

Konzept für ein konkretes, standortbezogenes Modell entsprechend dem Prototyp einer

mind(21)factory

einer fabrik der zukunft, in der fabrizieren dasselbe meint wie lernen _vilém flusser

als Basis für den Internationalen Wettbewerb für Studierende und Absolventen der Architektur aller europäischen Universitäten, der im Sommersemester 2006 vom Institut für Wohnbau in Zusammenarbeit mit den unten angeführten Projektentwicklern ausgeschrieben wird.

ORT: Das verfallene Franziskaner Kloster am Hauptplatz von Kremnica, Slowakei

VERFASSER: Georg Flachbart, mind(21)factory Stuttgart_Frankfurt/M_Berlin, in Zusammenarbeit mit der Fakultät für Architektur STU Bratislava und der Stadt Kremnica, Slowakei

„Entscheidend ist, dass die Fabrik der Zukunft jener Ort sein muss, an welchem *homo faber* zu *homo sapiens sapiens* werden wird, weil er erkannt haben wird, dass Fabrizieren dasselbe meint wie Lernen, nämlich Informationen erwerben, herstellen und weitergeben.“ (Vilém Flusser)

I. VORWORT: *Zu Hause im fremden Haus*

a) Seit dem 1. Mai 2004 leben die „Alt- und Neueuropäer“ im gemeinsamen Haus Europa. Eine erfolgreiche Integration von derart vielen unterschiedlichen Nachbarn in einem Haus verlangt aktive Teilnahme aller Parteien an der Gestaltung ihrer gemeinsamen Zukunft. Die größte Barriere auf dem Weg zu diesem Ziel sind nicht mehr Unterschiede in Politik und Wirtschaft, sondern es ist nach wie vor die geistige Entfremdung zwischen Ost und West. Um diese Entfremdung zu überwinden bedarf es mehr gemeinsamer Projekte und weniger Round-Table-Konferenzen – hier und jetzt. Es ist die Ambition unseres Wettbewerbs ein solches Projekt zu sein – hier und jetzt.

b) Die zunehmende Globalisierung macht uns alle in gewisser Weise heimatlos. Um mögliche maligne Entwicklungen dieser neuen *condition humaine* wie allgemeines Misstrauen, Hass und Gewalt allem anderen gegenüber zu vermeiden, sollten wir der veränderten Lebenssituation aktiv entgegenwirken, z. B. indem wir frühzeitig anfangen, die „Konstitutionsprinzipien einer transnationalen Identitätslandschaft“ (> Ulrich Beck) anwenden zu lernen. Eines davon ist das „Prinzip der kosmopolitischen Empathie und des Perspektivenwechsels und damit der virtuellen Austauschbarkeit der Lagen (als Chance und als Bedrohung)“. Dieses Prinzip wollen wir in unserem Wettbewerb intensiv anwenden um zu erfahren, ob das Transnationale auch außerhalb des Papiers funktioniert.

II. MODELL KREMNICA

1. Der Gesamtkontext: *Vom Gold zur Information*

1. 1 Kremnica und die Gegend

Die traditionsreiche mittelslowakische Stadt Kremnica (Kremnitz) war im Mittelalter bekannt als das „Herz Europas“. Zum einen wegen hoher Goldvorkommen in der Gegend – im 15.-16. Jahrhundert wurden rund 75% des Goldbedarfs in Europa mit dem Kremnitzer Gold gedeckt. Zum anderen wegen der Tatsache, dass ca. 5 km von der Stadt entfernt, in der Nähe einer kleinen Kirche, auch das geographische Zentrum Europas vermutet wurde.

