

ANDERS HØYER TOFT

SUN CITY

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, Sun City, 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 Xinjangprovinsen. Konkurrenceforslaget blev udarbejdet i løbet af cirka tre måneder. Byen skal efter planen virkeliggøres inden for 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 Sun City-projektet, mens anden del indeholder en teoretisk indramning af arkitektens praksis med Sun City-projektet som baggrundstof.

Del 1 - Sun City-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.

At det var Møller & Grønborg, der blev vist videre til, skyldes to forhold. For det første er Møller & Grønborg kendt som en af de ældste og mest velrenommerede planlægningsstegnere 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 Sun Time, havde udarbejdet et konkurrenceprogram for udformningen af en ny by beliggende i Xinjangprovinsen i det nordvestligste hjørne af Kina. Et område, der som lokalitet sikkert er forholdsvis ukendt for de fleste europæere. Området rummer store kultur- og naturrigdomme og udgør et af de vigtigste råstofområder 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. Herudover byder provinsen på god jord 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 Sun Time 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 Sun Time ønskede en grøn by gennemskåret af park- og vandmotiver. En lav europæisk inspireret by og ikke en skyskraberby, 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 tegnestue i Beijing. Et samarbejde, der betød, at undertegnede og en kollega sad i Beijing og „tegnede“ Sun City i samarbejde med en gruppe kinesiske arkitekter og planlæggere.

Forberedelserne

Planlægningskonkurrencens program 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 fire 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 en bystruktur, når ikke vi kendte konkurrenceprogrammets præmisser.

Det lykkedes alligevel i dagene op til afrejsen til Beijing at udarbejde nogle principielle skitser. Disse skitser tog udgangspunkt i de eksisterende strukturer på stedet, hvilket vil sige landskabet og infrastrukturer. Alene konkurrenceområdets 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 kvadratmeter.

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 det nordvestlige Kina, foretaget af den ansvarlige chef i midten af oktober 2002.

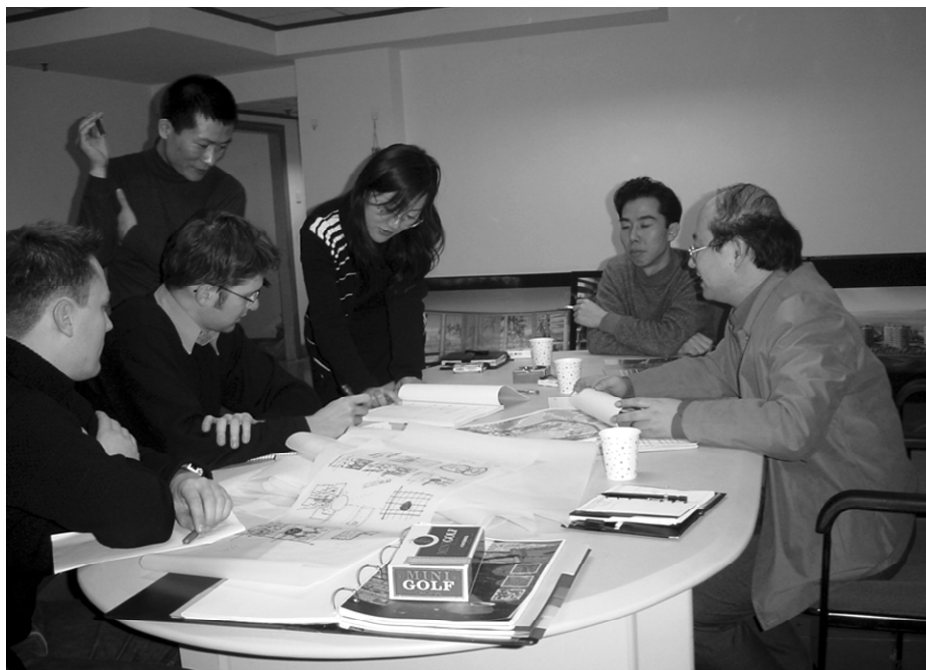
Ved samme rejse havde den ansvarlige chef søgt at få rammerne omkring et dansk-kinesisk samarbejde på plads. Den førnævnte kinesiske forbindelse havde sat Møller & Grønborg i kontakt med Wang Zudongs tegnestue i Beijing. Kommunikationen måtte dog foregå med den kinesiske forbindelse som tolk, da Mr.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

