

Performatieve plaatsen: locatieve media en de hybride stad

Een studie naar het nut van performance theorie voor het begrijpen van locatieve mediapraktijken



Masterthesis Nieuwe Media & Digitale Cultuur

Performatieve plaatsen: locatieve media en de hybride stad

Een studie naar het nut van performance theorie voor het begrijpen van
locatieve mediapraktijken



Universiteit Utrecht

Naam: Karlijn Spoor

Studentnummer: 3000893

Master Nieuwe Media & Digitale Cultuur

Tutor: Imar de Vries

Tweede lezer: Isabella van Elferen

Studiejaar: 2010-2011

All the world's a stage,
And all the men and women merely players.
They have their exits and their entrances;
Ad one man in his time plays many parts.

Shakespeare, *As You Like It* (1600)

Because the city can trap you,
nurture you,
teach you,
unravel you,
unspeak you.

Tim Etchells, "Forword Theatre & the City" (2009)



Inhoudsopgave

Voorwoord	5
Inleiding	7
Hoofdstuk 1: Nieuwe media en de stad	10
1.1 'Walking en talking'	10
1.2 Mobiele media en plaats	15
1.3 Locatieve media	16
1.4 Locatieve media en plaats	20
1.5 De hybride stad	24
Hoofdstuk 2: De MuseumApp	28
2.1 De partners	29
2.2 Het proces	31
2.3 Hiaten in de ruimtelijke theorie	33
Hoofdstuk 3: De performatieve stad	36
3.1 Wat is performance?	36
3.2 De culturele performance	38
3.3 De performance van de stad	40
3.4 Lopen door de stad als performatieve praktijk	43
3.5 De flâneur	50
3.6 De performatieve stad	54
Conclusie	57
Literatuurlijst	61



Voorwoord

Carlson stelt in zijn boek *Performance: A Critical Introduction*: “For the person with an interest in studying performance, this body of analysis and commentary may at first seem more of an obstacle than an aid” (1996, 1). Een weinig geruststellende maar bovenal voorspellende opmerking. Ik wil graag diegenen danken die me hebben geholpen in dit ingewikkelde en existentiële proces. Omdat deze thesis zich richt op het gebruik van locatieve media in de stad, allereerst vanuit ruimtelijke theorie en vervolgens vanuit theater- en performance theorie, volgen twee thematische, metaforische dankwoorden. *Pick your choice.*

Ruimte

Het schrijven van deze thesis leek soms een speurtocht. Ik voelde me als op een pelgrimstocht op weg naar Santiago, of op zoek naar de heilige graal. Op mijn weg heb ik veel vrienden gemaakt, maar ben ik vooral mezelf steeds tegen gekomen. Hoewel ik regelmatig verdwaald ben, mijn motivatie spoorloos verdween en ik gedwongen werd van de gebaande paden af te wijken, bleken er meerdere wegen naar Rome te leiden. Ik heb uiteindelijk juichend de eindstreep behaald met behulp van mijn gidsen: Dick van Dijk - die me altijd een lift kon geven als ik zelf niet meer wilde lopen- en Imar de Vries, die me hielp navigeren door het web aan boeken en ideeën. Ik dacht een sprintje te trekken, maar het werd een marathon. Dank dat ik mijn eigen tempo mocht bepalen.

Maar vooral wil ik mijn supporters langs de weg bedanken: Nikki Spoor, mijn ouders, Juul Spoor, mijn vrienden en vooral Gijs Thepass, die me er steeds aan herinnerde dat ik stap voor stap te werk moest gaan.

Performance

Het ging van detective en mysterie naar klucht, komedie, horrorfilm, of soms zelfs een drama. Maar de laatste akte is voorbij en het doek valt. Zonder bang te zijn voor de recensie ben ik blij met het resultaat. Ik maak een buiging en bedank het licht, geluid en mijn medespelers bij Waag Society en Amsterdam Museum, de regisseur Imar de Vries en creatief

directeur Dick van Dijk. Maar bovenal dank ik het trouwe publiek dat elke scène nauwlettend heeft gevolgd en op het juiste moment applaudisseerde: Nikki Spoor, mijn ouders, Juul Spoor en mijn vrienden. In het bijzonder bedank ik Gijs Thepass die na al mijn voorstellingen me opwacht achter de schermen.



Inleiding

Wat maakt een stad tegenwoordig? Hoewel iedereen onmiddellijk een bepaald beeld van 'de stad' op kan roepen, is het nog niet zo gemakkelijk in woorden uit te drukken waar een stad uit bestaat of waar een stad ophoudt met stad te zijn. Michiel de Lange vraagt zich dit ook af in zijn artikel 'The Mobile City Project and Urban Gaming.' Is de stad een ruimtelijke collectie van fysieke gebouwen, wijken, pleinen en wegen? Is de stad de setting voor een verscheidenheid aan sociale interacties tussen heterogene groepen en individuen in grote groepen? Of is de stad een plaats waar mensen zich ontwikkelingen en hun persoonlijke en culturele identiteit uiten, waardoor zij bijdragen aan een stedelijke cultuur (De Lange 2009)?

Mimi Shelly en John Urry stellen in hun boek *Mobile Technologies of the City* dat de stad te begrijpen is vanuit het perspectief van mobiliteit. Enerzijds bestaat de stad uit fysieke mobiliteit (transport, migratie, toerisme) en anderzijds uit informationele mobiliteit, zoals data, internet, media en mobiele telefonie (2006). Er zijn meer auteurs die de hedendaagse stad omschrijven als een dubbele entiteit. Voorbeelden zijn de 'media city', 'software sorted city', 'network city', 'meta-city' of de 'mediapolis' (o.a. Eckhardt et al. 2008; Graham 2004; Heitzmann 2004; Silverstone 2007; De Jong & Schuilenburg 2007). Dergelijke termen zijn volgens auteur Michiel de Lange zelfs 'catchwords' geworden voor het omschrijven van de 21^e eeuwse stad (De Lange 2010). Wat deze slogans lijken te suggereren is dat er geen onderscheid gemaakt kan worden tussen de fysieke stad, "de plaatsen van cement en steen, vlees en bloed" (Nunes 2006) en de 'virtuele' stad van bits, data en informatie. Hybriditeit lijkt dus het kernwoord te zijn om de hedendaagse stad te beschrijven.

Een analyse van dit discours over de relatie tussen stad en media toont aan dat er consensus bestaat over de samenhang tussen beide: het denken over media zou de notie van de stad en de urbane cultuur beïnvloeden. Ondanks de hoeveelheid aan pogingen om deze relatie tussen media en stad te duiden, wordt niet duidelijk hoe het samengaan van deze twee 'mobiliteiten' (de informationele en de fysieke) nu ervaren wordt door de gebruiker van die media die de stad zouden transformeren. Er wordt weinig aandacht gegeven aan de manier waarop media gebruikt worden en wat het schakelen tussen het fysieke en het 'virtuele' dan doet met de ervaring van of betekenisgeving aan de stad. De meeste analyses focussen slechts op het aspect dat mensen met behulp van nieuwe

media technologieën sociaal verbonden kunnen zijn met anderen die niet fysiek aanwezig zijn (o.a. Souza e Silva 2006). Is dat dan het enige aspect van mobiele media waardoor de ervaring van de stad transformeert of beïnvloed wordt?

In deze thesis zal ik aan de hand van een specifieke casus meer duidelijkheid proberen te verkrijgen in de relatie tussen de drie concepten locatieve media, de stad en performativiteit. Ik zal een nieuw theoretisch paradigma bepleiten voor de studie van locatieve praktijken dat gebaseerd is op theater en performance studies. Ik stel dit performance perspectief voor om beter te kunnen belichten op welke manier locatieve mediapraktijken de stedelijke ervaring beïnvloeden of transformeren. Ik zal pleiten voor dit performance paradigma omdat deze aandacht heeft voor hoe stedelijke ruimtes tegelijkertijd geconstitueerd en ervaren worden. Mijn onderzoeksvraag hierbij is hoe een notie van performance ingezet kan worden om licht te werpen op de manier waarop locatieve media de ervaring van en betekenisgeving aan de stad beïnvloeden.

Om antwoord te kunnen geven op deze vraag is deze thesis opgebouwd in twee delen. Ik bekijk allereerst in hoofdstuk 1 hoe er is gedacht over de relatie tussen nieuwe media en de stad vanuit ruimtelijke theorie. Vanuit een theoretisch perspectief bekijk ik wat nuttige concepten zijn voor het bespreken van de versmelting van het fysieke en het virtuele. Zijn locatieve media slechts een extra laag over de bestaande stad? Of zijn er andere perspectieven en concepten nodig die vruchtbaarder zijn voor de analyse van locatieve media praktijken? In hoofdstuk 2 bespreek ik mijn casus en geef ik aan wat de 'blinde vlekken' van ruimtelijke theorie zijn. In hoofdstuk 3 bepleit ik vervolgens een performance benadering om beter de complexe betekenisproductie te kunnen belichten die plaatsvindt wanneer mensen door de stad lopen met een mobiele telefoon. Een performance perspectief heeft, zoals ik zal aantonen, aandacht voor de temporele dimensie van de stad en voor het transformerende potentieel voor de gebruikerservaring.

Ruimtelijke en performatieve strategieën worden gewoonlijk apart gevolgd. Na het verkennen van de waarde en grenzen van beide strategieën concludeert deze thesis daarom met het idee hoe we deze kunnen combineren om de complexe betekenisproductie van locatieve media beter te analyseren en te begrijpen. Mijn methode is dus een vergelijkende corpus analyse, waarbij na discoursanalyse van het ruimte debat binnen de nieuwe media dit discours vergeleken zal worden met en bekritiseerd zal worden vanuit het performance

perspectief aan de hand van een specifieke casus. Mijn casus in deze thesis is de MuseumApp, een locatie gebaseerde applicatie voor het maken en volgen van historische stadswandelingen, die is ontwikkeld door het Amsterdamse medialab Waag Society in samenwerking met Amsterdam Museum. Hierbij wil ik opmerken dat ik focus op de mogelijke manieren waarop betekenis geproduceerd wordt. Ondanks dat ik interviews heb gehouden met gebruikers en participierend geobserveerd heb, ben ik niet geïnteresseerd in individuele, specifieke betekenissen die toegekend worden aan de stad.



Hoofdstuk 1: Nieuwe media en de stad

1.1 'Walking en talking'

Communicatiewetenschapper Paul Levinson bespreekt in zijn boek *Realspace* zijn visie op de geschiedenis en ontwikkeling van nieuwe media. Volgens Levinson zijn de technologische ontwikkelingen in de negentiende en twintigste eeuw te verklaren aan de hand van het partnerschap van communicatie en transport. Er is volgens Levinson altijd een huwelijk geweest tussen enerzijds communicatieve uitvindingen en anderzijds ontwikkelingen in het transport. Zo viel de uitvinding van de telegraaf (waarbij communicatie over grotere afstanden mogelijk werd) samen met de intrede van de spoorrails, waardoor ook sneller transport mogelijk werd over langere afstanden. Het werd dus gemakkelijk om ver weg te reizen omdat de boodschappen van het thuisfront toch dichtbij konden komen. Op gelijke wijze onderscheid Levinson de komst van de telefoon met de gelijktijdige intrede van de fiets, waardoor we niet meer afhankelijk waren van vertrektijden en de levering van boodschappen door derden. We werden helemaal vrij van kabels en bedrading doordat "the radio sang to us everywhere and cars that we could drive anywhere anytime we wanted" (Levinson 2003, 2). Het vliegtuig en de televisie maakten dit mobiele leven vervolgens mogelijk op globale schaal. 'Walking' en 'talking', zo probeert Levinson aan te tonen, gaan altijd hand in hand (Levinson 2003).

In aanloop naar de eenentwintigste eeuw is dit 'historische partnerschap' volgens Levinson echter verbroken; de lijm tussen 'walking' en 'talking' is verdwenen. Digitale boeken zijn te bereiken via onze vingertoppen en informatie is altijd en overal beschikbaar zonder dat we daarvoor een fysieke inspanning hoeven te leveren. Levinson vraagt zich daarom af: "Where is our equivalent leap in transportation" (ibid)? Hij pleit in zijn betoog daarom voor een terugkeer naar de fysieke plaats. Hij stelt bijvoorbeeld:

"(...) The Internet frustrates as it liberates. Humans cannot live by information alone - in fact, the more we have of it the more we want to touch, hold, taste, walk upon, actually move through what the information shows us. In the end, imagery and

scenery do not suffice. Representations are not enough. Life is a full-contact sport and we crave our payoffs in actual space” (Levinson 2003, 4).

Levinsons interpretatie van de ontwikkeling van nieuwe media kan, zoals dat bij elke McLuhaniaanse interpretatie het geval is, rekenen op veel kritiek vanuit de sociaal-constructivistische hoek. Ik vind zijn schets dialectisch en uit zinnen als “the cellphone allows us to (..)” spreekt een hoge mate van technologisch determinisme. Toch is Levinsons aanname een interessante insteek voor deze thesis omdat ik in wil gaan op een nieuw mediafenomeen waarbij transport en communicatie, of liever ‘walking and talking’ weer hand in hand lijken te gaan. Ondanks Levinsons simplistische weergave vormt zijn theorie dus een opstapje om meer inzicht te verkrijgen in locatieve mediapraktijken, en hoe zij de fysieke ruimte (de plaats van lopen en van transport) en de informationele ruimte weer met elkaar verbinden.

Om te kunnen schetsen hoe de fysieke plaats en de informationele ruimte samenhangen bij locatieve media is het nuttig allereerst in te gaan op hoe er is gedacht over de relatie tussen de stad en nieuwe media. In dit hoofdstuk zal ik het vertoog over de relatie tussen media en de stad analyseren om zo de context te schetsen waarin we mobiele en locatieve media kunnen begrijpen.

Om erachter te komen hoe auteurs denken over de samenhang tussen stad en media vind ik de vier analytische scenario’s van Mokhtarian nuttig. Hoewel Mokhtarian deze scenario’s eigenlijk formuleerde om de mogelijke relaties tussen communicatie en fysieke reizen te beschrijven, zijn deze modellen volgens mij ook nuttig wanneer we ze betrekken op ICT en de stad. De vier scenario’s van Mokhtarian zijn substitutie (de één vervangt de ander), aanvulling (de één stimuleert de ander), modificatie (het karakter van één of van beide verandert) of neutraliteit (er is geen invloed) (Mokhtarian 2002, 45-46).

Wanneer we nu naar het argument van Levinson kijken, kunnen we afleiden dat hij zich verzet tegen wat Mokhtarian het ‘substitutiescenario’ heeft genoemd. Levinson bekritiseert dus de tendens van auteurs om ICT en nieuwe media als substituuat voor te stellen van fysieke plaatsen en de stad. Levinson pleit in plaats daarvan voor een modificatie- of aanvullingsperspectief, waarin fysieke plaatsen en steden weer hun plek innemen in het discours.

Het substitutiescenario lijkt dominant te zijn in het mediadiscours tussen 1960 en 1990 (o.a. Graham 2004, 4). Dit scenario bevat eigenlijk meerdere argumenten die overeenkomen met de drie opvattingen van plaats die John Agnew onderscheidt in zijn boek *Place and Politics* (1987). Om in te kunnen gaan op de argumenten van het substitutiescenario moet ik dus eerst uitleggen welke opvattingen van plaats er zijn.

John Agnew onderscheidt zoals gezegd drie elementen van plaats. De eerste is plaats als locatie. Dit is de geografische of metrische plaats, oftewel een specifieke positie of gebied (De Lange 2010, 122). De tweede vorm is plaats als *locale*. Dit is volgens Michiel de Lange de “materiële setting waarin sociale relaties geconstitueerd worden” (ibid). Deze sociale betekenis van plaats wordt ook wel de sociale situatie genoemd. De derde vorm is de *sense of place* (de opvatting van plaats) als de lokale ‘structure of feeling’ (ibid). Dit is aldus Agnew de “subjectieve en emotionele ervaring die mensen hebben van een plaats, als ook datgene dat je toekent aan een plaats” (Agnew 1987, 28).

De Lange concludeert dat er dus geografische, sociale en fenomenologische (of mentale) plaatsopvattingen zijn. Deze drie aspecten hangen met elkaar samen en beïnvloeden elkaar (o.a. Agnew 1987, Lefebvre 1991, Elden). Agnew benadrukt bijvoorbeeld dat plaatsen niet vaststaand zijn, maar gevormd worden door historische processen (Agnew 1987, 32). Plaatsen, zo kunnen we dus concluderen, worden verschillend geconstrueerd door verschillende mensen en verschillen dus per uur, per seizoen en per context.

