

Inktvlekken bewonen de stad

*Aantekeningen voor een
New Babylon-verfilming*

Maarten Buser

essay

De wereld aan de museummuur oogt chaotisch, vol schijnbaar zwevende vlakken en lijnen. Er lopen inktvlekachtige figuren rond die nog net herkenbaar zijn als mens; misschien zijn het schimmen. Ze zijn afgebeeld op *Labyrismen* (1968), een serie litho's van de Nederlandse kunstenaar Constant (1920-2005). De litho's behoren tot zijn grote kunstproject *New Babylon*, waarmee hij zich van 1956 tot en met 1969 volledig bezighield. Hij wilde de stad van de toekomst schetsen: New Babylon (wanneer ik New Babylon zonder cursivering gebruik verwijs ik naar de toekomststad; gecursiveerd verwijst naar het project). Maak van 'stad' maar gerust 'samenleving', want die ambitie is duidelijk aanwezig. De titel van Constants tekst 'Een nieuwe stad voor een nieuw leven' spreekt wat dat betreft boekdelen. In dat stuk wordt bovendien gesproken over 'toekomststeden' – meervoud dus. Het uitgangspunt is dat ondergrondse machines al het werk verrichten en de primaire levensbehoeften van de inwoners daardoor vervuld zijn, zodat zij alleen nog maar hoeven te spelen. Door objecten als ladders en muren te verplaatsen kunnen ze hun omgeving veranderen. Dat is geen serieuze stedenbouw, maar een lichtvoetig spel: alles is tijdelijk, alles kan veranderen – en dat gebeurt dan ook steeds opnieuw. Constant beschreef dit toekomstbeeld in publicaties en lezingen, maar gaf het ook vorm via zowel ruimtelijke als platte kunstwerken.

De *Labyrismen* doen wel een beetje denken aan de inmiddels gedateerde ogende virtualreality-werelden uit science-fictionfilms van een paar decennia terug. In zo'n omgeving speelt *The Lawnmower Man* bijvoorbeeld zich grotendeels af: een matige, maar interessante film uit 1992. Daarin maken experimentele drugs een verstandelijk beperkte man hyperintelligent. Uiteindelijk wordt hij krankzinnig en besluit hij dat hij geen fysiek lichaam meer nodig heeft. Hij wil een alomtegenwoordige virtuele god worden. De toekomst is blijkbaar gedigitaliseerd.

Ook om andere redenen moet ik bij *New Babylon* steeds aan het internet denken. Het idee van een continu veranderbare omgeving lijkt op websites en online games: het popu-

De New Babyloñiërs zou je daarom zelfs als een variant van de smartphone-zombies kunnen zien

laire online-spiel *Minecraft* bijvoorbeeld, of de vele manieren om gemakkelijk zelf eenvoudige websites te bouwen of socialmediaprofielen vorm te geven. Een andere opvallende parallel schuilt in de centrale rol van telecommunicatie waarmee New Babyloñiërs elkaar op de hoogte houden van hun bezigheden. Dat lijkt op de manier waarop online-teams in computer- en videospellen via headsets met elkaar communiceren. Constant merkt in zijn tekst 'New-Babylon: Skizze zu einer Kultur' op dat '[i]n een fluctuerende gemeenschap zonder vaste basis [...] contacten alleen [kunnen] worden onderhouden door middel van intensieve telecommunicatie'. De New Babyloñiërs zou je daarom zelfs als een variant van de smartphone-zombies kunnen zien waarover tegenwoordig zoveel geklaagd wordt. Het angstbeeld dat losse, oppervlakkige digitale communicatie 'echt' contact gaat vervangen is in het op telecommunicatie aangewezen New Babylon werkelijkheid geworden. Als je op Constants ideeën af gaat, is dat echter geen kwalijke, maar juist een heel wenselijke ontwikkeling. Misschien gaat die verstrengeling tussen mensen en technologie zelfs wel zo ver dat machines deel uit gaan maken van hun lichamen, om hen van voedsel te voorzien. Eten (regelen) behoort immers ook tot de primaire levensbehoeften.

