

# **Bodenverbrauch**

## **Das versiegelte Land**





# VORWORT

Im Wintersemester 2022 nahm die Lehrveranstaltung „Subjektive Räume/Raumutopien“ am Institut für Kunst und Gestaltung 1 unter der Leitung von Nicolas Rivero Conesa das Thema „Bodenverbrauch“ zum Anlass, die Auswirkungen der exorbitanten Flächennutzung und die Versiegelung des Bodens in Österreich unter die Lupe zu nehmen.

Die ökologischen Folgen der Bodenversiegelung gehen über die Erwärmung des lokalen Klimas hinaus: der Boden wird über viele Jahre unfruchtbar, Extremwetterereignisse werden verstärkt und der Gasaustausch mit der Atmosphäre unterbunden. Ein nachhaltiges Bodenmanagement ist laut IPCC ein wichtiger Bestandteil unserer Bemühungen, den Klimawandel zu beschränken.

Im Rahmen der Lehrveranstaltung wurden Ideen gesucht, um bestehende Fehlentwicklungen zu korrigieren, zukünftige zu vermeiden und die Bodenversiegelung sprichwörtlich aufzubrechen. Diese Projekte sollten in kurzen Geschichten und immersiven Beiträgen in Comicform illustriert werden. Das Ergebnis sind Erklär-Comics, immersive Geschichten, Bauanleitungen etc., die auf innovative, kreative und kritische Weise Positionen zur Bodenversiegelung darstellen. Individuelle Entwürfe sollten so, mit unterschiedlichen Darstellungsmethoden, zeichnerisch realisiert werden.

Das Medium Comic ermöglicht eine tiefere und intimere Erfahrung der Optionen. Thema-relevante Arbeiten sowie das Medium Comic selbst - wurden vorgestellt, Zeichentechniken, Stile und Storyboardtypen wurden besprochen. Die perspektivische und räumliche Darstellung stand bei der Ausarbeitung der Projekte im Vordergrund.

Im Rahmen der Lehrveranstaltung gab es einen Gastvortrag mit anschließender Diskussion von Katharina Ritter (AzW, Architekturzentrum Wien). Sie präsentierte ausgewählte Bereiche und themenverwandte Publikationen der Wanderausstellung „Boden für alle“ des Architekturzentrums Wien.

Die Skizzen entstanden vorwiegend mit Zeichenwerkzeugen auf Papier. Das Zeichenmaterial bestand aus Papier (A3/A4), Bleistift (HB, B, 2B, 4B). Eine Vielzahl unterschiedlicher Techniken (Wasserfarben, Gouache, Marker etc. oder digitale Zeichentools wie iPads oder Cintiqs) wurden für die finale Ausarbeitung verwendet.

*Nicolas Rivero Conesa*

The background is a gradient of blue shades, from a darker blue at the top to a lighter blue at the bottom. It features several white, stylized clouds of various shapes and sizes. Overlaid on the background are dark blue, thick, wavy lines that resemble vines or branches, with small, dark blue leaves attached to them. The overall style is clean and modern.

CHIARA JASCHOUZ

**AFTER  
LIFE**



SOMEWHERE IN THE FOREST OF VIENNA

AHH! ANOTHER DAY WENT BY!  
EVERYDAY MAY LOOK THE SAME...  
BUT EVERY DUSK IS JUST UNIQUE!

WE HAVE TO ENJOY  
EVERY MOMENT  
SINCE IT COULD BE THE LAST...

UFF.. BEAUTIFUL DAY...  
BEAUTIFUL SUNSET... BOORING!  
DON'T YOU EVER WONDER WHAT IT IS LIKE  
TO LIVE IN THE CITY ?

THE CITY...  
BAD THINGS HAPPEN THERE...  
MY COUSIN CHANGED COLOUR  
SINCE HE CAME BACK  
WE CALL HIM SMOCKING JAY NOW.

WASN'T IT BECAUSE  
HE WAS ADDICTED  
TO CIGARETTE BUTTS?

YOU ARE NUTS!!!

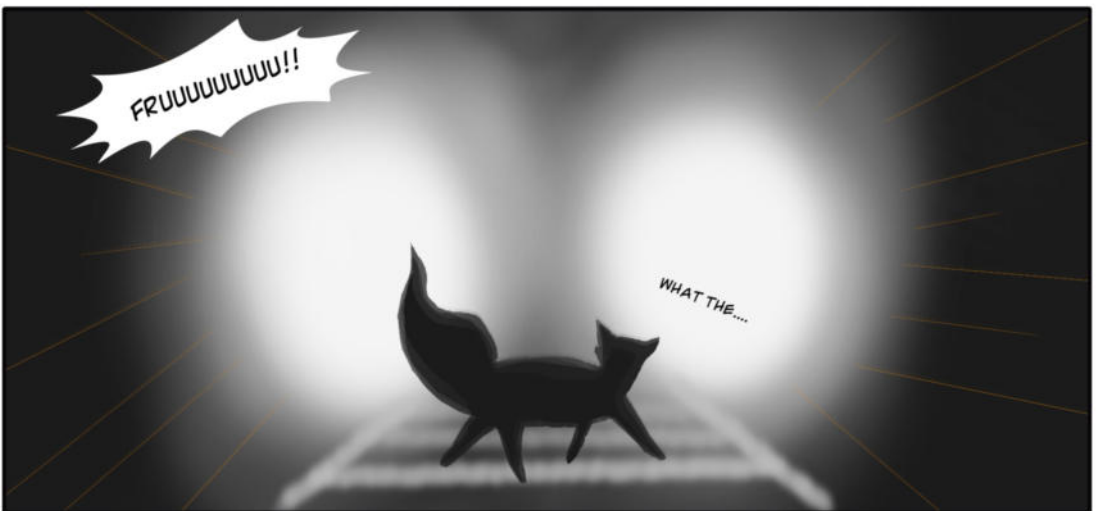
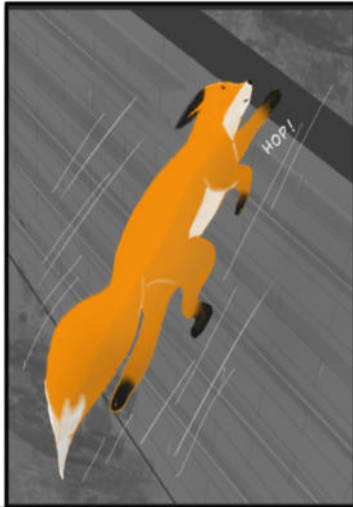
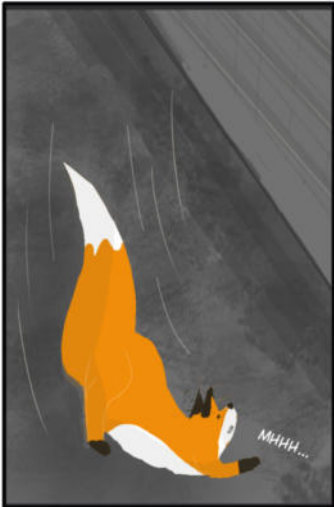
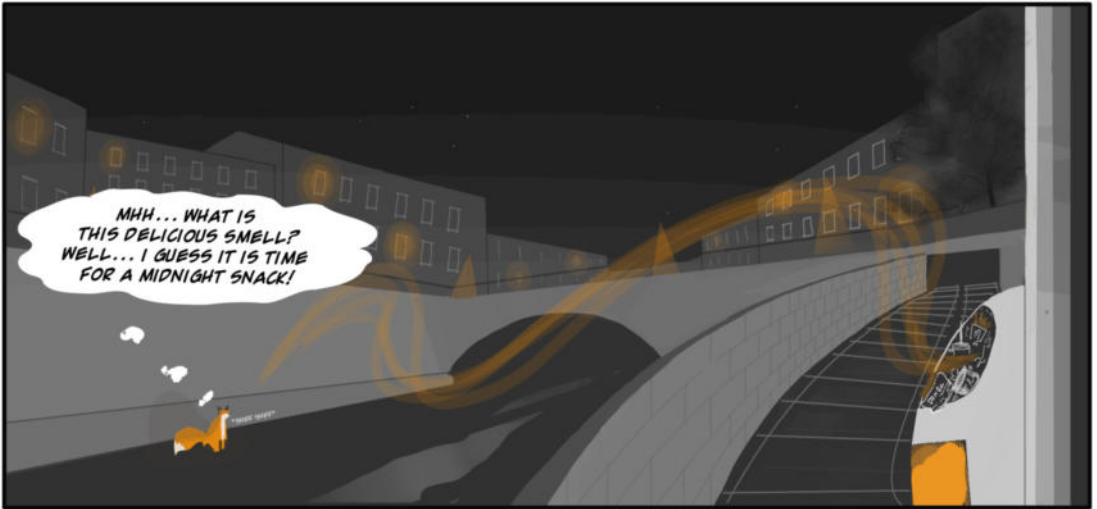
YOU ARE EXAGGERATING!  
AND I AM GOING ANYWAY.

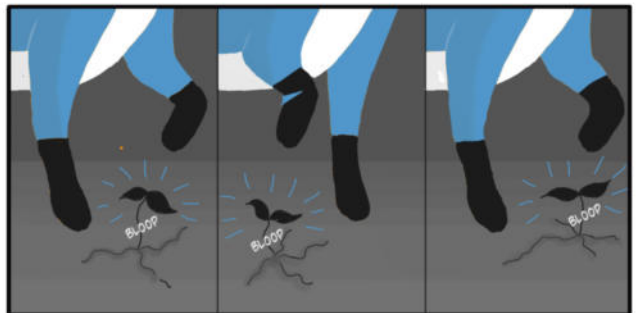
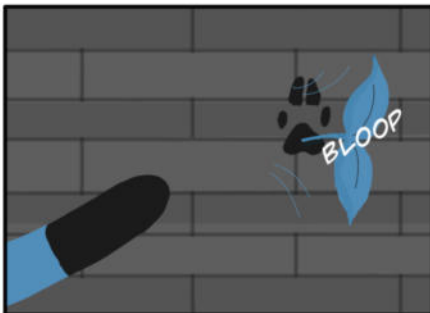
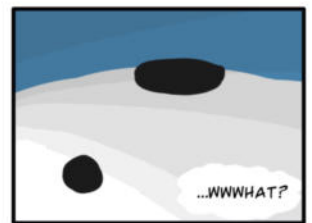
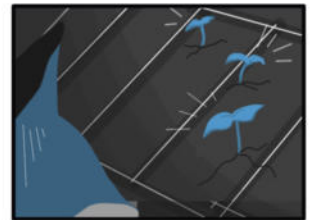
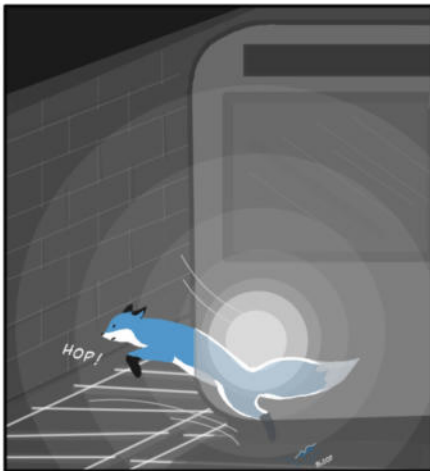
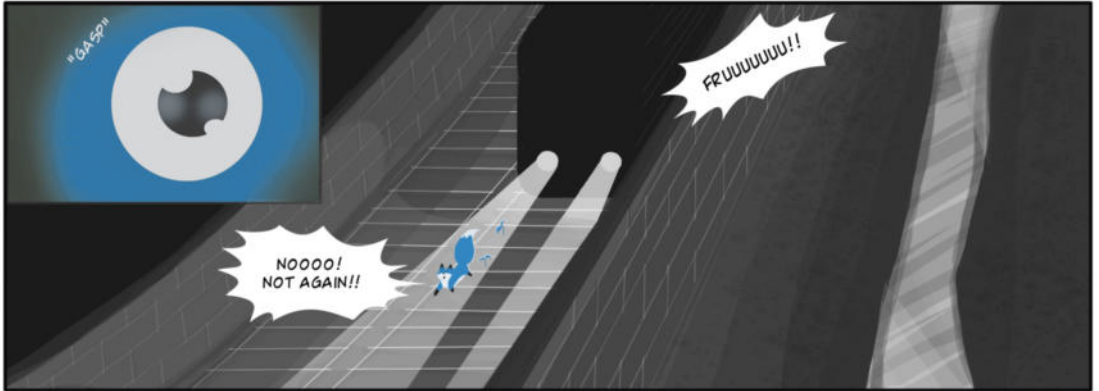
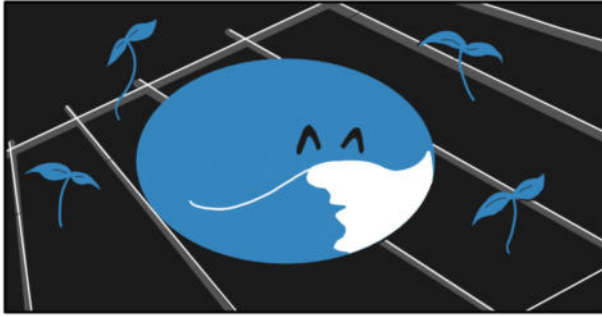
DON'T WORRY!  
I WILL SEND YOU  
SOME POSTCARDS  
FROM VIENNA!

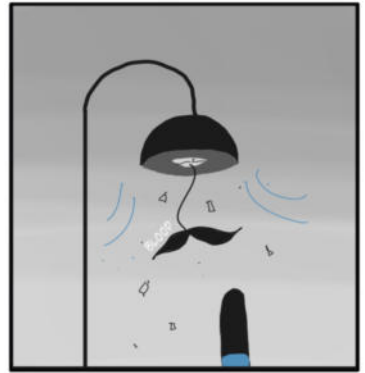
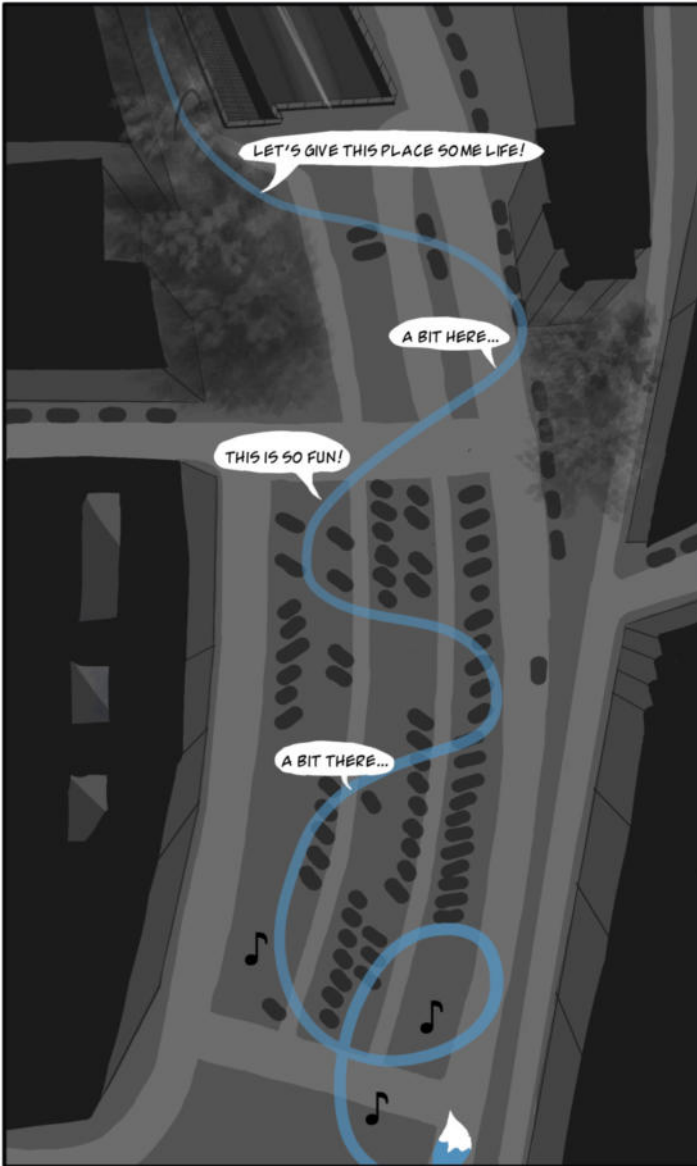
I BET TWO PINECONES  
HE WILL BE BACK IN ONE HOUR.

