



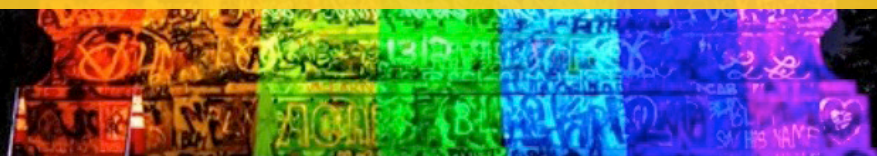
Universiteit
Utrecht

Nanna Verhoeff



Schermen op straat

Media voor de open stad



Oratie

Uitgesproken bij de aanvaarding van de leeropdracht Screen Cultures & Society aan de Universiteit Utrecht op donderdag 23 september 2022.

*Mijnheer de Rector Magnificus,
geachte aanwezigen,*

Inleiding

Tweeënhalf jaar geleden ging de stad op slot. Beelden van lege straten gingen online de wereld over. Gebouwen en ook het luchtruim werden schermen voor projecties van berichten en afbeeldingen over deze bijzondere situatie. Tijdens de COVID-19-pandemie hebben we ervaren hoezeer ons schermgebruik geïntegreerd is geraakt in vrijwel alle facetten van ons leven – ons school- en werklevens, ons privéleven, en openbare leven. Onze schermen maakten het mogelijk om in contact te blijven en om nieuwe sociale ruimten vorm te geven. De contouren van samenzijn – verbonden via onze schermen, of op afstand op locatie – werden opnieuw getrokken.



*Figuur 1: Projectie op de Boekentoren te Gent (2020), via een mobiel scherm.
beeld.ugent.be/nl/fotoalbum/corona-projectie-boekentoren.*

In verschillende stadia van afsluiting en heropening, en met veranderende regels voor afstand en nabijheid, werden de openbare ruimtes van de stad gemarkeerd met punten, cirkels, pijlen en lijnen. In een artikel dat ik samen schreef met mijn collega, theaterwetenschapper Sigrïd Merx, hebben we deze tekens “figurations of inter-mediacy” genoemd: tijdelijke inscripties met vluchtige materialen zoals krijt, tape, of lichtprojecties die aanwezigheid, mobiliteit en contact vormgeven als een scenografie voor de stad (Verhoeff en Merx 2020).



Figuur 2: Foto: Sanne Leufkens (2020).

theaterkrant.nl/nieuws/anderhalvemetertheater-platform-scenography.

Figuur 3: Jolan van der Wiel en Nick Verstand, Smart Distancing System (2020).

dutchdesignawards.nl/en/gallery/smart-distancing-system.

De afgelopen periode was sowieso een tijd waarin binnen de openbare ruimte van alles gebeurde. Zo bracht protest mensen op de been en samen. Deze stedelijke bewegingen vlamden tegelijkertijd op, op meerdere plekken in de wereld – zoals *Black Lives Matter*-manifestaties en anti-racismedemonstraties, klimaatmarsen, en pride parades- naast protesten tegen het coronabeleid van de overheid. Onze televisieschermen, telefoons, laptops en tablets toonden ons de beelden hiervan – beelden die weer een rol speelden in de soms felle en harde discussies rondom deze kwesties, alsook over het aandeel hierin van de media *zelf*.

Tegelijkertijd raakte de culturele sector in crisis. Omdat de reguliere ontmoetingsplekken sloten, ging tentoonstellingen online, performances werden gestreamd, debatten ge-livecast, en events ge-Instagrammed, creatief gebruikmakend van alternatieve kanalen, platformen en

infrastructuren. Bovendien stelde de culturele sector de eigen positie en maatschappelijke rol kritisch ter discussie in het licht van de pandemie. Centraal in deze discussie is de evidentie: de stad is niets zonder cultuur.

Niet los van dit alles staat de academische respons met een publicatiestroom over de rol van media en cultuur, en ook die van de cultuurwetenschappen zelf, in deze woelige tijden. Nieuwe fenomenen worden geïdentificeerd, alsook methoden en concepten om deze te duiden. Deze inhoudelijke reflectie wordt sterk gevoed door een herdenken van de vormgeving van educatie en academisch debat, waarbij ook wordt geëxperimenteerd met online werkvormen en gereflecteerd op de beperkingen en mogelijkheden van media in wetenschappelijke communicatie.¹

Kortom, de openbare ruimte is misschien meer dan ooit zichtbaar, voelbaar en overdenkbaar. Deze intrinsiek paradoxale ruimte is zowel begrenst als “open”, zowel gereguleerd als veranderlijk, en even bekend als betwist. Het is een ruimte *voor*, alsook onderwerp *van*, debat. En media spelen een belangrijke rol in de manier waarop de potentiële openheid en veranderlijkheid ervan wordt onderzocht.

Ik begin met deze situatieschets niet vanwege de gelijktijdigheid met de aanvang van mijn leerstoel alleen, maar ook omdat deze ontwikkelingen een aantal punten van mijn betoog en mijn visie op de leerstoel “Screen Cultures & Society” illustreren. Deze punten gaan *om* en *over*:

1. De meervoudigheid en het toenemend gebruik van schermen;
2. De manier waarop het gebruik van schermen en gerelateerde mediatechnologieën gesitueerd is;
3. Het idee dat we daarom over “schermculturen” in het meervoud moeten spreken;
4. Hoe, vanuit deze meervoudige gesitueerdheid, schermgebruik

1 Voorbeelden zijn *Pandemic Media* (Keidl et al., red. 2020); *COVID-19 from the Margins* (Milan et al., red. 2021); *The Digital Pandemic* (Cachopo 2022).

breder maatschappelijke kwesties raakt: hoe het deze reflecteert en becommentarieert, en mede vormgeeft aan maatschappelijke en culturele veranderingsprocessen.

Deze gesitueerdheid wil ik hier uitwerken aan de hand van de betekenis van “de straat” en een agenda voor de “open stad”.

Projectie & Interventie

Om bij het begin te beginnen: “schermen in het meervoud”.

