

Redactioneel: SimCity

ILLUSTRATIE OMSLAG Justmakeit (Flickr)

FOTOGRAFIE REDACTIONEEL Ryan Stubbs

FOTOGRAFIE INHOUDSOPGAVE Guido van Nispen

Gelijk maar een pijnlijke confessie. Heb laatst uit jeugdsentiment Sim City gekocht. Dat computerspel waarin je een stad van de grond af aan moet opbouwen en managen. Ik kon het vroeger uren spelen. Te midden van onbeantwoorde kalverliefdes en levenbelangrijke voetbalwedstrijden een baken van rust en overzichtelijkheid. Ja, er waren uitdagingen zoals overstromingen, energietekorten en woningnood, maar ik wist dat ik mijn stad met vaste hand door deze crises kon leiden. Een energiecentraletje hier, wat huisjes daar; het leven als burgemeester van een fictieve stad is onbezorgd.

Toen ik het recent weer speelde – héél eventjes een uurtje op zondagmiddag – kwam de analogie met het ruimtelijke veld glashelder naar voren. De relatie tussen de voortdurende energietekorten en een dalende bevolking in mijn geliefde computerstad komen niet uit de lucht vallen, maar zijn gebaseerd op basale inzichten uit de sociologie en sociale geografie. Terwijl een case studie vaak een klein deeltje van de buurt, stad of regio beschrijft, is Sim City een sterk gesimplificeerde beschrijving van het functioneren van een complete stad.

Dit soort overpeinzingen heb je natuurlijk niet wanneer je als klein jongetje met een glas melk en een dropveter zit te computeren. Het wordt pas leuk als je gaat bouwen! Flatgebouwen, winkelcentra, wegen, stations en natuurlijk een iconisch stadhuis; het doel van Sim City is het zo optimaal mogelijk inrichten van de ruimte. Net als stedenbouwkundigen en planologen. Alleen zijn de aandoenlijke computeranimaties nu vervangen door glanzende maquettes, uitgebreide bestemmingsplan-

nen en kloeke structuurvisies.

De bouwstenen uit Sim City zijn terug te vinden in recente AGORA's. De afgelopen en voorliggende editie over het (Vlaamse) platteland beschrijven wat er nu eigenlijk aan de hand is in rurale gebieden en wat planologen hieraan kunnen doen. Vergelijkbaar is de vraag wat een rechtvaardige stad precies is en hoe deze vormgegeven dient te worden. Iets waar zelfs de meest briljante wetenschappers niet helemaal uitkomen. Het volgende nummer over wederopbouw wijken is misschien nog wel het mooiste voorbeeld. In de context van enorme woningnood na de Tweede Wereldoorlog werden er complete gebieden vanaf de tekentafel ingericht. Tussen oorspronkelijke ideeën en realiteit bleek een wereld aan verschil te liggen. De makers van Sim City hadden dit, zo merkte ik tijdens minder succesvolle periodes als burgemeester, ook al haarfijn in de gaten.

In een tijd van esoterische discussies over discoursen, interpretaties en performativiteit is het verkwikkend eens terug te denken aan Sim City. Eigenlijk is het allemaal niet zo ingewikkeld. Het gaat erom ruimtelijke fenomenen te beschrijven en verklaren, en op basis hiervan de ruimte zo goed mogelijk in te richten. Een hels karwei, maar met een heldere taakopvatting. Misschien moeten we Sim City toch maar eens onder het stof vandaan halen. Ik zou er in ieder geval niet mee zitten.

Peter Pelzer, Hoofdredacteur AGORA

