





Een historisch analytisch en theoretisch onderzoek naar locatieve mediakunst en de stedelijke conceptualisatie van stadsbewoners

Sleutelwoorden: locatieve mediakunst, ruimte, plaats en plek, cybercity, stadsbewoner, mentale kaart, alternatieve persoonlijke cartografie.

Naam	Assia Kraan
Studentnummer	0010901
Opleiding	Theater-, film- en televisiewetenschap
Specialisatie	eigen programma nieuwe media
Eerste begeleider	Ann-Sophie Lehmann
Tweede begeleider	Selene Kolman
Datum	7 december 2005



*'In Smeraldina, een stad aan het water, loopt een netwerk van straten en een netwerk van kanalen over en door elkaar heen. [...] Zo is de bewoners van Smeraldina de verveling bespaard om elke dag door dezelfde straten te lopen. Een kaart van Smeraldina zou al deze tracés, aangegeven in verschillende kleuren inkt, moeten bevatten: op land of op water, gemakkelijk te vinden of verborgen.'*

Italo Calvino. De Onzichtbare Steden (1972} 1981)



# Inhoud

<b>Inleiding</b>	<b>8</b>
<b>1_Stedelijke ruimte</b>	<b>12</b>
1.1 Ruimte	12
1.2 Ruimte in het urbane discours	16
1.3 Plek	20
1.4 Samenvatting	26
<b>2_Mentale beeld van stad</b>	<b>28</b>
2.1 Stedelijke bewoners	28
2.2 Persoonlijk beeld van de stad	29
2.3 Mentale kaart	30
2.4 Psychogeografische kaart	35
2.5 Samenvatting	36
<b>3_Locatieve mediakunst</b>	<b>38</b>
3.1 Definiëring	38
3.2 Historische ontwikkeling	40
3.3 Technologie	46
3.4 Interactie bewoner en stedelijke ruimte	52
3.5 Samenvatting	57
<b>4_Casestudie</b>	<b>60</b>
4.1 Doelstelling	60
4.2 Verantwoording	60
4.3 Locatieve mediakunstprojecten	61
4.4 Onderzoek	71
4.5 Conclusie	75
4.6 Reflectie onderzoek	76
<b>5_Conclusie</b>	<b>78</b>
<b>Bibliografie</b>	<b>80</b>

## Inleiding

De laatste jaren komen Nederlandse, stedelijke bewoners steeds vaker in aanraking met mediakunst op straat die participatie van ze vraagt. Kunst op straat kwam in de geschiedenis al voor in de vorm van straattheater en troubadourvoorstellingen. Sinds enkele jaren worden locatiebewuste media in publieke kunst ingezet, waardoor informatie kan worden gekoppeld aan locaties in de stedelijke ruimte. Deze scriptie is een verkenning van de relatief nieuwe kunstvorm 'locatieve mediakunst'. De ontstaansgeschiedenis, doelstellingen en werking worden geanalyseerd. Specifieke aandacht gaat uit naar de exploratie door locatieve mediakunst van locatieve media in de interactie tussen stedelijke bewoner en stedelijke ruimte. Ik richt mij op het persoonlijke beeld dat bewoners van de stad hebben en exploreer de mogelijkheden van locatieve mediakunst om bewoners door middel van persoonlijke cartografie te laten reflecteren op hun stedelijke ervaringen.

Voor kunst die gebruik maakt van omgevingsbewuste media en zich afspeelt in de stedelijke openbare ruimte, wordt de term locatieve mediakunst gehanteerd, in navolging van de door de Canadese mediaonderzoeker Karlis Kalnins geïntroduceerde term *locative media*. Hij introduceerde deze term in 2003 in de *Acoustic Space Reader* van het *RIXC Centre for New Media Culture* (Locative Network, 2005) om de creatieve verkenningen van het medium te onderscheiden van de commerciële toepassingen.<sup>1</sup> Inmiddels worden de termen *locative media*, *locative media art* en *locative art* door elkaar gebruikt. Om consistentie te bereiken, beperk ik mij tot het gebruik van de term locatieve mediakunst, omdat deze term het meest impliceert dat het een kunstvorm betreft, die creatief gebruik maakt van locatieve media.

In deze scriptie richt ik mij op een type bewoner dat conceptuele vaardigheden bezit, waarmee hij de stad kan conceptualiseren en zich een mentaal beeld van de stad kan vormen. Bewoners die deze vaardigheden missen, hebben een minder rijk beeld van de stad, omdat die zich beperkt tot de direct beleefde delen van de stad. De bewoner die ook de niet direct beleefde delen van de stad kan conceptualiseren, laat die deel uitmaken van zijn beeld van de stad. Bovendien kan deze bewoner niet alleen reflecteren op de stedelijke ruimte, maar ook op zijn ervaringen in de stedelijke ruimte. Persoonlijke cartografie, waarbij de plekken in de stad worden gerepresenteerd, helpen deze bewoners te reflecteren op hun stedelijke ervaring. Dat hebben de leden van *Situationist International* aangetoond met hun psychogeografische praktijken. Dit wordt behandeld in hoofdstuk twee.



Kunstenaars zijn het meest thuis in de wereld van fantasie en creatie, stelt de Frans/ Canadese filosoof Pierre Levy in zijn tekst *Cities and Cyber Cities* (1995). Vanwege deze eigenschap kunnen ze bewoners bijstaan in hun creatieve gebruik van locatie media en van locatiegebonden informatie en in hun reflectie op hun ervaringen in de stad. Kunstenaars die locatie media creëren, bieden bewoners hulpmiddelen om hun mentale kaart te visualiseren in een digitale kaart, waardoor het niet langer enkel mentaal ligt opgeslagen, maar ook tastbaar wordt. De manier waarop kunstenaars dit doen, welke hulpmiddelen ze aanreiken en met welk doel, vormt mijn studieobject.

Omdat locatie media virtuele informatie aan fysieke locaties kan koppelen, is deze kunstvorm naar mijn mening zeer geschikt om mentale informatie te koppelen aan fysieke locaties en zo een digitale psychogeografische kaart te maken. Tijdens en na het vormen van zo'n kaart kan de bewoner reflecteren op zijn stedelijke ervaringen. Ik vraag me echter af in hoeverre kunstenaars zich bewust zijn van deze potentie om bewoners bij te staan in hun reflectie op hun stedelijk leven en of ze zich dit met hun kunst ten doel hebben gesteld. Daartoe is de volgende onderzoeksvraag geformuleerd:

*Welke mogelijkheden biedt locatie media om de stadsbewoner te begeleiden bij het reflecteren op zijn stedelijke ervaring en in welke mate stellen kunstenaars van locatie media zich dit ten doel?*

Deze onderzoeksvraag wordt beantwoord vanuit een multidisciplinair perspectief, namelijk die van media, kunst, psychologie en geografie. Om te beginnen worden de concepten stedelijke ruimte, plek en bewoner middels een literatuurstudie verkend. Vervolgens gebeurt hetzelfde wat betreft het concept mentale kaart. De historische ontwikkeling van locatie media met haar kenmerken, wordt eveneens verkend door middel van een literatuurstudie. Ten slotte worden de mogelijkheden die locatie media heeft voor reflectie op stedelijke ervaringen onderzocht, en ook de mate waarin kunstenaars tot doel hebben deze mogelijkheden te gebruiken. Daartoe worden analyses van exemplarische kunstprojecten zoals *Amsterdam Realtime*, *Codex Kodanski*, *PDPal* en *City Songlines* uitgevoerd op basis van interviews, participatie en documentatiemateriaal.

Een literatuurstudie naar de jonge kunstvorm locatieve mediakunst valt nog niet mee, omdat ze nog weinig is beschreven. Relevante theorieën zijn afkomstig uit verschillende disciplines: kunst, media, sociale geografie en psychologie. De aanwezige kennis en theorie over locatieve mediakunst is dan ook verspreid aanwezig bij deze disciplines, maar theorie op het snijpunt van deze disciplines is er nauwelijks. Ik kom in deze scriptie dan ook slechts tot een verkenning van de kunstvorm en niet tot het formuleren van een categoriseringmodel of theoretisch kader, omdat er nog onvoldoende kennis over deze kunstvorm is. Naast locatieve mediakunst, heeft het persoonlijke beeld dat een bewoner heeft van de stad ook nauwelijks aandacht gekregen. Psychologen hadden volgens de Amerikaanse geograaf en cartografie expert Denis Wood evenmin aandacht voor het individu als stedelijk planologen. Allemaal waren ze op zoek naar het gemeenschappelijke, de norm. (Wood. 2003: 8) Mijn aandacht gaat in deze scriptie juist wel uit naar het individu en zijn persoonlijke kijk op de stad, omdat de bewoner met conceptuele vaardigheden in staat is de stedelijke ruimte te conceptualiseren en zo een rijke mentale kaart te maken, wat waarschijnlijk ook tot gevolg heeft (of het gevolg is van) een drang naar reflectie op de stedelijke ervaringen. Persoonlijke cartografie ondersteunt het inzicht in de persoonlijke notie van de stad, terwijl traditionele geografische cartografie dat niet doet. Juist omdat de geografische notie van de stad nog steeds domineert, richt ik mij in deze scriptie op de andere kant: de persoonlijke notie van de stad.

Deze scriptie bestaat uit vijf delen. In het eerste hoofdstuk worden de concepten ruimte, plek en stedelijke ruimte verkend aan de hand van literatuurstudie. De theorie van Henri Lefebvre over zijn notie van ruimte vormt het basismateriaal, ondersteund met theorie van Guy Debord, Manuel Castells, David Hayles en Edward Soja. Het onderscheid tussen plek en ruimte en het belang van plekken voor bewoners wordt onderbouwd met theorie van Yi-Fu Tuan, Kevin Lynch, Arjun Appadurai en wederom Manuel Castells. Het tweede hoofdstuk heeft de stedelijke bewoners als onderwerp en beschrijft het type bewoner met de vaardigheden om een conceptueel beeld te vormen van de stad, aan de hand van onderzoek van Herbert Gans. Vervolgens wordt de persoonlijke beeldvorming van bewoners besproken aan de hand van teksten van Donald Appleyard en Peter Gould en Rodney White. Het alledaagse leven speelt een rol in deze betekenisvorming en daarvoor vallen we terug op theorie van Michel de Certeau. Tot slot komt het concept mentale kaart aan bod aan de hand van onderzoek

door Kevin Lynch en theorie van Stephen Kaplan en Donald Appleyard. Voor het tastbaar maken van de mentale kaart in een persoonlijke kaart grijpen we terug op pionierswerk van de *Situationist International*. In het derde hoofdstuk wordt locatieve mediakunst geëxploreerd. De definiëring wordt vastgesteld op basis van de term *locative media* van Karlis Kalnins en de historische ontwikkeling wordt beschreven aan de hand van het werk van Malcolm Miles, Michael Rush, Annette Hunnekens en Margot Lovejoy. De karakteristieke exploratie van locatieve media door deze kunstenaars wordt ingeleid met een beschrijving van de technologieën en media G.P.S., P.D.A. en mobiele telefonie. Het hoofdstuk wordt afgesloten met de rol van locatieve mediakunst in de interactie tussen bewoner en stedelijke ruimte. Het vierde hoofdstuk beschrijft het onderzoek naar vier locatieve mediakunstprojecten, waarna in hoofdstuk vijf de conclusies worden uiteengezet en suggesties worden gedaan voor vervolgonderzoek.

<sup>1</sup> <http://locative.net/tcmreader/index.php?endo;tuters> geraadpleegd op 11 juli 2005

## 1\_Stedelijke ruimte

*Het onderwerp van deze scriptie is locatieve mediakunst die is gesitueerd in de stedelijke ruimte en die in interactie treedt met bewoners. In dit hoofdstuk komt het concept ruimte aan bod, om te achterhalen wat ruimte precies is en hoe ruimte in vergelijking tot plek tot stand komt. De ruimtelijke theorieën die aan bod komen, worden vervolgens toegepast om stedelijke ruimte mee te begrijpen.*

### 1.1 Ruimte

Binnen de geesteswetenschappen gaat er sinds het einde van de jaren tachtig een grote belangstelling uit naar ruimte, de *spatial turn* genoemd. Niet langer werd ruimte als een los object beschouwd, maar als een product van een proces (Elden. 1998: 6) en werd de productie van ruimte in een historische, sociale en culturele context geplaatst. (Rennen en Verstraete. 2005: 83) Als gevolg van de *spatial turn* ontstond behoefte aan ruimtelijke theorieën en werd onder leiding van onder andere de Spaans/Amerikaanse socioloog Manuel Castells, de Britse geograaf en filosoof David Harvey en de Amerikaanse stedelijk geograaf Edward Soja, teruggegrepen op de theorie van de Franse Marxist en filosoof Henri Lefebvre. Zijn boek *La production de l'espace* uit 1974, werd in 1991 heruitgebracht onder de titel *The Production of Space*. Het huidige discours over ruimte is gevormd rondom Lefebvres notie van ruimte, en daarom wordt zijn theorie in deze scriptie gebruikt om de relatie tussen stedelijke ruimtes te exploreren. In deze paragraaf worden zijn ideeën toegelicht en tegenover andere theoretici geplaatst. Dat geeft voldoende theoretische handvatten om een werkdefinitie van stedelijke ruimte vast te stellen, waarmee de interactie tussen bewoner, locatieve mediakunst en stedelijke ruimte kan worden verkend.

Het werk van Lefebvre is een reactie op de in zijn tijd gangbare notie van ruimte. Ruimte werd in de moderne tijd naar de theorie van de Franse filosoof Rene Descartes geformuleerd op basis van afscheiding en in termen van coördinaten en lijnen. Deze notie van ruimte wordt aangeduid met de term Cartesiaanse ruimte. Ook Immanuel Kants notie, die ruimte zag als een absolute categorie die alle ervaring structureert,

bepaalde de moderne notie van ruimte, stelt de Britse geograaf Stuart Elden. (Elden. 1998: 7) Lefebvre introduceerde in de jaren zestig en zeventig een voor die tijd vernieuwend idee. Namelijk dat ruimte<sup>1</sup> uit een wisselwerking van meerdere ruimtes bestaat en in beweging is, in plaats van statisch en begrensd. (Elden. 1998: 6) De kern van Lefebvres werk is dat hij ruimte blootlegt door de productie van ruimte te analyseren om zo het Cartesiaanse object ruimte te demystificeren. (Merrifield. {2000} 2004: 171) Zijn drang om ruimte te analyseren, komt voort uit zijn waarneming dat moderne sociale ruimte is gekoloniseerd door het kapitalisme en om dat tegen te gaan, moet moderne ruimte begrepen worden. Hij onderzoekt daartoe hoe de ruimte is geproduceerd en wordt gebruikt. (Elden. 1998: 4) Ruimte wordt volgens Lefebvre geproduceerd door productieve activiteiten van kapitalisme. Dit productieproces is dialectisch, want het produceert tegelijkertijd ruimte als een sociale relatie (concreet) en ruimte als een mentale constructie, een concept (abstract). (Gottdiener. 1993: 2) In het productieproces zijn sociale en politieke acties de ingrediënten om ruimte te produceren. (Elden. 1998: 5) Om de dynamiek en complexe wisselwerking van ruimte uit te leggen, komt hij in *The Production of Space* met een conceptuele drie-eenheid van ruimtelijke praktijken. (Merrifield. {2000} 2004: 173) Dit trio toont aan dat ruimte een complex karakter heeft en dat sociale relaties op alle niveau's zitten.

Ruimte is *perceived* (*perçu*), *conceived* (*conçu*) en *lived* (*vécu*). Fysieke ruimte wordt door Lefebvre beschreven als *perceived space*. Dit is de direct, empirisch waarneembare ruimte, zoals autowegen. *Conceived space* is de ruimte van kennis en logica, bijvoorbeeld kaarten. Tenslotte wordt een soort versmelting tussen mentale en fysieke ruimte door Lefebvre beschreven als *lived space*. Deze ruimte ontstaat over tijd, door gebruik van mensen, waardoor het wordt vervuld van betekenis en symboliek. Dit is de leefomgeving van bewoners. Deze ruimte wordt direct beleefd en ervaren. (Lefebvre. {1974} 1991: 38) Zelfs een tweede drie-eenheid wordt door hem geïntroduceerd om de simultaan bestaande varianten van ruimte te beschrijven: *representations of space*, *representational space* en *spatial practices*. (Merrifield. {2000} 2004: 174-75) *Representations of space* is volgens hem conceptuele ruimte waarvan bijvoorbeeld planologen gebruik maken. Deze ruimte is altijd *conceived*. Omdat macht en kennis zijn verweven in diens representatie, is deze ruimte dominerend in elke maatschappij. *Representational space* is de direct beleefde ruimte, de alledaagse ruimte. Deze ruimte overlapt fysieke ruimte, door gebruik te maken van symbolen. *Spatial practices* zijn praktijken die mediëren tussen *conceived* en *lived*

*space*, (Lefebvre. {1974} 1991: 38) maar hoe precies, daarin is Lefebvre onduidelijk. (Merrifield. {2000} 2004: 175) Het is nauw verbonden met *perceived space* en is de perceptie van mensen op de wereld, vooral hun alledaagse leven, want *spatial practices* structureren de alledaagse realiteit.

Voor zijn notie van ruimte hanteert Lefebvre verschillende denkbeelden, onder andere afkomstig van de politieke filosoof Karl Marx, de filosoof Georg Hegel, en het Franse kunstenaarscollectief *Situationist International*. Lefebvre was vooral een Marxist. Hij gebruikte de denkbeelden van Marx om de moderne wereld te begrijpen, maar beseftte wel degelijk dat die denkbeelden niet op zichzelf stonden en koppelde die aan bijvoorbeeld Hegel's denkbeelden. Lefebvre was dus geïnteresseerd in de relatie tussen Hegel en Marx en maakte een fusie tussen de idealistische en materialistische noties van beide denkers. (Elden. 1998: 1) Hij past deze fusie toe door te stellen dat ruimte een mentaal en materieel construct is, wat hij *l'espace vécu* noemt, de beleefde (lived) ruimte. (Elden. 1998: 8) De fusie tussen materialisme en idealisme wordt schematisch weergegeven in figuur 1.

Spatial practices	L'espace perçu	Physical	Materialism
Representations of space	L'espace conçu	Mental	Idealism
Spaces of representation	L'espace vécu	Social	Materialism & Idealism

Figuur 1. Lefebvre's conceptuele drie-eenheid van ruimte

Bron: <http://www.anarchitektur.com/aa01-lefebvre/elden.html>

Aan Marx ontleent Lefebvre het idee om het productieproces van ruimte te analyseren en de innerlijke dynamieken en momenten van creatie uit te pluizen. Om te achterhalen hoe ruimte actief wordt geproduceerd, maakt hij, weer net als Marx, politiek gebruik van procesmatig denken. Dit resulteert in Lefebvres notie van ruimte als organisch, vloeiend en actief, dat beweegt met andere ruimtes. (Merrifield.

{2000} 2004: 170-71) Van Marx heeft hij bovendien overgenomen om de aandacht te verschuiven van 'dingen in ruimte' naar 'de productie van ruimte'. Marx deed namelijk hetzelfde van 'dingen in uitwisseling' naar 'sociale relaties van productie'. Lefebvre onderzocht ruimte daarom niet geïsoleerd, maar concentreerde zich op de productie van ruimte en de sociale relaties inherent daaraan. (Merrifield. {2000} 2004: 172)

Lefebvre werkte sinds 1958 nauw samen met het Franse kunstenaarscollectief *Situationist International* (1957-1972). Maar na een meningsverschil over onder andere auteursrechten, met de Franse filmmaker en filosoof Guy Debord, de centrale figuur van *Situationist International*, scheidden in 1962 hun wegen. Debord en Lefebvre spraken beiden over de problematiek van de moderne stad, maar hebben een andere invulling van de benodigde oplossing. Debord wees 'het spektakel' aan als het probleem van de stad. Het spektakel is populaire cultuur, schrijft Debord in de tekst *The Society of the Spectacle* (1969). De ingrediënten van spektakel zijn stedenplanning, bureaucratie, het zakenleven en technologie. De Situationisten gebruikten massacultuur als synoniem voor spektakel, schrijft de Amerikaanse architectuurhistoricus Simon Sadler in het boek *The Situationist City* (1998). (Sadler. 1998: 17) De naakte stad is de stad ontdaan van haar sluier van spektakel. (Sadler. 1998: 15) Debord verwoordde in 1961 zijn visie op de moderne stad:

*"The new prefabricated cities clearly exemplify the totalitarian tendency of modern capitalism's organisation of life: the isolated inhabitants [...] see their lives reduced to the pure triviality of the repetitive combined with the obligatory absorption of an equally repetitive spectacle."*

(Debord geciteerd door Sadler. 1998: 15-16)

Als gevolg van kapitalisme ontstond vervreemding van ruimte. Als oplossing hiervoor droeg Debord het herontdekken van historische tijd aan. Maar Lefebvre vindt deze op tijd gerichte oplossing een reducering van de complexe ruimte en draagt een andere oplossing aan voor de gevolgen van het spektakel. Hij pleit voor een herwaardering van ruimte. Lefebvre heeft het echter niet over spektakel, maar spreekt over 'de overheersing van het visuele' als probleem van de moderne stad. (Notbored. 2005 :3-5) Waarschijnlijk hebben beide denkers het over hetzelfde fenomeen, alleen richten ze zich op andere aspecten in hun zoektocht naar een oplossing.

Samengevat hanteer ik in deze scriptie Lefebvres notie van ruimte om te begrijpen wat ruimte is en hoe het wordt gevormd. Ruimte is organisch, in beweging, want het is een wisselwerking tussen empirisch waargenomen ruimte, mentaal verbeelde ruimte en beleefde ruimte. Ruimte komt tot stand door menselijke sociale en politieke acties in combinatie met materialiteit. Het is dus altijd een combinatie van sociaal, mentaal en fysiek.