Wat we hier (Fig. 3) zien is één moment uit een serie lichtprojecties



Figuur 4: Projectie uit een serie van Reclaiming the Monument (2020). reclaimingthemonument.com/gallery.

op het standbeeld van de negentiende-eeuwse Amerikaanse generaal Robert E. Lee (1807-70) in Richmond, Virginia. Het werk werd in 2020 gemaakt als onderdeel van het initiatief *Reclaiming the Monument*, gestart na de moord op George Floyd in mei van hetzelfde jaar. Dit initiatief zet zich in voor publieke, activistische lichtkunst en doet een oproep tot zowel lokale als internationale steun voor deze kunstvorm.²

Het is een voorbeeld van de wijze waarop lichtprojecties betekenisvol kunnen ingrijpen in de materialen, structuren en patronen van de stad. Als een scherm voor deze projecties, verdwijnt het historische monument erachter. Nog slechts zichtbaar als een schaduw wordt de eerdere betekenis overschreven met andere boodschappen in licht en kleur. In het midden van de stad houdt het werk zo een argument in *over* de stad en onze samenleving op dit moment: over de historische sedimenten die sporen achterlaten in het heden, over de mogelijkheid van nieuwe overschrijvingen, ook als deze sporen altijd als littekens zichtbaar blijven. Zulke overschrijvingen stellen ons historisch bewustzijn bij. Hierdoor gaat het werk in feite ook over de potentie van het schermmedium als stedelijke interventie. Oftewel, het “zegt wat het doet” en “doet wat het zegt”.³

Stedelijke projectiekunst stelt wat mij betreft de manier aan de orde waarop “het scherm”, in de meervoudigheid en veranderlijkheid ervan, zowel zichtbaar als onzichtbaar is, zowel ruimte inneemt als openbreekt, en hoe het nieuwe betekenissen creëert en hierdoor zowel letterlijk als figuurlijk onze gedeelde ruimtes in beweging brengt.⁴ Hiermee is het reflexief over de eigen *materialiteit* (wat en waar het is), *medialiteit* (wat en met wie het communiceert) en *performativiteit*

2 Deze serie van projecties is ontworpen door Dustin Klein en Alex Cirqui. Voor meer over *Reclaiming the Monument*, zie reclaimingthemonument.com.

3 Hiermee verwijst ik naar de speech-act theorie van taalfilosoof J.L. Austin (1960) die de performativiteit van taal en de inherente zelfreflexiviteit van performatieve uitspraken en handelingen bespreekt.

4 De theorievorming over de diversiteit en specificiteit van schermmedia is rijk. Voorbeelden van werk over de ruimtelijke aspecten van schermen zijn McCarthy (2001); Friedberg (2006); Cassetti (2015); Bruno (2016); Chateau en Mourre, red. (2016); Buckley et al., red. (2019); Sæther en Bull, red. (2020).

(wat het doet, teweegbrengt). Het thematiseert hoe het scherm als act en als gebeurtenis *gesitueerd* is, in meerdere betekenissen van het woord. In plaats van over een “scherm”, is het wellicht beter om hier te spreken van het meervoud, “schermen”, als tevens een werkwoord. Dit schermen vindt plaats op een betekenisvolle plek, op een betekenisvol cultureel moment, binnen een betekenisvolle reeks. Projecties reflecteren hiermee ook op het eigen ingrijpen in de bestaande situaties en daarmee op de mogelijkheid voor interventie in het algemeen – en hoe ze daarmee nieuwe identiteiten en relaties kunnen voortbrengen. Dat maakt de projectie als tijdelijke “scherm” gesitueerd, maar ook situerend: het positioneert de omstanders op locatie, in relatie tot het werk en zijn boodschap. Bovendien, het geeft ons als getuigen op wat verdere afstand een taak.

In zijn oratie uit 2002 introduceerde mijn collega, de mediahistoricus Frank Kessler, een model dat het mogelijk maakt om media productief te differentiëren en te vergelijken – niet aan de hand van vaste eigenschappen, maar vanuit hun gesitueerd gebruik. Centraal in dit model staat het uit het Frans overgenomen begrip “dispositief”, wat opstelling of arrangement betekent en soms ook wel vertaald wordt als het mediale “apparaat” of *apparatus* waar het in feite een onderdeel van uitmaakt. Het is als concept ontwikkeld door cultuurfilosoof Michel Foucault in de relatie tot structuren van kennis en macht en specifiek voor film en de bioscoopsituatie door filmtheoreticus Jean-Louis Baudry.⁵ Aan de hand van het begrip dispositief formuleert Kessler een model voor de analyse van historisch *verschil*, wat volgens Kessler de grondslag legt voor belangrijke interventies in het her-denken van “vooruitgang” binnen de mediageschiedschrijving.⁶

5 Zie bijvoorbeeld Foucault's interview “Confessions of the Flesh” (1980: 194-228) en Baudry (1986). Over de notie van dispositief, specifiek in relatie tot architectuur en de stad, zie Gorny (2018) en Pløger (2008).

6 Zie Kessler (2002) of zijn meer recente tekst (2018). In mijn eerdere werk over schermmedia, mobiliteit en navigatie (2012) heb ik het model van Kessler aangepast in het kader van de openbare ruimte als een *composite dispositief*. Met mijn co-auteur Clancy Wilmott (2016) heb ik het elders ingezet voor een perspectief op de curatie van dispositieven van genetwerkte, locatie-gebaseerde interactieve technologieën in de stad.

Dit model maakt de analyse mogelijk van de *relationaliteit* die kenmerkend is voor iedere mediale situatie: een relatie tussen 1) de materiële en technologische condities, 2) de “tekstuele” vorm of inhoud van de communicatie – denk bijvoorbeeld aan beeld, tekst, geluid, of haptische signalen – en 3) de kijkende, ervarende, en denkende toeschouwer of deelnemer, die ge-positioneerd en aangesproken wordt. Deze triadische situatie is bovendien ingebed in een breder en gelaagd dispositief – hier: de stad, maar daarmee ook binnen diverse plaatsgebonden of diasporische culturen en op specifieke historische momenten.

Sterk aan dit model is dat het geen essentialistische benadering van media presenteert, maar handvatten biedt voor een comparatief denken in termen van specificiteit, overeenkomst, en ook verschil – zowel door de tijd heen, alsook tussen verschillende locaties, situaties, en culturen. Hiermee geeft het een analytische invulling aan de historisch-comparatieve benadering van “nieuwe” media – of beter: *media in transitie* – en technologische innovatie (zowel historisch als hedendaags), zoals geïntroduceerd en ontwikkeld in Utrecht door William Uricchio, mijn promotor en mentor die op fundamentele wijze mijn werk heeft beïnvloed.⁷

In het vervolg van mijn betoog wil ik, voortbouwend op dit model, vanuit een situationeel perspectief op schermen – specifiek: schermen in de stad – kijken naar hoe deze mede vormgeven aan de relaties tussen media en technologie, het ervarende subject en de gelaagde sociale context waarin deze vormgeving plaatsvindt. Ik bekijk hoe schermen in de stad een rol spelen in het onderzoeken van, reflecteren op, en potentieel ook veranderen van, de stad. Hiertoe zal ik het theoretisch model van het dispositief verrijken met een aantal concepten die

7 De oratie die William Uricchio uitsprak in 1997, getiteld *Media, Simultaneity, Convergence: Culture and Technology in an Age of Intermediality*, markeert zijn perspectief op de leerstoel historische mediavergelijking in Utrecht. Vanaf 2000 was hij tevens hoogleraar in Comparative Media Studies aan het Massachusetts Institute of Technology (MIT), waar hij samen met Henry Jenkins het programma Comparative Media Studies en meer recentelijk het Open Documentary Lab heeft opgericht.

specifiek ingaan op wat de *emergente* – oftewel, geplande en ongeplande ontwikkelende – en *performatieve* – oftewel, gevolgen voortbrengende – aspecten zijn. Of, laten we ze samen noemen: op de (letterlijk) “creatieve” aspecten van schermen en media, zowel *in* als voor de openbare ruimte.

