

# LINE UP: THE HAGUE

---

Een muziekrelease en Game Boy-wereld — de Haagse underground in 8-bit in kaart gebracht.

Ontwikkeld door **BÄRK** (*Berk Duygun; in Istanbul geboren, in Den Haag gevestigd*) en **Royal Surfclub**, *Line Up: The Hague* vertaalt de Haagse nachtcultuur naar een **wereld in cassettevorm**. **Grey Space**, **PIP**, **Laak** en **Den Haag Centraal** keren terug als interieurs en routes. Tracks worden geactiveerd door korte acties binnen de spelwereld; **voortgang ontgrendelt geluid—per level komt een nieuwe 8-bit loop vrij**. Het werk benadert nachtcultuur als een vorm van navigatie: ruimtes worden aanwijzingen, dialoog wordt notatie, beweging wordt release. Het functioneert als **interactieve muziekrelease** en als **culturele documentatie**.

## Hardware

**Draait op originele Game Boy™-hardware via een zelfgemaakte (homebrew) cassette**; ontstaan naast techno uit de late jaren tachtig waardoor de vorm en het geluid conceptueel aansluiten bij die periode. De 8-bit-beperkingen zorgen voor een simpele, directe esthetiek; de fysieke cassette verankert het werk als **fysiek, archiverend artefact** — **onafhankelijk van apps, updates of schermcycli**.

## Releasevorm

Deel I van III · Stadsreeks: **Den Haag, Rotterdam, Amsterdam**.

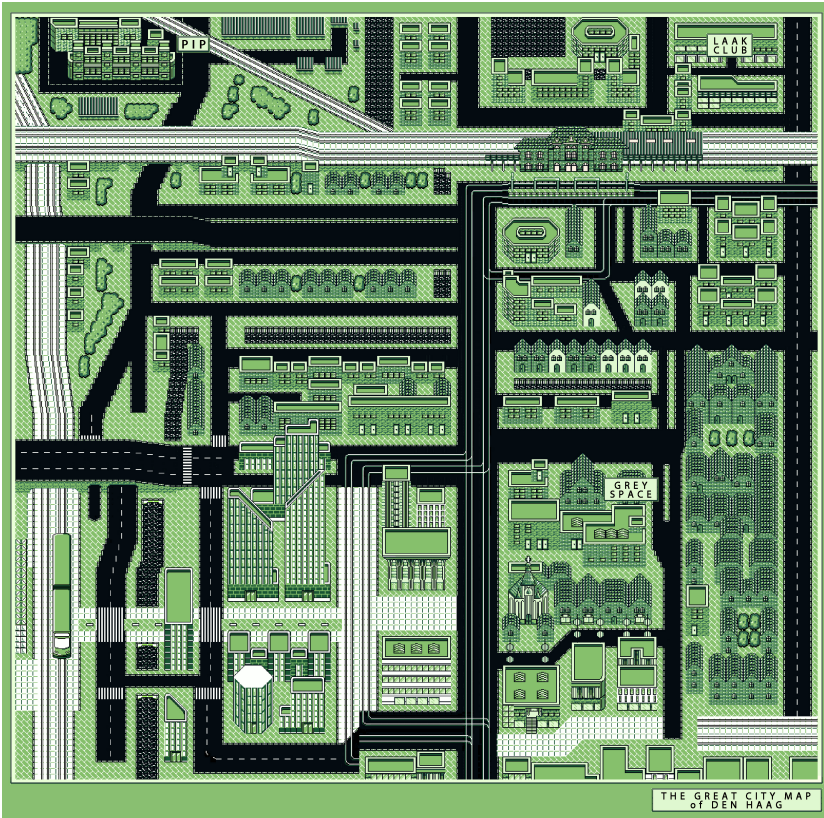
Digitale editie en **gelimiteerde fysieke cassette**, uitgebreid met **posters, zilveren relieken** en **live-installaties** — het eerste hoofdstuk van het groeiende **Royal Surfclub**universum.

**Pers & Demo's:** [julia@royal.surf](mailto:julia@royal.surf)

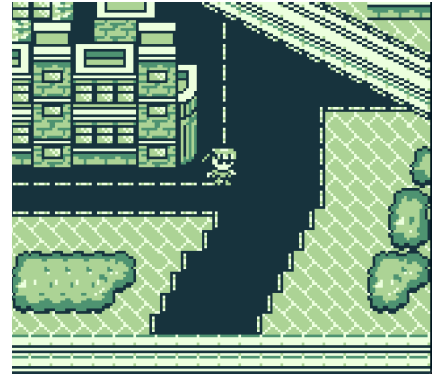
**IG:** [@berkduygun](https://www.instagram.com/berkduygun) · Den Haag / The Hague (NL)

**Web:** [royal.surf](http://royal.surf) · [berkduygun.net](http://berkduygun.net)

**Demo:** [berkduygun.net/line-up-the-hague/](http://berkduygun.net/line-up-the-hague/)



Stadskaart (Den Haag)



PIP / BINK 36



The Poo-Poo Chase



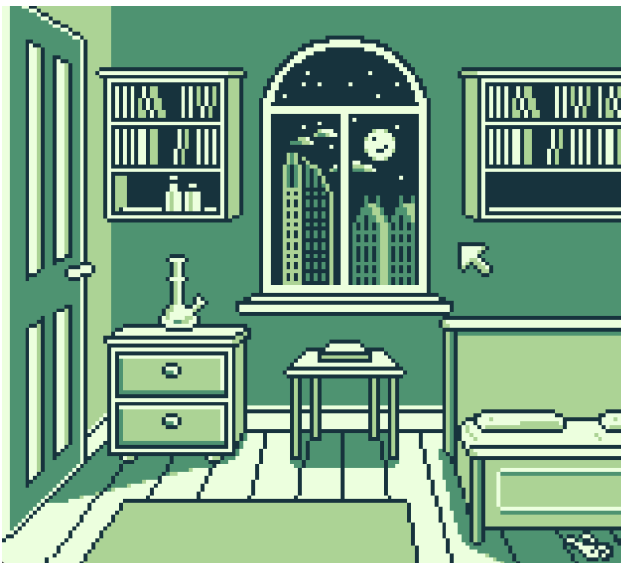
Laak Club - Toiletpodium



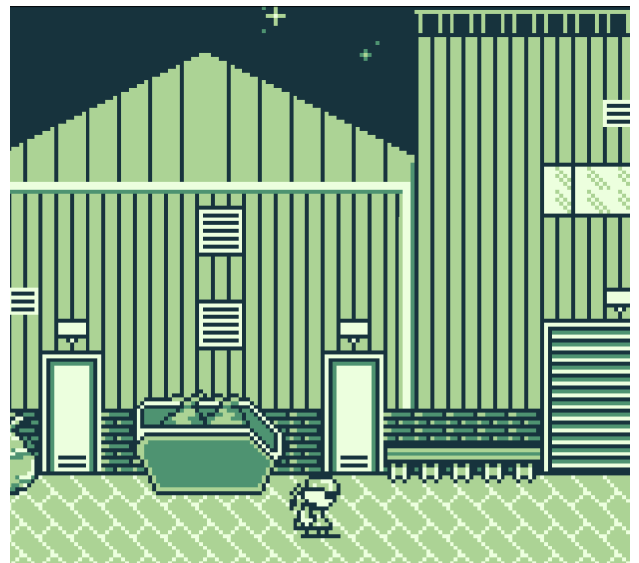
The Grey Space in the Middle



Speler - vinylcollectie



Spelerskamer



Laak Club - Straat