## 1.2 Ruimte in het urbane discours

Met zijn werk biedt Lefebvre conceptuele middelen om de ruimtelijkheid van politiek en geschiedenis in kaart te brengen en hiervan is gretig gebruik gemaakt door geografische en urbane studies en in mindere mate door filosofische en politieke studies. (Elden. 1998: 1) Het huidige urbane discours binnen de geesteswetenschappen, cultuurwetenschappen, sociale wetenschappen en urbane wetenschappen stelt, in navolging van Lefebvre, dat de stad in beweging is en uit meerdere ruimtes bestaat. Het huidige ruimtelijke discours is grotendeel te danken aan de theoretici M. Castells, D. Harvey en E. Soja die Lefebvre uit de vergetelheid hebben gehaald en onder de Engels sprekende academici onder de aandacht hebben gebracht. Vooral de Spaans/ Amerikaanse socioloog Manuel Castells en Britse geograaf, filosoof en Marxist David Harvey waren er vroeg bij. Castells werd in 1968 onderwezen door Lefebvre en is dus beïnvloed door diens theorie uit de jaren zestig. Ook Harvey kwam al ruim voor 1974, toen Lefebvres werk naar het Engels werd vertaald, in aanraking met Lefebvres theorie en implementeerde dit in zijn werk. Beide denkers zullen worden besproken.

Castells raakte in de jaren zeventig in de ban van Althussers Marxisme en richtte zich in tegenstelling tot Lefebvre op de reproductie van ruimte, in plaats van de productie van ruimte. (Merrifield. {2000} 2004: 172) Hij bekritiseerde Lefebvres werk in zijn boek *The Rise of the Network Society* (1996). Echter, volgens Stuart Elden negeerde hij delen van Lefebvres werk en misinterpreteerde hij Lefebvre bij het formuleren van zijn kritiek. (Elden. 1998: 10) Lefebvre reageerde dan ook met de uiting "Castells begrijpt ruimte niet. Hij schuift ruimte aan de kant.". (Merrifield. {2000} 2004: 172) Castells



benadering van stedelijke sociologie mag dan zelf ook beperkt zijn, de theorie die hij heeft over ruimte en plaats is erg interessant en die komt dan ook aan bod in de volgende paragraaf over het begrip 'plaats'.

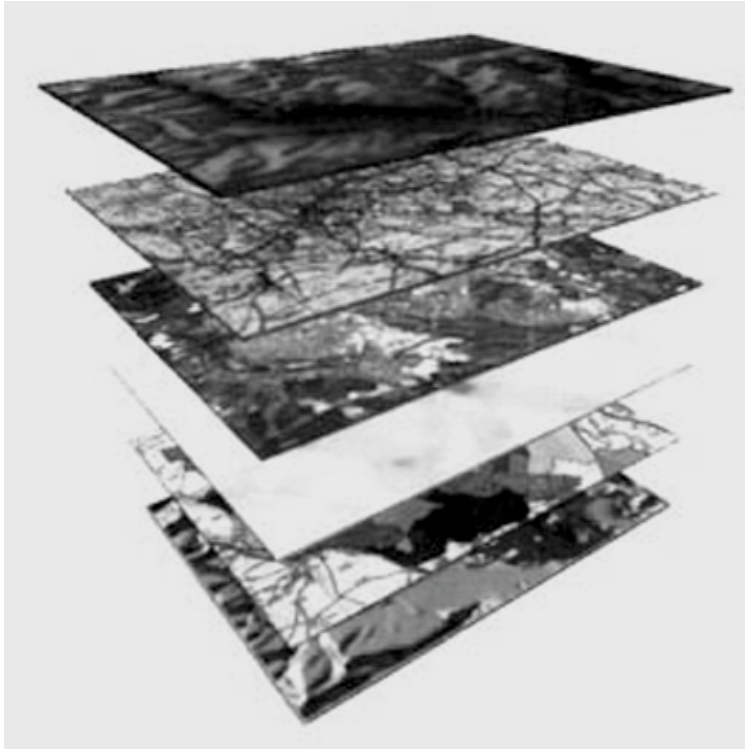
Harvey komt als geograaf uit de Engels sprekende academische wereld van een compleet andere hoek dan de Franse filosoof en socioloog Lefebvre, maar eindigt op punten, waar hij het roerend met hem eens is. (Smith. 2003: 1) In zijn invloedrijke werk *Social justice and the City* (1973) richt hij zich niet zoals Castells op de reproductie van ruimte, maar net als Lefebvre op de productie van ruimte. Hij is het grondig met Lefebvre eens dat om ruimte te begrijpen de productie van ruimte, van stedelijke ruimte bijvoorbeeld, moet worden onderzocht. (Merrifield. {2000} 2004: 173) Duidelijk geïnspireerd door Lefebvre ruilde hij de gangbare vraag 'Wat is ruimte?', in voor de vraag 'Hoe creëren menselijke praktijken ruimte en hoe maken ze gebruik van ruimtes?' Lefebvre stelde deze vraag als filosoof en socioloog. Harvey was daarna de eerste geograaf die deze vraag stelde. (Castree. 2004: 183) Volgens hem is ruimte relatief en geconstrueerd. Het is geproduceerd door kapitalisme en drukt de innerlijke tegenstellingen van het kapitalistische systeem uit. Hieruit blijkt zijn Marxistische achtergrond, want Marx stelde dat kapitalisme bestaat uit tegenstrijdige economische systemen die leiden tot interne tegenstellingen. Harvey past deze theorie toe op de bebouwde omgeving en stelt dat de keuze om in een bepaalde ruimte wel of niet te investeren, de ruimte vormt. (Castree. 2004: 184)

Net als Harvey bestudeert de Amerikaanse sociaal-geograaf Edward Soja de productie van ruimte in een historische, sociale en culturele context. Maar hij gaat verder dan traditionele Marxisten en beschouwt ruimtelijke structuren niet als onveranderlijke context voor sociaal-economische conflicten, maar stelt dat ruimte onderdeel is van die conflicten. Dit duidt hij aan met de term *spatializing historical materialism*. Net als Lefebvre gaat Soja uit van de materialiteit van ruimte. Lefebvre omhulde de fysieke ruimte (*perceived space*) met verbeelde ruimte (*conceived space*) en beleefde ruimte (*lived space*). Soja duidt de verbeelde ruimte aan als *second space* en beleefde ruimte als *third space*. (Berquist. 2002: 2) Soja's derde ruimteconcept (*third space*) is de sociale beleefde ruimte, die de deconstructie en reconstructie van ruimte, tijd en economische en sociale verhoudingen benoemt. Deze ruimte combineert de waargenomen (eerste) ruimte en de imaginaire (tweede) ruimte met elkaar en genereert zo nieuwe vormen van ruimte. De drie zijn dus niet van elkaar te scheiden. (Rennen en Verstraete. 2005: 86-87) De derde ruimte vat alles samen: onder andere

het abstracte en het concrete, het echte en het imaginaire, maar is daarmee een nogal vluchtige term.

De stedelijke ruimte wordt in de informatiemaatschappij beschouwd als een complex netwerk van fysieke, sociale en virtuele ruimtes en wordt aangeduid met de term *cybercity*. De Franse filosoof Pierre Levy noemde de term al in 1995 in zijn tekst *Cities and Cyber Cities* (1995). De Britse Geograaf Stephen Graham wijdde in 2004 een complete reader aan het fenomeen *cybercities: The Cybercities Reader* (2004), waarin onder andere de Amerikaanse kunsttheoreticus William J. Mitchell een hoofdstuk bijdroeg, getiteld *City of Bits Hypothesis*, afkomstig uit het gelijknamige boek uit 1995. Graham schreef in de introductie van het hoofdstuk hoe Mitchell de term *cybercity* hanteert: “steden die zijn gevormd door een dynamisch, voortdurend en recombinant samenspel tussen stedelijke ruimte, fysieke bewegingen en ICT mediatie”. (Graham. 2004: 124) De term *cybercity* als verwijzing naar het complexe netwerk van ruimtes vind ik problematisch. Niet omdat de betekenis niet aansluit bij de hedendaagse stad, maar omdat het woord hoofdzakelijk wordt geassocieerd met virtuele ruimten, die zijn ontworpen naar het model van fysieke stedelijke ruimten. *De Digitale Stad Amsterdam* (DDS) (1995), opgezet door *De Balie*, *Xs4all* en gesubsidieerd door *Gemeente Amsterdam*, is hier een voorbeeld van. Deze virtuele ruimte was een digitale versie van de fysieke Nederlandse stad Amsterdam. Bewoners konden inloggen en een bezoek brengen aan bijvoorbeeld het digitale café en het elektronische stadhuis. Er kwam kritiek op dit project, onder andere van Levy, omdat de virtuele stad was ontwikkeld naar het voorbeeld van de fysieke stad, ondanks dat in *cyberspace* alternatieve vormen konden worden ontwikkeld. (Levy. {1995} 1996 1996: 1) De term *cybercity* impliceert dus een dominerende rol van de virtuele ruimte boven de fysieke ruimte en is daarom niet geschikt om te verwijzen naar de heterogene, gefragmenteerde aard van de hedendaagse stad. De betekenis van *cybercity* is echter wel toepasselijk. Figuur 2 verbeeldt de simultaan bestaande ruimtes in een stad.

De stedelijke ruimte wordt dus naar Lefebvres notie van ruimte beschouwd als: organisch, in beweging en bestaande uit fysieke, mentale, sociale en politieke ruimtes. Soja introduceert een andere driedeling: de fysieke ruimte, waargenomen ruimte, en de beleefde ruimte. Maar zijn omschrijving van de derde ruimte is nogal vluchtig en daarom houd ik vast aan de indeling van Lefebvre. Tegenwoordig wordt de stedelijke ruimte *cybercity* genoemd, om te verwijzen naar de fysieke, sociale en virtuele ruimtes waaruit ze bestaat.



Figuur 2. Simultane ruimtes in een stad  
Bron: <http://www.codexkodanski.com/kodanski.html>

### 1.3 Plek

In de vorige paragraaf is de theorievorming rond het concept ruimte beschreven. Hier wordt dieper ingegaan op locaties in de ruimte die betekenis hebben voor mensen: plekken. Plek en ruimte zijn verschillende concepten en moeten worden onderscheiden, pleiten de Amerikaanse computerwetenschappers Dourish en Harrison. (Dourish en Harrison. 1996: 69). Geografen erkennen het belang van plekken omdat mensen niet in geometrische ruimtes leven, maar in betekenisvolle ruimtes (plekken). (Adams, Hoelscher, en Till. 2001: xx-xxi. geciteerd door Berquist. 2002) In de Engels sprekende wereld hebben theoretici het in dit aspect over *space* en *place*. *Place* kan worden vertaald met de termen plaats en plek. In deze scriptie wordt de vertaling plek gehanteerd, omdat die het meest wordt geassocieerd met persoonlijke betekenis of herinnering. Plaats wordt ook gebruikt om een nederzetting mee aan te duiden, plek wordt specifiek gehanteerd. Plek is kort gezegd een ruimte waaraan betekenis is gegeven. De waarde die de ruimte krijgt, transformeert die ruimte tot een plek. Theoretici geven verschillende definities voor plek, maar die komen allemaal neer op het toekennen van betekenis, gevoel, herinnering en waarde aan ruimte. Zo definieert de Chinese geograaf Yi-Fu Tuan plek als een betekenisvolle ruimte, de Indiase/Amerikaanse geograaf Appadurai als gevoelsstructuur en de Amerikaanse computerwetenschapper Dourish als waardevolle ruimte (Dourish en Harrison. 1996: 69). Plek is dus een betekenisvolle ruimte. Maar wie of wat geeft ruimte betekenis? De voorgaande definities doen vermoeden dat mensen betekenis geven, want gevoelens en herinneringen zijn menselijk en kunnen daarom alleen bij mensen vandaan komen. Manuel Castells, die in de eerste paragraaf al aan bod is gekomen, denkt daar anders over. Hij definieert plek (*place*) als een lokaliteit (een locatie in ruimte) waarvan de vorm, functie en betekenis op zichzelf staan binnen de grenzen van fysieke nabijheid. (Castells. {1996} 2000: 423) Hiermee bedoelt hij dat een locatie op zichzelf kan staan en sterk kan verschillen van de locaties die fysiek erom heen liggen. De oorzaak van dit verschil tussen die locatie en de rest erom heen zijn volgens hem dominerende (machts, zoals economische) processen in de postmoderne maatschappij. Deze definiëren een plek. Hij noemt dit de *space of flows*, de ruimte<sup>2</sup> van stromingen. Deze dominerende processen zijn gearticuleerd in netwerken die verschillende locaties verbinden en aan elke locatie een rol en gewicht toekennen in een hiërarchie (...) die uiteindelijk het lot van iedere locatie vormt." (Castells. {1996} 2000: 415) Een locatie

in India bijvoorbeeld wordt aangesloten op het telecommunicatienetwerk, waardoor er een callcenter kan worden opgezet met goedkope arbeidskrachten. Het leven van die Indiase krachten wordt bepaald door de positie die hun locatie inneemt in de *space of flows*. Elk moment kunnen ze niet meer de goedkoopste krachten zijn en worden ze afgesloten van de *space of flows*, wat drastische gevolgen kan hebben voor hun leven.

Deze *space of flows* is in wisselwerking met de fysieke ruimte, die hij *space of places* noemt. (Castells. {1996} 2000: 378). De *space of places* is de openbare ruimte zoals die in het industriële tijdperk was: statisch en begrensd doordat hij werd gedefinieerd door de omliggende ruimte. Het is “een ruimtelijke organisatie van onze gemeenschappelijke ervaring” (Castells. {1996} 2000: 378) De productie van plekken gebeurt volgens Castells onder invloed van de *space of flows*. Ruimtes zijn verbonden in het informatienetwerk. (Castells. {1996} 2000): 412). Op basis van hun functie wordt een ruimte opgenomen door het netwerk en krijgt een plaats in de hiërarchie. De ruimte is dan een plek geworden. Maar plekken kunnen ook weer worden afgesloten van het netwerk zodra hun functie wegvalt, en dan verandert de plek weer in een ruimte. (Castells. {1996} 2000: 413-14) De *space of flows* is volgens Castells dus dominerend voor de betekenis en vorm van ruimtes. Als gevolg van het wel of niet opgenomen zijn van ruimtes in de *space of flows*, verschillen ruimtes sterker van geografisch nabijgelegen ruimtes, maar raken meer verbonden met geografisch vergelegen ruimtes. (Castells. {1996} 2000: 413) Castells stelt dat plekken ontstaan in de *space of flows*. Volgens mij heeft hij het over andere zaken (die hij met plek aanduidt) dan ik met plek bedoel. Hij heeft het over de positie van een ruimte in de *space of flows*, terwijl ik het geestelijke, de betekenis die een ruimte voor een bewoner heeft, bedoel. Castells heeft gelijk dat de werking van de *space of flows* invloed heeft op de stedelijke ruimte en de verandering van ruimte kan invloed hebben op de beleving van bewoners. Maar volgens mij geven bewoners betekenis aan ruimte en produceren zo een plek. Zij definiëren direct plekken. De *space of flows* doet dat hooguit indirect.

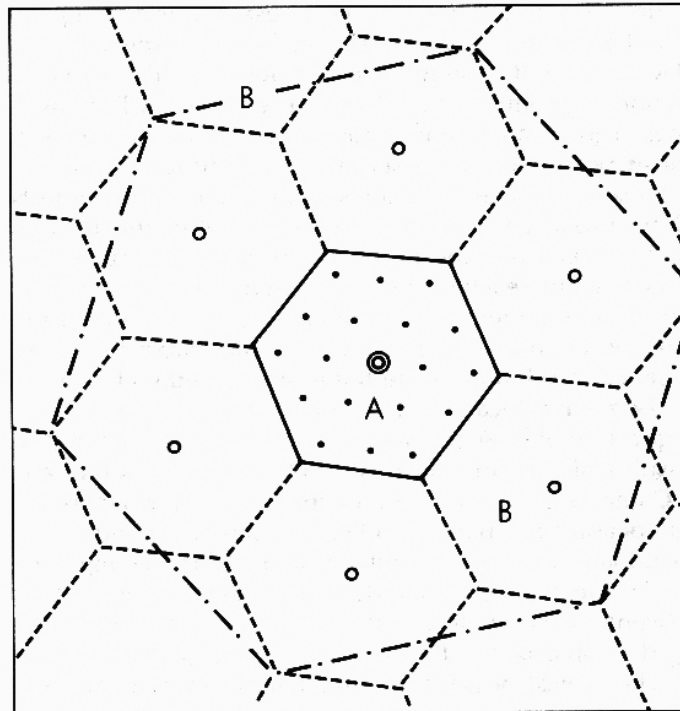
We nemen aan dat plekken door gebruikers, oftewel bewoners, worden gecreëerd. De Indiase/ Amerikaanse antropoloog Arjun Appadurai bijvoorbeeld, stelt dat mensen emotionele betekenissen toekennen aan ruimte en introduceert in zijn boek *Modernity at Large, Cultural Dimensions of Globalisation* (1996) het concept *structures of feeling* (gevoelsstructuur) om een plek mee aan te duiden. Deze term ontleent hij aan de theorie ‘*structure of feeling*’ van cultuurhistoricus Raymond Williams. Williams verwees met *structure of feeling* naar de gedeelde waarden van een specifieke

groep, klasse of maatschappij. Appadurai vertelt de Nederlandse mediatheoreticus Arjan Mulder in een interview dat hij dit begrip toepast op 'lokaliteit' en zo komt tot de betekenisverlening aan een locatie door een historisch gegroeide set van gedeelde waarden van een groep inwoners. (Mulder. 2002: 33) Appadurai's *structure of feeling* wordt door de Belgische communicatietheoreticus Arun Saldanha beschreven in een lezing over culturele geografie: "*een bepaalde groep deelt een historisch gegroeide manier van betekenisgeving. Het is meer dan zomaar de ideologie of de kunst: het omvat ook de gevoelens, dagelijkse handelingen, kennis, interne verhoudingen, regels, verbeeldingen en ervaringen van die groep. Door de tijd heen heeft het een 'structuur' gekregen.*" (Saldanha. 1999: 11-15) Hoewel het concept *structure of feeling* is ontwikkeld op grond van betekenisverlening door groepen mensen, is het volgens mij ook van toepassing op de betekenisverlening door het individu. Een plek is dan een historisch gegroeide persoonlijke structuur die bestaat uit onder andere dagelijkse activiteiten, ervaringen, gevoelens, waarden en kennis. Net als Appadurai benadrukt de Nederlandse ontwerpster van stedelijk interieur Ginette Blom, dat wat ruimte een plek maakt, de door mensen toegekende betekenis is. Een plek wordt bepaald door zijn betekenisgever, niet door zijn locatie in ruimte. In april 2005 hield zij een lezing over plekken, getiteld *De Ziel van de plek*, op uitnodiging van *Agora, Cities for People* en *Hogeschool van de Kunsten Utrecht*, waarin ze vertelde dat een plek een ziel wordt toebedeeld, hoewel het in letterlijke zin geen persoonlijkheid heeft. Ondanks dat de betekenis zelf werd toegekend en geestelijk is, hebben mensen volgens Blom de neiging die betekenis vanuit een animistische benadering de ziel van de plek te noemen. (Blom. april 2005) De ziel bestaat uit de aandacht die we voor die ruimte hebben. "Als een plek een ziel heeft, dan huist zij in de koestering zelf: de aandacht". (Blom. april 2005: 3)

Volgens mij kan een plek worden gedefinieerd door een groep mensen, zoals Appadurai beschreef, maar ook door een individu. In deze scriptie staat de plek centraal die door een individu is gevormd.