DEAL!  
...IF HE IS NOT DEAD...












VIENNA, 10 YEARS LATER

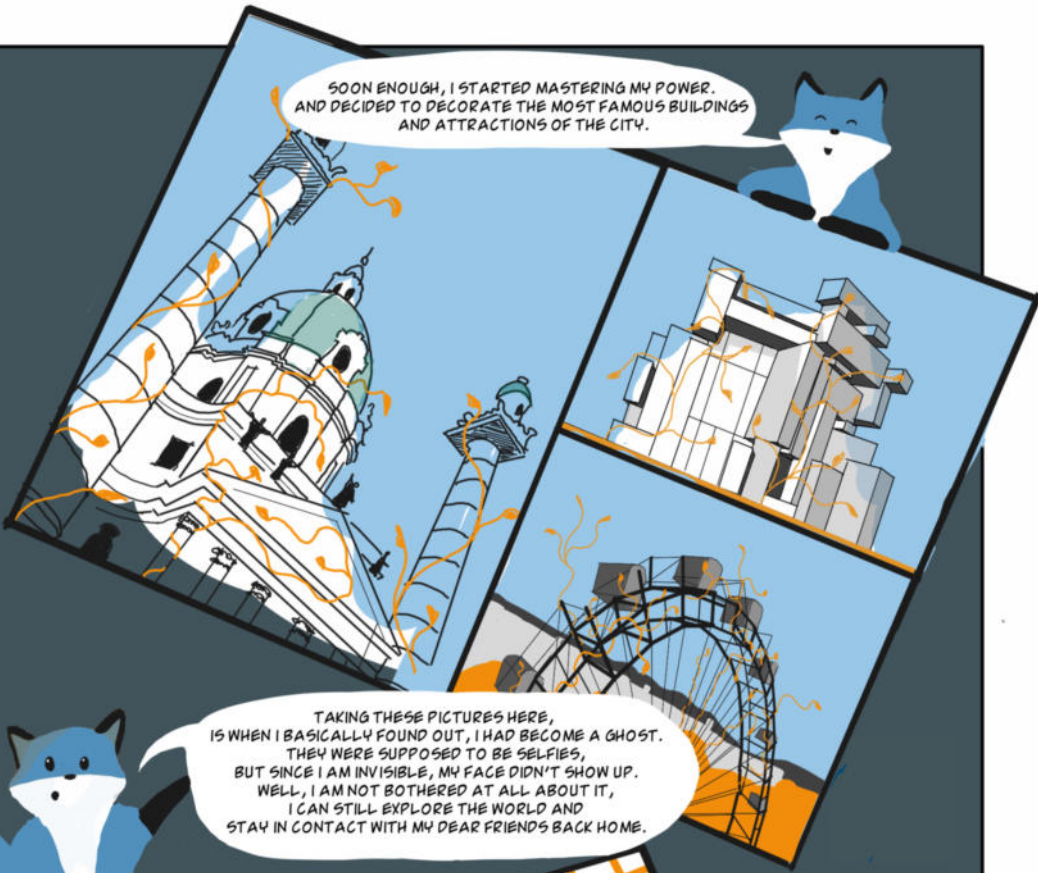




HELLO EVERYONE! I AM DELIGHTED  
TO PRESENT YOU THE NEW VIENNA!  
THE SEEDLINGS THAT I HAVE PLANTED  
DURING THAT CRAZY NIGHT HAVE NOW GROWN,  
THEY HAVE FREED THE GROUND FROM  
THAT VINTAGE CEMENT AND ASPHALT AND  
HAVE REPLACED IT WITH A FLOURISHING FOREST.  
WELL, WE KNOW THAT NATURE HAS  
ITS OWN WAYS TO EXPRESS ITSELF...



SOON ENOUGH, I STARTED MASTERING MY POWER.  
AND DECIDED TO DECORATE THE MOST FAMOUS BUILDINGS  
AND ATTRACTIONS OF THE CITY.



TAKING THESE PICTURES HERE,  
IS WHEN I BASICALLY FOUND OUT, I HAD BECOME A GHOST.  
THEY WERE SUPPOSED TO BE SELFIES,  
BUT SINCE I AM INVISIBLE, MY FACE DIDN'T SHOW UP.  
WELL, I AM NOT BOTHERED AT ALL ABOUT IT,  
I CAN STILL EXPLORE THE WORLD AND  
STAY IN CONTACT WITH MY DEAR FRIENDS BACK HOME.



DEAR UHU UND IGEL,  
I AM WRITING THIS TO LET YOU KNOW,  
I WASN'T GHOSTING YOU AND I DIDN'T  
FORGET ABOUT THE PROMISE I MADE  
TO YOU.  
VIENNA IS NOT SO BAD, AFTER ALL.  
EVERYTHING HAPPENS SO FAST.  
I AM CURRENTLY VERY BUSY SINCE  
I BECAME AN ARTIST,  
I WORK MAINLY "EN PLEIN AIR",  
GIVING THIS CITY SOME LIFE.  
NOW IT IS JUST AS BEAUTIFUL  
AS THE AFTER LIFE!  
FOREVER YOURS Fox



UGO UHU, IGOR IGEL  
KASTANIENBAUMGASSE 7  
WIENERWALD, 2393  
ÖSTERREICH

NOW IT IS TIME TO GO,  
BUT I HOPE TO SEE YOU ALL SOON!



# AFTER LIFE

## HANDLUNG UND IDEEN

Die Geschichte handelt von einem Fuchs, der im Wienerwald lebt. Er ist des eintönigen Lebens im Wald überdrüssig und beschließt schließlich, sich auf die Reise in die Stadt Wien zu begeben.

Seine Reise entlang des Wienflusses ist eine Metapher für die Geschichte und Entwicklung der Architektur - von den ersten kleinen Holzhäusern in den Bergen - über die voluminösen Villen der Gründerzeit bis hin zu den dichten Bauten der Nachkriegsjahre. Die Städte werden dichter und dichter.

Im Laufe der Geschichte erhält der Fuchs eine Superkraft, die es ihm ermöglicht, überall, wo er seine Pfoten hinsetzt, Setzlinge zu pflanzen. Zunächst beschließt er, die Gabe scherzhaft anzuwenden, indem er wahllos städtische Orte und Gegenstände berührt.

Nachdem er müde geworden ist, denkt er darüber nach, warum er so instinktiv gehandelt hat und wie er in Zukunft handeln könnte.

Zehn Jahre später hat die Stadt ihr Gesicht verändert, die Pflanzen haben die Stadt erobert. Sie umhüllen die Gebäude, schaffen Brücken und natürliche Formen. Der Kanal wurde durch die Pflanzen, von Beton und Asphalt befreit, so dass das Wasser fließen kann und das Wachstum der Flora gefördert wird. Die Menschen sind geselliger und verbringen mehr Zeit in der Natur, die jetzt ein integraler Bestandteil der Stadt ist.



## ARBEITSPROZESS

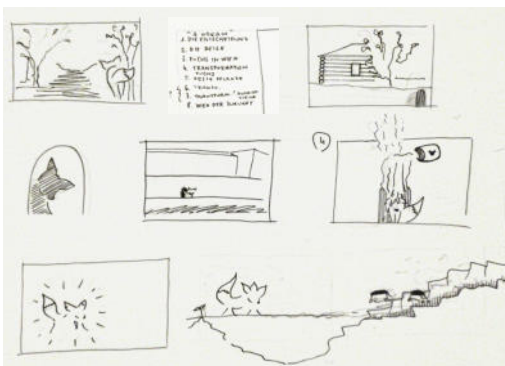
Der Arbeitsprozess beginnt auf dem Papier. Schon bei der Besichtigung des Kernplatzes, wo wir die Gegend skizziert haben, hatte ich einen Fuchs als Hauptfigur im Kopf, weil ich selbst, in Wien, schon des öfteren einen gesehen habe. Ich begann damit, den Fuchs in verschiedenen Positionen und Bewegungen zu zeichnen, um mich mit seinen Formen und Eigenschaften vertraut zu machen.

Nach weiterem Brainstorming auf Papier, bei dem ich die Etappen der Geschichte und die Schlüsselereignisse ausgearbeitet habe, ging ich zum Digitalen über. Ich arbeitete auf einem Grafiktablett und erstmals mit dem Programm „Krita“.

Zuerst begann ich die Reise des Fuchses in die Stadt zu zeichnen (Seite 2), da mir dieser Teil der Geschichte am wichtigsten war. Die Vorgeschichte (Seite 1), die die Beweggründe des Fuchses beschreibt, folgte danach.

Die Ankunft in der Kettenbrückengasse (Seite 3) sollte der Wende- und Spannungspunkt des Comics sein. Für das Schlüsselereignis, in dem der Fuchs magische Kräfte erlangt, hatte ich mehrere Ideen. Ich entschied mich für das Motiv, wo der Fuchs von einer U-Bahn überfahren wird, da viele Tiere eine ähnliche Realität aufgrund der Urbanisierung und Zersiedelung erleben.

Als der Zeichenprozess größtenteils abgeschlossen war, begann ich mich intensiver mit den Dialogen zu beschäftigen. An diesem Punkt fiel mir dies auch leichter, da ich den Fluss der Geschichte bereits visualisiert hatte und dadurch besser die Zusammenhänge im Comic erarbeiten konnte (Seite 1 und 8).





# Storyboard



WIEN VON OSEN  
MI SONO SEMPRE CHIESTO COSA CI FOSSE  
AL DI LA DELLA TELESTAVA.....  
BIN FLUSS....



"SE QUESTA FALTESA D'ALBERI  
CONTINUI ALL'INFINITO.....



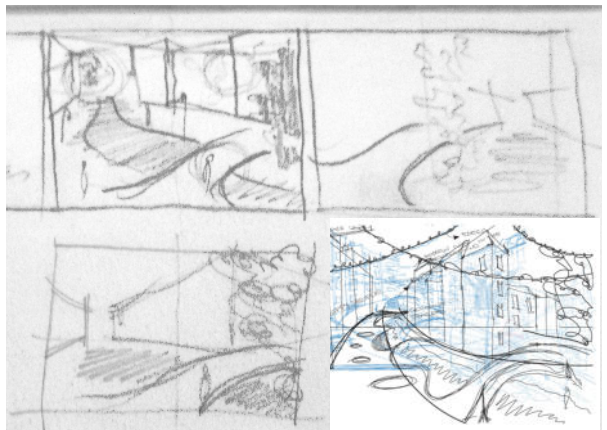
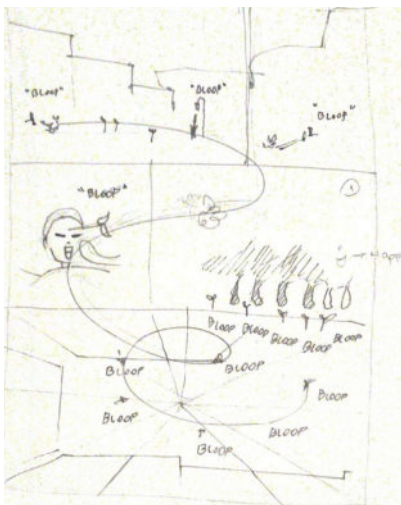
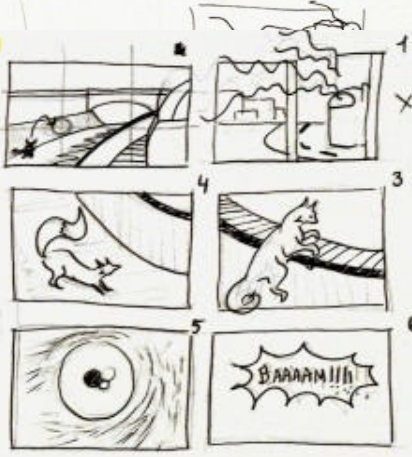
... O L'E QUALCOS ALTRO  
DA VEDERE IN QUESTO  
L'ORTO



OUTSIDE SPEAKING  
HEY (NAME) GUARDI ANCORA  
NEL VOTO? SAPPIAMO TUTTI  
QUANTI CHE NON HAI LO  
STOMACO PER USCIRE DALLA  
RISERVA



## 3.



Daniel Merk

# Fast Food

# Fast Food



ENDLICH PAUSE...



DA IST ER!



DIESMAL GEHÖRT ES MIR!



ZACK!



MEIN SANDWICH!



