

2001

BATMAN vs. GOTHAM CITY

Het wereldbeeldmerk van de kraker

"I must create a system or be enslaved by another man's"
(William Blake)

Het verschijnen van *Speechless* (2001), een intrigerende bloemlezing uit het werk van comicstenaar en illustrator Peter Kuper, maakt nog eens duidelijk dat de comic het medium bij uitstek is, waarin het wereldbeeld van de krakers zichtbaar wordt gemaakt. Zoals de Nederlandse kraakbeweging beroemde strips voortbracht als *Red Rat* en *Tuinstoelen Pietje*, zo kon het internationale squatterdom zich sinds 1979 laven aan *World War 3 Illustrated*, opgericht door de activisten Peter Kuper en Seth Tobocman. Kuper, tevens docent aan de School of Visual Arts in New York, heeft zich ontpopt als een van de meest interessante tekenaars en zijn cartoons sieren vandaag opiniebladen als *Time*, *Newsweek*, *The New Yorker* en *The Village Voice*. Zijn oeuvre omvat oorspronkelijke comics als *Bleeding Heart* (1991), *Kafka: Give It Up* (1993), *Stripped* (1995), *Eye Of The Beholder* (1996) en *Urban Encounters* (1999). Het legendarische comictijdschrift *World War 3 Illustrated* hekelde het binnen- en buitenlandse beleid van de Verenigde Staten, keurde de oorlog tegen Iran af, maakte Ronald Reagan belachelijk, en nam stelling tegen het ongebreidelde en steeds globaler wordende kapitalisme. Onverwacht werd het blad een spreekbuis van krakers. In een lang interview met *The Comic Journal* (1992) vertelde Kuper: "WW3 was geïnteresseerd in de kraakbeweging en verder in alles dat nauwelijks aandacht kreeg in de media, zoals de Golfoorlog. We ontvingen brieven van krakers uit Australië en Duitsland. Vervolgens schreven en tekenden we niet alleen over kraken in New York City, maar ook over krakers in Kenia. Onze comics brachten een dialoog op gang, waarin krakers hun situaties wereldwijd met elkaar konden vergelijken". De oprichting van *World War 3 Illustrated* werd dan ook gemotiveerd vanuit "het ontbreken van mogelijkheden om politieke tekeningen en commentaren in de bestaande media te publiceren". Uiteindelijk ontfermde Ruth Schwartz zich over de distributie van *World War 3 Illustrated* – Schwartz had naam gemaakt als distributeur van platen en fanzines van punkbands, zoals The Dead Kennedys.

De comic fungeert vaak als een kritisch medium voor tegengeluiden in een door "corporate media" gedomineerde informatie en amusementssamenleving. Comics en (fan)zines vormen nog altijd een bont medialandschap, waarin een zeer divers publiek wordt bediend. Net als het piratenradiostation en het krakerskrantje, vormt de comic een uniek medium voor samenscholers, die kanttekeningen willen plaatsen bij een al te rooskleurige kijk op de merites van een politiek-economisch systeem, waarvan Francis Fukuyama ooit beweerde dat het alternatieven overbodig had gemaakt. Een goede comic ademt wantrouwen en paranoia, terwijl samenzweringstheorieën vaak een spannend en avontuurlijk scenario garanderen. "Nothing's more healthy than a little paranoia", zegt een inwoner van *Dark City* in de gelijknamige comicfilm van Alex Proyas (1998).

Het Amsterdamse krakerstijdschrift *Ravage* gaf in 1998 een lijvige special uit, waarin werd teruggeblikt op de innige relaties tussen comics, kraken en activisme. We treffen artikelen aan over de invloed van *Anarchy Comics*, *World War 3*, *Transmetropolitan*, *Rat Bastard* en *Channel Zero* op de kraak en actiecultuur. Ook vinden we gesprekken terug met Nederlandse representanten als Barbara Stok (*Barbaraal*), Wout Lipper (*Nixnut*) en JoostJoost (*Super-anti-imp*). Volgens auteur Marc Hurkmans richtte *World War 3 Illustrated* zich altijd op “mensen die voortdurend worden genaaid en er vervolgens op eigen kracht of met de hulp van anderen weer bovenop komen”.

Na *World War 3 Illustrated* verschoof Kuper zijn aandacht van politieke analyses naar meer persoonlijke commentaren, maar een geëmotioneerde betrokkenheid bleef zijn handelsmerk. Hij reisde door alle continenten, tekende zijn ervaringen op, en behield een zeker pessimisme en wantrouwen ten opzichte van de uitbuitende en uitsluitende mechanismen van het globale wereldkapitalisme, waarin de hand van Amerika zo zichtbaar aanwezig is. “Dat is Kupers belangrijkste boodschap”, schrijft Gahan Wilson in zijn introductie tot *Speechless*, “dat we onze ogen wijd open moeten houden en voortdurend alert moeten blijven in een levensgevaarlijke wereld”.