De substitutiescenario's die Graham belicht in zijn *Cybercities Reader* (2004) richten zich op deze drie aspecten van plaats. Allereerst zouden informatie- en communicatietechnologieën onze afhankelijkheid van een (stedelijke) locatie verminderen. De assumptie is dat het op een bepaalde plaats zijn (locatie) zijn niet meer uitmaakt, omdat ICT mensen in staat stelt te communiceren met iedereen en informatie altijd en overal beschikbaar is. De stad -in dit opzicht als een locatie die toegang biedt tot services en belichaamde sociale interactie- wordt in deze opvatting verdrongen door ‘plaatsloze’ media technologieën (Graham 2004, 6-9). Dit substitutieargument voorspelde een ‘death of distance’: de geografische locatie zou er niet meer toe doen en zou zelfs overkomen worden door mediatechnologie. Enkele voorbeelden uit de literatuur tonen deze substitutie opvatting. De Lange geeft het voorbeeld dat er gedacht werd dat boekenwinkels zouden gaan verdwijnen doordat er online boekenwinkels als Amazon.com bestaan (De Lange

2010,62). Deze zelfde gedachte leidde auteur Mitchell ertoe om te stellen dat de 'city of atoms' vervangen zou worden door de 'city of bits' (Mitchell 1995). Zittend op je plaats achter het scherm kun je 'getransporteerd' worden naar andere 'plaatsen'. De fysieke stad zou volgens dit argument overbodig worden.

Het tweede argument van het substitutiescenario is dat (nieuwe) media de stad als *locale* (als sociale situatie) zouden ondermijnen door fysieke aanwezigheid te verdringen als de enige basis voor sociale interactie. Fysieke nabijheid in sociale situaties zou dan worden ingeruild voor de ingebeelde of voorgestelde nabijheid van virtuele gemeenschappen ('virtual communities') (o.a. Jones 1997; Rheingold 1993). Fysieke plaatsen zouden niet meer nodig zijn voor sociale relaties en identiteiten die gebaseerd zijn op nabije interactie in een gedeelde sociale situatie (*locale*). Zo stelde Joshua Meyrowitz dat "where you are no longer matters for who you are" (1985).

Het derde argument is dat, in een utopische kijk, ICT ons in staat zou stellen onze nostalgische 'sense of place' te overstijgen. In het dystopische perspectief zou ICT zorgen voor het verlies daarvan en leiden tot eenzaamheid en vervreemding, zoals Meyrowitz in zijn boek *No Sense of Place* beargumenteert. Dit 'oude' paradigma waarin het substitutie scenario overheerst, wordt dikwijls treffend samengevat met de uitdrukking 'anyplace, anytime, anywhere' (o.a. Graham 2004, 4).

ICT en internet zouden niet alleen leiden tot 'plaatsloosheid' en de ondermijning van de stad. Bij analyse van het discours verschijnt ook de opvatting dat internet en media technologie een totaal andere 'wereld' of een aparte ruimte zouden vormen, die niets meer van doen zou hebben met de fysieke plaatsen en ruimtes. Dit wordt duidelijk wanneer we de termen 'cyberspace', 'virtual reality', en hun connotaties onder de loep nemen.

De term cyberspace werd als eerste gebruikt door cyberpunk schrijver William Gibson in zijn roman *Neuromancer* uit 1984. Cyberspace, dat letterlijk 'navigeerbare ruimte' betekent, werd door Gibson geconceptualiseerd als een "navigeerbare, digitale ruimte van genetwerkte computers die toegankelijk is vanaf computer consoles: een visuele, elektronische, Cartesiaanse datascape bekend als 'The Matrix' waarin personen handelen in informatie en er interactie mee aan gaan" (Gibson in Dodge en Kitchin 2001, 2). Sinds de publicatie van *Neuromancer* is de term echter ingezet en getheoretiseerd op verschillende

manieren, onder andere als een 'parallel universum' (Graham 2004, 6). Cyberspace wordt dan geconceptualiseerd als een ruimte op zichzelf, die niet verbonden is met de fysieke ruimte. Het is dan een ruimte die autonoom is van de tijd en ruimte die bestaat in het fysieke leven. Het discours vanaf 1984 gaat er volgens mediaonderzoeker Mark Nunes dus vanuit dat genetwerkte computers een nieuwe wereld creëerden. Deze wereld is dan een informationele ruimte die gescheiden is van 'places of brick-and-mortar and flesh-and-blood' (Nunes 2006, 1). Er lijkt in het mediadiscours vanaf 1984 een tendens te zijn waarin virtuele ruimtes worden gezien als gescheiden van het territorium van nationale staten, en de bevolking als vrijgesteld van de wetgeving van deze nationale staten (o.a. Kücklich 2009, 341). Er is dan volgens nieuwe mediaprofessoren Bolter en Grusin een discours ontstaan waarin informatie door nieuwe media technologie zou transformeren "from something separate and contained within computers, to a space we can inhabit" (Bolter en Grusin in Graham 2004, 6).

Uit de bovenstaande schets van het denken over cyberspace spreekt een dualistisch denken. Cyberspace werd gezien als virtueel, als imaginair, en had dus niets meer van doen met de fysieke wereld. Het discours steunt dus op de dichotomie virtualiteit versus materialiteit (of de virtuele werkelijkheid versus de fysieke, dagelijkse realiteit) waarbij de fysieke wereld en het fysieke lichaam achtergelaten zouden worden bij de 'betreding' van de 'home of the mind' dat cyberspace zou zijn (Barlow). Deze opvatting komt goed terug in het volgende citaat van 'virtual community'-wetenschapper Steve Jones:

"Cyberspace hasn't a 'where'(tough there are 'ties' or 'nodes' at which users gather). Rather, the space of cyberspace is predicated on knowledge and information, on the common beliefs and practices of a society abstracted from physical space" (Jones 1998, 15).

In het oude paradigma, kortom, heerst de opvatting dat nieuwe media de stad als locatie en als sociale setting zouden ondermijnen en zelfs vervangen. Nieuwe media zouden apart bestudeerd moeten worden van de fysieke realiteit omdat de virtuele ruimtes los zouden staan van de fysieke, dagelijkse setting. Nieuwe media zouden zelfs totaal andere 'ruimtes' constitueren waarin het lichaam achtergelaten zouden worden en waarin andere regels zouden gelden dan in de fysieke, gebouwde ruimte. Fysieke inspanning was niet meer nodig,

omdat via de computer alle plaatsen, winkels en mensen bereikt konden worden. 'Walking' was niet meer nodig om de 'talking' te kunnen doen en de fysieke stad kreeg geen aandacht meer in het discours.

1.2 Mobiele media en plaats

In reactie op dit 'oude' nieuwe media paradigma, toont recenter werk dat mobiele media praktijken specifiek juist vaak verbonden zijn aan fysieke plaatsen en sociale situaties waarin mensen tegelijkertijd aanwezig zijn. Zo stelt wetenschapper Nyíri dat mobiele media juist wel bijdragen aan een 'sense of place' (2005, 18-19). De vraag 'waar ben je' is immers een vaak gestelde vraag bij telefoongesprekken. Ook zijn mobiele media gebruikers zich erg bewust van in welke sociale setting het wel of niet gepast is om te bellen. Er wordt vaak een rustig hoekje opgezocht om een telefoontje te plegen en de sterkte van een WiFi-sigitaal bepaalt steeds vaker de manier waarop iemand zich beweegt in de publieke ruimte (Mackenzie 2006, 137).

In recente jaren lijkt er dus een ervaring te zijn van wat Mokhtarian het modificatie scenario noemt. In het debat lijkt doorgedrongen dat ICT en de stad met elkaar verweven zijn en elkaar zelfs constitueren. Men zet zich tijdens de jaren '90 af tegen het denken over internet en de stad als aparte entiteiten, juist door het besef dat mobiele media in alledaagse situaties en in de stad gebruikt worden. Stephen Graham stelt bijvoorbeeld: "ICT and the city are not substitutes but complementary, and often modify each other in qualitative new ways" (Graham 2004, 4). Hij ontkracht daarmee ten eerste de dominerende gedachten van de 'post-urban thought', waarbij ICT de stad overbodig zou maken. En ten tweede weerlegt hij de misvatting dat het fysieke domein van de stad en het digitale domein van de nieuwe media- en communicatietechnologieën gescheiden realiteiten zouden zijn.

Mobiele media zijn dus in het discours afgezet tegen of apart van ICT bestudeerd, juist vanwege de relatie van deze mobiele media met de fysieke context. In tegenstelling tot vroege internetstudies focussen mobiele communicatie studies zich dus juist op hoe de mobiele telefoon de digitale ruimte in de fysieke wereld integreert. Zo stelt Mizuko Ito in De Lange:

“Keitai (*mobiele telefoon in Japan*) users are characterized by their attention to and immersion in the physical environment and social order, even as they increasingly maintain contact with distant personal relations through an intimate portable device. The keitai both colonizes and adapts to the structures of existing practices and places” (De lange 2010, 138).

De mobiele telefoon, zo kunnen we concluderen, heeft de computer dus weggehaald van het bureau, en in de dagelijkse setting gebracht. Door de aanwezigheid en het gebruik van mobiele media in de fysieke ruimte wordt deze ruimte gekoloniseerd, maar tegelijkertijd ook veranderd.

Ook in Levinsons pleidooi kunnen we dit modificatie standpunt terugvinden. Levinson ziet de mobiele telefoon als een stap in de goede richting voor een terugkeer naar fysieke plaatsen. Zo stelt hij:

“Cellphones and their connectivity in the world at large are the first high-tech acknowledgement in the realspace of cyberspace. (...) They allow us, in good times, to have our cake of information, and eat it in the real world of transport, trees and sidewalks” (Levinson 2003, 4-5).

Wanneer we Levinsons lijn doortrekken, kunnen locatiegebaseerde media gezien worden als de volgende media in de evolutie, waarbij de verhouding tussen lopen en praten (‘walking and talking’) weer in evenwicht komt. In de volgende paragraaf zal ik inzoomen op dit nieuwe media fenomeen om deze stelling te kunnen onderbouwen en te schetsen hoe de verhouding tussen locatie media en de stad is geconceptualiseerd.

1.3 Locatieve media

De verscheidenheid aan namen die gegeven is aan wat ik in deze thesis ‘locatieve media’ noem, geeft aan hoe divers de praktijken en technologieën zijn die onder deze categorie kunnen vallen. Sinds ‘locative media’ als eerste werd geopperd tijdens een serie workshops

en online discussies, circuleert dit technologische, sociale en artistieke idee of 'meme'¹ in verschillende contexten en disciplines. Vanuit de *urban studies* werd dit fenomeen onderzocht als 'urban computing' of 'urban new media'. In het veld van de computer research en informatica wordt er gesproken over 'pervasive computing', context-aware computing, ubiquitous computing, het 'internet der dingen' of 'ambient intelligence' (o.a. McCullough 2004; Coyne 2010, De Lange 2010). En in de telecomsector of de internetindustrie wordt het fenomeen vaak benoemd als 'locatie-gebaseerde services of het 'geospatial web'(zie Scharl 2007). Ik kies voor de term locatie media omdat ik geïnteresseerd ben in de theatrale en performance perspectieven en me daarom meer verwant voel met de artistieke benaming. Daarbij komt dat het voornamelijk media artiesten waren die zich snel verdiepten in het fenomeen en er naamsbekendheid aan gaven door het verder te ontwikkelen.

Bij mijn definitie van locatie media sluit ik me aan bij media auteurs Diamantaki en Charitos. Zij zien locatie media als "systemen voor technologisch gemedieerde, interpersoonlijke communicatie en groepscommunicatie die het mogelijk maken de traditionele stedelijke ruimte te verrijken met ruimtelijk gepositioneerde informatie die bereikt kan worden via mobiele apparaten" (2008, 245). Locatie media in de bredere zin bevatten volgens mediakunstenaar en onderzoeker Drew Hemment "lichamelijke, technologische en culturele componenten, waarbij de culturele praktijken en de belichaming van de gebruiker gecombineerd worden met verschillende media en locatiegebaseerde technologieën zoals GPS" (2006, 1).

Locatie media komen dus deels voort uit technologische ontwikkelingen en deels uit de nieuwe praktijken die ontstonden door het gebruik en de inzet van een geografische positie. Vanuit een technologisch perspectief worden locatie media gekenmerkt door de convergentie van draagbare en mobiele media, draadloze netwerktechnologieën en positiebepalingstechnologieën. Technologieën als GPS (*Global Positioning System*), Bluetooth, Wifi en RFID stellen in staat precies de geografische locatie van iets of iemand te bepalen. Ook is het mogelijk de afstand tussen twee objecten of personen te meten of een object te

¹ Een 'meme' kunnen we opvatten als een eenheid die culturele ideeën, symbolen of praktijken draagt, die overgebracht kunnen worden van persoon tot persoon door te schrijven of te spreken, via gebaren of rituelen. Vanwege het ontbreken van een goede Nederlandse vertaling, gebruik ik deze Engelse term.

volgen. De meeste recente smartphones bevatten een versnellingsmeter, een kompas en een nabijheidmeter om te meten hoe een apparaat wordt vastgehouden, welke richting het op wijst en hoe dicht het zich bij een ander object bevindt. Deze technologieën vergemakkelijken dus navigatie of stellen in staat een gebied in kaart te brengen. Media kunnen verbonden worden aan één specifieke geografische positie en door bijvoorbeeld RFID-chips in een object te plaatsen kan dit object getraceerd en gevolgd worden (De Lange 2010).

Bovenop deze technologieën is er een grote hoeveelheid aan applicaties en services ontwikkeld waarbij de geografische positie op een nuttige wijze gebruikt of ingezet wordt. Een diversiteit aan creatieve praktijken is ontstaan rondom commerciële partijen, maar vooral rondom artiesten, die het gebruik van draagbare, genetwerkte, locatiebewuste apparaten onderzoeken voor sociale interfaces naar plaatsen en artistieke interventies.

Michiel de Lange deelt deze praktijken en de applicaties die ontwikkeld zijn in vijf categorieën, gebaseerd op de mate waarin zij zich weer verenigen met de fysieke ruimte (2010, 145). Een dergelijke indeling kan nuttig zijn bij een zich ontwikkelend veld om gevoel te krijgen voor de omvang en de doelen ervan. Daarom volgt nu een korte bespreking van de indeling van De Lange. Ik geef bij elke categorie voorbeelden van bedrijven en locatiegebaseerde applicaties. De eerste categorie die De Lange onderscheid is de categorie 'wayfinding', oftewel navigeren. Locatieve media worden geregeld gebruikt om te oriënteren of om een bepaald doel te bereiken (ibid). Enkele services voor automobilisten of voetgangers zijn bijvoorbeeld TomTom navigatie systemen of Google Maps.

De tweede categorie is 'sensing and visualization', waarbij locatieve media ingezet worden om te meten en te visualiseren wat anders onzichtbaar blijft (ibid) Een voorbeeld is het project *BioMapping*, waarbij de artiest Christian Nold met sensoren de emotionele reactie van mensen mat terwijl zij door de stad liepen. Een ander voorbeeld voor visualisatie is *Amsterdam RealTime* van Waag Society en artieste Esther Polak, waarbij met behulp van GPS de stad Amsterdam in kaart werd gebracht al naar gelang de plaatsen die mensen in hun dagelijks leven bezochten. Beide projecten onthullen de fysieke of communicatieve mobiliteitspatronen. Projecten als deze verwerpen daarnaast het idee dat ICT en nieuwe media plaatsloos zouden zijn. In plaats daarvan bewijzen zij dat informatie- en communicatie

netwerken en -praktijken gegrond zijn in en afhankelijk van geografische en stedelijke omgevingen.

De derde categorie is annotatie. Dit is de categorie waarbij fysieke locaties verrijkt worden met digitale informatie (ibid). Door locatiegebaseerde, genetwerkte, mobiele apparaten kunnen 'onzichtbare' notities toegevoegd worden aan ruimtes, plaatsen, mensen en dingen. De fysieke ruimte kan dus gemarkeerd worden en onzichtbaar afgebakend worden (Hemment 2006). Veel annotatieve projecten stellen mensen in staat om fysieke plaatsen te 'schrijven' door hun eigen persoonlijke ervaringen toe te voegen aan locaties middels zogenaamde 'geotags'. Het geotaggen van informatie betekent het toevoegen van informatie over de locatie aan een media object(bijvoorbeeld fotos, video, audio) om de geografische context van dat object te tonen. In het discours wordt deze digitale informatie vaak voorgesteld als een onzichtbare laag van annotatie die over de fysieke ruimte heen wordt gelegd en die beschikbaar is wanneer je in de buurt komt of wanneer jij dat vraagt (o.a. Tuters & Varnelis 2006).

