



# LUND UNIVERSITY

## Arkitekturens kroppslighet. Staden som terräng

Nilsson, Emma

2010

[Link to publication](#)

*Citation for published version (APA):*

Nilsson, E. (2010). *Arkitekturens kroppslighet. Staden som terräng*. [Doktorsavhandling (monografi), Institutionen för arkitektur och byggd miljö]. Department of Architecture and Built Environment, Lund University.

*Total number of authors:*

1

### General rights

Unless other specific re-use rights are stated the following general rights apply:

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Read more about Creative commons licenses: <https://creativecommons.org/licenses/>

### Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

LUND UNIVERSITY

PO Box 117  
221 00 Lund  
+46 46-222 00 00

/ inledning

- 09 **KROPP, RÖRELSE OCH ARKITEKTURENS MATERIALITET**
- 10 **UTGÅNGSLÄGE OCH INGÅNGSVÄRDEN**
- 17 **METOD OCH GENOMFÖRANDE**

/ kapitel 1

- 35 **MED STADEN SOM SPELPLAN**
- 38 **REGELSKAPANDE OCH MATERIELLA SCENARION**
- 50 **MED SPJÄRN MOT STADSMATERIALITETEN**
- 56 **UNGDOMSKULTUR, SUBKULTUR, KROPPSKULTUR**

/ kapitel 2

- 63 **KROPPSMATERIALITET & KROPPSTEKNIK**
- 65 **AVSKALANDET AV DET INTENTIONELLA**
- 74 **TID ÄR TILLVERKAD, SITUERAD OCH AKTIVERAD**
- 87 **FRÅN KROPP TILL KROPPSLIGHET**

/ kapitel 3

- 103 **FRÅN STAD TILL TERRÄNG**
- 105 **MED ALLT LÖSARE KONTURER**
- 130 **TERRÄNGEN**

/ kapitel 4

- 139 **TERRÄNGENS ARTIKULERING OCH PRODUKTION**
- 142 **2 TERRÄNGBIOGRAFIER: 4 PRODUKTIONSFORMER**
- 163 **TERRÄNGERS INSTITUTIONALISERING**

/ kapitel 5

- 175 **TERRÄNG OCH ARKITEKTUR**
- 176 **POLYSPATIALA TERRÄNGER**
- 197 **ARKITEKTUR OCH KROPPSKULTUR**

/ avslutning

- 211 **ARKITEKTURENS KROPPSLIGHET. STADEN SOM TERRÄNG**

/ summary

- 224 **THE CORPORALITY OF ARCHITECTURE. CITY AS TERRAIN**

/ källförteckning

- 238 **TRYCKT MATERIAL, FILM, BILDER**

/ appendix

- 250 **1, 2, 3**



/ emma nilsson

**ARKITEKTURENS KROPPSLIGHET  
STADEN SOM TERRÄNG**



**LUNDS UNIVERSITET**  
Lunds Tekniska Högskola

© **EMMA NILSSON**

Arkitekturens kroppslighet. Staden som terräng.

Institutionen för arkitektur och byggd miljö,  
LTH, Lunds Universitet

**TRYCK:** Fälth & Hässler, Värnamo 2010.

**GRAFISK FORM:** Anna Oredsson

**INLAGA:** Munken Lynx 120 gr

**TYPSNITT:** Sabon & Univers

**ISBN 978-91-7740-100-1**

**/** emma nilsson

**ARKITEKTURENS KROPPSLIGHET  
STADEN SOM TERRÄNG**

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

### / inledning

- 09 **KROPP, RÖRELSE OCH ARKITEKTURENS MATERIALITET**
- 10 **UTGÅNGSLÄGE OCH INGÅNGSVÄRDEN**  
Syfte och huvudfrågor  
Teori och litteratur
- 17 **METOD OCH GENOMFÖRANDE**  
Materialinsamling och sortering  
Arkitektursyn och framställning

### / kapitel 1

- 35 **MED STADEN SOM SPELPLAN**
- 38 **REGELSKAPANDE OCH MATERIELLA SCENARION**  
Pervasive gaming  
Ubiquitous gaming
- 50 **MED SPJÄRN MOT STADSMATERIALITETEN**  
Allestädes närvarande sporter
- 56 **UNGDOMSKULTUR, SUBKULTUR, KROPPSKULTUR**  
Kroppsliga och materiella konfigurationer

### / kapitel 2

- 63 **KROPPSMATERIALITET & KROPPSTEKNIK**
- 65 **AVSKALANDET AV DET INTENTIONELLA**  
Med förmåga att gruppera heterogeniteter
- 74 **TID ÄR TILLVERKAD, SITUERAD OCH AKTIVERAD**  
Aktör-nätverket temporaliserat  
Tidsliga och rumsliga mediatorer  
Program eller process
- 87 **FRÅN KROPP TILL KROPPSLIGHET**  
Kropp, artikulering och situation  
Traceuren som nätverkssituation  
Mot en polymorf kropp

### / kapitel 3

- 103 **FRÅN STAD TILL TERRÅNG**
- 105 **MED ALLT LÖSARE KONTURER**  
Multipla platser  
The act is the beauty, the beauty is the act  
Ett brett landskapsbegrepp
- 130 **TERRÅNGEN**  
Terräng är en form av förtrogenhet

### / kapitel 4

- 139 **TERRÅNGENS ARTIKULERING OCH PRODUKTION**
- 142 **2 TERRÅNGBIOGRAFIER: 4 PRODUKTIONSFORMER**  
Association, appropriation, strategi, taktik  
Z-boys of Dogtown  
L'art du déplacement  
Terrängproduktion en sommardag i Lund
- 163 **TERRÅNGERS INSTITUTIONALISERING**  
En kroppskultur, flera artikulationer  
En kroppskultur, många materiella scenarion

### / kapitel 5

- 175 **TERRÅNG OCH ARKITEKTUR**
- 176 **POLYSPATIALA TERRÅNGER**  
Sort och materiell figur  
Med siktet inställt på arkitektur  
En mellanrumslig praktik
- 197 **ARKITEKTUR OCH KROPPSKULTUR**  
Arkitekturproduktion och kroppslighet  
Tillbaka till fältet

### / avslutning

- 211 **ARKITEKTURENS KROPPSLIGHET. STADEN SOM TERRÅNG**

### / summary

- 224 **THE CORPORALITY OF ARCHITECTURE. CITY AS TERRAIN**

### / källförteckning

- 238 **TRYCKT MATERIAL, FILM, BILDER**

### / appendix

- 250 **1, 2, 3**

## **/ tack**

Jag påbörjade mina forskarstudier vid Institutionen för arkitektur och byggd miljö sommaren 2002. Under arbetet med avhandlingen är det många som givit av sin tid och kunskap. Er hjälp och ert intresse har varit av stor betydelse och avgörande för avhandlingens slutliga form. Stort tack till mina två huvudhandledare Mattias Kärrholm och Finn Werne som introducerat mig i arkitekturforskningens värld och bidragit med ett materiellt perspektiv på arkitektur. Tack också till mina biträdande handledare Gunnar Sandin och Tomas Wikström som i olika skeden läst och bistått med värdefulla kommentarer.

Tack till de doktorander som delat min tid på institutionen och varit viktiga i samtal och på seminarier; Richard Kjellström, Karin Grundström, Jenny Hällström, Eva Kristensson, Lina Olsson, Rickard Persson, Anna Petersson, Mikkel Schønning-Sörensen och Catharina Sternudd.

Jag vill även tacka Meike Schalk som var opponent vid mitt slutseminarium och bidrog med en textnära läsning och givande synpunkter.

Tack till alla de traceurer som låtit mig observera och fotografera, särskilt Signe Højbjerg-Larsen som tagit sig tid att berätta och svara när jag återkommit med frågor.

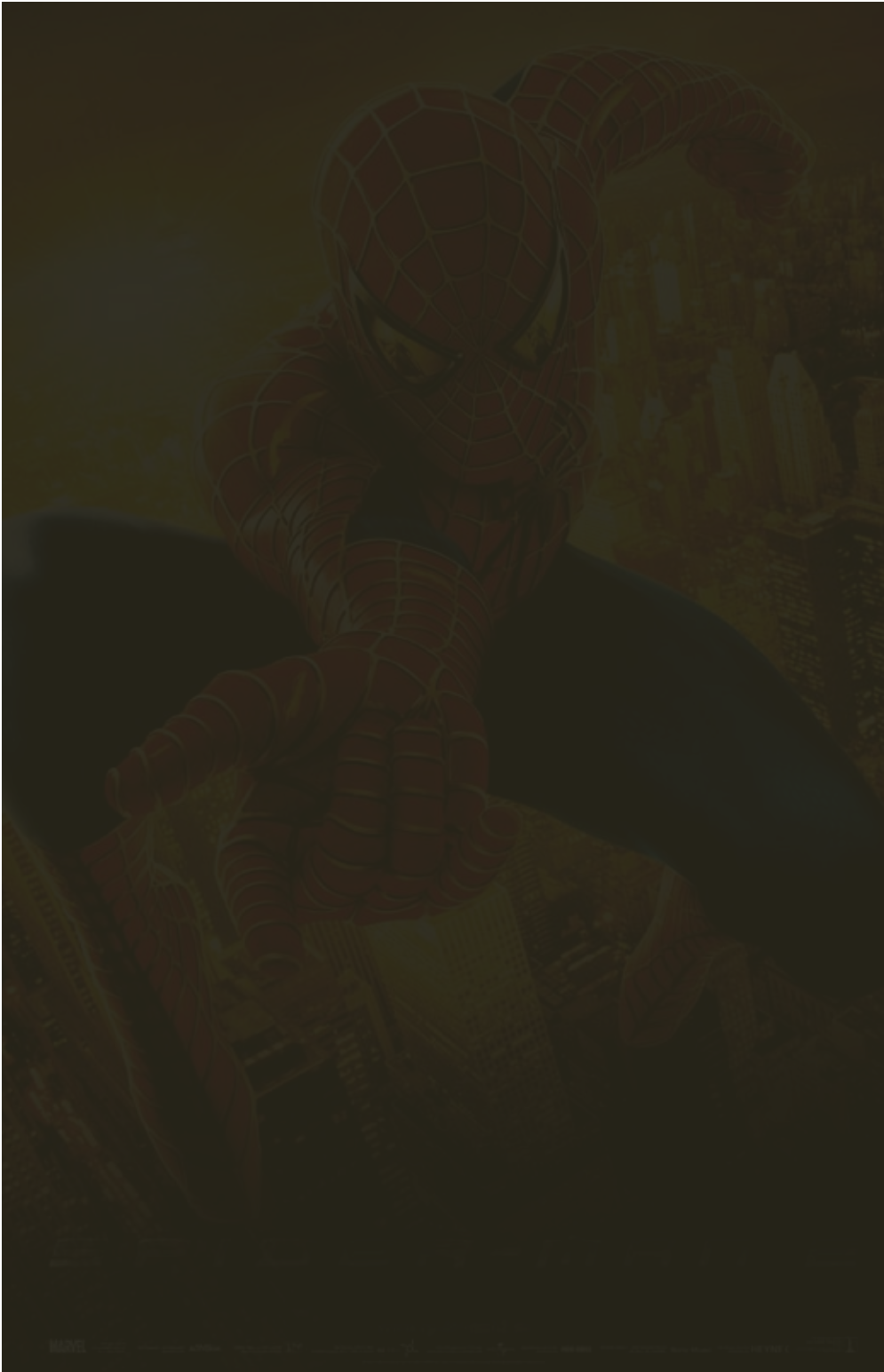
Anna Oredsson utarbetade den grafiska formen och Ulf Nilsson språkgranskade den svenska texten. Tack till er båda.

Tack till Oleander Press och muf architecture/art som bistått med fotografier.

Tack till mina föräldrar, Stig och Marianne, för hjälp med vardagslivets praktiska bestyr. Till Björn, som varit närvarande i arbetets alla delar. Tack.

Slutligen, till Jack, Hans och Måns. Här får ni en bok som uppmanar er att aldrig sluta leka.





## / inledning

### **KROPP, RÖRELSE OCH ARKITEKTURENS MATERIALITET**

Jag börjar mitt i ett hopp från takutsprången på New Yorks skyskrapor.

Av olika orsaker har Peter Parker begåvats med förmågan att med extraordinär hastighet producera och skicka iväg trådar för att på så sätt snabbt svinga sig mellan, över och genom sin hemstads byggnader. Svart blänker natten, det är svindlande vältajmat i såväl höjder som hastighet.

Som så många andra sagor är den om Parker och hans täckmantel Spindelmannen en berättelse om de stora känslorna. Om längtan efter kärlek och svartsjukans makt, om viljan att göra det goda och om ondskan som lurar i bakgrunden. Temat superhjältar ger den en särskild dramaturgisk inramning och formulerar en viss sorts spelregler. Det är inte av den anledningen som hans väg genom ett glimrande stadslandskap tecknar sig i denna text. Bilden som Spindelmannens framfart skapar, samlar på ett storstilat vis de fenomen som avhandlingen försöker fånga. Den betonar, med viss överdrift, några grundläggande ställningstaganden.

Till att börja med ger den uttryck för en kroppslig rörelse av ett särskilt slag, en kroppsteknik och ett stadsumgänge som går utöver det vanliga. Vidare anger filmsekvensen att den

rumsligt sammanhållande nivån för avhandlingens studier är just staden, eller mer precist stadsmaterialiteten. Dessutom visar den att kroppslig rörelse inte enbart är en fråga om kött och blod. Kroppsteknik omfattar fler faktorer än inläring och fysisk förmåga. I förlängningen handlar det om materialiteter och aktiviteter som överskrider kroppens utsträckning och den arkitektur som dessa tar spjärn mot.

### UTGÅNGSLÄGE OCH INGÅNGSVÄRDEN

Som de flesta avhandlingar vilar mitt arbete på några antaganden. Ett av de viktigaste – och kanske mest banala – är att arkitektens rumsliga och materiella egenskaper sätter gränser och skapar förutsättningar för hur vi tar vår miljö i besittning. Avhandlingens övergripande syfte bottenar i just en sådan förförståelse. Ambitionen är att utveckla detta och att bidra till en fördjupad kunskap om de relationer som produceras i mötet mellan arkitektens materialitet och ett kroppsligt ianspråktagande av denna.

Att det materiella har betydelse för upplevelsen eller bruket av en viss artefakt, plats eller ett visst landskap är en sedan länge etablerad insikt inom ett flertal forskningsämnen. Där emot är teorierna kring hur och på vilka sätt denna påverkan sker mindre utforskade (HÄGGSTRÖM 1996; KÄRRHOLM 2004:200ff). Arkitekturteori och professionen har under lång tid ackumulerat såväl kunskaper som språk för att hantera arkitektens konkreta egenskaper i gestaltningsfrågor. Arkitekturforskningen har dock fortfarande ett behov av att utveckla begrepp som förmår beskriva arkitektens verkan i relation till hur vi tar den i bruk. En sådan begreppsutveckling måste samtidigt undersöka vilka frågor som är meningsfulla att ställa, inte minst för att fånga

dessa relationer utan att agera normativt eller landa i deterministiska förklaringsmodeller.

Om utgångsläget är brett är de ingångsvärden som avhandlingen tar avstamp från mer tydligt definierade.

Avhandlingens övergripande syfte avgränsas och konkretiseras genom att jag studerar ett speciellt lekfullt förhållande till arkitektur och stadsmiljö: fenomen som jag i analogi med dataspelstermen *ubiquitous gaming*, ubigames, kallar *ubiquitous sporting* eller ubisporter. Ubigames, som samlar allt från rollspel till stora kommersiella spel, skulle i sin idrottsliga motsvarighet kunna översättas med ”allestädes närvarande sporter”. Bland dessa studerar avhandlingen mest ingående *parkour*, men gör även jämförelser med *skating* och ett historiskt exempel på *buildering*.

Ubisporterna är en väg in i stadsmaterialiteten och ett underlag för att utveckla begrepp som beskriver arkitektens rumsliga och materiella kraft i relation till ett visst bruk. Ubisporterna är således ett medel för avhandlingen och inte dess mål. Till delar är ubisporterna uttryck för aktiviteter vars själva existens är intimt förknippad med stadsmiljön; en reaktion på den materialitet som *är* staden. Ubisporterna visar också, trots inbördes likheter, på en bredd i sättet att förhålla sig till sina omgivningar och tydliggör hur både miljö, kropp och kroppsteknik skapar olika samband beroende på skiftningar i de enskilda delarnas karaktär. Det som förenar dem är en fördomsfrihet i relation till sin materiella omgivning, ett förhållande som jag beskriver utifrån lekens perspektiv. Dessutom förfogar ubisporterna över en kroppsteknisk repertoar som gör det möjligt att tala om dem som olika former av kroppskulturer. Att kunna göra en sådan kroppsteknisk gruppering är viktigt, eftersom jag vill undvika att behandla den kroppsliga infallsvinkeln på en svepande mikronivå, vilket blir effekten när man studerar en anonym individuell kropp i ett exempelvis



sittande, cyklande eller gående. Aktiviteter som vi ofta förutsätter är universella.

Även om avhandlingens främsta fokus ligger i arkitekturen och de förutsättningar som arkitekturen skapar för ett visst bruk, är arbetets grundläggande inställning att en studie om det materiellas betydelser för sociala fenomen bör ta sin utgångspunkt i de situationer som arkitekturen är involverad i. Genom att anlägga ett aktivitetsorienterat perspektiv lyfts den rumsliga avgränsningen från ett områdesbegränsat angreppssätt och samlar ett utsnitt som är relaterat till ett visst bruk. På så sätt vill jag undvika att göra en kategorisering baserad på viss typ av platser eller miljöer som i sin tur riskerar att reproducera föreställningar och förgivettaganden om dessa. Med bruksperspektivet sätter avhandlingen också fokus på de relationer som produceras i stunden, och vill på så vis utveckla begrepp som förmår diskutera det materiellas betydelser i såväl pågående situationer som avslutade händelser.

**SYFTE OCH HUVUDFRÅGOR** Med valet att studera ett fenomen som ubisporter, vilka karaktäriseras av en väl artikulerad kroppsnära rörelse, ställs vid sidan av arkitekturens materialitet också frågan om kroppens materialitet, samt relationerna dem emellan och respektive kroppsteknik. Avhandlingens första huvudsakliga fråga rör således dessa förhållanden:

*Hur kan man beskriva relationerna mellan den kroppsmaterialitet och kroppsteknik som ges av en viss aktivitet?*

Med utgångspunkt i första frågan etablerar avhandlingen begreppet *kroppslighet*. Kroppslighet kommer i detta sammanhang att användas med en specifik betydelse. Kroppslighet beskriver en enskild människas aktivitet, den kroppsliga kunskap

hon besitter för att utföra den och de kroppsnära artefakter eller teknologier som aktiviteten är beroende av. Kroppsligheten är personlig och individuell men kopplar till en större gemenskap som jag beskriver som kroppskulturer. Begreppet kroppslighet leder fram till avhandlingens andra fråga:

*Hur kan man beskriva arkitekturens roll i produktionen av kroppsligheter och kroppskulturer?*

Avhandlingens andra fråga rör de aspekter i miljön som är av betydelse för respektive kroppslighet. Här prövas möjligheten att beskriva det materiellas roll inom ramen för ett *terrängbegrepp*. Terräng ska förstås som de relationer som uppstår mellan en kroppslighet och de utmärkande egenskaper i miljön som är kopplade till en denna. Terrängen är ett sätt att knyta samman kroppstekniska, kroppsmateriella och arkitektoniska samband och beskriva de relationer som etableras när en kroppslighet är aktiv. De två frågorna har en inbördes relation som inte är hierarkisk, utan beskriver en metodologisk succession, där den första är mer att betrakta som medel och den andra som avhandlingens mål. Med begreppen etableras två analytiska nivåer, kroppslighet och terräng, som både förutsätter och rymmer varandras konfigurationer.

Syftet med begreppen är att koppla ett fast grepp om arkitekturens materialitet och samtidigt lämna öppet för flera terrängar att verka parallellt. Liksom en miljö kan innehålla ett flertal samverkande och överlappande terrängar kan en kropp rymma fler kroppsligheter än en.

**TEORI OCH LITTERATUR** För att kunna driva frågan om det materiellas roll har jag vänt mig till det teoretiska fält som brukar benämnas aktör-nätverksteori, ANT, och då främst genom veten-

skapssociologerna Bruno Latour, John Law och Annemarie Mol. Jag tar utgångspunkt i några centrala begrepp och tankegångar som är särskilt användbara för att beskriva *hur* arkitekturen verkar och inte enbart vidmakthålla *att* den gör det. Med ANT och dess relativa aktörsbegrepp ges en möjlighet till aspektseende som varken förlorar världens heterogena sammansättningar ur sikte, eller förutsätter ett deterministiskt förhållande mellan sociala och materiella fenomen.

Några böcker och artiklar har varit mer betydelsefulla än andra. Latours *Reassembling the Social* (2005) har varit väsentlig som en bred och djup beskrivning av ANT. Den ger en bra introduktion och sammanfattning eftersom den är skriven med ett par decenniers begreppsutveckling bakom sig. Mer specifikt har artikeln *Trains of Thought, Piaget, Formalism and the Fifth Dimension* (LATOUR 1997) haft betydelse för min läsning av de tidliga och rumsliga aspekterna av ANT. På samma sätt har Latours artikel *How to Talk about the Body?* (2004B) influerat mitt eget sätt att tänka och beskriva kroppslighet. Andra texter inom området, som är viktiga för avhandlingens begreppsliga diskussion är Law & Mols antologi *Complexities. Social Studies of Knowledge Practices* (2002) och särskilt en av Laws artiklar kring spatialitet: *Objects and Spaces* (2002).

Aktör-nätverksteorin är lika mycket en metod för noggranna beskrivningar som en teori om världens beskaffenhet, den beskriver inte *hur* världen fungerar, utan hur vi kan beskriva *att* den fungerar. ANT har ontologiska konsekvenser som gör att dess vetenskapsteoretiska grunder lika mycket är en fråga om dess metodologiska (LATOUR 1996, 2005). Den vetenskapsteoretiska inställning som präglar avhandlingen tar framför allt stöd i Laws *After Method. Mess in Social Science Research* (2004). Law kallar sitt vetenskapande för *method assemblage*, en term som omfattar de processer som skapar och framställer,

*crafts and enacts*, de nödvändiga gränser av en undersökning som gör vissa saker närvarande, för andra i bakgrunden, och osynliggör det som, även om det är en förutsättning för det som görs närvarande, antingen är dolt, undantryckt eller ointressant (LAW 2004:18-44).

Law delar Latours syn på vetenskap som något som föds i arbetet med vetenskap. De verkligheter som forskningen producerar är konstruerade och det gör dem varken mindre verkliga eller mindre sanna. Då är det viktigare att avgöra huruvida de verkligheter som beskrivs är bra eller dåligt konstruerade. Världen är rörig, mångtydig och motsägelsefull. Hur kan vi, med tanke på det, etablera metoder som kan tala om fler än en men färre än många? (LAW & MOL 2002:1-22). Laws ärende är inte att dekonstruera vetenskapen till förmån för en värderelativistisk eller pluralistisk variant, men att öppna den för andra typer av källmaterial och andra sorters representationsformer.

När det gäller ANT:s användbarhet för arkitekturämnet har det varit viktigt att utforska begrepp som kan beskriva arkitekturens roll i ett pågående handlingsfält. Vid sidan om detta ägnas en del utrymme åt att på allvar lyfta fram och etablera det rumsliga aktörskapet. Här spelar Mattias Kärrholms arbeten och begreppsutveckling en viktig roll för min egen diskussion. Det gäller framförallt Kärrholms avhandling *Arkitekturens territorialitet* (2004), men också en artikel om mellanrum, *Interstitial Space and the Transformation of Retail Building Types* (KOMMANDE 2011). Kärrholms avhandling innehåller en utförlig genomgång av ANT som teoretiskt fält och en diskussion av Latours begrepp i relation till Michel Foucaults teorier om makt.

Begreppet terräng konstrueras dels med hjälp av de redskap som ANT för med sig, men är innehållsmässigt också influerat av filosofen Anthony J. Steinbock genom ett kapitel i *Home and Beyond. Generative Phenomenology after Husserl* (1995).

Mitt eget arbete vilar inte på fenomenologins förståelsegrund, men jag har ansett Steinbocks behandling av terräng som tillräckligt innehållsrikt och användbart utanför sitt ursprungliga sammanhang.

När det gäller diskussionen om kropp vill jag lyfta fram tre forskargärningar. Det är Annemarie Mol och *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice* (2002) men också filosofen Tara Magdalinskis *Sport, Technology and the Body* (2009). Vid sidan om dessa utgör Donna Haraways *figurationer*, i form av cyborgar, vampyrer, oncomöss och hundar, ett betydelsefullt komplement. Min ingång till Haraways tankevärld går främst via *The Haraway Reader* (2003) och *When Species Meet* (2008).

Min behandling av teorin är präglad av en positiv urvalsprincip. De resonemang som har visat sig problematiska eller oanvändbara är inte föremål för en egen kritisk genomgång. Urvalet är dock inte godtyckligt. De tankegångar och begrepp som tar plats i texten är koherenta, och tillhör antingen samma tanketradition eller är teoretiskt kompatibla. Även om avhandlingen inte är en regelrätt aktör-nätverksstudie är den ANT-driven och det är utifrån denna grundläggande inställning som övriga begrepp och förklaringsmodeller värderats.

Läsaren kommer inte att finna någon sammanhållen forskningshistorik. Skälen till detta är flera. Ett skäl rör avhandlingens biografi. Avhandlingens teoretiska startfält var brett, men har under arbetets gång snävats in och begränsats i relation till användbarheten för avhandlingens övergripande syfte. Samtidigt har en del av arbetet varit att undersöka vilka frågor som på ett meningsfullt sätt svarar mot syftet. Det är omständigheter som förstärks av att avhandlingens huvudsakliga begrepp – terräng – inom tidigare forskning mer använts i sin allmänna betydelse än som ett eget definierat begrepp. Det har alltså inte funnits någon given forskningshistorik att förhålla sig till.

## METOD OCH GENOMFÖRANDE

Under den tid som mitt avhandlingsarbete framskridit har jag läst, testat, förkastat och införlivat, begrepp, tankegångar och förklaringsgrunder. Jag har konstruerat exempel, lånat exempel, studerat material – andras – och dokumenterat eget. Precis som läsningen av teorin har genererat vissa frågor och bevekelsegrunder, gäller detta även för det källmaterial som arbetet studerat och producerat.

**MATERIALINSAMLING OCH SORTERING** ”Vetenskapliga tvister skall avgöras på dataplanet.” Så skriver socialpsykologen Johan Asplund i sin bok *Avhandlingens språkdräkt* i ett försvar av en empirisk eller *normalvetenskaplig* verksamhet (2002:87). När Asplund lägger ut texten kring empirikerns bevekelsegrunder betonar han vikten av ett vetenskapande där det verklighetstillvända ögat och den tolkande blicken är de främsta redskapen. Inte oväntat är det en av naturvetenskapens stora gestalter, botanikern Carl von Linné, som får agera förebild och exempelgivare. Hans uttryck *curiositas naturalis* anger tonen. Vi har här att göra med ett vetenskapligt ideal som tar avstamp i ett nyfiket, vaket och öppet sinne för omvärldens förehavanden. Där Linné framför allt vände blicken mot naturen, har det för Asplund själv mer handlat om en undran inför samhället (1970).

Enligt Asplund var Linné inte en forskare som enbart registrerade och införskaffade empiriskt material, samlingarna utgjorde senare underlag för en långt driven systematisering. Man ska inte, menar Asplund, tolka Linnés registrerande som en verksamhet förutan idéer kring naturens beskaffenhet. Även om Linné såg system i naturen, och därmed var vad Asplund kallar för en idédriven forskare, var tolkningarna per automatik inte verklighetsfrånvända.

Det slags idéer och tolkningar, vilka den renodlade empirikern vänder sig mot, kännetecknas av att de inte har passerat genom det verklighetstillvända ögat. Det är inte baserade på någonting synligt (eller hörbart osv.) utan är opåtagliga, abstrakta. Fullt acceptabel är däremot en idé eller tolkning vars poäng går att utpeka, förevisa eller åskådliggöra. (ASPLUND 2002:91)

Verklighetsbaserade iakttagelser är inte ovedersägliga. En sann empiriker, säger Asplund, inser att hennes empiri grundar sig på en serie hypoteser som ständigt måste bekräftas – eller motsägas – av studieobjektet självt. ”Men börjar en kollega tala om saker som förefaller empirikern helt *overkliga*, förlorar han intresset eller förmågan att alls följa med. Sådana gånger kan han verka rent dum.” (IBID:91).

Det Asplund beskriver i termer av den verklighetstillvände empirikern har ett visst släktskap med Latours forskargärning inom sociologins fält. Latour, som i grunden är antropolog (LATOUR & WOOLGAR 1979) och först senare sociolog med vetenskapsfilosofisk inriktning, har ägnat stor kraft åt att kritisera en viss typ av sociologisk redundans, där man tenderar att förklara det sociala med det sociala. I en sådan tradition är det sociala något absolut som verkar från en egen domän och förblir oföränderligt i förhållande till vilken aktivitet den än ger sig ut för att förklara. Denna form av sociologi, som Latour kallar för *sociology of social*, har helt enkelt förväxlat det den förklarar med själva förklaringen: den tar det sociala som sin startpunkt när det borde vara dess slutpunkt (LATOUR 2005:8).

För Latour finns ingen stabil social faktor som kan transkribera vilket sammanhang som helst. Enligt honom är det sociala inget annat än en förändring, måhända liten och nästan osynlig: ”it is no more than an occasional spark generated by the shift, the shock, the slight displacement of other non-social phenomena” (IBID:36). Det är associationerna mellan icke-sociala fenomen som renderar det sociala. Latour kallar det för en

*sociology of association*. För att undvika en sammanblandning mellan dessa två betydelser av det sociala måste man, enligt Latour, ta itu med de av naturen heterogena sammansättningar som håller samman världen och skapar sociala band (IBID:43).

Det som kännetecknar Latours sociologi är dess erkännande av det icke-mänskliga, det materiella, roll för upprätthållandet av sociala fenomen. Där Asplund förmår, enkelt och tillitsfullt, formulera värdet av ett konkret innehåll, erbjuder Latour å andra sidan en samling begrepp som gör en sådan insikt operationaliserbar, möjlig att förvalta och förfina inom arkitekturens forskningsområde.

Asplund och Linné går även att betrakta i ljuset av Torsten Hägerstrands uppdelning av vetenskapande enligt en likhets- eller närhetsprincip. Likhetsforskning, menar han, vill nå kunskap som ligger utanför en specifik plats eller tid. Närhetsforskning däremot ägnar sig åt en given del av världen, och istället för att välja en förutbestämd klass eller ett fenomen föresätter forskningen sig att se sådant tillsammans som man vanligtvis valt att betrakta åtskilt (HÄGERSTRAND 1982). Med Hägerstrands uppdelning följer en viss kritik. Med ambitionen att hitta kontrollerbara parametrar och producera generaliserbar kunskap, skapar den första formen av vetenskapande ofta en laboratoriemiljö som har mycket lite att säga om den verklighet den studerar. Forskning enligt likhetsprincipen tenderar att fungera med ett förutbestämt sorteringsverk som har en reducerande effekt. Båda principerna kan dock finnas representerade i en och samma forskargärning, som exempelvis är fallet med Linné. Under Linnés resor sker insamlandet enligt närhetsprincipen, medan systematiseringen i *Systema naturae* följer likhetsprincipen (SE ÄVEN QVISTRÖM 2003:16). Hägerstrands egen närhetsforskning, tidsgeografien, har sitt sätt att formulera sig kring världens beståndsdelar och deras kontaktytor, vilket beskrivs i *Tillvaroväven* (2009).

Med närhetsprincipen skapas en heterogenitet i insamlad data. Om man vill behålla denna orenhet även i sorteringsverket måste man hantera olikheter i material, så väl som de krafter med vilka de agerar och samlar sig till meningsfulla helheter. Latour kan sägas verka med närhetsprincipen som utgångspunkt, om man med närhet inte nödvändigtvis menar ett kort geografiskt avstånd. I Latours fall handlar det snarare om att grupperingen av data inte ska följa förutbestämda kategorier, utan istället följa de kopplingar och heterogena kluster av faktorer som upprätthåller de fenomen man studerar (LATOUR 1996). Latours närhetsprincip görs verksam genom att han betraktar världen som konstellationer av aktörer förbundna med varandra i oändliga aktör-nätverk.

Frågan om gruppering är en av de mer avgörande för Latour. Aktörerna är aldrig utbytbara, det råder en slags bokstavlighet mellan det som agerar och hur man beskriver denna påverkan.

We have to resist the idea that there exists somewhere a dictionary where all the variegated words of the actors can be translated into the few words of the social vocabulary [...] pretending that actors have only a language while the analyst possesses the *meta*-language in which the first is 'embedded'.

(LATOUR 2005:48f)

Det enda språk som möjligen kan etableras, enligt Latour, är ett *infra-språk*, vilket har till syfte att utveckla aktörernas egna metaspråk.

Jag ska försöka utveckla tanken kring infra-språket. Latour skriver inte utförligt om infra-språket i direkt mening, men med aktör-nätverksteorin som grund kan man göra följande tolkning. En aktör är endast aktör om man kan påvisa att den producerar en förändring. På den punkten är Latour mycket tydlig: "An invisible agency that makes no difference, produces

no transformation, leaves no trace, and enters no account is *not* an agency. Period." (IBID:53). Att till exempel hänvisa till en dold social kraft kvalificerar sig inte som sociologi. Det, säger Latour, är konspirationsteori. Däremot finns det många sätt att få såväl människor som icke-människor att tala eller producera skrifter om vad de själva gör eller får andra aktörer att göra. Objekt växlar väldigt snabbt mellan att vara mediatorer och intermedieringar, det vill säga mellan att transformera eller enbart förmedla ett händelseförlopp. För att synliggöra aktörerna måste man vara uppfinningsrik. Naturvetenskapen har en lång tradition av att konstruera apparater och tekniker som får aktörer att producera material som beskriver deras existens. Humaniora har ingen apparatur som motsvarar laboratoriets *inscription devices* (LATOUR & WOLGAR 1979) utan måste istället utrusta sig med relevanta begrepp och frågor.

För att förstå vad som står på spel i de fenomen man studerar är Latours uppmaning är klar och tydlig: *follow the actors* (LATOUR 1996). Det betyder att man måste överge förutbestämda kategoriseringar, storheter, typologier och gå till informanterna, till språkrören, eftersom de oupphörligen definierar sig själva och sitt sammanhang. "It is not passion, nor theories, nor preconceptions that are in themselves bad, they only become so when they do not provide occasions for the phenomena to differ." (LATOUR 2004B:219). För Latour är ingen relation gratis, alla associationer har sitt pris. Det krävs, säger Latour, ett arbete för att hålla en gruppering vid liv eller för den delen att upplösa den, och det arbetet lämnar spår. Men så är aktör-nätverksteorin ett forskningsfält som går under akronymen ANT, vars ledord blir att följa i myrans fotspår, en form av arkeologi, ett sökande efter spår och lämningar som kan visa ett utbyte skett, en koppling etablerats och en transformation ägt rum. Men säger Latour – och detta är en lika viktig insikt – i

detta spårande blir man som forskare själv ett ombud (LATOUR 2005). Med samma uppgift som alla de andra aktörerna, att skapa kopplingar, associera och gruppera.

Aktör-nätverksteorin gör det möjligt att studera det materiellas betydelse utan att underställa det annan påverkan, som sociala, kulturella eller ekonomiska faktorer. Det materiellas roll tecknas istället utifrån den förmåga den har att göra skillnad i ett specifikt aktör-nätverk. Kraften förläggs hos aktörerna och inte hos föruppställda kategorier och hierarkier.

Tillsammans med en rad andra fenomen, är ubisporterna bra exempel på att kategorier och uppdelningar som är vanligt förekommande inom arkitekturpraktiken och arkitekturforskningen inte nödvändigtvis är giltiga. Istället för att ägna tid åt en negativ kritik av vissa begreppsläsningar, ger ubisporterna en möjlighet att i positiv anda teckna andra förhållanden i relationen mellan arkitektur och människa. Allra tydligast är detta kanske i ljuset av den mest etablerade och kritiserade uppdelning inom västerländskt tänkande, den mellan natur och kultur. När det gäller ubisporterna, liksom en rad andra urbana fenomen, kan man faktiskt tala om stadsumgänge, ungefär som man talar om naturumgänge. Det betyder inte att stadsumgänget skulle vara motsatt naturumgänget, snarare att de perspektiv som läggs på naturmiljöer också kan vara giltiga på stadsmiljöer. Men istället för att försöka hoppa över den avgrunds djupa klyftan mellan natur och kultur lyssnar jag på Latours råd och går dit aktörerna går. Ordandet av verkligheten sker i ansamlandet av aktörer och deras relationer sinsemellan.

När man studerar fenomen som skating och parkour samlar sig ett brokigt material bestående av videosekvenser utlagda på mediadelningsforum, blogginlägg, tidskrifter, instruktionsböcker, reklam, dokumentärer och historiska skildringar. Därtill kommer också utövarna själva och de miljöer de använder.

I vissa fall bygger mina iakttagelser på sekundära källor. I detta sammanhang bör nämnas det faktaunderlag som Ian Bordens *Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body* (2001) utgör för exemplen kring skatandets historia. Bordens historiska genomgång har visat sig användbar, inte bara på grund av sin bredd och detaljrikedom, men framför allt för att bokens historiska redovisning beskriver såväl skatandets kroppsmaterialitet och kroppsteknik som dess karaktäristiska miljöer. De samband som tecknas och de begrepp med vilka jag beskriver dessa är dock mina egna och där stödjer sig avhandlingen också på andra, primära källor.

