

Virtuele ruimte verrijkt architectuur

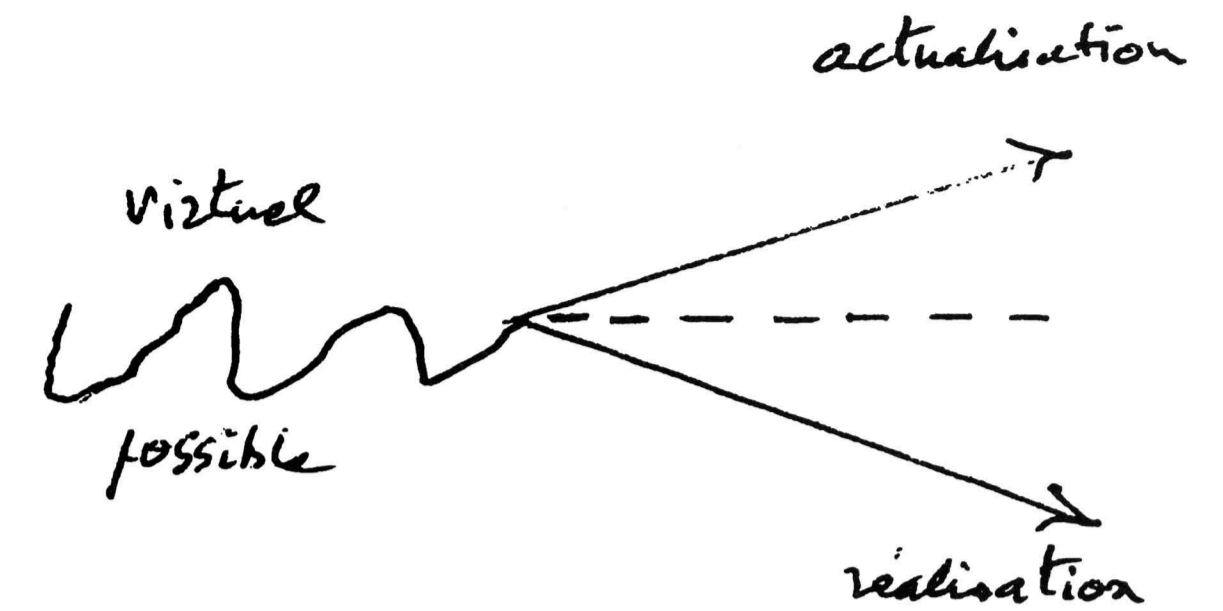
In een onverwacht hoog tempo ontstaan momenteel virtuele ruimtes, waar een groeiend aandeel van de wereldbevolking vanuit kantoor of huis toegang toe heeft. Met het op de markt komen van steeds kleinere, geavanceerde, draagbare elektronische apparaten is het binnenkort mogelijk om vanaf ieder straathoek te communiceren in cyberspace. Dit vormt een steeds aantrekkelijker substituut voor de meer traditionele communicatiemiddelen.

Ten onrechte wordt er vaak nog vanuit gegaan, dat deze virtuele ruimtes, vanwege hun toegankelijkheid en hun overdaad aan verbindingsmogelijkheden, de fysieke stedelijke ruimtes zullen vervangen, met als uiteindelijk resultaat de 'verdwijning van de stad'. De virtuele ruimte is immers tegelijkertijd publiek forum, bibliotheek, shopping mall en beurs. Via de elektronische snelweg kunnen deze worden bezocht zonder gebonden te zijn aan een traditionele ruimte. Het is echter onwaarschijnlijk dat de stad geheel zal oplossen of tot stof zal wederkeren. Evenmin is het erg waarschijnlijk dat onze lichamen zullen verdwijnen of dat we onverschillig zullen komen te staan ten opzichte van onze directe leefomgeving. De behoefte aan goed ontworpen en ingerichte ruimtes blijft bestaan, zij het dat ze opnieuw gedefinieerd en aan de nieuwe sociale samenhangen aangepast moeten worden. De vraag is vooral wat in het proces van virtualisering nu precies gebeurt met stad en architectuur. Door de interactie tussen virtuele en fysieke ruimte ontstaan er op uiteenlopende schaalniveaus nieuwe uitdagende ontwerpogaven. Minstens zo belangrijk is dat de virtuele wereld en ruimte andere ontwerpstrategieën genereren en nodig maken.

