

## Projektpaper:

# OpenSourceArchitecture: City upgrade '04-'07

„High Spirited Networked City“

steirischer Herbst 2005

Projektname: High Spirited Networked City  
Strategie: „Open Source Architecture“  
Projektplattform: **A.N.D.I.** [A New Digital Instrument]  
for networked creative collaboration

## Abstract:

„**High Spirited Networked City**“ bezeichnet das erste von drei Projektjahren, das im Jahr 2005 im Rahmen des „steirischen Herbstes 2005“ eine Reihe von städtebaulich-architektonischen Untersuchungen auf verschiedenen Levels durchführt. In einer laborartigen Umgebung werden Konzepte für „City Upgrade“, mit dem Schwerpunkt auf „**das andere Murufer in Graz**“, inhaltlich getestet und entwickelt. Anhand von verschiedenen Städten, die eine ähnliche Größe und ähnlich Problemstellungen aufweisen wie die Stadt Graz, sollen verschiedene Prinzipien und Strategien diskutiert und untersucht werden die Stadt umzustrukturieren um sich „intelligent“ den „neuen Bedürfnissen“ anpassen zu können. Die aus einer Synergie von Forschung und Entwurf gewonnenen Erkenntnissen sollen helfen, komplexe Entwicklungen im urbanen Raum zukunftsweisend initiieren und steuern zu können.

Das Projektergebnis soll einer breiten Öffentlichkeit in Form einer „**städtischen Installation**“ präsentiert werden.

Bei der Entwicklung und Produktion des Projektes wird **A.N.D.I., A New Digital Instrument for networked creative collaboration** (info: [www.ortlos.at](http://www.ortlos.at)), eine Plattform für kreative Zusammenarbeit übers Internet, als Instrument benutzt um einem interdisziplinärem, internationalen Team die Möglichkeit zu geben gemeinsam, gleichberechtigt, in jeder Phase des Projektes an diesem Projekt zu arbeiten.



im forum stadtpark, graz, vom 15.11. bis 19.11.2004 erfuhr das projekt OpenSourceArchitecture, City upgrade seinen start-

**AUSTELLUNG . VORTRÄGE . INSTALLATION . WORKSHOP . KONFERENZ** more info:

<http://opensource.ortlos.at>

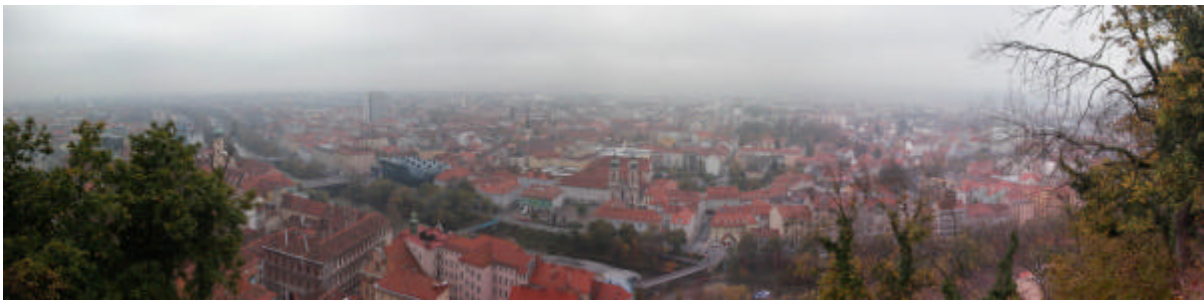
## Ausgangspunkt:

Die Stadt Graz als eine reife Stadt mit abnehmender Dynamik, befindet sich städtebaulich in der Defensive, mit Verlust an Visionen und nachhaltigen Ideen, die im Wettbewerb der Städte wichtig sind. Graz zählt derzeit auch zu jenen Städten, deren Einwohnerzahl leicht rückläufig ist, ein europaweites Phänomen („shrinking cities“).