För skatandet utgörs de viktigaste källorna av Stacy Peraltas dokumentär *Dogtown and Z-boys* (2001) och en sammanställning av fotografier och tidigare publicerade tidningsartiklar av Friedman & Stecyk i *DogTown – The Legend of the Z-boys* (2000). Förutom dessa två dokument har en samtida dokumentär av BBC, *Skateboard Kings* (1978) tillsammans med tidiga nummer av den amerikanska tidskriften *SkateBoarder* och senare årgångar av den svenska tidskriften *Giftorm* givit inblickar i skatandet som kroppsteknisk aktivitet.

De exempel som rör skatandet är främst inriktade på dess tidiga år och beskriver ett historiskt förlopp. Fördelen med att studera en ny rörelseaktivitet i sitt tidiga skede är att aktiviteten fortfarande är under förhandling, den typ av konflikter eller grupperingar som aktörerna själva gör är mer synliga och aktörerna är också tydligare att spåra.

Det källmaterial som beskriver parkour och dess sammanhang är i större utsträckning föremål för en egen insamling som delvis hämtar sin information från samma slags dokument som utgör skatandets källor. Dokumentärer, blogginlägg, chattforum, reklamfilmer, kommersiella team, fotografier och videosekvenser som filmats av parkourutövare själva och sedan lagts



ut på mediadelningssiter eller gemensamma forum på internet. Eftersom parkour inte är lika etablerat som skatandet och inte heller är särskilt beforskat finns det få sekundära källor som mitt eget material kan relatera till eller värderas mot. De artiklar och uppsatser som finns i ämnet har publicerats under forskningens slutskede, och här kan nämnas Michael Atkinsons artikel *Parkour, Anarcho-Environmentalism, and Poiesis* (2009), Mats Johnssons magisteruppsats *Parkour – en livsstil eller modern urban idrottslig aktivitet?* (2009) samt Signe Højbjerg Larsens magisteruppsats *Parkour: en fænomenologisk analyse af en ny bevægelsesaktivitet* (2008). Av dessa är den senare mest betydelsefull för mitt eget arbete. Højbjerg Larsens uppsats bekräftar några av de observationer jag själv gjort, våra teoretiska utgångspunkter och förklaringsmodeller skiljer sig dock åt. Mycket tyder på att det kommer en rad publikationer om parkour inom de närmsta åren, framför allt inom idrottsvetenskapen (EX. JONASSON 2009).

Förutom dokumentärer som Mike Christies *Jump London* (2003) och Kaspar Astrup Schröders *My Playground* (2010), finns Paul Maunders mindre påkostade *Parkour - The Nature of Challenge* (2009). Den senare kan jag rekommendera eftersom den tydligare än andra filmer visar det arbete och grad av träning som parkour förutsätter. Därutöver har jag tittat på otaliga parkourvideos, läst bloggsidor och chatforum samt studerat fotografiska dokumentationer – alla är dokument som producerats av parkourutövare själva.

I linje med avhandlingens aktivitetsorienterade perspektiv har jag gjort fem olika observationsstudier. Tre studier är gjorda med utgångspunkt i det videomaterial som finns tillgängligt via internet. Två av dessa sammanställer de redigerade videofilmer som två olika traceurer producerat av sig själva utförandes parkour: en rysk/ukrainsk respektive en brittisk traceur. Den

tredje av dessa studier är koncentrerad till videofilmer som visar traceurer i Lisses, den förort utanför Paris där parkour ursprungligen uppstod. Ett urval av dessa redovisas i form av skärmdumpar i avhandlingens appendix. Materialet kring Lisses kompletteras dessutom av en dags fältstudie på plats utförd under oktober 2009.

Den fjärde observationsstudien gjordes för att närmre studera den kroppsteknik med vilken parkourutövarna för sig och hur en parkoursesession är uppbyggd. I juli 2009 hölls ett *sommarjam* i Lund och under en dag observerade jag utövarna på sju olika platser runt om i Lund, fotodokumenterade deras aktiviteter och de miljöer som aktiviteterna ägde rum i. Den rumsliga avgränsningen etablerades således genom att utövarna själva visade vägen till platser som jag därefter kunde studera utifrån miljöns arkitektoniska egenskaper.

Precis som skateparkerna erbjuder skatarna skraddarsydd miljöer har det på senare tid börjat konstrueras särskilda parkourparker. Min femte observationsstudie rör en av de första och största parkerna som ligger i Köpenhamn. Den arbetades fram i samarbete med en kommersiell parkour- och performancegrupp vid namn Team JiYo. En av gruppens medlemmar är Signe Højbjerg Larsen och tillsammans besökte vi parkourparken och badet vid Islands Brygge som är en väl använd parkourplats i Köpenhamn. Jag har även återvänt dit vid senare tillfälle för att observera och fotodokumentera.

Trots ett brokigt material har blicken varit stadigt fäst på kroppsteknik, kroppsmaterialitet och miljöns arkitektoniska egenskaper i relation till dessa. Ibland spåras relationerna dem emellan i de utsagor som ubisporternas utövare lämnar, men lika ofta baserar sig sådana iakttagelser på observationer av det som sker i videosekvenser, egna fältstudier eller i andras redogörelser. Eftersom ubisporterna i denna avhandling är

ett medel för att operationalisera en bredare diskussion om kroppslighet och arkitektur finns det ingen skarp gräns mellan en genomgång av teorier samt begrepp och redovisningen av ett källmaterial. Ubisporterna är i vissa fall lika begrepps-genererande som de kontextualiserar och exemplifierar en teoretisk utgångspunkt.

En del av det bildmaterial som utgör källor för data-insamling finns redovisat i avhandlingens appendix, men i flera fall är bilderna en del av den löpande texten. I de flesta fall utgör de underlag och stöd för texten, men i några fall ges de en tyngre roll än vad som är brukligt, i form av hela avsnitt med egna rubriker. Där bär bilderna hela resonemanget och ska således inte betraktas som illustrationer till det skrivna. Jag vill understryka att deras syfte är att beskriva specifika situationer och de relationer som utvecklar sig i stunden. När jag mer övergripande diskuterar bildmediets betydelse är det utifrån bildernas roll i en terrängproduktion, snarare än deras symboliska eller semiotiska relationer.

**ARKITEKTURSYN OCH FRAMSTÄLLNING** Tanken om miljöns betydelse för människan är en djupt rotad föreställning inom praktiskt taget all religion, kultur och vetenskap. I den europeiska idétraditionen är uppfattningen om miljöns på-verkan kanske främst förknippad med Montesquieu, som i *Om lagarnas anda* från mitten av 1700-talet introducerade sin teori om klimatet. Liknande tankar finns dock etablerade även i antiken. Redan Aristoteles menade att statskicket var avhängigt klimatets beskaffenhet, och från sent 1300-tal finns exempelvis *Prolegomena [al-Muqaddimah]*, där den nordafrikanske historikern Ibn Khaldun förbinder klimatet med ett folks dygder och grad av civilisation.

När Montesquieu lanserar sina teorier syntetiserar han där-med en idéströmning som funnits med länge och som under 1700-talets mitt slog igenom brett. Från denna tid och ända in på 1800-talet kan man i vetenskapliga texter och allmänna skrifter spåra Montesquieus antaganden om miljöns påverkan på en befolknings sinnelag. Från svensk horisont hörs liknande tongångar inom en gryende arkitekturdiskurs. En av landets första arkitekter Carl August Ehrensvärd, 1745-1800, kommenterar i sina reseskildringar från Europa fortlöpande de förbipasserade böndernas klädesdräkter. Dräkterna, som kan vara mer eller mindre behagliga, speglar enligt Ehrensvärd bärarnas karaktär, som i sin tur är given av miljöns beskaffenhet (EHRENSVÄRD 1866).

Om de tidigare teorierna om miljöns påverkan främst rörde naturgeografiska förhållanden börjar under 1800-talet idéer om den *byggda* miljöns påverkan på sociala förhållanden, beteenden och kynne ta form. 1800-talets teorier präglas av en deterministisk syn på det materiella, redan inbyggd i tidigare klimatläror, men också av ett starkt moraliserande tonfall. I Finn Wernes bok *Den osynliga arkitekturen* (1987) kan man läsa en recension av en engelsk mönsterbok för lantbyggnader från Ekonomiska Annaler daterat 1807, där recensenten skriver:

Flytta halfbarbaren från sitt pörte i ödemarken, och feodalslaven från sin usla, smutsiga, vämjeliga korsverkskoja till vår sjelständiga norrländska allmoges rymliga, ljusa och renliga boningsrum, och de skola icke kunna där förblifva, utan att förbättras till seder och sinnesart. Här visar sig således både verkan och verkningssmedel. (CITERAT I WERNE 1987:113)

Enligt Werne kan man se en idéhistorisk linje från 1700-talets klimatlära genom 1800-talets pauperism och filantropi, ända in i 1900-talets arkitekturdiskurs. Här fyller just mönsterböcker och byggande av förebildliga bostadsområden en viktig upp-

gift. Även ett funktionalistiskt manifest som *acceptera!* faller i vissa delar, enligt Werne, tillbaka på klimatlärans och filantropins idéer (WERNE 1987:114). Recensionen i Ekonomiska Annaler kan verka oförskämt generaliserande, men vi behöver inte gå längre tillbaka än 1930-talet och Ludvig Nordströms skildring av *Lort-Sverige* för att finna liknande tongångar. Nordströms reportage gjordes tillsammans med en läkare och hade till uppgift att dokumentera en degenererad befolkning, för att diagnostisera och eliminera en sådan smitta i samhällskroppen.

Den arkitekturdeterministiska synen och, den ibland underliggande men oftast fullt synliga, moralandan är antagligen en stark anledning till 1960- och 70-talens kritik mot förklaringsmodeller som tar stöd i materiella förhållanden (WERNE 1987:115). Det är alltid en balansgång att navigera mellan viljan att förbättra förhållandena för de människor som lever under knappa omständigheter och risken att i samma handling verka förtryckande i det att man tar sig problemformuleringens privilegium. Det vittnar inte minst den postkoloniala diskursen och biståndspolitikerna om. Men att i en sådan balansakt helt lämna de materiella aspekterna av mellanmänniska relationer vore att förbise viktiga och avgörande forskningsfrågor.

Uppfattningen om klimatets inflytande på människonaturen kan idag kännas tämligen överspelad, likafullt är klimatläran återigen aktuell, fast i ny tappning. Idag handlar det lika mycket om *vår* påverkan på klimatet som klimatets betydelse för levnadsvillkoren. Miljön har, genom begreppet *hållbarhet* kommit att bli en av de viktigaste frågorna att skapa konsensus och handlingsplaner kring, både globalt, regionalt och lokalt. År 2007 var över hälften av jordens befolkning bosatta i städer, vilket är unikt i ett historiskt perspektiv (UN-HABITAT STATE OF THE WORLD'S CITIES REPORT 2006/7). Även om det är fullt tänkbart att

en sådan utveckling kan byta riktning visar alla tendenser på en fortsatt inflyttning till vissa redan stora städer. Det ställer stora krav på städernas bärkraft såväl socialt, ekonomiskt, kulturellt, som materiellt. Därför är det inte konstigt att hållbarhet för närvarande är det mest etablerade temat inom såväl urbanforskning som stadsplanering.

Samtidigt är det tydligt att både forskning och planering fortfarande lider brist på begrepp som kan lyfta fram de rumsligt materiella aspekterna av stadsmiljöns påverkan. Här har arkitekturforskningen, som jämfört med andra vetenskaper är en ung disciplin, ett gyllene tillfälle att konsolidera begreppsutvecklingen inom ämnet och samtidigt bidra med en kunskap om rumsligt materiella frågor.

I *Architecture Depends* (2009) diskuterar Jeremy Till arkitekturämnets beroende av andra discipliner, arkitekturens förbundenhet med vardagligt liv och det problematiska i att utbildningen och professionen samtidigt konstruerar en arkitektroll som avskärmat all sådan sammanblandning. En liknande historieskrivning gör N. J. Habraken i *Palladio's Children* (2005). Han vänder sig till begreppet *the field* som en uppmaning till arkitekter att återvända till en urban kontext som också inkluderar de människor som bebod och omformar arkitekturen. För honom är *fältet* ett sätt att begreppsliggöra en insikt som många samtida arkitekter och arkitektstuderande uttryckt ganska länge nu: arkitekter är inte på något sätt huvudansvariga för transformeringen av urbana miljöer.

I en text om "Architectural Gaits", *Architecture as Technologies and Techniques* (2007), efterfrågar Katrine Lotz ett skifte i hur man tänker kring analytiska praktiker. Hon betraktar arkitekturproduktionen som en uppsättning strategier, manövrar, taktiker och tekniker som producerar ett materiellt underlag som möjliggör en förhandling om *byggnaden-i-vardande*.

En sådan förståelse av kunskapsproduktion är djupt förankrad i aktör-nätverksteori och den relativisering av nätverksbegreppet som har följt i dess vidare bearbetning (LAW 2002, LAW & MOL 2002). Den stödjer sig också på idén om *refektion-i-handling* (SCHÖN 1983), och förståelsen av kunskapsproduktion som distribuerad kognition (HUTCHINS 1996). I stort delar jag Lotz syn på hur en konventionell designprocess verkar, men vid sidan av detta är jag på jakt efter begrepp som inte singulariserar utan behåller en flerfaldig arkitekturproduktion, både i gestaltandet och analyserandet.

För att göra en sådan ansats operationaliserbar har jag anlagt ett perspektiv på arkitektur som frigör det från en specifik avsändare. Ett sådant angreppssätt erkänner den multipla och heterogena karaktären av ett arkitektoniskt arbete, utan att begränsa den till en specifik plats som arkitektkontoret eller studion. Med en bredare arkitektursyn ges inte bara en större öppenhet för vilka processer som kan tänkas skapa arkitektur, men också *vad* som inkluderas i studiet av arkitektonisk form. Redan Bernard Rudofsky visar i *Architecture Without Architects: A Short Introduction to Non-Pedigreed Architecture* (1964) hur arkitektur kan definieras utifrån ett visst perspektiv på materialitet. Ett mer samtida exempel på en liknande öppenhet men med andra urvalskriterier är *Made in Tokyo* (KAIJIMA, TSUKAMOTO & KURODA 2006). För en mer problematiserande undersökning av de historiska implikationerna av att sammanlänka arkitektur med arkitekter kan man läsa Joseph Rykwerts *On Adam's House in Paradise. The Idea of the Primitive Hut in Architectural History* (1981).

Manövern att befria arkitektur från en specifik avsändare (arkitekten) förnekar inte den rumsliga och materiella kunskap som produceras inom arkitekturpraktiken. Arkitekter fråntas inte på något sätt sin förmåga att skapa arkitektur, de ges bara

inte ensamrätt. Det är fortfarande möjligt att hävda att arkitekter besitter en specifik kunskap om rumsliga och materiella frågor. Denna kunskap är dock intimt förbunden med de former för produktion som arkitekter är tränade i: arkitekturpraktikens tekniker. Det innebär inte att sådana tekniker är garanterade endast dem som genom profession eller utbildning kan titulera sig arkitekt (JMF HILL 1998, 2002), bara att de metoder och tekniker som utvecklas inom arkitektprofessionen och arkitektutbildningen ger vissa ingångar i rumsligt materiella frågor.

Man kan göra en jämförelse med den konkreta poesins och språkmaterialismens förhållande till ord och text (NURBO 2008). Det är ett förhållande som är speciellt i sin konstnärliga pragmatism och lekfullhet. Här tänker jag främst på de språkmaterialister som hittar poesins råmaterial i de textmaterial som redan är i omlopp. Meningar klipps till ord som sätts samman i nya kombinationer: en farmors gamla dagboksanteckningar, (FLENSMARCK 2009), bilder på ord huggna i sten (THÖRNEBY 2008), nyheter (HÖGSTRÖM 2008). Att orden inte kommer från författarna själva gör inte kompositionen per automatik till mindre poesi. Men, och det är viktigt att komma ihåg när man drar paralleller till arkitektprofessionen, varken Kristoffer Flensmark, Peter Thörneby eller Martin Högström skulle kunna behandla orden på det sätt de gör om det inte vore för ett språkligt fält som poesin och dess figuration poeten.

I John Laws *After method* (2004), finns en passage om lusten att läsa och uppdelningen av texter i skönlitteratur respektive facklitteratur. Law ställer sig frågan på vilket sätt läsningen och därmed också skrivandet av dessa böcker skiljer sig åt. Kanske, säger han, handlar det om en distinktion mellan medel och ändamål:

Novels are ends in themselves, worth reading in their own right. Academic writings are means to other ends.[...] What difference would it make if we were

instead to apply the criteria that we usually apply to novels (or even more so to poetry) to academic writing? [...]What would we be left with? And, more importantly, if we had to write our academic pieces as if they were poems, as if every word counted, how would we write differently? How much would we write at all?

Of course we would need to imagine representation in a different way. Poetry and novels wrestle with the materials of language to *make* things, things that are said to be imaginary. It is the making, the process or the effect of making, that is important. The textures along the way cannot be dissociated from whatever is being made, word by word, whereas academic volumes hasten to describe, to refer to, a reality that lies outside them. They are referential, ostensive. They tell us how it is out there. (LAW 2004:11f)

En akademisk text där man bemödar sig om kvaliteten och kreativiteten i det egna skrivandet skulle, enligt Law, kräva en annan föreställning om representationer och vad dessa skapar längs med skrivandets gång (IBID). Min uppfattning är att en akademisk text inte enbart förmedlar tankegångar, begrepp eller källmaterial utan också är delaktig i vilken slags kunskap som produceras. Man kan, trots det, fortfarande ställa krav på de kopplingar som texten skapar till det som ligger utanför. Med en sådan uppfattning kan man också begära att jag ska ha en viss grad av medvetenhet kring framställningens gång, den språkliga tonen och vilka förutsättningar det skapar för en läsare.

Den bok läsaren håller i handen är varken en poetisk eller skönlitterär text – det är en avhandling. Med avhandlingsformen följer en viss logik som jag till vissa delar accepterar, men också har försökt frigöra mig ifrån. I grunden är min text ett medel för att nå andra mål: den bygger vidare på redan etablerade begrepp och genererar egna som ska vara möjliga för andra att sätta i bruk. Därmed är den tydligt förankrad i en forskargemenskap och konstruerar i lika hög grad ett *språk* som den producerar *data*. Samtidigt har jag något att berätta. Under avhandlingen

har jag observerat, läst och skrivit mig fram till mina frågor och begrepp, men jag har också upptäckt en rad fenomen och samband som jag vill inviga andra i. Det är två olika saker, det att skriva för att man själv ska begripa och att skriva så att någon annan kan förstå. Jag har lagt mig vinn om att min röst bär berättelsen framåt även där texten är teknisk och svår.

I en mening bör man läsa avhandlingen från början till slut, och i den ordningen, eftersom texten utvecklar och fördjupar begreppen och presenterar sitt källmaterial efter hand istället för i tydligt avgränsade delar. I kapitel 1 introduceras leken, ubispelen och avhandlingens huvudsakliga källobjekt: ubisporterna. Här läggs också grunden för ett brett materiellt perspektiv på kropp vilket är föremål för vidare utveckling i kapitel 2. Detta kapitel etablerar avhandlingens första egna begrepp, kroppslighet, men ger också de teoretiska ingångsvärden som präglar hela avhandlingen. Kapitel 3 ger ett första svar på frågan om på vilket sätt arkitekturen kan beskrivas i relation till begreppet kroppslighet. Kapitlet rymmer också en diskussion om den samtida stadsmiljöns heterogenitet och lyfter fram några exempel på stadsbruk och arkitekturpraktiker som agerar med utgångspunkt i denna heterogenitet. I slutet av kapitel 3 introduceras avhandlingens andra egna begrepp, terräng. Terrängbegreppet beskrivs sedan mer utförligt i kapitel 4, men då utifrån skillnader i hur terränger produceras. I kapitel 5 diskuteras terrängens polyspatialitet och vad det innebär för arkitekturens betydelser för terrängproduktionen. Här frikopplas också terrängbegreppet mer uttryckligen från ubisporterna och diskuteras i förhållande till en allmän arkitekturproduktion.

## / kapitel 1

### **MED STADEN SOM SPELPLAN**

Det finns en ljudinspelning gjord på universitetets postkontor i Ghana (TITON 1996 [KOETTING 1975]). Fyra män hörs på bandet. Deras arbete är att stämpla de brev som passerar universitetet. Det är helt klart en enahanda uppgift, liknande den att stå vid ett löpande band i någon processindustri. Stämplarna är av klassisk kontorstyp, sådana i metall med utbytbara textplattor och en separat infärgningsplatta. Stämplandet ger ifrån sig ett dovt stompande ljud och ett högre mekaniskt när textplattan dras tillbaka, och man kan föreställa sig det monotona och godtyckliga upprepadet av samma moment. Men det som hörs på inspelningen är i själva verket en komplicerad polyrytm där stämpelns mekanik, stämplandet med överflödiga infärgningar, förflyttandet av breven, händernas trummande, en luftklippande sax tillsammans med männens visslande gör arbetet – om inte till ett nöje – så åtminstone till musik. Med ett lekfullt anslag har något enformigt gjorts uthärdligt, sannolikt även lustfyllt.

Johan Huizinga (1955) har tagit fasta på lekens betydelse för människor och djurs förehavanden. För Huizinga är lekens natur och dess mänskliga gestalt *homo ludens* så djupt förankrad att den, ur ett evolutionistiskt perspektiv, utgör grunden för all kultur.



In culture we find play as a given magnitude existing before culture itself existed, accompanying it and pervading it from the earliest beginnings right up to the phase of civilization we are now living in. We find play present everywhere as a well-defined quality of action which is different from 'ordinary' life. (HUIZINGA 1955:4)

Oavsett om man ger leken eller kulturen historiskt företräde, instämmer jag med Huizinga. Leken är vital och har kvaliteter som är värda en egen studie. Att leka är en primär sysselsättning som kan beskrivas utifrån sina egna villkor, utan att dess betydelse behöver underordnas andra, biologiska eller psykologiska behov (HUIZINGA 1955: 1ff). Vi leker för att det är roligt att leka. Om det hjälper oss att hantera andra situationer i livet är det i så fall en effekt som uppstår i vissa sammanhang och inte nödvändigtvis lekens motiv.

Leken har ett dubbelt förhållande till regler. Å ena sidan är frivilligheten ett villkor för att leken både ska uppstå och fortgå – så fort den utsätts för krav är den inte längre en lek. Å andra sidan är leken beroende av ett regelskapande: den må vara irrationell, men sker inte i avsaknad av logik. Leken opererar inom vissa gemensamma överenskommelser som lekens alla deltagare accepterar och upprätthåller, antingen det är på låtsas som i barnets fantasilekar eller för skojs skull som i posttjänstemännens stämplande.

Vilken sorts regler och hur dessa framförhandlas skiljer sig åt beroende på lekens karaktär. När flera barn tillsammans bygger påhittade världar är de regler som håller fantasin levande ständigt under förhandling. Det är en omständighet som gör att det ibland varierar hur pass lekfull leken är för samtliga deltagare. Ett annat sorts regelskapande föregår exempelvis en omgång kull, eller en fotbollsmatch i parken. Här är reglerna oftast givna redan vid lekens början, även om varianter kan förhandlas fram under lekens gång. Hur pass pålitlig och synlig

en regeluppsättning är beror bland annat på det rumsliga och materiella scenario som den är förbunden med. Lekfullheten i en fotbollsmatch i parken skiljer sig från en på Landskrona IP, som i sin tur – fast i mindre grad – skiljer sig från en på Old Trafford Stadium i Manchester.

Det kan jämföras med Huizingas uppfattning att all lek försiggår inom en spelplan som på förhand är markerad, antingen materiellt eller ideellt, avsiktligt eller under gång. Lek är skapande av ordning och "[j]ust as there is no formal difference between play and ritual, so the 'consecrated spot' cannot be formally distinguished from the play-ground" (1955:10). Spelplanen kan utgöras av såväl arena, spelbord, magiska cirklar, tempel, som tennisplan. "All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart." (IBID). Här blir det dock viktigt att skilja mellan olika ordningar, hur de verkar och med vilken grad av stabilitet. Barnets lek, som utan tvekan är lek, karaktäriseras av ett otydligt och godtyckligt regelskapande. Stolen kan vara en bil för att genast förvandlas till ett tåg eller en raket. Även om skiftena medför vissa omarrangeringar av såväl rekvisita som iscensättandet av denna, sker de inte enligt ett i förväg planerat manuskript, så som de gör i exempelvis ett iscensatt rollspel. Det har inte bara betydelse för lekens förutsägbarhet utan även dess varaktighet och reproducerbarhet, som i sin tur är relativ spelplanens konfiguration.

Leken kräver en spelplan och den identifieras utifrån de regler som leken bygger på. Men reglerna kan i lika hög grad definieras av själva spelplanen. Om leken, som i fallet med posttjänstemännen, består i ett rytmiskt improviserande där själva rytmen är den ordnande faktorn, formas leken såväl av arbetet med stämpel, stämpeldynor och brevens logistik som den regleras av en musikalisk tradition som införlivar vissa

uttryck och utesluter andra. I början, innan rytmen satt sig, är leken och lekens rum betydligt mer urskiljbara, men med tiden institutionaliseras de och blir en relativt stabil och pålitlig händelse. När männen ska ta sig an sin uppgift ligger det hädanefter underförstått att de också ska framföra sin musik, om så än bara för sin egen skull. Det som kan kallas lek blir med tiden allt tajtare sammanfogat med en rad andra överenskommelser och det frivilliga elementet mer och mer inbäddat.

Den här institutionaliseringen gör att många lekar inte alltid låter sig så tydligt urskiljas från mer vardagliga bestyr. Gränsen mellan vad som är *arbete*: stämplantet av brev, *lek*: det rytmiska improviserandet eller *musik*: framförandet av harmonier och kontrapunkteringar i enlighet med en musikalisk tradition, är inte helt enkelt att identifiera. Framförallt vore det problematiskt att dra några definitiva gränser. Lek är inte enbart en form av aktivitet, utan en särskild kvalitet som kan finnas i alla aktiviteter.

Istället för att försöka redogöra för lekens natur och definiera en åtskillnad mellan lek och icke-lek, ska jag spåra hur leken sätter sig i beröring med sin omgivning samt hur detta samvarierar med såväl tillvägagångssätt som de materialiteter som involveras. För att uttrycka det mer precist: hur leken är med och aktiverar en spelplan som har stadsmaterialiteten som utgångspunkt.

### REGELSKAPANDE OCH MATERIELLA SCENARION

Att lekens regelskapande sker i förhållande till olika materiella omständigheter har betydelse för dess varaktighet, men också med vilka medel som den reproducerar sig. Ett sätt att teckna sådana skillnader är att gå via språket. Huizingas *play-ground* kan

översättas med såväl spelplan som lekplats vilket ger en vink om vilka olika förutsättningar det finns för lekfullheten att etablera sig. Framförallt om det senare läses som plats för lek.

I stadens rumsliga och materiella förhållanden kan man relativt enkelt identifiera ett lekfullt ianspråkstagande i en viss typ av lekar som den att undvika brunnslock markerade med A men samla på dem som har ett K, eller att låta plattläggningens skarvar diktera var man ska sätta fötterna. Den här sortens lekar är allmänt förekommande, dess regler reproducerar sig relativt oförändrade och uppstår i förhållande till en viss typ av regelbundenheter (skarvarna) eller förekomsten av en viss sorts materialiteter (brunnslocken). Det är lekar som ofta, men inte enbart, engagerar barn.

Även om den här sortens kroppsliga möten med stadsmaterialiteten påverkar hur man tar staden i bruk (man väljer kanske en väg med många K-brunnar) skiljer det sig från en typ av lekar där stadsmiljön mer tjänstgör som regelrätt spelplan, vilket är fallet i både *pervasive* och *ubiquitous gaming* (MCGONIGAL 2007). Båda dessa är exempel på den sammanlänkning av teknologidrivna spelregler och vardagliga miljöer som etablerat sig när datorspelandet expanderat utanför datorskärmen. En form av stadsbruk som använder sig av datorspelens logik men förlägger handling och spelutveckling till verkliga miljöer.

Till att börja med gör jag en övergripande, men viktig, distinktion mellan gruppen *pervasive gaming* och gruppen *ubiquitous gaming*. Den första gruppen samlar spel där spelprogrammet lägger sig som ett filter över staden. Den andra gruppen samlar spel som införlivar stadsmaterialiteten som en drivande faktor i spelets utveckling. Därmed tilldelar jag de två spelgrupperna en något annorlunda definition än vad som annars är brukligt inom dataspelsfältet (MCGONIGAL 2007:233). Däremot överensstämmer till stor del själva exemplifieringen av spel inom respektive grupp med en sådan uppdelning.

Förutsättningarna för båda spelgrupperna att leta sig ut i stadsmiljön bygger på tre väsentliga teknologier. *Digital bildteknologi* möjliggör för spelare att plocka upp information samtidigt som de är i rörelse, exempelvis mobiltelefoner och bärbara datorer tillsammans med interaktiva projektioner samt andra materiella gränssnitt som är inbäddade i den omgivande miljön. *Trådlösa system* etablerar kommunikation mellan spelare och med avlägsna servrar. *Sensoriska teknologier* binder samman spelare med en omgivande kontext, som exempelvis geografiska positioneringssystem, kameror och mikrofoner (BENFORD ET AL 2007: 248).

**PERVASIVE GAMING** Till gruppen pervasive gaming hör *Pac-manhattan* (2004) där New Yorks Manhattan och dess ortogonala gatudragningar agerar plattform för Pac-Man, som jagas av fyra spöken, Inky, Pinky, Blinky och Clyde (BILD 1:1). Upplägget är det samma som i 1980-talets arkadspel: för att vinna ska Pac-Man avverka alla sträckorna i labyrinten utan att bli tagen av spökena. Det som skiljer är att samtliga roller spelas av verkliga människor och att man springer mellan kvarteren på verklighetens Manhattan. Spelet blir en övning i informationsutbyte och rumsliga strategier där Pac-Man konstant uppdateras på alla spelarnas positioner, medan spökena bara vet sina egna (LANTZ 2007). Andra liknande spel är *Pirates!* [2000], *Can You See Me Now* [2001], *Mogi* [2003] och *Tycoon* [2005].

Ett äldre exempel är *Killer* eller *Assassin* som är en avancerad form av kull, men där spelet pågår dygnet runt och elimineringen av spelare interfererar med vardagens aktiviteter. *Assassin* bygger på Steve Jacksons regelbok *Killer: The Game of Assassination* (1981), men har utvecklats i en rad olika varianter, framförallt i de assassinsällskap som är kopplade till flera av de brittiska och amerikanska universiteten. Ett spel startar genom att till-

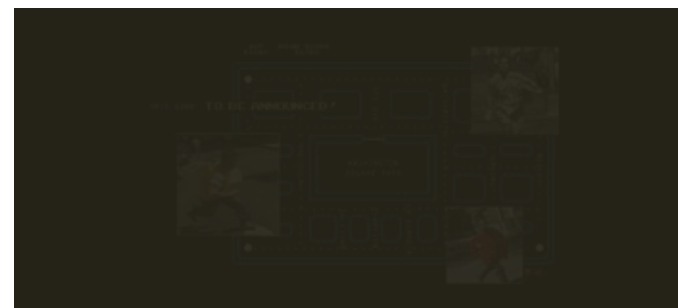


bild 1:1

räckligt många deltagare har anmält sig till ett annonserat spel. En spelvärd distribuerar de uppgifter som spelets deltagare behöver veta om sina respektive offer, för att påbörja jakten. När man har hittat och slagit ut den spelare man blivit tilldelad, rapporterar man tillbaka till spelets värd och övertar sedan den utslagnes mål. Spelet fortsätter tills endast en spelare kvarstår.

Elimineringen av övriga spelare kan gå till på flera sätt och utgör således både spelets regler och dess materiella scenario. Man kan döda varandra direkt, *in situ*, med mjuka bollar, sugproppspilar, bananer eller vattenpistoler. Det finns också ett antal indirekta varianter, som att förgifta motståndarens mat med exempelvis tabasco eller att i maten gömma en liten tandpetare med en lapp där det exempelvis står skrivet gift. Andra indirekta metoder är att bomba sina fiender, exempelvis med bilbomber där man planterar ett inspelat meddelande i bilens ljudsystem som talar om för föraren att bilen bombats, eller med olika sorters brevbomber vilka även kan skickas i form av e-postmeddelanden. Ibland upprättas så kallade säkerhetszoner, platser fria från spelet, som exempelvis spelares hem eller lektionssalar (WWW.SASSINS.COM 2009-11-06).

Ett än mer etablerat spel i gruppen pervasive gaming är *Geocaching*, en slags modern skattletning och äventyrsspel för GPS-användare (PETERS 2004). Sedan 2000 konstruerar enskilda personer eller grupper gömmor, *acher*, på platser över hela

världen. Gömstället anges i koordinater av longitud och latitud, och delges andra geocachare via en gemensam hemsida: [www.geocaching.com](http://www.geocaching.com). Valet av plats begränsar sig inte till stadsmiljöer, det finns cacher placerade långt in i skogen, på fjället, i öknen eller på havsbotten. Med hjälp av koordinaterna och eventuella ledtrådar inleds sökandet. Den som finner skatten får absolut inte flytta på den, eller ta den med sig. Man antecknar istället sitt fynd i den loggbok som finns i cachen och på hemsidan. Ibland innehåller cachen saker som kan tas med, men då ska man i sin tur lämna något till nästa besökare. Idag finns närmre 900000 aktiva cacher runt om i världen ([www.geocaching.com](http://www.geocaching.com) 2009-09-01).

I anslutning till de datorbaserade spelen är det viktigt att återigen påminna sig att leken rymmer en form av onyttighet och förhöjande effekt på vardagligheten. Lekens *sur plus* ger den, enligt Huizinga, ett speciellt rumsligt och tidsligt förhållande. Till skillnad från det vanliga livet så pågår leken i en egen bubbla, ett evigt nu.

Play is distinct from 'ordinary' life both as to locality and duration. This is [another] main characteristic of play: its secludedness, its limitidness. It is 'played out' within certain limits of time and place. It contains its own course and meaning. (HUIZINGA 1955:9)

Det finns få situationer där karaktäristiken ovan är så träffande som inom datorspelandet. Själva kvaliteten på detta tillstånd beskrivs inom spelkulturen med *gameplay*, en term som omfattar spelarens alla upplevelser under interaktionen med ett datorspel. Men *gameplay* får en lite annorlunda innebörd när det rum där spelet genomförs interagerar med icke-spelande faktorer. Bo Kampman Walther (2007) pekar på detta när han gör en uppdelning i *playspace* respektive *gamespace*.

Mapping a place through adventurous discovery in order to figure out the stories underneath the space and possibly invent new ones in the same process is all about *playing*. Learning to move in advance in a space filled with discrete norms of orientation – meaning you can do 'this' but not 'that' – is the art of *gaming*. (WALTHER 2007:291)

Vid en första anblick kan det tyckas att Walther, liksom Huizinga, förlägger leken till ett tillstånd av "icke-verklighet", men det gäller egentligen främst för det spelande vars inre relationer förblir desamma oavsett yttre förändringar.

Walther beskriver de två olika rumsligheter som termen *gameplay* åsyftar som lekens förmåga att behålla en närvaro i stunden, respektive spelandet som drivs av spelets belöningsmekanismer: "Play is about presence while game is about progression." (WALTHER 2007:292). Men när spelandet tar sig ut i den vanliga världen och på allvar interfererar med vardagligt liv transformeras *gameplay* och de rum som involveras i de spelande respektive lekande sidorna av dataspelandet. Här framträder ytterligare en skillnad mellan de två spelgrupperna *pervasive* och *ubiquitous gaming*. Den sammanblandning som sker mellan spel och "verklighet" i gruppen *ubiquitous gaming* gör att jag i högre grad förknippar dem med *playspace*, det vill säga lekens rum och regelskapande, medan gruppen *pervasive gaming* är mer knutna till *gamespace*, det vill säga spelets rum och regelskapande. Därmed är den senare gruppen spel mer inriktade på själva vinnaraspekten.

Den avancerade teknologin till trots kan man likna spelen i gruppen *pervasive gaming* med ett parti torgschack där en bit av ett stadsrum får spelplanens karaktäristiska rutindelning och pjäserna blåses upp till ett barns storlek. Brädspelet har onekligen bytt sammanhang men det påverkar i låg grad pjäsernas kodning, relationerna mellan pjäserna och det rum som själva spelet utförs i. Möjligheten att genomföra ett parti

schack har förvisso gjorts beroende av faktorer som väder och vind, tillgången till pjäser eller omgivningens respekt för ett pågående spel såväl som för spelplanens skick. Men dessa osäkerheter eller utomspelsliga faktorer har mycket lite att göra med hur spelets inre relationer konstrueras. Schack förblir schack: pjäsernas programmering och planens manövreringsalternativ lämnas opåverkade av sitt nya sammanhang. Det skiljer sig från gruppen ubiquitous gaming där själva idén med att bädda in spelteknologin i en miljö som ligger utanför spelet är att låta dess attribut vara delaktiga i *både* konfiguration och genomförande.

**UBIQUITOUS GAMING** Ett spel behöver inte använda sig av någon särskilt sofistikerad spelteknologi för att etablera kontakt med vardagens materialiteter.

In March of 1991, at least for two summers, the world itself became playable. A little computer game of simple construction - which many fanpages continue to mourn to this day - broke the rule according to which gameworlds are only successful to the degree that they maximally exclude real-world annoyances. [...]

