

# GRID

## Intern faglig debat på Kunstakademiets Arkitektskole, Afd 6

Einig zu sein ist göttlich und gut; woher ist die Sucht denn  
Unter den Menschen, daß nur Eines und Einer nur sei?

HÖLDERLIN

---

N° 21/22 marts 2000

---

## VPRO-bygningen. Hilversum 1993-97

### MVRDV's kontorhus til en mangesidet virksomhed, der producerer information.

Som i renæssancens 'matrix af forbundne rum', hvor arkitekturen ikke i så høj grad anvendes som socialt disciplineringsinstrument, gøres der i MVRDV's VPRO-bygning plads til det tilfældige møde, men der ud over iværksættes en hel del mere som tematiserer en anden og mere nutidig måde at omgås den iboende konflikt i arkitekturen mellem den æstetiske og den sociale villen.(o.a.)

*Fra MVRDV at VPRO: Tekstintroduktion ved Jaime Salazar. ACTAR. Barcelona 1999. Oversættelse ved Morten Daugaard AAA*

#### INTERFACES

*Arkitektur er et interface, en kontakthoved. Ikke bare nu: Det har den altid været. Arkitekturhistorien er historien om udviklingen af dette interface mellem virkeligheden, arkitekterne og brugerne af arkitekturen. Indtil nu har arkitekten været den eneste kilde til produktionen af form. Hans arbejde er knapt nok interaktivt med andre elementer eller med selve virkeligheden. Den information som arkitekturen udfolder bevæger sig kun én vej.*

#### INFORMATION

*I vores egen 'æra' er mængden af information der bevæger sig rundt i verden støt stigende og alle medier bliver 'fodret af' herfra. Håndteringen af information er blevet standardmåden at organisere virkeligheden på. Som følge heraf udvikler hver disciplin fysisk sine egne særlige procedurer. Industrier, økonomier, produktionsmåder i det hele taget; også arkitekturen. Tilsyneladende kun en praktisk ændring, men med flere implikationer end som så.*

#### IN - FORM - ATION

*Håndteringen af information har på en måde en direkte forbindelse med form. Form er ikke kun afhængig af en given 'forfatteres' subjektive holdninger, men afhænger også af selve den måde informationsbehandlingen af virkeligheden foregår på. En del af det 'udtrykkelige' aspekt ved arkitekturen er kommet til at hænge sammen med dens statistiske behandling.*

#### HAACKE

*På en måde er arkitekturen ikke en kunstart. Den er faktisk en anti-kunst. Kunstneren tager virkelighedens fænomener og abstraherer dem væk fra deres kontekst gennem sit arbejde. Hans produktion svarer faktisk til dekontekstualiseringen af kunstobjektet, 'at trække virkeligheden bort fra cirkulationen'.*

#### MVRDV

*Arkitekten, på den anden side, gør præcis det modsatte. Han/hun argumenterer ud fra ikke-realteten (dvs ud fra sine ideer) og opstiller disse indenfor virkelighedens kontekst via sit arkitektoniske arbejde. Hans/hendes arbejde er kontekstualiseringen, at 'sætte et arkitektonisk system i cirkulation', indenfor virkelighedens sfære.*

#### INTERAKTION

*Informations-æraen er også interaktions-æraen. Hvis arkitekturen kan 'påtage sig' en form, er det muligt udlede at det arkitektoniske interface i stigende grad kan være åbent og interaktivt. Det arkitektoniske budskab bevæger sig ikke længere kun den ene vej. Det er ikke længere et lukket system, defineret af 'forfatterens' afgørelser, med centrum i objektet, men et åbent system som har at gøre med en ikke-defineret og ikke-komplet procedure. Under disse givne omstændigheder handler det ikke om at arkitekturen kommer op på et andet stadium, men at produktionen af arkitektur fuldstændig skifter karakter.*

#### MVRDV AT VPRO

*Således kan det konkluderes at i arkitekturens fysiske skala - i hvilken det også stadig kan betragtes som gældende at energi hverken skabes eller destrueres - er det kun information der bliver forvandlet, ligesom vedrørende energien. Fra virkeligheden til konstruktionsprocessen. Og fra konstruktionsprocessen og videre frem...*

## **MVRDV, VPRO**

Skønt det ikke ser sådan ud, så er denne bog baseret på en historie mere end på en arkitektur. Det er historien om en arkitektur lavet til én der producerer budskaber, et antal fjernsyns- og radiostudier. En arkitektur som allerede i sig selv har en informationsmålsætning; i den forstand at den dels søger efter et frugtbart grundlag for arkitektonisk form i selve virkeligheden og dels søger at forstå dette grundlag. Et mærkeligt sammentræf. Arkitekterne med de største eksperimentelle ambitioner i informations-æraen får i opdrag at skabe det nye hovedkvarter for et medieselskab hvis fremmeste formål også er den helt fordomsfrie udforskning af virkeligheden. Deri ligger grundlaget for historien.

Og derfor er det også formålet med denne bog endnu en gang at betragte arkitekturen som et område for en mere generel diskussion om virkeligheden og ikke bare som et spørgsmål om at producere bygninger. Der eksisterer ikke en enkelt 'arkitekturskabens videnskab', der kan afgrænses og defineres, ligesom den metode, efter hvilken den giver sig udslag ikke kan afgrænses. I denne bog er bogen, fjernsynet, radioen eller arkitekturen ikke forskellige medier, men snarere forskellige budskaber der udspringer af et enkelt globalt informationsmedie. Den historie denne bog fortæller er således den særlige historie om forskellige 'informationsgeneratorer' - VPRO - som i samarbejde med forskellige 'rumgeneratorer' - MVRDV - producerer det resultat der vises på disse sider.

Den epoke vi lever i har i stigende grad accepteret den motivationskraft der ligger i informationen, så meget at den næsten har forvandlet denne til en slags virkelighedens råmateriale. Vi er i så høj grad afhængige af håndteringen af information, uanset hvilken slags, at ingen aktuelle procedurer kan forstås uden de er til stede. De har fuldstændig forvandlet vores kultur, vores værdier og vores indstilling til verden.

Grundtanken bag denne bog er at vi godtager den idé at *i vores egen tid er håndteringen af information blevet en grundlæggende kode til at opnå viden om virkeligheden.*

Denne håndtering af information forvandler fuldstændigt, både hvad angår intention og formål, vores måde at forstå og anvende den hvilken som helst produktionsproces. Og arkitekturen er selvfølgelig én af disse processer.

Vi ved at computer-æraen nu har taget fuldstændigt over.

