

C O N T

Hoe worden bewoners beïnvloed door de stedelijke architectuur? Kan de creatie van **behavioral spaces** in de publieke ruimte van de passant een participant maken? Hoe verhoud je je als toeschouwer tot een 'actieve' omgeving? Karmen Franinovič studeerde architectuur en ontwerpt zelf interactieve installaties die de toeschouwer binnenleiden in een vernieuwd bewustzijn van zijn omgeving.

Het inbedden van interactieve technologieën in de publieke ruimte heeft op twee vlakken nieuwe perspectieven geopend: ten eerste voor stedelijke infiltratie met een grote betrokkenheid op de bewoners en ten tweede voor de herbetekening van de publieke ruimte zelf. Het publieke domein wordt stelselmatig kleiner en vaak geven private ruimtes zoals autosnelwegen en stadspaleizen de valse illusie publiek te zijn. In een dergelijke stedelijke context verliest de burger zijn actieve rol als betekenisvolle deelnemer aan het publieke leven en verdwijnt hij in een mistwolk van private, verborgen doeleinden die impliciet worden verspreid door de valse aanspraken van de publieke en passieve ruimte. Interactieve

**Alles wat je altijd
had willen weten
over behavioral
spaces, responsive
environments, mixed
media-installaties
en architectuur.**

Karmen Franinovič

immersieve technologieën kunnen de burgers stimuleren om tot actie te komen en op die manier de urbane ruimte inpassen in de stad en de behoeften van haar bewoners.

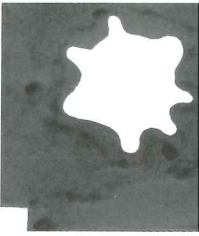
In deze tekst wil ik pleiten voor de noodzaak van 'immersieve', interactieve invullingen van de publieke ruimte. Waarin het hele lichaam wordt betrokken op die ruimte - in tegenstelling tot de commerciële mobiele technologieën waar je enkel een duim voor nodig hebt - en de bewoners de kans wordt geboden zich opnieuw op een actieve manier tot hun omgeving te verhouden. Ik wil hier de notie introduceren van de *behavioral space*, die de ruimte en de leefomgeving een nieuwe betekenis verleent. Vanuit

L E X I C O N V A N D E T E C H N O C U L T U U R

De lacaniaanse theoreticus ziet hierin de oorzaak voor de postmoderne malaise. In *Het subject en zijn onbehagen* beschrijft hij hoe het raamwerk van de technologie in

zekere zin desintegreert. Als gevolg daarvan verdwijnt ook de afstand ten aanzien van de machine. Vooreerst vervaagt met de technologische biologie het onderscheid

tussen natuurlijke leefwereld en artificiële werkelijkheid. Aangezien de virtuele computerwereld echte ervaring voortbrengt, imploderen vervolgens de categorieën 'echt' en



A C T !

een aantal concrete projecten zal ik deze *gedrag-sturende plaatsen* in de stad bespreken en nagaan welke betekenis de architectuur kan spelen in de exploratie van dit ontlukkende onderzoeksdomein.

De herkomst van de behavioral space

Interactief ontwerpen (*interactive design*) is ontstaan uit de traditionele wisselwerking tussen mens en computer, en die op zijn beurt uit de vraag om digitale codes om te zetten in een begrijpelijke taal voor mensen die geen affiniteit hebben met informatica-technologie. In navolging van andere creatieve disciplines, hebben het interactieve design en de elektronische kunsten in belangrijke mate bijgedragen tot de ontwikkeling van tastbare, draagbare, ruimtelijke en genetwerkte interfaces. Behalve het ontwerpen van toepassingen als een muis of een toetsenbord, stimuleerde deze technologische vooruitgang de ontwikkeling van alomtegenwoordige interactieve systemen en werd de erkenning van de ruimte als mogelijke interface opnieuw bevestigd.

In interactieve omgevingen worden verschillende types van interfaces aangewend om complexe en dynamische gedragingen op gepaste wijze tot uitdrukking te brengen en om menselijke acties of gevoelens te vatten. De expressies en handelingen van mens en computer zijn synchroon en vaak onlosmakelijk met elkaar verbonden. Myron W. Krueger, een pionier van de interactie tussen mens en computer binnen een fysieke omgevingscontext, beschrijft dergelijke environments als volgt: 'In de *responsive environment* wordt de deelnemer geconfronteerd met een volkomen nieuwe ervaring. Hij wordt ontdaan van zijn verwachtingspatronen en gedwongen om op zijn eigen manier om te gaan met het hier en nu. Hij is actief betrokken, ontdekt dat zijn ledematen nieuwe betekenissen hebben gekregen, en dat hij zichzelf op nieuwe manieren kan uitdrukken.' (1977)

Toen het gros van het onderzoek naar de verhouding mens-computer zich toespitste op de lichamelijke interfaces voor een virtuele realiteit, zoals de *augmented glove in-*

terfaces, ontwikkelde Krueger een complex systeem van sensorische vloeren en videocamera's, waar het hele lichaam reactief werd aangewend zonder bijkomende toestellen in *media-environments*. Met dit onderzoek opende Krueger heel wat mogelijkheden voor de herwaardering van de ruimte als een natuurlijke interface.

