

Anders Høyer Toft

Suncity

Arkitektfirmaet Møller & Grønborg vandt omkring nytår 2002 / 2003 en byplankonkurrence i Kina. Konkurrencen var udskrevet af det kinesiske firma Sun Time. Opgaven var at give form til en ny by, Suncity, med plads til ca. 300.000 mennesker. En grøn by med vandløb og europæisk stemning. Området hvor byen skal ligge er et bart sletteområde i det nordvestlige Kina, i Xinjang provinsen. Konkurrenceforslaget blev udarbejdet i løbet af ca. 3 måneder. Byen skal efter planen virkeligøres indenfor 30 år.

I det efterfølgende beskrives hvordan projektet tog form og hermed også den side af arkitekternes praktiske verden, som de færreste hører om. Den praktiske verden, hvor de 'glittede projektpræsentationer', som offentligheden ser som resultatet af arkitekternes arbejde, skabes. Artiklen indeholder to dele, hvor første del beskriver tilblivelsen af Suncity projektet, mens anden del indeholder en teoretisk indramning af arkitektens praksis med Suncityprojektet som baggrundsstof.

Del 1 – Suncity tilblivelsen

I efteråret 2002 blev arkitektfirmaet Møller & Grønborg med kontor i Beder ved Århus inviteret til at deltage i en konkurrence om udformningen af en ny by i Kina.

Det oplagte spørgsmål er selvfølgelig, hvordan et dansk arkitektfirma beliggende i provinsen bliver inviteret til at deltage i en planlægningskonkurrence i Kina? – svaret er, at et københavnsk arkitektfirma gennem længere tid havde opereret på det kinesiske marked, hvor de blev repræsenteret af en kineser, der havde været bosiddende i Danmark. Det københavnske firma, havde typisk tegnet hoteller og administrationsbygninger, hvorfor planlægning ikke umiddelbart hørte under deres kompetenceområde. Deres kinesiske forbindelse blev derfor henvist til Møller & Grønborg, da denne kom med en planlægningskonkurrence.

Når det var Møller & Grønborg, der blev vist videre til skyldes det to forhold. For det første er Møller & Grønborg kendt som en af de ældste og mest velrenommerede planlægningstegnere i Danmark. For det andet sidder en af indehaverne af Møller & Grønborg i ledelsen for en arkitektfaglig organisation sammen med en af indehaverne fra det københavnske arkitektfirma. Ad denne snørklede vej fandt konkurrencen altså vej fra Kina til Beder i Danmark.

Konkurrenceudskriveren, det kinesiske firma Suntime, havde udarbejdet et konkurrenceprogram for udformningen af en ny by beliggende i Xinjang provinsen i det nordvestligste hjørne af Kina. Et område der som lokalitet sikkert er forholdsvis ukendt for de fleste europæer. Området rummer store kultur- og naturrigdomme og udgør et af de vigtigste råstofområde i Kina. Provinsen er i Kina kendt for sine rekreative kvaliteter; som stedet hvor kineserne tager hen for at stå på ski og nyde den storslåede natur. Her udover byder provinsen på gode dyrkningsjorde og et ideelt klima, der betyder, at der her dyrkes frugt og ikke mindst vin. Vin udgør da også en central del af det produktsortiment, som Suntime står bag.

Konkurrencen sigtede således på at skabe de formelle rammer for en ny by, der skulle afspejle, ikke et fattigt bondesamfund, men et moderne industrisamfund når det 'går bedst'. I konkurrenceprogrammet kunne således læses, hvordan Suntime ønskede en grøn by gennemskåret af park- og vandmotiver. En lav europæisk inspireret by; og ikke en skyskraber by, som man måske kunne have forventet, når man ser på byvækst i de asiatiske lande.

Selve den praktiske udarbejdelse af konkurrenceforslaget krævede, at Møller & Grønborg var i Kina. Derfor blev der etableret et samarbejde med en kinesisk tegner i Beijing. Et samarbejde, der betød at undertegnede og en kollega sad i Beijing og 'tegnede' Suncity i samarbejde med en gruppe kinesiske arkitekter og planlæggere.

Forberedelserne

Planlægningskonkurrencens program, som Suntime stod bag forelå kun på kinesisk, hvorfor ingen på tegnestuen i Beder kunne tyde det. Umiddelbart et lille problem, da der findes tolke i Danmark.... Tiden var dog knap, for vi havde kun 4 dage, fra vi modtog konkurrenceprogrammet, til vi skulle rejse til Beijing. Heldigvis havde vi kortmateriale, (med kinesisk signaturforklaringer) der viste området. Men det var vanskeligt at skitsere på en bystruktur, når ikke vi kendte konkurrenceprogrammets præmisser.

Det lykkedes alligevel i dagene op til afrejsen til Beijing d. 10 november 2002, at udarbejde nogle principielle skitser. Disse skitser tog udgangspunkt i de eksisterende strukturer på stedet, hvilket vil sige landskabet og infrastrukturer. Alene Konkurrenceområdet størrelse på 180 km², svarende til et område på størrelse med Århus, gjorde det svært at forholde sig til områdets skala. Skitsernes overordnede streger var da også kilometerlange og de diagrammatiske kasser, der udgjorde forslag til bebyggede områder dækkede arealer på flere kvm².

De første skitser der blev tegnet i Beder var derfor meget grove. Grundlaget for skitserne og diskussionerne var det førnævnte konkurrenceprogram, kortmateriale, samt en besigtigelse af lokaliteten i nordvest Kina, foretaget af den ansvarlige chef i midten af oktober 2002.

Ved samme rejse havde den ansvarlige chef søgt at få rammerne omkring et dansk-kinesisk samarbejde på plads. Den førnævnte kinesiske forbindelse havde sat Møller & Grønborg i kontakt med Wang Zudong's tegnestue i Beijing. Kommunikationen måtte dog foregå med den kinesiske forbindelse som tolk, da Mr. Wang, trods sin unge alder (ca. 35 år lod rygten os vide) ikke talte engelsk.