Rammerne var således på plads, da vi drog af sted til Beijing den 10. november 2002 for på tre 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. Herudover havde vi oprettet en hotmailadresse, så vi kunne kontakte vore kollegaer hjemme i Beder, hvis vi skulle få brug for assistance.

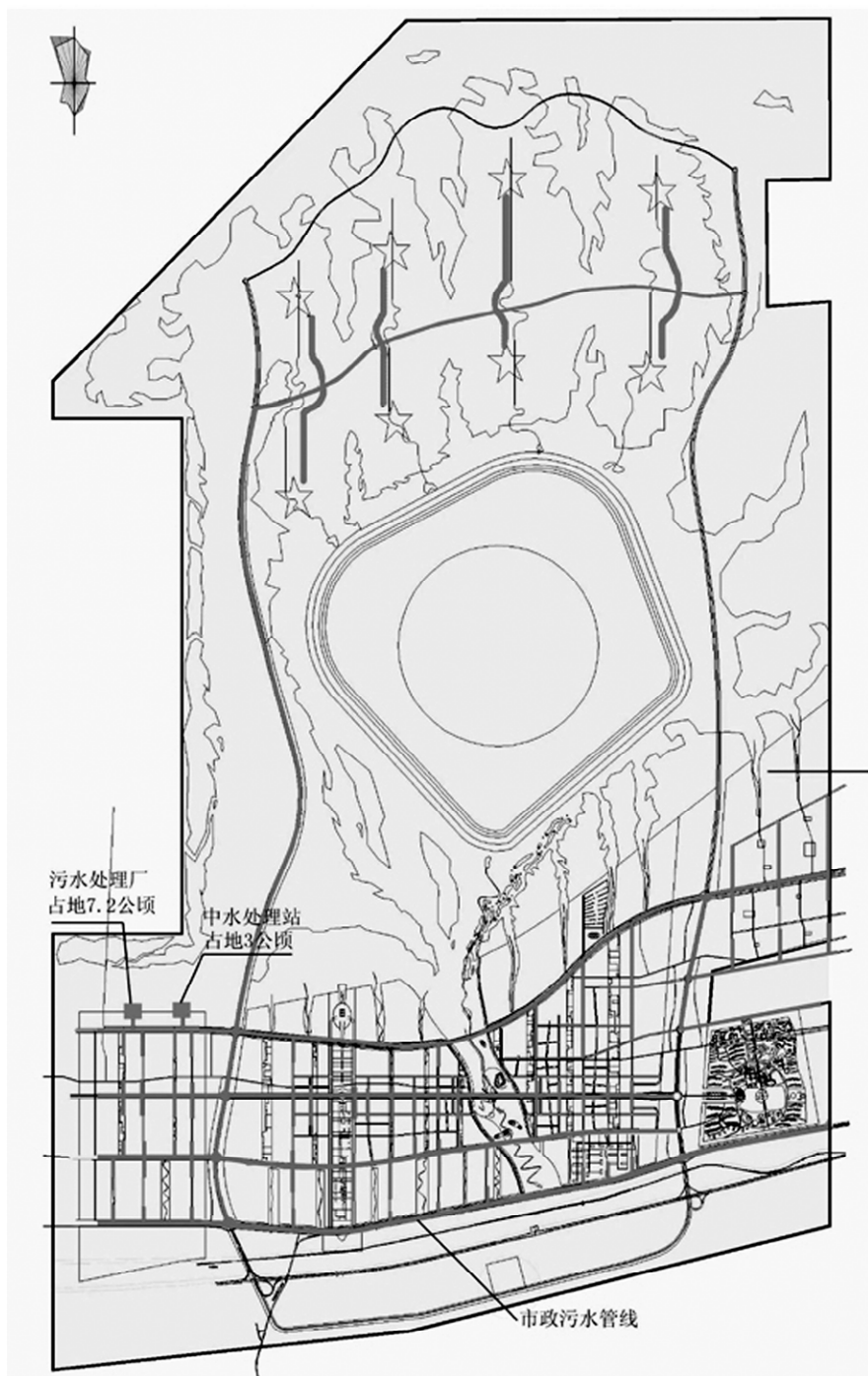
Ankomsten

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.

