

Institut HyperWerk

Totentanz 17/18  
CH-4051 Basel

T +41 (0)61 269 92 30  
F +41 (0)61 269 92 26

info.hyperwerk.hgk@fhnw.ch  
www.fhnw.ch/hgk/ihw

Treithardt Pascal

Dipl. Postindustrial Design FH

Vertiefungsrichtung Prozessgestaltung & Interaktionsleitung

ptr@hyperwerk.ch  
www.simhasel.ch

Intro

Abstract  
Purpose  
Past

Pascal Treuthardt: SimBassel

Intro

Concepts

Attitudes  
Strategies  
Modalities

Concepts

Partners

<b>Students</b>	<b>Buildings</b>
<b>Teachers</b>	<b>Exhibitions</b>
<b>Institutions</b>	<b>Information</b>

Partners

Outline

**Workshop  
Projects  
Events**

## Output

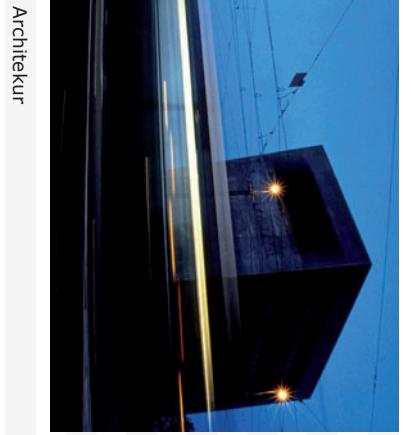


**SimBasel** strebt eine Auseinandersetzung mit städtebaulichen Fragestellungen an.

## Zueignung

„Alles Gebaute sieht ja irgendwie aus: es gelingt also nicht, gewissermassen neutrale Architektur zu setzen, die nicht aussieht und keine Informationen verströmt. Sondern diese Architektur hat ihre Bedeutung; sie hatte ihre Bedeutung damals und hat ihre bestimmte Bedeutung heute. Damals hatte sie, mindestens für eine kleine Zahl von Intellektuellen, eine Bedeutung, die Hoffnung einflößte auf eine bessere, transparentere oder rationalere Welt; heute hat sie eigentlich nur noch die erschreckende Bedeutung des Beherrschtsseins von Konzernen, Warenhäusern und Mächten, mit denen wir nicht fertig werden.“