Geruime tijd na de hoogtijdagen van *World War 3* kwam ik opnieuw in aanraking met het werk van Kuper. In de winter van 1996 logeerde ik in een kraakpand in de Londense wijk Hackney, waar ik een bezoek bracht aan een kennis, DJ Zamorra. Hier bloeide een onvervalste 24uurs-economie en geraakte mijn stofwisseling in de knoop, want ook 's nachts dreunde de drum & bass door de vloer van mijn slaapkamer. Geleidelijk ontwikkelde ook ik een ritme, waarin de nachtelijke uurtjes efficiënter konden worden benut. Het pand herbergde een gigantische verzameling comics, waaraan ik me twee weken lang gulzig mocht laven. Ik verslond *The Preacher*, *The Dreaming*, *Sandman*, *The Return Of The Dark Knight*, *The System*, *Gangland*, *The Jungle*, *Sin City* en vele andere comics, waarin samenzweringen, paranoïde waanvoorstellingen en verdorven steden de merites van beschaving en verlichting aan een kruisverhoor onderwerpen.

Grote indruk maakte Peter Kupers driedelige comic *The System* (DC Comics 1996). Deze filmische, tekstloze en schier psychedelische *dérive* door een nachtelijk New York, bood een verbijsterend gevoel van herkenning. Kuper schenkt je geen beeld van New York, zoals dat schaamteloos wordt gereproduceerd in toeristische brochures en hippe videoclips, maar hij interpreteert de metropool op het alledaagse gebruikersniveau, van binnenuit, vanuit persoonlijke en collectieve ervaringen. New York is hier een levende en organische, maar weinig vrolijke eenheid - een stedelijk complot van corrupte dienders, malafide ondernemers, verknipte politici, meedogenloze dopedeaalers en getraumatiseerde seriemoordenaars, die verantwoordelijk zijn voor een deprimerend leven van alledag, waarin burgers gehaast en neurotisch hun weg door een vijandige jungle zoeken.

Bovendien biedt het lezen/bekijken van *The System* een intermediale ervaring: de comic is tekstloos – ‘speechless’ – maar je hoórt de lokale drum & bass van PishPosh en Brooklyn Jungle Sound System als een gelaagde soundtrack, als een deken die zich over het straatlawaai ontvouwt. Je ziet locaties waar clandestiene

raves tot ontplooiing zouden kunnen komen en waar 'urban explorers' hun dérives kunnen starten. Dan bevind je je plotseling in een psychedelische trip en wordt de wijd opengesperde mond van een schreeuwende vrouw getransformeerd in de steriele architectuur van een metrogang. Samen met een skateboarder maak je een duizelingwekkende val door Manhattan, flitsten architectonische elementen aan je voorbij, en heb je nauwelijks de tijd om te zien dat twee opgefokte politieagenten in een steegje een zwarte dealer aftuigen. Kuper weeft een rizoom, waaraan flarden verhalen, beelden en ervaringen kleven, die in een permanente remix worden gebracht. Geheel buiten adem sla je de comic na drie afleveringen dicht en droom je van een nieuw bezoek aan New York.

Zijn cartografie van New York toont veel verwantschap met de theorie en praktijk van de cut-up en de dérive: "Om *The System* te creëren hoefde ik eigenlijk niet te schrijven. Ik knipte berichten uit kranten en tijdschriften, verzamelde en reorganiseerde ze, en liet ze sudderen in mijn kookpot. Een snufje vermiste vrouw, een veegje politiegeweld, een portie bomaanslag – en dit alles goed mengen met persoonlijke ervaringen. Laat het boeltje trekken in de laatste politieke en economische schandalen. Kook de zaak tenslotte lekker door op een vlammetje dat brandt op basis van een geheime stadskennis die je uit eerste hand hebt opgedaan: de zingende vrouw in het metrostation, de daklozen die ik dagelijks ontmoet, de crackdealer op mijn stoep, en de stripclub die ik ooit bezocht".