Zou mijn toekomst ooit op New Babylon gaan lijken? De afgelopen tien jaar is de invloed van het internet op mijn leven in ingrijpende mate toegenomen: vriendschappen onderhoud ik voor een belangrijk deel via mails en chatvensters, ik werk vanuit huis voor opdrachtgevers in heel Nederland en België, en ik heb nu eindelijk een Netflixabonnement. Misschien zal ik ooit in het internet leven. Daarom stel ik me soms voor dat offline en online op een dag samenvallen. Dan denk ik meestal ook aan New Babylon en probeer die stad voor me te zien. Maar er zit me altijd iets dwars: de strakke ruimtelijke kunstwerken en het chaotisch ogende platte werk lijken slecht op elkaar aan te sluiten. De sculpturen en maquettes tonen sciencefictionachtige, mechani-

sche bouwwerken. Bovendien weerspiegelen ze duidelijk de naoorlogse, optimistische wederopbouwtijdsgeschiedenis waarin het project ontstond, niet in de laatste plaats vanwege de lichtvoetige uitstraling: een circus of overdekte kermis is nooit ver weg – inclusief reuzenrad. De chaotischere tekeningen, lithografieën en schilderijen daarentegen tonen vaak netwerkmachtige taferelen, veelal vanwege de lange lijnen en uitgerekte ladders, waarvan ik aanneem dat ze de ‘binnenkant’ of het grondniveau van de stad tonen. Niet zelden maken ze een donkere, drukkende indruk die opvallend lastig gerijmd kan worden met de speelse maquettes.

Hoe langer ik over de visuele kant van *New Babylon* nadenk, hoe sterker ik dan ook het gevoel krijg dat de stad telkens weer aan me ontglipt. Het concept blijft me intrigeren, maar het lijkt vooral een skelet te zijn waarop ik zelf het vlees moet aanbrengen. Eerlijk gezegd zijn het ook niet Constants kunstwerken die ik over die conceptuele botten wil hangen, maar juist associaties die veel persoonlijker zijn. Vaak gaat het om films: hun toekomstwerelden zijn immers veel concreter en minder gefragmenteerd dan die van Constant, op zowel visueel als verhaalniveau. Mijn associatielappendeken is weliswaar een beeld van een beeld, maar dichterbij *New Babylon* komen lukt me anders niet.

Als ik me een stad probeer voor te stellen die elk moment veranderd kan worden, schieten gelijk *The Matrix* (1999) en *Dark City* (1998) te binnen. In de eerste blijkt de wereld een schijnbeeld te zijn, een digitale constructie die verhuult dat zelfdenkende machines de mensen als energiebron gebruiken. Het hoofdpersonage Neo wordt ingewijd in dit geheim en leert deze Matrix gebruiken om zichzelf superkrachten te geven: bovenmenselijke snelheid, vliegen en zelfs de omgeving manipuleren. Ook in *Dark City* – dat vaak als een directe voorganger van *The Matrix* wordt genoemd – is sprake van een schijnwereld: de stad uit de titel verandert elke nacht, door ondergrondse machines en door de krachten van buitenaardse wezens die de Strangers worden genoemd. Dit proces

De chaotischere werken tonen vaak
netwerkmachtige taferelen

wordt *tuning* genoemd: afstemmen. Niet alleen het uiterlijk van de stad kan veranderd worden, maar ook de levens van de burgers die elke ochtend een andere persoon zijn geworden, zonder dat ze dat merken. Een ogenschijnlijk heel gewone man wordt zich echter bewust van die merkwaardige manipulaties en blijkt zelf ook te kunnen *tunen*, waarmee hij uiteindelijk de stad herschept tot een fijne, leefbare samenleving. De wereld is niet langer een schijnbeeld en kan zo ingericht worden dat iedereen het er goed heeft. De film eindigt met een zonsopgang en twee geliefden die naar het strand lopen. Dat allemaal samen zorgt voor een zoet, maar ook ontzettend New Babylon-achtig slot.

Misschien moet iemand *New Babylon* eens verfilmen. Het concept biedt genoeg aanknopingspunten voor een interessante, intelligente sciencefictionfilm die een breder publiek aan het denken kan zetten dan een plotloze, moeilijker toegankelijke kunstfilm. Binnen het (recente) aanbod aan fictie waarin een mogelijke toekomst wordt geschetst, zou een film op basis van Constants project niet misstaan. *New Babylon* biedt echter weinig concrete aanwijzingen voor een plot en personages, elementen die voor een film juist zo belangrijk zijn. Er moet daarom met veel creatieve vrijheid omgesprongen worden met het bronmateriaal, maar gezien Constants nadruk op spelen is dat wel zo toepasselijk. In elk geval móét deze versie van New Babylon gebaseerd zijn op digitale omgevingen en ontwikkelingen, en niet alleen omdat zo'n veranderende omgeving sterk aan het internet doen denken. In zijn artikel 'Een nieuwe stad voor een nieuw leven' (1959) schrijft Constant namelijk: 'Wij zijn bezig nieuwe technieken uit te vinden; wij onderzoeken de mogelijkheden die de bestaande steden bieden, wij maken maquettes en plattegronden voor toekomststeden. Wij zijn ons daarbij bewust van de noodzaak om *alle* technische uitvindingen te gebruiken' (mijn cursivering).