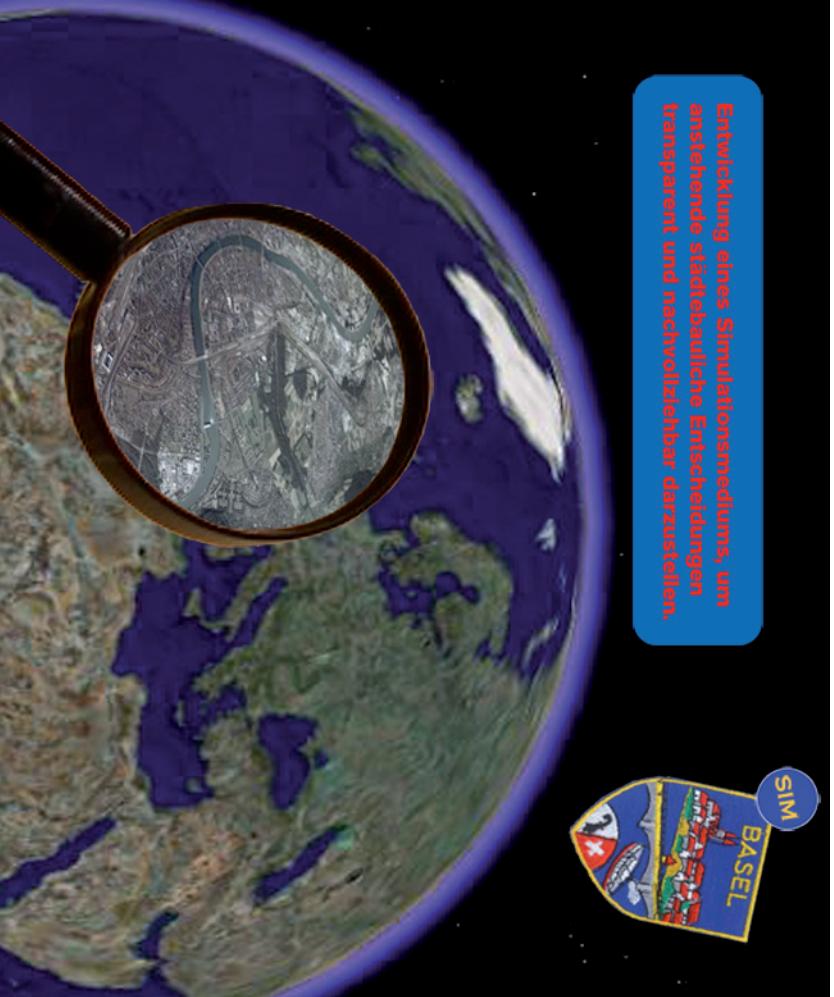
Luciu Burckhardt



Architektur



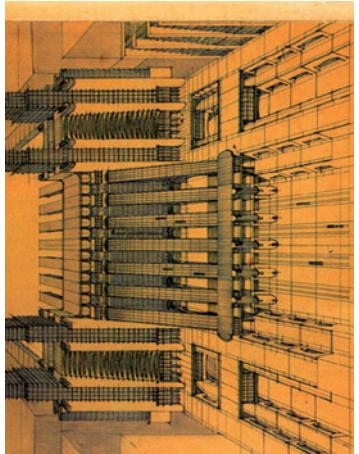
Dank an mein Team, meine Familie und alle anderen die an das Projekt glauben.



Das SimBaselplakat

## **„Architektur der Erinnerung“ von Bogdan Bogdanovic:**

„Das Schicksal der Stadt steht wieder im Zentrum unserer Aufmerksamkeit. Die Stadt, dieses Phänomen, dem wir in der Hauptsache alles schulden, was wir als Zivilisationsströme und Zivilisationserbe bezeichnen, beginnt plötzlich aus unserem Gesichtskreis zu entschwinden und sich in etwas Neues, etwas Anderes zu verwandeln, etwas Riesiges, etwas, was bisher nicht einmal einen Namen hat, mit dem man es benennen könnte. Die heutigen Städte sind keine bewußtgemachten Territorien, von einer magischen Mauer umgeben, die sie von Sumpfen, Urwäldern, Krankheiten und Tod trennt. Im Gegenteil, man könnte eher sagen, die heutigen Städte sind Urwälde und Sümpfe, und die Frage stellt sich immer mehr in umgekehrter Weise: Wie lassen sich vor diesen Städten die Reste dessen schützen, was noch immer bestimmte Attribute der Ordnung und Schönheit aufweist und noch immer heißt - Natur.“



## **Abstract**



Picknick im öffentlichen Raum

SimBasel strebt eine Auseinandersetzung mit städtebaulichen Fragestellungen an. Häufig werden bei Planungen im öffentlichen Raum und dadurch innerhalb einer menschlichen Lebenswelt die Menschen nicht in den Planungsprozess mit einbezogen, die genau an dem Ort leben, der sich verändern wird. So entsteht oft eine Abwehrhaltung oder Angst bei den betroffenen Gruppen, wenn sie an die zukünftigen Entwicklungen denken oder mit diesen konfrontiert werden. „Das wurde über unsere Köpfe hinweg entschieden“ oder „Ich kann nicht begreifen, warum sie hier die Strasse schon wieder aufreissen müssen“ zeigen dieses Problem deutlich. Durch eine Analyse der bisherigen Vermittlungswege von Bauvorhaben und die Kooperation mit ortsansässigen Partnern wird untersucht, welche Vermittlungsebene geeignet wäre die Planungsprozesse adäquater zu kommunizieren. Mit Google Earth existiert bereits ein Tool, das zeigt, dass Menschen es angenehm empfinden Information durch Simulation vermittelt zu bekommen. Visionen und Ideen werden sichtbar gemacht und können virtuell erlebt werden.