**PIFFF!**



**DU SCHON WIEDER!  
ICH BIN DIE POLIZEI!  
UND KEIN DRIVE-IN!**



**UPS! DANN HAB' ICH  
WOHL DIE UNIFORM  
VERWECHSELT!**

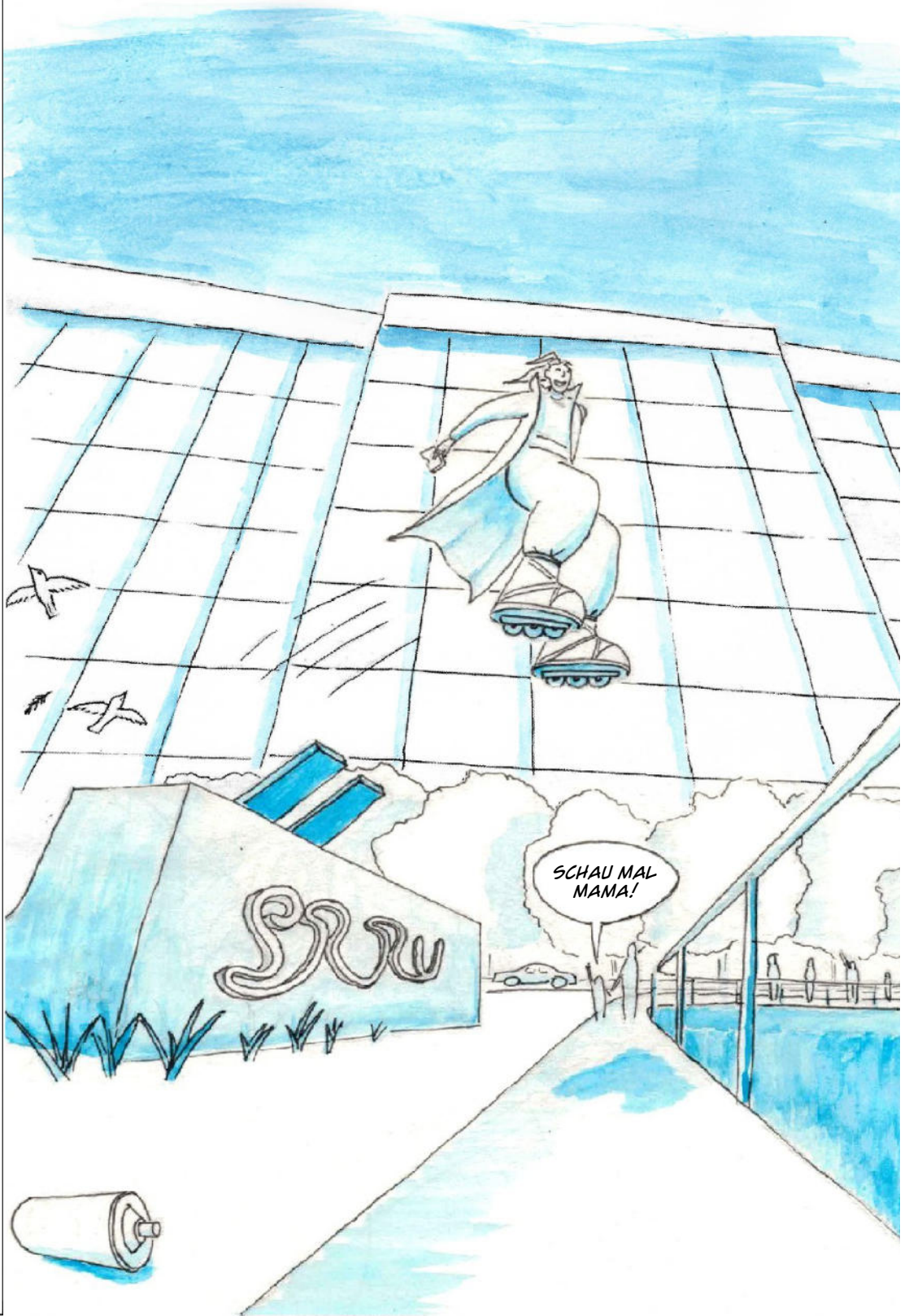


**GUT, DASS ICH  
MICH HIER SO  
AUSKENNE...**



**...DA KANN MAN MAL  
EIN BISSCHEN  
IMPROVISIEREN!**



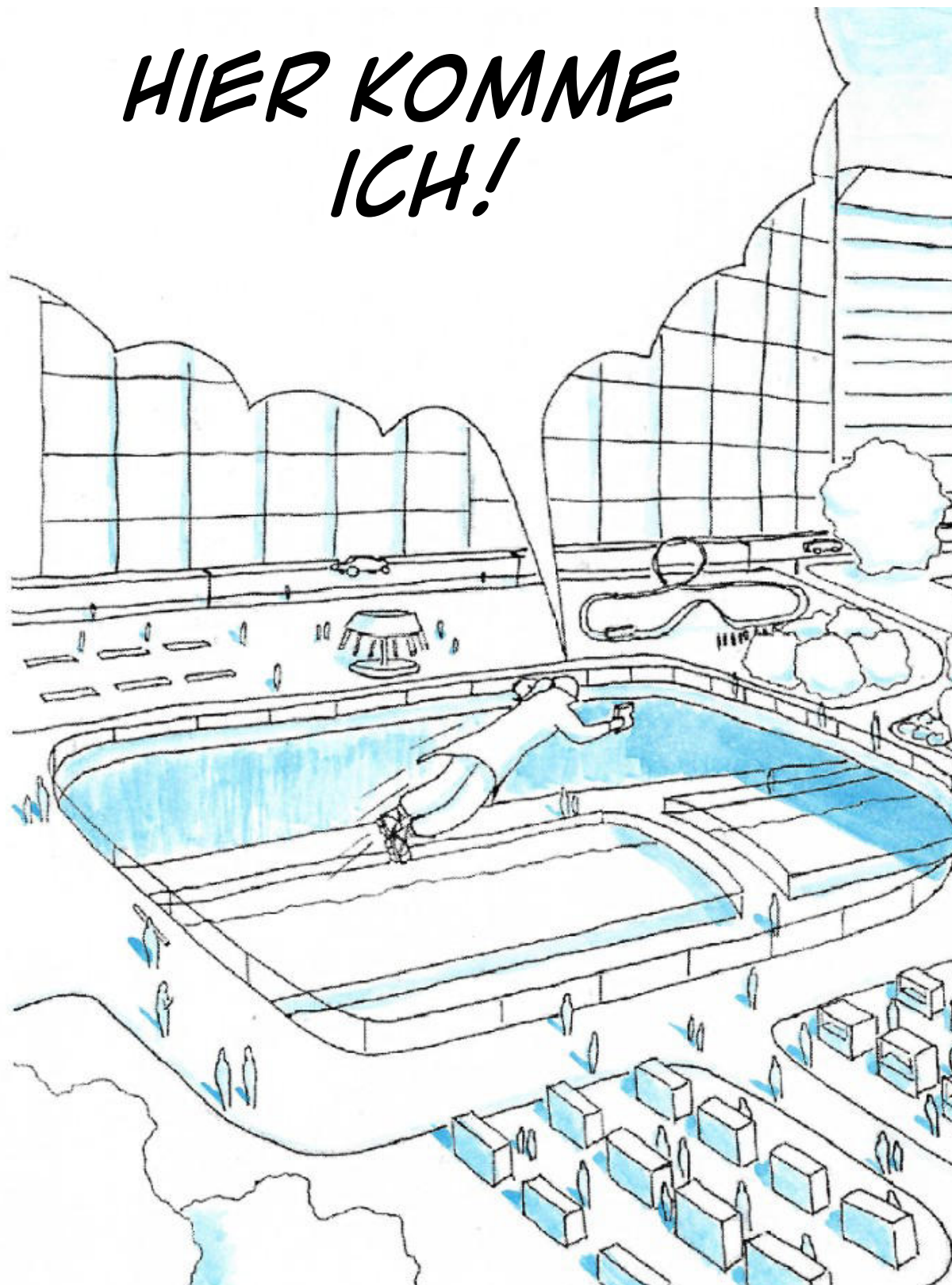


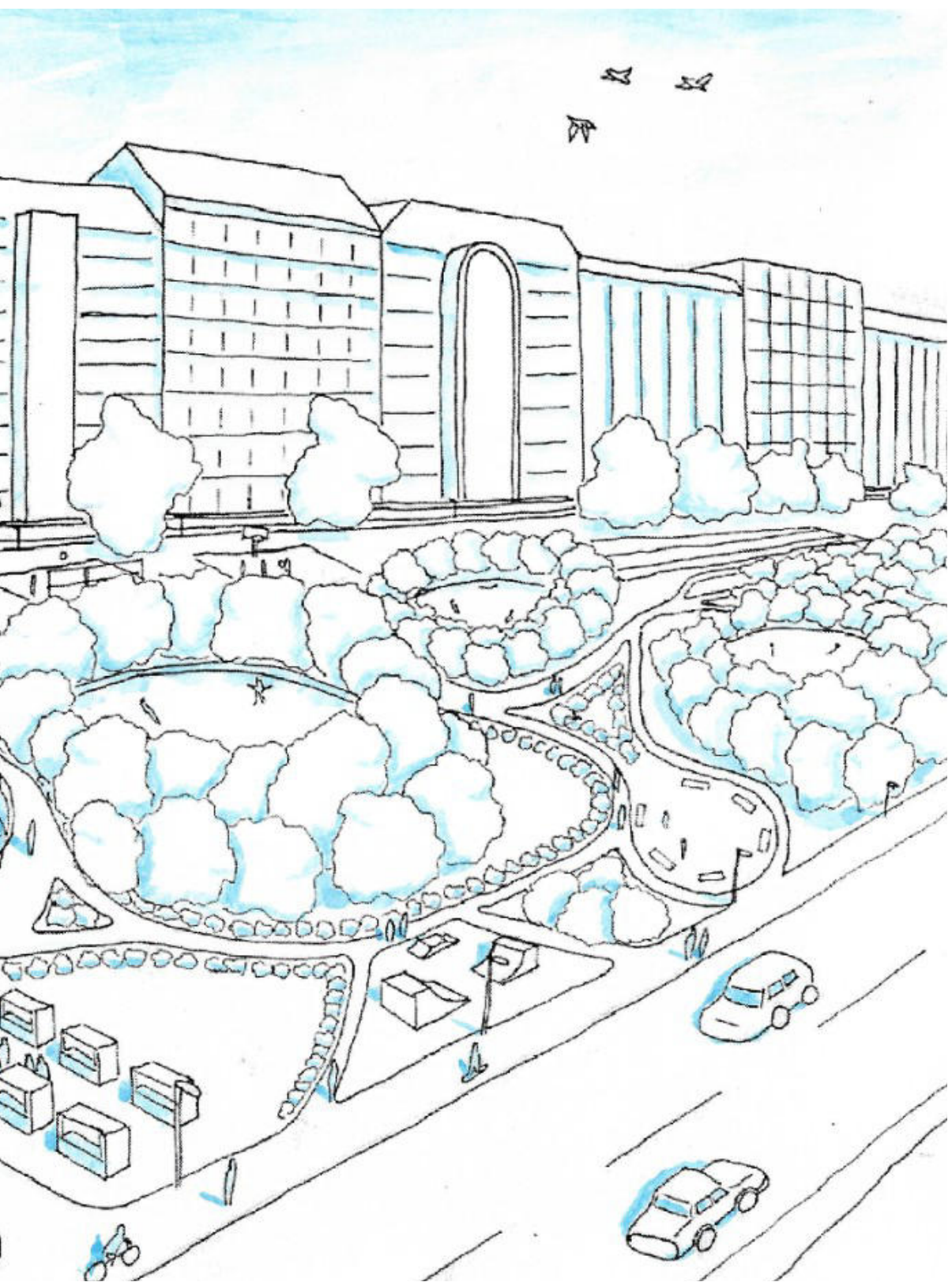
SCHAU MAL  
MAMA!

SWW

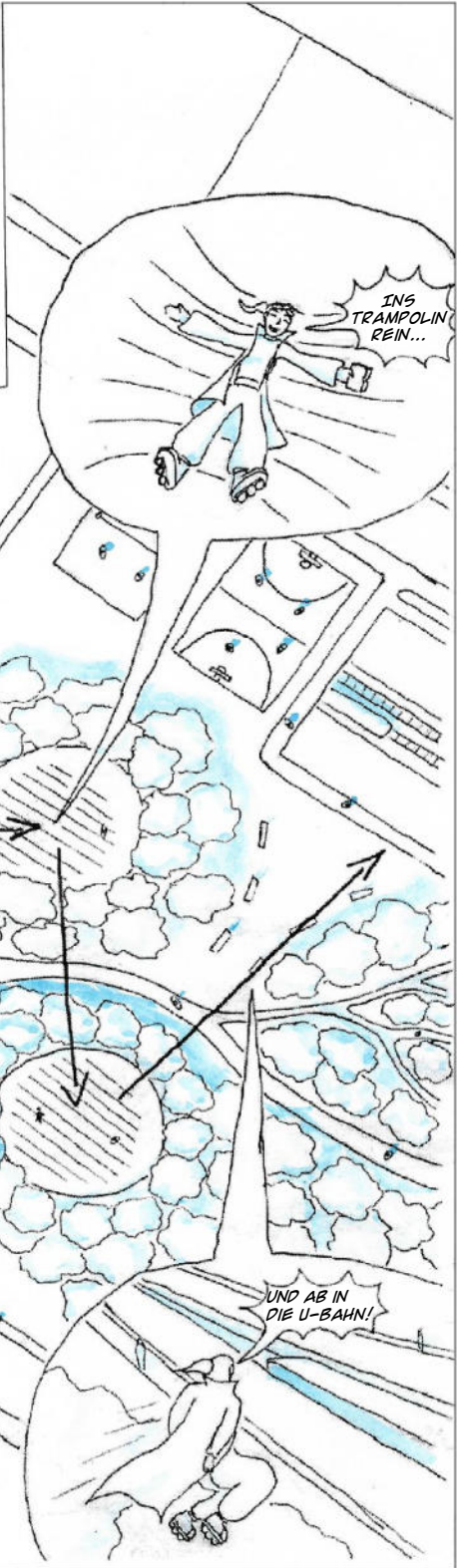


**HIER KOMME  
ICH!**













UND SIE  
HAT KEIN  
TICKET  
GEKAUFT...



ENDE



# FAST FOOD

## EINE HEITERE VERFOLGUNGSJAGD

Dieser Comic ist ein Resultat des Wahlfaches „Subjektive Räume/Raumutopien“ und zeigt eine heitere Verfolgungsjagd zwischen einem Polizisten, der eigentlich nur in Ruhe sein Sandwich genießen will, und einer Rebellin auf Rollschuhen, die es auf sein Sandwich abgesehen hat.

In diesem Semester ging es um die Thematik der Bodenversiegelung und des Bodenverbrauchs in Österreich. Diese Thematik wurde in Comicform aufgearbeitet, wobei als Schauplatz ein besonders versiegelter Ort gewählt wurde: der Bereich um die U-Bahnstation Kettenbrückengasse. Dieser Platz wird zurzeit als Parkplatz und samstags auch als Flohmarkt genutzt und ist dementsprechend fast vollständig betoniert, womit es kaum Grünflächen gibt. Am Ende dieses Platzes kann man den Wienfluss sehen, der unter der massiven Betonstruktur hindurchfließt.

Dieser Comic macht aus dem beschriebenen Platz eine grüne Oase, wobei der Boden kurzerhand großflächig ausgeschnitten wird, um den Wienfluss sichtbar und begehbar zu machen, und eine große Trampolinfläche entsteht. Der Naschmarkt geht jetzt in einen großen Park über, der Raum für allerlei Freizeitaktivitäten bietet: große Wiesen, Volleyball- und Basketballfelder, Trampoline, ein Freizeitpark etc. Am Ende läuft der Park in ein kleines Waldgebiet aus. Was vorher ein ungemütlicher, lauter und luftverschmutzter Ort war, wird jetzt zu einem qualitativ hochwertigen Aufenthaltsort. Zentraler Aspekt sind die Bäume und die Begrünung im Allgemeinen. Sie bieten Schatten, senken die Temperaturen im Sommer und erhöhen die Luftqualität massiv. Durch das Ausschneiden des Bodens fällt natürliches Licht in den Bereich unter dem Park und es entsteht ein Luftzug, der vorteilhaft für die schwitzenden Kinder auf den Trampolinen ist.

## HANDLUNG

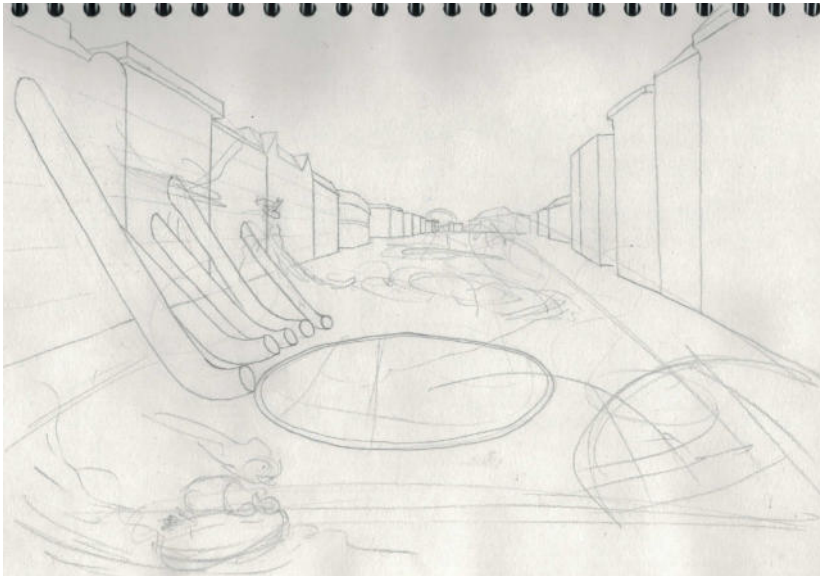
Das Projekt wird durch die Bewegungsabläufe der Charaktere auf dynamische Weise vorgestellt. Es beginnt am Naschmarkt, wo ein Polizist in seiner Pause ein Sandwich genießen will, als es ihm plötzlich von der Protagonistin aus der Hand gerissen wird. Sie flüchtet daraufhin auf ihren Rollschuhen und spottet über den Polizisten, während sie auf eine Rampe zufährt. Durch die Rampe wird sie hoch in die Luft geschleudert und fliegt über den Wienfluss und den Park hinweg, wodurch der/die Leser\*in einen Überblick über das Projekt gewinnt.

