

Van Alphaville naar cyberville: *de stad van de toekomst in sciencefiction- films*

Lara Schrijver

Sinds het ontstaan van metropolen tijdens de industrialisatie in de negentiende eeuw worstelen we met de plek van het individu in de grote stad. Europese

steden verviervoudigden tussen 1880 en 1910 in omvang. De inwonersaantallen van Parijs, Berlijn en Londen groeiden explosief van tussen de 20.000 en 100.000 naar een bevolking van 400.000 tot 2 miljoen. Dat bracht onzekerheid teweeg over de maatschappelijke en culturele betekenis van het fenomeen stad. De problematiek die industrialisatie, modernisering en moderniteit met zich meebrengen, komt sinds het begin van de twintigste eeuw tot uitdrukking in de beeldcultuur, de architectuur en de stedenbouw.

Schrijvers als Charles Dickens, Georg Simmel en Walter Benjamin stelden ieder op hun eigen manier de problematiek van de metropool aan de orde. Overbevolking, drukte en de grote schok die gepaard ging met migratie van het platte-

land naar de stad zijn terugkerende thema's in hun werk. In de moderne metropool werden velen plotseling geconfronteerd met mensenmassa's, een ongekende anonimiteit, en de vraag hoe je in de openbare ruimte omgaat met personen die je niet kent. Zo schrijft Adolf Loos over de anonimiteit in de stad en over bijpassende vormen van vriendelijkheid en etiquette: men dient afstand te houden tot de ander en niet te familiair te zijn. Georg Simmel houdt zich bezig met de abstrahering van menselijke relaties. Friedrich Tönnies beschrijft de overgang van een levenswijze van 'gezelligheid' en gemeenschap, waarbij iedereen elkaar kent, naar meer geregleerde afstandelijke omgangsvormen. En Jürgen Habermas verdiept zich in

quadrupled in size. The populations of Paris, Berlin and London skyrocketed, from between 20,000 and 100,000 to between 400,000 and 2,000,000. This created uncertainty as to the social and cultural meaning of cities. Since the beginning of the twentieth century the issues raised by industrialisation, modernisation and modernism have been reflected in visual culture, architecture and urban design.

Each in their own way, writers such as Charles Dickens, Georg Simmel and Walter Benjamin tackled the issues raised by metropolises. Overpopulation, congestion and the huge shock of migration from the country to the city are recurring themes in their work. In mod-

ern metropolises many people were confronted for the first time with crowds, an unparalleled degree of anonymity and the problem of how to deal with strangers in public places. Writing about the anonymity of cities and appropriate forms of courtesy and etiquette, Adolf Loos said that one should keep one's distance and not be over-familiar. Georg Simmel was concerned with the abstraction of human relationships. Friedrich Tönnies described the transition from a way of life based on conviviality and community, in which everyone knows everyone else, to a more regulated, distant kind of etiquette. Jürgen Habermas, for his part, has investigated forms of communication in public space.

From Alphaville to Cyberville: *The City of the Future in Science Fiction Films*

Lara Schrijver

The position of individual in cities has preoccupied us ever since the first metropolises emerged in the course of nineteenth-century industrialisation. Between 1880 and 1910 European cities



Blade Runner



THX 1138



Metropolis

THANKFUL WE HAVE AN OCCUPATION TO FILL

WORK HARD

INCREASE PRODUCTION

PREVENT ACCIDENTS

AND BE HAPPY

communicatievormen in de openbare ruimte. Regulering van omgangsvormen is een van de meest wezenlijke aspecten van de openbare ruimte in de twintigste eeuw, en vormt ook nu nog steeds onderwerp van discussie. Hoe gaan we om met de ander in de stad? Is de ander degene die ons in de weg zit, die we niet kennen, of die we eigenlijk niet willen zien?

De stad van de toekomst is steeds een dankbaar onderwerp geweest voor gedachte-experimenten in sciencefiction-films, waarin ze zowel in conceptuele zin als qua verbeelding van de stedelijke ruimte tot hun uiterste consequenties zijn doorgevoerd. Daarmee bieden science-fictionfilms informatie over maatschappelijke ontwikkelingen in de twintigste eeuw en tonen ze veranderende percep-

ties, onder meer van de stad. Een chronologische verkenning van enkele twintigste-eeuwse films laat dat zien.

Alphaville: De utopie van moderniteit, industrialisatie en rationalisme

Het modernisme heeft een soort grondvlak gedefinieerd waartoe niet alleen technologie, abstrahering en bepaalde omgangsvormen behoren, maar ook het beeld, de ruimte en rationalisatie. Dat laatste is verbonden met het rationalisme, dat als ideaal teruggaat op de achttiende-eeuwse Verlichting. De Verlichting werd gekenmerkt door het geloof in de ratio, die de mens in staat stelt de natuur te onderwerpen en de menselijke driften en lusten in toom te houden. Rationalisatie is eveneens nauw verbonden met indus-

trialisatie en een mechanisch wereldbeeld, en dat laatste is op zijn beurt prominent aanwezig in het modernisme, zoals onder meer blijkt uit de utopische projecten van Le Corbusier en Frank Lloyd Wright. Qua architectuurprincipes zijn zij gericht op een totaal geordend en geabstraheerd systeem met een complete zuiverheid. Uit zo'n omgeving zou de perfecte mens als vanzelfsprekend geboren moeten worden. In ontwerpen van de ideale stad zijn dan ook vaak utopische idealen, Verlichtingsdenken en modernisme verstrengeld. In het begin van de twintigste eeuw laat onder meer de architectuur (Le Corbusier, met utopische stadsplannen als het Plan Voisin; Frank Lloyd Wright, met Broadacre City) zien dat het utopische gedachtegoed steeds heen en weer zwenkt

Etiquette was one of the key publicspace issues in the twentieth century, and is still a matter of debate. How do we deal with others in the urban setting? And what do we mean by 'others': people that get in our way, people we do not know or people we do not really want to see?

The city of the future has always been a popular theme for thought experiments in science fiction films, which have taken them to their ultimate limits, both conceptually and in terms of how urban space is portrayed. Science fiction films thus provide information about twentieth-century social developments and reveal changing perceptions, especially about cities. A chronological review of some twentieth-century films will make this clear.

