

OVERWEGINGEN

I - De glimlach van de moderniteit

Disney World en de geschiedenis van de gebouwde wereld

OVERWEGINGEN

Essays in het kader van ORITUR

De reeks OVERWEGINGEN vormt een doorlopende verzameling beschouwende essays die voortkomen uit de grondhouding van ORITUR.

Waar de ORITUR-traktaten de filosofische uitgangspunten verkennen, richten de OVERWEGINGEN zich op de ontmoeting met de wereld. Zij onderzoeken maatschappelijke, culturele, architectonische, wetenschappelijke en filosofische ontwikkelingen zonder deze te beoordelen vanuit een vooraf vaststaand systeem. De essays zijn daarom geen aanvullingen op de traktaten en evenmin toepassingen ervan. Zij zijn pogingen om verschijnselen aandachtig te lezen en te verstaan vanuit dezelfde grondhouding waaruit ORITUR is ontstaan.

Ieder essay begint bij een concreet fenomeen: een gebouw, een stad, een persoon, een maatschappelijke ontwikkeling, een wetenschappelijke ontdekking of een culturele verandering. Vanuit dat vertrekpunt wordt gezocht naar de onderliggende vragen die ieder tijdperk kenmerken: welk mensbeeld ligt eraan ten grondslag, welk wereldbeeld wordt zichtbaar en welke houding vraagt het van de mens?

De essays willen niet overtuigen, maar onderzoeken. Zij zoeken niet naar definitieve antwoorden, maar naar een dieper verstaan. Daarom dragen zij de naam OVERWEGINGEN. Een overweging is geen conclusie, maar een uitnodiging tot aandachtig kijken, luisteren en denken.

Zoals een gebouw pas werkelijk betekenis krijgt wanneer het wordt bewoond, zo krijgen ook ideeën hun betekenis in de ontmoeting met de werkelijkheid. Iedere nieuwe ontwikkeling, iedere nieuwe vraag en iedere nieuwe tijd vraagt daarom opnieuw om bezinning.

De OVERWEGINGEN zijn een open reeks. Nieuwe essays kunnen zich aandienen wanneer ontwikkelingen daarom vragen. Niet omdat ORITUR onvolledig zou zijn, maar omdat een levende grondhouding zich steeds opnieuw verhoudt tot een wereld die blijft veranderen.

Misschien is dat ook de diepste betekenis van deze reeks.

Niet de wereld vastleggen.

Maar haar aandachtig tegemoet treden.

Vanuit de overtuiging dat de meest wezenlijke betekenis zich niet laat afdwingen, maar zich kan aandienen waar mens, plaats, tijd en werkelijkheid zich op elkaar afstemmen.

Inleiding

Dit deel van OVERWEGINGEN onderzoekt het fenomeen Disney World vanuit de grondhouding van ORITUR.

Het vertrekpunt is niet een oordeel, maar een vraag. Niet de vraag of Disney World goed of slecht, juist of onjuist is, maar welke opvatting van mens, wereld en werkelijkheid erin zichtbaar wordt. Ieder maatschappelijk, cultureel of architectonisch verschijnsel draagt immers een bepaalde wijze van denken en handelen in zich. Door aandachtig te kijken naar het concrete fenomeen wordt een bredere ontwikkeling zichtbaar.

Dit essay is daarom geen analyse van Disney World alleen. Het gebruikt Disney World als een venster op een fundamentele vraag. Welke houding ligt eraan ten grondslag? Welke wereld wordt hierin zichtbaar? En wat kan dit betekenen in het licht van ORITUR?

Zoals ieder deel binnen OVERWEGINGEN wil ook dit essay geen definitieve conclusies trekken. Het wil uitnodigen tot beschouwing. Niet om het laatste woord te spreken, maar om een gesprek te openen waarin de werkelijkheid zich opnieuw kan laten verstaan.

Vanuit die gedachte begint de volgende overweging.

Inhoud

- OVERWEGINGEN – Essays in het kader van ORITUR
- Inleiding

Essay

I - Proloog – De glimlach van de moderniteit

II - Waarom juist Disney World?

III - De geschiedenis van de gebouwde wereld

IV - Rome – De kosmos als wereldmodel

V - De gotische kathedraal – De aanwezigheid van het transcendente

VI - Versailles – De geënsceeneerde orde

VII - De moderniteit – De wereld wordt ontwerp

VIII - Le Corbusier – De eerlijkheid van de moderniteit

IX - Disney World – De glimlach van de machine

X - De vergissing van de architectuur

XI - Las Vegas – De versnippering van de wereld

XII - De Smart City – De algoritmische wereld

XIII - Het einde van de ontworpen wereld

XIV - ORITUR – De wereld die ontstaat

Epiloog – De wereld die blijft ontstaan

I - Proloog - De glimlach van de moderniteit

Sommige plaatsen zijn meer dan een verzameling gebouwen. Zij geven niet alleen vorm aan ruimte, maar drukken tegelijkertijd een bepaalde manier van denken en een bepaald wereldbeeld uit. Wie aandachtig kijkt naar de gebouwde wereld, kan daarin de overtuigingen van een tijdperk herkennen.

De Romeinse stad, de gotische kathedraal en Versailles zijn daarvan duidelijke voorbeelden. De eerste bracht een kosmische en maatschappelijke orde in de stad tot uitdrukking, de tweede maakte het transcendente aanwezig en Versailles verbeeldde de absolute macht van de vorst. Later zou de moderniteit proberen een nieuwe wereld te bouwen vanuit de rede, de techniek en het ontwerp.

In dat bijzondere gezelschap lijkt Disney World op het eerste gezicht een vreemde verschijning.

Disney World wordt doorgaans gezien als een pretpark, een toeristische bestemming of een commercieel amusementscomplex. Maar juist omdat vrijwel alles er ontworpen en geordend is, kan het worden gelezen als een bijzondere uitdrukking van de moderne tijd.