Kremnica, das "Herz Europas", ist heute still, seine Goldadern sind verkalkt und die Goldbergwerke seit ungefähr 30 Jahren geschlossen. Bis auf die staatliche Münzanstalt, in der im Mittelalter wegen ihrem hohen Goldanteil begehrte Kremnitzer Dukate geprägt wurden, befindet sich hier kaum eine nennenswerte Industrie. Die bisherige Bilanz der Lokalität: eine reiche Vergangenheit, eine triste Gegenwart und kaum eine Zukunft. Eine Bilanz also, die das "Herz Europas" nicht verdient.

1.2 Vorschlag zu einer nachhaltigen Revitalisierung von Kremnica mit Anwendungsmöglichkeiten in vergleichbaren europäischen Lokalitäten

Die Grundidee zur Wiederbelebung des "Herzens Europas" und damit auch zur Revitalisierung der Region Kremnica ist ganz einfach: Weg von der Materialität und hin zur Immaterialität – *Data Mining & Data Processing* statt *Gold Mining & Gold Processing*. Ergebnis: Das "Herz Europas" pocht wieder, diesmal digital.

Damit sind zwei wichtige Voraussetzungen für das Gelingen komplexer Projekte wie *mind(21)factory* auf einen Schlag erfüllt: der *genius loci* (Goldbergbau/ Münzprägung) und der *genetische Kode* der Ortsbewohner (Bergmann/Münzer), sind metaphorisch angesprochen. Es handelt sich folglich um keine Entwicklungszäsur, sondern um die Fortsetzung der kulturellen Kontinuität, was wichtig ist für die Projektakzeptanz unter der lokalen Bevölkerung. Das Projekt wirkt daher zum einen als Stimulator der lokalen Identität (Provinzialität), zum anderen als Integrator des Lokalen in den breiteren Kontext des Globalen. Dies geschieht im Einklang mit einem weiteren Konstitutionsprinzip einer „transnationalen Identitätslandschaft“ – dem Melangeprinzip (> Ulrich Beck). Das heißt: "Lokale, nationale, ethnische, religiöse und kosmopolitische Kulturen und Traditionen durchdringen, verbinden, mischen sich: Kosmopolitismus ohne Provinzialismus ist leer, Provinzialismus ohne Kosmopolitismus ist blind".

2. Das Franziskaner Kloster als die künftige *mind(21)factory*

2.1 Funktionen und Inhalt

"As this millennium gives way to the next, the economy is undergoing a deep change. It is shifting steadily away from the brute force of manufacturing into the forces of mind, from the processing of bulk materials into the processing of digital representations. It redefines products. It redefines markets. It creates new structures."
(W. Brian Arthur)

Das Areal des Franziskaner Klosters am Hauptplatz gehört zu den wichtigsten Denkmälern in Kremnica. Das Kloster entstand in den Jahren 1653-1660 und diente seinem Zweck bis Anfang der 50er Jahre des 20. Jahrhunderts, wenn die kommunistische Regierung das Areal beschlagnahmte und für diverse andere Zwecke benutzte. Seit Anfang der 90er Jahre, als die Franziskaner im Restitutionsprozess das Kloster zurückbekamen, steht das Areal leer. Nur die Klosterkirche dient nach wie vor ihrer Funktion.

Im verfallenen Klosterareal soll nun eine mehrfunktionale *mind(21)factory* entstehen, in der Tradition und Innovation, *High-Mind* und *High-Tech* in einer Symbiose leben. Das Areal wird folgende Parteien beherbergen: 1) Franziskaner Mönche, 2) Digital Domain, in der sie zusammen mit einheimischen und ausländischen IT-Experten (*techies*) arbeiten werden, und 3) Knowledge Sphere für breite Öffentlichkeit.

2.1.1 Das Franziskaner Kloster – Genaue Funktionen und Anforderungen an ein Klosterleben werden in Gesprächen mit slowakischen und österreichischen Franziskanern ausgearbeitet (s. weiter Phase 2). Das Kloster wird außerdem den verdienten *Global Netizens*, die sich nach dem berechenbaren Klosterleben *intra muros* sehnen (Neue Askese), als Unterkunftsstätte dienen.

