

Klaphonden en andere ruimte-tijdwezens

Neil Spiller

‘Ze hadden Turner in New Delhi een klaphond op zijn spoor gezet die was geprogrammeerd op zijn feromonen en de kleur van zijn haar. Het beest trof hem in een straat die Chandni Chauk heette en gooide zich vanuit een woud van blote bruine benen en riksjabanden pardoes voor de wielen van zijn gehuurde BMW. Zijn kern bestond uit een kilogram hergekristalliseerd hexogeen en gelaagd TNT. Hij zag de klaphond niet aankomen’.¹

‘In deze golfvormen van kelestische symmetrie voelden we het afgelegene overgaan in het eindige. We zagen de vleugels van de verandering vorm aannemen in het godenbloed van hun

geluid; een dikke rook, zoet op de tong, krullend in ongedachte vormen die aanzetten tot overgave, extase, pijn, vernieuwing.’²

De nieuwe technologieën kunnen reageren op elke verzameling ecologieën. De operaties, vectoren en machinaal versterkte processen van de stad worden zelden gezien als ecologieën. Het zijn dergelijke agglomeraties van materie en gebeurtenissen die bijdragen aan de palimpsest van de stad. Deze palimpsesten, de grootste artefacten van de menselijke cultuur, zijn de *prima materia* van reflexieve architecturen.

De stad is een reeks vloeiende velden, bevolkt door veelvoudige architectonische objecten, gewaarwordingen, beelden en chaotische, vreemde verschijnselen die de aandacht trekken. De stad kent weinig tot geen interne logica; kleine verstoringen van haar huidige ordening kunnen die doen omslaan in een grootscheepse herformulering van het ruimtelijk zwaartepunt. Deze verstoringen kunnen economisch, artistiek en paranoïde van aard zijn of te maken hebben met een abrupte

64/65

IT MEANS BUCKLE YOUR SEAT BELT, DOROTHY

BECAUSE KANSAS IS GOING BYE-BYE

WE FOUND HIM

Slamhounds and other Space-Time Creatures

Neil Spiller

‘They sent a slamhound on Turner’s trail in New Delhi, slotted it to his pheromones and the colour of his hair. It caught up with him on a street called Chandni Chauk and came scrambling for his rented BMW through a forest of bare brown legs and pedicab tyres. Its core was a kilogramme of recrystallized hexogene and flaked TNT. He didn’t see it coming...’¹

‘In these waveforms of kelestic symmetry, we felt the remote passing into the definite. We saw the wings of change form within the ichor of their sound; a thick smoke sweet upon the

tongue, curling into unimagined shapes that suggest surrender, ecstasy, pain, renewal...’²

The new technologies can respond to any collection of ecologies. Many of the operations, vectors and machine-augmented processes of the city are seldom seen as ecologies. Such agglomerations of matter and events contribute to the palimpsest of the city. These palimpsests, that are human culture’s largest artefacts are the *prima materia* of architectures of reflexivity.

The city is a series of fluid fields populated by multiple architectural objects, sensations, images and chaotic strange attractors. There is little or no internal logic to the city; small perturbations in its current organisation can tip it into a massive rearticulation of spatial emphasis. These perturbations may be economic, artistic, and paranoid or to do with abrupt landscape metamorphosis and many other ratcheting triggers. The Palimpsest of the city is ascalar, that is, its complexity is revealed at any scale from the city scale to the microscopic.

