

MEDIAPOLIS



# MEDIAPOLIS

Populaire cultuur en de stad

Alex de Jong  
Marc Schuilenburg

Uitgeverij 010, Rotterdam 2006

Dit boek werd mede mogelijk gemaakt door financiële bijdragen van  
het Fonds voor Beeldende Kunsten, Vormgeving en Bouwkunst  
en het Stimuleringsfonds voor Architectuur.

Leescomité: prof. ir. F.L.H. Alkemade, dr. R.A. de Brabander en dr. J.F.F. Raessens

Tekstredactie: Hanneke de Man

Vertaling uit het Nederlands: George Hall

Ontwerp: Simon Davies, Rotterdam

3D omslag illustratie: Jeroen Beltman

Druk: Die Keure, Brugge

© 2006 de auteurs en Uitgeverij 010, Rotterdam [www.010publishers.nl](http://www.010publishers.nl)

ISBN 978-90-6450-633-8

Een Engelse editie van dit boek verscheen onder de titel  
*Mediapolis. Popular Culture and the City* (ISBN 978-90-6450-628-4)

# Inhoud

## INLEIDING 9

[V

- Een popfilosofie van de polis 11
- Dropping science 13
- Waar komen die steden toch vandaan? 15

## DEEL EEN

### Virtuele Stedelijkheid 17

#### HOOFDSTUK 1

#### DE MILITARISERING VAN HET LEVEN 19

- Empower yourself, defend freedom 20
- Welkom in de Battlezone 23
- Spelen met dodelijke precisie 25
- Van staats- naar stadsgevaarlijk 27
- Een nieuwe game-discipline 30
- Speel te lang en je gaat dingen zien 32
- Geen scholen, maar nieuwe gevangenissen 35
- We doden volgens strikte regels 37

## Inhoud

Game over: nog twee levens	39
De architectuur van controle freaks	42

### HOOFDSTUK 2

#### DE ARCHITECTUUR VAN DE URBAN CONTAINER 45

Matroesjka-architectuur: steden in een stad	47
De multinationalisering van de ruimte	51
Outsiders en insiders	53
De E-City: Hawaïaanse stranden, klassieke parken en Griekse architectuur	55
Een controle van wieg tot graf	57

### HOOFDSTUK 3

VI]

#### HET FAILLIET VAN DE STRAAT 59

De wereld van Hikikomori: 'Ma, waar blijft mijn eten?'	61
Hoe openbare ruimte verzet wordt	64
Jamming of Blocking?	65
Virtualiteit is dat wat terugslaat	66
Een stenenregen van pixels	68
Overal zijn zelfmoordaanslagen	71
Bevrijdings- en vrijheidspraktijken	73

### DEEL TWEE

## Sonische Stedelijkheid 77

### HOOFDSTUK 1

#### DE AUDIO-HALLUCINAIRE SFEREN VAN DE STAD 79

De ontkoppeling van Archigram	80
Detroit: over de naald en de stad	83

## Inhoud

Put your hands up 4 Detroit, it's a lovely city	85
'Your place or mine?'	88
Urban: een nieuwe ruimtelijkheid?	90
De intermediale ruimte van een Urban Empire	93
Wat heb jij vandaag gebouwd?	95

## HOOFDSTUK 2

### SAMPLADELISCHE RUIMTELIJKHEDEN 97

Hoe geluid een ruimtelijke dimensie krijgt	99
Het regisseren van geluid	101
Een migratie naar de toekomst	103
De sampling van een sonische ruimte	106
'This town's a different town today' (AM)	108
De verleiding van een sampladelische ruimtelijkheid	109
Het stedelijk affect van grime	111
De architectuur van de lucht	112

[VII]

## DEEL DRIE

### Nodale Stedelijkheid 115

## HOOFDSTUK 1

### VAN GENIUS TOT SCENIUS 117

Alleen op de wereld	118
En nu op de cover: Architecten!	120
De tragische dood van Miner Willy	121
De revolutie van Star Wars Galaxies	122
De 'survival of the MOD-est'	124
Het is een Wiki'd World	127
De 'empowerment' van creativiteit	129
En plots is daar het netwerk	131
De slimme massa	133
De scenius: meer is meer	135

Inhoud

HOOFDSTUK 2

DE STAD IN EEN OVERSTROOMDE WERELD 137

Wat hebben we toch met metaforen? 138

De stad in een laptop 141

Pop-Up steden 144

Het actuele van nodale stedelijkheid 152

Weg van iedere toekomst 154

POSTSCRIPTUM 159

Noten 162

Literatuur 173

Index 182

Illustraties 193

VIII]