De miniaturisering van de technologie heeft het mogelijk gemaakt om de verwezenlijkingen van de informatica in te zetten voor toepassingen op kleine, goedkope, draagbare toestellen. De netwerkontwikkeling heeft de weg vrijgemaakt voor de alomtegenwoordigheid van de informatica en heeft interactiviteit binnengebracht in ons dagdagelijkse leven. De immersieve, fysieke ruimtes, zoals ze omschreven worden door Krueger, hebben echter nog geen ingang gevonden in onze alledaagse ervaring. Nochtans zullen ze volgens mij een hoofdrol spelen in het herdenken van het hedendaagse begrip van de publieke ruimte en de rol van de architectuur als ruimtelijke discipline bij uitstek.

L E X I C O N V A N D E T E C H N O C U L T U U R

'schijn'. En in onze alledaagse ervaring maakt cyberspace tenslotte het gedecentreerde subject van de deconstructie voelbaar door meer-voudige zelfbeelden te produceren

(in de chatruimte bijvoorbeeld). In alle gevallen verdwijnt de interface als grens tussen mens en machine. In *Postmodernism* omschrijft Fredric Jameson deze situatie als

culturele 'schizofrenie': de beleving van een wereld waarvan de betekenis losgezogen is van de dingen en de mens in een staat van panische euforie terecht komt.



Recycled Soundscapes, Installation Place Igor Stravinsky, Ircam, Paris

Christoph De Boeck 'Kan je van theater spreken als er geen acteur op de scène staat?'

'Het is moeilijk mijn achtergrond als academicus of theoreticus te scheiden van mijn artistieke visie. Klank benader ik meteen conceptueel. Klank is voor mij een soort paradoxale synthese: altijd onzichtbaar en ongrijpbaar, maar ook altijd zeer zintuiglijk en tastbaar. Klank is pure energie. Het is gewoon een luchtdrukvariatie. Dit sluit aan bij een mystieke traditie. Klank wordt als mysterieus en goddelijk aanschouwd in wat wij primitieve gemeenschappen noemen. In het kader van de eerste musicologische methodologieën (Pythagoras) werd klank geassocieerd met de goddelijke krachten van het heelal. Klank is een zeer paradoxaal medium, omdat je met verschillende aantrekkingskrachten of polen zit. Veel mensen reageren er intuïtief op en tegelijk is het iets wat door zijn fysiologische en wiskundige aard - wiskundig voor zover het in een muziekstelsel past - zeer rationeel en rationalistisch te benaderen valt. Misschien geldt dat voor alle media, maar die tweeslachtige aard treft mij. Daarom ben ik in onze eerdere productie, *Terminal* met Heine Avdal, vanuit die tweeslachtigheid vertrokken. Dat zegt ook iets over de manier waarop ik werk. Ik vertrek zowel van een intuïtieve aantrekkingskracht tot een bepaald soort van klank, als van een discours of concept dat die klank discursiveert of metaforiseert. In *Terminal* bijvoorbeeld vertrok ik van die tweeslachtige natuur van geluid als iets dat onzichtbaar is, maar toch meetbaar, iets dat afwezig en aanwezig is, zeg maar als een spectraal iets - als was klank een spookgedaante. Klank is een lichaam dat zich ontwikkelt in de tijd. In de wetenschappelijke en technologische studie van akoes-

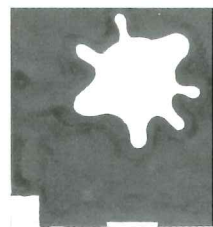
L E X I C O N V A N D E T E C H N O C U L T U U R



Jodi Samenwerkingsverband van net-kunstenaars Joan Heemskerck and Dirk Paesmans. www.jodi.org is het internet in zijn meest gebalde en anarchistische vorm. Naar eigen

zegen maken ze met computers wat zich *in* computers afspeelt. Ze keren de interface van de gebruiker binnenste buiten en brengen de computer in een staat van ongecon-

troleerde schizofrenie. Duitse theaterwetenschappers beweren dat Jodi de reïncarnatie is van Antonin Artaud in cyberspace. Zie ook *Interface*.



De behavioral spaces

In zijn proefschrift 'Behavioral Kinetic Sculpture' en in het verlengde van Frank Popper's classificatie van de bewegingskunst, definieert Casey Reas de *behavioral kinetic sculpture* als 'een subcategorie van ruimtelijke beweging die onvoorspelbaar is'. Hij omschrijft het gedrag (*behavior*) als inherent aan een kunstwerk, dat niet enkel een visueel gegeven is, maar zich ook ontplooit doorheen tijd en interactie.