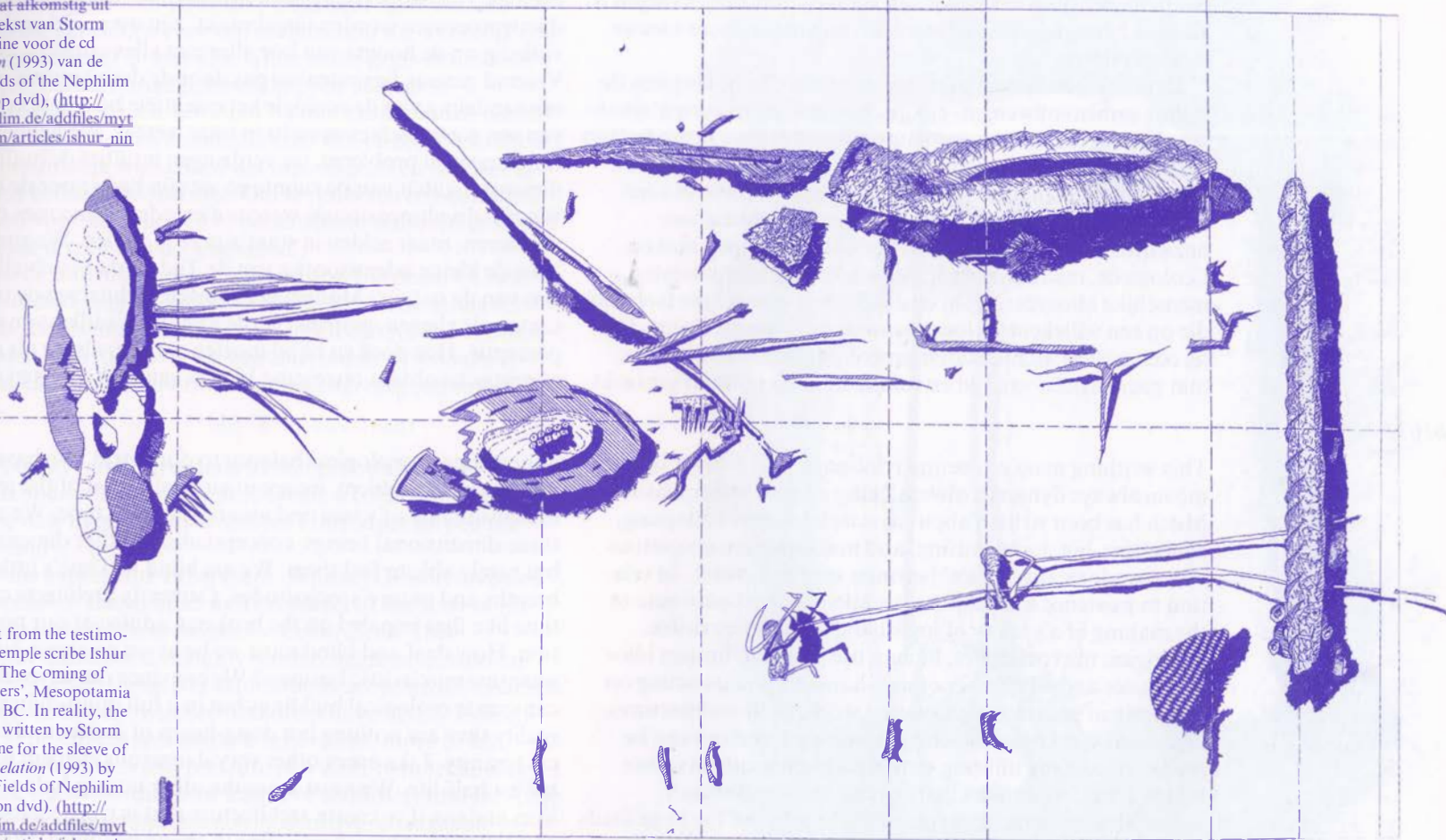
1. William Gibson, *Biochips*, Amsterdam 1990.

1. William Gibson, *Count Zero*, London 1986, p. 9.

2.

Passage uit de getuigenis van de tempelschrijver Ishur Ninku, 'De komst van de wachters'. Mesopotamië, ca. 4000 v.Chr. In werkelijkheid

is het citaat afkomstig uit een hoestekst van Storm Constantine voor de cd *Revelation* (1993) van de band Fields of the Nephilim (nu ook op dvd), (http://www.nefilim.de/addfiles/myr/nephilim/articles/ishur_ninku.htm).



2.

An extract from the testimony of the temple scribe Ishur Ninku in 'The Coming of the Watchers', Mesopotamia circa 4000 BC. In reality, the quote was written by Storm Constantine for the sleeve of the cd *Revelation* (1993) by the band Fields of Nephilim (now out on dvd). (http://www.nefilim.de/addfiles/myr/nephilim/articles/ishur_ninku.htm).

metamorfose van het landschap en vele andere *triggers* die een oplopende reactie op gang kunnen brengen. De palimpsest van de stad is ascalair, dat wil zeggen dat zijn complexiteit op elk schaalniveau zichtbaar wordt, van stedelijk tot microscopisch. Deze kolkende massa van vervliegende betrekkingen is altijd in beweging, altijd dynamisch en vindt telkens nieuwe zwaartepunten.