De bezoeker betreedt geen bestaande wereld, maar een wereld die voor hem is samengesteld. Het landschap, de gebouwen, de routes, de perspectieven, de muziek, de overgangen en zelfs de verwachtingen van de bezoeker maken deel uit van één geheel. Het decor is slechts de zichtbare laag. Daaronder bevindt zich een nauwkeurig georganiseerde werkelijkheid.

Daarmee raakt Disney World aan een ontwikkeling die veel ouder is dan het park zelf.

Eeuwenlang heeft de mens geprobeerd de wereld waarin hij leeft een ruimtelijke vorm te geven. Maar steeds opnieuw verschuift de plaats waar hij het fundament van die wereld zoekt. In de kosmos, in God, in de vorst, in de rede en uiteindelijk in het ontwerp zelf.

Misschien ligt juist daarin de diepste geschiedenis van de architectuur: niet in de geschiedenis van steen, beton of glas, maar in de geschiedenis van het menselijk vertrouwen.

Waarop durft een beschaving haar wereld te bouwen?

Disney World vormt in die geschiedenis geen uitzondering. Integendeel. Het is juist interessant omdat daar zichtbaar wordt wat elders nog gedeeltelijk verborgen blijft: het vertrouwen dat een wereld niet alleen gebouwd, maar ook ontworpen kan worden.

Daarmee ontstaat een ongemakkelijke vraag.

Als de wereld steeds vollediger ontworpen kan worden, wat gebeurt er dan met datgene wat zich niet laat ontwerpen?

Om die vraag te kunnen stellen, moeten we eerst terugkijken. Niet naar Amerika en niet naar de twintigste eeuw, maar naar de oudere gebouwde werelden waarin de mens zijn werkelijkheid eveneens probeerde te verstaan en zichtbaar te maken.

Daar begint deze geschiedenis.

II - Waarom juist Disney World?

Waarom zou een beschouwing over de geschiedenis van de gebouwde wereld beginnen met Disney World?

Niet omdat Disney World het belangrijkste architectonische werk van onze tijd zou zijn. Ook niet omdat het als voorbeeld van goede architectuur zou moeten worden beschouwd. De betekenis ligt ergens anders.

Disney World maakt iets zichtbaar wat in veel architectuur minder gemakkelijk herkenbaar is: de overtuiging dat de omgeving als geheel kan worden ontworpen en dat dit ontwerp vervolgens de ervaring van de mens kan sturen.

Dat is wezenlijk anders dan alleen een gebouw ontwerpen.

Een gebouw kan worden ontworpen voor een bepaalde functie, een bepaalde constructie of een bepaalde esthetische uitdrukking. Disney World gaat verder. Daar wordt geprobeerd een volledige omgeving te componeren waarin de bezoeker zich op een bepaalde manier zal bewegen, kijken, verwachten, voelen en herinneren.

Het merkwaardige is dat dit nauwelijks als dwang wordt ervaren.

Integendeel. De bezoeker komt vrijwillig, betaalt om binnen te mogen en ondergaat vervolgens een werkelijkheid waarin vrijwel iedere beweging is voorbereid. Toch ervaart hij die ordening niet als een systeem. Hij ervaart haar als gastvrijheid.

Daarin ligt de bijzondere betekenis van Disney World.

De kunstmatigheid wordt zo overtuigend georganiseerd dat zij natuurlijk kan aanvoelen. Het park reconstrueert niet zozeer de geschiedenis als wel onze herinnering eraan. Het ontwerpt niet de werkelijkheid zelf, maar de herkenning ervan.

Dat maakt Disney World tot meer dan een curiositeit van de populaire cultuur. Het kan worden beschouwd als een soort lakmoesproef voor de moderne ontwerpgedachte.

De moderniteit heeft immers niet alleen nieuwe gebouwen voortgebracht. Zij heeft een steeds groter vertrouwen ontwikkeld in de mogelijkheid om de omgeving als geheel te ordenen. Steden, woningen, verkeer, productie en uiteindelijk zelfs menselijke ervaring konden onderwerp van ontwerp worden.

Disney World laat zien wat er gebeurt wanneer die gedachte niet meer alleen op afzonderlijke gebouwen of steden wordt toegepast, maar op de volledige ervaring van een wereld.

Daarom is het hier niet de bedoeling Disney World uitvoerig te analyseren. Het park is geen doel op zichzelf. Het is een venster.

Door ernaar te kijken, kunnen we terugkijken naar de werelden die eraan voorafgingen en vooruitkijken naar de werelden die erop volgen. De vraag is steeds dezelfde, ook al verandert het antwoord:

Waar komt de orde van de wereld vandaan?

Bij de Romeinen was die orde verbonden met de kosmos. In de kathedraal werd zij verbonden met het transcendente. Versailles maakte haar zichtbaar als macht. De moderniteit stelde de menselijke rede steeds nadrukkelijker in staat die orde zelf te ontwerpen.

Disney World maakt vervolgens een volgende stap zichtbaar.

Niet alleen de ruimte wordt ontworpen, maar ook de ervaring ervan.

Daarmee wordt het park een sleutel tot een veel langere geschiedenis.

En juist daarom kunnen we het voorlopig weer verlaten.

De geschiedenis die volgt gaat niet over Disney World. Zij gaat over de opeenvolgende manieren waarop de mens geprobeerd heeft zijn wereld te begrijpen, te ordenen en uiteindelijk vorm te geven.

III - De geschiedenis van de gebouwde wereld

Wanneer wij over architectuur spreken, denken wij meestal aan gebouwen, stijlen, constructies, materialen en architecten. Toch begint de geschiedenis van de gebouwde wereld waarschijnlijk ergens anders, namelijk bij de vraag in wat voor wereld wij leven. Iedere beschaving draagt immers een bepaalde voorstelling van de werkelijkheid met zich mee en die voorstelling krijgt vroeg of laat een ruimtelijke vorm. Soms wordt de werkelijkheid ervaren als een kosmische orde, soms als een goddelijke schepping, soms als de zichtbare macht van een vorst en in de moderne tijd steeds meer als een werkelijkheid die door de mens zelf kan worden begrepen, georganiseerd en ontworpen.