Als je *New Babylon* als symbool of verbeelding van het internet ziet, ontkom je er niet aan dat het project in de eerste plaats een toekomstvisie is. *The Matrix* en *Dark City* zijn niet helemaal vergelijkbaar omdat ze over schijnwerelden

Die sterk doorgevoerde digitalisering strookt met de onduidelijke grens tussen mens en machine

gaan. Van drogbeelden is echter geen sprake in New Babylon. Die stad is eerder een extreem gedigitaliseerde samenleving waarin geen enkel onderscheid meer bestaat tussen internet en het dagelijkse leven. Cruciaal is dat de ‘werkelijke’ dimensie zich niet heeft verplaatst naar de digitale, zoals in *The Lawnmower Man* het geval was, maar juist andersom.

Ghost in the Shell komt in de buurt van een dergelijke wereld: zowel de Japanse animatiefilm uit 1995, als de Engelstalige live-actionremake uit 2017. Vooral die laatste toont een stad waarin de grens tussen online en offline is vervaagd, met enorme pop-ups van pratende gezichten en andersoortige hologrammen die in de stad opduiken. Ze zijn een soort doorontwikkelde versie van neonreclame en billboards, maar óók van internetreclame en spam. Reclameboodschappen dringen zich aan de stedelingen op en ze kunnen er geen AdBlocker tegen installeren. Die beelden versterken het idee dat beide werelden één zijn geworden en er geen apart internet meer nodig is: de digitale advertenties moeten zich dan maar in de fysieke wereld manifesteren.

Die sterk doorgevoerde digitalisering strookt met de onduidelijke grens tussen mens en machine, een grondthema van beide versies van de film. Ze worden bevolkt met mensen die uitgerust zijn met technologische verbeteringen die hen bijvoorbeeld sterker maken of hun zicht verbeteren. Ze hebben zelfs een zogeheten cyberbrein – een technologische ingreep in het gewone menselijke brein – dat gebruikt kan worden voor toegang tot extern geheugen en draadloze communicatie, bijvoorbeeld voor het internet. De keerzijde van het cyberbrein is dat het gehackt kan worden, en dat gebeurt uiteraard in beide films.

Ghost in the Shell toont een toekomstbeeld van een internet dat zo in het dagelijks leven is geïntegreerd dat er zelfs geen computers meer nodig zijn, met zowel goede als slechte gevolgen. Er worden geen beelden getoond van hoe het web eruit zou zien in die toekomst; wellicht is het inmiddels zo geïntegreerd er geen ‘expliciete’ interfaces bestaan. Je sluit gewoon je hersenen aan. Tegelijkertijd wijst de hackbaarheid

van mensen erop dat die ontwikkeling hun eigen menselijkheid heeft aangetast: ze zijn halve machines geworden.

De originele film legde in 1995 voor een stevig thematisch fundament rond de vraag wat wel en niet menselijk is. De *shell* uit de titel staat voor het lichaam, *ghost* voor de ziel, maar ook de gebruikelijkere betekenis klinkt mee: een spook. Het hoofdpersonage van de films is de Major. Nadat ze op jonge leeftijd zeer ernstig gewond raakte is, is ze in een cyborg veranderd. Ze heeft een vrijwel volledig kunstmatig lichaam; alleen haar hersenen en haar ruggengraat zijn overgebleven van haar oorspronkelijke lijf en geïntegreerd in een kunstmatige schil. Een bijkomend voordeel is dat die haar bovenmenselijke krachten geeft. De prijs daarvoor is echter hoog, want ze is nu slechts het spook van haar vroegere zelf.