Er is veel geschreven over hoe de nieuwe technologieën de ruimte samenvouwen, in- en uitschuiven, 'jump-cutten' (montage waarin het beeld maar nauwelijks zichtbaar verandert) en alomtegenwoordig maken; toch wordt de 'plek' paradoxaal genoeg heel belangrijk. In relatie tot de palimpsest van het bestaande kan de technologie een verscheidenheid aan onzichtbare specifieke elementen zichtbaar helpen maken. Ecologieën, microklimaten, menselijke gebruikspatronen, menselijke idiosyncrasieën en allerlei niet-menselijke factoren die op een willekeurige locatie inwerken, kunnen uiterst dichte, contextuele architecturen genereren. Deze interacties en hun geometrieën van tijd en ruimte kunnen reflexief gemaakt

This writhing mass of fleeting relationships is forever on the move, always dynamic, always being given new emphasis. Much has been written about new technologies collapsing, concertina-ing, jump-cutting, and making space ubiquitous but, paradoxically, 'Place' becomes very important. In relation to existence's palimpsest, technology can contribute to the making of a variety of invisible specificities visible. Ecologies, microclimates, human use patterns, human idiosyncrasies and all manner of non-human agencies acting on any site can generate highly dense, contextual architectures. These interactions and their space-time geometries can be made reflexive by utilising virtual technologies that create highly sensitive surfaces that remote sense and trigger.

Paradoxically, as our ecologies split asunder the huge loads of alien particulates, fluids and gases belched out by bulk manufacturing processes, we are privy to the interconnectedness of everything. Oddly it is through the disintegration and abuse of ecology that we are coming to recognise the critical

worden door met gebruikmaking van virtuele technologieën hoogst gevoelige oppervlakken te creëren die als zintuigen en *triggers* op afstand dienen.

Terwijl onze ecologieën de enorme ladingen vreemde stoffetjes, vloeistoffen en gassen afbreken die door massaproductieprocessen worden uitgebraakt, zijn we paradoxalerwijs volledig op de hoogte van hoe alles met alles samenhangt. Vreemd genoeg beginnen we pas door de desintegratie en de mishandeling van de ecologie het essentiële belang te erkennen van een ecologisch evenwicht in onze wereld. We hebben een fundamenteel probleem, we verdringen intuïtief de multi-dimensionaliteit van de ruimte en we zijn bang voor de tijd. We zijn driedimensionale wezens die andere dimensies conceptualiseren, maar zelden in staat zijn ze te voelen. We zijn blind voor de kleine ademstootjes van de Tijd en de wisselvalligheden van de natuur. Momenteel vouwen architecten de tijd samen als vliegen, gespietst op de kapotte Cadillac van onze perceptie. Hoe doof en blind moeten we zijn, als we als een narcistische olifant onze gang blijven gaan? We maken onszelf

importance of ecological balance to our world. We have a fundamental problem, we are in visceral denial of the multi-dimensionality of space and we are scared of time. We are three-dimensional beings, conceptualising other dimensions but rarely able to feel them. We are blind to Time's little breaths and nature's vicissitudes. Currently architects collapse time like flies impaled on the broken Cadillac of our perception. How deaf and blind must we be as we go about our elephantine narcissistic business? We convince ourselves that we can create ecological buildings but in a full multi-dimensional reality they are nothing but dung-heaps of inertia and ecological tyranny. Like every other very dangerous element we only have a half-life. We must sense the other unseen half of our lives and use it to create architecture that is truly ecological and reflexive. This scheme aims to create beautiful, surreal, artificial landscapes with such data.

The current generation of sensors are woefully inadequate for being able to sense and communicate the intricacies of the

wijs dat we ecologische gebouwen kunnen maken, maar in de volle multidimensionale realiteit zijn het niets dan mesthopen van inertie en ecologische tirannie. Net als elk ander gevaarlijk element hebben we alleen maar een halfwaardetijd. We moeten gevoel krijgen voor de andere ongeziene helft van ons leven en die gebruiken voor een architectuur die werkelijk ecologisch en reflexief is. Het idee is met zulke gegevens mooie, onwerkelijke, kunstmatige landschappen te creëren.

De huidige generatie sensoren is jammerlijk ontoereikend voor het registreren en communiceren van de complexiteiten van het ruimtelijk wandkleed dat ons omgeeft en zelfs tot in ons eigen lichaam doordringt. Om te proberen een conceptueel model voor deze nieuwe hypersensitieve sensoren te schep-
pen, stel ik u voor aan de 'klaphond'.