Anschließend fällt sie in eines der Trampoline, nur um dann ins nächste und wieder ins nächste geschleudert zu werden und schließlich auf dem Dach einer U-Bahngarnitur zu landen. Dieser Bewegungsablauf erstreckt sich über den Grundriss vom ganzen Areal. Am Ende des Comics und somit am Ende des Geländes, angekommen, flüchtet die Protagonistin auf der weggehenden U-Bahn.

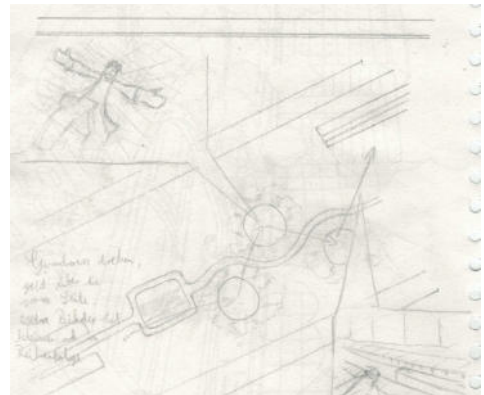
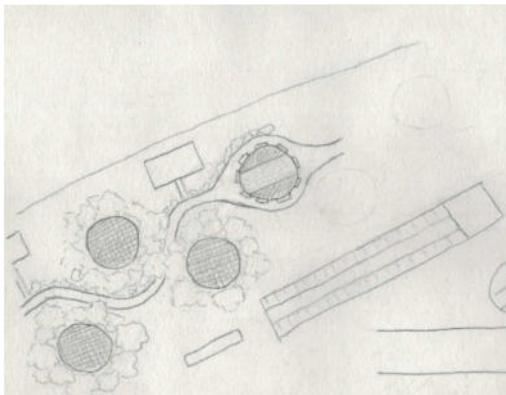
## PROZESS

Dieser Comic wurde, bis auf den Text, handzeichnerisch erstellt. Erste Konzeptskizzen wurden mit Bleistift gezeichnet, während die Ausarbeitung mit Fineliner und Wasserfarben umgesetzt wurden. Vor der Kolorierung wurde die Reinzeichnung auf sehr dickes Papier gedruckt, damit die Wasserfarben das Papier nicht wellen und der spätere Scan nicht beeinträchtigt wird. Dadurch, dass es sich nicht um einen digitalen Arbeitsprozess handelte, mussten viele Szenen und ganze Seiten mehrfach komplett neu gezeichnet werden, um das gewünschte Resultat zu bekommen.

Prägend für den Arbeitsprozess war die Idee, das Projekt auf eine dynamische Weise vorzustellen. Es wurden in diesem Zusammenhang verschiedene Möglichkeiten evaluiert, die eine solche Herangehensweise vorteilhaft darstellen könnten. Das hat zu verschiedenen Ergebnissen geführt, die den Comic visuell beeinflussten: darunter z. B. die Bewegungsrichtung der Charaktere, die Bewegungslinien, die Bildanordnung und der Winkel der Perspektiven.

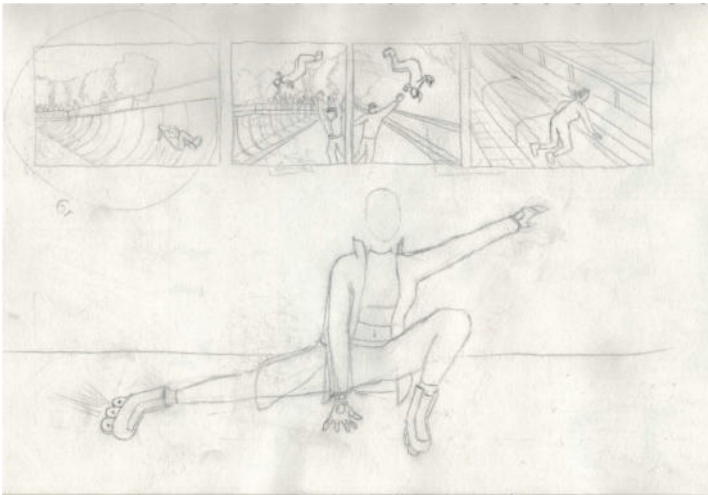


Raumgestaltungsprozess





Charakterdesign



Frühere Iterationen (charakteristisch für den händischen Arbeitsprozess)



**Nino Battistutti**

# **Der Berg ruft**



Wien 2022, Kettenbrückengasse

MAX!

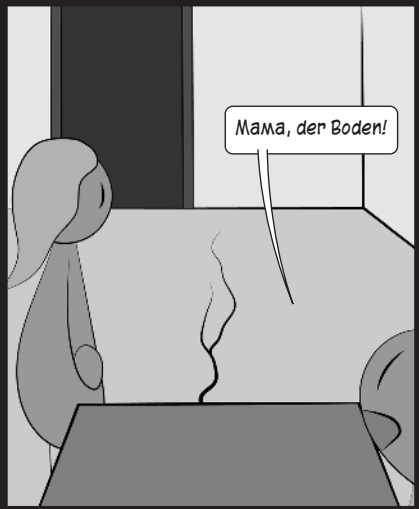
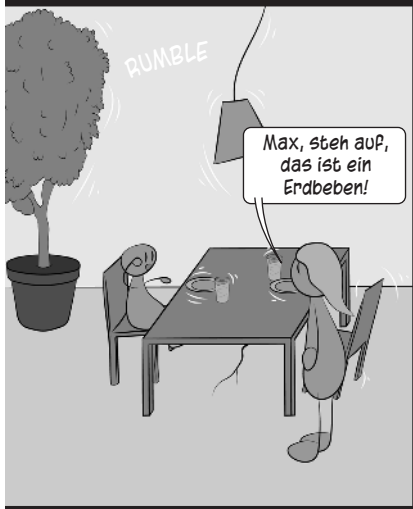
Jaanaa?

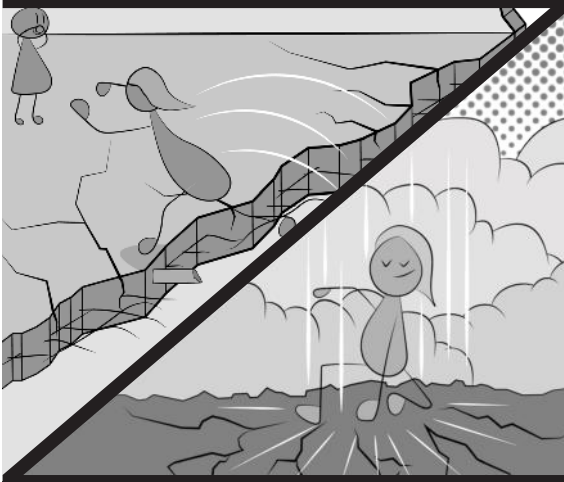
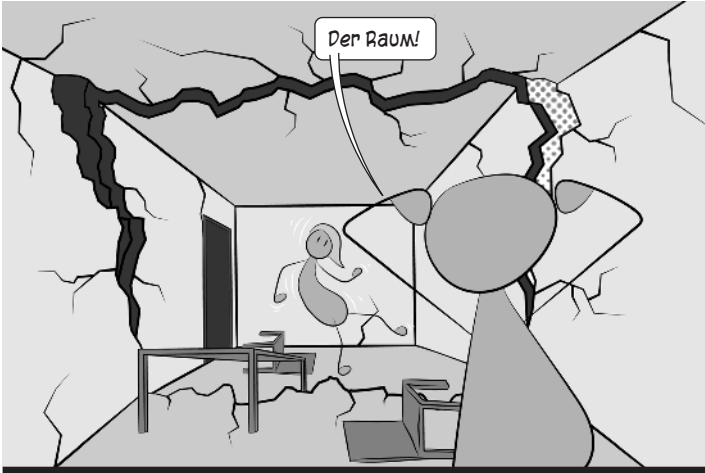
Essen!

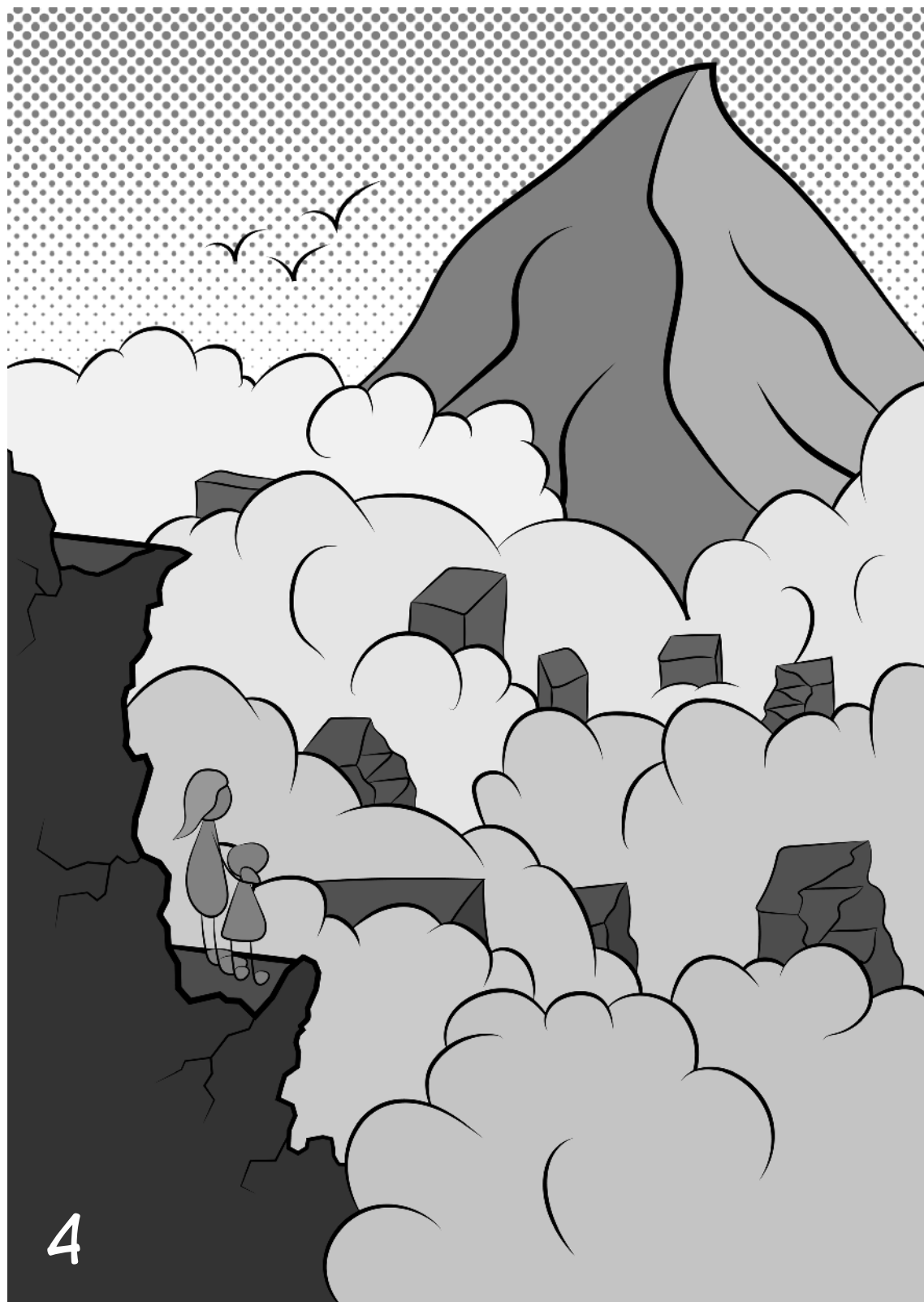
Jetzt!

Außer die 2 Minuten wäre es jetzt aber auch nicht angekommen....

GRUMMEL









30 Jahre später ...

MAX!

Was ist denn jetzt schon wieder?

Ja?

Schau, wie schön der Berg heute schon wieder ist!

Und deshalb hast du mich gerufen?

Wir können ja heute mal wieder rauf gehen, wenn du willst.

Ja, das würd mich unheimlich freuen!

5



Weißt du noch, Früher wolltest du jeden Tag auf den Berg!

Ja, ich kann mich erinnern!



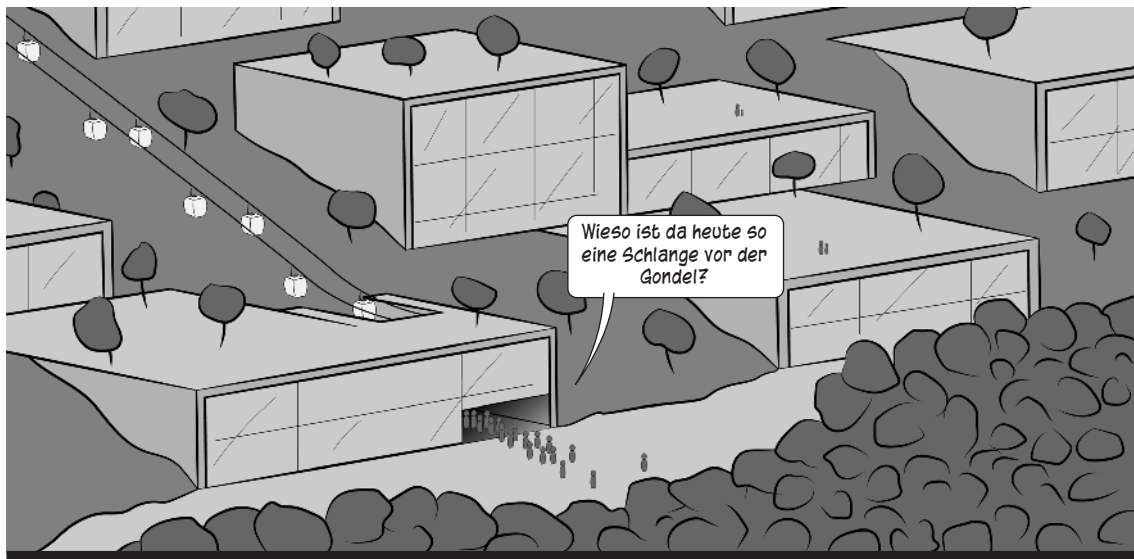
Jetzt machen das nur mehr diese Idioten mit den Lederhosen! ... glauben, wir wären in Tirol!

Mama, du weißt ganz genau, dass ich auch eine Lederhose habe!