Das Projekt beschäftigt sich konkret mit Geschichte und Wesen bzw. Entwicklungspotential der Stadt Graz. Die Idee ist die jeweiligen Raumprinzipien und die Verbindung zwischen gesellschaftlichen Modernisierungsprozessen und räumlichen Urbanisierungsmustern zu analysieren und zu formulieren.

Graz, soll als eine Stadt gesehen werden, die immer mehr ins Zentrum von Europa rückt, immer mehr Bindeglied wird zwischen Ost und West.

Was braucht die Grazer Stadtentwicklung, wo liegt der „**Spirit**“ der Stadt Graz? Das bloße Bewusstmachen von Planung als Notwendigkeit genügt nicht, was fehlt ist: Nachhaltigkeit in der Planung, das Ändern von Regeln und Planungsstrategien, das Erarbeiten und Definieren eines „**Strategic Image**“ das durch den Einsatz geeigneter, zu definierender Instrumente zur Dynamisierung der Stadt Graz beiträgt. Diese Konzepte und städtebaulichen Modelle bedürfen auch politischen Weitblick und Unterstützung in Richtung Realisierung (lt. Zeitplan für 2007 geplant)



graz- „das andere murufer“

## Mögliche Suchrichtungen und Fragestellungen sind unter anderem:

**Verdichten:** Wie kann der Prozess der Verdichtung stattfinden? Wie kann die Gleichzeitigkeit und räumliche Überlagerung von unterschiedlichen Funktionen, Konzepten und Ideologien programmiert werden. **Entdichten:** Kann Langsamkeit eine Qualität sein? Wie gestaltet sich öffentlicher Raum in weniger dichten Bereichen der Stadt? Wie kann genügend Infrastruktur in dünn besiedelten Arealen, zB an der Peripherie bereitgestellt werden. **Verstärken:** Gibt es informelle Praktiken, die als positive Handlungsmodelle gelesen werden können? Wie können sie gestärkt werden? Wie können sie sich auf urbane Entwicklungen auswirken? **Adaptieren:** Wie haben sich die räumlichen Aktionsmuster verändert? Wie können bestehende Räume neuen Nutzungsarten angepasst werden? Wie können sich neue Lebenslagen wie etwas Überalterung von Stadtteilen, Pendelmigration oder Zeitarbeit auf die Stadt auswirken. **Kreuzen:** Wie beeinflussen Mentalitäten und Identitätskrisen den Stadtraum? Wie können diese positiv beeinflusst werden? **Vernetzen:** Welche Rolle spielen kommunikative Medien für die Wahrnehmung und den Gebrauch der Stadt? Wie wirkt sich Globalisierung und virtuelle Netze auf die Stadtentwicklung aus? **Neu Initialisieren:** Wie können ungenutzte Räume anders verwendet werden? Kann Dekultivierung positiv gestaltet werden? **Regeln ändern:** Welche Regeländerungen würden sich positiv auf die Stadtentwicklung auswirken? Welche gesellschaftlichen Werte sind neu zu denken? Welche anderen Bebauungsmodelle sind denkbar?

## Intention:

Als Ausdruck unserer Gesellschaft und zugleich Plattform für kulturelle Produktion haben Städte zentrale Bedeutung für unser Selbstverständnis.

In unserer postindustriellen Gesellschaft bilden sich neue und komplexe urbane Systeme heraus, die das Resultat einer globalisierten Wirtschaft sind und die verstärkt werden durch die Auswirkungen der weltweiten Vernetzung.

Auf dem urbanen Level ist es das Konzept der „**networked city**“ (W. Mitchell), das verwendet werden kann um Eigenschaften der digitalen Communities und Infrastruktur in den realen Umgebungen zu implementieren, die eine Verschmelzung von virtuellen and realen Räumen ermöglicht.