Alphaville: The Utopia of Modernity, Industrialisation and Rationalism

Modernism has laid down a sort of foundation which includes not only technology, abstraction and public etiquette, but also image, space and rationalisation. The latter is connected with rationalism, an ideal dating back to the Enlightenment thinkers of the eighteenth century. The Enlightenment was typified by faith in reason, which enabled man to subjugate nature and keep human urges and lusts under control. Rationalisation is likewise closely connected with industrialisation and a mechanistic view of the world, which in turn is a prominent feature of modernism, as is apparent from the utopian projects of architects such as

Le Corbusier and Frank Lloyd Wright. Their architectural principles are based on a completely organised, abstracted, pure system. The implication is that perfect human beings should emerge from such an environment as a matter of course. Designs for the ideal city are therefore often a mixture of utopian ideals, Enlightenment thinking and modernism. Early twentieth-century architecture (Le Corbusier's utopian urban plans such as the Plan Voisin, and Frank Lloyd Wright's Broadacre City) is one area which shows how utopian thinking constantly oscillates between the image of the perfect city (which will bring forth perfect human beings as a matter of course) and the city as a future

tussen het beeld van de perfecte stad (die vanzelf perfecte mensen zal voortbrengen) en de stad als toekomstbeeld van de technologische ontwikkeling. Typerend voor het utopisch denken is dat altijd wordt geredeneerd in termen van onvermijdelijkheid: het is nooit 'kunnen' maar altijd 'zullen'.

Sciencefiction heeft met modernisme en moderniteit het geloof in zowel technische vernieuwing als in de utopische maatschappij gemeen, maar de vorm is die van het gedachte-experiment. Sciencefiction ontstond als genre in de late negentiende eeuw. Schrijvers als H.G. Wells en Jules Verne schetsten denkbare toepassingen van technologische ontwikkelingen. Zo beschreef Wells in *The Time Machine* beelden van

opeenvolgende maatschappijen, oorlogen en technologieën, totdat de ontwikkeling uiteindelijk weer terugkomt bij de primitieve maatschappij. Hoewel sciencefiction lange tijd niet serieus is genomen als verbeelding van architectuuriدهے, bestond er wel degelijk een (soms heel concrete, soms onbewuste) wisselwerking tussen sciencefiction en architectuur. Zo maakte László Moholy-Nagy het eerste decorontwerp voor de film *Things to come* (1936, regisseur William C. Menzies), dat echter niet gerealiseerd kon worden vanwege de complexiteit ervan. Op een meer indirecte wijze wordt ons beeld van de stad vaak bepaald door de beelden die de massamedia daarvan aan ons presenteren. Architecten en stedenbouwkundigen reageren daar weer op en proberen met zulke beel-

image of technological development. One typical feature of utopian thinking is that it always argues in terms of inevitability: things never 'can' happen, they 'will' happen.

Science fiction shares the modernist faith in both technical innovation and a utopian society. The form it takes is that of thought experiments. Science fiction first emerged as a genre in the late nineteenth century, when potential applications of technological developments were outlined by writers such as H.G. Wells and Jules Verne. In *The Time Machine*, Wells portrayed a succession of societies, wars and technologies which eventually ended in a reversion to primitive society. Although science fiction was long dis-

missed as a basis for architectural ideas, the two fields certainly influenced one another, sometimes very deliberately, other times unconsciously. László Moholy-Nagy, for example, produced the initial designs for the scenery of the film *Things to Come* (directed by William C. Menzies in 1936), although they proved too complicated and were eventually rejected. More indirectly, our view of cities is often determined by images that are presented to us by the mass media. Architects and urban planners respond to such images, attempting to use them as a basis for new urban designs. This interaction increased as science fiction films became more popular. The most striking example, from the



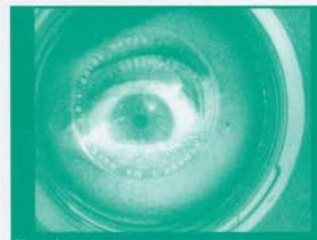
Man with a Movie Camera



Man with a Movie Camera



Man with a Movie Camera



Man with a Movie Camera



FILM WITHOUT A SCENARIO

WITHOUT THE AID OF THEATRE

THIS EXPERIMENT

den nieuwe ontwerpen voor de stad te maken. Deze wisselwerking is sterker geworden naarmate de sciencefictionfilm populairder werd. Het meest in het oog springende voorbeeld uit de jaren vijftig is het gebruik van 'Robby the Robot' (in *Forbidden Planet*, 1956, regisseur Fred M. Wilcox) voor de tentoonstelling 'This is Tomorrow' in de Londense Whitechapel Gallery (1956).

Hoewel geen sciencefictionfilm, verbeeldt *De man met de camera* (1929) van regisseur Dziga Vertov uitstekend de modernistische gedachten van rationalisatie en mechanisering, en de wijze waarop alles in de publieke ruimte van de stad gereguleerd is. Alles wordt gedefinieerd door beweging (tussen verschillende uitingen van technologie: vliegtuigen,

trams, staalwerken en andere industrieën) en synchronisatie. Zelfs de bewegingen van de mensen in de stad gaan op in de machinale coherentie van het geheel, ze zijn onderdeel van de beweging van de stad geworden. In de tijd waarin de film werd gemaakt, werd de stad in de Sovjet-Unie daadwerkelijk beschouwd als een belichaming van het functionalistische model: gereguleerde verkeersruimte, woonruimte, werkruimte en recreatie-ruimte. Snelheid staat hier boven alles. Moderniteit gaat om vluchtig en snel, en die kenmerken zijn tevens noodzakelijk om universele perfectie te bereiken. Vertov's film kwam nog tot stand in een tijdperk van groot optimisme. Als mensen stierven terwijl ze kolen schepten, was dat mede ten behoeve van het

komende tijdperk, waarin dankzij de mechanisering en de rationele mens de wereld op een perfecte manier is ingedeeld, de natuur onderworpen, en men in alle redelijkheid met elkaar omgaat.