*Barcode Battler* (1991) was the name of an inconspicuous black handheld with a text-based LCD display, a small number of buttons and a narrow slit through which the world suddenly appeared different. (PIAS 2007:230)

Med mitt synsätt är *Barcode Battler* (BILD 1:2) ett av de första spelen som kan kallas ubiquitous. Det är ett japanskt handspel där kampen mellan olika krigare utspelas enligt ett poängsystem som programmeras via spelkort försedda med streckkoder (PIAS 2007). Spelet är som sådant inte särskilt avancerat. Med två kort laddar du respektive figur, som beroende på kortens värde snabbt ges sin relativa slagkraft i striden mot varandra. På bråkdelen av en sekund är allt över och respektive figur har

antingen attackerat, klarat sig eller flytt. Kvar på skärmen finns styrkeförhållandet redovisat i siffror.



bild 1:2

I en mening är *Barcode Battler* en föregångare till kortspel som *Pokémon* [1996] eller *Digimon* [1999], där korten rankas enligt ett givet poängsystem och utgör en hybrid av spelkort och samlarkort. Men till skillnad från dessa slutna spel har spelkonsolen till *Barcode Battler* en finess. Dess kortläsare är, som namnet antyder, kompatibel med de streckkoder som sedan 1974 märker varuslag för att vara identifierbara i handelns logistiska system.

Snabbköpets streckkoder gör inte kampen mellan datorspelets figurer mer avancerad, men spelandet utvidgas till en egen växlingskurs av snabbköpsprodukternas relativa värde. *Barcode Battlers* kompatibilitet med icke-spelande artefakter vidgar spelets materiella scenario, utökar spelets funktioner men skapar också nya betydelser hos vardagens objekt. Allra tydligast är denna effekt hos stora kommersiella, multispel som exempelvis *I Love Bees* [2004] och *Perplex City* [2005]. Det är spel som reproducerar sig genom att bilda nya *gameplay affordances* (MCGONIAL 2007:233) vilket inte ska förstås som ett enkelt adderande av funktioner, utan som lekens förmåga att kullkasta en etablerad ordning, addera nya spelregler och vidga spelplanens materiella scenario.

*The Beast* [2001] var ett av de första spelen som i syfte att marknadsföra Steven Spielbergs film *A.I.* [2001] sammanlänkade filmens fiktion med interaktiv underhållning. Startpunkten planterades i form av ledtrådar gömda i de trailers och filmplanscher som marknadsförde filmen. Dessa ledde i sin tur till en röstbrevlåda med talsvar som i sin tur länkade vidare till ett nät av 30 fiktiva webbplatser. Dramaturgin fick sin avspark med en klassisk mordgåta, men utvecklades snabbt till en historia om robotar och artificiell intelligens, det vill säga den värld som Spielbergs film utspelar sig i.

Det speciella med *The Beast* var dess användning av vardagliga teknologier som e-postkonton, telefonlinjer och faxmaskiner. De rumsliga och materiella parametrarna som följde med spelet skiljde sig således inte från de kommunikationsmedel som deltagarna vanligtvis använde sig av. Därmed förankrades spelets narrativ som en alternativ realitet. Vilket var en förutsättning för spelets utveckling och upprätthållande eftersom det var beroende av deltagarnas interaktion (SZULBORSKI 2007:228f).

På liknande sätt skapades *I Love Bees* inför lanseringen av spelet *Halo 2* [2004], med den skillnaden att narrativen nu förmedlades via telefonautomater som också levererade uppdrag till spelets deltagare (BILD 1:3). Det hela utvecklade sig till ett auditivt drama à la Orson Welles *War of the Worlds* (1938) och pågick under en period av 16 veckor med sammanlagt 5 ½ timmes berättelse uppdelat på 45-sekunders fragment och mer än 75 000 samtal till betaltelefoner (STEWART 2007:242f). Antalet spelare var relativt högt, runt 600 000 (MCGONIGAL 2005). Även *The Beast* engagerade ett stort antal personer. Spelets producenter, Microsoft och DreamWorks, har uppskattat antalet spelare till ungefär en miljon, världen över (MCGONIGAL 2003). Det säger något om de kommersiella spelens kapacitet att nå ut till en publik men också om lekens förmåga att engagera. Spelens del-

tagare samlade ledtrådar, sammanställde information, letade upp telefonautomater via GPS-koordinater eller utförde uppdrag såväl på Internet som i allmänna stadsmiljöer. Ofta är de kommersiella spelen tillfälliga events som endast löper under ett antal veckor, men det finns undantag. *Perplex City* var en skattjakt som pågick under nästan två år i Kanada, Storbritannien och USA (PETERS 2007:244f).

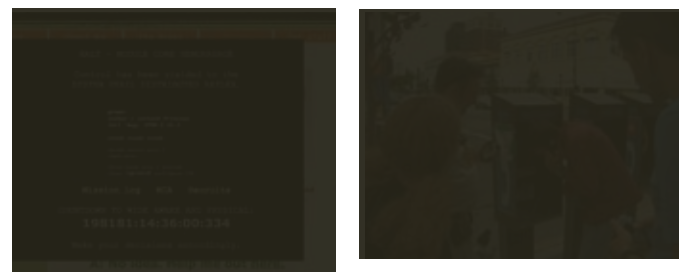


bild 1:3

Om spelen i gruppen pervasive gaming likställdes med ett parti schack, om än spelat på något av stadens torg, kan man fortsätta analogin och säga att spelen i gruppen ubiquitous gaming har likheter med strategispelet Go. Skillnaden mellan Go och schack har använts av Gilles Deleuze och Felix Guattari (2004 [1988]) för att beskriva två olika rumskategorier: *smooth* (slätt) och *striated* (räfflat), där det senare sägs motsvara det rum som schacket etablerar. Det räfflade rummet ordnas, enligt Deleuze och Guattari, av ett fixt och färdigt schema, medan det släta tillåter betydande oregelbundenheter.

In Go, it is a question of arraying oneself in an open space, of holding space, of maintaining the possibility of springing up at any point: the movement is not from one point to another, but becomes perpetual, without aim or destination, without departure or arrival. (DELEUZE & GUATTARI 2004 [1988]:389)

Analogin med Go håller egentligen bara delvis. Det finns i brädspelet en öppenhet eftersom pjäserna inte har en för-



programmerad roll och att deras kodning etableras i en position relativt varandra. Men helt öppet är det inte: spelplanen har en materialitet som ger en distinkt och tydlig avgränsning. De kraftfält som böljar över rutnätet kan aldrig kasta själva regelverket över ända. Man kan säga att Deleuze och Guattari mer beskriver de rumsliga regler som verkar än själva rummet, eftersom Go i deras beskrivning berövas sin materialitet. Dock kan den öppenhet som Deleuze & Guattari behandlar med sitt släta rumsbegrepp fånga vissa kvaliteter hos spelen i kategorin ubiquitous gaming.

Deleuze och Guattaris släta rum kännetecknas av en frihet i handlingsutrymmet som åskådliggörs med en nomadisk regionalitet (IBID:387-467). Nomaden är för Deleuze och Guattari en figuration som företräder den rhizomatiska förmågan att uppstå i varje punkt och att upprätthålla ett handlingsfält – regionen – utan en kontrollerande regeluppsättning som tilldelar rummet definitiva värden.

It is a tactile space, or rather 'haptic', a sonorous much more than a visual space. The variability, the polyvocality of directions, is an essential feature of smooth spaces of the rhizome type, and it alters their cartography. The nomad, nomad space, is localized and not delimited. What is both limited and limiting is striated space, the *relative global*: it is limited in its parts, which are assigned constant directions, are oriented in relation to one another, divisible by boundaries, and can interlink; what is limiting [...] is this aggregate in relation to the smooth spaces it 'contains', whose growth it slows or prevents, and which it restricts and places outside. Even when the nomad sustains its effects, he does not belong to this relative global, where one passes from one point to another. Rather, he is a *local absolute*, an absolute that is manifested locally, and engendered in a series of local operations: desert, steppe, ice, sea. (DELEUZE & GUATTARI 2004:421f)

Om man bortser från nomaden som antropologisk figur, och istället tar utgångspunkt i nomadologin och de principiella

aspekter som det nomadiska innebär, kan det släta respektive det räfflade rummet beskriva några av de regler som playspace respektive gamespace opererar enligt. Det släta rummets logik fångar det regelskapande som följer med lekens närvaro i stunden och dess förmåga att dyka upp när som helst, omkullkasta ett kraftförhållande och etablera ett annat. I gamespace verkar däremot det räfflade rummets logik genom en förprogrammerad kod som i förväg definierat spelets alternativa vägar. Dock kan spelen via vissa buggar, modifieringar eller programmerings-tekniskt gömda genvägar manövreras utanför sin schemalagda reglering. Det nomadiska kan inte planeras bort, eller för den delen ställas i något enkelt motsatsförhållande till det räfflade rummets gränser. De är båda samtidigt närvarande, om än inte alltid synliga. En nomadisk företeelse som leken kan dyka upp även i det mest kontrollerade och kontrollerande rumsliga ordningar. Den tar också, till viss del, avstamp i dessa.

När spelen inom gruppen ubiquitous gaming införlivar stadsmaterialiteten och dess tidsrumsligheter, blir spelplanen mer vag och spelregler samt spelidé otydligare. Det sker en utvidgning av playspace som bryter upp spelets räfflade rum. Gränsen mellan lek och icke-lek grumlas, men av en annan anledning än i exemplet med posttjänstemännen i Ghana. I posttjänstemännens rytmiska stämplande blir en sådan gräns otydlig i första hand genom en institutionalisering av leken. I datorspelandets införlivande av utomspelsliga faktorer grumlas gränsen mellan lek och icke-lek framför allt genom att själva osäkerhetsmomentet och de vardagliga hindren blir ytterligare något för spelet att ta spjärn mot. Man kan säga att dessa spel exploaterar tvetydigheten.

## MED SPJÄRN MOT STADSMATERIALITETEN

Vad händer om man tittar på en sorts lekar där stadsmaterialiteten varit utgångspunkt för spelets regler, men där dess motstånd behandlas som konkreta hinder och man excellerar i tekniker för att övervinna dessa? Om de *allestädes närvarande* spelen är teknologidrivna lekar är dessa mer kroppstekniskt orienterade och till skillnad från spelen är de bättre karaktäriserade som *ubiquitous sporting*, som i likhet med spelens förkortning *ubigames* – ubispiel – i fortsättningen kommer kallas ubisporter.

**ALLESTÄDES NÄRVARANDE SPORTER** Ubisporter är en gruppering som fångar en kroppslig aktivitet som tar spjärr mot stadsmaterialiteten. Det är inte helt enkelt att dra en entydig kontur runt vad som kan betraktas som en allestädes närvarande sport. Flera av de sporter som ryms inom ubisporterna beskrivs ibland med termen *spontanidrott* men då inkluderas skidåkare, surfare och snowboardåkare (NEUMAN 2008:22), vilket ligger utanför det rumsligt materiella omfång som denna avhandling behandlar. Inom idrottsvetenskapen används begreppet *informella sporter* (BACH 1993). Då handlar det lika gärna om regelrätta idrotter som utövas utan sin konventionella spelplan, exempelvis *street basket* eller planktennis och som bättre beskrivs som ett slags *pervasive sporting*. Nära till hands ligger också motorsporter som exempelvis illegal *streetracing*.

Det går inte heller att dra några skarpa tidsliga gränser kring ubisporterna. Visserligen kan man idag se en ökning av olika sporter som tar stadsmaterialiteten som utgångspunkt, men det finns också historiska exempel. Många av dagens moderna tävlingsidrotter hade ett mycket lösare förhållande till spelplan och tävlingsregler innan de under 1800-talet gavs den reglerade form vi känner dem som idag. Fotboll spelades utan standard-

iserade rumsliga avgränsningar på platser som användes för en mängd andra aktiviteter, varav flera pågick parallellt. I vissa fall spelades fotbollen bokstavigt talat mellan städerna, det vill säga från stadsgräns till stadsgräns (BALE 1993).

Frånsett detta skulle en snabb panorering av moderna ubisporter ge följande aktiviteter vid handen: *buildering*, *skating*, *BASE jumping*, *street biking* och *parkour*. Flera av de uppräknade ryms delvis inom det mer breda *urban adventure* (NORTH 1990), vilken även inkluderar mer utforskande lekar som tunnelvandringar eller uppsökande av övergivna miljöer och som brukar beskrivas med termen *urban exploration*. Det äventyrliga anslaget i beteckningen urban adventure gör dels att mindre extrema varianter – som skating ofta lämnas utanför. Men framförallt finns det en skillnad i sättet att förhålla sig till stadsmaterialiteten där ubisportarna väljer miljöer efter sportens kroppstekniska repertoar, medan de mer utforskande aktiviteterna snarare utgår från miljön som helhet och söker sig till ställen som bär på en viss atmosfär.

Flera av ubisporterna, som BASE jumping och buildering har föregångare i fallskärmschoppning och bergsklättring och har senare adapterats och vidareutvecklats i mer urbana miljöer. Buildering, det vill säga fasadklättring, är antagligen ett fenomen som förekommit i många stadskulturer. Intressant är till exempel den fasadklättrarkultur som uppstod vid universitetet i Cambridge under förra sekelskiftet (BILD 1:4). Trots att det redan då florerade litteratur kring fenomenet var nattklättrandet en lokal företeelse och spred sig exempelvis inte vidare till Oxford, en stad som också präglas av ett universitet och lekfulla studenter.

Den allra tidigaste uppteckningen om fasadklättrandet som en form av ubisport verkar vara *The Roof Climbers Guide to Trinity* skriven 1899 av Geoffery Winthrop Young. I tidskriften

*Journal of the Cambridge University Caving Club* (STEGOPHILOUS 1983:31f) listas de viktigaste titlarna i ämnet varav Wipplesnaith *The Nightclimbers of Cambridge* (1937) torde vara den mest spridda. Young har även skrivit *Wall and Roof Climbing* (1905) som förutom en genomgång av byggnadsstilar och engelsmännens tradition av utanpåliggande avloppsrör också innehåller ett appendix om höstacksklättring(!).



bild 1:4

En ubisport som skatandet utvecklades via en överföring av vågsurfandet till en hjulförsedd bräda, den amerikanska västkustens system för tidvattenreglering samt förekomsten av privata pooler. Skatandet har sedan vidare inspirerat till att använda andra hjulförsedda åkdon som inlines och BMX-cyklar i urbana miljöer. Skatarnas drivkraft, att surfa på stadens ytor gjorde, tillsammans med själva brädan, att skatandet kom att utvecklas i ett samspel med de ytmaterial och den kurvatur som redan existerade i och omkring Los Angeles: asfaltbelagda skolgårdar, dräneringstunnlar och njurformade pooler.

Av flera anledningar visade sig skatandet vara en väldigt livskraftig aktivitet och fortplantade sig snabbt bland amerikanska ungdomar. Konflikter med fastighetsägare och ökade

krav på säkerhet skapade ett behov av skatebara platser och i förlängningen utvecklades tre olika former: *street*, *pool* och *ramp*, varav de två senare specialutformas för att möta skatarnas specifika behov. Dessa skraddarsydd miljöer skymmer till viss del att i begynnelsen utvecklades både själva brädan och den teknik med vilken den manövrerades, i relation till en urban materialitet. Ett sådant samband, det vill säga den mellan kroppsteknik och stadens rumsligt materiella egenskaper är däremot fortfarande tydlig i en stadsakrobatik som parkour. Parkour, vars utövare kallas *traceurer*, uppstod under 1990-talet i ett förortsområde till Paris och har under några få decennier etablerat sig över stora delar av världen.

Traceurer säger ofta att rättesnöret för parkour är flykten: att med minsta möjliga energi ta sig från en punkt till en annan. Man stöter ofta på denna beskrivning när man tar del av den diskurs som omger sporten, men som precis förklaringsmodell är den ganska missvisande. Parkour är sällan så energisnål och effektiv. Visserligen kapas genvägar när man hoppar över trappor, räcken eller murar men ofta kännetecknas rörelsen av ett fraserande som mer för tankarna till en hårt disciplinerad koreografi. Det faktum att parkour lika gärna är en träningsform som ett sätt att röra sig genom staden gör också att flera av rörelserna nöts in genom upprepad träning vid särskilda *spots*: "locations rich in obstacles" (CHRISTIE 2005). Lika mycket som att man försöker övervinna hinder handlar parkour om att maximera sätten att inkorporera dessa i en sammanhängande rörelse (BILD 1:5).

Ett annat sätt är att beskriva parkour som en synergieffekt av Georges Hébert (1875-1957) och *méthode naturelle*, den militära hinderbanan, fransk förortsmaterialitet och La Dame du Lac (en gigantisk klätterskulptur i Lisses) samt sysslolösa ungdomar med en osedvanligt kreativ blick på den arkitektur de

växte upp med. Parkour, liksom skatandet, lektes på största allvar fram i relation till en spelplan som påverkade både spelare och spelregler. Lekfullheten i kombination med en sysslolöshet, gav ungdomarna tid att testa och successivt avancera med de färdigheter de tillgodogjort sig. Just tillgång på tid är en av lekens bästa igångsättare. Antagligen är det just därför många av lekens former, och dess nya varianter, är så framträdande bland barn, ungdomar eller studenter, grupper med mycket tid att investera.



bild 1:5

Kanske är det lekens frihet från kravet att göra nytta som gör att dess effekt kan bli så kraftfull i situationer som är existentiellt kritiska. Lekens förmåga att förflytta den som leker från den vardagliga bistra verkligheten är antagligen en av anledningarna till att den förkommer även under så hemska omständigheter som krig eller förtryck. Lekens rum blir en tillflyktsort, ett sätt att distansera sig för att överleva. Ibland kan leken också verka subversivt och ha en politisk kraft, som hos de brasilianska slavarnas capoeira – en kampsport förklädd till dans (DOWNEY 2005). Ett annat exempel är de olika lekfulla knep som etableras i diktaturer för att undkomma avlyssning eller censur, där makten tvingas bli paranoid och därmed ”byxlös” om man skulle jaga dessa påhitt. En sådan situation kan illustreras

med ett skämt som finns nedtecknat i Slavoj Žižeks bok *Välkommen till verklighetens öken* (2004:7).

Skämtet handlar om en tysk i det forna DDR som får ett jobb i Sibirien. Väl medveten om att all hans post kommer att läsas av censuren gör han upp med en vän att de ska använda sig av en kod: allt som är falskt ska i breven vara skrivet med rött bläck. Efter en viss tid får hans vän ett brev, skrivet med blått bläck: ”Allt är underbart här: hyllorna är överfulla, mat finns i överflöd, lägenheterna är stora och ordentligt uppvärmda, biograferna visar filmer från väst, här finns många vackra flickor som är redo för en affär – det enda du inte kan få tag på är rött bläck.”

Myndigheterna i Sibirien må ha fråntagit vännerna tillgången på rött bläck, men tack vare en etablerad regel och lekens skämtsamma omtolkning är koden fortfarande brukbar. Skämtet visar också att, även om leken har förmågan att ställa allt på ända och kasta om spelpjäserna är den beroende av ett materiellt scenario: utan något bläck alls vore skämtet omöjligt, eller ett helt annat.

Att leken ibland har funktionella effekter, ska inte tas till intäkt för att det är dess syfte. På samma sätt vill jag poängtera att även om både ubispelen och ubisporterna kan verka subversivt och utmana de krafter som anser sig ha större rätt till stadsrummen ifråga, vore det en förenkling att tillskriva skatarna eller traceurerna en sådan avsikt. Det är naturligtvis relevant att studera sådana effekter och visst förekommer det ibland att utövarna själva uttrycker sådana avsikter – men de utgör inte hela bilden. På samma sätt inbillar jag mig inte att jag med mitt angreppssätt fångar hela erfarenheten av vad det är att rollspela eller klättra uppför byggnader. Min avsikt är att använda ett sådant bruk för att säga något om de materiella aspekterna av stadsmiljön.

En utgångspunkt i detta arbete är att låta den rumsliga avgränsningen sättas av ett visst bruk. På så sätt blir de grupper som jag valt att studera mina informanter och delaktiga i att identifiera de rum och de materialiteter som involveras. Hur jag samlar och sorterar den information som ubisporterna ger har således inte bara med mina frågor att göra, det relaterar också till ubisporternas egna ursällningsmekanismer.

### UNGDOMSKULTUR, SUBKULTUR, KROPPSKULTUR

Vare sig man är skatäre, fasadklättrare eller traceur krävs – om man vill bli erkänd som sådan – en relativt hög grad av kroppsteknisk skicklighet. Att man äger en skateboard eller hoppar från murar är inte tillräckligt. Förutom en uppsättning prylar eller ett sätt att förhålla sig till stadsmaterialiteten, krävs också förmågan att omsätta detta med en viss grad av skicklighet. Det här ska inte tolkas som att ubisporterna medvetet agerar exkluderande eller ens odlar en sådan exklusivitet. Däremot gör kraven på en viss färdighet att man kan skilja ett visst stadsbruk från ett annat och tala om olika kroppskulturer. Genom att använda just kroppskultur som utgångspunkt kopplar jag mötet med stadens rumsliga materialitet till olika repertoarer av kroppstekniker. På så sätt kan jag identifiera de relationer som uppstår i mötet med en enskild ubisportare samtidigt som de betydelser som samlar sig inom ramen för en bredare kroppskulturell gemenskap görs synliga.

Fenomen som ubispiel och ubisporter förknippas vanligtvis med äldre barn och ungdomar, vilket gör att man kan tala om dem som uttryck för olika ungdomskulturer. Medelåldern är förvisso låg, men jag ifrågasätter att ungdom skulle vara den gemensamma nämnare som bäst fångar dessa fenomen.

Det hänger naturligtvis samman med vad man lägger för betydelser i begreppet ungdom.

I allmänhet förknippas man framväxten av en ungdomskultur med efterkrigstidens Amerika, varifrån den sedan spreds över världen. I boken *Teenage: the Creation of Youth Culture* (2007) synliggör Jon Savage att ungdomen samlar en betydligt mer komplex historia. Han tar istället avstamp i 1850-talet och visar på att det tillstånd och den gruppgemenskap som förknippas med efterkrigstidens ungdomskulturer och som tar sig uttryck i gemensamma aktiviteter, klädattribut eller frisyrier förekom redan vid förra sekelskiftet och 1900-talets första hälft.

Ungdomen som urskiljbar samhälllig grupp är delvis en effekt av en konkret historisk situation. Historikern David Gaunt har i *Familjeliv i Norden* (1996) skrivit om de mekanismer som gör att det under 1800-talet i Sverige uppstår en grupp i samhället som varken är barn eller vuxna, i den betydelsen att de har uppnått vuxen ålder men ännu inte är gifta. Det är ett fenomen som kan studeras i hela Europa, men särskilda förhållanden i Norden gör giftasåldern extra hög, och därmed ungdomsperioden längre. Enligt Gaunt är orsaken spannmål och tillgång på brukbar mark (GAUNT 1996:11-40). Europa är ett område där basfödan framför allt består av olika spannmålsprodukter, till skillnad från exempelvis Asien där stapelvaran är ris, eller Amerika där den huvudsakliga näringskällan är majs. Av dessa tre grödor är både ris och majs överlägsna spannmål att föda en växande befolkning. Den risodlande marken kan fås att öka sin avkastning med hjälp av en ökad arbetsinsats.

Spannmålsproduktionen leder, enligt Gaunt, till markbrist och för att gifta sig och skaffa familj måste det finnas tillgång på mark eller andra inkomstkällor. Samma ekonomiska situation förelåg i städerna där gesäller fick gå väldigt länge innan de

kunde samla tillräckligt med kapital eller överta en mästars uppsättning verktyg, en nödvändighet för att själv kunna ikläda sig mästarrollen (IBID:22). Det gjorde giftasproceduren till en utdragen process och en angelägenhet för fler än de två som skulle inleda ett liv tillsammans. Gaunt beskriver hur rätten att ingå äktenskap i vissa delar av Europa och även Sverige blev en samhällsfråga, så till den grad att man under 1800-talet kunde förbjuda fattiga människor att gifta sig (IBID:14). Giftasåldern var alltså relativt hög, närmare 30 år. Med tanke på att konfirmationen vid 13-14 års ålder angav slutpunkten för barndomen, fanns det gott om tid att välja livskamrat. Tidsaspekten skapade ett utrymme att frigöra sig från en del av den kontroll som föräldrar utövade.

Ungdom har alltså inte nödvändigtvis med ålder att göra utan handlar snarare om livssituation. Det understryks bland annat av studier gjorda i konflikttrabbade länder där begreppet, bland annat, används för att urskilja ungdomssoldater och det tillstånd av limbo som inträder efter krigets slut (CHRISTIANSEN ET AL 2006). Där blir det politiskt viktigt att kunna peka på att i vissa länder där medellivslängden är 35-40 år består en majoritet av befolkningen av ungdomar. Men när ungdomsociologen Thomas Ziehe (1993) gör en indelning i fysisk, psykisk och kulturell ungdom kan man fråga sig om han rent av spränger ungdomsbegreppet, när snart sagt en hel svensk urban medelklass kan beskrivas som kulturell ungdom.

Visserligen kännetecknas ungdomen av ett tillstånd som tillåter skapandet och ianspråktagandet av *mellanrum* i bemärkelsen situationer som bär på en otydlighet om vilken territoriell ordning som råder (KÄRRHOLM KOMMANDE 2011, LIEBERG 1992, SE ÄVEN BETTELHEIM 1950). Men en sådan förmåga är inte förunnad en viss åldersgrupp. Den är mer kopplad till en livssituation – inte en livsstil – med gemenskaper som har mycket tid att tillbringa tillsammans.

Ett annat sätt att kategorisera och gruppera ubisporterna vore att diskutera deras roll som normbrytare i stadsmiljön och huruvida de är en form av subkulturella aktiviteter. Frågan om subkulturer är delvis av principiell art, oavsett om man med subkultur menar en ännu ej etablerad form och underkategori till en vedertagen kulturyttring, eller något som agerar som subversiv kraft mot en rådande och repressiv norm. Begreppet är politiskt och man ska vara försiktig med vad man som forskare benämner som subversivt. Det finns så klart tillfällen när detta är befogat, men förutom risken att lägga sina egna ord i munnen på grupper som aldrig avsett det man tillskriver dem, kan en beskrivning som kännetecknar något som ett subversivt fenomen reproducera såväl normen som det avvikande som just avvikande. Det kan vara så att det ligger en större ideologisk betydelse i att ignorera den typ av motsättningar som ofta beskrivs i termer av makt och motmakt.

Skatandet har använts som exempel på en rumslig praktik som utmanar en kapitalistisk logik (BORDEN 1998; 2001) och gör socialt motstånd (BEAL 1995). På samma sätt har traceuren beskrivits som en samtida situationist (DE SOUZA E SILVA & HJORTH 2009) och parkour som en form av *anarcho-environmentalism* (ATKINSON 2009). Men redan i sin tidigaste form hade skatandet kommersiella sidor med sponsrade team, organiserade tävlingar, brädtillverkare och avgiftsbelagda skateparker (BORDEN 2001, FRIEDMAN & STECYK 2000). Liknande har parkour spridits med hjälp av reklamfilmer, musikvideos, träningsläger och sponsrade team. Idag kan man i Sverige välja gymnasieprogram med inriktning på skatande och skateparker är ofta en satsning som finansieras med statliga, kommunala eller privata medel. Mycket tyder på att parkour utvecklas i samma riktning.

Det finns ingen given motsättning mellan lek och regler, inte heller mellan lek och planering eller lek och pengar. Ubi-



spelen lanseras ibland av en vinstdrivande filmindustri. Det påverkar i hög grad spelets regler och dess materiella scenario, men gör inte nödvändigtvis spelen mindre lekfulla eller mer repressiva. Allt ianspråkstagande bär på en förändring och förskjutning av positioner och kan därmed beskrivas som en form av gränsöverskridande. Men istället för att ta min utgångspunkt i gränsöverskridandet som sådant väljer jag att studera ianspråkstagandet och arkitekturens roll i detta.

**KROPPSLIGA OCH MATERIELLA KONFIGURATIONER** Arkitekturens rumsliga och materiella egenskaper sätter gränser och skapar förutsättningar för hur vi tar miljön i besittning. Vårt bruk är format av vissa kroppsliga konfigurationer och arkitekturen föder och stödjer olika kroppsliga repertoarer. Därför är det viktigt att studera arkitekturens utformning i relation till denna förmåga. Av den anledningen kan ubisporterna sägas ingå i den överordnade kategorin kroppskultur. Att jag sorterar ubisporterna med leken som utgångspunkt är inte utan betydelse. Leken utgör en viktig aspekt av mänskligt liv och är såväl livsnödvändig som ofrånkomlig. Ett av skälen torde vara dess enastående förmåga att etablera ett oändligt nu, där tiden är berövad både ett förflutet och en framtid. Det är ett tillstånd som kan jämföras med den närvaro som ruset, erotiken, hatet eller förälskelsen skapar.

För att leken ska kunna etablera sig krävs utrymme och tolerans. Men *hur* leken formar sig är en fråga om spelregler och deras relation till en materiell eller ideell spelplan. I ubisporternas fall handlar det dessutom om en kroppsteknisk förmåga att sätta sig i beröring med entiteter som har ett brett materiellt spektrum. Ett sätt att beskriva sådana relationer är att tala om kroppens *responsivitet*.

Socialpsykologen Johan Asplunds teori om socialitet och responsivitet ”handlar om människans sällskaplighet och hennes

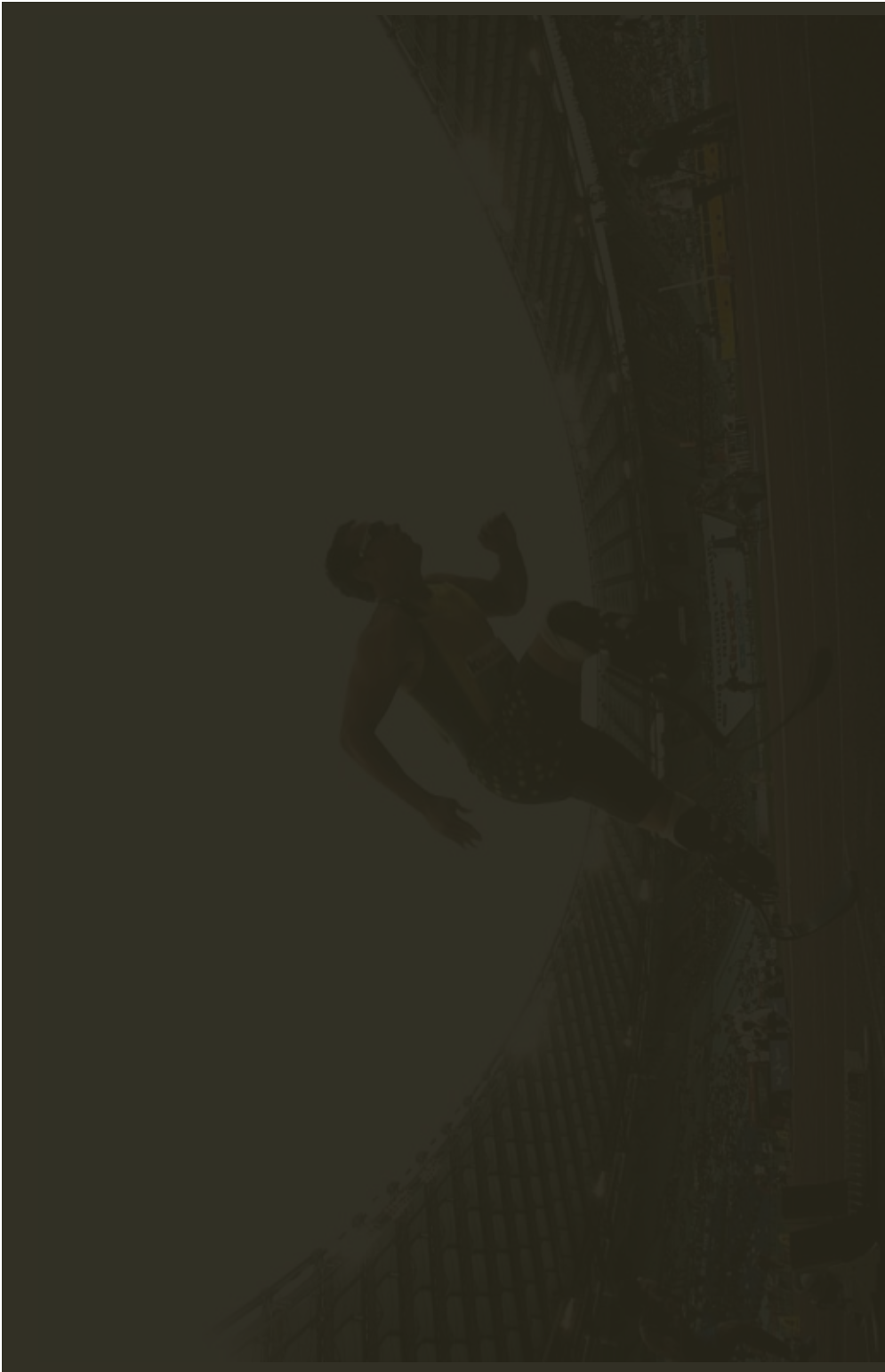
benägenhet att ’svara’ när det ställs ’frågor’ till henne. Denna responsivitet är så stark att människan ofta ställer frågor bara för att få tillfälle att svara.” (ASPLUND 1987:29). Responsiviteten, som beskriver människans socialitet, uppstår inte enbart i mellanmänskliga relationer, den får oss också, menar Asplund, att gå i dialog med tingen. Ett bra sätt att förstå hur responsiviteten verkar, fås genom att studera lekens villkor. Asplund illustrerar med en historia om när han som barn lekte med en pappersdrake.

Vi hade gjort en korsdrake av ett par ribbor och brunt hyllpapper. Vid svansen fäste vi rosetter av gammal röd sammet.

När draken låg på marken liknade den någonting varur livet hade flytt. När den kom upp i luften och blev till ett levande väsen ökade den samtidigt i vikt och tycktes väga åtskilliga kilo. När den lättade blev den tyngre.

Draken red på vinden. Det rasslade i det bruna hyllpapperet. Jag sprang där nere över stubbåkern och befann mig samtidigt högt där uppe. Kände jag lust? Förvisso. En oavvislig lust som inte uppstod inne i mig utan kom utifrån, en lust som satt i stubbåkern under fötterna, i linan upp till draken och i rasslet i det bruna hyllpappret. (ASPLUND 1987:37)

Hos Asplund är lusten utåtvänd, den sitter utanför pojken som leker med draken. Förstår man lust som en av lekens drivkrafter, föreslår jag i linje med Asplund, att den sitter i alla de delar som bär draken. Leken bärs av relationerna mellan barnet, hyllpapprets prassel, vindens nyckfullhet och lyftkraft. I svansen med sina röda rosetter slingrande i skyn. I relationerna mellan linan, barnets händer, fötter och stubbåkern. I tillfredställelsen när tekniken behärskas och vinden kan bemästras. Det är drakflygaren förstådd som en kroppslig formation med en tillhörande spelplan, där lekens påhittighet utgör den drivande kraft som uppmärksammar miljön i sin helhet och på ett kreativt sätt producerar nya gameplay affordances.



## / kapitel 2

### **KROPPSMATERIALITET & KROPPSTEKNIK**

Jag ser på friidrotts-VM, som denna gång går i Osaka, Japan. Löparbanorna är hårda och därmed snabba, säger de som vet. Men där är varmt, oerhört varmt, och man har mätt upp till 70° C på banornas gummiyta. Det får konsekvenser när man springer med spikdubbade skor. Även korta sträckor, eftersom man då får upp ganska höga hastigheter. På längre sträckor, som 3000, 5000 eller 10000 meter riskerar fotsulorna att bli överhettade med skador som lossande skinn som följd. Idrottare är vana vid att hantera smärta, men kval och semifinalheat kan ta ut sin rätt.

Om man bortser från stafetten, handlar ett mästerskap i friidrott om att mäta enskilda idrottsutövares prestationer. Att lyckas bli världens bästa sprinter kräver en osedvanlig timing. Inte bara ska en längre tids uppbyggnadsträning resultera i att toppformen infinner sig under mästerskapet; vid en given signal skall också all förberedelse samordnas och förkroppsligas så att maximal prestation uppnås just där, just då. Visserligen är det individ som ställs mot individ i startblocken, men det betyder inte att kroppens fysiska form är det enda som står på spel. Det finns förutom den temporala aspekten också en rumslig och materiell.

När startskottet går samlar sig en koncentration som går utöver den mentala. Tävlingsformen knyter samman en mängd faktorer som anhopas och görs aktiva i den stund loppet äger rum. Om timing är en samordning av tid, så sker här också en samordning av rum med faktorer som löpteknik, kosthållning, muskelfibrer, tävlingsregler, syresättningsförmåga, banmaterial, bankurvatur och medtävlanen. Det räcker inte; förutom temperatur, eller för den delen altitud, har vindens styrka och riktning betydelse för vilka tider som klockas. Alla dessa förhållanden, och fler, är betydelsefulla för hur loppet utvecklas och medaljerna fördelas.

Fräidrottsarenan innehåller inte den stadsmaterialitet som skatöre eller traceurer vanligtvis verkar i, men den rymmer ett antal kroppsliga tekniker utvecklade i symbios med respektive redskap och tävlingsrums utformning. Det regelstyrda och under lång tid framförhandlade fräidrottsutövandet skiljer sig i flera avseenden från ubisporterna, men det går samtidigt att föra vissa parallella resonemang. Den väl definierade fräidrottsarenan är användbar för att så tydligt som möjligt visa på att kroppsteknik och kroppsmaterialitet inte bara är sammanflätade med varandra utan länkar till en rad andra omständigheter än de som ryms inom kroppens konturer. Vidare är arenan ett bra exempel på de tidsliga och rumsliga faktorer som är närvarande vid en kroppsnära rörelse.

Det är ingen slump att jag i inledningen listar en så heterogen grupp av påverkare. Redan i förförståelsen ligger ett materiellt perspektiv, och i följande kapitel är det framförallt aktör-nätverksteorin, ANT, som står i förgrunden. När det gäller att samla, beskriva och försöka förstå samverkande faktorer av vitt skilda slag, med olika sorters konkretion, materialitet eller skala erbjuder ANT en fruktbar väg. Genom att inta ett mer aktivitetsorienterat perspektiv än vad som är brukligt inom

ANT-studier så aktualiseras, förutom de materiella aspekterna, också de tidsliga. Och hand i hand med de tidsliga går, som vi ska se, de rumsliga. Via två begrepp; *timing* och *spacing* introducerar jag ett relationellt materiellt perspektiv samtidigt som jag diskuterar den tid-rumsliga sidan av detta angreppssätt.