# Inleiding

De bodem van de schatkist is in zicht en de problemen stapelen zich op. De financiële experts hebben nog zo gewaarschuwd. Grote geldsommen lenen tegen te hoge rente, dat moet verkeerd aflopen. Maar de stad en haar inwoners laten ons geen andere keuze. De schulden kunnen alleen worden betaald als de stad blijft groeien. En nieuwe inwoners komen pas als er voorzieningen zijn als elektriciteit, water, snelwegen en voldoende openbaar vervoer. Bovendien zit men niet te wachten op een plotselinge verhoging van de gemeentebelastingen. Waar bemoeien die financiële muggenzifters zich eigenlijk mee? Realiseren ze zich wel dat wie niet investeert, achterblijft in de vaart der volkeren? Alleen met uitgekende groeiscenario's, inventiviteit, de nodige durf, deskundig personeel en veel geluk ontstaat de humuslaag van waaruit de stad kan groeien. Imposante bruggen en parken, oogverblindende wolkenkrabbers en indrukwekkende musea, dat is wat we willen. Onze adviseurs kunnen beter met plannen komen om de benodigde inkomsten te genereren. Eigenlijk is het misgegaan met de aanleg van de nieuwe zeehaven. En helemaal, toen we tot de ontdekking kwamen dat het in het heuvelachtige landschap nauwelijks mogelijk is om wegen en spoorverbindingen aan te leggen naar de haven. Nu hebben we een prachtige zeehaven, maar zonder achterland. Er is een honkbalstadion met een capaciteit voor 80.000 fans. Helaas ligt het stadion in een achterbuurt waar criminaliteit de favoriete volkssport is. Wees toch eerlijk! Brandweerkazernes, politiebureaus en ziekenhuizen halen het toch niet bij wolkenkrabbers en de moderne arena's van de

topsport? De verloedering van de openbare ruimte en het gebruik van gemeenschapsgeld voor kapitaalvernietigende megaprojecten hebben de stad tot een spookstad gemaakt. De mensen trekken massaal weg, ze verhuizen naar andere steden. Het faillissement van de stad lijkt onvermijdelijk. Snel zullen we onze baan als burgemeester verliezen.

Gelukkig blijven de hierboven beschreven gebeurtenissen beperkt tot de pixels op het beeldscherm van onze computers. Het drama maakt deel uit van de game *SimCity 4* van Electronic Arts (2003). De uitgangspunten van de moderne stedenbouw zijn algoritmes geworden in een spel dat een Faustiaans gevoel oproept bij de spelers. Want, hoewel de bevoegdheden om de stad ingrijpend te veranderen in dit spel verder gaan dan die van onze collega's in New York en Berlijn, toch raken de activiteiten in de virtuele omgeving van *SimCity* onmiskenbaar aan de gebeurtenissen in de fysieke ruimte. En zo kruipen we in de huid van stedenplanners en architecten als Baron Haussmann en Le Corbusier. We maken mee wat stadsbouwmeester Robert Moses moet hebben gevoeld toen hij na 1930 in New York de zogenaamde *parkways* aanlegde en er ten faveure van een nieuwe metropool verschillende woonwijken moesten worden weggevaagd. Zijn motto luidde: *'Wie in een overvolle metropool iets wil bereiken, heeft een vleesbijl nodig.'*<sup>1</sup>

10]

We worden omringd door de geluiden en beelden van de popcultuur. Populaire media houden de wereld in een stevige greep, de virtuele verbeelding van de stad is daarvan één uitingsvorm. De uit India afkomstige antropoloog Arjun Appadurai spreekt in dit verband over mediascapes. Mediascapes verwijzen zowel naar de zeer uiteenlopende media (kranten, televisie, internet, films, etc.) die deze informatie produceren, verspreiden en verwerken, als naar de kracht van de beelden die zij creëren.<sup>2</sup> Kijken we alleen maar naar de games op het internet, dan is glashelder hoe groot de invloed is van de populaire cultuur. Rond de zes miljoen mensen betalen contributie voor de toegang tot de parallelle werelden van online games als *Lineage II* (NCsoft, 2004) en *World of Warcraft* (Electronic Arts, 1994).<sup>3</sup> In deze synthetische omgevingen is de verbeelding een collectief en sociaal gebeuren. Elfen, draken en sinistere alter ego's strijden om een plek in de wereld van Azeroth. Magische zwaarden worden hier gestolen. Men doodt spelers om goud te verdienen en daarmee items als kleding en wapens te kopen, die nodig zijn om te overleven. Is de verbeelding eenmaal aan de macht, dan biedt ze niet alleen een ontsnapping uit de dagelijkse sleur, maar fungeert vooral ook als