2.1. 2 Digital Domain

Die *Digital Domain* ist eine Produktionsstätte, in der Geld verdient wird, damit das Klosterareal seine Selbständigkeit und Multifunktionalität behält. Sie besteht aus drei Divisionen: *Software Assembling*, *Knowledge Engineering and Knowledge Design*, und *Smart Web Services*.

a) Software Assembling

Software ist die neue physische Infrastruktur der Informationsgesellschaft und daher von signifikanter Bedeutung für den nachhaltigen Erfolg in Wirtschaft, Wissenschaft und Bildung. Sinkende Hardware-Preise erhöhen langfristig Bedarf an intelligenten Software-Lösungen und qualifizierten Mitarbeitern in diesem Bereich. Außerdem wird Software künftig – wie PC-Hardware bereits heute, z.B. Dell Computer – nicht mehr aus einem „Guss“ erstellt und als ein physisches Produkt an den Kunden ausgeliefert, sondern sie wird aus mehreren Komponenten von mehreren Herstellern „irgendwo“ – z.B. in der *Digital Domain* Kremnica – je nach Kundenanforderungen zusammengestellt (assembled). Die personalisierte Software wird dann per High-Speed Internet oder Grid sowohl ausgeliefert als auch instand gehalten, und dies sehr zur Freude der Kunden, denn sie werden nicht mehr zahlreiches IT-Betreuungspersonal beschäftigen müssen.

Resultat: die Software-Herstellung wird zu einer kontinuierlichen Dienstleistung – *Application Service Providing* (ASP), die nach vielen gut ausgebildeten Arbeitskräften verlangen wird. Daher werden große Software-Hersteller nicht nur das Software-Assembling sondern auch ASP-Services immer mehr outsourcen, um sich selbst ausschließlich auf das anspruchsvolle Software-Design zu konzentrieren. Folglich sind die Chancen für *mind(21)factory*, Aufträge von der Software-Industrie zu bekommen, gut.

b) Knowledge Engineering and Knowledge Design

Information ist nicht Wissen. Information ist das Gegenteil von Wissen. Je mehr Informationen ich habe, desto weniger weiß ich, wie ich handeln soll, wenn es darauf ankommt. Information ist ein Rohstoff, der zuerst technologisch verarbeitet und designt werden muss, damit daraus Wissen wird, das man im Falle konkreten Handelns anwenden kann, z.B. wie einen Regenmantel, wenn es regnet.

In der Division *Knowledge Engineering and Knowledge Design* wird das Prêt-à-porter-Wissen hergestellt, und zwar in einer Produktionskette von *Data Mining* über *Data Processing* (aus Data wird Information – neues Gold) und *Knowledge Engineering* (diffuse Information wird zum Wissen verdichtet) bis hin zum *Knowledge Design* (abstraktes, amorphes Wissen wird zum anwendbaren, tragbaren Wissen: eben *prêt à porter*). Diese Art Wissen befähigt den Endverbraucher, sich in komplexen, kontinuierlich wechselnden Umgebungen des Globalen Netzes zu orientieren und erfolgreich zu agieren. Eine echte Marktlücke mit großer Zukunft.

c) Smart Web Services

In dieser Division werden mobile E-Commerce Applikationen (B2B und B2C), Informations- und Consulting-Dienstleistungen, sowie andere, heute nur schwer vorstellbare *Smart Web Services* angeboten als Nebenprodukt der Division *Knowledge Engineering and Knowledge Design*. (Ähnlich wie im Fall der Franziskaner Mönche werden die Geschäftsaktivitäten erst nach Konsultationen mit IT-Experten genauer bestimmt.)

Die einzelnen Divisionen der *Digital Domain* arbeiten als vernetzte Produktionseinheiten, die sich gegenseitig ergänzen und somit zahlreiche Synergien nutzen. Je nach Aufgabe wird die *Digital Domain* entweder als Unterauftragnehmer, Auftragnehmer oder unabhängiger *Content Provider* auftreten.