Op een zelfde manier wordt de term *behavioral spaces* in het veld van de immersieve *mixed media* omgevingen gehanteerd om de complexe reacties van de omgeving te beschrijven. De *behavioral space* verandert dynamisch doorheen de tijd door de interactie van de bewoners met hun omgeving of met elkaar, en zoekt onafhankelijk van de menselijke activiteit zijn eigen staat op. We zullen hier een onderscheid maken tussen actieve *behavioral spaces* en de passieve, waarbij de dynamiek onafhankelijk is van de actie van een individu.

In het geval van de actieve *behavioral spaces*, verandert het gedrag van de ruimte onder invloed van de actieve deelname van het publiek. De installaties die werden gerealiseerd door *Time's Up collective* zijn in dat opzicht bijzonder interessant omdat ze een hoge lichamelijke betrokkenheid vereisen van diegenen die de interactieve ruimtes betreden. 'The Sensory Circus' (Ars Electronica 2004) omgeving is samengesteld uit mechanische en ademende ruimtelijke interfaces. Gerichte plaatselijke interacties met deze apparaten wijzigen de sfeer in het geheel van de ruimtes en staan vaak met elkaar in verband. Waar *Time's Up* ruimtes creëert waarvan het gedrag makkelijk te doorgronden valt en bijgevolg misschien ingezet kan worden voor *immersive gaming*, creëren organisaties als Foam en Sponge complexe interactieve ruimtes waarvan de logica heel wat moeilijker te vatten valt, maar die een hoge graad van immersie bezitten. *T-garden* en *Txoom* zijn *highly responsive spaces* waarin het complexe ruimtelijke gedrag in gang gezet wordt door de beweging van de

aanwezigen. Hun beweging wordt opgevangen door de kostuums en het camerasysteem en affecteert zo het geluid en de visuele projecties die alle kanten van de ruimte beslaan. Hoewel de actieve *behavioral spaces* opzettelijk in beweging kunnen gezet worden, ligt de schoonheid ervan net in het interageren in en met de ruimte en in het ontdekken van het gedrag ervan dat verandert en aanzwelt doorheen de tijd.

De passieve *behavioral space* daarentegen, ontwikkelt zich onafhankelijk van de menselijke interactie. Deze omgevingen zijn niet responsief naar de aanwezigen toe en ontwikkelen hun eigen autonome gedrag. In de video-installatie *The Stopping Mind* (Bill Viola, 1991) bijvoorbeeld worden de plotse veranderingen van de contextuele parameters –zoals het geluid en de snelheid van de video– aangewend om de emotionele toestand van de bezoekers te beïnvloeden. In dit geval veranderen de contextparameters in relatie tot voorgeprogrammeerde dynamie-

tiel wordt klank ook als een lichaam beschreven, namelijk met een *attack*, een *sustain period* en een *decay*. Je hebt een aanslag, een niveau van aanhouden en dan iets dat afsterft. En dus beschouwen wij in *Terminal* de klank evengoed als een lichaam, naast dat van de danser.'

'Een constante in het werk dat ik tot dusver heb gemaakt is het performatieve van het onmenselijke. Dat was eerder al aan bod gekomen in mijn onderzoek aan de universiteit, omdat ik vaststelde dat dit gegeven tot uiting kwam in een aantal performances en installaties. Kijk naar Kris Verdonck. Daar manifesteert zich een alternatieve performativiteit in de voorstelling *Catching Whales is Easy*. Een performer moet in dialoog treden met een machine via spraakherkenningssoftware om zuurstof toegediend te krijgen. In dat geval test je beide systemen op hun performantie, het menselijke én het niet-menselijke. Toen Kurt Vanhoutte en ik begonnen te doctoreren was één van de eerste discussies: kan je van theater spreken als er geen acteur op de scène staat? Dat heeft mij altijd beziggehouden en nu heb ik ook het antwoord gevonden. Ik denk dat dit vandaag in de praktijk sowieso aan de gang is. Er is almaar meer performativiteit zonder een voorafgaandelijke menselijke aanwezigheid of zonder zelfs een menselijk bewustzijn.'

'Ik weet niet of academici en kunstenaars elkaar begrijpen, maar ik zit nu eenmaal op het snijvlak van beide domeinen en ik vind het treffend dat ze zo vaak worden gepositioneerd in termen van ratio versus intuïtie. Ik beschouw intuïtie eerder als een indi-

LEXICON VAN DE TECHNO CULTUUR

Klyisma Ook wel ontslaking: het reinigen van het darmkanaal door het rectaal inspuiten van een vloeistof. Deze activiteit bezorgde televisieziekend Nederland onlangs een

nieuw hoogtepunt in de geschiedenis van reality-tv. In het programma 'Patty's Fort' verzamelden 'Bekende Nederlanders' op Ibiza om daar onder begeleiding van flamboyante

Patty en voor het oog van de camera een klyisma te ondergaan. Zender RTL liet onlangs weten het programma te willen overdoen met gewone mensen.

ken, maar in andere voorbeelden wordt het gedrag geïmpacted door minder voorspelbare data zoals de omgevingsfactoren in het *Saltwater Pavilion* (Oosterhuis, 1997) project. Hier verandert het geluid binnen het gebouw in overeenstemming met de weersomstandigheden buiten. In passieve *behavioral spaces* verandert de technologisch versterkte ruimtelijke toestand onafhankelijk van de wil van degenen die ondergedompeld zijn in de *mixed media environment*.