Auf dem architektonischen Level, durch einen neuen Code, wird durch die Begrifflichkeit „Strategic Image“ ein neuer Typ der urbanen Agglomeration beschrieben, das uneingeschränkte Interaktion mit der Öffentlichkeit verlangt. Diese urbane Intervention hat lokale Wichtigkeit für die Stadtbevölkerung und deren Spirit und Identifikation, aber global gesehen die enorme Bedeutung im Sinne des City Brandings.

Der Begriff „**Strategic Image**“ eröffnet öffentliche Diskussion um die konkrete und klare Darstellung der Vision, und fördert die Idee des Handelns. „Strategic Image“ manifestiert sich nicht durch die Analysen der Statistiken der Bürokraten, sondern durch visuelle Simulationen heldenhafter Akteure, die alle Risiken auf sich nehmen.

Die einzige Möglichkeit neue Architekturstrategien zu definieren und dadurch entscheidende Veränderungen in der architektonischen Praxis einzuleiten, erreicht man durch die Änderung des „architektonischen Codes“. Um einen breiten und in seiner Komplexität umfassendes Diskurs führen zu können, muss dieser Quellcode offen und frei sein, um eine möglichst breite **Community interdisziplinärer Akteure für diskursive Foren** zu gewinnen und für die kreative Prozesse zu motivieren.

**Der Code der Architektur, ihr Alphabet, muss geändert werden!** Um es ändern zu können muss man es zuerst befreien und dann auch offen zugänglich machen.

Durch den Einsatz von „Open Source Architecture als „DesignStrategie“ sollen Erfahrungen, die man bis jetzt nur aus dem IT-Bereich kennt für die „architektonisch-künstlerische Produktion“ analogisiert werden.

Der Vorteil, wenn der Quellcode frei liegt, ist nicht nur dass er gelesen, sondern auch verändert und verbessert sowie Dritten zugänglich gemacht werden kann. Somit kann man auch Entwicklungsprozesse beschleunigen.

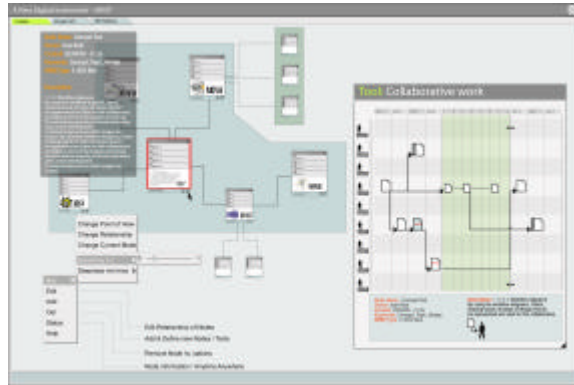
Architektur soll wie ein offenes Kunstwerk gesehen werden, entwickelt nach heutigen technologischen Möglichkeiten und Erfahrungen. Architekten, Designer, Musiker, Netzkünstler, Programmierer und andere Akteure werden durch ihre Kollaboration an diesem radikalen Kreuzzug gegen traditionelle Architektur teilnehmen.

## Instrument:

A.N.D.I., die Arbeitsinfrastruktur liegt im Internet und ist unterstützend für die kreative Zusammenarbeit der dislociert arbeitenden Akteure.

A.N.D.I. (A New Digital Instrument for networked creative collaboration in architecture and art) wurde in den drei Forschungsjahren 2001 bis 2004 mit finanzieller Unterstützung der Republik Österreich, der Stadt Graz und des Land Steiermarks, als „Open Source System“, entwickelt und programmiert und ist ein digitales Environment für internationale und interdisziplinäre Zusammenarbeit übers Internet und steht frei jedem kreativen Forum zur Nutzung zur Verfügung. Die Informationssite über den Prototypen von A.N.D.I. sehen Sie unter: [www.ortlos.at](http://www.ortlos.at). Der Code selbst kann ebenfalls auf dieser Seite downgeloaded werden.