Die *Digital Domain* ist eine lösungsorientierte, talentgestützte Gesellschaft, die wie eine moderne Klosterschule geführt wird. Der Schlüssel zu ihrem Erfolgsgeheimnis heißt *Mind-Management*.

2.1. 3. Knowledge Sphere

In der *Knowledge Sphere* wird der Öffentlichkeit das Prêt-à-porter-Wissen, das in der *Digital Domain* hergestellt wird, zum An(Aus)probieren angeboten. In dieser auf der Basis der *distributed Intelligence* fungierenden Kultur-, Bildungs- und Begegnungsstätte werden Besucher Gelegenheit haben, das Programmangebot mittels neuer Visualisierungstechnologien wie *Augmented Reality* (AR) oder *Mixed Reality* (MR) zu erleben und (inter)aktiv zu nutzen. Zum Beispiel immersive 3D-Programme (Bildung, Kultur) bzw. klassische 2D-Projektionen in *Digital Cinema*, *Digital Library*, *Digital Art Gallery* oder *Digital Church* je nach Bedarf und temporärer Definition des Ortes.

Kurz: Die *Knowledge Sphere* wird der Öffentlichkeit mittels hochleistungsfähigen Kommunikationswerkzeuge die Teilhabe am riesigen Potential des *World Wide Knowledge* ermöglichen.

Ziel von *Knowledge Sphere* ist es, die Kultur der Unabhängigkeit und Selbstbeschäftigung in benachteiligten Regionen zu kultivieren sowie den Gemeinschaftssinn für das Ganze (Globale) zu stärken, sodass lokale Bürger zu Weltbürgern werden, die im Prozess der Globalisierung eher Chance als Bedrohung sehen.

SCHLUSSANMERKUNG: *mind(21)factory* ist Modell einer Fabrik der Zukunft, in der „Fabrizieren dasselbe meint wie Lernen“ (V. Flusser). Es ist eine Produktions- und Forschungsstätte, ein Kloster, eine Kommunikationsdrehscheibe, eine Kunstgalerie, ein Kultur- und Bildungszentrum in einem. Denn der Rohstoff digitale Information ermöglicht mannigfache Metamorphosen ohne zusätzlichen Raumbedarf. Kurz: *mind(21)factory* ist ein vielschichtiger (multilayered) Lebenspark für Alt und Jung, Groß und Klein. Ein Multiversum, das überallhin expandiert.

III. ZIEL DES WETTBEWERBS

In einer interdisziplinären Zusammenarbeit mehrerer Wirtschafts- und Wissenschaftszweige sollen innovative Lebens- und Arbeitsformen für den europäischen Kulturraum des 21. Jahrhunderts erforscht werden. Ziel ist die Entwicklung von praxisnahen Modellösungen, in denen unkonventionelle Synergien zwischen privaten und öffentlichen Akteuren, zwischen *High-Tech* und *High-Mind* genutzt werden, um den Anschluss benachteiligter Regionen (Provinzialität, Lokalität) ans globale Geschehen (Kosmopolitität, Globalität) unabhängig von jeweiliger geographischer Lage nachhaltig zu sichern.

Des weiteren steht die Erhaltung unter Denkmalschutz stehender Gebäude in wirtschaftlich weniger prosperierenden Gegenden Europas auf der Basis neuer architektonischer Raumkonzepte (*Mixed Reality*) im Mittelpunkt des Interesses.

IV. ZEITPLAN

Der Wettbewerb wird offiziell im Juli 2005 angekündigt und im Sommersemester 2006 durchgeführt.

Phase 1 – Sommersemester 2005

Während eines fünftägigen Workshops im April 2005 werden in Kremnica alle relevanten Daten und Dokumente betreffend das Franziskaner Kloster (site plan, sections, ground plans etc.) gesammelt und vor Ort auf Aktualität hin ausgewertet. Das Ergebnis wird eine tragfähige Dokumentation der Location sein.