De klassieke film *Metropolis* (1927) van regisseur Fritz Lang toont een toekomst waarin industrialisatie en mechanisering een scheiding teweeg hebben gebracht tussen de elite, die de vruchten plukt van de technologische vooruitgang, en de arbeidersklasse, die er nageenoeft aan onderdoor gaat. De moderne stad *Metropolis* is voorzien van alle gemakken. Ze is echter gebaseerd op een immense ondergrondse machinerie, waarmee de arbeiders de stad draaiende houden. In een van de meest kritische scènes probeert een arbeider zich te

1950s, is the use of 'Robby the Robot' (from *Forbidden Planet*, directed by Fred M. Wilcox in 1956) for the 'This is Tomorrow' exhibition, held in London's Whitechapel Gallery in the same year.

Although not a science fiction film, *The Man with a Movie Camera* (directed by Dziga Vertov in 1929) is an excellent reflection of the modernist concepts of rationalisation and mechanisation, and of the way in which the whole of urban public space is regulated. Everything is defined by movement (between different forms of technology: planes, trams, steel works and other industries) and synchronisation. Even the movements of people in the city blend into the mechanistic coherence of the whole – they have

become part of the movement of the city. At the time when the film was made, cities in the Soviet Union were indeed treated as embodiments of the functionalist model, with separately regulated areas for traffic, dwelling, work and recreation. Speed was the primary concern. Modernism was all about evanescence and speed, which were also needed in order to achieve universal perfection. Vertov's film was made at a time of boundless optimism. If people died shovelling coal, it was in part to hasten the advent of a new era in which – thanks to mechanisation and human rationality – the world would be perfectly organised, nature would be subjugated and people would always treat each other decently.

The classic film *Metropolis* (directed by Fritz Lang in 1927) shows a future in which industrialisation and mechanisation have divided society into an elite that reaps the benefits of technological progress and a working class that is almost crushed by it. The modern *Metropolis* has all the latest conveniences, but is kept going by a vast system of underground machinery operated by the workers. In one of the most socially critical scenes, a worker attempts to copy a mechanical movement as he wrestles with the dials of a machine. The modernists hoped that mechanisation would bring convenience into people's lives, but this scene shows how people are brutally forced to adapt to machines. The worker

schikken naar een mechanale beweging: hij moet een paar uitslaande wijzers van een machine in een vaste stand dwingen. Terwijl de modernisten hoopten dat mechanisering gemak zou brengen voor de mens, wordt hier verbeeld hoe de mens zich op brute wijze moet aanpassen aan de machine. De arbeider doet zijn best om het ritme bij te houden, maar valt uiteindelijk van uitputting om.

Met name de Tweede Wereldoorlog heeft een grote weerslag gehad op de perceptie van technologie. Velen waren inmiddels gaan beseffen dat er ook donkerder kanten zitten aan de techniek, die tenslotte was ingezet om talloze mensen uit te roeien. Aandacht voor uitsluitend efficiëntie en hoe je met efficiënte middelen zo snel mogelijk een doel bereikt, gaat



Metropolis



Metropolis



Metropolis

struggles to keep up the pace, but finally collapses from exhaustion.

The Second World War had a particularly powerful impact on perceptions of technology. Many had now come to realise that it also had its dark sides – it had, after all, been used to exterminate millions of people. In focusing on efficiency and on how to attain goals as quickly as possible, man had lost sight of the goals themselves and the question of whether they should even be attained. From the 1950s onwards there was a major change of thinking in this respect. The realisation grew that the use of technology raised ethical issues. Were we starting to be overwhelmed by our own technology and the speed of its progress



SO HIGH ABOVE IT TOWERED

THE COMPLEX NAMED THE "CLUB OF THE SONS" WITH ITS LECTURE HALLS AND LIBRARIES

ITS THEATRES AND STADIUMS



voorbij aan het doel zelf en aan de vraag of dit eigenlijk wel moet worden nagestreefd. Vanaf de jaren vijftig deed zich op dit gebied een belangrijke transformatie voor. Men realiseerde zich in toenemende mate dat er aan het gebruik van technologie ook ethische vraagstukken zijn verbonden. Worden wij niet een beetje overrompeld door onze eigen techniek? Zijn we overdonderd door de snelheid waarmee deze techniek voortschrijdt? En zijn we daarmee niet ook onze menselijkheid kwijt?

Zulke vraagstukken worden heel duidelijk verbeeld in Jean-Luc Godards *Alphaville* (1965), een vreemde combinatie van detective/film-noir en science-fiction. Een detective, Lemmy Caution, is naar de stad Alphaville gestuurd om

iemand op te sporen. Uiteindelijk moet hij echter zien te ontsnappen aan deze stad. Terwijl Caution in een scène meeloopt met wetenschappers is een monoloog van Alpha 60 (een ratelende stem, een intelligent geworden machine) over de irrelevantie van mensen te horen. Caution begrijpt dat machines steeds meer voor zichzelf gaan denken en de mens overbodig maken. Het belang van de logica (rationalisme) gaat ten koste van alles. De dystopische kanten van de moderne utopie worden hier erg duidelijk gemaakt. De kritiek is in *Alphaville* zeer belangrijk. De gebouwen die in de film te zien zijn, bestonden al in Parijs: in de volgens het modernistische ideaal gebouwde *banlieues*. Ook beelddetails bevatten verwijzingen naar het moder-

nistisch bouwen: de vervaging van de grens tussen binnen en buiten, de zuiverheid van vorm, het ontbreken van ornamenten.

Godard stelt de vraag waarom we alleen maar logica inzetten als deel van de stedelijke vorm, en of dit niet te kaal en mechanistisch is en een deel van onze menselijkheid onderdrukt. Met de kilheid, strakheid, zuiverheid, en efficiëntie van de modernistische ruimte en het idee van het functionalisme, zo stelt Godard, mis je wezenlijke menselijke aspecten. Deze vraagstukken komen steeds opnieuw terug in sciencefictionfilms. We hebben een wereld gecreëerd waarin we alles regelen via de techniek en hebben onze hele maatschappij daardoor laten bepalen. Daarmee hebben we niet noodzakelijkerwijs een grote fout gemaakt, maar je kunt je afvragen of we niet iets

– and could this mean we were surrendering our humanity?