In de remake uit 2017 komt het niet-menselijke aspect van de Major nog sterker naar voren, juist omdat ze door een echt mens gespeeld wordt, een heel bekende zelfs: Scarlett Johansson. Je weet dus steeds dat je naar een mens kijkt, naar een menselijk lichaam dus, dat tegelijkertijd als duidelijk kunstmatig gepresenteerd wordt: er lopen naden over het lijf van de Major, dat helemaal glad is. Ze heeft geen vagina, noch tepels. Bovendien zijn haar bewegingen eerder die van een robot dan een 'normaal' mens. Op een gegeven moment sjokt ze op zeer hoekige wijze achter haar werkgever aan, zo plomp dat ik in de lach schoot. Maar daarna realiseerde ik me dat ook dit robotachtige loopje erop wijst dat hier iemands menselijkheid is afgenomen.

De Major is duidelijk een nog verdere stap in het kunstmatig versterken van mensen, dat in deze toekomst al zo gangbaar is geworden. Er is daarom iets heel dubbels aan haar. Enerzijds is haar bovenmenselijke kracht indrukwekkend; anderzijds is ze nauwelijks een individu, laat staan een mens. Het is moeilijk jaloers op haar te zijn.

Misschien zijn de New Babyloniërs net als de Major: je zou ze kunnen aanzien voor mensen, tot blijkt dat ze dat nauwelijks zijn. De bewoners zelf komen er maar bekaaid vanaf. Con-

daarna realiseerde ik me dat dit robotachtige loopje erop wijst dat hier iemands menselijkheid is afgenomen

Constants concept biedt geen ruimte voor individuen. De homo ludens hoeft alleen nog maar te spelen

stant heeft het weliswaar over de *homo ludens* (de spelende mens) en lijkt hen daarmee een volgende stap in de evolutie te noemen, maar op de kunstwerken zie je de New Babyloniërs eigenlijk nauwelijks. Constant lijkt ze als bijzaak te beschouwen, alsof het hem alleen gaat om de architectuur en de veranderbare wereld, en wacht, daar moeten ook wat bewoners bij. Op de eerder genoemde lithoreeks *Labyrismen* zijn zoals gezegd enigszins menselijke figuren te zien, maar die hebben tegelijkertijd veel weg van schimmen of inktvlekken. Ik zou ze nauwelijks als mijn soortgenoten herkennen. Wellicht zijn ze dat ook helemaal niet. Indien de *homo ludens* mentaal een heel nieuw soort mens is, zou dat ook heel goed voor hun fysiek kunnen gelden.

Constants concept biedt bovendien geen ruimte voor individuen. De *homo ludens* hoeft alleen nog maar te spelen, maar daardoor valt veel weg dat bijdraagt aan de eigen identiteit. Voor veel mensen bestaat hun zelf bijvoorbeeld voor een groot deel uit hun baan. De vraag rijst ook of een irrationele samenleving – want dat is New Babylon uiteindelijk gewoon – wel een leefbare wereld is. Constant lijkt uit te gaan van een vredige situatie waarin mensen gezamenlijk hun omgeving vormgeven, maar wat als twee of meer New Babyloniërs van mening verschillen over de precieze invulling van een gebied? Dat ‘probleem’ kan opgelost worden door het verdwijnen van de individualiteit, maar dat vloekt behoorlijk met het wijdverspreide idee van creativiteit als belangrijke factor van je eigen persoonlijkheid. Veel mensen die iets creatiefs doen vinden immers dat ze dáárom anders zijn dan de massa. Echter, als je alleen maar speelt tussen alle anderen die ook alleen maar spelen, hoe ben je dan nog een uniek individu? In New Babylon is iedereen geassimileerd.

Als je verder kijkt dan het actieplot van *Ghost in the Shell* – agent jaagt op cybercrimineel – kom je uit bij intrigerende onderliggende thema’s: de vage grens tussen mens en machine in een technologisch ontzettend ver ontwikkelde samenleving, en de uiteindelijke vraag wat nu menselijk is en wat niet. Die vraag is dezelfde die de rare mensfiguren van

Labyrismen bij me oproepen.

Het is echter ook een vraag die zich als een groot zwart gat vóór New Babylon lijkt te hebben geopend, de afstand tussen New Babylon en mij onverhoopt nog groter makend. Ik kijk nog eens naar Constants inktvlekachtige personages: ze hebben geen duidelijke kenmerken die hen van anderen onderscheiden. Misschien zijn ze gaandeweg hun menselijkheid verloren of misschien hebben ze die wel bewust opgegeven. Ik kan me er geen enkele voorstelling van maken of ik een van hen zou kunnen zijn.