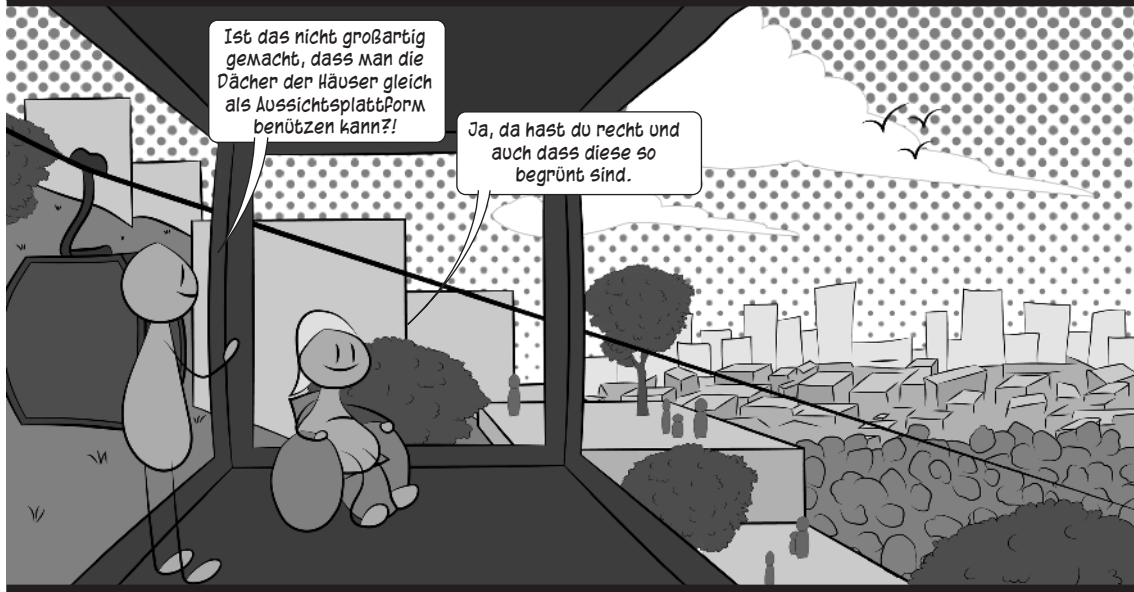
Ja, aber du bist kein Idiot!

Auch wenn du den ganzen Tag vorm PC hockst...

6

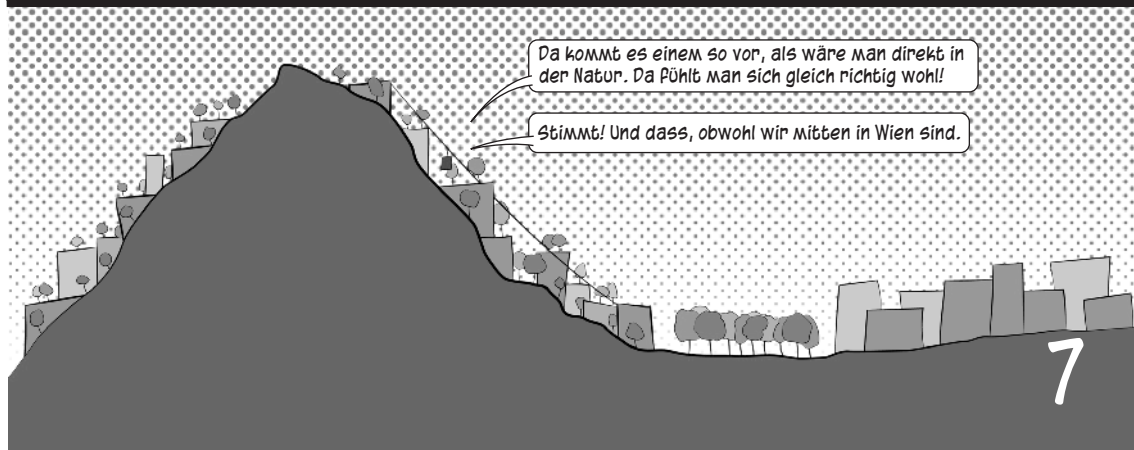


Wieso ist da heute so eine Schlange vor der Gondel?



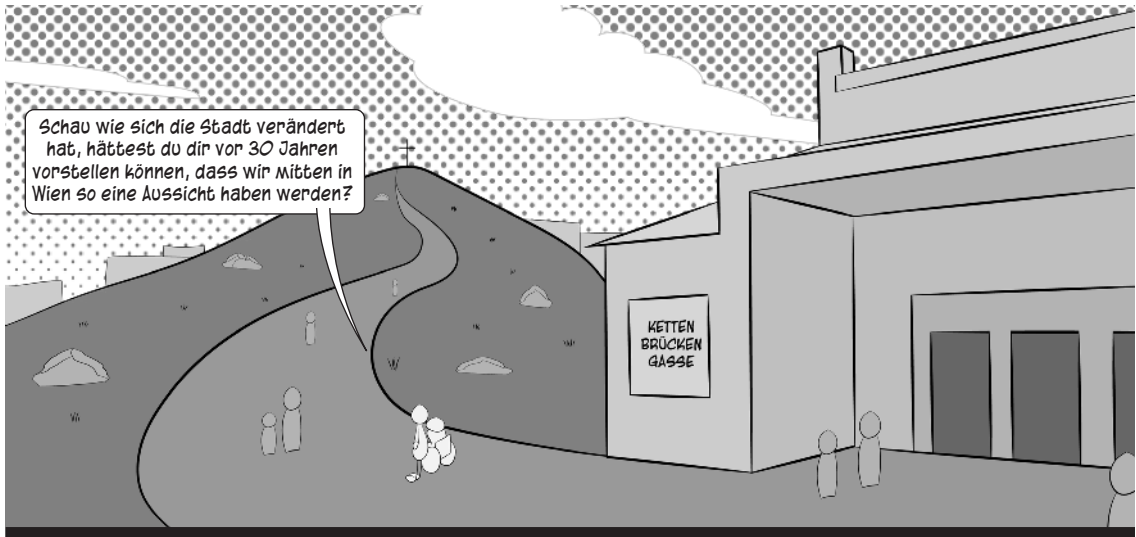
Ist das nicht großartig gemacht, dass man die Dächer der Häuser gleich als Aussichtsplattform benutzen kann?!

Ja, da hast du recht und auch dass diese so begrünt sind.



Da kommt es einem so vor, als wäre man direkt in der Natur. Da fühlt man sich gleich richtig wohl!

Stimmt! Und dass, obwohl wir mitten in Wien sind.





# DER BERG RUFT

## HANDLUNG UND IDEEN

Ausgangspunkt des Comics ist die Überplattung des Wienkanals bei der Kettenbrückengasse, der den 5. und 6. Bezirk voneinander trennt. Dort wird in einem mehrstöckigen Wohnhaus ein Junge von seiner Mutter zum Essen gerufen.

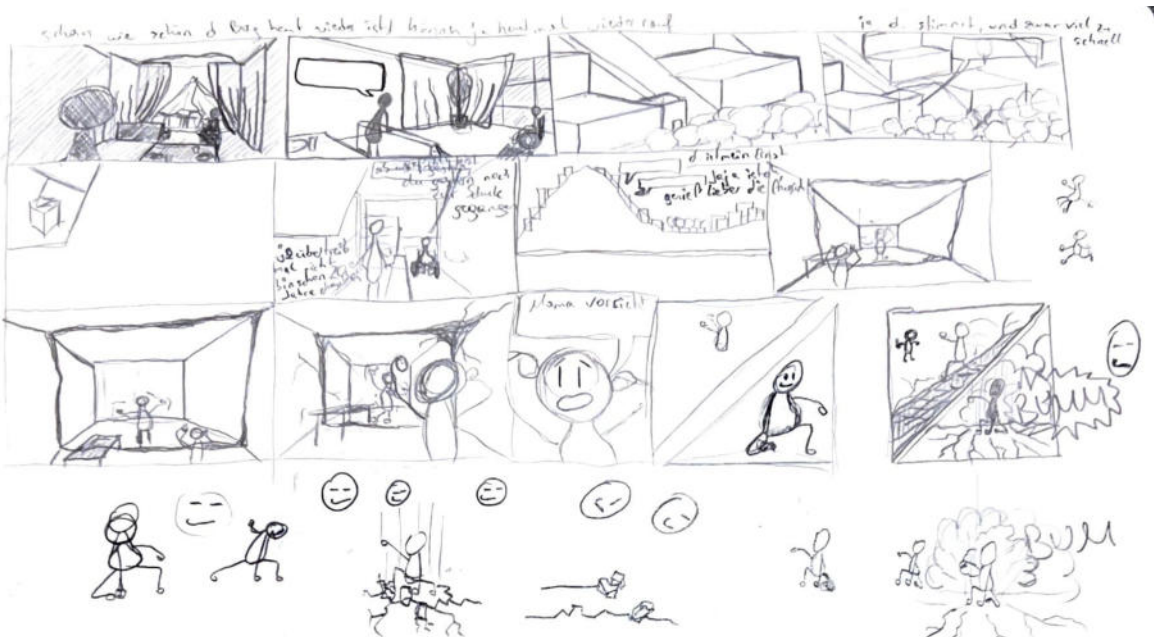
Während des Essens beginnt ein Erdbeben, welches so stark ist, dass der halbe Raum zerstört wird. Die Mutter schafft es noch im letzten Moment in den verbleibenden Raum zu springen. Als die Mutter ihren Jungen dann am Boden in den Arm nimmt, sehen beide, was der Auslöser des Erdbebens war: ein riesiger Berg, der sich inmitten von Wien emporgehoben und eine enorme Verwüstung hinterlassen hat.

30 Jahre später lebt der Junge noch immer bei seiner Mutter und wird ins renovierte Wohnzimmer gerufen. Dort beschließen Mutter und Sohn gemeinsam auf den Berg zu gehen. Am Weg zum Gipfel des Berges spazieren sie durch die renovierte Stadt und fahren mit der neuen Gondel auf den Berg. Sie unterhalten sich über Dinge, die sich, seitdem der Berg in Wien ist, verändert haben. Am Gipfel schließlich angekommen, genießen Mutter und Sohn die Aussicht.

## PROZESS

Der Arbeitsprozess erfolgte in mehreren Schritten. Der erste Abschnitt war die Erstellung eines groben Storyboards mit Papier und Stift, welches mit der Zeit immer weiter verfeinert wurde. Erst als feststand, wie jedes Bild auszusehen hat und wie dieses im Comic angeordnet werden kann, wurde angefangen zu digitalisieren.

Zum Erstellen der einzelnen Bilder wurde Illustrator verwendet. Diese wurden dann in In-Design in ein 8-seitiges Layout eingefügt und, ebenfalls dort, mit Text versehen.



Tobias Asam

# Ein wilder Ausflug

IRGENDWO IN EINER SEITENGASSE  
AM WIENKANAL IM JAHR 2055:



KAPITEL 1  
EIN  
WILDER  
AUSFLUG

FLAPP  
FLAPP  
FLAPP

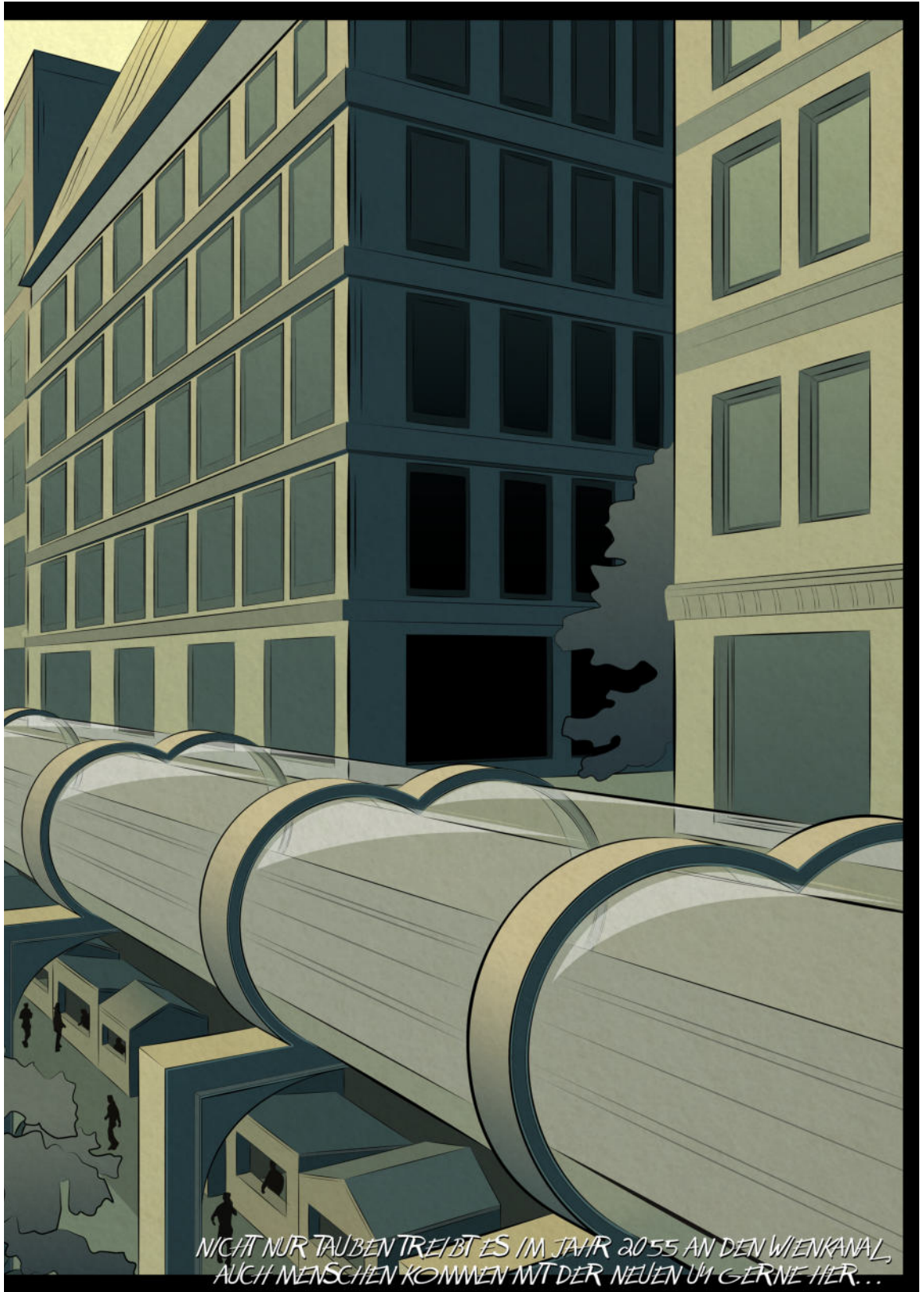
gezeichnet von T.SASAM



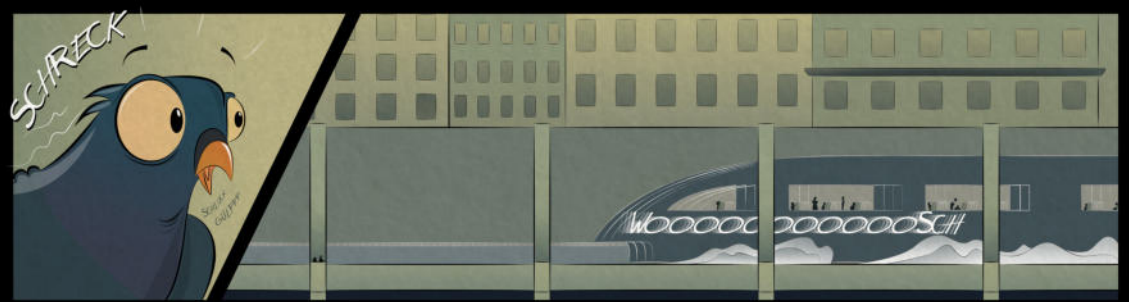


SCHAU, da vorne ist schon  
der NASCHMARKT!