Rammerne var således på plads, da vi drog af sted til Beijing d. 10 november 2002 for på 3 uger at udarbejde et konkurrenceprojekt sammen med vores kinesiske kollegaer på Wangs tegnestue. Selv medbragte vi vore skitser, det delvist oversatte konkurrenceprogram, samt bærbare computere. Vi var trods alt lidt usikre på IT niveauet derude. Her udover havde vi oprettet en hotmailadresse, så vi kunne kontakte vore kollegaer hjemme i Beder, hvis vi skulle få brug for assistance.

Ankomsten

Efter en urolig nat i flyet afleverede vi vores bagage på hotellet og indtog vores første kinesiske morgenmåltid. Herefter gik turen hen til Wangs tegnestue, hvor et hold oplagte kinesiske arkitekter og planlæggere spændt ventede på vores bud på, hvordan opgaven skulle løses. [fig]



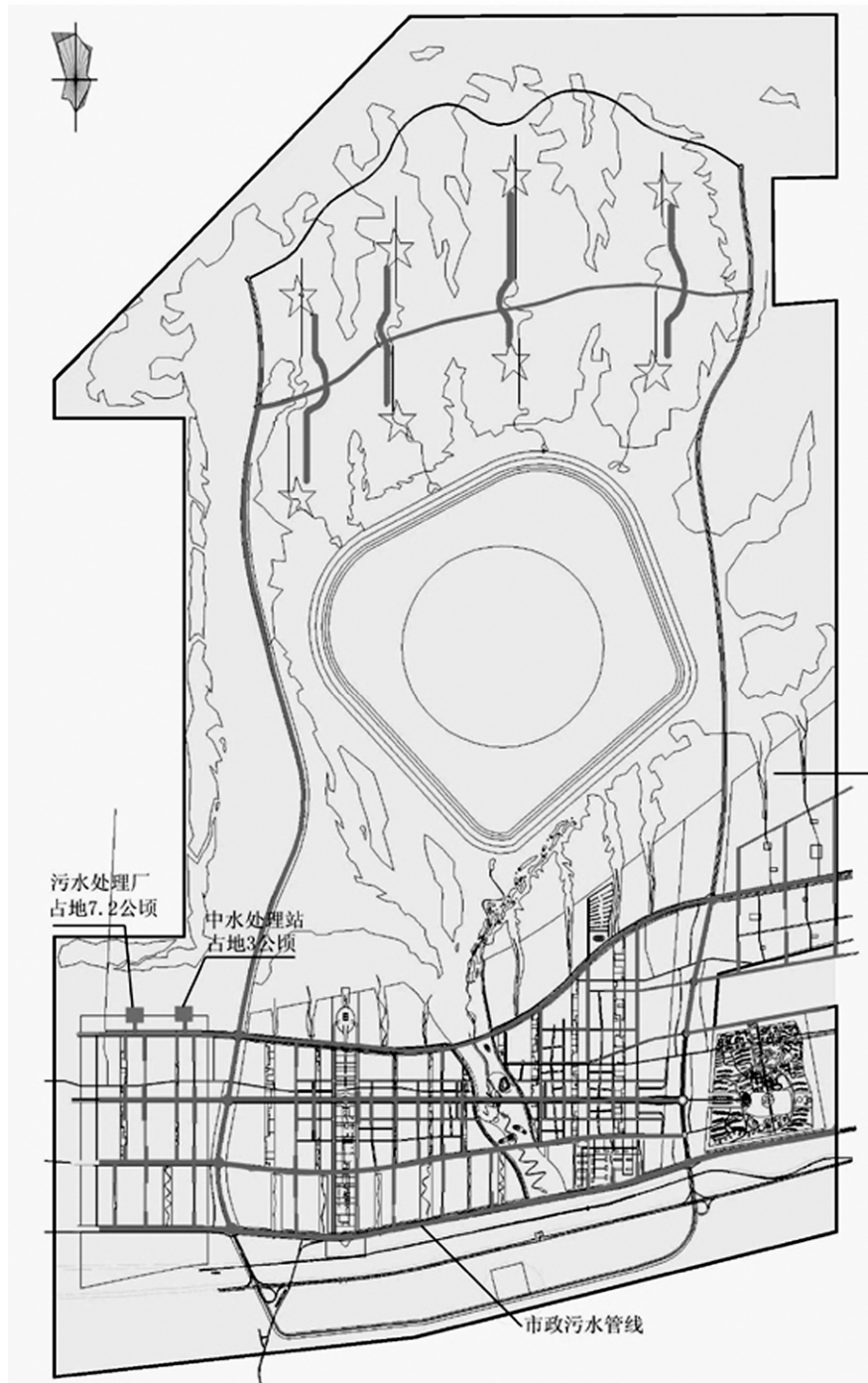
TEKST:
Møde omkring
Wangs ovale bord.

Vi præsenterede vore skitser, der primært havde analytisk karakter og beskrev, hvilke overvejelser vi havde gjort ud fra den del af konkurrenceprogrammet, vi havde kunnet tyde. Ideen var at fastholde de få linier, der lå i landskabet som styringsredskaber for byens formelle planløsning. Altså ligge vægt på landskabets struktur. Dette udløste intern diskussion mellem kineserne, hvorefter de på høfligt engelsk bad os gå videre. Kineserne savnede tilsyneladende symbolik og betydningsdannelse i vores skitser. En by er ikke kun en struktur, men også en fortælling. Det skal nævnes at det først var senere i forløbet at vi fandt ud af at det forholdte sig sådan. Ved det første møde var vores 'aldrende' (45 år) chef nemlig tilstede og kineserne modsiger ikke chefen.

Projektarbejdet

De efterfølgende 3 uger blev der skitseret og diskuteret på livet løs omkring det ovale bord i Wangs kontor. Projektarbejdet bød på mange, både formelle og indholdsmæssige input. Input, der som non-humane aktører (et begreb jeg vender tilbage til) konstant hjalp med til at sikre projektets sammenhængende fremskridt.