Naast de uitdrukking 'cyberspace' vond William Gibson ook de uitdrukking 'slamhound' uit (in het Nederlands vertaald als 'klaphond'); de klaphond speelt een rol in het begin van *Count Zero*, de opvolger van zijn roman *Neuromancer*. Gibsons klaphond is uitermate mobiel, agressief en suïcidaal,

FAR FROM IT

THIS IS THE CONSTRUCT

spatial tapestry that surrounds us and penetrates even into our own bodies. In an attempt to create a conceptual model for these new hypersensitive sensors I introduce to you the 'slamhound'.

Like the expression 'cyberspace' William Gibson invented the expression 'slamhound' as a bit player at the start of his follow-up novel to *Neuromancer* – *Count Zero*. This Gibsonian slamhound is highly mobile, aggressive, suicidal and wholly a bad thing. My slamhounds are schizoid, neurotic, highly sensitive, eroticised and often have fleshly biotechnological protuberances and are benevolent, more or less.

The slamhound is to a pressure pad what nanotechnology is to a brick – a whole different league of sensitivity and morphic dexterity. A slamhound has a very sensitive, changeable surface, it can change what parts of itself are sensitive and graduate this sensitivity over time, they can trace grooves cut in stone, measure expansion and contraction of materials, measure the difference between a drawing of a building and its built



en alles bij elkaar een onding. Mijn klaphonden zijn schizoïde, neurotisch, uitermate gevoelig, geërotiseerd en hebben vaak vleselijke biotechnologische uitstulpingen, en ze zijn – min of meer – goedaardig.

Ten opzichte van een drukkussen is een klaphond wat nanotechnologie is ten opzichte van een baksteen: een totaal ander niveau van sensitiviteit en morfische behendigheid. Een klaphond heeft een heel gevoelig, veranderbaar oppervlak, hij kan de gevoeligheid van delen van zichzelf en de graad van gevoeligheid laten variëren met de tijd, hij kan in steen gehakte groeven volgen, het uitzetten en krimpen van materialen meten, het verschil registreren tussen de tekening van een gebouw en zijn gebouwde manifestatie, hij kan onderzoeken en opmeten hoe dik de virtuele ‘vetlaag’ is die in een jaar door de bezoekers in een sportschool is achtergelaten, en die vergelijken met de vetlaag van het jaar daarvoor. Al deze zeer fijne metingen en een oneindig scala andere kunnen in de tijd worden geprojecteerd en getransformeerd tot ruimte-tijdvectoren en teruggezonden om bewerkt te worden, gesynthetiseerd en

manifestation, they are able to measure and circumnavigate the virtual ‘fat pile’ left behind by a gym’s visitors over a year and compare that with last year’s ‘fat pile’. All these minute calibrations and an infinite array of others can be projected over time and transformed into space-time vectors and transmitted back to be worked on, synthesised and prioritised by algorithms that are themselves subject to shifting priorities. It is envisioned that a user/viewer/designer would create and position ‘slamhounds’ according to their individual or collective preoccupations. Slamhounds are the elements that provide the fundamental inputs into this propositional landscape system – the virtual fruit of its loom. The modalities of their sensitivity, their scale, their speed, their rate of change, in fact their whole ontological calculus is envisioned to be decided by the user/viewer/designer. (Let’s not use the cumbersome ‘user/viewer/designer’ expression, let’s use ‘architect’ to cover all these categories.)

We must develop a new slamhoundian aesthetic that can

geprioriteerd met algoritmes die op hun beurt ook worden bepaald door verschuivende prioriteiten. Het is te voorzien dat een gebruiker/beschouwer/ontwerper klaphonden kan creëren en positioneren naar gelang zijn of haar individuele of collectieve interesses. Klaphonden zijn de elementen die de basis-inputs leveren voor dit voorgestelde landschapssysteem – de virtuele vrucht ervan. De modaliteiten van hun gevoeligheid, hun schaal, hun snelheid, hun veranderingstempo, kortom hun hele ontologische calculus, zijn voorzien als te bepalen door de gebruiker/beschouwer/ontwerper. (Laten we deze omslachtige uitdrukking gebruiker/beschouwer/ontwerper vermijden en liever het woord ‘architect gebruiken voor al deze categorieën.)