*Mekaniserings-æraen er ved at forsvinde, men vi tilpasser os kun kun sjældent på helt konkret vis den absolutte forvandling dette indebærer.*

At tilpasse sig fænomener som endnu ikke har en fast struktur, som man kan assimilere sig i forhold til, er forvirrende. Vi finder os selv fanget i det øjeblik hvor vi har en klar fornemmelse af at noget er ved at blive anderledes, og vi bliver stædigt ved med at prøve at forstå det i henhold til begreber som overordnet set ikke passer sammen. Hvis vi skal blive i stand til at svare på visse ting, må vi hellere stille de rigtige spørgsmål først.

At erkende at arkitekturen i høj grad er computeriserbar er ikke bare en formel eller stilistisk forandring. Det er faktisk overhovedet ikke en forandring i almindelig forstand. Det er derimod en global forandring af mediet, der genererer en anderledes måde at forstå processer på. Det er hverken godt eller skidt. Men det kan simpelthen ikke stoppes. Det er implanteret i os, selv om det undertiden er vanskeligt at tilpasse sig den kendsgerning. *Det er den 'anden abstraktions' proces - en computer-abstraktion ovenover den moderne abstraktion - som definerer en anderledes arkitektur.* Fuldstændig ligesom den moderne abstraktion også skyldtes en forvandling - der heller ikke kunne stoppes - af den metode der anvendes i forhold til produktionen af den klassiske arkitektur. At erkende denne transformation indebærer ikke på nogen måde, som det måske kunne hævdes, et forsvar for den definitive dehumanisering af arkitekturen, for en afskæring af kendte procedurer, for den endelige opløsning af den kunstneriske betydning, der ligger implicit i arkitekturen. Overhovedet ikke. Faktisk det modsatte.

*Computer-abstraktionen af arkitekturen forvandler vores måde at forstå produktionsprocessen på, men også selve betydningen af arkitekturen som en produktionsaktivitet i forhold til virkeligheden.*

### *Arkitektur som interface*

Hvis der er noget i hele debatten omkring arkitekturen som man kan enes om i dag, er det den enorme kompleksitet der eksisterer i den virkelighedens verden som al materiel produktion befinder sig i.

Virkeligheden er kompleks. Man kan så stille spørgsmålet om det stadig er muligt at nærme sig virkeligheden ud fra en enkelt 'forfatters' position og ikke mindst operere herudfra?

Er det stadig muligt at fremføre en arkitektur der responderer på virkeligheden ud fra en personlig synsvinkel, selv når vinkelen drejer sig om det kunstneriske og det tekniske, hvor vi plejer at forudsætte større spillerum end i så mange andre forhold?

Og hvis denne personlige vinkel ikke er nok, betyder det så arkitekturens afslutning som den individuelle 'kunstners' værk?

Vores opfattelse af arkitekturen følger grundlæggende en forestilling om en basalt set hierarkisk aktivitet; dvs. en aktivitet der afhænger af en serie af lineære beslutninger, baseret på årsag og virkning. Arkitekten udarbejder et design baseret på en vis mængde information, som så elaboreres videre til et projekt som andre så eventuelt realiserer i et faktisk bygningsværk.

Fra det øjeblik træder arkitektens abstrakte skitse, hans design, ind i kontakt med virkeligheden og handler i virkelighedens verden.

Men lad os prøve at forestille os en anden mulighed i stedet for. Lad os antage at vi ikke kun forestiller os arkitekturen som en lineær række af aktiviteter fra design til bygningens endelige ibrugtagelse, men som et mere komplekst ikke-lineært netværk af folk, materialer, information og energi som til syvende og sidst resulterer i en konkret konstrueret bygning.

Et netværk som man ikke kan nærme sig alene fra vores sædvanlige lineære måde at angribe problemerne på, men kun fra en mere kompleks relation af virkninger, delvis selvorganiserede og umulige for en helt bevidst beslutning, men som kunne føre til et mere omfattende og oprigtigt syn på de aktuelle vilkår for arkitekturproduktion.

Og det gælder sådan set ikke kun de aktuelle vilkår. Selv om arkitekturhistorien lærer os en masse navne og værker, så ved vi at i de allerfleste tilfælde var der mange andre faktorer, der var mindst lige så afgørende som arkitektens interventioner. Så arkitekturhistorien er bestemt ikke bare summen af arkitekterne og deres værker.

Selv om debatten om designideer er blevet stadig mere kompleks gennem årene, så er kompleksiteten fra denne debat tilsyneladende ikke endnu blevet forsøgt anvendt på den aktuelle produktionsproces og på relationen mellem arkitekten og virkeligheden. Virkeligheden er som vi allerede har fastslået meget kompleks og det er vigtigt at udarbejde stadig mere komplekse modeller for overhovedet at være i stand til at oversætte disse fænomener til givne arkitektoniske former. Imens fortsætter arkitektens aktivitet i det store og hele med at være 'forfattereragtig' som en vertikal, kategorisk og totalt hierarkisk

aktivitet, der fortsat via et design skal forestille at påtvinge virkeligheden modeller udefra; modeller, der nu er blevet yderst komplekse og vanskeligt gennemskuelige.

Lad os nu introducere en ny variabel i diskussionen. Vi vil hævde at computeriseringen af verden kan bibringe os de data der er nødvendige for at gøre dette muligt.

Produktionen af arkitektur er ikke længere en materiel produktion, der kun bestemmes af den menneskelige faktor, men udvikles delvis i henhold til dynamikker, der går ud over den absolutte kontrol for de mennesker der udtænker og undfanger bygningerne.

*Udviklingen af nye virkelighedsmodeller og den potentielle kapacitet til at beregne materielle procedurer har introduceret denne nye og anderledes kvalitet. Arkitekten er ikke længere den eneste 'forfatter', den enestående mester for formen.*

*Dette betyder imidlertid ikke den absolutte negation af arkitekten som 'forfatter', men kun en forandring af hans status. Arkitektur handler stadig om den materielle produktion af objekter og en sådan produktion må - som en hvilken som helst anden - betragtes som en kompleks interaktion mellem 'flows' af information, stof og energi ud over den mere lineære sum af de menneskelige, materielle og begrebsmæssige enkeltdele som virkeligheden også består af.*

Endofysikken, som er en af fysikkens senere tilkommende grene, introducerer idéen om at vores opfattelse af virkeligheden er et spørgsmål om interfaces. Interface som en model, som en erkendelse af virkeligheden. Objektiv virkelighed eksisterer ikke, siden vores relative position i virkeligheden ophæver enhver form for absolut relation til den.

Endofysikken relativiserer vores forhold til verden ved at hævde at betragterens eksterne position kun er mulig i form af en model og aldrig indenfor selve virkeligheden.

I henhold til Gödels<sup>1</sup> ubestemthedsteorem, er det kun muligt at give en komplet beskrivelse af et komplekst system ved at betragte det helt udefra.

Anvendt på arkitekturen tvinger denne endofysiske idé os til den konklusion at vores syn på virkeligheden er et spørgsmål om interfaces.