De mange arbejds møder omkring det ovale bord bød bl.a. på udveksling af referencebilleder fra henholdsvis Danmark og Kina. Kineserne belærte os om kinesisk kosmologi og ikke mindste betydningen af denne i byplanlægningen – også i dag. Umiddelbart troede vi, at kosmologien var et indholdsmæssigt spørgsmål, der blot skulle inkorporeres i fortællingen om byen. Men vi fandt snart ud af, at kosmologien også skulle findes i byens formelle udtryk. Et forhold, der resulterede i, at der nord for byen blev placeret 8 landsbyer. Disse repræsenterede de 8 øvrige planeter i solsystemet, mens selve hovedbyen, den 9 planet repræsenterede jorden. I områdets midte ligger et stort vandreservoir, der i denne sammenhæng blev til symbolet for solen [fig]



TEKST:
Plan over Suncity.

Danske referencer blev også inkorporeret i projektet. F.eks. Albertslundplanen. Her ud over blev den europæiske karréby flittigt brugt som formel heuristik. Vi skabte altså en art hybrid mellem kinesisk og europæisk formudtryk.

Byen

De kinesiske planlæggere inddrog kosmologien med en hvis ironi, hvilket de selv gjorde opmærksom på skyldtes deres høje uddannelsesniveaue og urbane livsverden. At kosmologien og myterne skulle indgå i dette projekt havde to formål. 1. vores kinesiske samarbejdspartnere var overbevidste om at konkurrenceudskriveren, Suntime havde en forventning om en kosmologisk forankring af projektet. 2. Den kinesiske kosmologi og de dertil hørende praktiske læreregler giver faktisk god mening, også fra en i europæisk forstand rationel synsvinkel. Som eksempel nævntes at en by altid skal bygges med 'bjergene i ryggen' og vand foran. Et forhold, der umiddelbart betyder at bjergene beskytter mod vejrliget og vandet fungerer som ressource. I en kosmologisk fortolkning handler denne praktiske regel om yin og yang som en stræben efter balance i kosmos mellem vand og bjerg.

Parken

Et andet eksempel på kinesisk syn på byplanlægning var udformningen af et parkområde midt i byen. Udgangspunktet var, at parken var et rekreativt landskabelement, hvis beliggenhed var bestemt ud fra allerede eksisterende naturlige strukturer. I dette tilfælde et smeltevandsflodleje. Dette lå i forlængelse af de tanker, vi allerede havde gjort hjemme i Beder. I den videre skitsering stod det dog hurtigt klart, at parkens skala betød, at der skulle indlægges nogle funktioner, der gjorde, at byens indbyggere rent faktisk ville opholde sig her og bruge parken. Så langt var vi enige med kineserne. Men herefter væltede det ind med gode ideer fra kineserne, ikke kun om parkens udformning, men også om dens indhold/historie. Slutresultatet var en park, der i sin udformning spillede på et yin, yang motiv overlejret af uformelle stystemer, en botanisk have, samt et vandløb. Ved parkens nordlige udløb blev en golfbane placeret. En forlystelsespark skulle også placeres.

Parkens historie blev til intet mindre end en fortælling om hele provinsens krigshærgede fortid. En historie der blev udtænkt af vores planlæggerkollega mr. Zu. Hans argument var, at parken på en gang samlede og skilte byen i to og, at parken således var en slags ingenmandsland. Akkurat som en krigszone. Pointen var bare, at parken netop ikke var en krigszone, men et sted hvor befolkningen kunne mindes denne tilstand og samtidig glæde sig over at de faktisk var i en park, der bandt byens to dele sammen. Yin, yang igen.

Kongresområdet

Da byen efterhånden havde taget form blev det klart, at byen savnede et tema. Vi diskuterede hvorvidt byen var en soveby, en forstad for provinsens hovedstad Urumqi, der lå blot 40 km fra vores by eller om byen var en selvstændig by med egen identitet. Vi blev hurtigt enige om sidstnævnte. Byen skulle udgøre et eget hele med en egen identitet – men hvilken? Endnu en lang aften med lange diskussioner tog form. Las Vegas var oppe og vende flere gange, da Suntime i konkurrenceprogrammet havde givet udtryk for, at byen meget gerne måtte være en turistby. Problemet var bare, at kasinoer er ulovlige i Kina og hvem kan forestille sig Las Vegas uden kasinoer?

Igen var det mr. Zu, der kom med den gode ide. Vores by, Suncity skulle være en kongresby. Stedet hvor alle asiater kunne mødes. Asiens hjerte, som mr. Zu formulerede det. Umiddelbart synes vi i den danske delegation, at dette lød temmelig tyndt, men mr. Zu kunne fortælle os, at Suncity faktisk ville komme til at ligge lige i hjertet af Asien. Tog man en passer og tegnede en cirkel med center i Suncity, ville man se, at det stort set var umuligt at komme længere væk fra kysten end her. Argumentet blev købt! Og vi udførte et stort kongresområde løbende i et nord- sydgående bånd gennem byen. Området blev på denne måde koblet på byens andet primære strukturerende element; en øst- vestgående boulevard.

Konkurrencens aflevering og resultat

Det færdige konkurrenceforslag blev, som vane er i Kina, formidlet på en måde der næsten kunne betegnes som arkitekturens pendant til en Hollywoodproduktion. Materialet bestod af 15 A0 farveplancher, 2 store modeller og 45 minutters videofilm med computeranimationer af projektet. Projektet involverede således, udover Møller & Grønborg og Wang Zudongs tegnestue, et modelbyggefirma [fig. 6] et sted i Beijing, samt computeranimatører og filmproducenter. Det vides ikke hvor mange mennesker, der i alt har været involveret i at frembringe konkurrenceprojektet, men et kvalificeret gæt er mellem 30 og 50 mennesker. [Fig.]



TEKST:
Modelværksted i
udkanten af Beijing.

Projektet blev præsenteret for konkurrenceudskriveren d. 21 december 2002 i Urumqi. Kort efter fik vi besked om at Møller & Grønborg var blevet udvalgt som vinder.



TEKST:
Møderummet,
hvor konkurrence-
projektet blev
præsenteret for
SunTime.