In *The System* is New York één grote samenzwering tegen de mensheid: wellicht het belangrijkste aspect van het wereldbeeld dat krakers wereldwijd huldigen. Het waren ook de New Yorkse krakers, die al sinds 1988 waarschuwden tegen de 'uitverkoop' van de metropool. Processen van 'gentrification', enorme aanscherpingen van de openbare orde, een op hol geslagen politiekorps met racistische trekken, het verwijderen van daklozen uit Manhattan, maar ook het ontmantelen van betaalbare woningen, studio's en ateliers, hebben van New York een universele transtoeristische pleisterplaats gemaakt, die zich nauwelijks meer onderscheidt van andere uniforme A-steden als Londen, Parijs en Amsterdam, waar dezelfde glazen kantoorkolossen, zilveren koopgoten en uniforme musea 'glokale' goederen en diensten aan de consument brengen. *The System* rekt af met de mythe van 'delirious New York', om een kwalificatie van Rem Koolhaas in herinnering te roepen. Naar aanleiding van de grote krakersopstand van Tompkins Square (1988) zagen beruchte comictijdschriften als *The Shadow* en bundels als *Squatter Comics* het licht, waarin superkrakers als Squat Man en Sledgehammer Sue meer inzicht boden in de avonturen en frustraties van de New Yorkse kraakbeweging.

Achter de begrippen 'kraken' en 'krakers' gaat een respectabele traditie schuil, waarin het bezetten van land van grootgrondbezitters, de clandestiene bouw van favella's, en het kraken van woningen als speerpunten gelden. Onbedoeld gaf de situationist Constant een aardige definitie van dit fenomeen, toen hij ruim veertig jaar geleden zijn theoretische overwegingen bij New Babylon aan het papier toevertrouwde: de ontvreemding van betekenis en gebruik. Iedere vorm van kraken vooronderstelt een ontkenning of aantasting van copyrights of eigendomsclaims. In die avontuurlijke overschrijding van de wet wordt een bestaanspraktijk ontworpen, waarin de betekenis en het gebruik van landbezit, stadsontwikkeling en architectuur worden 'ontvreemd' en vervolgens opnieuw worden geijkt.

Maar kraken vooronderstelt ook, naast existentiële of avontuurlijke motieven, een theoretische rechtvaardiging. De ontvreemding van betekenis en gebruik vindt altijd plaats in een web van samenzweringstheorieën, die nieuwe betekenissen en opvattingen over gebruik legitimeren. De krakers van revolutionair Spanje en Zuid-Amerika bevochten de samenzwering van grootgrondbezitters, legerofficieren en fascistten. De krakers van Amsterdam en Berlijn organiseerden zich tegen de samenzwering van huisjesmelkers, speculanten en projectontwikkelaars. Ook Constants New Babylon was een antwoord op het complot van kapitaal en architectuur, dat 'bevroren tijd' genereerde: een matrix van dodelijk saaie, functionalistische en repressieve steden, verpakt in reclame, entertainment en amusement. Het resultaat van dit complot was 'de spektakelmaatschappij', een globaal pretpark, waar emoties, stemmingen, engagement en creativiteit nog louter als consumentenartikelen gelden.

Krakers vooronderstellen de stad als samenzwering. Dit duistere, conspiratieve visioen van de moderne metropool, al gebeeldmerkt door Fritz Lang in *Metropolis* (1926), heeft zich diep verankerd in het collectieve bewustzijn. Net als in het geval van de krakers, dankt een aanzienlijk deel van de 20^{ste} eeuwse avantgarde zijn inspiratie aan de gedachte dat de stad een samenzwering is. Van Francis Picabia tot László Moholy-Nagy, van Guy Debord tot Constant, Van Ivan Chitchevlov tot Alexander Trotski, steeds stond de opvatting centraal dat steden moesten worden bevrijd uit hun dwangbuis van planning, functionalisme, bureaucratie, werk en commercie, om opnieuw te worden ingericht volgens singuliere verlangens en emoties – 'bevroren tijd' diende 'vloeibaar' te worden. Een heus vocabulaire zag het licht, waarin praktijken als 'dérive', 'détournement' en 'psychogeografie' het complot van de stad zouden moeten ontmantelen.

Hoe revolutionair of paranoïde deze avantgarde ook moge schijnen, de populaire cultuur schiep haar eigen visioen van de stad als samenzwering: Gotham City. De stad van Batman & Robin is de schaduwstad van New York City. In tegenstelling tot de veelbezongen pracht en praal van Manhattan, biedt Gotham City een ander perspectief: dat van een keiharde en inktzwarte kapitalistische slavenmaatschappij, gevangen in een repressief systeem dat zich laaft aan bureaucratie, corruptie, misdaad en terrorisme. Het autonome en mediagenieke beeld van New York, dat CNN en MTV op ons netvlies doen branden, is vervangen door een afschrikwekkende kijk op een grauwe metropool, gevangen in een potsierlijke architectuur, dat een gruwelijk onverschillig decor vormt voor het gedepriveerde dagelijks leven van de burgers. Gotham City is de 'spektakelmaatschappij' van Guy Debord; het 'Babylon' van de Rastafari; het 'systeem' van Peter Kuper en de anarchopunks; 'the Empire' van Toni Negri en Michael Hardt – een stedelijk knooppunt in een globaal politiek-economisch systeem, dat gedijt bij uitbuiting, uitsluiting, racisme en terrorisme. Gotham City is het beeldmerk bij uitstek, waaraan krakers hun bestaansgrond ontlenuen. De zwarte krakersvlag, herkenbaar aan het logo van een zigzaggende bliksemflits die een cirkel doorboort, verbeeldt het doorklieven van het complot dat we de stad noemen: "De stad is van ons!"