Nicht die Mauern, sondern die Menschen machen eine Stadt.

## **Die Stadt verstehen**

**Die Stadt verstehen - die Stadt lieben, das sind reversible Beziehungen; wir lieben, was wir verstehen, und wir fürchten uns vor dem, was wir nicht verstehen.**  
„Wie entstehen Städte? Sie entstehen überhaupt nicht, sondern man baut sie auf Grund eines Beschlusses. Dort, wo keine Städte entstehen, hat eben keine Regierungsstelle und kein industrielles Konsortium den Entschluss gefasst, eine Stadt zu bauen.“  
Lucius Burckhardt, Dr. phil. in Basel, von dem wir uns den vorgegangenen Satz leihen,  
entdeckte die Schnittstelle von Soziologie und Stadtplanung. Seine Soziökonomie urba-  
ner Systeme und die Spaziergangswissenschaft sind Ausgangspunkt der Überlegungen zu  
SimBasel.

«Durch die spielerische Auseinandersetzung mit städtebaulichen Entscheidungen und deren Trägern wird die Anwohnernschaft früher als bisher üblich in den Planungsprozess eingebunden und mit einbezogen. Ich hoffe, dass es mir mit meinem Simulationsmedium gelingt, die Menschen in einem sinnvollen Rahmen von Opfern zu Tätern zu machen.»

Pascal Treudhardt

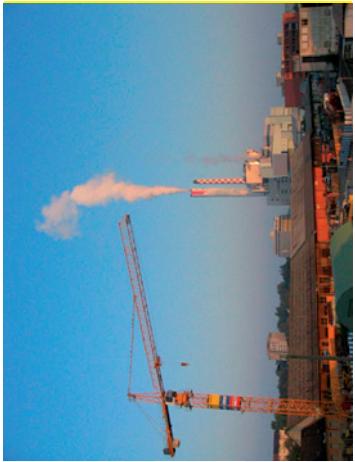


Leben in der Stadt



## **Lokale Informationswelten**

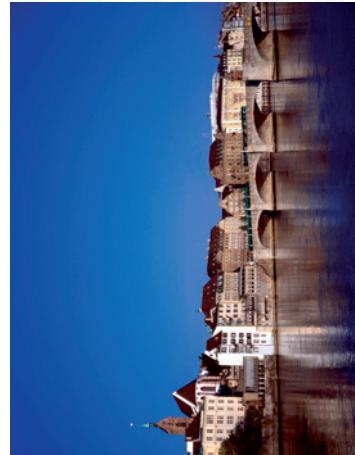
In seiner letzten Projektphase entwirft SimBasel ein tool, das es ermöglicht Fallgruppen-spezifisch Veränderungen an bereits definierten Layern vorzunehmen. Ein Student etwa kann ausgehend von Parametern wie seiner bevorzugten Nähe zur Universität oder ob er gerne im Grünen oder im Zentrum lebt, wie nahe der nächste Supermarkt sein muss, usw. recherchieren, in welcher Gegend Basels es ihm gefallen könnte, wenn er eine neue Wohnung sucht. Die dramaturgische Einflussmöglichkeit wird jedoch neben dieser Parameter-Definition noch durch einen zeitlichen Ablauf erhöht. Je nachdem, in welche Relation die Parameter zueinander gesetzt werden, baut sich eine subjektive Geschichte zusammen, die sich immer auf den spezifischen User bezieht.  
Diese sinnlich erfassbare und intuitive Aufbereitung von komplexen Stadtzusammen-hängen führt meiner Meinung zu einer grösseren Mündigkeit und Selbstverantwortung der User und letzten Endes der Einwohner eines urbanen Zusammenhangs. Nur wer in der Kindheit ein Märchen vorgelesen bekommen hat, wird später vielleicht ein grosser Schriftsteller.