Suncity befinder sig stadig på dette niveau. Som et skitseprojekt. Rygter tyder dog på, at projektet ulmer af aktivitet og der er rygter om, at forskellige tilskud og tilladelser fra den kinesiske stat er ved at blive indhentet. Dette skal stabiliseres som egentlige juridiske dokumenter, indholdsdele, før projekteringen kan gå i gang. Det formelle input til projekteringen ligger klart i form af konkurrenceprojektet.

Del 2 – Suncity form og / eller indhold

Når man som arkitekt pludselig sættes i nogle andre arbejdsmæssige sammenhænge end de vanlige, synes ens vante og til tider tavse praksis at stå tydeligere frem. Man ser lidt klarere, hvad det egentlig er man er 'rodet ind i'. En situation der kalder på, at man indsamler sine erfaringer for at lære nyt om det, der ellers er daglig rutine. Men som almindelig praktiserende arkitekt indgår analyser af indsamlede arbejds erfaringer ikke i arbejdsbeskrivelsen. Derfor er det efterfølgende, da også koblet tæt sammen med det forskningsarbejde undertegnede har begået i forbindelse med udarbejdelse af en ph.d. afhandling. Der er tale om generelle overvejelser over arkitektens arbejdsproces i forbindelse med skabelsen af byer. Det er overvejelser, der bringes fra en moderne fremstilling mod en non-moderne. Suncity udgør i denne sammenhæng et eksempel på sidstnævnte.

Arkitekter har historisk set ofte haft visioner om at formgive hele byer. Visioner der kun yderst sjældent er ført ud i livet. Realiteten er typisk, at arkitekter i rollen som planlæggere udformer bydele og egentlig 'kun' adderer til en eksisterende by - dette enten som udvidelse af eksisterende kvarterer eller i form af mere eller mindre autonome forstadsområder.

I forbindelse med Suncityprojektet var det helt klart fra begyndelsen, at der her var tale om en hel ny by. Der var dog uklarheder om hvorvidt, der var tale om en selvstændig hel by eller en hel forstad til Urumqi, som tidligere beskrevet. Både byens form og dens identitet skulle således findes og bestemmes.

Som det måske fremgik af 1. del, var der mange diskussioner, der kredsede omkring form og indhold. Eksempelvis diskussionen om anvendelse af kinesisk kosmologi der for kineserne ikke kun skal være tilstede som en del af byens indhold men også give sig udtryk i byens fysiske udformning. I det hele taget var det et gennemgående træk, at det vi i en dansk/europæisk kontekst typisk ville se som noget indholdsmæssigt ved byens historie, for kineserne skulle være fysisk evident i byens form. Et fingerpeg om dette lå allerede i konkurrenceudskriverens navngivning af byen ud fra det store reservoir beliggende i området. Dets runde form giver associationer til en sol, deraf Suncity.

Der blev således, i løbet af projektarbejdet, ført en vedvarende diskussion om det indholdsmæssiges in'form'ering af det fysiske og omvendt de fysiske formers fortællingsskabende karakter. Et forhold der på et mere generelt plan, jf. det at lære nyt om sit eget fags praksis, bragte behovet for en ny forståelse af arkitektens designproces på banen.

En øvelse i at forstå denne proces kunne handle om at bløde forholdet mellem form og indhold op. I stedet for apriori dualistiske kategorier i arkitekturens praktiske verden kunne disse måske ses som udslag af den dialogiske arbejdsproces, der præger arkitektens arbejde. At begreberne form og indhold i stedet er udtryk for de produkter, der opstår som resultater af det arbejde der foregår i arkitekturens praktiske verden.

Bruno Latour

Dette lyder sikkert bagvendt for de, der ikke har stiftet bekendtskab med den franske filosof og videnskabssteoretiker Bruno Latour. Men hans budskab er netop, at rene dualismer som regel er udkommet af den praktiske verdens daglige gøremål og ikke omvendt. Altså, at dualismene ikke går forud som apriori kategorier for vores forståelse af verden. At tro andet er, ifølge Latour, en moderne opfattelse af verden, der ignorerer verdens reelle kompleksitet.

Bruno Latour peger på, at en moderne forståelse af verden har en tendens til at overse det komplicerede netværk af forbindelser, der muliggør skabelsen af et moderne verdensbillede. Dette indebærer bl.a., at vores traditionelle og fundamentale forståelse af natur og kultur som to adskilte domæner ikke er så radikal, som vi umiddelbart forledes til at tro. Latour påstår i forlængelse heraf, at vi aldrig har været moderne (Latour 1993).

I stedet taler Latour om en non-moderne verden (Latour 1993: 48), hvor verden, både den sociale og den naturlige, opstår som resultat af den praksis, der udfolder sig i et kompliceret netværk. Praksis foregår som en vedvarende proces, der ikke udelukkende tildeler mennesket den aktive aktørrolle. Ting, objekter, dyr osv. betragtes ligeligt som aktive partnere i de netværksopbyggende processer. Latour kalder disse aktører non-humane aktører jf. den tidligere beskrivelse af projektarbejdet under del 1.

Latour er specielt kendt for sin interesse for, hvordan videnskabelige fakta skabes i de videnskabelige laboratorier. Han har bl.a. beskrevet dette i bogen *Science in Action* (Latour 1987). Her anvender han en antropologisk metode, hvor moderne praksisfelter studeres, akkurat som antropologerne har studeret primitive stammesamfund i egne af verden, vi normalt ikke betegner som moderne. Denne indgangsvinkel har 'afsløret', at specielt den moderne naturvidenskab er et resultat af hybridiseringer af natur og kultur. Ingen natur uden kultur og omvendt ingen kultur uden natur. Der er med andre ord en konstituerende udveksling de to imellem.

Latour betegner den antropologiske undersøgelsesmetode Aktør-Netværks Teori (herefter ANT). Det væsentlige ved denne teori er, at den i sin beskrivelse af verden som et horisontalt netværk ikke tager udgangspunkt i apriori kategorier som f.eks. magt og struktur.

