno Town“, ein mobiles Stadtobjekt, bis zur Kreatur des „Beton-Papagei Dipo“ ist das Spektrum an wandelbaren Strukturen scheinbar unerschöpflich.

Wie in beinahe allen utopischen Comics ist auch hier der Stadtraum die einzig denkbare Lebensform der zukünftigen Gesellschaft. Die Stadt als wuchern-der, längst jeder Kontrolle entzogener Moloch und der Mensch als Opfer seiner eigenen Schöpfung.

Verfasserin:

Dipl.-Ing. Ina-Marie Orawiec
Aachen