

# Cybercity - Stadt der Zukunft ?

## Skizzen & Aphorismen

Gerda PALMETSHOFER

&

Christa SCHNEEBAUER

(Gerda PALMETSHOFER;

Mag. Christa SCHNEEBAUER; e-mail: christa@AEC.at;

beide: Ars Electronica Center Linz, Hauptstraße 2, A-4040 Linz)

Die Stadt im Blick - nicht als bloße Anordnung von Gebäuden und Strassen sondern als Metapher für komplexe Systeme. Verkehr, Architektur, elektronisches Environment als Räume der Kommunikation.

Wie wirken sich die Netzwerktechnologien auf das Zusammenleben der Menschen aus, wie auf das Leben in der Stadt? Was werden die Städte von morgen sein, was das Verhältnis von Architektur und elektronischer Welt?

Stadt nicht als Ort, sondern als Prozeß.

Die Metapher Stadt will ein Phänomen erklären. Die soziale Struktur der Computernetzwerke ist Grauzone. Der Begriff "Cyber City" eine Annäherung. Ein Wissen, was das Eine und das Andere.

Warum Stadt, warum City, nicht Town. City - der Ort der Geschäfte. Vom Stadtteil in die City. Eine Bewegung von der Peripherie ins Zentrum. Von der Gegend geordnet nach Schichten, hinein in die \*Vermischung\*.

Stadt - Land. Cyberland. Land ist eine Fläche mit einer unendlichen Anzahl von Punkten. Stadt ist ein Raum mit möglichen Bewegungen. Warum taugt der Begriff "Cyber-Country" nicht. Irgendwanneinmal war da noch "Global Village" - small is beautiful. Hat sich verlaufen.

Anstatt. City.

Eine Annäherung. Ein Ausschnitt. Ein Ausblick.

Zwischen Beschreiben und Darstellen.

Auf dem terrain vague beginnen wir zu schlittern. Sicherer fühlen wir uns, wenn wir die Ungewißheit integrieren - in den Planungen. Elastische Gedanken über die Prozesse einer Stadt formieren.

Mögliche Entwurfsarbeiten gehen von vielem aus.

Ströme, Kanäle, Elemente werden niemals als vorgeformte Räume, Objekte oder Funktionen betrachtet. Sie werden klassifiziert und verteilt. Man handelt mit ihnen als statische Größen, reine Potentiale oder Virtualitäten.

Eine neue Idee der Infrastruktur tut not.

Ausschlaggebend sind die quasi unsichtbaren Technologien. Jene, die mit dem alltäglichen Leben verschmelzen. Jene, die man als solche nicht mehr erkennt.

Zum städtischen Raum gehören öffentliche Gebäude, die Fassade und die Geste. Die Rolle, die Person. Dieses Schauspiel geht verloren, wie eine Analogie zum Verschwinden der Stadtplanung.

Inflationär ist der Begriff "Stadt", um virtual communities zu umschreiben. Welche

Lebenswelten im Netz faßt der Begriff? Welche Segmente bleiben außen vor. Und welche Motive stehen hinter dieser Flut an digitalen Städten?

Cybercity, eine Hoffnung, alte Stadtutopien zu retten. Da sind jene, die ihrer Stadt ein Monument im Netz bauen. Auch hier muß \*markiert\* werden. Und da sind vor allem jene, die einen innovativen Ansatz verfolgen. XS4all mit der Digitalen Stad Amsterdam als beispielgebend. Mit der Intention, ein Stadtnetz von der Basis weg zu gründen, Gestützt auf die Zusammenarbeit vieler engagierter Gruppen. Und vor allem kostengünstig einen Zugang ins Netz all jenen zu ermöglichen, die sich das sonst nicht leisten könnten. Eine Parallel-Gemeinschaft aus vielen einzelnen Subgruppen, die neue soziale Strukturen auf eine Stadt legen. Eine neue mediale Präsenz.

Auffällig bleibt dennoch der Rückgriff auf Elemente realer Städte beim Versuch, virtuelle Gemeinschaften zu strukturieren. Piazza, Café, Galerie, Kiosk, Rathaus als Versatzstücke in Netzcommunities. Visualisiert als Icons, die mehr oder weniger assoziativ funktionieren, das Navigieren im Cyberspace erleichtern. Eine Analogie-Bildung zum Zweck der Vertrautheit?

Orte als Ikonen im Netz aber keine Bewegungsmuster.

Statisch.

Nicht dynamisch.

Das Netz wird zum Projektionsort. Als Imaginationsfläche gibt er Hinweise über den Zustand der realen Stadt.

Einzelne Funktionen der Stadt sind in den Cyberspace abgewandert. An bestimmten Punkten tauchen sie in die realen Städte ein.

Ein Prozeß.

Dort ein Navigieren, ein Versuch, dieses nie völlig bekannte Territorium zu vermessen, abzuschreiten. Kaum wird an einem Platz verweilt.

Selten kommt ein Agent zu uns!

Auf der Suche nach den verschiedensten Räumen begegnen wir einer Mischung aus Realem und Cyber.

