

Cybergedachten: een interview met Bruce Sterling

Lara Schrijver en Pnina Avidar

Bruce Sterling is een van de bekendste cyberpunk-auteurs. Computertechnologie en de afgeleiden daarvan spelen een belangrijke rol in zijn boeken (*Distraction*, 1999, *Schismatrix*, 1996) en korte verhalen ('Homo sapiens declared extinct', 1999: http://prion.bchs.uh.edu/~zzhang/1/homo_sapiens/; 'The Growthing', 2003, met graphics van Greg Lynn: http://www.metropolismag.com/html/content_0103/str/index.html), die vaak ook het potentieel laten zien van een verregaand genetwerkte omgeving. Behalve in sciencefiction is Sterling sterk geïnteresseerd in architectuur en design. OASE vroeg hem met ons om de tafel te gaan zitten om eens verder te praten over de relatie

tussen cyberpunk en architectuur. Tot ons plezier vond hij daarvoor gelegenheid tijdens een recent bezoek aan Amsterdam (11 februari 2004). Hieronder een gecompriëerde versie van de vele verschillende ideeën en opmerkingen die hij tijdens dit gesprek met ons deelde.

We proberen zicht te krijgen op cyberpunk, met name in relatie tot architectuur. Waar is het vandaan gekomen en welk effect heeft het gehad?

In feite was het een gesprek tussen een stuk of tien mensen dat door een stuk of driehonderd mensen werd afgeluisterd. Vijf van die tien waren de ideologische 'leiders' van de beweging. De mensen die er theorieën over hadden en vat probeerden te krijgen op 'cyber' waren niet direct bezig literatuur in beelden om te zetten. Schilders inspireren schrijvers, schrijvers inspireren architecten en musici, enzovoorts. Dingen vloeien van het ene domein van creatieve activiteit over naar het andere. Als je alles wat je onder woorden kunt brengen, kon omzetten in film, animatie, strips, grafisch ontwerp of in schilderkunst, hadden we geen schrijvers nodig. Het voordeel van schrijven is dat je

90/91

NEARLY EVERY DAY WORDS DISAPPEAR

BECAUSE THEY ARE FORBIDDEN

THEY ARE REPLACED BY NEW WORDS EXPRESSING NEW IDEAS

Cyberspeculations: An Interview with Bruce Sterling

Lara Schrijver and Pnina Avidar

Bruce Sterling is one of the most well-known authors of cyberpunk. His books (*Distraction*, 1999; *Schismatrix*, 1996) and short stories ('Homo sapiens declared extinct', 1999: http://prion.bchs.uh.edu/~zzhang/1/homo_sapiens/; 'The Growthing', 2003, with renderings by Greg Lynn: http://www.metropolismag.com/html/content_0103/str/index.html) incorporate and speculate on the ramifications of computer technology, and often demonstrate the potential of a far-reaching networked environment. Aside from his fiction writing in the form of novel and short stories, he is also deeply interested in architecture and

design. OASE asked him to sit down with us to talk a little further about the relationship between cyberpunk and architecture. He fortunately found the time to do so on a recent trip to Amsterdam (Feb. 11, 2004). The following is a condensed version of the many different ideas and perceptions he shared with us then.

We've been trying to come to terms with cyberpunk, especially in relation to architecture. Where did it come from, what was its impact?

Actually there were a dozen of us talking and about three hundred people overhearing the conversation. There were five people who were the ideological 'leaders' of the movement. People who were theorists about it and were trying to get a grip on cyber were not directly translating literature into imagery. Painters inspire writers, writers inspire architects and musicians and so forth. Stuff bleeds over from one area of creative activity to another. If everything you can put into words could be put into film or animation or comics or graphic

ingewikkelde concepten kunt aanpakken waar je een verbale vorm voor nodig hebt. Je kunt redeneren als je schrijft, dingen op een rijtje zetten, dingen citeren. Zo iets als een academisch proefschrift zie je niet gauw in de vorm van een film. Of dat een schilderij de grondwet van een land wordt. Er zijn geen rechtsregels voor een getekende strip. Ik kan met inkt op papier, met woorden op een rij, dingen doen die met beelden niet gaan. Jullie (architecten) kunnen niet praten, dus moeten jullie tekenen. Je hebt een scherm en dan herhaal je de informatie via de microfoon, terwijl je de samenvatting uitdeelt. Hoe beroerd kun je jezelf uitdrukken? Kun je het niet gewoon duidelijk zeggen? Dat is een oud probleem, het gaat terug tot het klassieke Athene. Als Demosthenes sprak, dan zeiden de mensen: 'Verdorie, wat kan die man mooi spreken', en als Pericles sprak, zeiden ze: 'Kom, we gaan op mars'. Als je weet wat je aan het doen bent, kun je iets schrijven waardoor mensen zeggen: 'Kom, we gaan op mars', en niet: 'Goh, daar zou je een mooie film van kunnen maken', of 'Wow, ik wou dat ik zo'n gebouw kon maken'.

IN THE LAST TWO OR THREE MONTHS

SOME WORDS I WAS VERY FOND OF HAVE DISAPPEARED

WHICH WORDS?

I'M INTERESTED

design or painting there would be no need for any writers. The advantage of writing is that you can tackle complex notions that need to be put into verbal form. You can reason in writing, you can do bullet-point, you can quote things. You don't see much in the way of scholarly dissertations in film. You never see a painting that becomes the constitution for a country. There are no legal codes in a drawn cartoon strip. There are things I can do with ink on paper, with words in a row that can't be done through images. You [architects] can't talk so you've got to draw. You have a screen and then repeat the information over the microphone, while you do the handout at the same time. How badly are you expressing yourself? Can't you just say it clearly? This is an old problem. It dates back to the Golden Age. They used to say that when Demosthenes spoke, people said, '*My, he certainly is eloquent*'; and when Pericles spoke they said: '*Let us march*'. If you know what you're doing you are able to write something and people should say '*Let us march*' not '*Gee, that sure would make a*



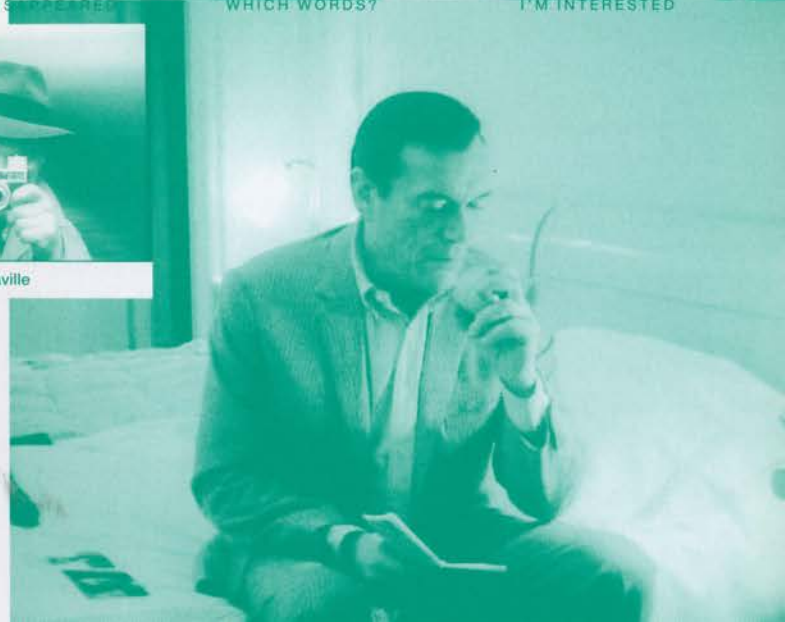
Alphaville



Alphaville



Alphaville



Wat voor uitwerking denkt u dat dit nieuwe fenomeen, cyber, zal hebben? Want je zou het kunnen zien als het alledaagse effect van een toenemende overheersing door de mechanische wereld, of als iets wat een totale verschuiving naar een 'virtueel domein' in onze ervaring teweegbrengt. Gaat het alleen om de gadgets of heeft het een bredere culturele uitwerking?