Snarere end at være forbundet med virkeligheden er vi forbundet med dens interface.

*"Verden forandrer sig i relation til vores kontaktflade med den. Verdens grænser er grænserne for vores kontaktflade. Vi interagerer ikke direkte med verdens virkelighed, men med dens interface." Peter Weibel<sup>2</sup>*

Lad os derfor prøve at betragte arkitekturen som et interface og i forlængelse heraf se på transformeringen af virkeligheden som en transformering af det arkitektoniske interface. Vi vil så fremføre et alternativt syn på arkitekturhistorien som et interface med verden. Mange historiske fænomener kan beskrives anderledes; f.eks i relation til interaktion og information, eller for eksempel arkitekturens forvandling fra klassisk grammatik til moderne abstraktion.

I den klassiske arkitektur var vekselvirkningen praktisk taget ikke eksisterende for arkitekten og helt sikkert ikke eksisterende i forhold til brugeren. Arkitekten gjorde brug af en serie invariable størrelser som han anvendte ved at bruge en ligeså invariabel grammatik. Man kunne hævde at 'forfatterens' sjældne variationer i forhold til det system er noget af det vi stadig genfinder som afgørende øjeblikke i den klassiske arkitekturs historie. Samlet er konsekvensen at det arkitektoniske interface historisk var en knapt nok interaktiv og i højeste grad hierarkiseret metode.

Med den forandring af udtryksmidlet der finder sted gennem abstraktionen forøges interaktionen i det arkitektoniske interface, både for arkitekten og for brugeren.

Arkitekten får en god del autonomi ind i sin aktivitet - aktiviteten bliver på et eller andet plan i højere grad interaktiv i forhold til udtryksmidlet (der bliver et friere spillerum) - fordi formen ophører med at afhænge af en rigid formal eller æstetisk syntaks.

Og brugeren drager også interaktionsfordele. Ikke i så stort omfang som arkitekten, men nu inddrages den opfattelse som brugeren har af en bygning som en væsentlig faktor i arkitekturen. Brugeren interagerer med den moderne arkitektur gennem hans/hendes perception af objektet, hans/hendes forandrede syn på objektet.

I relation til denne forestilling om arkitekturen som et interface har det næste skridt i forøgelsen af interaktionen, ikke så meget at gøre med arkitekten - som nærmest allerede har opnået fuld autonomi indenfor den moderne arkitektur - men mere med faktorer som ligger uden for 'forfatteren' som 'virkelighedens egne data' eller de potentielle brugeres forøgede interaktivitet. Det vil sige

*at i interfacet ved en hvilken som helst arkitektur, efter det vi sædvanligvis betragter som 'det moderne' og i hvert fald fra det seneste tiår, forøges interaktionen mellem faktorer der må betragtes som eksterne i forhold til arkitekten selv.*

#### *Information*

Men på hvilken måde? Hvordan kan interaktionen af andre faktorer som er helt eksterne for arkitekten forøges? Vi vil endnu engang se på sammenligningen mellem det, der i mangel af bedre betegnelse kan benævnes henholdsvis 'det moderne' og 'det postmoderne'. En af de basale karakteristikker af den forandring, der finder sted, ligger i perceptionen af fart. Ifølge Paul Virilio grunder det klassiske moderne samfund sig på den fysisk mærkbare mekaniske fart; som den fart der f.eks fascinerede futuristerne i begyndelsen af det 20. århundrede. I arkitekturen er hele produktionen af arkitektoniske objekter indtil langt ind i århundredet, ja selv idag, baseret på denne opfattelse af tid og rum. Objektet er skabt på forhånd, à priori af arkitekten som et uigennemtrængeligt budskab; uigennemtrængeligt for alle hensigter og formål; også for interaktionen med modtageren hvis ikke det simpelthen sker via modtagerens perception, som en helt passiv aktivitet. Muligheden for at betragte arkitekturen som det tidligere nævnte interface, og dermed som en interaktion med brugeren, er - omend fundamental - praktisk taget ikke eksisterende.

'Postmoderne' fart er på den anden side absolut. Det er hastigheden af information, lysets hastighed. På hvilken måde kan perceptionen eller interaktionen af det arkitektoniske budskab forandres i omgivelser præget af momentan fart? Dette medfører selvfølgelig ikke en acceleration i perceptionen af arkitekturen til utænkelige hastigheder, men en forandring i den måde arkitekturens interface kan opfattes på. Hvis interaktiviteten mellem arkitekten og brugeren var praktisk taget ikke eksisterende før, vil tendensen nu gå mod en stadig forøgelse af den gensidige interaktion. Et af de helt centrale resultater af den absolutte fart er samtidighed mellem tid og rum.

*I samtidigheden mellem tid og rum bliver information til det relationelle medium mellem dem begge og hermed stiger interaktiviteten. Det vil sige at i en 'postmoderne' designproces 'interagerer' arkitekten og brugeren gennem information, og denne interaktionskapacitet bliver hele tiden større.*

*"Interaktionens æstetik er baseret mere på handling end på visuel perception". Dick Rijken<sup>3</sup>*

Dette forvandlende og samtidig almene begreb om potentialet i informationssamfundet og den interaktive dimension er overhovedet ikke ny. Fra grundlæggerne af af cybernetikken, såsom Norbert Wiener<sup>4</sup>, til Marshall McLuhans inspirerende tænkning har mange stemmer advaret mod de farer som den teknologiske implementering og den stadigt voksende uhindrede udvikling af den globale information kan medføre. Der findes i dag visse filosofiske positioner som argumenterer imod den definitive og basale destruktivitet, der er fremprovokeret af informationsæraen, af interaktionen eller af den endelige implantering af en absolut og trans-ideologisk virkelighed på verden.

I 'Den Perfekte Forbrydelse' nærer Jean Baudrillard<sup>5</sup> f.eks. ingen betænkeligheder i fremførelsen af den endelige konklusion af denne tendens mod en elektronisk, computermæssig eller virtuel opløsning. For Baudrillard har verden allerede begået den forbrydelse at udrydde illusionen. Magien er forsvundet fordi hele menneskeheden historie op til nu har været historien om en fremadskridende 'demaskering', en udslettelse og forbrydelse mod illusionen gennem en simulationseffekt, som præcist er et gigantisk desillusioneringsforetagende til gavn for en absolut virkelig verden (en verden uden drømme)

*"Vi lever i den illusion at det virkelige er det der mangler mest i retning af det fuldkomne, men det modsatte er faktisk tilfældet: virkeligheden har nået sit ekstreme stade. Ved hjælp af teknisk overlegenhed, har vi opnået en sådan grad af virkelighed og objektivitet at vi kan tale om en hyperrealitet der efterlader os langt, langt mere ængstelige og desorienterede end i den tidligere mangel på virkelighed, som vi i det mindste var i stand til at kompensere for med utopier og billedmageri, mens der ikke findes nogen kompensation for eller alternativ til hyperrealiteten."*