Der Prototyp selbst ist unter <http://www.ortlos.at/VirtualOffice/> bzw. unter <http://www.ortlos.at/AWSP/> zugänglich.



### Medien:

Durch **Workshops, Konferenzen und Vorträgen** wird während des gesamten Projektes immer wieder interdisziplinärer Diskurs angeregt. Unterstützend zu den „**städtebaulichen Modellen**“ wird zur Vermittlung der Forschungsergebnisse und des Projektes der Film „**Nick`s Cave**“ als ein weiteres Medium herangezogen. Der Film zeigt die entwickelten städtebauliche Visionen in einer realen urbanen Umgebung, somit kommt es zu einer Überlagerung von Virtualität und Realität.

Durch das Zusammenwirken dieser unterschiedlichen Medien (Diskurs, städtebauliche Modelle, Film) entsteht im Medienlabor, Kunsthaus Graz, im Rahmen des steirischen Herbstes mit dem Thema Stadt und Architektur, eine „**städtischen Installation**“, die weiterführend einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden wird.

**Film:** „**Nick`s Cave**“ – 30min

Computer Animationen – abstrakte reale Aufnahmen (video feedback) – Photographie

„**Nick`s Cave**“ ist ein Film über den Helden Nick, der sich in seiner Hülle (Cave) jeden virtuellen Traum erfüllen kann. Mittels fortgeschrittener Computertechnologie kann er sich jede Entsprechung der gewünschten realen Situation simulieren: einen Freund mit dem er Schach spielt, eine wunderbare Freundin die ihm beim Essen Gesellschaft leistet, einen völlig durchgeknallten Lebenskünstler mit dem er Feste feiert, virtuelle Teilräume seiner städtischen Visionen, sogar einen eigenen Klon mit dem er zutiefst philosophische Gespräche führen kann. Die bestellten Träume von diversen Abenteuern ersetzen per Zufallsgenerator die mangelnde eigene Erfahrung und geben ihm den nötigen Kick.

Nick hat sich aus dem realen städtischen Leben zurückgezogen und hat eine egozentrische digitale Umgebung kreiert, ein „**Multiversum**“, das bewusst gesteuert und nach Bedarf manipuliert wird. Eigentlich aus seiner Unfähigkeit heraus mit der Trostlosigkeit einer typischen europäischen Urbanität mittelgroßer Städte, beginnt er die Suche nach dem „**Spirit**“ eines vielschichtigen Raumes, der keine lokale Verankerung braucht.

Er merkt jedoch, je mehr er in die perfekt inszenierte Vision eintaucht, dass der wahre unerschöpfliche Geist auch in den Alltagsbanalitäten liegt, die sich wie kleine Irritationen weder planen noch bestimmen lassen, die man aber zuerst erkennen muss.

Auch technisch wird nun auf den Ursprung des Mediums zurückgeführt. Die Photographie wird verwendet um das Moment neu zu finden und mit den Videoaufnahmen in einem „**non-linear-editing**“ Prozess überlagert. Die „**form follows feedback**“ Methode wird angewendet, die für die Rückführung dieser digitalen Visionen in die reale urbane Umgebung als Art „**urbane Interventionen**“ sorgt. So mit wird eine Art „**Einbettung der Virtualität in die Realität**“ erreicht. Da wird filmisch ein neuer Begriff, nämlich „**Strategic Image**“ beschrieben, der gleichzeitig städtische Situationen, vorfindbar vor der Haustür, und Elemente, die sich trotz tausend Kilometer Entfernung immer noch auf uns auswirken, verbindet.