Mij als schrijver van sciencefiction gaat het vooral om de instrumentatie, denk ik. Wij willen het fijne van de machinerie weten. We zijn gadget-freaks. We willen zo dicht mogelijk bij het vuur van de technologische revolutie staan. Sciencefiction is een uitdrukkingvorm met een hoog gadget-gehalte. Maar ik ben niet alleen geïnteresseerd in computers, ook in het feit dat Frank Gehry een Frans ontwerpprogramma uit de ruimtevaartindustrie gebruikt, niet om vliegtuigen van titanium te bouwen, maar gebouwen van titanium. Wat me vooral interesseert, is hoe hij erin slaagt los te komen van die uitragende dingen die hij met zijn vrienden in Los Angeles aan het maken was en dan Bilbao, ooit een hellepoel van de ETA, weet te veranderen in een toeristische attractie. Hier heb je een visserdorp

good movie' or 'Wow, I wish I could build a building like that'. What kind of impact do you think that this phenomenon, cyber, will have? Because one could see it as an everyday version of an increased dominance of the mechanical world, or as completely shifting our experiences to a 'virtual realm.' Is it just about the gadgets, or does it have a more extensive cultural impact?

I guess to me as a science fiction writer it's an instrumentation impact. We're very interested in getting right back to the machinery. We're gizmo-freaks. We want to be right there next to the heat of the technological revolution. Science fiction is a very gizmo-centric line of expression. But I'm not just interested in computers, I'm also interested in the fact that Frank Gehry uses a French aerospace computer-design system to build, not titanium aircraft, but titanium buildings. What really interests me is his ability to move out of this cantilevered stuff he was doing with his pals in L.A. and then turn Bilbao into a tourist centre when it used to be an ETA hell-hole. The fisherman village where all the fish are dead – what

en alle vissen zijn dood – wat doe je dan? Je verkoopt ze Dali in een groot golvend gebouw. Dat hebben ze niet zelf gedaan. Daar moesten ze iemand bij halen die een stad kan transformeren. Hij geeft ze een stedelijke hoeksteen en Bilbao is gered. En nu kun je nergens ter wereld komen of je denkt direct: o, het Guggenheim Museum.

Is dat wat er voor de architectuur overblijft? Iconen maken als in Bilbao? Is er eigenlijk nog plaats voor architectuur? Is dat waarom iedereen in paniek is?

Dat is al een oude paniek, dezelfde paniek die je bij Reyner Banham leest. Een paniek van dertig jaar oud. Als je al dertig jaar in paniek bent, is dat geen paniek meer, maar een manier van leven! Je kunt alles doen wat je wilt. Je kunt doen waar iemand je voor betaalt. Je kunt doen wat je binnen de grenzen van de economie en het maatschappelijke en culturele systeem voor elkaar kunt krijgen. Zo nu en dan komt er iemand langs die echt iets durft, zoals het museum in Bilbao, of die bio-achtig dingen van Santiago Calatrava.

do you do next? Sell them Dali in a big ripply building. They didn't do it themselves. They had to call on somebody who could transform a city. He's given them an urban linchpin that saved Bilbao. Now the first thing you think anywhere on the planet is 'Oh the Guggenheim museum'.

Is that what's left for architecture to do, make icons like the Bilbao? Is there still a place for architecture now? Is it why everybody panics?

That's an old panic. It's the same panic that you read in Reyner Banham. That's a thirty-year-old panic. If you've been panicking for thirty years, that's not a panic, that's a way of life! You can do what you want to do. You can do what anybody will pay you for. You can do whatever is accomplishable within the limits of economics and the social and cultural system. Every once in a while somebody will do something really daring, like the Bilbao, or the Santiago Calatrava 'bio-working' things.



Metropolis



Metropolis



Metropolis



DEVELOPED BY LEAPS AND BOUNDS

GUIDED BY ELECTRONIC

Technologie is de maatschappij, de technologie bepaalt de maatschappij. De productiemiddelen **maken** nu dingen mogelijk die voorheen ondenkbaar waren. Creativiteit wordt heel vaak vrijgemaakt, niet door een of ander groot theoretisch inzicht, maar door iets heel eenvoudigs dat dingen mogelijk maakt. Neem de tekstverwerker, een goed voorbeeld van de uitwerking van nieuwe instrumentatie op de literatuur.

In de architectuur is die technologische uitwerking van nieuwe instrumentatie heel gemakkelijk te volgen, bijvoorbeeld in de staalskeletbouw. Dan zie je de jonge Frank Lloyd Wright kijken naar de bouwhausse in Chicago en hoor je hem zeggen: 'Wat we hier nodig hebben is een kerel die echt iets begrijpt van die stalen balken en toch binnen de traditie blijft! Weet je wat? Ik noem het de Prairie School!'

In plaats van zulke industrieproducten heb je momenteel de cybernetische technologie en zijn er mensen die zich zorgen maken hoe je dat in een permanente architectonische vorm kunt vertalen. Dat je je daarover zorgen maakt is normaal,

Technology is the society, society is defined by the technology. There are things enabled by the means of production that were previously unthinkable. In a lot of cases creativity is liberated not by some sort of massive theoretical understanding, but by what has become possible by something very simple. For example, the word-processor as the technological impact of new instrumentation on literature.

In architecture it's a very easy thing to see the technological impact of new instrumentation, like in steel frame building. Or the young Frank Lloyd Wright watching the Chicago building-boom and saying: 'Oh, what we need here is a guy who really gets it about these steel cantilevers that is also in the tradition! Yeah, I'll call it Prairie School!'

Now instead of industrial artefacts, you've got this cybernetic technology and you have some anxiety about how to translate that into permanent architectural form. That's a natural anxiety, the anxiety of doing your job. Who else is going to give it permanent architectural form if not architects? You

dat hoort bij het vak. Als architecten er geen permanente architectonische vorm aan kunnen geven, wie dan wel? Je wil toch niet dat softwareontwerpers ook gebouwen gaan maken?

Sommige architecten lijken het interessant te vinden als de architectuur in essentie software ging maken, als een nieuwe manier van bouwen.

Er is geen architect ter wereld die geen stoelen of sieraden wil maken. Een architect zonder ego is als een boer zonder ploeg. Architecten zien zichzelf als Napoleon-figuren die steden kunnen bouwen. Ik heb daar geen moeite mee, maar ik zie ook geen reden voor grote bezorgdheid. De voor- en nadelen van *computer-aided design* zijn niet zo moeilijk te begrijpen. Dat ligt voor film, voor literatuur of beeldende kunst net zo. De maatschappelijke, contextuele en kritische problemen liggen niet ver uit elkaar. De vraag 'wat is de rol van de architect' bij computer-aided design is net zoiets als de vraag: 'wat is de rol voor de decorontwerper in een wereld waarin je het decorontwerp op de computer kunt

really want software designers to start making buildings?

Some architects seem to feel that it would be interesting for architecture to start making software essentially, as a new form of building.

There's not an architect in the world who doesn't want to make chairs and jewellery. An architect without an ego is like a farmer without a plough. Architects consider themselves to be Napoleon figures, who can construct cities. I've got no problem with that, but I'm also not worried about the anxiety. It's not that difficult to understand the advantages and the disadvantages of computer-aided design. It's the same with movies, with literature, in art. There are a lot of the same social, contextual and critical problems. With computer generated architecture, asking 'what's the role for the architect?' is like saying 'what's the role for the set designer in a world where you can do computer aided set-design photoshoping?' Do *Lord of the Rings* with eighty million orks. You can't hire a set-

photoshoppen'. Probeer *Lord of the Rings* maar eens, met tachtig miljoen orks. Je kunt geen decorontwerper inhuren om tachtig miljoen orks aan te kleden.