krachtige brandstof voor nieuwe vormen van gemeenschappelijke actie. Virtuele karakters trouwen on- en offline met elkaar, 'echte' mensen verdienen een maandinkomen met de verkoop van virtuele objecten en spelers blijken de architect te zijn van de digitale omgevingen waarin ze dagelijks vele uren rondhangen. Is het nog nodig te stellen dat populaire cultuur veel meer is dan triviaal of plat vermaak? Net als in het 'normale' leven gelden ook in de mediascapes bijzondere vormen van sociaal verkeer, bestaan er collectieve gedragscodes, bloeien krachtige economieën en is er een mengeling van regulering en onderlinge conflictbeslechting.

## EEN POPFILOSOFIE VAN DE POLIS

De uitingen van de populaire cultuur passen in een elektronische globalisering, die de Duitse filosoof Peter Sloterdijk ziet als de derde fase in het globaliseringsproces. Sloterdijk spreekt in zijn studie *Sferen* over een meervoudige globalisering. Deze ving aan in de Griekse tijd met het in kaart brengen van de kosmos, nam een territoriale wending met het vertrek van Columbus in 1492 naar de Verenigde Staten en krijgt nu vorm in een digitale globalisering. Dit laatste proces houdt voor veel mensen een magische belofte in. De socioloog Vincent Mosco waarschuwt dan ook dat de verwachtingen over nieuwe media als het internet steeds tot dezelfde mythen leiden.<sup>4</sup> De introductie van een medium roept een fase van euforie op, een lofzang op de ongekende mogelijkheden die deze technologie voor de wereld in petto heeft. Die belofte maakt geen enkel medium waar. Toch kan een analyse van de invloed van populaire cultuur niet om de rol van technologie heen.

[ 11

Sinds enkele jaren is de technologie van de game een integraal onderdeel geworden van verschillende praktijken. Zo wordt ze door een nieuwe generatie planners en stedenbouwkundigen gebruikt voor de coördinatie en planning van grootschalige stedelijke gebieden.<sup>5</sup> Maar de socialisering van de technologie van de popcultuur blijft niet beperkt tot de planning van onze steden. Bekende games worden ook ingezet door militaire strijdkrachten van diverse landen om soldaten te trainen voor een 'echte' oorlog. De verbeelding van de populaire cultuur oefent een onuitwisbare en niet te onderschatten invloed uit op het leven van alledag. Die constatering is een goede aanleiding om onze fysieke omgeving vanuit een ander standpunt te bekijken. We nemen daarvoor de virtuele en sonische omgevingen van populaire media als games en

elektronische muziek als vertrekpunt. Hoe werkt die populaire cultuur door in de alledaagse werkelijkheid? Steeds meer games, waaronder bekende spellen als *America's Army* (U.S. Army, 2002) en *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 2005), spelen zich voor een belangrijk deel af in een stedelijke omgeving. In die context leren spelers in groepsverband te overleven, carrière te maken in de onderwereld, of te wonen in een buurt 'waar altijd leven in de brouwerij is en alles om je reputatie draait'. Maar leren we door het spelen van First Person Shooter-games ook beter om te gaan met de gevaren in de openbare ruimte van de fysieke stad? Daarnaast zijn er de klanken en ritmes van de popmuziek, die mensen wereldwijd verleiden om zich te groeperen rond allerlei muzikale stromingen met hun eigen codes, kleding en gebaren.

12] De benadering die populaire media gebruikt als materiaal om de contouren van onze dagelijkse omgeving te analyseren, noemen we een popfilosofie. Deze filosofie opent een speelse ruimte binnen de marges van de voornamelijk academisch getinte duidingen van de stad. In *Mediapolis* gebeurt dat door te kijken naar de verbeelding van de stedelijke ruimte in de popcultuur. Hoe ziet de stedelijke werkelijkheid eruit in virtuele en sonische omgevingen en op welke manier werkt dit door in onze fysieke realiteit? De verbeelding van de stedelijke ruimte in populaire media levert veel aansprekende voorbeelden op. Wie is niet bekend met Steven Spielbergs uitleg van de cyberstad in de film *Minority Report* (2002)? Drie jaar voordat Spielberg met de productie van deze film begon, nodigde hij zestien specialisten uit, onder wie de auteur van *City of Bits* William Mitchell en stadstheoreticus Peter Calthorpe, om na te denken over de toekomst van de stad. De film toont onmiskenbaar aan dat de populaire cultuur in de afgelopen decennia steeds complexere beelden, informatie en interpretaties biedt van allerlei maatschappelijke ontwikkelingen. Zo vormt de film het bewijs dat ook een populair medium kan functioneren als informatiedrager van onze cultuur. Maar welk stadsleven speelt zich af in de ruimtelijkheden van de popcultuur? Welke regels en voorschriften gelden daar en welke straffen worden opgelegd bij overtreding van die regels?