Architectuur & Installatie

Passend bij de specificiteit van de stad als gelaagd dispositief, en bij de rol van schermen en media daarbinnen, is een eerste begrip dat ik hier wil introduceren dat van “media-architectuur”. Dit begrip functioneert in mijn voorstel zowel als een object alsook een concept, en daarmee, zoals nog duidelijk zal worden, als een perspectief. Als object verwijst de benaming van media-architectuur naar architectonische elementen in de stad waar mediatechnologieën een structurele, materiële component van uitmaken. Denk hierbij aan schermen op gebouwen, gebouwen met media-elementen als licht of geluid, objecten met datasensoren, zuilen met touchscreens, en ook aan meer tijdelijke interactieve media-installaties op straat, mobiele media, en vormen van Augmented Reality. Een heldere definitie wordt gegeven op de website van de internationale Media Architectuur Biënnale die gehouden zal worden in 2023:

Media Architecture is a broad term that encompasses the integration of sensors and screens, sonic, visual, and tactile interfaces, materials, and displays, and data capture and display in the built environment. Media Architecture includes, but is not limited to, urban screens, media facades, public projection, augmented reality, interactive multimedia installations, digital signage and wayfinding, and the physical, social, political, and technical systems and infrastructure that support them. Media Architecture, in its development, integration, management, and use, can support corporate advertisements, data extraction, and civic spectacle. Media Architecture can also serve as a means to foster civic engagement and empowerment, develop appreciation and capacity in art and design sectors,

and shape collective identity by directly addressing issues of equity, diversity, and inclusion in both content and form.⁸

Deze definitie onderstreept vooral het gebruik van media als architectonische elementen voor verschillende doeleinden. Deze kunnen commerciële zijn (denk aan de vele advertenties die op ons afkomen via de schermen om ons heen), regulerend of surveillerend (denk aan datasensoren die onze reisbewegingen volgen). Maar ze kunnen ook visueel spektakel en platformen bieden voor artistieke expressies, wat kan bijdragen aan collectieve identiteit, participatie van burgers, en vormen van *empowerment*.

Met name bij dit laatste – het artistieke gebruik – komt ook een agenda voor media-architectuur in beeld. Centraal op die *agenda* staan maatschappelijke kwesties zoals die van gelijkheidwaardigheid, diversiteit en inclusie. Hieraan zou ik willen toevoegen, kritiek op antropocentrisme, ecologisch onrecht en de klimaatproblematiek. Met andere woorden: zorg voor ook *bio*-diversiteit en de inclusie van de zogeheten *more-than-human* bewoners van de stad – dieren, planten en andere organismen en entiteiten.⁹

Deze agenda – of beter, het *feit van deze agenda* – stond expliciet centraal tijdens de vorige editie van de Media Architectuur Biënnale. Deze werd door de Pandemie uitgesteld en in 2021 gehouden in Amsterdam en Utrecht en online, en was georganiseerd in een samenwerking tussen de Universiteit Utrecht in de persoon van Michiel de Lange en mijzelf, en collega's van de Hogeschool van Amsterdam, Martijn de Waal en Frank Suurenbroek, en de leden van het internationale consortium

8 Zie mab23.org/faqs.

9 Voor meer over dit perspectief van *more-than-human* media-architectuur, zie bijvoorbeeld Foth en Caldwell (2018). Over het publieke potentieel van urban screens en media architectuur, zie Colangelo (2020); Pop et al., eds. (2017); Wiethoff en Hussmann, red. (2017); McQuire et al., red. (2009). Over sociaal en ecologisch geëngageerde stedelijke mediakunst, inclusief mobiele schermmedia, zie Hjorth et al., red. (2020).



*Figuur 5: Aankondiging over vertrekkende vogels in plaats van vertrekkende treinen op station Utrecht Centraal. Onderdeel van het kunstproject Arrivals/Departures (2017) van Marcus Coates, gebaseerd op een jaarkalender van natuurmomenten.
marcuscoates.co.uk/projects/104-arrivals-departures-nature-calendar*

van de Biënnale. Deze editie, met als thema “Futures Implied”, draaide enerzijds om de manier waarop media-architectuur en -design intrinsiek een toekomst in zich draagt, en anderzijds om de vraag hoe het kan bijdragen aan het vormgeven van een “betere” toekomst van de stad. Of, zoals ik het nu zou willen samenvatten, hoe media-architectuur kan bijdragen aan sociale, culturele en ecologische waarden voor een “open stad”¹⁰.

¹⁰ Zie mab20.mediaarchitecture.org. Als curatoren van de biënnale hebben we een statement gepubliceerd in een speciaalnummer van *Volume* over het thema, “Futures Implied”. Zie de Waal et al. (2011). Zie Lund (2022) over de connecties tussen, en verknoppingen van, het heden en de toekomst in het “contemporaine” perspectief van kunst en design.

Zo meteen zal ik specifieker worden over de notie van de “open stad”. Eerst iets meer over de betekenislaag tussen het *object* (zeg maar, het scherm, of breder: de media *in* de stad) en de *agenda* – media voor de stad. Of, scherper geformuleerd: wat is het inherente sociale, kritische, en ook politieke potentieel van media-architectuur?



Figuur 6: Geert Mul, Databased Dialogues in Algorithmic Landscapes (2018) tijdens het Amsterdam Light Festival. geertmul.nl/projects/databased-dialogues-for-algorithmic-landscapes.

Architectuur verwijst over het algemeen naar de materiële, gebouwde omgeving. Net als bij andere ontwerp-disciplines (zoals design, dramaturgie, of curatie) omvat de term zowel de disciplinaire praktijk van ontwerpen als de “producten” daarvan: de ontwerpen zelf. Als *concept* wordt architectuur meestal gebruikt om de constructie van een brede diversiteit van objecten te specificeren – of het nu materiële objecten als gebouwen, dynamische systemen, of discursieve argumenten zijn. Denk aan de architectuur van een bibliotheek, een digitaal spel, of een publieke campagne.

Deze structurele, ruimtelijke en materiële eigenschappen als uitkomst van een architecturaal ontwerp, herbergen ook impliciete, toekomstige mogelijkheden voor verblijven en bewegen, en voor handelen en denken. Oftewel, “architectuur” heeft ook een temporele betekenis als zich in de tijd ontwikkelende, belichaamde en affectieve performatieve aspecten en effecten van een materieel ontwerp.