Nieuwe ontwerpogaven

Wanneer de woonhuizen in toenemende mate gebruikt worden voor werk, opleiding en vermaak, dan zullen ze aangepast moeten worden. De elektronisch gekoppelde activiteiten die in het huis worden geconcentreerd zullen extra ruimte nodig hebben. Bovendien vereisen de plekken die voor deze activiteiten nodig zijn, nieuwe afscheidingen en differentiaties. De onderverdeling van openbare en private ruimte wordt niet alleen met behulp van visuele en akoestische afscherming bereikt, maar ook door de verbinding van input- en output kanalen.

Ten gevolge van de ontwikkeling van de virtuele stad zal het idee van buurten opnieuw overdacht moeten worden. Elektronisch geregeld thuiswerk zal in grote mate het pendelen naar binnenstedelijke lokaties vervangen. De voorsteden –de voormalige slaapsteden– zullen ook overdag bevolkt raken,



Uit: Gilles Deleuze, *Le Pli*.

waardoor de vraag naar voorzieningen toeneemt. Hieromheen kunnen nieuwe buurten ontstaan. Tenslotte zal ook de logica van de plek er anders uit komen te zien. Doordat de fysieke bereikbaarheid van arbeidsplaatsen en voorzieningen niet meer van doorslaggevend belang is, zal de aantrekkingskracht van een plek opnieuw aan betekenis winnen. Waarom zou je in een eentonige buitenwijk gaan wonen, als je evengoed met modem en ISDN-aansluiting in een aantrekkelijke landelijke omgeving kunt werken? Of waarom zou je, als je met je werk niet meer aan een bepaalde plaats gebonden bent, niet in een cultureel interessante stad gaan wonen?

Virtueel denken

Het vastgelopen debat over de betekenis van de verschijningsvorm van de architectuur krijgt een sterke impuls door het gebruik van de elektronische media. Deze uit zich nu vooral in het ontstaan van allerlei vloeiende vormen die zich bevrijden van traditionele geometrische kaders. Het getuigt van de groeiende stromen informatie die in het ontwerp verwerkt moeten en kunnen worden, alsmede van het ontstaan van divergente series.

Door de virtualisering van de architectonische ruimte zullen architecten en stedenbouwers volgens William Mitchell een nieuw spel moeten leren, dat hij 'een spel met onbekenden op basis van nieuwe regels' noemt.¹ John Rajchman heeft dit verder uitgewerkt in de problematiek van het virtuele huis.² Volgens hem is het virtuele huis "het huis dat door zijn plattegrond, ruimte, constructie en intelligentie de nieuwste connecties genereert, waarmee het grootste potentieel aan onvoorziene relaties wordt gecreëerd".

Dit virtuele huis lijkt in niets op wat we al weten of kunnen zien. Omdat een beeld vooraf nooit een goede indicatie van het uiteindelijke resultaat geeft, is het iets waarmee geëxperimenteerd moet worden om het te kunnen zien. Evenmin is het virtuele huis volgens Rajchman een leeg huis, maar een huis waarvan de inrichting het grootste aantal connecties mogelijk maakt. Daarmee is het virtuele huis –meer dan een bekabeld artefact of een beeldvoorstelling– een huis "that most catches us by surprise in our very manners of thinking and being".

Harm Tilman

NOTEN

¹ William J. Mitchell, *City of Bits. Space, Place, and the Infobahn*, MIT Press, Cambridge (Mass) 1995.

² John Rajchman, 'The Virtual House: A Description', typoscript, 9 p, Berlijn 1997.