## Basel

Basel trägt über den mitteleuropäischen Raum hinaus das Image einer kulturellen, ökologischen, forscherrlichen, internationalen und integrativen Kultur-, Bildungs- und Wirtschaftsmetropole im Dreiländer-Eck. Hier kombinieren sich die Vorteile einer Kleinstadt, wie Überschaubarkeit und Intimität, mit den Vorteilen einer Grossstadt, wie Weitläufigkeit, Angebotsdichte und Vielfalt. Dem zukunftsorientierten Wirtschaftszentrum liegt eine immer schon freigeistige, offene und liberale Kultur zu Grunde.

Ich verfolge in meinem Projekt als Basler und gelernter Konstrukteur in der freien Wirtschaft ein persönliches Interesse. SimBasel legt den Grundstein für ein neues symbolisches Basel, dass das heutige Basel in seiner Vielschichtigkeit bereichert. Mit SimBasel agieren und kreieren BaslerInnen und Basler ihre Stadt nicht mehr nur als immagierte Gemeinschaft, sondern konkretisieren darüber hinaus diese Vorstellungen in einem Bild, über das man reden kann. In unserer visuellen Welt bildet das simulierte Basel eine optische Ergänzung zum realen Basel mit der Unesco geschützten Altstadt, der Messe und den Leckerli



Basel am Rhein

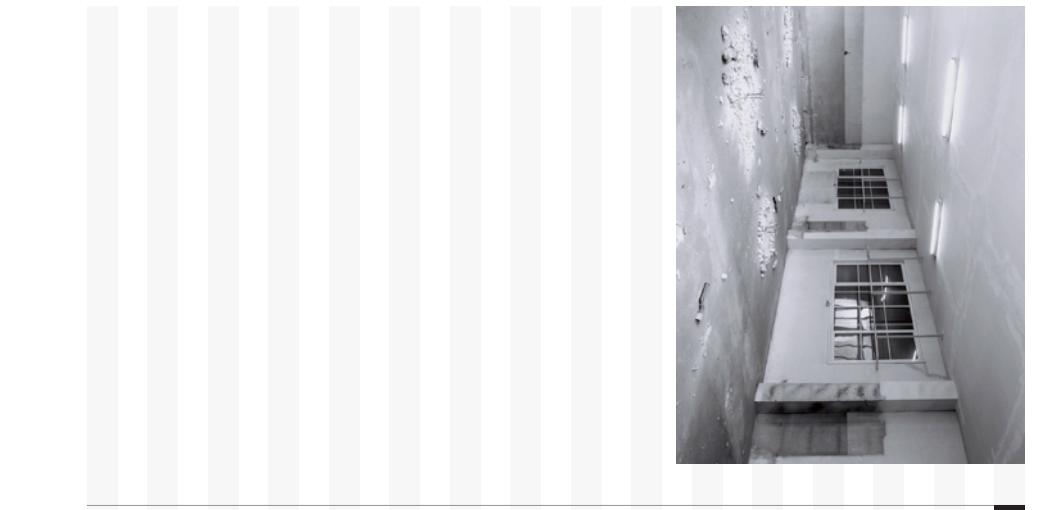
## **Die Stadt als kulturelles Gedächtnis Referenz an Dr. Regine Haltier**

Die Zentrumsfunktion einer Stadt wird mit der Digitalisierung mehr und mehr aufgehoben. So wurde in den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts die Diskussion um die „Auflösung der Stadt in die Region“ geführt, Begriffe wie „Spread City“, „Urban Village“, „Sprawl Metropolitan Area“ sind Ausdruck dieser Debatte. Und in dieser Auflösung der Stadt, ihrer Krise, mit der Verlagerung wichtiger, traditionell städtischer Funktionen in die Region, wird auch der symbolische Raum massiv verändert. Das Symbol Stadt, in meiner kulturellen Wahrnehmung nur lesbar als ein Gegenüber meiner selbst, verliert sein Referenzsystem.

Um die Veränderungen des Referenzsystems zu verstehen, kann eine Unterscheidung aus der griechischen Antike hilfreich sein: Die Stadt als *topos* (Ort) und *choros* („choros“ = Tanz, Reigen, tanzende Schar, Tanzplatz).