De MuseumApp (die ik later verder zal bespreken) is een vorm van annotatieve locatie media, al zijn ook veel kenmerken van andere categorieën terug te vinden in deze applicatie. Een ander en vaak gebruikt voorbeeld is Layar die, (de naam zegt het al) de metafoor van een digitale 'laag' over de werkelijkheid heen als uitgangspunt heeft genomen en zo 'augmented reality' heeft ontwikkeld. Anders dan bij 'virtual reality' (waarin geprobeerd wordt de dagelijkse ervaring te verdringen met een immersieve virtuele ervaring) is het ideaal van augmented reality om virtuele informatie naadloos aan te laten sluiten op wat mensen normaal gesproken zien. De onzichtbare interface is dus het einddoel in de ontwikkeling van augmented reality.

De vierde categorie van De Lange is 'social networking'. Dergelijke applicaties hebben tot doel mensen te laten ontdekken waar andere mensen zijn (ibid). Een voorbeeld hiervan is Foursquare. Door 'in te checken' op plaatsen of door simpelweg in te voeren waar je je bevindt, kunnen jouw vrienden zien op welke locatie je bent. Foursquare is een uitgaansgame, waarbij mensen punten/badges kunnen verdienen als ze vaak inchecken, notities en tips voor elkaar achter kunnen laten. Opvallend is dat er een nieuwe vorm van marketing is ontstaan die deze ruimtelijke praktijken als basis gebruikt. Zo geeft de kledingzaak Vero Moda korting wanneer een klant een bepaald aantal keer bij een winkel

van de keten heeft ingecheckt op Foursquare. Het digitale en het fysieke lopen op deze manier in elkaar over en ondersteunen elkaar. Een terugkerende vraag in het discours rondom deze categorie is of dergelijke media technologieën helpen om sterke banden te leggen tussen mensen. Als vrienden elkaar volgen op Foursquare, worden hun vriendschapsbanden dan hechter?

De vijfde categorie die De Lange onderscheidt is pervasive gaming. Bij deze categorie wordt de urbane omgeving het speelbord voor een spel. Volgens De Lange streven pervasive games er expliciet naar om spel te introduceren in de dagelijkse setting. De Lange stelt:

“Pervasive games blur the boundaries between digital and physical spaces. They blur the temporal boundaries between being in and out of the game. They blur the social boundaries between presence and absence, and who is playing along. And they blur the boundaries of the self between player identities and ‘normal’ everyday identities (2010: 150).”

Voorbeelden van dergelijke pervasive games zijn de GoGame en Pacmanhattan.

Nu we weten wat locatieve media zijn en enkele locatieve praktijken hebben gezien, kunnen we verder ingaan hoe locatieve media zich verhouden tot plaats.

1.4 Locatieve media en plaats

“Where we speak of the ‘any-place’ of the mobile phone, of the ‘non-place’ of the internet, we might therefore refer to the ‘this-place’ of locative media”

(Hemment 2006)

Bij locatieve media, zo is duidelijk geworden, wordt de fysieke locatie geïntroduceerd als een criterium voor het bepalen van toegang tot digitale content. De gebruiker moet op een bepaalde geografische locatie zijn om de informatie te kunnen zien die aan die specifieke plaats is toegekend. Dit resulteert volgens mij in een sterke correlatie tussen de fysieke

omgeving en digitale informatie. In het discours lijkt hier consensus over te zijn (zie bijvoorbeeld Diamantaki & Charitos 2008).

Eenzijds wordt digitale informatie de fysieke wereld in gebracht, waardoor die fysieke wereld anders gezien kan worden. Zo stelt Hemment dat de combinatie van mobiele apparaten met positioneringstechnologieën zorgt voor een verscheidenheid aan manieren waarop “geographical space can be encountered and drawn, thereby presenting a frame through which a wide range of spatial practices may be looked at anew” (2006). Aan de andere kant maken locatieve media het mogelijk ervaringen in de fysieke wereld te uploaden naar het digitale gebied, waardoor de grenzen en beperkingen van de fysieke wereld overkomen worden. Zo stellen Iverson en Sanders in hun artikel “The Neighborhood Narratives Project”:

“Communication technologies overcome the limitations set by such physical boundaries and situations, and in so doing they not only offer more effective or comprehensive access to environments and behaviors, but also create new opportunities” (2008, 134).

Locatieve mediapraktijken kunnen dus gekenmerkt worden door het samenspel van fysieke en digitale ruimtes, waarbij beide ruimtes elkaar aanvullen en modificeren. Wanneer we deze stelling voor waar aannemen, dan hebben locatieve mediapraktijken gevolgen voor de ruimtebeleving van de gebruikers. Tuters en Varnelis stellen bijvoorbeeld dat locatieve media een paradigmatische verandering teweeg brengen. Zij zouden ons dagelijks leven kunnen veranderen, maar vooral kunnen zij onze ‘sense of place’ vernieuwen. Donna Haraway lijkt het met hen eens te zijn. Zij stelt: “Instead of digital technologies enabling some sort of incorporeal virtuality, a ‘sense of place’ and situated knowledges are gradually reasserting themselves in technological discourse” (Haraway 1991, 188).

Ook Julian Bleeker onderstreept dat locatieve media ‘sense of place making technologies’ zijn. In zijn poging te definiëren wat locatieve media zijn, stelde Julian Bleeker op het congres ‘The Mobile City’:

“Locative media that is of most immediate concerns is that made by those who create experiences that take into account the geographic locale of interest, typically by elevating that geographic locale beyond its instrumentalized status as a ‘latitude longitude coordination point on earth’ to the level of existential, inhabited, experienced and lived place” (2006).

Locatieve media, zo kunnen we concluderen, leggen verschillende lagen van informatie over de fysieke omgeving heen waardoor die omgeving anders beleefd wordt. Deze verschillende lagen bestaan uit de inscripties die mensen aan een specifieke locatie hebben toegekend. Annotatieve locatieve media, zo blijkt uit de bespreking van deze categorie, dagen gebruikers uit op te schrijven wat ze van een plaats vinden, welke gebeurtenissen daar plaatsvonden en hoe zij daar tegen aan kijken. Locatieve media vragen gebruikers dus hun ‘sense of place’ te formuleren en deze te communiceren door een inscriptie achter te laten. Tezamen geven deze inscripties een beeld van de sociale situaties en gebeurtenissen die op die plek kunnen plaatsvinden. Locatieve media kunnen dan gezien worden als het gereedschap om de verhalen die mensen meemaken op een plaats te vertellen.

Wanneer we de drie vormen van ‘plaats’ van Agnew weer in ogenschouw nemen, dan blijken locatieve media daar dus een interessante convergentie van te zijn. Locatieve media verbinden digitale informatie en communicatie met daadwerkelijke (geografische) locaties, verbinden de ‘virtuele’ sociale setting (de *locale*) met die in de materiële setting, maar dagen ook uit de ‘sense of place’ te formuleren. Door sporen van jezelf achter te laten, door middel van digitale inscripties, wordt het onzichtbare zichtbaar gemaakt: de verhalen en gebeurtenissen die zich op die specifieke plaats hebben afgespeeld worden gecommuniceerd naar bekende danwel onbekende andere gebruikers.

In het hart van het discours rondom locatieve media is er dus hernieuwde aandacht voor de fysieke ruimte, voor de stad en in academische kringen voor de waarneembare ‘revenge of the local’. Locatieve media ontkrachten de gedachte dat nieuwe media ‘plaatsloos’ zouden zijn of een aparte, virtuele ruimte zouden vormen die niets van doen heeft met de fysieke werkelijkheid. Gezien in het licht van de zogenaamde ‘overstijging van plaats’ die internet

onder andere zou bewerkstelligen, brengen locatie media, nog meer dan mobiele media, de fysieke ruimte weer in beeld, juist vanwege die convergentie van de geografische ruimte en de informationele. Locatieve media, als het samengaan van geografische en informationele aspecten, zijn volgens Hemment vanaf het begin een vooruitziende metafoor geweest die de recente 'technologische tijdgeest' omschrijven. Locatieve media zijn een *meme* geworden voor de paradigma shift waarin wordt gekeken voorbij de hedendaagse vorm van de computer, die is ontwikkeld rondom de behoeftes van het kantoor. De desktopmetafoor is niet meer relevant nu computers steeds handzamer en mobieler worden waardoor zij zich vervlechten met de stad (Hement 2006).

In het nieuwe paradigma, waarin locatie media een veelgebruikt voorbeeld zijn, zetten auteurs zich dus af tegen de substitutieopvatting en de plaatsloosheidsgedachte. Het boek van Meyrowitz, *No Sense of Place*, is niet meer relevant. Er is een verandering in het discours opgetreden, waarbij discourses van virtual reality, ontlichaming, plaatsloosheid en het einde van de stad plaats hebben gemaakt voor discourses over de fysieke ruimte, de stad, belichaming en lokaliteit. Deze verandering in het discours wordt volgens mij het best weergegeven door media archeoloog Imar de Vries, die stelt dat:

“While communication devices such as mobile telephones first transferred mediated conversations from the ‘situatedness’ of fixed connections to the highly nondescriptive ‘anywhere’ of media space, their location awareness now re-inserts a spatial variable into our understanding of mobile communication. Suddenly, it does matter where you are again (...)” (2009, 9).

Auteur Marie-Laure Ryan merkt in het kader van deze discoursverschuiving op: “The seemingly straight trajectory leading out of the constraints of real space into the freedom of virtual space is now beginning to curve back upon itself, as the text rediscovers its roots in real world geography” (Ryan 2004). In plaats van virtual reality-discourses wordt er nu eerder gesproken over de ‘grounding of digital media’ (o.a. McCullough 2004). Het lijkt alsof Levinson dus eindelijk zijn zin krijgt: de ‘realspace’ neemt zijn plek weer in in het discours en de stad staat als nooit tevoren in het middelpunt van de belangstelling.

De shift in het denken over nieuwe media en de verhouding met ruimte en plaats is volgens mij het beste te zien aan de metaforen die nu gebruikt worden om locatieve media te beschrijven of te analyseren. Eén van de principiële metaforen waarop discursieve formaties van locatieve media vaak gebaseerd worden is de metafoor van de kaart. De stad wordt dan voorgesteld als een kaart, waarop je je eigen locaties in kan tekenen met behulp van audio, video en tekst. Deze metafoor bevat ook een utopische connotatie. In plaats van slechts inscripties van anderen te lezen, zou de gebruiker nu ook zelf verhalen kunnen vertellen, publiceren en verspreiden. Deze gedachte wordt het 'read/write' paradigma genoemd en omvat dus het participatiepotentieel. Zeker vanuit de *urban studies* wordt dit aspect benadrukt. Locatieve media en locatiegebaseerde technologieën zouden iedereen in staat stellen de fysieke ruimte naar de eigen hand te zetten. Zo zeggen Tutters en Varnelis: "What was once the sole preserve of builders, architects and engineers falls into the hands of everyone: the ability to shape and organize the real world and the real space" (2006).

Een tweede metafoor dat veelgebruikt wordt om locatieve media te beschrijven bevat artistieke connotaties. De stad wordt vaak voorgesteld als een canvas waarop geschilderd kan worden met foto, video en geluid. Sanders en Iverson stellen de stad op deze manier voor en zeggen: "In the exercises, the urban landscape is a canvas where analogue and digital media, text, sound, and image are applied to locations in order to document het visible and invisible aspects of place" (2008, 134). De metafoor van de stad als canvas en de stad als kaart waarop geschreven kan worden zijn dus dominant in het denken over de relatie tussen locatieve media en de stad.

Opvallend is dat er in die metafoor niet meer gesproken wordt over het medium (de computer of de mobiele telefoon) maar over de ruimte waar dit medium gebruikt wordt: de stad! De stad is dus weer helemaal terug in het wetenschappelijke debat en is zelfs de focus van het discours rondom locatieve media. Het denken over locatieve media beïnvloedt dus ook de notie van wat de stad is. Hier zal ik aan het einde van mijn thesis nog op terugkomen.

1.5 De hybride stad

Ik heb nu de context geschetst waarin mobiele media begrepen moeten worden. Ook is duidelijk hoe locatieve media samenhangen met het ruimtedebat. Nu kunnen we doorgaan met de verhouding van locatieve media met de stad. Want wat zijn nuttige of bruikbare

conceptualisaties voor de vermenging van het fysieke en het virtuele? Zijn locatieve media inderdaad slechts een extra laag over de bestaande stad heen, of hebben we andere perspectieven nodig? In wat volgt ga ik in op enkele manieren waarop de relatie tussen beide 'ruimtes' is geconceptualiseerd.

Lev Manovich stelt dat locatieve media de fysieke ruimte 'verrijken'. Hij spreekt daarom van 'augmented space' wanneer elementen van digitale ruimte worden toegevoegd aan de fysieke ruimte (Manovich 2005: 4). Ik vind dit echter geen juiste voorstelling van de relatie tussen het digitale en het fysieke. De term 'augmented space' veronderstelt nog steeds dat beide ruimtes los van elkaar kunnen bestaan. Daarbij suggereert deze term dat één ruimte de primaire ruimte is, die 'overgeschilderd wordt' met een deel van het tweede type. Ook communicatiewetenschapper Adriana de Souza e Silva wijst deze conceptualisatie op overtuigende wijze af. Volgens de Souza e Silva zijn beide ruimtes juist niet los van elkaar te zien. De vermenging van digitale en fysieke ruimtes leidt volgens haar juist tot een derde soort ruimte: de hybride ruimte.

Deze hybride ruimte conceptualiseert De Souza e Silva in haar artikel "From Cyber to Hybrid" als de ruimte waarin het digitale (of het virtuele) en het fysieke in elkaar overlopen waardoor de grens tussen beide niet meer herkenbaar is. Deze hybride ruimte is ontstaan door de komst van mobiele technologie met een internetverbinding, waardoor virtuele gemeenschappen (die voorheen bestonden in wat werd voorgesteld als cyberspace) steeds meer migreren naar de publieke en fysieke ruimte. Omdat mobiele apparaten een dynamischere relatie met internet creëren (door toegang ertoe te bewerkstelligen in de publieke ruimte), kunnen we volgens de Souza e Silva niet langer de scheiding tussen fysieke en digitale ruimtes vaststellen. De mobiele telefoon wordt door De Souza e Silva dan geconceptualiseerd als de interface naar hybride ruimtes (2006).

Hybride ruimtes zijn dan volgens de Souza e Silva verbonden ruimtes, mobiele ruimtes en sociale ruimtes. De hybride ruimte wordt immers gekenmerkt door de mobiliteit van de gebruikers en door de sociale praktijken die ontstaan doordat de gebruiker altijd in contact kan staan met fysieke of virtuele netwerken. De hybride ruimte is dus sociaal én mobiel: cyberspace is draagbaar geworden. Dit heeft grote gevolgen voor onze perceptie van de stedelijke ruimte, doordat het fysieke en het digitale nu tegelijkertijd aanwezig kunnen zijn en elkaar wederzijds beïnvloeden. Belangrijk om hierbij op te merken is dat deze ruimte

niet is ontstaan door technologie maar door de mobiliteit van de gebruikers en de communicatie binnen het netwerk. Het concept van de hybride ruimte laat zien dat ‘mobilities, social interactions, and experiences now often take place in both spaces at the same time, *and cannot exist in either space alone*’(2006, 270). De notie van hybriditeit zoals de Souza e Silva deze definieert overstijgt dus de dichotomie van het traditionele ruimtedebat. In plaats van te focussen op hoe beide ruimtes elkaar uitsluiten, legt het de aandacht op hoe beide ruimtes samenhangen, elkaar aanvullen en wederzijds constitueren.

Ook Stephen Graham neemt het standpunt aan dat de vermenging van fysieke en digitale ruimtes leidt tot een hybride ruimte (Graham 2004, 22; 113; 156). Hij stelt dat de hedendaagse stad niet meer bekeken kan worden zonder media, informatie en mobiliteit in acht te nemen. De hedendaagse stad conceptualiseert hij daarom als de ‘cybercity’. ‘Cybercities’ zijn volgens Graham hybride vormen die bestaat uit ‘recombinant spaces.’ Deze recombinitie benadering moeten we opvatten als een volledig relationele kijk op de verbindingen tussen technologie, tijd, ruimte en het sociale leven (Graham 2004, 69; Diamantaki & Charitos 2008). Graham suggereert dat nieuwe technologieën vervlochten worden in complexe, contingente mengsels van menselijke actoren en technologische artefacten die tezamen actor-networks vormen. Door deze ‘ sociaal-technische hybriditeiten’ worden het sociale en het ruimtelijke leven steeds opnieuw gecombineerd in complexe combinaties van nieuwe ruimtes en tijden (Graham 2004: 69).