### AVSKALANDET AV DET INTENTIONELLA

För Latour är tid något som produceras av specifika situationer. Tid är ett resultat av händelseförlopp som tar plats och aktiverar många olika tidsliga medproducenter.

'Time' is not something that is in the 'mind' or that is 'thought' by a mind, but something rooted in a long material and technical practice of record-keeping, it self merged into institutions and local histories. (LATOUR 1997:172f)

En av nycklarna till Latours tidsbegrepp ligger i ett alldeles speciellt sätt att betrakta handlingar och de krafter som bär upp händelseförlopp. För det första, så är en händelse alltid mer än en tidpunkt i en kedja av andra tidpunkter, den är också alltid en plats. När Latour säger att tid produceras menar han att den tillverkningsprocess som producerar tid också skapar rum. Tid och rum är i den bemärkelsen inte åtskilda och oberoende varandra, de ska tänkas samtidigt. En händelse är tid *och* rum, och olika situationer skapar och upprätthåller många olika sorters *tid-rum*. För det andra, så är ett händelseförlopp inte en serie handlingar utförda i ett vakuum, utan transporterade och transformerade av det sammanhang de utförs i, och av. Att Latour talar om transporterering och transformation hänger samman med aktör-nätverksteorin och dess relationella begrepp *aktör*.

Mycket kortfattat kan man beskriva Latours handlingsteori på följande sätt. För att saker och ting ska ske, måste någon eller något utföra något. Hur det utförs och vad det får för verkan är beroende av vad som mer påverkar samma situation. En handling är inte genomsiktig och utförs inte under full kontroll av ett medvetande: "action should rather be felt as a node, a knot, and a conglomerate of many surprising sets of agencies that have to be slowly disentangled" (LATOUR 2005:44). Latour gör ingen skillnad på om en påverkan är uttryck för en viljetryttring eller inte; händelser är distribuerade över en mängd aktörer varav många är icke-mänskliga. Däremot är det av betydelse om aktörerna betraktas som mediatorer eller intermedieringar. Medan de senare endast transporterar vidare en händelse eller ett objekt utan att förändra det, transformerar en mediator emellertid alltid en situation. *Vad som helst* som modifierar ett sammanhang är en aktör, det må vara ett ting, en person, en händelse eller ett begrepp. Urvalskriteriet är i vilken mån det förändrar situationen. Och eftersom det har betydelse huruvida man dansar med eller utan partner, pratar med eller utan språk, hoppar höjd med eller utan stav eller, för den delen, skatar med eller utan bräda, är partnern, språket, staven såväl som brädan mer än enbart hjälpande redskap. De är, med Latours synsätt, mediatorer och i aktör-nätverkteorins betydelse fullvärdiga aktörer.

Latours kanske mest klassiska exempel på hur handlingskraft delegeras till tingen torde vara hotelldirektören och hans nycklar. Exemplet som finns beskrivet i artikeln *Technology is Society Made Durable* (1991), lyder som följer. Hotelldirektören har en önskan, ett program: att hans hotellnycklar ska lämnas tillbaka innan gästerna lämnar hotellet. För att detta ska bli verklighet börjar han först med att be gästerna lämna tillbaka sina nycklar. Frasen: "lämna tillbaka nycklarna", är den första

i en serie aktörer som direktören aktiverar. Han upptäcker då att ganska få av hans gäster faktiskt följer uppmaningen, folk glömmer eller bryr sig helt enkelt inte om hans önskan. Det finns ett antal anti-program och direktören är tvungen att mobilisera fler aktörer för att bringa liv i sitt program. Han sätter upp en skylt som ska påminna gästerna. Skylten med direktörens uppmaning förmår i något högre grad att borga för nyckelns återbördande. Antalet anti-program reduceras, men inte i tillräckligt stor utsträckning. Nycklar försvinner fortfarande och ytterligare aktörer måste mobiliseras: en klump monteras på nyckeln. Klumpen har en sådan tyngd och otymplighet att gästerna har väldigt svårt att undgå den. Nyckeln tynger deras hand eller ficka, och man vill nu gärna göra sig av med den. Antalet återlämnade nycklar ökar avsevärt, och de få som fortfarande går förlorade kan räknas som en godtagbar förlust (LATOUR 1991:103f).

Ur exemplet med hotellnyckeln följer åtminstone två viktiga principer. Den första berör det faktum att makt, eller viljan att utöva makt kräver att andra ting mobiliseras än själva viljetryttringen. Makten att genomföra något, som ett program, härleds inte genom dess orsaker utan dess effekt (SE ÄVEN LATOUR 1986). Den andra principen berör själva nätverkskonstellationen. För att fullvärdigt beskriva aktörer sammanlänkade i nätverk måste man ständigt betrakta deras roll i relation till alla andra aktörer inom nätverket. Det betyder, för att återgå till exemplet, att hotellnyckeln inte är samma aktör när den ingår i aktör-nätverket: direktören-frasen "lämna tillbaks nyckeln"-hotellgästerna, som när detta nätverk har utvidgats med aktörerna skylt och nyckeltyngd. Vid varje ny sammanlänkning ändras relationerna mellan aktörerna och aktör-nätverkets *alla* delar transformerar. Det betyder att även den effekt som nätverket etablerar och som svarar mot hotelldirektörens program, att få igen sina nycklar,

genomgår en transformation. Vid exemplets slut är den handling som svarar mot programmet en helt annan. Från att ha hörsammat hotelldirektörens önskan och beslutat att följa den, lämnar man istället självmant ifrån sig nyckeln som tynger ens ficka.

En liknande förändringsprocess genomgår också nyckeln. Precis som hotelldirektören har svårt att disciplinera sina gäster med enbart en viljetrytning, skulle en nyckel fäst vid en otymplig tyngd, men utan skylten eller receptionen, inte röna någon större framgång. Det är med hjälp av övriga aktörer som programmet effektueras och i samband med det transformeras nyckeln. Från att vara en neutral nyckel med en metallklump blir den ett föremål som kan beskrivas i termer av ”europeiska hotellnycklar” (LATOUR 1991:109). Aktörer är inga autonoma enheter, de måste alltid betraktas som en del i ett aktör-nätverk, och med varje aktör som knyts till nätverket förändras såväl nätverket som alla övriga aktörer.

Latour och aktör-nätverksteorin är del av en maktfilosofisk tradition som kan spåras via Deleuze och Foucault till Nietzsche. I denna är tillblivelseperspektivet centralt, världen består av ett oändligt antal processer där stabila relationer är undantag snarare än regel. Istället för att beskriva makten utifrån vektorer med förutbestämda riktningar, betraktas maktrelationer som böljande och ständigt skiftande landskap (KÄRRHOLM 2007:443). Begreppet makt bör i denna traditions anda återbördas till sin franska och anglosaxiska dubbeltydighet, där *puissance* och *power* rymmer såväl betydelsen makt, som *kraft* att verka. Om man i en maktdiskussion enbart använder den förra betydelsen finns en risk att man kopplar makt till traditionella maktpositioner och att den kraft som verkar utanför dessa blir reducerade till ett uttryck för motstånd. Då ges maktrelationerna redan i förförståelsen en riktning uppifrån och ner, och vice versa. Det sympatiska med Latours maktmodell är att den erkänner

att sådana förhållanden finns, men att man inte kan ta dem för givna, samt att den kraft som finns utanför dem som betraktas som maktcentra, inte nödvändigtvis är ett uttryck för motstånd, utan i lika stor utsträckning en form för ignorerande av dessa (LATOUR 2004A). Viktigast är kanske att Latours maktmodell innebär ett brett erkännande av vad som förmår ladda kraftfälten. Han accepterar en viss typ av asymmetri:

Power, like society, is the final result of a process and not a reservoir, a stock or a capital that will automatically provide an explanation. Power and domination have to be produced, made up, composed. Asymmetries exist, yes, but where do they come from and what are they made of? (LATOUR 2005:64)

Makt är distribuerad – den är delegerad till aktörer – och eftersom aktörerna kan vara icke-mänskliga finns makten även i tingen. Handlingar är uppbyggda av kollektiv bestående av olika typer av krafter som är sammanvävda just därför att de är olika. Kontinuiteten i en viss handling består inte av en koppling människa-människa eller objekt-objekt, utan är snarare ett sicksackande mellan såväl människor som icke-människor sammansatta till heterogena nätverk. En sådan föreställning har inget att göra med en förmodad dikotomi mellan objekt/subjekt:

There is no empirical case where the existence of *two* coherent and homogeneous aggregates, for instance technology 'and' society, could make any sense. ANT is not, I repeat not, the establishment of some absurd 'symmetry between humans and non-humans'. To be symmetric, for us, simply means *not* to impose a priori some spurious *asymmetry* among human intentional action and a material world of causal relations. (LATOUR 2005:76)

Erkännandet av världens heterogenitet, men också möjligheten att hantera den, bygger till stor del på begreppet aktör.

Aktörbegreppet är delvis hämtat från litteraturvetenskapen, men framför allt utgör semiotiken en viktig influens (LATOUR 2005:54). Den semiotiska innebörden gör det möjligt att frigöra det-som-agerar i en situation från förgivettagna objekt eller subjekt, och adderar en analytisk funktion (GREIMAS & COURTÉS 1982). Betydelsen av begreppet aktör står i förhållande till en annan semiotisk term: aktantbegreppet. För Latour är en aktör en aktant som tagit en viss formering och samma aktant kan vara flera olika aktörer (LATOUR 2005:54f). Ett sätt att förstå förhållandet ges med litteraturen som exempel. Man kan se aktanter som ett slags arketyper och aktörerna som rollgestaltningen av dessa. Aktanten betecknar då den funktion som en viss aktör har i en berättelse. Samma funktion, exempelvis *ondska* kan gestaltas av en rad olika figurer, i en mängd olika skepnader.

I anslutning till det semiotiska inflytandet, skulle jag vilja lyfta fram den betydelse som etnometodologin och Harold Garfinkel har haft för Latours utveckling av begreppsparet aktant/aktör (LATOUR 2005:54). Garfinkels erfarenheter är formulerade med tanke på de tolkningssvårigheter som kan uppstå inom etnografin i allmänhet och i konversationsanalyser i synnerhet. (GARFINKEL 2007 [1967]). Han överförde och lyfte in den semiotiska poängen i ett antropologiskt sammanhang, för att på så sätt beskriva hur samma meningsbärande enhet kan ges olika betydelser beroende på vilka sammanhang de uttalas i, men också hur olika meningsbärande enheter kan få samma betydelse beroende av sitt sammanhang. Varje person, begrepp, eller ting kan ingå i många olika handlingskontexter, dessutom kan de beskrivas både i egenskap av aktant som aktör. Huruvida deras roll behandlas som aktant eller aktör har med själva studien att göra och inte med en på förhand given abstraktionsgrad.

Vid sidan av detta, är det förtroende för människors förmåga att själva förstå och begreppsliggöra sitt sammanhang, som Garfinkels etnometodologiska studier ger uttryck för, en viktig grund till Latours uppmaning: *follow the actors*.

Latours begreppsliga uppdelning i aktant/aktör gör att, beroende av vilken aktör man börjar nysta i, kommer helt skilda samband att tecknas, olika grupper införlivas och olika nätverk vecklas ut. "Thus every choice of a departure point will lead to the drawing of a completely different animal, fully incommensurable with the others." (LATOUR 2005:36). Vilken sorts figuration man väljer att studera är inte avgörande, beskrivningens kvalitet bedöms snarare av i vilken omfattning man förmår gruppera mediatorer. Handlingskraften kan ta sig många uttryck och former. Forskaren Emma Nilsson kan vara både jag till kött och blod, men i ANT:s mening lika gärna de vetenskapliga texter som bär mitt namn, de böcker jag läser, mina handledares kommentarer, examinationsformer, eller en mängd andra aktörer sammantaget. Det kan vara förtröstansfullt att hålla i tanken en stund: man är både större och mindre än sig själv.

Arbetet med avhandlingen kan illustrera ytterligare en aspekt hos ANT, nämligen aktörernas eventuella iakttagbarhet. Ju längre fram i avhandlingsarbetet desto svårare blir det att urskilja den påverkan som handledare, texter, seminarium och urvalsprinciper har, eller har haft. Texten blir i en mening mer och mer slutet. Då är det lätt att misstolka mediatorer för intermedierande. I själva verket är avhandlingsskrivandet (i bästa fall) ett uttryck för vad Latour kallar *svartlådning* (1987). Svartlådning är en process som intensifieras i takt med att aktör-nätverk stabiliseras. Ju stabilare aktör-nätverk, desto svårare är det att upptäcka de krafter som upprätthåller det. Det går dock, precis som med flygplanets svarta låda, att åtminstone



delvis veckla ut nätverket och rekonstruera händelseförloppet. I det ögonblicket görs aktörernas arbete åter synligt. I ett vetenskapligt sammanhang är detta dessutom till viss del nödvändigt. Källor måste gå att kontrollera, insamlade data ska kunna verifieras.

**MED FÖRMÅGA ATT GRUPPERA HETEROGENITETER** Aktör-nätverket är i en mening performativt. Genom själva framförandet av aktörerna utförs också nätverken. Den analytiska dimensionen som finns hos begreppet aktör, är på så sätt närvarande även i begreppet nätverk. Latour betonar betydelsen hos nätverket som just ett begrepp. Nätverk är inte ett ting i världen utan ett medel för att göra världen begriplig (LATOUR 2005:131). Det måste aktivt skapas och göras synligt genom att sammanlänka och gruppera de aktörer som producerar ett visst tid-rum.

Överhuvudtaget är ANT mer att betrakta som en metod för noggranna beskrivningar än en teori om världens beskaffenhet (LATOUR 1999:19ff, 2005:142, 176). Det ser jag inte som en brist. Istället för att slå fast en rad absoluta förhållanden framträder möjligheten till ett aspektseende. En viktig förutsättning för detta är begreppsparet aktant/aktör och jag vill därför behålla en sådan distinktion – tvärtemot en tidigare tendens inom ANT, där aktant och aktör används mer godtyckligt i förhållande till varandra (LAW & HASSARD 1999; LATOUR 1999). Möjligtvis har en sådan glidning i betydelser uppstått eftersom ordet aktant tydligare beskriver att kraften att verka inte förutsätter ett medvetande - det vi allmänt lägger i betydelsen av en aktör. Men Latour återvänder själv till dessa två olika betydelser i *Reassembling the Social*, och det är genom den analytiska uppdelningen som aspektseendet blir särskilt genomförbart (LATOUR 2005:199).

Ett relativt aktörsbegrepp och ett performativt nätverksbegrepp tillåter att man betraktar världen som flera utan att

man förlorar världen som hel (ALBERTSEN & DIKEN 2003). Detta, i kombination med en acceptans för orena sammansättningar, gör det möjligt att beskriva ett häcklopp utifrån häcklöpare, löparbana, häckavstånd, tidtagarsystem, vindförhållanden, sponsravtal, skadehistorik och vinnarmentalitet, utan ett på förhand bestämt hierarkiskt förhållande mellan händelse och kontext (LATOUR 1991:108). En sådan frihet i kopplingsschemat är en frihet under ansvar: den ställer krav på precision i valet av vilka associationsbanor man följer.

Hur väljer jag då de aktörer som ingår i ett givet nätverk? Det beror helt enkelt på vilken nätverkseffekt jag är intresserad av att beskriva. Om effekten är ett höjdhopp så är det ett visst antal aktörer som kvalificerar sig: höjdhopparen, ansatsen, ribban, mattan och starttidens nedräkning, eftersom det är med hjälp av dem som hoppet genomförs. Om jag däremot är intresserad av höjdhoppet som friidrottsgren behöver jag lista helt andra faktorer vilka kommer ta mig långt utanför den enskilda situation som själva hoppet utgör.

Även om begreppsparet aktant/aktör är en viktig förutsättning för det relationella anslaget är det först med nätverkstänkandet som det blir helt etablerat. Men grupperingar ser olika ut och sker genom olika sorters processer. Eftersom allt i princip är möjligt att nysta upp i oändliga aktör-nätverk finns behov av att kunna skilja mellan olika slags bindningar och former för konstellationer. En viktig förutsättning, som ANT ger oss, är att sådana kategoriseringar inte kan vara förutbestämda och inte heller eviga – de är situationsbundna. Det är skillnad på ett aktör-nätverk där kittet är så starkt att det i ANT:s mening uppträder som ett objekt och ett aktör-nätverk som exempelvis ett sprinterlopp vilket utvecklar sig i stunden. En sådan distinktion är betydelsefull när man ska beskriva de tidsliga och rumsliga aspekterna hos ANT. Det visar sig att

aktör-nätverksteorin har en tendens att etablera ett historiskt tidsperspektiv, vilket hör samman med att den ofta studerar olika svartlådningprocesser.

### TID ÄR TILLVERKAD, SITUERAD OCH AKTIVERAD

Med Latours tidsbegrepp betonas framförallt två saker. Dels det spektrum av tidsliga rytmer som är närvarande i varje givet ögonblick, dels de materialiteter, tekniker och praktiker som producerar dem. Latour beskriver produktionsförhållandena som figurationer av olika aktör-nätverk. Ett performativt nätverksbegrepp ställer krav på samlandet och sorterandet av relevanta aktörer för att kunna skilja mellan olika sorters nätverk. ANT är i behov av en ökad känslighet i hur man finner aktörer. I anslutning till Latours tidsbegrepp ska jag göra en sådan insikt verksam åt två håll. Dels för att försöka lista de aktörer som bär på flertalet tid-rumsligheter, dels för att behandla tidsliga och rumsliga figurationer som verksamma aktörer med kraft att påverka händelseförlopp.

**AKTÖR-NÄTVERKET TEMPORALISERAT** För att beskriva produktionen av tid-rum, ställer Latour upp ett diagram som redogör för förhållandet mellan transformation och förflyttning jämte en relativ synlighet (BILD 2:1, LATOUR 1997:177). Ju högre grad av transformation desto fler mediatorer och vice versa, ju lägre grad av transformation desto färre mediatorer. Latours tidsdiagram visar att vid en större transformation synliggörs det arbete som krävs för att hålla en rörelse igång.

Beroende på om en rörelse har en låg eller hög grad av transformation och om det arbete som utförs är mer eller mindre synligt produceras helt olika sorters tid-rum. Ett sådant för-

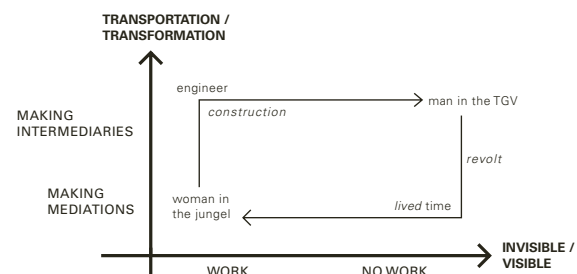


bild 2:1

hållande exemplifierar Latour med två resor gjorda under helt skilda förhållanden. Den första omfattar ett hårt fysiskt arbete: en kvinna på väg genom djungeln, med machete, tät växtlighet och extrema kroppsliga förhållanden. Den andra är av ett mycket mer bekvämt slag: en resa med höghastighetståget TGV.

Thus, the woman traveler will equate transportation (or displacement) with modification, aging, history, transformation, metamorphosis. The male traveler will differentiate two apparently different phenomena: moving through space in time, on the one hand, and aging living, suffering, participating in events on the other. (1997:174)

Distinktionen mellan en objektiv och subjektiv tid är, för Latour, inte en fundamental fråga, utan snarare en upplevelse som exempelvis några resanden gör under några väldigt specifika och historiskt situerade former av förflyttning. Vidare, menar Latour, bygger en föreställning om att tid och rum skulle existera oberoende av varandra på en förträngning. Allt det arbete som uppåddas av tekniker, institutioner och maskiner är osynligt just därför att det läggs ner så mycket kraft på att tågresa ska löpa så smidigt som möjligt. Visserligen åldras tågresa inte mer än de timmar han sitter på tåget, till skillnad från den process som transformerar kvinnan i djungeln. Men för att till

fullo kunna teckna det eventuellt smärtfria i att ta tåget från Paris till Neuchâtel måste man också ta med i beräkningen alla de aktörer som verkar längs med tågresans sträckning. Att en resande i ett höghastighetståg kan bortse från allt det arbete som gör tågresan möjlig, ska inte förväxlas med att tid *i sig* skulle vara uppdelat i ett innanför och ett utanför.

One can be allowed to forget, for a moment, that smooth displacement in time and space is paid for somewhere else, by other people; but not forever. Time may 'pass like nothing' inside a Swiss train compartment, but a good test of this notion's validity outside the train might be to jump off the TGV at full speed. (LATOUR 1997:189)

Händelser är på samma gång distribuerade över tid och rum. En samordning av tid är också en samordning av rum. Men en sådan distribution vore inte möjlig utan alla de aktörer som agerar förmedlare: "there are always, simultaneously at work in each account, a shift in space, a shift in time and a shift in actor or actant" (LATOUR 1997:178). Förutom en triad av tid-rum-aktörer inför Latour tre termer för att beskriva den aktivitet med vilken tid-rum produceras: temporalisering, spatialisering och aktantialisering: *timing*, *spacing* och *acting*. Tvärt emot vad man skulle kunna tro, menar Latour, är skillnaden mellan *spacing* och *timing* ganska svår att göra. Men, säger han, det som gör att en plats blir mer än en händelse, är en diskrepans i förändringstakt mellan den egna kroppen och platsen. Det är genom denna avvikelse som platsen framträder som rum och inte tid, tidsligheten spatialiserar den.

I relationen mellan den egna kroppen och platsen konstrueras tid och rum. Kroppen har en rytm och platsen en annan, de rör sig i olika *tempo*. För att tydliggöra vad en sådan temporalisering innebär återvänder Latour till sitt aktörsbegrepp. Eftersom aktörerna producerar tid-rumsligheter kan man genom listandet

av dessa finna de rytmer som samlas av platsen och de som samlas av den egna kroppen. "In other words, what makes the traveler encounter a place, a *topos*, is the connection of actions taking place in different sites and times by various actants" (LATOUR 1997:181). Med en sådan förståelse blir *plats* att likna vid en omkopplingsväxel vilken binder samman knippen av tid-rum-aktörer med stor spridning. Tid och rum är inte det vi erfar, utan en mångfald av sammanlänkningar med aktörer som har sin egen *timing*, *spacing* och *acting*.

Här skiljer sig Latours platsbegrepp radikalt från platsuttolkare som Edvard S Casey (1993, 1996) eller Christian Norberg-Schulz (1980, 1996). Detta har till viss del att göra med att Latour, till skillnad från dessa, inte har någon ambition att utveckla ett platsbegrepp som beskriver plats som en existentiell kategori. Hos honom är plats inte heller ett levt rum som står i motsatsförhållande till ett objektivt eller abstrakt. Plats är snarare en intensifiering av tid-rum-aktörer och ska förstås som en koncentration av sociomateriella processer med stor tid-rumslig spridning. Latour spränger därmed den mer helgjutna massa som exempelvis Casey och andra platsfenomenologer arbetar med och blåser in lite luft i systemet.

Genom att utgå från händelser snarare än relationen subjekt/objekt har Latours förståelse den fördelen att platser kan beskrivas som ett resultat av kontinuerliga processer samtidigt som den erkänner att platser lika gärna kan präglas av diskontinuitet. Plats blir, i enlighet med Latour, en effekt av överlagrade och sammanlänkade aktör-nätverk som i sin tur producerar olika tid-rumsliga relationer.

Det är i skillnaden i tid-rumslig rörelse som Latour menar att man kan utläsa betydelsen av en speciell sorts tekniker som har en förmåga att binda samman tider och aktörer av olika kvalitet och tempo. Tack vare alla de instrument som uppfunnits

av många vetenskapliga discipliner kan vi registrera sådana skillnader i timing och relativ existens och på så sätt både etablera och överbrygga tidsliga och rumsliga avstånd. Mätningläran är av vikt:

The circulation of those rigid bodies [de vetenskapliga riktmärkena] will locally generate a specific type of space-time, as the circulation of any other body with different properties will generate additional spaces-times-actants. This does not mean that we are *in* an isotropic space and isochronic time, but that locally, *inside* metrological chains, there are *effects* of isochrony and isotopy produced by the carefully monitored and heavily institutionalised circulation of objects that remain relatively untransformed through transportation. (LATOUR 1997:185)

Utifrån Latours sätt att se är mätandet av tid och rum inte enbart en slags praktiska redskap för att nå ett självständigt existerande tid och rum, utan i sig själva producenter av tid-rum. Man kan säga att instrumenten är en form av tidsmaskiner. Här ligger en av aktör-nätverksteorins styrkor. Genom en så total relativisering av världen inkluderas exempelvis det faktum att de allra trögaste, mest långsamma tempi – de geologiska och evolutionsbiologiska – aldrig hade varit möjliga att tala om i relation till platsen om det inte vore för just geologin, evolutionsbiologin, naturhistoriska museer, institutioner och omfattande materialsamlingar.

Science does not withdraw time from the world, it adds many spaces and times to it by constantly modifying scales, lengths, units in those strange sites, the laboratory, the institute, and the archive. (LATOUR 1997:184)

Latours tid-rumsliga förståelse är radikal, eftersom den förutsätter att *alla* tid-rum är producerade, men också att detta är en oupphörlig produktionsprocess. Enligt ANT finns det inga objekt i sig självt, världen består av ett oändligt antal händelser, händelser som görs beskrivbara genom ett oändligt

antal aktör-nätverk. Aktörerna producerar kontinuerligt tid-rumsligheter, men, i vissa fall är den tid-rumslighet som produceras icke-förändring. Kronologier och korologier existerar, men de är skapande tillsammans med alla de aktörer som gör dem påtagliga och registrerbara. På samma sätt är en upplevd tid-rumslighet producerad av våra kroppar: av vår hörsel, syn, lukt, smak, känsel och de aktiviteter och materialiteter vi är inblandade i. Process är, enligt Latour, inte mer förknippad med tid än med rum, snarare är process en fråga om intensitet och huruvida en förändring ägt rum eller inte (LATOUR 1997:179).

ANT lämpar sig lika väl för att beskriva förändring som stabilitet. Dock blir Latours tidsliga och rumsliga begrepp oftare redskap för att föra en vetenskapsteoretisk kritik, som jag visserligen instämmer i, än en möjlighet för ytterligare relativisering som ANT faktiskt ger: att de tid-rum som produceras också kan utgöra aktörer. Det har förvisso mer att göra med Latours användning av sina begrepp, än att de i sig inte tillåter tidsliga och rumsliga faktorer att agera medierande. Man kan säga att begreppen är större än Latours egen tillämpning. Om man för en stund återgår till friidrottsarenan, kan man förtydliga denna utvecklade potential, med en snabb och skissartad översättning av Latours tid-rumsliga tänkesätt.

**TIDSLIGA OCH RUMSLIGA MEDIATORER** Att ägna sig åt friidrott är framförallt en förberedelse för ett tävlingsmoment. Därför är respektive gren försedd med ett utförligt och detaljrikt regelverk, allt för att minimera utrymmet för tolkningar och annat godtycke. Förutom rättvisa inom den enskilda tävlingen, är regelverken en förutsättning för ett fungerande rekordbegrepp. Genom en långt driven standardisering, har man enats om särskilda omständigheter för att resultat från olika tävlingar skall kunna jämföras på ett meningsfullt sätt. Det gäller exempelvis

dopingpreparat, höghöjsträning eller aktuella vindförhållanden. Men det är inte de enda standardiseringar som har betydelse.

Latour talar om tekniker och instrument, och det är inte svårt att se den inverkan som själva tidtagarsystemen och dess utveckling har och har haft för tävlandet i friidrott. Ett sprinterlopp under friidrotts-VM i Osaka handlar givetvis om själva idrottarna, men också om startblock, sekunder, hundradelar och målfoton. Så var det inte i sportens begynnelse. Utifrån varje gren kan man på så sätt frambringa oändliga nätverk bestående av aktörer som kosthållning, löpteknik, redskap, material och tävlingsregler. De är alla typiska aktörer, i typiska nätverk som ANT ofta samlar. Här framträder också Latours fokus på det funktionella (JMF LAW 2002:93) samt en tendens att anlägga ett historiskt perspektiv på förändring och förflyttningsprocesser. Det har påpekats att ANT, snarare än en handlingsteori, är att betrakta som en teori för avslutade händelser: en händelsenätverksteori, HNT (KÄRRHOLM 2004:118F; SE ÄVEN ALBERTSEN 2002).

Latour lägger tonvikten på den förflyttning som produceras av stora tekniska system, av ingenjörer och vetenskaper. Hans tidsdiagram beskriver förflyttningsbarheten och den relativa synligheten genom uppbyggnads- och nedbrytningsmekanismer. Resan med höghastighetståget kan plötslig avbrytas av diverse sammanbrott. Strejker, spårfel och andra haverier kan omvandla det relativt smärtfria i att ta tåget till att kräva ett större arbete för att återupptas. Vid sådana krascher synliggörs det arbete som utförs av andra aktörer för att tåget ska gå enligt tidtabell. Skillnaden för resenären ligger främst i att upplevelsen av tid och rum tydligare sammanlänkas med den tidsliga och rumsliga produktionen. Likheten med djungelturen blir större, transformationen och mediatorerna ökar. Det finns dessutom en succession i framställningen som förstärks av att den ena av resorna sker med tåg och att den andra djungelturen kan ses –

och ses – som ett förstadie till en järnvägsförbindelse. Att förklaringsmodellen anlägger ett historiskt, nästan evolutionärt, perspektiv blir också tydligt om man översätter exemplet till friidrotten.

I djungelresenärens ställe placeras nybörjaren, hon som befinner sig i en uppbyggnadsfas där allt måste erövrats. Transformationen är stor, smidighet, kroppsstyrka och teknik ska etableras. Utöver en kroppslig erövring, påbörjas också ett arbete som samlar tränare, träningslokal, träningstider, sponsorer och många andra aktörer. Höghastighetsresenären däremot, är i detta exempel elitidrottaren. Den kroppsliga transformationen är mindre, och det arbete som upprätthåller idrottarens toppform inte lika synligt. Men precis som tåget kan drabbas av oförutsedda sammanbrott kan elitidrottaren drabbas av skador – eller åka fast i dopingkontroller. Då blir de aktör-nätverk som är aktiva långt utanför tävlingsbanans vita linjemarkeringar plötsligt påtagliga. Om idrottskarriären ska kunna återupptas blir processen åter synlig: operationer, inställda tävlingar, nya träningsrutiner, kanske en ny hopp- eller löpteknik, nya avtal med sponsorer.

I takt med att transformationen blir mindre och arbetet allt mer osynligt stabiliseras de nätverk av aktörer som anhopas, antingen det sker längs med tågresandet eller idrottarens prestationsutveckling. Fokus ligger på aktörerna och kopplingarna, det vill säga det arbete som får aktör-nätverken att fungera. För att förstå den kroppsnära rörelse som karakteriserar ubisporterna, har jag hamnat väldigt långt bort från det som sker i samma stund som en traceur tar sats från räcket på ett parkeringsdäck. Det förlopp som Latour beskriver är tidsligen mer linjärt uppbyggt än de jag ska beskriva. Vid sidan av detta sätter det också fingret på en dåligt utvecklad potential som ryms inom ANT: den kraft som finns hos tidsliga och rumsliga aktörer.

Aktörbegreppet rymmer ett slags likabehandlingsplan gentemot alla olika sorters faktorer, men de tidsliga och rumsliga får sällan ikläda sig statusen av aktör. Även om aktör-nätverksteorin *i sig* inte omöjliggör ett sådant aktörskap ses dessa oftast som ett resultat av aktör-nätverken: "We never encounter time and space, but rather a multiplicity of interactions with actants having their own timing, spacing, goals, means and ends" (LATOURET 1997:182). Tidsliga och rumsliga aspekter attribueras aktörerna, men tidsliga eller rumsliga faktorer blir inga aktörer i sig. En sådan föreställning finns också representerad hos flera av dem som på olika sätt berört Latours tid-rum (BINGHAM & THRIFT 2000, LAURIER 2003).

När man i ett idrottsligt sammanhang som detta talar om timing så blir de skillnader i tempo som ett mästerskap i friidrott genljuder av påtagliga. Friidrottsarenan rymmer ett flertal tidsliga rytmer som inte enbart är ett resultat av aktör-nätverken, utan som också i sig utövar en kraft. Här verkar flera tidscykler som i allra högsta grad är medierande för hur en idrottares träning och tävling är utarbetad och tidsligt indelad. Vissa rytmer löper över längre tid, som att världsmästerskap hålls vart fjärde år med ett bestämt förhållande till de olympiska spelens och övriga mästerskaps intervall. Andra rör själva tävlingens uppbyggnad kring kval-, kvarts- och semifinalheat. Tid etablerar avstånd och antalet lopp under ett mästerskap har betydelse för hur man som tävlande disponerar sina insatser.

Ett liknande aktörskap kan också tilldelas rummet. Precis som med den tidsliga samordningen, så finns här en rumslig ordning som påverkar startfältet. Allra tydligast är det om man betraktar den rumslighet som själva tävlingen är uppbyggd kring (BILD 2:2). Att springa 400 meter med två i stället för fyra kurvor har inte betydelse bara för 400-meterslöparen utan för alla de aktiviteter som försigår inne på arenan. Här

finns rumsliga överlappningar som ger tidsliga uppdelningar för exempelvis stav och höjdhopp, eller kastgrenar som spjut och slägga. Att spjutkastningen och längdhoppet genomförs parallellt blev plågsamt tydligt för den längdhoppare som under en Golden League-gala i Rom träffades i ryggen av ett felkastat spjut. Höjdhopparnas ansats kräver dessutom att man tar löpningsbanorna i anspråk och därmed är deras hoppning också beroende av de långdistanslöpare som samtidigt befinner sig i den första kurvan. Listan kan göras ännu längre om man inkluderar de rum och de rumsligheter som hela friidrottsarenan och intilliggande omgivningar etablerar (SE ÄVEN BALE 1993).

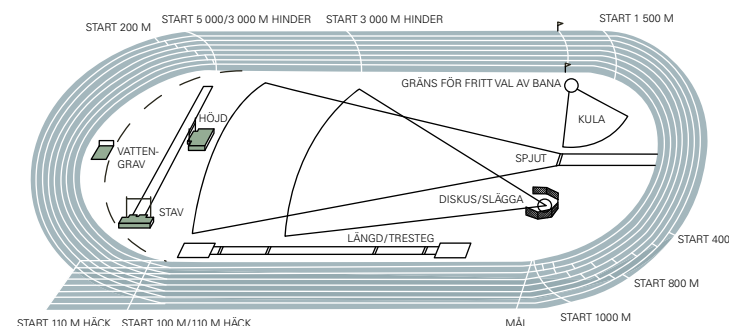


bild 2:2

**PROGRAM ELLER PROCESS** I sin avhandling *Arkitekturens territorialitet* visar Mattias Kärrholm att en glidning i fokus mellan aktör och nätverk har betydelse för hur man betraktar det rumsligas roll (KÄRRHOLM 2004:124-43). För att tydliggöra återbrukar han Latours exempel med hotelldirektören och hans önskan om att få tillbaka sina nycklar. Med utgångspunkt i hur territoriell makt etableras ger Kärrholm uttryck för tre olika läsningar av hotellsituationen. Den första ligger nära Latours egen beskrivning: hur direktören med hjälp av nycklar, metall-



klump och skylt upprättar en territoriell strategi för att nycklarna inte ska passera en viss rumslig gräns, med Kärrholms ord ”ett nycklarnas territorium”. Territoriet är då effekten av det nätverk av aktörer som direktören mobiliserar. I en andra läsning går det i högre grad att se själva hotellterritoriet som en av de mer verksamma aktörerna. Antagligen, menar Kärrholm, är det snarare receptionen och dess (rumsliga) lokalisering i foajén som påminner gästerna om returnerandet av nyckeln, än själva nyckeltyngden som ”visserligen märks i byxfickan men försvinner i rockfickan”.

De två första läsningarna är vedertagna inom ANT-relaterade studier. Fokus är inställt på den *delegerande* makten och hur mobiliseringen av artefakter säkerställer realiseringen av ett visst program. Båda utgår i någon mening från direktören, och beskriver alltså hur en specifik sändare etablerar något. Det här är, menar Kärrholm, inte det enda angreppssättet för att studera materiell påverkan. Ett annat är att utgå från den *delegerade* makten, det vill säga utifrån själva territoriet – hotellet – och studera de territoriella ordningar och den territoriella makt som de utövar. Nyckelterritoriet ska då betraktas som del i en större territoriell etablering som inbegriper hotellrum, reception och lobby. Att på så sätt utgå från det som redan etablerats, snarare än *hur* det har etablerats är en öppning hos ANT som kan tyckas särskilt användbar inom arkitekturämnet som har ett behov att kunna undersöka vad något i den byggda miljön *gör*, och inte enbart i vilka syften det verkar. Den lista av aktörer som upprättas när man ska beskriva vad som upprätthåller och stödjer en viss aktivitet visar sig innehålla något helt annat än de som är mobiliserade av ett specifikt program.

Latours (1997) artikel om aktör-nätverkets tidslighet inleds med en betraktelse: vid strandkanten av sjön Neuchâtel i Schweiz reflekterar han kring en vindsurfares färd över vattnet. Latours

anekdot är en händelse som ser ut som en tanke. Surfandet är den aktivitet och metafor som skatandet uppstod kring under 1960-talet på USA:s västkust (BORDEN 2001). Som kroppslig utövning har den dessutom, fortfarande idag, relativt stora likheter med de sportsliga fenomen som den här avhandlingen hämtar sin näring från. Därtill visar Latours exempel på det glapp som ofta uppstår när ANT försöker närma sig pågående aktiviteter snarare än avslutade händelser: svårigheten att hålla sig kvar i stunden och det successiva händelseförlopp som utvecklas i och genom vindsurfaren.