Latour åbner således for et skift i fokus, når det gælder forståelsen af arkitekturens praksisfelt. Latour interesserer sig for praksisfeltets netværkskarakter og den deraf følgende stabilitet. For, hvordan aktører i et fællesskab i praksis kan frembringe sådanne felter og stabilisere dem. Projektforløbet eller den designproces, der udfoldede sig i forbindelse med Suncity kan med fordel forstås i denne sammenhæng. Særligt de mange møder omkring Wang's bord.

Design Teori

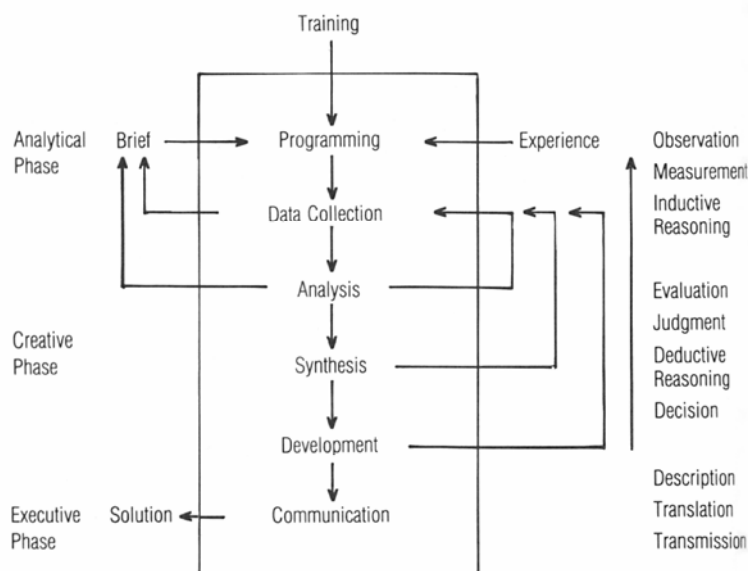
Hvis den erfarede arkitektoniske arbejdsproces kalder på en ny måde at forstå selv samme arbejdsproces – og hvis Latour giver anledning til en teoretisk legitimering af et skift i den måde, hvorpå arkitekturens praksis forstås, er spørgsmålet selvfølgelig, hvordan arkitekturens praksis forstås nu før et skift – i et moderne perspektiv. Et bud på dette findes i den teoretisering omkring kreative skabelsesprocesser, der betegnes design teori.

Peter G. Rowe, der er rektor for Department of Urban Planning and Design ved Harvard Graduate School of Design beskriver i sin bog, *Design Thinking*, fra 1987 hvordan teoretiseringer omkring designprocesser afspejler den tidsånd hvori de er udsprunget.

Rowe fremhæver i sin bog et skel mellem to forskellige synsvinkler, der kan spores i dette århundrede. (Rowe 1987:41) Begge tager udgangspunkt i teorier, der ser design som et spørgsmål om problemløsning. Den ene retning peger mod beskrivelsen af en kognitiv, mental proces, når det gælder problemløsning, mens den anden peger i retning af behavioristiske beskrivelser af levende organismers adfærd. Den behavioristiske problemløsningsteori byggede ifølge Rowe på simple empiriske data omhandlende 'stimulus-respons' forsøg (Rowe 1987:44).

Denne tilgang til en forståelse af designprocessen var i høj grad inspireret af 1950'erne og 60'ernes positivistiske videnskabsopfattelse og søgte i overensstemmelse hermed at holde sig til det iagttagede, ved at lade objekternes handlinger tale. Denne form for videnskabeliggørelse i forståelsen og beskrivelsen af designprocessen førte hurtigt den opfattelse med sig, at designprocessen kunne beskrives med videnskabelig, logisk præcision (Rowe 1987:48). Det var en opfattelse, der gik ud fra, at problemets analyse og klargøring ville være lig designets resultat; at formen, med andre ord, udsprang af en klar formulering af problemets indhold. Formgivning af en by skulle således være en smal sag, når først byens indhold var eksplicit formuleret. Der ville med andre ord ikke være meget at diskutere omkring Wang's bord.

Rowe nævner bl.a. designteoretikeren Bruce Archer, der arbejdede ud fra overbevisningen om en 'oplysning' af designprocessen. Her er der dog sket visse indrømmelser i forhold til en mekanistiske/deterministiske model. Archer tillader feedback loops i sin model af designprocessen, hvilket i praksis betyder, at han accepterer, at designprocessen ikke er deterministisk - der kan tages fejl. Alligevel er der stadig en tydelig rationalisme tilstede i forståelsen af designprocessen, men samtalen begynder at være en nødvendighed.



Archer's model of the stages of a design process.

TEKST:

Bruce Archers diagram over designprocessen

Den behavioristiske problemløsningsmodel løb så at sige panden mod muren, da det efterhånden blev tydeligt, at stimuli-respons argumentet ikke altid artede sig som forventet i empiriske forsøg. Rowe nævner det kendte forsøg, hvor en mus (eller et andet dyr) sættes fri i det ene hjørne af en labyrint, mens en præmie placeres i det modsatte. Ifølge behavioristerne skulle musens adfærd berette om den lige vej til præmien, men det bemærkelsesværdige var, som nogle kritikere påpegede, at musen ofte stoppede ved forgreningerne i labyrinten for at overveje hvilken vej, den nu skulle prøve. Dette indikerede for kritikerne, at musen opbyggede et mentalt kort over labyrinten gennem en trial/error proces. En erkendelse der skulle anspore en opprioritering af kognitive, mentale processer i beskrivelsen af designprocessen som en 'problemløsningsadfærd'.

En kognitiv, mental proces, når det gælder problemløsning, finder ikke sin beskrivelse i positivistiske empiriske beskrivelser af adfærd, men i overvejelser over logiske modeller over beslutningsprocesser - deraf betegnelsen 'Information processing theory of problem solving' (Rowe 1987:51). Generelt gælder det ifølge Rowe:

- at et problem kan beskrives som et rum af forskellige videnstilstande, der hver for sig er løsninger på tidligere problemer.
- Herudover må en generativ proces være tilstede for at få problem-rummets input til at skabe et output.
- Der må eksistere en test procedure, der kan afgøre kvaliteten af den generative proces' output.