ERHOLT VOM SCHRECK UNWEIT  
DIE ZWEI EIN BESONDERER GERUCH.

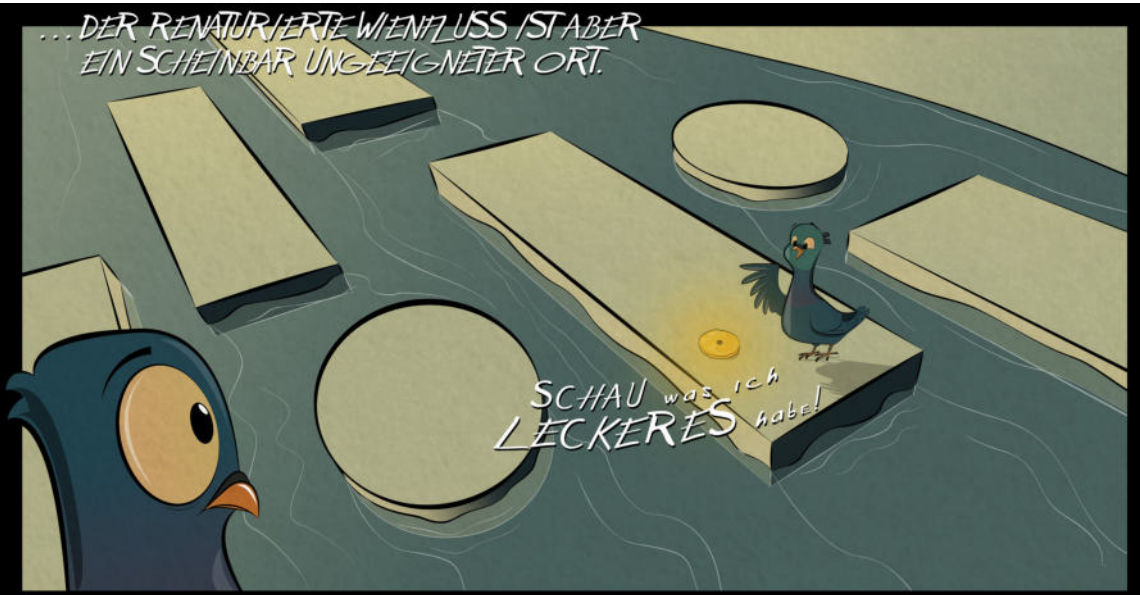








... DER RENATURIERTE WIENFLUSS IST ABER  
EIN SCHEINBAR UNGEEIGNETER ORT.



SCHAU was ich  
LECKERES habe!



HUCH!

AAHH!



OH NEIN,  
DEN KARTOFFELCHIP!

HIER IST JA  
DIE HÖLLE LOS!

ENDE



# EIN WILDER AUSFLUG

## EINE UTOPISCHE VERSION DES ZUKÜNFTIGEN WIENS

Der Comic „Ein wilder Ausflug“ entstand im Rahmen des Wahlfachs „Subjektive Räume/ Raumutopien“ und ist eine kurze Erzählung von zwei Tauben, die im Wien der Zukunft ein kleines Abenteuer erleben.

Das Wahlfach thematisierte die Versiegelung und den hohen Bodenverbrauch in Österreich. Als fiktiver Bauplatz wurde ein Abschnitt des Wienkanals im Bereich des Naschmarkts gewählt, der von den Studierenden in kurzen Comic- Geschichten untersucht und bearbeitet werden soll.

Der fiktive Bauplatz dient im Moment als Parkplatzfläche, die jeden Samstag als Flohmarkt genutzt wird. Der Wienkanal mit Wienfluss ist an dieser Stelle überplattet, nur die U-Bahn ist streckenweise zu sehen und zu hören. Den Besucher\*innen werden auf der großen, geteerten Fläche weder Aufenthaltsmöglichkeiten noch Begrünung geboten.

### SZENARIO UND VISION

„Ein wilder Ausflug“ beschreibt eine utopische Vision des zukünftigen Wiens: hier ist der Wienkanal nicht länger der stinkende und überbaute Problembereich, durch den sich ein dreckiger Wienfluss schlängelt. Der neue Kanal ist mittlerweile zum attraktiven Naherholungsgebiet mitten in der Stadt geworden. Die Überplattung wurde aufgelöst und ein neuer Ort darunter freigelegt. Alte Attraktionen wie der Naschmarkt finden inzwischen unter der futuristischen U4 statt, die ihre Passagier\*innen in eleganten Glasröhren durch die Stadt befördert. Der Wienfluss ist als renaturiertes Gewässer und dank innovativer Betonelemente ein beliebtes Freizeitangebot für Jung und Alt geworden.

Neue Rad- und Gehwege, an beiden Flussufern, ermöglichen eine schnelle Durchquerung, oder laden zum Schlendern ein. Bäume säumen die Wege und spenden Schatten für die darunter liegenden Sitzstufen. Der neue Wienkanal ist grüner und lebendiger als je zuvor, kein Wunder also, dass auch Tauben das neue Paradies für sich entdecken wollen.

### HANDLUNG UND STRUKTUR

Die Geschichte folgt zwei Tauben, die den Wienkanal entdecken und so spielerisch die architektonischen Neuheiten erleben. Der Ort, an dem sich die Tauben zu Beginn aufhalten, ist heruntergekommen und steht in direktem Kontrast zum modernen, utopischen Wienkanal. Die einzelnen Szenen des Comics sind so aufgebaut, dass der/die Leser\*in die architektonischen Eingriffe im Wienkanal aus der Sicht der Tauben erlebt.

Die erste Szene auf dem Wienkanal beschreibt die neue U-Bahnlinie, deren Gefahr und vor allem Lärm durch die gläserne Hülle eliminiert wird. Gleichzeitig strukturiert sie den Bauplatz und gibt ihm seinen einzigartigen Charakter.

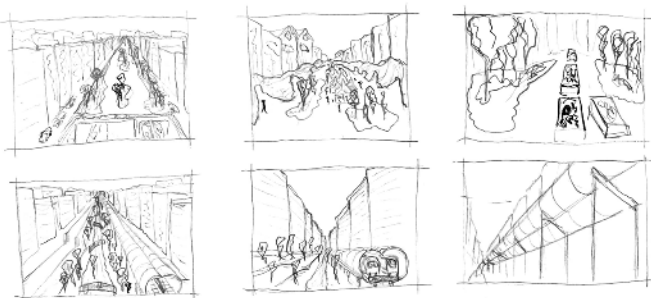
Die zweite Szene beschreibt den Naschmarkt unter der U-Bahn, hier trifft die Vergangenheit des Bauplatzes auf das neue Konzept. Traditionelles Wiener Street Food wie Kartoffelchips sind hier zu finden.

In der letzten Szene wird die Renaturierung des Kanals, insbesondere des Flusses, gezeigt. „Wegsteine“ im Flusslauf dienen der Überquerung und stellen eine spielerische Attraktion für Jung und Alt dar.

## ARBEITSPROZESS

Der Comic wurde größtenteils in den Programmen Photoshop und Illustrator erstellt. Handlung und grobe Skizzen wurden zu Beginn als loses Storyboard auf Papier vorgezeichnet. Anschließend wurde die Linienführung in Illustrator verfeinert bzw. neu gezeichnet. Die Kolorierung und das Layout wurden in Photoshop umgesetzt, auch die einzelnen Dialoge und der Erzähltext wurden hier eingefügt. Als Farbpalette dienten dunkle Blau- und helle Grüntöne, die das morgendliche Szenario unterstreichen sollen.

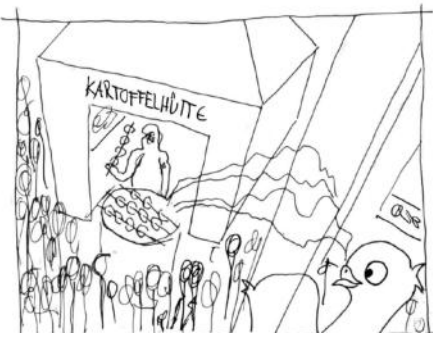
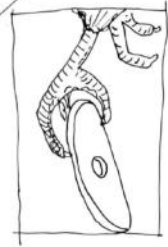
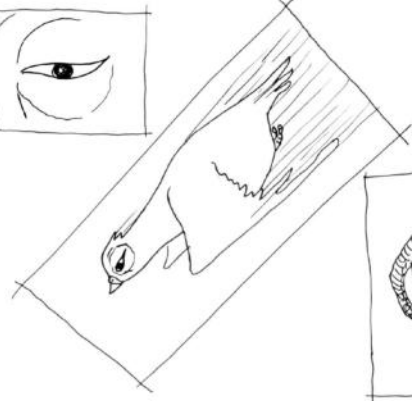
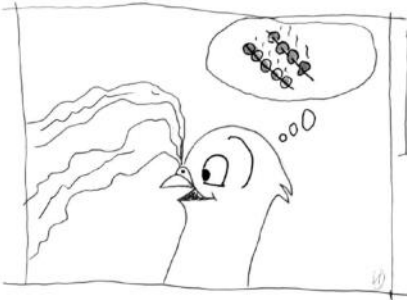
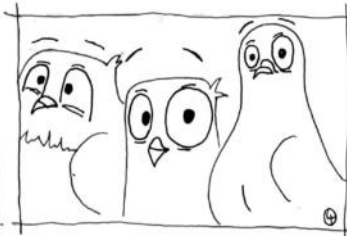
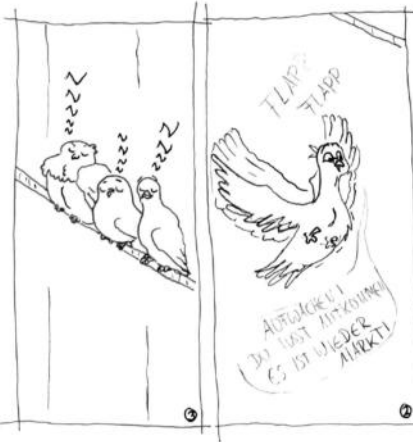
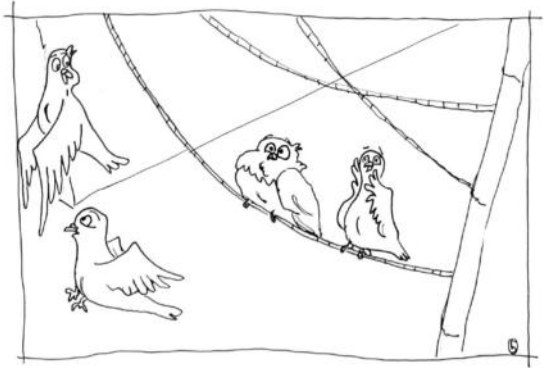
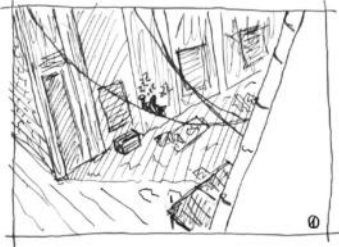
Um den Tauben einen Wiedererkennungswert zu geben, wurden einzigartige Merkmale wie Körperform oder Farbgebung genutzt. Abstrahierte Schatten und Lichteffekte geben den Charakteren und einzelnen Bildern Tiefe und sorgen für den angestrebten Animationsstil. Als Stilvorlage dienten moderne Animationsfilme und digital erstellte Comics aus dem Internet.



### Konzept:

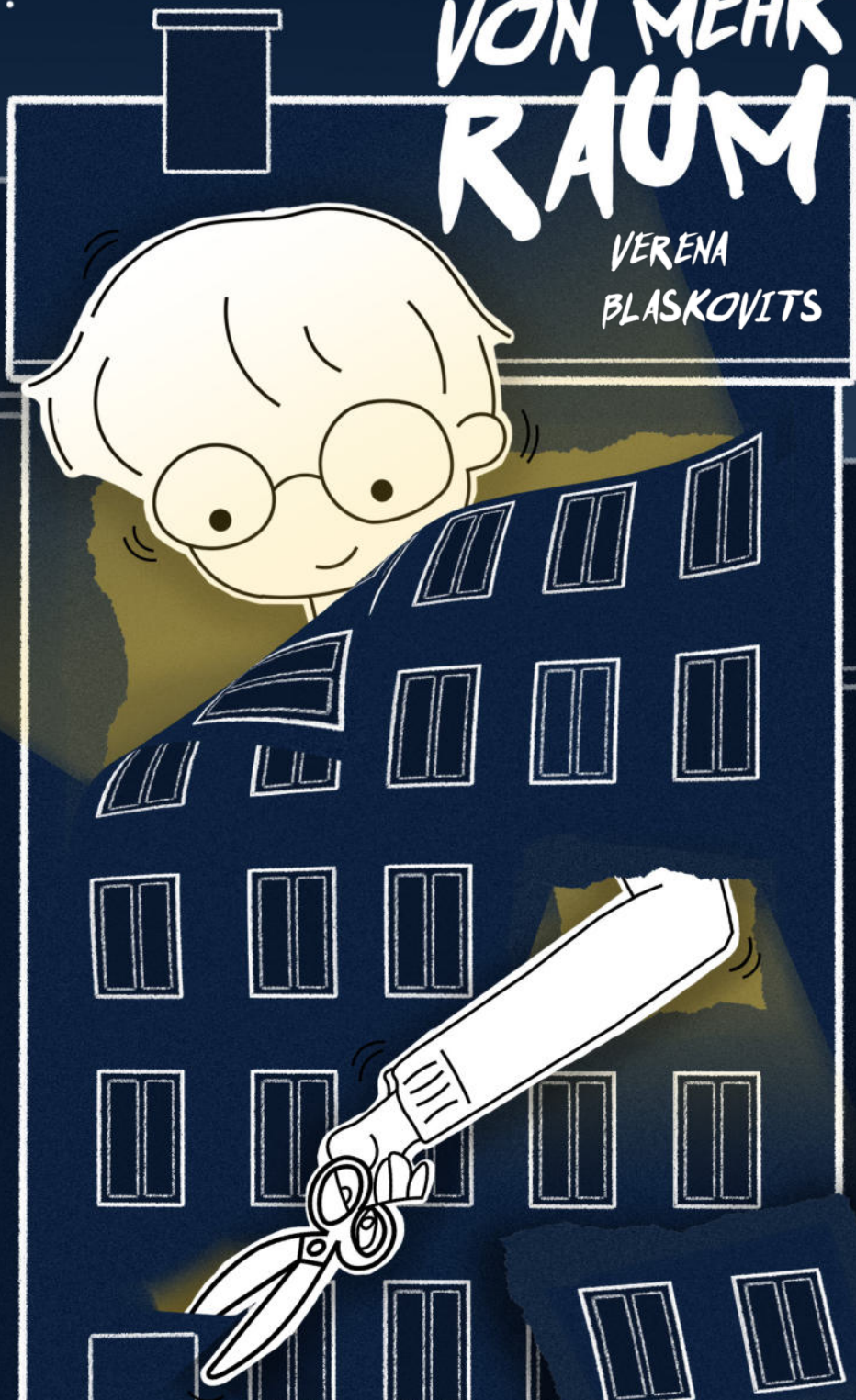
- ① Überplanung führt uns + Uebeln in Unkenntlichen Strukturen  
→ System mit Abfallblöcken, Adressen
- ② Im Gebirge kann ein bewirtschafteter Park entstehen  
↳ mit Wasser, Terrassen → Spiel- und Parkieren
- ③ Parallel Struktur im Gebirge:  
↳ Baumhäuser und Parks auf Steilen mit vertikalen Anlagen  
→ Anleitet zum Kletterpark
- ④ Szenen mit Begrenzung verbindet sich mit anderen Flächen ab  
→ Menschen, welche Ideen, Restaurants, Marktstände, Umwandlungsbau