Such issues were very clearly raised in *Alphaville* (directed by Jean-Luc Godard in 1965), a curious blend of detective *film noir* and science fiction. A detective called Lemmy Caution has been sent to the city of Alphaville to find someone, but in the end he has to flee the city. During a scene featuring Caution and a group of scientists, we hear a monologue by Alpha 60 (an intelligent machine with a metallic voice) about the irrelevance of human beings. Caution realises that machines are increasingly starting to think for themselves and are making people superfluous. Logic (rationalism) is being pursued at the expense of every-

thing else. This clearly reveals the dystopian aspects of modern Utopias. Social criticism is a very important element in *Alphaville*. The buildings seen in the film already existed in Paris: the high-rise suburbs (*banlieues*) built on modernist lines. There were other visual references to modernist architecture: blurring of the boundaries between interior and exterior, purity of form and lack of ornamentation.

Godard asks why we design our cities solely on the basis of logic, and whether the barren, mechanistic results are killing off something of our humanity. The coldness, austerity, purity and efficiency of modernist space and the idea of functionalism, says Godard, overlook crucial

aspects of human existence. These are issues that constantly recur in science fiction films. We have created a world in which everything is regulated by technology, and we have let the whole of society become geared to this. This is not necessarily a dreadful mistake, but one cannot help feeling we may have lost something essential in the process.

The 1960s: Criticism and Reassessment

The modernist Utopia of sturdy citizens striding through the austere public spaces of a mechanistic society was thus already seen as a dystopia by the time *Alphaville* was made. From the early 1960s onwards people set out in pursuit of the things that make us human and

belangrijks door onze vingers hebben laten glippen.

Jaren zestig: kritiek en heroverweging

De modernistische utopie van stoere mensen in een strakke openbare ruimte binnen een mechanische maatschappij was dus al een dystopie geworden ten tijde van de film *Alphaville*. Vanaf begin jaren zestig gingen mensen op zoek naar wat ons tot mens maakt en ons doet verschillen van de machinale, gereguleerde omgang. Ronde vormen en lichamelijkheid werden weer populair, materialen weer tactiel. Lichamelijkheid was een middel om terug te gaan naar de individuele ervaring. En deze individuele ervaring werkte, zoals Godard laat zien, als tegenwicht tegen de logische en

propagandistische machine van het modernisme. Die machine vond zijn ultieme expressie natuurlijk in een extreem gestandaardiseerd modernistisch gebouw.

Vanuit de zoektocht naar waar we in de openbare ruimte onze eigenheid vinden, ontstonden in dit tijdperk allerlei nieuwe projecten. Zo begon het Engelse bureau Archigram in 1961 met het verspreiden van pamfletten waarin het de beeldcultuur van een massacultuur oppakte. Die beeldcultuur werd vaak gebruikt in de sciencefictionfilm, maar ook in reclames en tijdschriften. Al die beelden samen presenteerden een nieuwe opvatting van wat de stad zou kunnen zijn en waar het individu zijn plek zou kunnen terugvinden. Men

distinguish us from all that is mechanistic and regulated. Rounded forms and corporeality became popular once more, and materials became tactile again. Corporeality was a way of getting back to individual experience – which, as Godard shows, acted as a counterweight to the logical, propagandistic machinery of modernism, whose ultimate expression was, of course, hyper-standardised modernist architecture.

This pursuit of individual elements in public space led to all kinds of new projects at the time. In 1961, for instance, the British firm Archigram began distributing pamphlets containing references to visual mass culture. This visual culture was commonly used not only in science

fiction films, but also in advertising and magazines. Together these images conveyed a new idea of what cities could be, and where individuals could find a place for themselves once more. Archigram were attempting to reintroduce human contact via images from mass culture. Their famous *Plug-in City* project (1964) provided an infrastructure similar to that of a modernist project: within it people could 'plug in' their own individually designed things. However, this created an interesting internal contradiction, for in fact the infrastructure was no less totalitarian than that of the modernists. The infrastructure in the project presented by Yona Friedman (who wanted to build a city right round the world) was



Alphaville

IT WOULD NOT BE LOGICAL TO ENVELOPE PERI



probeerde zo om het menselijk contact via die massacultuurbeelden te herintroduceren. Het bekende project Plug-in City (1964) van Archigram bood een infrastructuur die vergelijkbaar is met een modernistisch project: daarbinnen kon je inpluggen met eigen, individueel vormgegeven dingen. Daarbij ontstond echter een interessante interne tegenstrijdigheid, want in feite was de infrastructuur van dit project niet minder totalitair dan die van de modernisten. Ook een project van Yona Friedman, die een stad om de hele wereld heen wilde leggen, had in feite een totalitaire infrastructuur. En dat gold op een andere manier ook voor het stadsproject Walking City (1964) van Archigram: een op totale wijze vormgegeven model, hip, met

ronde vormen en leuke technische snufjes, waarbij het idee echter wel was dat iederéén daarin moest gaan wonen.

Al deze projecten beoogden de modernistische utopie te doorbreken, omdat ze inmiddels een dystopie was geworden. De openbare ruimte was niet langer de locatie voor rationele discussies, maar werd nu een plek van wanorde, en er ontstond ook een totaal ander beeld van de techniek en de relaties tussen mensen. Men ging zich nu juist afvragen of we wel allemaal in precies hetzelfde hokje passen. De kritiek op de moderniteit behelsde het probleem van abstractie en de onderdrukte keerzijde van het modernisme die naar boven kwam. Terwijl in deze heroverweging verlangens, emoties en lichaam een centrale plaats kregen,

bleef er echter een geloof in mechanisering bestaan: machines werden nog steeds geacht ons vrije tijd te geven. Bovendien was het bij al deze kritische projecten wel steeds de bedoeling dat iedereen mee zou doen bij het doorbreken van het modernistische, functionalistische gedachtegoed.

Al deze projecten waren ook zoektochten. Aan de mechanische kant van het bestaan ontkomen we niet meer; de behoefte daaraan hebben we zelf gecreëerd. Daarnaast echter hebben we een andere behoefte, namelijk om onze eigen plek binnen het geheel te vinden. Wat doen we met alle plekken die we hebben gemaakt, zoals we geleerd hadden van Le Corbusier, Wright en Mies van der Rohe, maar die niet gebruikt worden? Hoe maak je die plekken weer menselijk? Dat thema

also essentially totalitarian, and the same was true, though in a different way, of Archigram's 1964 urban project *Walking City*: a fully designed, trendy model with rounded forms and amusing technical features – only the idea was that *everyone* should live there.