We moeten een nieuwe klaphond-esthetiek ontwikkelen die deze verschuivende modaliteiten kan omvatten, net zoals de baksteen, de balk en de zuil in het verleden zijn geassimileerd in het theoretische architectuurvertoog. Ditmaal is het geen kwestie van ornament of misdaad, vorm, functie, passend-zijn of hightech. Deze kwesties zijn allemaal ingehaald door de

encompass these shifting modalities and sensitivities in the way that the brick, the beam and the column have, in the past, been assimilated into theoretical architectural discourse. This time it’s not a case of ornament or crime, form, function, appropriate or high-tech. These issues have all been superseded by events, often the slamhound makes its own event – simply by being on a ‘site’ recording, moving fast or slow, or changing its sensibility to a myriad of spectra. A ‘slamhound’ is a ‘vacillating’ object that is capable of operating at all graduations of the ‘Virtually Continuum’. The virtuality continuum ranges from real, hard space to full bodily immersion in cyberspace and all the augmented and mixed realities between.³ Also these slamhoundian ontologies and the algorithms that suck their pixel-juice must somehow be able to be notated as a way to design and as a way of analysis.⁴

In this case a series of ‘sites’ have been chosen to illustrate some of my preoccupations. Here I show just two slamhounds, one fitted to the wall of the Dali Museum at Figueres sensing

gebeurtenissen – de klaphond creëert vaak zijn eigen gebeurtenis, eenvoudigweg door op een ‘locatie’ (‘site’) aanwezig te zijn, waar te nemen, snel of langzaam te bewegen, of zijn gevoeligheid aan te passen aan talloze spectra. Een klaphond is een ‘arzelend’ object dat zich kan bewegen in alle gradaties van het ‘virtuele continuüm’. Het continuüm van de virtualiteit reikt van echte, harde ruimte tot een totale lichamelijke onderdompeling in cyberspace en alle versterkte en gemengde realiteiten daartussenin.³ Ook moeten deze klaphond-ontologieën en de algoritmes die leven van hun pixelsap op de een of andere manier genoteerd kunnen worden als een ontwerp- en analysemethode.⁴

In het hier getoonde ontwerp is een serie ‘locaties’ gekozen om enkele van mijn aandachtspunten te illustreren. Ik laat hier slechts twee klaphonden zien, één bevestigd aan de muur van het Dalí Museum in Figueres, waar hij de variatie registreert van de Freudiaanse ‘gleuven’ (de oude schietgaten) in de ‘kippenvel façade’ – Dalí’s beschrijving van de gevel nadat hij deze had versierd met honderden broodjes van pleisterwerk –

THANK YOU FOR BEING CONSCIENTIOUS

the variation of Freudian ‘slits’ (the old arrow slots) in the ‘Goose flesh façade’ (Dalí’s description of the façade once he had adorned it with hundreds of bread-shaped plaster mouldings) of the Museum. The other sensing the river turbulence just off the smallest inhabited island in Britain on the River Stour in Kent. These and other Slamhoundian Data are remixed by wild algorithms that create growing, changing objects or surfaces such as the ‘space-time hedge’ or the ‘space-time gate’. These space-time objects are highly contextual, personal yet predictably indeterminate. These are just the first crop of objects and relationships. Other sites not shown here include The Drawing Table in the attic of Wells Cathedral (a large stone that is inscribed by medieval masons with the geometries of the cathedral – the genetics of Gothicism) and the back of the Cimabue Crucifix in the Museo dell’Opera Santa Croce (the crucifix was damaged by flood on 4 November 1966 – the paint is still drying out). There will be many other ‘slamhounds’ that will constitute the

3.

Deze ideeën worden uitputtend besproken in ‘Vacillating Objects’, in: Neil Spiller (red.), *Architects in Cyberspace II*, Londen 1998, pp. 56-59.

4.