Architectuur is daarmee nooit alleen het maken van gebouwen. Zij is ook een manier waarop een samenleving haar verhouding tot de werkelijkheid zichtbaar maakt. De gebouwde wereld vertelt daardoor iets over wat mensen op een bepaald moment als waar, belangrijk of richtinggevend beschouwen. De stenen zijn het zichtbare resultaat; daarachter bevindt zich een overtuiging.

Wanneer we de geschiedenis vanuit dat perspectief bekijken, verschijnt een opmerkelijke ontwikkeling. De orde van de wereld wordt achtereenvolgens ontvangen, geloofd, gerepresenteerd en ontworpen. De mens verandert daarmee geleidelijk van iemand die zich in een bestaande orde bevindt in iemand die zichzelf steeds meer als de ontwerper ervan gaat beschouwen.

Die ontwikkeling verloopt niet rechtlijnig en geen enkele periode laat zich tot één gedachte reduceren. Toch is er een duidelijke verschuiving zichtbaar. Waar de oudere gebouwde werelden hun betekenis vooral ontleenden aan iets dat buiten de mens lag, komt in de moderne tijd de menselijke rede steeds nadrukkelijker zelf op de voorgrond.

Dat maakt de moderniteit niet alleen tot een nieuwe architectonische stijl, maar tot een verandering in de verhouding tussen mens en wereld.

Om die verandering te begrijpen moeten we teruggaan naar een van de vroegste voorbeelden waarin de gebouwde wereld bewust als een geordend geheel werd opgevat: de Romeinse stad.

IV - De Romeinse stad - De kosmos als gebouwde orde

Wanneer wij vandaag een Romeinse stad bezoeken, zien wij vooral ruïnes: resten van muren, straten, zuilen en gebouwen. Maar de betekenis van de Romeinse stad ligt niet in de afzonderlijke stenen. Zij ligt in de ordening die deze stenen met elkaar verbond.

De Romeinse stad was geen toevallige verzameling gebouwen. Wegen, pleinen, tempels, bestuursgebouwen en woningen maakten deel uit van een groter geheel waarin maatschappelijke, religieuze en kosmische ordeningen met elkaar waren verbonden. De stad gaf de mens een plaats binnen een wereld die al bestond. Zij bracht die wereld niet voort, maar maakte haar zichtbaar en bewoonbaar.

Daarin ligt een belangrijk verschil met wat later zou komen. De Romein stond niet tegenover een neutrale werkelijkheid die nog door hem moest worden georganiseerd. De werkelijkheid bezat reeds een orde en de taak van de mens was die orde te herkennen, te respecteren en waar mogelijk in zijn gebouwde omgeving tot uitdrukking te brengen.

De stad werd daardoor een afbeelding van een grotere samenhang. De assen, de maatvoering, de plaats van het forum en de verhouding tussen publieke en religieuze gebouwen waren niet uitsluitend praktische beslissingen. Zij verwezen naar een wereld waarin mens, samenleving, goden en kosmos met elkaar verbonden waren.

De gebouwde orde ontleende haar legitimiteit dus niet in de eerste plaats aan de mens die haar ontwierp, maar aan de orde waarvan zij een uitdrukking was.

Dat maakt de Romeinse stad tot een vroeg voorbeeld van iets wat gedurende de hele geschiedenis van de architectuur zal terugkeren: de behoefte om een wereldbeeld ruimtelijk zichtbaar te maken. De vorm verandert, de bron van betekenis verandert, maar de behoefte blijft bestaan.

De Romeinse orde werd ontvangen.

Veel later zal de mens zich afvragen of hij niet zelf degene kan zijn die de orde bepaalt.

V - De gotische kathedraal - Verwondering als aanwezigheid

In de gotische kathedraal verandert de aard van de gebouwde wereld ingrijpend. Ook hier wordt een grotere werkelijkheid ruimtelijk aanwezig gemaakt, maar het gaat niet langer om de kosmische orde van de Romeinse wereld. De kathedraal verwijst naar een werkelijkheid die de zichtbare wereld overstijgt.

De hoogte van het gebouw, het licht dat door de gebrandschilderde ramen naar binnen valt, de opeenvolging van ruimten en de constructie die het gewicht naar boven lijkt te voeren, maken van de kathedraal meer dan een plaats voor religieuze samenkomst. Zij is een wereld op zichzelf, maar tegelijkertijd een verwijzing naar een werkelijkheid die buiten haar ligt.

Juist daarom is het belangrijk de kathedraal niet alleen als een technisch of stilistisch hoogtepunt te beschouwen. Haar betekenis ontstaat uit de samenhang tussen constructie, ruimte, licht, beeld en ritueel. Niets hoeft afzonderlijk uit te leggen wat de kathedraal betekent, omdat de betekenis door het geheel wordt gedragen.

De mens staat hier niet centraal als maker van de werkelijkheid, maar als degene die haar betreedt. Hij wordt opgenomen in een orde die groter is dan hijzelf. De architectuur probeert die orde niet te vervangen door een menselijke orde, maar maakt haar ervaarbaar.

Daarmee ontstaat een andere verhouding tussen mens en gebouwde wereld dan in de moderne tijd. De kathedraal vraagt niet in de eerste plaats om bewondering voor het ontwerp. Zij vraagt om aanwezigheid. De bezoeker wordt onderdeel van een wereld waarvan de betekenis niet door hemzelf wordt bepaald.

Ook hier is de gebouwde wereld dus verbonden met iets wat eraan voorafgaat. De architectuur ontleent haar betekenis aan een werkelijkheid die zij niet zelf heeft voortgebracht.

De orde van de kathedraal werd geloofd.

Maar ook deze verhouding zou veranderen. Wanneer de religieuze en feodale wereld haar vanzelfsprekendheid verliest, ontstaat ruimte voor een nieuwe manier om orde zichtbaar te maken. De wereld wordt dan niet langer primair gedragen door het kosmische of goddelijke, maar steeds nadrukkelijker door de menselijke organisatie van ruimte en macht.

Die overgang wordt zichtbaar in Versailles.