Wanneer we deze opvatting van Graham volgen, wordt het steeds minder duidelijk wat een stad nu eigenlijk is. De definitie van de stad wordt wazig doordat de stad doordrongen is van verschillende ICT netwerken. Graham stelt:

“Urban actions thus have their electronic shadow. Every physical movement has its computerized trace. Every urban landscape crosscuts, and interweaves with, multiple and extended sets of electronic sites and spaces. Most of these remain invisible. Many are simply unknowable. Increasingly, then, cities and urban life can be seen, at least partly, to be computerized constructs.... Separating the city from the cyber is thus increasingly untenable, and, indeed, pointless” (ibid).

Deze 'cybercity' is dan niet langer een zichtbare, fysieke plaats, maar een hybride entiteit van fysieke en digitale infrastructuren en praktijken. Om te onderstrepen dat er niet langer een duidelijk afgebakende 'stedelijke essentie' is, maakt Graham net als De Souza e Silva veel gebruik van termen als 'multiplicity', 'heterogeneity', 'complexity', 'diversity', 'hybridity' (Graham 2004, 113-114).

Hoewel dergelijke termen op het eerste gezicht passend lijken, wordt mij niet duidelijker hoe we de hedendaagse stad dan kunnen begrijpen. Ik sluit me daarom aan bij Michiel de Lange, die overtuigend stelt dat zulke abstracte noties niet helpen in het begrijpen van cybercities. Dergelijke verdoezelende noties verbreden volgens De Lange 'the theoretical gap of an understanding of cybercities, and an understanding of the urban practices in the cybercity (De Lange 2010, 164). Want wat houdt deze hybriditeit nu in? Hybriditeit op zich verklaart niet veel. Er moet juist duidelijk gemaakt worden hoe twee of meer componenten zich tot elkaar verhouden. De Lange vraagt zich daarom af:

"Should hybrid space be understood as a seamless blend of the physical and the digital? Or rather as composed of separate entities that somehow intersect? What happens to our experience of the boundaries between the physical (the 'real') and the digital (the 'virtual')" (ibid).

Op deze vragen zal ik ingaan in de volgende sectie. Ik beargumenteer in navolging van De Lange dat hybriditeit zoals De Souza e Silva en Graham dat conceptualiseren geen perfecte oplossing is van het digitale en het fysieke. Maar waar De Lange zich richt op speltheorieën voor het begrijpen van de hybride stad, pleit ik voor een performance benadering. Voor ik het hybriditeitsargument echt kan ontcrachten, is het eerst nodig mijn casus te beschrijven. Dan wordt beter duidelijk wat door ruimtelijke theorie in het algemeen en het hybriditeitsargument in het bijzonder niet goed genoeg belicht wordt om de werking van locatieve media te kunnen begrijpen.



Hoofdstuk 2: De MuseumApp

De MuseumApp is een locatiegebaseerde applicatie die is ontwikkeld door Waag Society in samenwerking met Amsterdam Museum. De applicatie maakt het mogelijk al lopend door de stad meer te weten te komen over het culturele erfgoed in de stad. Op het online platform *7scenes*, waarop de MuseumApp ontwikkeld werd, kunnen op een digitale kaart routes uitgestippeld waar vervolgens media aan verbonden worden. Deze route kan in de vorm van een speurtocht, een spel, of een stadswandeling gemaakt worden. Al lopend door de stad met een iPhone of Android toestel krijgt de gebruiker informatie of opdrachten wanneer hij op de juiste locatie arriveert. Er kan bijvoorbeeld een foto of een video getoond worden van een bepaalde gebeurtenis op die plaats, of de gebruikers moeten een stelling beantwoorden of een opdracht uitvoeren.

De MuseumApp wordt door Waag Society gezien als een eerste stap in de creatie van een GPS-gebaseerd, locatiebewust erfgoed platform, waarop musea hun eigen multimedia stadstours kunnen ontwikkelen. Deze stadswandelingen moeten interactief en leuk zijn, waarbij gebruikers hun eigen beelden, commentaar en suggesties kunnen publiceren op bijvoorbeeld Facebook en Twitter. Het doel van het project was om door ontwikkeling van een innovatieve toepassing van mobiele telefoons een groter publiek te bereiken en te betrekken bij de geschiedenis van Amsterdam, binnen het museum en in de stad. De MuseumApp moest dus een manier worden voor erfgoedinstellingen om een verbinding te maken tussen de collectie en de omgeving en zo nieuwe publieksgroepen in contact te brengen met erfgoed op locatie. De makers hopen de ervaring van erfgoed op locatie te verdiepen en het publiek de mogelijkheid te geven om 'terug te praten', zodat de passieve benadering van de bezoeker losgelaten wordt. De onderliggende ambitie was om zeker te zijn dat de ontwikkeling van dergelijke innovatie applicaties aansloot bij de vaardigheden van het culturele publiek. Gebruikerstesten vormden daarom een belangrijk onderdeel van het project.

De MuseumApp is ontwikkeld voor twee verschillende doelgroepen: het culturele publiek (de eindgebruiker) en museumprofessionals. De app moest dus gemakkelijk zijn in het gebruik voor de museumbezoekers en moet uiteindelijk een platform worden waarop alle

verschillende culturele tours van verschillende musea samen komen. De bezoeker hoeft dan niet een verschillende applicatie voor elk museum te downloaden, maar kan in één oogopslag zien welke routes in de buurt zijn of welke thema's er aan bod komen. In theorie hoeft de gebruiker niet eens naar het museum om meer te weten te komen over de historie.

Daarnaast moest de app voor musea een gemakkelijke manier bieden om zelf routes en content te maken, zonder daar per definitie professionals voor nodig te hebben. Licenties voor de MuseumApp zullen voor musea verkrijgbaar zijn tegen een betaald bedrag. Musea kunnen na de aanschaf hun eigen merk en identiteit aan hun tours geven en het verkopen als hun eigen product. Musea kunnen dan hun eigen tours en content creëren, publiceren en verspreiden via hun eigen kanalen – maar ook via de gemeenschappelijke MuseumApp kanalen. Een belangrijk streven binnen de conceptontwikkeling was daarom om opschaling mogelijk te maken zodat de applicatie betaalbaar aan andere spelers in de erfgoedsector aan te bieden is.

2.1 De partners

De ontwikkeling van de MuseumApp is een samenwerking geweest tussen stichting Doen (vanuit Bankgiroloterij), Amsterdam Museum (voormalig Amsterdam Historisch Museum) en Waag Society. Het Amsterdam Museum (voormalig Amsterdam Historisch Museum) zal de 'launching customer' zijn van de MuseumApp, waarna het platform open zal zijn voor alle culturele organisaties. Het uiteindelijke doel van het Amsterdam Museum in dit project is een groter publiek te betrekken bij de geschiedenis van Amsterdam. Het museum wilde met de ontwikkeling van de applicatie onderzoeken hoe ze zich kunnen relateren aan nieuwe publieken en ook nieuwe manieren vinden om de dialoog aan te gaan.

Het AM heeft tot doelstelling de geschiedenis van de metropool Amsterdam tot leven te brengen voor zoveel mogelijk verschillende mensen. Het zag in de MuseumApp de mogelijkheid om de relatie tussen de geschiedenis van Amsterdam en de leefwereld van de bezoeker duidelijker te leggen. De gedachte dat verhalen over de eigen buurt de binding met de eigen woonplek verstevigen, speelde daarbij een belangrijke rol. Het museum verwacht dat wanneer mensen in contact komen met erfgoed in hun dagelijkse omgeving, geschiedenis meer tot de verbeelding zal spreken en locaties meer betekenis krijgen. Wanneer een bewoner merkt dat zijn eigen buurt vol met historische verhalen zit, zal deze

zich meer binden met deze plaats, zo is de assumptie. Het museum wil daarom de bezoeker opzoeken in de eigen leefwereld, buiten de muren van het museum, en de verhalen vertellen over de dagelijkse leefomgeving.

Daarnaast ziet het AM potentie in de MuseumApp om mensen te laten voelen dat zij onderdeel zijn van de geschiedenis. Vanuit het idee 'I make history' wil het museum mensen laten voelen dat zij zelf deel uit maken van de geschiedenis en het toekomstige erfgoed helpen maken. Het Amsterdam Museum gelooft dus in het participatie-potentieel van deze vorm van nieuwe media. De mogelijkheid zelf content te uploaden, je mening te geven en 'terug te praten' zou de museale ervaring volgens het museum minder passief maken, waardoor mensen zich meer binden met zowel de stad als de geschiedenis. Hoewel niet duidelijk wordt op welk onderzoek deze assumpties gebaseerd zijn, neemt het museum ze voor waar aan en vormden zij de belangrijkste leidraad in de conceptontwikkeling. De MuseumApp is voor het museum dus een manier om de recente geschiedenis en de kleine gebeurtenissen van het dagelijks leven van de inwoners van Amsterdam te vangen.

Het Amsterdam Museum ontwikkelde op het MuseumApp-platform vier verschillende interactieve routes door de stad, die de gebruiker kennis laten maken met wat het AM ziet als de fundamentele aspecten van de stad Amsterdam. De tours zullen aansluiten bij de tentoonstelling "Amsterdam DNA" waarmee het museum een inleiding geeft in de geschiedenis van de stad. Het Amsterdamse DNA bestaat volgens het museum uit de vier aspecten creativiteit, ondernemerschap, burgerzin en vrijdenken. Deze vier aspecten zijn dus ook de thema's van de tours.

Waag Society is een medialab in Amsterdam dat creatieve technologie ontwikkelt voor maatschappelijke innovatie. De stichting is actief op de gebieden cultuur, gezondheidszorg, educatie en samenleving en is opgericht in 1994. Eén van de belangrijkste onderwerpen waar Waag Society onderzoek naar doet, is het gebruik van locaties en recentelijk vooral het gebruik van mobiele telefoons met een GPS - verbinding in educatie en cultureel erfgoed. Dit onderzoek is begonnen in 2001 met het eerder beschreven project Amsterdam Realtime, waarbij gebruikers een 'real time' kaart van Amsterdam tekenden doordat hun routes getraceerd werden met GPS. Amsterdam Realtime was een samenwerking met de bekende

artiest Esther Polak en heeft inspiratie opgeleverd voor veel andere locatiegebaseerde projecten.²

Binnen het project van de MuseumApp was Waag Society de technisch en creatieve ontwikkelaar. Doel van Waag Society was een werkende applicatie te maken op basis van prototypes die allereerst gebruikers de mogelijkheid biedt de tour aan te passen aan hun persoonlijke wensen. Daarnaast moest de applicatie de mogelijkheid bieden aan gebruikers om met elkaar in contact te treden. En de eigen content moest te distribueren zijn via andere media.

In het oorspronkelijke projectplan was één van de aandachtspunten om de verbinding tussen binnen en buiten te onderzoeken. In de samenwerking met het AM is er echter eerst gefocust op hoe mensen in contact konden komen met erfgoed buiten de muren van het museum. Daar richt ik me op in deze thesis. Onderzoek werd tijdens de ontwikkeling gedaan naar hoe emoties en ervaringen opgeroepen konden worden en hoe mensen zich met behulp van de MuseumApp daadwerkelijk kunnen verplaatsen in Amsterdammers van toen.

2.2 Het proces

De ontwikkeling van de MuseumApp gebeurde in zogeheten 'locatieve labs'. Dit zijn korte, interdisciplinaire en intensieve sessies waarin curatoren en educatieve medewerkers van het Amsterdam Museum in nauwe samenwerking met technische en creatieve professionals van Waag Society gezamenlijk de grenzen en mogelijkheden van erfgoedontsluiting in de openbare ruimte verkenden. Deze methode stamt af van Waag Society's 'creative research' benadering. Het format is gebaseerd op experiment. Nieuwe inzichten worden snel verwerkt tot een prototype, inhoud wordt direct gemaakt en er wordt direct getest en geëvalueerd met alle betrokkenen. Deze manier van werken zorgde dat de erfgoedprofessionals leerden over innovatieve manieren voor de ontsluiting van erfgoed, terwijl Waag Society de vaardigheden en beperken van een publiek leerde kennen. De ervaringen van de labs zijn publiekelijk gemaakt via het blog www.museumapp.nl.

Het eerste lab vond plaats van augustus tot oktober 2010 waarin de eerste voorbeeldroutes werden gemaakt. Interessante verhalen werden in kaart gebracht door

² Voor een aantal projectbeschrijvingen verwijs ik naar het paper "Out there: connecting people, places and stories" van Van Dijk, Kerstens en Kresin. (2009).

stickers te plakken op een grote plattegrond van de stad. Deze locaties werden vervolgens in het systeem van 7scenes gezet, op zo'n manier dat de tour de relevantie van het verleden zou tonen zonder daarbij het heden en de subjectiviteit van de gebruiker te negeren. Er werd getracht persoonlijke reflectie op locaties en een bewustzijn van het verleden te bewerkstelligen. Locaties werden gekozen gebaseerd op wat zij bijdroegen aan de identiteit van de stad, waarbij vooral gezocht werd naar mogelijkheden om feiten in ervaren te veranderen. Vooral elementen van het dagelijkse leven zoals het werd geleefd en de verbindingen daarvan met het hedendaagse leven werden benadrukt. Er werd specifiek gelet op verhaaltechnieken, het gebruik van sociale media en verschillende spelvormen om participatie te bevorderen.

Aan het eind van dit eerste lab werden eindgebruikers gevraagd een anderhalf uur durende route te lopen met het thema vrijdenken. Zij liepen door verschillende wijken van de stad, al luisterend naar verhalen van twee fictieve reporters die recente en historische gebeurtenissen vertelde. Dit werd vermengd met bestaande media items, zoals een statement van de Amsterdamse burgemeester. Terwijl zij liepen werden gebruikers uitgedaagd na te denken over hun eigen mening ten op zichte van vrijheid van meningsuiting en vrijheid van religie en werden zij gevraagd met hun mobiele telefoon een foto te nemen van wat hen opviel in historische plaatsen die nu onderdeel van het dagelijks leven zijn.

De participanten van de gebruikerstesten waren enthousiast. Veel mensen vonden het leuk om Amsterdam op een nieuwe manier te verkennen, al zorgde de GPS onnauwkeurigheid voor enkele moeilijkheden. Gebruikers vonden het leuk om video's en foto's te zien van hoe plekken er in andere tijden uitzagen. Eén participant zei na afloop: "Je gaat echt met andere ogen kijken! Je ziet soms echt nieuwe plekken waar je nooit over nagedacht had." Ook het spel element in de tour werd positief ontvangen. Het was volgens gebruikers een grappige ervaring om foto's te maken of een taak uit te voeren. Deze opdrachten werden zeer creatief ingevuld. Ook het verdienen van punten door het beantwoorden van een vraag of een statement was interessant. Wel gaven gebruikers aan dat de feedback op hun acties beter georganiseerd moest worden. Nu werd niet duidelijk wat je aan je verdiende punten had of wat er met je gemaakte foto gebeurde.

Door de feedback van de gebruikers werden in het tweede lab in januari en februari 2011 nieuwe functionaliteiten ontwikkeld op 7scenes. Zo werd de onnauwkeurigheid van de

GPS opgelost en werd navigatie vergemakkelijkt. Op 8 september zal het Amsterdam Museum hun vier routes lanceren. Vanaf dat moment zal de applicatie beschikbaar zijn voor andere musea. Inmiddels hebben zich al een aantal musea aangemeld die graag willen participeren. Het project gaat dus nu een nieuwe fase in, waarbij het concept tot een product wordt doorontwikkeld.

2.3 Hiaten in de ruimtelijke theorie

Er zijn een aantal zaken die ik na de casus- en procesbeschrijving uit wil lichten, omdat zij van belang zijn voor het vervolg van mijn betoog. Allereerst vind ik het opvallend dat veel gebruikers hun ervaringen met de MuseumApp beschreven in kunstzinnige termen. Veel gebruikers erkenden dat ze met andere ogen keken naar de stad. Sommigen zeiden nieuwe plaatsen te ontdekken, maar juist ook veel gebruikers zeiden vertrouwde plekken opnieuw te ontdekken. Sommige gebruikers wisten een bepaalde historisch feit niet van een plek waar zij dagelijks langskwamen, en bekeken dus deze plek 'met andere ogen'. De MuseumApp lijkt dus een vervreemdende werking te hebben. Hoe kunnen we dit verklaren? Ten tweede vind ik het een interessante gedachte dat locatieve media bij zouden dragen aan meer binding met de stad. Hoe is hier over gedacht in de wetenschap? Is dit een plausibele aanname van het Amsterdam Museum? En waardoor zouden locatieve media dit effect dan bewerkstelligen?

