

# Studenten-Werk

Stadtwirklichkeit – Internetplattform für virtuellen Städtebau



**1,2** Der Besucher entdeckt die unsichtbaren Städte. Jede Farbsäule repräsentiert eine von fünf Städten aus Calvinos Roman

**3,4** In der Stadt: Nach einem Klick an der richtigen Stelle öffnet sich ein neuer Raum, der die jeweilige Stadt illustriert. Während er den zugehörigen Text Calvinos hört, kann der Besucher umherstreifen und weitere Tondokumente öffnen

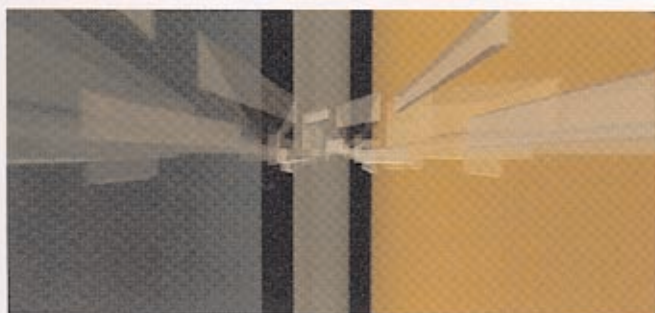
## Stadt – virtuell wirklich

Seminararbeit von Sascha Kempe und Michael Wolf, Sommersemester 2001, Fachhochschule Köln, Fachbereich Design, Professor Gui Bonsiepe

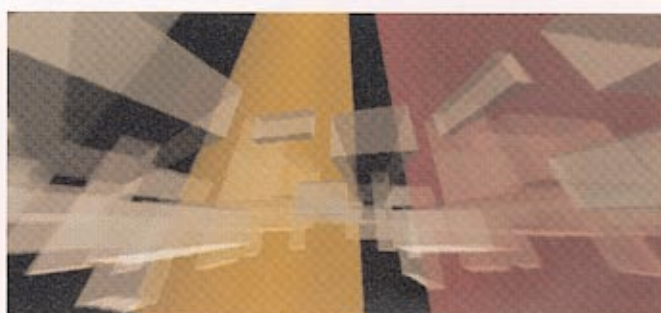
»Stadtwirklichkeit« ist eine Internetplattform für den virtuellen Städtebau. Die Installation fordert die Besucher auf, ihre ideale Stadt in Wort, Bild und Ton zu beschreiben. Anhaltspunkte und Inspiration bieten Texte aus Italo Calvinos Buch »Die unsichtbaren Städte«.

In seinem Roman lässt Italo Calvino Marco Polo dem Mongolenherrscher Kublai Khan

von seinen Reisen berichten. Marco Polo schildert 55 Städte, die jede für sich als Modell einer Wirklichkeit oder auch als Mikrokosmos betrachtet werden kann. Calvino verspricht uns Möglichkeiten paralleler Welten. In jeder Stadt herrschen andere Gesetze, bilden sich unterschiedlichste Beziehungen, die von einer Vielzahl mehrdeutiger Zeichen beschrieben werden. Marco Polo fordert Kublai Khans Vorstellungskraft, indem er ihm eröffnet, dass Städte auch aus der Imagination heraus entstehen können. Alle Beteiligten, also Italo Calvino, Marco Polo, Kublai Khan und nicht zuletzt der Leser des Buches selbst werden so zu Städtebauern.