In Gotham City fungeert het batsignaal als krakersvlag. In deze donkere en deprimerende metropool bestrijdt Batman een perverse samenzwering van multinationals, politici en terroristen. Batman is een superkraker, een hyperactivist.

Het complot van de metropool geeft onze Vleermuisman niet alleen een vrijbrief de wet naar gelieve te overtreden, ook garandeert deze opvatting een avontuurlijk bestaan dat korte metten maakt met verveling en consumentisme. Batman is behalve activist ook een urban explorer, die laat zien dat je in donkere grotten, onderaardse rioleringsstelsels en verlaten dierentuinen prima kan wonen; dat reizen over daken, via netwerken van staalkabels of op een supersonische skateplank spannender is dan wachten op het openbaar vervoer; dat wolkenkrabbers er vooral zijn om te beklimmen en dat een labyrint van straten zich bij uitstek leent voor doelloze dwaaltochten.

Deze zwarte, maar intrigerende opvatting van de stad, die het overtreden van geboden en verboden tot een menselijke deugd maakt, brengt ons dicht bij het beeldmerk van de kraker. Vele dozijnen kunstenaars hebben sinds de Tweede Wereldoorlog gedreven gezocht naar het definitieve logo van de conspiratieve stad. Kuper creëerde met *The System* één van de meest intrigerende comics van de jaren negentig, maar ook deze strip dient te worden begrepen vanuit het verlangen de keerzijdes van de Amerikaanse Droom en de spektakelmaatschappij onder de aandacht van het gemene publiek te brengen. De context waarin *The System* werd ontworpen bevestigt deze kritische positie.

In 1996 informeerde Lou Stathis, de uitgever van DC Comics in New York, of Peter Kuper een comic voor DC wilde ontwerpen. Kuper ging met graagte op het aanbod in en nam zich voor een comic te creëren die recht zou doen aan het roemruchte verleden van DC. Sinds haar oprichting had DC een groot aantal joodse kunstenaars in dienst, die het nazisme waren ontvlucht en naar een medium zochten hun afkeer van nazisme en terrorisme te ventileren. Bovendien was entertainment een van de weinige branches waarin joden vóór de oorlog mochten werken. Onder hen bevond zich de beroemde kunstenaar Will Eisner (*The Spirit*), maar ook Joel Schuster en Jerry Siegel, die in 1938 de eerste aflevering van *Superman* publiceerden. Het superheldengenre - dat DC Comics en later Marvel Comics (*Spiderman*, *The Hulk*, *The X-Men*) wereldberoemd zou maken - was een creatie van het joodse protest tegen een wereldomvattend terrorisme. Superman is de vleesgeworden, samengebalde woede, gesublimeerd tot een volksheld, die de weerloze bevolking beschermt tegen terrorisme, racisme, georganiseerde misdaad en politieke hypocrisie. De superheld heeft een culturele oorsprong, zo merkte Pulitzer Prize-winnaar Michael Chabon onlangs op, want “er was iets in de joodse cultuur dat Superman in het leven riep: de oude mythe van de Golom, de kunstmatige mens die in het Praag van de zestiende eeuw door rabbi Löwi uit klei werd vervaardigd om vijanden van de joden te straffen”.

Hoe spannend de achtergronden van Superman ook zijn, de avonturen van onze superheld hebben iets pathetisch. In zijn dagelijks leven is Superman de onzekere en weinig getalenteerde verslaggever Clark Kent, een sullige en hopeloos verlegen burgerman, wiens leven is toegewijd aan de moeizame verovering van het mooiste meisje van de klas: Lois Lane. Maar in tijden van rampspoed en terreur komen er superkrachten in hem los. Hij schudt de slachtofferrol van zich af, rijgt zich in een strak blauw uniform, tooit zich met een rode cape, en gebruikt vervolgens zijn bovenmenselijke krachten en gaven om het Boze te verdelgen en de vrede in de wereld te herstellen.