Man springer med andre ord ikke direkte fra problemets lokalisering til dets løsning, hvis der er tale om et kompliceret problem. Der er derimod tale om en serie af beslutninger, der implicerer en generativ proces,

der skal skabe et output, som så kan vurderes. Først herefter synes det muligt at tale om en egentlig løsning af et designproblem.

Heuristik

Designproblemer løser altså, desværre ikke altid sig selv, når blot problemets rum og struktur er klarlagt. Deskriptioner er ikke nok. Diskussionerne om Suncity's indhold og identitet klarlagde ikke i sig selv byens formelle udtryk. Hertil blev andre hjælpende aktører indhentet, såsom den kinesiske kosmologi og referencebilleder fra Albertslund.

Rowe påpeger da også, at forskellige former for regler og principper involveres, når det skal evalueres, hvilken vej designprocessen skal følge. Normativitet er nødvendigt for at træffe valg. Disse regler og princippers anvendelse karakteriserer Rowe som heuristik. Rowe henviser til Newell, Shaw and Simons udlægning af dette begreb i deres artikel fra 1967 – 'The Process of Creative Thinking'. (Newell, Allan, J. C. Shaw, Herbert A. Simon 1967:63-119)

For Newell, Shaw og Simon udgør en heuristik ethvert princip, enhver procedure eller andet redskab som bidrager til at afgrænse søgen efter en tilfredsstillende løsning. (Rowe 1987:75)

Og længere nede på samme side står der:

Heuristik er kort sagt et begreb, der applikeres til specifikke problemløsningsredskaber, rækkende fra eksplicite beslutningsregler af den tidligere diskuterede type til en bred vifte af analogier og modeller. (Rowe 1987:75)

Disse forholdsvis brede formuleringer af, hvad heuristik indebærer, tager udgangspunkt i ordets etymologiske ophav. Heuristik kommer af det græske ord *heuriskein*, der betyder 'at opdage'

Designproblemer, der ikke kan overskues eller kortlægges på forhånd som et simpelt problem-rum, kan være kendetegnet ved at evaluerings-kandidater må hentes udefra. Enhver designproces kan gå i hårdknude, fordi løsningen ikke umiddelbart stråler ud af de foreliggende kendsgerninger. Rowe ser løsningen til dette fænomen i en erkendelse af, at designerens heuristiske metode bryder grænserne for en objektiv, mekanistisk formuleret problemløsningsteori. Der er ikke længere tale om en 'lukket proces'.

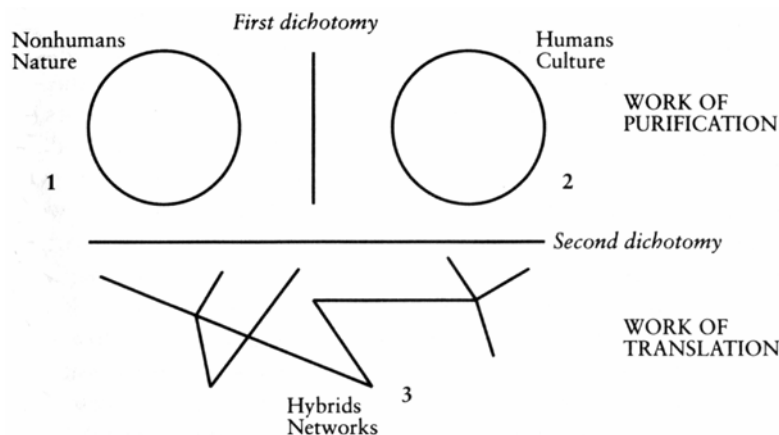
Rowe giver i sin bog en række bud på, hvad heuristik vil sige i en designproces. Han beskriver heuristikens funktion som det, vi også kender som analogier, løsningsbilleder eller formgivningsregler. Et eksempel herpå er anvendelsen af den kinesiske kosmologi som formel analogi i forbindelse med formgivningen af Suncity.

Det karakteristiske ved anvendelsen af analogier i designprocessen er, at de indgår som input, der muliggør nye vinklinger på den situation, hvori designproblemet befinder sig på et givent tidspunkt i processen. De anvendes som tidligere nævnt til at indskrænke eller afgrænse problemfeltet på ny. Heuristisk tænkning indebærer i denne sammenhæng en række af tænkte eksperimenter, der indlader sig på en række tests med udgangspunkt i designprocessens stadie. Der er tale om en generativ proces. Dette er måske ikke umiddelbart foreneligt med den klarhed, der tilstræbtes i det klare univers, der var kendetegnende for de positivistiske, deterministiske designteorier, men derimod mere foreneligt med det Rowe beskriver som en 'situation' med inspiration fra Merleau-Ponty:

For Merleau-Ponty befinder vi os i en 'situation' når hverken tingenes objektive verden omkring os eller vores egen subjektivitet er primær. Begge findes i 'situationen'. (Rowe 1987: 76)

Spørgsmålet er, om vi skal søge at skabe denne 'situation' eller, om vi altid allerede er i den. Uden at gå i dybden med Merleau-Ponty er hans udgangspunkt fænomenologiens forsøg på at lukke modernitetens ulykkelige skel mellem verden derude og mennesket i sig selv. Et ulykkeligt skel, der ifølge Latour aldrig har været en realitet. Forestillingen om verden derude og et menneske herinde, adskilt i to sfære er ikke apriori betingelser for den menneskelige skaben. Der imod udspringer forestillingen om verden derude og mennesket herinde, ifølge Latour, af det komplicerede praksisnetværk, der dagligt udgør vores praktiske verden. Vi har haft brug for at skille ting fra mennesker for at beherske dem, samtidig med at vi har haft brug for ting til at beherske hinanden, som Latour ville sige (Latour 1993).