Nu is vastgesteld dat een plek een betekenisvolle ruimte is, door mensen van betekenis voorzien, bekijk ik de productie van plekken nader. Voordat mensen betekenis kunnen geven aan ruimte, moeten ze die ruimte eerst hebben waargenomen en geconceptualiseerd. De Chinees/ Amerikaanse humanistische geograaf Yi-Fu Tuan hanteert in zijn boek *Space and Place* ({1977} 2003) de allesomvattende term

### AWARENESS OF PLACE AT DIFFERENT SCALES



- village
  - market town
- } visibly bounded places
- A marketing area; distinctive place but without tangible boundary
- B marketing region; conceptual "place"

figuur 3. dorpen

bron: Yi-Fu Tuan. *Space and Place* {1977} 2003: 168

*experience* (ervaring) om alle verschillende manieren waardoor een mens realiteit kent en construeert, mee aan te duiden. Zintuiglijke waarneming is een van die manieren. Een mens gebruikt zijn zicht, gehoor, tast, reuk en smaak om ruimte te leren kennen. (Tuan. {1977} 2003: 73) Ruimte kan door zintuiglijke waarneming direct worden waargenomen, maar ruimte kan ook worden geconceptualiseerd met de gedachten en zo indirect worden waargenomen. (Tuan. {1977} 2003: 17) De vaardigheden om concepten van ruimte te vormen zijn belangrijk, als grote ruimtes moeten worden getransformeerd naar een bekende plek. Men moet in staat zijn de ruimtelijke relaties te zien tussen markeringspunten. (Tuan. {1977} 2003: 73) Tuan illustreert deze indirecte waarneming met het voorbeeld van een dorpsbewoner in het traditionele China. Zie hiervoor figuur 3. Het dorp van die bewoner was zo klein dat hij zijn dorp in zijn geheel visueel kon waarnemen. Ook de omliggende dorpen en de centrale markt waren in sommige geografische gebieden zichtbaar. Buiten de leefwereld van deze dorpeling lag een niet-zichtbare, conceptuele ruimte, waar wel informatie van tot de dorpeling kwam. Hier lagen vergelijkbare groepen dorpen rond een centrale markt. De informatie die tot hem kwam, gaf hem aanleiding om een concept te vormen van deze ruimte. Tegenwoordig is het door de grootte van de dorpen en steden niet mogelijk de omgeving, de eigen stad of zelfs wijk visueel in zijn totaliteit te overzien. Onze direct waarneembare ruimte is dus de straat waarin we leven en de conceptuele ruimte bestaat dus al uit de stadswijk waarin we wonen (Tuan. {1977} 2003: 167)

Op basis van hun waarnemingen en ervaringen geven bewoners betekenis aan ruimte. De Amerikaanse computerwetenschappers Dourish en Bell sommen dit voor ons op: plekken ontlenen hun betekenis aan hun fysieke kenmerken, hun geschiedenis en de culturele ervaringen die eraan verbonden zijn. (Dourish en Bell. 2004: 1) De Amerikaanse stedelijk planoloog Kevin Lynch heeft onderzoek gedaan naar de fysieke stedelijke ruimte. Karakteristieke ruimtelijke kwaliteiten zijn: contrasteren met de achtergrond, een duidelijke vorm hebben, zichtbaar zijn vanaf vele locaties, een groot contrast vormen met dichtbij zijnde elementen, een bestaande betekenis aan zich gehecht hebben en een opvolgende reeks vormen (Lynch. 1962: 78-83) Lynch onderscheidt verder de volgende visuele onderdelen van de fysieke stedelijke omgeving die een plek structureren: *paths* (paden), *edges* (randen), *districts* (districten), *nodes* (knooppunten) en *landmarks* (markeringspunten). Paden zijn de routes waarlangs een bewoner zich beweegt, zoals straten en wandelpaden. Randen zijn de lineaire elementen die niet worden gebruikt of beschouwd als paden. Ze



fungeren als grenzen tussen twee fasen, zoals oevers en muren. Districten zijn relatief grote delen van de stad, waar de bewoner het gevoel heeft 'binnen te treden' en die een eigen karakter of identiteit hebben, waaraan ze worden herkend van binnenuit en van buitenaf. De Nederlandse stad Utrecht kent bijvoorbeeld de districten of wijken *Kanaleneiland* en *Wittevrouwen*. Knoopunten zijn strategische punten waarin een bewoner kan besluiten om zijn route te volgen of ervan af te wijken. Het zijn de verbindende en concentrerende punten, waar men vandaan en waar men naartoe reist, bijvoorbeeld een plein. Markeringspunten ten slotte zijn ook referentiepunten, maar ze zijn extern en niet toegankelijk voor bewoners. Voorbeelden zijn torens, bergen, tekens en etalages. (Lynch. 1962: 47-8) Punten waar men bijvoorbeeld keuzes moet maken (zoals kruispunten) onthouden mensen goed, omdat ze daar de omgeving duidelijk moeten waarnemen. (Lynch. 1962: 73) Verder worden uit een besef van de geschiedenis die zich er heeft afgespeeld (Tuan. {1977} 2003: 4) namen en traditionele (historische) associaties die identiteit geven, meegenomen in de betekenisgeving door bewoners. Tot slot is een concentratie van speciaal gebruik of activiteit in de ruimte betekenisvol voor bewoners, stelt Lynch. (Lynch. 1962: 69). Ook al zijn de ervaringen die men er heeft klein, een opstapeling kan een sterk sentiment voor een plek opbouwen door de tijd heen. (Tuan. {1977} 2003: 143)

De motivaties van mensen om betekenis te geven aan ruimtes, komen oorspronkelijk voort uit een drang de veranderlijke wereld te begrijpen, zodat ze erin kunnen overleven. (Tuan. {1977} 2003: 140) Zodra er een noodzaak is voor overleving om betekenis te extraheren uit de leefomgeving, doet de mens dat. Eskimo's bijvoorbeeld hebben hun perceptuele en ruimtelijke vaardigheden aangepast om de markeringspunten zoals typen sneeuw in hun leefomgeving te kunnen waarnemen. Zonder die vaardigheden zouden ze geen betekenis kunnen toekennen aan hun omgeving en er niet kunnen leven. (Tuan. {1977} 2003: 79) Om te overleven, moeten ze abstracte ruimte kunnen omzetten in concrete ruimte, vervuld van betekenis. (Tuan. {1977} 2003: 199) Als mensen de ruimte om hen heen begrijpen en een gevoel van verzorging en veiligheid hebben (Tuan. {1977} 2003: 156) en/ of een gevoel van stabiliteit of permanentie ervaren (Tuan. {1977} 2003: 154), heeft ruimte een betekenis voor mensen. Dourish en Harrison benoemen niet de drang om te overleven, maar om te leven, in het vormen van plekken. Ze beschrijven plekken als geëvolueerde sets van gedrag, geworteld in ons vermogen om aspecten van de wereld creatief toe te eigenen, te organiseren en te gebruiken voor onze behoeften. (Dourish en Harrison.

1996: 75) Oorspronkelijk definieert de mens plekken om te overleven, om te gebruiken voor onze behoeften, maar zodra de mens overleeft, worden plekken gedefinieerd op de manier zoals Dourish en Harrison beschrijven, om te leven. Plekken hebben naast navigatiekenmerken ook bijvoorbeeld esthetische kenmerken en dienen nu ook om de wereld creatief te organiseren.

Kortom, uit een overlevingsdrang om de wereld om hen heen te begrijpen, vormen mensen een concept van de ruimte om hen heen. Op basis van hun ervaringen, gevoelens, kennis, activiteiten en hun ruimtelijk concept, geven ze betekenis aan ruimte, waardoor het een plek wordt. Een plek is een complex geheel van elementen die bijdragen aan overleven in de ruimte, maar ook elementen die bijdragen aan leven in de ruimte.

#### 1.4 Samenvatting

In dit eerste hoofdstuk zijn ruimte en plek geconceptualiseerd. Ruimte bleek in navolging van Lefebvre te worden beschouwd als veranderlijk en bestaande uit een wisselwerking tussen meerdere ruimtes. In het industriële tijdperk van Lefebvre werden deze sociale ruimte, fysieke ruimte, mentale ruimte en politieke ruimte genoemd. In het digitale tijdperk is dit fysieke ruimte, sociale ruimte en virtuele ruimte geworden. De stedelijke ruimte is dus in beweging, bestaat uit meerdere ruimtes en wordt in het huidige discours aangeduid met de term *cybercity*.

Plek is gedefinieerd als een locatie in ruimte die van betekenis is voorzien door mensen, op basis van hun ervaringen in de ruimte. Ze doen dit oorspronkelijk uit een overlevingsdrang om de ruimte om hen heen te begrijpen.

Nu de stedelijke ruimte is geconceptualiseerd, kan de positie van de bewoner daarin worden bestudeerd. Het is gebleken dat de bewoner in interactie is met de stedelijke ruimte, waaruit hij betekenis haalt. Op basis van die betekenis creëert de bewoner namelijk een plek. In het volgende hoofdstuk wordt het beeld dat bewoners op basis van hun plekken vormen van hun stad, besproken.

<sup>1</sup> Lefebvre gebruikt oorspronkelijk het woord l'éspace, wat in het engels met 'space' wordt vertaald, hoewel l'espace meer betekenissen bevat dan alleen 'space'. (Elden. 1998: 7) Het is echter onmogelijk om l'espace letterlijk te vertalen en wegens praktische redenen hanteer ik de Nederlandse vertaling 'ruimte', die het dichtst bij de betekenis in de buurt komt.

<sup>2</sup> Ruimte in vergelijking met plek moet niet worden verward met de ruimte die wordt aangeduid met 'space of flows' of de ruimte die wordt aangeduid met 'space of places'. Castells hanteert de term locatie om de ruimte in vergelijking met plek aan te duiden. Echter, om consistent de termen ruimte en plek te hanteren in deze scriptie, wijs ik het gebruik van locatie voor ruimte af. Voor het beschrijven van Castells' theorie worden de termen ruimte, plek, space of flows en space of places gebruikt.

## 2\_Mentale beeld van stad

*In het vorige hoofdstuk is ruimte en plek beschreven. Toen bleek dat in interactie met de stedelijke ruimte bewoners plekken produceren en zich een beeld van de stad vormen. Dit mentale beeld wordt gerepresenteerd in hun mentale kaart. Allereerst wordt het begrip mentale kaart toegelicht, waarna de ontsluiting van de mentale kaart in persoonlijke cartografie wordt besproken.*

### 2.1 Stedelijke bewoners

Uit de studie van de Amerikaanse socioloog Herbert Gans naar Boston's *working class* wijk *West End* blijkt dat er verschil is tussen bewoners die over de vaardigheden beschikken om een conceptueel beeld van een wijk of stad te kunnen maken en bewoners die deze conceptuele vaardigheden missen. Een renoveringsprogramma vanuit de Engelse overheid in 1959 en 1960 stuitte op onverschilligheid van de bewoners. Zij waren slechts gericht op hun eigen straat. Alleen enkele kunstenaars en intellectuelen participeerden in acties voor de wijk. Hun participatie valt te verklaren doordat zij beschikten over de vaardigheden om een holistisch concept van *West End* als een wijk te ontwikkelen. (Tuan. {1977} 2003: 170) Zij zagen de wijk als een geheel en begrepen het belang van samenwerking tussen de straten om de wijk goed te maken, zodat ook het leven in de straten vooruit zou gaan. Gebaseerd op deze bron kan worden gesteld dat er onderscheid is tussen bewoners die over vaardigheden beschikken om de stedelijke ruimte te conceptualiseren, en bewoners die hier niet over beschikken. In de westerse samenleving zijn de geschoolde mensen de creatieve en intellectuele mensen zoals in de studie van Gans. Al deze geschoolde stedelijke bewoners kunnen hun stad conceptualiseren. Vermoedelijk maakt de creatieve en intellectuele aard van deze bewoners hen nieuwsgierig naar hun interactie met de stedelijke ruimte. Als ze gefascineerd zijn door hun stedelijk leven, hebben ze waarschijnlijk behoefte aan reflectie op hun stedelijke ervaringen. De conceptuele vaardigheden die deze bewoners beheersen, maken reflectie op de stedelijke ruimte en hun ervaringen in die ruimte mogelijk. Een voorbeeld van dit type stedelijk bewoner zijn leden van de *Situationist International*. Deze bewoners van de stad Parijs conceptualiseerden de stad tot een mentaal beeld. Ze waren zich bewust dat ze een

persoonlijke beleving hebben van de stad, wat resulteert in een persoonlijke notie van de stad. Die probeerden ze te vatten in persoonlijke cartografie. Ook de deelnemers van het Britse kunstproject *Urban Tapestries*, dat is ontwikkeld door de medewerkers van de creatieve studio *Proboscis* in het kader van het onderzoeksprogramma *Social Tapestries*, hebben conceptuele vaardigheden. Op dit experimentele softwareplatform documenteert een bewoner zijn stedelijke ervaringen en verhalen multimediaal in figuurlijke 'zakken', en verbindt de plekken met figuurlijke 'draden', om de plekken te herinneren.<sup>1</sup> De bewoners waar het in deze scriptie over gaat, hebben dus conceptuele vaardigheden, waarmee zij een beeld van de stad kunnen vormen en kunnen reflecteren op de stad en hun stedelijke ervaringen.

## 2.2 Persoonlijk beeld van de stad

In het vorige hoofdstuk is de betekenisgeving van bewoners aan ruimte, waardoor plekken ontstaan, aan bod gekomen. Op basis van alle persoonlijke plekken samen, vormen bewoners een persoonlijk beeld van de stad. Bewoners nemen de stad op hun eigen manier waar en weten niet beter dan dat de stad is, zoals zij haar waarnemen. Maar, dit beeld is persoonlijk en verschilt van het beeld dat andere bewoners hebben. De persoonlijke aard van de beeldvorming ligt onder andere in de selectieve waarneming van bewoners. De Amerikaanse stedenbouwkundige Donald Appleyard stelt dat mensen voorkeur hebben voor een specifiek type perceptie. Hij onderscheidt in de tekst *Notes on Urban Perception and Knowledge* (1974) drie karakteristieke typen van stedelijke perceptie: *operational*, *responsive* en *inferential*. Elementen in de stad worden waargenomen vanwege hun operationele rol wanneer de persoon de stad gebruikt. Dit zijn omgevingskenmerken gerelateerd aan doelgerichte actie, zoals kruispunten bijvoorbeeld. (Appleyard. {1973} 1974: 109) Elementen worden ook waargenomen vanwege hun responsie. In dat geval is de perceptie meer passief van aard en is het een reactie op bijvoorbeeld tekens en borden. (Appleyard. {1973} 1974: 110) Perceptie is ook *inferential* van aard: de mens vormt een stedelijk model, waaraan hij iedere ervaring meet om te achterhalen of ze wel of niet overeen komen met zijn verwachtingen. Als ze overeenkomen, worden ze over het algemeen beter onthouden, tenzij ze erg onbekend zijn en om die reden opvallen. Men heeft dus een paradoxale aandacht (iets is opvallend als het overeenkomt of juist verschilt met onze verwachtingen) voor zowel het bekende als het onbekende. (Appleyard. {1973}

1974: 110-11) Bewoners hebben volgens Appleyard voorkeur voor een specifiek type stedelijke perceptie. De een heeft operationele waarden hoog, de ander houdt zich meer bezig met respons naar de omgeving en weer anderen zoeken naar betekenis, objectiviteit en symboliek. (Appleyard. {1973} 1974: 111) De Amerikaanse geografen Gould en White benaderen specifieke perceptie vanaf de andere kant en benadrukken de afkeur voor een specifieke perceptie. Zij spreken over 'het filter op de perceptie', die bestaat uit voorkeuren die het filter bepalen waardoor bewoners waarnemen. Gould en White benadrukken dat alleen door wat daadwerkelijk wordt waargenomen door de filters heen, het gedrag van de mens wordt bepaald. (Gould en White. {1974} 1986: 28) Dus alleen door wat daadwerkelijk wordt waargenomen, wordt het stedelijk beeld bepaald. Een andere oorzaak van de persoonlijke aard van het stedelijk beeld, ligt in het feit dat het alledaagse stedelijke leven van iedere bewoner anders is. De beleving van de stedelijke ruimte wordt volgens mij vooral bepaald door hun alledaagse activiteiten in hun stedelijke leefomgeving en daarom is de persoonlijke aard van de alledaagse activiteit van belang. De Franse psycholoog, socioloog en filosoof Michel de Certeau noemt twee steden die bewoners beleven. Hij onderscheidt de stad in de feitelijke stad (de beleefde en ervaren stad) en het concept van de stad (het rationele, geordende model van de stad). De feitelijke stad is waar bewoners in het alledaagse leven mee te maken hebben en die bepaalt hun beeldvorming. (Certeau. {1984} 1988: 95-97) Stedelijke bewoners hebben dus een beeld van hun leefomgeving, gevormd op basis van hun persoonlijke perceptie van de stedelijke ruimte en ook op basis van hun ervaringen in hun alledaagse leven in de stad.

### **2.3 Mentale kaart**

Het beeld dat bewoners hebben van hun stad, wordt geordend in een representatie; een mentale kaart. Geograaf Charles Trowbridge sprak al in 1913 over denkbeeldige kaarten, oftewel mentale kaarten, toen hij opmerkte dat sommige mensen zich beter konden oriënteren dan andere. De verklaring hiervoor zocht hij in de informele, denkbeeldige kaarten in de hoofden van de mensen die waren opgebouwd rond de locatie van hun thuis. Zolang men op bekend terrein bleef (en dus op de denkbeeldige kaart) kon men de weg vinden. (Gould en White. {1974} 1986: 11) Hij doelde met 'denkbeeldige kaart' dus op een specifiek mentaal beeld dat bewoners

van hun leefomgeving hebben, op basis waarvan ze zich kunnen oriënteren in hun leefomgeving. Een mentale kaart bestaat echter niet enkel uit 'bekend terrein' zoals Trowbridge suggereert, maar ook uit onbekend terrein waar de gebruiker wel kennis of vooroordelen over heeft, maar waar hij nog niet eerder is geweest. Stedelijk planoloog Kevin Lynch (zie paragraaf 1.3) stelt dat de mentale kaart uit een set mentale beelden bestaat die elkaar min of meer overlappen. Deze beelden corresponderen met die ruimte die men direct heeft waargenomen en de ruimte die geconceptualiseerd is. (Lynch. 1962: 85-86) In zijn boek *The Image of the City* (1962) beschrijft hij de resultaten van zijn onderzoek naar mentale kaarten, waarbij hij inwoners van verschillende steden heeft geïnterviewd. Hij concludeert dat mensen een individueel beeld van de stad hebben, wat hij 'mentaal omgevingsbeeld' noemt en definieert als "een gegeneraliseerd mentaal beeld dat een individu heeft van de externe fysieke wereld. [...] Het wordt gebruikt om informatie te interpreteren en om acties te leiden" (Lynch. 1962: 4) Volgens Lynch vormt het tweerichtingsproces tussen de bewoner en zijn omgeving de mentale kaart. De omgeving suggereert onderscheid en relaties en de bewoner selecteert, organiseert en kent betekenis toe aan wat hij ziet, vanuit zijn eigen belangen. (Lynch. 1962: 6) In zijn boek *The Image of the City* (1962) richt Lynch zich op het aandeel van de omgeving in dit tweerichtingsproces. Hij streeft naar een scherp, levendig stadsbeeld, waarin de fysieke omgeving zo is vormgegeven dat die bijdraagt aan de vorming van de mentale kaart. Hij erkent het belang van een sterke mentale kaart voor bewoners om de omgeving te organiseren en te ervaren en redeneert dat de mentale kaart in relatie staat met de visuele kwaliteiten van de stedelijke omgeving. (Lynch. 1962: 10). Terwijl Lynch streeft naar een levendige omgeving, erken ik het belang van een intensieve, bewuste selectie, organisatie en betekenisgeving door de bewoner. Hoewel we op een ander aspect van het tweerichtingsproces zijn gefixeerd, richten we ons beiden op een levendige relatie tussen de bewoner en zijn omgeving.

Wellicht is nu de indruk ontstaan dat een mentaal stadsbeeld en mentale kaart slechts ter oriëntatie dienen. Dit komt omdat de mentale kaart voornamelijk is bestudeerd door geografen en die zijn met name geïnteresseerd in ruimtelijke kenmerken en oriëntatie. Maar de mentale kaart bevat meer soorten informatie, want het is net zo rijk als een plek. De ervaringen, emoties, verhalen, enzovoorts waaruit de betekenis van plekken zijn opgebouwd, zijn ook het materiaal van mentale kaarten. Aan de hand van de mentale kaart kan worden herinnerd, gereflecteerd, verbanden worden gelegd, enzovoorts. Het is niet te beschrijven waaruit ze exact bestaan, want

ze zijn persoonlijk en dus uniek. Het volstaat om te beseffen dat mentale kaarten rijk en complex zijn, net als plekken. De mentale kaart is complex, omdat het een resultaat is van een lang proces. Sinds de kindertijd wordt de mentale kaart gevormd, gedurende vele jaren. (Lynch. 1962: 4) De mentale kaart is dus voortdurend in ontwikkeling en groeit mee met de mate waarin het individu bekend raakt met de omgeving. (Lynch. 1962: 85-86) Het werk van de Britse kunstenaar Daniel Belasco Rogers illustreert de ontwikkeling van een mentale kaart. Op zijn website schrijft hij

*“I wish to record (...) how I learn about the (almost exclusively) urban environments I wander in. (...) That experience of walking down a familiar street and that action prompting memories of past conversations that happened there, thoughts that were thought there, atmospheres or smells or experiences that although dislocated by time, are located spatially.”* (Rogers. 2005)



Hij maakt G.P.S.tekeningen van zijn tochten door de stad en analyseert deze op ervaringen en sensorische waarnemingen. Ervaringen, herinneringen, gedachten, sferen en geuren zijn ruimtelijk vastgelegd in zijn G.P.S.tekeningen. Geboren in Londen is zijn mentale kaart van die stad erg uitgebreid. Later woonde hij ook in Berlijn en de mentale kaart van die stad is nog sterker aan het vorm krijgen en is het object van zijn onderzoek (Rogers. 2005)

Figuur 4. G.P.S. tekening Berlijn door Rogers

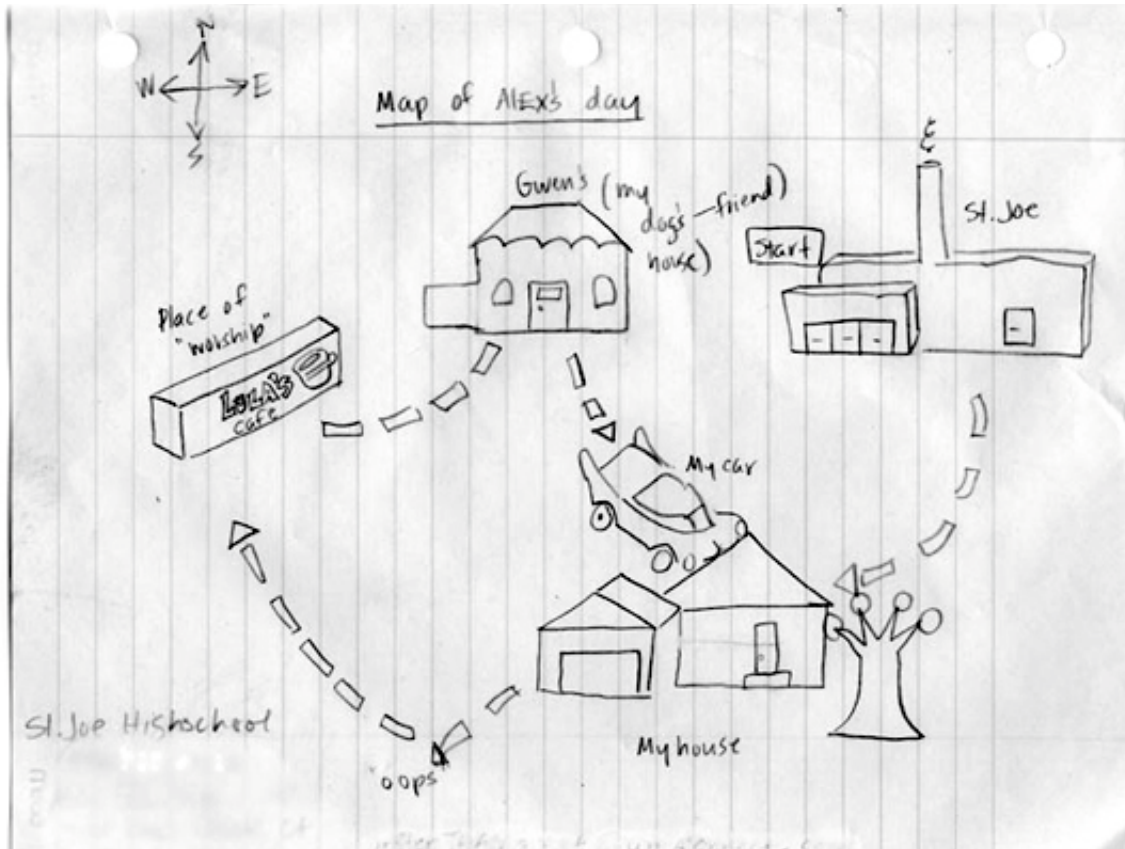
Bron: <http://www.planbperformance.net/dan/maparchive.htm#berlin>



Vanuit de drang om hun leefomgeving te begrijpen, zodat ze er kunnen overleven, bouwen mensen een mentale kaart op, stelt de Amerikaanse psycholoog Stephen Kaplan in zijn bijdrage aan het boek *Image and Environment*, samengesteld door Downs & Stea (1974: 63-78). Mensen geven betekenis aan locaties in ruimte en vormen plekken. Maar met de informatieverwerkende mechanismen, die mensen van nature hebben, kunnen ze informatie organiseren in een cognitieve (mentale) kaart. (Kaplan. 1974: 63) De efficiënte perceptie die de mens heeft om te kunnen waarnemen waar hij is, maakt het mogelijk om te voorspellen wat er kan gebeuren in de toekomst, voorspelde situaties te waarderen op goed of slecht en mogelijke acties te overwegen en daar een van te ondernemen. (Kaplan. 1974: 65) Om te overleven zoekt en creëert de mens orde in zijn leefwereld, op basis waarvan hij snel kan besluiten en snel kan handelen. (Kaplan. 1974: 77-8) De mens ontwikkelt op basis van de leefomgeving een specifieke efficiënte perceptie, zo bleek al uit het voorbeeld van de Eskimo's in paragraaf 1.3. Daaraan kan worden toegevoegd dat de mens op basis daarvan ook een specifieke mentale kaart vormt.