Tussen actieve en passieve organische ruimtes in vinden we omgevingen waarin de ruimtelijke veranderingen zich onafhankelijk van de menselijke activiteiten voordoen, maar waar ze steeds geïmpacted zijn door de variabele en onvoorspelbare gegevens van de bezoekers. De parameters die het gedrag van deze ruimtes beïnvloeden kunnen het aantal mensen in de ruimte of simpelweg hun aanwezigheid zijn, maar ook erg intieme gegevens van de inwoners zoals de hersenactiviteit of een galvanische huidreactie. De *Whisper* bijvoorbeeld, is een

mixed media environment waarvan het gedrag beïnvloed wordt door persoonlijke gegevens van de toeschouwers, die geregistreerd worden door de kostuums die ze dragen. Sommige van deze gegevens, zoals het ademhalingsritme, kunnen desgewenst gecontroleerd worden, maar andere, zoals de hartslag, vallen moeilijker te sturen.

Behavioral spaces in de stad

Bij mijn interactieve stedelijke projecten ligt de focus op het verhogen van het menselijk bewustzijn van de stedelijke site en hun aanwezigheid erin. Door een vervorming van contextparameters, door prikkelende en speelse interfaces, en door de zintuiglijke en sociale onderdompeling in de stadsfabriek wordt er gestreefd naar een kritische beleving van de stedelijke ruimte. Deze projecten kunnen omschreven worden als actieve *behavioral spaces* waardoor er tijdens het werkproces vele vragen opdoken, de meeste socio-cultureel van aard: hoe zit het met de huiselijkheid en de geborgenheid van de stedelijke ruimte, met de toe-eigening van pu-

blieke ruimtes door middel van informatie-technologieën, en met het sociaal gedrag in stedelijke *responsive spaces*?

De transformatie van een actieve *behavioral space* is nooit eindig. De waaier aan parameters die op dergelijke ruimtes wordt toegepast, is voortdurend in beweging. De menselijke aanwezigheid en activiteit stimuleert complexe ruimtelijke gedragingen, die op hun beurt de sociale interactie tussen de inwoners van de ruimte bevorderen. Interactie, gebaseerd op collectieve gewaarwordingen, heeft een ingrijpende invloed op de sociale en zintuiglijke ecologie van de plaats.

Deze en aanverwante onderwerpen zijn helder gerepresenteerd in drie van de interactieve publieke omgevingen die ik onlangs heb ontwikkeld.

In de installatie *Kontakt* worden de audiovisuele veranderingen in de ruimte ingegeven door de directe interacties en de samenwerking tussen de gebruikers onderling. De

rechte vorm van kennis, terwijl de conceptuele benadering een meer directe omgang met kennis veronderstelt. Men gaat er soms van uit dat artistiek werk als vanzelf een intellectuele stempel draagt als de artiest een academische opleiding heeft. Men neemt aan dat je vertrekt van een plan of een schema. Voor mij is een zekere schizofrenie echter fundamenteel. En ik doel dan niet op een medische, klinische schizofrenie maar eerder schizofrenie als een metafoer om het creatiemoment te beschrijven. Als academicus gebruik je immers duidelijk afgelijnde theoretische concepten. Je definieert begrippen, gebruikt die in je argumentatie en richt je op een bepaald, vooropgesteld punt. Heel die bagage schuift naar de achtergrond als ik een artistieke toepassing maak. Dat moet ook, want in het andere geval zou ik blokkeren omdat theoretische arbeid voor mij onvermijdelijk een soort paranoia inhoudt. Intuïtie speelt hoe dan ook in beide praktijken, de theoretische en de artistieke, een rol. Het verschil is eerder gradueel: in de kunsten wordt een intuïtieve benadering makkelijker aanvaard als methodologie, terwijl de paranoïde academische middens gebrand zijn op de geannoteerde legitimatie van elke argumentatieve stap. Je kan daarom ook niet spreken van theorie versus praktijk. Maar het is wel zo dat academici de impact van intuïtie onderschatten of wegschuiven. Terwijl intuïtie voor mij even goed gedefinieerd kan worden als een verschoven vorm van kennis.'