De vertederende Superman werd echter al spoedig links ingehaald door een veel minder toegankelijke en bijzonder duistere figuur, die de eretitel 'The Dark Knight' zou verwerven: Batman. De eerste afleveringen van deze schepping van Bob Kane verschenen in 1938 in de befaamde *Detective Comics*, waarin keiharde bestrijders van de misdaad nauwelijks menselijker en sympathieker bleken dan het smerige uitschot dat de onderwereld bevolkte. Bovendien was het beeld van de moderne metropool hier duister, repressief, afschrikwekkend, pessimistisch. Van de naïviteit die het karakter van Superman kenmerkt, vinden we bij Batman geen enkel spoor. Batman is de niet onbemiddelde zakenman Bruce Wayne, die als jochie getuige was van de gruwelijke moord op zijn beide ouders. Verbitterd en vervuld van haat neemt hij zich voor zijn ouders te wreken. Wayne is geen bijster sympathieke figuur, hij heeft nauwelijks vrienden of verwanten, kent geen romances, en wordt nog dagelijks geteisterd door traumatische herinneringen aan een jeugd die zo brutaal ten einde kwam. Net als Superman komt hij zijn stad te hulp als terrorisme het dagelijks leven verstoort, maar in tegenstelling tot Superman geniet Batman van deze momenten, waarin hij zijn frustraties op een legitieme, maar gewelddadige wijze kan afreageren op een wereld die hem zijn geluk heeft ontnomen.

Onder het verstikkende regime van de Koude Oorlog, waarin geen behoefte meer bestond aan anarchisten als Batman, sukkelde de Vleermuisman ineen tot een lullige held, culminerend in *Batman* (Leslie Martinson, 1966) en de aandoenlijke, moralistische tv-serie, waarin Adam West en Burt Ward de hoofdrollen van Batman & Robin voor hun rekening namen. Batman werd een gemoedelijke stadsdetective in een iets te strakke maillot - in kleine kring vereerd als homoseksuele cultheld. In 1986 sloeg DC Comics terug, toen de uitgeverij de getalenteerde tekenaar Frank Miller verzocht een nieuwe serie avonturen van Batman te ontwerpen. Miller was al verslaafd aan comics sinds zijn prilste jeugd, maar moest eerst afkicken voordat hij zelf aan het tekenen ging: "Ik wilde me voortaan vastklampen aan de werkelijke wereld". Die werkelijke wereld wijkt bij Miller echter nauwelijks af van de comics die hij in zijn jeugd verslond - zijn bekendste comic, *Sin City*, biedt een niets verbloemend perspectief op de hedendaagse metropool. Misdaad, terrorisme en corruptie zijn gebruikelijker in zijn stad, dan liefde, respect en integriteit. Ook zijn voor DC gemaakte *The Dark Knight Returns* is een meesterlijk staaltje van zwartgalligheid en paranoïa - nog altijd onovertroffen in dit genre. Miller keerde terug naar de 'vergeten' en duistere Batman en het inktzwarte Gotham City van weleer. Batman leek meer geteisterd en verbitterd dan ooit tevoren; Gotham City was afschrikwekkender en meer intimiderend dan in de dagen van *Detective Comics*; en nooit eerder leken de superhelden zo sterk op de terroristen die ze bestreden. "Sicko's never scare me", zegt Catwoman in de op Frank Millers wereld gebaseerde film *Batman Returns* (1992), "at least they're committed". In dezelfde film vecht Batman met de terrorist The Pinguin, een monsterlijk gedrocht, net als Batman opgegroeid zonder ouders, die Batman tijdens het duel liefdevol in de oren fluistert: "You're jealous of me, 'cos I'm a genuine freak and you have to wear a mask".

Batman, schreef Bob Callahan in *Father Of Urban Darkness* (1998), werd niet alleen de meest sinistere en obscure antiheld uit de geschiedenis van de comic, maar tevens "onze eigen urbane terrorist", het geweten van de laatkapitalistische samenleving. Batman wees ons op de schaduwzijde van de Amerikaanse Droom, waarvan hypocrisie, corrupte politiek, georganiseerde misdaad en een wereldomspannend terrorisme evengoed de ingrediënten vormen. Frank Millers

Batman is een schepping, waarin al het dissidente is samengebald in een held tegen wil en dank, die worstelt met zijn eigen identiteit en maar geen rust kan vinden. Daarom is Batman meer vleermuis dan mens en belichaamt hij de twijfel en kritiek van dissidenten van uiteenlopende pluimage. Het kan dan ook geen toeval zijn dat het succes van *The Dark Knight Returns* samenviel met een andere comicbestseller, *Maus*, waarin Art Spiegelman een persoonlijk en indringend relaas van de holocaust optekende. Naast krakers, dissidenten en antifascisten konden ook homoseksuelen de gereanimeerde Batman weer tot held uitroepen. "Inderdaad", merkte Callahan niet zonder ironie op, "Batman verkiest het gezelschap van mannen en ik verdenk hem ervan het batsignaal soms te gebruiken voor erotische afspraakjes". Van de talloze Batmansites op het internet zijn er enkele gewijd aan homo-erotische verhalen en tekeningen, waarin Batman & Robin met grote regelmaat de liefde bedrijven.