Dit is een oud probleem. Ik kan je stukken van John Ruskin citeren waarin hij klaagt dat gietijzer de architectuur overbodig maakt. Baudelaire die klaagt dat de fotografie de schilderkunst ondermijnt. Er zijn twee aanpakken mogelijk. Aan de ene kant heb je de mensen die er vat op krijgen en zich daadwerkelijk meester maken van de technische vernieuwing, en die methoden vinden om ermee te werken en er een authentiek geluid voor hun eigen tijd mee maken. En aan de andere kant zijn er die dichtklappen en hopen dat het overgaat. Nou, dat doet het dus nooit.

Maar als je slim bent en je neemt dat spul op in je vak, kun je er oogverblindende resultaten mee bereiken. Over Frank Gehry wordt veel geklaagd, maar hij is de beroemdste architect van deze tijd. Er wordt geklaagd over Lord Foster, de man die de Rijksdag heeft verbouwd, en Chep Lap Kok Airport. Welke maatstaf je er ook voor aanlegt,

designer to dress up eighty million orks.

This is an old problem. I can quote you stuff out of John Ruskin, complaining about cast iron invalidating architecture. Baudelaire, complaining about photography invalidating painting. There are two schools there. There are those who can get their heads around it and actually bring technical innovation to heel and find some methods to make it work, make it speak authentically to their own time. And then there are those who are going to freeze up and hope it goes away. Well it doesn't ever go away.

But if you're clever and you have your profession assimilate this stuff, you can turn it to really dazzling effects. A lot of people complain about Frank Gehry, but he is the most famous architect of our time. People complain about Lord Foster. This guy rebuilt the Reichstag, the Chep Lap Kok Airport. He is a major architect by any conceivable standard. Are they complaining because he understands how geodesics work? Give the man a break, he's a genius! He's absolutely in



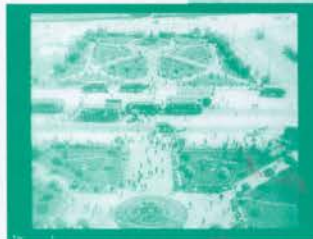
Man with a Movie Camera

FOREIGNERS HAVE BEEN ASSIMILATED IF POSSIBLE

WHICH WAS EASIEST WITH THE SWEDENS, GERMANS AND AMERICANS



Man with a Movie Camera



Man with a Movie Camera



de man is een vooraanstaand architect. Klagen ze omdat hij begrijpt hoe geodesie werkt? Laat hem z'n gang gaan, de man is een genie! Hij is volkomen op de hoogte van de meest geavanceerde constructietechnologie. Hij doet dingen met de constructie van een gebouw die niemand nog ooit voor elkaar heeft gekregen. En hij kent niet alleen goede nieuwe dingen, hij is ook in staat om die kennis mee te nemen als hij begint aan een fijngevoelige restauratie van het British Museum of de Rijksdag. Hij verdient alle lof ter wereld. Hij is nooit iemand geweest die wegliep voor technische vooruitgang of technische ontwikkeling.

En, doet architectuur er eigenlijk nog toe?

Nou ja, we moeten ergens wonen. De Berlijnse muur is ook architectuur. Architectuur hoeft niet goed voor je te zijn. Je hebt Budai in Sjanghai, of Noord-Korea, waar ze gebouwen van tachtig verdiepingen hoog bouwen, terwijl het water niet hoger komt dan de derde verdieping. Dat is ook architectuur, al is het slechte architectuur.

command of top-end engineering performance. He's doing things with the structure of building that nobody has been able to do before. And it's not only that he does new things that are good, he's actually able to take this knowledge that he's got and tenderly restore the great court of the British Museum or the Reichstag. He deserves all the credit in the world. He's never been somebody to shy away from technical advancements, or technical developments.

So does architecture really matter any more?

Well, we've got to live somewhere. The Berlin wall is architecture. Architecture doesn't have to be good for you. There's Shanghai Budai, or even North Korea where they're making buildings eighty stories high and water doesn't go more than three stories. That's architecture, it's just bad architecture.

But if you can make anything you want, why bother? In cyberspace things are being fabricated for you, as a world where you

Maar als je alles kunt maken wat je wilt, wat zou je dan nog druk maken? In cyberspace worden de dingen voor je gemaakt, als een wereld waarin je werkelijk kunt doen wat je wilt...

Niks hoor. Je stelt cyberspace te romantisch voor. Het probleem met het Guggenheim Bilbao zit in dat programma dat het bouwt, CATIA. Het wordt oud en dan vallen de titanium-platen ervan af. Veel daarvan hebben ze met de hand moeten aanpassen. Op een dag gaan we weer aan de oude pc zitten en 'Ho!... trek die ring omlaag en zet hem er weer op. Hoe hebben ze dat in hemelsnaam voor elkaar gekregen? Hé, ik begrijp dat niet...' Cyberspace is kwetsbaar, ze verouderd heel snel. Het is niet zoiets als een of ander platonisch mystiek domein waar alles uit enen en nullen en bits bestaat. Er is geen opslagmedium voor enen en nullen. We weten dat software nog geen vijftig jaar meegaat, maar we weten niet hoe we die moeten bewaren. Cyberspace is maar een naam, een term. Cyberspace bestaat in werkelijkheid uit besturingssystemen, talen, opslag-media, chips, softwaremagnaten, virussen, verval en achterhaalde formats. Ga maar eens naar een internet-routing sta-

can actually do whatever you want...

No you can't. You're romanticizing cyberspace. The difficulty with the Bilbao Guggenheim is in the thing that builds it, that CATIA-programme. It will get old and the titanium scales will fall off. A lot of them had to be hand-adjusted. We will go back to the old PC someday and 'Ho!... pull down this ring and put it back up. How the heck did they do that anyhow? Hey, I can't get this...' cyberspace is viable. It's a rapidly obsolescing field. It's not like some platonic mystic realm where everything is ones and zeroes and bits. There is no archival media for ones and zeroes. We don't have any way to maintain software that we know will not last even fifty years. Cyberspace is just a coinage; it's a term. The reality of cyberspace is operating systems, languages, storage media, chips, software moguls, viruses, decay, obsolescent formats. If you go to an Internet routing station, you'll see these things are like steel hills, they're big. They're not industrial, they're post-industrial but they are physical instantiations of genuine no-kidding heavy

tion, dan zul je zien dat ze enorm groot zijn, bergen van staal. Niet als een industrie, ze zijn postindustriële, maar het zijn fysieke concretisering van een rechttoe rechtaan zware industrie: grote routers, als kerncentrales, met buiten rijen dieselen. Dat is cyberspace. Dat het niet meer zou zijn dan een gemeenschappelijke hallucinatie is een literair hersenspinsel uit de sciencefiction. In het echt is het geen hallucinatie.

En hoe zit het met de MIT-labs en die brillen met e-mail-informatie?