Tim Dant påvisar, indirekt, detta förhållande när han själv tar sig an vindsurfandet i en text om att involvera sig med tingen (DANT 1999:110-29). I en trevande aktör-nätverksanalys beskriver Dant två olika aktör-nätverk som vindsurfandet etablerar. Det ena rör själva vindsurfaren och samlar förutom seglaren, hans utrustning och skicklighet även vind- och vattenförhållanden. Det andra aktör-nätverket kopplar istället till övriga surfare, deras utrustningar, tillverkare samt försäljare – sådana aktörer som ANT vanligtvis listar. Dants aktör-nätverk är dock problematiska på fler än ett sätt. Dels gör han en uppdelning mellan mänskliga och icke-mänskliga aktörer samtidigt som han vänder på ANT:s definition av mediatorer respektive intermedieringar (IBID:152). Dant går dessutom en lång väg för att beskriva tingens betydelse i interaktionen med mänskliga handlingar för att i hela sin text understryka och göra gränsen skarpare mellan ting och människa. Människors *vilja* att göra något betonas så till den grad att det materiella kommer i bakgrunden och reduceras till ett slags packåsnor för mänskligt meningsskapande. Det löfte som Dants första aktör-nätverk bär på infrias aldrig eftersom människans exklusivitet i relation till övriga aktörer gör det svårt att göra några begreppsliga poänger av att låta henne betraktas som *en* aktör bland segel, bräda, vatten och vind.

Dant har dock en poäng i och med att han identifierar ett aktör-nätverk som etableras genom en pågående aktivitet. I den meningen rimmar det med min ambition att analytiskt lösa upp gränsen mellan seglare och bräda och betrakta vindsurfaren som något som skapas i relationen mellan människa, bräda, segel, surfteknik, vatten och vindförhållanden. Precis på samma sätt som Asplunds drakflygare uppstår i relationerna mellan drakflygningens alla delar. Det säger sig självt att vindsurfandet aldrig skulle blivit till vad det är idag utan någons vilja att dra nytta av vinden och vattnets bärkraft. Men att det har kommit att vara just precis det som det är, går inte att förklara som ett människans bemästrande av tingen. En handling är, som tidigare skrivits, inte genomsiktig och ett medvetande har aldrig full kontroll över ett händelseförlopp. På samma sätt som tingen aldrig har full kontroll över någons vilja att göra något. Lusten att vindsurfa – lekfullheten – kan inte på något enkelt sätt lokaliseras inuti vindsurfaren. Den befinner sig i alla de aktörer som är närvarande i ett pågående surfande.

ANT ger oss möjligheten till ett aspektseende, så att vi kan beskriva världen som flera världar utan att den förlorar sin helhet. Latour reflekterar över detta förhållande i relation till vindsurfaren. Här beskrivs de tidsligheter som vindsurfingen kan sägas samla och förkroppsliga. Frågan Latour ställer sig, är huruvida den vetenskapligt exakt uppmätta tiden – hastigheten – vore en mer reell och objektiv verklighet, på vilken den av vindsurfaren upplevda och subjektiva tiden kan appliceras.

I want no part in painting this tableau, where the 'lived' world adds false but warm colors to a real but bleak reality made of measurements [...] He [vindsurfaren] explores the multiplicity of ways of being, he goes from some to many, from boring to alert ones, from a little wind to a fierce gale, from a lower to a higher intensity. [...] and if I want to calculate his speed, I can, but I won't define the depth of his world, the backdrop of all existence, I will simply add a color to the many colors that are there already. (LATOUR 1997:171f)

Jag sympatiserar med Latours svar på sin fråga: de tekniskt konstruerade tidsligheterna är inte mer verkliga eller sanna än de som kommer ur själva upplevelsen av att stå med båda fötterna på brädan, händerna på riggen i färd med att navigera vatten och vind. Med ett liknande ställningstagande tar jag mig friheten att teckna några aspekter av ubisporternas tidsliga, rumsliga och materiella omständigheter. Ett sådant grepp fångar inte alla sidor av vad det innebär att vara skatare eller traceur. Men med hjälp av ANT kan jag samla och sortera en mer heterogen sammansättning av aktörer för att beskriva det som vi i allmänhet betecknar som *en* kropp, utan att det motsäger upplevelsen av att svinga sig upp för väggar och volta fritt mellan hustak.

#### FRÅN KROPP TILL KROPPSLIGHET

En skatare är ingen skatare utan bräda eller den teknik med vilken brädan manövreras. Visserligen innehåller skatarkulturen en mängd kännetecken, så som en viss typ av kläder eller andra kroppsnära stilartefakter, och möjligtvis kan man med hjälp av dessa *se ut* som en skatare. Men de aktörer som jag tar fasta på här, har mer att göra med ett förkroppsligande av en bruksrelaterad erfarenhet än en allmän identifikation med en viss grupp. Det är en kroppsmaterialitet som mer specifikt handlar om de attribut som en viss aktivitet kräver. I denna bemärkelse existerar en fotbollspelare inte utan sin fotboll och som professionell idrottare inte heller utan sin linjemarkerade gräsplan.

Sätten att använda kroppen på är något man lär sig och som i sin tur ofta är beroende av den utrustning som är förbunden med en viss kroppslig aktivitet. Marcel Mauss beskriver i *Techniques of the Body* (1973 [1935]) hur en trupp engelska soldater under

1:a världskriget tvingas byta ut 8000 spadar eftersom de var av fransk tillverkning och därmed omöjliga att sätta i bruk av engelsmännen (IBID). Det är tydligt att sättet att föra kroppen är sammanlänkat med de artefakter som är förutsättningen för en viss aktivitet. Att en kroppsteknik inte är medfödd utan inlärd är inte heller förvånande. Tidigare sammanhang och andra utövare har ackumulerat en kunskap om och konventioner kring ett visst sätt att föra kroppen.

Mauss gör en viktig iakttagelse: han identifierar att kroppsteknik är en kulturyttring och därmed går att beskriva som en form av kroppskultur. Mauss skiljer exempelvis mellan sittande och hukande kulturer (IBID:81). Till dessa två kan man dessutom lägga en tredje kategori: kulturer där man vilar stående på ett ben (LINDBLM 1949). Varje kroppskultur bär på en gemensam uppsättning beteenden och vedertagna uppfattningar som upprätthåller respektive kroppsteknik. En så fundamental förmåga som att gå skiljer sig åt i olika kulturer och kan inte enkelt ses som ett tecken för människans "natur". Det gäller inte enbart själva gångstilen eller föredragen fotbeklädnad, utan också de föreställningar som finns kring gåendets betydelse för exempelvis barnets utveckling (INGOLD 2004). Även de mest basala kroppstekniker är alltså kulturspecifika och arkitekturen stödjer på olika sätt dessa.

Väl medveten om att de kroppskulturer som jag valt att fördjupa mig i också måste ses i samband med sina omgivande materiella rumsligheter, ska jag för en stund ställa mig i den punkt som är kroppens och i Latours mening teckna dess figurativitet. Om man betraktar kroppen som ett aktör-nätverk i enlighet med ANT: var börjar och slutar i så fall kroppens nätverk och vilka aktörer är meningsfulla att inkludera?

**KROPP, ARTIKULERING OCH SITUATION** Somliga traceurer hävdar att parkour alltid har funnits, likt en inneboende potential

i den mänskliga kroppen, och att parkour är något som David Belle och Sébastien Foucan plockade fram, gav ett namn och tydligare filosofisk inriktning. Belle och Foucan omnämns allmänt som upphovsmän, och att hävda parkour som något universellt, som Foucan gör i filmen *Jump London* (CHRISTIE 2003), är både att balansera sin egen roll i historien som att ge parkour en större tyngd. Men mer än en ursprunglig kroppslig kunskap är parkour och traceureernas teknik en under lång tid utvecklad reportoar av rörelser som utgör *ett*, av flera möjliga, svar på ett visst tid-rumsligt sammanhang.

Att en inlärningsprocess är situerad och specifik utesluter inte att korsbefruktningar inträffar och influenser vävs in. Det sker kontinuerligt förflyttningar i världen med transformationer och hybridiseringar till följd. Traceurens grundrörelser är en översättning av Georges Héberts *méthode naturelle*, som i sin tur är en översättning av de kroppstekniker Hébert studerade hos afrikanska ursprungsbefolkningar, vilka han kom i kontakt med som officer i den franska marinkåren (HÉBERT 1942). Det är kroppsrörelser som är utformade för att på ett mångsidigt sätt bygga upp styrka, smidighet och stabilitet. Man tränar företrädesvis endast med kroppens egen tyngd som vikt och det gäller att manövrera redskap som återfinns inom militära hinderbanor. Det franska ordet för dessa är *parcours de combatants*, och därav namnet parkour. David Belles far var stationerad i Vietnam innan flytten till Lisses. Han hade under sin tid i armén excellerat i hinderbanan och överförde senare sina kunskaper till sin son och hans vänner (ATKINSON 2009:170ff).

Den militära hinderbanan är en stiliserad simulering av de hinder som kan möta en soldat i krig. Här återfinns också den stora skillnaden mellan *méthode naturelle* och parkour: den senare har lösgjort sig från en skraddarsydd bana för att istället ta sig an den verkliga stadens hinder. Men i transformationen från jägar-

samlarkropp, till soldatkropp, till traceurkropp spåras inte bara skiften i miljön utan också i andra materialiter, teknologier och tekniker. Traceurerna i Lisses influerades av fler kroppsliga ianspråkstaganden än *méthode naturelle*. Man ska inte underskatta betydelsen av kroppsdisciplineringen inom *martial arts* i allmänhet och Bruce Lee i synnerhet, eller en film som *The Matrix* [1999]. När Latour frågar sig hur man kan tala om kroppen är det just beröringen av och med andra entiteter som han betonar.

[T]o have a body *is to learn to be affected*, meaning ‘effectuated’, moved, put into motion by other entities, humans or non-humans. If you are not engaged in this learning you become insensitive, dumb, you drop dead.

(LATOUR 2004B:205)

Kroppen kan, enligt Latour, betraktas liksom ett gränssnitt som blir mer och mer beskrivligt när den lär sig påverkas av fler och fler beståndsdelar (LATOUR 2004B:206). Det kan tyckas paradoxalt, men kroppens påtaglighet uppstår därmed, när man tillåter dess gränser att upplösas och beblandas med processer och materialiteter lokaliserade långt bortom hudens yta. Konsten att påverkas går, enligt Latour, genom förmågan till artikulering.

The main advantage of the word ‘articulation’ is not its somewhat ambiguous connection with language and sophistication, but its ability to take on board the *artificial and material* components allowing one to progressively have a body. (LATOUR 2004B:210)

Som exempel på hur kroppen blir till under inflytande av artificiella och materiella komponenter tar Latour träningen av de människor som använder sina näsor inom parfymindustrin, en inlärningsprocess som bland annat går via så kallade *malettes à odeurs*. Det är serier av dofter sammansatta så att näsan möter de skarpaste kontraster först och sedan successivt lär sig urskilja

allt mer grumliga doftsammansättningar. De kroppar som ut-sätter sig för denna träning transformeras från ett oartikulerat förhållande till palettens dofter till en “näsa” med en mycket precis förmåga att utläsa aromer. En transformation som följer med långt utanför laboratoriet.

The teacher, the kit and the session are what allow differences in the odours to make the trainees do something different every time – instead of eliciting always the same crude behaviour. The kit (with all its associated elements) is part and parcel of what it is to have a body, that is to benefit from a richer odoriferous world. (LATOUR 2004B:207)

Latour löser visserligen upp kroppens konturer och inkluderar doftpaletten, dess molekylära sammansättning, laboratoriet, läraren och platsen där inlärningsprocessen äger rum, men det är kropp som resultatet av ett avslutat händelseförlopp. Latour rör sig fortfarande längs med realiseringen av ett program: att utbilda känsliga och välartikulerade näsor för parfymtillverkning. Det är ett biografiskt, kumulativt perspektiv och begreppet kropp blir mer skådeplats för en vetenskapsfilosofisk diskussion, än en undersökning av kroppens eventuella gränssnitt.

Ska vi förstå parkours tillblivelsehistoria är ett sådant samlande och listande meningsfullt. Ställer vi oss emellertid i den punkt som är traceurens, tenderar en sådan beskrivning att behandla henne mer som en effekt av övriga aktörer än en aktiv och dynamisk aktör – om än bland flera andra. Om Latour i större utsträckning beskriver *nätverksbiografier* vill jag också beskriva *nätverkssituationer*, eftersom arkitekturens påverkan för traceuren förändras beroende på vilket av dessa nätverk man studerar. Men hur skiftar man fokus från det biografiska till det situerade?

#### TRACEUREN SOM NÄTVERKSSITUATION



**MOT EN POLYMORF KROPP** Traceuren är en artikulation av de tid-rumsligheter och materiella omständigheter som idag kan beskrivas som parkour, men vars associationsbanor letar sig långt bortom situationen i en parisisk förort tidigt 1990-tal. Här samsas franska kolonier, *éducation physique*, loftgångshus och utanpåliggande trappor med en reklamfilm som Nike Prestos *Angry Chicken* (2002). Samtidigt artikulerar traceuren helt andra tid-rumsliga och materiella omständigheter när hon är i färd med att genomföra en serie hopp och vändningar på en specifik arkitektonisk konfiguration. Vissa av de materiella aktörer som listas i nätverksbiografen återkommer visserligen i

nätverkssituationen, men även nya tillkommer. Här framträder i högre grad betydelsen av traceurens upptränade förmåga, men även hennes kropps specifika antropometri är viktig för den rörelsekombination som respektive traceur genomför på exakt samma arkitektoniska situation. På liknande sätt visar sig miljöns rumsliga och materiella egenskaper avgörande för kvaliteten på de rörelser som genomförs. Timing blir mindre en fråga om en *transspatial* (JMF HILLIER & HANSON 1984) tidslighet och mer en fråga om att hantera rörelser, avstånd och material så att rörelseenergin överförs och fortplantas i varje manöver.

Den kroppslighet som är traceuren artikuleras olika beroende på vilket nätverk den samlar. Precis som den kropp där traceuren är situerad rymmer många andra kroppsligheter hyser den också flera olika slags traceurer. För att till fullo etablera en situerad kroppslighet är det av vikt att erkänna att flera kroppar är närvarande samtidigt. Dants vindsurfare kan beskrivas både som en artikulering av seglare-vindsurfingbräda-surfteknik-vågbrytningar-vindförhållanden och som en artikulering av de aktörer som samlas av en kroppskulturell gemenskap. Vindsurfarens aktörsroll blir dock annorlunda i ett nätverk bestående av surfare-tillverkare-försäljare på samma sätt som det materiellas roll förändras beroende på vilken av situationerna som beskrivs. Genom att tydligt skilja mellan kroppslighet som nätverkssituation och nätverksbiografi är det möjligt att beskriva kroppen som *polymorf* och samtidigt behålla ett situerat angreppssätt.

Att behandla kroppen som polymorf är att erkänna en situationsbunden kroppslighet. För att genomföra en sådan manöver öppnar jag för att kroppen ska betraktas i hela sin materialitet, och inkluderar också den teknik med vilken kroppen för sig. Jag talar om kroppsmaterialitet respektive kroppsteknik. Skatarens kroppsmaterialitet består exempelvis av både brädåkare, bräda samt skyddsutrustning och skatarens

kroppsteknik i sättet att hålla brädan i rörelse och ta spjårn mot omgivningen. Sammantaget utgör detta skatarens kroppslighet. Kroppsligheten är helt enkelt en funktion av en viss aktivitet, sättet att utföra denna på och de medel den utförs med.

När kroppslighet relateras till olika aktiviteter blir det möjligt att tala om multipla kroppsligheter. Samma person kan rymma en hel rad kroppstekniker och kroppsmaterialiteter och behöver därmed inte låsas fast i en position som måste gälla för evigt. På så sätt betonas också det rumsliga beroendet för att olika kroppsligheter ska aktiveras.

Ett liknande beroendeförhållande tar Gill Valentine (2007) upp i en artikel om *intersektionalitet*, ett begrepp som används av feminister för att teoretisera relationerna mellan (sociala) kategorier som exempelvis klass och genus. Med hjälp av en döv, lesbisk, vit medelklasskvinna visar Valentine att funktionalitet, sexualitet, ras, klass och genus inte är stabila monolitiska kategorier. I stället varierar de beroende på tid-rumsliga situationer, som framhäver vissa identiteter och för andra i bakgrunden. Huruvida maktrelationer ska beskrivas utifrån klass, genus eller ras är alltså inte en fråga om antingen eller. Erfarenheten av att vara exempelvis kvinna skiljer sig åt beroende på var man befinner sig i relation till övriga kategorier. Att förstå sådana relationer och att beskriva dem i termer av maktutövning låter sig inte göras med ett enkelt adderande av utanförskap. Detta är en erfarenhet som inte minst amerikanska feminister av nödvändighet varit tvungna att hantera, när kvinnorörelsen etablerade sig som diskurs utanför den vita akademiska medelklassen (HOOKS 1984, SPELMAN 1988, BECKENRIDGE ET AL 2002).

Eftersom kroppen är en situation där händelser överlagras och sammanflätas blir kropp en rumslig lokalisering där dessa processer ges en viss stadga och varaktighet. Här blir det särskilt viktigt att fundera över vilka materialiteter som inkluderas i

kategorin kropp. För även om klass, ras eller genus inte är några essentiella kategorier utan kontinuerligt tillverkas, är en sådan tillverkningsprocess inte bara tid-rumsligt beroende, men också avhängig kroppsligt materiella tillstånd. Trots att biologin i sig inte är avgörande för exempelvis genustillhörighet ska en performativ genusteori inte förleda en att tro att biologiska egenskaper inte betyder någonting alls.

Tillblivelseperspektivet frigör kroppen från en låst position men, för att på allvar kunna tala om kroppens polymorfa karaktär, utan att förlora den till en pluralistisk åskådning (LAW 2004:61ff), måste man återigen binda den till de processer, artefakter och tekniker som är närvarande vid tillverkningen. En sådan relationell kroppsmaterialitet beskriver Annemarie Mol i *The Body Multiple* (2002).

But then again. Performing identities is not a question of ideas and imaginations devoid of materiality either. A lot of *things* are involved. Black ties and yellow dresses. Bags and glasses. Shoes and desks and chairs and razors. And among the stage props is the physical body. A vagina or a penis need not cause gender identity from the inside to be relevant in staging oneself as a woman or man. The extent to which they are relevant depends on the scene. Out in the streets one does not need a penis to perform masculinity. But in the communal showers at the swimming pool, it helps a lot. (MOL 2002:38f)

Mol, men även Latour och Law både detroniserar och ignorerar de kategorier och dikotomier som modernismen tagit för givna, och som postmodernismen i sin kritik ofta reproducerar. På ett liknade vis har Donna Haraway nyttjat vetenskapen och teknologin som kunskapsteoretiskt, empiriskt och metaforiskt stoff. Haraway, som i botten är biolog, står i relation till en annan tradition av vetenskapliga och teknologiska studier än Latour och Laws förskola *STS*, *Science and Technology Studies*. Här finns ett visst släktskap och några kontaktytor, men Haraways



teorier är skapade i och av en amerikansk vetenskapsteoretisk feministisk erfarenhet och har inte formats i en medveten dialog med representanter för vare sig STS eller ANT (HARAWAY 2003:337ff).

Liksom Mol arbetar Haraway utifrån ståndpunkten att kategorier som genus, klass och ras är tillverkade, eller *enacted*, som Mol skulle uttrycka det (MOL 2004:41). Men istället för att ta den feministiskt utopiska ståndpunkten att de inte existerar, öppnar Haraway för en mångfald av genus, klasser och raser producerade på en mängd olika platser av en mängd olika materialiteter.

Gender is a verb, not a noun. Gender is always about the production of subjects in relation to other subjects, and in relation to artifacts. Gender is about material-semiotic production of these assemblages, these human-artifact assemblages that are people. People are always already in assemblage with worlds. Humans are congeries of things that are not us. We are not self-identical. (HARAWAY 2003:328)

Som en parafra på Latours *We Have Never Been Modern* (1993) konstaterar Haraway (2008) "we have never been human". I stället för det relationella begreppet aktör arbetar Haraway med ett annat performativt begrepp, *figuration*, som har en del gemensamt med Latours kroppsliga artikulering och hans beskrivning av aktör som just en specifik figuration. Hennes kanske mest kända och använda figuration är cyborgens (HARAWAY 1991), men här finns en hel familj bestående av primater, vampyrer, coyotes och laboratoriemöss (HARAWAY 2003). I *When Species Meet* (2008) introducerar Haraway på bred front ytterligare en familjemedlem: hunden. Hund är en figuration som kan anta många olika aktantroller.

Dogs are many things. They occupy many kinds of categories: breeds, populations, vermin, figures, research animals, pets, workers, sources of rabies, the New Guinea singing dog, the Dingoes, etc. Dogs are very many kinds of entities. The ontology of dogs turns out to be quite big, and there are all those

names for dogs that are about various kinds of relationalities. [...] So dogs have this large array of possible ontologies, that are all about relationship and very heavily about relationships with humans in different historical forms. For people, dogs do a tremendous amount of semiotic work. They work for us not only when they are herding sheep: they also work as figures, and dog figure back very important kinds of human investments. (HARAWAY 2003:330f)

Med sina figurationer betonar Haraway människans hybriditet och icke exklusiva ställning till andra entiteter. Att arvsmassan endast till 10 procent består av mänskligt genom, och i övrigt är fylld av exempelvis svampgenom eller bakteriegenom, är för Haraway ett bra mått på att människan alltid kommer i sällskap med många andra (HARAWAY 2008:3f). Om hunden främst beskriver en uppluckring av gränserna mellan människa och djur berättar cyborgens om hur porös gränsen mellan människa-djur och teknologi är. Lika viktig är närvaron av det immateriella som cybernetiken och mikroelektroniken etablerar (HARAWAY 2003: 10ff).

Cyborgens är en politisk figuration som förkroppsligar ett skifte: "from an organic, industrial society to a polymorphous, information system – from all work to all play, a deadly game" (IBID:20). Som en både fiktiv och verklig figuration blir cyborgens en uppmaning och utmaning för samtida feminister att utforska hur nya kroppsliga gränsdragningar bättre kan beskriva och förändra postindustriella maktrelationer. Med cyborgens, men även vampyren, visar Haraway också hur viktig fiktionen är för att producera alternativa kroppsligheter. Frågan är inte huruvida vi är cyborger eller inte, utan snarare vilka cyborger vi *vill* vara.

The machine is not an *it* to be animated, worshiped and dominated. The machine is us, our processes, an aspect of our embodiment. We can be responsible for machines; *they* do not dominate or threaten us. We are responsible for boundaries; we are they. (HARAWAY 2003:38)

Att hybridiseringen mellan människor och tekniska hjälpmedel ibland är helt självklar och i andra fall är helt otänkbar gör sig då och då påmint. Vasaloppet 2009 var ett sådant tillfälle, då en rullstolsburen skidåkare anmälde sitt deltagande. Kruxet var att han för att kunna genomföra loppet skulle använda sig av en *sitski*, istället för de gängse längdåknings-skidorna. Under förödmjukande former hade han tvingats avbryta tävlingen två år tidigare då funktionärer stoppade honom efter 9 km i spåret. Arrangörerna menade att bruket av redskap var fusk, alternativt utgjorde en säkerhetsrisk för övriga åkare i spåret. Nu tänkte sitskiåkaren driva saken vidare rättsligt, om han återigen nekades ställa upp. Efter att DO riktat kritik fick åkaren delta, i väntan på ett förlikningsmöte. Arrangörerna höll dock tills vidare fast vid sina åsikter (SHT 2009).

Prestationsförmåga inom idrotten är förvisso en tävling utövare emellan, men på elitnivå blir den också ett uttryck för människans kamp mot naturen. Åtminstone beskrivs den ofta så. Initierade kommentatorer och allmänt intresserade spekulerar i vad som är möjligt att åstadkomma och vilka gränser i tid, höjd, längd eller vikt som är troliga att spränga. Under tillåtna former vill säga. Vad som betraktas som ”rent spel” eller en ”ren kropp” är däremot inte en okomplicerad fråga. Natur är en svårfångad kategori och naturliga fenomen visar sig ofta vara genomsyrade av materialiteter producerade på en rad andra platser än den närmsta myllan.

Varje idrottsgren har sin förhandlingshistoria av accepterade omständigheter och hjälpmedel. Sitskin, vars huvudsakliga skillnad mot vanliga skidor är att man just sitter och därmed enbart har överkroppen och stavarnas kraft till hjälp, ingick uppenbarligen inte i den utrustning som Vasaloppets arrangörer räknade som lämpliga prestationshöjare. Däremot kunde Svenska skidförbundet, några dagar tidigare

presentera landslagets mobila vallabod som hädanefter ska följa sina åkare i världscupen.

Anordningen är en tempererad lastbil där vallarna kan arbeta oberoende av väderförhållanden och med verktyg och vallsorter ordnade oavhängigt transporterarna mellan världscupens stationer. Det hela är en facilitet som, enligt Svenska Dagbladet (2009-02-19), kommer göra konkurrenterna gröna av avund. En åkare löper alltid risken att bli totalt bortvallad. En förbättring av arbetsförhållandena för skidåkningens grovarbetare, är en direkt satsning för höjda resultat och fler medaljer.

Idrottens gränsdragningar mellan kategorier som funktionalitet, genus och nationalitet diskuteras av filosofen Tara Magdalinski i *Sport Technology and the Body* (2008). Det är en kritisk studie av idrottens föreställningar om en naturlig och autentisk idrottskropp och vad som händer när den ställs mot den mänskliga kroppens ökande grad av hybridisering med artificiella teknologier. Med allt mer kontrollerade och konstruerade idrottskroppar blir det inte bara tekniskt allt svårare att skilja mellan tillåtna och inte tillåtna prestationshöjande medel. Det blir också svårare att legitimera en sådan uppdelning med argument som förespeglar att tävlingsidrottarens kropp enbart är ett resultat av hårt arbete. Sett över olika kulturer och historiska perioder är det också tydligt att *performance enhancement* precis som *naturlig idrottskropp* är ett elastiskt begrepp (IBID:65ff).

Eftersom idrotten är beroende av en tydlig reglering och kategorisering producerar den också en mängd föreställningar om det avvikande. När det kommer till sammanblandningen mellan människa-teknik är den gränsdragning som idrotten gör diskutabel och intressant i ett bredare samhällsligt perspektiv. Här blir också en moraliserande ton tydligt urskiljbar. Om detta berättar historien om sitskiåkaren men också den om

den sydafrikanske sprintern Oscar Pistorius (IBID:124ff). Elva månader gammal amputerades Pistorius strax under knäna och han har sedan dess använt benproteser. Men med avancerad protesteknologi har Pistorius, som flera andra, utrustat sig med ställbara böjda kolfiberskenor som förlänger hans ben. Med tider väl jämförbara med protesfria sprinters ansåg Pistorius att han inte borde vara hänvisad till Paralympics, och ansökte om att få ställa upp i olympiska spelen i Peking. Internationella friidrottsförbundet reagerade på hans ansökan med att snabbt införa en regeländring som förbjöd tekniska hjälpmedel såsom ”springs, wheels or any other element that provides the user with an advantage over another athlete not using such a device” (IBID:125). Tillägget blev snabbt en juridisk fråga för skottilverkare, men avsikten var helt klart riktat mot idrottare som Pistorius och hans likar.

Internationella friidrottsförbundets reaktion och den debatt som följde på fallet kan jämföras med sitskiåkarens situation och blir än mer intressant om man ställer den mot det relativt okomplicerade accepterandet av tävlingssimmandets hajskinnströkar, där Ian Thorpe gjorde en betydelsefull distinktion när han förmedlade att dräkten *optimerade* hans simning, men absolut inte *förhöjde* den (IBID:109f). Idrottens moraliska gräns verkar gå mellan ett teknologiskt förbättrande av kroppen *utifrån* (hajdräcker, löparskor eller vallningstekniker) respektive ett teknologiskt transformerande av kroppen *inifrån* (bloddopning, benproteser eller sitskis).

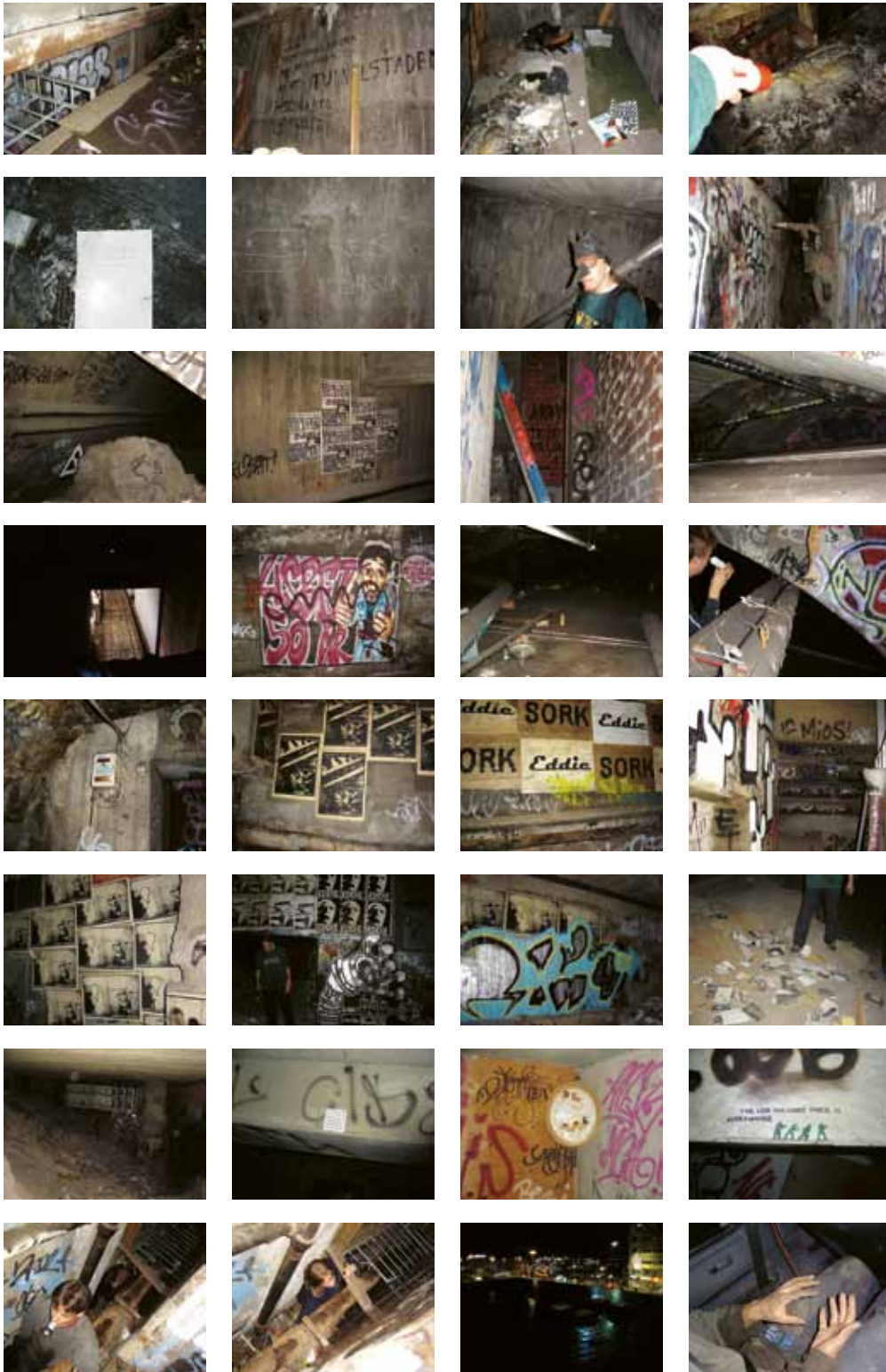
Historien om Pistorius och sitskiåkaren säger också något om den statiska kategorisering som präglar kroppsdiskursen. Låter man sin forskning ta utgångspunkt i kategorier som funktionalitet, sexualitet, klass eller genus förlorar exempelvis sitskiåkarens kropp en funktionell relationalitet. Den tillåts möjligen att variera i relation till övriga kategorier, men

inte inom sig. Det är relationalitet som förvånande nog inte diskuterats i någon större utsträckning inom kroppsdiskursen (LISTERBORN 2007). En anledning torde vara att den ofta är mer inriktad på den identitet som följer med vissa kroppar.

Om man i relationen kropp-miljö inkluderar inte bara de redskap och de tekniker med vilken kroppen för sig, utan även de aspekter av miljön som avses, skulle sitskiåkarens kropp – i vissa avseenden – vara mer lik sina medtävlande i Vasaloppet än de kroppar som aldrig rört sig på skidor i ett skidspår, tvåbenta eller ej. Arrangörernas agerande visar med all tydlighet något som ofta sker i mötet med kroppar som avviker mot en förment kroppslig norm. De låser fast åkaren i en position som funktionshindrad, ett öde han delar med en ganska heterogen samling kroppsligheter.

En polymorf kropp handlar inte om en oformlig eller ogripbar kroppslig gränsdragning utan om en kroppsligt situerad effekt av en viss aktivitet. Den kroppsligt situerade effekten av skatande är brädåkaren-brädan-brädteknik och den existerar i analytisk mening endast så länge skatandet pågår. Så fort skataren inte längre är på sin bräda utan sätter sig på en cykel eller bakom ratten i en bil skjuter andra kroppsligheter i förgrunden. Vissa erfarenheter kan bäras med och aktiveras på nya sätt inom ramen för en ny kroppslighet, men vilka de är och hur de transplanteras beror på de tekniker och materialiteter som följer med respektive kroppslighet.

Ytterligare en aspekt av kroppsbegreppet som görs synligt när man behandlar kropp som en artikulering av flera *olika* nätverkskonstellationer är att alla kroppsligheter, oavsett hur individuella eller personliga de är, är en del av en bredare kroppskulturell gemenskap. Därmed tydliggör en polymorf kropp att en och samma individ bär spår av många olika kroppskulturer och hyser flera kroppsligheter. Det är utifrån detta multipla och relationella kroppsperspektiv som stadsmaterialiteten och arkitekturen måste undersökas.



## / kapitel 3

### FRÅN STAD TILL TERRÄNG

Under 2004 utgick en expedition till Slussens kulvertar i Stockholm. Turen dokumenterades med sammanlagt 49 fotografier som publicerades på webbsidan <http://urk.se/gallery/ue>. Albumet hade titeln *Underground Stockholm: Drömmarnas brunn och akaytemplet*. Sedan dess har länken tagits bort.

Bilderna tar oss med på en resa genom ett betongsystem av tunnlar, smala gångar, prång och större rum. Genom att kravla i schakt, klättra på rörinstallationer och korsa tunnelbanespår tar sig expeditionen fram. Vissa platser studeras mer noggrant som när fotografierna tar en närmre titt på spår av pågående aktiviteter. Graffiti och meddelanden undersöks som vore de sällsynta växtexemplar eller arkeologiska lämningar. Det här är en parallellvärld till SL:s tunnelbanesystem och ibland korsar expeditionens färd pendlarnas vardagsväg. Exploratorerna landar slutligen på ett hustak där Stockholms stadsljus glittrar i natten. Den sista bilden visar baksätet på en bil, en mobiltelefon i någons knä, allt täckt av smuts.

Expeditionen till Drömmarnas brunn är exempel på vad som på engelska, men även svenska kallas *urban exploration*. Som namnet antyder handlar det om att utforska de delar av staden som inte är tillgängliga i allmän mening. Det kan röra sig om underjordiska system som tunnelbanelinjer, kloaker och



kulvertar, eller övergivna byggnader som nedlagda industrier, sjukhus och sportanläggningar. För det mesta är undersökningarna förlagda till stadsmiljöer, men det händer att hus på landsbygden blir föremål för urbanexploratorernas intresse. Ofta dokumenteras expeditionerna med bilder eller filmer som läggs ut på internet, som i fallet med Drömmarnas brunn. Det finns också exempel på mer genomarbetade webbsidor med kartor, fotografier och beskrivningar av intressanta miljöer samt tips på hur man tar sig dit.

Att utforska obskyra delar av staden är ingen ny företeelse. Lusten att undersöka och kartlägga det okända verkar vara en nära på universell företeelse. *Fenomenet* urban exploration kan antagligen spåras under hela stadshistorien, och det finns flera föregångare till dagens utforskare. Exempelvis utövade katakomberna under Paris en dragningskraft så stark att en man vid namn Philibert Aspairt förlorade sig och anmäldes försvunnen 1793. Han återfanns död, elva år senare. Så går i alla fall den historia som återberättas av flertalet utforskarer på webbplatser, i reportage (NATIONAL GEOGRAPHIC ADVENTURE APRIL 2006) och böcker (NINJALICIOUS 2005). Vid sidan av sådana mer dramatiska utforskningar finns det antagligen ett oändligt antal mer anonyma expeditioner. Till exempel kan man i Mats Liebergs avhandling *Att ta staden i besittning*, läsa om tonåringar i Lunds ytterområden, involverade i tunnelvandringar (LIEBERG 1992:165f).

*Termen* urban exploration myntades 1996, av den Toronto-baserade utforskarer Jeff Chapman (även känd som Ninjalicious), i det första numret av zinet *Infiltration*. Då hade praktiserandet av det som Chapman avsåg med termen, fortgått i nära ett decennium. Han berättar bland annat om tre australiensiska tonåringar som i mitten av 80-talet gav sig namnet *Cave Clane* och tog sig för att utforska kloaker i och omkring Sydney. Samtidigt började liknade grupperingar

framträda runt om i världen. Den ryska *Diggers of the Underground Planet* formades 1990 och 1997 lanserade de New Yorkbaserade utforskarerna David 'Lefty' Leibowitz och L.B. Deyo sin tidskrift *Jinx*. Samma år etablerade sig *Berliner Unterwelten* och *Scottish Milk Grate Gang* gick online på *Subterranean Glasgow* (NINJALICIOUS 2005:229ff; WWW.INFILTRATION.ORG/HISTORY-TIMELINE.HTM 2005-04-21).