Soft Urbanism *Grensvlakken van publiek, media en stad* SHEL INV is een samenwerkingsproject van Elisabeth Sikiaridi en Frans Vogelaar. De werking van de massamedia kan volgens hen worden benut om de communicatieve functies van de stad te versterken. Zij ontwikkelen een hybride netwerkruimte, die de kenmerken van de stedelijke en de mediale ruimte verenigt. Daartoe wordt de stad London verrijkt met Media Babies. Dit zijn openbare, stedelijke, lokale eenheden waarmee informatie verspreid en ontvangen kan worden.



linksonder **Soft Urbanism**: strategieën van zelf-organisatie.
links **Gelaagde ruimte** van het project: communicatie ruimte / stedelijke ruimte / proces ruimte / strategische ruimte.

Elisabeth Sikiaridi en Frans Vogelaar

“Onder het plaveisel (dat komt tot op het strand) lopen fiberglas kabels.”

De openbare stedelijke ruimte en de ‘ruimte’ van de communicatienetwerken worden gewoonlijk gezien als kaders voor sociale interactie, die met elkaar concurreren of elkaar uitsluiten. De traditionele functies van de stedelijke buitenruimte worden overgenomen door telecommunicatienetwerken. De in- en output van de kanalen hiervan worden steeds meer in de private binnenruimtes gesitueerd.

Architecten en stedenbouwkundigen hebben de neiging deze ontwikkelingen blindelings af te wijzen. De kansen die de elektronische media bieden worden genegeerd of ontkend, omdat de mediaruimte de openbare ruimte lijkt te laten verdwijnen. Aan de andere kant koesteren de aanhangers van cyberspace allerlei simplistische verwachtingen, die vooruitlopen op de verplaatsing van de stedelijke functies naar de ‘soft cities’ van morgen. Deze ‘softe’ steden worden meestal geacht democratisch te zijn. Volgens ons worden ze in toenemende mate uitsluitend van karakter. De openbare ruimte implodeert, niet alleen in de stedelijke componenten, maar ook in de media. Op de agenda staat de privatisering van de ruimtes die toebehooren aan de elektronische massamedia. Op dit keerpunt, op de drempel van het tijdperk waarin de wereld (markt) gedomineerd wordt door software giganten, is er echter nog volop gelegenheid een meer publieke dimensie in de communicatie omgevingen tot stand te brengen.

De kloof tussen de exclusieve immateriële mediabereiken (internet, televisie, enzovoort) en de uitdijende gefragmenteerde voorsteden wordt steeds groter. De polarisatie tussen de globale en de lokale ruimte neemt sterk toe. Iedere strategie die gericht is op de versterking van de betekenis van de openbare ruimte, moet zich derhalve inlaten met ten minste twee categorieën publiek: het globale en het lokale. Daartoe worden omgevingen gecreëerd waarin de lokale en globale ruimtes kunnen samengaan en op elkaar kunnen inwerken.

Openbare interfaces

Om het globale mediabereik te verbinden met de lokale stedelijke inhoud en plaats, stellen we een hybride architectuur voor met communicatieruimtes die een nieuwe openbare, analoog-digitale infrastructuur vormen. Deze ‘interfaces’ op het grensvlak van publiek, media en stad zijn publiek toegankelijke interfaces tussen de globale mediaruimte en de lokale stedelijke plek.

In dit project, Media Babies genoemd, ontwikkelen we een alternatief scenario voor de wisselwerking tussen de massamedia, waarmee de functie van de publieke stedelijke ruimte kan worden versterkt. Dit scenario benadrukt de rol van het publiek in een steeds verder geprivatiseerde samenleving en het vult het vacuüm op, dat bestaat tussen het lokale en het globale. Het ontwikkelt een hybride stedelijke netwerkruimte, een samensmelting van de mediaruimte met de stedelijke ruimte. De produkten van deze verbintenis tussen stedelijke en medianetwerken zijn bastaards: ambivalente