Die Filmkulisse für „**Nick's Cave**“ soll als eine Indoor-Installation gebaut werden. Es ist ein mobiles Objekt, das sich von raumumschließend bis völlig geöffnet verändern kann. Die digitale Technologie wird sich sowohl in der Präsentation des Raumes, aber auch im Design manifestieren. Der Maßstab des Environments befindet sich zwischen einem städtebaulichen Modell und einem realen Haus. Die gesamte Ausstellung folgt auf dem Boden und den Wänden angebrachten Navigationskarten, die eine Art Masterplan darstellen. Die „**architektonische Realität**“, der Projektionsraum für den Film, wird die Dimension des Projekt „**High Spirit Networked City**“ verstärken.

### Zeitplan – Projektablauf:

Jänner 05:	Vorbereitung Environment – A.N.D.I., Projektpaper, Finanzierung
Febr/März 05:	Research/Grundlagen/Requirements – report on requirements
April/Mai 05:	Konzeption/Mindmap/Navigationskarte
Juni/Juli 05:	Produktion/Design/Animation/Film
August 05:	Ausarbeitung/Layout/Modelle
Sept/Okt 05:	Präsentation im Rahmen des steirischen Herbstes 2005

### Interdisziplinäres Projektteam/Produktion/Installation/Konferenz/Workshops/Vorträge:

Architekten:	ORTLOS architects [A, SCG], SPLITTERWERK [A] / SU.N (SpaceUnitNetwork) [A,I] / MONOCHROME, office for architecture&film [SIO], Srdjan.NORMAL [USA]
Urbanisten:	Studenten des Institut für Urbanismus ETH Zürich, Kerstin Hoeger, Prof.Kees Christiansen; [CH], Institut für Städtebau – TU Graz, Prof.Grigor Doytschinov [A]
Education:	Studenten des Instituts für Medien und Architektur, Prof.Hirschberg, TU-Graz [A]
Künstler:	reMI [A, NL]
Netz.Literat:	Martin Krusche [A]
Philosoph:	Georg Flachbart [D]
Medientheorie:	Derrick de Kerkhove, Marshall McLuhan Institut, Toronto [Canada]
Fotograf/Doku:	Emil Gruber [A]
Politik:	Stadtrat Buchmann [A]
Partner:	ORTLOS architects / steirischer Herbst
Orte:	medienlabor – kunsthhaus, ORTLOS office, A.N.D.I. - Internetplattform
Finanzier.:	steirischer Herbst, Stadt Graz, BKA, Land Stmk

Das Projekt ist durch seine Projektion sehr interaktiv aufgebaut, das bedeutet, dass die Liste der Akteure mit Projektfortschritt ständig steigen wird - Communitybildung

Alle Phasen des Projektes sollen nach drei Jahren abgeschlossen sein und im Rahmen von „**Graz - Architekturhauptstadt 2007**“ in Graz präsentiert werden. Auch internationale Präsentationen sind angedacht und sorgen für die internationale Präsenz des Projektes.

Der Finanzierungsplan sieht während des ersten Jahres Unterstützung des Projektes durch nationale Fördergeber vor, wie die Republik Österreich, die Stadt Graz und das Land Steiermark, die A.N.D.I. ja bereits während der ersten drei Entwicklungsjahre unterstützten. Ebenso wird versucht Partner aus Politik, Wirtschaft, und Medien für dieses Projekt zu gewinnen.

## **Innovative sowie zukunftsweisende Aspekte, welches durch dieses Projekt für die Stadt Graz, das Land Steiermark und damit für die Republik Österreich initiiert werden.**

Forschung kennt keine Grenzen. Sie ist ihrem Wesen nach international. Der Standort Graz, Hauptstadt Steiermarks als moderner Wirtschaftsstandort, Zentrum für Innovation und technologische Entwicklung, als Markt für unkonventionelle zukunftsweisende Konzepte und innovative Produkte wird gestärkt.

Das Projekt wurde in den Jahren 2001 bis 04 in der Steiermark mit Unterstützung durch interdisziplinäre und internationale Partner entwickelt und stellt die in Österreich entwickelte Technologie in einen internationalen Kontext.