*"Moderniteten som helhed har haft ankomsten af denne virkelige verden som sit mål. Befrielsen af menneskene og af de virkelige energier, fokuseret på den objektive forvandling af verden og udvidende sig ud over alle de illusioner, hvis kritiske analyse gav næring til filosofi og praksis. I dag er verden mere virkelig end vi forestillede os det. Ud af deres opfyldelse er produceret en total omvendelse af de virkelige og rationelle data."*

*"med den virtuelle realitet og dens konsekvenser, er vi gået over til teknikken som det ultimative fænomen. Udenfor dette findes der ingen reversibilitet, ingen spor, ikke engang en nostalgi for en tidligere verden. Hypotesen handler om irreversibel forsvinding indenfor arternes reneste logik. Den logik der handler om en absolut virkelig verden hvor vi ville ligge under for fristelsen til ikke at efterlade os nogen spor."*

For Paul Virilio<sup>6</sup> i 'The Information Bomb' ligger faren ikke i informationen i sig selv, men i interaktiviteten og dens uhyre dimension som et globalt cybernetisk feedbacksystem i virkelig øjeblikkelig tid.

*"Interaktiviteten er for informationen hvad radioaktiviteten er for energien, en kolossal kraft."*

*"Dagens politikere forstår ikke teknikken, det tekno-videnskabelige potentiale og globaliseringen. Den virkelige magt indehaves af markedets feudalgrev: Gates'erne, Murdoch'erne, og Soros'erne."*

Computeriseringen af procedurerne og den interaktion, der ligger implicit i dem, kan imidlertid ikke på baggrund af dette afvises som værende ude af kontrol.

Computeriseringen af verden er hverken god eller dårlig. Den er der simpelthen bare. Utopiske budskaber eller at vende tilbage til anakronistiske positioner tjener intet formål i en periode, hvor ideerne bevæger sig langsommere end virkeligheden selv.

I sit essay 'Fresh Conservatism', beskriver Roemer van Toorn<sup>7</sup> den generelle situation - generel for en hel generation - for den nutidige kunst og kultur sådan som den tilsyneladende fægter vildt mellem en blot og bar ukritisk accept og en overskridelse af dagens hyper-reelle fremmedgørende tingenes tilstand. Ifølge Van Toorn ligger den iboende fare i en sådan balancesituation i at positionens tilsyneladende uahæmmede, ny og innovative attitude overfor virkeligheden kun fungerer som en maske for det destruktive potentiale i de kræfter som Virilio beskriver. Deri ligger risikoen. Der er ikke nogen kendt reference at basere sig selv på. Den eneste mulige innovative handling ligger i at acceptere situationen og assimilere sig med virkeligheden i stedet for at afvise den. Og dette kan gøres ved at genopdage den kunstneriske dimension - en anderledes dimension - den postmoderne arkitekturs autentiske dimension i en computer æra; genopdagelsen af en trans-æstetisk arkitektur, som MVRDV's projekt til VPRO kan tages som et implicit eksempel på. En dimension, der kan føre til besynderlige effekter, når informationen om en bygning som VPRO-bygningen er blevet opløst i den globale informationsfære. For eksempel har det, som Van Toorn siger om bygningen, store lighedstræk med plottet i den første historie i bogens sidste del.

*"Den umættelige kommunikator som en nutidig globetrotter, der bevæger sig fra det ene syn til det andet med hele følelsesregisteret i konstant alarmberedskab kan finde hvile her."*

Refererer Van Toorn måske i sin kommentar til Benito Navalón Molina<sup>8</sup> ?

### **In-form-ation**

Hovedkonsekvensen for arkitekturen som et interface af den computeriserede virkelighed er at der er tale om en direkte relation mellem information og form.

I det postmoderne projekt eller i den anden computer-abstraktionsfase 'ifører' informationen sig en form, og denne opdagelse er den mest fascinerende bedrift ved det arkitektoniske projekt MVRDV har implementeret.

I modsætning til den moderne abstraktion som tenderer til at befri formen for enhver art konkret syntaktisk mening (formen der kun refererer til sig selv) så tager den postmoderne anden abstraktion virkelighedens data i brug og transformerer dem til stof, der kan bygges. Arkitekturen er så ikke længere bare 'den bevidste leg med rene lysfyldte volumener', men en 'effektiv genanvendelse af virkelige data som byggematerialer'.

Lad os se på muligheden for at forvandle information til stof. Ideen er knap 30 år gammel. Vores nuværende realitet er stadig i en hybrid tilstand - til en vis grad er den stadig mere mekanisk end egentlig computeriseret - men der er ikke noget der indikerer at den elektroniske computerisering af verden ikke vil forøges op til det punkt, hvor den overtager den plads som har været typisk for mekaniseringen i det århundrede der er ved at rinde ud.

Der eksisterer et uendeligt antal procedurer som kan tjene som eksempler på den nuværende hybride situation. Lad os se på et eksempel på fysisk transformation, der er direkte afhængig af information: den urbane mobilitet. En anvendelse som måske kan få arkitekter til at tænke på den fysiske anvendelighed som visse computeriserede procedurer kan siges at have i forhold til

virkeligheden. Når en arkitekt eller en byplanlægger skal overveje mobilitet, gør han/hun det ved øjeblikkeligt at tænke på en eller anden form for fysisk hjælpemiddel - kort sagt et instrument - som kan gøre en sådan mobilitet mulig. I terminologien vil de fysiske hjælpemidler til en synlig infrastruktur kunne ansues sammen med vejene og infrastrukturen fra de kendte kommunikationsnetværk som er synlige på samme måde og også er ansvarlige for forvandlingen af den postindustrielle urbane mobilitet.

Dette er en uomtvistelig kendsgerning. Men det er også en kendsgerning at vores *nuværende hybride situation - en situation der er mere økologisk informationel end mekanisk - introducerer helt nye variable som kan gå i forbindelse med denne fysiske ide* -synligt eller usynligt - på en sådan måde at en hvilken som helst undersøgelse - ikke bare i fysisk handlingmæssig forstand - af mobiliteten bliver mere interessant.