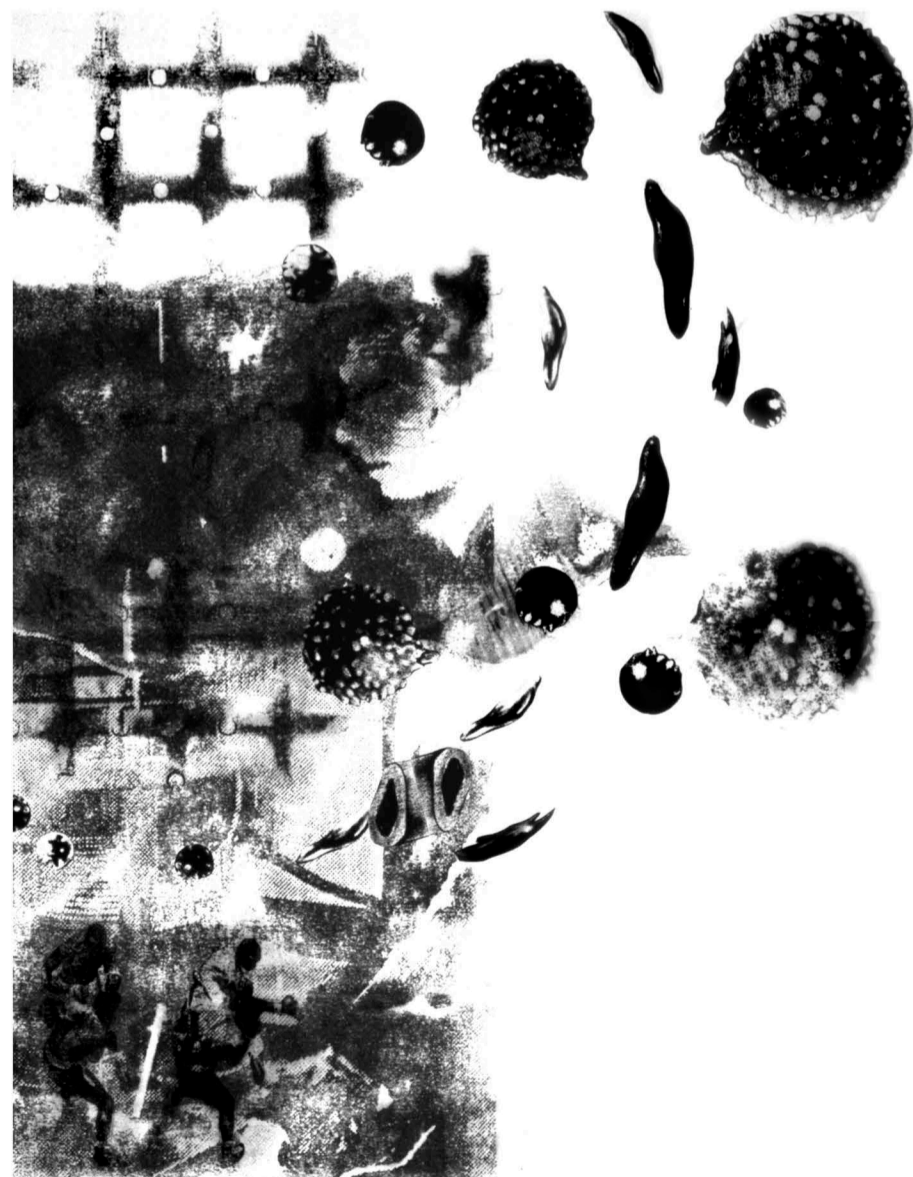
links De architectuur van de hybride ruimte.
 linksonder Programmatische benadering: participatie versus observatie.
 rechterpagina Bruggehoofd: hybride ruimte ten behoeve van gebeurtenissen boven de Theems.
 rechterpagina onder Stedelijke structuur van het netwerk, Londen.

