

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