



Referat fra Konference om IT og Arkitekturforskning

Claus Peder Pedersen

I dagene den 27. til 29. april afholdt Nordisk Forening for Arkitekturforskning konference om 'IT og Arkitekturforskning' på Arkitektskolen i Aarhus med 84 deltagere fra England, Sverige, Norge, Finland og Danmark.

Arbejdsgruppen bag konferencen havde allerede i indkaldelsen af papers valgt at tematisere konferencen om to poler: proces og IT – 'Det der ikke resulterer i masse' og designudvikling og IT – 'Realiseringen af den virtuelle masse'. Dermed forsøgte konferencen at sætte fokus på den arkitekturforskning, der beskæftiger sig med de forandringer af arkitektfagets grænser og arbejdsområder, som IT medfører. En forandring, der dels introducerer arkitektfaglige arbejdsmetoder i nye sammenhænge – eller med indkaldelsens indledende Koolhaas-citat: "Microsoft people, ..., talk constantly about architecture, but they don't mess around with concrete." Dels introducerer nye kompetencer, fagområder og arbejdsmetoder i det arkitektoniske fagområde.

Det var konferencens mål at få disse spørgsmål belyst fra så mange vinkler som muligt gennem forskning i IT-baseret redskabsudvikling over metodiske og kommunikative studier til mere individuelle arkitektoniske undersøgelser og forsøg på at definere generelle teorier for en ny arkitektonisk forskning og praksis.

Det overordnede mål om at opnå sådan en spredning lykkedes over forventning. I alt 28 papers fra forskere tilknyttet en bred vifte af institutioner blev accepteret til konferencen. De relativt mange papers gjorde det nødvendigt at afvikle konferencen i to parallelle spor. Keynotespeakers og papers af generel interesse blev præsenteret i plenum som oplæg til de enkelte spors workshops. De antagne papers blev opdelt i fire grupper: The Aesthetics and Character of Digital Space, Physical Integration of Space and IT, Information Technology Tools og Thoughts on Architectural Transformation Caused by IT på baggrund af indholdet i de indsendte papers.

Mængden og spændvidden af de indsendte papers gjorde det muligt at diskutere konferencens grundlæggende målsætninger med deltagere, der repræsenterede mange af fagets aspekter, men har samtidig ikke gjort det let at tematisere bidragene. Skal man allige-

vel gøre forsøget synes især tre temaer at have været gennemgående: IT og den fysiske virkelighed, IT-Redskaber og nye forskningspraksisser.

IT og den fysiske virkelighed

Et af konferencens centrale temaer blev den teknologiske og brugsmæssige udvikling af IT, der går i retning af en mere kontinuer og mindre synlig integration mellem IT og den fysiske virkelighed. Forskningen inden for dette felt dækkes af et bredt spektrum af betegnelser som Pervasive Computing eller Augmented Reality og hænger ifølge Kaj Grønbæks oplæg sammen med en udvikling, der vil give flere mindre computere og større interfaces, der er bedre integreret i den fysiske virkelighed. Grænserne mellem digitalt og analogt medierede informationer og sanseindtryk vil dermed flyde sammen med vidtgående konsekvenser for opfattelsen og anvendelsen af IT. Ikke mindst i designprocessen, hvor man aner konturerne af helt nye arbejdsformer og redskaber. Denne type af overvejelser gik igen i mange papers, men det er måske særlig værdt at nævne Kasper Nefer Olsens og Peter Bjerrums oplæg om arkitekturbegrebet og informationsteknologien, hvor de pointerede informationens rumlige karakter i et historisk perspektiv i en diskussion af en specifik arkitektonisk rumlig kompetence i forhold til andre rumlige kompetencer. Deres indlæg bidrog således til at beskrive de mulige konturer af et forandret arkitektfag med nye kompetencer og udvekslingsflader.

Parallelt med disse nye områder foregår der stadig forskning i efterhånden velkendte fænomener som hypertext og Virtual Reality. Den umiddelbare nyhedsværdi er naturligvis for længst forsvundet, men kun for at blive afløst af andre former for refleksion som i Rolf Johanson teoretiske refleksioner og gennem Malin Zimm og Katja Grillners teoretiske og praktiske arbejde med hypertextbegrebet i videnskabelig sammenhæng. Disse to indlæg gav i øvrigt anledning til en af konferencens mest engagerede diskussioner.

IT-Redskaber

Konferencens ene keynotespeaker Örjan Wikforss gav

en bred introduktion til forskningen i arkitektfaglige IT-redskaber, der naturligt også spillede en fremtrædende rolle ved konferencen.

