

Af Anders Hermund

## Tilgange til det at skabe arkitektur

**D**en tankegang der ligger til grund for et givent arkitektonisk design eret af de temaer der søges belyst i dette nummer af Arkitekten. Hvordan påvirker den måde der tænkes på, det arkitektoniske resultat der skabes? Arkitektur kan forstås som et samspil mellem mange aktører, og også i høj grad i et samspil med teknologi. At vore værktøjer bliver mere og mere digitale er en følge af udviklingen i resten af samfundet, og i høj grad et vilkår der må tages med som en del af den arkitektoniske proces.

For at illustrere en måde hvorpå ny arkitektonisk teknologi påvirker design processen, kan et 'tankegangs-diagram' introduceres (Fig. 1). Visionen opstår som produkt af en bestemt tankegang. Det kunne eksempelvis være ideen til et arkitektonisk projekt. Det afføder visse behov. De søges dækket, og kan manifestere sig i en ny teknologi. Ved brug af denne nye teknologi kan behovene stilles, og visionen udføres som tiltænkt. Under forudsætning af at teknologien vitterlig kan tilfredsstillende behovene, er dette faktisk allerede et billede på en proces, et lukket kredsløb. Men den nye teknologi kan afkaste noget utilsigtet, et helt nyt tankesæt, der ikke var inkluderet i de første forudsætninger for at løse det oprindelige problem. Denne nye tankegang præsenterer ideer der slet ikke var mulige at tage i betragtning, før den nye teknologi blev tilvejebragt gennem udviklingsprocessen. Dette kan illustrere hvorledes en arkitektonisk design proces ikke er en bestemt opskrift, der kan følges, men tværtimod er nødt til at være åben overfor de nye muligheder der opstår undervejs i processen. Disse ændringer i tankegang kan således være med til også at muliggøre en udvikling i det arkitektoniske formsprog.

Der er naturligvis talrige måder hvorpå den arkitektoniske vision fra tankegang over teknologi og emanation af nye tankegange kan resultere i et konkret projekt. For at anskueliggøre denne multifacetterede designsituation, kategoriseres her en række forskellige designtilgange som foreslået i 'Design Expertise' (Lawson, Dorst 2009):

Design som en blanding af kreativitet og analyse defineres som en måde at tænke på, eller rettere: flere måder. En kombination af rationel, analytisk tænkning og kreativitet. Der fokuseres på løsningen frem for på problemet.

Designsituation er ofte så kompleks at det ikke er muligt at overskue alle de mulige udfald. På den anden side kan en alt for løsningsorienteret metode også ende med at mangle struktur.

Design som problemløsning kræver at problemet defineres. Efterfølgende analyseres det, for at kunne definere krav, og derefter generere en løsning. Der genereres en mængde mulige udfald, måske endda alle de mulige udfald.

*... en arkitektonisk design proces (er) ikke er en bestemt opskrift, der kan følges, men tværtimod er nødt til at være åben overfor de nye muligheder der opstår undervejs i processen.*

Disse evalueres, så man kan vælge den bedste løsning. Denne tilgang karakteriserer de mere teknisk orienterede designsituationer.

Design som læring kan beskrives som den proces det er at gå gennem en række læringscyklusser indtil der foreligger en acceptabel løsning. Der skitseres et forslag, et eksperiment, og ud fra en kritisk betragtning læres der noget nyt om designet. Dette elaboreres bl.a. hos Donald Schön i 'The Reflective Practitioner'.

Design som evolution berører ideen om hvorvidt en design løsning kommer som lyn fra en klar himmel, det såkaldte Creative Leap. Forfatterens observationer af arbejdende designere indikerer dog på at der snarere er tale om at designeren finder et matchende 'problem-løsnings-par'. Problem og løsning opbygges samtidigt, og forbliver ustabile indtil de fikseres af en opstået ide som identificerer og parrer dem.

Design som skabelse af løsninger til problemer medtager det vilkår at designsituationer kan være overbestemte eller underbestemte i henhold til de krav og restriktioner der pålægges designeren udefra. Hvor der er for mange krav, overbestemt, er det designerens opgave at prioritere hvilke krav skal tages hensyn til. I den modsatte situation, hvor der er meget frirum, er det således op til designeren selv at påføre processen nogle begrænsninger eller

rammer så et projekt kan realiseres.

Design som integration ind i et sammenhængende hele handler i høj grad om kortlægning; altså mapping af hvilke krav de forskellige parter i projektet stiller. At kunne løse en designopgave så alt forekommer integreret og sammenhængende, simpelt og elegant, kræver en kritisk evne til at kunne overskue og tilgodese alle parter, uden at forfordele nogen.

Design som en fundamental menneskelig aktivitet henleder opmærksomheden på at selv personer uden egentlig design uddannelse på et simpelt plan kan designe. Der ligger altså en rudimentær forståelse for det at designe implicit i den menneskelige adfærd. Denne sammenkædning af design og den menneskelige evne til at handle i overensstemmelse med forskellige kontekster, peger samtidig på de store vanskeligheder der er ved at bruge computere direkte til at designe ved brug af kunstig intelligens.