STORYBOARD



# DER TRAUM VON MEHR RAUM

VERENA  
BLASKOVITS

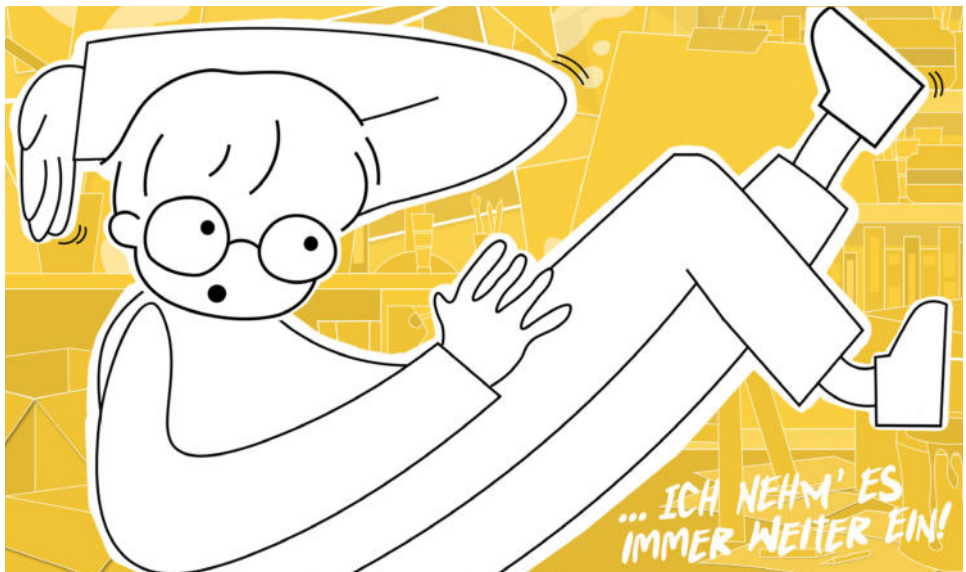




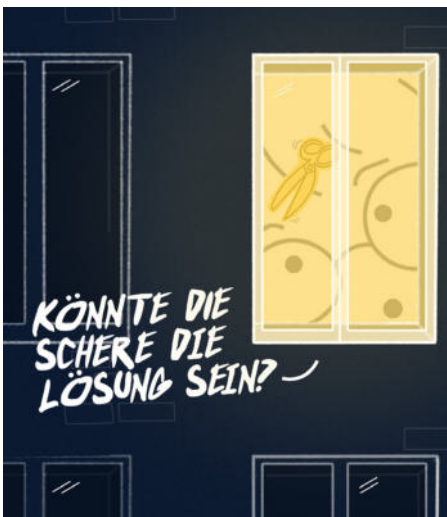




DAS ZIMMER  
IST MIR VIEL  
ZU KLEIN...



... ICH NEHM' ES  
IMMER WEITER EIN!

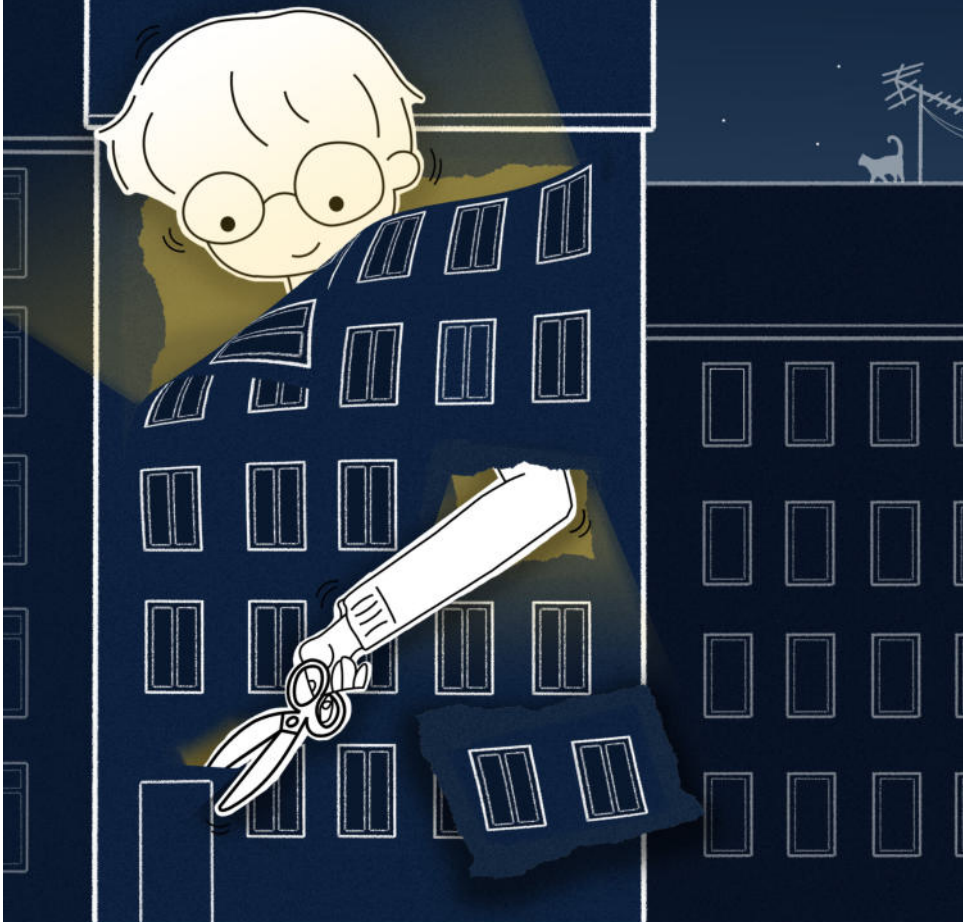


KÖNNTE DIE  
SCHERE DIE  
LÖSUNG SEIN?



MIT DER SCHERE  
IN DER HAND...

... BEFREIE ICH  
MICH-AUS-DER WAND!





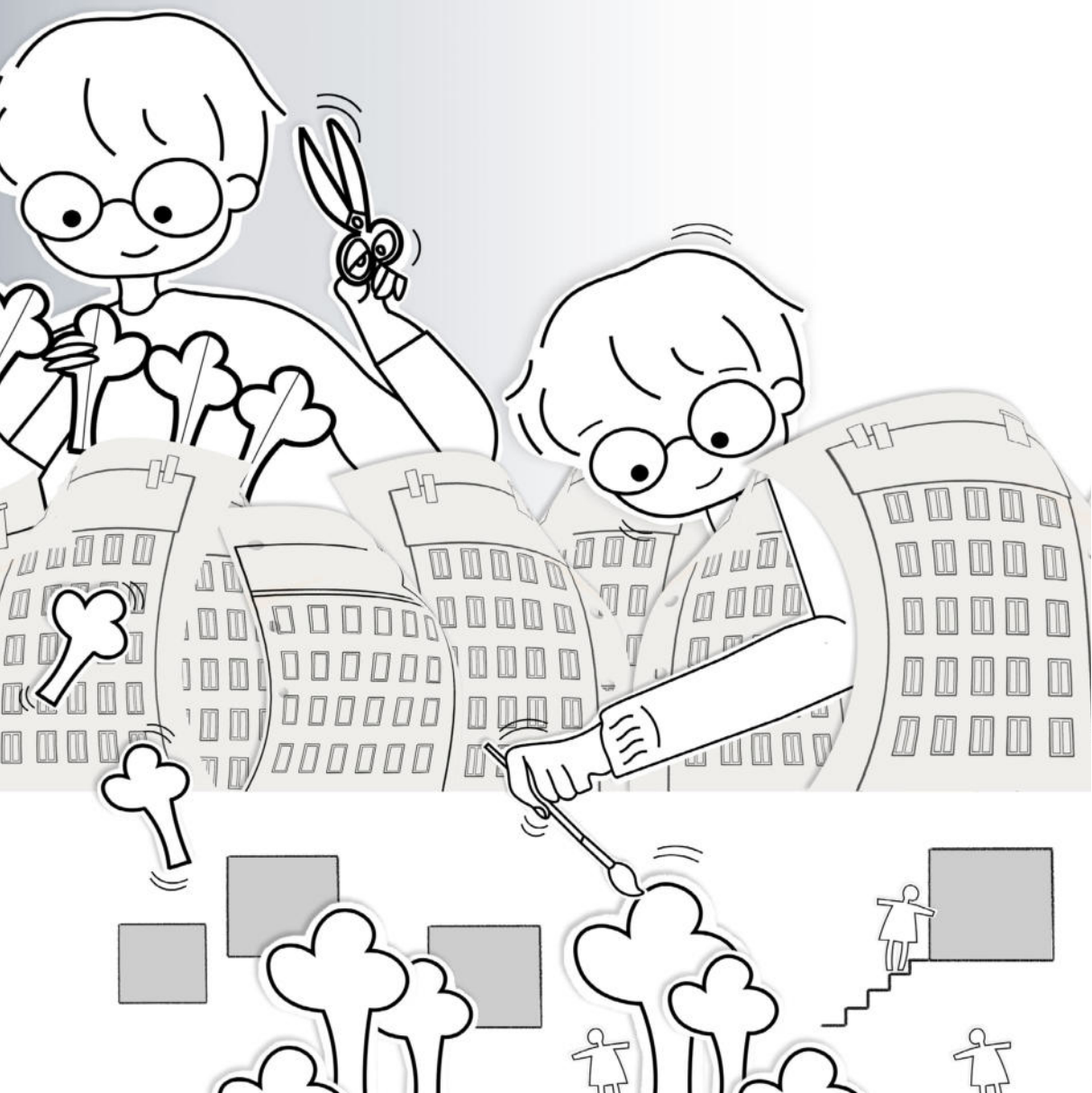
EIN SCHNITT HIER, EIN  
SCHNITT DA, UND SCHON IST  
MEHR PLATZ FÜR ALLE DA ...

WAS WÄREN NEUE RÄUME  
OHNE GROBE BÄUME?

ZULETZT ZIEHT NOCH DAS  
LEBEN EIN. ACH, IST DAS FEIN!







WAS EIN TRAUM,  
ENDLICH HAT JEDER RAUM!



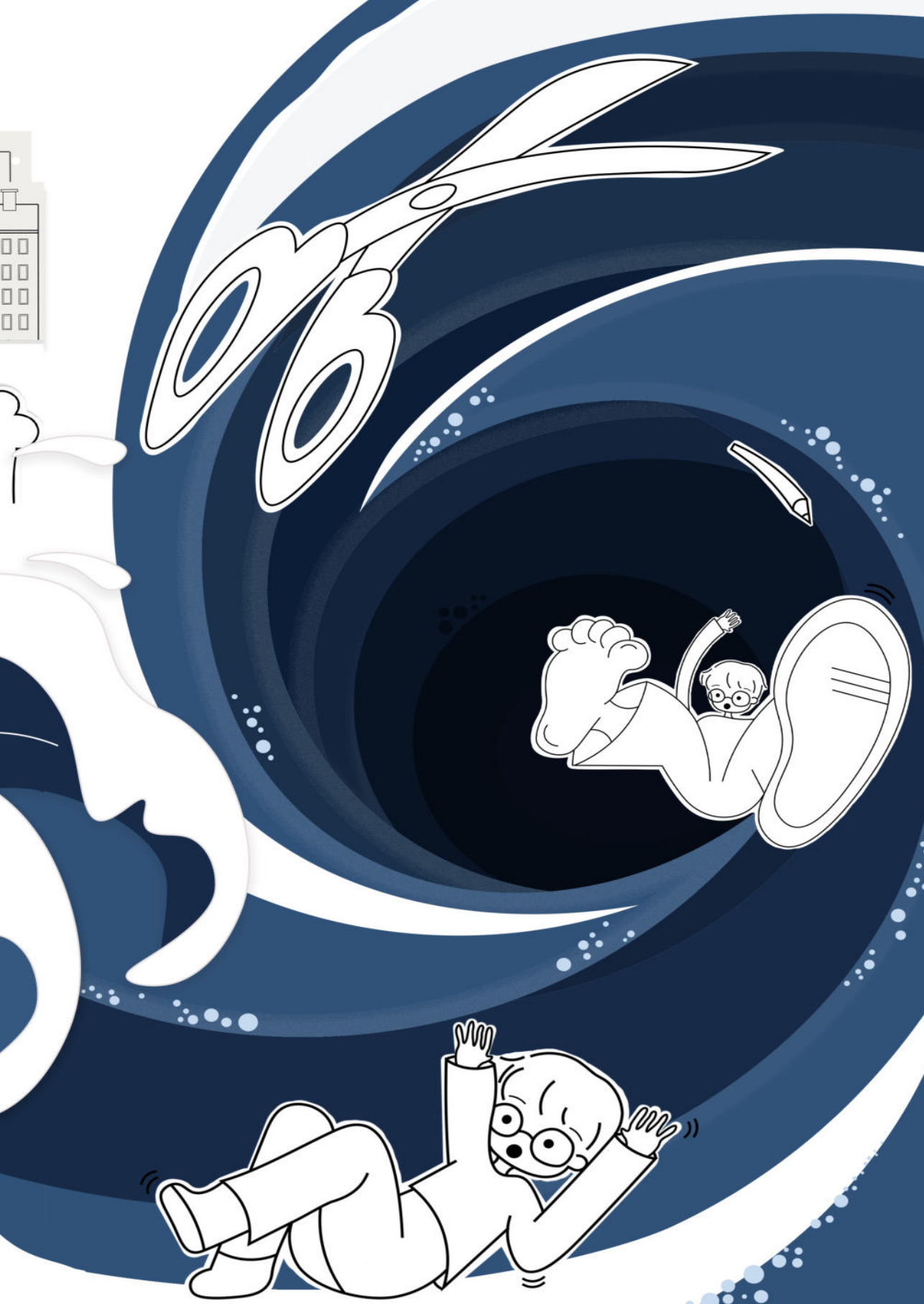
WOOSCH!  
DAS GLÜCK WAR VON KURZER WEILE,  
DA TRIEBEN SCHON DIE TEILE...



HUCH!

DIE WELLE BRACH AUF IHN HERAB,  
DIE ZEIT WAR ZU KNAPP... KRACH!











# DER TRAUM VON MEHR RAUM

## HINTERGRUND UND HANDLUNG

Der im Rahmen der Lehrveranstaltung „Subjektive Räume/Raumutopien“ entstandene Comic spielt an der Linken Wienzeile und dem direkt angrenzenden Wienfluss. Der Platzmangel in den Städten dieser Welt gibt Anlass zur Vermutung, dass auch hinter den Fassaden der Häuser der Linken Wienzeile dichtes Gedränge herrscht. Die Verkörperung dieses Gefühls wird durch ein Kind dargestellt, dessen Lebensmittelpunkt sich hinter einem der unzähligen Fenster dieser Häuserzeile abspielt.