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 linjer, der lå i landskabet, som styringsredskaber for byens formelle planløsning. Altså lægge 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 til stede, og kineserne modsiger ikke chefen.



Møde omkring Wangs ovale bord.



Plan over Sun City.

Projektarbejdet

De efterfølgende tre 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 blandt andet på udveksling af referencebilleder fra henholdsvis Danmark og Kina. Kineserne belærte os om kinesisk kosmologi og ikke mindst 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 otte landsbyer. Disse repræsenterede de otte øvrige planeter i solsystemet, mens selve hovedbyen, den niende planet, repræsenterede jorden. I områdets midte ligger et stort vandreservoir, der i denne sammenhæng blev til symbolet for solen.

Danske referencer blev også inkorporeret i projektet. For eksempel Albertslundplanen. Herudover 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 vis ironi, hvilket de selv gjorde opmærksom på skyldtes deres høje uddannelsesniveau og urbane livsverden. At kosmologien og myterne skulle indgå i dette projekt, havde to formål. 1: Vores kinesiske samarbejdspartnere var overbevidste om, at konkurrenceudskriveren Sun Time havde en forventning om en kosmologisk forankring af projektet. 2: Den kinesiske kosmologi og de dertilhørende praktiske læreregler giver faktisk god mening, også fra en i europæisk forstand rationel synsvinkel. Som eksempel nævntes, at en by altid skal bygges med „bjerge 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 os 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 og yang-motiv overlejret af uformelle stisystemer, 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 og yang igen.

Kongresområdet

Da byen efterhånden havde taget form, blev det klart, at den 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 at vende flere gange, da Sun Time 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?



Modelværksted i udkanten af Beijing.

Igen var det mr. Zu, der kom med den gode idé. Vores by, Sun City, skulle være en kongresby. Stedet, hvor alle asiater kunne mødes. Asiens hjerte, som mr. Zu formulerede det. Umiddelbart syntes vi i den danske delegation, at dette lød temmelig tyndt, men mr. Zu kunne fortælle os, at Sun City faktisk ville komme til at ligge lige i hjertet af Asien. Tog man en passer og tegnede en cirkel med center i Sun City, ville man se, at det stort set var umuligt at komme længere væk fra kysten end her. Argumentet blev købt! Og vi udformede 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.



Møderummet, hvor konkurrenceprojektet blev præsenteret for SunTime.

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, to store modeller og 45 minutters videofilm med computeranimationer af projektet. Projektet involverede således, ud over Møller & Grønborg og Wang Zudongs tegnestue, et modelbyggefirma 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.

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

Sun City 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 stabilisere sig som egentlige juridiske dokumenter, indholdsdele, før projekteringen kan gå i gang. Det formelle input til projekteringen ligger klart i form af konkurrenceprojektet.

Del 2 - Sun City form og/eller indhold

Når man som arkitekt pludselig sættes i 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 nonmoderne. Sun City 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 Sun City-projektet var det helt klart fra begyndelsen, at der her var tale om en helt ny by. Der var dog uklarer 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 del 1, var der mange diskussioner, der kredsede omkring form og indhold. Eksempelvis diskussionen om anvendelse af kinesisk kosmologi, der for kineserne ikke kun skal være til stede 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 Sun City.

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 a priori-dualistiske kategorier i arkitektens 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 arkitektens praktiske verden.