Denne kategorisering af forskellige tilgange giver et indblik i kompleksiteten ved design processen. Fælles for de nævnte design tilgange er, at de er processer der foregår over tid. Dette belyses grundigt i 'Architectures of Time' (Kwinter 2001) som en modsætning mellem virkeliggørelse (af noget muligt) der blot programmatisk reproducerer noget allerede givet, og skabelse, der opfinder, i kraft af dynamiske processer i tid, der involverer transmission, differentiering og udvikling; jævnfør ideen i tankegangsdiagrammet (Fig. 1).

Spørgsmålet om hvorfor arbejdet med design af arkitektur ofte involverer en proces i tid, kan måske således besvare sig selv: fordi det simpelt hen er en måde at sikre udvikling. En design proces er nødt til konstant at være åben overfor nye påvirkninger, hvis den ikke skal stivne og blive til gentagelser af sig selv

*Anders Hermund er ph.d.-studerende ved Kunstakademiets Arkitektskole.*

#### REFERENCER:

- KWINTER, S., 2001, ARCHITECTURES OF TIME: TOWARD A THEORY OF THE EVENT IN MODERNIST CULTURE, FIRST MIT PRESS PAPERBACK EDITION 2002 EDN, THE MIT PRESS, CAMBRIDGE, MASSACHUSETTS.  
LAWSON, B. & DORST, K., 2009, DESIGN EXPERTISE, 1ST EDN, ELSEVIER LTD, UNITED KINGDOM.

Spørgsmålet om hvordan vi som arkitekter arbejder med at formgive kan besvares på utallige måder. Det er dog, for de fleste, muligt at betragte måden hvorpå man arbejder, og registrere hvordan man gør. Spørgsmålet om hvorfor der netop arbejdes således, og ikke på en anden måde, er imidlertid et vaskeligere spørgsmål, fordi det kræver at der dybdes et lag dybere ned i de processer der ligger til grund for designet.

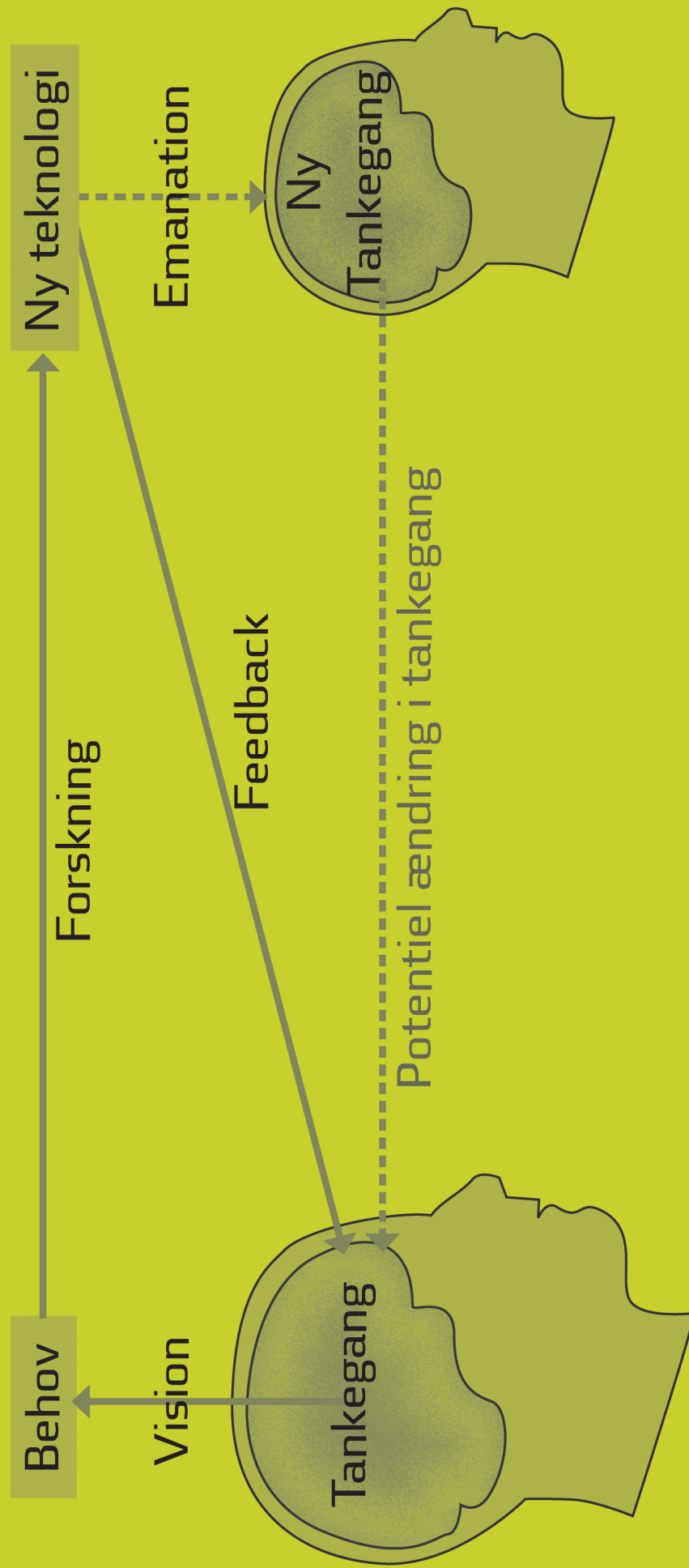


Fig. 1 - Diagrammet viser frembrud af en potentiel ændring i tankegang i relation til proces.