

# Steden bouwen met 'scenius'

AUTEUR ILSE VAN LIEMPT

Onder goede openbare ruimte wordt vaak het resultaat verstaan van de wisselwerking tussen stedelijke openbare ruimte en het sociale of culturele gebruik ervan. Maar wie zijn er in de hedendaagse stad nog in de fysieke openbare ruimte te vinden?

In hoofdstuk drie van 'Mediapolis: populaire cultuur en de stad' (2006) van Alex de Jong en Marc Schuilenburg wordt het verschijnsel 'hikikomori' (letterlijk: sociale terugtrekking) beschreven. Dit begrip verwijst naar het verschijnsel dat Japanse jongeren zich opsluiten in hun slaapkamer om aan de grote sociale druk te ontsnappen en alleen nog via hun computer in contact te treden met de buitenwereld. Soms komen zij meer dan vijf jaar lang hun kamer niet uit. Ze brengen de tijd door met spelletjes en surfen op het internet. Maaltijden worden door hun ouders op vaste tijden voor de deur gezet. Volgens Haruki Murakami, een bekende Japanse auteur, zijn deze jongeren Japans verloren generatie. Het Japanse Ministerie van Gezondheid, Werk en Welzijn spreekt van 1,2 miljoen jongeren die aan deze ziekte lijden en noemt het een epidemie.

In eerste instantie zou je denken dat de openbare ruimte voor deze jongeren een ruimte zonder betekenis is geworden. De Jong en Schuilenburg stellen echter dat de virtuele werkelijkheid niet los gezien kan worden van de fysieke realiteit. In de populaire cultuur vinden allerlei ontmoetingen plaats – veelal in een stedelijke omgeving – die niet langer genegeerd kunnen worden. De stad is volgens de auteurs veel meer geworden dan een territoriaal afgebakende eenheid. Sterker nog, ze heeft er een nieuwe dimensie bij gekregen.

'Mediapolis' laat zien wat het belang is voor de stad van de ontwikkelingen in de elektronische en sonische sfeer. Dit is een buitengewoon intrigerende oefening en tijdens het lezen vraag je je af waarom er niet veel meer onderzoek wordt gedaan naar de relatie tussen popcultuur en de stad. Realiseert de academische wereld zich wel hoe belangrijk popcultuur is in de hedendaagse maatschappij? En begrijpt men wel dat het begrip stedelijkheid daardoor aan verandering onderhevig is?

Een interessante gedachte uit 'Mediapolis'

is bijvoorbeeld het voorstel om het uit de populaire cultuur afkomstige begrip 'scenius' toe te passen op de vormgeving van steden. 'Scenius' is een samentrekking van de woorden 'scene' en 'genius' en staat voor de kennis en intuïtie van een culturele scene. Interactiviteit wordt volgens Schuilenburg en De Jong namelijk veel te vaak ingezet als een goedkope retorische truc. Interactieve kranten, interactie televisie, interactieve huizen: allemaal impliceren ze dat de rol van de consument veranderd is, maar de interactiviteit van digitale media laat in feite pas echt een andere vorm van samenwerking zien.

Lange tijd werd gedacht dat popcultuur tot passiviteit leidt, tot onderuitgezakt op de bank of voor de computer zitten. De 'lean backward' jongerencultuur is volgens Schuilenburg en De Jong echter vervangen door een 'lean forward' cultuur. 'Gamers' worden daarbij door hen onderscheiden van televisiekijkende jongeren. Om een spel tot in de vingertoppen te leren beheersen is immers een en al concentratie en alertheid vereist.

## De stad heeft een extra dimensie gekregen.

In de ontwikkelingscyclus van het computerspel 'Star Wars Galaxy' waren momenten gepland waarop fans en gebruikers commentaar konden leveren en suggesties konden doen om de driedimensionale omgevingen in het spel te verbeteren. Tot het moment dat het spel in zijn definitieve vorm op de markt werd gebracht, zorgde deze cyclus ervoor dat de bijdragen van gebruikers steeds verder verfijnden. Deze hiërarchie uit de populaire cultuur zou volgens De Jong en Schuilenburg ook gevolgd kunnen worden bij het betrekken van bewoners en gebruikers van de stedelijke omgeving bij het formuleren van nieuwe ontwikkelingsplannen.

Mensen die zich verdiepen in het spel en zelfs tijdens de allerlaatste fase van de ontwikkeling betrokkenheid bij het proces tonen, krijgen volgens deze logica veel meer invloed op de vormgeving van de stad. Zo blijkt de visie van de Italiaanse futuristische architect Antonio Sant'Elia (1888-1916) onverminderd actueel: "Iedere generatie moet haar eigen stad bouwen."

**Jong, A. de & M. Schuilenburg (2006) Mediapolis: populaire cultuur en de stad. Rotterdam: Uitgeverij 010. ISBN 9789064506338.**