Urbane Gebiete funktionierten bisher als Gedächtnisspeicher in einer Quasi-Einheit von *topos* und *choros*: Der Ort und seine Geschichten fielen traditionell zusammen, das kulturelle Gedächtnis, das unbewohnte Speichergedächtnis, bildeten eine Einheit, in der die Information dem Objekt implizit eingeschrieben war. Mit der Digitalisierung, werden die Speicher ortlos, die kulturellen Codes virtuell.

Nur, wenn ich mich an die Bedeutung eines Objekts, einer Geste, einer kulturellen Code usw. erinnere, ist die Möglichkeit gegeben, vor diesem Verständnis eine neue Bedeutung zu schaffen. Im gedächtnistheoretischen Kontext setzt SimBasel an dieser Stelle an und sucht nach Lösungen *topos* und *choros* einer Stadt neu zu kontextualisieren und zu verorten. Das Basel, das so virtuell geschaffen wird, erlaubt den Usern ihre Geschichten in einen lokalen symbolischen Zusammenhang zu stellen.



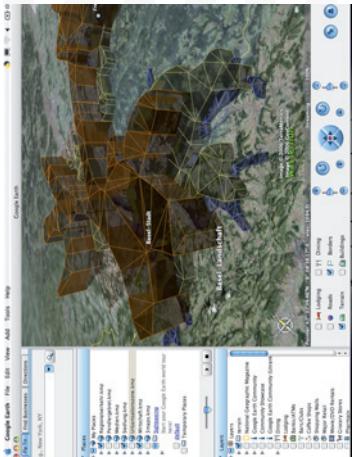
## **Vision**



Das Spezifische der bereits erwähnten Goggle Communities liegt am bottom up Prinzip des eigenen Interesses. Das Projekt möchte Anreize schaffen und den Menschen eine Plattform zu geben, die gerne etwas sagen möchten. Ein Stadtmarketing und eine Brand entsteht, der von den Bewohnern ständig weiter entwickelt wird. Denn wir befinden uns an einem Wendepunkt wie das Netz gesehen und genutzt wird. Diese Veränderung lässt sich etwa durch folgende Entwicklungen charakterisieren:

- Die Trennung von lokaler und zentraler Datenhaltung schwindet
- Die Trennung von lokalen und netzbasierten Anwendungen schwindet
- Die Trennung von Editoren und Nutzern schwindet
- Die Trennung zwischen einzelnen Diensten schwindet

Das Programmieren von browsergestützten Applikationen ist für den normal-user, der über keine ausgeprägten oder aber gar keine Programmierkenntnisse verfügt auf Grund komplexer Hilfsprogramme, um ein Vielfaches erleichtert worden. Er kann sich aktiv am Prozess der Informationsverarbeitung und Meinungsverbreitung beteiligen und seine eigenen Schwerpunkte in einem globalen Netz setzen.  
Diese Entwicklung deuten auf die Entstehung einer Kultur von netzbasierten Anwendungen hin, die mit dem vagen Begriff social software umschrieben werden.



SimBasel zeigt wie durch eine Konfrontation der sinnlichen Art bereits auf einer einfachen, als auch in hochkomplexen Ebene die Angst vor einer Auseinandersetzung mit den Gegenstand schwinden kann und ermöglicht es dem User so eine Reflexionsposition zu seiner eigenen und der ihn umgebenden Welt einzunehmen, ohne sich dabei zu sehr bloßstellen zu müssen. Das spielerische Ausprobieren und Verändern von Relationen und Zusammenhängen im Stadtleben schult das Auge darauf die lebensweltlichen Konnektionen, in die man eingebunden ist, besser wahrzunehmen und dadurch zu verstehen und in der Konsequenz vielleicht sogar aktiv zu werden und diese Zusammenhänge selbst, und nicht nur ihre simulierten Bilder, zu verändern.