Om de informatie over de leefomgeving, die is verkregen uit specifieke efficiënte perceptie, te ordenen in een mentale kaart, wordt die volgens Appleyard gecomprimeerd en geschematiseerd. (Appleyard. {1973} 1974: 112) Lynch noemt dit een simplificatie van de leefomgeving maken. (Lynch. 1962: 85-86) De informatie wordt georganiseerd in conceptuele systemen aan de hand van verschillende methodes: het ontwikkelen van generaliserende concepten, cognitieve economisering: het verminderen van het aantal objecten dat moet worden onthouden en reconstructie van onjuiste elementen om het geheugen meer coherent of betekenisvol te maken. (Appleyard. {1973} 1974: 113) Appleyard onderscheidt drie 'modes' van omgevingsrepresentaties: *enactive*, *iconic* en *symbolic*, die alledrie worden gebruikt in representaties van de omgeving. (Appleyard. {1973} 1974: 111) Aspecten van de stad zoals persoonlijke beweging worden herinnerd als acties. Andere elementen zoals gebouwen worden onthouden als afbeelding/ plaatje. Vooral grote onderdelen van de stad (die niet kunnen worden gevat in een afbeelding) worden gelabeld met een naam of nummer of een ander symbool en zo onthouden. (Appleyard. {1973} 1974: 112) De leefomgeving wordt als het ware vereenvoudigd om haar te kunnen onthouden. Men simplificeert de realiteit en voegt vervolgens ook persoonlijke logica-elementen toe aan de realiteit. Hoewel de mentale kaart deels uit onwaarheden is opgebouwd, is hij bruikbaar voor de bewoner, omdat hij op persoonlijke logica is gebaseerd. (Lynch. 1962: 85-86) Een voorbeeld van kaarten volgens een persoonlijke logica heeft de Amerikaanse kunstenaar Lori Ann Napoleon die handgetekende

kaarten verzamelt in het *Mapsproject* (Napoleon. 2004). Ze verzamelt deze “delicate portretten van persoonlijke ruimte”, omdat die volgens haar een blauwprint zijn van iemands persoonlijke perceptie van ruimte. Ze zijn een versimpeling van ruimte en tonen hoe iemand zich oriënteert in die ruimte, de ruimte kent en begrijpt. De kaarten zijn afspiegelingen van hun mentale kaart (Napoleon. 2004: 1).



Figuur 5 *Map of Alex' Day*

Bron: <http://www.subk.net/mapsindex.html>

Bewoners vormen dus sinds hun kindertijd een mentale kaart van hun leefomgeving. Deze kaart groeit voortdurend op basis van nieuwe ervaringen. De mentale kaart is vooral door geografen bestudeerd om te achterhalen hoe bewoners door de stad navigeren en hoe ze routes en locaties onthouden. Maar de mentale kaart bevat ook emoties en stemmingen, die onderdeel uitmaken van de betekenis die wordt gegeven aan plekken. In deze scriptie gaat de aandacht uit naar de betekenis van plekken en de mentale kaart als de verzameling van alle plekken en de verhoudingen daartussen.

## 2.4 Psychogeografische kaart

Mensen leven in de stedelijke ruimte aan de hand van hun mentale kaart, die is gevormd naar de persoonlijke logica. Conventionele cartografie houdt echter geen rekening met persoonlijke logica. Ze representeert enkel elementen uit het collectieve geheugen op een objectieve wijze. Ruimtes en locaties zijn altijd ruimtelijk afgebeeld, vergezeld van naam en gebruikersfunctie, maar zonder diens persoonlijke betekenis voor mensen. Kortom, persoonlijke plekken staan er niet op. Het kunstenaarscollectief *Situationist International* (1957-1972) verzette zich tegen conventionele cartografie en maakte persoonlijke kaarten om het stedelijk navigatiesysteem, dat onafhankelijk van de dominante circulatiepatronen van een stad werkt, te beschrijven. Bestaande plattegronden of kaarten werden afgewezen of genegeerd, om plaats te maken voor nieuwe vormen van representatie van plekken: een cartografie die is gebaseerd op wanorde, maar die ook de vreemde logica toont die onder diens oppervlakte ligt. (Sadler. 1998: 82) Hun kaarten bevatten delen van de stad die voor persoonlijke behoeften van belang zijn en overeenkomen met het persoonlijke beeld van de stad. (Sadler. 1998: 88) De kaarten vragen van de gebruiker om het totaalbeeld van de stad zelf te construeren in de verbeelding, aangezien de kaarten subjectieve, gefragmenteerde en tijdelijke ervaringen van ruimtes tonen, maar daardoor ook een intimiteit hebben die gewone kaarten missen. (Sadler. 1998: 82) Om deze kaarten te maken, dwaalde de Situationist door de stad en documenteerde zijn ervaringen op bezochte plaatsen. Deze handeling werd *derivé* genoemd. Sommige plaatsen stootten hem af, andere trokken hem aan. Plaatsen werden op grond van deze ervaringen opgenomen in de kaart en het resultaat was een zeer persoonlijke en momentgebonden kaart van de stad. (Sadler. 1998: 85) Het op deze manier opnieuw in kaart brengen van bestaande steden en knooppunten, noemden de Situationisten

'psychogeografie'. Het concept psychogeografie was al eind negentiende eeuw door de Franse sociaal geograaf Communard Reclus geïntroduceerd. De *Letrist International* heeft het concept in de jaren vijftig verder uitgewerkt, maar pas nadat de *Letrist International* samenvoegden met *International Movement for an Imaginist Bauhaus* tot *Situationist International* heeft het begrip bekendheid gekregen. (Sadler. 1998: 92-4) De psychogeografische praktijk waarmee de Situationisten zijn begonnen, is een veelbelovende trend de ontwikkeling van alternatieve persoonlijke cartografievormen. Een hedendaags voorbeeld van psychogeografie is het werk van de Britse kunstenaar Christian Nold. Hij hanteert technologie die wordt gebruikt in leugen-detectietesten, om de mentale kaart van bewoners vast te leggen. Hij registreert in het project *Biomapping* (2004-05) stress- en opwindingsreacties van het lichaam als de bewoner door de stad beweegt. Het resultaat is een kaart die aangeeft op welke plekken de bewoner zich wel of niet prettig voelt.<sup>2</sup> Ondanks dit soort werk en het feit dat psychogeografie tegenwoordig weer in de belangstelling staat op congressen, festivals en evenementen<sup>3</sup>, wordt er nog nauwelijks geëxperimenteerd met alternatieve psychogeografie. De opkomst van locatie media biedt nieuwe mogelijkheden voor psychogeografie en ik ben dan ook benieuwd naar de toepassingen die worden ontwikkeld voor persoonlijke cartografie.

## 2.5 Samenvatting

In dit hoofdstuk is eerst het type bewoner bepaald. Dit is namelijk de bewoner met conceptuele vaardigheden waarmee hij de stad kan conceptualiseren tot een persoonlijk beeld. Deze vaardigheden helpen hem een beeld te vormen van de stad en hier een representatie van te maken, zijn mentale kaart. Omdat dit type bewoner met zijn vaardigheden kan reflecteren op de stedelijke ruimte en zijn ervaringen daarin, heeft hij waarschijnlijk ook een drang om te reflecteren.

Bewoners creëren plekken in de stedelijke ruimte, zagen we al in het vorige hoofdstuk. Die plekken zijn de basis waarop men een beeld van de stad vormt. Het alledaagse leven van bewoners blijkt bepalend, omdat ze hier de meeste ervaringen opdoen en plekken vormen. Het persoonlijke stedelijke beeld wordt gerepresenteerd in de mentale kaart. Daartoe wordt de realiteit versimpeld en worden onwaarheden toegevoegd, zodat een representatie van het stedelijk beeld volgens de persoonlijke logica ontstaat. Dit doen de bewoners om de ruimte om hen heen te begrijpen en erin

te kunnen overleven. Voor bewoners is het dus noodzakelijk dat ze een rijke mentale kaart vormen, aan de hand waarvan ze de ruimte om hen heen kunnen begrijpen. De huidige cartografie houdt geen rekening met persoonlijke ruimtelijke concepten. De Situationisten hebben al in de jaren zestig de trend gezet richting persoonlijke cartografie met psychogeografische cartografie, maar hun experiment is nauwelijks doorgezet. In het volgende hoofdstuk wordt onderzocht wat locatieve mediakunst, in lijn van deze trend, doet met persoonlijke beelden van de stad.

1 <http://urbantapestries.net> (22 nov. 2005)

2 <http://www.biomapping.net/index.htm> (22 nov. 2005)

3 Bijvoorbeeld de Amerikaanse evenementen *Psy-Geo-Conflux* 2003 in New York en *Provflux-Providence Initiative for Psychogeography* 2005 in Providence.

### 3\_Locatieve mediakunst

*In dit hoofdstuk wordt ingegaan op de verbinding die locatieve mediakunst legt tussen stedelijke ruimte en bewoner. Het is een nieuw kunstfenomeen dat de afgelopen jaren is opgekomen en sindsdien steeds meer in de belangstelling is komen te staan, onder andere op internationale media festivals zoals Dutch ElectronicArtFestival (Nederland 2004) en Art+Communication 7 (Letland, 2004). De ontwikkelingen van zowel de kunstpraktijken als van de theoretisering van locatieve mediakunst worden in dit hoofdstuk besproken.*

#### 3.1 Definiëring

Locatieve mediakunst is zo'n nieuwe kunstvorm, dat het nogal vroeg is om het veld vast te binden met strikte definities of grenzen, stelt de Amerikaanse mediatheoreticus Drew Hemment. Echter, er is behoefte aan een definiëring wat locatieve mediakunst precies is, voor er uitspraken over kunnen worden gedaan. Een beschrijving van de historisch theoretische ontwikkeling van het fenomeen en de term is op zijn plaats, in een poging het veld zo nauwkeurig mogelijk te definiëren. De term *locative media* is door de Canadese mediaonderzoeker Karlis Kalnins geïntroduceerd in 2001 en gepubliceerd in 2003 in de *Acoustic Space Reader (RIXC Center for New Media Culture)* als een 'test categorie' voor nieuwe media kunst die tot doel heeft de interactie tussen de virtuele ruimte van internet en de fysieke stedelijk (of non-stedelijke) ruimte te verkennen. Kalnins zette in 2003 samen met de Canadese onderzoeker Marc Tuters het *locative media labs* op om het veld van *locative media* te exploreren.<sup>1</sup> Het concept *locative media* werd vervolgens onderzocht in een serie workshops in 2003/04. (Tuters. 2004)<sup>2</sup> Sinds de introductie van de term is de betekenis van *locative media* enigszins veranderd. (*Locative Network*)<sup>3</sup> Met de term *locative media* wordt tegenwoordig zowel verwezen naar locatie- en tijd bewuste media, alsook naar de nieuwe mediakunst die met behulp van locatie- en tijdbewuste media de interactie tussen virtuele- en fysieke ruimte verkent. Voor deze laatste betekenis die eigenlijk de oorspronkelijke betekenis is zoals Kalnins die gaf, worden ook de termen '*locative media art*'<sup>4</sup> en '*locative art*'<sup>5</sup> gehanteerd. Het hanteren van verschillende termen voor hetzelfde fenomeen is een verwarrende praktijk en daarom wordt in deze scriptie '*locative media*' gehanteerd om te verwijzen naar media en technologie, en 'locatieve mediakunst' om te verwijzen naar

artistieke praktijken die het gebruik van *locative media* in de verstrengeling van fysieke en virtuele ruimte verkennen.

Locatieve mediakunst is een vorm van publieke kunst, omdat het zich afspeelt in de openbare ruimte van de stad. De Britse kunst- en design theoreticus Malcolm Miles onderscheidt in zijn boek *Art, Space and the City* (1999) integratiekunst en handwerk in het ontwerp van de gebouwde omgeving, en de interventie van kunstenaars in de publieke ruimte. (Miles. {1997} 1999: 202-3) Miles concentreert zich op de bijdragen van publieke kunst aan de constructie van steden, dus op de eerste variant: integratiekunst en design. In deze scriptie draait het juist om de tweede variant: interventie kunst, de kunst waarin kunstenaars interveniëren in de publieke ruimte. Interventiekunst heeft de definitie van publieke kunst uitgebreid van fysieke locatie naar de publieke ruimte. (Miles. {1997} 1999: 207) Met andere woorden: publieke kunst is niet langer alleen verbonden aan een fysieke locatie, maar refereert ook aan zaken die zich afspelen in de publieke ruimte. Interventie in de publieke ruimte wordt volgens Miles gedaan om de volgende onderwerpen te adresseren: sociale kritiek (waarvan de wortels liggen in de sculpturen van Joseph Beuys tot *Happenings* in de jaren zestig), culturele diversiteit en omgevingsbewustzijn (*environmental awareness*). (Miles. {1997} 1999: 205-6) Locatieve mediakunst kan als interventiekunst die omgevingsbewustzijn exploreert, worden beschouwd. Met omgevingsbewustzijn wordt niet het bewustzijn van milieu en natuur bedoeld, maar het waarnemen van de fysieke omgeving met aandacht, en met gevoel voor de betekenis van plekken. Interventiekunst zoals locatieve mediakunst is omgevingsbewust en toont het omgevingsbewustzijn van bewoners door hun plekken te tonen. In het project (*Area*)code (2004)<sup>6</sup> van het kunstenaarscollectief *Centrifugalforces* bijvoorbeeld, worden bewoners uitgenodigd met behulp van sms betekenissen van andere mensen te onthullen vanachter vijf plekken in Manchester. Bewoners sturen met behulp van hun mobiele telefoon een sms die het sleutelwoord van de specifieke plek in een tekstbericht bevat en ontvangen daarop een sms terug met een persoonlijke herinnering of verborgen betekenis van de ruimte. Deze onthullende activiteit maakt dat bewoners aandachtiger ruimtes in Manchester beleven. Er is geen gangbare classificatie in locatieve mediakunst, maar incidenteel worden termen gebruikt als *geo-annotation*, *geo-tagging* en *collaborative mapping*, om locatieve mediakunstprojecten mee aan te duiden. Bij *geo-annotation* of *geo-tagging* wordt betekenis direct gekoppeld aan locaties in de fysieke ruimte. De informatie over de locatie ligt opgeslagen in een database en wordt voor de gebruiker toegankelijk gemaakt vanaf een specifieke locatie. De wereld wordt als het ware leesbaar gemaakt via een transparante interface tussen object en de ruimtelijke metadata die eraan

is gekoppeld. Het project [*Murmur*] (Ca)<sup>7</sup> van Shawn Micallef bijvoorbeeld, voegden meerdere lagen van betekenis samen tot een collectieve herinnering. Met het Britse project *Geograffiti*<sup>8</sup> van Marc Tutors konden bewoners de stedelijke omgeving voorzien van digitale graffiti. *Collaborative mapping*, het gezamenlijk bouwen aan een (stedelijke) kaart, wordt door de Amerikaanse curator en directeur van *New Media Initiatives* aan het *Walker Art Center* Steve Dietz, *community art* genoemd, omdat gemeenschappen kunnen participeren. (Dietz. 2004)

Samengevat, is er gebrek aan een definitie voor de kunstvorm die gebruik maakt van locatie- en tijdbewuste media, oftewel locatieve media. Verschillende namen duiken op voor enkele verschijningsvormen, zoals *geograffiti* en *collaborative mapping*, maar daar is nog geen consensus over. Om in deze scriptie een werkdefinitie te kunnen gebruiken, hanteer ik in navolging van Karlis Kalnin's term *locative media*, de term *locatieve mediakunst* om deze kunstvorm mee aan te duiden. Omdat deze kunstvorm in de publieke ruimte plaatsvindt en omgevingsbewust is, plaats ik haar onder de noemer 'interventiekunst' van Malcolm Miles. In de volgende paragraaf worden de historische ontwikkelingen beschreven waar de wortels van de elementen van locatieve mediakunst liggen.

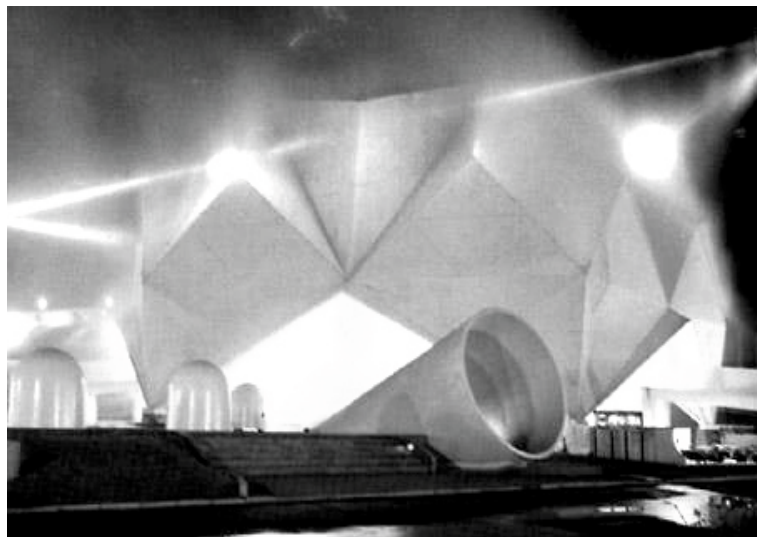
### 3.2 Historische ontwikkeling

In deze paragraaf wordt de geschiedenis van locatieve mediakunst besproken. Historische ontwikkelingen die hebben bijgedragen aan de groei van de kunstvorm komen aan bod, waaronder haar interactieve karakter. Gebruikers gaan interactie aan met het kunstproject en met de stedelijke ruimte. Locatieve mediakunst is dan ook een vorm van interactieve kunst, waarbij de kunstenaar de rol van initiator van de kunstervaring vervult. De Amerikaanse kunstenaar en auteur Michael Rush beschrijft in zijn boek *New Media in Late 20th-Century Art* (1999) hoe de rol van kunstenaar veranderde van auteur naar initiator eind jaren zeventig, begin jaren tachtig, met de opkomst van multimedia-installaties. In deze dynamische installaties vervaagde de scheiding tussen kunstenaar en publiek, omdat het publiek door interactie ook invloed uit kon oefenen op het kunstwerk. Het auteurschap van de kunstenaar verdween echter niet, want de installatie bestond vaak uit door de kunstenaar vooropgenomen fragmenten videofilm. De kunstenaar kreeg wel een andere rol, die van initiator van



een kunstervaring. (Rush. 1999: 205) Het begrip 'interactieve kunst' werd volgens de Amerikaanse kunst- en technologiehistoricus Frank Popper voor het eerst gebruikt begin jaren negentig, zo schrijft de Duitse kunsthistorica Annette Hünnekens in het boek *Der Bewegte Betrachter* (1997). (Hünnekens. 1997: 106) Met het installeren van een prijs voor interactieve mediakunst op *Ars Electronica* 1990 in Linz, erkende de Frans/ Amerikaanse kosmische ruimte-onderzoeker en auteur Roger F. Malina voor het eerst deze aparte kunstvorm. (Hünnekens. 1997: 177-78) Popper was een van de weinige historici die de wisselwerking tussen kunst en technologie van de late jaren zestig tot aan de vroege jaren negentig bestudeerde, stelt de Amerikaanse computerkunstenaar Joseph Nechvatal (Nechvatal. 2003)<sup>9</sup> Hij denkt dat de wortels van interactieve kunst liggen in de ideeën van de kunstenaars uit de jaren vijftig en zestig, zoals de Israëliische kunstenaar Yaakov Agam, die hun toeschouwers lieten deelnemen aan het proces van creatie. (Hünnekens. 1997: 106-7) Toeschouwers moesten bijvoorbeeld van Agam bij *Tactile Painting* (1963) bewegen om het kunstwerk te doen functioneren. Maar pas bij *happenings* in de jaren zestig was er volgens Popper werkelijke interactie, omdat de actie van de kunstenaar toen echt onlosmakelijk verbonden was met de participatie van het publiek. (Hünnekens. 1997: 109) Bij *happening* kwam de nadruk te liggen op het creatieve proces in plaats van op het product. (Hünnekens. 1997: 111) Een *happening* is een specifieke dramatische activiteit die zijn oorsprong vond in dadaïstisch werk van 1916-21 en in de surrealistische kunst die daarop volgde. Het werk *18 Happenings in 6 Parts* (1959) van de Amerikaanse kunstenaar Alan Kaprow is toonaangevend geweest voor deze kunststroming en definieerde de elementen van een *happening*: het publiek is tegelijk toeschouwer en deelnemer, acties en gebeurtenissen gebeuren simultaan zoals ook in het leven, het 'toneel' van de performance is virtueel oneindig en het acteerwerk is grotendeels improvisatie. Bij de vroege *happening* ging het nog om 'mens-mens interactie', maar met de introductie van technologieën in performances werd het 'mens-machine interactie'. De trend om gebruikers te laten deelnemen in het tot stand komen van een kunstwerk, waarbij de rol van de kunstenaar verschoof naar initiator, heeft zich doorgezet in hedendaagse mediakunst. Het project *D-toren* van de Nederlandse kunstenaar Q.S. Serafijn, bijvoorbeeld, is voor haar bestaan afhankelijk van de antwoorden die inwoners van de stad Doetinchem geven op vragen over hun emoties. Elke dag wordt op basis van de antwoorden over hun emoties de gemiddelde emotie gemeten en licht de *D-toren* op in de kleur die correspondeert met die emotie. (<http://www.d-toren.nl/site/> geraadpleegd op 12 nov. 2005) In dit geval initieert de kunstenaar de setting en de spelregels en komt het kunstwerk tot stand door de interactie met inwoners van Doetinchem.