Wo früher von Mischen und Trennen der Funktionen gesprochen wurde, ist jetzt ein Mischen und Trennen der realen und virtuellen Welt.

Noch wird die reale Stadt kopiert, vervielfältigt. Im neuen Gewand in dieser neuen Umgebung kann man sie betrachten.

Wie bewegt man sich. Die Zeichen, Gesten, Ecken, Achsen werden zu Anhaltspunkten - lebenswichtig zur Orientierung im virtuellen Raum.

Ohne Horizont, ohne Focus wird es unangenehm, schwindelig und übel.

Das Bewegte fesselt uns mehr als das Starre, wie Tiere auf der Jagd.

Die Stadt ist eine Siedlungsform, die die Begegnung einander fremder Menschen wahrscheinlich macht. (R.Sennett)

Fremde Vertrautheit in digital cities, chats und moo's. Da begegnen einander Inhabitants, Gäste. Niemals Fremde.

Was bedeutet dann, sich \*heimatlich\* zuhause fühlen im Netz, im Cyberspace?

Denn frappant, digitale Städte sind Wirklichkeit und erstaunlich bleibt, daß diese Gesellschaften meist aus physischen Nachbarn bestehen. Die New Yorker Netzgemeinde sammelt sich um Server, die auch tatsächlich in Manhattan plaziert sind, die deutschen User \*treffen\* sich in Köln, Hamburg, Berlin.

Was die Bedingung für diese neue Form der Kollektivität - geographische Nähe, Interessensgemeinschaft?

Der Cyberspace - ein Null-Raum. Er entsteht erst, wenn was hineingegeben wird - paradox. Objekte definieren den Raum, die Verbindungen schaffen seine Struktur. Eine Parallel-Gemeinschaft aus Kommunikationsverbindungen, die vorher so nicht gesehen.

Die Frage stellt sich, wie konnte die Welt überhaupt "ohne" bestehen oder war da etwas anderes. Religion?

Der Raum des Zusammenhangs ist offen. Die Konturen marginal, angeblich entsteht eine neue Art des kollektiven Wissens. Wir richten uns ein und bauen auf eine Reziprozität zwischen Strukturen und Praxis.

Aufgefordert sind wir, einen beredten Ausdruck in der Architektur zu finden. Einen Ausdruck, einen Ort, der von uns selbst definiert werden muß, für den es keine Vorbilder gibt.

Die neuen Auffassungen des Körpers - als ein Kreislauf, als eine Struktur, fielen mit der Geburt des Kapitalismus zusammen.

Ein Bedürfnis sich frei zu bewegen.

Die neuen kommunizierenden Röhren sind das Dialogfeld zwischen dem Realen und dem Imaginären. Ein altes Problem wird mit der Virtuellen Realität neu belebt. Dem menschlichen Gehirn und Geist fehlt jede innere Anlage, Illusion oder Halluzination allein durch Wahrnehmung zu unterscheiden.

Virtualitäten gibt es viele. Und die Sinneswelt ist nur eine davon. Ein Raum nach dem anderen kann projizierbar und erlebbar gemacht werden.

Simultan. Synchron.

Ein 'immer jetzt' und ein 'überall hier'.

Die Formen, die im Cyberspace kreiert werden, sind jene aus Informationen. Unabhängig von ästhetischen Aspekten. Die Form wird von der Entwurfsmaschine mit gefütterten Daten erzeugt.

Und wirft zurück auf die reale Stadt, ohne Community. Die eine nicht losgelöst von der anderen. Auswanderungstendenz in die digitalen Städte, Migration. Weil eben, so sagt man, diese auf Bedürfnisse der Gegenwart adäquater reagieren. Daß mit dem Netz eine Struktur entsteht, die besetzt wird. Und daß hier nicht nur jene Bedürfnisse befriedigt

werden, die RealLife nicht möglich macht, sondern daß diese Strukturen genutzt werden, um neue Formen der Zentralität zu verstärken, zu verdoppeln.

Saskia Sassen meint, das Finanzkapital benötige infrastrukturelle Verfestigungen. New York - London -Tokio. Sassen meint, mit dem Cyberspace entstünde eine neue transterritoriale Form von Zentralität.

Man braucht Regelmäßiges und Bizarres, Entsprechungen und Gegensätze, Zufälligkeiten, die Abwechslung ins Bild bringen eine große Ordnung in den Einzelheiten, im Ganzen aber Verwirrung, Durcheinander und Tumult.

(Laugier, Observations 1753)

Die Stadtforschung ist auf den Plan gerufen.

Die Darstellung von diversen walk-throughs und sceneries sind von einer eigentümlichen Perspektive. Von einem eigenen Standpunkt. Weder Frosch noch Vogel und nicht Mensch.

Es erlaubt ein neuer Standpunkt eine veränderte Sicht auf die Dinge.

Die Mittel der Architektur waren Wörter, Zeichnungen und Photographien. So wurden die Häuser eingepackt. In Zeitungspapier - um die Welt geschickt. Schon damals waren die Häuser ohne Volumen und ohne Masse.