The aim of all these projects was to break away from the modernist Utopia, which had now become a dystopia. Public space was no longer a place for rational debates but a place of disorder, and technology and relationships between people were now seen in a completely different light. In fact, the question was now whether we could all really be fitted into identical pigeonholes. Attacks on the modernists were

concentrated on the problem of abstraction and the suppressed dark side of modernism that was now re-emerging. Yet even though the focus of this reassessment was on desires, emotions and the body, there was still a faith in mechanisation: it was still believed that machines would give us more leisure. Moreover, the idea behind all these socially critical projects was that *everyone* should join in with the rejection of modernist, functionalist thinking.

All these projects were also quests. We can no longer escape mechanisation, for it is we who have created the need for it. However, we have another need, which is to find a place for ourselves within the whole. What do we do with

all the places which we have made just as Le Corbusier, Wright and Mies van der Rohe taught us to, but which are not being used for anything? How do we make such places human once more? This is a constantly recurring theme in debates on the use of public space.

Still, all these new projects were derived from individual experience. Someone who has spent many years looking at urban planning issues is the American Jane Jacobs. The key issue in her 1961 book *The Death and Life of Great American Cities* is this: 'For years we've been planning things the way Le Corbusier said we should – but it doesn't work. So how *does* planning work?' Jacobs investigates and writes

komt telkens weer terug in alle debatten over het gebruik van de openbare ruimte.

In deze nieuwe projecten werd wel steeds gedacht vanuit een individuele beleving. Iemand die zich al jarenlang bezighoudt met stedenbouwkundige kwesties is de Amerikaanse Jane Jacobs. De grote vraagstelling in haar *The death and life of great American cities* (1961) is: 'We plannen al jarenlang op de wijze die Le Corbusier ons heeft uitgelegd. Maar het werkt niet. Hoe werkt planning dan wel?' Jacobs onderzoekt en schrijft vanuit een persoonlijke optiek. Wanneer ze in haar eigen buurt rondkijkt, ziet ze kinderen op straat spelen. Van modernisten mag dat niet, want de straat is voor auto's en het park is om in te spelen. In de praktijk worden de parken echter

niet zo gebruikt, terwijl de straten vol staan met auto's. Jacobs beschrijft het dagelijkse functioneren van de openbare ruimte en een heel gebruikelijke beleving daarvan. Daaraan ligt eveneens een model ten grondslag, dat in feite terug-grijpt op het oude dorpse ideaal: in de stadswijk kennen wij elkaar goed genoeg om in te grijpen als de etiquette niet werkt. Op die manier maken we de stad weer leefbaar en herstellen we een kwaliteit van leven die het modernisme ons ontnomen had.

Ook sciencefictionfilms uit dit tijdperk tonen enkele antwoorden op de vraag naar nieuwe plekken voor mensen in de openbare ruimte. In *Barbarella* (1968) van Roger Vadim is bijna alles verwor-den tot interieur. De ruimte is hyper-

about things from a personal angle. Looking round her own neighbourhood, she sees children playing in the street. Modernists don't like that – streets are meant for cars, and children should be playing in parks. In practice, however, parks are not used for this purpose, but the streets *are* full of cars. Jacobs describes the day-to-day functioning of public space and one very common experience of it. This is again based on a model which in fact harks back to the old village ideal: in city neighbourhoods we know each other well enough to inter-vene when etiquette fails. In this way we make cities habitable once more and restore a quality of life that modernism had taken from us.

Science fiction films from this period again provide some answers to the problem of finding new places for people in public space. In Roger Vadim's 1968 film *Barbarella* almost everything has become interior. Space is hyper-individual, and full of new materials. For instance, there are feathers and all kinds of gut-like protrusions which appear to serve no purpose whatsoever – in stark contrast to the functional spaces in the films discussed earlier. Signifi-cantly, a great deal of what goes on in the film involves touch. The emphasis is on feeling, a theme embodied by the blind angel – a clear rejection of the whole modernist faith in *seeing*.

THX 1138 (directed by George Lucas



THX 1138



THX 1138



EVER WE'RE TOGETHER

THE PLANETS ALL STAND STILL

BARBARELLA

PSYCHEDELLA

BARBARELLA BA BA

individueel en vol nieuwe materialen. Zo komen er veren in voor en allerlei darmachtige uitsteeksels, waarvan niemand enig idee heeft welke functie ze hebben. Daarmee vormen ze een enorm contrast met de functionele ruimten in de eerder besproken films. Opvallend genoeg gebeurt veel in deze film door aanraking. Voelen staat centraal, en de blinde engel in de film belichaamt dit thema in feite. Hier wordt het hele modernistische geloof in het zien onderuitgehaald.

THX 1138 (1971) van George Lucas was oorspronkelijk zijn afstudeerfilm. Hierin wordt de werkelijkheid volledig gedefinieerd door technologie. De stad is opgebouwd uit ondergrondse tunnels, gebouwen en kunstlicht. Er ontstaat afstand tot de 'werkelijkheid', omdat die

continu via schermen wordt waargenomen. De hele stad is eigenlijk één groot interieur. Het enige moment waarop we buitenkomen is aan het einde van de film, als de hoofdpersoon (Robert Duvall, ofwel THX) ontsnapt aan zijn samenleving. Tot die tijd is hij gevangen in de nachtmerrie van de technologie.

De ruimte in *Barbarella* is vergelijkbaar met het project New Babylon van Constant, een totaalstructuur opgezet om creativiteit tot uiting te laten komen. Dat geldt bijvoorbeeld voor een volkomen nutteloze plexiglazen buis waar *Barbarella* doorheen gaat en ook voor allerlei rare objecten in de ruimten. *THX* van drie jaar later toont een veel modernistischer behandeling van de ruimte. Maar in beide films is de hele stad één

groot binnengebeuren, en dat verschijnsel komt voor het eerst in dit tijdperk op. *THX* gaat daarin nog verder dan *Barbarella*. Roltrappen noch deuren leiden naar buiten en zelfs wegen bevinden zich onder plafonds met tl-buizen. Alles is als één groot interieur opgezet en dat heeft te maken met de wens tot controle over onze omgeving. Het wekt associaties met de geodetische koepel die Buckminster Fuller in 1955 wilde plaatsen over Manhattan. En het roept vragen op als: zijn onze steden grote woonkammers aan het worden waarin iedereen vastzit? Houden zulke technologische en functionele ruimten ons in hun greep?