Konfronteret med de problemer der forårsages af overmætning, forbrugerisme og nedslidning af omgivelserne kan en anden form for ejendomsrelation udvikle sig. Med deling af biler - eller flerejerskab - kan energien, økonomien og i det hele taget de rumlige udgifter med mange biler og mange individuelle ejere forvandles til færre biler plus den computergenerering, der er nødvendig for at kunne have adgang til dem på et hvilket som helst tidspunkt. I modsætning til leje vil et månedligt abonnement give mulighed for at medejerne har adgang til en bil på en række fastlagte lokaliteter i byen på et hvilket som helst tidspunkt af året. Hver delt bil kan således erstatte 5 eller 10 individuelle biler. En masse forbrændingsmotorer vil være reduceret til færre forbrændingsmotorer og til information. Som i tilfældet med den urbane mobilitet giver det mulighed for at massiv forbrænding forvandles til mindre forbrænding understøttet af elektronik. Hvad der netop her sker med bilmotoren sker også med mobiliteten som en social eller urban faktor. *Forvandlingen af midlerne fra 'fast stof' til de 'computeriserede midler' er tydelig skønt det undertiden er vanskeligt for os at forstå dette.*

Denne forvandling er vigtig, fordi den gør os i stand til at reflektere over muligheden for at forstå arkitekternes design- og produktionsproces som noget ikke-lineært. For få år siden spekulerede Manuel de Landa<sup>9</sup> over muligheden for at bruge selvorganiserende logikker i forhold til trafiksystemer frem for at lade deres tilrettelæggelse afhænge af en vertikal og centraliseret beslutningsprocedure.

*"Den virkelige anvendelse af kunstig intelligens afhænger af en interaktion med ikke-lineære dynamikker. Dette betyder at usynlig computerisering må anvendes til støtte for udviklingen af selv-organiserende netværker af menneskelig produktion."*  
Manuel de Landa

Den virkelig forvandlingsagtige dimension af MVRDV's 'computer' tilgang til arkitekturdesign ligger her. MVRDV designer med en *logik ifølge hvilken en kompleks realitet er brudt ned i simple kvantificerbare data, som kan udvikles nærmere til egentligt 'byggemateriale'.*

Designprocessen er dermed ikke rodfæstet i en vilkårlig moderne abstraktion, men i en 'binær' computer-abstraktion af virkeligheden. Det mærkelige og fascinerende ved en sådan procedure er, som Stan Allen<sup>10</sup> har peget på, at trods det tilsyneladende upersonligt automatiske ved proceduren så bliver selve resultatet overhovedet ikke automatisk. Til trods for at den komplekse virkelighed er blevet 'afkodificeret til LEGO-klodser' hvorefter den er samlet påny, så er der ikke noget ekko i den faktisk opførte bygning af denne proces. I MVRDV's egne kommentarer, taler de klogeligt om indhold og fænomener og aldrig om de tekniske og procedurmæssige hjælpemidler, der gør det hele muligt. For eksempel bestod hovedudfordringen vedrørende VPRO-bygningen i at 'reproducere' på en ny måde og i et nyt grundplandesign hele det sociale, kontekstuelle, ideologiske og operationelle indhold som er karakteristisk for VPRO uden at det det færdige resultat kompliceres med arkitektonisk 'baggrundsstøj'. De infrastrukturelle og tekniske hjælpemidler i bygningen er skjult så meget som muligt og på en sådan måde at den byggede arkitektur formidler en i hovedsagen transparent baggrund for VPRO's implicite indhold. Endnu engang er budskabet midlet.

Der er en voksende tendens i de *postmoderne designprocedurer til at blive mere almene og til gradvis at adskille sig fra de respektive tekniske omgivelser*, efterhånden som vigtigheden af de materielle forhold, som de er genereret på baggrund af, bliver mere og mere relative. VPRO er også en arkitektonisk hybrid, godt nok 'computerdesignet', men opført i henhold til endnu-ikke computeriserede procedurer. Ikke desto mindre bliver hele konstruktionsmåden - også af den materielle produktion af arkitektur - i stigende omfang computeriseret og bliver efterhånden indføjret som en del af den fælles fond af information og viden som arkitekten mere og mere baserer sit arbejde på.

Haacke (forkortet referat frem for oversættelse)

*Det hele begyndte med en kube...*

.. Hans Haacke, kunststuderende fra Kassel, senere i Frankrig og derefter bosat i USA, afviste allerede for 35 år siden produktionen af konventionelle kunstværker; værker der er fastlagt af kunstnerens uigendrivelige subjektivitet og præsenteret i et galleri til publikums fornøjelse. I stedet begyndte han at arbejde på en idé om mere udviklede systemer, som er åbne for tidsmæssige processer, frem for værker i traditionel forstand. Systemer, hvor tid, energi og rum antager komplekse selv-genererende former som ikke begynder at fungere før de bliver vist til et publikum. Han kaldte dem 'Realzeitsysteme', 'systemer for virkelig tid'.

Han benævnte sit første system 'Kondensations-kuben'. Det er en statisk kube af plexiglas som han fylder delvis op med vand. Med forskellen på temperaturen uden for og inden for kubens vægge at dækkes med ganske små dråber, forårsaget af vandets kondensation.

"Kondensationsprocessen fortsætter", skrev han, "og kubens fremtræden ændres langsomt uden nogensinde at gentage sig selv". Dens adfærd ligner en levende organismes, der reagerer fleksibelt overfor omgivelserne. Billedet af kondenseringen kan ikke forudsiges med nogen form for sikkerhed; den varierer i henhold til de statistiske forandringer. Jeg kan godt lide den frihed.".....

... Han bevægede sig herefter i sit arbejde fra de fysiske laboratorieprocesser over processer fra naturen, både plante- og dyreriget, til sociale og økonomiske menneskelige systemer....

... Haackes 'systemer i virkelig tid' var således et første fremstød henimod at gøre formel brug af information. Haacke hjalp os til at gribe et potentiale der består i at forstå information som et muligt råmateriale i formgivningen, men også til at forstå at *udover den tilsyneladende transparens, giver brugen af data anledning til læsninger, der er meget mere polemiske end hvad den aktuelle kunstneriske praksis ser ud til at vise. Endnu engang går betydningerne, der kan udledes af den tilsyneladende kun mekaniske brug af information langt ud over selve aktiviteten, og lige præcis dér ligger den trans-kunstneriske idé i Haackes kunst eller MVRDV's arkitektur og venter.*

## MVRDV

26 år efter Haackes 'sociale systemer i virkelig tid' måler Winy Maas, medejer i MVRDV, byplanlægningens effekter for masserne og kalder dem 'dataskaber'<sup>11</sup>. Dette involverer en omhyggelig observation af sociale, økonomiske, spekulative og andre årsager, der genererer specifikke forandringer i den urbane form.

*"Disse fænomener finder sted i henhold til tilsyneladende desorganiserede mønstre, hvis næsten totale kaos indeholder skjulte logikker, der gør det muligt at lade 'tætheder' eller 'tyngdepunkter' dukke frem fra den umådelige forskelsløse masse af objekter. Sådanne tyngdepunkter afsløres ved at blive fremhævet i en given kontekst af omstændigheder eller udsat for nogle på forhånd fastsatte maksimalbetingelser. Tætheder der kommer frem i form af det underliggende datalandskab."*

MVRDV's arkitektur er allerede blevet analyseret ved et antal lejligheder. I deres arbejde afviser MVRDV åbent den kunstneriske subjektivitet og erstatter den med videnskabelige analyser. Deres tilgang - mere analytisk end egentlig kunstnerisk - har i alle dens former været betragtet som en basalt set 'forfatteragtig' måde at gå til arkitekturen på; forskellig fra og måske mere tankevækkende end så mange andre, men ikke desto mindre 'forfatteragtig'.