In het eerste hoofdstuk heb ik aangetoond hoe er over locatieve media wordt gesproken in ruimtelijke termen en met behulp van navigatiemetaforen zoals de kaart. Er is in het discours veel aandacht voor ruimtelijke representatie. Nu de MuseumApp is besproken, kan ik beter duidelijk maken wat er niet goed gevangen wordt met de concepten cybervillage en hybride ruimte. Allereerst leggen deze concepten geen focus op de ervaring van de gebruiker. De hybride stad is een theoretisch concept over de stad, maar kijkt niet naar de praktijken in de stad zelf. Er moet juist gekeken worden naar de gebruikerservaring en wat de vermenging van fysieke en digitale ruimtes doet met de beleving van de stad. Want wat doet de versmelting van het digitale en het fysieke met de manier waarop er betekenis geproduceerd wordt en toegekend wordt aan de stedelijke ruimte?

Ten tweede lijkt de term hybriditeit uit te gaan van twee entiteiten waar mensen zich in en uit lijken te bewegen. Kunnen we wel in dergelijke statische termen spreken over 'het

digitale'? En hoe hangen die twee domeinen dan precies samen? Is de gebruiker zich er eigenlijk bewust van wanneer zij switcht tussen het ene en het andere domein? Is er een concept waarmee we een dynamischer voorstelling van de stad kunnen maken?

Ten derde heeft hybriditeit geen aandacht voor de transformerende werking die de MuseumApp leek te hebben. Participanten gaven aan met andere ogen te kijken naar hun omgeving en de stad. Hybriditeit en de cybercity lijken te suggereren dat deze verandering van het ruimtebesef van gebruikers van mobiele media vooral voortkomt uit het feit dat zij virtueel verbonden zijn met fysiek afwezige personen. Maar daar gaat het bij de MuseumApp slechts gedeeltelijk om. Is virtueel verbonden zijn de enige verklaring voor de andere betekenis die gebruikers van de MuseumApp toekennen aan hun stad? Met welk concept is deze vervreemdende werking dan wel te verklaren?

Hieruit volgt direct het volgende gemis van ruimtelijke theorie; er is te weinig aandacht voor temporele aspecten. Locatieve praktijken worden benaderd vanuit ruimtelijke theorie, terwijl juist bij de MuseumApp temporele aspecten zoals het verleden, geschiedenis en geheugen een belangrijke rol spelen. Het project heeft immers tot doel de geschiedenis tot leven te laten komen. Er moet dus gelet worden op wat het met de gebruikers doet als deze het verleden zien terwijl zij door het heden lopen. Het concept van de hybride stad werpt hier geen licht op; de vervreemdende werking en de temporele aspecten blijven onzichtbaar. Er is een dynamischere kijk nodig die recht doet aan de veranderlijkheid van de stad en zo de temporele dimensie blootlegt.

Als laatste worden de aannames van het AM over meer verbinding met de stad door de inzet van locatieve media absoluut niet verklaard door hybriditeit of de cybercity. Er moet dus op een andere manier gekeken worden of dit een plausibele aanname is en waarom de verhalen over de eigen buurt dan zouden zorgen voor meer binding met of betrokkenheid bij een plaats. In het volgende hoofdstuk wil ik daarom voorstellen te kijken voorbij het ruimtedebat en voorbij metaforen van de stad als kaart of canvas, om te onderzoeken of andere metaforen wellicht beter belichten wat de vermenging van virtuele en fysieke ruimtes nu doet voor de beleving van, ervaring in en betekenisgeving aan de stad.

Locatieve media in de artistieke zin van het woord bevatten connotaties van artistieke tradities zoals kunst in de publieke ruimte, de situationisten en de happenings. Zij maken nieuwe manieren mogelijk om te verbinden met de stad. Daarom zal ik in het

volgende hoofdstuk kijken naar performance theorie en de theatraliteit van de stad. Ik stel het performance perspectief voor om meer nadruk te leggen op de ervaringsdimensie en de mogelijke manier waarop betekenis geproduceerd en toegekend wordt, zonder te verzinken in individuele belevingen van de MuseumApp. Ik zal eerst ingaan op wat performance is en op welke manieren de term te gebruiken is. Er volgt dus wederom eerst een discoursanalyse waarin ik de assumpties, waarde en grenzen verken. Vervolgens bekijk ik vanuit de urban studies en de cultural studies hoe ik performance als analyse middel in kan zetten om de werking van de MuseumApp te verklaren.



Hoofdstuk 3: De performatieve stad

3.1 Wat is performance?

Hoewel performance en performativiteit vooral geassocieerd worden met theater en de 'performance arts' is de metafoor van theatraliteit weggegaan uit de kunst en in bijna elk tak van de menswetenschappen doorgedrongen, onder andere in de sociologie, etnografie, antropologie, psychologie en linguïstiek. De term 'performance' wordt nu vaak ingezet als een heuristisch principe om menselijk gedrag te begrijpen. Marvin Carlson stelt in zijn boek *Performance: a Critical Introduction* zelfs dat er een 'performatieve wending' in de wetenschap heeft plaatsgevonden in de jaren '90. Hierdoor is er een complexe verscheidenheid aan theorievorming ontstaan waarin geprobeerd wordt te analyseren wat voor soort menselijke activiteit performance nu eigenlijk is (Carlson 1996,1). Dit maakt de taak te onderzoeken wat performance nu is een ingewikkelde.

De onderliggende gedachte bij elke vorm van performance onderzoek lijkt te zijn aandacht te willen leggen op hoe menselijke praktijken zich verhouden tot hun context. Met de performatieve wending zetten wetenschappers zich dus af tegen het kijken naar slechts symbolische structuren en teksten. In plaats daarvan benadrukken performance wetenschappers dat de realiteit een actieve, sociale constructie is waarbij het individuele gedrag mede bepaald wordt door de context waarin deze plaatsvindt. Performance theorie of de performance methodologie kunnen we daarom het beste zien als een postmoderne visie op de realiteit.

"Performance is an essentially contested concept", zo stellen Mary Strine, Beverly Long en Mary Hopkins in hun overzichtsartikel "Research in Interpretation and Performance Studies: Trends, Issues, Priorities". Vanwege het brede debat rondom de term, stelt John McKenzie in zijn boek *Perform or Else: From Discipline to Performance* (2001) dat dit concept alleen betekenisvol is wanneer het ingebed wordt in een bepaalde set van ideeën. Het concept wordt immers in verschillende disciplines en met verschillende (ideologische) connotaties gebruikt om sociale en culturele fenomenen te onderzoeken. Vanwege deze complexiteit aan theorievorming zal ik in dit hoofdstuk eerst een kort overzicht geven van hoe de term is gebruikt en deze inbedden in de verschillende disciplines. Om de werking te

begrijpen is het eerst nodig te kijken naar de term performance zoals deze in de linguïstiek wordt bekeken. Voor een betere verklaring van de werking van de MuseumApp focus ik vervolgens vooral op performance en performativiteit in cultural studies en urban studies.

Volgens het Webster woordenboek is performance de 'executie van een actie', een voorstelling, een vervulling, een prestatie of een uitvoering. De verschillende vertalingen geven de verscheidenheid al aan van de manieren waarop het concept wordt ingezet. Het bijvoeglijk naamwoord 'performatief' betekent volgens het Webster woordenboek: "being or relation to an expression that serves to effect a transaction or that constitutes the performance of the specified act by virtue of its utterance." Omdat een vertaling hiervan geen helderheid biedt, behoeft deze term enige uitleg.

De term 'performativiteit' is in de linguïstiek ontwikkeld om te laten zien dat taal niet slechts dingen beschrijft, maar ze op vele manieren doet ontstaan. De linguïst J.L. Austin beargumenteerde dat het zeggen van iets, oftewel de daad van spreken (door Austin een 'speech act' genoemd) een bepaalde kracht heeft en iets bewerkstelligd. In *How to Do Things With Words* noemt Austin deze kracht 'performativiteit' en hij stelt: 'de afgifte van een uiting is de uitvoering van de actie' (the issuing of the utterance is the performance of an action (1975, 6). Het gebruik van het concept in de linguïstiek betekent dan dat het zeggen van iets, het doen is van iets. Judith Butler beschrijft performativiteit als "that reiterative power of discourse to produce the phenomena that it regulates and constrains" (Butler 1993). Dit kunnen we opvatten als de herhalende kracht van spreken of redevoering om die fenomenen te produceren die dit spreken reguleert en inperkt.

Speech acts zijn dan volgens mij al die zinnen en uitspraken die niet slechts de wereld beschrijven maar deze veranderen. Voorbeelden zijn dan weddenschappen, beloftes, een eed of de uitspraak "ik verklaar de oorlog". Door de zin uit te spreken wordt het bekrachtigd. Taal is dus performatief omdat 'its speaking produces what it sparks' (Winter 2010, 9). Een veelgebruikt voorbeeld is de zin 'Ik verklaar u nu tot man en vrouw'. Deze performatieve zin beschrijft niet slechts de situatie, maar 'doet' deze situatie. Door de zin uit te spreken wordt deze actie 'performed' en wordt de werkelijkheid vormgegeven. Deze zin brengt een verandering teweeg door het voor te stellen als zijnde veranderd. Met een dergelijke zin wordt er onmiddellijk gerefereerd aan de eigen context, en dus wordt een waarheid

gecreëerd die we in onze realiteit inbedden (Carlson 1996, 59-60). Peter Simmons vat dit bondig samen door te stellen “once situations are defined as being real, they are real in their consequences” (2003, 79).

Een zelfde voorbeeld is te zeggen dat je van iemand houdt. Jay Winter gaat hierop in en stelt: “To say I love you is to perform the emotion and the state of mind it reflects” (2010, 11). De daad van het zeggen laat een spoor achter door het gevoel dat het brengt. Hierdoor wordt het bestaande emotionele landschap veranderd. Performance, zo stelt Winter, bewerkstelligt emotie. Een laatste voorbeeld is het schrijven van een roman. Winter geeft als voorbeeld het oorlogsverhaal van schrijver Tim O’Brien. Winter stelt:

“By telling the story, Tim O’Brien is bringing us back to the state of mind of the soldier in combat, and by doing so he is writing in the performative mode. His words recreate the atmosphere, the stench, the horror, as much as they describe them” (2010, 14).

Dit idee dat het doen (of de performance, de uitvoering, de voorstelling) van iets een effect produceert en de realiteit maakt, is cruciaal geweest voor de ontwikkeling van theorieën van performativiteit buiten het veld van de linguïstiek. Het bevestigt namelijk dat andere daden ook kracht kunnen hebben en de werkelijkheid kunnen creëren. Zo geeft Jen Harvie in haar boek *Theatre & the City* het voorbeeld van een saluut, dat een gebaar is dat sociale relaties vestigt. Door het gebaar uit te voeren, wordt zo de sociale werkelijkheid gemaakt (2009). De veronderstelling binnen performance studies is dus dat alle menselijke praktijken ‘opgevoerd’ worden, zodat elke actie gezien kan worden als een publieke presentatie van de zelf.

3.2 De culturele performance

De verschillende sociale wetenschappen hebben theater- en performancemetaforen van grote waarde bevonden in het onderzoeken van specifieke soorten van menselijke activiteiten binnen hun onderzoeksveld. Binnen deze wetenschappen heeft de term een andere invulling gekregen ten opzichte van de linguïstiek in de vorm van de culturele performance.

De term 'cultural performance', die nu wijdverbreid is in de antropologie en etnografie, werd voor het eerst geopperd in 1959 door Milton Singer in een introductie tot een bundel van essays over de Indiaase cultuur (Carlson 1996,16). Singer suggereert daarin dat de culturele inhoud van een traditie overgebracht wordt door specifieke culturele media en door menselijke dragers. Cultuur, zo stelt Singer, is volgens Aziatische mensen verpakt in discrete evenementen -'culturele performances'-, die tentoongesteld kunnen worden aan henzelf en aan anderen. Zij zijn de 'meest concrete, observeerbare units van de culturele structuur'. Voorbeelden van dergelijke performances zijn theater en dansvoorstellingen, bruiloften, religieuze rituelen en concerten. Kenmerken van de culturele performance volgens Singer zijn dan: een duidelijk gelimiteerde duur, een begin en een eind, een georganiseerd programma of activiteit, een aantal performers, een publiek en een plaats en reden van performance. Volgens Carlson kan Singers kijk op performance als een 'discrete concretisering van culturele veronderstellingen' gezien worden als de conservatieve interpretatie van de rol van performance in cultuur (ibid).

Carol Simpson Stern en Bruce Hendersons leggen de term culturele performance op een andere manier uit. Zij gebruiken in hun boek *Performance: Text and Context* een bredere definitie en gaan daarmee in op het effect van de culturele performance. Zij stellen: "In all cases a performance act, interactional in nature, and involving symbolic forms and live bodies, provides a way to constitute meaning and affirm individual and cultural values" (1993, 31). Performance en performativiteit buiten het veld van de linguïstiek kunnen we kortom opvatten als een lichamelijke praktijk die betekenis produceert. Het is de presentatie of de verwezenlijking van symbolische systemen. Het is een goede term om de dynamische interacties tussen sociale actoren of tussen een sociale actor en zijn of haar omgeving te belichten. De term is daarom juist interessant voor mijn onderzoek naar locatieve media, omdat het aandacht legt op hoe de gebruiker zich verhoudt tot haar directe omgeving, en hoe daardoor betekenis wordt geproduceerd.

Auteur Makeham ziet de culturele performance weer anders, namelijk als "a form of hyper-theatricality wherein culture complexly enunciates itself" (Makeham 2005, 151). Culturele performances zijn volgens Makeham al die gebeurtenissen, rituelen en acties waarin culturele waarden gecommuniceerd en bevestigd worden. John McKenzie lijkt zich

aan te sluiten bij deze definitie, maar bespreekt in zijn definitie juist ook het transformerende potentieel van culturele performances. Hij stelt:

“Cultural performances are occasions in which as a culture or society we reflect upon and define ourselves, dramatize our collective myths and history, present ourselves with alternatives and eventually change in some ways while remaining the same in others” (2001, 31).

Een culturele performance, zo kunnen we afleiden van deze definitie, heeft dus behalve een bevestigend potentieel (in de opvatting van Stern en Makeham) ook een transformerend potentieel. Een culturele performance kan veranderen hoe wij onszelf en onze maatschappij zien. Er zijn drie functies die volgens McKenzie door auteurs zijn toegekend aan de culturele performance. Allereerst sociale- en zelfreflectie door de dramatisering of belichaming van sociale werkzaamheid. Ten tweede de presentatie van alternatieve inrichtingen of regelingen en ten derde de mogelijkheid tot conservering en/of transformatie van opvattingen en culturele waarden (ibid).

Ik stel voor de MuseumApp te zien als een culturele performance. Hierbij hou ik de definitie van McKenzie aan omdat ik wil focussen op het transformerende potentieel. In navolging van McKenzies opvatting kan de werking van de MuseumApp gezien worden als culturele performance, waarin culturele waarden worden opgevoerd voor jezelf en voor anderen zodat individuele waarden en culturele waarden worden bevestigd of getransformeerd. Gebruikers van de MuseumApp reflecteren op hun stad (de sociale setting) en zichzelf doordat verhalen en gebeurtenissen gedramatiseerd worden. Hierdoor kunnen zij inzien hoe de stad is geworden zoals deze nu is of zich alternatieve mogelijkheden voorstellen. De bestaande opvattingen van de gebruikers met betrekking tot hun relatie met de stad kunnen zo bevestigd worden of veranderd. Vanuit deze opvatting kunnen we dus al voor een deel de transformerende werking van de MuseumApp bevatten.

3.3 De performance van de stad

Ook in de urban studies zijn theater en performance concepten doorgedrongen. De relatie tussen de stad enerzijds en theater en performance anderzijds wordt op verschillende

manieren voorgesteld. Allereerst is de stad vaak de plaats waar theatervoorstellingen en culturele performances plaats vinden. Performance wetenschapper Paul Makeham stelt bijvoorbeeld in zijn artikel "Performing the City" dat de theatrale en performatieve dimensies van steden het gemakkelijkst herkenbaar zijn in voorstellingen en andere intentionele performance evenementen zoals straat theater, demonstraties, festivals, installaties en multimedia events. De stad is daarnaast de plaats waar culturele performances plaatsvinden zoals marsen, parades, dodenherdenkingen, rituelen en vieringen (Makeham 2005).

Ten tweede wordt performance gebruikt als een metafoor om de stad te begrijpen. Theater en performance worden dan gezien als goede concepten op grond waarvan we steden en de stedelijke ervaring kunnen begrijpen. Theaterwetenschapper Jen Harvie gebruikt performance op deze manier. Zij stelt bijvoorbeeld dat theater representatief is voor de stad. Het theater reflecteert de sociale, politieke en economische verhoudingen van de stad en is tegelijkertijd onderdeel van de stad doordat het de stedelijke ervaring produceert. Hiernaast hebben sommige theater- en performanceaspecten tot doel in te grijpen in dit stedelijke proces en deze te veranderen. Harvie stelt daarom:

"Indeed, we might see theatre and performance as exceptional cultural practices through which to understand urban experience because of their long-standing literal centrality to urban life, their longevity as a set of urban cultural and labour practices, and the specific ways they bring people together in live, shared encounters and offer people opportunities performatively to influence urban life" (2009, 15).