'Met het oog op de podiumkunsten is de metafoer van het netwerk nog niet voldoende geëxploreerd. Vernieuwingsgolven binnen de podiumkunsten hebben altijd te maken met andere disciplines. Guy Cassiers, Jan Fabre en Jan Lauwers komen uit de

LEXICON VAN DE TECHNO CULTUUR

Klyisma Ook wel ontslaking: het reinigen van het darmkanaal door het rectaal inspuiten van een vloeistof. Deze activiteit bezorgde televisiekijkend Nederland onlangs een

nieuw hoogtepunt in de geschiedenis van reality-tv. In het programma 'Patty's Fort' verzamelden 'Bekende Nederlanders' op Ibiza om daar onder begeleiding van flamboyante

Patty en voor het oog van de camera een klyisma te ondergaan. Zender RTL liet onlangs weten het programma te willen overdoen met gewone mensen.



aanwezig van de *Kontakt* ruimte zetten hun lichaam in om de actieve gebieden in de ruimte aaneen te schakelen en om de ruimte tot leven te brengen met nieuwe beweging, geluid, en visuele sequensen. De ruimtelijke organisatie nodigt uit om collectief doorheen de installaties te bewegen en ze te exploreren: een imposant trappenhuis in een publiek gebouw, een herontdekte ruïne, een idyllisch stukje park en een kerk. De tactiele interactie moedigt lichamelijk contact aan, zoals een handdruk, kussen,... en in de ruimte zijn er verschillende stimuli aangebracht die de output aanpassen. Deze aaneenschakeling van acties heeft met andere woorden een sociaal karakter: de individuele bezoeker is niet in staat om *Kontakt* te leggen.

Syncoptic is een publieke installatie waarin de bezoekers een lichtruimte creëren uit zeer variabele mogelijkheden. Door het afstemmen van elkaars bewegingen op een labiel oppervlak krijgen deze verschillende constellaties vorm. Vanuit de binnenkant

van het gebouw wordt een verlichte doorgangsbuis doorgetrokken naar de omringende stedelijke ruimte, wat een opeenvolging van transformaties van privaat naar publiek in gang zet. De passanten worden tijdens hun tocht door de lichtbuis onverwachts ondergedompeld in een donkere en labiele ruimte. Ze dienen hun bewegingen af te stemmen op de onstabiele ondergrond, een uitgestrekt oppervlak dat op het water drijft, en de ruimte te exploreren zonder zichtbare coördinaten. Deze ogenschijnlijk inhoudloze ruimte incorporeert de bezoekers in een aangroeiende en verbindende realiteit: ze interageren met elkaar door de dynamiek van licht en geluid en ontdekken op die wijze een ruimte die verbonden wordt door multipele constellaties.

In *Recycled Soundscapes* resulteert de collectieve activiteit in een doelbewust aangepaste omgeving, gebaseerd op geluiden die al aanwezig zijn in de publieke ruimte. De bewoners kunnen experimenteren met de auditieve aspecten van de ervaring van de stad.

Recycled Soundscapes biedt met behulp van ondermeer geluidsdesign de mogelijkheid om zich even te ontdoen van de heersende en vaak stresserende mallemolen van het stadsleven. De uitkomst is een interactief systeem waarmee de publieke *urban sound-ecologie* georkestreerd wordt. Het systeem bestaat uit een serie van kinetische interfaces op menselijke schaal die naar een accentverlegging en aandachtsverschuiving streven. Door gebruik te maken van de geluidscontext van een bepaalde locatie wordt de reflectie in de publieke ruimte aangemoedigd, en krijgen de bewoners de kans om een akoestisch landschap te creëren dat naar behoeven kan worden uitgebreid, veranderd, en tot publieke performance gemaakt. Het biedt de gelegenheid om geluiden die doorgaans moeilijk worden opgemerkt –menselijk, natuurlijk, machinaal– te beluisteren en op te nemen. Door te spelen met het samenbrengen van verschillende geluiden, ontplooit er zich tevens een geheugen, en krijgt die bepaalde plek een karakter toebedeeld doorheen de tijd. Door gebruik te maken van wat

beeldende kunsten. Nu breekt een periode aan waarin meer theoretisch onderlegde mensen aantreden. En daarmee bedoel ik niet alleen academici maar ook architecten, ingenieurs en ontwikkelaars van software, zoals in het geval van CREW. Die insteek is veel breder en vooral veel diverser dan een vakopleiding tot acteur. De meer abstracte opleidingen zijn in opmars en zullen aan gewicht winnen in innovatieve ontwikkelingen, ook in de podiumkunsten. Dat is mijn indruk. Ik denk ook dat dit noodzakelijk is. Kijk naar Kris Verdonck die in de Beursschouwburg een gewone installatie plaatst op de scène, als was het een opvoering. In Dans in Kortrijk stond bijvoorbeeld een installatie met een 'performatieve' koffiemachine. Dat soort ontwikkelingen vind ik op dit moment het belangrijkste. Kijk ook naar Eric Joris, maar ook naar Bart Meuleman en Senjan Jansen. Men maakt plaats voor mensen die niet a priori met de performativiteit van een performer werken. Dat geldt ook voor mij. Uiteindelijk werk ik enkel met geluid. Ik maak wel voorstellingen met Heine Åvdal en met Patricia Portela, maar zij zijn in de eerste plaats verantwoordelijk voor het levende, het menselijke. De performativiteit van het geluid is mijn deel. Het sterkste voorbeeld op dat vlak is nog steeds de installatie van Edwin Van der Heyden en Marnix de Nys, die luidsprekers gemonteerd op een zwaaiende arm. Ten aanzien van dat soort performativiteit krijg je ook als toeschouwer een kans; je kan tegenwoordig zelfs spreken van de 'performativiteit van de toeschouwer'. Dat is nog grotendeels braakliggend terrein.'