Verschillende denkers hebben stilgestaan bij de verbanden tussen de materiële en performatieve kenmerken van architectuur. Zo heeft de feministische filosoof en theoretica Elizabeth Grosz (2001), beïnvloed door Henri Bergson, Gilles Deleuze en Jacques Derrida, de poreuze grenzen tussen architectuur en filosofie verkend om ruimtelijkheid te heroverwegen aan de hand van visies op temporaliteit en belichaming. Ze pleit voor een integratie van het principe van tijd in architectonisch ontwerp – in het bijzonder in termen van *emergentie* (of: “ontstaan”) en *transformatie* (of: “verandering”). Architecten en theoretici Lars Spuybroek (2009)



Figuur 7: Foto: Tessa Peters. Het paviljoen Little Babylon van de Nederlandse ontwerpers van Rezone Art & Architecture reist sinds 2015 naar verschillende locaties en festivals. Voor meer over het project, zie rezone.eu.

en Bernard Tschumi (2010) hebben ook bijgedragen aan een duiding van de materiële, gebouwde omgeving en van architectuur als *event*.¹¹

Waar deze denkers zich vooral bezighielden met een filosofische lezing van de performatieve specificiteit van architectuur als ontwerppraktijk en de objecten ervan, stel ik voor om dit als conceptuele onderbouwing van het begrip media-architectuur te beschouwen, en op basis daarvan een “gesitueerd” perspectief op schermmedia in de stad vorm te geven. Of liever, op de stad en de rol van schermen en andere media daarbinnen. Met dat voorstel leg ik een verband tussen de kennis over situaties (hier, scherm-situaties) met het door Donna Haraway (1988) geformuleerde begrip *situated knowledges* dat benoemt hoe kennis wordt voortgebracht *in* situaties en hoe kennis dus ook altijd gesitueerd is. Volgens Haraway is kennis daarmee nooit volledig of neutraal, maar altijd historisch, cultureel en dus ook politiek ingekaderd.

Als aanvulling op het nauw-verbante begrip van dispositief dat de relationaliteit benadrukt van “situaties” in meer algemene zin, stelt “media-architectuur” naast het object (oftewel: de schermen op straat) als *concept* aan de orde hoe het ontwerp van de situatie, het dispositief, voor een subject – de voorbijganger, kijker of deelnemer – zowel structureel en materieel, alsook mediërend en performatief is. Oftewel, hoe de media-architectuur situaties vormgeeft maar daarmee ook voortbrengt – en zo, heel fundamenteel, de *futures implied* maakt.

11 Filosoof Manuel DeLanda heeft een nieuw-materialistische lijn in het architecturale discours uitgezet met zijn begrip van virtualiteit als onderdeel van materialiteit, waarbij het materiële als het ware beziel en bewogen wordt door immanente patronen van “zijn” en “worden”. Specifiek over architectuur en nieuw-materialisme gaat zijn essay “The New Materiality” (2015). Voor een interview over zijn gedachtegoed, zie Dolphijn & van der Tuin (2012). Zie ook Voyatzaki, ed. (2020) over nieuw-materialisme en architectuur. Zie Massumi (2019) over de ontmoeting tussen de creatieve praktijken van kunst en architectuur, en (nieuw-materialistische) filosofie.

Interfaces & Intra-Acties

In ons onderzoek naar de rol van media, mediatechnologieën, en mediagerelateerde kunst en performances in de stad maken we, zoals de naam al verraaft, in de onderzoeksgroep [urban interfaces] gebruik van het concept *interface* om verschillende en specifieke situaties te begrijpen in relatie tot diverse theoretische alsook maatschappelijke kwesties. Dit concept is dan ook, naast de inbreng van het begrip *media-architectuur*, mijn tweede voorstel ter verrijking van het dispositief als analytisch kader



Figuur 8: Foto: Sabina Andron (2018). lealmanac.org/enter-the-surface-interface-an-exploration-of-urban-surfaces-as-sites-of-spatial-production-and-regulation-sabina-andron.

Laat ik het begrip interface kort toelichten. Sinds de laat-negentiende eeuw verwijst het begrip in de natuurwetenschappen naar de scheiding tussen, en ook het raakvlak van, twee verschillende materialiteiten. Denk aan de scheiding tussen water en olie. In de context van technologische systemen gebruiken we het begrip sinds de jaren zestig van de vorige eeuw vooral voor de communicatieve laag tussen technologie en de mens of tussen technologische systemen onderling. Het digitale scherm kan een interface genoemd worden tussen het complexe digitale systeem

erachter en de gebruiker, die input geeft en/of output leest. Om een kunst- en ook filmtheoretisch begrip te gebruiken: het is als een *frame* dat bepaalt wat we zien en ervaren.¹² “What you see” is letterlijk “what you get”. De *interface* bepaalt daardoor begrips- en handelingsvermogen, kennis, alsook ervaring. Het biedt toegang en oriëntatie, bakent af, en bepaalt schaal en vorm.

Deze fenomenologische en epistemologische kracht is er één om serieus te nemen, zeker in deze tijd van een toenemende complexiteit van wat we de *algoritmische conditie* kunnen noemen.¹³ Deze conditie creëert een samenleving die in hoge mate vormgegeven wordt door algoritmische processen, dataficering, en mediatisering. Schermgebruikers geven deze conditie – bewust of onbewust – mede vorm. Deze wederkerigheid kunnen we met *interface*, *interactie* of beter, zoals ik zo zal voorstellen, *intra-actie*, specifiek en precies onderzoeken. Het concept van *interface* benoemt dat we niet alleen *binnen* scherm- en mediadispositieven worden gepositioneerd maar ook in relatie tot deze schermen en media handelen en ermee communiceren. Het relationele concept van dispositief wordt zo uitgebreid met het processuele van *interface*.

In onze publicatie *Urban Interfaces* (2019), geredigeerd door De Lange, Merx en mijzelf, hebben we *interface* en het werkwoord *interfacing* geconceptualiseerd als een lens om te kijken naar de manier waarop strategisch en creatief ontwerp van media, kunst en performance in de stad kan bijdragen aan de ervaring van, maar ook kritische blik op, deze omgeving. In de bijdragen aan deze collectie worden objecten geanalyseerd zoals winkleetalages, graffiti, mobiele games en Augmented Reality, multi-sensorische schermen en data dashboards. In de analyses komen kritische vragen naar voren rondom dataficatie van de “slimme” stad, de ecologische complexiteit van de *more-than-human* stad, over

12 Over de betekenis van het disciplinair migrerende concept van “frame” en “framing”, zie Mieke Bal (2002).

13 Zie Colman, Bühlmann, O'Donnell & van der Tuin (2018). William Uricchio (2011) heeft in relatie tot visuele cultuur eerder gesproken over de “algoritmische turn”.

historisch bewustzijn en levend (en ook omstreden) erfgoed, en sociale kwesties rondom migratie en diversiteit.