VI - Versailles - De geënceneerde orde

Met Versailles verandert opnieuw de plaats waar de gebouwde orde haar betekenis aan ontleent. De kosmos en het transcendente verdwijnen niet, maar de wereld wordt steeds nadrukkelijker een wereld van menselijke macht. Versailles is geen eenvoudige uitdrukking van het koningschap; het is een wereld die zo volledig is geordend dat de macht van de vorst bijna vanzelfsprekend aanwezig lijkt.

Alles draagt daaraan bij. De lange assen, de perspectieven, de opeenvolging van ruimten, de tuinen en de plaats van het paleis ten opzichte van de omgeving vormen samen een geënceneerde werkelijkheid waarin niets toevallig lijkt. De bezoeker beweegt door een wereld waarin de positie van de koning letterlijk en figuurlijk het middelpunt vormt.

Daarmee wordt een belangrijke stap gezet. De gebouwde wereld is niet langer alleen een afspiegeling van een bestaande orde, maar wordt een middel waarmee een orde kan worden geënceneerd. De ruimte maakt de macht zichtbaar en laat haar tegelijkertijd ervaren.

Dat is iets anders dan de Romeinse stad en de gotische kathedraal. De orde wordt niet uitsluitend gevonden of geloofd; zij wordt bewust vormgegeven. De wereld krijgt een toneelmatige kwaliteit. Architectuur, stedenbouw, landschap en ceremonie worden samengebracht om één overtuigend beeld van de werkelijkheid te produceren.

De mens ontdekt daarmee een nieuwe mogelijkheid: wanneer ruimte kan worden geordend, kan zij ook gedrag en ervaring beïnvloeden.

Versailles vormt zo een belangrijke overgang naar de moderniteit. De gedachte dat een wereld door middel van ruimtelijke ordening kan worden gevormd, is niet nieuw, maar krijgt hier een nieuwe intensiteit. De wereld wordt steeds minder iets waarin men eenvoudigweg verkeert en steeds meer iets wat kan worden gecomponeerd.

De orde van Versailles werd gerepresenteerd.

In de moderniteit zal zij worden ontworpen.

VII - De moderniteit - De wereld als ontwerp

De moderniteit brengt een fundamentele verandering teweeg. De oude bronnen van orde verliezen hun vanzelfsprekendheid en daarvoor in de plaats komt steeds sterker het vertrouwen in de menselijke rede. De wereld wordt niet langer uitsluitend gezien als een gegeven werkelijkheid, maar als iets dat kan worden onderzocht, verbeterd en opnieuw ingericht.

Dat vertrouwen verandert ook de architectuur.

Als de werkelijkheid begrijpelijk is, kan zij worden geordend. Als zij kan worden geordend, kan zij worden verbeterd. En als zij kan worden verbeterd, waarom zou men haar dan niet opnieuw ontwerpen?

Hier ontstaat de moderne ontwerpgedachte in haar meest fundamentele vorm. De stad wordt een probleem dat kan worden opgelost, de woning een object dat rationeel kan worden georganiseerd en de samenleving een werkelijkheid die door planning kan worden hervormd. Niet langer bepaalt de bestaande wereld vanzelfsprekend hoe er gebouwd moet worden; het ontwerp krijgt de mogelijkheid om een andere wereld voor te stellen.

Daarin ligt de enorme kracht van de moderniteit. Zij bevrijdt de mens van veel vanzelfsprekendheden uit het verleden en opent een ongekende ruimte voor vernieuwing. Maar dezelfde kracht bevat ook een veronderstelling die later steeds belangrijker zal worden: dat de wereld voldoende begrijpelijk is om haar doelgericht te kunnen vormen.

De architect wordt daarmee meer dan bouwer. Hij wordt ontwerper van omstandigheden.

De moderne stad is dan ook niet alleen een verzameling nieuwe gebouwen. Zij is het resultaat van een gedachte over hoe het leven zou kunnen worden georganiseerd. Verkeer, wonen, werken, groen en recreatie kunnen van elkaar worden gescheiden en vervolgens als onderdelen van één rationeel systeem opnieuw met elkaar worden verbonden.

De architectuur krijgt hierdoor een ambitie die zij eerder slechts gedeeltelijk bezat. Zij wil niet alleen een gebouw maken dat past binnen de wereld, maar een wereld maken waarin het leven beter kan verlopen.

Het verschil lijkt klein, maar het is fundamenteel.

De oude architectuur vroeg zich vooral af hoe de gebouwde wereld een bestaande werkelijkheid kon uitdrukken. De moderne architectuur vraagt steeds nadrukkelijker hoe de gebouwde wereld de werkelijkheid zelf kan veranderen.

Daarmee verschuift ook de positie van de mens. Hij is niet langer alleen bewoner van een wereld, maar wordt steeds meer haar ontwerper.

Die gedachte krijgt haar meest consequente architectonische formulering bij Le Corbusier.

VIII - Le Corbusier - De eerlijkheid van de moderniteit

Bij Le Corbusier wordt het vertrouwen in ontwerp bijna programmatisch. De stad is niet langer een organisch gegroeid geheel dat slechts geleidelijk kan worden aangepast; zij kan opnieuw worden gedacht. De chaos van de bestaande stad kan plaatsmaken voor orde, helderheid en efficiëntie.

Zijn voorstellen zijn bekend: hoge gebouwen in een open landschap, duidelijke verkeersstructuren, functies die van elkaar worden gescheiden en een stad waarin beweging, licht en ruimte rationeel kunnen worden georganiseerd. De vorm is radicaal modern, maar achter die vorm ligt een diepere overtuiging: de wereld hoeft niet te blijven zoals zij is.

Le Corbusier vertrouwt op het vermogen van het ontwerp om een betere omgeving voort te brengen. De architectuur moet niet alleen beantwoorden aan de werkelijkheid, maar haar verbeteren door haar opnieuw te ordenen.

Daarin is hij misschien eerlijker dan veel van zijn navolgers. Hij verbergt de ontwerpende ambitie niet. Integendeel, de architect krijgt een bijna visionaire positie: hij kan een nieuwe ruimtelijke orde formuleren en daarmee bijdragen aan een nieuwe manier van leven.