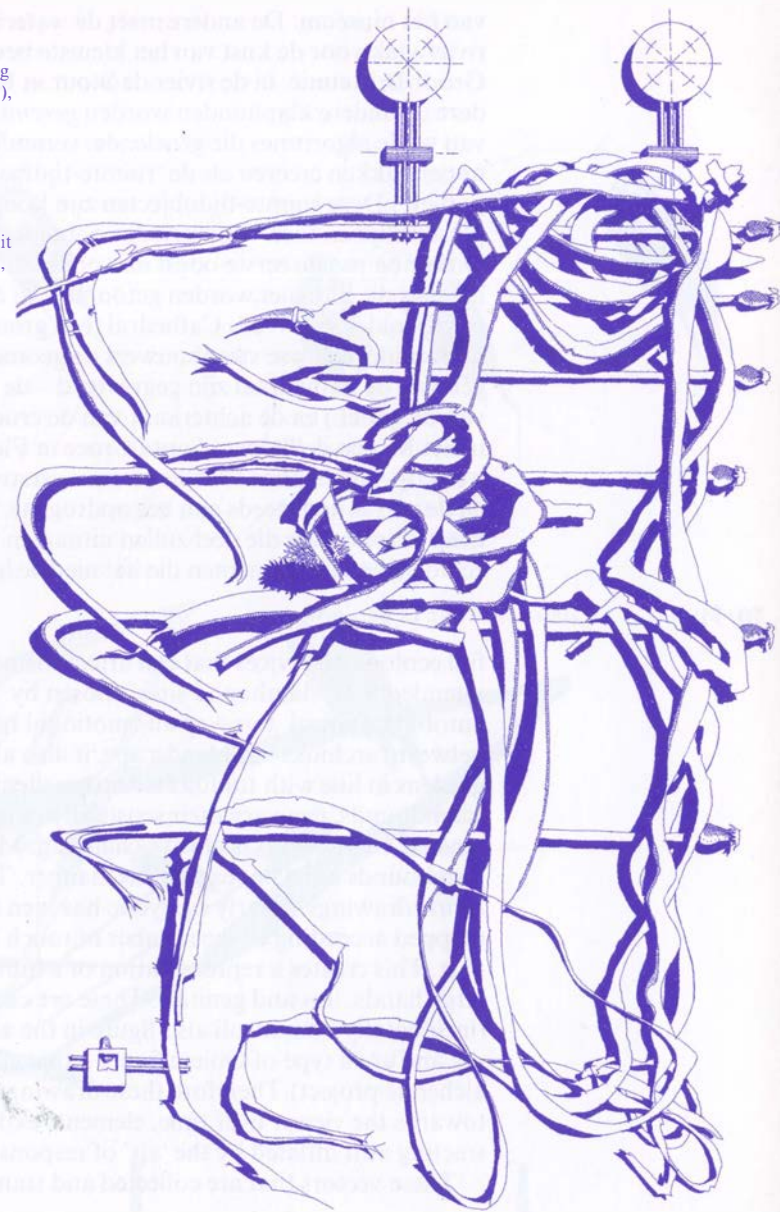
Een eerste gedachtvorming over deze esthetiek wordt gepresenteerd in de tekst ‘Split Sites and Smooth Aesthetics’, in: Neil Spiller, *Maverick Deviations, Architectural Works 1985-1998*, Londen 2000, pp. 104-106.

3.

A full discussion of these ideas are presented in ‘Vacillating Objects’, in: Neil Spiller (ed.), *Architects in Cyberspace II*, Londen 1998, pp. 56-59.

4.

Initial thoughts on this aesthetic are presented in the text ‘Split Sites and Smooth Aesthetics’, in: Neil Spiller, *Maverick Deviations, Architectural Works 1985-1998*, Londen 2000, pp. 104-106.



van het museum. De andere meet de waterbewegingen in de rivier vlak voor de kust van het kleinste bewoonde eiland in Groot-Brittannië, in de rivier de Stour in Kent. Data van deze en andere klaphonden worden *geremixed* met behulp van wilde algoritmes die groeiende, veranderende objecten of oppervlakken creëren als de ‘ruimte-tijdheg’ of het ‘ruimte-tijdhek’. Deze ruimte-tijdobjecten zijn hoogst contextueel, persoonlijk en toch voorspelbaar onbepaald. Dit is nog pas de eerste oogst aan objecten en relaties. Andere locaties die hier niet worden getoond, zijn de Drawing Table op de zolder van Wells Cathedral (een grote steen waarin door middeleeuwse stenhouwers de geometrische verhoudingen van de kathedraal zijn gegraveerd – de genetische code van de gotiek) en de achterkant van de crucifix van Cimabue in het Museo dell’Opera Santa Croce in Florence (de crucifix werd op 4 november 1966 door een overstroming beschadigd en de verf is nog steeds aan het opdrogen). Er komen nog veel meer klaphonden die deel zullen uitmaken van de complete ecologie van instrumenten die het nieuwe landschap kunnen

beïnvloeden. Het is de bedoeling dat ‘klaphondlocaties’ worden gekozen door ‘architecten’ op grond van autobiografische criteria, zodat een emotionele band ontstaat tussen de ‘architect’ en het landschap, en thematuinen mogelijk worden in de geest van de traditionele tuinontwerppraktijken.