I Sverige gjorde urban exploration sin entré under 2003, delvis genom webbsidan *Swedish Urban Exploring Community* och senare med en egen avdelning på webbforumet *Flashback*. Idag är det gemensamma forumet flyttat till [www.28dagarsenare.se](http://www.28dagarsenare.se) som har ca 400 aktiva medlemmar (2009-04-24). Utan ett globalt nätverk som internet, hade utforskningarna varit betydligt mer isolerade företeelser. Webbsidorna utgör viktiga utväxlingsplatser för gemensamma erfarenheter av stadens gömmor, en aspekt som inte är unik för urban exploration.

## MED ALLT LÖSARE KONTURER

I en allmän betydelse är *stad* enkelt att använda för att beskriva orter av en viss storlek och med en viss grad av koncentration. Jag bor själv i en stad – Landskrona. Och om jag preciserar detta närmre, skulle jag rent av säga att det är en småstad med ganska hög grad av stadsmässighet. De flesta som lärt känna Landskrona på plats, skulle antagligen förstå vad jag menar. Här finns en tät kvartersbebyggelse, slottspark, konsthall och stadsmuseum, en historisk stadskärna med flera äldre hus bevarade, ett rådhusorg kantat av formklippta lindar och caféer, ett mindre gågatunät för handeln där både specialiserade butiker och detaljistkedjor som H&M finns representerade. Trådbussarna som manifesterar sig i gatubilden med kabeldragningar

för tankarna till andra, större europeiska städer. Så gör också industrihamnen med båtvarvet samt den blandade befolkningen, där det är lika troligt att få höra arabiska eller bosniska som svenska utanför fönstret i gathuset där jag bor. På samma sätt kan jag enkelt identifiera andra städer och flera av de kvaliteter som förknippas med stad används också av städerna själva i marknadsföringssyfte (DONALD, KOFMAN & KEVIN 2009; FLORIDA 2005 SASSEN 1991). Att vara stad är positivt, det anser även förvaltningen i Landskrona som följaktligen bytt bort kommunepitetet efter det att stadsprivilegiet släppts fritt. Kommunalrådet Torkil Strandberg kommenterar namnbytet:

Det här handlar om vilka signaler man vill sända. Landskrona är en kommun som landets alla kommuner, men till skillnad från många andra är vi dessutom en stad. Vi har långa traditioner, år 2013 firar vi 600 år. Det här är ett sätt att markera detta, sedan måste vi fylla det med innehåll. (EKOT, SVERIGES RADIO 2008-05-29)

När arkitekter och forskare ska ta sig an stadsrelaterade fenomen, som exempelvis urban exploration, blir den terminologi som etablerat stad, både som fenomen och begrepp, svårare att applicera och operationalisera. Den fångar dåligt de processer som karakteriserar samtidens städer, och begreppsligen är stad mer att betrakta som en historisk kategori. Under medeltiden var staden en enhet särskild från landsbygden. Den hade murar, skatter och egna lagar, för att på så sätt koncentrera och säkerställa för en kommers som tidigare skedde ute på gårdarna. Men via industrialiseringens expansionsbehov och stadsplaneringsideal har murarna numera raserats – både bildligt och bokstavligt.

Den gräns som tidigare kunde dras mellan land och stad är inte enbart suddig i konturerna, *både* landsbygd och stadsbygd har fragmenterats och kastats om. Förortifieringsprocesser verkar såväl i städernas geografiska och kommersiella centrum

som i dess utkanter. Det finns inget givet innanför – stad – eller utanför – land. Allra minst i stadsmaterialiteten (JMF ØSTERBERG 2000). Impediment, som i grunden är en agrar kategori och betyder obrukbar odlingsmark, är idag lika ofta ett urbant begrepp (WIKSTRÖM 2002). Den holländske arkitekten Cedric Price (1991:52) har med ett enkelt och skämtsamt grepp skildrat denna morfologiska process med en ägganalogi (BILD 3:1).



bild 3:1

Som vetenskapligt begrepp har stad, genom en urbanisering som omfattar eller indirekt påverkar snart sagt alla platser på jorden, fått ge vika för det mer breda urbanitet. Om urbanisering i någon mening fortfarande förutsätter det som *inte* är stad, vare sig det är landsbygd eller naturområden, är urbanitet ett tillstånd där dessa motsatser helt upplösts. Intressant är att när man undersöker stadsmaterialiteten är det framför allt begreppet landskap som får agera sammanhållande rumslig nivå (BILLE ET AL 2008; BRU 1998; MOSTAFAVI & NAJLE 2003; NIELSEN 2001; SALTZMAN 2009; WALDHEIM 2006). Inom arkitekturdiskursen kan man se ett liknande skifte där det gestaltande motivet gått från att vara rätt och slätt *byggnad*: Villa Rotonda (HABRAKEN 2005), till modernismens *byggnaden som stad*: Unité d’Habitation (PANERAI 2004), till det eftermodernistiska *byggnaden som landskap*: Yokohama färjeterrass (BEIGEL 1998).

Transformationen från begreppet stad till urbant landskap aktualiserar även kategorin plats. I filosofisk mening är landskap sammanvävt med platsbegreppet, som är starkt präglad av



Heideggers fenomenologi (CASEY 1996, 2002; NORBERG-SCHULZ 1980, 1996; FRAMPTON 2002 [1983]). Ett urbant landskapsbegrepp borde med nödvändighet spilla över på förståelsen av begreppet plats, men av tradition har platsdiskursen utmärks av ett ogillande och negerande av den typ av platser som en stor del av stadslandskapet består av. Arkitekturforskaren Gunnar Sandin visar i sin avhandling *Modalities of Place* (2003) hur många platsbegrepp producerar en motpol som definieras som det som *inte* är plats, vilket i sin tur leder till ett exkluderande av vissa miljöer, men också av vissa människor och deras aktiviteter.

Det här är inte minst tydligt hos Asplund som i *Tid, rum, individ och kollektiv* (1983), skriver om *topofili*, ett begrepp han lånar från geografen Yi-Fu Tuan och hans bok *Topophilia* (1974). För Asplund står topofili för människans platsbundenhet och de platser Asplund talar om är av en speciell sort. Han benämner dem *äkta platser*, och som sådana är de ganska sällsynta. Äkta platser har en social dimension i den meningen att dess rumsliga materialitet reflekterar det liv som platsen hyser. De har, enligt Asplund, en förmåga att lyfta människan ur sig själv och ge ett deltagande i något större, ett större som man delar med andra – inom platsen ofta över flera generationers levnader. Enligt Asplund, tillåter de äkta platserna levnadssätten att göra avtryck, och ger i sin tur tillbaka genom att berätta om och bekräfta sina människor och deras gemenskap. Äkta platser är levande, de responderar, för att använda Asplunds ord (IBID:181). Vissa platser är till och med *hyperresponsiva*:

I det gamla bondesamhället lämnade man avtryck eller spår vart man än gick och vad man gjorde. Man nötte sina golv, verktyg, stigar, man högg och plöjde sina signaturer i skog och mark. Sådd och skörd, frågor och svar... Miljön var hyperresponsiv. Den registrerade all tro och övertro, alla farhågor och förhoppningar, vilka den bearbetade och sände åter – i form av tecken, tydor och allehanda varelser. Att verkligen *bebo* en miljö är att bringa den att tala. (ASPLUND 1983:182)

För Asplund är det gamla bondesamhället ett unikt exempel på en äkta plats och, enligt honom, är det idag ont om sådana responsiva platser.

Asplunds platsbegrepp är förtjänstfullt på så sätt att det väver samman platsens materialitet med sociala, ekonomiska och kulturella processer. Det skiljer sig på så sätt från Tuan, för vilken topofili är mer knutet till de känslomässiga aspekterna av människors förhållande till en viss miljö. Asplund lägger en mer bruksrelaterad betydelse i begreppet (SE ÄVEN WERNE 1987:133). Intressant är också rollen han ger klädedräkterna och hur de skapar starka kopplingar inte enbart bärare emellan utan också till själva den fysiska platsen. Dräkterna var en del av ett rikt utvecklat språk som hade etiska, rituella och estetiska innebörder och, enligt Asplund, djupt topofila. Varje dräkt hade en given koppling till en specifik plats, en hemort, och förutom att tala om var man kom ifrån uttryckte dess attribut också vem man var. ”Man kommenterade, synlig- och begripliggjorde, bekräftade och dyrkade sin samhällsordning i sin klädedräkt. Man bar samhällsordningen på kroppen, vilket är kvalificerad topofili” (ASPLUND 1983:179f). Efter skiftet och byarnas splittring upplöstes dräkternas språk och kom, enligt Asplund, endast att leva kvar i de delar av landet där skiftet inte slog igenom med samma kraft som i övriga Sverige.

Exemplet med klädedräkterna tydliggör ett problem som följer med Asplunds topofili. För att en plats ska räknas som ”plats” ställs ofta krav på ursprunglighet, kontinuitet och autenticitet. Om vi återgår till den svenska allmogen har dräkterna antagligen aldrig varit så geografiskt signifikanta som under 1900-talets rekonstruktioner. Hembygdsforskningens *vilja* att hitta det ursprungliga har överskuggat att dräkternas specificering i förhållande till en by eller socken i de flesta fall

är ytterst osäkert och dessutom varierar över landet. Över huvud taget är all folklöre omgärdad av en stark *nationell* retorik som ofta återoppar det unika och specifika (RONSTRÖM 1994), vilket kan jämföras med litteraturens roll i konstruerandet av nationell språklig identitet, där förebilderna var hämtade från kosmopolitiska språkkulturer som sanskrit och latin (POLLOCK 2002).

Om platsbegreppet förutsätter en autenticitet i betydelsen att det måste vara sprunget ur platsen, fräntas dräkterna sin roll i skapandet av en *äkta plats*. Asplunds platsbegrepp, och här är han inte ensam, stänger ute andra krafter än de som springer ur den enskilda platsen. De blir betraktade som ett hot mot platsens *äkthet*, eftersom en plats identitet ofta likställs med dess särprägel. Men identitet kan lika gärna förknippas med förmågan att likna andra platser (KÄRRHOLM 2004:187). Exempelvis kan en skatepark som Stapelbäddsparken i Malmö, formgiven av en amerikansk specialist, just därför att den *är* reproducerad, ögonblickligen identifieras med skatere och skatande. I en mening är parken global, likväl har den etablerat sig som en betydelsefull och betydelseskapande länk i de lokala skatargemenskaperna.

Fler platser borde också kunna räknas till de hyperresponsiva. Tänk bara på Los Angeles eller Latinamerikas storstadsområden och den gängkultur som etablerats, där minsta gathörn bär ”tecken, tydor och allehanda varor”. Med fel tatuering eller bandana är det helt otänkbart och förenat med livsfara att röra sig på vissa gatsträckningar. Platser måste inte vara *goda* för att vara *äkta* (SE ÄVEN NILSSON 2003:210ff). Om platstillhörighet kopplas till ideala tillstånd eller en ideal arkitektur, finns det också en risk att man accepterar en redan existerande tradition som fullständig och tillräcklig. Som en konsekvens av detta uppfattas aktiviteter som syftar

till att förena människor från olika platser som suspekta (SANDIN 2003:44). På samma sätt löper kulvertarna under Slussen, i denna tanketradition, stor risk att definieras som historielösa, icke-autentiska eller tömda på aktivitet och mening. Men expeditionen till Drömmarnas brunn och urban exploration visar på motsatsen.

I find it sad that most people go through life oblivious to the countless – free – wonders around them. Too many of us think the only things worth looking at in our cities and towns are those safe and sanitized attractions that require an admission fee. It's no wonder people feel unfulfilled as they shuffle through the maze of velvet ropes on their way out through the gift shop.

Urban explorers strive to actually earn their experiences, by making discoveries that allow them to get in on the secret workings of cities and structures, and to appreciate fantastic, obscure spaces that might otherwise go completely neglected. (NINJALICIOUS WWW.INFILTRATION.ORG 2005-04-21)

Flertalet urbanexploratorer berättar om hur det som började med en upptäckarlust och fascination för det extraordinära, dolda och svårtillgängliga, successivt utvecklats till ett ansvarsfullt och kärleksfullt förhållande till de miljöer man beger sig till. Ofta riktas en ilska mot andra underjordiska besökare som i sin enfald förstör de miljöer exploratorerna vurmar för. Man ondgör sig över att dessa hotar platsernas vidare existens, delvis genom att påkalla oönskad uppmärksamhet och därmed riskera att kryphål bommas igen och övervakningskameror installeras (JOHANSSON 2006:33ff). Inte sällan höjs röster om bevarande av samma slag som de man finner inom den antikvariska världen. Kraven på ursprunglighet och autenticitet hörs således från fler grupper än preservativa platsuttolkare.

I exploratören Julia Solis *New York Underground. The Anatomy of a City* (2005) ges en historisk rapport av stadens underjordiska utrymmen som ackompanjeras av bilder och

reseberättelser från egna expeditioner. Solis skildrar sin nedstigning i New Yorks okända delar och hur hon ganska snart upptäcker att schakten och tunnlarna knappast är obefolkade. Få visar sig i egen person, men gör sig desto synligare genom de spår de efterlämnar.

What was the story behind the carton of doll furniture, still sealed in cellophane, that had been placed like a present at the foot of an emergency exit's decrepit stairs? Why was there a room next to an abandoned tunnel containing nothing but a large hook near the ceiling, a ladder and a rope?

[...]

Some of the mysteries developed into narratives. It was striking to discover in the late 1990s, a page by the graffiti writer Rev – a large section of a tunnel wall painted pale yellow and covered with what looked like a journal entry describing a childhood episode in Brooklyn. Out of context, this bright narrative seemed completely insane so deep underground. Only later did I find out that he had written more than 200 of these autobiographical pages all across the city's subway tunnels. Obviously there was a lot more going on here than met the eye. (SOLIS 2005:5)

Tunnlarna under New York är storskaliga projekt som mobiliserade ingenjörer, grovarbetare, konstruktionsprinciper, material och försåg den växande metropolen med avloppssystem, färskvattenförsörjning och kommunikationsmedel. Vissa delar är än idag i bruk till det de avsågs, andra har erövrats av graffiti-målare, hemlösa, trädens rotsystem och urbanexploratorerna själva. Uppenbarligen kan en plats få en att vara del av något större, ”lyfta en ur sig själv”, med hjälp av materialiteter, aktiviteter och kopplingar som har stor tid-rumslig spridning.

**MULTIPLA PLATSER** I boken *Space, Place and Gender* (1994) redogör geografen Doreen Massey för *a global sense of place*, ett platstänkande som är öppet för politiska, ekonomiska och kulturella tid-rumsligheter vilka är både lokala och globala

i sin utsträckning. Hennes argument har en viss likhet med Latours beskrivning av platser som omkopplingsväxlar och knippen av tid-rum-aktörer med stor spridning.

Instead then, of thinking of places as areas with boundaries around, they can be imagined as articulated moments in networks of social relations and understandings, but where a larger proportion of those relations, experiences and understandings are constructed on a far larger scale than what we happen to define for that moment as the place itself, whether that be a street, or a region or even a continent. And this in turn allows a sense of place which is extroverted, which includes a consciousness of its links with the wider world, which integrates in a positive way the global and the local. (MASSEY 1994:154f)

Massey betonar platsers processuella karaktär och att skeenden lika mycket leder inåt som utåt. Plats blir då att betrakta som en effekt av vissa processer, snarare än något i sig självt varaktigt. Det gör det mycket svårare och inte ens önskvärt att dra några entydiga gränser kring en viss plats. Gränser kan vara nödvändiga att dra för en viss studie, men de är inte nödvändiga för begreppsliggörandet av en plats i sig. På så vis blir en avgränsning relaterad till vilka förlopp man studerar och de aktörer som aktiveras. Med andra ord: den platseffekt man vill fånga.

En processinriktad förståelse understryker att platser inte har *en* identitet. I stället är de fulla av interna konflikter. Det förvånar inte att man under begreppet *genius loci* i en Stadens encyklopedi något ironiskt skriver: ”I dagligt tal arkitektens skäl för att få bestämma själv” (MAMA 1995:10). Att som Norberg-Schulz (1980) besjåla platserna med en ande är kvävande och förmörkar de ingångsvärden som följer med en viss fråga eller projekt. Att se på platser som både lokalt och globalt uppbyggda fenomen förnekar varken betydelsen av dem eller deras förmåga att vara speciella. Platser kan vara specifika, säger

Massey, men det behöver inte vara ett resultat av en inåtvänd process, tvärtom kan det vara så att relationer som kopplar till helt andra tid-rum är just precis det som gör platser geografiskt differentierade.

Vid Citadellets yttre vallgrav i Landskrona ligger ett hus ritat av den forne stadsarkitekten Frans Ekelund. Inramningen är idyllisk med egen båtplats och strandängarnas höga ruggar. Näst intill pastoralt. Huset stod klart 1920 och omfamnar tillfullo William Morris och Arts & Crafts-rörelsens arkitektoniska ideal (BLENNOW 1990). Första gången jag passerade huset drabbades jag av en häftig hemlängtan – till Nairobi. Ekelunds hus i engelsk cottagestil förde mig tillbaka till Kenya och den koloniala arkitekturen. Till ett område i Nairobis utkanter, *Karen*, namngivet efter den danska författarinnan Karen Blixen, vars lilla hus sedermera blev känt genom filmatiseringen av *Den afrikanske farm*. Det globala nätet förgrenar sig även i andra riktningar. Förebilden till byggnadstypen *bungalow* har sitt ursprung i Indien och importerades till England av bland andra Morris och Ruskin (KING 1984).

På samma sätt är de kenyanska stamgemenskaperna inte opåverkade av kolonialtiden, men det betyder inte heller att man förhållit sig passiv i de processer som samlar sig i deras biografier (HODGSON 2001). En masaikrigare har berättat för mig att masaiernas karaktäristiska tygstycken, *shuka*, blev en del av masaiernas materiella och kulturella identitet så sent som under 1:a världskriget. Maasai Land sammanfaller inte med Östafrikas nationella indelningar och masaierna, vilka utnyttjades som fotfolk i den engelska respektive tyska armén, kom således att kriga på motstående sidor. Enligt masaikrigaren, var det röda tyget ett sätt att markera stamtillhörighet och säkerställa att masaier på den engelska sidan inte dödade masaier på den tyska. Tygerna tillverkas inte i Kenya utan distribueras via Skottland. I deras

mönster kan man se spår av den skotska *tartanen* och dess klanindelning, som i sin tur är en politisk konstruktion från 1700-talet när Skottland kämpade för sin självständighet (FAIERS 2008). Att masaiernas klädedräkter idag är del av en platsbunden materiell kultur motsägs inte av att de är producerade på och av en rad andra platser.

Missförstå mig inte, det är inte en fråga om att förenkla, eller för den delen romantisera kring kolonialismens effekter och konsekvenserna av att engelsmännen överförde sin byggnadstradition och samhällsordning på kolonierna. Men i den situation som brukar kallas postkolonial är det ett faktum att hemorter inte har ett enkelt ursprung, och att man dessutom kan bära på flera. Precis som Massey skriver, ska globaliseringens krafter inte betraktas som en uttunning av platsers specificitet utan ytterligare ett av de ting som kan bidra till detta.

Mobiltelefonen i exploratörens knä är antagligen tillverkad i något asiatiskt land liksom digitalkameran som dokumenterat hela färden. Produktutvecklingen i Silicon Valley har gjort det enklare, och framför allt billigare att hantera bilder och filmer, med internet som en global arena för att distribuera dem och samla en undersökningspraktik som söker sig inåt och inunder. Här visar sig inte minst bilden och fiktionens kapacitet att distribuera och transplantera stadsmateriella betydelser.

Fotografierna från expeditionen till Slussen visar ett meddelande skrivet på en av betongväggarna: ”Du har hittat Drömmarnas brunn. Men du kommer aldrig att hitta Tunnelstaden.” Tunnelstaden är en myt som bygger på hemlösa bosatta i Amtraks tunnlar i New York, och har gett upphov till den lika fiktiva som dokumentära *The Mole People* (TOTH 1995). Akaytemplet är ett underjordiskt ”galleri” för flera av graffiti-scenens lokala kändisar och en vallfartsort för ungdomar i Stockholmsregionen. Tunnelvandrandet har dessutom letat sig

in i andra kontexter. I Monica Sands avhandling, *Konsten att gunga* (2008), blir urban exploration en del av arkitekturforskarens undersökningsmetodik. I andra diskursiva sammanhang, som Geoff Manaugh's *The BLDG Blog Book* (2009; BLDGBLOG.BLOGSPOT.COM) agerar de urbana exploratorerna likt Latours *oligopticons* i *Paris ville invisible* (LATOUR & HERMANT 1998). De fungerar som lokaliserade inblickar i stadens maskineri, ger inte den totaliserande och allseende blick som den *panoptiska* modellen förutsätter, men likväl överskådliga ingångar och ordnanden (LATOUR 1999:17f).

Oavsett om man i urban exploration ser en form av populärarkeologi (HOLTORF 2005) eller ett identitetsskapande genom användandet av marginaliserade och skenbart oanvända miljöer (JOHANSSON 2006), kan man med hjälp av båda dessa påståenden rikta kritik mot den ideologi och praxis som råder inom planering eller kulturmiljövård, och som till viss del faller tillbaka på de värden man lägger i uppfattningen om unika platser. I urbanexploratorernas namn går det att föra en diskussion kring frågan om vilka miljöer som anses vara betydelsefulla, identitetsskapande och värda att bevara såväl i form av lagar som policydokument, bevarandemetoder och attityder. Inte minst gäller det med avseende på hur urbanexploratorerna uppmärksammar och dokumenterar ett stadsbruk och kulturarv som graffitin eller gatukonsten. Exempelvis gör Lefty följande notering i samband med en utforskning i en av New Yorks Amtraktunnlar:

Although there is a strict Jinx policy against agents [exploratorer] writing graffiti during expeditions, we take an archaeologist's view of the elaborative pieces we hope to see today. The most impressive pieces are a key element of the urban landscape and worthy of our notice and study. (DEYO & LEIBOWITZ 2003:34)

Flera av de svenska utforskningarna görs för att undersöka och fotografera den svenska graffitins och gatukonstens företrädare. Här framträder samtidigt ett produktivt förhållande till stads-materialiteten.

**THE ACT IS THE BEAUTY, THE BEAUTY IS THE ACT** En remsa mellan två trafikspår, en motorväg och en järnväg, blir för en tid plats för *Interaktion* (BILD 3:2), ett verk av gruppen akayism.

It's a simple idea: form simple texts from simple materials, in this case white boards arranged in an easily accessible space that can be seen from anyone walking over a bridge.

People come down to change the message. In some magical moments the message becomes a dialogue, a political debate, a declaration of love. We're not really sure what it was that got the conversation started. But maybe it helps to begin with an apology. (KIDPELE WWW.AKAYISM.ORG/HQ.HTML 2005-02-20)



bild 3:2

akayism består av Akay, Klisterpeter och Kidpele. De delar rum med urbanexploratorerna: underjordiska miljöer, urbana fickor, överblivna platser och internet. Vid sidan om det inkluderar akayisms landskap stadens mer officiella platser för meddelanden



och kommersiella budskap: reklampelare, falska löpsedlar, tunnelbanevagnarnas interiörer. Man tar både existerande mellanrum i anspråk och etablerar nya. Utanför McDonald's på Sergels torg transformerade Akay och Klisterpeter en av företagets utomhusbänkar till en tillfällig gunga, tänkt att tas i anspråk av andra – förbipasserande. Den var en av 65 andra gungor som under två sommarveckor hängdes upp runt om i Stockholm (URBAN RECREATION 2006:71-85). Det är ett brokigt material som får agera media för att vända sig till en publik och bjuda in till en diskussion om urbana frågor. Precis som med urban exploration är dokumenterandet en vital del av dialogen. Eftersom flera av arbetena är tillfälliga och situerade, blir dokumentationen en del av samtalet. På [www.akayism.org](http://www.akayism.org) finns utvalda projekt. Alla fotografier som visar deras arbete är tagna från denna webbplats (2005-02-20).



bild 3:3

Där urbanexploratorernas fascination för stadsmiljöerna är av registrerande karaktär, är akayisms insatser mer fysiskt aktiva med sina omgivningar, och de använder vad miljön erbjuder. Det gäller exempelvis för projektet *ZOO* (BILD 3:3). Ett

övergivet och stängslat stycke natur väckte en fråga: vilka djur kan möjligtvis överleva i en omgivning som denna? I producerandet av installationen använde sig Akay och Klisterpeter av det som fanns nära till hands. Kvarlämnade spånskivor blev råmaterial och en ”offentlig” el-central energikälla, för framställandet av en serie kulissdjur som lämnades att beta i sitt reservat.

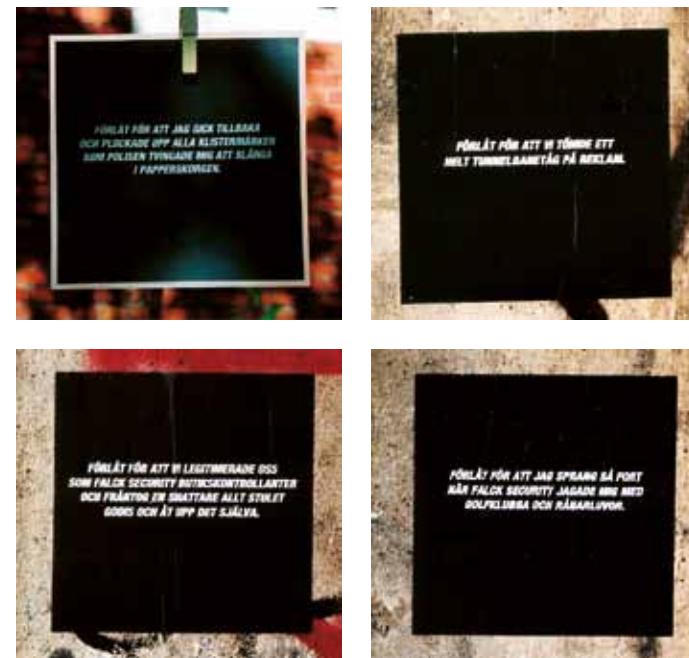


bild 3:4

Genomgående finns det i akayisms arbeten en udd riktad mot de kommersiella krafter som verkar i stadsmaterialiteten och de värdegrunder som erkänner vissa urbana miljöer men diskvalificerar andra. I projektet *Förlåt* (BILD 3:4) ber Akay och Klisterpeter om förlåtelse till en stad som varit mål för flertalet av deras aktioner. Stenciler uppsatta på olika platser i Stockholm ursäktar tidigare uppträdanden – eller uppträden



– beroende på vems perspektiv man tar. På så vis reproduceras de handlingar man ber om ursäkt för och betraktaren görs delaktig i något hon inte var en del av från början.

Med hjälp av akayisms aktioner närmar vi oss de miljöer som fått arkitekturteoretikern Ignatio Solà-Morales Rubio att tala om vaga terränger (1995). Med sin term *terrain vague* fångar han flera av de kvaliteter som kännetecknar en sorts undflyende och konturlösa rum: "empty abandoned space in wich a series of occurences have taken place" (1995:119). Solà-Morales *terrain vague* har flera beröringspunkter med de miljöer som urban-exploratorerna dokumenterar. Det är miljöer som är införlivade i själva stadskroppen men som befinner sig på utsidan av stadens vardagliga bruk.

In these apparently forgotten places, the memory of the past seems to predominate over the present. [...] Unincorporated margins, interior islands void of activity, oversights, these areas are simply *un-inhabited*, *un-safe*, *un-productive*. In short, they are foreign to the urban system, mentally exterior in the physical interior of the city, its negative image, as much a critique as a possible alternative. (SOLÀ-MORALES 1995:120).

Att den samtida stadsmiljön är vag ställer till problem för arkitekturen som, enligt Solà-Morales, har kolonialisering och gränsdragning i blodet. Eftersom arkitekturen i grund och botten är ett instrument för organisering och rationalisering fungerar den, enligt Solà-Morales, med en effektivitet som är kapabel att transformera ociviliserat till kultiverat, det i träda lagda till något produktivt, tomrummet till byggd massa (SOLÀ-MORALES 1995:122). Man kan såklart ifrågasätta en sådan beskrivning, och om det ligger i arkitekturens eller arkitektens natur att vara generalen som rättar leden. Men arkitekturdiskursen och arkitekturproduktionen är fortfarande idag starkt präglad av ett modernistiskt språkbruk (FORTY

2000:19-27) och representationsformer som förordar det renodlade, klara och tydliga. Solà-Morales levererar en dystert arkitekturprognos:

[A]rchitecture is forever on the side of forms, of the distant, of the optical and the figurative, while the divided individual of the contemporary city looks for forces instead of forms, for the incorporated instead of the distant, for the haptic instead of the optic, the rhizomatic instead of the figurative. (SOLÀ-MORALES 1995:123)

Ett liknande tillstånd beskriver Jeremy Till (2001), associerad till Sarah Wigglesworth Architects, när han berättar om deras kontor och bostad på Stoch Orchid Road i London:

Mature architecture is seen to fit into a genealogy of architectural progress, from which awkward moments, inconsistencies and hybridity are ruthlessly edited. Architectural critics establish these genealogies through their writings, defining neat packages of styles, methods, techniques, and taste. If you fit into one of these categories you are an architect. If you define one of these packages you are a great architect. But if you transgress these packages and categories, you are dismissed as wayward, immature, self-indulgent, maybe even not a proper architect. This, perhaps, could be our fate. But we relish it. Too many ideas?

Guilty as charged.

Men läget är kanske inte så hopplöst. Dels finns det ett urbant liv som redan införlivat dessa vaga miljöer i sitt stadsbruk och samtidigt gör diskursiva anspråk på dem. Dessutom verkar arkitekturprofessionen numera ha hittat ett sätt att hantera den typ av situationer som samlar sig under *terrain vague*. Den samtida arkitekturpraktiken rymmer flertalet grupperingar, av vilka kan nämnas raumlaborberlin, office for subversive architecture, anarkitektur, muf architecture/art, ecosistema urbano och Peanutz Architekten. Dessa och

fler har presenterats genom en rad sammanställningar som publicerats de senaste åren.

*Shrinking Cities* (OSWALT 2006) är en diger katalog över interventioner gjorda i områden och miljöer som ligger utanför städernas kommersiella och kulturella centrum. Boken tar sig an ett samtida fenomen: krympande städer. I takt med att urbaniseringen ökat koncentrationen i vissa områden har det skett en avfolkning i andra. Stadsplaneringens tekniker är utarbetade med expansion i åtanke och kontrollerandet av ett framtida etableringstryck. Projekten i *Shrinking Cities* visar bland annat hur man kan hantera en avveckling och samtidigt säkerställa för det liv som faktiskt finns kvar. *Design and Landscape for People. New Approaches to Renewal* (CUMBERLIDGE & MUSGRAVE 2007) tar framför allt upp projekt som är biståndsfinansierade men utgår från lokala förutsättningar och syftar till att sätta igång processer som är livskraftiga utan en utomstående finansör. *Urban Pioneers* (2007) tar utgångspunkt i staden Berlin och den förändringspotential som finns i att låta olika former av stadsbruk tillfälligt etablera sig på platser och i miljöer som är underutnyttjade. Det tillfälliga ger fingerisningar om hur stadsmiljön kan utvecklas och är därmed viktiga för planerare att ta i beaktande. Förhållandet mellan just planerare, arkitekter och exploatörer problematiseras i *Sthlm at Large* (2004), medan *Project Zagreb. Transition as Condition, Strategy, Practice* (BLAU & RUPNIK 2007) ger konkreta exempel på hur planerare och arkitekter givits nya positioner och andra uppgifter.

I *Spacecraft. Fleeting Architecture and Hideout* (KLANTEN & FEIREISS 2007) uppmärksammas främst projekt som överskrider gränserna mellan arkitektur, konst och design. De flesta exemplen använder boendet som form för ianspråkstagande och undersöker var det kan etablera sig och med vilka material det kan

gestaltas. Det ligger nära till hands att jämföra med Akays och Klisterpeters öppna sommarstuga *Traffic Island* (URBAN RECREATION 2006:5-17), eller deras tillfälliga krypin i industriområdet Albano (IBID:71-85). I det schweiziska arkitekturmuseets utställning och tillhörande publikation *Unaufgeräumt/As Found. Urban Reanimations and the Minimal Intervention* (2007) är fokus inställt på arkitekturen som ordnandets praktik. De projekt som redovisas kännetecknas av ett accepterande av de rum och material som redan finns på plats. Man arbetar med justeringar och omorganiseringar. Att nya tillägg får lov att etablera sig över tid används som gestaltungsstrategi: en fasad vars marmorplattor faller i bitar, ersätts succesivt med nya i mässing (IBID:19). I Haworth Tompkins ombyggnad av Young Vic Theatre införlivades det intilliggande slakteriets lokaler med ytskikten lämnade i befintligt skick och teaterensemblen färdigställde på egen hand teaterrummet, både i gestaltandet och byggandet av det (IBID:10-15; A+T 2006:8-19). Exemplet med Young Vic Theatre visar också att accepterandet av vardagslivets och stadsmaterialitetens heterogenitet har letat sig ända in i byggnadernas interiörer och att det numera är en gestaltungs-mässig attityd som genomsyrar även mer påkostade projekt.

Flera av de arkitekter och projekt som redovisas i de ovan listade publikationerna delar ett mer aktionsorienterat angreppssätt på urbana situationer och arkitektoniska lösningar. De har tagit sin arkitektoniska kunskap – ett kunnande och förståelse för rumsliga och materiella frågor – utvecklat det i relation till mänskliga aktiviteter och placerat sig mitt i den urbana väven. Till skillnad från konventionell byggprojektering är förhållandet mellan beställare, arkitekt och brukare mer otydligt. Inte sällan är rollerna omkastade. Platserna för interaktion skiljer sig åt, men de förenas i en attityd av små ekonomier och enkelt ihopfogade strukturer. Man är mindre intresserade av

att polarisera sig gentemot modernismen som stil och desto mer upptagen av att komplettera dess tillvägagångssätt för att manövrera en urbanitet som inte går att överblicka och planeringsmässigt kontrollera.

För att till fullo få ett grepp om attityden i denna urbana fältarkitektur måste man vara medveten om att dess etablering sammanfaller med en rad andra urbana praktiker med ett rumsligt och materiellt produktivt förhållande till stadsmiljön. Uppkomsten av graffitin och den efterföljande gatukonsten är en, andra fenomen är *culture jamming*, *flash mobs* och de i tidigare kapitel beskrivna ubispelen. Det är ett stadsumgänge som har ett självklart förhållande till stadsmiljön som ett vardagsrum. Oavsett om det är ideologiskt eller mer lekfullt präglad, agerar man som om allemansrätten gällde även i stadslandskapet. Ett liknande förhållande visar sig även i ianspråkstagandet av själva stadsmaterialiteten.

Det här innebär att också de arkitektoniska aktionerna växlar mellan mer lekfulla förhållningssätt och explicita politiska agendor. Trots att många av aktionerna är plats-specifika, är inflytandet från elektronik och digitala gränssnitt stort, med dess förmåga att sprida, dela och sätta samman människor, aktiviteter, material och idéer. Följer vi Latour och aktör-nätverksteorin blir det än tydligare att här finns en mängd aktörer, både mänskliga som icke-mänskliga. Alla med förmåga att bära en del av den konceptuella produktionen i skapandeprocessen.

I *Acting in Public* beskriver kollektivet raumlaborberlin (2008) sina olika sätt att förhålla sig till det arkitektoniska ordnandet av urbant liv. Jag ska lyfta fram två projekt. Det första är *Küchenmonument*, en mobil matlagningshub med uppblåsbart polyetenhölje (BILD 3:5). En prototyp utformad för att etablera tillfälliga gemenskaper. Köksmonumentet består

av en eloxerad stålbox, invändigt klädd i grå filt och innehållande garderob, reception samt förvaringsutrymmen. Här finns också den pneumatiska konstruktionen och dess uppblåsningmekanism. Boxen fungerar samtidigt som entré till bubblan och de aktiviteter som äger rum innanför dess skyddande plastfilm.

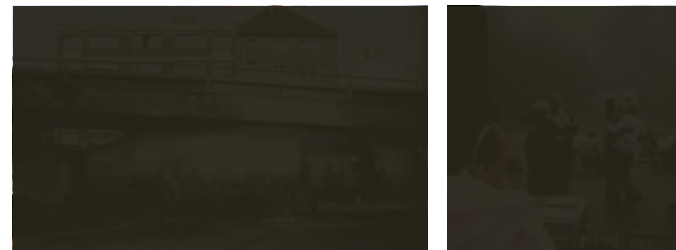


bild 3:5

I *Küchenmonument* finns tydliga kopplingar till den relationella konstens sätt att verka, där matlagningen har kommit att bli en central handling (BOURRIAUD 2002). raumlaborberlin kallar själva sin köksmobil med tillhörande plastbubbla för just *relational fetish object* och de har arbetat med fler liknande objekt, som genom en förprogrammerad användning och en i stunden aktiverad tillämpning skapar sociala kopplingar och materiella möten med de platser de etablerar sig. Bispisningen kan lika gärna omvandlas till ett danspalats och plasthöljets amorfa egenskaper gör att den kan pressa sig under motorleder eller omfamna träd (RAUMLABORBERLIN 2008:98-103).

Det andra projektet är *Dolmusch x-press*, utfört i samarbete med Peanutz Architekten och ett alternativ till Berlins kollektivtrafik i stadsdelen Kreuzberg. *Dolmusch* är en turkisk samåkningstaxi som går efter en bestämd rutt men med ett fritt förhållande till hållplatser (BILD 3:6). I Kreuzberg föregicks dess implementering av en lång undersökningsprocess på plats och anpassades efter rådande omständigheter. Tre olika sorters färdmedel: privata bilar, solcellsdrivna båtar och hästdragna kärror, cirkulerade längs tre olika linjer som sammanföll med

varandra i ett antal punkter. Startskottet var ett önskemål från en lokal teater, Hebbel am Ufer: att vara starkare kopplat till den stadsdel den var belägen i (RAUMLABORBERLIN 2008:84-91).