Jaren negentig: Cyberville – van lichaam naar ontlichaming

in 1971) was originally Lucas's graduation project. In it, reality is completely defined by technology. The city consists of underground tunnels and buildings and artificial lighting. 'Reality' is remote, for it is only seen through screens. The whole city is in fact an interior. The only time we get outside is at the end of the film, when the main character (THX, played by Robert Duvall) makes his escape from society. Until then he has been trapped in a technological nightmare.

Space in *Barbarella* is similar to Constant's New Babylon-project, a total structure designed to allow the expression of creativity. Examples include the utterly pointless plexiglass tube through

which *Barbarella* passes, and all the curious objects in the rooms. Three years later, *THX* treats space in a much more modernistic manner. Yet in both films the city is one huge interior, a notion that makes its first appearance at this time. *THX* takes this notion even further than *Barbarella*. None of the escalators or doors lead outside, and even the roads have ceilings with fluorescent lighting. This 'one huge interior' concept is connected with the wish to control our environment. It recalls the geodetic dome that Buckminster Fuller wanted to build over Manhattan in 1955, and raises questions such as whether our cities are turning into vast living rooms in which we are all captive – and whether we can ever

escape from such technological, functional spaces.

The 1990s: Cyberville – From Body to Disembodiment

Although *THX* and *Barbarella* can still clearly be seen as part of the attack on modernism that marked the 1960s, they also anticipate certain developments that play a particularly important part in the science fiction films of the 1990s. In particular, both films investigate corporeality in various ways, and in the digital age the whole notion of corporeality is inevitably called into question.

The two films share the 1960s theme of 're-embodiment' and are thus almost the converse of modernist ideals, in

Hoewel *THX* en *Barbarella* nog duidelijk binnen het kader van een bepaalde kritiek op de moderniteit vallen, wijzen ze ook al vooruit naar ontwikkelingen die vooral in de jaren negentig van belang werden in de sciencefictionfilm. Met name het fenomeen lichamelijke wordt in beide films op verschillende manieren uitgelicht, en precies deze lichamelijke wordt onherroepelijk ondervraagd in het digitale tijdperk.

Als films die de 'herbelichaming' van de jaren zestig als thema hebben, vormen beide bijna een omkering van de modernistische idealen, waarin de nadruk lag op een soort ontlichaming door het *zien* en het kunnen zien. Met dat laatste werd het vermogen bedoeld voorbij de versiering, de gevel, de symboliek te kunnen

kijken naar het 'echte'. De opvatting dat de mens als het ware vastzit in een idee van de werkelijkheid die geen enkele relatie heeft met wat er feitelijk is, gaat terug op Plato. Toen Le Corbusier sprak over 'yeux qui ne voient pas', doelde hij op dit soort vraagstukken: wat is echt, hoe komen we naar het werkelijke, hoe komen we naar het pure? Het lichaam belemmert eigenlijk het echte zien, en over het lichamelijke, het tastbare, seks en gevoel moeten we het dan ook niet hebben.

De nadruk op het lichaam in *Barbarella* ondervraagt enerzijds de abstractie van het moderne, maar vormt ook een tegenpool van het latere virtuele lichaam. In *Barbarella*'s wereld zijn de mensen zo 'verlicht' dat ze alleen maar denken; seks hebben ze met twee handen tegen elkaar.



PLEASE FORGIVE ME

BLESSINGS OF THE MASSES EVERYWORD WE

which the emphasis lay on a kind of disembodiment through *seeing* and being able to see – the ability to look beyond ornament, façade and symbolism to what is 'real'. The notion that man is, as it were, trapped in an idea of reality that bears no relation whatsoever to what actually *exists* goes back to Plato. When Le Corbusier spoke of 'eyes that do not see' (*yeux qui ne voient pas*), he was referring to such issues as: What is real? How do we achieve reality? How do we achieve purity? In effect the body prevents us from really seeing things, so we must stop talking about corporeality, palpability, sex and feeling.

The emphasis on the body in *Barbarella* not only challenges moder-

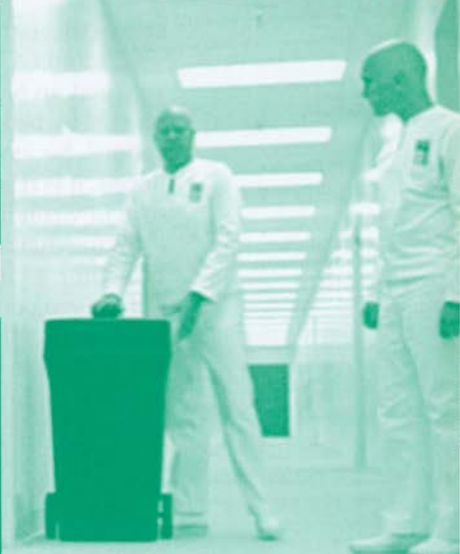
nist abstraction, but is the antithesis of the later concept of the virtual body. In *Barbarella*'s world people are so 'enlightened' that they do nothing but think – for instance, they have sex by touching hands. One of *Barbarella*'s great discoveries is that you can also go to bed with people. The film shows the rediscovery not only of our bodies, but also of space and of truly *being* in space at a level of interaction that goes beyond mere seeing. In *THX*, on the other hand, corporeality is suppressed by drugs and medicines. People are not allowed to have sex, and are so drugged that they completely deny their bodies. The film also deals with the consumer society and broaches the theme of cyber-



Barbarella



Barbarella



Een grote ontdekking van *Barbarella* is dat je ook met iemand in bed kunt liggen. De film toont niet alleen de herontdekking van ons lichaam, maar ook van de ruimte en van het zich echt kunnen bevinden in die ruimte op een interactieniveau dat verder gaat dan alleen zien. *THX* daarentegen toont hoe het lichamelijke onderdrukt wordt door drugs en medicijnen. De mensen mogen geen seks hebben en zijn zo gedrogeerd dat ze hun lichaam totaal ontkennen. Tegelijkertijd doet in *THX* de consumptiemaatschappij haar intrede en wordt het thema van de virtuele ruimte (via schermen, geautomatiseerde stemmen en surveillancecamera's) aangesneden. Alles wordt gezien op blokken van tien bij twaalf schermen door mensen die in de *control rooms* zitten. Op het

moment dat het lichaam geherintroduceerd wordt, zien we dus tegelijkertijd een weghalen van het lichaam: alles wordt immers in de virtualiteit en niet in de werkelijkheid gezien.