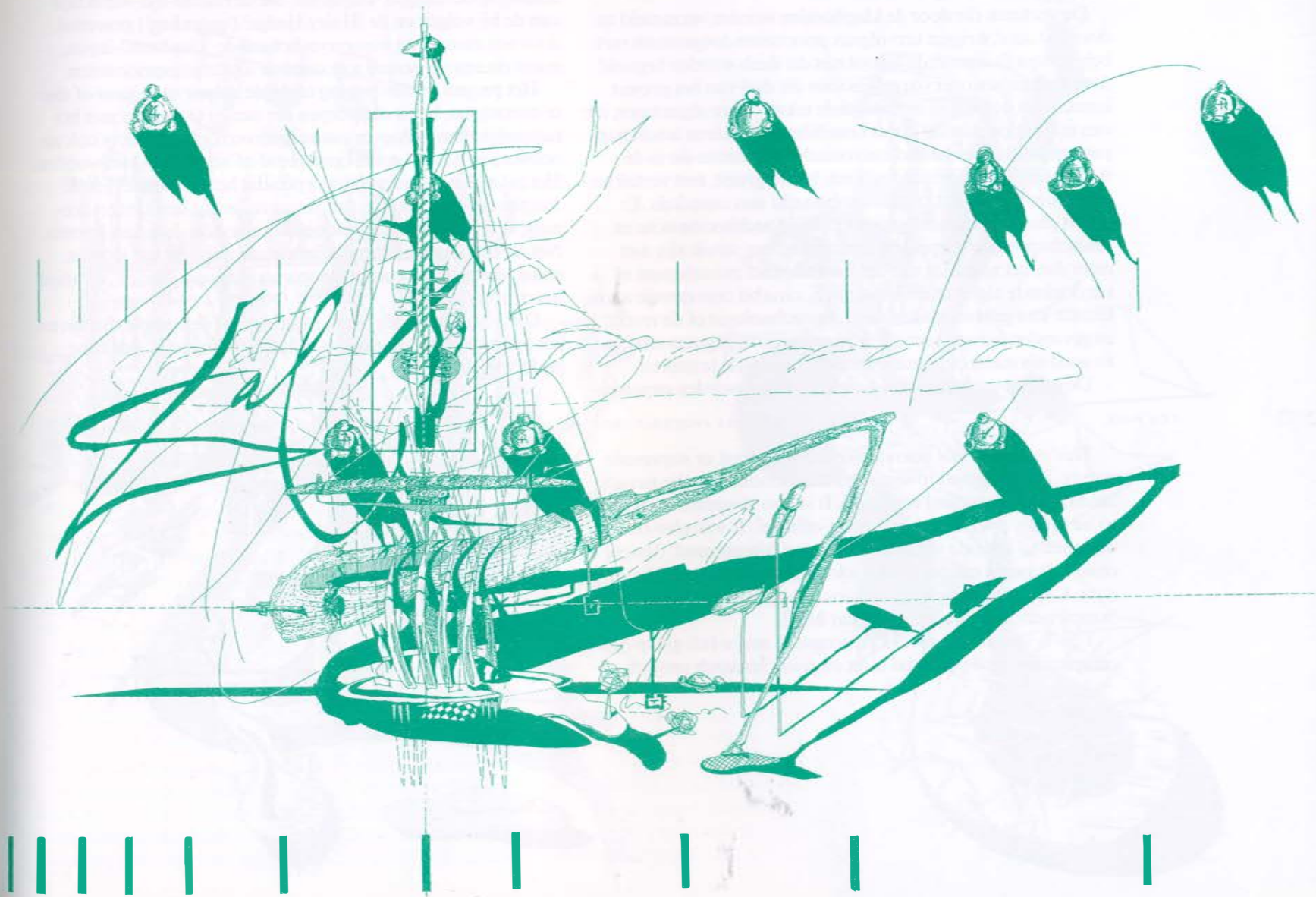
Aangezien de klaphonden hun gevoeligheid in de tijd kunnen variëren, is ook hun zintuiglijke *homunculus* voortdurend in verandering. Mijn tekeningen van deze klaphonden moeten op die manier worden gelezen. Het zijn homuncultische tekeningen. Bijna iedereen heeft wel eens een anatomische plaat gezien waarop het menselijk lichaam in kaart wordt gebracht aan de hand van het aantal gevoelszenuwen in elk lichaamsdeel. Het leidt tot een voorstelling van een mens als een wezen met grote handen, lippen en genitalia. Zulke voorstellingen noemen we homunculi (homunculi kennen we trouwens ook als de door de oude kunst van de alchemie tot stand gebrachte kunstmensen – dit is immers ook een alchemistisch project). Zo ‘zwellen’ deze tekeningen in de loop van de tijd bijna ‘op’ in de richting van de beschouwer; de elementen zetten uit en

