

Stephan Doesinger

Bastard Spaces

First Annual Architecture and Design Competition in Second Life

Why are so many people fascinated and at the same time alienated by the virtual world in *Second Life (SL)*? Is a deceptive alternative to physical reality, to so-called “First Life,” being suggested here? What if this metaverse¹ is an eerie mirror of reality?

Could it be that Walter Benjamin’s 1929 commentary has become the central metaphor of our basic cultural situation?: “When two mirrors look at each other, Satan plays his favorite game and opens the perspective to infinity.”²

I initiated this architecture and design competition because through my artistic work³ I have become convinced that computer games like *Second Life* no longer merely replicate the world, but that instead an insidious process of reversal is taking place. The aim of the competition is to explore new trends in architecture and design on the electronic soil of the MMOG (massive multiplayer online game) of *Second Life*.

In *SL* we encounter a space that is more than only a metaphor of reality. It is both: metaphor and reality. Apart from players’ self-dramatization through avatars and buildings as alter egos, it is about communication and the skills involved in social adaptation. The connection between fiction and reality is bewildering and often brings up questions that are elementary for contemporary architecture:

Where are you actually when you make a call on your mobile phone? In which reality do you find yourself when you have your iPod in your ear, when the acoustic space is uncoupled from the physical one? In which space are you located when you are playing a computer game, moving through the Internet or using *SL* as a 3D telephone? It seems as though everywhere that physical and media spaces cross, new spaces come into existence. These are spaces that are sometimes present and sometimes absent, but are usually mobile, moving like vagabonds at different speeds over the continents, until they burst like a bubble—at the end of a long-distance call on the highway. Let’s call them “Bastard Spaces”!

Even what we call the public space is a Bastard Space. It is largely a construct of the media because it is about a radical economy measured in purchasing power, circulation numbers and television ratings. People are transformed into consumers there; they become target groups and “eyeballs.” With *MySpace*, *YouTube* and *SL*, people write their own parts in this multimedia show—only to subsequently reclaim their right to existence as individuals ...

In the course of this process, stage settings are created in *SL* for an absurdist theater reminiscent of Robbe-Grillet’s *Last Year in Marienbad*⁴. Self-portraits in 3D, buildings full of yearning and “dream houses” are revealed when, like Jeff Bridges in *The Big Lebowski*, you fly over a landscape that is situated aesthetically somewhere between Bob Ross and *The Sims*. A flowering landscape of iconographic formations. When you first wake up and find yourself in the architecture of this virtual exile, you automatically think of David Lynch’s surreal scenario in *Lost Highway*.

On the other side of Benjamin’s mirror, we gaze at contemporary architecture which, as architectural theorist Anthony Vidler describes it⁵, summons a feeling of the uncanny, seems restless, not capable of creating a feeling of home, an architecture that manifests the alienation of modernism. We see an architecture that, as Michel Houellebecq⁶ criticizes, is occupied with setting up “the shelves of the social supermarket.”

The competition will demonstrate whether the ideas in *SL* are capable of escaping the radical economy and aesthetics that allowed Excel⁷ to become the most important architectural program of our times.

Translated from German by Jennifer Taylor-Gaida

Special thanks to: Tuncay Acar, Markus Bokowsky, Helmuth Gsöllpointner, Stefan and Gisela Kaiser, Alberto Sejas, Corinne Valentin, Florian Wupperfeld, Johanna Walter, Roland Weiss and the members of the jury: Shumon Basar, Tor Lindstrand, Michael Schirmer, Pascal Schöning, Mathieu Wellner.

