



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*.