Interessant natuurlijk, maar het betekent niet meer dan dat je een nieuwe industrie bent begonnen van dingen die je tussen de ogen van mensen en hun fysieke wereld zet. Het betekent niet dat je een perfect beeld krijgt. Wie controleert die informatiestroom? Wie profiteert ervan, wie is de dupe? Waar wil je naar kijken? Komt het van de overheid? Van een particulier bedrijf? Van AOL Time Warner? Krijg je het van je linkse vrienden in de *free software*-beweging? Wiens versie van de werkelijkheid is het? Die van Naomi Klein? Is het

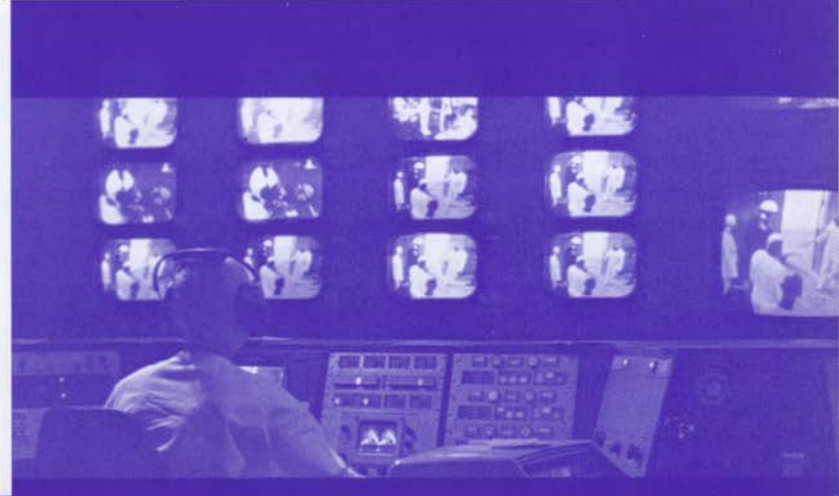
WATCHED A SHOW

THE BODIES WERE THEN TIPPED INTO HUGE RUBBER BINS

industry: big routers, like nuclear reactors, with lines of diesel generators outside. That's cyberspace. To think that it's merely a consensual hallucination is a science fictional literary conceit. It's not really a hallucination.

And how about the MIT labs with their glasses, with email information?

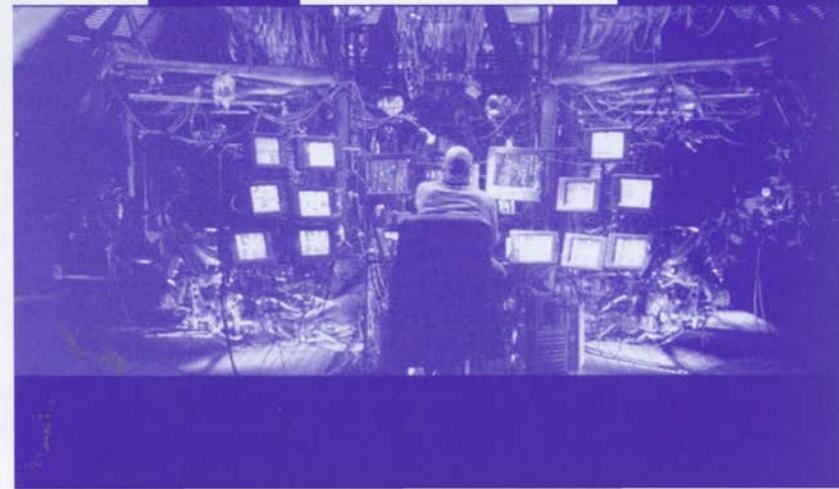
Sure that's interesting, but all it means is that you started another industry in putting stuff between people's eyeballs and their physical world. That doesn't mean that you get a perfect view. Who's controlling that stream of information? Who benefits, who loses? What are you choosing to look at? Is it state-supported? Is it a private firm? Is it from AOL Time Warner? Are you getting it from your leftist friends of the free software movements? Whose version of reality is it? Is it Naomi Klein's? Is it Paul Wolfowitz's idea of what you ought to be seeing when you walk around Amsterdam? Is it the version of television? So you've got the screen actually between



THX 1138



The Matrix



Paul Wolfowitz' idee van wat je zou moeten zien als je in Amsterdam rondloopt? Is het de televisieversie? Dus dan heb je inderdaad een scherm tussen jezelf en het stedelijk weefsel. Maar daarmee ben je er nog niet van af. Dat voegt alleen een nieuw niveau van complexiteit toe.

Dus wil je zeggen dat het allemaal weer neerkomt op communicatie?

Nee, het gaat allemaal om informatieanalyse. Kennis gaat altijd boven onwetendheid. Ik verwacht wel dat er een diepgaand effect van uit zal gaan, maar geen blijvend diepgaand effect. Geen diepgaand effect zonder terugslagen of tegenstand of compensatiemaatregelen of doelbewuste tegenbewegingen of tegenculturen of standaardisatie-oorlogen of al die andere dingen die altijd met technologische ontwikkeling gepaard gaan. Het is alsof je je door de sluier van het technologische aanbod heen moet boksen. 'Wow, ik kan me dat nauwelijks voorstellen, dat is toch een toekomstdroom, niet?' Ja, en het blijft een maand of zes een toekomstdroom.

En dan hou je op met dromen, want dan heeft het zich genesteld in het weefsel van je dagelijks leven.

Voor je ouders was televisie een toekomstdroom; die duurde een maand of zes, maar de tv ondergaat nog altijd een technologische ontwikkeling. Geen verbetering, zeg ik erbij. Televisie is in feite duidelijk een medium in verval. Vreselijke *tabloid*-televisie. Politiek gedomineerde televisie. Schandaaltelevisie. Bekrompen televisie, lelijke televisie. En het wordt je voorgeschoteld op een enorm HDTV black screen plasmascherm – het scherm is prachtig, maar wat erop wordt vertoond is hopeloos.

En het web, is dat beter?

Ach nee, dat is erger. Het web is één grote nachtmerrie. Ik zit gewoon te huiveren van afschuw bij de dingen die ik in mijn e-mailbox vind. Het is erger dan ik me ooit heb voorgesteld. Zo'n schaamteloze kwaadwilligheid, fraude, flessentrekkerij, obsceniteit, flagrante criminaliteit, wrede vormen van misleiding, dat wil je niet weten. Het wordt gemener.

you and the urban fabric. But that's not going to let you off the hook. It's just going to add a new level of complexity.

So does that mean it boils back down to communication?

No, it's all about information analysis. Knowledge will forever govern ignorance. I would expect it to have a profound effect but not a profound permanent effect. Not a profound effect that is without kickbacks or counter-struggles or countervailing efforts or deliberate counter-movements or counter-cultures or standards-wars or any of the other things that accompany any form of technological development. It's like you have to fight your way through the veil of the technological supply. 'Wow, I can scarcely imagine that, it would be fantastic, wouldn't it?' Yes, for six months it would be fantastic. And then you would stop fantasizing because it would have inserted itself into the fabric of your daily life.

Television was fantastic for your parents for six months but it's still in the process of technological development. And

not improving, I might point out. Television is actually a media that is clearly in the process of profound decline. Awful tabloid television. Politically dominated television. Yellow rag journalism television. Mean television, ugly television. And it is being presented to you on a huge HDTV black screen plasma display – the display is beautiful but the content on TV is just abysmal.

How about the web, is it better?

Oh it's worse. The web's a nightmare. It's an absolute worst-case scenario. I just stare in open horror at the stuff that shows up in my e-mail-box. It's worse than I ever imagined. The blatant levels of malice, fraud, scams, obscenity, blatant criminal acts, cruel acts of deception. It's getting meaner. It used to be mechanized and now you're getting into the social acts where people really are trying to defeat you and rob you. And they're right in your lap. They've all been given the key to your home.

Eerst was het allemaal mechanisch, maar nu kom je op het terrein van sociaal contact, waar mensen serieuze pogingen doen om je kapot te maken en te beroven. En ze zitten bij je op schoot, ze hebben allemaal de sleutel van je huis gekregen.

Wat vind je er dan goed aan?