Teneinde deze vragen te beantwoorden, sluiten we in *Mediapolis* aan bij de verschillende betekenissen van het woord *polis*. Naast de territoriale bepaaldheid van de stad en haar omgeving, impliceert het begrip ook een religieuze en politieke eenheid (*omonoia* [Gr.], *concordia* [Lat]). De *polis* belichaamt zo de leefruimte van een groep mensen die met elkaar verbonden zijn door hun afkomst, geloof en politieke over-

tuigingen. Maar wat is de betekenis van de *polis* in een wereld die bezet is door de beelden en informatie van de populaire cultuur, een wereld waarin de stad een steeds belangrijker rol speelt?

## DROPPING SCIENCE

Iedere dag kijken we naar films, spelen we games en luisteren we naar popmuziek. Niet alleen vormen deze een graadmeter voor de betekenis en waarde van actuele gebeurtenissen, ze laten een voortdurende beweging zien tussen verschillende dimensies, bijvoorbeeld van het virtuele naar het reële en van het reële naar het virtuele. Dit boek haakt hierop in door de populaire cultuur te gebruiken als een springplank voor het denken over de veranderingen die zich in onze omgeving voltrekken. In het eerste deel – *Virtuele Stedelijkheid* – wordt aangetoond dat de strijd om de openbare ruimte wordt gevoerd in een gebied dat is ingebed in de virtualiteit. Dit gegeven biedt creatieve mogelijkheden, maar kan ook repressieve gevolgen hebben. Kijken we naar de huidige veiligheidscultuur, dan is er sprake van een toenemende militarisering van de openbare ruimte. Over de stad is een militair controle-net uitgeworpen, waarvan de mazen steeds kleiner worden. Dit leidt zowel tot een andere ervaring van de eigen identiteit als tot de installatie van een specifiek regime van regels en straffen. Bekende oorlogsspellen als *America's Army* en *Full Spectrum Warrior* (THQ, 2004), die wereldwijd worden gespeeld, geven deze radicale veranderingen beter weer dan de laatste politierapporten of wetenschappelijke boeken. Uit die games blijkt hoe de militarisering van het leven de belangrijkste inzet is geworden van een cultuur die gericht is op veiligheid. Aan de hand van diezelfde oorlogsgames wordt beschreven hoe architectuur en openbare ruimte zich manifesteren in een maatschappij, die zich sinds de jaren 1970 transformeert van een samenleving waarin alles draaide om discipline, in één waarin controle het kernwoord is. In een cultuur van controle zijn de gescheiden ruimten van de instellingen uit de disciplinaire maatschappij samengebracht in grootschalige complexen, waarin maatschappelijke functies als winkelen, wonen, werk en onderwijs zijn gecombineerd. De wortels van deze architectuur liggen zowel in de *company town* van het industriële tijdperk als in de *compound* van internationaal opererende ondernemingen. In zijn meest actuele vorm manifesteert deze architectuur zich in Aziatische steden als

Hongkong, Sjanghai en Beijing, waar op infrastructurele knooppunten *Urban Containers* verrijzen. Aan de hand van Arabische oorlogsgames gaat het eerste deel van *Mediapolis* tenslotte in op nieuwe vormen van verzet. De notie van verzet wordt altijd in verband gebracht met activiteiten op straat. Maar Arabische games blijken niet alleen te gaan over een vijandbeeld, ze geven de spelers ook een gemeenschappelijke identiteit doordat deze in een virtuele ruimte in opstand kunnen komen tegen de overheersing van Israël en de Verenigde Staten.