De toepassing van locatieve media door locatieve mediakunst is kenmerkend voor deze kunstvorm. Het gebruik van technologie door kunst is echter niet vanzelfsprekend. De Duitse socioloog en cultureel criticus Walter Benjamin voelde zich in 1934 genoodzaakt kunstenaars te attenderen op de potenties van nieuwe technologieën in zijn lezing *De auteur als producent* en daagde hen uit technologieën te gebruiken in hun kunstwerken, waarbij ze toeschouwers een rol als producent moesten geven: “turn spectators into collaborators”. (Lovejoy. {1989} 2004: 221) Blijkbaar waren kunstenaars in die tijd terughoudend in het experiment met nieuwe technologieën. Het Amerikaanse collectief *Experiments in Art and Technology* (E.A.T.) (1966) is een van de eerste initiatieven die creatief met technologie experimenteerde en mens-machine interactie verkende. De E.A.T. was een samenwerking tussen kunstenaars en technici. De Amerikaanse ingenieurs Billy Klüver en Fred Waldhauer en kunstenaars Robert Rauschenberg en Robert Whitma brachten technici en hedendaagse kunstenaars samen om te werken aan *performances* die nieuwe technologieën incorporeerden. In de jaren zeventig leidde de opkomende hardware technologieën in communicatie, data processing en controle tot een nieuwe generatie software systemen, waarin kunstenaars geïnteresseerd waren. E.A.T. realiseerde zich dat kunstenaars konden bijdragen aan de ontwikkeling van technologieën en ontwikkelden interdisciplinaire projecten waarin kunstenaars participeerden. (Lovejoy. {1989} 2004: 69-70) Het *Pepsi-Cola Pavilion* (1970) bijvoorbeeld, was een ambitieus E.A.T. project voor de Expo in Japan. Er werd een omgeving gecreëerd waarin experimenteel *live*-programmeren werd gecombineerd met sculpturen en toeschouwerparticipatie. Het werk van de E.A.T. heeft het pad geëffend voor samenwerkingsverbanden tussen kunstenaars en technici in de ontwikkeling van kunst en technologieën. Dankzij het creatief experiment met nieuwe technologieën door kunstenaars werden nieuwe concepten ontwikkeld en ontstond er een nieuwe ontwikkeling binnen de interactieve kunst. (Hünnekens. 1997: 111) Locatieve mediakunst is een direct resultaat van deze ontwikkeling. De interactieve kunst die gebruik maakte van nieuwe technologieën, werd volgens Popper onderverdeeld in verschillende verschijningsvormen, in reactie op verschillende technologische ontwikkelingen. Voor verschijningsvormen waarbij sinds de jaren zeventig gebruik werd gemaakt van de computer, worden de termen ‘computerkunst’, ‘elektronische kunst’ en ‘digitale kunst’ door Michael Rush genoemd in zijn boek *New media in late 20th-century art* (1999) en door de Canadees/ Amerikaanse kunstenares en kunsthistoricus Margot Lovejoy in haar boek *Digital Currents: art in the electronic age* (2004). Bij deze kunst zetten kunstenaars de computer in bij het creëren van esthetische ervaringen. Zo programmeerden kunstenaars programma’s waarmee



Figuur 6. Pepsi Paviljoen E.A.T.

Bron: <http://www.medienkunstnetz.de/works/pepsi-pavillon/>

toeschouwers in interactie konden treden. De Amerikaanse kunstenares Tennessee Rice Dixon bijvoorbeeld, vroeg van haar toeschouwers in het project *Count* (1998) feedback met de stem, wat het verloop van de film en het geluid beïnvloedde. (Lovejoy. {1989} 2004: 165-7) Sinds computers klein en draagbaar zijn, is het kunstwerk ook een stuk mobieler geworden, waardoor toeschouwers kunnen participeren in het kunstwerk door te bewegen over grote afstanden. Lovejoy illustreert dit met het project *PDPal*, uit 2002 waarbij toeschouwers met een P.D.A. door de stad konden bewegen en de hulpmiddelen krijgen aangereikt om persoonlijke herinneringen op te slaan op een subjectieve kaart van de stad. (Lovejoy. {1989} 2004: 225) Lovejoy stelt dat met de opkomst van internet midden jaren negentig, een nieuwe verschijningsvorm van digitale kunst ontstond: 'communicatiekunst'. (Lovejoy. {1989} 2004: 221) Kunst op het internet, *web-art* of *net-art* is de meest bekende verschijningsvorm. Maar kunstenaars exploreerden ook de interactie tussen de virtuele wereld van het internet en de fysieke wereld van de stad. Het Duitse kunstproject *Blinkenlights* (2001) van de *Chaos Computer Club* bijvoorbeeld, is een interactieve computerdisplay; een pixelvlak ter grootte van een gebouw, bestaande uit honderden computergestuurde lampen. Voorbijgangers konden zelf beelden en tekst creëren op hun mobiele telefoons en animaties maken op de website van *Blinkenlights* met speciale software. Het eigengemaakte materiaal werd aan de stad getoond op het pixelvlak.<sup>10</sup>

Sinds de opkomst van mobiele computers en internet zijn locatieve media op het podium verschenen. Deze technologieën zoals G.P.S. (zie volgende paragraaf) en media zoals mobiele telefoon, worden sinds eind jaren negentig creatief toegepast in kunst. Men kan stellen dat er nieuwe concepten zijn ontstaan uit dit creatieve experiment die kunnen worden aangeduid met de term 'locatieve mediakunst'. Echter, deze term ontbreekt in historische overzichten. Hij is zelfs niet opgenomen in Lovejoy's laatste druk uit 2004, hoewel ze wel een voorbeeld van locatieve mediakunst aanhaalt, *PDPal*, maar die onder de noemer internetkunst plaatst. (Lovejoy. {1989} 2004: 225) Ik vind het onterecht dat locatieve mediakunst ontbreekt in historische overzichten, want deze kunstvorm is volgens mij de meest recente verschijningsvorm van interactieve digitale kunst na mobiele communicatiekunst.



Figuur 7. *Blinkenlights* aan Alexanderplatz in Berlijn

Bron: [http://www.woostercollective.com/archives/2004\\_12\\_12\\_newsarchive.html](http://www.woostercollective.com/archives/2004_12_12_newsarchive.html)

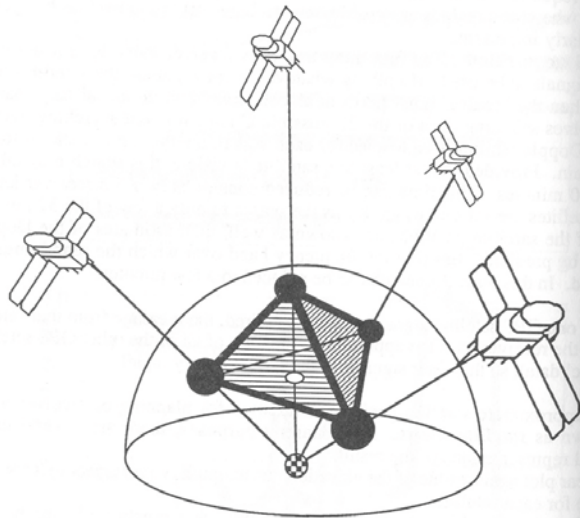
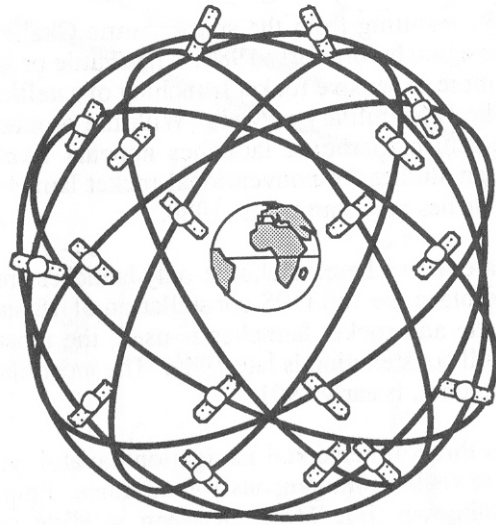
Samengevat vinden de kenmerkende rol van kunstenaar als initiator van interactie tussen bewoner en kunstwerk en tussen bewoner en stedelijke ruimte, en de locatiekeuze voor de straten van de stad als podium hun oorsprong in *happenings* in de jaren zestig. Een ander kenmerk is de exploratie van technologie en media door kunstenaars, die haar oorsprong vindt in het werk van *E.A.T.* in de jaren zeventig. Kunst wordt in historische overzichten van onder andere Hünnekens en Lovejoy aangeduid met termen die de exploratie van een specifieke technologie onthullen, zoals computerkunst. Locatieve mediakunst beschouw ik als de meest recente verschijningsvorm van interactieve digitale kunst.

### 3.3 Technologie

Locatieve mediakunst maakt gebruik van locatieve media zoals G.P.S. technologie, mobiele telefonie, P.D.A. en draadloze netwerken. Deze technologieën zijn grotendeels ontwikkeld door het Amerikaanse departement van defensie. Zodra de technologie niet meer *top secret* was, werden er commerciële toepassingen voor ontwikkeld en pikten kunstenaars de mogelijkheden van zulke technologieën op en vonden er creatieve toepassingen voor. In deze paragraaf worden de verschillende technologieën en media waar locatieve mediakunst gebruik van maakt, besproken.

Een van de belangrijkste technieken die in locatieve mediakunst wordt toegepast is G.P.S., wat staat voor *Global Positioning System*, een wereldwijd positioneringssysteem dat bestaat uit een formatie van satellieten die in een constante baan om de aarde draaien, grondstations en ontvangers (Wells. {1986} 1987: 1.7), zie figuur 8. De 24 satellieten worden als referentiepunten gebruikt om posities op aarde op de meter nauwkeurig te bepalen.<sup>11</sup> Hoe meer satellieten door grondstations op aarde kunnen worden 'gezien' en dus worden gebruikt in de berekening, hoe nauwkeuriger de positie van het object op aarde kan worden berekend. Voor de berekening worden dan ook de meest geschikte satellieten geselecteerd, die dus een zo groot mogelijk gebied beslaan met hun onderlinge posities (Wells. {1986} 1987: 5.3), zie figuur 9. Subjecten die hun eigen positie willen weten, zoals autobestuurders of wandelaars, kunnen met hun G.P.S.ontvangers de radiografische signalen van satellieten opvangen en via berekeningen de eigen positie bepalen. Echter, doordat satellieten bewegen en hun signaal door de atmosfeer gaat, ontstaan er afwijkingen. Als een ontvanger alleen op de informatie van satellieten navigeert, is er een afwijking van 1 tot 10 meter mogelijk. (Wells. {1986} 1987: 9.0)

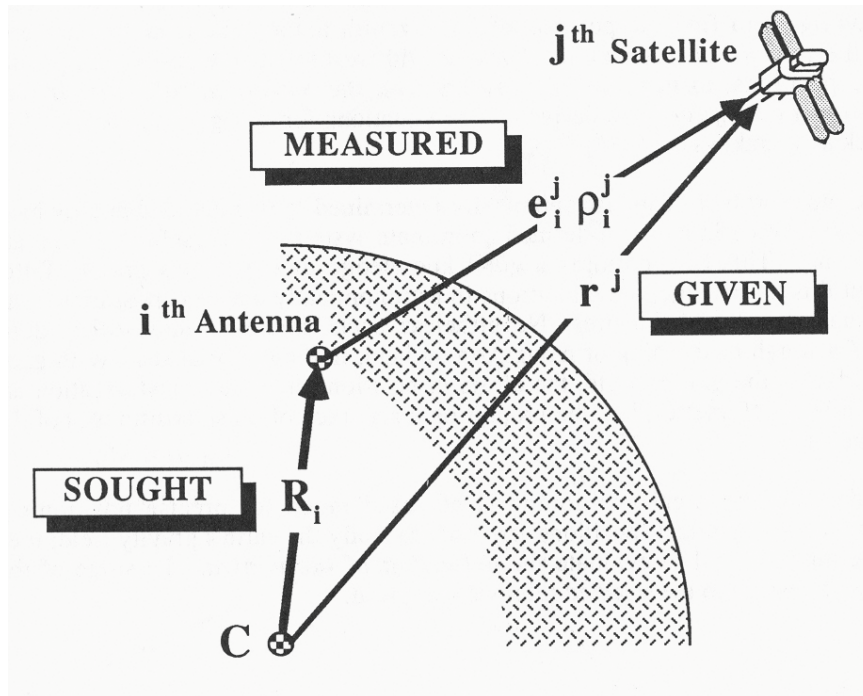
Figuur 8. Satellieten om aarde  
Bron: D. Wells. Guide to G.P.S.  
Positioning. (1987: 2.5)



Figuur 9. Posities satellieten  
Bron: D. Wells. Guide to G.P.S.  
Positioning. (1987: 5.3)

Door een grondstation te gebruiken als ijkpunt is een veel grotere nauwkeurigheid mogelijk. De positie van het grondstation is bekend en het subject wil zijn eigen positie weten ten opzichte van het grondstation. Die onderlinge afstand wordt berekend via de afstand van het subject tot satellieten. Zo wordt de afwijking berekend en is een nauwkeurigheid van minder dan een meter mogelijk. (Wells. {1986} 1987: 4.19) De mogelijkheid die G.P.S. biedt om overal de positie van de gebruiker te bepalen, wordt politiek, commercieel en creatief gebruikt. Het biedt mogelijkheden voor surveillance, navigatie en spel. Denk bijvoorbeeld aan de commerciële toepassing als navigatiesysteem voor in de auto, zoals het Nederlandse *TomTom*<sup>12</sup>. Een andere commerciële toepassing is de technologie *GIS* (Geografisch Informatie Systeem) die wordt gebruikt om data te bekijken en analyseren om geografische vraagstukken mee op te lossen.<sup>13</sup> Kunstenaars maken creatief gebruik van de informatie die G.P.S. geeft over de positie van de gebruiker. Een toepassing is bijvoorbeeld 'geografische annotatie', waarbij gebruikers multimediale informatie koppelen aan locaties die ze aandoen. Met deze techniek kunnen gebruikers plekken voorzien van persoonlijke context. In het project *Songlines Utrecht* van de Canadese kunstenaars Marc Tuters en Karlis Kalnins bijvoorbeeld, annoteren gebruikers op internet locaties in Utrecht met tekst. Door te dwalen door Utrecht met een P.D.A. die is uitgerust met een G.P.S.ontvanger, onthullen gebruikers de geannoteerde plekken. (<http://www.impaktonline.nl/box/songlines/> (22 nov. 2005) De Nederlandse kunstenaars Esther Polak zette G.P.S.techniek in het project *Milk* (2004) in, om op zoek te gaan naar verborgen betekenis van collectieve herinnering in de reis die melk aflegt van koe naar consument. De bewegingen van melk vormden de data die een kaart genereren. Aan deze bewegingen hing Polak multimediale informatie en voorzag zo locatie van context.<sup>14</sup> Een creatieve, maar ook sociale toepassing van G.P.S. is het op de hoogte houden van wie er in de omgeving is van de gebruiker, bijvoorbeeld vrienden of gebruikers met overeenkomstige profielen. Een andere creatieve techniek is 'G.P.S.-tekenen' waarbij lijnen worden gegenereerd uit G.P.S.data die wordt verkregen van bewegingen van mensen of objecten door de fysieke ruimte (getraceerd met G.P.S.sensoren). De Britse kunstenaar Jeremy Wood maakt bijvoorbeeld creatieve figuratieve beelden met deze techniek.<sup>15</sup>





Figuur 10. Schematische werking G.P.S.  
 Bron: D. Wells. Guide to G.P.S. Positioning. (1987: 1.7)

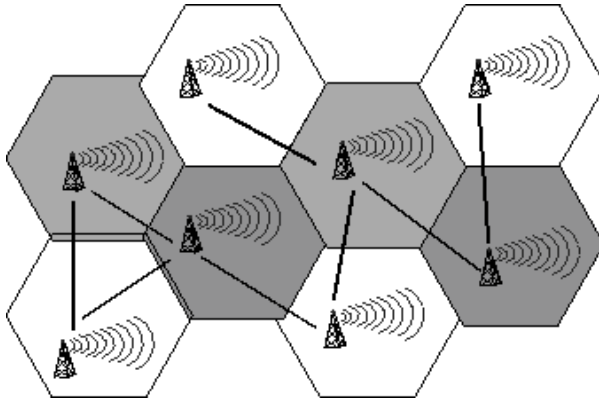


figuur 11 Personal Digital Assistant (PDA)

In combinatie met een handzame draagbare computer; een P.D.A. (*Personal Digital Assistant*), kan de G.P.S.data hoorbaar (uit luidsprekers) en of zichtbaar (op een display) gemaakt worden aan de gebruiker om die te informeren over zijn/ haar positie. Een voorbeeld hiervan is het project *Elephant Paths* van de Finse kunstenaar Mari Keski-Korsu, die gebruik maakt van met G.P.S.ontvangers uitgeruste P.D.A.'s om paden in kaart te brengen die niet op de tekentafel zijn ontworpen, maar door menselijk gebruik zijn ontstaan. De paden worden ook geannoteerd met beeld en tekst. (<http://www.elephantpaths.net/> 22 nov. 2005)

Niet alleen G.P.S., maar ook het GSM-netwerk (*Global System for Mobile Communications*) of het UMTS netwerk (*Universal Mobile Telephone Service*) biedt de mogelijkheid gebruikers informatie te zenden over hun positie. Een tactiek is 'celidentificatie', waarbij de locatie wordt bepaald op basis van de positie van de mobiele telefoon in het 'cellulaire netwerk'. Omdat iedere celkern daarin uniek is, kan de locatie worden bepaald aan de hand van informatie over in welke celkern de mobiele telefoon zich bevindt.<sup>16</sup> Het geografisch oppervlak is op basis van zendmasten opgedeeld in cellen en die

zijn weer onderverdeeld in kleinere cellen, te zien in figuur 12. Andere tactieken zijn gebaseerd op de tijdsduur die het signaal nodig heeft om de afstand van de mobiele telefoon naar een of meerdere zendmasten af te leggen. De informatie over de positie van de gebruiker wordt via zijn mobiele telefoon gecommuniceerd naar hem en/ of anderen. Hoewel de locatiebepaling niet altijd nauwkeurig is en netwerken wel eens uitvallen, zijn dit veelbelovende technologieën waar kunstenaars mee experimenteren. De kunstenaars Shawn Micallef, James Roussel en Gabe Sawhney exploreerden bijvoorbeeld het gebruik van geluidsberichten in het project *[Murmur]*. Gebruikers konden op specifieke locaties een nummer lezen, dat na het intoetsen in de mobiele telefoon toegang gaf tot een geluidsbericht, waarin een betekenis van die plek onthuld werd. Sommige verhalen vragen van de gebruiker om rond te lopen door de buurt, andere vertellen over een specifieke plek. (<http://murmurtoronto.ca/about.php> 22 nov. 2005)



Figuur 12 Cellulair netwerk van zendmasten  
Bron: <http://people.bu.edu/staro/node2.html>

Informatie over de positie wordt van de P.D.A. of mobiele telefoon getransporteerd over draadloze netwerken oftewel Wi-Fi, naar het internet, vanwaar de data wordt gedownload en opgeslagen op een basisstation. Het Nederlandse educatieve spel *Frequentie 1550* (2005) van *Waag Society* illustreert de toepassing van draadloze netwerken om informatie uit te wisselen tussen het mobiele apparaat en het basisstation. Leerlingen uit het voortgezet onderwijs beleven in dit spel op actieve wijze de geschiedenis

van locaties. De positie van de speler wordt getraceerd door een G.P.S.-ontvanger, waardoor het hoofdkwartier kan zien waar het team zich bevindt om zo de tactieken te kunnen bepalen. Daarnaast zet die informatie over de positie van de speler een opdracht aan om te worden verzonden vanuit het basisstation en die de speler ontvangt op zijn mobiele telefoon.<sup>17</sup> De kunstenaars Katherine Moriwaki en Jonah Brucker-Cohen exploreerden met het project *Umbrella.net* het vormen van spontane en tijdelijke netwerken op basis van gedeelde ervaringen, in dit geval het weer en elkaars nabijheid. Paraplu's uitgerust met P.D.A.'s en Bluetooth (een draadloos radionetwerksysteem) corresponderen met elkaar wanneer ze zijn uitgeklaapt tegen de regen en vormen zo een tijdelijk netwerk. (www.undertheumbrella.net 22 nov. 2005)

Locatieve media zijn nog jonge technologieën, waar veel aan te ontwikkelen en verbeteren valt. G.P.S.-ontvangst ruist bijvoorbeeld in de 'schaduw' van (lees, in de buurt van) hoge gebouwen en P.D.A.'s zijn nog te duur en hebben een onstabiel systeem. Drew Hemment bekritiseert de benadering van locatieve mediakunst die zelden tekortkomingen van technologie in twijfel trekt of bekritiseert. De precisie van digitale lokalisatie laat namelijk te wensen over. Te vaak is het werk gebonden aan de tekortkomingen van beschikbare technologie. (Hemment. 2004: 4) Locatieve mediakunst is inderdaad sterk afhankelijk van de nieuwe technologie die het nog regelmatig laat afweten. Ondanks dit feit worden nog steeds enthousiast

kunstprojecten gemaakt met locatieve media. Wellicht valt deze onvoorwaardelijke afhankelijkheid van ontoereikende technologie te bekritisieren, zoals Kalnins doet (Kalnins. 2 sept. 2005), maar ik denk dat een optimistische instelling van belang is om creatief gebruik van nieuwe technologieën te exploreren. Men kan niet verwachten dat die technologie vlekkeloos werkt en ik zou het zonde vinden als kunstenaars daarom de technologie links zouden laten liggen. Wel moet in gedachten worden gehouden dat locatieve mediakunst niet draait om technologie, maar om de exploratie van nieuwe concepten. Onstabiele technologie mag niet het hele kunstproject onderuit halen, een zekere veiligheidsmarge moet daarom naar mijn mening worden ingebouwd.