Tja, het is amusant. Het is een geweldig spektakel. Wat ik er leuk aan vind zijn de open deuren die je keer op keer ingetrapt ziet worden. Het sublieme van de technologie: als je het absolute zoekt eindig je op de mesthoop. Maar als je rechtstreeks naar het pragmatische, het feitelijke en eenvoudige kijkt, ontdek je het sublieme. Dat wordt me al mijn hele leven duidelijk gemaakt, maar het duurt een tijdje voor je het begrijpt, het voelt gewoon niet goed aan. Het is net als met de wetenschappelijke methode. Geduldig data gaan zitten verzamelen en testen, testen, testen. Het lijkt het saaiste werk in de wereld. Je moet het onderwerpen aan de toets van het bestaande. Het universum binnen in je hoofd is veel groter dan erbuiten. Je projecteert je wensgedachten en angsten onder het mom van de

So what do you like about it?

Well, it's entertaining. It's a tremendous spectacle. What I like about it is seeing truisms demonstrated over and over again. The technological sublime, if you seek the absolute you will perish in the mire. On the other hand if you look directly at the pragmatic, the actual and the humble, you will discover the sublime. I had this demonstrated to me all my life, it takes a while to get your head around, it just doesn't feel right. It's like the scientific method. Sitting there and patiently accumulating data, testing, testing, testing. It seems like the most boring thing in the world. You have to submit it to the test of the actual. The universe is bigger around in the inside of your head. You're projecting your wishful thoughts and fears under the fabric of reality. It's delusional, it gets you nowhere. Great art is not about passion, it is about passionate virtuosity. You have to know what you're doing. You have to engage in the hard parts, the sticky parts, the parts that are flawed and the parts that are no damn fun, the parts that no dilettante would



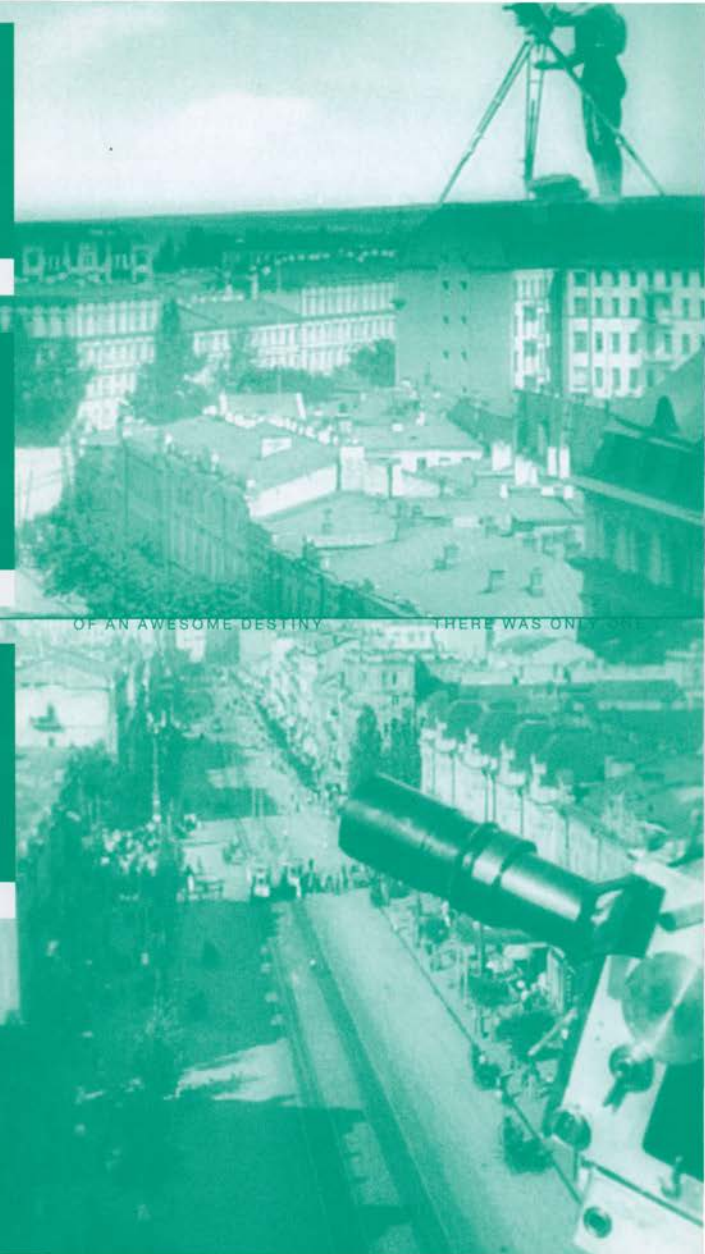
Man with a Movie Camera



Man with a Movie Camera



Man with a Movie Camera



WHERE MECHANICAL AND PROPAGANDISTIC TREATMENTS SOON CURED HIM

OF AN AWESOME DESTINY

THERE WAS ONLY ONE

werkelijkheid. Het is een waanidee en je komt er nergens mee. Grote kunst gaat niet over passie, maar over virtueuze passie. Je moet weten waar je mee bezig bent. Je moet je verdiepen in de moeilijke kanten, de kleffe kanten, de zwakke kanten en de kanten waar echt helemaal niets aan is, waar geen dilettant ooit naar zou kijken. Je moet pezen op details en dan je werk met details kracht geven. Heb je een sleutel tot virtueuze passie, dan ben je een groot kunstenaar, anders niet. Je kunt er vreselijk mee zitten dat je geen groot kunstenaar bent en je mag er ook wel vreselijk mee zitten, want je kunt er niks van.

Misschien moet je maar loodgieter worden als je er zo mee zit. Als je echt zo met schrijven of architectuur in je maag zit, kun je beter een goeie baan zoeken. Er zitten op de architectuuropleidingen zat mensen die graag je plaats willen innemen. Doe iets nuttigs, iets waar je plezier aan hebt. Maak een stoel!

Wat de architectuur zelf betreft – het is een interessant terrein. Ik hou wel van interculturele vergelijkingen van architectuur, streekarchitectuur, en ook historische architectuur. Ik vind het leuk om te zien hoe verschillende maat-

schappijen op een verschillende manier gebruikmaken van die architectonische productiemiddelen. De manier die een cultuur kiest om zijn gebouwen vorm te geven, kan heel veelzeggend zijn. Er zijn maatschappijen die er een duivelse sport van lijken te maken om architectuur te bouwen die voor de burgers zo slecht mogelijk is. In Oost-Duitsland zie je die griezelige gemeenschappelijke woongebouwen, of je hebt die dingen aan de rand van Praag. Wilden ze de mensen die erin wonen pijn doen? En dan realiseer je je: 'Ja, waarschijnlijk wilden ze de mensen die erin wonen pijn doen.'

Wat vind je dan van Lars Spuybroek (NOX) in Nederland of Greg Lynn in Amerika, die met computer-aided design werken en dat als uitdrukkingsvorm gebruiken. Waar plaats je dat soort werk? Ik zie geen verschil met een modernist die uit z'n bol gaat met technologie. Wat moet er gedaan worden? Wat rest er voor de computer?

Volgens mij heeft het niet zo veel te maken met hoe het eruitziet. Het kan er natuurlijk anders uitzien. Je kunt er zo'n

ever look at. You need to sweat the details. And then bring power through them. If you've got a key to passionate virtuosity then you are a great artist otherwise you're not. You can feel a great anxiety because you're not a great artist and you deserve to feel a great anxiety, because you're no damn good. Maybe you should be a plumber if you're that anxious. If you're really anxious about writing or architecture you should get a decent job. There are plenty of people in architecture schools that would be happy to fill your shoes. Do something useful, something you enjoy. Make a chair!