Bruno Latour

Dette lyder sikkert bagvendt for dem, der ikke har stiftet bekendtskab med den franske filosof og videnskabsteoretiker 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 dualismerne ikke går forud som a priori-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 blandt andet, 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 nonmoderne verden (op.cit.: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 i del 1.

Latour er specielt kendt for sin interesse for, hvordan videnskabelige fakta skabes i de videnskabelige laboratorier. Han har blandt andet 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 (ANT). Det væsentlige ved denne teori er, at den i sin beskrivelse af verden som et horisontalt netværk ikke tager udgangspunkt i a priori-kategorier som fx 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 Sun City, kan med fordel forstås i denne sammenhæng. Særlig de mange møder omkring Wangs bord.

Designteori

Hvis den erfarede arkitektoniske arbejdsproces kalder på en ny måde at forstå selv samme proces på, 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 designteori.

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* (1987), hvordan teoretiseringer omkring designprocesser afspejler den tidsånd, hvoraf 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 (op.cit.:44).

Denne tilgang til en forståelse af designprocessen var i høj grad inspireret af 1950'ernes og 1960'ernes positivistiske videnskabsopfattelse og søgte i overensstemmelse hermed at holde sig til det iagttagne 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 (op.cit.: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 Wangs bord.

Rowe nævner blandt andet designteoretikeren Bruce Archer (se illustration næste side), der arbejdede ud fra overbevisningen om en „oplysning“ af designprocessen. Her er der dog sket visse indrømmelser i forhold til en mekanistisk/deterministisk 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 til stede i forståelsen af designprocessen, men samtalen begynder at være en nødvendighed.

Den behavioristiske problemløsningsmodel løb så at sige panden mod muren, da det efterhånden blev tydeligt, at stimulus-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).

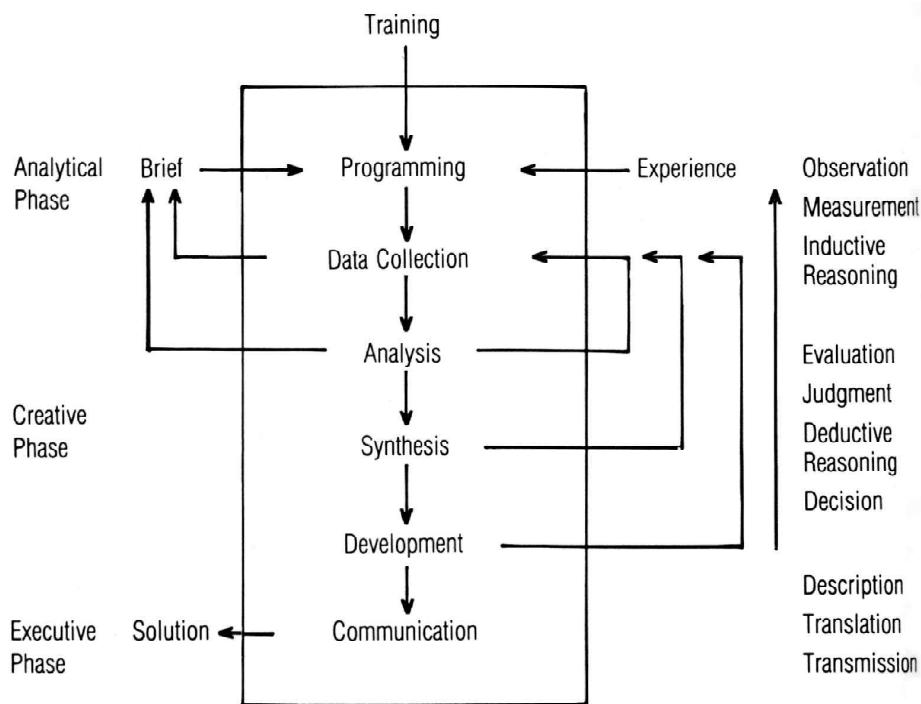
Generelt gælder det ifølge Rowe:

a) At et problem kan beskrives som et rum af forskellige videnstilstande, der hver for sig er løsninger på tidligere problemer.

b) Herudover må en generativ proces være til stede for at få problemrummets input til at skabe et output.

c) Der må eksistere en testprocedure, 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.