Allerdings gibt es auch Grenzen für diesen Ansatz, die grösstenteils von der technischen Seite bestimmt werden. Eine gewisse Auseinandersetzung mit Details ist für den Umgang mit, wenn auch social, so aber doch Software immer nötig. Darüber hinaus wird die Kraft der Simulation durch den 2-dimensionalen Computerbildschirm beschränkt und wird ein haptisches anfassbares 3-dimensionales Modell wohl nie ganz ersetzen können. Die Entwicklungen im Web und im Allgemeinen deuten jedoch darauf hin, dass es bei einer noch stärkeren Kommunikation von Google Earth mit anderen Programmen jedoch durchaus zu einem völlig neuen lokalen kontextualisierten Surfen kommen wird.

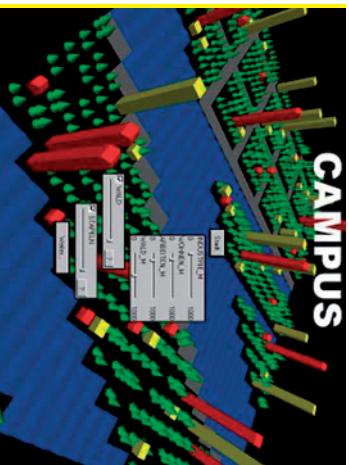
Die Stadt wird jedoch auch weiterhin nur in ihrer Entgrenzung zwischen realem Ort und virtuellen Geschichten erlebbar bleiben, diese haben jedoch neue Möglichkeiten gefunden, sich zu treffen.