Det er delvist rigtigt, men det er klart at der hermed også er åbnet en dør ind til en anden slags arkitektonisk metode. Det er ikke bare et arbejde af nogle andre arkitekter, men det er en arkitektur der forholder sig anderledes - i hvert fald delvis anderledes til 'forfatterarkitektur'. Og dermed er døren også åbnet på klem til mulighederne for at tackle kompleksiteten i processerne i den nuværende virkelighed på en ikke-lineær måde.

For MVRDV er virkeligheden allerede tilstrækkelig kompleks i sig selv uden at man behøver at tilføje flere kompleksitetsniveauer som grundlag for en bevidst arkitektonisk proces. Hvis vi ser på den aktuelle debat har vi foran os et kæmpepanorama af stadig selvretfærdiggørelse.

Mange af de grundlæggende argumenter i forhold til planlægning kan formuleres lidt i denne stil: jo mere kompleks, jo bedre. Rationalet bag et arbejde er næsten lige så vigtigt som selve arbejdet. I et essay om MVRDV har Stan Allen peget på hvad han betragter som de fundamentale årsager til den kreative kraft i deres arbejde. Dens styrke findes præcis i mangelen på styrke i deres teori. Det vil sige i fraværet af teori. I den automatiske uigendrivelighed af deres procedurer. I stedet for at gå tilbage til universets oprindelse for at forklare deres arbejde - som næsten ville være ensbetydende med en klassisk moderne ambition - er det nok for dem ikke at have en teoretisk forklaring på hvad de gør: for dem er virkeligheden tilstrækkelig som forklaringsfaktor. Winy Maas er stolt af dette. En hvilken som helst af formerne der 'kommer frem' via den tilsyneladende mekaniske bearbejdning af virkelige data er mindst lige så kompleks som de former der skabes personligt af de arkitekter som udgør det aktuelle 'stjergalleri'. Til trods for den synlige ambition bag arbejdet er den samme ambition her transformeret. Arkitekturen i informationsæraen er baseret på en opløsning af det arkitektoniske budskab i det aktuelle medium.

Der er ikke nogen etableret æstetik, eller en fastsat typologisk proces eller en på forhånd betemmelende faktor. De eneste bestemmelende faktorer fremkommer på baggrund af de specifikke virkelighedsdata. Data, så som de fysiske begrænsninger sat af bygningsreglement og lign., de særlige karakteristika af de fremtidige brugere - hvoraf mange kan analyseres kvantitativt - energi eller lysfaktorer etc.

Designprocessen starter 'nedefra', og starter med den givne realitet, i stedet for at starte 'ovenfra', dvs. fra 'forfatterens' fortolkningsmæssige subjektivitet.

En af de basale afgørelser når man har at gøre med 'systemer i virkelig tid' ligger i at etablere systemets grænser; op til hvilket punkt herindenfor er det muligt at intervenere? Så ligeså vigtigt som systemet i sig selv er den fysiske grænse indenfor hvilken det er muligt for dette system at virke.

*Haackes transparente kube definerer systemets betingelser på samme måde som MVRDV's grænser for maksimal udnyttelse definerer betingelserne for deres 'virkelig-tid' design i det nye hovedkvarter for VPRO i Hilversum.*

## **Interaktion Mediet og budskabet**

Én af de idéer det er værd at undersøge igen er den objektive formålsbestemte forestilling om arkitektur. Den mest åbenlyse og ikke-problematiserede idé bag arkitekturen er det faktum at selve den arkitektoniske handling er rettet mod byggede objekter, bygninger. Selv denne bog, som sådan set har som et af sine formål til dels at sætte spørgsmålstegn ved denne idé, fokuserer præcis på en bygning for at gøre det. Som nævnt tidligere forstår vi arkitekturen som et objektforhold og således også som noget der forstås i forhold til de individer der skabte disse objekter. Uanset det faktum at en sådan vurdering eller historisk vision næppe er i overensstemmelse med realiteterne, så kan en benægtelse af dette forhold stadig fremprovokere diskussioner af den voldsomste karakter.

Lad os først etablere en parallel idé, én som måske kan kaste lidt lys over denne noget paradoksale erklæring: spørgsmålet om mediet og budskabet. Denne idé blev fremsat intuitivt af Marshall McLuhan<sup>12</sup>, som blev ledt til en bekræftelse af 'at mediet er budskabet', et sublimt paradoks, som selv om det er begrænset til kommunikation er yderst brugbart til at definere en hvilken som helst produktiv handling i vores informationsæra. Ved hjælp af dette paradoks svækkede McLuhan på én gang definitivt distinktionen mellem hovedfokuspunktet - lad os bare sige figuren - og de tilsyneladende irrelevante omgivelser - baggrunden - hvor en given handling fandt sted. Budskabet og mediet; figuren og grunden: den ene er den anden. Oversat til arkitektur så kan budskabet - objektet, figuren, kort sagt bygningen - ikke længere forstås som objektet i sig selv, men snarere som det medium, hvori det er genereret; det vil sige virkeligheden.

Det betyder så at én af de vigtigste karakteristika af den postmoderne arkitektur er *den fremadskridende opløsning af det arkitektoniske budskab - designet - i mediet - nemlig virkeligheden*. VPRO-bygningen kan betragtes som en form, der ikke er defineret af formelle variable. Det er i det mindste denne dimension, der gør den til noget ekstarordinært, noget ud over det almindelige. Dette gør den også i hvert fald delvist til noget ikke-kunstnerisk, noget der ikke er fuldstændig underkastet kunstner-arkitektens subjektivitet. Og dette er delvist rigtigt. Indenfor de grænser, der er påtvunget den af dens tid, så er bygningen til VPRO ikke helt præcist en bygning. Ideelt set kan vi næsten betragte den som forvandlingen i bygget materiale af mediet formet af VPRO. Det vil sige at det ikke skulle være et bygget objekt i den sædvanlige forstand, men en proces der er åben for de ikke-lineære synergier som rejser sig over og ud over dens forfatteres afgørelser. Ved at gøre en del af designformen til genstand for statistiske udbygninger, kommer bygningens 'budskab' meget tættere på det VPRO-'medie', hvorfra det er genereret.

