

## **Cyberpunk auteur Bruce Sterling** **“Zij die dicht bij de tempel wonen, lachen om de goden”**

Gepubliceerd in: *Gonzo (circus)*, nr. 60 (Leuven, 2004).

**Alex de Jong en Marc Schuilenburg**

**De Texaanse vrijdenker Bruce Sterling (1954) geldt als een van ‘s-werelds bekendste cyberpunk auteurs. Naast sciencefiction schrijver is Sterling journalist en redacteur van verschillende bladen. Hij is echter ook de meest toonaangevende cultuurcriticus van de moderne technologie. Niet voor niets noemt ‘Time’ hem de scherpste waarnemer van onze verstikte mediacultuur. Van Sterlings hand verschenen onder meer ‘Schismatrix’ (1985), ‘The Hacker Crackdown’ (1992), ‘Holy Fire’ (1997) en ‘Zeitgeist’ (2001). Zijn literaire inspiratiebronnen vindt hij bij schrijvers als Alvin Toffler, Lewis Mumford, Reyner Banham en Peter Drucker. Net zoals deze auteurs gaat hij op zoek naar de wijze waarop technologie wordt opgenomen in onze cultuur. Zo beschrijft hij in ‘The Hacker Crackdown’ (1992) de neveneffecten van de uitvinding van de telefoon. Met de roman ‘Schismatrix’ beleefde Sterling zijn grote doorbraak. In de wereld van ‘Schismatrix’ strijden de revolutionaire Vormers en de aristocratische Mechanisten om de controle over de toekomst van de mensheid. Volgens Sterling bood deze wereld die geen zwaartekracht of biosfeer kent en waarin erg weinig water en lucht is, de kans na te denken over mogelijke stedelijke structuren. Definitieve erkenning verkreeg hij met ‘The Different Engine’ waarin het verhaal van supercomputers in het stoomtijdperk wordt verteld. Hij schreef ‘The Different Engine’ samen met William Gibson. Het werd een bestseller in de Verenigde Staten.**

### **Melkkoeien en Dode Honden**

In zijn laatste boek ‘Tomorrow Now’ (2003) gaat Sterling in op de volgende vijftig jaar van ons bestaan. Hoewel ‘Tomorrow Now’ niet is geschreven volgens de wetten en regels van de klassieke roman, lenen de onderwerpen zich volgens Sterling daar wel voor. “Ik zocht een geschikte mogelijkheid om mijn ideeën bij elkaar te zetten. Het is prettig om beschouwend te kunnen schrijven zonder na te hoeven denken over het fictieve gekonkel van intriges en karakterontwikkeling.” Even als in de ‘The Hacker Crackdown’ waarin Sterling de opkomst van de digitale cultuur van hackers en computerexperts beschrijft, vormt het huidige tijdsgewricht het vertrekpunt. De idee achter beide boeken is dat technologieën een levensduur hebben. Ze zijn volgens Sterling niet permanent. “De eerste fase is voor mij het *Vraagteken*. Dit is het gebied van de fundamentele wetenschap, het vrije intellectuele onderzoek en nieuwe ontwikkelingen in materialen en fabricage. Het *Vraagteken* heeft niet meer belang dan een pas geboren baby. De meeste *Vraagtekens* worden niets. Ze worden nooit ontwikkeld en zijn onzichtbaar voor de gewone gebruiker. De volgende fase is de *Rijzende Ster*. Hier kunnen de gebruikers zien dat hun wereld wordt veranderd. Zo was de computer Apple I een *Vraagteken*. De Apple II was een grote commerciële hit. Met de *Rijzende Ster* groeit de vraag. Het aanbod is laag en de consumenten betalen extra toeslagen om de uitvinders en de ondernemers te belonen. De derde fase, de *Melkkoe*, is de volwassen periode. Een *Melkkoe* is geen ster meer, maar een grote winstgevende industrie. Afwasmachines zijn *Melkkoeien*. Ze worden verkocht op basis van kosten, gemak en betrouwbaarheid en niet op basis van een hoog technologische uitvoering. In de laatste fase, de *Dode Hond* fase, zijn er twee mogelijkheden. De technologie wordt volledig overbodig. Ze houdt op te bestaan en mensen vergeten haar snel, zoals de typemachine en de telegraaf. Of ze wordt zo voorspelbaar en dermate goed begrepen dat iedereen haar kan bouwen. Op dat