Ten slotte is Batman - en in zijn kielzog de andere superhelden, mutanten en cyborgs van DC en Marvel - eerder verwant aan de posthumanistische 'alien' dan aan de 'mens'. Het superheldengerechtigde treft een groot publiek aan in de zwarte populaire cultuur, dat zich liever identificeert met groene en rode helden, cyborgs en robots, transformers en aliens, dan met blanke helden, gekneed naar het model van de cowboy en detective. Toen aan het einde van de jaren tachtig de baseballcap in de hiphopcultuur plaatsmaakte voor een explosie van uiteenlopende haardrachten, schrijft Nelson George in *Buppies, B-Boys, Baps & Boho's. Notes On PostSoul Black Culture* (2001), behield slechts één baseballcap een cultstatus: die met een Batmanlogo. Ook Kodwo Eshun heeft in *More Brilliant Than The Sun. Adventures In Sonic Fiction* (1998) op verbluffende wijze aangetoond hoe groot de invloed is geweest van comics en superhelden op de vormgeving van de 20^{ste} eeuwse space jazz (Sun Ra), dub (Lee 'scratch' Perry), funk (George Clinton) en hiphop (Dr. Octagon).

Sinds aliens, mutanten en superhelden - net als minderheden buitenstaanders - werden geïdentificeerd vanuit een postraciaal perspectief, hebben futurisme en sciencefiction steeds een rol van betekenis gespeeld in de zwarte diaspora. Zo bracht de op Saturnus geboren Sun Ra in 1966 al hommage aan Batman door een soundtrack voor zijn superheld in het vinyl te persen (*Sun Ra vs. Dan & Dale*, Magic City Records, Newark, New Jersey). Ook The AfroFuturist Zone, een door Paul D. Miller (alias DJ Spooky That Subliminal Kid) opgericht netwerk van kunstenaars, musici en schrijvers, heeft dit thema tot speerpunt van haar onderzoek gemaakt. In die relatie tussen sciencefiction en post-humanistische identiteiten vindt Paul Gilroy argumenten voor een 'planetair-humanisme'. Zijn *Against Race. Imagining Political Culture Beyond The Color Line* (2000) omvat een aanklacht tegen raciaal chauvinisme en seksisme in reclame en MTVhiphop, maar ook een herijking van het gedachtegoed van Sun Ra en de Afrofuturisten. In hun weigering zich te laten identificeren in termen van ras, huidskleur, afkomst, naam en leeftijd, werden de posthumanistische superheld en alien tot interculturele samenzweerders verheven.

Tot voor kort maakte de thematiek van dit comicgenre zelfs deel uit van de officiële theologie van The Nation Of Islam, de grootste beweging van zwarte moslims in de Verenigde Staten. Oprichter Elijah Muhammed beweerde te zijn ontvoerd door aliens, die hem op de hoogte hadden gebracht van een samenzwering tegen planeet Aarde, en meer in het bijzonder tegen het, door een blanke suprematie

gedragen, kapitalistisch wereldsysteem. Een alien-moederschap zou de Aarde naderen met vijftienhonderd kleinere gevechtsschepen in haar ruim. Die schepen zullen de Aarde grotendeels vernietigen, te beginnen met New York en Londen. Of Gotham City. Dit scenario keert met grote regelmaat terug in de hedendaagse popcultuur en inspireerde rappers als Killah Priest en filmmakers als Roland Emmerich (*Independence Day*, 1996) en Barry Sonnenfeld (*Men In Black*, 1997). De New Yorkse posse The Coup diende haar laatste hiphopcd *Party Music* (2001) uit de handel te nemen, omdat de hoes een griezelig nauwkeurige registratie toonde van de explosies in de Twin Towers van het Wereldhandelsgebouw, ontworpen enkele weken vóór de aanslag van 11 september 2001. Ook de trailer van *Spiderman* (2001) werd uit de roulatie gehaald. In een gewraakte scene weeft onze superheld een (vang)web tussen de torens van het WTC-gebouw in New York. Eerder al gebruikte een terrorist in *Batman Forever* (Joel Schumacher, 1995) een helikopter als molotovcocktail om het Vrijheidsbeeld op te blazen – en met succes. Wereldwijd zullen krakers zich de ogen hebben uitgewreven, toen Gotham City zich op 11 september 2001 meester maakte van CNN.