Samengevat exploreert locatieve mediakunst het gebruik van locatieve media zoals G.P.S., P.D.A. en mobiele telefonie om de positie van het subject te geven en multimediale informatie aan deze positie te kunnen koppelen. Hoewel locatieve media nog kinderziektes vertonen en locatieve media kunstprojecten (tijdelijk) uitschakelen, pleit ik voor verdere exploratie van deze technologieën en media.

### **3.4 Interactie bewoner en stedelijke ruimte**

Uit voorgaande hoofdstukken is gebleken dat bewoners in interactie met de stedelijke ruimte betekenis geven en zo plekken vormen. Op basis van stedelijke ervaring, waarin plekken ontstaan, vormen bewoners een mentale kaart die hen helpt te reflecteren op hun ervaringen en helpt te overleven in de stedelijke leefomgeving. Wat kan locatieve mediakunst hieraan bijdragen? Allereerst worden de eigenschappen van deze kunst besproken, waarna de vraag wordt beantwoord. In locatieve mediakunst worden locatieve media creatief gebruikt. Kunstenaars doen creatieve dingen met de locatiegebonden informatie die locatieve media genereren. Locatiegebonden informatie is informatie over de context van een locatie in ruimte, zoals bijvoorbeeld de fysieke kenmerken of de betekenis van de locatie voor een bewoner. De Franse onderzoeker Nicolas Nova, verbonden aan *CRAFT*, definieert locatieve media als *awareness tools* (bewustzijnswerktuigen) vanwege haar aan de omgeving refererende eigenschappen. (Nova. feb. 2004: 2) Niet voor niets werd deze kunstvorm in paragraaf 3.1 omgevingsbewuste interventiekunst genoemd. Het bewustzijn van omgevingsinformatie wordt door academici Schmidt et al. (*There is more to Context than Location*. 1998) onderscheiden in een hoog en een laag niveau. Op het lage niveau van bewustzijn

wordt verwezen naar informatie over de fysieke omgeving (locatie, infrastructuur) en op het hoge niveau wordt gerefereerd aan informatie over menselijke factor gerelateerde context (zoals informatie over de gebruiker). (Nova. feb. 2004: 2) In het locatieve mediakunstproject *Milk* (zie paragraaf 3.3) integreert Polak beide niveaus van omgevingsinformatie. Ze koppelt menselijke factor gerelateerde context aan informatie over de fysieke omgeving, door persoonlijke verhalen van mensen in het productieproces te verbinden met geografische locaties in de infrastructuur van melk.

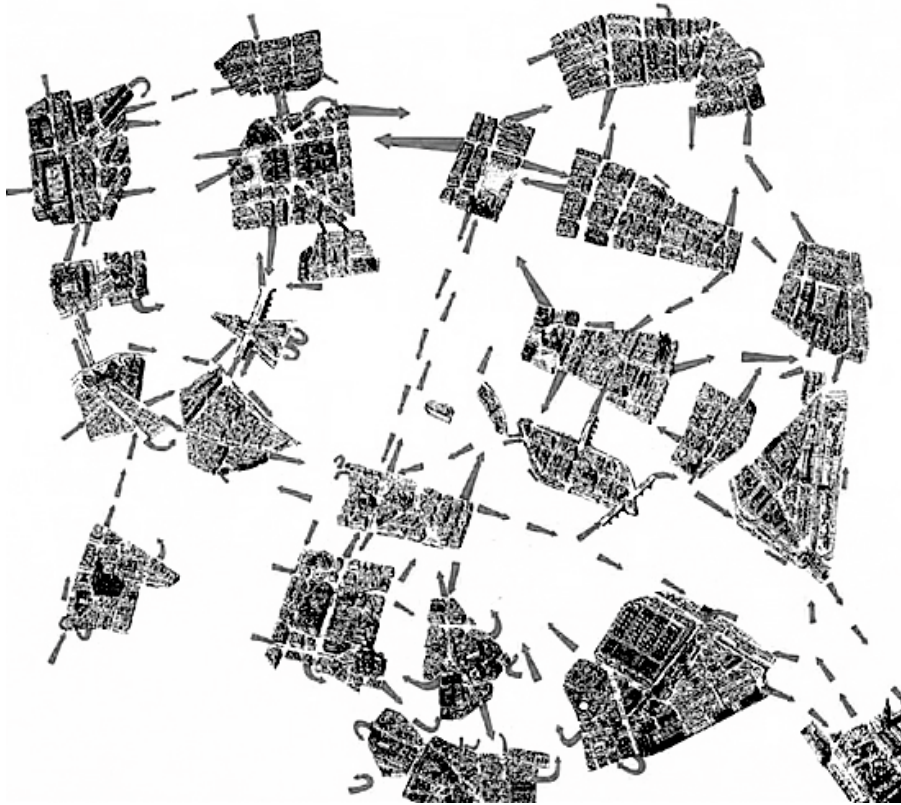
Met haar omgevingsbewuste eigenschappen is locatieve mediakunst in staat locaties van context te voorzien. Ze kan bewoners dan ook bijstaan in het annoteren van de stedelijke ruimte. Dit doet locatieve mediakunst als volgt: door middel van positioneringstechnieken wordt de (geografische) positie bepaald en door input van gebruikers wordt informatie gekoppeld aan de positie. Nu geven bewoners al zonder locatieve mediakunst betekenis aan locaties, maar de meerwaarde van locatieve mediakunst is dat bewoners de betekenis niet alleen in hun mentale kaart opslaan, maar ook tastbaar maken in een persoonlijke, multimediale kaart. Bewoners krijgen van de kunstenaars middelen om hun plekken tastbaar te maken, door de fysieke ruimte te annoteren met contextuele informatie (de betekenis die ze hebben gegeven). De geannoteerde plekken kunnen bewoners vervolgens ordenen in een representatie van de stedelijke ruimte. Door plekken te ordenen in een persoonlijke representatie van de stad, kunnen bewoners reflecteren op hun plekken en daarmee op hun stedelijke ervaringen. De fysieke stedelijke ruimte wordt verbonden met de mentale kaart van bewoners. Uit de versmelting van fysieke en mentale ruimte ontstaat een hybride ruimte, de virtuele mediaruimte. Hier wordt de persoonlijke, multimediale, representatie van de stad gevormd. De virtuele mediaruimte wordt onderzocht door computerwetenschappers zoals Dourish en Harrison. (Dourish en Harrison. 1996: 72) Een creatieve verkenning van hybride ruimte is uitgevoerd door het Britse kunstenaarscollectief *Blast Theory* in het project *Can You See Me Now?* (Brighton 2004). Dit is een interactief jaagspel dat tegelijkertijd online en in de fysieke straten van een stad wordt gespeeld. Op afgesproken tijden verzamelen online en offline spelers zich voor het duel. Spelers van over de hele wereld proberen online de 'runners' van *Blast Theory* eruit te rennen. Opgespoord door G.P.S.-satellieten, verschijnen de runners van *Blast Theory* naast de 'online speler' op de virtuele plattegrond van de stad. Op straat helpen P.D.A.'s de runners online spelers op te sporen, door hun posities aan te geven. Informatie van de runners ontvangen de spelers thuis via een audiostroom van de walkietalkies die de runners dragen, waardoor de online speler



Figuur 13. Screenshot CYSMN?  
Bron: <http://canyouseemenow.co.uk>

kan afluisteren en hoort hoe de runners moe, verdwaald en koud worden in de straten van de stad. Zodra een runner op een afstand van 5 meter van een spelerslocatie is verwijderd, is de speler gepakt en wordt een foto gemaakt van de plaats waar de speler is 'gezien'. (Theory. 27-09 t/m 1-10 2004) Ju Row Farr vertelde me dat *Blast Theory* met *CYSMN?* een derde ontmoetingsplek voor mensen wilde creëren door echte en fictionele werelden met elkaar te combineren; 'twee steden over elkaar leggen'. Deze derde wereld, de nieuwe ontmoetingsplaats die ontstond zit ergens tussen online en live in. Dit idee kwam voort uit onvrede die *Blast Theory* had met kunst op het internet die zich richtte op online ontmoetingsplekken voor mensen. *Blast Theory* besloot te zoeken naar 3D ontmoetingsruimten. (Kraan. 17 sept. 2004) Met *CYSMN?* is een verkenning gemaakt naar die derde ruimte.

Locatieve mediakunst heeft dus mogelijkheden om plekken tastbaar te maken in persoonlijke representaties van de stad. Het experiment met psychogeografie (zie paragraaf 2.4) kan worden voortgezet met nieuwe middelen, namelijk locatieve media. Nu kunnen persoonlijke plekken niet alleen op een papieren representatie van de stad worden aangegeven, maar ook in een multimediale representatie van de stad. De bewoner kan altijd en overal plekken multimediaal annoteren op zijn mobiele medium (P.D.A. of mobiele telefoon). Met de mogelijkheden van locatieve mediakunst kan ze alternatieve persoonlijke cartografieën exploreren. Een bruikbare representatie van de stad waarin bewoners hun plekken kunnen annoteren volgens hun persoonlijke logica, moet nog ontwikkeld worden. De Amerikaanse kunstenaar Alison Sant roept kunstenaars in het artikel *Redefining the Basemap* (2004) op om alternatieve cartografiestrategieën te ontwikkelen waarmee de stad in kaart kan worden gebracht. (Sant. 8 jan. 2004: 1) Als locatieve mediakunstprojecten nieuwe manieren zoeken om de stad te interpreteren, zullen ze de bestaande cartografie moeten verwerpen. Daartoe is een verandering nodig van de notie die we hebben van de stad, meent Sant. De veranderende notie van de stad vraagt volgens haar om een alternatieve cartografie die groeit met de manier waarop de stad wordt 'gegraveerd' door dagelijkse patronen. Er zijn nieuwe visualisatietechnieken nodig om ruimte als een set relaties en veranderende patronen van gebruik uit te drukken. (Sant. 8 jan. 2004: 2) Situationistische psychogeografische cartografie (zie paragraaf 2.4) was de eerste radicale afwijking van Cartesiaanse cartografie, waar Sant op doelt. Hun kaarten toonden plekken die op dwaaltochten door de stad tegen waren gekomen, een praktijk die werd verbeeld door pijlen op de kaart., zie figuur 14. Deze kaarten toonden gefragmenteerde, subjectieve en temporele ervaringen in de stad. De trend, die de



figuur 14 Situationistische psychogeografische kaart  
Bron: <http://www.notbored.org/naked-city.gif>



*Situationist International* heeft gezet met haar exploratie van alternatieve cartografie, kan worden doorgezet in locatieve mediakunstprojecten.

Locatieve mediakunst is dus omgevingsbewust vanwege haar creatieve gebruik van locatieve media. Ze kan bewoners multimediale informatie laten koppelen aan locaties. Dit biedt mogelijkheden voor persoonlijke cartografie. Locatieve mediakunst vormt een hybride ruimte binnen de stad, naast fysieke ruimte en mentale ruimte. Binnen de hybride ruimte kan de bewoner een persoonlijke representatie van de stad maken door zijn mentale beeld van de stad te koppelen aan de fysieke stedelijke ruimte. Aan de hand van die tastbare representatie kan de bewoner reflecteren op zijn ervaringen in de fysieke ruimte en op zijn mentale kaart.

### 3.5 Samenvatting

Er is gebrek aan een definitie voor de kunstvorm die gebruik maakt van locatie- en tijdbewuste media, oftewel locatieve media. Als werkdefinitie voor deze scriptie hanteer ik *locatieve mediakunst*. Kenmerkend voor locatieve mediakunst is de rol van kunstenaar als initiator van interactie tussen bewoner en kunstwerk en tussen bewoner en stedelijke ruimte. Daarnaast is haar keuze voor de openbare ruimte van de stad als podium kenmerkend. Een ander kenmerk is de exploratie van technologie en media door kunstenaars. De eerste twee kenmerken vinden hun oorsprong in interactieve kunst sinds de jaren zestig, zoals de happenings van Kaprow. Het derde kenmerk heeft haar oorsprong in het werk van het kunstenaars en technicollectief *E.A.T.* in de jaren zeventig. Hoewel locatieve mediakunst volgens mij duidelijk de meest recente verschijningsvorm is van interactieve digitale kunst, wordt dit zo niet door historici gezien en ontbreekt een verwijzing naar deze kunstvorm in historische overzichten.

Locatieve mediakunst maakt creatief gebruik van locatieve media. In de derde paragraaf zijn deze technologieën en media beschreven. Hoewel locatieve technologieën het nog regelmatig af laten weten, worden ze niet bekritiseerd door locatieve mediakunst. Dit is wellicht te wijten aan de optimistische instelling van de kunstenaars en ik prijs die, anders zou locatieve media nauwelijks worden verkend.

Omdat locatieve media omgevingsbewuste eigenschappen heeft, is locatieve mediakunst in staat bewoners contextuele informatie te laten koppelen aan locaties. Dit

biedt mogelijkheden voor persoonlijke cartografie en reflectie op stedelijke ervaringen. Tot slot vormt locatieve mediakunst een hybride ruimte binnen de stad, naast fysieke ruimte en mentale ruimte. Ze kan de hybride ruimte en daarmee nieuwe noties van de stad exploreren, evenals vormen van persoonlijke cartografie.

- 1 <http://www.katearmstrong.com/preamble/G.P.S.ter.html> (22 nov. 2005)
- 2 <http://locative.net/tcmreader/index.php?endo;tuters> (22 nov. 2005)
- 3 <http://locative.net/FrontPage/network/> (22 nov. 2005)
- 4 Onder andere de projectgroep *Mobile Connections* die op festival *Futuresonic* in 2004 een programma verzorgde hanteert in haar projectomschrijving de term 'Locative media art'. [http://www.mobileconnections.org/1\\_project.html](http://www.mobileconnections.org/1_project.html) (22 nov. 2005)
- 5 mediatheoreticus en kunstenaar Drew Hemment betitelt zijn tekst over locative media kunst 'Locative Arts'. Hemment, D. *Locative Arts*. Drew Hemment, 2004. (22 nov. 2005) <[http://www.drewhemment.com/2004/locative\\_arts.html](http://www.drewhemment.com/2004/locative_arts.html)>
- 6 <http://www.areacode.org.uk> (22 nov. 2005)
- 7 <http://murmurtotonto.ca> (21 sept. 2005)
- 8 <http://www.G.P.S.ter.net/geograffiti.html> (22 nov. 2005)
- 9 <http://www.eyewithwings.net/nechvatal/popper/interviewww1.html> (22 nov. 2005)
- 10 <http://www.blinkenlights.de> (22 nov. 2005)
- 11 <http://www.trimble.com/G.P.S./what.html> (22 nov. 2005)
- 12 <http://www.tomtom.com> (22 nov. 2005)
- 13 <http://www.gis.com/whatisgis/index.html> (22 nov. 2005)
- 14 <http://www.milkproject.net/> (22 nov. 2005)
- 15 <http://www.G.P.S.drawing.com/gallery.htm> (22 nov. 2005)
- 16 [http://www.minvenw.nl/dgg/crn/NavSystemen/Terrestrische\\_systemen/gsmumts/index.aspx](http://www.minvenw.nl/dgg/crn/NavSystemen/Terrestrische_systemen/gsmumts/index.aspx) (22 nov. 2005)
- 17 <http://freq1550.waag.org> (22 nov. 2005)



## 4\_Casestudie

*Kunstenaars hebben meestal doelstellingen van waaruit ze locatieve mediakunst maken en ideeën over hoe ze dat doel gaan bereiken. De projecten Amsterdam Realtime, PDPal, City Songlines en Codex Kodanski worden geanalyseerd op de mogelijkheden die locatieve mediakunst heeft om de bewoner bij te staan in zijn reflectie op zijn stedelijke ervaringen. Daarnaast worden ze onderzocht op de doelen die de kunstenaars zich stellen.*

### 4.1 Doelstelling

Met deze casestudie wil ik achterhalen of kunstenaars zich ten doel stellen om bewoners een persoonlijke representatie te laten maken van de stad aan de hand van locatieve media. Dit is gebaseerd op het idee dat bewoners reflecteren op hun stedelijke ervaringen wanneer ze een psychogeografische kaart maken. Dit is uitgebreid beschreven in paragraaf 2.4 en 3.4. Daarnaast wordt onderzocht hoe kunstenaars proberen een psychogeografische kaart te laten maken. Er wordt gekeken welke locatieve media worden ingezet. Deze kunnen zijn: G.P.S.-ontvanger, een P.D.A. of mobiele telefoon en software waarmee de bewoner informatie kan organiseren, in verband brengen, visualiseren, etc. Om te reflecteren op het eigen stedelijk leven moet de bewoner bovendien zelf en als enige de hulpmiddelen kunnen gebruiken. Alleen dan kan hij zijn mentale kaart visualiseren en wordt die niet ondergesneeuwd door de ervaringen van anderen. Er wordt dan ook onderzocht hoe lang bewoners gebruik kunnen maken van de hulpmiddelen en of ze die moeten delen of niet.

### 4.2 Verantwoording

De selectie van de kunstprojecten gebeurde op basis van enkele criteria: ze moesten recent zijn, in de stedelijke omgeving plaatsvinden en bewoners betrekken in het

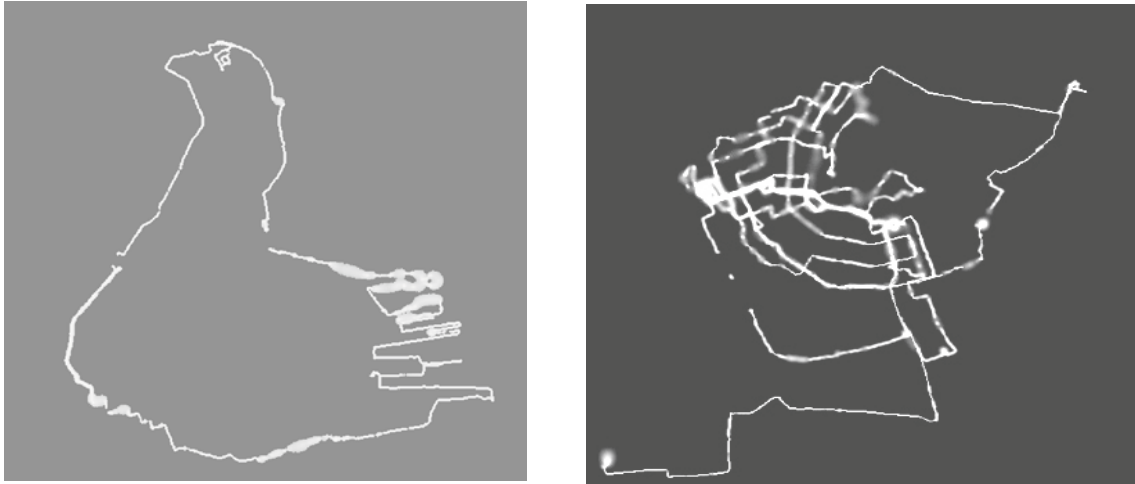
project. En ze moesten een doelstelling hebben van waaruit het project is opgezet. De projecten moesten in de stedelijke omgeving plaatsvinden en bewoners erin betrekken, omdat ze bewoners moeten kunnen stimuleren te reflecteren op hun stedelijk leven. Daarvoor is participatie van de bewoners in het kunstproject nodig. De doelstellingen van makers worden onderzocht om te achterhalen of de makers zich wel ten doel stellen bewoners te stimuleren om te reflecteren op hun stedelijke ervaring aan de hand van het maken van een psychogeografische, of dat ze andere doelen nastreven. Daarnaast wordt bekeken of de casestudies de bewoners hulpmiddelen aanbieden om dat te bereiken. Op basis van deze criteria is gekozen voor de vier projecten *Amsterdam Realtime*, *PDPal*, *City Songlines* en *Codex Kodanski*. Voor het onderzoek is informatie verkregen uit primaire bronnen, namelijk e-mailverkeer met kunstenaars en persoonlijke interviews met betrokkenen. Daarnaast is informatie verkregen uit secundaire bronnen, namelijk resterend documentatiemateriaal zoals websites, rapporten en artikelen. Omdat drie projecten in het verleden hebben plaatsgevonden, was participierend onderzoek daarbij onmogelijk. De kunstenaars waren vaak nog wel te bereiken en stonden open voor een interview. Bij *Codex Kodanski* was participierend onderzoek wel mogelijk en ik heb daarom zelf deelgenomen aan een spel.

### 4.3 Locatieve mediakunstprojecten

De vier casestudies zullen worden ingeleid met een korte beschrijving, waarna in paragraaf 4.4 het onderzoek zal worden beschreven.

#### 1\_ Amsterdam Realtime- dagboek in sporen

*Amsterdam Realtime- dagboek in sporen* (Amsterdam/ NL.2002) is een locatieve mediakunstproject ter gelegenheid van de tentoonstelling *Kaarten van Amsterdam 1866-2000*, ontwikkeld door het media- en kennisinstituut *Waag Society*, kunstenaar Esther Polak en ontwerper Jeroen Kee. Op de tentoonstelling werd op een groot projectiescherm *live* en *realtime* kaarten van Amsterdam getoond die tot stand kwamen doordat bewoners die met een 'tracer' (draagbare computer, G.P.S.-ontvanger en GPRS telefoon ineen) uitgerust waren, werden gevolgd in hun bewegingen door de stad. Op die manier ontstond een kaart die geen gebouwen en wegen laat zien, maar bewegingen van bewoners.<sup>1</sup> (Polak en Kee. okt. nov. 2003) *Amsterdam Realtime* is dus een installatie waarbij een nieuwe methode van cartografie met behulp van de



Figuur 15. G.P.S.tekeningen Irene mooi-weer-fietser en Duif.  
Bron: <http://www.waag.org/realtime/>

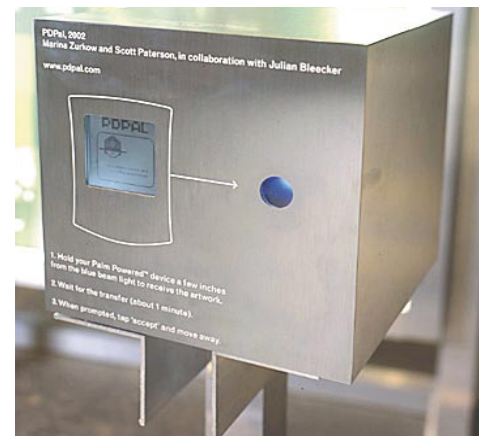
locatieve media GPS en GPRS telefoon, wordt geëxploreerd. Daarmee treden Polak en Kee in de voetsporen van leden van Situationist International, die ook alternatieve cartografie op basis van ervaringen en bewegingen van bewoners, onderzochten.