moment wordt het terugverdienen van de gemaakte investeringen nagenoeg onmogelijk. De uitvinding is gemeengoed geworden. Klokken en leidingwater zijn voor mij technologieën, maar ook bestek en wegen. Bestek en wegen worden echter niet gezien als technologieën. Ze zijn alomtegenwoordig en worden alleen zichtbaar als ze er niet meer zijn.” Volgens Sterling kunnen die vier fasen worden verbonden met de ontwikkeling van steden. “Ook steden hebben een levensduur. San Francisco is bekend geworden om zijn goudkoorts. Met steden die slechts één industriële basis hebben gaat het zelden goed. Steden die draaien op de mijnbouw gaan failliet op het moment dat hun markt verdwijnt of hun bron opdroogt. Detroit heeft veel geleden onder de fluctuaties in de auto-industrie. En nu is Washington DC opeens vol met opgeworpen barrières tegen bommen in vrachtwagens. Overigens leidt dit alleen maar tot meer globaal actieve revolutionairen die bereid zijn zich de dood in te rijden.”

### **De openhaardgesprekken van Roosevelt**

In ‘Tomorrow Now’ spelen massamedia een grote rol. Media zijn geen neutrale objecten die er alleen zijn om ons te bedienen. Zij hebben volgens Sterling een onmiddellijke impact op ons dagelijkse sociale leven: “De architectuur is politiek.” Dat betekent voor hem dat ze geen waarde vrije objecten zijn. “Het sociaal conflict over de controle van media is erg intens. De individuele consument wordt niet bediend door deze technologie. Hij kan erdoor worden vermaakt, maar ze is niet gebouwd in zijn voordeel of voor zijn gemak. Ik zou een massamedium dan ook willen definiëren als een medium waarin inhoud ontstaat in een kleine groep en wordt verspreid aan een veel grotere groep. Ik denk dan in een schaal van miljoenen. Als ik een bepaald punt moet noemen waarop de massamedia definitief in onze samenleving treden, zou ik de jaren ‘30 van de twintigste eeuw aanwijzen. Die jaren vormde het tijdperk van de radio-uitzendingen van Hitler, Goebbels, Mussolini en de openhaardgesprekken van Roosevelt. Natuurlijk waren er voorlopers in de kranten van een tijdperk ervoor, maar het uitzendmodel van de radio dat in *real-time* de bevolking van een heel land bereikte, was een definitieve stap. Vanzelfsprekend gaan sociale gemeenschappen verder terug dan massamedia.” Gevraagd of een linkse dictator in een non-kapitalistische dwang economie kan functioneren zonder de controle van de staat over alle media, antwoordt Sterling: “Nee, in een maatschappij waar informatie een primair commercieel goed is, heeft het geen zin om de middelen van productie te confisqueren zonder ook de middelen van informatie in bezit te nemen. Er kan geen onderscheid meer worden gemaakt tussen media en de rest van de economie. Massamedia beschouw ik trouwens als verouderd. Ze zijn vooral van historisch belang. Ik denk dat het erg moeilijk is geworden grote aantallen mensen te dwingen tegelijkertijd dezelfde informatie te zien. In de tijd dat er slechts beperkte middelen van informatie waren, zoals de door de staat gecontroleerde Nazi-radio, was het betrekkelijk eenvoudig om een grote groep mensen te bereiken met een medium. Dat betekent niet dat mensen beter geïnformeerd zijn. Het betekent dat de technische eenvoud van massamedia niet meer mogelijk is.”

### **Geen toiletten in cyberspace**

In ‘Tomorrow Now’ neemt het sublieme een bijzondere plaats in. Voor Sterling is het technologisch sublieme een cultureel verhaal. In ‘Tomorrow Now’ stelt hij dat het sublieme een bevrijdend spektakel is dat de menselijke geest naar een niveau van een vergroot voorstellingsvermogen brengt. “Ik verwijs hier niet naar het sublieme in de zin van de Duitse filosoof Immanuel Kant. Ik doel op het extatische gevoel van verwondering dat ervoor zorgt dat men niet meer grondig kan overwegen welke gevolgen een technologie met zich meebrengt voordat zij definitief in onze maatschappij is ingebed. Niets dat wat alleen technologisch is, kan subliem blijven. Zoals de Japanners zeggen: “Zij die dicht bij de tempel wonen, lachen om de goden.” Als ik daarbij aan steden denk, vormt Shanghai Pudong een

fraai voorbeeld. Hier zien we een woud van gigantische, kitscherige wolkenkrabbers die duizelingwekkend zijn voor een ontzagvolle waarnemer. Als een gebouw functioneren deze wolkenkrabbers echter behoorlijk slecht. Ze zijn niet in deze vorm nodig. Ze vormen sublieme prestige objecten, de producten van een economisch en politiek delirium.”