De parallellen tussen Gotham City en het wereldgebeuren blijven intrigerend. Terwijl de Berlijnse Muur in 1989 viel en het einde van de geschiedenis werd afgekondigd, bouwden de studio's van Warner Bros aan het grootste architectonische decor, sinds Joseph L. Mankiewicz het spektakelstuk *Cleopatra* (1963) creëerde. Regisseur Tim Burton en de Britse kunstenaar Anton Furst – beiden liefhebbers van comics en architectuur – ontwierpen hier Gotham City: de grote schaduwmetropool. Het succes van *Batman* (1989) en het vervolg *Batman Returns* (1992) had weinig te maken met de narratieve structuur van het scenario en de avonturen van onze gevleugelde superheld, maar alles met het overweldigende en intimiderende karakter van Gotham City. Van de postmurale euforie van 1989 is in *Batman* geen sprake: Gotham City is niet het feestelijke eindstadium van de geschiedenis, maar combineert alle gruwelijke aspecten van de neoliberale vrijhandel en de stalinistische bureaucratie, die krakers zoveel afschuw inboezemen. Tim Burtons Gotham City is een afschrikwekkend en grauw domein, waar het altijd donker is, waar enorme communistische en fascistische openbare kunstwerken als 'corporate' logo's de zegepraal van de beschaving moeten uitdrukken. In dit complot tegen de mensheid, vleesgeworden in terroristen als De Joker en de De Pinguïn, moet Batman al zijn krachten aanwenden om de Aarde te redden van haar ondergang.

Voor het bouwen van Broad Avenue, een kwartmijl lang, en Gotham City Square stonden Burton en Furst ruim 250 bouwvakkers en kunstenaars ter beschikking, die vijf weken lang onafgebroken in ploegendiensten werkten. Anton Furst had naam gemaakt als art-director van Ridley Scott's *Alien* (1979) en Stanley Kubricks *Full Metal Jacket* (1987), was een kenner van architectuur, en deelde Burtons morbide kijk op het universum. In het ontwerpen van Gotham City koos Furst voor een *dérive* door de bestaande wereldarchitectuur. Want steden worden niet ontworpen door één mens. Alleen een remix van stijlen, genres en percepties kan tijdloosheid oproepen, kan een beeld van een metropool genereren dat anders is, maar toch geloofwaardig (daarom stellen achter de tekentafel ontworpen steden door utopisten altijd zo teleur). Gotham City blijkt een remix van *Metropolis* en de spookstad in *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). En uiteraard is de geest van Frank Miller onmiskenbaar aanwezig (die ten onrechte geen credits krijgt omdat het

copyright op het karakter Batman altijd in handen van Bob Kane is gebleven, een ondermaatse tekenaar die bovendien niet uitblonk in overtuigende scenario's). Tenslotte distilleert Furst zijn favoriete elementen uit de kunstgeschiedenis: de wolkenkrabbers van de jaren dertig, Japanse middeleeuwse forten, Gaudi's kathedraal in Barcelona, de literatuur van Kafka, de studioarchitectuur van Hitchcock, en het Comic Book Moderne-genre van de jaren dertig.

De populariteit van *Batman* was debet aan de visualisering van Gotham City. "Nooit eerder is er zo'n uitgesproken urbane atmosfeer op het witte doek gezet", schreef filmcriticus Roger Ebert, die de film "een triomf van vormgeving over narratieve structuur achtte". Een andere criticus, David Butterworth, onderschreef die gedachte en stelde vast, dat "in de geschiedenis van de film, aan architectuur nooit eerder zo'n intimiderende rol werd toegekend". De straten van Gotham City worden gemarkeerd door torenhoge, arrogant ogende en bizarre wolkenkrabbers, die zich vervaarlijk uitstrekken naar de sterren, en bijeen – of apart? – worden gehouden door een ingenieus netwerk van luchtbruggen en staalconstructies. Onder de hemel wordt een gigantisch web geweven: het web van de samenzwering. Het is een ideaal oord voor terroristen en psychopaten, maar ook voor krakers en urban explorers, vormgegeven in een 'schuldige architectuur', die een apocalyptische ondergang rechtvaardigt – het grote thema in de hedendaagse popcultuur. Furst was een visionair, want we kunnen New York City, maar evengoed Rotterdam en Den Haag niet langer zien zonder ons Gotham City voor de geest te halen. Hoewel Furst door insiders als een genie werd geroemd, bleven opdrachten voor nieuw rolprenten uit. In 1991 pleegde hij, volledig gedesillusioneerend, zelfmoord. Het lijkt wel een aflevering van *Batman*.