*"Hvis du virkelig føler dig nysgerrig vedrørende fremtiden, så studér nutiden." Marshall McLuhan<sup>13</sup>*

VPRO er en non-profit organisation der sender radio og fjernsyn på nationalt niveau. Den er en del af syv større netværker, der

udgør det eksisterende radio- og fjersynssystem i Holland. Skønt den faktisk producerer 66 timers radio og 15 fjersynsstimer om ugen, er VPRO først og fremmest producent af programmer. Det betyder at den hverken er en radio- eller fjersynsstation i ordets egentlige forstand, men at den producerer programmer som i stedet for at afhænge eksklusivt af et givet medium efterfølgende kan spredes i forskellige formater. Af denne grund producerer VPRO også egentlige redaktionelle produkter. Den vigtigste af disse er Informations-guiden der udsendes regelmæssigt til dem der subscriberer på den. Men den producerer også bøger og har en særlig afdeling til udvikling af digitale produkter. En stab på 350 mennesker er fordelt i hold, benævnt 'programproducenter', og har som sådan en enorm kreativ og journalistisk autonomi. I VPRO er der, i stedet for studier, kameraer og enorme tekniker-teams, faktisk kun mennesker og computere. Alt det der tidligere blev sagt om arkitekturen og dens forvandling som materielt medium, gælder også til dels for radio- og fjersynsmediet. Som medium undergår fjersynet også dybtgående fysiske forandringer, en konsekvens af bevægelsen fra den analoge teknologi til den definitive omkalfatring til digitalt medium. På det nye digitale grundlag bliver relationen mellem procedurerne indenfor den enkelte radio- og fjersynsstation mere flydende fordi der eksisterer et abstrakt informationsmedium - en baggrund - som er fælles for alle disse. VPRO Digital har længe været opmærksom på behovet for at udskifte stationens nuværende klassifikationer, baseret på dens respektive infrastrukturer (TV, radio, guiden til abonnenterne) med en organisationsmæssig klassifikation baseret på indholdskategorier (kunst/kultur; folk/samfund; videnskab/teknologi, etc), som den nu har på sin egen web-side<sup>14</sup>.

Det nye center ligger på samme sted, hvor stationens tidligere faciliteter var lokaliseret: en række klassiske villaer lokaliseret midt i byen. Fra begyndelsen har netop denne særlige lokalitet markeret stationens identitet, en identitet som ikke kan forstås uden at man først forstår den måde, hvorpå den blandede og heterogene kombination af enhed og uafhængighed gradvis er blevet konsolideret gennem årene.

VPRO er åbenlyst uafhængig, og helt udomatisk. Det er dens ambition at se på virkeligheden på så åben en måde som muligt ved at prøve at iagttage den maksimale uafhængighed, selv hvis dette kan være skadeligt i forhold til eksisterende interesser og ideologier. Siden dens stiftelse 1926 har dette garanteret VPRO såvel ekstremt loyal opbakning som særdeles hård kritik. I de senere år har nogle af dens produktioner forårsaget stor opstandelse i den hollandske offentlighed; chok der har medført hård kritik og endda offentlige sanktioner, men som på samme tid har givet anledning til skabelsen af debatniveauer, der i allerhøjeste grad har været til gavn for den offentlige opinionsdannelse i landet.

*Virkeligheden medfører altid en særlig fortolkning uanset hvor objektiv fortolkningen hævder at være.* Og måden at betragte virkeligheden på er altid direkte relateret til det kulturelle klima i en hvilken som helst situation. VPRO's hovedinteresse ligger i den menneskelige dimension: det enkelte individs fascinerende adfærd og hans eller hendes egne muligheder og begrænsninger i den virkelighed hvori de udvikler sig. For VPRO er spørgsmålet om kommunikation basalt set et kvalitativt og ikke et kvantitativt spørgsmål. Budskabets kvalitet er vigtigere end publikums kvantitet. I sandhed et modigt budskab i en branche hvor folk synes at antage at målet for offentlige radio- og fjersynsmedier er den fuldstændige udvanding af visse ideologiske og kulturelle spørgsmål for masserne eller at opfatte fjersyn, radio og et hvilket som helst andet medium som et blot og bart magtinstrument i forhold til den offentlige meningsdannelse.

En stærk hollandsk kulturel baggrund defineret af interaktionen mellem liberal kristendom og humanisme identificerer VPRO med en dominerende opmærksomhed overfor individet og på innovative udtryk af enhver slags.

#### *Den menneskelige faktors vigtighed*

Vægtningen af folk som frigjorte individer betyder at der ikke opereres med nogen på forhånd fastsatte enkeltopfattelser. Det er hele tiden nødvendigt at vide hvorledes de personlige kriterier kan relativiseres vedrørende særlige opfattelser af ting. Det betyder at man undgår en forsimpning af tilgangen, hvor man hele tiden forsøger at tackle spørgsmålene med tilstrækkelig skarphed og bredde; hvor man ikke godtager mere generelt accepterede synspunkter bare fordi de er mere generelt accepterede, men at også disse vurderes og analyseres med et kritisk blik.

Tolerance overfor dem som handler eller taler anderledes og opmærksomhed i forhold til dem som selv påtager sig at indoptage forskellige former for adfærd har altid været fundamentalt for en virkelig liberal radiostation. I den sammenhæng forsøger VPRO med sine programmer at opmuntre til den direkte deltagelse af seere og lyttere ved at tilbyde dem muligheden for selv at drage deres egne konklusioner og udtrykke deres egne synspunkter. Troen på potentialet for de frigjorte individer medfører en særlig opmærksomhed overfor de situationer hvor denne frigjorthed eller handlefrihed er reduceret eller begrænset i henhold til de givne muligheder. Dette får VPRO til at føle sig særlig involveret med og solidariske med de individer eller grupper som er handicappede enten strukturelt eller på grund af omstændighederne. Som f.eks. situationer der involverer magtmæssige uligheder eller magtmisbrug, kulturel og økonomisk diskrimination, økonomisk undertrykkelse osv, såvel lokalt som globalt.

#### *Det nye er godt (indtil det modsatte er bevist)*

På grund af dens radikale humanistiske karakter og i det hele taget på grund af tiltroen til det menneskelige potentiale, lægger VPRO særlig vægt på alt hvad der er eller ser ud til at kunne udvikle sig til at blive fornyende. Det er de situationer hvor der er bevægelse at nye samfundsmæssige muligheder viser sig. Om de fornyende fænomener har blivende eller måske bare midlertidig værdi er ene og alene et praktisk spørgsmål. Under alle omstændigheder vil det innovative være et område af særlig interesse for stationen. Dette gør VPRO til en fremadskuende pionervirksomhed uanset om vi taler om det sociale, politiske, ideologiske eller religiøse felt. I modsætning til et generelt billede af kommunikationsvirksomheder som, særligt hvis deres grundlag er etisk eller religiøst, tenderer til at styrke etableret tænkning snarere end at udforske det som endnu er ukendt.