As for architecture itself – it's an interesting field. I quite like cross-cultural comparisons of architecture, vernacular architecture, and historical architecture too. I like the way that these means of architectural production play themselves out differently in different societies. There's something very revelatory about the way a culture chooses to mediate its buildings. There are some societies that seem to be engaged in a devilish contest to make architecture that is as bad as possible

for the citizenry. In East Germany you see these uncanny common housing blocks or these things on the outskirts of Prague. Were they trying to hurt the people inside? And then you realize: 'Yeah they probably were trying to hurt the people inside'.

So what about Dutch architect Lars Spuybroek (NOX) and also Greg Lynn (USA), who are working with computer-aided design and taking that as a form of expression. So how do you place that kind of stuff? To me it doesn't look any different than a modernist revelling in technology.

I don't think it's about what it looks like. It can look different obviously. You can do this Gehry-esque blobbitecture. Things that were formerly insupportable can now be re-engineered on the fly. So yeah, you can do these kind of top-end, cyber-buildings that were previously unaffordable. But you can also change the means of production and make a lot of new materials. And you can also just make it a lot more environmental-

Gehry-achtige *blobbitecture* van maken. Dingen die vroeger ondenkbaar waren, kun je nu met een paar muisklikken herontwerpen. Dus ja, je kunt best zulke supergeavanceerde cybergebouwen maken die vroeger onbetaalbaar waren. Maar je kunt ook de productiemiddelen veranderen en allerlei nieuwe materialen maken. En je kunt het ook gewoon veel milieuvriendelijker bouwen. Dat is nou écht een uitdaging. Hou op ons te vergifigen. Gebouwen zijn zo 'intelligent' of ten minste dynamisch reactief. Kun je niet zorgen dat ze minder fossiele brandstoffen verbruiken of ophouden de mensen binnen te vergifigen? Kunnen ze de waterstromen die het gebouw in- en uitgaan niet gebruiken of kijken naar hoe je bij een uitgang komt? Kunnen ze geen rood lampje laten branden als er vinylchloridedampen binnen komen drijven? Kunnen de gebouwen niet voor de bewoners zorgen? Kunnen ze ons niet beter beschermen? Het zijn zogenaamd prettige, veilige, het leven veraangenamende bouwwerken. Ons leven is niet bijster prettig, en zeker niet veilig. Het leven wordt niet zo veraangenaamd als je doodgaat aan kanker, stadsgassen of giftige

OTHER GALAXIES

AFTER A BLOODY MUTINY BY A NEXUS 6 COMBAT

ly friendly. That's a major challenge right there. Stop poisoning us. Buildings are so 'intelligent', or at least dynamically reactive. Can't you get them to use less fossil fuel or stop poisoning the people inside the building? Can't they use the flows of water in and out of the structure or look for passages to the doors? Can't they light up a red line if vinyl chloride fumes are drifting in? Can't they look after the inhabitants? Can't they do a better job of sheltering us? They're supposed to be pleasant, safe, life-enhancing structures. Our lives are not particularly pleasant, they're certainly not safe. Life is not very enhanced if you're dying of cancer, urban fuels or outgassing from badly prepared carpet. There are a lot of vices in contemporary architecture and furnishing and in the entire industrial means of production. Who cares if it's square or lacks ornament! Make it cheaper for heaven's sake, make it affordable. Make buildings for the homeless people to live in. Be decent. How hard can it be? Make mass buildings, tackle serious problems of urban housing. Do something about traffic flow,



Man with a Movie Camera



Man with a Movie Camera



Man with a Movie Camera



Man with a Movie Camera



stoffen die uit slecht gemaakte vloerbedekking komen. Er is nog heel wat mis in de hedendaagse architectuur en de inrichting en in de hele industriële productiemiddelen. Wat kan het iemand schelen of het vierkant of niet gedecoreerd is? Maak het in hemelsnaam goedkoper, maak het betaalbaar! Maak gebouwen waar de daklozen in kunnen wonen. Wees fatsoenlijk. Hoe moeilijk kan dat zijn? Maak massagebouwen, pak de ernstige huisvestingsproblemen in de stad aan. Doe iets aan het verkeer, stadsplanning, elektriciteitsvoorziening, datavoorziening. Als je begrijpt hoe een gebouw werkt en hoe het in zijn stedelijke context past, dan moet je dat vastpakken en in de hand houden. En dat dan met het inzicht dat je het probleem niet zult oplossen. Dat het een voorlopige aanpak is, die past bij jouw tijd en plaats. Het risico met cyberontwerp is dat je je helemaal concentreert op het cyberaspect; de cyberwereld is enorm snel en vreselijk smerig en hij wordt steeds criminel. Dus als je je lot verbindt aan een laptop moet je in de gaten houden dat je niet zo stevig in elkaar zit als architectuur. Maar dat betekent niet dat je geen architectuur kunt

ontwerpen die vriendelijker is voor de gebruiker of de klant. Mogen we een prettig verlicht gebouw hebben? Natuurlijk licht zou wel wat zijn. En wat dacht je van atria waar planten ook echt kunnen groeien? Kun je de hele boel laten lopen op lijnzaadolie, zoals de Rijksdag? Er zijn op dit moment al vormen van architectuur die, als ze op grote schaal werden toegepast, deze planeet een stuk beter bewoonbaar zouden maken. Als architecten zulke problemen niet aanpakken, wie dan wel? Maak verdomme betere gebouwen. En je moet mensen kunnen overtuigen dat ze beter zijn. Dat hoort bij het vak. Niet achteroverleunen en artistiek naar je navel staren tot de opdrachtgever binnenkomt om je een lauwerkrans op te zetten. Als je een echte architect bent, ga je erop uit en zet je de boel op stelten. Je hebt te maken met potige lui, glazenmakers, loodgieters, metselaars, bouwvakkers. Jij bent de maestro. Een architect is een soort filmregisseur. Hij is degene die het geheel bij elkaar brengt, hij moet niet voor diva gaan spelen. Laat de interieurontwerper maar voor diva spelen. De architect moet een nuchter soort kerel zijn. Hij moet met beperkin-

city planning, electrical distribution, data distribution. If you understand how a building is operating and how it's fitting into its urban context, you should get after that and take command of it. And do it with an understanding that you're not going to solve the problem. It's going to be a provisional approach that is good for your own time and place. The difficulty with cyberated design is if you really concentrate on the cyber; the cyberworld is very fast moving and extremely dirty and increasingly criminal. So if you're gonna hitch your wagon to a laptop, you have to keep in mind that you're not as solid as architecture. But that doesn't mean you can't just design architecture which is kinder to the user or the client. Can we have some nicely lit buildings? Natural illumination would be kind of nice. How about atria where plants can actually grow? Would you run the whole thing on linseed oil, like the Reichstag is? There are forms of architecture right now that if widely practiced would make this a much more inhabitable planet. If architects don't tackle those problems, who's

gonna tackle them? Make better damn buildings. And you ought to be able to convince people that they're better. That's part of the architectural job. It's not sitting back in artistic introspection and expecting the client to come in and put laurels on you. If you're really an architect, you're going to go out there and mix it up. Tough people, glaziers, plumbers, bricklayers, working-class people. You have got to be the maestro. An architect is a person like a film-director. He's somebody who is assembling an ensemble; he can't afford to be a diva. Let the interior decorator be the damn diva. The architect needs to be a hard-nose kind of guy. He needs to be able to work within limits, understand construction as it's really sort of get down into the dust. He can really make this stuff happen.