Geïnspireerd door mediatheoretici als Alexander Galloway (2012), Branden Hookway (2014), en Johanna Drucker hebben we met onze collectie willen onderstrepen dat het concept van interface niet alleen verwijst naar concrete objecten, of situaties, maar vooral ook naar praktijken en naar de vraag welke *relaties* en *processen* deze genereren. Drucker benoemt in haar “Humanities Approaches to Interface Theory” uit 2011 ook dat de interface een vormgegeven, dynamische ruimte van relaties is. (2011: 3)

In haar recentere boek *Visualization and Interpretation*, waarin ze zich sterk maakt voor geesteswetenschappelijk interface-ontwerpen, benadrukt Drucker hoe deze sturende werking van interfaces kritische vragen oproept over de vaak verborgen structurerende principes in de vormgeving van deze ruimte en de onderling gerelateerde subjectposities die hierbinnen vormkrijgen:

[t]he constructivist subject of the digital platform emerges in a codependent relation with its structuring features. This is the “subject of interface” when interface is conceived as a dynamic space of relations, rather than as a “thing”. (2020: 128)

Deze fundamentele *relationaliteit* wordt in interface- en designtheorie veelal benadrukt door erop te wijzen dat de interface verschillende elementen, entiteiten of subjecten samenbrengt en productief verbanden legt en communiceert. Maar hier stuiten we op een belangrijke paradox: de scheiding die nodig is voor verbinding, communicatie en interactie.

Hookway zegt over deze schijnbare tegenstrijdigheid:

The interface is defined in its coupling of the processes of holding apart and drawing together, of confining and opening up, of disciplining and enabling, of excluding and including.

The separation maintained by the interface between distinct entities or states is also the basis of the unity it produces from those entities or states. (2004: 4)

Deze paradox impliceert een inherente spanning en frictie – al dan niet zichtbaar en kenbaar voor het subject – die nieuwe mogelijkheden biedt maar ook beperkingen met zich meebrengt.



Figuur 9: hartvannederland.nl/nieuws/politiek/he-jij-daar-ben-je-ook-kaal-van-onder-mannen-nageroepen-op-sstraat-in-utrecht.

Een voorbeeld op straat is een recente publieke campagne (2022) in Utrecht tegen straatintimidatie. In tegenstelling tot de standaard reclamezuil die oproept om geld te spenderen, roept deze zuil hardop mannelijke voorbijgangers na met obscene uitspraken. De bedoeling is om de “rollen om te draaien”, om daarmee gesprekken op gang te brengen en bij te dragen aan potentiële gedragsverandering op straat. Dit voorbeeld is overigens wellicht wat rechttoe-rechtaan en niet geheel onproblematisch omdat het posities en relaties ook juist fixeert.

Een heel ander voorbeeld op het snijvlak van kunst, activisme, multimedia-design, en techniek- en natuurwetenschappen is (urban) *environmental art*: vormen van eco-kunst die sociale en politieke issues rondom de soms-productieve en soms zeer frictionele relatie tussen cultuur en natuur, technologie en klimaat aan de orde stellen.



Figuur 10: *Energy Flow* (2016), Andrea Polli. [flickr.com/photos/andreapolli/albums/72157675457833180](https://www.flickr.com/photos/andreapolli/albums/72157675457833180).

Bijvoorbeeld het werk van Andrea Polli, gast en spreker op de afgelopen Media Architectuur Biënnale. *Energy Flow* uit 2016 visualiseert windenergie op de Carson Bridge in Pittsburgh, vernoemd naar de Amerikaanse Rachel Carson (1907-1964), biologe en vroege milieuactivist uit de twintigste eeuw. Een ander werk van haar, *Particle Falls* (2015), visualiseert de omvang van luchtvervuiling.¹⁴

Vanuit het begrip van *interface* als *interfacing* zien we dus een relatie tussen het “object” en een transformatief “proces”, dat vervolgens nog wat nader gespecificeerd moet worden.

Natuurkundige en feministisch wetenschapsonderzoeker Karen Barad

14 Voor meer over Polli's werk, zie sites.google.com/andreapolli.com/main.

(2007) maakt een hiervoor productief onderscheid tussen “interacties” en wat die “*intra-acties*” noemt. Waar de notie van interactie uitgaat van de ontmoeting en uitwisseling van vooraf vaststaande en onderscheidbare entiteiten en identiteiten (zoals computer-mens, mens-mens, omgeving-individu), wordt met “*intra-actie*” het feit benoemd dat deze entiteiten ontstaan en voortkomen *binnen* en *vanuit* relaties en situaties, of “fenomenen” zoals Barad deze noemt.

Intra-actie maakt de spanningen en fricties waarover ik zojuist sprak goed zichtbaar: kunnen we bijvoorbeeld garanderen dat het eerdergenoemde billboard de juiste personen naroept? En als een gendersensitieve man, een vrouw, of een non-binair of trans-persoon wordt nageroepen – wat doet dat dan met hen? En naast het feit dat het werk van Polli ons wijst op spanningen rondom de belangen van mens en milieu, biedt het ook visueel spektakel dat misschien niet direct doet nadenken en handelen, maar vooral en eerst doet stilstaan en bewonderen. Je zou kunnen zeggen dat dit ook een spanningsrelatie oplevert tussen intellect en affect.

Het concept van *urban interfaces* – op deze manier begrepen als verbindend en verschillen articulerend, en perspectieven en relationaliteiten producerend – is vruchtbaar voor het denken over de openbare ruimte zelf. Deze ruimte kan gekarakteriseerd worden als een plek van uitwisseling en mogelijkheden, maar ook van regulering, spanning, en conflict. De openbare ruimte is geen statische en gegeven ruimte, maar een ruimte “in wording”, zoals Deleuze het zou noemen. En in termen van Barad situeren de *intra-acties* ons daarbinnen, waardoor nieuwe posities en mogelijkheden worden geproduceerd.

Soms zijn dit intersectionele posities of (on)mogelijkheden, oftewel drukken ze ons met de neus op het feit dat wijzelf ook een combinatie zijn, of worden, van ras, etniciteit, validiteit, seksualiteit, nationale en koloniale geschiedenissen – of onderdeel zijn van in elkaar grijpende processen van commercialisering, dataficering en klimaatverandering.

Zeer kort samenvattend, kunnen we dus stellen dat het concept *dispositief* de relatie centraal stelt tussen scherm, boodschap en subject in een scherm situatie, dat *architectuur* het ontwerp en de organisatie ervan benadrukt, en dat *interface* het intra-actieve proces dat hierbinnen ontstaat en vorm krijgt, zichtbaar maakt. Samen vormen ze een conceptueel kader dat een analytisch en ook kritisch perspectief mogelijk maakt op de materiële, mediërende en performatieve aspecten en dynamieken van scherm situaties in de stad.

Hodos & Methodos

Terug naar de straat. We komen nu aan bij de vraag op welke manier schermen in de stad kunnen reflecteren *op* de stad, voorstellen kunnen doen voor de stad, en daarmee kunnen bijdrage aan veranderingsprocessen ten goede van deze sociale ruimte.