Workshop-Teilnehmer sind Studenten und Lehrer der Architekturfakultät der TU Bratislava.

Phase 2 – Sommersemester 2005

Die Sammlung von relevanten Daten wird fortgesetzt. Diesmal sind es Funktionen und Inhalt von *mind(21)factory*, die im Rampenlicht stehen, insbesondere an der TU Graz, die während der *mind(21)lectures* mit den Projektentwicklern und eingeladenen Fachleuten aus den Bereichen der Medienkunst, Quantenphysik, Tanz, Religion, Philosophie und Architektur diskutiert werden.

Unabhängig von den Vorgaben, die in TEIL II beschrieben sind, werden die kryptischen Begriffe *mind(21)* und *factory(21)* als Auslöser dienen für ein „seriöses Spiel“ namens *Die Zukunft projektieren*. Parallel laufen Konsultationen mit den Franziskanern und IT-Experten (s. 2.1.1 und 2.1.2 c).

Die Herausforderung für Studierende wird es sein, den Geist des 21. Jahrhunderts (*mind21*) aufzuspüren, der womöglich als neues Paradigma in den kommenden hundert Jahren unsere Weltwahrnehmung sowie unsere Lebensweise beeinflussen wird. Sollte es so etwas geben, wie wird es sich verhalten, welche Eigenschaften wird es haben? Wo könnte sein Domizil sein? Wie könnte es aussehen? Welche Art Architektur könnte seine Entwicklung stimulieren? Ist es sie oder er?

Ähnliches wird auch für *factory(21)* gelten. Wenn wir wissen, dass “the economy is undergoing a deep change, that it is shifting steadily away from the brute force of manufacturing into the forces of mind ...“ (Brian Arthur), müssen wir uns fragen, wie eine Fabrik des 21. Jahrhunderts – *mind(21)factory* – konzipiert und designet werden sollte. Und wie sollte ein altes Kloster umgebaut werden, damit es den Anforderungen solcher Fabrik genügt? Gibt es in Zukunft noch eine radikale Trennung zwischen Arbeits- und Privatwelt, zwischen innen und außen, zwischen real und virtuell, zwischen Objekt und Subjekt? Unter welchen Umständen können hier *High-Tech* und *High-Mind* kohabitieren? Oder Mönche und *Techies*?

Phase 3 – Wintersemester 2005–06

Eine umfassende Materialsammlung im Hinblick auf Funktionen und Inhalt von *mind(21)factory* wird erstellt. Die Vorschläge werden anschließend mit dem Projektentwickler diskutiert und die einfallreichsten unter ihnen in die Ausschreibungsvorgaben übernommen.

Phase 4 – Sommersemester 2006

Der Wettbewerb *mind(21)factory* findet statt. Eingeladen zur Teilnahme sind Architekturfakultäten aus ganz Europa – geographisch definiert.

V. NACHWORT: *Creating Responsible Globality*

Durch die Implementierung der IT-Infrastruktur für offene, verteilte und heterogene Anwendungsumgebungen in naher Zukunft dank des *next-generation computing* (Grid und Autonomic Computing, Ubiquitous und Quantum Computing) und durch die dadurch beschleunigte Integration des Virtuellen in architektonischen Räumen können wirkungsvolle Wissensräume auf der Basis verteilter Intelligenz entstehen, die dem Einzelnen ein Agieren gleichzeitig auf lokaler und globaler Ebene ermöglichen. Ergebnis ist eine perfekte architektonische *Mélange* aus Materiell und Immateriell (Digital), die zu erfolgreichen Lebensweisen in der „transnationalen Identitätslandschaft“ (Ulrich Beck) des Globalen Netzes befähigt und zur Schaffung einer *Responsible Globality* beiträgt.