De kracht van deze gedachte is tegelijk haar kwetsbaarheid. Want wanneer de architect ervan uitgaat dat hij de voorwaarden voor het goede leven kan ontwerpen, ontstaat onvermijdelijk de vraag hoeveel van het leven zich werkelijk laat ontwerpen.

Een stad bestaat immers niet alleen uit haar plattegrond. Zij wordt ook gevormd door gewoonten, herinneringen, toevalligheden, ontmoetingen, toe-eigening en tijd. Juist datgene wat niet in het ontwerp kan worden vastgelegd, blijkt vaak bepalend voor de manier waarop een plaats werkelijk wordt ervaren.

De moderniteit heeft daar niet altijd voldoende aandacht voor gehad. Zij zag de bestaande stad dikwijls als een probleem dat moest worden opgelost, terwijl een stad ook een werkelijkheid is die zich door gebruik en tijd vormt.

Toch moet Le Corbusier niet eenvoudigweg als vergissing worden afgeschreven. Zijn werk maakt juist zichtbaar hoe krachtig de moderne ontwerpgedachte is. Hij trekt een lijn door die al eerder zichtbaar was: van de geordende stad naar de geënceneerde wereld en van daar naar de overtuiging dat de gehele leefomgeving door ontwerp kan worden gevormd.

De architectuur heeft daarmee een grens bereikt waarop ontwerpen niet langer alleen betrekking heeft op gebouwen, maar op het leven dat zich daarin en daartussen afspeelt.

En precies op dat punt verschijnt een onverwachte erfgenaam van de moderniteit.

Niet in de vorm van een nieuwe stad, maar van een wereld waarin ontwerp en ervaring volledig met elkaar worden verbonden.

Disney World.

IX - Disney World - De glimlach van de machine

Disney World lijkt op het eerste gezicht nauwelijks in de geschiedenis van de moderne architectuur thuis te horen. De kastelen, hoofdstraten, historische gevels en sprookjesachtige landschappen lijken eerder een vlucht uit de moderniteit dan een voortzetting ervan. Toch is juist die schijnbare tegenstelling interessant. Achter het decor bevindt zich een werkelijkheid die in haar organisatie misschien moderner is dan veel architectuur die zichzelf nadrukkelijk modern noemt.

Disney World ontwerpt niet alleen gebouwen, maar een omgeving als geheel. De bezoeker beweegt door een wereld waarin routes, zichtlijnen, overgangen, rustpunten, muziek, geuren en verwachtingen zorgvuldig op elkaar zijn afgestemd. Vrijwel iedere stap is voorbereid, maar de ordening blijft grotendeels onzichtbaar. Wat de bezoeker ervaart als vrijheid en ontspanning, is tegelijkertijd het resultaat van een opmerkelijk nauwkeurige regie.

Daarmee wordt een ontwikkeling zichtbaar die bij Le Corbusier al besloten lag. De architectuur houdt zich niet langer uitsluitend bezig met de vorm van de gebouwde omgeving, maar steeds meer met wat die omgeving met de mens doet. Disney World maakt daarvan geen verborgen bijproduct, maar een hoofddoel. De omgeving moet niet alleen functioneren; zij moet een bepaalde ervaring voortbrengen.

Daarin ligt de werkelijke betekenis van Disney World.

De historische wereld die het park oproept, is bovendien geen reconstructie van het verleden. Disney bouwt herinneringen aan geschiedenis. De bezoeker hoeft niet te weten hoe een bepaalde historische omgeving werkelijk was; hij moet haar onmiddellijk herkennen. De gebouwen zijn daardoor niet zozeer afbeeldingen van het verleden als wel van onze voorstelling ervan. Hoe kunstmatiger de omgeving is samengesteld, des te natuurlijker kan zij daardoor aanvoelen.

Hier verschijnt een opmerkelijke paradox. De moderniteit, die zich lange tijd tegenover het verleden plaatste, blijkt in staat het verleden opnieuw te construeren als ervaring. Zij hoeft de werkelijkheid niet langer te bewaren om haar herkenbaar te maken. Zij kan haar opnieuw samenstellen.

Daarmee verschuift ook de betekenis van verwondering. Verwondering is een oude menselijke ervaring, maar in Disney World wordt zij niet aan het toeval overgelaten. De omgeving wordt zo ingericht dat de bezoeker ontvankelijk wordt voor verrassing, verwachting en herkenning. De volgorde van ruimten, de overgang van het ene gebied naar het andere en het moment waarop iets zichtbaar wordt, zijn onderdeel van één compositie.

Disney ontwerpt de verwondering zelf niet. Het ontwerpt de omstandigheden waarin verwondering waarschijnlijk wordt.

Juist daarin is Disney modernier dan het decor doet vermoeden.

De architectuur heeft zich lange tijd verzet tegen het oppervlakkige karakter van Disney World. Zij zag de historische gevels, het decor, de commercie en de sentimentaliteit en beschouwde het geheel gemakkelijk als kitsch. Maar daarmee werd misschien het belangrijkste over het hoofd gezien. Achter de gevels bevindt zich een zeer rationele ruimtelijke organisatie, waarin beweging en ervaring op een consequente wijze worden gestuurd.

De architectuur herkende de glimlach, maar niet de machine.

En juist die combinatie maakt Disney World tot een bijzonder moment in de geschiedenis van de gebouwde wereld. De moderne machine hoeft niet langer koud en zichtbaar te zijn. Zij kan vrijwel volledig verdwijnen achter een aangename ervaring. De rationele ordening wordt niet opgeheven, maar onzichtbaar gemaakt.

Daarmee wordt een volgende stap gezet in de geschiedenis die we tot nu toe hebben gevolgd. De orde van Rome werd ontvangen, de orde van de kathedraal werd geloofd, de orde van Versailles werd gerepresenteerd en de orde van de moderniteit werd ontworpen. In Disney World wordt die ontworpen orde niet alleen gezien of gebruikt, maar **beleefd**.

Dat is misschien de meest consequente vorm die de moderne ontwerpgedachte kon aannemen. Niet langer moet de mens zich aanpassen aan een zichtbaar systeem; het systeem past zich aan aan de ervaring van de mens.