Klassiek-Griekse terminologie wordt vaak gebruikt als begrippenkader voor specifieke domeinen binnen stedelijke samenlevingen en ecologieën. Bekende voorbeelden zijn *demos* (het publiek), *oikos* (huis), *agora* (markt), *polis* (stad), of *gaia* (aarde). In lijn met deze andere begrippen stel ik voor om *hodos* te gebruiken om de straat of het “straatniveau” van het stedelijk leven aan te duiden en om dit als potentieel “open” te analyseren. Etymologisch betekent *hodos* (ὁδός) drempel, weg of straat, maar ook “reis” of “weg” – in de combinatie van een “manier om ergens te komen” en een “manier van denken”. Deze dubbele betekenis wordt duidelijk in het samengestelde woord *methodos* (μέθοδος) dat *meta* (streven) verbindt met *hodos* (weg) als de “weg naar”.¹⁵

Hodos als concept verwijst dus niet alleen naar de straat als *locatie* – naar een niveau waarop we de “openbare ruimte” situeren – maar ook, en meer specifiek, naar de gesitueerdheid van stedelijke ervaringen, relaties

15 Zie Liddell, Scott & Jones (1940).

en praktijken, *onderweg*, terwijl we deze openbare ruimte letterlijk en figuurlijk doorkruisen. *Hodos* als gepositioneerd tussen locus en traject, tussen straat en route, articuleert dan een visie op de stad als een transformatieve ruimte die tot stand komt in, en door, ons bewegen, navigeren, handelen en verbinden.

Op dit punt aangekomen is een korte uitweiding op zijn plaats over de verhouding tussen “*hodos*” als *woord* voor een plaats, naar “*hodos*” als een *concept* voor een proces, en “*hodologisch*” als methode of werkwijze. In de praktijk worden methoden toegepast in de wetenschappelijke of creatieve handelingen in respons op een vraag of behoefte. Maar vóór zulke toepassingen zijn methoden al geïmpliceerd, verborgen in de concepten waarmee we de wereld, onze directe omgeving of de op handen zijnde taken begrijpen – uitgangspunten en lenzen die we hanteren en realiseren in ons denken en handelen. Door concepten te activeren en te mobiliseren in antwoord op concrete of abstracte vragen wordt hun methodologisch, kritisch en creatief potentieel geactualiseerd.

Dit hebben Iris van der Tuin en ik het methodologische hart (*methodologicity*) van concepten genoemd in ons boek *Critical Concept for the Creative Humanities* (2022) – een verzameling en formulering van concepten voor de uitwisseling tussen cultuur- en mediatheorie, filosofie en creatieve maakpraktijken. Concepten zijn zowel theoretisch, analytisch, als creatief. We mobiliseren – letterlijk: brengen in gereedheid en activeren – concepten in denken, doen en maken. Met concepten bouwen we argumenten, verhalen, beelden of andere objecten, vanuit en met een visie. Dit is niet alleen het creatieve, maar ook kritische potentieel dat inherent is aan de methodologische functie van concepten.

Hoe zit dat met *hodos* als concept voor de *creative humanities*? Als we de straat opvatten als de situatie waarin dingen gebeuren, waar we niet alleen toevallig zijn, maar – belangrijker nog – waar we handelen, ons bewegen en verbinden, dan is de straat bij uitstek het domein waar het stedelijke, openbare leven vorm krijgt. Dit kunnen we in

ontologische termen de instabiliteit van plaatsgebondenheid noemen. De fenomenologische en epistemologische betekenissen van de straat suggereren hoe dit zowel *situationeel* (van ervaringen) als *gesitueerd* (van kennis) is. Ik stel dan ook voor dat een perspectief vanuit *hodos* (oftewel, de stad op “straatniveau”) deze drie aspecten samenbrengt en daarmee inzichtelijk maakt hoe locatie-specifieke verschijnselen situaties doen ontstaan waarin het subject, in relatie tot haar omgeving, deze waarneemt, kan reflecteren op deze omgeving, alsmede op de eigen positie ervan daarbinnen. Mobiliteit en mogelijkheden voor positiebepaling en ook positieverandering gaan samen. Deleuze ([1985] 2005) heeft het over de *hodologische ruimte* als een ruimte die mogelijkheden bevat voor diversiteit aan bewegingen en richtingen, en een meervoudigheid van perspectieven.

Een dergelijke betekenis van *hodos* is bijzonder relevant wanneer we denken over hoe stedelijke interventies werken – of ze nu praktisch zijn, zoals bijvoorbeeld de tijdelijke bewegwijzering in het kader van corona, of expliciet artistieke en/of activistische projecten die ons uit de dagelijkse routine halen, ons verrassen, ons even stil laten staan en doen denken. Denk aan de lichtprojecties op monumenten om deze te overschrijven of responsieve reclamezuilen die ons naropen. In artistieke of activistische interventies kunnen we experimentele – en daarmee tijdelijke en voorlopige – strategieën herkennen voor verandering. Deze projecten zijn erop gericht om realiteiten of juist alternatieven letterlijk “voor te stellen”: ze maken ze zichtbaar en bespreekbaar, bijvoorbeeld door de gangbare technologieën die ons openbare leven vormgeven te herbestemmen, te herpositioneren of te de- en herterritorialiseren, om de woorden van Deleuze & Guattari ([1980] 1987) te gebruiken. Of, in de terminologie die ik hier heb geïntroduceerd, door het stedelijke “dispositief” en haar *interfaces* te herschikken.

Deze kijk op interventies van allerlei aard verbindt *hodos* met *methodos* en biedt inzicht in het gesitueerde straatniveau van de “methode” van de stedelijke interventie. Interventies zijn per definitie tijdelijk en experimenteel – in de breedste zin van het woord: hierdoor kunnen



Figuur 11: Foto: Iris van der Tuin, Venetië, 2022.

ze met gesitueerde perspectieven op de stad een veranderingspotentieel vanuit een creatief-kritische houding benoemen. Vanuit een “hodologisch” engagement met en binnen de contouren van de openbare ruimte, zijn zulke interventies radicaal verschillend van meer afstandelijke, afwijzende vormen van kritiek.

Onderzoekende en experimentele reacties op de uitdagingen en vragen van de hedendaagse stedelijke openbaarheid leveren idealiter niet alleen een reflectie op *over* de situatie, want dat zou suggereren dat men er niet fundamenteel deel van uitmaakt. Door zijn situering in de openbare ruimte positioneert de interventie ons ook zelf als partners of participanten en nodigt zij ons uit om deel uit te maken van een zelf-reflexief en experimenteel proces waarbij het veranderingspotentieel – van onszelf, stad en samenleving – centraal staat.

De open stad = een project

Deze statusverandering van het object heeft ook gevolgen voor de onderzoeker en haar methoden. Ik ben dan ook aangekomen bij mijn voorlopige conclusie: een visie op de manier waarop wij als onderzoekers, vanuit de kritische en creatieve cultuurwetenschappen (of: *creative humanities*) kunnen bijdragen aan onderzoek naar de voorwaarden en mogelijkheden voor een “open stad”.

