



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 meervoudige 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 terechtkomt.