LEXICON VAN DE TECHNO CULTUUR

LAN Local Area Network. Een computernetwerk dat een kleine ruimte omspant die volgens impliciete standaarden doorgaans niet groter is dan 1 km². LAN's bepalen

zowel de thuis sfeer als de werkruimte. In zekere zin maken ze met hun kabels, poorten, modems en adapters de fysieke grenzen van de technologie in onze samenleving

zichtbaar. Het is niet ondenkbaar dat de huidige evolutie in de richting van draadloze technologie deze grenzen opheft.

er al in de context voorhanden is, eerder dan het aanbieden van nieuwe stimuli, wordt de kwestie van het toe-eigenen van de immateriële stedelijke omgeving mogelijk gemaakt.

Naast deze collectieve interactie, loopt de inzet van het hele lichaam in interactie als een rode draad doorheen deze projecten. In *Synoptic* wordt de bewoner van de ruimte afgeremd door de instabiliteit van de ruimte en de beperkte zichtbaarheid, terwijl in *Kontakt* de lichaamshuid als sensor en aansteker fungeert. In *Recycled Soundscapes* speelt het repetitieve rondtollen van de Sonic Bowls, die op akoestische wijze de stedelijke context reflecteren, een belangrijke rol in het in beweging brengen van het lichaam, en bijkomend ook een meditatieve openheid, door het draaiende beeld en de repetitieve beweging die de Bowl het lichaam oplegt. De fysieke en collectieve betrokkenheid die ik heb geobserveerd in de actieve *behavioral spaces* heeft vaak de kwaliteit van een spel, of

zelfs van een ritueel en creëert een bijna sacrale omgeving. Johan Huizinga behandelt in zijn boek 'Homo Ludens' de speelruimte als een sacrale omgeving, gescheiden van het alledaagse leven. De activiteit in mijn projecten kan het best omschreven worden door Roger Caillois' term *paidia*, een vorm van instinctief en intuïtief spel dat voortkomt uit onze wil om te ontdekken. Interactieve ruimtes worden benaderd door intuïtieve handelingen, maar ze kunnen nooit volledig ontrafeld worden, aangezien zij en hun logica voortdurend aan verandering onderhevig zijn.

De dynamiek van de actieve *behavioral space*, in het bijzonder degene die collectief is opgebouwd, kan een ruimtelijke geborgenheid construeren. Je zou die met huishoudelijkheid kunnen vergelijken, maar misschien enkel als een referentie, aangezien de oorsprong van het huis statisch is en vasthangt aan een particuliere locatie. De geborgenheid van de *behavioral, urban space*

is tijdsgebonden en dynamisch. In de stedelijke omgeving, verzadigd met zichtbare, onzichtbare en nog zichtbaar wordende gegevens, zijn privacy en geborgenheid onbestaande en quasi utopische concepten. *The Recycled Soundscape* verhoudt zich op een kritische manier tot praktijken als privacy en luistervinken. Door de afmetingen van de voorwerpen, wordt het afluisteren een zichtbaar gegeven en bevraagt het project de idee van het private en het publieke in de stad. In het onderzoek dat ik heb geleid in dichtbevolkte gebieden in Milaan, Turijn en Londen, kwam ik tot de vaststelling dat de idee van private ruimte voor veel inwoners rond de ruimte van de afwezigheid is geconstrueerd en dat er in hun stedelijke levens vaak enkel sprake is van privacy in termen van een mentale constructie.

In relatie tot de hedendaagse architectuurtheorie, zouden veel concepten die onderzocht worden in het veld van de virtuele ar-

Lawrence Malstaf 'Ik denk dat je iemand dieper of sterker kan prikkelen door het lichaam of de zachte zintuigen in te schakelen dan door louter een beeld te presenteren.'