De Franse denker Henri Lefebvre zag een onderscheid tussen de stad als een aanwezige en onmiddellijke realiteit, een zogeheten architectonisch feit, en het stedelijke als een sociale realiteit dat bestaat uit allerlei verbindingen. Hij waarschuwde dat die twee richtingen niet uit elkaar moeten worden gehaald omdat er anders dode steden zouden ontstaan. Het lijkt erop of dit schisma nu een feit is geworden. Het stedelijke wordt steeds meer opgenomen in media als videospelletjes en videoclips. In de wereld van de multi-player spellen als ‘EverQuest’ en ‘Ultima Online’ ontwerpen spelers hun eigen steden. Het spel wordt een sociale gemeenschap van honderdduizenden spelers. Is het stedelijke verplaatst naar andere gebieden? “Het is waar dat steden relatief vaak sterven, maar nieuwe steden worden op de ruïnes van de oude gebouwd. Hetzelfde geldt voor nieuwe media. De telegraaf van Claude Chappe had een enorme impact op steden. Vele steden hebben een heuvel die nog steeds ‘Telegraph Hill’ heet. Vanaf die heuvel stuurde een telegraaf visuele signalen. Dit gebeurde nog voordat de elektrische telegraaf werd uitgevonden. De elektrische telegraaf is verdwenen, maar zijn steden bestaan nog steeds. Ik vind het moeilijk te geloven dat een stedelijke entiteit zoals het antieke en levendige Rome in historische termen echt serieus zal worden beïnvloed door een technologische toevalligheid die zo vluchtig is als een videoclip of videospel. De architectuur van videospelletjes is exotisch omdat ze niet bloot staat aan de conventionele economische krachten. Zo was de traditionele agora preïndustrieel en hoofdzakelijk afhankelijk van de onzichtbare arbeid van vrouwen en slaven. Een agora moet niet worden verward met een paradijs. Een agora vol met gamers is een congres voor videospelletjes en niet het Athene van Pericles. Wel denk ik dat deze media zeer bruikbare inzichten opleveren als men beseft dat steden grote hoeveelheden informatie overdragen. Steden vormen geen logge clusters gebouwen. Ze gaan snel dood als ze worden onthouden van snelwegen, spoorwegen, en hun regelmatige stroom van goederen, diensten en nieuws. Maar het levert niet veel op om videospellen met een levensduur van slechts enkele jaren voor te stellen alsof ze net zo belangrijk zijn voor een stad als bij voorbeeld het rioolnetwerk. Cyberspace heeft geen toiletten.”

## **Oorpijn**

Toch is ‘Tomorrow Now’ geen technische exercitie. Ze is een lange meditatie op de ontwikkeling van het lichaam in de komende jaren. Sterling verwijst naar Shakespeare door het boek volgens de zeven fases van het menselijk leven in te delen: geboorte, school, liefde, oorlog, politiek, handel en ouderdom. Aan de hand van deze indeling benadrukt Sterling het fysieke in onze cultuur. Hebben we nog steeds oorpijn over vijftig jaar? Welke invloed zullen technologische veranderingen op ons lichaam hebben? “Er zijn verschillende ontwikkelingen die ons vlees nu al veranderen. We hebben verontreinigde stoffen in ons lichaam die voorheen onvoorstelbaar waren. Kijk eens naar de hoeveelheid lood in ons bloed, het cadmium in onze urine en de mengsels van organische chloride in moedermelk. Daarentegen kunnen we de inhoud van ons lichaam ook voorstellen door medische beeldvorming zoals scans. Wat we zien, kan worden gemanipuleerd. Op al zijn niveaus is het lichaam voorwerp van technologische veranderingen: genetisch, microbieel, weefsel gerelateerd, organisch, bloed, lymfe, botten. Alles wat we kunnen benoemen en beschrijven, kan worden bewerkt als ons gereedschap maar voldoende is verrijkt.”