Når vi anskuer verden fra en moderne synsvinkel adskilles ting og mennesker, eller non-humane og humane aktører, som Latour kalder det. Når vi anskuer verden fra en non-moderne synsvinkel ser vi adskillelsen, men OGSÅ det aktør-netværk hvori adskillelsen skabes. Den situation vi ifølge Merleau-Ponty kan befinde os i, når grænsen mellem subjekt og verden synes, at ophæves er i realiteten den verden vi altid er i, når man følger Latour. Vi forestiller os 'bare', at det ikke forholder sig sådan, når vi er moderne. Form og indholdsdiskussionerne i forbindelse med Suncityprojektet viste sig at være mere overkommelige i en asiatisk end i en europæisk tankeverden. Et forhold, der måske vidner om at den moderne tankeverden i høj grad er et europæisk produkt.



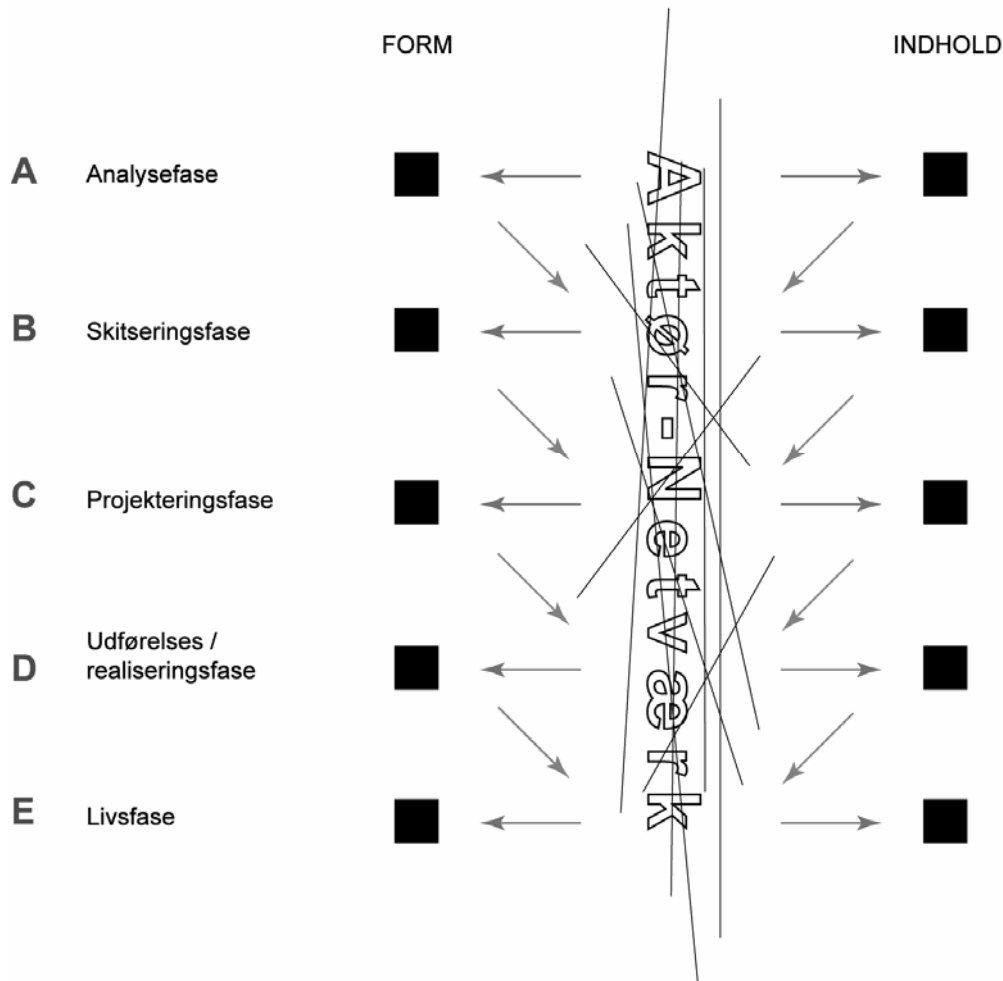
TEKST:
 Latours non-
 moderne verdensbil-
 lede

Non-moderne designteori

Som afslutning på denne øvelse i opblødning af form og indholdsdualismen foreslås en argumentation, der søger at fremstille en ny diagrammatisk belysning af designprocessen. Rowe fremhævede Bruce Archers diagram, der viser designprocessen som klarlæggelsen af et problem. En klarlæggelse, der tillader redundans, hvilket betyder at diagrammet lægger op til en ikke-lineær designproces. Det er dog problematisk at diagrammet intet sige om form. Altså om hvordan designets formelle side afklares. Den programmatisk, planlægningsmæssige side afklares, men det input, der skal give formen mangler tilsyneladende. Det er derfor at heuristikken hentes ind. Som det fremgik drejer heuristikken sig netop om den formelle side af sagen. Yderligere er det problematisk at diagrammet trods redundans giver et indtryk af designprocessen som en rationel proces. Rowe er selv inde på dette problem og henviser til Merleau-Pontys begreb om situationen som en løsning.

Som nævnt stiller en non-moderne verdensopfattelse spørgsmålstejn med relevansen af denne form for 'oplevelse'. Situationen er der allerede. Når dette er konstateret er det vel oplagt at gå fra den teoretiske fremstilling af designerens arbejdsproces til spørgsmålet om hvordan designeren selv oplever og indgår i processen. Netop her synes Latour's aktør-netværks teori at være velegnet, da den søger at følge de aktører, der typisk indgår i praktiske processer.

STABILISERINGER



TEKST:

Kobling af Latour og
Archer – en ny designte-
ori ?

Jeg vil foreslå at ovenstående figur udgør den non-moderne videreudvikling af Bruce Archers diagram. Diagrammet opdeler designfasen i tidsfaser, der indikerer en fremdrift fra analyse af opgaven til designets realisering i en livsfase. Denne opdeling er stort set identisk med Archers analytiske, kreative og endelig udførende faser. Fremdriften er nødvendig for overhovedet at kunne tale om design. Om formgivning. Der hvor det non-moderne diagram adskiller sig fra Archers er, hvor heuristikken kommer ind. Eller der hvor formen kommer ind om man vil.