Even overtuigend, voorlopig tenslotte, is Alex Proyas' *Dark City* (1998), al missen we de hand van Anton Furst. *Dark City* is een klassieke zwarte comic, van het kaliber van *The Dreaming* en *Sandman*, waarin de architectonische paranoia nu tot in het waanzinnige wordt doorgedreven. In deze metropool, waarin je je nooit geheel kunt losmaken van herinneringen aan Gotham City, beschikt een samenzwering van aliens, The Strangers, over een telepathische gave, die 'tuning' wordt genoemd. Tijdens momenten van 'tuning' wordt de stad letterlijk uit de grond gestampt en transformeren ideeën zich op plastische wijze in architectuur, die dan weer krimpt, dan weer groeit, zich uitstulpt, zich verheft of zelfs verdwijnt, om weer plaats te maken voor nieuwe bouwwerken, infrastructurele voorzieningen en stadsdelen. Zoals Gotham City een remix betreft, zo is ook *Dark City* een remix. "De stad is van ons", zegt een Stranger de krakers na, "we hebben hem gebouwd met gestolen herinneringen, verschillende tijden, verschillende verledens, allemaal samengevoegd. Elke nacht herzien en verfijnen we onze stad". Als grondstof voor 'tuning' en stadsontwikkeling gebruiken The Strangers gedownloade herinneringen, gestolen van de burgers, die vervolgens nieuwe, gefingeerde herinneringen terugkrijgen, om zich uiteindelijk gedrogeerd en ontdaan van iedere identiteit weer in het slaafse regime van alledag te voegen.

Dark City bevat net als Gotham City, de spektakelmaatschappij en 'the Empire' een bikkelharde kritiek en een pessimistische blik op het hedendaagse wereldkapitalisme, dat schijnbaar louter op een gewelddadige wijze kan worden ontmanteld. Ook *Dark City* ontaardt in een orgie van geweld. Als onze held John Murdoch op een dag zijn shot niet krijgt, het proces van downloading en uploading

mislukt, en hij zich na een periode van geheugenverlies realiseert dat hij apathisch figureert in het complot van *The Strangers*, ontstaat er een klopjacht die de kijker in een wilde *dérive* meesleurt door een op waanzin gegrondveste metropool. De ultieme wraak geschiedt als Murdoch zélf over de gave van ‘tuning’ blijkt te beschikken en de stad bevrijdt uit haar duistere paranoia.

In deze traditie van Gotham City, van schuldige architectuur en politieke paranoia werd ook *The System* ontworpen. Kuper wist dat hij voor DC een comic over New York wilde maken, een metropool als knooppunt in een steeds globalere wereld, “waar het flappen van de vleugels van een vlinder in China, een wervelwind in Manhattan kan veroorzaken”. De zojuist gepubliceerde retrospectief *Speechless* toont bovendien, dat een groot deel van Kupers werk is doortrokken van ‘the system’. De stad is alomtegenwoordig in zijn oeuvre en wordt nooit gereduceerd tot clusters van autonome architectonische objecten. Zijn intimiderende steden dwingen je het bewustzijn van je leefomgeving te optimaliseren, en manen je tot een meer intense interactie met die leefomgeving. Kupers comics zijn altijd politiek van aard: “Okee, de namen van politici en criminelen verschillen voortdurend, maar ik kan mezelf nog steeds mateloos opwinden over machtswellust en machtsmisbruik. De filosofie achter mijn comics is er een van communiceren, sensibiliseren en irriteren”.

Ook Steef Davidson, auteur van de klassieker *Beeldenstorm. De ontwikkeling van de politieke strip: 1965-1975* (1976), herhaalde zijn vroegere conclusies in een vraaggesprek met *Ravage* (1998): “Al naar gelang de maatschappij ingewikkelder wordt, ontstaat er een toenemende behoefte aan eenvoudige informatie. Dit geldt vandaag wellicht nog sterker dan voorheen. De comic leent zich bij uitstek voor het verspreiden van ideeën en het maken van propaganda. Daar waar de politieke tekst faalt omdat hij te theoretisch is, zorgt het beeld voor herkenning”. Velen klagen over het ontbreken van goede literatuur van en over kraken – wellicht zochten we op de verkeerde plaats, want “Fuck The System!” is geen politieke theorie, maar een beeldmerk. Batman en de krakers herinneren ons eraan dat de stad weliswaar een oord is van schuldige architectuur en wegnevelende openbare ruimte, maar ook een broedplaats van avontuur en creativiteit. Je leven ontwerpen op zo’n snijvlak vereist toewijding en verbeelding, dit zijn dan ook de bovenmenselijke gaven van iedere superheld.

Bovenstaande tekst maakte illegaal deel uit van ‘Squatters’ in Witte de With te Rotterdam (7 oktober-2 december 2001), een tentoonstelling over Rotterdamse kraakculturen, gemaakt door Jeanne van Heeswijk, Rolf Engelen, Frans Vermeer en Siebe Thissen.