

Mit der virtuellen Stadt reale Dörfer bauen

Franz J. NAHRADA

Mag. Franz J. Nahrada, Labor G.I.V.E. Forschungsgesellschaft Wien, Jedleseerstrasse 75, A-1210 Wien, email: f.nahrada@magnet.at

1

Die Versuche, komplexe Kommunikationsvorgänge im Internet und den interaktiven Medien abzubilden, haben fast immer zur Metapher "Stadt" gegriffen. Das ist kein Zufall, denn die Städte sind Produkte des menschlichen Bedürfnisses nach Kommunikation und Austausch.

2

So beliebt die Stadtmetapher war und ist, so konnte doch bis heute keine der vorgelegten digitalen Stadtarchitekturen sich durchsetzen. Ob wir als Avatare in traditionellen Agoras flanieren, in Polygonen oder dreidimensionalen Traumstrukturen (oder auch hausbackener in virtuellen U-Bahnlinien) durch semantische Räume gleiten; oder wenn unsere Web-Adresse bei Geocities lediglich metaphorisch einem Straßennamen ähnelt – eine seltsame Beliebigkeit macht sich breit. Trotzdem die Immobilienmakler, Glücksritter und virtuellen Stadtgründer zuhauf bereit stehen, sind die digitalen Städte bestenfalls Ausflugsziele.

3

Vielleicht ist auch ein Indiz dafür, daß die neuen Medien der Kommunikation und des Austauschs die physische Städte nicht ersetzen werden, sondern ganz im Gegenteil ihre Funktion als Netzwerkknoten menschlicher Kommunikation, als Zentrum von Produktion und Dienstleistungen gewaltig befördern – sodaß lediglich immer schwerer zu entscheiden sein wird, wo die Stadt aufhört.

4

Das Netzwerk von Transport und Telekommunikation, das nach wie vor in den Städten oder besser Stadtregionen zusammenläuft, hat zu einer "Verflüssigung der Zentralität" (W.Höhl) geführt; die Verdichtung und Qualität zentraler Orte wird in immer neuen und zumeist chaotischen Formen an verschiedenen Punkten innerhalb der Stadtregion reproduziert, wie Einkaufszentren, Bahnhöfen, Flughäfen. Hier entsteht ein Trend zur multifunktionalen Raumnutzung.

5

Virtupolis hat als Kolonialisationszug über die digitale Grenze in das unerforschte und unbesiedelte Land des Cyberspace begonnen. Es kann sein, daß sich einige digitale Städte jenseits geographischer Grenzen behaupten. Was dann ihre Stärke ausmacht, ist die gemeinsame Kultur oder die kulturelle Gemeinschaft. Um nicht mißverstanden zu werden: auch die bewußte Pflege von Multikulturalität könnte so eine gemeinsame Kultur ausmachen und begründen. Doch selbst hier entsteht ein Phänomen, das F.M.Esfandiary ("Telespheres") schon Anfang der siebziger Jahre beschrieb: die physische Begegnung wird von der virtuellen Begegnung bewirkt als wirkte eine magnetischen Kraft. Woodstock war in diesem Sinn die temporäre physische Stadt einer virtuellen Community.

6

So richtig spannend wird Virtupolis, wenn wir diese Begegnungspunkte mit dem physischen Raum aber nicht als zufällige Randerscheinung, sondern als Zusammenwachsen begreifen. Dieses Zusammenwachsen könnte eine Transformation der physischen Stadt bedeuten. Howard Rheingold hat geographische Informationssysteme als ein mächtiges Werkzeug virtueller Communities beschrieben: "Landkarten sind ein sehr altes Kommunikationsmittel, Computer ein sehr neues. Die Kombination der beiden hat etwas neues und kraftvolles entstehen lassen, dem wir sehr viel Aufmerksamkeit schenken sollten."

7

Hier existiert eine noch weitgehend unbeantwortete Herausforderung an Planung, Architektur und Design: es geht um die "zusammengesetzte Stadt", die zum Teil physisch und zum Teil virtuell ist. In der letzten der "Global Village" Veranstaltungen nannten wir das die "Stadt mit Fernbedienung". William Mitchell beschreibt diese zusammengesetzte Stadt im Schlußkapitel seines Buches "etopia" als "schlak und grün": eine Stadt die Miniaturisierung, kurze Wege, Anpassung an die Bewohner, fast organische Funktionalität und das Wiederentdecken einiger urbaner Qualitäten erlaubt, die in der letzten technologischen Welle verlorengegangen sind.

8

Wenn wir diese zusammengesetzte Stadt näher betrachten, dann ist vielleicht am auffälligsten, daß sich die einzellige Amöbe mit ihren Tentakeln und Ausbuchtungen in einen mehrzelligen Organismus verwandelt: ein Netzwerk von kompakten, dichten, fußgängerorientierten Siedlungskernen, in denen ganz in Analogie zur Zelle ein Zellkern existiert, ein Zugangsort oder Portal zur globalen Metropole. Virtupolis ist mehr oder weniger die kulturelle DNS, die es uns erlaubt, die Funktionen einer veritablen Stadt im Umkreis der physischen Struktur eines Dorfes zu erfüllen. Vielleicht gibt es in einem solchen Zellkern auch noch einen Nucleolus, eine Bibliothek oder Bildungseinrichtung die explizit zu dem Zweck geschaffen wurde, globales Wissen zu bündeln.