Maar daarmee ontstaat ook een nieuwe kwetsbaarheid.

Want wanneer vrijwel alles kan worden voorbereid, ontstaat de verwachting dat iedere ervaring kan worden voorbereid. Wanneer een omgeving zo overtuigend kan worden gecomponeerd dat zij vanzelf lijkt te ontstaan, wordt het steeds moeilijker om onderscheid te maken tussen wat werkelijk ontstaat en wat slechts zeer overtuigend is ontworpen.

Daarmee komen we bij de merkwaardige positie van de architectuur zelf.

Zij heeft Disney World lange tijd buiten haar eigen geschiedenis geplaatst, terwijl Disney juist iets laat zien wat de architectuur zelf steeds nadrukkelijker is gaan doen.

De vraag is daarom niet langer waarom Disney World geen architectuur zou zijn.

De vraag is waarom de architectuur zo moeilijk kon herkennen dat zij in Disney World een spiegel van zichzelf tegenkwam.

X - De vergissing van de architectuur

De weerstand van de architectuur tegen Disney World is begrijpelijk. De historische gevels, de nagebootste steden en kastelen, de commerciële omgeving en de nadrukkelijke gerichtheid op amusement lijken haaks te staan op de ernst waarmee de moderne architectuur zichzelf heeft opgevat. Disney leek een wereld van decor te bouwen op een moment waarop de architectuur juist probeerde het decor achter zich te laten.

Maar misschien lag daarin precies de vergissing.

De architectuur keek naar wat zichtbaar was en zag kitsch, terwijl onder dat zichtbare oppervlak een zeer consequente ontwerpgedachte werkzaam was. Disney World organiseert niet alleen beelden, maar beweging, verwachting, verblijf en ervaring. Het decor is slechts het middel waarmee een veel grotere ruimtelijke ordening wordt bereikt.

Daarmee is Disney geen tegenpool van de moderne architectuur, maar haar onverwachte spiegel. Beide vertrekken vanuit het vertrouwen dat de omgeving bewust kan worden geordend en dat deze ordening invloed heeft op het leven van de mens. Het verschil ligt vooral in de manier waarop die overtuiging zichtbaar wordt gemaakt. Waar de moderne architectuur haar rationaliteit toont, verbergt Disney haar achter de ervaring.

De vergissing was daarom niet dat de architectuur Disney World afwees. De vergissing was dat zij niet herkende wat zij in Disney afwees.

Misschien zegt dat ook iets over de architectuur zelf. Zij heeft zich lange tijd vooral beziggehouden met de vraag hoe een gebouw eruit moest zien en minder met de vraag welke werkelijkheid door het geheel van ruimte, beweging, gebruik en verwachting wordt voortgebracht.

Disney maakt die laatste vraag onontkoombaar.

Maar Disney World is niet het eindpunt van deze ontwikkeling. Zodra ervaring zelf onderwerp van ontwerp wordt, kan de ontworpen werkelijkheid zich nog verder losmaken van haar fysieke vorm. De wereld hoeft dan niet meer één samenhangend geheel te vormen. Zij kan uiteenvallen in beelden, tekens en indrukken.

Daar begint Las Vegas.

XI - Las Vegas - De versnippering van de wereld

Las Vegas lijkt op veel manieren het tegenovergestelde van Disney World. Waar Disney een samenhangende wereld probeert te creëren, bestaat Las Vegas uit een opeenvolging van losse beelden. Parijs, Venetië, Egypte en New York kunnen er naast elkaar bestaan zonder dat zij een werkelijke geografische of historische samenhang nodig hebben.

Toch is er een belangrijke overeenkomst. Ook hier is de werkelijkheid niet langer het uitgangspunt van de gebouwde omgeving. Het beeld ervan is voldoende.

De gevel hoeft niet meer te verwijzen naar een werkelijke stad; zij hoeft slechts herkenbaar te zijn. Het teken wordt belangrijker dan hetgeen waarnaar het oorspronkelijk verwees. Architectuur wordt communicatiemiddel en de stad verandert steeds meer in een verzameling boodschappen die vanuit de auto, vanaf de straat of vanuit de verte moeten worden gelezen.

Daarmee wordt de wereld nog verder losgemaakt van haar oorspronkelijke betekenis. Waar Disney een geconstrueerde ervaring aanbiedt, biedt Las Vegas een geconstrueerde verzameling beelden. De samenhang hoeft niet meer in de wereld zelf aanwezig te zijn, omdat zij in het hoofd van de bezoeker kan ontstaan.

De gebouwde omgeving wordt daarmee steeds minder een vaste werkelijkheid en steeds meer een drager van informatie.

Dit is geen terugkeer naar de oude wereld van symbolen. Het verschil is juist dat het teken niet langer noodzakelijk verbonden is met een diepere werkelijkheid. Het kan eenvoudig functioneren omdat het herkenbaar is.

De stad wordt daarmee een plaats van onmiddellijke communicatie. Zij hoeft niet meer te vertellen waar zij werkelijk vandaan komt; zij moet vooral onmiddellijk duidelijk maken wat zij wil betekenen.

De orde die bij Disney nog als een geheel wordt ervaren, valt hier uiteen in een veelheid van beelden.

En daarmee wordt een nieuwe stap voorbereid.

Wanneer beelden informatie worden en informatie digitaal kan worden verwerkt, hoeft de omgeving uiteindelijk zelfs niet meer uitsluitend door fysieke tekens te worden georganiseerd. Dan kan ook de werking van de stad zelf worden berekend.

XII - De Smart City – De algoritmische wereld

Met de Smart City verschuift de ontwerpgedachte opnieuw. De stad wordt niet langer alleen ontworpen als ruimte en evenmin alleen als ervaring of beeld. Zij wordt steeds meer opgevat als een systeem dat voortdurend kan worden gemeten, geanalyseerd en bijgestuurd.

Sensoren verzamelen gegevens over verkeer, energie, veiligheid, klimaat, gebruik en beweging. Algoritmen verwerken deze gegevens en maken het mogelijk de werking van de stad voortdurend te optimaliseren. Wat vroeger door straten, gebouwen en verkeerslichten werd georganiseerd, kan nu ook door informatie worden gestuurd.