Archer har godt nok en kreativ fase, men der er ingen, der siger at denne handler om formelle forhold. Almindelig problemløsning har også kreative faser, hvor ideer analyseres i relation til en given problemstilling. Udkommet af dette kunne være diagrammatiske opstillinger af løsningsmodeller, der så udsættes for evaluering, som Archer skriver i højre side af sit diagram. Det der mangler i Archers diagram er en venstre side, der viser de formelle indspark i designprocessen. Denne side er medtaget i ovenstående figur

Figuren fremstiller i øvrigt selve designprocessen som en aktør-netværkspraksis, der ikke umiddelbart kan sættes faste begreber på. Midterfeltet i diagrammet er således at forstå som et åbent netværk, der kan befolkes og 'spindes' sammen afhængig af hver enkelt designopgave. Det vi kan studere er de stabi-

liserede fremkomster, der er nødvendige for fremdriften i processen. De er markeret som sorte kvadrater (en hentydning til disses rolle som black-boxes. Et begreb Latour anvendte i bogen *Science in Action* (Latour 1987:2,181) til at beskrive stabile produkter. Disse efterlader typisk indtryk af noget afrundet færdigt, til trods for at de fortsat kræver et netværk for at bestå). I Archers diagram ses mellemprodukterne ikke, de er tilsyneladende blot redskaber i en evalueringsfase, hvor det er de indholdsmæssige, rationelle sider af sagen, der anses for de vigtigste.

I en ny designteori er mellemprodukterne, det jeg kalder stabiliseringer ophævet til de aktører, der rent faktisk gør fremdriften i designprocessen mulig. De er nødvendige for at informere det videre arbejde. Aktør-netværket består ikke kun af humane aktører, mennesker, men i lige så høj grad af ting, objekter; og i arkitekturens verden af modeller, skitser, foto's osv. Når der så alligevel opstår en situation, hvor der tales om form og indhold skyldes det, at aktør-netværket har brug for stabile tilstande, der gør det muligt at udbrede dette. I praksis betyder dette at en by ikke realiseres ud af det blå. Den forberedes og vokser langsomt ud af utallige aktørers, sammenflettede praksis. Først som analyser foretaget bag et skrivebord i Beijing, så som skitser og modeller på et tegnebord i Beder, siden som lovgivningsdokumenter og salgsbrochure sat i værk af politikere og developere. Netværket vokser og omfatter flere og flere aktører.

Form og indhold

Den afsluttende påstand i denne sammenhæng vil være, at man måske burde kigge nærmere på de arbejdsprocesser, der foregår, når arkitektur udfoldes i praksis. Faktisk synes en af de væsentligste pointer i en ANT orienteret designteori at være, at det faktisk er umuligt at skabe fremdrift i et projekt uden en samtidig tilstedeværelse af formelle og indholdsmæssige aktører og at en designproces i realiteten er en temmelig rodet affære.

For at forstå dette kræves en teoretisk optik, der tillader at designprocessen ikke ses som en proces, hvor form og indhold, går forud for selve processen, men at form og indhold i stedet optræder som stabiliserede tilstande af det, der foregår i det aktørnetværk, der spinder sig sammen i forbindelse med enhver praktisk proces – også i forbindelse med den proces, der skal skabe en bydel eller en hel ny by. Opgavens skala viser sig i omfanget af det aktør-netværk, der knytter sig til opgaven.

Byer skabes altså ikke ud fra form eller indhold alene, eller for den sags skyld i et hierarkisk forhold mellem de to; men i et netværk af aktører, der nødvendigvis må lade sig informere af form og indhold og oven i købet lade form og indhold optræde som aktive aktører i netværket. Kun på denne måde kan netværket stabiliseres og udvide sig som det må for på et tidspunkt at nå en stabilisering, der kan betegnes en by. Suncity bliver til solens by; en by formet omkring en sol, der fra et nøgternt synspunkt godt nok kun er et vandreservoir, men gennem en fortælling gøres til en sol.....

LITTERATURLISTE

- Latour, Bruno
1996 'Om aktør-netværksteori. Nogle få afklaringer og mere end nogle få forviklinger', i *Philosophia* nr. 3 – 4, årg. 25,
- Latour, Bruno
1996 'On Interobjectivity', i *Mind, Culture, and Activity: An International Journal*, nr. 4,
- Latour, Bruno
1993 *We Have Never Been Modern*, Harvester Wheatsheaf,
- Latour, Bruno
1987 *Science in Action*, Harvard University Press,
- Latour, Bruno
1999 *Pandora's Hope – Essays on the Reality of Science Studies*, Harvard University Press,
- Lind, Olaf & Møller, Jonas
1996 *Bag Hækken – Det danske parcelhus i lyst og nød*, Arkitektens Forlag
- Newell, Allan, J. C. Shaw, Herbert A. Simon,
1967 'The Process of Creative Thinking' i *Contemporary approaches to creative Thinking*, Atherton Press, pp. 63 - 119
- Rowe, Peter G.
1987 *Design Thinking*, MIT Press,
- Schön, Donald A.
1993 'Learning to design and designing to learn', i *International Conference on Theories and Methods of Design – Göteborg, Sweden, 13. – 15. May 1992*, The Royal Institute of Technology School of Architecture, Stockholm,

ENGLISH SUMMARY:

The main purpose of this article is to enlighten the architectural design process. This is done through the description of how the Danish architect office Møller & Grønborg created a proposal for a new city in the northwestern part of China. The city is called Suncity and is planned to be realized within the next 30 years. It is a city the size of Aarhus housing up to 300.000 inhabitants.

The article is divided into two parts. Part 1 is the description of the practical creation of the competition entry to the Suncity competition. Part 2 is an attempt to reformulate the understanding of the architectural practice on the basis of how architects actually work (Suncity competition works as a case here) and on the basis of actor-network theory as it is formulated by the French philosopher Bruno Latour.

FORFATTER:

Anders Høyer Toft er arkitekt med Ph.d. grad fra Arkitektskolen i Århus. Han har siden færdiggørelsen af Ph.d. afhandlingen i 2001 været ansat som arkitekt ved Møller & Grønborg AS og Arkitema KS. Driver nu eget arkitektfirma under navnet Toft Arkitektur.