Das Vernetzungskonzept, das dem Projekt zugrunde liegt, trägt der Stärkung regionaler und internationaler Initiativen bei.

Das Projekt City upgrade - High spirited networked City“ wird mittels dem Instrument A.N.D.I. ein interdisziplinäres und internationales Konsortium konstituieren, das in jeder Phase von Architektur und Kunstprojekten zusammenarbeiten kann, um komplexe städtebauliche, soziologische und architektonische Probleme zu lösen.

Komplexe, architektonische und urbane Aufgaben erfordern mehr Wissen als eine Einzelperson, oder eine einzige Sparte, wie die Architektur zur Verfügung hat. Somit geht die Entwicklung weg von der Idee eines spezialisierten und autonomen Feldes, hin zu diskursiven Foren und künstlerischen Praktiken, die Medien und fachübergreifend an mehreren Orten für mehrere Orte unter Einbindung lokaler und internationaler Einflüsse wirken.

Deshalb ist es notwendig, den Schaffensprozess transparent und unmittelbar zugänglich für alle beteiligten Projektpartner zu gestalten (Designer, Künstler, Wissenschaftler, Stadtplaner, Politiker, Produzenten, Entwickler bis hin zum Stadtuser) und somit kreative Zusammenarbeit zwischen ihnen zu erleichtern.

A.N.D.I. kann die notwendige Infrastruktur für das interdisziplinäre Konsortium bieten, um einen optimalen Einsatz von Zeit und Arbeitsressourcen zu erreichen, denn weltweit wird an gleichen Problemen gearbeitet. Die Projektpartner können unabhängig vom Aufenthaltsort agieren; sie benötigen nur eine Internetverbindung. Gleichzeitig kann auch der Auftraggeber den Projektstand online verfolgen.

Anhand von verschiedenen Städten, in Österreich, bzw in Europa sollen geeignete Strategien untersucht werden mittelgrosse Städte zu verdichten bzw. umzustrukturieren um „intelligent“ wachsen zu können.

Dieses neue Urbanismuskonzept soll ermöglichen die derzeitige Entwicklung der Stadt Graz oder europäischen Städte ähnlicher Grösse und Strukturen zu analysieren, zu prüfen und geeignet zu verbessern.

Drei Phänomenologische Typologien von Städten werden dabei untersucht:

***Die von informellem, übermäßigem Wachstum geprägte Stadt.***

***Die dynamische wachsende Stadt.***

***Die reife Stadt mit abnehmender Dynamik***

Die Erkenntnisse des internationalen Forscherteams und der Input der internationalen Akteure kommt direkt der Stadtentwicklung der Stadt Graz zu gute. Die Forschungsergebnisse selbst können aber auch an anderen europäischen Städten ähnlicher Grösse zum Einsatz gelangen. Durch die Konferenzen, Vorträge und für die Öffentlichkeit zugänglichen Workshops und auch durch die Demonstration durch tatsächliche Anwendung der Forschungsergebnisse am „anderen Murer“ wird auch ein intensiver interdisziplinärer Diskurs über die Stadtentwicklung von n Graz initiiert.

\*) Upgrade für die Städte „die smarter und nicht härter arbeiten“.

Man muss stets prüfen ob die neuen Gebäude wirklich notwendig sind, und wenn ja dann welcher Art, oder können sie mit den elektronischen Systemen komplett ersetzt werden. Diese Systeme können auch in den bestehenden Strukturen implementiert werden, wie eine Art Prothesen, um die Anpassungen an neuen Anforderungen zu ermöglichen. Die individuelle „Customization“ ist durch die neuen Fabrikationsmethoden möglich – F2F (File-to-Factory).