Vanuit het perspectief van Sterling herhaalt geschiedenis zichzelf nooit: zij doet zich voor als een soort versje. Het DNA van de toekomst vindt hij in wetenschappelijke vakbladen, in de medische industrie, door te luisteren naar popmuziek en te kijken naar de laatste

jongerentrends. Steeds mixt Sterling de opgedane kennis uit deze structuren in non-lineaire tijdsbeschrijvingen. “Ik lees graag de advertenties in wetenschappelijke bladen. Zij neigen ertoe de voorlopers te zijn van industrieën en bewegen zich van de schaal van het laboratorium naar een grootschalige productie. Het speelgoed van kinderen, zoals Furbies en Pokemon liet de toekomstige veranderingen in onze opstelling naar biotechnologie zien. Verder hebben mensen van rond de twintig jaar een haast verwaarloosbaar inkomen en weinig verantwoordelijkheid. Jongeren zijn vaak pioniers in veel sociale, economische en politieke gebieden. Dat deel van de stad waar zij wonen zal het meest trendy deel van de stad zijn, hun kleren zullen vaak de meest modieuze en het meest uitdagend zijn, hun consumptiegoederen zijn de meest opvallende en obsessieve, hun drugs de vreemdste en gevaarlijkste, etc.”

### **Toekomstmuziek**

*De aanlokkelijkste en verleidelijkste manier om met technologie om te gaan is haar op te blazen in iets dat gescheiden is van de normale routines van ons leven. Kunt u zeggen waar u dit recentelijk zag gebeuren?*

“De DotCom boom. Maar ook de invasies van Afghanistan en Irak.”

*Nieuwe technologieën maken het mogelijk dat het sociale steeds een nieuwe invulling krijgt. Wat betekent dit voor onze manier van leven. Ziet u hierin politieke of economische consequenties?*

“Ik denk dat het sociale veerkrachtiger is dan mensen denken. In de jaren dertig werd er gezegd dat de telefoon de dood van de Montparnasse zou betekenen. Mensen zouden thuis wachten op een telefoontje in plaats van op straat te hangen met bevriende kunstenaars en mensen uit de scene bij de Dôme en de Coupole. Nu brengen mobiele telefoons ‘smart mobs’ bijeen. Wanneer ik mensen thuis uitnodig, wordt dat bijna altijd georganiseerd met behulp van e-mail. Ik zie natuurlijk wel politieke en economische gevaren, maar deze zijn altijd aanwezig in een samenleving. Op den duur stort elke beschaving in elkaar. Slaagt het ene gevaar erin te overwinnen, bij voorbeeld een massale atoomwapen wedloop, dan komen andere gevaren weer in beeld. Er bestaat geen manier van leven die permanent is. Zij is altijd het gevolg van een samenloop van omstandigheden.”

*U heeft eens gezegd dat industrieel ontwerpers de ongekroonde koningen van dit moment zijn. Zij waren in het machtsvacuüm gestapt dat ontstond door het failliet van de politiek en het einde van de Koude Oorlog. Op welke wijze brengen zij - als de interface tussen media en hun gebruikers - nieuwe verbanden tussen technologie, wetenschap en de maatschappij tot stand?*

“Ik schreef dat in 1998 of zoiets. De huidige ongekroonde koningen zijn geen ontwerpers, maar de leden van Al Qaeda en het ‘Office of Special Plans’ in het Pentagon.”

*Hebben de gevolgen van de oorlog in Irak en de voortdurende verschuiving van de globale macht in relatie tot de positie van Amerika en de Verenigde Naties uw ideeën over de komende vijftig jaar nog veranderd?*

“Ik heb nooit de illusie gehad dat de zes procent van de bevolking van deze aarde, die in de USA woont, de hele planeet kan runnen als een geleend goed. Maar nu het huidige regime van president George Bush zo ongelofelijk faalt in zijn ambitie, wordt dit voor iedereen duidelijk. Ik ben de laatste tijd daarom veel in Europa. Daarnaast raak ik steeds meer geïnteresseerd in de ontwikkelingen in China, India en Brazilië.”

*In Neuromancer (1984) verwijst William Gibson naar Jamaicaanse dub. In welke zin weerspiegelt de huidige popmuziek onze maatschappij?*

“Ik luister graag naar allerlei vormen van sampledelica en elektronische muziek. Het nadeel van deze muziek is dat ze zo machine-fetish is dat ik vaak denk dat de DJ zich beter vermaakt dan zijn publiek. Momenteel luister ik veel naar Bollywood muziek. Ik vind deze Hindi pop en filmsoundtracks één van de volksliederen van de globalisering. Wat de muziek van de toekomst betreft, vermoed ik dat zij het springerige karakter van de maatschappij die haar genereert nog sterker zal weergeven, net zoals muziek dat in het verleden deed.”