## Google Earth

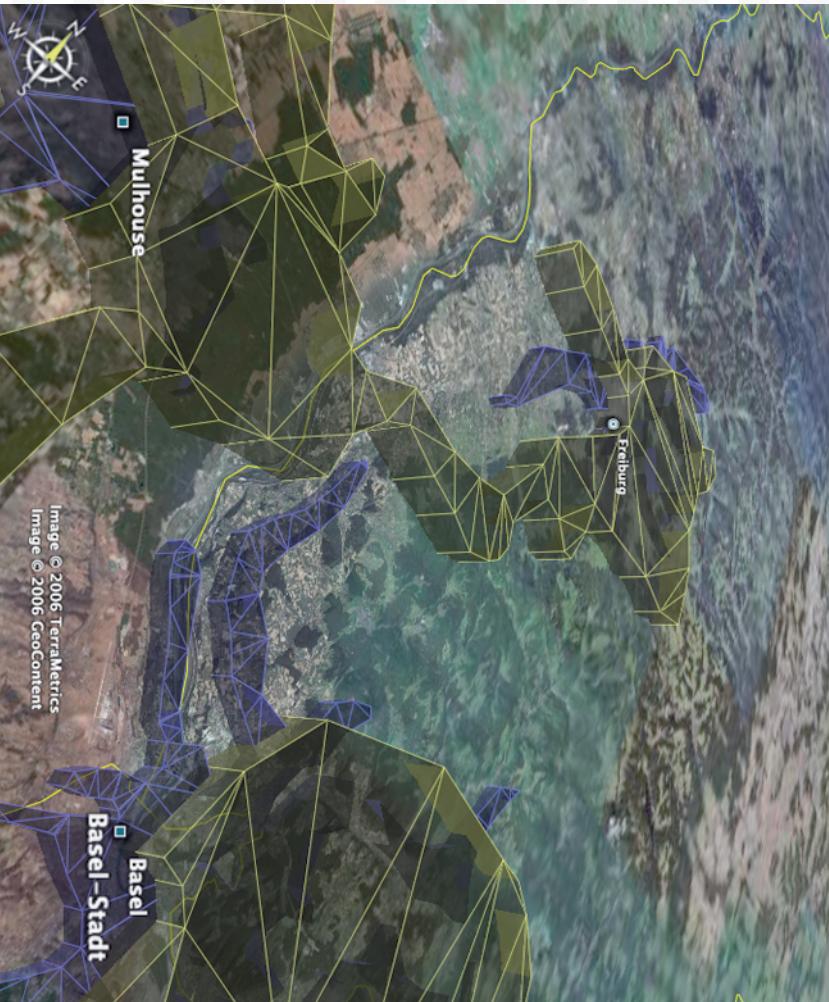


Mit SimBasel und den Applikationen für Google Earth entsteht ein Daten-Netzwerk in einer qualitativ neuen Visualität. Keine Zahlen, Diagramme oder Karten, sondern simulierte Objekte und Verweise beschreiben die Stadt. Und das Beste: Jeder kann mitmachen. Bereits heute existieren zahlreiche Google Communities, die Informationen aus ihrem lokalen Umfeld sammeln und sie für eine globale Userschaft erfahrb- und handhabbar machen. Google als starke Partnermarke wäre natürlich darüber hinaus ein zusätzlicher Gewinn für die Region. Das Programm ist einfach zu installieren und einfach zu handhaben, ermöglicht dabei aber eine komplexe Darstellung von Informationen und Ihren Zusammenhängen, indem es ermöglicht wird verschiedene, aber immer spezifische, Layer übereinander geschichtet darzustellen.

Nachdem den ersten Recherchen wurden auf Grund der gewonnenen Daten 3-dimensionale Objekte entworfen, die auf ihre Usability und die technische Kommunikation mit Google Earth hin geprüft wurden. Eine eigene Bildsprache und Expressivität musste erforscht werden, die für die spezifischen Informationen geeignet war. Welches Gesicht wollen sich etwa Unternehmen oder öffentliche Organisationen bei SimBasel geben? Wie sollen ihre Vorstellungen und Interessen visualisiert werden? Genügen Begriffe, wie Industrie oder Kultur als Grundlage um einen Layer einzuschränken? Wie gestaltet man die Verlinkung vom 3-dimensionalen Objekt zum entsprechenden Gebäude in der Stadt? In einem ersten Layer wurde die Basler Agglomeration mit Ihren Pendler- und Verkehrsströmen, der Ausdehnung der bebauten Fläche und die Wege der Menschen in und um Basel dargestellt. Ein weiterer bereits realisierter Layer zeigt die geografische Lage der Basler Life-Science-Konzerne und verlinkt zu deren Homepages. Der Schwerpunkt des dritten Layers liegt auf der Nachhaltigkeit und zeigt die bereits existierenden Erdgas-Tankstellen der gesamten Schweiz.



Erreicht das Medium Simulation die Menschen?



Verschiedene Aspekte der Metropolitanregion Basel-Mulhouse-Freiburg werden mit 3D Layer dargestellt (Siedlung und Wirtschaft in Google Earth)

Simulationmedium

[www.simbasel.ch](http://www.simbasel.ch)

Die Umsetzung in ein Simulationsmedium, das es ermöglicht Entscheidungen transparent und nachvollziehbar darzustellen, liegt auf der Hand. Durch die spielerische Auseinandersetzung mit den städtebaulichen Entscheidungen und Prozessen wird die Anwohnernschaft auf eine intuitive und verständliche Art in den Planungsprozess mit eingebunden, wodurch ich mir erhoffe, den Menschen etwas Angst nehmen zu können. Ich spiele meine Ideen selber gerne öfter hintereinander im Kopf durch und möchte mit SimBasel auch andere motivieren, frei zu denken und sich einzumischen. Im Laufe meines Diploms erkannte Google das Potential dieser Vermittlungsarbeit und beschloss die Funktionen, die SimBasel technisch bietet in die eigene Software zu integrieren, woraus sich schliessen lässt, dass das Projekt nicht näher am state of the art hätte sein können. Um mit SimBasel dennoch eine tiefere Reflexion der Zusammenhänge zu ermöglichen wurde im folgenden an Hand von Fallbeispielen mit einer Methode experimentiert, die neben der subjektiven Ausgestaltung der Layer auch eine Zeitachse integriert und damit die Möglichkeit einer narrativen dramaturgischen Entwicklung schafft. Demnach ist nicht mehr nur relevant, was dargestellt wird, sondern in welcher Abfolge der User es wahrnimmt. Im Rahmen der Dynamisierung des Internets, die mit Schlagworten, wie Web 2.0 oder stärkeren Interaktionsmöglichkeiten beschrieben wird, fragt SimBasel nun nach Geschwindigkeiten, Relevanzen beim Ablauf und subjektiven zeitlichen Positionen.