1



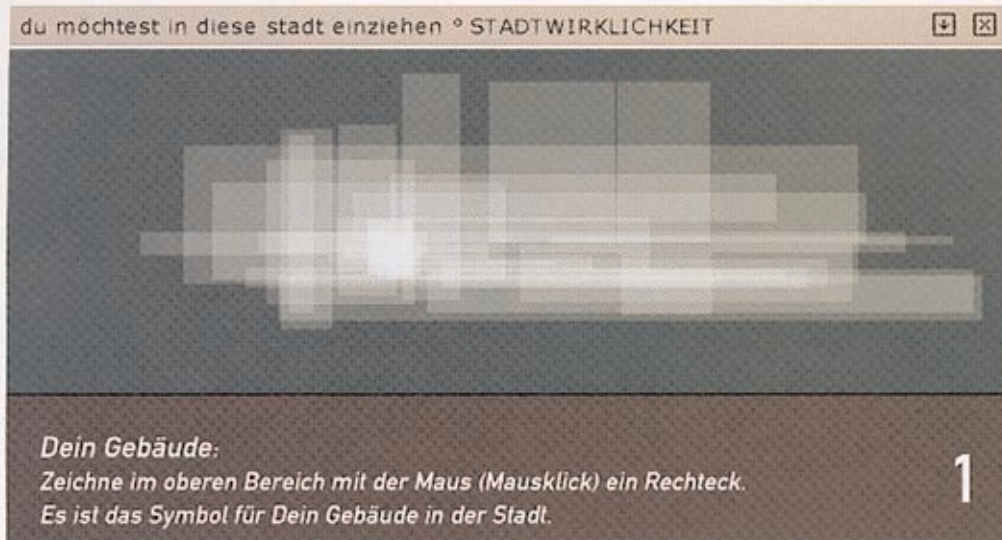
2



3



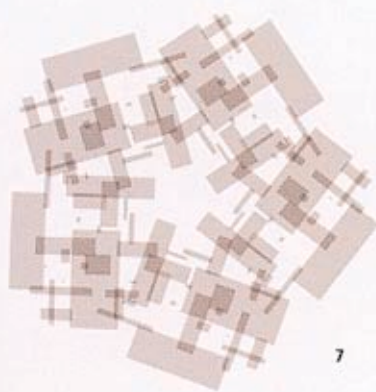
4



5



6



7



8

**5 Der Einzug in die Stadt:** Ein Dialogfenster ermöglicht neben der Eingabe von Bild-, Ton- und Textmaterial auch die Zeichnung des eigenen Gebäudes

**6 Die Bewertung:** Ein mehrstufiger Regler ermöglicht die Bewertung von Beiträgen zwischen »interessant« und »uninteressant«

**7, 8 Für den Besucher nicht sichtbare Interface-Architektur von »Stadtwirklichkeit«**

Das Projekt »Stadtwirklichkeit« greift diese Idee auf. Der Besucher der Internetseite begibt sich auf eine Reise in fünf ausgewählte Städte aus Calvins Buch. Während er durch audiovisuelle Räume streift, werden fünf Texte durch Stimme und Klanginstallationen erlebbar gemacht. Hat der Besucher schließlich eine Stadt gewählt, wird ihm angeboten, in diese einzuziehen. Er wird aufgefordert, sich eine »Stadtwirklichkeit« vorzustellen und seine Wunschstadt in Text, Bild und Ton zu beschreiben. Diese Beschreibung wird zu einem Gebäude der ausgewählten Stadt. Der Besucher wird damit zum Schöpfer oder zum Architekten eines Teils der Stadt. In Form einer sichtbaren Fläche kann das Gebäude von anderen Besuchern angeklickt und aufgerufen werden. »Stadtwirklichkeit« kann selbst als Analogie von Stadt verstanden werden; es wird ein dem wirklichen Städtebau ähnlicher Prozess in Gang gesetzt.

Der Fokus beim Projekt Stadtwirklichkeit liegt auf dem sich gegenseitig bedingenden und befruchtenden Entwurfsprozess. Das Gesamtbild der Stadt entsteht aus Übereinkünften, die von allen Besuchern getroffen werden. Im Abstimmverfahren können einzelne Gebäude nach den Kriterien »interessant« – »uninteressant« beurteilt werden. Je höher ein Beitrag bewertet wird, desto

deutlicher wird seine visuelle Erscheinung. Visualisieren sich gerade abgegebene Statements noch als fast durchsichtige Flächen, nimmt deren Opazität mit jeder positiven Stimme zu, bis sie schließlich völlig sichtbar sind. Durch das negative Urteil der Besucher kann dieser Prozess auch umgekehrt werden. Wirklichkeiten werden uninteressant, verblassen und existieren nicht mehr ...

Das Ziel von »Stadtwirklichkeit« ist es, den virtuellen Raum als öffentlichen Raum gemeinsamen Handelns zu konfigurieren, in den Internetbesucher ihre persönlichen Ideen und Bilder von »Stadt« einbringen können. Die visuelle Gestalt dieser virtuellen Welt ist jedoch nicht allein das Ergebnis eines additiven Inputs durch User, sondern ergibt sich aus dem sozialen Prozess der Bewertung eingeegebener Vorstellungen. So entsteht aus dieser kollektiven Kooperation eine Hyperfiction zum Thema Stadt.

S. K., M. W.

Die Arbeit wurde mit dem Digital Sparks Preis 2001 ausgezeichnet. Sie ist unter [www.formlust.com](http://www.formlust.com) im Internet zu besichtigen, derzeit allerdings nur mit eingeschränkter Möglichkeiten der Beteiligung. Kürzlich wurde die Arbeit am Projekt erneut aufgenommen, und nach einer Überarbeitungsphase ist die komplette technische Umsetzung bis März 2003 geplant. Bei der weiteren Entwicklung von Stadtwirklichkeit freuen sich die Designer über Anregungen von und Kooperationen mit Architekten.