Juist in het digitale tijdperk komt de vraagstelling over collectiviteit steeds sterker naar voren, niet alleen in verband met de maatschappelijke orde, maar ook door de nieuwe mogelijkheden om elkaar in de virtuele ruimte en niet uitsluitend in de fysieke werkelijkheid te treffen. Die hedendaagse vraagstelling rond collectiviteit, openbare ruimte, abstrahering, rationalisme, en hoe we met elkaar omgaan is interessant. Van oudsher – zo is de redenering – bestond op het platteland een vanzelfsprekende collectiviteit die gebaseerd was op familiebanden, contact en

kennis. Die situatie wordt doorbroken in de stad, en zeker op het moment dat het individu weer hyperbelangrijk wordt, leidt dat tot versnippering en fragmentatie. Een van de huidige basisvragen is of dit werkelijk het geval is. Zijn we alle zingeving, normen en waarden kwijt? Chatrooms worden genoemd als vervanging van de maatschappelijke solidariteit, die verdwenen is doordat we de samenleving zo hebben gemoderniseerd dat er bijna geen contact meer mogelijk is.

Een vraag die aan hedendaagse ontwerpers gesteld kan worden is: hoe ga je om met collectiviteit, is het iets lichamelijks, gaat het om dialoog of debat? En als dat laatste van belang is, kan een chatroom dan net zo collectief zijn als een dorp? Veel meer dan vragen stellen is dit

space (through screens, computerised voices and CCTV). Everything is watched on blocks of ten times twelve screens by people sitting in 'control rooms'. So, just as the body is reintroduced, it is removed – for everything is seen in virtuality rather than reality.

In the digital age, collectivity is becoming an increasingly serious issue, not only in connection with social order, but also because of the new opportunities to meet in cyberspace and not just in physical reality. Fascinating questions are now being asked about collectivity, public space, abstraction, rationalism and how we deal with others. In villages – so the argument goes – there was always a self-evident collectivity based

on family ties, contact and acquaintance. In cities, however, this was disrupted, and especially now that the individual is once again becoming hyper-important this is leading to fragmentation. One of the key questions today is whether this is actually so. Have we really lost all sense of meaning and values? Chatrooms have been described as substitutes for the social solidarity that has vanished because we have modernised society to such an extent that true contact is now almost impossible.

Among the questions that can be asked of contemporary designers are these: How do you deal with collectivity? Is it connected with corporeality? Is it a matter of dialogue or debate? And, if

these are important, can a chatroom provide as much collectivity as a village? For now we cannot do much more than ask these questions – they have not yet been answered. But what is clear is that what is now happening is closely linked to developments in above all the second half of the twentieth century, to how we deal with technology, Utopia and dystopia, and to our current questions about space, collectivity and interaction.

Such developments, which were already implicitly present in films like *Barbarella* and *THX*, first began to crystallise around the mid-1980s. It was then that the term 'cyberspace' was introduced by William Gibson in *Neuromancer* (1984) and that the notion

LOOOOOOOVE

1642

TRY 612

HE SEEMS TO HAVE AN 818

CAN YOU FEEL THIS?

AVOID THE 714

ALL RIGHT 3334

niet: de antwoorden zijn er nog niet. Maar het is wel duidelijk dat wat nu gaande is veel te maken heeft met de ontwikkelingen in vooral de tweede helft van de twintigste eeuw, en met wat we doen met de techniek, met utopie en dystopie, en met onze huidige vragen over ruimte, collectiviteit en interactie.

Zulke ontwikkelingen, die in aanzet al aanwezig waren in films als *Barbarella* en *THX*, begonnen rond het midden van de jaren tachtig een eigen vorm te krijgen. De term cyberspace werd in dit tijdperk door William Gibson geïntroduceerd in *Neuromancer* (1984) en het pure ontlichaamde bewustzijn ging een centrale rol spelen. Maar in sciencefiction gaat het nooit alleen maar om cyberspace; daarachter zit altijd nog een werkelijk

lichaam. *Blade Runner* (1982) van regisseur Ridley Scott wordt algemeen beschouwd als een van de belangrijkste voorbeelden van een somber, dystopisch, zelfs bijna apocalyptisch toekomstbeeld van de postmoderne stad. De beelden van een toekomstig Los Angeles worden gedefinieerd door holografische billboards, donkere straten met knipperend neonlicht, constante regen en een algemeen gevoel van *unheimlichkeit*. De stadsruimte toont veel gelijkenissen met de beschrijvingen uit Gibsons *Neuromancer*. Tussen de gewone mensen lopen ook de volledig kunstmatige *replikants*, die vrijwel niet te onderscheiden zijn van echte mensen. Zij leven slechts een paar jaar, maar hebben een kunstmatig geheugen dat een heel leven bevat.

Niet alleen hun lichaam is dus kunstmatig, zelfs hun herinneringen zijn namaak. Met name de name de billboards en reclames zijn zo ver doorgevoerd dat de ruimte zelf bijna virtueel wordt. De ruimte wordt alleen nog maar gedefinieerd door de schermen en beelden die erin, ervoor en eroverheen hangen.

Het korte verhaal waarop het scenario van *Blade Runner* is gebaseerd, is van sciencefictionschrijver Philip K. Dick, evenals dat voor *Minority Report* (2002) van regisseur Steven Spielberg. In deze laatste film wordt de stadsruimte niet compleet getransformeerd. Er wordt juist een laag aan toegevoegd via de secundaire aspecten van de stedelijke en architectonische omgeving, zoals reclames en bewakingscamera's. Een van de meest

of pure, disembodied consciousness began to emerge. But science fiction is never just about cyberspace – there is always a real body somewhere in the background. *Blade Runner* (directed by Ridley Scott in 1982) is generally seen as one of the leading examples of a sombre, dystopian, indeed almost apocalyptic view of tomorrow's postmodern city. The Los Angeles of the future is visually defined by hologram billboards, dark streets with flickering neon lights, incessant rain and a general sense of eeriness. In many ways this urban space resembles the descriptions in Gibson's *Neuromancer*. In among the 'ordinary' people are the completely artificial 'replikants', who are almost indistinguishable

from the real thing. They only live for a few years, but have artificial memories that contain a whole life. Their memories are thus as artificial as their bodies. The billboards and advertising are so sophisticated that space itself almost becomes virtual, now solely defined by the screens and images suspended in it, in front of it and over it.