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

Bruce Archers diagram over designprocessen.

Heuristik

Designproblemer løser altså, desværre, ikke altid sig selv, når blot problemets rum og struktur er klarlagt. Deskriptioner er ikke nok. Diskussionerne om Sun Citys 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 nødvendig for at træffe valg. Disse regler og princippers anvendelse karakteriserer Rowe som heuri-

stik. Rowe henviser til Newell, Shaw og Simons udlægning af dette begreb i deres artikel fra 1967, „The Process of Creative Thinking“ (Newell, Shaw & 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 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“ (ibid.).

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 problemrum, kan være kendetegnet ved, at evalueringskandidater må hentes udefra. Enhver designproces kan gå i hårdknude, fordi løsningen ikke umiddelbart stråler ud af de foreliggende kendsgerninger. Rowe ser løsningen på 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“.

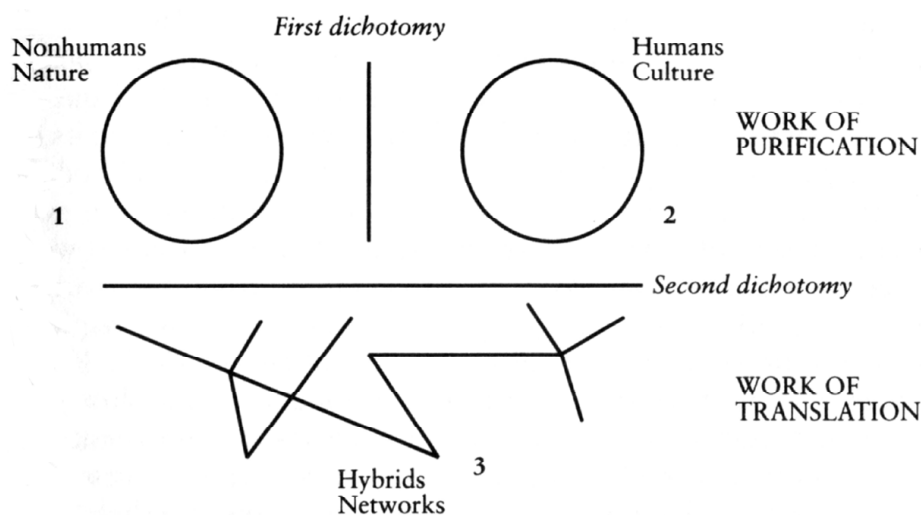
Rowe giver i sin bog en række bud på, hvad heuristik vil sige i en designproces. Han beskriver heuristikens funktion som det, vi også kender som analogier, løsningsbilleder eller formgivningsregler. Et eksempel herpå er anvendelsen af den kinesiske kosmologi som formel analogi i forbindelse med formgivningen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

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 test 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 sfærer, er ikke a priori-betingelser for den menneskelige skaben. Derimod 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 nonmoderne 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 Sun City-projektet 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.



Latours nonmoderne verdensbillede.

Nonmoderne designteori

Som afslutning på denne øvelse i oplødning af form- og indholds dualismen 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 siger om form (se illustration side 275). 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.