Softe stedenbouw

Architectuur houdt zich bezig met het definiëren en materialiseren van de ruimtes ten behoeve van sociale interactie. Het ontwerp van de relatie tussen het fysieke en het digitale publieke domein vormt steeds meer een uitdaging. Het heeft betrekking op een onderzoek naar de relaties tussen de 'softe' stad en haar beperkte materiële tegendeel, de leefomgeving, op het speculeren over de interfaces tussen de 'virtuele' en de materiële (stedelijke) wereld en op het ontwerpen van hybride (analoog-digitale) communicatieruimtes. Softe stedenbouw houdt zich bezig met de informatie- en communicatieprocessen in de openbare ruimte, met de softe aspecten die de stedelijke agglomeraties modificeren. Deze onzichtbare netwerken opereren als attractoren, transformeren de traditionele stedelijke structuur, snijden door het stedelijke weefsel heen en vragen om interfaces. Softe stedenbouw intervineert in het domein van de infrastructuur. Tegelijkertijd neemt ze het concept ervan over en volgt ze het paradigma ervan. Door het veld van sociale interactie uit te breiden en nieuwe paden voor de stedelijke ontwikkeling bloot te leggen, staat ze garant voor een inherent flexibele benadering. Softe stedenbouw vat de stad op als een organische eenheid, als de 'proteïne ketens van de netwerken'. Softe stedenbouw houdt zich derhalve niet bezig met het vormgeven, het inschrijven of het bepalen van stedelijke plekken, maar met het scheppen van kaders waarmee een grote verscheidenheid aan onvoorspelbare ontwikkelingen mogelijk wordt gemaakt en opgeroepen.

De hedendaagse stedenbouw zit gevangen in het dilemma dat ze de droom probeert te realiseren van de almacht van de planning, maar tegelijk haar machteloosheid tegenover de krachten van de markt moet accepteren. Dit leidt aan de ene kant tot het modernistische geloof in wetenschappelijke methoden, waarmee stedelijke fenomenen kunnen worden vastgelegd en gecontroleerd, en aan de andere kant tot neoliberale posities welke ruim baan geven aan de belangen van privatisering en de dynamiek van de markt als de enige legitieme determinant van de stedelijke ontwikkeling zien. Tegenover de gevolgen van beide posities ontwikkelt softe stedenbouw een alternatieve strategie, waarmee opnieuw programmatische speculaties over het publieke domein in de stedenbouw worden geïntroduceerd. Deze interventies hebben niets te maken met controle en determinatie, maar hebben betrekking op de uitbreiding van de infrastructuren en de frameworken voor processen van zelf-organisatie. 'Softe' strategieën zijn strategieën 'van-onderop'. Ze leggen niet – zoals in een benadering 'van-bovenaf' – eerst het globale resultaat vast en daarna de noodzakelijke relaties tussen de elementen waarmee deze interactie tot stand komt. Voor een reeks onafhankelijke elementen worden eenvoudige regels ontwikkeld. Wat uit de interactie tussen deze elementen ontstaat is onzeker. Overeenkomstig biologische modellen dienen deze velden, waarop plurale krachten op elkaar inwerken, als een reservoir voor de selectieprocessen die nodig zijn voor stedelijke transformaties.

Met behulp van deze methode wordt de bestaande werkelijkheid geëxtrapoleerd, zodat de mogelijkheden ervan blootgelegd worden en creatieve versnellingen afgedwongen worden. Ze zal sporen achterlaten en paden creëren die nu nog onbekend zijn. Het gaat hierbij om snelheid en versnelling, maar niet om de controle van de richting ervan. De sporen (Babies) zullen verschillende omgevingen infecteren door ze aan te passen, te muteren en te transformeren.



PROJECT SOFT URBANISM

SH&L inv. Frans Vogelaar, Elizabeth Sikiaridi

Medewerkers Esther Mildemberger, Achim Bode

Ondersteuning ART+COM GmbH, Berlijn (Jörg Jacobs, Dirk Lüsebrink)