In mijn betoog heb ik al enkele uitgangspunten verwoord voor wat we de condities voor de open stad kunnen noemen: een openbare ruimte die open is voor performatieve praktijken die tijdelijk of meer structureel deze ruimte veranderen en veranderlijk maken. Een ruimte die openlijk frictioneel is, die inclusief en divers is, met alle tegenstellingen en vormen van debat en verzet die daarbij horen. Een ruimte die overschreven kan worden, waar uitspraken, visies, perspectieven letterlijk “voorgesteld” kunnen worden. Een ruimte van zorg voor een meer biodiverse ecologie – ook binnen de stedelijke omgeving. En een ruimte die sociaal-geëngageerde, publieke, intellectuele en creatieve reflecties en voorstellen ondersteunt.

Daarom is een open stad ook nooit af. Het is een *project*.¹⁶ Een project dat vraagt om samenwerken – een samenwerken met veel “inters”: interdisciplinair, inter-professioneel, inter-generationeel, inter-institutioneel, inter-lokaal en inter-nationaal. Een samenwerken tussen bewoners, activisten, kunstenaars, designers, studenten, onderzoekers, disciplines en instituties. Ik wil tot slot dan ook een aantal recente initiatieven noemen waarin we vanuit de media- en cultuurwetenschappen samenwerken in, en werken aan de grondslagen en het ontwerp van,

16 Gretchen Wilkins en Andrew Burrow bespreken de productiviteit van wat zij “open-to-ending strategies in architectural practice” noemen als het gaat om ontwerp van en voor de stad. Zij stellen de retorische vraag: “Isn’t keeping things unfinished the most open and the best way of getting things done?” (2013: 98). Voor hen is de status van ontwerp als “final draft” dan ook een uitnodiging of uitdaging voor toekomstig werk.

interdisciplinaire projecten rondom de onderwerpen en vraagstukken die ik hier heb besproken.

Binnen de Universiteit Utrecht krijgt interdisciplinaire en interprofessionele samenwerking vorm middels de universiteitsbrede strategische thema's die onderzoek en onderwijs over o.a. stedelijke onderwerpen hoog op de agenda zetten – van educatie tot immigratie, van diversiteit tot duurzaamheid. Binnen het strategisch thema Pathways to Sustainability zijn we vanuit de geesteswetenschappen met verschillende collega's betrokken bij interdisciplinaire projecten rondom de duurzame stad. In samenwerking met de sociale- en geowetenschappen hebben we bijvoorbeeld in dat kader in een pilotproject creatieve methoden onderzocht die hier een rol bij kunnen spelen. Het onlangs gestarte platform Open Cities, binnen het strategisch thema Institutions for Open Societies, is een samenwerkingsverband voor onderzoek naar en voor de “open stad” tussen onderzoekers vanuit de vijf faculteiten van de geesteswetenschappen, sociale wetenschappen, geowetenschappen, van recht, economie en bestuurskunde, en van de bètawetenschappen. Vanuit dit platform werken we samen met maatschappelijke en culturele partners en instituties aan het ontwikkelen van methodologische alsook praktische voorstellen voor de open stad – vanuit een visie op, en uitwisseling over, zowel de Global North als Global South.

Een ander initiatief binnen de faculteit geesteswetenschappen zelf dat ik niet onbenoemd wil laten is de Creative Humanities Academy, of kortweg CHA.¹⁷ Hiermee bieden we een infrastructuur voor samenwerking tussen geesteswetenschappers en culturele instituties of individuele kunst- en cultuurprofessionals. Ook ontwikkelen we “onderwijs voor professionals”. In samenwerking met collega's van Bestuurs- en Organisiwetenschap (USBO) bieden we binnen het Leiderschap in Cultuur-programma een *leergang Leiderschap in Cultuur Artistiek* (LinC A) waarvoor we binnenkort zullen starten met een derde editie.¹⁸

17 uu.nl/onderwijs/creative-humanities-academy.

18 uu.nl/executive-onderwijs-recht-economie-bestuur-en-organisatie/executive-

De ervaring en uitwisseling met artistiek leiders en makers in dit kader is voor mij een voorbeeld van hoe inspirerend en inhoudelijk belangrijk een geëngageerde en “open” onderzoeks- en onderwijscultuur is, binnen maar ook buiten, en *vanuit*, de academie. Ik ben blij en trots op de manier waarop we in Utrecht hier een vorm voor vinden en blijven zoeken. Vanuit mijn leerstoel *Screen Cultures & Society* zal ik me persoonlijk, maar altijd in samenwerkingsverband met anderen, inzetten voor bijdragen aan deze agenda.

Referenties

- Austin, J.L. 1962. *How to Do Things with Words* Oxford: Clarendon Press.
- Bal, Mieke. 2002. *Travelling Concepts in the Humanities: A Rough Guide*. Toronto: University of Toronto Press.
- Barad, Karen. 2007. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham, NC: Duke University Press.
- Baudry, Jean-Louis. 1986. "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus." In *Narrative, Apparatus, Ideology*, ed. Philip Rosen, 286-98. New York: Columbia University Press.
- Bruno, Giuliana. 2016. *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Buckley, Craig, Rudiger Campe, en Francesco Casetti, red. 2019. *Screen Genealogies: From Optical Device to Environmental Medium*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Cachopo, João Pedro. 2022. *The Digital Pandemic: Imagination in Times of Isolation*. London: Bloomsbury.
- Casetti, Francesco. 2015. *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*. New York: Columbia University Press.
- Chateau, Dominique en José Mourre, red. 2016. *Screens*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Colangelo, Dave. 2020. *The Building as Screen: A History, Theory and Practice of Massive Media*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Colman, Felicity, Vera Bühlmann, Aislinn O'Donnell en Iris van der Tuin. 2018. *Ethics of Coding: A Report on the Algorithmic Condition [EoC]*. Brussels: European Commission. <https://cordis.europa.eu/project/id/732407>.
- DeLanda, Manuel. 2015. "The New Materiality." *Architectural Design* 85: 16-21.
- Deleuze, Gilles. [1985] 2005. *Cinema 2: The Time-Image*. London & New York: The Athlone Press
- Deleuze, Gilles en Félix Guattari. [1980] 1987. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, vert. Brian Massumi. London & New York: Continuum
- Dolphijn, Rick en Iris van der Tuin. 2012. *New Materialism: Interviews & Cartographies*. Ann Arbor, MI: Open Humanities Press.
- Drucker, Johanna. 2020. *Visualization and Interpretation: Humanistic Approaches to Display*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Drucker, Johanna. 2011. "Humanities Approaches to Interface Theory." *Culture Machine* 12: 1-20.