'Ik ben lang geïnteresseerd geweest in een systeem dat werkt met magnetische resonantie, zoals in medische scanners. Dat soort machines veronderstelt dat technologie almaar meer verkleind wordt. Dat is op zich een goede ontwikkeling, maar daar staat tegenover dat alles doorgaans op de maat van het lichaam moet blijven, omdat technologie via onze zintuigen werkt, onze vingers, oren, ogen,... Ik wilde precies die stap in het proces eruit knippen en rechtstreeks communiceren met de zenuwbanen via magnetische resonantie. Het basisprincipe bestaat al en vindt zijn toepassing bijvoorbeeld in apparatuur die blinden toelaat streepjescodes te zien aan de hand van impulsen op de oogzenuw. Ik wilde dit gegeven uitbreiden naar alle zintuigen. Want hoe klein technologie ook wordt, je hebt toch nog steeds een interface nodig, een scherm, een videoprojector,... Maar wat als de interface er tussenuit wordt gehaald? Vanuit dat idee is mijn zoektocht ontstaan naar mogelijkheden om verschillende zintuigen in de communicatie te betrekken. Waarom zijn de artistieke sector of de podiumkunsten zo gericht op het audiovisuele aspect, terwijl de dagelijkse ervaring veel rijker is, zeker door de aanwezigheid van zoveel technologie? Je zit in de metro waar je trillingen voelt, drukverschillen, het klimaat heeft zijn invloed, de kwaliteit van de lucht, airconditioning, dat soort elektromechanisch of geïndustrialiseerd klimaat -al die systemen zijn heel bepalend maar we zijn er niet bewust mee bezig. Dat is zowat het thema waarmee ik ben begonnen.'

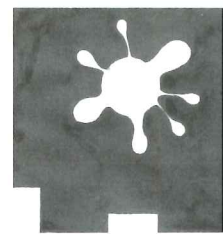
'Ik vind het interessant om anderen een ervaring, een omgeving te geven die een lichamelijke betrokkenheid uitlokt. Ik denk dat je iemand dieper of sterker kan prikkelen door het lichaam of de zachte zintuigen in te schakelen dan door louter een beeld te

L E X I C O N V A N D E T E C H N O C U L T U U R

Midas Touch Midas, koning van Frygië, verkreeg van Dionysos de gave om alles wat hij aanraakte in goud te veranderen. Toen hij evenwel beseftte dat niets zich aan de

gevolgen van zijn aanraking kon onttrekken, ook niet zijn eigen dochter, werd dit eerder een last dan een bonus. Volgens Marshall McLuhan bezit elke technologie de eigen-

schap van Midas. Zodra een samenleving zich veruitwendigt in extensies van zichzelf passen alle functies van die samenleving zich aan dat eerste gebaar aan. Nieuwe media



chitectuur herbekeken moeten worden in het licht van het onderzoek naar *behavioral space*. Ze bieden ons een kans om de immaterialiteit van de ruimte te herdenken, en ruimte te beschouwen als een actief topologisch gegeven. Van de digitale architectuur en het filosofische discours hebben we geleerd dat we kunnen spreken van een actieve ruimte als de ruimte vorm krijgt door de interagerende krachten tussen dynamische elementen in een proces van onafgebroken en muterende transformaties. Net als de digitale elementen en de virtuele architectuur vervormen de menselijke acties en lichamen in de tijd.

De rol van de architectuur

De structuur die de behavioristische ruimte creëert, is samengesteld uit een materiële en een immateriële component. Het immateriële, ontastbare gedeelte kennen we doorgaans als de ruimte. In deze ruimte staat de logica van de interactieve omgeving naast de contextuele, of biometrische, parameters

die gefundeerd zijn op de binnen- en buitenkant van deze logica doorheen de tijd. Immaterieel zijn de sociale en zintuiglijke relaties in de interactieve omgeving, en ook de gecreëerde atmosfeer. Het materiële, tastbare gedeelte dat dienst doet als gastheer van de *behavioral space*, is wat we meestal als de architectuur, of de geconstrueerde omgeving bestempelen. Bovendien omvat deze harde structuur de interfaces en de fysieke systemen die tastzin, smaak, gehoor, zicht en reukzin stimuleren.

De twee essentiële onderdelen van de *behavioral space*, met name de ruimte en het geconstrueerde environment, werden door de eeuwen heen bestudeerd in het veld van de architectuur en het is een verrassende vaststelling dat zowel de theoretische kwesties als de praktijk van de interactieve ruimte geen bredere ingang hebben gevonden in de hedendaagse architecturale praktijk. De architectuur zou deze context kunnen beschouwen

als een uitdaging om de ruimte te bestuderen en om ze op nieuwe manieren aan te wenden, bijvoorbeeld door ze op een dynamische manier te ontwikkelen vanuit sociale relaties. Het onderzoek naar *behavioral space* bekijkt architectuur als een zoektocht van ruimte in de tijd, meer dan als een onderzoek naar het gebouw en de constructie ervan. Interactieve technologieën ontlenen hun doel en betekenis aan de toekomst van de stad en de publieke ruimte. De architectuur, die een enorme rijkdom aan stedelijke utopieën en visies op de toekomst koestert, zou daarin een belangrijke rol kunnen opnemen.

Vertaald uit het Engels door Charlotte Vandevyver

Kontakt werd ontwikkeld in samenwerking met Boutique Vizique (Stijn Schiffeleers en Hendrik Leper).

