

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