- Foth, Marcus en Glenda Amayo Caldwell. 2018. "More-than-Human Media Architecture." In *Proceedings of the 4th Media Architecture Biennale Conference* (MAB18), 66-75. New York: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3284389.3284495>.
- Friedberg, Anne. 2006.
- Foucault, Michel. 1980. *Power/Knowledge Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*, red. Colin Gordon. New York: Pantheon Books.
- Galloway, Alexander. 2012. *The Interface Effect*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Gorny, Robert Alexander. 2018. "Reclaiming What Architecture Does: Toward an Ethology and Transformative Ethics of Material Arrangements." *Architectural Theory Review* 22.2: 188-209.
- Grosz, Elizabeth. 2001. *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Haraway, Donna. 1988. "Situated Knowledges: *The Science Question in Feminism* and the Privilege of Partial Perspective." *Feminist Studies* 14.3: 575-99.
- Hjorth, Larissa, Adriana de Souza e Silva en Klare Lanson, red. 2020. *The Routledge Companion to Mobile Media Art*. New York, NY: Routledge.
- Hookway, Branden. 2014. *Interface*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kessler, Frank. 2018. "The Multiple *Dispositifs* of (Early) Cinema." *Cinemas* 29.1: 51-66.
- Kessler, Frank. 2002. *Het idee van vooruitgang in de mediageschiedschrijving*. Utrecht: Universiteit Utrecht.
- Keidl, Philipp Dominik, Lali Melamed, Vinzenz Hediger en Antonio Somaini, red. 2020. *Pandemic Media: Preliminary Notes Toward an Inventory*. Lunenburg: Meson Press.
- Lange, Michiel de, Frank Suurenbroek, Nanna Verhoeff en Martijn de Waal. 2021. "Media Architecture and its Futures Implied." *Volume* 59: 4-5.
- Liddell, Henry George, Robert Scott en Henry Stuart Jones. 1940. *The Greek-English Lexicon*. Oxford: Oxford University Press.
- Lund, Jacob. 2022. *The Changing Constitution of the Present: Essays on the Work of Art in Times of Contemporaneity*. Berlin: Sternberg Press.
- Massumi, Brian. 2019. *Architectures of the Unforeseen: Essays on the Occurrent Arts*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- McCarthy, Anna. 2001. *Ambient Television*. Durham, NC: Duke University Press.
- McQuire, Scott, Meredith Martin en Sabine Niederer, red. 2009. *Urban Screens Reader, INC Reader #5*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

- Milan, Stefania, Emiliano Treré en Silvia Masiero, red. 2021. *COVID-19 from the Margins: Pandemic Invisibilities, Policies and Resistance in the Datafied Society*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Pløger, John. 2008. "Foucault's Dispositif and the City." *Planning Theory* 7: 51-70.
- Pop, Susa, Tanya Toft, Nerea Calvillo en Mark Wright, red. 2017. *What Urban Media Art Can Do: Why, When, Where & How*. Stuttgart: avedition GmbH.
- Sæther, Susanne Ø. en Synne T. Bull, red. 2020. *Screen Space Reconfigured*, edited by, 179-199. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Spuybroek, Lars. 2009. *The Architecture of Continuity: Essays and Conversations*. Rotterdam, NL: nai010 publishers.
- Tschumi, Bernhard. 2010. *Event Cities 4: Concept-Form*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Tuin, Iris van der en Nanna Verhoeff. 2022. *Critical Concepts for the Creative Humanities*. Lanham, MD: Rowman and Littlefield.
- Uricchio, William. 2011. "The Algorithmic Turn: Photosynth, Augmented Reality and the Changing Implications of the Image." *Visual Studies* 26.1: 25-35.
- Uricchio, William. 1997. *Media, Simultaneity, Convergence: Culture and Technology in an Age of Intermediality*. Utrecht: Universiteit Utrecht.
- Verhoeff, Nanna. 2012. *Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Verhoeff, Nanna en Sigrid Merx. 2021. "Mobilizing Inter-Mediacies: Reflections on Urban Scenographies in (Post-)Lockdown Cities." *Mediapolis: A Journal of Cities and Culture* 5.3. mediapolisjournal.com/2020/08/mobilizing-inter-mediacies.
- Verhoeff, Nanna en Clancy Wilmott. 2016. "Curating the City: Urban Interfaces and Locative Media as Experimental Platforms for Cultural Data." In *Code & The City*, red. Rob Kitchin en Sung-Yueh Perng, 116-29. London: Routledge.
- Verhoeff, Nanna, Michiel de Lange en Sigrid Merx, red. 2019. *Urban Interfaces: Media, Art, and Performance in Public Spaces* (special issue). *Leonardo Electronic Almanac* 22, 4.
- Voyatzaki, Maria, red. 2020. *Architectural Materialisms: Nonhuman Creativity*. Edinburgh, UK: Edinburgh University Press.
- Wiethoff, Alexander and Heinrich Hussmann, red. 2017. *Media Architecture: Using Information and Media as Construction Material (Age of Access? Grundfragen der Informationsgesellschaft)*. Berlin: De Gruyter Mouton.
- Wilkins, Gretchen en Andrew Burrow. 2013. "Final Draft: Designing Architecture's Endgame," *Architectural Design* 83.1: 98-105.

Curriculum Vitae



Nanna Verhoeff is hoogleraar Screen Cultures & Society aan het departement Media en Cultuurstudies, waar ze momenteel departementshoofd is. Ze is opgeleid in media- en performance studies, en is gespecialiseerd in de analyse van schermmedia, met een specifieke interesse in de transformaties en diversiteit van scherm- en interfaceculturen. Ze heeft gepubliceerd over (vroeg) cinema, mobiele schermen, locatie-specifieke media, interactieve installaties, stedelijke mediakunst en media-architectuur, en

over concepten en methoden voor de creatieve geesteswetenschappen. Haar monografieën omvatten *After the Beginning: The West in Early Cinema* (2006) en *Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation* (2012), beide bij Amsterdam University Press. Samen met Iris van der Tuin schreef ze *Critical Concepts for the Creative Humanities* (2022), gepubliceerd door Rowman & Littlefield. Ze heeft bundels en special issues geredigeerd over onderwerpen als (vroeg) cinema, urban media, kunst en performance, en de creative humanities.

Haar huidige onderzoek richt zich op de ontwikkeling van concepten en methoden voor de analyse van performatieve technologieën, gesitueerde media en mediakunst, en urban interfaces. Ze initieerde en leidt de interdisciplinaire onderzoeksgroep Urban Interfaces die onderzoekers samenbrengt die onderzoek doen naar gesitueerde media, kunst en performance in stedelijke, publieke ruimtes. Haar onderzoek naar performatieve technologieën maakt ook deel uit van het onderzoeksplatform Transmission in Motion. Ze is mede-initiatiefnemer van het Open Cities Platform voor het strategische thema Institutions for Open Societies aan de Universiteit Utrecht. Voor de faculteit Geesteswetenschappen is zij mede-initiatiefnemer van de Creative

Humanities Academy – een infrastructuur voor kennisuitwisseling met, en postacademisch onderwijs voor, kunst- en cultuurprofessionals. Samen met collega's van de Creative Humanities Academy en de Utrecht School of Governance (USBO) ontwikkelt en doceert zij onderwijs voor professionals voor kunst- en cultuurprofessionals.

Colofon

Copyright: Nanna Verhoeff, 2022

Vormgeving: Communicatie & Marketing, faculteit

Geesteswetenschappen, Universiteit Utrecht

Portretfoto: Ed van Rijswijk

Afbeelding titelpagina: Projectie uit een serie van Reclaiming the
Monument (2020). reclaimingthemonument.com/gallery.