Daarmee lijkt een oude moderne droom een nieuwe vorm te krijgen. De stad kan niet alleen worden ontworpen; zij kan voortdurend worden aangepast aan wat de gegevens aangeven.

De Smart City is in die zin geen breuk met de moderniteit, maar haar digitale voortzetting. Het vertrouwen in ordening blijft bestaan, alleen het instrument verandert. Waar de moderniteit vertrouwde op de rationele plattegrond en Disney op de zorgvuldig ontworpen ervaring, vertrouwt de Smart City op data.

De orde wordt dynamisch.

Dat heeft grote voordelen. Problemen kunnen eerder worden gesignaleerd, energie kan efficiënter worden gebruikt en infrastructuur kan beter worden afgestemd op het daadwerkelijke gebruik. Maar tegelijk verschijnt opnieuw dezelfde fundamentele vraag die bij de moderniteit al aanwezig was: wat gebeurt er met datgene wat niet kan worden gemeten?

Een stad bestaat immers niet alleen uit verkeersstromen, energiegebruik en aantallen bezoekers. Zij bestaat ook uit herinneringen, betekenissen, gewoonten, ontmoetingen en onverwachte gebeurtenissen. Juist het karakter van een plaats kan schuilgaan in wat zich niet als data laat vastleggen.

Daarmee komen we bij een merkwaardige paradox. Hoe nauwkeuriger de stad kan worden gestuurd, hoe groter de verleiding wordt om te denken dat alles wat belangrijk is ook bestuurbaar moet zijn.

De Smart City brengt de moderne ontwerpgedachte daarmee tot een nieuwe grens.

De orde van Rome werd ontvangen. De orde van de kathedraal werd geloofd. De orde van Versailles werd gerepresenteerd. De orde van de moderniteit werd ontworpen. De orde van Disney World werd beleefd. En de orde van de Smart City wordt berekend.

Maar berekenen is nog geen begrijpen.

Een wereld kan technisch volledig worden georganiseerd en toch iets missen wat haar tot een plaats maakt.

Daarmee wordt de vraag onvermijdelijk die aan het begin van dit essay nog op de achtergrond stond: **kan een wereld eigenlijk wel volledig worden ontworpen?**

XIII - Het einde van de ontworpen wereld

De geschiedenis die we hebben gevolgd is geen geschiedenis van steeds betere architectuur. Het is een geschiedenis van veranderend vertrouwen. De Romeinen vertrouwden op een kosmische orde, de middeleeuwen op een werkelijkheid die het zichtbare overstijgt, Versailles maakte macht ruimtelijk aanwezig en de moderniteit stelde de menselijke rede steeds meer in staat zelf een wereld te ordenen. Bij Le Corbusier werd die overtuiging uitgesproken als een programma; bij Disney World werd zij een complete ervaring en in de Smart City krijgt zij een digitale vorm.

Wat in al deze werelden verandert, is niet de menselijke behoefte aan orde, maar de plaats waar die orde wordt gezocht.

Steeds meer komt zij binnen het bereik van de mens zelf te liggen. Eerst wordt zij zichtbaar gemaakt, vervolgens gerepresenteerd, daarna ontworpen, ervaren en uiteindelijk berekend. Daarmee lijkt de mens steeds dichterbij de mogelijkheid een wereld naar zijn hand te zetten.

Maar juist daar verschijnt de grens.

Een wereld is immers nooit uitsluitend datgene wat ontworpen is. Een stad kan worden gepland, maar haar betekenis ontstaat ook door het gebruik ervan. Een gebouw kan worden ontworpen, maar wat het uiteindelijk betekent wordt mede bepaald door de mensen die erin wonen, werken en verblijven. Een plein kan een vorm krijgen, maar wat zich daar in de loop van de tijd afspeelt, kan niet vooraf worden vastgesteld.

De werkelijkheid laat zich niet volledig reduceren tot het ontwerp ervan.

Dat betekent niet dat ontwerpen zinloos is. Integendeel, zonder ontwerp zou een groot deel van onze gebouwde wereld niet kunnen bestaan. Het probleem begint pas wanneer het ontwerp wordt verward met het ontstaan. Wanneer wij denken dat omdat iets ontworpen kan worden, ook zijn betekenis, gebruik en toekomst ontworpen kunnen worden.

Daarmee raakt de moderniteit aan een grens die zij zelf heeft helpen zichtbaar maken.

Want hoe verder de ontwerpende mens komt, hoe duidelijker wordt wat zich aan zijn ontwerp onttrekt. Juist het onverwachte, het toevallige, het gegroeide en het door de tijd gevormde kan bepalend zijn voor de kwaliteit van een plaats.

Misschien is dat geen tekort van de werkelijkheid, maar een wezenlijk kenmerk ervan.

Een wereld is meer dan haar ontwerp.

XIV - ORITUR – De wereld die ontstaat

Als ontwerpen niet hetzelfde is als ontstaan, betekent dit niet dat wij het ontwerpen moeten opgeven. Het betekent dat wij onze verhouding tot het ontwerpen moeten veranderen.

ORITUR begint daarom niet met een nieuw wereldmodel en ook niet met een nieuwe methode waarmee de werkelijkheid beter kan worden beheerst. Het begint met een andere houding tegenover datgene wat er al is.

Een plaats bevat altijd meer dan wat onmiddellijk zichtbaar of benoembaar is. Haar geschiedenis, haar landschappelijke eigenschappen, haar herinneringen, haar gebruik en haar mogelijkheden vormen samen een werkelijkheid die niet volledig door de ontwerper kan worden overzien. Ontwerpen betekent dan niet dat deze werkelijkheid eerst moet worden vervangen door een idee, maar dat men haar probeert te verstaan.

Daarmee verschuift de betekenis van de architect.

De architect is niet langer uitsluitend degene die bepaalt hoe de wereld moet worden. Hij kan ook degene zijn die aandachtig onderzoekt wat een plaats al in zich draagt en vervolgens probeert de voorwaarden te scheppen waaronder dit zichtbaar of ervaarbaar kan worden.