The short story on which *Blade Runner* is based is by science fiction writer Philip K. Dick, who also wrote the story behind Steven Spielberg's 2002 film *Minority Report*. In this film, urban space is not completely transformed; instead, an extra layer is added to it via the secondary features of the urban and architectural environment, such as

advertising and CCTV. One of the most drastic, graphic changes in *Minority Report* is the extensive use of customised hologram advertising now that individuals can be identified by retinal scanning. Screens and holograms are the most prominent spatial features of this world. The screens are no more than sheets of glass on which things appear, and have effectively ceased to be objects – they are almost invisible unless there is information displayed on them.

In *The Matrix* (directed by Andy and Larry Wachowski in 1999), the potential power of cyberspace is presented as a real threat to our future. In this film, computers and other machines have acquired consciousnesses of their own

ingrijpende en beeldende veranderingen in *Minority Report* is de vérgaande introductie van geïndividualiseerde hologramreclames, gebaseerd op individuele identificatie door middel van irisscans. In deze wereld zijn schermen en hologrammen het meest bepalend voor de ruimte. De schermen zijn niet meer dan glasplaten waarop van alles verschijnt – zelfs deze hebben hun objectmatigheid verloren: ze zijn nauwelijks zichtbaar als er geen informatie op staat.

In *The Matrix* (1999) van regisseurs Andy en Larry Wachowski wordt de potentiële kracht van de virtuele ruimte verbeeld als een daadwerkelijke dreiging voor onze toekomst. Hier hebben computers en machines een eigen bewustzijn gekregen en de mens volledig onderwor-



Blade Runner



Blade Runner



PROGRAM

THE MURDER RATE IN THE DISTRICT OF COLUMBIA WAS REDUCED 90%

WHAT MAKES YOU SO SURE?

CONSIDER WHAT WE HAVE SEEN

and have completely subjugated man. People are now nothing more than food for machines. The real world is a barren expanse, while the 'matrix' is a virtual construct in which people imagine they live. 'The construct', in contrast to 'the desert of the real', is presented as a completely white space. There is no longer any sense of a horizon, but everything is possible, including the artificially maintained image of a world based on late twentieth-century Western cities. Reality is indeed a desert, a bleak world in which fields of people are harvested by biomechanical organisms. Inside the matrix the body is an illusion: it is merely a projection of the brain.

These issues are very relevant to the



Minority Report



pen. Mensen dienen enkel nog als voedingsbron voor machines. De werkelijke wereld is een kale vlakke, terwijl de *matrix* een virtuele constructie is waarin mensen veronderstellen te leven. 'The construct' wordt hier uitgespeeld tegen 'the desert of the real'. De eerste wordt getoond als een compleet witte ruimte. Daarin verdwijnt elk besef van horizon maar is alles mogelijk, inclusief het (kunstmatig in stand gehouden) beeld van de wereld dat gebaseerd is op de westerse steden van de laat-twintigste eeuw. De werkelijkheid blijkt inderdaad een woestenij, een schrale aarde waarop akkers van mensen geoogst worden door biomechanische organismen. Binnen in de *matrix* is het lichaam een illusie: het is enkel een projectie van de hersenen.

The Matrix sluit zeer direct aan bij de vraag 'wat is echt?', en bij nu levende gedachten over omgang met de stad en de collectieve ruimte. In *The Matrix Reloaded* (2003) van dezelfde regisseurs maken de mensen samen een nieuwe samenleving en scheppen ze een stad. Interessant genoeg bevindt deze zich midden in de aarde – in een verwijzing naar de metafoor van een (zeer lichamelijke) 'moeder Aarde' – en is een soort *rave* voor deze mensen het hoogtepunt van het samenzijn. Bij dat dansen zie je eigenlijk alleen nog maar al die krioelende lichamen. Het collectieve en het lichamelijke lijken hier één geworden: het collectieve bestaat bij gratie van de lichamelijkheid. Deze beelden staan ver af van modernistische noties over de stad met bijvoorbeeld

functionele bewegingen van a naar b. Hier gaat het om die massa lichamen.

Zoals altijd in sciencefiction worden niet zozeer voorstellingen van de toekomst gedaan, maar juist vragen gesteld aan het heden. Deze beelden van de *rave* in *The Matrix Reloaded* zijn provocerend in relatie tot het belang van de publieke ruimte in het hedendaags architectonisch debat. Maar vooral liggen in alle bovengenoemde films ook suggesties besloten over de relatie ruimte–virtuele ruimte–gebruiker met betrekking tot de hedendaagse architectuur.

Deze tekst is gebaseerd op een lezing gegeven aan de Rietveld Academie in Amsterdam in oktober 2003.

question 'What is real?' and current ideas about how to deal with cities and public space. In the Wachowskis' 2003 sequel *The Matrix Reloaded*, people get together to make a new society, and they create a city. Interestingly, it is located in the centre of the earth – a reference to the metaphor of a super-corporeal 'Mother Earth' – and to these people the ultimate in togetherness is a kind of 'rave'. All you can really see as they dance is a mass of gyrating bodies. Here the collective and the corporeal appear to have merged: collectivity exists by virtue of corporeality. Such images are a far cry from modernist notions of cities in which, for example, people perform functional movements from A to B.

What matters here is the mass of bodies.

As always in science fiction, these are not so much portrayals of the future as questions about the present. The images of the *rave* in *The Matrix Reloaded* raise provocative issues about the importance of public space in the contemporary architectural debate. Above all, however, the films discussed above all contain hints about the interaction between space, cyberspace and users in the context of contemporary architecture.

This text is based on a lecture held at the Rietveld Academie, Amsterdam, in October 2003.