Synoptic werd ontwikkeld in samenwerking met Yon Visell en Lina Kusatie en werd ondersteund door Interaction Design Institute Ivrea, Movin' Up -Associazione Giovani Artisti Italiani en de Vlaamse Gemeenschap.

Recycled Soundscape werd ontwikkeld in samenwerking met Yon Visell en werd ondersteund door het Interaction Design Institute Ivrea.

presenteren. Uiteindelijk zijn dagelijkse ervaringen meer dan enkel verbaal. Het is een kwestie van subjectieve indrukken. Voor mij is het lichaam belangrijker dan onze logische, rationele manier van communiceren doet uitschijnen. Functionele communicatie is in eerste instantie audiovisueel, het lichamelijke komt erbij. We zitten dan ook meestal in een zetel voor de televisie. Maar misschien is het mogelijk om door installaties mensen gevoeliger te maken voor die andere zintuigen of andere aspecten van de ervaring waar geen aandacht aan besteed wordt. Het koekje van Proust. De link met technologie, elektronica of industrie is evident. De ruis van al die impliciete technologische systemen in de stad zijn precies de randfenomenen die een belangrijke impact hebben op onze bewuste communicatie. Op het nachtlawaai boven Zaventem focussen we wel, maar niet op het kleine, de airconditioning; de soort subtiele ruis -niet noodzakelijk auditief maar ook visueel- die vandaag alomtegenwoordig is als resultaat van zoveel jaar industriële ontwikkeling.'

'Programmeurs van technologie werken uiteindelijk altijd met standaardcodes. Een chip is opgebouwd uit schakelingen: on en off. Zulke elementaire basisprincipes sturen enorm complexe gegevens zoals de chip die terechtkomt in het gsm-toestel. Ik vraag me dan af in hoeverre die code, dat schakelprincipe, bepaalt wat we maken en hoe we het gebruiken. Ik denk dat we grotendeels in de illusie leven dat we een behoefte hebben, die we vervolgens bevredigen door iets te maken. Daarbij wordt heel veel bepaald door die bouwsteentjes, of beter: door de inherente logica van die bouwsteentjes. Naast mijn interesse in de ruisende rand, wil ik weten in hoeverre die primaire logica bepaalt hoe bijvoorbeeld een sms werkt en hoe daardoor onze taal en onze cultuur verandert. Automatisering is een bizar iets. Als je een machine manueel bestuurt, ben je je niet bewust van de manier waarop wij keuzes maken, de situatie en haar voorwaarden, de technische basislogica van alles. De sturing gebeurt op een onbewust niveau. Daar staat tegenover dat je voor elke mogelijke situatie een reden moet hebben als je iets wil automatiseren: alles moet consistent zijn. De wording van die technische diagrammen vind ik bizar.'

L E X I C O N V A N D E T E C H N O C U L T U U R

-van het alfabet over de mechanische techniek tot de elektrische revolutie- brengen zo van bij hun ontstaan een onvermijdelijke en allesomvattende verandering teweeg.

Zie ook *Narcissus*.

zappelin
http://boutiquevizique.com/etcetera/
Yahoo! mail periscoop Z solicitation MFA in New ... cy Program GeoNetMap ... n Database designboom

zappelin

ENTER YOUR TITLE OR KEYWORD

zappelin

project omschrijving.txt

Inflatables

Materials:

- PVC, Plastic sheet
- Methods of Constructing ultrasonic welding and reinforcing with
- Can be pre-inflated sealed, or continue with
- balloons or smaller wax paper and cardboard
- Readypade Alternati white urethane ball

Advantages:

- Visual Impact
- Fairly inexpensive
- warm air inflatab

Disadvantages:

- Don't last in a constant refilling
- Source of heated, is another cost for
- Unknowns:
- Durability of sel

Boutique Vizique wil u, lezer van Etcetera, op een non-lineaire manier laten kennismaken met ons Z-project voor 'Stad van Letters' in het kader van #602004. Het behulp van een zappelin sturen we u dan ook op ontdekkingsreis, in plaats van een uitgeschreven en werklozende tekst te presenteren. We laten gaten in onze uitschrijving, we trachten de gewoelens en ideeën achter onze installaties rechtstreeks op u toe te passen.

Het beeldschem wordt uw 'portaal' naar een wereld ver verwijderd van dit vel papier. Via een webpagina krijgt u toegang tot onze virtuele archiefkast: de plek waar onze 'Z' in stukjes en beetjes uitgroende tot een concept en onderzussen volop vorm begint te krijgen. Op 22 april volgt uiteindelijk de fysieke presentatie van onze 'zappelin' en vanaf dan zal het online-gedeelte van het project levensloos achterblijven.

Loek je tot die dag dragen door de wind: www.boutiquevizique.com/etcetera



Patent number

CELESTINE GUY ZEPPELIN

Filed Mar 16, 2004

Pub No. 2004/011195

Avignone Balloon

7,1399

d van Zappelin