You have a professional responsibility as an architect. Human beings are going to use that structure, they're going to be in it. You're going to be dead and they may still be standing. If it falls on somebody it's your fault. You have a moral

An aerial photograph of a city street, showing buildings, trees, and a bus. The image is overlaid with text. The text is arranged in four segments across the middle of the image. The first segment is on the left, the second is slightly to the right of the first, the third is further right, and the fourth is on the far right. The text is in a light, sans-serif font. The background shows a street with a bus and various buildings and trees.

POLICE SQUADS

BLADE RUNNER UNITS

HAD ORDERS TO SHOOT TO KILL

UPON DETECTION

gen kunnen werken, kijk op bouwen hebben, van de grond af aan. Hij is degene die de boel echt aan de gang kan krijgen.

Je hebt als architect een professionele verantwoordelijkheid. Dat gebouw wordt straks door mensen gebruikt, die komen daar in te zitten. Jij bent straks dood en dan zitten zij er nog. Als het op iemand neerstort is het jouw schuld. Je hebt een morele plicht tegenover dat ding. Voor een auteur is het net zo. Je moet iets van de dikke huid van de professional hebben om je aan mensen op te dringen. Als je iets zegt, als auteur of journalist of schrijver, en niemand maakt zich er druk om, dan heb je niets gezegd. Je kunt het niet iedereen naar de zin maken. Dat moet je ook niet willen. Dus als je je daardoor van de wijs laat brengen, ben je gewoon geen professional, dan heb je het verkeerde vak gekozen. De wereld is vol mensen die vinden dat ze eigenlijk schrijver zouden moeten zijn, terwijl ze dat maar beter niet kunnen zijn.

Is er ook een verschil tussen architectuur en constructie-technologie?

obligation to come to terms with the thing. For an author it works the same way. You need to have a certain amount of professional thick skin about thrusting yourself in people's faces. If you say something as an author or a journalist or writer and nobody is upset, you haven't said anything. You can't please everyone. You shouldn't want to. And therefore if you allow yourself to get discombobulated over it, you're just not being professional, you picked the wrong line of work. And the world is full of people who think they should be writers and really shouldn't.

Is there also a difference between architecture and building technology?

Yes, there's a classic difference. If an architect builds without an engineer, it will fall down. If an engineer builds without an architect it will be torn down, okay? Building technology without architecture is ugly, all right. It's an ugly building. They're not going to spontaneously build a temple.

Ja, het klassieke verschil. Als een architect bouwt zonder ingenieur, valt z'n gebouw om. Als een ingenieur bouwt zonder architect wordt z'n gebouw afgebroken, toch? Constructietechnologie zonder architectuur is lelijk, zeker. Het wordt een lelijk gebouw. Ingenieurs gaan niet spontaan een tempel bouwen.

Is het niet wat te veel gevraagd van een architect als hij zo'n beetje de problemen van de wereld moet oplossen?

Ik ben toevallig een grote fan van duurzame architectuur. Maar ik heb niet de geringste illusie dat de problemen van de wereld ermee opgelost worden. Ik wil dat de wereld meer problemen kan hebben. Duurzaam betekent meer problemen. Het betekent niet dat alles volmaakt is, maar dat we verder kunnen omdat we ons kunnen veroorloven wat we doen. Niet-duurzaam betekent dood. Het betekent het eind van problemen, het uitsluiten van mogelijkheden voor de toekomst.

Het lijkt alsof de voorbeelden van architectuur die je echt fascineren niet noodzakelijkerwijs te maken hebben met dingen

Isn't it also asking a lot of architects to expect them to solve the problems of the world?

I happen to be quite a fan of sustainable architecture. But I'm under absolutely no illusions that it solves the problems of the world. I want the world to be able to have more problems. Sustainable means more problems. It doesn't mean perfection, it means we get to go on because we can sustain what we're doing. The unsustainable means death. It means the end of problems, the foreclosure of future possibilities.

It seems like the examples of architecture that really fascinate you have nothing to do with things that are necessarily usable. I'm a science fiction writer! I'm fascinated by off-the-wall and wondrous things. Even architecture critics are generally fascinated by something freaky. They write about eighteenth-century, dark, falling, fake ruins, those are uninhabitable forms of architecture. A guy built this fake ruin and he hired a fake hermit to live in it. That's a freaky thing. Most architects are

die bruikbaar zijn.

Ik schrijf sciencefiction! Gekke en wonderlijke dingen fascineren me. Zelfs architectuurcritici zijn over het algemeen gefascineerd door gekke dingen. Ze schrijven over duistere, bouwvallige, achttiende-eeuwse nepruïnes, onbewoonbare vormen van architectuur. Er was iemand die zo'n nagmaakte ruïne bouwde, en die huurde een nepkluizenaar in om er te gaan wonen. Dat zijn gekke streken. Voor zoiets zullen de meeste architecten nooit betaald krijgen.

Er is nog een onderwerp dat voor architecten van belang is, denk ik, vooral voor diegenen die echt voelen en zien. Ze hebben het gevoel dat alles al eens gedaan is en alle vormen al gegeven zijn, en dat wat je ziet revolutie is, en contrarevolutie, contra-contrarevolutie, pastiche en ga zo maar door. Ik denk dat de echte stap vooruit voor een eenentwintigste-eeuwse architectuur zou zijn nederzettingen te bouwen in gebieden die vroeger voor de mens onbewoonbaar waren. In de Alto Planowoestijn, onder water, in de ruimte, diep onder de grond, vliegend. Je kunt altijd nieuwe dingen uitvinden als je

JUST MIGHT HAVE AN ALTERNATE FUTURE

never going to be paid to do that.

There is one other topic that I think is of interest to architects, especially those who really feel and see. They feel like it's all been done and all the forms have been given and there's been revolution, counter-revolution, counter-counter-revolution, pastiche, whatever. I think that the real way forward for a twenty-first-century architecture is in settling areas that were previously humanly uninhabitable. In the Alto Plano desert, under water, in orbit, deeply underground, aerial structures. You can always find novelty in doing something that was physically impossible for previous generations. Most of the earth's surface is uninhabitable and we've got this massive urban blight which is actually spreading over the best cropland and farmland, because that's where people choose to live. Under a more technically advanced regime we would move the people away from the biologically productive areas and actually let the biosphere take those over. Then re-settle people in really extremely artificial environments, which were



Man with a Movie Camera



Man with a Movie Camera



Man with a Movie Camera



ONE HUNDRED AND FIFTY LIGHT YEARS MORE FOR

iets doet wat voor eerdere generaties fysiek onmogelijk was. Het grootste deel van het aardoppervlak is onbewoonbaar en we zitten met steden die maar aanwoekeren en zich in feite verspreiden over de beste landbouw- en veeteeltgrond, omdat mensen ervoor kiezen om daar te gaan wonen. Onder een technisch meer geavanceerd regime zouden we de mensen weghalen uit de biologisch productieve gebieden en die werkelijk overgeven aan de biosfeer. De mensen zouden dan gehuishvest worden in extreem kunstmatige omgevingen die voldoende biovriendelijk zijn. Mensen praten over dingen als ruimtebases op de maan of op Mars, maar in feite zou het veel meer indruk maken als je stadsstructuren zag verrijzen in de bergen of woestijnen. Of dat de vruchtbaarheid van gebieden hersteld werd met stedelijke structuren. Ik vermoed dat dat de logische volgende stap zou zijn in de honderdjarige ontwikkeling van de stad. Als je het op papier bekijkt, is het een visionair Buckminster Fuller-plan. En het is goed mogelijk dat we het zowel willen als ertoe gedwongen zullen worden, vooral als we te maken krijgen met een echt grote milieuramp

bio-friendly in some way. People talk about things like building moon bases or Mars bases, but it would actually be a lot more impressive just to see urban structures moving up beside the mountains or in the deserts. Or restoring fertility to areas through urban structures. I suspect that over a century-long urban development that's the logical thing to do. If you look at it on paper, that's a Buckminster Fuller visionary scheme. And it may be that we both want to do it and have our feet held to the fire, especially if there is a major environmental catastrophe like rising seas. Most people live within just a few kilometres of the danger zone. You see cities becoming uninhabitable just because of repeated drenching, storm-surges. Rather than attempting to continually patch a dike, you might actually see people starting from scratch with large scale, very ambitious, very sophisticated, reactive, intelligent, computational twenty-first-century structures built in areas that have never been settled by anyone because there's no agricultural base.

als de stijging van de zeespiegel. De meeste mensen wonen op maar een paar kilometer afstand van de gevaarzone. Je ziet steden onbewoonbaar worden door herhaaldelijke stortbuien of stormvloed. In plaats van telkens opnieuw dijken oplappen, kun je je voorstellen dat mensen helemaal van de grond af aan opnieuw beginnen met grootschalige, heel ambitieuze, heel geavanceerde, reactieve, intelligente, computergestuurde eenentwintigste-eeuwse bouwwerken in gebieden die nooit eerder door mensen zijn bewoond, omdat er geen agrarisch draagvlak was.