full ecology of devices that can affect the new landscape. It is intended that ‘slamhound sites’ chosen by ‘architects’ are autobiographical, this way an emotional bond is created between ‘architect’ and landscape, it also allows for themed gardens in line with traditional and gardening practice. As ‘slamhounds’ can vary their sensitivity in time, therefore their sensual homunculus is always changing. My drawings of these slamhounds must be read in this manner. They are *homuncultic* drawings. Nearly everyone has seen the human body mapped according to the number of touch receptors in each part. This creates a representation of a human being that has large hands, lips and genitals. These are called homunculi (incidentally homunculi also figure in the ancient art of alchemy and are a type of Golem figure – this after all is also an alchemic project). Therefore these drawings almost ‘balloon’ towards the viewer over time, elements expanding and contracting as if inflated by the ‘air’ of responsivity.

These vectors that are collected and transmitted by the

‘slamhounds’ are then given priorities by fluctuating algorithms partly controlled by the house dweller (the rules for this part of the project will be the subject of a subsequent text). These algorithms, which are never the same from one minute to the other, create landscapes, surfaces and architectural elements that grow in space, much like a tree grows – bifurcating, blooming, knotting and adapting to obstacles. No distinction is made between architectural elements and landscape elements, a table and a bush are merely the results of changed emphasis of fleeting algorithms. This new diversely contextual architecture might use nanotechnology or the newly invented aero-gel (a sort of tubular fog of mostly nothing) to weave these architectures.

The output architectures shown with this project are the ‘Space-time Gate’ formed from a bee-mounted ‘slamhound’ tracking the bee’s space-time world line and the ‘Holey Hedge’ created by a mixture of ‘slamhoundian’ input synthesised by an algorithm with central exclusion priorities.



krimpen in alsof ze door de 'lucht' van de responsiviteit worden opgeblazen.

De vectoren die door de klaphonden worden verzameld en doorgestuurd, krijgen vervolgens prioriteiten toegewezen met behulp van fluctuerende algoritmes die deels worden bepaald door de huisbewoner (de regels voor dit deel van het project komen aan de orde in een volgende tekst). Deze algoritmes, die van minuut op minuut nooit hetzelfde zijn, creëren landschappen, oppervlakken en architectonische elementen die in de ruimte groeien, ongeveer zoals een boom groeit, met vertakkingen, bloesem, geknot en zich aanpassend aan obstakels. Er wordt geen onderscheid gemaakt tussen architectonische en landschappelijke elementen; een tafel en een struik zijn niet meer dan het resultaat van een veranderend zwaartepunt in vervloeiende algoritmes. De nieuwe, variabel contextuele architectuur kan gebruikmaken van nanotechnologie of de recent uitgevonden *aerogel* (een soort in vaste vorm gegoten mist van zo goed als niets) om deze architectuurweefsels te maken.

De output-architecturen die in dit project worden gepresen-

teerd, zijn het 'ruimte-tijdhek', gevormd door een aan een honingbij bevestigde 'klaphond' die de ruimte-tijd-wereldlijn van de bij volgde en de 'Holey Hedge' ('gatenheg') gevormd door een mengeling van gesynthetiseerde 'klaphond'-input, maar via een algoritme met centrale uitsluitingsprioriteiten.

Het project is geen poging tegen de natuur in te gaan of die te overstijgen, het is ontworpen om samen te werken met het natuurlijke landschap en natuurlijke ecologieën. Het is ook zo ontworpen dat het geheel genegeerd of 'stopgezet' kan worden. Het zal ook zo worden ontworpen dat het zonder het totale 'klaphond'-concept kan functioneren, zodat een kindertekening, eenmaal gescand, voldoende vectoriële data kan leveren. Net als bij tuinieren kun je alleen maar oogsten wat je zaait, maar een 'gelukkige samenloop van omstandigheden' zit altijd in een klein hoekje.

Dit is heel sterk een 'werk in aanleg' en de complexiteiten en het potentieel van dit project zullen nog lange tijd stof voor onderzoek bieden.

This project is not intended to work against or supersede nature, it is designed to work in conjunction with the natural landscape and natural ecologies. It is also designed to be able to be totally overridden and 'turn-offable'. It will also be designed to operate without full-blown 'slamhound' design, a child's drawing might, once scanned provide enough vectorial data. Like gardening itself, you only reap what you sow but a 'happy accident' is always near at hand.

This is very much a work in progress, and a full grasp of its complexities and potential is an ongoing research project.