14] In het tweede deel – *Sonische Stedelijkheid* – stellen we vast dat men verschillende ruimtelijkheden moet onderscheiden om het proces van verstedelijking werkelijk te begrijpen. Daarom introduceren we het sonische denken in het vertoog over de stad. Sinds we er ten onrechte van doordrongen zijn dat weldenkende mensen eerst kijken en dan pas luisteren, wordt geluid steeds vaker als een bron van overlast of herrie beschouwd. Het gedachtegoed van de Duitse filosoof Peter Sloterdijk biedt aanknopingspunten voor een positieve benadering van geluid. Geluid creëert omvangrijke binnenruimten, die niet onmiddellijk en voor altijd zijn vastgelegd. De elektronische dansmuziek techno uit Detroit en de mediagenieke jeugdcultuur Urban laten zien dat onze fysieke omgeving kan verdampen in een audiovisuele bol van betekenissen. In deze vluchtige toestand kan de stad onaangekondigd en op onverwachte wijze worden geactualiseerd. In het creëren van een sonische ruimtelijkheid bewijst de populaire muziek dat geluid ook een politieke betekenis heeft, dat wil zeggen zich bezighoudt met de vormgeving van het leven. Een sonische ruimtelijkheid omvat zowel de ruimtelijke als de sociale processen die met geluid samenhangen. Mensen staan in een sonische ruimtelijkheid wereldwijd met elkaar in verbinding en knopen sociale relaties en contacten aan. Daarom wordt de techniek van sampling hier in verband gebracht met een vluchtlijn of een ‘weg van hier’ voor verspreid levende gemeenschappen die zich verzamelen rond de geluiden en de beatsnelheden van verschillende muziekstijlen.

In het derde deel – *Nodale Stedelijkheid* – keren we terug naar de virtuele wereld om vanuit die omgeving een radicaal-democratische vorm van productieve coöperatie te beschrijven. Wat gebeurt er als niet de voortbrengselen van de geniale eenling, maar juist die van ‘velen’ tot uitgangspunt wordt genomen? Met de introductie van het begrip ‘scenius’ worden in dit laatste deel de mogelijkheden beschreven om een virtuele omgeving vorm te geven met behulp van een interactieve strategie van ‘velen-tot-velen’. Een van de belangrijkste kenmerken van de

scenius is de wisselwerking tussen initiatiefnemers, fans en gebruikers, die zich verzamelen rond een gedeelde interesse of een specifiek doel. De interactie tussen deze drie partijen is de drijvende kracht achter dit unieke model. Kan de scenius ook worden ingezet bij de vormgeving van de fysieke omgeving van de stad, bij gebouwen, straten en pleinen?

Om de complexiteit van de stedelijke ruimte te ontrafelen en een beter begrip te krijgen van de diversiteit aan ideeën in de popcultuur, sluiten we *Mediapolis* af met de beschrijving van vier op elkaar inwerkende processen die de stedelijke ruimte doorkruisen: virtualiteit, interactiviteit, connectiviteit en multimedialiteit. De vorm waarin het geheel van deze processen gestalte krijgt, noemen we nodale stedelijkheid. Nodale stedelijkheid is de naam voor een pulserend stedelijk leven, dat niet meer gedefinieerd kan worden in louter fysieke termen. Dit wil zeggen dat de geografische ruimte van de stad moet worden opgevat als een open veld of een mediale infrastructuur, die zich voortdurend kan actualiseren.

[15]

## WAAR KOMEN DIE STEDEN TOCH VANDAAN?

Het bestuderen van populaire media biedt een perfect excuus om rond te zwerven in nieuwe werelden, beelden, muziek en 'grote verhalen'. Wat is leuker dan een weekend door te brengen in *Liberty City* in *Grand Theft Auto* of te dansen op de laatste sounds uit Londen? Toch wil dit boek geen poging zijn om bekende theorieën over onze omgeving voor een breed publiek toegankelijk te maken door ze te illustreren met aansprekende voorbeelden uit de populaire cultuur. De achterliggende gedachte van *Mediapolis* is dat de omgevingen van populaire media, waarin technische, culturele en economische veranderingen op een unieke manier samenkomen, een invalshoek bieden om onze leefomgeving anders te benaderen. De informatie, ideeën en opinies van de popcultuur zijn verbonden met de actualiteit, met de vraag naar onze culturele en politieke situatie. We willen begrijpen wat er in die virtuele en sonische omgevingen gebeurt en als daarin andere concepten naar voren komen of afwijkende toekomsten worden getoond, dan kunnen we in ieder geval proberen die ideeën en vergezichten als gereedschap te gebruiken om na te denken over de dynamiek en potentie van onze directe omgeving. Daarom blijven de woorden van de Italiaanse futurist Antonio Sant'Elia in *Manifesto of Futurist Architecture* (1914) onverminderd actueel: 'Iedere generatie moet haar eigen stad bouwen.'