9

Die Beschreibung einer Zelle gibt uns noch keinen Aufschluß über die Gestalt des fertigen Organismus; die Evolution der Städte zu Stadtnetzwerken hat gerade erst begonnen. Das Nervensystem der Telematik und die Blutbahnen des Transports sind Erfindungen, die langfristig Erfolg versprechen, doch spielt hier wie überall die Anpassung an die Umwelt eine entscheidende Rolle. Die Zusammengesetzte Stadt bietet die Chance zur Intensivierung des lokalen Stoffwechsels mit der Natur, sie integriert physische

Prozesse in einem zuvor nie gekannten Ausmaß in die Qualität des urbanen Lebens. Die vielleicht größte Errungenschaft von Virtupolis ist die Paradoxie, uns über einen Umweg zur Realität zurückzuführen.

BUILDING VIRTUAL CITIES INTO REAL VILLAGES

1

The necessity to structure complex patterns of communication and interaction in some way almost inevitably ends up with the attempt of cyberspace designers to reanimate the metaphor of the city. This is not an incident: cities incorporate the human need for interaction and exchange.

10

The popularity of the city metaphor comes with a plethora of proposals for architectures of virtual cities. None of them could establish itself as the order parameter. It seems that almost everything has been proposed: traditional Agoras inhabited by Avatars, fantastic geometry of polygons and three-dimensional dream structures (or, more down-to earth, virtual patterns of metro lines) to glide through semantic spaces; but also suburb-like boxes alongside an indefinite street like the URLs at Geocities. Although a lot of real estate-brokers and city-founders want to get us permanently settled, we rather prefer short excursions.

11

Maybe this could also be taken as an indication that the new media of communication and exchange are not going to replace the city, but complement it. The Function of physical cities as central nodes of human communication, as centers of production and services, has been dramatically increased. The only thing that it is hard to tell is: where those cities actually end.

12

The meshwork of transport and telecommunication, that constantly is accumulating and converging in cities which transgress to urban areas, leads to the emergence of "fluid centrality" (W.Höhl). The density and quality of "central places", as we know them from planning theory, is tentatively and spontaneously reproduced in shopping malls, plazas, railway stations, airports. It is here that a trend towards multifunctional space use is emerging.

13

"Virtupolis" startet as a settlers trek across the digital frontier into the unknown and uninhabited territories of Cyberspace. It may well be that some digital cities will ensure their existence beyond geographical boundaries. What keeps them allive is their common culture or the ability to manifest cultural community. To avoid misunderstandings: even the intentional attitude to maintain environments for multicultural encounters is something which can and does constitute a common culture and cultural community. But even here we see the emergence of a phenomenon described already in the early seventies by F.M.Esfandiary in his legendary book "Telespheres": virtual encounter begets physical encounter, almost with magnetic power. In this sense Woodstock was the first temporal physical city of a virtual community.

14

The real challenge of Virtupolis comes when we understand the meeting points between physical and virtual space as incidental or marginal phenomena, but as indication of a "growing together". This merger could really mean a transformation of the physical city. Howard Rheingold has described geographical information systems as a powerful: tool for virtual communities: "Maps are an ancient communication device, computers are more recent. In combination, these two tools have spawned something new and powerful, and therefore worth keeping an eye on."

15

So the real design challenge might be the architecture of a compound city, one that is partly physical and partly virtual. In a recent exhibition we have called it the city with a remote control. William Michell in his latest book "etopia" describes it as "lean and green": A city that allows miniaturisation, proximity, customisation, almost organic functionality and the retrieval of some qualities that were lost within the recent technological wave.

16

If we look deeper into the nature of the compound city, we can anticipate its physical form as a network of compact, dense, pedestrian-oriented clustered communities. So a city becomes a multicellular organism, which holds a nucleus, a core, which can be regarded as the portal to the virtual global metropolis. Virtupolis is more or less the cultural DNA which enables us to perform the functions of a real city in the diameter of the physical structure of a village. Maybe there is also a nucleolus inside the nucleus: a library or educational facility which serves as access point to the variety of embedded global knowledge.

17

The description of a cell does not imply the gestalt of the full and finished organism; the Evolution towards the networked city has just begun. The nerve system of telematics and the blood vessels of transportation are inventions that promise long-term success, but als always the adaption and interaction with the environment is the decisive factor. The compound city offers the opportunity to intensify our assimilation, osmosis and digestion of nature, it integrates physical processes in an unprecedented scale into the quality of urban life. So maybe the most remarkable impact of virtupolis could be this paradox: to bring us back to reality via a spectacular detour.