In veel andere pogingen, zo stelt Makeham, wordt de stad geabstraheerd en functioneert deze zelf metaforisch. De stad wordt dan voorgesteld als 'het podium' de 'scene, 'stage' of 'set.' Makeham stelt zelfs dat de stad als theater een van de principiële metaforen is waarop discursieve constructies van de stad vaak gebaseerd worden (2005, 153). Met het gebruik van deze metaforen worden vaak de "politieke praktijken van sociale bewegingen onderzocht als vormen van theatraliteit die de sociale spanningen die ze in stand hebben gebracht tonen, dramatiseren en symbolisch oplossen" (ibid).

Een voorbeeld van zo'n discursieve metafoer beschrijft Jonathan Raban in *Soft City* (1974). Hij beschrijft daarin de 'intrinsic theatricality of city life', en beargumenteert dat publieke ruimtes in de stad vaak lijken op 'verlichte podia die wachten op een scenario'. Vervolgens analyseert hij kleding, gebouwen, doorgangen en de skyline in theatrale en semiotische termen. Hij suggereert dat "this kind of signification, communication, meaning-making, identity-forming, city-making is the grammar of the city, and the art of urban living" (1974, 27).

Hoe instructief dergelijke voorstellingen ook kunnen zijn, de rol van theater en performance in het stedelijke leven is meer dan slechts metaforisch en de manifestatie ervan in steden is complex en gevarieerd. Hoewel performance dus het gemakkelijkst herkenbaar is in de intentionele of esthetische performances zoals hierboven beschreven, is 'het performatieve' niet reduceerbaar tot die kwaliteiten die kenmerkend zijn voor performance zoals mimesis, intentionaliteit en repetitie. Want, zo stelt Makeham, 'het urbane podium – in al zijn materiële en sociale dimensies- is doordrongen van performatieve elementen" (2005, 151). De derde manier waarop performance en de stad samenhangen is dan wanneer performance als een analytisch middel wordt gebruikt om de stad en de stedelijke ervaring te onderzoeken. Makeham stelt:

" In a broader sense the physical spaces, architecture and design of cities comprise myriad performative qualities including tension, irony, intertextuality and selfreflexivity" (ibid).

Een billboard, een verlicht gebouw 's nachts, een fontein in een park, een etalage, een rij voor het postkantoor- deze zaken bevatten volgens Makeham allemaal performatieve elementen.

Nu we de drie manieren weten waarop performance en de stad samenhangen kunnen we dieper ingaan op hoe de stad dan precies performatief is. Daarvoor is de derde manier, performance als analyse middel, het meest geschikt om de MuseumApp te begrijpen. Deze manier kan laten zien hoe gebruikers van de MuseumApp betekenis toekennen aan de stad, maar ook hoe de stad een rol speelt in de identiteitsconstructie van de bewoners. Performance is dan volgens mij een goed concept omdat het verklaart hoe

meer binding met de stad verkregen kan worden. Om erachter te komen waardoor er een andere interpretatie van de stad ontstaat met behulp van locatieve media, is het eerst nodig te kijken naar hoe überhaupt betekenis geproduceerd wordt. Daarna zal ik ingaan op de samenhang met identiteit en vervolgens zal ik uitleggen hoe de betekenisproductie in de stad en de betekenisgeving aan de stad verandert door het gebruik van de MuseumApp.

3.4 Lopen door de stad als performatieve praktijk

Bij de MuseumApp zijn twee aan elkaar gerelateerde zaken van belang die ik aan de hand van performance wil verklaren: ten eerste een andere kijk op of betekenisgeving aan de stad en ten tweede meer binding met de stad. Het begrip performance, en 'urbane performativiteit' in het bijzonder, kan verklaren hoe deze twee processen tot stand komen en vooral ook hoe zij met elkaar samenhangen. Om uit te leggen hoe een andere betekenis toegekend kan worden aan de stad met behulp van locatieve media moet ik eerst uitleggen hoe tijdens het lopen door de stad normaliter al betekenis wordt geproduceerd. Hiervoor wil ik het begrip 'urbane performativiteit' uitleggen. Dit begrip houdt de veronderstelling in dat de stad gevormd wordt door de handelingen van de mensen in de stad. Net zoals je door een zin uit te spreken de werkelijkheid maakt, zo ook kun je door te lopen in een stad deze stad vormgeven.

Shelley & Urry (2006) gebruiken het concept 'landscape' om uit te leggen hoe het lopen door de stad die stad opvoert of uitvoert. Zij zien landschap als tegelijkertijd de representatie en de vormgeving van land en ruimte. Landschap is volgens hen een combinatie van culturele scripts, culturele waarden en de materiële ordening van fysieke elementen (bomen, meren, gebouwen, straten). Personen bewegen zich door dit sociaal gestructureerde landschap en helpen dus dit landschap 'uit te voeren' of te performen. Lopen door de stad kunnen we dus in navolging hiervan beschouwen als een performatieve productie.

Michel de Certeau gaat in zijn hoofdstuk "Walking in the City" (1984) ook in op de performatieve productie van en in de stad. De Certeau ziet het lopen door de stad als een culturele en performatieve praktijk. Door te lopen in de stad wordt tegelijkertijd die stad geconstrueerd. De wandelaar maakt door het lopen ruimtelijke verhalen van een performatief proces. De Certeau benadert de stedelijke ruimte door het narratief paradigma

en ziet de moderne stad als een tekst waarop een aantal tekstuele praktijken worden uitgevoerd. Deze stad functioneert als een ruimte van metamorfoses en betekenistoekenning. De stad is dan enerzijds een object van verschillende ondervragingen en anderzijds het subject dat steeds aangevuld wordt met nieuwe elementen. Het lopen door de stad volgens De Certeau creëert, constitueert en fabriceert de ruimtes van de stad. De beweging van voetgangers is niet gefixeerd in de ruimte, maar door de beweging van de voetgangers wordt de ruimtelijkheid van de stad gemaakt. Door het lopen door de ruimte, de 'spatial practices', worden door de wandelaars ruimtelijke verhalen gevormd (De Certeau 1984).

De Certeau vergelijkt het lopen door de stad dan met de linguïstische benadering van performativiteit. Hij stelt:

"The act of walking is to the urban system what the speech act is to language or to the statements uttered.(...); it is a process of appropriation of the topographical system on the part of the pedestrian (just as the speaker appropriates and takes on the language); it is a spatial acting-out of the place (just as the speech act is an acoustic acting-out of language)" (1984, 97).

Lopen door de stad kunnen we dus opvatten als het toekennen van betekenis aan de topografische ruimte en ook de 'performance' van de ruimte, oftewel de uitvoering, opvoering of volbrenging van die ruimte, waardoor die ruimte tegelijkertijd gevormd of veranderd wordt.

Performance professor Chris Eaket vat urbane performativiteit volgens mij goed samen. Hij ziet performativiteit in of van de stedelijke ruimte als de ondervraging van die ruimte, de reflexieve verbinding met die ruimte en de herhalende inzet van tekens en praktijken (2009, 11). De performativiteit van ruimte kan dus begrepen worden als het 'uitvoeren' van een plaats door sociale praktijken (met name handelingen en uitingen) die tezamen en door herhaling de functionele betekenis bepalen binnen een sociale leefwereld.

De stad wordt dus vormgegeven door de acties van de inwoners. En in een performatief proces met de stad wordt betekenis geproduceerd. De stad is voortdurend onderhevig aan veranderingen die optreden als gevolg van de manier waarop het gebruikt

en vormgegeven wordt. De stad is dus tegelijkertijd object en subject, tegelijkertijd een representatie van de handelingen van inwoners als datgene dat aan verandering onderhevig is. Dit is de performatieve dimensie van de stad.

David Nentwick, die Raban parafraseert, stelt dat niet alleen de stad zelf gevormd wordt door de handelingen van de bewoners, maar dat deze bewoners in interactie met de stad ook hun eigen identiteit vormgeven. Deze aanname is interessant als we willen verklaren waarom het AM potentie ziet in de MuseumApp om meer binding tussen inwoners en de stad te bewerkstelligen. Nentwick stelt de stad voor als zacht en vormbaar zoals klei. Hij zegt:

“[The city] awaits the imprint of identity. It invites the individual to remake it, and the ‘self’ too; this process, of the formation of identity and the shaping/remaking of the city, is a *dialogic* process (...) in which the formation of identity is simultaneously the shaping of the city” (Nentwick in Makeham 2005, 151).

We kunnen concluderen dat Nentwick van mening is dat identiteit wordt vormgegeven door de manier waarop iemand handelt in de stad. Door die handelingen construeren mensen hun ‘sense of self’, oftewel hun identiteit. Identiteitsvorming vindt dus plaats in een dialogisch proces met de stad.

Zoals het citaat van Nentwick laat zien, wordt in het proces van de identiteitsvorming ook de stad vormgegeven. De stad, als ook de identiteit van de stad, wordt geconstrueerd uit de acties van de bewoners. Maar tegelijkertijd construeren deze bewoners hun eigen identiteit. De performance van jezelf is dus tegelijkertijd de performance van de stad: het is een dialogisch proces. Deze wederkerigheid kan performatief genoemd worden omdat tijdens de handelingen in de stad deze stad gemaakt wordt. Door een actie uit te voeren wordt immers de werkelijkheid vormgegeven.

Er zijn meer wetenschappers die het met deze voorstelling van zaken eens lijken te zijn. Zo stellen ook Shelly & Urry dat landschappen ook de subjectiviteit ‘performen’, uitvoeren of opvoeren. Zij concluderen daarom met de uitspraak “People and places script each other” (2006, 9). Ook Makeham neemt dit standpunt in. Hij stelt: “The interaction of

the citizenry with public space and infrastructure is a process of self-identification, of performing the self" (2005, 153). Urbane performativiteit, zo concludeert Makeham, stelt burgers dus in staat nieuwe ideeën over henzelf en hun relatie met het stedelijke landschap te ontdekken (2005: 157). Urbane performativiteit gaat dan over de reflexieve verbinding die bewoners met hun stad aangaan.

Vanuit deze gedachte kunnen we begrijpen waarom het Amsterdam Museum potentie ziet in de MuseumApp om mensen zich meer te laten binden met de stad. Door interactie met de stad te bevorderen wordt immers de eigen identiteit geconstrueerd. Door de stad op een andere manier te bekijken (met behulp van de mobiele telefoon en de historische informatie over bepaalde plekken), worden gebruikers gedwongen hun eigen opvattingen over henzelf en hun relatie met de stad te herzien. Ook De Lange onderbouwt dit. Hij stelt:

"Locative media stimulate us to reflect on ourselves. A number of locative media projects, especially artistic ones, induce us to rethink our position in- and subjective experiences of the world. Normally invisible everyday routes, relations with places, and interactions with other people are exposed and contemplated upon" (2010, 151).

Door in de stad te lopen met een mobiele telefoon, informatie over (de geschiedenis van) de stad te krijgen en de digitale inscripties van anderen te lezen, wordt de gebruiker gedwongen haar eigen positie in en relatie met de stad te overdenken.

Ik heb nu aan de hand van De Certeau uitgelegd hoe betekenis normaliter geproduceerd wordt door te lopen door de stedelijke omgeving. Tijdens het vormen van ruimtelijke verhalen van performatieve processen wordt de eigen identiteit geconstrueerd en wordt tegelijkertijd ook de stad vormgegeven. Ook heb ik laten zien dat het niet zo vreemd is dat het AM aanneemt dat er meer binding met de stad komt door het gebruik van locatieve media. Immers, door te lopen door de stad wordt ook de eigen identiteit gevormd en overdenkt de gebruiker van de MuseumApp zijn eigen relatie met de stad. Ik heb met het begrip 'urbane performativiteit' echter nog niet duidelijk genoeg kunnen maken waarom

gebruikers van de MuseumApp een andere betekenistoekenning aan de stad kunnen geven dan wanneer zij zonder telefoon door de stad zouden lopen. De vervreemde werking behoeft dus nog enige uitleg en onderbouwing.

Chris Eaket probeert de vervreemdende werking te verklaren die stadswandelingen kunnen hebben door te focussen op het samenspel tussen het heden en het verleden. In zijn artikel “The Performativity of Language in Real and Imagined Spaces” gaat hij dieper in op hoe de stedelijke ruimte performatief geproduceerd wordt. Hij beschrijft de twee locatieve projecten *{murmur}* en *Urban Tapestries* om te onderzoeken hoe de verhalen die in de loop der tijd verzameld worden bepaalde plaatsen, hun gebruik en hun affectieve associaties performatief produceren. Dergelijke annotatieve locatieve media gaan volgens Eaket om de reflexieve verbintenis met een plaats. Hij geeft een interessante verklaring voor de vervreemdende werking van annotatieve projecten. Want hoe komt het dat je anders kijkt of kan gaan kijken naar de stedelijke ruimte wanneer je in contact komt met inscripties van anderen?

Eaket geeft het voorbeeld van, de Sibony club die niet langer bestaat en waar nu de Lobster Seafood Company is gevestigd. In het *{murmur}* project wordt bij de Seafood Company verteld hoe hier vroeger de Sibony Club gevestigd was en wat daar zoal gebeurde. Soms speelde er een band, soms was er een lesbische gedichtenavond en soms een frisbee wedstrijd. De luisteraar wordt op deze manier gedwongen ‘to reconcile the material referent of Lobster Island with the description and signs of a remembered Sibony club’ (2009, 4). De luisteraar moet de echte en de herinnerde versie van dezelfde plek met elkaar verenigen. Het doel van locatieve projecten volgens Eaket is “to have the audience ‘work-over’ these overlapping historical moments until they resolve into a new synthesis: an appreciation of place that is both material and historical, as well as deeply textual and social” (2009, 7).

We kunnen dit ‘working-over’ en de herinterpretatie beter begrijpen wanneer we weer Lefebvre’s en Agnew’s opvattingen van plaats erbij betrekken. Ruimte volgens Lefebvre bestaat niet a priori als een niet-sociale of een ‘natuurlijke’ plaats, maar is iets dat vorm krijgt door historische gebeurtenissen, politieke waarden en sociale bewegingen. Ruimte is volgens hem een sociaal construct (Elden 2004). Ruimte ontstaat volgens Lefebvre dan uit de wederzijdse beïnvloeding van drie categorieën die hij onderscheidt. De eerste is de fysieke vorm van ruimte, oftewel de ruimte die gevormd en gebruikt wordt. Dit is de ‘perceived

space' (*l'espace perçu*) of de 'ruimtelijke praktijk' (*spatial practice*) en valt onder het materialisme (Elden 2004: 10). De volgende categorie is ruimte als kennis. Dit is de ruimte van kaarten, oftewel de ruimte als een mentaal construct. Dit is de 'imagined space' (*l'espace conçu*) of de *representatie* van ruimte en valt onder het idealisme (Elden 2004, 10). De derde categorie is de 'lived space' (*l'espace vécu*); de sociale ruimte, oftewel de *space of representation*. Deze ruimte is reëel en imaginair tegelijkertijd en is dan de ruimte die geïnscribeerd is met betekenis en symbolen (ibid). Deze ruimte is een combinatie van het materialisme en het idealisme en is als zodanig een hybride vorm van het fysieke en het mentale. Met deze triadische verhoudingen overstijgt Lefèbvre dus de dichotomie van het idealisme versus het materialisme, en focust op hoe deze samen de ruimte construeren.

Locatieve projecten zoals {*murmur*}, en in dit geval de MuseumApp maken dat deze sociale ruimte (de 'lived space') anders geïnterpreteerd wordt doordat de mentale ruimte (imagined space), oftewel de ruimte van de herinnering anders wordt voorgesteld. Nu de gebruiker weet dat op een bepaalde plaats ooit de Sibony club zat, gaat deze anders kijken naar de hedendaagse Seafood Company. Er wordt een nieuwe interpretatie gegeven aan dat wat er nu is door de wetenschap en het voorstellingsvermogen van wat er eens was. Eaket vat deze vervreemdende werking goed samen door te stellen:

"It is a working over, a restless arising in an upsetting of the opposition between 'ideal' and 'real' space- that is, a problematization of the relationship between the socio-cultural sign and the material referent" (2009, 8).