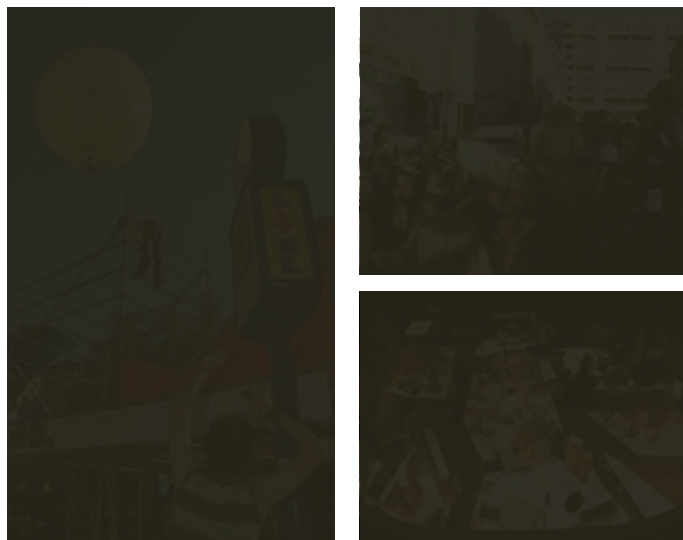


bild 3:6

Det som började som ett konventionellt projekt, där arkitekterna arbetade utifrån den plats där teatern var belägen och med olika arkitektoniska medel försökte förankra den i sin omgivning, övergavs senare för ett arbetsätt som införlivade de aktiviteter, aktörer och materialiteter som redan var i omlopp. Under de två veckor som samåkningstaxin var igång öppnade teatern sina lokaler med en stor interaktiv modell över området. Där kunde boende ge sin syn och förslag på vad stadsdelen Kreuzberg är och kan vara. Det är en attityd gentemot stadsliv och stadsmaterialitet som sammanfattas i ett replikskifte från Terry Gilliams film *Brazil* (1985):

SAM LOWRY: Can you fix it?

HARRY TUTTLE: No, I can't. But, I can bypass it.

(CITERAT I RAUMLABORBERLIN 2008:9)

Att involvera sig med det urbana fältet (HABRAKEN 2005), är att beblanda sig med en annorlunda uppsättning material än arkitekturpraktiken vanligtvis gör, och vid sidan om det, andra sätt att hantera dem. Här reglerar återbruk och sampling, vilket inte är konstigt eftersom upphovsrätten idag utmanas på fler områden än arkitekturproduktionen. Det betyder samtidigt att avsändare suddas ut.

Industrialiseringen och urbaniseringen har under sin historiskt sett korta tid ackumulerat en stor mängd material och materiella sammansättningar, och samtidigt producerat den typ av vaga miljöer som Solà-Morales beskriver. Tillammans utövar de en dragningskraft som verkar, inte bara på konsten, filmen och fotografiet, utan även arkitekturen. Hellre än att göra *tabula rasa* och börja om från början, är det som om stadsmiljöerna själva uppmanar till en fortsatt manipulation. Allt behöver inte uppfinnas på ritbordets blanka papper, vissa aktörer är redan i omlopp och de sociomateriella processer som verkar kan kopplas om och ges nya relationer. Staden är omprogrammeringsbar. *City as open source*.

I'm fascinated by special places in the city, places that have special potential, that are atmospherically strong, that get under your skin. They don't have to be beautiful; they just have to be appealing, to call out to be used, to be observed, to be enjoyed or to be changed. (RAUMLABORBERLIN 2008:11)

Inom arkitekturforskningen pågår också en omvärdering och ett positivt begreppsbygge som ska fånga potentialen som dessa vaga stadsmiljöer erbjuder. Kännetecknande för omvärderingen är att begreppet landskap numera agerar samlade rumslig nivå för urbana processer.

**ETT BRETT LANDSKAPSBEGREPP** Landskap har, som Jørgen Dehs skriver, gjort "en omfattande karriär som metafor" (2001:5).

I svenskan betecknar landskap, bland annat, en specifik och historiskt präglad plats som är starkt förknippad med de nordiska ländernas indelning i landskap (JONES & OLWIG 2008). Men landskap används lika gärna tillsammans med ett visst sceneri för att beskriva en viss landskapsbild, som i uttrycket *öppna landskap* eller när kulturmiljövården slår vakt om slätterlandskapets bevarande. Landskapet kan också vara symboliskt, som i religiösa landskap eller produktivt, som i industrilandskap. Det gör landskap till ett värdeaddat ord som har en känslomässig, men även politisk och ideologisk betydelse (COSGROVE 1984). Det visar sig inte minst i den europeiska landskapskonventionen (2000), som menar att landskapet är en viktig del av människors livskvalitet – oavsett beskaffenhet eller grad av urbanitet (RAÄ 2008). Dessutom används landskap som allmän vetenskaplig modell för att fånga komplexa relationer som i fysikens nanolandskap. Till detta kan också läggas landskap som filosofisk kategori, där det likt platsbegreppet används för att beskriva människan-i-världen (CASEY 1993; INGOLD 2000).

Det ska påpekas att alla dessa olika landskapsbegrepp letar sig in i varandra och ofta är samtidigt närvarande. Landskap är ett lika omfattande begrepp som arkitektur och används såväl bildligt, bokstavligt som metodiskt.

Att begreppet landskap tagit plats i stadsvokabulären förklaras delvis av att gränserna mellan de tidigare mer tydligt urskiljbara kategorierna land och stad har suddats ut. Landskap förmår fånga ett lapptäcke av platser och skapa en helhet av dem, och synliggöra de till synes oanvända, överblivna och banala miljöer som karaktäriserar samtidens stadsmiljöer. Kanske är det därför som landskapsbegreppet, när det ska beskriva urbana sammanhang, framförallt används som estetisk kategori, för att omvärdera potentialen i vaga miljöer (BRU 1998; MOSTAFAVI & NAJLE 2003). Här kännetecknas landskapet av överskottsrum (NIELSEN 2001),

mellanrum (LÖFGREN 1997; SALTZMAN 2009), stadsrand och gränzoner (QVISTRÖM 2005), impediment och restytter (WIKSTRÖM 2002, 2007). Det är efemärt (BRASSLEY 1998) och utmärks av permanentade provisorium (OLSHAMMAR 2002).

Landskapsbegreppet har många förtjänster, framför allt att dess rumsliga utsträckning överskrider platsens men ändå är greppbar utifrån en människas horisont. Landskap är inte en region. En annan fördel är att landskap förmår hålla så många olika aspekter vid liv – samtidigt.

Kullen, platsen för akayisms verk Zoo är Rörstrands gamla porslinstipp och ligger i centrala Stockholm. Man passerar den om man går under spåren vid Karlbergs station och gångbron över Pampaslänken för att ta strandpromenaden ut längs med Karlbergskanalen. Beträktat som en del av ett landskap är det tydligt att många olika processer har format och fortsätter att forma denna plats. Här finns spåren av en tidigare industri med ett, ur logistisk synvinkel, strategiskt läge invid kanalen. Numera är landskapet präglad av två andra distributionssystem: bil- och tågtrafiken, vilka i sin tur är en förutsättning för, eller effekt av urbanitetens levnadsvillkor. Beträktat som en ackumulation av materialiteter, händelser och historia har detta landskap ett tillräckligt starkt sentiment för att Akay och Klisterpete ska lägga ytterligare ett materiellt lager och samtidigt producera ett ideologiskt ställningstagande om urbaniteten som idé. Dessutom kan man ur ett vetenskapsteoretiskt perspektiv beskriva samma landskap som en kritik mot den dikotomin natur och kultur.

När man precis passerat Pampasledens undergång och är på väg upp på bron ser man att en stor koloni kaniner bosatt sig på banverkets uppställningsplats under motorvägen. Med barn vid sin sida blir det tydligt att längs med promenadstråket, som skulle kunna sägas vara en del av ett rekreationslandskap,

är kaninerna under Pampasleden en lika stor naturupplevelse som änderna längre bort vid kanalens strand. Därtill visar det sig att kaninerna inte kan sägas utgöra något ociviliserat, i det i övrigt artificiella och av mänsklig hand formade stadslandskapet.

Så här skulle man kunna fortsätta. Landskapsbegreppets fördelar är visserligen många, men de blir emellertid – i mitt arbete – till en nackdel. Landskap beskriver *helheter* som sträcker sig över flera olika platser, men mitt intresse i en rumsligt utbredd materialitet är mer specifikt än så. Jag behöver ett begrepp som förmår beskriva de förhållanden som produceras i mötet mellan arkitektur och en multipel kroppslighet. Det betyder att samma arkitektoniska konfiguration måste kunna beskrivas olika beroende på vilken kroppslighet den betraktas utifrån, men också relateras till huruvida den är en del av en nätverkssituation eller nätverksbiografi. Visserligen kan man återkalla Masseys globala plats och göra en landskaplig gränsdragning utifrån de processer man vill studera, men för det är landskap alltför historiskt och vetenskapligt belastat av betydelser. Om landskapsbegreppets största förtjänst – för mig – är dess rumsliga nivå, vore det inte meningsfullt att låta begreppet enbart agera skalindikator. Jag föredrar att lämna det till förmån för andra sätt att lägga snittet, och utvecklar istället ett relationellt perspektiv på arkitektur inom ramen för begreppet terräng.

## TERRÄNGEN

Ordet terräng kommer från latinets *terra* och associerar, i sin konkreta betydelse, till en obearbetad eller naturligt formad mark. Ofta betecknar en terräng något svårframkomligt och ej tillrättalagt. Man använder det exempelvis i anslutning till vissa

fordon, som i terränggående bilar, eller i motsatsförhållande till en anlagd bana, som i terränglöpning. Det svenska ordet stammar från det franska, *terrain*, vilket har ett något bredare spektrum av betydelser. På franska används *terrain* både som mark eller område, som plan, bana (*terrain de golf*), tomt (*terrain à bâtir*), plats (*terrain de jeux*) eller med en mer bildlig betydelse som domän. Enligt Solà-Morales har det franska ordet, till skillnad från det engelska (och svenska), en urban kvalitet (1995:119). Terräng förekommer också inom ortnamnsforskningen och betecknar då orter som är namngivna efter vissa landskapliga särdrag, så kallade terrängnamn. Man kan föreställa sig dessa namns vägvisande verkan innan kartritandet etablerades.

En besläktad term är franskans *terroir*, från latinets *territorium* som betecknar mark, land eller jord och är en alteration av *territorium*. *Terroir* används inom exempelvis gastronomin för att beskriva en råvaras smak som specifikt relaterad till en viss region, när denna inte bara kan tillskrivas olikheter i framställningsprocessen. Det refererar då till geologiska och klimatologiska omständigheter (DE CERTEAU ET AL 1998; SE ÄVEN KÄRRHOLM 2002:35f).

Terrängs förbundenhet med det jordiska, konkreta och materiella tjänar mina syften väl, för det är just en stadsmateriell kroppslighet som terrängen ska fånga. Däremot är det inte med nödvändighet så att begreppet beskriver materiella förhållanden som är oordnade, här är i så fall släktskapet starkare med den franska förståelsen av ordet terräng.

Jag definierar terräng utifrån den aktivitet som försiggår, men det betyder å andra sidan inte att terrängen måste vara predestinerad eller skraddarsydd för denna. För att återgå till en fransk kontext: *terrain de jeux* ska förstås i sin dubbla betydelse, både som lekplats som plats för lek. Huruvida en



lekplats är ett ställe som ordnats eller tagits i anspråk för lek, är alltså inte avgörande. Sådana aspekter blir betydelsefulla först om man vill beskriva olika förutsättningar för att en terräng att uppstå. En *skatarnas terräng* kan spänna över både typologiserade och designade skateplatser, som över en serie skatebara trottoarkanter, trappor, räcken och avsatser.

**TERRÄNG ÄR EN FORM AV FÖRTROGENHET** Få har använt sig av begreppet terräng i någon större utsträckning, men en filosof som har utvecklat och operationaliserat det är Anthony J. Steinbock (1995). Min användning av Steinbock är selektiv och undviker i stort den genomgång av Husserls arbeten som Steinbock gör. Steinbocks avsikt är att bygga vidare på en transcendental fenomenologisk filosofi som bättre kan hantera en samtida problematik kopplad till (kulturell) identitet och (sociala) skillnader (IBID:1-11). Hans utveckling av Husserls fenomenologi är inte föremål för någon sammanlänkning med avhandlingens teoretiska fundament, ANT, och därmed diskuteras inte heller dess eventuella användbarhet som övergripande teori. Jag finner dock att de betydelser som Steinbock lägger i terräng, gör begreppet tillräckligt substantiellt för att stå sig i en snävt avgränsad genomgång.

Steinbock använder terräng för att beskriva en förtrogenhet som etableras mellan människa, hennes aktiviteter och miljön de försiggår i.

A terrain is not an area cut out from a preestablished whole; it is not that which we subjectively 'create' or that to which we must unilaterally adapt. Rather a terrain is the typically familiar milieu, affective in experience and constituted as privileged through the genetic density of the optimal. (STEINBOCK 1995:162)

Enligt Steinbock är terräng en miljö som är *typisk* för en särskild handling, grupp eller art. Terräng är något familjärt och invariant:

”the milieu we especially *count on*” (STEINBOCK 1995:163). Men det ska inte tolkas som att terräng beskriver ett utsnitt av en förutbestämd helhet. Terräng är, enligt Steinbock, inget som vi subjektivt skapar eller något vi ensidigt måste anpassa oss till. Det familjära är en form av uppmärksamhet som förvärvat genom ett upprepat bruk (IBID:162). I sin allra snävaste betydelse beskriver Steinbock terräng en arts specifika miljö. Han stannar emellertid inte vid ett begreppsbyggande av förhållandet mellan de två storheterna människa/miljö, utan menar att man kan tänka sig en terräng formad av ett särskilt bruk, livsstil eller funktion.

For instance, a hunting dog chasing down game might be said to share the same terrain as a hunter. Nevertheless, the terrain of the latter two would be different from a hiker on a walk through the same landscape. (STEINBOCK 1995:164)

På så sätt öppnar terrängbegreppet för möjligheten att samla materiella sjok som inte följer en kategorisering gjord på basis av en viss sorts platser eller en typ av landskap. Det innebär också att terräng inte är detsamma som ett landskapligt utsnitt. En terräng relaterar direkt till ett visst bruk och beskriver vad i omgivningen som ett sådant bruk plockar upp, framhäver och är beroende av. Den här åtskillnaden mellan den omgivande miljön och terrängen är så distinkt, enligt Steinbock, att terräng kan beskrivas som det normativa för ett visst bruk i en viss miljö. Här ska det normativa förstås i betydelsen praxis.

The familiarity of a terrain has [...] to do with the way things in a terrain typically behave, which in turn efficaciously sketches out a range of future comportment, prefiguring this rather than that, highlighting one practice, dimming down another. (STEINBOCK 1995:165)

Eftersom en terräng inte finns i sig självt kan den inte heller på något enkelt vis relokaliseras. Den är inte heller geografiskt

oberoende, i och med att omgivningen är genomsyrad av en terrängs normativa betydelser. Man kan alltså inte enkelt säga att vi väljer en viss terräng, en terräng väljer också oss, i den mening att den är inkorporerad i vårt sätt att möta vår omgivning. Eftersom en terräng inkorporeras och görs till en del av det kroppsliga minnet följer terrängen med ett visst bruk, som i sin tur gör den möjlig att identifiera även på andra platser. Som skatere har man kanske övat upp sin förmåga att göra kick-flipps på en speciell gatuavsnitt, mot en viss trottoarkant. Den förmågan gör att skataren kan identifiera och lita på andra kanter med liknande materialitet och höjdförhållande.

Det som är typiskt för en terräng är, enligt Steinbock, länkat till ett typiskt sätt att föra sig. Genom att byta plats ändras inte nödvändigtvis terrängen, eftersom de normer som styr vårt sätt att föra oss bärs med och hänger samman med den terräng vi för oss i. Terrängen är knuten till den levda kroppen och det kroppsliga minnet av en terräng följer med till andra platser och producerar sig även där. En sådan förflyttning ska, enligt Steinbock, inte förstås som en enkel anpassning till fixa normer, snarare handlar det om en optimaliseringsprocess där normer omförhandlas eller överges till förmån för nya.

[S]ince normality is not defined in isolation from living beings and the terrain is but the very relation between living beings and their environing-world, a new location may be normatively atypical or unfamiliar, that is abnormal. And it might be abnormal to such an extent that it cannot be integrated into a new normality. Because a terrain is the concordantly optimal environing-world as typical familiar for normative experience, this new environing-world would be abnormal, and not a new terrain. (STEINBOCK 1995:165f)

Av samma anledning är inte heller en terräng garanterad för evigt, utan kan snabbt raderas till förmån för en annan. Men, menar Steinbock, eftersom en terräng är införlivad i själva den

kroppsliga existensen, kan den inte på något enkelt sätt överges. Exempelvis kan en förändring i miljön som inte direkt påverkar en terräng få igång en kedjereaktion som påverkar dess fortsatta existens. Om en terräng raderas kan ett visst bruk dö. Steinbock ger som exempel nedbrytningen av lövtaket i en regnskog. Även om marken, som härbärgerar helt andra terrängar än lövtaket, till en början är opåverkad, får ljusförändringen som kommer med avlövningsen förödande konsekvenser:

[J]ust because an individual or group loses a terrain does not mean that the terrain is simply left behind. It is integrated into the life forms themselves to such an extent that a sudden change like radical defoliation can result in the death of many forms of plant life or the introduction of different species with different physiological norms. (STEINBOCK 1995:166)

Vid några tillfällen, framför allt när Steinbock blir mer ekologisk och artspecifik med sitt terrängbegrepp, förlorar terräng sina lösa tyglar och tenderar att tyngas av en alltför kompakt fenomenologisk syn på människan och hennes omgivning. Fördelen med Steinbocks begrepp ligger bland annat i att han behandlar terräng som relationerna mellan ett visst bruk och de egenskaper i miljön som ett sådant bruk lyfter fram och stödjer sig på. Terrängen beskriver *mötet* och inte en form av potentiella egenskaper förborgade i omgivningen. Därmed skiljer det sig från ett annat begrepp som ofta anlitas när man ska tala om miljöns konkreta egenskaper i relation till ett visst levnadssätt: James Gibsons *affordance* (1977:67-82).

Gibsons *affordance* är ett ekologiskt begrepp som beskriver vad i en miljö som möjliggör för en art att ta den i anspråk på det ena eller andra sättet. ”The affordance of anything is a specific combination of the properties of its substance and its surfaces taken with reference to an animal” (GIBSON 1977:67).

Affordance beskriver en slags görbarheter som bestäms av en arts specifika levnadsvillkor. Vattenytan är inte möjlig att beträdas av ett rådjur, men för skräddaren är den en potentiell gångväg. Gibsons affordance hänger samman med ett annat ekologiskt begrepp *nisch*. En nisch motsvarar, enligt Gibson, en uppsättning affordances som är kännetecknande för hur en art lever.

Architecturally speaking, a niche is a place that is suitable for a piece of statuary, that is a place into which the object fits. The metaphor is interesting. Ecologically speaking, a niche, although not literally a place, is a setting of environmental features that are suitable for the animal, and into which it fits metaphorically. (GIBSON 1977:69)

Gibsons nisch kan tyckas besläktad med Steinbocks terräng, men Gibson är – framförallt i sina exempel – betydligt mer inriktad på att beskriva människan som artspecifik varelse och hur perceptionen, det vill säga hennes medvetandegörande av världen, är beskaffad. Begreppet affordance är därmed ett uttryck för Gibsons uppfattning om hur en sådan äger rum. Visserligen har det gjorts försök att socialisera begreppet affordance (COSTALL 1995; HUTCHBY 2001; INGOLD 2002) och det är fullt möjligt att fortsätta det arbetet med begreppet nisch. Men det hade också inneburit en hantering av en ekologisk förståelsegrund som i flera stycken går stick i stäv med avhandlingens. Det är en arbetsinsats som inte är lika nödvändig med Steinbocks terräng.

Jag tar fasta på den grundläggande betydelsen i Steinbocks terrängbegrepp: att terräng är något som uppstår i relation till ett visst bruk. I min användning av begreppet är bruket kroppsligt situerat och en terräng aktiveras och produceras i relation till en viss kroppslighet. Kroppslighet, som är en funktion av en viss aktivitet och den kroppsteknik och kroppsmaterialitet som den

utförs med, är individbaserad men ingår i större kroppskulturella gemenskaper. I relationerna mellan kroppsteknik, kroppsmaterialitet och en omgivande miljö tecknar sig kroppslighet och terräng.

En terräng är inte detsamma som ett utsnitt av miljön – den är en aspekt av miljön. En miljö kan innehålla flera överlappande terränger och deras utsträckning sammanfaller inte helt och hållet med miljös, eller med varandra. Terrängen inkorporeras, vi bär den med oss som ett kroppsligt minne som kan aktiveras (inte appliceras!) i andra sammanhang än där terrängen uppstod. På samma sätt som en kropp kan rymma flera kroppsligheter kan den också inkorporera flera terränger. En terräng kan överges till förmån för en annan när en viss kroppslighet omförhandlas, och en viss kroppslighet kan dö om en terräng raderas.

En terräng skapas i mötet mellan en viss kroppslighet och en viss miljö. Det är också ett begrepp konstruerat för att göra ett visst analytiskt arbete. Kroppslighet och terräng är två analytiska nivåer där kroppsligheten samlar de egenskaper i kroppsmaterialitet och kroppsteknik som relaterar till ett visst bruk och där terrängen samlar de egenskaper i en bredare omgivning som relaterar till samma bruk. Även om jag främst kommer använda begreppet terräng för att beskriva relationerna mellan de materiella aspekterna i miljön och en viss kroppslighet, vill jag ändå betona att terränger kan aktiveras och artikuleras via aktörer som är immateriella eller transspatiala. Terräng är alltså större än de eventuella egenskaper som finns latent i en materiell omgivning. Att jag fokuserar på arkitekturens roll inom terrängproduktionen ska inte misstolkas som att terräng är detsamma som arkitektur. Däremot har arkitekturen en roll *bland andra* i terrängproduktionen.



## / kapitel 4

### TERRÄNGENS ARTIKULERING OCH PRODUKTION

Jag är på väg från stationen i Lund. Bredvid mig går en av de 17 traceurer som mött upp denna lördagsmorgon. Det är sommar och årets *jam* i Lund/Malmö har precis börjat. Första stopp är ett parkeringsdäck i bostadskvarteret Kilen som ligger mellan Fjelievägen i norr och Trollebergsvägen i söder. Det är mulet och när traceurerna sätter igång med några uppvärmande *passee murailles* börjar ett fint sommarregn blöta ner ansatser och landningspunkter. Betongytor går visserligen an vid lättare regn, men andra material – som plåt – blir hala och därmed farliga att ta spjörn mot. De flesta ställer sig under ett skärmtak och väntar.

Vi står på en av Lunds mer kända *parkours*spots: ett stort betonggolv upplyft ett halvt parkeringsplan från markhöjd, med en bilramp på långsidan och en trappa på kortsidan åt Fjelievägen till. Mot samma gata löper en mur i rött maskinslaget tegel. Vid bostadsområdets entré slutar muren och ger plats för en större träportik. Det är dess tak som skyddar oss från regnet.

Mellan muren och parkeringsdäcket ligger ett ställverk i prefabricerad betong med en kullrig yta av ballast. Bredvid, en förrådsbyggnad med plåttak och vid sidan om den en sopcontainer placerad i liv med parkeringens angöring, vänd så

att den enkelt nås av sopbilen. Traceurerna koncentrerar sig särskilt på de förhållanden som ställverket och förrådsbyggnaden, trappan på kortsidan samt bilrampen på långsidan etablerar (BILD 4:1). Efter ett tag har man arbetat sig igenom platsen, men de osäkra väderförhållandena gör det inte bara blött, utan också kallt. Kroppen måste hållas varm och i närheten ligger idrottshallen Bollhuset. Här finns möjlighet att bevara spänsten med träning inomhus på mattor och bänkar.



bild 4:1

Parkour kan sorteras in under en större grupp sporter som kallas spontanidrotter (NEUMAN 2008:22), eftersom de saknar fasta träningstider, tränare eller lokaler. På Bollhuset tar man sig in och väntar på att tillfälle erbjuds. Snart avslutas en träningsklass och man förhandlar med föregående bokare om att få använda salen fram till nästa pass. Traceurerna verkar kända och man litar på deras löfte om att allt kommer vara städat och iordningställt efter dem. Madrasser plockas fram, bänkar ställs ut och man övar långa hopp och volter. Flera av traceurerna är duktiga och kan övervinna stora längder och höjder med bibehållen precision. När tiden är ute har regnet utanför passerat.

Skillnaden mellan min och traceurernas kroppsliga förmåga är uppenbar, men det är på väg till Bollhuset som konsekvenserna i förhållande till stadsmaterialiteten blir påtaglig. Vi närmar oss österifrån och det som först möter

oss är idrottsplatsens gräsplan. Den är inhägnad med ett högt gunnebostängsel som traceurerna lätt och ledigt svingar sig över. Jag kan omöjligt ta mig över stängslet och tvingas till en omväg runt. Tanken är att jag ska följa traceurerna en hel dag och jag börjar bli orolig. Är detta bara ett av flera hinder som jag kommer att ställas inför, och inte kunna forcera? Kommer jag överhuvudtaget klara av att ta mig till samtliga platser de ska träna på? Det slår mig med full kraft: traceurernas terräng är definitivt inte min.

Att vara fysiskt aktiv med sin materiella omgivning tar sig olika uttryck, men det är inte godtyckligt hur ett sådant möte artikuleras. Ingenting föds som bekant ur ingenting, och att traceurerna tog sina första *saute de brasses* i Lisses, en förort till Paris är knappast en slump. I tillblivelsen av *l'art du déplacement*, samlar sig flertalet tid-rumsligt situerade faktorer. Lisses är platsen för ett skifte: från en kroppslighet formad i den militära hinderbanan till traceurernas artikulering av en fransk förortsmiljö. På liknande sätt är skatarnas kroppsliga historia präglad av en terrängproduktion som växt fram i ett växelspel mellan kroppsmaterialitet, kroppsteknik och stadsmaterialitet.

För att beskriva sådana skiften i terrängens artikulering ska jag ta utgångspunkt i några signifikanta skillnader i hur aktiveringen äger rum, men också hur terränger reproduceras och synliggörs som större kroppskulturella gemenskaper. Jag börjar i ett biografiskt perspektiv och beskriver hur olika kroppsligheter och terränger växt fram genom skatandets och parkours tillblivelsehistoria. Jag avslutar med en diskussion om hur institutionaliseringen av parkour också medfört att den idag artikulerar flera olika materiella scenarion.

## 2 TERRÄNGBIOGRAFIER: 4 PRODUKTIONSFORMER

En skatäre är en person som behärskar en viss teknik och för sig med en skateboard. Men skatandet – så som vi känner det idag – uppstod inte i samma stund som en ovalt formad bräda försedd med hjul lanserades bland amerikanska ungdomar i övergången mellan 1950/60-tal (BORDEN 2001:15). Skateboarden var till en början mer en spin-off från rullskridskoåkningen än en självständigt utvecklad artefakt, där de första brädorna använde sig av rullskridskornas hjulmaterial och mekanik. Till att börja med var hjulen smala och av stål. Hårdheten, bland annat, gjorde manöverutrymmet ganska litet och de allra första skatarna ägnade sig mest åt att rulla nerför sluttande gatusträckningar. En färd som var både skakig och kortlivad. Minsta lilla ojämnheter fick stålhjulen att protestera.

We took an old metal roller skate and strapped it to a short piece of 2x4 [tums bräda], hopped on top and took off. It was wobblier than hell, moved way too fast and vibrated on the asphalt enough to jar every bone in your body and loosen every tooth. It was more like getting electrocuted than anything else. [...] Sand and dirt had no problem getting in, and any that did and you where a gonner for sure. You'd look up and go flying at the worst possible time, usually when you were trying to avoid the handlebars of a bike or a parked car. (SCHMIDT, *The Day They Invented Skateboard*, [WWW.DANSWORLD.COM/INVENT.HTML](http://WWW.DANSWORLD.COM/INVENT.HTML), 2009-11-21)

Med de första brädorna följde en kroppsteknik utvecklad på rullskridskor som också förutsatte dess underlag: plana rullskridskorinkar med släta ytskikt. Även efter den innovation som följde på stålhjulen, när stålet ersattes av en keramisk komposit på lera, plast, papper, fint malda valnötsskal och en bindande polymer, var hjulen känsliga för ojämnheter och höll blott ett par timmar på en hård ojämn trottoarbeläggning. Däremot erbjöd de en något smidigare och mer lättmanövrerad

bräda som tillät svängar (BORDEN 2001:16). Manöverbarheten är inte utan betydelse.

Ungefär samtidigt som de första kommersiella brädorna började tillverkas hade en annan kalifornisk kroppskultur etablerat sig: vågsurfandet. De keramiska hjulen var en av de faktorer som gjorde det möjligt att associera skatandet med surfandet. Det understöddes dessutom av att många surfare skatade när havet låg stilla och att man i de för surfandet så centrala surfbutikerna hade upparbetat ett materialkunnande grundat i tillverkningen av surfbrädor (PERALTA 2001). Det var just en sådan butik, Val Surf, som utformade de förbättringar av de keramiska hjulens upphängningsanordning, truckarna, som gjorde hjulparet vridbart runt en mittaxel (BORDEN 2001:16).

Rullskridskornas stelhet var nu ersatta med en mer följsam variant och *betongvägen* blev den drivande metafor som etablerades bland surfande skatäre. Men de keramiska hjulen och de nya truckarna var inte tillräckligt starka aktörer för att göra skiftet till land hållbart. Intresset svalnade och vid mitten av 1960-talet var det ytterst få som fortfarande var aktiva. Tillverkarna stod med ett osäljbart bräddberg värt miljontals dollar (IBID:17). Även om viljan fanns för att lära kroppen artikulera andra underlag än den släta rinken, det talar inte minst citatet ovan om, krävdes en mobilisering av tekniker och material som härstammade från andra platser än rullskridskotillverkningens.

Under tidigt 1970-tal kom ett avgörande initiativ till förbättring av brädans hjul från Frank Nasworthy, själv både ingenjör och surfare. Ett kostnadseffektivt sätt att gjuta polyuretan-hjul som mötte de surfande skatarnas behov: möjligheten att hantera en skrovlig stadsmiljö med en kroppslighet associerad till vågsurfandet. Tillsammans med justeringar i truckarnas material och sammanfogning förbättrades brädans manöverbarhet, stabilitet och precision avsevärt (IBID:19). Samma polyuretan-



hjul, men med en annan hårdhet, göt samtidigt nytt liv i rullskridskoåkningen.

Det allmänna skatandet var dock fortfarande starkt präglat av rullskridskoåkningens kroppsteknik och därmed också förankrat i en terräng som liknade rullskridskobanan. Det hölls nationella mästerskap med grenar som slalom och fristil vilka mer för tankarna till skidbalett, än de adrenalindrivna och med brädan sammanlänkade kroppar vi idag förknippar med skatandet (OVÉ 1978, PERALTA 2001).

Back in the 70's, freestyle skating meant tricks. Handstands, 360's, nose wheelies. Radical meant pulling a 'coffin' at high speed. What's a coffin? Well, jump on your skate, lie down on your back, put your hands together like you are praying and your doing a coffin. (BROOKE, *Summer* 1976. WWW.DANSWORLD.COM/MICHAEL.HTML 2009-11-21)

Skiftet i såväl skatarnas kroppslighet men också dess terräng kan bland annat studeras genom ett gäng tonåringar, Zephyr Team eller z-boys of Dogtown, som höll till vid Bay Street, Santa Monica och parallellt med surfandet också skatade (BORDEN 2001:36-55; FRIEDMAN & STECYK 2000; OVÉ 1978; PERALTA 2001). Det finns relativt mycket material producerat kring denna något mytomspunna grupp och flera av medlemmarna blev tongivande inom skatarkulturen i stort, både som åkare, bräddesigners och teamleaders. En av gruppens medlemmar, Stacy Peralta, fungerar genom sina dokumentärer om både skatandet och surfandets historia som etnografisk källa till skatandets tidiga år.

Att z-boys kunnat etablera en såpass solid position hänger också samman med fotografen C.R. Stecyks bilder som följer gruppen ända bak till tidigt 1970-tal. Fotografierna la grunden till en serie artiklar i SkateBoarder Magazine som befäste z-boys rykte som skatandets banbrytare. Stecyk drev också tillsammans med Skip Edblom den surfbutik där Jeff Ho till-

verkade sina specialkomponerade surfbrädor. Tillsammans rekryterade de medlemmar till Zehpyr Surf och Skate Team (FRIEDMAN & STECYK 2000; PERALTA 2001).

De aspekter av Z-boys skatande som jag bygger mitt resonemang på är dock inte unika för dem. Det bekräftas bland annat av andra nedteckningar och den mer kompletta historieskrivning som Ian Borden gör i *Skateboarding, Space and the City* (2001). Men historien om z-boys ger en bra och lätt tillgänglig bild som lämpar sig väl för att beskriva hur olika terrängar produceras och artikuleras.

Relationerna mellan kroppslighet och miljö skapas under olika förhållanden och med olika förutsättningar. Ibland är det fråga om en ytterst personlig och individuell terrängaktivering, i andra fall är den en del av en bredare kroppskulturell gemenskap med en bestämd, om än ständigt förhandlad, uppfattning om vad det innebär att utföra respektive aktivitet. Terränger artikuleras och produceras kontinuerligt, och redan i det inledande exemplet kan man identifiera flera olika terrängar. Beroende på skillnader i produktionssituationen blir terrängen dock mer eller mindre manifest. Ibland är den terräng som artikuleras så pass personlig och osynlig att den endast uppenbarar sig i mötet mellan den enskilde och hennes miljö. När terrängen är föremål för en produktion som delas av en större gemenskap är den tydligare identifierbar i sitt förhållande till denna gemenskaps regler och ramar.

**ASSOCIATION, APPROPRIATION, STRATEGI, TAKTIK** Terräng, som utgörs av relationerna mellan en kroppslighet och en viss miljö, skapas av ett brett spektrum av aktörer vars lokalisering inte nödvändigtvis faller inom kroppens eller den enskilda platsens gränser. z-boys skatande sammanlänkar en övergiven nöjespark som återtagits av havet, skolidrottsplaner,

dräneringssystem, tidvattenreglering, 1974 års extrema torka, Kaliforniens ständigt återkommande bränder och poolerna i villaförorten. När man studerar karaktären på kopplingarna mellan dessa disparata delar och med vilka medel de görs möjliga kan man iaktta vissa principiella skillnader i hur terrängens relationer produceras. Två olika principer går att urskilja redan i det inledande exemplet om skatandets tillblivelse, nämligen *association* och *appropriation*, den första något tydligare än den andra. Utöver dessa två, produceras terränger också genom *strategi* och *taktik*.

Appropriation, strategi och taktik kopplar tillbaka till flera av de begrepp som haft stort inflytande i den arkitekturforskningsrelaterade diskurs som behandlar ett vardagligt ianspråkstagande (LEFEBVRE 1991 [1974]; DE CERTEAU 1984; RAPOPORT 1990, 1994; KOROSÉC-SERFATY 1973). Min beskrivning av terrängens artikulering stödjer sig i första hand på en gruppering som Kärrholm gör inom ramen för territoriell produktion (2004: 81-97). Till appropriation, strategi och taktik har Kärrholm dessutom fogat begreppet *association*, vilket är mer knutet till minnets funktioner än övriga tre.

Kärrholms fyra former beskriver framförallt territoriers etablering som ett resultat av upprepade handlingar, och deras olikheter är relaterade till skillnader i själva produktions-situationen. Här kommer begreppen att adopteras för terrängens räkning. Det betyder att deras betydelser och inbördes förhållande skiljer sig något från Kärrholms gruppering. I en grundläggande bemärkelse är de dock fortfarande samstämmiga. De fyra produktionsformerna beskriver inte på något sätt motsatsförhållanden i hur terränger artikuleras och produceras. Det går inte heller att på något enkelt vis tillskriva dem en viss sorts aktörer eller makrostrukturer, och deras inbördes förhållanden är därmed utan en förutbestämd hierarki. Vidare behöver de

olika produktionsformerna inte utesluta varandra. Flera former kan vara verksamma samtidigt och en stark *association* behöver inte per automatik innebära en svag *appropriation*. Det går inte heller att dra någon knivskarp gräns mellan dem, de fungerar snarare som ett sorteringsverk för att fastslå om det rör sig om en viss produktionsform eller inte (IBID: 95ff). De fyra formerna utgör en vokabulär för att beskriva terrängproduktion, inte en innehållsdeklaration. De är ett redskap för att kunna göra en kvalitativ gruppering.

Appropriation och *association* är båda resultatet av en vana eller en i någon mening pågående, rumsligt avgränsad användning. Appropriationen verkar genom ett ständigt upprepat bruk, ofta på vardaglig basis på platser eller miljöer som man känner väl. Den har, trots sin prägel av rutin, en tydlig emotionell karaktär som ofta är kopplad till närhet, engagemang och tid (IBID:92).

Appropriationen ligger till grund för *associationen*, som är starkt knuten till minnet. *Associationen* är verksam om en viss plats eller område på ett tydligt sätt kan kopplas till en särskild användning (IBID:93). När en terräng är approprierad bär vi den med oss som en kroppslig erfarenhet som genom *association* kan artikuleras i andra sammanhang än där terrängen ursprungligen uppstod. En införlivad kroppslighet gör det möjligt att identifiera och plocka upp de aspekter som möjliggör ett visst bruk. På så sätt produceras terrängen genom en redan upparbetad förmåga att artikulera en viss sorts miljöer. *Associationen* kan vara ett ögonblicks verk. En gräsyta kan omedelbart relateras till som fotbollsplan eftersom man associerar till andra liknande platser kopplat till fotbollsspel. *Associationen* är därmed beroende av en *appropriation* som ligger bortom den plats där den enskilda aktiviteten äger rum.