- 1 “The term metaverse comes from Neal Stephenson’s 1992 novel *Snow Crash*, and is now widely used to describe the vision behind current work on fully immersive 3D virtual spaces. These are environments where humans interact (as avatars) with each other (socially and economically) and with software agents in a cyber space that uses the metaphor of the real world, but without its physical limitations.” (*Wikipedia*)
- 2 Walter Benjamin, *Pariser Passagen*, 1929; Benjamin, Walter: *Gesammelte Schriften*, ed. by Rolf Tiedemann, Vol. 5, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1989.
- 3 Cf. Stephan Doesinger, *Learning from Sim City*, Revolver Verlag Frankfurt 2007: “Die Welt ist ein Computerspiel und dein Herz pocht wie Pop-Corn.”
- 4 Cf. captions for images from *Second Life* taken from “Last Year in Marienbad” by Alain Robbe-Grillet, quoted from: *Last Year in Marienbad*, John Calder publishers, 1977, pp. 50–51.
- 5 Cf. Anthony Vidler, *UnHEIMlich – Über das Unbehagen in der modernen Architektur*, Edition Nautilus, 2002.
- 6 Cf. Michel Houellebecq, *Die Welt als Supermarkt, Interventionen*, DuMont, Cologne 1999.
- 7 Cf. “Excel has had a greater impact on contemporary architecture than Rem Koolhaas, Zaha Hadid and Frank O. Gehry have managed together.” Tor Lindstrand in “Architecture’s Second Life,” *Architect*, Jan 9, 2007.

Stephan Doesinger

Bastard Spaces

First Annual Architecture and Design Competition in Second Life

Warum sind so viele Menschen fasziniert und gleichzeitig befremdet von der virtuellen Welt in *Second Life (SL)*? Wird hier eine trügerische Alternative zur physischen Realität, dem sogenannten „First Life“, suggeriert? Was, wenn dieses Metaverse¹ ein unheimliches Spiegelbild zur Wirklichkeit ist?

Könnte es sein, dass folgender Kommentar Walter Benjamins von 1929 zur zentralen Metapher unserer kulturellen Grundsituation geworden ist: „Blicken zwei Spiegel einander an, dann spielt der Satan sein liebstes Spiel und öffnet die Perspektive ins Unendliche.“²

Ich habe diesen Architektur- und Designwettbewerb ins Leben gerufen, weil ich durch meine eigene künstlerische Arbeit³ zu der Überzeugung gekommen bin, dass Computerspiele wie *Second Life* nicht mehr nur die Welt kopieren, sondern dass ein schleichender Umkehrungsprozess stattfindet. Der offene Wettbewerb begibt sich auf eine Spurensuche nach neuen Trends in Architektur und Design in *Second Life*.

In *SL* blicken wir auf einen Raum, der mehr ist als nur eine Metapher auf die Realität. Er ist beides: Metapher und Realität. Neben der Selbstinszenierung durch Avatare und Gebäude als Alter Egos geht es um Kommunikation und die Fähigkeit der sozialen Adaption. Die Verbindung zwischen Fiktion und Realität ist verwirrend und wirft Fragen auf, die elementar für die zeitgenössische Architektur sind:

Wo ist man eigentlich, wenn man mit dem Handy telefoniert? In welcher Realität befindet man sich mit dem iPod im Ohr, wenn der akustische Raum vom physischen Raum entkoppelt ist? In welchem Raum befindet man sich, wenn man ein Computerspiel spielt, sich im Internet bewegt oder *SL* als 3D-Telefon benutzt? Es scheint, als ob sich überall dort, wo sich physische mit medialen Räumen kreuzen, neue Räume entstehen. Es sind Räume, die mal anwesend, mal abwesend, aber meist mobil sind und in unterschiedlichen Geschwindigkeiten über die Kontinente vaga-

bundieren, bis sie zerplatzen wie eine Seifenblase – am Ende eines Ferngesprächs auf der Autobahn. Nennen wir sie *Bastard Spaces!*

Selbst das, was wir den öffentlichen Raum nennen, ist ein Bastard Space. Er ist weitgehend eine Konstruktion der Medien, in der es um eine radikale Ökonomie geht, die in Kaufkraft, Auflagenzahlen und Einschaltquoten gemessen wird. Menschen werden darin zu Konsumenten, zu Zielgruppen und „Eyeballs“. Mit *MySpace*, *YouTube* und *SL* machen sich Einzelne nun daran, sich selbst multimedial zu inszenieren – um dadurch gleichsam eine Existenzberechtigung als Individuum zurück zu fordern ...

Im Zuge dessen entstehen nun in *SL* Bühnenbilder für ein absurdes Theater, die an Robbe-Grillet's *Letztes Jahr in Marienbad*⁴ denken lassen. Selbstdarstellungen in 3D, Sehnsuchtsgebäude und „Traumhäuser“ offenbaren sich, wenn man wie Jeff Bridges in *The Big Lebowski* über eine Landschaft fliegt, die sich ästhetisch zwischen Bob Ross und *The Sims* bewegt. Eine blühende Landschaft ikonografischer Gebilde. Wer das erste Mal in der Architektur des virtuellen Exils erwacht, fühlt sich unweigerlich an David Lynch's surreales Szenario in *Lost Highway* erinnert.