VPRO ofrer speciel opmærksomhed på skabende folk og grupperinger, på ændrede former, på brud på tabuer og etablerede normer, på alternative sociale og kulturelle former, på nye måder at tænke og leve på. Dette betyder blandt andet at man tillader autonomi i både den overordnede ledelse af stationen og i tilrettelæggelsen af de individuelle programmer. Det betyder også eksperimenter med nye teknikker og strategier for design og form fortrinsvis i tæt forbindelse med avantgarde-bevægelser indenfor kunst og kultur.

Til trods for det faktum at disse indentifikations-kendetegn ikke altid kan forbindes med hinanden er behovet for at en mere relativiserende tilgang på den ene side og en social vision på den anden kan eksistere samtidigt en grundlæggende bestræbelse for VPRO. Den spænding der skabes mellem begge betingelser er helt essentiel for stationen. Ydermere er det ikke nødvendigt for dem altid at være i modstrid med hinanden. At relativisere er ikke nødvendigvis ensbetydende med kompromiser. *At indtage en specifik position er ikke altid ensbetydende med at tillægge dette synspunkt absolut værdi.*

Tidligere anskuede vi det arkitektoniske produktionssystem som en kontaktoverflade (interface), der betød at såvel information og interaktion fra de medvirkende - arkitekten, den fremtidige bruger, etc. - blev større end nogensinde. Radio- og fjersynsmedierne følger en lignende logik og VPRO er et glimrende eksempel på en tendens til at forstå medierne som en blanding af hierarkiske beslutningsprocesser og ikke-lineære selvfulgørende netværk. VPRO er vokset betragtelig gennem årene. *Radio- og fjersynssystemet i Holland er baseret på programkvoter der er direkte forbundet med seer- og lyttertallet, hvilket*

betyder at seerne og lytterne betragtes som direkte tilknyttet de forskellige stationer næsten som medarbejdere. Det betyder at en station har en vis transmissionstid afhængig af det antal 'tilskuere' der følger og støtter den. Dette fungerer grundlæggende som en demokratisk indretning: det modtagende publikum kan 'interagere' med systemet, selvfølgelig afhængig af den grad af involvering som stationen ønsker at have med sit publikum. VPRO har oven i købet regionale møder og rådgivende forsamlinger for sit tilknyttede publikum, som selvfølgelig ikke er så involveret som kan tænke sig til det i teorien. Hovedsageligt fordi graden af entusiasme og sympati for en given station ikke nødvendigvis falder sammen med tilskuernes behov for faktisk at involvere sig selv direkte i processerne. Men hver enkelt radio- og fjernsynsstations samlede transmissionstid afhænger altså direkte af graden af accept af stationen, baseret på antallet af tilknyttede. Det er altså ikke sådan at hver af de større netværk har sin egen kanal, men snarere sådan at der findes tre offentlige kanaler, hvis transmissionstid er fordelt på forskellige selskaber, i alt syv. VPRO har så efterhånden fået flere tilknyttede, særlig fra 80'erne og fremefter. Efter deres første hvervekampagne blev VPRO i 1984 med 330.000 tilknyttede en Klasse B radiostation. Syv år senere i 1991 begyndte en generel mediedebat om behovet for en fremtidig fælles politik mellem lignende stationer for at gøre disse i stand til at konkurrere mod de nye og mere kommercielle netværker. VPRO frygtede at et af resultaterne af denne konkurrence ville være at stationerne ville vælge større overfladiskhed og kommercialisering i programmerne for at skubbe seer- og lyttortal i vejret og sikre reklamekronerne. Men som kategori B station havde VPRO ikke tilstrækkelig politisk indflydelse overfor de seks andre store navne. Så i september 1991 gennemførte VPRO kampagne nr. 2 for at tiltrække medlemmer og de lykkedes med næsten at fordoble antallet - til ca. 600.000 medlemmer - indenfor ganske få uger. Siden 1992 har VPRO officielt været den syvende station i kategori A. Det næste skridt har været dannelsen af en større fælles kanal, den tredje offentlige kanal, dannet af VPRO og VARA, NPS og RVU-stationerne. Denne kanal kaldes NET 3 og får sin egen campus i medieparken i fremtiden<sup>15</sup>.

*Dette er i al korthed historien om VPRO mediet.*

*Vi tilbyder her historien om en bygning.*

*Alt i alt en præsentation af nogle omgivelser som man ved at medtage sine egne 'informationer' om emnet og sætte dem sammen kan fortsætte med at transformere i 'virkelig tid'.*

---

<sup>1</sup> Douglas R. Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach: An eternal golden brain*. New York Basic Books, 1979

<sup>2</sup> Peter Weibel, "Over and Beyond the Limits of Reality". Lecture held at the Ars Electronica 92 Symposium.

<sup>3</sup> Dick Rijken, in conversation with Bart Lootsma. *Media and Architecture*. Amsterdam: VPRO and Berlage Institute, 1998

<sup>4</sup> Norbert Wiener (1894 - 1964), én af stifterne af cybernetikken eller "videnskaben om kontrol og kommunikation i dyret og maskinen", en videnskab baseret på informationsteori og feedback, og hvorledes dyr og maskiner er i stand til at 'gøre ting'.

<sup>5</sup> Jean Baudrillard, *Le crime parfait*. Paris: Galilee, 1995

<sup>6</sup> Paul Virilio, *The Information Bomb*.

<sup>7</sup> Roemer van Toorn, "Fresh Conservatism" Essay based on two conferences - at the Berlage Institute and the seminar *Poldergeist* of the Cooper Union - published in *Quaderns* 219 " (Re)activa"

<sup>8</sup> Sammenlign med historien af Rafel Reig, s.282

<sup>9</sup> Manuel de Landa, "Homes: meshwork or hierarchy". Essay presented during the second edition of the symposium *Doors of Perception*

<sup>10</sup> Stan Allen, "Artificial Ecologies". Article on the work of MVRDV published in *El Croquis* 86

<sup>11</sup> Winy Maas, "Datascape". Tekst udgivet i FARMAX. Rotterdam; 010, 1998.

<sup>12</sup> Det oprindelige paradoks er af Marshall McLuhan (udgivet i Marshall og Eric McLuhan, *Laws of Media*, 1988), men dens oversættelse til parametre der kan relateres til en specifik nutidig arkitektonisk følsomhed er af Manuel Gausa. De paradokser, der nævnes i løbet af uddybningen af processen vedrørende VPRO-projektet er frem for alt baseret på hans klare refleksioner.

<sup>13</sup> Marshall McLuhan, "The best of Ideas". CBC Radio, 1967

<sup>14</sup> [www.vpro.nl](http://www.vpro.nl)

<sup>15</sup> Information hentet fra en brochure om radio- og fjernsynsstationens seneste historie.