Wanneer we kijken naar de locaties van de MuseumApp, dan zien we dat zij deze opposities omverwerpen en deconstrueren. Door de deconstructie en de hierop volgende herinterpretatie ontstaat er dus een andere kijk op de stedelijke ruimte; een kijk waarbij de gelaagdheid van de stad en de historie naar voren komen. De MuseumApp biedt mensen dus de manier om het stedelijke, dagelijkse leven performatief te beïnvloeden door performatieve, politieke interventies te doen in de dagelijkse leefomgeving. Dit resulteert in een veranderde kijk op deze leefomgeving door de reflexieve verbinding die de gebruiker aangaat.

De hernieuwde interpretatieve of de getransformeerde betekenistoekenning aan de plaatsen in de MuseumApp ontstaat echter niet alleen door de omverwerping van de oppositie tussen 'ideal' en 'real space'. Want de inscripties van andere mensen spelen hierbij ook een rol. Locatieve projecten stimuleren immers niet alleen het 'lezen' van de stad, maar ook het schrijven van de eigen ervaring. De stedelijke ruimte kan met behulp van locatieve media geïnscribeerd worden met betekenis door iedereen met de juiste applicatie op zijn telefoon. In de loop der tijd worden zo meerdere notities aan dezelfde plaats toegevoegd. De gebruiker van de MuseumApp ziet deze op het moment dat hij op de juiste plaats staat, en incorporeert al deze herinneringen, wensen, ideeën en gebeurtenissen (kortom 'senses of place') in de eigen betekenistoekenning. In de performatieve interactie met de notities van anderen wordt dus de eigen 'sense of place' en 'sense of self' geproduceerd.

Hoewel ook aanhangers van het hybriditeitsargument stellen dat de stedelijke ruimte 'verrijkt' kan worden met digitale inscripties en dat zo de sociale dimensies van plaatsen zichtbaar worden, gaan zij niet verder dan dat. Zij gaan nooit in op hoe de inscripties van anderen de betekenistoekenning van een individuele gebruiker beïnvloedt. De hybriditeitstheorie focust op twee entiteiten: het digitale en het fysieke. En hoewel er bij de MuseumApp inderdaad een samenspel tussen digitale inscripties en de fysieke ruimte plaatsvindt, is er veel meer aan de hand dan argumenten over hybriditeit kunnen bevatten. De identiteitsvorming van de gebruiker, de binding met de stad, de reflexieve omgang met en ondervraging van de stad en de vervreemdende werking die locatieve projecten lijken te hebben, worden absoluut niet gevangen in dergelijke ruimtelijke theorie. Er is aandacht nodig voor de manier waarop betekenis wordt geproduceerd door de ruimtelijke, performatieve praktijken die door locatieve media worden ondersteund. En er is aandacht nodig voor hoe de gebruiker zich verhoudt tot zijn omgeving en hoe hij daarin culturele betekenis creëert. Hybriditeit is dus slechts een theoretisch concept waardoor de dynamische werking van locatieve media onderbelicht blijft.

Na de bespreking van de performatieve benadering binnen de urban studies kunnen we plotseling de MuseumApp wel beter begrijpen. Al lopend door de stad vormt de gebruiker een ruimtelijk verhaal van een performatief proces. Door zijn acties maakt hij de stad, maar wordt ook hijzelf gemaakt. De mobiele telefoon maakt dat mensen de stad

anders gebruiken dan zij normaliter zouden doen. Ten eerste worden mensen gestuurd in de route die zij lopen. Plaatsen in de stad die gebruikers normaliter niet bezoeken krijgen opeens de aandacht. Daarbij worden mensen gedwongen te stoppen op bepaalde geografische locaties en wordt hun aandacht gestuurd door de informatie die zij tot zich krijgen. Door de mogelijkheid sporen van jezelf achter te laten worden onzichtbare routes getoond. Ook de relatie met plaatsen, wat er gebeurd is op een bepaalde plaats en welke interactie met andere mensen op die plaats heeft plaatsgevonden wordt tentoongesteld.

Wat de gebruiker ziet is niet slechts de hedendaagse stedelijke ruimte, maar ook hoe anderen hier tegen aan kijken. Op de plaatsen waar digitale prikkers zijn geplaatst, reflecteert hij op zijn eigen relatie met de stad of ervaring van een plaats. Zijn persoonlijke herinnering, ervaringen en zijn 'sense of place' communiceert hij door deze te uploaden naar de server van de MuseumApp. Na het uploaden van de eigen mening en ervaring van een plaats ziet hij de andere meningen. Deze inscripties van anderen dragen bij aan de identiteitsvorming en de betekenisgeving aan de stad. Wanneer een gebruiker leest hoe een ander zich voelde op een bepaald moment op die specifieke plaats, incorporeert hij deze mening in zijn eigen betekenisgeving. De identiteit wordt dus in performatieve interactie met de stad en de 'sense of place' van anderen vormgegeven.

Ik heb nu verklaard waarom locatieve media voor meer binding met de stad zouden zorgen. Locatieve media dragen bij aan een reflexieve verbinding met de stad. Met behulp van locatieve media kan de stad ondervraagd worden en wordt de eigen identiteit en de 'sense of place' vormgegeven. Ook heb ik laten zien hoe locatieve media een veranderende betekenisgeving aan de stad, en de eigen positie daarin kunnen bewerkstelligen. Wat nog mist in mijn betoog (en wat mijn voornaamste kritiek is op het hybriditeitsargument) is een focus op de temporele dimensie van de stad. Bij de MuseumApp is immers juist het 'tot leven laten komen' van het verleden en van het culturele geheugen van belang. Hoe speelt dit verleden een rol in de betekenisgeving? En is er een concept waarmee we dan het performatieve aspect van het verleden kunnen bevatten?

3.5 De flâneur

Om erachter te komen welke rol het verleden speelt in de betekenisgeving aan de stad, wil ik me aansluiten bij gender- en literatuurwetenschapper Liedeke Plate. Zij onderzoekt in

haar artikel "Walking in Virginia Woolf's Footsteps" hoe walking tours over literaire figuren het beste begrepen kunnen worden. Zij stelt dat walking tours het beste begrepen kunnen worden als een vorm van herbevestiging van onze relatie met het verleden door de ervaring van plaats. Door langs de relevante plaatsen van een historisch of literair figuur te gaan, wordt het verleden tentoongesteld en opgevoerd en daardoor geconstrueerd. Ze benadert het lopen door de stad dus als een culturele praktijk waardoor we onze relatie tot geschiedenis en cultuur herschrijven. Het lopen door de stad op deze georganiseerde manier zorgt voor een andere betekenis aan de stad. Zo stelt Plate:

"Differing from the pace of our daily lives (which may involve a variety of more or less fast means of public or private transportation), the walking tour invariably entails slowing down and gazing at the environment in ways that we do not usually do not" (2006, 106).

Plate lijkt hiermee mijn stelling te ondersteunen dat een georganiseerde wandeling een vervreemdend effect heeft op de wandelaar. Door op een andere manier door de stad te lopen, kijkt de gebruiker met andere ogen naar de stedelijke omgeving.

Om te laten zien hoe het verleden performatief kan zijn in de stedelijke ruimte of hoe cultureel geheugen performed wordt, zet Plate het concept van de flâneur in. Oorspronkelijk komt deze term van de negentiende-eeuwse schrijver Charles Baudelaire. Hij gebruikte de term (die letterlijk 'slenteraar' betekent) om te beschrijven hoe iemand al lopend door de stad zich kan verzetten tegen de gevestigde orde. De flâneur is dus een concept dat net zoals De Certeau's *wändersmanner* de performatieve productie van de stad beschrijft. De flâneur gaat in tegen het dominante gebruik van de stad door er zijn eigen paden te maken en zo zijn eigen versie van de stad te vormen door de manier waarop hij zich erin gedraagt (Plate 2006). Het concept van de flâneur wordt daarom binnen de urban studies vaak ingezet om te beschrijven hoe individuen in vrijheid performatief kunnen handelen en zich zo verzetten tegen de hegemonische onderdrukking. De flâneur bevat dus utopische connotaties. In de jaren dertig van de negentiende eeuw heeft Walter Benjamin de term opgepakt in zijn Arcades Project, waarin hij beschreef hoe de steeds sterker wordende consumentencultuur de stad beschadigde door de beperkte culturele diversiteit.

Plate gebruikt de flâneur in navolging van Benjamin als symbool voor een bepaalde manier van zijn en een bepaalde houding ten opzichte van de stedelijke omgeving. De flâneur is een stedelijke wandelaar wiens wandelingen gekenmerkt worden door herinnering. Al lopend door de stad ziet de flâneur het heden terwijl hij zich het verleden herinnert; een verleden dat tot hem komt als gevoelde kennis. Wat hij zich herinnert zijn niet de historische grote verhalen maar elementen van een dagelijks, verdwenen leven zoals het is geleefd. Wandelen is volgens Plate dan een manier om te herinneren. Zij stelt:

“As Benjamin mentions the ‘anamnestic intoxication’ in which the flâneur goes about the city, the practice of strolling in the city is closely connected with the practice of remembering. The street conducts the flâneur into a vanished time” (2006, 108).

In de woorden van Plate is de flâneur een bewaarplaats van cultureel geheugen en flânerie een belichaamde manier van participeren in een verleden dat niet de onze is, maar waar we ons wel aan gerelateerd voelen alsof het ons eigen verleden was. Volgens deze definitie kunnen we afleiden dat cultureel geheugen datgene is waarmee we kunnen leren van en herinneringen kunnen delen met andere mensen van een al dan niet nabij verleden. Flânerie, opgevat volgens Benjamins idee van het lopen voor culturele betekenisgeving, maakt het dus mogelijk zichzelf te verankeren in het sociale verleden en zijn stedelijke ruimtes, om zo een gevoel van identiteit, continuïteit en ‘erbij horen’ te verkrijgen (Plate 2006). Flânerie omvat dus eigenlijk de reproductie van gevoelde kennis, oftewel de performance van cultureel geheugen.

Het concept van de flâneur zoals Plate deze gebruikt is interessant voor het begrijpen van de performance van geheugen bij de MuseumApp. De flâneur beschrijft ten eerste een bepaalde houding van de wandelaar ten opzichte van de stad. De flâneur loopt door de stad op zo’n manier dat hij tegelijkertijd het heden en het verleden ziet. Hij kent betekenis toe aan de hedendaagse stad door het verleden in dit proces mee te nemen. Dit is ook wat er bij de MuseumApp gebeurt. De tours die in de MuseumApp zijn opgenomen kunnen we in navolging hiervan zien als een vorm van herbevestiging met het verleden door de ervaring van plaats. De urbane performativiteit, als de reflexieve verbinding met een plaats, moet dus

deels anders gedefinieerd worden om ook de rol van het verleden te omvatten. Bij het gebruik van de MuseumApp wordt immers de stedelijke ruimte opgevoerd en gereconstrueerd, maar tegelijkertijd wordt het verleden tentoongesteld en gereconstrueerd. De stedelijke ruimte wordt door het gebruik van de MuseumApp opnieuw geïnterpreteerd juist doordat het verleden tentoongesteld wordt. De performance van de stad is dus tegelijkertijd de performance van het verleden.

Interessant aan de analyse van Plate is haar aandacht voor hoe de stedelijke ruimte geïnscribeerd wordt met betekenis. Zij legt dit uit aan de hand van het concept van *lieu de mémoire* van de Franse filosoof Pierre Nora. De *lieu de mémoire* (ofwel de ‘plaats van herinnering’) werd geïntroduceerd door Nora als zijnde alles van de nationale vlag tot archieven, bibliotheken, musea, gedenktekens, vieringen, monumenten en gebouwen. Een *lieu de mémoire* is tegelijkertijd materieel, symbolisch en functioneel en is gebaseerd op de ‘intentie om te herinneren’. Een *lieu de mémoire* kunnen we opvatten als een ruimtelijk concept dat een stedelijk fenomeen verbindt met cultureel geheugen.

Plate gebruikt het concept om uit te leggen hoe door het plaatsen van een standbeeld van Virginia Woolf die plaats geïnscribeerd wordt met symbolische betekenis; door het standbeeld herdenkt de gemeenschap de schrijfster terwijl haar teksten, haar productiviteit en haar artistieke persoonlijkheid verbonden worden aan een bepaalde plaats. Deze plaats krijgt zo een symbolische betekenis waardoor het een ‘plaats van herinnering’ wordt. Een monument inscribeert een ruimte dus met geheugen en schrijft zo het verhaal op het stedelijke landschap.

Plate stelt wel een voorwaarde aan dergelijke *lieux de mémoires*:

“However, to become a true *lieu de mémoire*, the memorial needs to be performed; as they pause to read the inscription, strollers take part in a ritual of remembrance that makes them heirs to Woolf through the invitation to walk in her footsteps” (2006, 106).

Dit concept is nuttig omdat het goed omschrijft wat er gebeurt wanneer gebruikers van de MuseumApp de digitale prikker in de stad tegenkomen. Deze prikkers inscriberen de ruimte

met betekenis. Zij vangen de aandacht van de voorbijganger en dwingen wandelaars om hun wandeling te onderbreken en deel te nemen aan een herdenkingsritueel. Door de ruimte te inscriberen met symbolische betekenis transformeert de MuseumApp plaatsen in lieux de mémoires. Geheugen wordt op deze plaatsen opgevoerd en opgeroepen juist door de ervaring van die plaats. De band met het verleden wordt bevestigd door de ervaring en reflexieve verbinding met die plaats. Tijdens het herinneren doorkruist het individuele geheugen van de flâneur het collectieve geheugen dat vastgehouden wordt in de verscheidene sporen en prikkers in de stedelijke ruimte.

Met behulp van de concepten van de flâneur en de lieu de mémoire is nu duidelijk hoe het verleden samenhangt met de stedelijke ruimte enerzijds en de MuseumApp anderzijds. Al lopend door de stad wordt deze stad opgevoerd en vormgegeven. Tegelijkertijd construeert de gebruiker zijn sense of self. Deze is echter weer beïnvloedt door de 'sense of place' die andere gebruikers op bepaalde plaatsen hebben achtergelaten. En terwijl de gebruiker de digitale inscripties leest, worden deze plaatsen lieu de mémoire doordat het verleden tentoongesteld en opgevoerd wordt door de rituele herdenking waarin gebruikers deelnemen.

3.6 De performatieve stad

Na mijn bespreking van performance in en van de stad moeten we wellicht een andere notie van de stad zelf formuleren. In plaats van de hybride stad pleit ik voor de performatieve stad. Het concept van de hybride stad stelt deze stad voor als bestaande uit twee entiteiten. Er is een dynamischere kijk nodig die recht doet aan de veranderlijkheid en gelaagdheid van de stad. Volgens Jen Harvie zijn steden "ever-changing geographical, architectural, political and social structures where most people live and work densely gathered in extremely complex social structures" (2009, 6). Zij stelt daarom voor de stad te begrijpen als een 'stedelijke proces' (*urban process*) omdat de stad continu aan verandering onderhevig is door de handelingen en uitingen van de bewoners.

De stad bezien als een proces lijkt mij een goede start om de dynamiek van de stad te begrijpen als ook de rol van locatie mediapraktijken daarin. Door de accumulatie van de inscripties die in de loop der tijd verzameld worden bij locatie projecten als de

MuseumApp, komt de stad immers naar voren als een temporeel proces. De gelaagdheid van de stad die door de diverse notities en verhalen over een specifieke plaats naar voren komt, maakt duidelijk dat de stad aan verandering onderhevig is. Door de mogelijkheid sporen van jezelf achter te laten (in de vorm van digitale notities die je toekent aan de fysieke ruimte), worden de verschillende sociale situaties die daar plaats kunnen vinden blootgelegd. Een locatie is dus niet een discrete entiteit maar is altijd onder revisie.

De stad is dan net zo denkbeeldig en kortstondig als performance, omdat het een performance is van individuele en collectieve waarden, behoeftes, herinneringen en ambities. Plaatsen kunnen we dan beter beschouwen als events, dus als bepaalde momenten of gebeurtenissen in de tijd. We kunnen plaatsen en 'de stad' dus in navolging van het performance perspectief beter opvatten als dynamische processen, in tegenstelling tot de perceptie van plaats als statische entiteit. De stad kan als gevolg van locatie media projecten dus niet langer gezien worden als een normatieve set van objecten, maar liever als "a system which is discursively produced and materializes over time, via iterative processes and actions" (Eaket 2009, 11). Eaket lijkt hiermee aan te sluiten bij Jen Harvies notie van de stad als een 'urban process'.