Die neuen Upgrade Methoden basieren auf dem kontinuierlichen Fluss von Informationen („continuous electronic engagement“) und einem intelligenten Stadtmanagement, welches, da dank des kontinuierlichen Infoflusses „all-wissend“, schonend mit den vorhanden Ressourcen umgeht und diese permanent ökologisch erneuert durch intelligente „Infrastruktur-Patchworks“. Im Klartext: „City Upgrade“ konzentriert sich auf das vorhandene „Hardware“ und versucht in erster Linie es mit neuen „Programmen“ zu bestücken, die es ermöglichen, das „Alte“ den neuen Anforderungen anzupassen – als vernetzte offene Systeme, die auch für die nachkommenden Generationen nutzbar sind. Das Reale und das Virtuelle treten hier als komplementäre Erscheinungsformen auf und ergänzen sich durch das neue urbane Leben nach einem „sowohl – als - auch“ Prinzip der neuen UND-Gesellschaft. Die Ökonomie der Jetztzeit ermöglicht uns klarer die möglichen Visionen des 21. Jahrhunderts zu durchschauen und mitzugestalten.

Das Ergebnis von „City Upgrade“ ist eine Komposition der nichtstandardisierten Elemente, die präzise auf die jeweilige Funktion und Kontext innerhalb einer bereits gegebenen Urbanität reagieren. Bürokratie und Verwaltung werden verringert, und man kann sich auf die wesentliche Arbeit konzentrieren. Abgesehen von der wahren Explosion der Kreativität, sind die intelligente Anpassungen der Dienstleistungen an die Wünsche der Stadtbewohner möglich. (Auch hier nach dem Prinzip der individuellen „Customization“ – eigentlich der *Mass Customization*.)

Dank dem kontinuierlichen Fluss von Informationen lernt die dem „Alten“ implantierte intelligente Infrastruktur wie wir leben und entdeckt die unterschiedlichen Muster (Algorithmen) in unseren Verhaltensweisen. Sie optimiert diese Muster und schlägt Anwendungsmodelle vor. Dadurch werden alltägliche Dinge auch für „Dummies“ allerlei Couleure erleichtert. Die vorgeschlagenen Anwendungen werden durch Feedback-Schleifen kontinuierlich upgedated.

Es entstehen zahlreiche gemeinnützige „Hot Spots“, die den Anschluss an den World Wide Info-Grid der Zukunft ermöglichen. Die elektronisch unterstützte Servicezonen sind nicht nur an speziellen Orten zu finden, sondern flächendeckend in gesamten urbanen Netz verteilt. Begleitet sind die durch die neuen städtischen Agoras, physische Orte der realen Kommunikation, die auch Verkleinerung erfahren haben.

*Es gilt jedoch: Das Vorhandensein der Technologie allein reicht nicht, um eine urbane Veränderung einzuleiten. Damit das komplexe Mischen von Real und Virtuell „urbane Früchte“ trägt, bedarf es noch einige wesentliche städtisch-architektonische Phänomene zu berücksichtigen, vor allem das entsprechende Strategic Image:*

- Architektur des Windes: Architektur ohne starre Form, leicht wie ein Wind, in der Luft schwebend; mit wenig Materialität, ohne großes Gewicht.
- Architektur aus der Bewegung und im Fluss: Der Raum generiert als flüssige, weiche, flexible Form, die sich durch die Aktion der Nutzer definiert, und das Ereignis, das im Zeitkontinuum stattfindet.
- Architektur als transparente Hülle: Architektur als dünnes intelligentes Kleid, das den Körper umschließt, als endlose Falte der heutigen Gesellschaft.
- Architektur als unstabiler, ephemere Ausdruck: Architektur die Stabilität und Permanenz sucht, aber zeigt dass sie instabil, fiktiv und vergänglich ist.
- Architektur als Phänomen, als Instrument um Phänomene zu generieren: Architektur als „warpper“ der Aktion und Generator der „vortex“ natürlichen Simulation (Luft, Wind, Licht, Sound) und künstlichen Ereignissen (Information, Transport, Datenfluss), Instrument, das die Form als Phänomen interpretiert, welches die Unsichtbarkeit der Dinge sichtbar macht und mit den Aktionen der Menschen verknüpft, wodurch reale und virtuelle Welten zu verschmelzen beginnen.
- Architektur als kohärentes Diagramm des Lichtes, des Windes und Quantenbits: Architektur als Hardware, die Fläche simuliert, wo sich natürliche und künstliche Flüsse visualisieren lassen.
- Architektur als Schnittstelle: Architektur der unterschiedlichen Netzwerke in welchen die Dynamik und die Bewegung eine Schlüsselrolle spielen. Netzwerk der Aktivitäten wo sich heterogene Räume überlagern und formen können. Und für die Stadter ermöglichte Plattform für die Entwicklung von „competitive ways of life“ darstellt.
- Diffuse offene Architektur: dessen Code frei zur Veränderung liegt, ohne ortsbindende Grenzen, dessen bionische osmotische Form als Filter funktioniert, der nicht das Innen vom Außen trennt, sondern durchlässig ist.