Auf der anderen Seite des Benjamin'schen Spiegels blicken wir auf die zeitgenössische Architektur, die, wie es der Architekturtheoretiker Anthony Vidler ausdrückt⁵, ein Gefühl des Unheimlichen hervorruft, ruhelos wirkt, es nicht schafft, Heimat zu stiften, in der sich die Entfremdung in der Moderne manifestiert. Wir sehen eine Architektur, die sich, wie Michel Houellebecq⁶ kritisiert, damit befasst, die „Regale des sozialen Supermarktes“ zu errichten.

Der Wettbewerb wird zeigen, ob sich die Ideen in *SL* jener radikalen Ökonomie und Ästhetik entziehen können, die Excel⁷ zum wichtigsten Architektur-Programm hat werden lassen.

Besonderer Dank an: Tuncay Acar, Markus Bokowsky, Helmuth Gsöllpointner, Stefan & Gisela Kaiser, Alberto Sejas, Corinne Valentin, Florian Wupperfeld, Johanna Walter, Roland Weiss sowie den Mitgliedern der Jury: Shumon Basar, Tor Lindstrand, Michael Schirmer, Pascal Schöning, Mathieu Wellner.

- 1 „The term metaverse comes from Neal Stephenson's 1992 novel *Snow Crash*, and is now widely used to describe the vision behind current work on fully immersive 3D virtual spaces. These are environments where humans interact (as avatars) with each other (socially and economically) and with software agents in a cyber space, that uses the metaphor of the real world, but without its physical limitations.“ (*Wikipedia*)
- 2 Walter Benjamin, *Pariser Passagen*, 1929; Benjamin, Walter: *Gesammelte Schriften*, hrsg. von Rolf Tiedemann, Bd. 5., Suhrkamp, Frankfurt am Main 1989
- 3 vgl. Stephan Doesinger, *Learning from Sim City*, Revolver Verlag Frankfurt 2007; „Die Welt ist ein Computerspiel und dein Herz pocht wie Pop-Corn“
- 4 vgl. Bildtexte zu Bildern aus *Second Life* aus „Letzes Jahr in Marienbad“ von Alain Robbe-Grillet, zitiert nach: *Last Year in Marienbad*, John Calder publishers, 1977, p. 50 – 51.
- 5 vgl. Anthony Vidler, *UnHEIMlich – Über das Unbehagen in der modernen Architektur*, Edition Nautilus, 2002
- 6 vgl. Michel Houellebecq, *Die Welt als Supermarkt, Interventionen*, DuMont, Köln 1999
- 7 vgl. „Excel has had a greater impact on contemporary architecture than Rem Koolhaas, Zaha Hadid and Frank O. Gehry have managed together.“, Tor Lindstrand in „Architecture's Second Life“, *Architect*, Jan 09, 2007

A man tells a woman that they have met before, where and what happened “last year in Marienbad”. She does not remember, but little by little the images he describes build up in her mind and in her memory.



X's voice: You were alone, standing a little apart from the others, against a stone balustrade on which your hand was resting, your arm half extended. You were facing a little to one side, toward the broad centre path, and you hadn't seen me coming. Only the sound of my footsteps on the gravel finally attracted your attention, and you turned your head.



A: I don't think I'm the person you mean. You must be making a mistake.



X: Remember: quite near us there was a group of stone figures on a rather high base, a man and a woman in classical dress, whose frozen gestures seemed to represent some specific scene. You asked me who these characters were, I answered that I didn't know. You made several suppositions, and I said that it could just as well be you and I.



X: Then you began laughing.



X: I love—I already loved—to hear you laugh.



X's voice: The others, around us, had come closer. Someone gave the statue's name: it consisted of mythological characters, gods or heroes of ancient Greece, or else, perhaps, an allegory, or something of the same kind. You weren't listening any more, and you seemed far away. Your eyes had once more grown grave and empty. You half turned away to look down the broad central path again.