Locatieve media kunnen dan gezien worden als het gereedschap om de verhalen te vertellen die mensen meemaken op een bepaalde plaats of verbinden aan een bepaalde plaats. Locatieve media projecten zoals de MuseumApp vangen en vertellen dus de verscheidene kleine geschiedenissen en betekenissen die aan plaatsen zijn verbonden. Op deze manier tonen locatie media de temporele dimensies van plaatsen. Een notie van performance beïnvloedt dus ook de notie van wat een stad is. Nu we het performance perspectief gebruiken, stellen we de stad plotseling voor als een dynamisch, performatief proces. De stad is dus elke minuut, elk uur en elk seizoen weer anders. Daarbij komt dat de stad niet alleen bepaald wordt door de hedendaagse gebeurtenissen. Eerder moeten we de ervaring van de stad zien als een overlapping van verschillende ruimtes en tijden. De stad, zo kunnen we afleiden, kunnen we beter bekijken als een samenvoeging van herinneringen aan wat er is gebeurd en wensen van wat er gaat komen.

Iverson & Sanders beschrijven in hun artikel "The Neighborhood Narratives Project" goed deze gelaagdheid van de stad. Zij betrekken bij de notie van de stad ook herinneringen, ervaringen en het verleden. Daarom wil ik graag met het volgende citaat afsluiten:

“(...) [P]laces not only reside in the contemporariness of today, but importantly, are assemblages of memories, experiences, ideas, dialogues, and technology that rest on a foundation of the past and the present at the same time” (2008, 137).



Conclusie

Mijn onderzoeksvraag in deze thesis was hoe een notie van performance ingezet kan worden om licht te werpen op de manier waarop locatieve media de ervaring van en betekenistoekenning aan de stad beïnvloeden. Ik heb het vraagstuk over de relatie tussen (locatieve) media en de stad eerst bekeken vanuit ruimtelijke theorie en vervolgens bekritiseert vanuit performance theorie, om zo te komen tot een theorie van het gebruik van locatieve media als een ruimtelijke, performatieve praktijk. Ik zag in het gebruik van een performance perspectief de potentie licht te werpen op de ruimtelijke mediapraktijken die door locatieve media ondersteund worden. Ik wilde zo een bijdrage leveren aan een beter begrip van locatieve mediapraktijken in deze stad, om vervolgens te onderzoeken hoe deze praktijken de stedelijke ervaring kunnen transformeren.

In het eerste hoofdstuk heb ik onderzocht hoe er is gedacht over de relatie tussen media en de stad om de context te schetsen waarin we locatiegebaseerde mobiele media moeten begrijpen. Ik bekeek dit vraagstuk vanuit ruimtelijke theorie. Startpunt hierbij was Levinsons media theorie, waarbij hij er vanuit gaat dat 'walking' en 'talking' altijd hand in hand is gegaan. Internet zou deze verbintenis hebben verbroken. Ik heb dit als opstapje gebruikt om te onderzoeken of en in hoeverre locatieve media begrepen kunnen worden als een wederom hand in hand gaan van communicatie en fysieke inspanning.

Aan de hand van de vier perspectieven van Mokhtarian (substitutie, aanvulling, modificatie en neutraliteit) heb ik vervolgens het discours geanalyseerd. Ik concludeerde dat er in plaats van het dominante substitutiescenario in het 'oude' mediaparadigma -waarbij de fysieke plaats er niet meer toe zou doen- tegenwoordig eerder gedacht wordt over de verhouding tussen media en de stad in termen als aanvulling en wederzijdse beïnvloeding. Vervolgens heb ik ingezoomd op de huidige situatie. Ik heb de soorten locatieve media besproken en deze neergezet als een hereniging van walking en talking. Ik heb in het eerste hoofdstuk dus kort de ontwikkeling van het discours rondom de relatie tussen ICT en de stad weergegeven. Ik ben dus van cyberspace en virtual reality en 'no sense of place' gegaan naar de 'augmented reality' en locatieve media als 'sense of place making technologies'. De fysieke ruimte is in het hedendaagse paradigma juist weer van groot belang, zoals ook de

metaforen aantonen die gebruikt worden in het spreken over locatieve media. Locatieve media lijken gehoor te geven aan Levinsons oproep voor een terugkeer naar de fysieke plaats en behelzen een wederom hand in hand gaan van walking en talking.

Hierna heb ik gekeken naar enkele concepten waarmee de verhouding tussen digitale media en de fysieke ruimte werd aangeduid. In het denken over locatieve media wordt er vooral gepraat in termen van hybriditeit en de stad als dubbele entiteit. Navigatiemetaforen en representatiemetaforen zoals de kaart en cartografische praktijken worden veelvuldig gebruikt in de beschrijving van wat locatieve media inhouden. Ik heb drie concepten besproken die zich focussen op de samenhang tussen het digitale en het fysieke: *augmented space*, de *cybercity* en hybride ruimte. De hybride ruimte wijst erop dat mobiliteiten, sociale interacties en ervaringen nu vaak plaats vinden in beide ruimtes tegelijkertijd, en dat zij niet in één ruimte alleen kunnen bestaan (De Souza e Silva 2006).

Ik heb vervolgens gesteld dat hybriditeit niet goed vangt wat locatieve tours (en in het bijzonder de MuseumApp) doen. Zulke abstracte noties werpen geen licht op een begrip van 'cybercities', maar vergroten slechts het theoretische gat tussen een begrip van cyberities en een begrip van de stedelijke praktijken in die cybercity. Ruimte en plaats liggen inderdaad in het hart van het debat rondom locatieve media, maar de discursieve constructie klopt niet. We moeten de stad niet zien als een dubbele entiteit waarbij je schakelt tussen het ene en het andere perspectief, maar er is aandacht nodig voor hoe deze versmelting van digitale en fysieke ruimtes wordt ervaren of beleefd. Het samenspel tussen fysieke en digitale domeinen doet iets met onze ervaring, dat niet goed geconceptualiseerd wordt wanneer we denken in termen van hybriditeit. Het gaat juist om hoe dit samengaan de betekenistoekenning aan en de productie van de stedelijke ruimte beïnvloedt of transformeert. Bij de betekenisproductie, zo heb ik willen aantonen, is meer aan de hand dan slechts virtuele verbondenheid.

Daarom heb ik een perspectief voorgesteld dat niet slechts kijkt naar ruimte en niet uitgaat van de metafoor van de kaart of de stad als canvas, maar dat metaforen uit de theater en performance studies gebruikt als discursieve formaties waarop een begrip van locatieve media gebaseerd kan worden. Een performance perspectief stelt in staat de vinger te leggen op hoe er een andere kijk op de dagelijkse leefomgeving kan ontstaan door het gebruik van locatieve media. Ik heb met het performance perspectief laten zien hoe het

samenspel tussen fysieke en virtuele, of beter tussen materiële en mentale aspecten een transformerende werking kunnen hebben en een ander realiteitsbesef kunnen bewerkstelligen. In het geval van de MuseumApp bewerkstelligt dit een andere manier van betekenisgeving aan de stad door de performance van de stad en de performance van het verleden.

Performance theorie legt dus allereerst de aandacht op het transformerende potentieel van locatieve media en geeft een verklaring voor hoe de stedelijke ruimte anders geïnterpreteerd kan worden door de ontsluiting van historische informatie. Performativiteit in of van de gebouwde ruimte heb ik daarom aan de hand van De Certeau gedefinieerd als het ondervragen en herinterpreteren van tekens en praktijken. Het lopen in de stad is een 'working over' van de oppositie tussen 'ideal' en 'real space'. Het lopen door de stad is een dialogisch proces waarbij enerzijds de eigen identiteit wordt vormgegeven, maar anderzijds ook de stad wordt geconstrueerd. Performance theorie legt dus aandacht op de reflexieve omgang met de stad. Wie maakt de stad, waaruit bestaat het? Wie ben ik? Wat betekent de stad voor mij? Wiens 'sense of place' wordt er gevangen? Wie zijn mijn mede bewoners? Waar kom ik vandaan, hoe zag de stad er vroeger uit en hoe heeft dat het heden beïnvloed?

Met het concept van de flâneur ben ik dieper ingegaan op de temporele aspecten die juist ook bij locatieve projecten van belang zijn. De flâneur heb ik ingezet om uit te leggen hoe geheugen en herinnering samenhangen met de MuseumApp: rond de digitale 'lieux de mémoires' komen individuele en collectieve herinneringen samen. In de performatieve interactie hiertussen ontstaat betekenisgeving. Het gebruik van de MuseumApp is dan een culturele geheugenpraktijk waarbij in de performatieve interactie met de inscripties van anderen en met de stad geheugen geconstrueerd en opgevoerd wordt.

Tezamen tonen de inscripties de verschillende 'senses of place' en de sociale betekenis van een bepaalde plaats. De stad, zo wordt duidelijk, bestaat uit allerlei wensen, herinneringen, verhalen en handelingen. Als laatste heb ik daarom gekeken of deze notie van performatieve plaatsen ook onze notie van wat een stad is beïnvloedt.

Het werd duidelijk dat wanneer we dit performance perspectief aannemen, we een nieuwe discursieve constructie van de stad zien verschijnen waarbij ruimte gezien als een

soort container (waarin handelingen en waarneming worden bevat) niet langer een adequate beschrijving is van de ruimtelijke manifestatie van media technologieën. In plaats daarvan is er een complexer raamwerk nodig waarin verschillende ruimtes én tijden overlappen binnen één enkele ervaring. Plaatsen worden in navolging van deze gedachte niet langer alleen bepaald door hun fysieke grenzen maar juist ook door wensen, behoeftes, historische gebeurtenissen en handelingen. Plaatsen, en ook de verhalen die erom heen circuleren, kunnen we beter opvatten als events; als bepaalde momenten in de tijd in het altijd veranderende, dynamische, stedelijke proces.



Literatuurlijst

Agnew, John. 1987. *Place and Politics: The Geographical Mediation of State and Society*. Boston: Allen & Unwin.

Austin, John L. 1975. *How to Do Things with Words*. Oxford: Clarendon Press.

Barlow, John P. 1996. "A Declaration of The Independence of Cyberspace." *Electric Frontier Foundation*. 17 mei.

<http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html> -15-01-2010.

Bleecker, Julian. 2006. "Locative Media: A Brief Bibliography and Taxonomy of GPS-enabled Locative Media." *Leonardo Electronic Almanac* 14, 3.

Butler, Judith. 1993. *Bodies that Matter: On The Discursive limits of 'Sex'*. New York: Routledge.

Carlson, Marvin. 1996. *Performance: A Critical Introduction*. Londen: Routledge.

Certeau, Michel de. 1984. *The Practice of Everyday Life*. Los Angeles: University of California Press.

Coyne, Richard. 2010. *The Tuning of Place: Sociable Spaces and Pervasive Digital Media*. Cambridge: MIT press.

Diamantaki, Katerina, en Dimitri Charitos. 2008. "Locative Media in the City: Spatial practices and Social Dynamics." In *Mediacity: Situations, Practices and Encounters*, red. Frank Eckhardt et al., 245-262. Berlijn: Frank & Timme Verlag.

Dodge, Martin, en Rob Kitchin. 2001. *Mapping Cyberspace*. Londen: Routledge.

Eaket, Chris. 2009. "The Performativity of Language in Real and Imagined Places." *MIT Communications Forum*, 13 juli. <http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/Eaket.pdf>

Elden, Stuart. 2004. "There is a Politics of Space, because Space is Political. Henri Lefèbvre and The Production of Space." *Gradnet*, 17 mei.
<http://www.gradnet.de/papers/pomo98.papers/stelden98.htm>

Graham, Stephen. 2004. "Introduction: From Dreams of Transcendence to The Remediation of Urban Life." In *The Cybercities Reader*, red. Stephen Graham, 1-31. Londen: Routledge.

Haraway, Donna. 1991. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.

Harvie, Jen. 2009. *Theatre and the City*. Hampshire: Palgrave MacMillan.

Heitzman, James. 2004. *The Network City: Planning the Information Society in Bangalore*. Oxford: Oxford University Press.

Hemment, Drew. 2006. "Locative Media." *Leonardo Electronic Almanac* 14. Geraadpleegd op 5 augustus, 2011. http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n03-04/guested.html

Iverson, Hana, en Rickie Sanders. 2008. "The Neighbourhoods Narratives Project: New Dialogues With/ In the Mediacity." In *Mediacity: Situations, Practices and Encounters*, red. Frank Eckhardt et al., 133-154. Berlijn: Frank & Timme Verlag.

Jones, Steve. 1998. *CyberSociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: Sage Publications.

Jong, Alex de, en Marc Schuilenburg. 2006. *Mediapolis. Populaire Cultuur en de Stad*. Amsterdam: Uitgeverij 010.

Kücklich, Julian R. 2009. "Virtual Worlds and Their Discontents: Precarious Sovereignty, Governmentality, and The Ideology of Play." *Games and Culture* 4: 340-457.

<http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/4/4/340>

Lange, Michiel de. 2010. "Moving Circles: Mobile Media and Playful Identities." PhD diss., Erasmus Universiteit.

http://www.bijt.org/wordpress/wp-content/uploads/2010/11/De_Lange-Moving_Circles_web.pdf

Lange, Michiel de. 2009. "The Mobile City Project and Urban Gaming" *Second Nature: International Journal of Creative Media* 1(2): 160-169.

Levinson, Paul. 2003. *Realspace: The Fate of Physical Presence in the Digitale Age, On and Off Planet*. New York: Routledge.

Lister, Martin et al. 2003. *New Media: A Critical Introduction*. Londen: Routledge.

Mackenzie, Adrian. 2006. "From Café to Park Bench: Wi-Fi and Technological Overflows in the City." In *Mobile Technologies of The City*, red. Mimi Shelly en John Urry, 137-151. Oxon: Routledge.

Makeham, Paul. 2005. "Performing the City." *Theatre Research International* 30: 150-160.

<http://eprints.qut.edu.au/7099/1/7099.pdf>

Mckenzie, Jon. 2001. *Perform or Else: From Discipline to Performance*. Londen: Routledge

McCullough, Malcolm. 2004. *Digital Ground: Architecture, Pervasive Computing, and Environmental Knowing*. Cambridge: The MIT Press.

Meyrowitz, Joshua. 1985. *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behaviour*. New York: Oxford University Press.

Mitchell, William J. 1995. *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*. Cambridge: MIT Press.

Mokhtarian, Patricia L. 2002. "Telecommunications and Travel: The Case for Complementarity" *Journal of Industrial Ecology* 6(2): 43-57.

Nunes, Mark. 2006. *Cyberspaces of Everyday Life*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Nyíri, Kristóf, red. 2005. *A Sense of Place: The Global and the Local in Mobile Communication*. Wenen: Passagen Verlag.

Plate, Liedeke. 2006. "Walking in Virginia Woolf's Footsteps: Performing Cultural Memory." *European Journal of Cultural Studies* 9: 101-120.

Raban, Jonathan. 1974. *Soft City*. Londen: Hamish Hamilton.

Rheingold, Howard. 1993. *The Virtual Community: Homesteading on The Electronic Frontier*. Massachussets: Addison-Wesley Publishers.

Scharl, Arno, en Klaus Tochtermann, red. 2007. *The Geospatial Web: How Geobrowsers, Social Software and the Web 2.0 are shaping the Network Society*. Londen: Springer-Verlag.

Shelly, Mimi, en John Urry, red. 2006. *Mobile Technologies of the City*. Londen: Routledge.

Simmons, Peter. 2003. "Performing Safety in Faulty Environments". In *Nature Performed: Environment, Culture and Performance*, red. B. Szerszynski, W. Heim, en C. Waterton, 78-93. Oxford: Blackwell Publishing.

Silverstone, Roger. 2007. *Media and Morality: On The Rise of The Mediapolis*. Cambridge: Poilty Press.

Souza e Silva, Adriana de. 2006. "From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces" *Space and Culture* 9: 261-278.

Stern, Carol Simpson, en Bruce Henderson. 1993. *Performance: Text and Context*. Londen: Longman Pub Group.

Strine, Mary S., Beverly Long en Mary F. Hopkins. 1990. "Research in Interpretation and Performance Studies: Trends, Issues, Priorities". In *Speech Communication: Essays to Commemorate the 75th Anniversary of The Speech Communication Association*, red. G. M. Phillips en J.T. Wood, 81-204. Carbondale: Southern Illinois University Press.

Tuan, Yi F. 1977. *Space and Place: The Perspective of Experience*. Londen: Arnold.

Tuters, Marc, en Kazys Varnelis. 2006. "Beyond Locative Media." *Networked Publics*. 13 juli. http://networkedpublics.org/locative_media/beyond_locative_media

Vries, Imar de. 2009. "Mobile Memento's: Expanded Archives, Fragmented Acces." *Massachusetts Institute of Technology*. 17 juli. <http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/devries.pdf>

Winter, Jay. 2010. "Introduction: The Performance of the Past: Memory, History, Identity" In *Performing the Past: Memory History and Identity in Modern Europe*, red. Karin Tilmans, Frank van Vree, Jay Winter, 11-34. Amsterdam: Amsterdam University Press.