Dat vraagt om afstemming in plaats van beheersing.

Afstemming betekent niet passiviteit. Er moet nog steeds worden gekozen, getekend, gebouwd en ingegrepen. Maar het ingrijpen pretendeert niet de werkelijkheid volledig te beheersen. Het laat ruimte voor datgene wat zich pas tijdens het gebruik, door de tijd of door onverwachte omstandigheden zal openbaren.

Daarmee ontstaat een ander begrip van ontwerp. Het ontwerp is niet langer het eindpunt van een gedachte die vooraf alles bepaalt, maar een begin van iets dat zich vervolgens verder kan ontwikkelen.

Hier ligt ook het verschil tussen een ontworpen wereld en een wereld die ontstaat.

Een ontworpen wereld probeert haar toekomst zoveel mogelijk vooraf vast te leggen. Een wereld die ontstaat laat de toekomst gedeeltelijk open. Niet omdat zij geen richting heeft, maar omdat niet alles wat betekenisvol is vooraf kan worden bepaald.

Dat is geen terugkeer naar het verleden. ORITUR vraagt niet om de Romeinse kosmos opnieuw te herstellen, noch om een nieuwe religieuze of maatschappelijke orde. Het vraagt evenmin om de techniek of de moderne architectuur af te wijzen. Het gaat om iets fundamenteels: om het erkennen van een werkelijkheid die niet volledig samenvalt met datgene wat wij ervan kunnen ontwerpen.

Daarmee krijgt ook het onbenoemde opnieuw een plaats.

Niet als tegenstelling van het benoembare, maar als datgene wat zich daarin kan bevinden zonder er volledig door te worden uitgeput. Een plaats kan worden beschreven, gemeten en ontworpen en toch meer zijn dan deze beschrijving. Juist dat meerdere kan zich in de tijd ontfouwen.

Misschien ligt daar de betekenis van architectuur voor de toekomst.

Niet in het steeds verder uitbreiden van onze macht om de omgeving te organiseren, maar in het vermogen om naast die macht ook ruimte te laten voor wat zich niet laat organiseren.

De wereld hoeft daarvoor niet minder ontworpen te worden.

Zij moet vooral niet worden aangezien voor haar ontwerp.

Ontwerpen en ontstaan zijn geen tegenpolen. Het ontwerp kan juist een voorwaarde zijn waaronder iets kan ontstaan dat de ontwerper niet volledig heeft voorzien.

Daarmee verandert ook de betekenis van vrijheid. Vrijheid is niet alleen de mogelijkheid om alles zelf te bepalen, maar ook het vermogen om iets te laten gebeuren wat niet volledig door ons is bepaald.

ORITUR is in die zin geen nieuwe stijl en geen nieuwe vormtaal. Het is een houding. Een houding waarin de mens ontwerpt, maar tegelijkertijd blijft luisteren naar de werkelijkheid waarin hij ontwerpt.

De vraag is dan niet langer: **welke wereld willen wij maken?**

De vraag wordt:

hoe kunnen wij voorwaarden scheppen waaronder een wereld kan ontstaan?

Epiloog - De wereld die blijft ontstaan

Aan het begin van dit essay leek Disney World het onderwerp. Gaandeweg bleek het slechts een venster op een veel langere geschiedenis.

Achter Disney verschenen de Romeinse stad, de kathedraal, Versailles, de moderne stad en Le Corbusier. Daarna volgden Las Vegas en de Smart City. Het waren verschillende werelden, met verschillende vormen en verschillende overtuigingen, maar telkens keerde dezelfde menselijke behoefte terug: de wereld waarin wij leven een begrijpelijke en bewoonbare orde geven.

Wat veranderde was de bron van die orde.

De kosmos maakte plaats voor het transcendente, het transcendente voor macht, macht voor rede en rede voor ontwerp. Daarna werd de ontworpen orde een ervaring, een beeld en uiteindelijk een algoritme.

Misschien is dat niet het einde van deze geschiedenis.

Want ook wanneer wij steeds meer kunnen ontwerpen, blijft de werkelijkheid groter dan het ontwerp. Er zullen altijd dingen gebeuren die niet waren voorzien, betekenissen ontstaan die niet waren bedoeld en plaatsen veranderen door mensen die ze zich eigen maken.

Dat is geen mislukking van het ontwerp.

Het is het leven van de gebouwde wereld.

Misschien ligt juist daarin een toekomst voor de architectuur. Niet in het opgeven van haar vermogen om vorm te geven, maar in het opnieuw ontdekken van haar vermogen om ruimte te laten.

De wereld die wij bouwen is nooit alleen de wereld die wij hebben ontworpen.

Zij is ook de wereld die daarna ontstaat.

En misschien blijft zij, zolang wij haar niet volledig proberen vast te leggen, steeds opnieuw ontstaan.

Colofon

OVERWEGINGEN

Deel I

De glimlach van de moderniteit

Disney World en de geschiedenis van de gebouwde wereld

Samenstelling

Robert Geurten

Eerste uitgave

2026

Deze uitgave maakt deel uit van de essayreeks **OVERWEGINGEN – Essays in het kader van ORITUR**.

De tekst is ontstaan uit een langdurige dialoog tussen Robert Geurten en ChatGPT (OpenAI), waarbij de inhoudelijke visie, samenhang en eindredactie berusten bij Robert Geurten.

© 2026 Robert Geurten

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de auteur, behoudens de uitzonderingen die de wet stelt en het citeren in het kader van recensies, wetenschappelijk onderzoek of andere wettelijk toegestane vormen van bronvermelding.

Redactionele bewerking – september 2026

De tekst van dit essay is in september 2026 stilistisch herzien met het oog op een meer aaneengesloten en vloeiende leeswijze. Daarbij zijn de oorspronkelijke inhoud, gedachtegang en hoofdstukstructuur behouden, terwijl afzonderlijke en korte zinnen waar mogelijk zijn samengebracht tot langere, meer samenhangende gedachtegangen.

Teksten ingekort - september 2026