*„An der Linken Wienzeile reiht sich Haus an Haus.  
Von meinem Fenster aus, sieht man den Wienkanal und sein Potenzial.  
Wie leer dieser Wienkanal doch ist und ich diesen Platz hier vermiss!“*

Nächtliche Ruhe, das Fehlen des üblichen hektischen Treibens der Stadt, lässt den Protagonisten in eine melancholische Stimmung verfallen. Am Fensterbrett sitzend, beginnt er das heimische Kinderzimmer mit dem vielversprechenden Wienkanal zu vergleichen. Dieser steht mit seiner Leere im Kontrast zum überfüllten Zimmer des Protagonisten.

*„Das Zimmer ist mir viel zu klein.  
Es nimmt mich immer weiter ein!  
Könnte das die Lösung sein?“*

Der Protagonist beginnt sich zunehmend eingegatterter zu fühlen. Während er weiter heranwächst, scheinen die heimischen vier Wände immer kleiner zu werden und der materialistische Überfluss immer stärker zuzunehmen. Den Raum bereits vollkommen eingenommen, bietet sich plötzlich eine Lösung an. Gedanklich befreit sich der Protagonist mit einer Schere, scheinbar problemlos aus dem Wohngebäude. Die zuvor massiv und unveränderbar wirkende Stadt beginnt sich in eine Traumwelt aus Papier zu verwandeln, welche Veränderungen zulässt.

*„Schnipp, Schnapp. So entsteht ratz fatz - mehr Platz!  
Was wären neue Räume, ohne große Bäume?“*

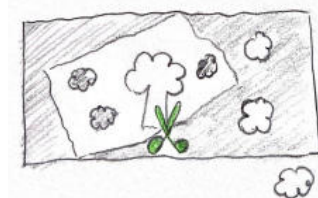
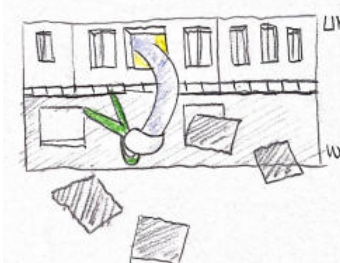
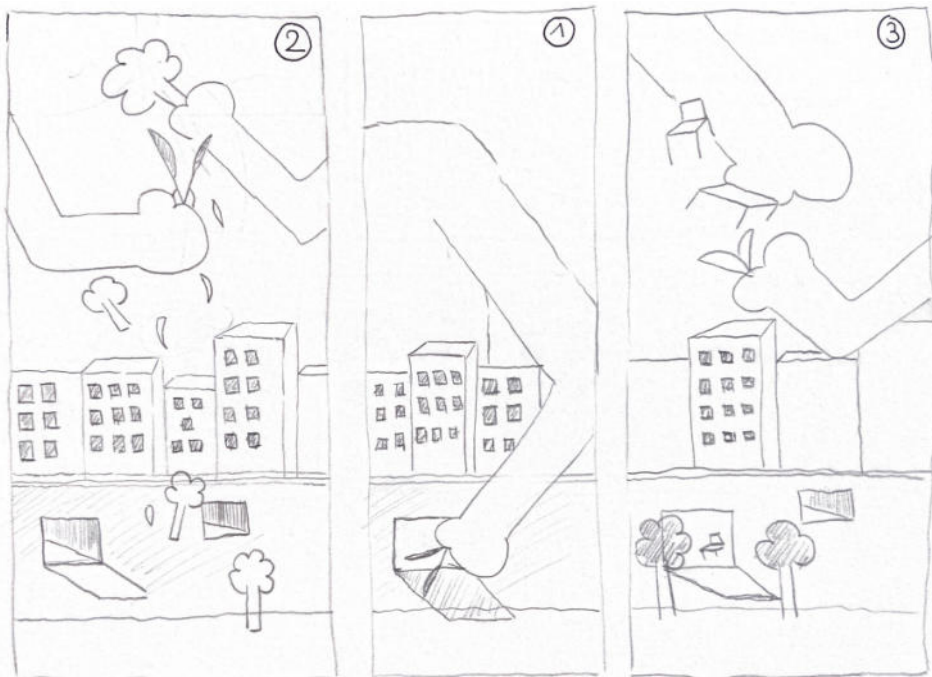
Voller Tatendrang beginnt der Protagonist den Wienkanal in kindlicher Manier neu zu interpretieren. Zunächst wird das Volumen der steinernen Wand des Wienkanals durch bewusst gesetzte Einschnitte aufgelöst. Der neu entstandene Raum soll der Bevölkerung mehr Platz bieten und damit deren Lebensqualität verbessern. Neben neuen Wohnflächen wird der Kanal durch umfangreiche Begrünung an Aufenthaltsqualität gewinnen. Schließlich zieht Leben ein. Es lässt sich beobachten, wie die Menschen damit beginnen, das neue Viertel für sich zu beanspruchen.

*„Was ein Traum! Endlich hat jede\*r mehr Raum!  
Das Glück war nur von kurzer Weile, da trieben schon die Teile!  
Die Welle brach auf ihn herab, die Zeit war zu knapp!“*

Das harmonische Treiben im neuen Viertel ist nur von kurzer Dauer. Während der Protagonist zufrieden auf sein Werk blickt, hört man in weiter Ferne das Rauschen einer Flut, welche sich dem neuen Raum nähert. Die erschaffene Papierwelt, mit all ihren Bestandteilen und dem Protagonisten, wird mitgerissen.

*„Oh Schreck, ich wurd‘ vom Regen geweckt!  
Alles nur ein Traum, und ich noch immer in diesem vollen Raum!  
Am Ende bleibt die Zuversicht, denn ohne diese geht es nicht!“*

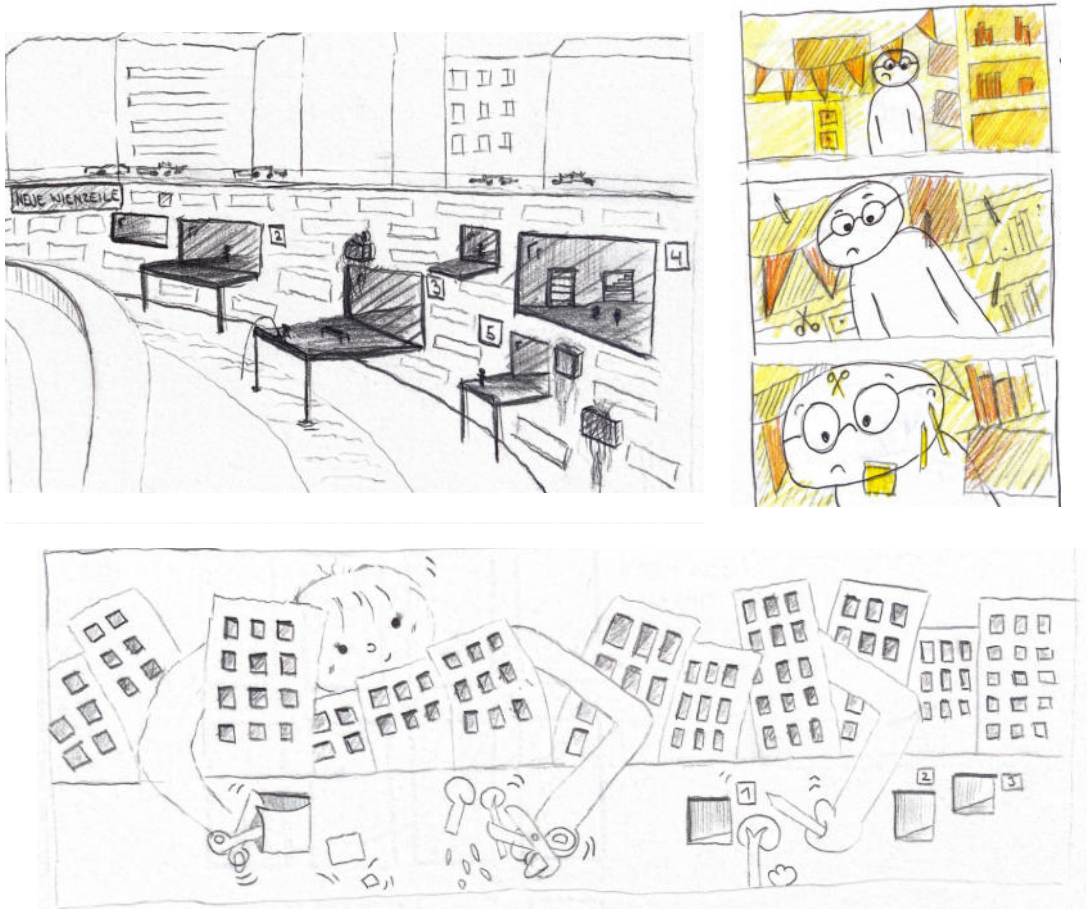
Der Protagonist erwacht durch den prasselnden Regen am Fensterbrett des heimischen Kinderzimmers und realisiert, dass das neu erschaffene Wohnviertel nur in seinen Gedanken existiert hat. Wehmütig wendet er sich vom Fenster ab, schließt dieses und ist erneut mit dem überfüllten Zimmer konfrontiert. In dieser scheinbar aussichtslosen Situation wird das geschlossene Fenster durch den Sturm geöffnet und eine Papierfigur erscheint, welche darauf schließen lässt, dass noch Grund zur Hoffnung besteht.



## STIL UND ARBEITSWEISE

Die Geschichte wird anhand von Bildern erzählt. Die Bilder beschränken sich primär auf zwei Farben – ein dunkles Blau und ein expressives Gelb. Die Farbe Blau strahlt die Ruhe und Leere aus, welche man im Wienkanal vorfindet. Das stechende Gelb steht für das klein gewordene Zimmer des Kindes. Zwischen diesen beiden Farben steht der Protagonist. Mit seinen weißen Flächen und schwarzen Linien ist er der Vorbote, der später eintretenden Traumwelt im Papierstil. Die zweidimensional gestalteten Bilder, mit kaum perspektivischen Elementen unterstreichen die Idee einer Traumwelt aus Papier. Inhaltlich werden die einzelnen Bilder durch passende Reimverse unterstützt, welche den kindlichen Charakter einmal mehr zum Ausdruck bringen.

Der Entstehungsprozess erfolgte in mehreren Etappen. Zunächst näherten ich mich dem fiktiven Bauplatz anhand von Fotografien und Skizzen an und versuchten Potenziale zu erkennen. Eine grob festgelegte Geschichte bildete die Basis und wurde im weiteren Verlauf immer wieder überarbeitet und verfeinert. Zeitgleich wurde das Erscheinungsbild des Protagonisten entwickelt. Die zunächst mit Hilfe von Blatt und Stift in schnellen Skizzen festgelegten Bilder dienten im Digitalisierungsprozess als Grundlage für die Weiterbearbeitung. Die Illustration der Bilder erfolgte mit Photoshop, welche im letzten Schritt in InDesign layoutet wurden.



## **Danke an alle, die an der Verwirklichung dieser Arbeiten tatkräftig mitgearbeitet haben:**

Christine Hohenbüchler, Birgit Rinagl, Katharina Ritter.

Besonderen Dank an die Verfasser der Arbeiten: Verena Blaskovits, Nino Battistutti, Tobias Asam, Chiara Jaschouz und Daniel Merk.

## **Impressum**

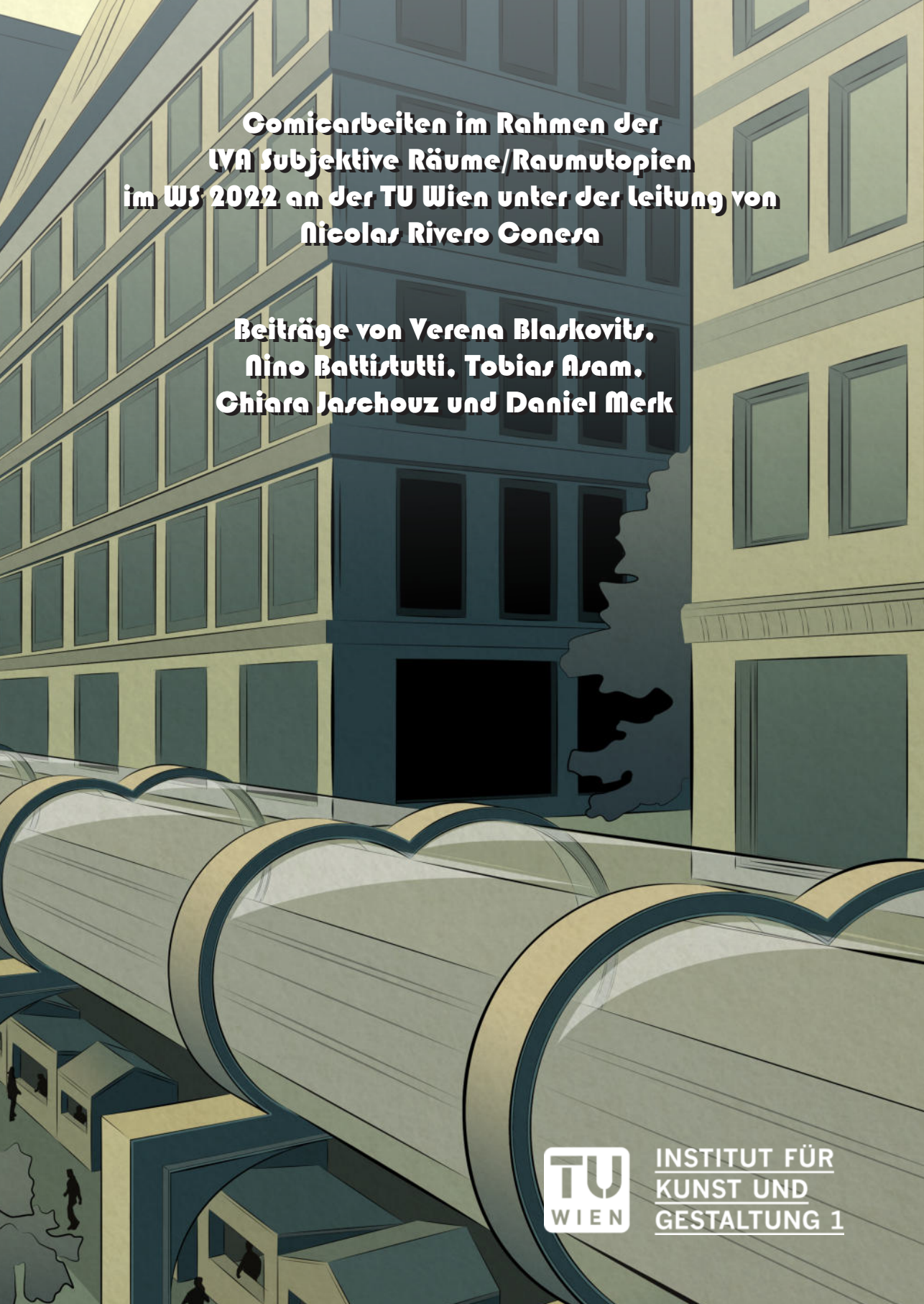
Institut für Kunst und Gestaltung  
Zeichnen und Visuelle Sprachen  
Technische Universität Wien  
Karlsplatz 13  
1040 Wien



Editor: Nicolas Rivero Conesa  
Cover: Tobias Asam







**Comiearbeiten im Rahmen der  
LVN Subjektive Räume/Raumutopien  
im WS 2022 an der TU Wien unter der Leitung von  
Nicolas Rivero Conesa**

**Beiträge von Verena Blaskovits,  
Nino Battistutti, Tobias Asam,  
Chiara Jaschouz und Daniel Merk**



**INSTITUT FÜR  
KUNST UND  
GESTALTUNG 1**