



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 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.