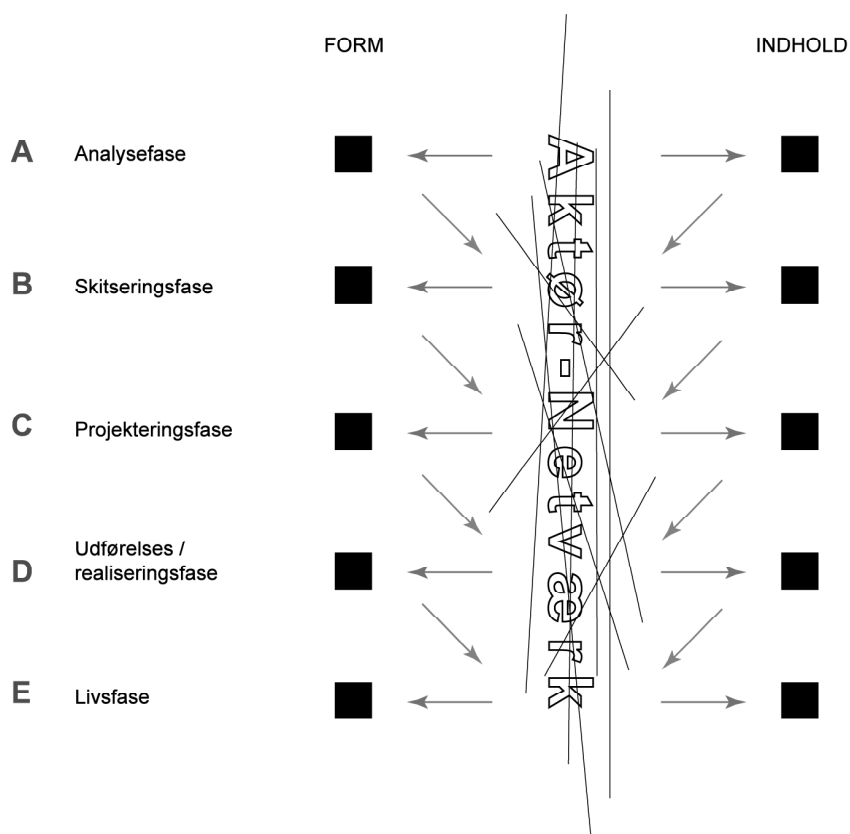
Som nævnt stiller en nonmoderne verdensopfattelse spørgsmålstejn med relevansen af denne form for „oplevelse“. Situationen er der allerede. Når dette er konstateret, er det vel oplagt at gå fra den teoretiske fremstilling af designerens arbejdsproces til spørgsmålet om, hvordan designeren selv oplever og indgår i processen. Netop her

synes Latours aktør-netværks-teori at være velegnet, da den søger at følge de aktører, der typisk indgår i praktiske processer.

Jeg vil foreslå, at nedenstående figur udgør den nonmoderne 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 endeligt udførende faser. Fremdriften er nødvendig for overhovedet at kunne tale om design. Om formgivning. Der, hvor det nonmoderne 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 den 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.

STABILISERINGER



Kobling af Latour og Archer - en ny designteori?

Figuren fremstiller i øvrigt selve designprocessen som en aktør-netværks-praksis, 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, afhængigt af hver enkelt designopgave. Det, vi kan studere, er de stabiliserede 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, fotos 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 salgsbrochurer sat i værk af politikere og udviklere. 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 aktør-netværk, 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. Sun City 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 ...

Litteratur

- Latour, Bruno
1999 Pandora's Hope. Essays on the Reality of Science Studies. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- 1996 Om aktør-netværks-teori. Nogle få afklaringer og mere end nogle få forviklinger. *Philosophia* 3-4.
- 1996 On Interobjectivity. *Mind, Culture, and Activity: An International Journal* 4.
- 1993 We Have Never Been Modern. New York: Harvester Wheatsheaf.
- 1987 Science in Action. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Lind, Olaf & Jonas Møller
1996 Bag hækken. Det danske parcelhus i lyst og nød. København: Arkitektens Forlag.
- Newell, Allan, J.C. Shaw & Herbert A. Simon
1967 The Process of Creative Thinking. I: H.E. Gruber, G. Terrell & M. Wertheimer (eds.): *Contemporary Approaches to Creative Thinking*. New York: Atherton Press.
- Rowe, Peter G.
1987 Design Thinking. Cambridge, MA: MIT Press.
- Schön, Donald A.
1993 Learning to Design and Designing to Learn. International Conference on Theories and Methods of Design, Göteborg, Sverige, 13.-15. maj 1992. The Royal Institute of Technology School of Architecture. Stockholm.