## 2\_ PDPal

*PDPAL* (New York en Minnesota/ VS. 2003) is een serie publieke kunstprojecten, ontwikkeld door architect Scott Paterson, multimedia kunstenaar Marina Zurkow en technicus Julian Bleecker. Zij maken gebruik van de locatieve media P.D.A, mobiele telefoon en het internet om de notie van cartografie te veranderen in een poging alledaagse activiteiten en stedelijke ervaringen te transformeren in een dynamische, door de gebruiker 'geschreven', stad. (Paterson, Zurkow et al. 2002-2004) De kunstenaars zetten locatieve media dus in om bewoners een multimediale representatie van de stad te laten maken. Ze onderzoeken nieuwe vormen van cartografie. De stad waar PDPAL zich op richt, is de stad van een inwoner die is samengesteld uit de locaties waar hij woont, werkt en speelt en de plaatsen die hij zich herinnert. Verder bestaat het uit de routes die de inwoner gaat en de betekenissen die hij geeft aan de plaatsen die hij bewoont of waar hij langskomt.<sup>2</sup>Kortom, de



Figuur 16. Eyebeam kiosk  
Bron: [http://www.techwondo.com/projects/pdpal\\_eb/eyebeam.html](http://www.techwondo.com/projects/pdpal_eb/eyebeam.html)



figuur 17. Beam Box  
bron: [http://www.o-matic.com/play/pdpal/eye\\_pix.html](http://www.o-matic.com/play/pdpal/eye_pix.html)

kunstenaars van PDPal zijn zich bewust van de verschillende ruimtes en noties van de stad en richten zich op het persoonlijke beeld dat een bewoner heeft van de stad. In verschillende versies van PDPal werd nadruk gelegd op verschillende zaken. Het eerste project was de *Eyebeam Edition* die in 2002 werd gehost door het Eyebeam atelier in New York (VS). Gebruikers konden software op hun P.D.A. 'beamen' door contact te maken met de kiosk op de tentoonstelling, zie figuur 16 en 17. Vervolgens kon de gebruiker criteria invoeren zoals weercondities en gevoel. De software vormde dit tot een visuele haiku, waaraan de gebruiker tekst kon toevoegen. (<http://www.pdpal.com/about.htm> 22 nov. 2005) Dit project maakte met opzet geen gebruik van cartesiaanse kaarten, gebaseerd op lengte- en breedtegraden, maar maakte een soort pictogram als visueel markeringspunt waaraan woorden werden toegevoegd die de condities van het moment samenvatten. (Zurkow. 13 okt. 2005) De makers noemen zo'n representatie van een locatie een 'visuele haiku', zie figuur 18. Dit project was anti-cartesiaans, omdat traditionele kaarten weinig persoonlijke input toestaan. Met deze versie van PDPal wilden de kunstenaars de bewoners juist een zeer persoonlijke kaart laten maken en daarom boden ze een creatieve ruimte aan in plaats van een kaart om hun ervaringen in te markeren. De persoonlijke kaarten bestonden alleen op de P.D.A. van de gebruiker en werden nauwelijks gedeeld of samengevoegd tot collectieve 'kaarten'. Dit is de minst collectieve versie van PDPal. (Bleeker. 10 okt. 2005) Met deze versie sloten de kunstenaars zich duidelijk aan bij psychogeografische praktijken door bewoners een persoonlijke kaart te laten maken. De kunstenaars gebruiken ook de hybride ruimte die locatieve mediakunst vormt als creatieve ruimte om ervaringen in te markeren.

Het tweede project werd gehost door het *Walker Art Center* in *Minneapolis* en *Times Square, New York* (VS). Deze twee projecten kwamen volgens Julian voort uit ongeveer dezelfde motivatie, namelijk om een specifiek deel van de wereld ruimtelijk te annoteren. In beide gevallen werd een schematische kaart aangeboden van de omgeving. (Bleeker. 10 okt. 2005) Die bestond uit een soort raster dat aan of uit kon worden gezet. Het gebruik van een raster is een concessie om de kaarten naderhand over elkaar heen te kunnen leggen en zo een collectieve kaart te vormen. Daarvoor is toch een notie van locatie nodig. (Zurkow. 11 okt. 2005) Men kon een locatie kiezen op de kaart en die annoteren aan de hand van categorieën en een woordenlijst, zie figuur 19. Dit project was meer collectief, omdat iedereen kon bijdragen en andermans kaarten kon aanvullen en ook omdat er de mogelijkheid was een overlap van meerdere kaarten te maken. (Bleeker. 10 okt. 2005)

Een kiosk werd in het sculpturenpark in *Minneapolis* geïnstalleerd, gedurende de





Figuur 18. Haiku

Bron: <http://www.pdpal.com/about.htm>



Figuur 19. Map sculpturepark  
Bron: <http://www.pdpal.com/about.htm>

zomer van 2003. Voor dit project werd een combinatie gemaakt van website, P.D.A. en software. Vanaf de website kon de software worden gedownload op de P.D.A., maar gebruikers konden ook direct online locaties annoteren op de virtuele kaart van het park. Na het lokaliseren van een plek kon de bewoner een stempel kiezen om de locatie mee aan te duiden, bijvoorbeeld een huis. Aan deze locatie kon hij tekst toevoegen en begrippen koppelen. De stempels en begrippen werden aangeboden door de kunstenaars. De gebruiker kon zelf woorden en stempels toevoegen door ze voor te stellen aan de kunstenaars, waarna zij het voorstel in overweging namen. (<http://www.pdpal.com/about.htm> 22 nov. 2005) Dit project was gericht op het vormen van een collectieve kaart. Om die te kunnen vormen werd een raster gebruikt als gemeenschappelijk referentiepunt, aan de hand waarvan de persoonlijk gevormde kaarten over elkaar konden worden gelegd. (Paterson. 11 okt. 2005) De kaarten werden volgens Zurkow over elkaar heen gelegd om te tonen dat bewoners persoonlijke noties hebben van de stad en dat die verschillen van noties van anderen. (Zurkow. 13 okt. 2005) Maar gebruikers konden ook elkaars kaarten bewerken (Paterson. 11 okt. 2005), dus van die persoonlijke notie blijft dan niet veel over.



Figuur 20. Kiosk Times Square  
Bron: <http://www.pdpal.com/about.htm>

In de herfst van 2003 en winter van 2004 stond een permanente kiosk en een die maandelijks verplaatste, op *Times Square* in *New York*, zie figuur 20. Mensen konden net als in het sculpturepark van *Minneapolis* de omgeving annoteren door de software op hun P.D.A. te downloaden, maar daarnaast werden er wandelingen georganiseerd. Groepen mensen werden erop uit gestuurd met een missie (als antropoloog bijvoorbeeld) om achteraf hun verhalen en kaarten te delen met de andere teams. (<http://www.pdpal.com/about.htm> 22 nov. 2005)

Met het derde project, *Mobile Scout* genoemd, is het mogelijk geworden om op de meest simpele manier de bijdragen te raadplegen van verschillende mensen gebaseerd op vergelijkbare criteria. De telefoonberichten van anderen kunnen worden beluisterd, gesorteerd op vergelijkbare criteria. (Zurkow. 11 okt. 2005) Twee zogenaamde scouts (animatiepersonages) vragen de gebruiker uit te kijken naar opvallende gebeurtenissen in de stad. De ervaringen kan de gebruiker verwoorden in een audiobericht met behulp van zijn mobiele telefoon. Dit bericht is voorzien van steekwoorden zoals: spel, werk en cultuur, en op basis daarvan wordt de verzameling audiobestanden geordend. *Mobile Scout* definieert plek als een product van sociale habitat, niet geografie. Dit project wordt momenteel gepresenteerd in Canada op de tentoonstelling *Database Imaginary* in de *Walter Philips* galerie in het *Banff Centre* te Alberta. (<http://www.pdpal.com/about.htm> 22 nov. 2005) In dit project leggen de kunstenaars de nadruk op plekken. Bewoners kunnen locaties annoteren met audioberichten, maar niet multimediaal in een representatie van de stad.

*PDPal* is een cartografiehulpstuk voor inwoners om hun persoonlijke ervaringen in de publieke ruimte vast te leggen. (Paterson, Zurkow et al. 2002-2004) Iedereen moest kunnen deelnemen met zijn eigen apparaat. In 2002 leek het gebruik van P.D.A.'s explosief toe te nemen en voor het eerste project is toen gekozen om gebruik te maken van P.D.A. om het imago van P.D.A. als productieapparaat te veranderen in een creatief apparaat. In het laatste project wordt gebruik gemaakt van de mobiele telefoon van gebruikers, omdat mensen daar bekend mee zijn geraakt en minder met de P.D.A.. (Paterson. 13 okt. 2005) P.D.A.'s uitgerust met G.P.S.ontvangers werden niet verondersteld in het bezit te zijn van bewoners en om toegankelijk te zijn voor zoveel mogelijk bewoners maakten de kunstenaars geen gebruik van deze technologie. Het cartografievocabulaire dat de kunstenaars aanboden bestond uit kernwoorden en pictogrammen waaruit de bewoner kon kiezen om zijn locatie mee te annoteren. Daarnaast kon de bewoner zelf tekst toevoegen. Geluid en beeld maakt geen deel uit van het vocabulaire omdat het dan te ondoorgrondelijk zou worden voor onervaren gebruikers. (Paterson. 11 okt. 2005)



figuur 21 Kaart Utrecht City Songlines

Bron: <http://www.gpster.net/impakt/pointmapper/index3.php>

### 3\_ City Songlines Utrecht

Het kunstproject *City Songlines Utrecht* (Utrecht/ NL. 2003) was een publieke installatie in het kader van het project *Geograffiti* van *GPster* onder leiding van Karlis Kalnins en Marc Tutors met technische ondersteuning van *Waag Society*. De naam *City Songlines* verwijst naar de traditie van Aboriginals om te navigeren aan de hand van algemeen bekende liederen. Net als de culturele kaarten van de aboriginals worden de kaarten van *City Songlines* ook gevormd op basis van gezamenlijke menselijke observaties van specifieke kenmerken. De kaarten zijn gevormd op basis van gemeenschappelijke annotatie. (Kalnins. 2 sept. 2005) Gedurende het *Impakt Festival* in 2003, gebruikten bewoners P.D.A.'s en mobiele telefoons om berichten te volgen die geografisch waren geannoteerd aan locaties rond het *Centraal Museum*. Online bezoekers konden een interactieve kaart maken waar ze multimediale informatie konden uploaden en koppelen aan specifieke locaties. (Kalnins en Tutors. 2003)<sup>3</sup>

Figuur 22 Affche *Codex Kodanski*  
Bron: <http://www.codexkodanski.com/>



Figuur 23. Gebruiker Kodex Codanski  
Bron: foto's auteur

#### 4\_ Codex Kodanski

Het Nederlandse locatieve mediaproject *Codex Kodanski* (2004) van het *Hootchie Cootchie Mediacollectief* bood van 26 sept t/m 21 november 2004 Rotterdamse stadsbewoners locatiegebonden informatie aan op hun zwerftocht door de stad. Met behulp van G.P.S. werd hun positie bepaald en op basis van die informatie werd een specifieke visuele- en audioboodschap, door de kunstenaar opgeslagen op een P.D.A., aangeboden aan de gebruiker. Het spel werd gehost door het museum *Het Schielandlhuis* in Rotterdam. Volgens een van de makers Michaël Bas, was voor dit museum gekozen om een 'normaal' publiek te bereiken. Als het bij een instantie als het media-instituut V2 was ondergebracht, zouden mensen worden bereikt die al bekend zijn met zulke technologie, en daarin waren ze niet geïnteresseerd. (Kraan. 26 okt. 2004) *Hootchie Cootchie* is momenteel in gesprek met *Het Schielandlhuis* over een nieuwe versie van *Codex Kodanski*. (Hootchie Cootchie. 2004) Met *Codex Kodanski* onderzochten de kunstenaars het grensvlak tussen virtuele en fysieke werkelijkheid. (Kraan. 26 okt. 2004) Ze exploreerden dus de hybride ruimte, door contextuele informatie (uit de virtuele ruimte) te verbinden aan locaties op straat (de fysieke ruimte).

#### 4.4 Onderzoek

Aan de hand van documentatiemateriaal en interviews onderzocht ik de doelstellingen van de kunstenaars en ook de inzet van locatieve media in de kunstprojecten.

Esther Polak bleek zich met *Amsterdam Realtime- een dagboek in sporen* "locatietechnologie uit de context van navigatie en monitoring te halen en het creatief toe te passen" ten doel te stellen (Hopman. 2005) en ze zette daartoe techniek op een speelse manier in. Naast dit doel met betrekking tot het gebruik van techniek, had Polak een doel voor ogen omtrent de bewoners, vertelde ze me in een telefonisch interview. Ze wilde "mensen bewust maken van hun route door de stad, wat voor 'prents' ze maken iedere dag. Het doel was al geslaagd als de mensen zich zouden voorstellen hoe de prents eruit zouden zien." (Kraan. 27 jan. 2005) Hiertoe heeft het team zoveel mogelijk mensen een inschrijfformulier laten invullen. Doordat er een reële factor was, dat enkelen zouden worden uitgekozen om daadwerkelijk gevolgd te worden, sprak het velen tot de verbeelding en fantaseerden mensen over deelnemen.

Polak vertelde me dat dit precies haar bedoeling was, want “ondertussen namen ze in zekere zin al deel, omdat ze erover nadachten en fantaseerden, waardoor ze al afstand namen van hun dagelijkse route en er met andere ogen naar gingen kijken.” (Kraan. 27 jan. 2005) Op de vraag of ze zich ook ten doel stelde om mensen nieuwe plekken te laten ontdekken naar aanleiding van dit project, antwoordde ze dat ze inderdaad al verwacht had dat mensen tekeningen zouden gaan maken met de apparatuur en zo nieuwe plekken zouden ontdekken, maar dat ze dit niet ten doel heeft gesteld en dus ook niet als specifieke opdracht had gegeven. Weinig mensen maakten een G.P.S.tekening, omdat ze het bijzonder bleken te vinden hun dagelijkse route te portretteren. (Kraan. 27 jan. 2005) Een van de deelnemers, Joost Raessens, universitair docent in Utrecht, reisde tussen huis en het treinstation. In een interview vertelde Raessens zijn interpretatie van het doel van het project: “het creëren van een hedendaagse, moderne kaart waarin bewegingen vastgelegd waren”. Over het resultaat is hij positief: een persoonlijke kaart, in plaats van een objectieve kaart., waardoor hij werd geconfronteerd met zijn bewegingen. (Kraan. 29 okt. 2004) Het was hem niet ontgaan dat anderen hadden teruggespeeld op de informatie die de ontvanger gaf en een creatieve tekening hadden gemaakt, waarbij nieuwe plekken moesten worden bezocht. Hij was zelf echter niet op dat idee gekomen. Ondanks dat hij geen opdracht had gekregen tot het maken van een tekening en de opdracht dus volgens de aanwijzingen had uitgevoerd, had hij het idee dat zijn tekening minder interessant is geworden voor het project. (Kraan. 29 okt. 2004) Uit het gesprek met Polak kan ik echter concluderen dat zijn beleving van het project precies is wat Polak voor ogen had en dat zijn kaart daarom juist interessant was voor het project.

Ester Polak stelde zich met *Amsterdam Realtime- een dagboek in sporen* dus ten doel bewoners bewust te maken van hun alledaagse bewegingen door de stad, door ze een persoonlijke kaart te laten maken van hun stad. Door zich aan te melden werden bewoners zich al bewust van hun bewegingen en daarmee was het hoofddoel van Polak bereikt. Ze heeft dan ook niet zoveel mogelijk bewoners hulpmiddelen aangereikt om hun dagelijkse route te registreren. De locatieve media zette ze in geringe mate in, enkel voor de reële factor. Polak bood bovendien slechts een beperkte vorm van persoonlijke cartografie aan, die alleen de route van de bewoner registreerde. De betekenis van plekken kon niet worden opgenomen in de kaart. Het ging haar alleen om bewegingen, niet om plekken. Kortom, de kunstenaar had wel tot doel bewoners te stimuleren om te reflecteren op hun dagelijkse route door de stad, maar niet op hun stedelijke ervaringen. Ze bood enkele bewoners locatieve media aan, die ze individueel konden gebruiken, maar de media registreerden slechts beweging, niet de betekenis van plekken.



De kunstenaars Zurkow, Bleecker en Paterson waren het meest geïnteresseerd in de vorming van een collectief uit individuele ervaringen. Zij stelden zich met *PDPal* ten doel bewoners bewust te maken van hun persoonlijke notie van de stad. Geïnspireerd door de dwaaltochten van de Situationisten verwachtten de kunstenaars dat bewoners zouden gaan reflecteren op hun stad en nieuwe gezichtspunten zouden aannemen, wanneer ze hun stedelijke ervaringen inkaderden in een verzameling routes en contextuele waarnemingen. De wandelingen op *Times Square* zijn volgens Marina op dat gebied het meest succesvol geweest. (Zurkow. 11 okt. 2005) De missie die ze moesten voltooien dwong hen een ander gezichtspunt aan te nemen en daarmee bewust te worden van hun persoonlijke notie. De kunstenaars stelden zich met *PDPal* ten doel bewoners een dynamische, subjectieve, emotionele kaart te laten maken van de stad op basis van hun alledaagse activiteiten en stedelijke ervaringen, zodat ze een andere blik op hun stad krijgen en gaan reflecteren op hun persoonlijke ervaringen. Daartoe boden ze hulpmiddelen aan in de vorm van software voor de P.D.A. en het internet. Met behulp van het 'cartografievocabulaire', bestaande uit tekst en pictogrammen, konden bewoners hun plekken annoteren in een representatie van de stad. Vervolgens werden de bewoners uitgenodigd deze kaarten te delen met andere bewoners en in enkele *PDPal*versies zelfs de kaarten van anderen te bewerken.

Hieruit concludeer ik dat de kunstenaars zich inderdaad ten doel stellen om bewoners te laten reflecteren op hun stedelijk ervaringen door een persoonlijke kaart te maken en dat bewoners daartoe een cartografievocabulaire krijgen aangeboden. Maar al in de tweede versie maken de bewoners geen persoonlijke kaart, maar een collectieve kaart. In die versie is er een concessie gedaan aan de representatie van de stad door een cartesiaans raster te hanteren, om de persoonlijke kaarten samen te kunnen voegen. Het experiment met alternatieve cartografie uit de eerste versie hebben de kunstenaars daarmee losgelaten in de tweede versie. Ook werden bewoners in de tweede versie in groepen erop uit gestuurd en moesten ze samen een kaart vormen. Bewoners kregen niet eens meer de kans een persoonlijke kaart te maken. De kunstenaars van *PDPal* blijven in de eerste versie nog het dichtst bij hun oorspronkelijke doelstelling en ze wijken er in hun latere versies steeds meer vanaf.

Kalnins wilde met *City Songlines* onbekende locatiegebonden informatie over de buitenwereld verzamelen en onthullen. (Kalnins. 2 sept. 2005) Hij had het idee om P.D.A.'s met G.P.S.-ontvangers en online kaarten aan gebruikers aan te bieden, zodat zij publieke ruimten konden annoteren (geo-annotatie). Het project was een reactie op de discussie rondom democratisering van de publieke/ private ruimte en had tot doel

een systeem van geo-annotatie te maken dat niet makkelijk kon worden gecontroleerd of verwijderd. (Kalnins. 2 sept. 2005) De installatie was uiteindelijk anders dan het ideaal dat van te voren werd nagestreefd. De technologie bleek ontoereikend, want P.D.A.'s waren nog te duur en daarom had bijna niemand ze in bezit, bovendien waren ze onstabiel: ze crashten voortdurend op het platform dat was ontworpen. Ook G.P.S. gaf problemen: de signalen werden lang niet overal ontvangen. De tochten door de stad waarbij aangebrachte annotaties konden worden onthuld en toegevoegd, waren het meest succesvol in de ogen van Kalnins. De tochten hadden het karakter van een performance gekregen. Met *City Songlines* wilden Kalnins en Tuters locatiegebonden informatie aan locaties koppelen (geo-annotatie) en locatiegebonden informatie onthullen. Ze boden locatieve media aan (G.P.S.-ontvangers, software voor P.D.A. en mobiele telefoon en website) om plekken te annoteren. Een bewoner kon zelf informatie aan locaties koppelen, maar andere bewoners konden dat ook, waardoor het geen persoonlijke database van informatie werd. Deze geo-annotatie leidde dan ook niet tot een persoonlijke kaart, aan de hand waarvan kon worden gereflecteerd, maar tot een collectieve kaart.