En zouden de bewoners iets in te brengen hebben in die soort hyperkunstmatigheid in jouw ideale wereld?

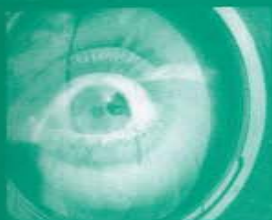
Ik heb twee problemen met die vraag. Op de eerste plaats denk ik niet dat het er hyperkunstmatig zou *uitzien*. Het zou gewoon kunstmatig *zijn*, maar het zou er naar onze normen niet hyperkunstmatig *uitzien*. Het zou er natuurlijker *uitzien* dan downtown Manhattan nu. Dat is gewoon een 'staalvallei', zo ver als het oog reikt. Je kunt er heel gemakkelijk beschutte

And that kind of hyper-artificiality would in your ideal world be receptive to its inhabitants?

I have two problems with that. First I don't think it would *look* hyper-artificial. It would merely *be* artificial but it wouldn't look hyper-artificial by our standards. It would look more natural than contemporary downtown Manhattan. It's just steel canyon as far as you can see. You can easily build in eco-friendly sheltered areas that have a lot more greenery than that. The hyper-artificiality is an artefact of the technical inability to come to terms with nature. If you actually have very sophisticated environmental monitoring, the garden is also under your control. There are no wild areas, so they would appear to look wild. It would not be hyper-artificial, it would not necessarily look hyper-artificial.

But in your ideal world . . .

It's not an ideal world. If it happens, there would be various versions of it. There would be sort of really successful version



Man with a Movie Camera

...A TASK SET BY THE

HE WEPT WHEN HIS WIFE DIED

...A TASK SET BY THE

HE WEPT WHEN HIS WIFE DIED

eco-vriendelijke gebieden in bouwen, met veel meer groen. De hyperkunstmatigheid is een artefact van het technisch onvermogen om op een zinvolle manier met de natuur om te gaan. Als je een echt geavanceerd milieumonitoringsysteem hebt, heb je ook de tuin onder controle. Er zijn geen wildernissen meer, dus zouden ze er ogenschijnlijk wild uitzien. Dat is niet hyperkunstmatig, het hoeft er helemaal niet hyperkunstmatig uit te zien.

Maar in jouw ideale wereld...

Het gaat niet om een ideale wereld. Als het komt zullen er meerdere versies van zijn. Dan komen er zoiets als echt geslaagde versies, net zoals er echt geslaagde steden bestaan, en ook andere versies, die meer zullen lijken op vluchtelingenkampen in de Sahel, want daar hebben we het in feite over. Als zich een massale milieuramp voordoet, moeten mensen van hun land af en scholen ze samen. Helikopters komen aangevlogen, ze droppen van die tenten, daar hebben ze onderhand een wetenschap van gemaakt. Dan verschijnt

the way there are really successful cities and then there would be other places, which would basically be like refugee camps in the Sahel, because that's what we're talking about. If you have a massive environmental disaster, people have to leave the land, and they cluster. Helicopters come out; they drop these tents, they've got this down to a science now. The UN Human Commission on Refugees will show up. They impose a certain sense of order, there are guards. I called it in a lecture '*a shelter.net*'. You have these massive refugees conditions. You have the places and areas that are not, that really are hyper-artificial. They are not raised for their own good; the society's been shattered and so forth. If you had a really sophisticated way to do this that was cheap, those could become permanent settlements. And they might even be pretty good permanent settlements. The Mars-base has to be practical, everything there has to be recycled; let's just apply that technology to contemporary refugee camps. What's the difference between the jetsetter and a refugee? Cash, basically. Some of us are

het Hoge Commissariaat voor de Vluchtelingen van de VN. Dat vestigt een bepaalde mate van orde, met bewakers. Ik heb het in een lezing '*a shelter.net*' genoemd. Je hebt van die gesale vluchtelingensituaties. Je hebt van die plekken en gebieden waar je het niet aan ziet, maar die in feite hyperkunstmatig zijn. Die worden niet voor hun eigen bestwil opgezet; de maatschappij ligt in puin, enzovoort. Als je een goedkope en echt geavanceerde manier had om dit te doen, konden die plekken permanente nederzettingen worden. Zelfs best goede permanente nederzettingen. De basis op Mars moet praktisch zijn, alles moet hergebruikt worden; laten we die technologie gewoon toepassen op hedendaagse vluchtelingenkampen. Wat is het verschil tussen een jetsetter en een vluchteling? Geld, in wezen. Sommige mensen hebben geen papieren en anderen hebben meerdere paspoorten. De rijken aan de top wonen in een onbewoonbaar gebied, maar het is er heel chic, de cocktailmixers malen dag en nacht, ook al ligt er buiten sneeuw. En onder aan de ladder is het een ellendige omgeving, een hard gevecht. En ik voorzie veel verkeer tussen de twee.

undocumented and some of us have multiple passports. The top-end is an uninhabitable area but it's very posh, the margarita-blenders are going around the clock, even though there's snow right outside the door. And then at the bottom end of the scale it's a miserable environment, it's just struggle. And I can see a lot of transferral between the two.

It might be pleasant to do it and in some ways your feet are being held to the fire, but the greatest days of urbanism might well be ahead of us and conditionally one of the great driving forces of radical architectural redesign has been massive catastrophes. When the slate is wiped clean. There's nothing left but the rubble women in Berlin, you know. Women with their picks and wheelbarrows, picking up all the architecture, the physical substrate of the city, the rubble ... the men have failed, the government has failed, the police have failed, society has failed, ideology has failed and it's just human flesh against the texture of our creation.

Het is misschien prettig om te doen, en in zekere zin staat het water ons al aan de lippen, maar het zou best eens kunnen dat de hoogtijdagen van de stedenbouw nog voor ons liggen. Wat qua omstandigheden de sterkste drijfkrachten zijn geweest van radicale omslagen in de architectuur waren groot-schalige catastrofes. Tabula rasa en beginnen met een schone lei. Als er niets over is dan de puinvrouwen van Berlijn, weet je. Vrouwen met hun pikhouwelen en kruiwagens die al de architectuur oprapen, de fysieke overblijfselen van de stad, het puin... De mannen hebben gefaald, de regering, de politie, de maatschappij, de ideologie heeft gefaald en wat overblijft is mensenvlees tegen de textuur van onze schepping.

READY TO BEGIN

NOW WE CAN MAKE SURE THAT KIND OF THING DOESN'T HAPPEN TO ANYONE

TELL ME WHAT IT IS YOU'RE LOOKING FOR



Man with a Movie Camera

