

Virtually Here: *Ruimte in cyberfictie*

Redactioneel
Lara Schrijver en Pnina Avidar

Dit nummer van *OASE* onderzoekt de wijze waarop architectuur in sciencefiction en vooral *cyberpunk* (*cyberfiction*) wordt gebruikt en weergegeven. Sciencefiction, oorspronkelijk een genre in de literatuur, later in de film, verkent de relatie tussen wetenschappelijke en technologische ontwikkelingen en hun mogelijke sociaal-culturele invloeden en effecten. Als we sciencefiction opvatten als het twintigste-eeuwse podium voor denkbeeldige extrapolaties van mogelijke toekomsten, en cyberpunk als sciencefiction die zich specifiek richt op het informatietijdperk, dan lijken beide een interessant platform te bieden voor een vergelijking tussen verschillende verbeeldingen



The Matrix



The Matrix



GIGANT COMPUTER

SOMETIMES

REALITY IS TOO COMPLEX FOR ORAL COMMUNICATION

Virtually Here: *Space in Cyberfiction*

Editorial
Lara Schrijver and Pnina Avidar

This issue of *OASE* investigates the expression and use of architecture in science fiction and specifically in cyberpunk (*cyberfiction*). Science fiction, originally a literary and later a film genre, explores the relation between scientific and technological developments and their possible social-cultural influences and effects. Understanding science fiction as the twentieth-century venue for imaginative extrapolations of possible futures, and cyberpunk as a subcategory of science fiction dealing specifically with the information age, they both seem to offer an interesting arena in which to compare



The Matrix



De relevantie van het digitale tijdperk voor de architectuur wordt al opgemerkt in een aantal door Neil Spiller geschreven en samengestelde boeken:

Architects in Cyberspace (A.D. Profile), Londen 1995; *Digital Dreams*.

Architecture and the New Alchemic Technologies, Londen 1998 en *Cyber Reader. Critical Writings for the Digital Era*, Londen 2002.

dan juist op het snijpunt van architectuur en sciencefiction.⁴

De vragen die in cyberpunk aan de orde worden gesteld, zijn voor een bepaald segment van de architectuurwereld van groot belang geworden. De invloed van de sciencefiction op de architectuur aan het begin van de twintigste eeuw lijkt eenvoudig af te lezen aan de technologische fantasieën van contemporaine architecten en hun industriële vormtaal. Bij cyberpunk en de virtuele ruimte is het de abstractie van de onderliggende krachten die architecten heeft gedwongen hun opvatting van ruimte en vorm te heroverwegen.

Zoals met name blijkt uit twee werken, M.C. Boyers *Cybercities* (1994) en W.J. Mitchells *City of Bits* (1995), overstijgen de vraagstukken waar de architectuur in het digitale tijdperk mee wordt geconfronteerd de zuiver formele problemen van de vroege sciencefiction met zijn logge ruimteschepen. De architectuur in de cyberruimte krijgt te maken met de abstractie van de virtuele ruimte (met een onderliggende vorm die uit niet veel meer bestaat dan bits en bytes, enen en nullen) en met ontastbare netwerken en de implicaties van

deze onzichtbare verbanden voor de vorm van de architectuur. Cyberspace heeft ook wel een formele kant, maar die is ongrijpbaarder dan het industriële idioom van de vroege sciencefiction.

Het meest in het oog springende aspect van de overgang van de vroege sciencefiction naar de cyberpunk is de neiging tot dematerialisatie: waar in de 'klassieke' sciencefiction meestal sprake is van een zeer fysieke relatie tussen mens en machine, staat in de cyberpunk de netwerkomgeving centraal, waar zowel plaats als lichaam bijna ontastbaar wordt.

Dit nummer van *OASE* bevat verscheidene visies op de invloed die de cybert toekomst zou kunnen hebben op het beeld van de architectuur. De artikelen belichten twee tegenpolen in het huidige architectuurdebat: aan de ene kant het begrip 'beschutting' in humanistische en fenomenologische zin en aan de andere kant een hightech, responsieve omgeving als de volgende stap voorwaarts. Christine Boyers 'De denkbeeldige reële wereld van de CyberCities', Gül Kaçmak Erks 'Architectonische ruimte en cyberspace in sciencefictionfilms' en Sydney Eve Matrix' 'De architectuur van de transparantie en

est to a segment of the architecture field. In the science fiction of the early twentieth century, the impact on architecture appears easily linked to the technological fantasies of architects at the time and their language of industrial form. In the case of cyberpunk and virtual space, it is the abstraction of the underlying forces that have forced architects to rethink their understanding of space and form.

As two works in particular show, M.C. Boyer's *Cybercities* (1994) and W.J. Mitchell's *City of Bits* (1995), the issues confronting architecture in the digital age transcend the more immediately formal qualities of early science fiction with its heavy spacecraft. Architecture in cyberspace is confronted with the abstraction of virtual space (for underlying form there is little else but bytes and bits, ones and zeros), as well as the intangibility of networks and the ramifications of these invisible connections upon architectural form. There may be a formal side to cyberspace, but it is more ethereal than the industrial language of early science fiction.

The most obvious aspect of the transition from early science fiction to cyberpunk is a move towards disembodiment: where science fiction typically shows a very physical relationship between man and machine, cyberpunk revolves around the network environment, where both place and body become almost intangible.

This *OASE* issue contains various readings of the influence cyber-future could have on the architectonic image. The articles illuminate two poles in the contemporary architecture debate, the notion of 'shelter' in a humanist or phenomenological sense on the one hand, and a high-tech, responsive environment as the next step forward on the other. Christine Boyer's *The Imaginary Real World of CyberCities*, Gül Kaçmak Erk's *Architectural Space and Cyberspace as Represented in Science Fiction Film* and Sydney Eve Matrix' *Architectures of Transparency and Technologies of Surveillance* describe and analyse the different repercussions the conceptual shift (from science fiction to cyberpunk) has on the architec-

de technologie van het toezicht' beschrijven en analyseren de uiteenlopende gevolgen die de conceptuele verschuiving (van sciencefiction naar cyberpunk) heeft voor de wijze waarop de architectonische en stedelijke omgeving via filmbeelden wordt gevisualiseerd.

In 'Van Alphaville naar cyberville' onderzoekt Lara Schrijver de relatie tussen film en het beeld van de stad in het verloop van de twintigste eeuw. Neil Spillers 'Klaphonden en andere ruimte-tijdwezens' biedt architectonische vertalingen van specifieke cyberverschijnselen. De interviews met Mike Okuda en Bruce Sterling tenslotte geven een verrassend toekomstbeeld van de architectuur en de rol van de architect.

TAKE FOUR RED CAPSULES

IN 10 MINUTES

TAKE TWO MORE

tural and urban environment expression through film images.

Lara Schrijver's *Van Alphaville naar Cyberville* traces the relation film and urban imaginary have had throughout the twentieth century. Neil Spiller's *Slamhound and other Space-Time Creatures* offers architectural translations for specific cyber-phenomena. While the interviews with Mike Okuda and Bruce Sterling offer a surprising view of future architectural images and the roll of the architect.



Metropolis



THX 1138



Matrix Reloaded