Met *Codex Kodanski* stelden de kunstenaars van het *Hootchie Cootchie* Mediacollectief zich ten doel een ervaring en een goed gevoel achter te laten bij bezoekers. Bas vertelde dat ze bij mensen gevoelens van verwarring en verbazing los wilden maken. Doordat gebruikers nieuwe informatie kregen over een plek (die soms komt uit een bedachte wereld, wat ze op het verkeerde been brengt) kregen de gebruikers een ervaring die hun beleving van de plek veranderde. "Op een nieuwe manier laten we mensen kijken naar de vertrouwde stad." (Kraan. 26 okt. 2004) De kunstenaars hadden G.P.S. en P.D.A.'s ingezet met het specifieke doel mensen anders naar hun stad te laten kijken middels verrassing en verbazing. De gebruikers werden uitgenodigd rond te lopen door de stad, maar mochten alleen (in beperkte mate) de bestemming bepalen, niet de inhoud van de locatiegebonden informatie. Omdat de kunstenaars een esthetische ervaring van verrassing voor ogen hadden bij de gebruikers, wilden ze feiten en leugens door elkaar aanbieden. Daarom genereerden ze zelf de inhoud, in plaats van inwoners om inbreng te vragen. (Kraan. 26-10-04 2004) De mate van participatie en interactiviteit werd hierdoor wel aangetast. Het relatief kleine gebied waar de gebruiker kon lopen (zonder van de kaart 'af te vallen') beperkte ook het gevoel van interactiviteit. Op 16 oktober 2004 heb ik geparticipeerd in *Codex Kodanski*. In *Het Schielandhuis* kreeg ik de benodigde apparatuur en instructies via een filmpje. De opdracht was om rond te dwalen door Rotterdam en

“de stad door je heen te laten stromen”. De gids *Kodanski* vuurde tijdens mijn tocht “een bizarre mix van historische feiten, muziek, statistische gegevens, jingles, onzin en samenzweringstheorieën” op me af. (<http://www.codexkodanski.com/frameset.html>, 8 febr. 2005) Alles wat ik hoorde en zag, had te maken met de plek waar ik me op dat moment bevond en afhankelijk van de route die ik liep, ontwikkelde zich een verhaal. *Kodanski* zei me in een van de geluidsfragmenten “een stad heeft herkenningbakens nodig” en inderdaad, de plekken die ik bezocht, werden verbonden aan verhalen en zo gepresenteerd als herkenningbakens. Ik ervoer een andere stad dan het Rotterdam dat ik kende en dat bleek precies wat *Hootchie Cootchie* me wilde laten ervaren: “met behulp van *high tech* navigatieapparatuur krijg je toegang tot een heel andere stad, verborgen achter de zichtbare.” (<http://www.codexkodanski.com/frameset.html> 08 febr. 2005)

De kunstenaars stelden zich dus niet ten doel om bewoners een persoonlijke kaart te laten maken en zo te reflecteren op hun stedelijke ervaring, maar juist om nieuwe ervaringen aan te bieden. Er werden wel locatie media aangeboden, in de vorm van G.P.S. en P.D.A.'s, aan veel bewoners, die ze individueel konden gebruiken, maar die stelden de bewoners niet in staat om een persoonlijke kaart te maken.

#### 4.5 Conclusie

Bestaande locatie mediakunst projecten zoals *Amsterdam Realtime*, *PDPal*, *City Songlines* en *Codex Kodanski* bieden bewoners een cartografievocabulaire (de combinatie van P.D.A. of mobiele telefoon, G.P.S.ontvanger en software) aan die mogelijkheden hebben voor persoonlijke cartografie. Met deze media kan men informatie over persoonlijke plekken koppelen aan locaties, waardoor een persoonlijke kaart ontstaat. Om een persoonlijke kaart te maken, moet de bewoner media tot zijn eigen beschikking hebben. In alle bestudeerde projecten is dit het geval. Het aantal bewoners dat de locatie media krijgt aangereikt, laat echter wel eens te wensen over zoals in het geval van *Amsterdam Realtime*, waar slechts enkele bewoners daadwerkelijk met G.P.S.ontvangers werden uitgerust. De media bieden ook niet altijd de mogelijkheid stedelijke ervaringen te documenteren. Soms is de documentatie beperkt tot routes (*Amsterdam Realtime*) of is er totaal geen eigen input mogelijk (*Codex Kodanski*) Er zijn natuurlijk redenen aan te wijzen waarom een beperkte groep bewoners media krijgt aangeboden en waarom de media beperkte

mogelijkheden bieden voor psychegeografie. Kosten en tijdsduur zijn beperkende factoren, maar ook de doelstellingen van de kunstenaars verklaren het specifieke gebruik van locatie media. Opvallend is dat slechts de kunstenaars van *PDPaI* het creëren van een persoonlijke multimediale kaart nastreefden, waarin de betekenis van plekken ligt besloten. Bewoners werden gestimuleerd te reflecteren op hun eigen stedelijke ervaringen door een persoonlijke kaart te maken. Gedurende het project lieten de kunstenaars deze doelstelling echter vallen en streefden ze naar collectieve cartografie. Het is opvallend dat in twee van de vier bestudeerde projecten, bewoners werden uitgedaagd om hun stedelijke ervaringen vast te leggen in een online omgeving of database, waarna de verkregen informatie werd samengevoegd tot een collectief portret van de stad. De andere twee projecten stelden zich ten doel het aanbieden van nieuwe stedelijke ervaringen en het bewust worden van de eigen bewegingen door de stad. De keuze voor een bepaalde doelstelling is weinig onderbouwd door de kunstenaars. Waarom ze bijvoorbeeld collectieve cartografie nastreven en niet persoonlijke cartografie, moet vervolgonderzoek uitwijzen.

#### **4.6 Reflectie onderzoek**

Het bestuderen van slechts vier kunstprojecten is te weinig om generaliserende uitspraken te doen. Maar als steekproef beschouwd, illustreert het wel de mogelijkheden die locatie media kunst biedt en de algemene doelstelling van kunstenaars. Om een trend in de motivaties en doelstellingen van kunstenaars te onderscheiden, is onderzoek naar meer locatie media kunstprojecten nodig. Hoewel is gebleken dat kunstenaars met locatie media kunst een cartografievocabulaire aanbieden aan de bewoner, is er onderzoek nodig naar de kwaliteit van dat vocabulaire. Het wordt bijvoorbeeld aan enkele bewoners aangeboden, terwijl een grotere groep hier baat bij kan hebben. Daarnaast laat het gebruiksgemak soms te wensen over, bijvoorbeeld wanneer de bewoner zelf geen data over zijn plekken in kan voeren, maar slechts aan de hand van vooraf opgestelde termen en iconen plekken kan definiëren.

De onderzoeksmethode waarbij informatie werd verkregen uit interviews met de makers en bewoners en daarnaast documentatie van de projecten bleek voldoende inzicht te geven in de doelstellingen en methoden. De doelstellingen

van de kunstenaars stonden omschreven in de documentatie, of werden duidelijk in gesprekken met de kunstenaar. Toch is participatie in de kunstprojecten aan te bevelen om de werking van het cartografievocabulaire te begrijpen. Voor dit onderzoek was slechts participatie mogelijk in *Codex Kodanski*, omdat de andere kunstprojecten in het verleden hadden plaatsgevonden.

1 <http://realtime.waag.org/> (22 nov. 2005)

2 <http://www.PDPal.com/> Write your own City (22 nov. 2005)

3 <http://www.impaktonline.nl/songlines.html> (22 nov. 2005)

## 5 Conclusie

Het begon allemaal met de mogelijkheden die ik zag voor locatieve mediakunst, om de stadsbewoner met conceptuele vaardigheden te begeleiden bij het reflecteren op zijn stedelijke ervaring, door middel van persoonlijke cartografie. Het was echter de vraag welke mogelijkheden locatieve mediakunst precies heeft, of de kunstenaars van deze kunstvorm zich bewust zijn van deze potenties, of ze dit betreffende doel expliciet nastreven en hoe ze dat dan aanpakken. Om dit te achterhalen, heb ik de interactie tussen bewoner en stedelijke ruimte bestudeerd (en beschreven in hoofdstuk één en twee). De bewoner blijkt zich een mentaal beeld te vormen van de stad om de stad te begrijpen, zodat hij erin kan (over)leven. De betekenisgeving aan stedelijke ruimte, het vormen van plekken, bleek daarbij een grote rol te spelen in het conceptualiseren van de stad tot een mentaal beeld. Vervolgens heb ik de rol van locatieve mediakunst in deze interactie bestudeerd (en beschreven in hoofdstuk drie). Hieruit bleek dat locatieve mediakunst bewoners een cartografievocabulaire, bestaande uit locatieve media, kan aanbieden in een creatieve setting, om hun plekken te vatten in een persoonlijke kaart. Zij kan de mentale kaart van een bewoner tastbaar maken in een representatie, een persoonlijke kaart. Tot slot heb ik vier kunstprojecten onderzocht op de doelstellingen van de kunstenaars en de middelen om bewoners een persoonlijke kaart te laten maken. Deze casestudie is beschreven in hoofdstuk vier. Hieruit kan ik concluderen dat alle bestudeerde locatieve mediakunstprojecten de bewoners weliswaar een cartografievocabulaire aanbieden om een persoonlijke kaart te maken, maar dat geen enkele kunstenaar het maken van een persoonlijke kaart of een andere vorm van reflectie op de stedelijke ervaringen expliciet nastreeft. Terugkomend op de gestelde onderzoeksvraag:

*Welke mogelijkheden biedt locatieve mediakunst om de stadsbewoner te begeleiden bij het reflecteren op zijn stedelijke ervaring en in welke mate stellen kunstenaars van locatieve mediakunst zich dit ten doel?*

kan ik uit de analyses van de vier locatieve mediakunstprojecten concluderen dat de kunstenaars een geschikt cartografievocabulaire aanboden, maar dat er veel haken en ogen aan zaten. Zo werden in het project Amsterdam Realtime locatieve media aan slechts enkele bewoners aangeboden en konden bewoners in het project Codex Kodanski geen input leveren in de representatie van de stad. Bovendien had geen enkele kunstenaar zich ten doel gesteld bewoners te ondersteunen bij het maken van

hun persoonlijke kaart. Zurkow, Paterson en Bleecker stelden zich dat in de eerste versies van *PDPal* wel ten doel, maar weken hier gaandeweg het project vanaf en streefden (net als Kalnins met *City Songlines*) het creëren van een collectief proces en een collectieve kaart van de stad na. *Hootchie Cootchie* stelde zich met *Codex Kodanski* het genereren van een nieuwe ervaring bij bewoners tot doel. Polak wilde met *Amsterdam Realtime* de bewoner bewust maken van zijn bewegingen door de stad.

Hoewel locatieve mediakunst nog een jonge kunstvorm is, lijkt er toch al een trend te zijn ontstaan: makers richten zich op de groep bewoners en op de gemiddelde stedelijke ervaring. Daarbij wordt helaas voorbij gegaan aan de persoonlijke beleving van de stedelijke ruimte. De trend van aandacht voor het persoonlijke, die *Situationist International* met psychogeografie in gang heeft gezet, wordt dus nauwelijks vervolgd in de huidige locatieve mediakunst. Deze kunstprojecten hebben aandacht voor het collectieve en voor de gemiddelde notie van de stad. Hoewel locatieve mediakunstprojecten potentie hebben om met hun cartografievocabulaire bewoners met conceptuele vaardigheden te ondersteunen, streven de kunstenaars collectieve praktijken na en gaan daarmee voorbij aan het ondersteunen van de bewoner. Juist nu de kunstvorm nog vorm krijgt, is het volgens mij noodzakelijk haar mogelijkheden te exploreren en ons niet blind te staren op een enkele toepassing. Ik pleit dan ook voor meer experiment op het gebied van representatie van plekken, zoals in alternatieve persoonlijke cartografie.

In toekomstig onderzoek blijft het noodzakelijk de rol van locatieve mediakunst in de interactie tussen bewoner en stedelijke ruimte te exploreren. Alternatieve representaties van plekken om de bewoner te helpen reflecteren op zijn stedelijke ervaringen en zijn beeld van de stad, zijn daarom welkom. Daarnaast is er meer inzicht nodig in de conceptuele vaardigheden van bewoners en de vorming van het mentale beeld van een stad. Ten slotte zal er onderzoek moeten worden gedaan naar de motivaties van kunstenaars om locatieve mediakunst te ontwikkelen en naar de doelen die ze zich stellen. Voor een generaliserende uitspraak is daarom onderzoek naar meer dan vier kunstprojecten nodig. Theoretici uit de disciplines geografie, kunst, media, psychologie en sociologie zullen moeten blijven samen werken om in dit onderzoeksveld vooruitgang te boeken.

Kortom: het wordt tijd dat kunstenaars zich bewust worden van de mogelijkheden die locatieve mediakunst biedt, naast het creëren van een samenwerking om te komen tot een collectief stedelijk beeld. Kunstenaars zouden daarom moeten overwegen of ze met hun kunst niet veel meer de stedelijke bewoner willen bereiken en hem bijstaan in zijn reflectie op zijn stedelijk leven, aan de hand van persoonlijke cartografie.

## Bibliografie

### Kunstprojecten

- Blast Theory. Can You See Me Now? online en offline tikkertje. 27 sept. t/m 1 okt. 2004. Brighton.
- Hootchie Cootchie. Codex Kodanski. multimediale zwerftocht. 2004. Museum het Schielandhuis, Rotterdam.
- Kalnins, K. en M. Tuters. City Songlines Utrecht. geo-annotatie. 2003. Impakt Festival, Utrecht.
- Napoleon, L. A. Mapsproject. getekende persoonlijke kaarten. 2004. meerdere steden.
- Paterson, S., M. Zurkow, et al. PDPal. Emotionele GPS. 2002-2004. Toronto.
- Polak, E. en J. Kee. Amsterdam Realtime: dagboek in sporen. GPS route. okt. nov. 2003. Waag Society en Gemeente Archief Amsterdam, Amsterdam.

### Literatuur

- Castells, M. The Rise of the Network Society. The Information Age: economy, society and culture. M. Castells. Massachusetts: Blackwell Publishers, {1996} 2000.
- Certeau, M. D. The Practice of Everyday Life. A. d. Faire. Los Angeles: University of California Press, {1984} 1988.
- Gould, P. en R. White. Mental Maps. Boston: Allen&Unwin, {1974} 1986.
- Graham, S. The Cybercities Reader. Urban Readers. L. a. Stout. New York: Routledge, 2004.
- Hunnekens, A. Der Bewegte Betrachter- theorien der interaktiven medienkunst. wienandmedien. Keulen: Wienand, 1997.
- Lefebvre, H. The Production of Space. D. Nicholson-Smith. Oxford: Basil Blackwell, {1974} 1991.
- Lovejoy, M. Digital Currents: Art in the Electronic Age. Londen: Routledge, {1989} 2004.



- Lynch, K. The Image of the City. Cambridge: M.I.T. press & Harvard University press, 1962.
- Miles, M. Art, Space and the City. Londen: Routledge, {1997} 1999.
- Rush, M. New Media in late 20th-Century Art. World of Art. T. Hudson. Londen: Thames & Hudson, 1999.
- Sadler, S. The Situationist City. Massachusetts: MIT Press, 1998.
- Tuan, Y.-F. Space and Place. Minneapolis: University of Minnesota Press, {1977} 2003.
- Wells, D. Guide to GPS Positioning. Ottawa: Canadian GPS Associates, {1986} 1987.

### Deel van Boek

- Appleyard, D. "Notes on Urban Perception and Knowledge" Image and Environment: cognitive mapping and spatial behavior. R. M. Downs en D. Stea. Aldine: Chicago, 1974.
- Castree, N. "David Harvey" Key Thinkers on Space and Place. 181-88. P. Hubbard, R. Kitchin en G. Valentine. Sage: Londen, 2004.
- Kaplan, S. "Cognitive Maps in Perception and Thought" Image and Environment: cognitive mapping and spatial behavior. 63-78. D. a. Stea. Aldine Publishing: Chicago, 1974.
- Merrifield, A. "Henri Lefebvre- a Socialist in Space" Thinking Space. 167-182. M. Crangen N. Thrift. Routledge: Londen, 2004.
- Mulder, A. "TransUrbanism" TransUrbanism. 5-10. J. Brauwer en A. Mulder. V2 publishing & Nai publishers: Rotterdam, 2002.
- Rennen, W. en G. Verstraete. "De *spatial turn* in de hedendaagse cultuuranalyse- een literatuuronderzoek" Cultuurwetenschappen in Nederland en België- een staalkaart voor de toekomst. 83-95. S. Levie en E. v. Meerkerk. Vantilt:, 2005.
- Dourish, P. en S. Harrison. Re-Place-Ing Space: The Roles of Place and Space in Collaborative Systems. Computer Supported Cooperative Work, Boston, ACM, (1996).

**E-mail**

Bleecker, J. Re:PDPal! M. Z. Assia Kraan, Scott Paterson. 10 okt. 2005.

Kalnins, K. Re: Goals City Songlines? (1). A. Kraan. 2 sept. 2005.  
<<http://www.gpster.net/songlinesredux.html>>

Kalnins, K. Re: Goals city Songlines? (2). A. Kraan. 2 sept. 2005.

Paterson, S. Re:PDPal! (1). M. Z. Assia Kraan, Julian Bleecker. 11 okt. 2005.

Paterson, S. Re:PDPal! (2). M. Z. Assia Kraan, Julian Bleecker. 13 okt. 2005.

Zurkow, M. Re:PDPal! (2). S. P. Assia Kraan, Julian Bleecker. 11 okt. 2005.

Zurkow, M. Re:PDPal! (3). S. P. Assia Kraan, Julian Bleecker. 13 okt. 2005.

**Telefonisch Interview**

Kraan, A. Amsterdam Realtime. telefonisch interview. J. Raessens. 29 okt. 2004.

Kraan, A. Amsterdam Realtime. telefonisch interview. E. Polak. 27 jan. 2005.

Kraan, A. Can You See Me Now? telefonisch interview. J. R. Farr. 17 sept. 2004.

Kraan, A. Codex Kodanski. telefonisch interview. M. Bas. 26 okt. 2004.

**Lezing**

Blom, G. "Ziel van de Plek". Utrecht: HKU en Agora, april 2005.

**Manuscript**

Hopman, A. Amsterdam Realtime. Amsterdam, 2005.

**Online artikel**

Berquist, J. L. Critical Spatiality and the Uses of Theory. Case Western Reserve University, 2002. (22 nov. 2005)  
<<http://www.cwru.edu/affil/GAIR/papers/2002papers/berquist.html>>

Dietz, S. Public Spheres. Medienkunstnetz, 2004. (22 nov. 2005)  
<[http://medienkunstnetz.de/themes/public\\_sphere\\_s](http://medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s)>

Dourish, P. en G. Bell. Getting Out of the City: Managing and Structure in Everyday Encounters with Space. Ubicomp, 2004. (7 nov. 2005)  
<<http://www.icr.uci.edu/~jpd/publications/2004/urban.pdf>>

Elden, S. "There is a Politics of Space because Space is Political"- Henri Lefebvre and the Production of Space. An Architektur, 1998. (22 nov. 2005)  
<<http://www.anarchitektur.com/aa01-lefebvre/elden.html>>

Gottdiener, M. A Marx for Our Time: Henri Lefebvre and The Production of Space. An Architektur, 1993. (22 nov. 2005)  
<<http://www.anarchitektur.com/aa01-lefebvre/gottdiener.html>>

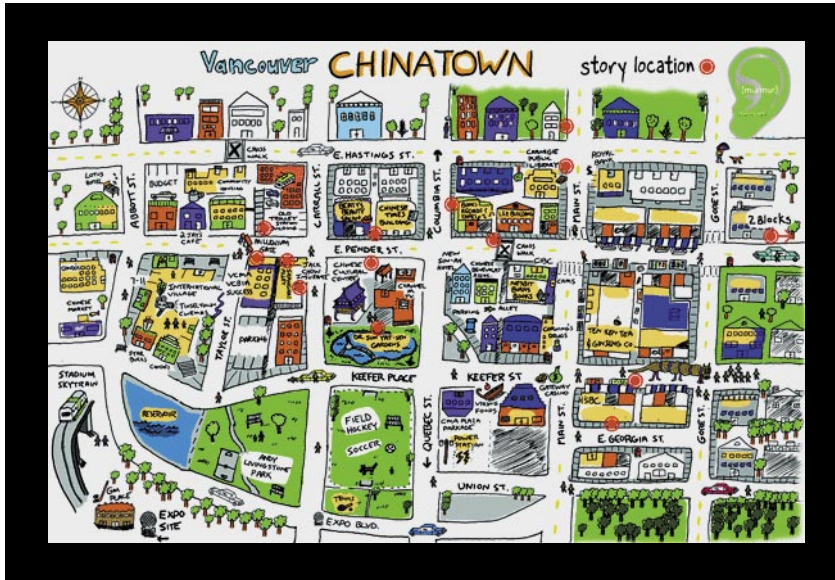
Hemment, D. Locative Arts. Drew Hemment, 2004. (22 nov. 2005)  
<[http://www.drewhemment.com/2004/locative\\_arts.html](http://www.drewhemment.com/2004/locative_arts.html)>

Levy, P. Cities and Cyber Cities. V2, 1996 1996. (11 jan. 2005)  
<<http://www.v2.nl/DEAF/96/nodes/LevyP/tekst.html>>

Napoleon, L. A. Mapping Memory: documenting personal space. Crosswalk, 2004. (22 nov. 2005)  
<[http://www.pipsworks.com/crosswalk/ships/ss\\_maps.html](http://www.pipsworks.com/crosswalk/ships/ss_maps.html)>

- Notbored. Henri Lefebvre's *The Production of Space*. 2005. (22 nov. 2005)  
<<http://www.notbored.org/space.html>>
- Nova, N. Locativemedia: a literature review. EPEL, feb. 2004. (22 nov. 2005)  
<[http://craftsrv1.epfl.ch/MT/research/archives/CRAFT\\_report2.pdf](http://craftsrv1.epfl.ch/MT/research/archives/CRAFT_report2.pdf)>
- Rogers, D. B. The Daily Practice of Map Making. Daniel Belasco Rogers, 2005.  
(22 nov. 2005)  
<<http://www.planbperformance.net/dan/mapping.htm>>
- Saldanha, A. Globalisering, mediacultuur en het begrip plaats- een inleiding tot de culturele geografie. Jan Teurlings- Vrije Universiteit Brussel, 1999.  
(22 nov. 2005)  
<<http://cal.ulb.ac.be/~jteurlin/Publications/Arungeografie.html>>
- Sant, A. Redefining the Basemap. Locative Network, 8 jan. 2004. (22 nov. 2005)  
<<http://locative.net/tcmreader/index.php?mapping;sant>>
- Smith, N. New Geographies, Old Ontologies. Optimism of the Intellect. Radical Philosophy, 2003. (22 nov. 2005)  
<[http://www.radicalphilosophy.com/print.asp?editorial\\_id=9939](http://www.radicalphilosophy.com/print.asp?editorial_id=9939)>
- Tuters, M. The Locative Utopia. Locative Network, 2004. (30 aug. 2005)  
<<http://locative.net/tcmreader/index.php?endo;tuters>>
- Wood, D. PDPal. Walkerart, 2003. (22 nov. 2005)  
<<http://gallery9.walkerart.org/midtext.html?id=599>>





Assia Kraan 2005