„Der körperlose Raum außerhalb meines Körpers ist die Summe aller unverwirklichter Fakten über mich“. Lars Gustafsson

Die Stadtverwaltung muss weg von der Materialideologie. Sie muss ins „prokreative Nichts“ investieren – Spirit. Denn: nur aus nichts kann etwas werden. (Wenn aus etwas etwas entsteht, ist immer nur etwas – keine Überraschung! ;). Der Glaube an das Gute! würde auch reichen als prokreative Kraft. Man müsste ihn aber im Stadtviertel spüren – einfach in der Luft.

„11 Und ich sah einen großen, weißen Thron und den, der darauf saß; vor seinem Angesicht flohen die Erde und der Himmel, und es wurde keine Stätte für sie gefunden. 12 Und ich sah die Toten, Groß und Klein, stehen vor dem Thron, und Bücher wurden aufgetan. Und ein andres Buch wurde aufgetan, welches ist das Buch des Lebens. Und die Toten wurden gerichtet nach dem, was in den Büchern geschrieben steht, nach ihren Werken.“ (Offenbarung 20 11-12).

Upgrade versuchen (oder Verursachen) durch das Immaterielle – Knowledge Engineering, Knowledge Industrie, Knowledge Workers (Fabriken und Wohn- und Arbeitsräume für sie schaffen – durch sophisticated Umbau statt Neubau –> Mixed Reality Environments. Das visuelle Abbild dieser Strategie sollte das „Strategic Image“ sein.

„Architektur als Raumgestaltung muss sich den neuen Raumvorstellungen anpassen. Die telematischen Medien zwingen der Architektur endgültig einen neuen dynamischen Raumbegriff auf. Dieser Raumbegriff ist durch Immaterialität und Ortlosigkeit gekennzeichnet.“ (P. Weibel in Disappearing Architecture) → City-upgrade bedeutet also den Wechsel von der Statik zur Dynamik,

von der Struktur zum System, von der Mechanik zur Mobilität, von der Hardware zur Software, von der Konstruktion zur Konfiguration.

Stichworte für das Environment:

- \*) Interaktiv (verbunden mit den 6 Orten des Areals) – „networked city“ - Hotspots.
- \*) High Spirit (der Puls der Stadt – die Struktur atmet ein/aus).
- \*) Multi-versum – körperloser Raum. Verschmelzung virtuell & real.
- \*) Interaktion über A.N.D.I. Direkte Beteiligung der Stadtbewohner an post-Design Prozess.
- \*) Mixed Reality Environment – als *bewegter* Raum (Golem Falle – auszuschalten nur durch das heilige Wort JHWH).
- \*) 6 Sinne – Sinnesverstärker.
- \*) City ++ (abgeleitet von Me++)
- \*) Strategic Image – visuell räumliche Darstellung neuer städtischer Strategien (local/global)
- \*) Open Source Architecture – neuer Code.