Den allerede nævnte optagethed af pervasive computing blev konkretiseret i Peter Kroghs paper om Roomware, der beskrev nye designredskaber.

Andre papers behandlede ITs byggetekniske og konstruktive muligheder i både bygge- og designprocessen. Blandt andet gennem indlæg om forskningen i konstruktionsoptimering, der blev præsenteret fra såvel ingeniørens (Jens Fynbos) som arkitektens (Karl Christiansens) perspektiv. Teknikken er baseret på algoritmer, der er i stand til at fordele materiale i en computermodel efter indkodede parametre og dermed danne form. Dette redskab ser ud til at rejse en række udfordringer og muligheder for arkitekturen, men er teknisk såvel som æstetisk stadig i sin vorden.

Endnu andre papers fokuserede på netbaserede redskaber. For eksempel Bjarne Rüdiger, Steen Holmgreen, Bruno Tournay m.fl., der præsenterede det elektroniske kvarter som et alternativt offentligt rum i forbindelse med byfornyelse eller Per Christiansson, der gjorde status over udviklingen af netbaserede samarbejdsværktøjer.

Ny forskningspraksisser

Det tredje særkende ved konferencen kan knap nok kaldes et tema i traditionel forstand. Det handlede snarere om en gruppe af papers, der aktivt inddrog formgivningsmæssige og æstetiske elementer i et praksis- og undervisningsrelateret udviklingsarbejde. Rune Nielsen præsenterede Karlkrona 2 (et samarbejde med kunst/konceptgruppen SUPERFLEX), der er en webbaseret 3D kopi af den fysiske by tænkt som et offentligt rum for byens borgere. Ulrika Karlsson fra den internationalt arbejdende gruppe 'Servo' præsenterede ligeledes et webbaseret projekt, hvor brugerne via et interaktivt interface er i stand til skabe deres egen form, der kan produceres fysisk via IT-baserede produktionsvirksomheder. Tobi Schneider fra Hyper:Sketch præsenterede resultatet af et undervisningsforløb ved KTH udmøntet i websites, der var tænkt i sammenhæng med fysiske lokaliteter, hvor det fysiske og digitale rum gensidigt skulle gøres i stand

til at påvirke hinanden. Disse og flere projekter kan sandsynligvis forstås som led i en udvikling, hvor det digitale skaber nye relationer mellem praksis og forskning, hvor specifikke designmetodiske udforskninger af IT-mediet kan have lige så stor værdi som mere generelle systematiske studier.

Skal man opsummere konferencen viser det lille diagram, der ledsagede konferencens invitation sig fortsat at give mening. I diagrammet er proces og IT og designudvikling og IT fremstillet som to bevægelser, der fra hver sin retning omslutter et arkitektonisk felt (hvorfor peger pilene i øvrigt kun ind mod og ikke ud af det arkitektoniske felt?). De to retninger blev grundigt og kvalificeret dækket af konferencedeltagerne. Til gengæld holdt mange af indlæggene sig helt som i diagrammet pænt på kanten af det arkitektoniske felt (hvad det så end måtte være). Kun få forsøgte at bevæge sig på tværs af de to retninger ind i mellemrummet for at reflektere over, hvordan et IT-baseret arkitektonisk felt tager sig ud.

To af de, der gjorde, havde heldigvis fået lov til at indlede og afslutte konferencen. Raoul Bunschoten indledte, som den anden keynotespeaker, konferencen med en indholdsrig redegørelse for sit og CHORAs arbejde med det 'Urbane Galleri' som planlægningsinstrument. Bunschoten er optaget af at udvikle redskaber, der kan knytte det urbane felts utallige digitale, analoge, rumlige og politiske netværk sammen og udvikler undervejs en række perspektivrige betragtninger på arkitektens og arkitektfagets fornyede roller. Birger Sevaldson afsluttede konferencen ved at tage udgangspunkt i en række specifikke metodiske redskaber udviklet gennem en tilknytning til arkitektkontoret OCEAN North. Sevaldson præsenterede på baggrund af dette i sig selv interessante arbejde en række inspirerende overvejelser om, hvorledes 'visual thinking' forbinder perception og tænkning, bl.a. via generative diagrammer, der opererer på grænsen mellem den abstrakte og den figurative repræsentation.

Det kommende nummer af Nordisk Arkitekturforskning (nr. 3/2001) bliver et temanummer, der bringer artikler, som er en bearbejdning af udvalgte indlæg fra konferencen.