En terrängproduktion genom association möjliggörs även via en tidigare appropriation av platser som inte nödvändigtvis behöver vara beskaffade på samma sätt som de där associationen görs verksam. En redan införlivad kroppslighet kan producera *nya* terränger genom att man associerar en helt annan sorts miljö med en tidigare artikulerad terräng. Där görs associationen möjlig genom ett förändring i kroppsmaterialitet och kroppsteknik. Det senare är inte minst tydligt när man studerar skatandets allra tidigaste terräng och associationen till surfandet.

En approprierad terräng kan ibland vara så starkt kopplad till vissa materiella omständigheter att till och med de minsta variationer gör associationen omöjlig. Bankkortets PIN-kod kan vara ett så övervägande *kroppsligt* minne att en förändring av sifferlayouten på uttagsautomatens knappsats gör det helt omöjligt att komma ihåg kortets kod. Det säger något om vilken betydelse det kroppsliga minnet har för vår vardagliga förhållanden. Ibland kan skiften i miljön få så sådana effekter att en reappropriation till och med orsakar personlighetsförändringar. En sådan situation beskriver Casey och den reaktion ett byte av tangentbord sätter igång hos sin användare:

As I fumble to reacquaint myself with the keyboard, I feel *myself* to be a different person in the circumstance – an awkward being, unable to perform efficiently a quite simple mechanical operation. (CASEY 2000:146).

Terränger är ingenting i sig själva, men de existerar och är åtkomliga genom de relationer som skapas av en viss kroppslighet. För att kunna aktivera en terräng måste man ofta acceptera och inkorporera en redan definierad regeluppsättning och materiellt scenario. De har aktiverats av någon annan, någon annanstans och utgör den grundläggande – om än ständigt förhandlade – överenskommelse om vad det innebär att praktisera en viss aktivitet. Den framförhandlade

kroppskulturella överenskommelsen är en del av terrängens strategiska produktion. En typisk strategisk situation är när en förvärvad färdighet överförs från mer till mindre erfarna utövare.

Taktiken verkar alltid inom ramen för en redan etablerad kroppslighet och terräng. Den opererar genom små medvetna justeringar i kroppsmaterialiteten eller med variationer av kroppstekniken och utgör exempelvis en traceurs egna stil inom sin genre. Dessa små personliga transformeringar kan i förlängningen leda till att nya kroppsrörelser införlivas i den gemensamt erkända kroppskulturen. Det skiljer taktiken från strategin vars ackumulation är opersonlig och samlar krafter som framförallt opererar utanför det handlingsfält där den enskilda aktiviteten äger rum.

För terrängproduktionen är strategins och taktikens främsta tillvägagångssätt imitation respektive improvisation. Såväl imitation som improvisation är situationsbundna, men hämtar motiv och drivkrafter från alla de platser som sätter en kroppskultur i verket. Att en inlärningsprocess ofta går via ett växelspel mellan imitation och improvisation är kanske allra tydligast inom musikundervisningens form för kunskapsöverföring (SCHÖN 1987:175-216). I vissa rörelsetekniker är relationen mellan lärare och elev så till den grad uppbyggd kring en mimetisk imitation att man kan avläsa vilken lärare en utövare har haft. I exempelvis capoeiran är *maestrons* specifika rörelsemönster mycket distinkt och inpräntas så tydligt hos hans adepter att man till och med kan urskilja vid vilka tidpunkter i mästarens liv som de studerat för honom (DOWNEY 2005:42).

I detta kapitel används terrängbegreppet främst för att beskriva uppkomsten av nya terränger, men produktionsformerna går även att applicera på en relativt väl etablerad och allmänt inkorporerad kroppslighet som bilkörandet. Bilistens kroppslighet och hennes terräng produceras först och främst genom

strategi och appropriation, där bilisten kan ses som en del av en större kroppskulturell gemenskap – bilismen. Bilkörande kräver inte bara ett inkorporerande av bilens manövreringsmoment, som via körlärorens instruktioner upprepas och imiteras så att det blir en förlängd del av kroppens motoriska system och reflexer, det finns också en väl definierad regelbok kring hur och var man får köra. Strategins regler organiserar de rumsliga relationerna bilister emellan och går också att spåra i kroppsmaterialiteten: högertrafiken gör att föraren är placerad på bilens vänstra sida. Reglerna till trots finns det en taktisk sida av bilkörandet som kommer till uttryck i enskilda förarens personliga körstilar. Allra tydligast är kanske den taktiska bilkörningen när den sker inom ramen för en sportslig aktivitet som rally eller *streetracing*. Ibland är den taktiska produktionen så stark att den blir föremål för åtal.

Körunderlaget är ofta avgörande för framkomlighet och körstil. Min far har berättat hur han under familjens bilresor från Nairobi till området runt Lake Turkana i nordvästra Kenya hade nytta av sin erfarenhet av svensk vinterkörning. Utlämnad till savannens och stenöknens obefintliga vägnät gällde det att pricka rätt för att inte fastna i djupa hålor eller spinna loss i lös sand. Uttorkade flodbäddar var favoriter. Att min far klarade av att manövrera ett så pass opålitligt underlag som sand, möjliggjordes av en tidigare approprierad snökörning. Kroppsmaterialiteten är också i detta sammanhang betydelsefull. Snökörningen hade approprierats med en bakhjulsdriven Volkswagenbuss och en redan inkorporerad körteknik och körunderlag gjorde associationen till sanden möjlig i den bakhjulsdrivna Land Rovern.

Terrängproduktionen är skallös, det finns både mikro- och makroterränger. Ofta är man inte ens medveten om de gemensamma föreställningar som etablerat ett allmänt sätt att föra

kroppen. Hur vi sitter eller går är ett kunnande som förvisso är ett resultat av en egen utarbetad teknik, men det är också medierat av en specifik gemenskaps beteenden och uppfattning om hur man ska sitta eller gå. Det betyder att terrängproduktionen, även om den alltid artikuleras i relation till en enskild aktivitet, också är beroende av aktörer som både tidsligt och rumsligt befinner sig långt bortom själva genomförandet. De fyra produktionsformerna är ett sätt att hantera dessa skillnader i avstånd för att göra dem närvarande och beskrivbara i de ögonblick en terräng artikuleras.

**Z-BOYS OF DOGTOWN** Det var genom en kroppslig appropriation av några skolgårdar i Los Angeles som z-boys skatande tog fart. Idrottsanläggningarna på exempelvis Paul Revere Junior High och Kenter Elementary School var pragmatiskt gestaltade. Stora asfaltstyror som rymde flertalet idrottsplaner och med schaktmassorna ordnade som svagt sluttande slänter runt om hela anläggningen, även de belagda med asfalt. Här kunde Tony Alva, Stacy Peralta, Jay Adams och Peggy Oki förfina sin marknära, liggande skateteknik, med utsträckta armar och mjuka följsamma svängar.

Skolgårdarna i Los Angeles skatades med keramiska hjul och den kroppsliga associationen med surfandet var stark. Det gällde inte enbart den liggande stilen, som att skatarna lät brädan rulla längs med asfaltsslänten på samma sätt som surfare karvar längs med en våg, att man förde handen över ytan som om den var vatten eller att nomenklaturen på de olika tekniska tricken hämtades från surfandet och dess terräng. Peralta uttrycker det i en intervju i tidskriften *SkateBoarder*: "How better way to ride a wave of cement than to surf-skate it?" (BORDEN 2001:32). Det var inte bara skolgårdarna som var föremål för appropriation. Strandpromenaderna vid Santa Monica med

vallar, dräneringsdiken och avloppsrör blev även de en del av terrängen. Men det var framför allt associationen till vågorna som skulle komma att ta skatandet till nya höjder och i förlängningen etablera en kroppslighet och terräng som, paradoxalt nog, lös-gjorde skatandet från surfandet.

Polyuretanhulets lansering sammanföll med en extrem torka i Kalifornien. Vattenbristen gjorde det svårt att hålla villatomternas pooler fyllda, och några av dem tömdes också i samband med brandsläkningsarbeten eller i väntan på försäljning. Den amerikanska västkustens hemmapool har en något annorlunda figur än den i Sverige och övriga Europa: den är njurformad i plan med en skålformad botten. Intressant nog influerad av Villa Mairea (1939), ett fint exempel på Alvar Aaltos organiska funktionalism och inspirationskälla för den amerikanska kidneypoolens prototypmakare, Thomas Dolliver Church. Under en studieresa till Finland mötte Church Aalto och besökte villan som då var under konstruktion. Poolens skålformade botten möjliggjordes dock först efter ett teknologiskt genombrott i betonggjutningen. Innovationen kom i form av *Gumite*, en snabbt härdande blandning av betong och sand, med mycket god vidhäftningsförmåga som kunde sprutas direkt på poolens ramverk. Den första kidneypoolen byggdes 1948 i trädgården till paret Donnell's villa i Sonoma County, och är sedan dess en sinnebild för kalifornisk trädgårdsdesign och villakultur (BISHOP 2001).

Med de tomma poolerna tillgängliggjordes ett nytt materiellt scenario. Det associativa inslaget var starkt när tonåringarna från Bay Street överförde sin lågt sittande surfteknik på poolernas branta kurvatur. Det var en association som hade gjorts tänkbar via en appropriation av en helt annan terräng. Ett nötande av vågorna vid Santa Monica gjorde det möjligt att föreställa sig en poolkurva som en stiliserad betongvåg. Framför allt som den

kroppsteknik som erövrats bland vågorna skett i så osäkra vatten som en förfallen nöjespark, Pacific Ocean Park (PERALTA 2001).

I samband med associationen till vågorna ska betydelsen av en förvärvad kroppslighet poängteras. Brädan är inte enbart ett redskap för skataren utan en del av en kroppslighet. Man stod inte på brädan och åkte ner för poolens vertikala kurvatur. Åkningen beskrivs bättre som en artikulering av relationen bräda-bräd-åkare-brädteknik-pool, och möjligheten att sammanlänka dessa delar till en enhet faller tillbaka på en surfad erfarenhet.

För en surfare är surfbrädan helt avgörande, inte bara för att artikulera en våg, utan för att överhuvud taget kunna stå på vattnet och därmed ha tillgång till en viss terräng. Brädan är en del av surfarens fötter. Samma sak gällde för skataren och poolerna. Det var kroppen självt som rullade, inte skateboarden med någon som stod ovanpå. Tony Alva beskriver det 30 år senare i *Dogtown and z-boys*: ”The fact that we were surfers, we knew which moves needed to be done. We just didn't know if they were possible yet.” (PERALTA 2001:34.49) Det var bland annat vågornas lyftkraft – viktlösheten – som eftersträvades, och som skatare kunde en sådan känsla enbart nås genom den centrifugalkraft som skapades av poolernas kurvatur. Därav driften att ta sig högre och högre upp längs med poolernas sidor. När associationen väl var satt i verket var det genom ett oupphörligt karvande som poolerna inkorporerades.

Skatandets popularitet gjorde att det fanns behov av och ekonomiskt underlag för särskilt konstruerade skateparker. Där kunde skatare utöva sin sport utan konflikter med markägare eller andra aktörer. Tillgängligheten var dock inte fri, utan begränsades av medlemskap och entréavgifter.

Farten som skateparkernas skraddarsydd pooler gav, alstrade en känsla av viktlöshet som inte kunde matchas av någon annan del av skateterrängen. Den var mer jämförbar

med surfandet, men översteg vida känslan av vågornas bärkraft (BORDEN 2001:90). Parkernas intåg gjorde skatandet allt mer avancerat och åkarna sporrade varandra till att utforma olika tekniska trick. Det gällde i hög grad den andra generationens skateparker som etablerades i slutet av 1970-talet (IBID). 1978 gjordes den första *ollien* av Alan Gelfand, idag en av grundstenarna i skatandet, och i rask takt följde *invert arial*, *layback*, *rock'n roll*, *alley oop arial*, *layback air*, *Miller Flip* och *Elguerial*. Istället för enskilda trick gjordes nu komplexa kombinationer i en och samma åkning (IBID:91). Associationen med surfandet bleknade och en helt annan kroppslighet tog vid: den vertikala. På den följde ytterligare ett materiellt scenario, 1980-talets plywoodramper.

Eftersom det i amerikansk juridik är praxis att stämna företag på stora pengar för skador som kan kopplas till deras ansvarsområde blev försäkringspremierna för skateparkerna mycket kostsamma. De drev, tillsammans med parkernas dyra anläggningar, upp inträdesavgifterna. Antalet betalande minskade och driftskostnaderna sköt i höjden. Dessutom låg parkerna på mark som var attraktiv för andra investerare. Under tidigt 1980-tal hade nästan samtliga skateparker lagts i ruiner eller ersatts av andra byggnadskomplex, och en betydande del av det kommersiella skatandet försvann (IBID:173ff). Skatandet fortsatte dock i en nygammal terräng, återigen kopplad till gatan, men med en helt annan kroppslighet än när det först begav sig.

I min beskrivning av skatandet har jag främst fokuserat på den terrängproduktion som sker via association och appropriation, med betoning på associationen som form. Det betyder inte att skatandets urterräng saknar strategiska eller taktiska produktionsformer. Skatarna etablerade relativt snabbt en gemenskap där mer erfarna åkare visade de mindre erfarna hur man kunde och skulle göra. Redan i sin allra tidigaste form åtföljdes skatandet av tidskrifter, skatebutiker och tävlingar som lanserade sporten.

De lade grunden till en gemenskap och etablerade en överenskommelse om vad skatandet var för något. De nationella tävlingarna fungerade som värdemätare mellan åkarnas prestationer, men också som arenor där nya trick och kombinationer skapades, som i sin tur transformerade relationerna till de miljöer som skatades. Såväl bland enskilda skatare, som i kommersiella sammanhang verkade tidigt en strategisk och taktisk terrängproduktion.



bild 4:2

En av de mer inflytelserika tidskrifterna, SkateBoarder, gavs ut redan när de första kommersiella brädorna började tillverkas, och hette till en början The Quarterly Skateboarder. I samband med brädtillverkarnas kollaps vid mitten av 1960-talet försvann tidskriften men återuppstod 1975. Skillnaden mellan 60-talets och 70-talets omslag vittnar om det skifte i kroppslighet som bland annat z-boys skatande beskriver (BILD 4:2). Och redan i det första numret från 1964 finns kopplingen till vågsurfandet redovisat på ett uppslag där två surfare/skatare visar samma position på respektive bräda. För dem som inte varit delaktiga i skatandets begynnelse eller som inte bodde i Kalifornien, var tidskrifter som SkateBoarder, Thrasher och TransWorld Skateboarding viktiga kulturbärare som förmedlade skatebara trick och miljöer, lämplig utrustning, kläder och musik.



**L'ART DU DÉPLACEMENT** z-boys tillgång på tid är en resurs de har gemensamt med några andra ungdomar som, femton år efter surfskatarna, kom att producera en helt annan terräng och en helt annan kroppslighet med utgångspunkt från sitt bostadsområde i Lisses. En förort belägen ungefär 35 km söder om Paris.

Lisses är en egen kommun men ingår i en större administrativ enhet, *communauté d'agglomération*, tillsammans med bland annat Evry och Courcouronnes. Vill man enklast ta sig till Lisses är det tåget som går till stationen vid den kommunala förvaltningen som man ska ta. Denna är placerad mellan kommunerna och här ligger även ett kommersiellt centrum och bostadsområden från mitten av 1970-talet. Sedan 1991 finns här också ett högre lärosäte, Université d'Evry-Val d'Essonne, samt en katedral ritad av Mario Botta och uppförd 1995. Universitetet har en yrkesorienterad inriktning med fokus på den lokala sociala och ekonomiska situationen. Detta tillsammans med 70-talets karaktäristiska betongarkitektur, nyare hotellkomplex, sportanläggningar, ett nytt stort köpcentrum och en pågående byggverksamhet, gör att tankarna går till en svensk motsvarighet: Flemingsberg (JMF TÄGIL & WERNE 2007).

Agglomerationen delas av en sexfilig motorväg, A6:an, och den måste man ta sig över för att komma till Lisses norra delar och bostadsområdet där Belle och Foucan växte upp. Jag och min fältassistent Björn Nilsson, gör det till fots och efter en stund når vi ett stort rekreationsområde med en liten sjö. Vid sjön ligger klätterskulpturen *La Dame du Lac*, formgiven av skulptören Pierre Szekely och uppförd 1975 (BILD 4:3). På denna 17 meter höga betongexpressionistiska pjäs lärde sig de allra första traceurena att behärska allt djärvare avstånd och mer avancerade rörelsekombinationer.



bild 4:3

Vi går från stationen Evry Courcouronnes, över motorvägen till La Parc du Lac, vidare söderut förbi några idrottsplaner och en liten skatepark, via allén mellan Ecole F. Mistral Élémentaire och Gymnase du Long Rayage med sin utrymningstrappa, till det lilla områdescentrumet och de vitmålade flerbostadshusen med utanpåliggande trapplopp (BILD 4:4-6). Vår väg är på sätt och vis en vandring bakåt längs med parkourterrängens biografi. Det känns som en form av pilgrimsresa. För ömsom letar jag efter och ömsom uppenbarar sig alla de platser som finns presenterade på parkourforum världen över, med fotodokumentationer som traceurer själva gjort på sina resor till Lisses (APPENDIX 1). Allt samlat på en yta som inte är större än att man nästan omedelbart får grepp om den.

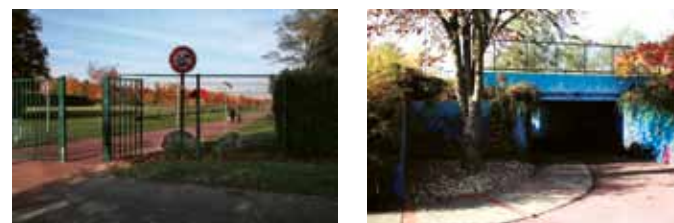


bild 4:4

Det är höstlov, men caféet på hörnet är öppet. Det ligger precis vid de små betongpällare som Foucan så elegant promenerar på i filmen *Jump London* (CHRISTIE 2003), för att visa var han och hans barndoms kompisar påbörjade sin kroppsliga transformation till traceurer.



bild 4:5



bild 4:6

Det är framför allt genom en kroppslig appropriation som traceurerna artikulerar sin terräng, och appropriationens förbundenhet med närhet och tid är särskilt tydlig i parkours tidiga historia. Det här var traceurernas hemmiljö som de tillbringade mycket tid i och klättrade, hoppade eller bara hängde som barn i allmänhet gör, eftersom det inte fanns särskilt mycket annat att göra. Man lekte kull, men regler och flyktvägar blev allt djärvare. Spelplanen expanderade och med den uppfinningsförmågan. Ninjas och superhjältar var ledmotivet (CHRISTIE 2003).

Med tiden blev rörelserna mer avancerade och i 15-årsåldern erövrade man skolbyggnaden, badhuset, utrymningstrappan och mellanrummen som byggnadsvolumerna skapade. Samtidigt invigde Belles pappa ungdomarna i Hebértts träningsmetod

(ATKINSON 2009). Grundrörelserna och deras utförande i hinderbanan kunde sedan associeras och artikulerades i en allmän miljö.

Traceurernas avancemang till byggnader och större arkitektoniska konstruktioner eller skatandet i förortens pooler, stora vattenreservoarer och gigantiska betongrör – full pipes – var ett rumsligt ianspråkstagande förenat med visst normbrytande. Begreppet *rumslig appropriation* går bland annat tillbaka på Perla Korosec-Serfaty (1973). Hon betonar dock i högre grad appropriationen som ett brott mot en rådande norm eller en överträdelse av en plats sociala konventioner. Enligt Korosec-Serfaty innebär all form av appropriation ett visst gränsöverskridande. Man behöver inte mer än att bebo sitt hem för att i någon mening överskrida gränser, eftersom beboendet i sig utgör ett transformering av den generella brukare som bostaden är utformad för.

Här vilar Korosec-Serfatys appropriationsbegrepp på Henri Lefebvres, som inte enbart identifierar den rumsliga produktion som ligger i de handlingar som tar en miljö i anspråk och skillnaden mellan att bo och bebo, utan också hävdar rätten till dessa handlingar (LEFEBVRE 1983). Gränsöverskridandet behöver dock inte vara särskilt dramatiskt eller intentionellt riktat för att vara verksamt. En av de mer intensiva formerna för appropriation går, enligt Korosec-Serfaty, genom leken.

[P]lay is creativity, miniaturized perhaps, but there are hardly any 'great' forms of appropriation of spaces to oppose to any small ones which would be negligible, and this is one of the strange errors of reflection upon the urbane to be solemn, to count as futile the micro-events, the fugitive emotions, the impulsive actions, the habits of meeting and exchanges etc – which truly make urban life so alluring. (KOROSEC-SERFATY 1973:392)

På sitt sätt är traceurerna ett indirekt svar på den kritik som Korosec-Serfaty riktar mot föreställningen att modernismens

planerade miljöer skulle kunna kontrollera och diktera den appropriation som kommer med dem som tar dess platser i anspråk. Det vardagliga bruket introducerar alltid spontana och oförutsedda element. Alla miljöer kan föda och stödja ett oändligt antal terränger, men därmed inte sagt att alla terränger är möjliga i samtliga miljöer. Precis som förhållandet mellan en viss miljö och bruket av den inte är förutbestämt, är det inte heller godtyckligt.

När nya terränger uppstår sker det främst genom association och appropriation. En av anledningarna är associationen och appropriationens förbundenhet med den rena lekens drivkrafter. Om appropriationen beskriver det lekfulla prövandet av en miljö, beskriver associationen lekens förmåga att etablera nya kopplingar och relationer. Här är lekens regelskapande och spelplan under öppen förhandling och det materiella scenariot inte färdigkodat. I den strategiska och taktiska produktionen är leken mer svåridentifierbar, den har institutionaliserats, regler och spelplan är fastlagda.

Initialt måste här ha funnits en stor tolerans mot ungdomarnas rörelseaktivitet. Idag sitter det överallt små skyltar med klättringsförbud. När borgmästaren i Lisses intervjuas i *Jump London* förklarar han sin hållning. Han kan gå med på att låta ungdomarna utöva sin akrobatik, men då ska det vara ”under säkra former, med ordentliga redskap och madrasser, inte på skoltak under lektionstid, eller på ålderdomshem och skrämma de äldre” (CHRISTIE 2003:8.00, MIN ÖVERSÄTTNING). Förutom själva förbudet och oförmågan att förstå att Lisses globala rykte är kopplat till dess roll i parkours ursprungsberättelse, är uttalandet och skyltarna intressanta i ett annat avseende.

I såväl borgmästarens förklaring som i texten på förbudsskyltarna likställs parkour med ett allmänt klättrande och hoppande. Traceurerna är ännu inte erkända som egen form av kroppslighet, vilket kan jämföras med de skyltar med överkorsade skateboards som finns uppsatta i närheten av Stapelbäddsparken i Malmö. Dessa demonstrerar visserligen den konflikt som uppstår när skatarna inte håller sig inom sin upplåttna plats, men de har trots allt erhållit en status som egen distinkt form för aktivitet. Skatandet är en allmänt mer vedertagen kroppskultur och det är ett resultat av en starkare institutionalisering av utövningen. Skatandets terräng hade redan från början en stark strategisk produktion, det skiljer sig från parkours terrängaktivering som i mycket högre grad kan kopplas till en liten grupp utövare och deras appropriation av en närmiljö. Men man kan spåra liknande processer inom parkour också. Med tiden har parkour fått en allt fastare form och etablerat sig utanför Lisses.

#### TERRÄNGPRODUKTION EN SOMMARDAG I LUND







### TERRÄNGERS INSTITUTIONALISERING

Överföringen av parkour från Lisses har framför allt skett med den rörliga bildens medium. Här återfinns Luc Bessons film *Yamakasi – Les samouraïs des temps modernes* [2001], men även en reklamfilm som Nike Prestos *Angry Chicken* [2002] och dokumentären *Jump London* (CHRISTIE 2003). Parkour som

utvecklats under inflytande av internets globala nät har inga centrala tidskrifter. Dess roll har övertagits av gemensamma nätforum, webbplatser för mediadelning som YouTube, reklamfilmer, dokumentärer, datorspel och kommersiella team. Det som utvecklades i form av *en* rörelse, har förgrenats och antagit ett antal besläktade former som *freerunning*, *urban freeflow* och *urban tricking*. Parkour är inte längre ett objekt, det är flera.

En fråga som med jämna mellanrum diskuteras på gemensamma forum är huruvida parkour och freerunning är en och samma sak. Parkour förknippas då med en mer effektiv och resurssnål rörelse framåt medan man i freerunning adderar – enligt parkouranhängare – onödiga saltomortaler och annan luftakrobatik. För många utövare är distinktionen inte relevant, men de kallar sig ofta för freerunners. Riktigt så enkelt är det inte för vissa traceurer. Gränsen mellan parkour och free-running är därmed ganska suddig och vag. Att det förhåller sig så är inte konstigare än att de flesta av vardagens aktiviteter aldrig utförs i enlighet med någon underliggande eller fixerande mall, och att det finns olika uppfattningar om hur de ska genomföras.

Att jag tar upp diskussionen om parkour och freerunning, handlar inte om att avgöra huruvida de är en och samma sak eller inte. Beskrivningen visar hur parkours strategiska terrängproduktion blir allt tydligare urskiljbar och därmed också den taktiska. När man som blivande parkourutövare inträder i en kroppsteknisk tradition finns det etablerade tillvägagångssätt att förhålla sig till. Latour uppmanar oss: *feed of controversies* och man kan förstå vad parkour är genom att också lyssna på vad traceurerna säger att det *inte* är (LATOUR 2005:141f). Därmed inte sagt att traceurerna är de enda vars röster som ska höras. Det finns många aktörer som berättar om parkours taktiska och strategiska terrängproduktion.

**EN KROPPSKULTUR, FLERA ARTIKULATIONER** När frågan om parkours förhållande till freerunning tas upp kan man ur argumentationen urskilja två olika sätt att förhålla sig till sin kroppstekniska färdighet och det materiella scenario man ska behärska. Med anledning av en annonsering inför ett världsmästerskap i freerunning skriver DarKure ordagrant såhär:

this is such a tired debate, and I wouldn't have brought it all back up if it wasn't for the fact that i have seen the biggest proof that Parkour and free-running are in no way the same thing!

Parkour was a development of our natural ability to move, and is used by many as their escape not just physically, but mentally. [...] but the words free running have always hung over our heads as a kind of incentive. impress people and they will take you seriously. in fact they treat you more like a performer than a practitioner. and this is my exact point. free running seems to be for the performance, not for the practice. (WWW.LINCSPK.WORDPRESS.COM/2008/07/15/PARKOUR-VS-FREE-RUNNING-NEW-INFO 2009-04-02)

I sin argumentation för parkour som en alldeles egen form av rörelseaktivitet gör DarKure en tydlig distinktion mellan en rörelse som utövas och en rörelse som framförs: "free running seems to be for the performance, not for the practice". DarKure gör en skillnad mellan traceuren som tränande och freerunnern som artist, och när man läser annonseringen för ett mästerskap i freerunning är det inte svårt att förstå varför han gör en sådan uppdelning.

i would like to bring to your attention:

-----  
WORLD FREERUN CHAMPIONSHIPS 2008

3 september /from urbanfreeflow

For one night only, the first-ever World Freerun Championships will be staged at our legendary Roundhouse, where a specially-designed course will be constructed as a massive challenge to twenty of the world's top freerunners. This ground-breaking event is a global celebration, which will showcase the

awesome artistry of the best from the scene. Each athlete will perform to the accompaniment of his own individually selected soundtrack and in a unique twist, each will be judged by his fellow performers, on athletic skill, creativity, complexity and above all, 'flow'

-----

after seeing this how is it possible to make any discernible link between Parkour and freerunning. it is beyond belief that people can see these as two in the same. i know for a fact that they both have the same origins, but alot of the vaulting movements we use in Parkour, and the flipping movements in free running are taken from gymnastics, so surely we should just call it all outdoor gymnastics. am i right? of course I'm not. [...] Parkour and free-running are not together as one thing. they are completely separate entities.

Distinktionen som DarKure gör är viktig, men jag skulle inte nödvändigtvis dra gränsen mellan å ena sidan parkour och utövning och å andra sidan freerunning och framförande. Termen *performance* är i sig dubbeltydig och precis som *aktiviteten* parkour och freerunning, har även *ordet* den dubbla innebörden av utförande/framförande. Däremot kan man, om man studerar parkour och freerunning se en glidning mellan dessa två lägen. Det är en fokusförskjutning inom respektive rörelseaktivitet som har betydelse när man ska beskriva arkitekturens roll i terrängproduktionen.

Magdalinski (2009) skriver, med anledning av tävlingsidrotten, om *the nature of performance* och termens dubbeltydighet: "It is this dual, almost contradictory, notion of performance as simultaneously aesthetic/creative and measurable/recordable that reflects its role in sport." (IBID:56). Engelskans performance är svåröversatt, eftersom det förlorar sin dubbeltydighet och ersätts med antingen utförande eller framförande. Svenskans performans liknar engelskans men antyder en alldeles för specifik kontext, eftersom det beskriver en folkloristisk tradition och då betecknar på det sätt en tradition framförs, den sociala situation som uppstår och publikens roll i denna. I fortsättningen kommer

performance att användas i linje med Magdalinskis innebörd som något som samtidigt utförs/framförs, och inte som en särskild konstform.

Det som särskiljer en performance från vardagliga handlingar är dess grad av självmedvetenhet och att den förutsätter en betraktare. I idrottssammanhang är dock de krav som betraktaren ställer på det estetiskt kreativa framförandet annorlunda än de som ställs på exempelvis en dansare eller skådespelare. Inom idrotten förväntas framförandet vara autentiskt och fritt från förställning. Därav kravet på en icke-teknologiserad kropp ren från droger, men också på en direkt förmedling i exempelvis tid (IBID:58f).

När idrottsevenemang återges är det viktigt att publiken, också den som inte är lokaliserad på själva arenan, erfar händelseutvecklingen *live* även om så inte är fallet. För att det ska vara meningsfullt att se en fotbollsmatch måste det etableras en övertygelse om att ännu inget är avgjort och att varje förändring i spelets utveckling bär på möjligheten att påverka matchens slutgiltiga resultat. Kravet på direkt förmedling finns inte på samma sätt i parkourutövningen. De redigerade videosekvenserna som läggs ut på YouTube och andra webbplatser liknar därmed mer idrottsrapporteringens upprepade repriseringar av särskilt beundransvärda prestationer. Även prestationen har aspekter som rör själva framförandet kopplat till sig.

För att vidare kunna diskutera performanceaspekten av parkour måste man bättre beskriva parkour som rörelseaktivitet och hur traceuren producerar och kanaliserar sin rörelseenergi. Den medvetenhet som finns om kropp och rörelse inom parkour delar man till viss del med teaterkonsten och dess energilära.

Performer's energy is a readily identifiable quality; it is the performer's nervous and muscular power. The mere fact that this power exists is not particularly interesting, since it exists by definition in any living body. What is interesting



is the way this power is moulded in a very special context [...] Studying the performer's energy therefore means examining the principles which performers can use to model their muscular and nervous power according to non-daily modalities. (BARBA & SAVARESE 1991:74)

Traceurens kroppsliga kunnande består i en kapacitet att alstra energi och med precision i ansats- och landningspunkter bibehålla såväl balans som fortsatt rörelseutveckling. Det är förvisso kvaliteter som överensstämmer med många andra kroppstekniskt avancerade aktiviteter. Vad som skiljer traceuren från de flesta av oss är hur hon med endast kroppen som redskap på ett energimässigt effektivt och stilrent sätt artikulerar ett materiellt scenario som inte består av en för ändamålet särskilt utformad uppsättning regelstyrda och standardiserade objekt. Däremot bygger man sina rörelser på ett antal rörelseprinciper, olika grundläggande sätt att föra kroppen över, under eller mellan de hinder som en miljö kan uppbåda. Förutom landningstekniker och precisionshopp finns *saute de brasse/cat leap, turn vault, lazy vault, underbar, saute de chat/monkey vault, passe muraille, speed vault* och *reverse vault* (APPENDIX 2). Samtliga benämningar är hämtade från det svenska parkourforumet [www.le-parkour.se](http://www.le-parkour.se) och termerna varierar något mellan olika länder och gemenskaper.

Det finns flera variabler för hur rörelserna byggs upp och genomförs. De olika *vaulterna* och kombinationsmöjligheterna dem emellan utgör en och miljön en andra. En tredje variabel utgör traceurens specifika kroppslighet. Alla kroppar är olika varandra i smidighet, styrka men framförallt storlek. Därmed präglas även den strategiska inlärning som bygger på imitation, av en anpassning av rörelsen till den enskilda traceurens kropp. Imitationen är aldrig mimetisk. Olika kroppsligheter ger en variation i rörelsekombinationerna och hur de förhåller sig till miljön. Signe Højbjerg Larsen beskriver detta förhållande och

hur det skiljer traceuren från exempelvis gymnasten som måste anpassa kroppen till standardiserade rörelser (HØJBJERRE LARSEN 2008:70f). I gymnastiken återfinns inte heller samma prövande och utforskande av en rörelse i förhållande till ett materiellt scenario. Det får till följd att gymnastens kroppslighet i högre grad lämnas kvar i träningslokalen, till skillnad från traceuren som alltid bär den med sig som en ständigt riktad uppmärksamhet och anticipation (IBID:40).

Ett liknande förhållande beskriver Dave Sedgley i *Parkour – The Nature of Challenge* (MAUNDERS 2009) och hur han övergivit andra träningsformer till förmån för parkour, eftersom hans färdigheter i dessa sporter inte fick honom att känna sig kapabel i livet i stort. Att parkour kunde tillfredsställa honom på den punkten har delvis att göra med den mentala träning som följer med att våga ta sig över hinder man tidigare inte trott vara möjligt. Men också för att det kroppstekniska kunnandet är applicerbart i en vardaglig miljö och bärs med som en ständigt praktiserbar möjlighet. Sedgley uttalar sig inte i frågan om parkour versus freerunning. Men under hela filmen kan jag inte observera en enda saltomortal, och Sedgley är tydlig med att parkourträningens medel är dess mål. Varje utmaning är individuell och man bör inte jämföra sig med andra traceurer. Det gäller inte bara för hur olika traceurer hanterar samma arkitektoniska hinder, utan också i valet av vilka materialiteter man väljer att utmana sig själv med.

När jag observerar traceurerna under deras *sommarjam* i Lund återkommer två typsituationer. Den ena situationen utmärks av prövandet av en kombinationsserie som sedan utförs mer målmedvetet och snabbt. Här är *flödet* i rörelsen viktigt för att få med sig energin från det ena språnget till det andra och landa så att kraften fortsätter ut ur kroppen och inte orsakar onödig påfrestning på knän och höfter (BILD 4:7).

Just landningen, *parkour roll*, anses särskilt viktig av de två mer erfarna traceurerna i gruppen. De berättar att deras omsorg om detta föranlett några Malmötraceurer att lägga ut ett klipp på YouTube som enbart består av en mängd rullningar, med titeln Parkour Lund.



bild 4:7-8

Den andra typsituationen utmärks av att traceuren på olika sätt utmanar sin kapacitet. Här handlar det om särskilt krävande situationer, antingen för att de innehåller avstånd som är svåra att överbrygga eller är psykiskt utmanande på grund av att språnget utförs på en plats som kan vara skrämmande – exempelvis högt upp ovan mark. I dessa situationer är det inte energiflödet som är signifikant, istället präglas kanaliseringen av kroppsenergin av en anspänning och en utlösande *explosivitet* (BILD 4:8). Det är framförallt i explosiviteten som prestationsaspekten av performance kommer till uttryck.

Ungefär på samma sätt beskriver Højbjerg Larsen traceurernas rörelseaktivitet som ett växelspel mellan två olika lägen: *flow* samt *spendning og adrenalin* (2008:52-64). Flow, som betecknar just flöde eller flyt, kännetecknas också av

en inre lyckokänsla som uppstår till följd av en fullständig koncentration, och som skapar ett evigt nu. Flow är både en inre kanalisering av en kroppslig energi och ett estetiskt uttryck.

De utövare som Højbjerg Larsen beskriver har ett lite annorlunda förhållande till rörelsens flow, än de traceurer som jag observerade i Lund. Vid sidan av en inre känsla och upprätthållande av ett rörelseflöde poängterar Højbjerg Larsens informanter de visuella aspekterna. Det är viktigt att flowet överförs bildmässigt i de videoupptagningar de kontinuerligt dokumenterar sina sessioner med. I återgivningen är det av betydelse att rörelsen inte stannar inom bildrutan utan fortsätter ut genom den (IBID:31). En lika uttalad omsorg om bilden finns inte hos traceurerna i Lund. Men så är de parkourutövare som Højbjerg Larsen beskriver, Team JiYo, verksamma i Köpenhamn som professionell showgrupp. De använder sig också i högre grad av freerunningens saltomortaler.

Det är inte så enkelt att en omsorg om bilden ger en mindre avancerad träningsdisciplin. Team JiYo tränar på att göra synkroniserade rörelsekombinationer, dels för det visuella uttryckets skull, men också för att det är mer krävande att både manövrera ett osäkert materiellt scenario och samtidigt ha fullständig kontroll på sin egen rörelseenergi i relation till övriga kroppar. Kombinationer som först utfördes med anledning av shower eller videoinspelningar görs numera som ren träning (IBID:67). Det här intresset för bilden berättar om den dubbla betydelsen som termen performance rymmer och som parkour och freerunning förkroppsligar, men också om hur viktigt bildmediet är för en strategisk och taktisk terrängproduktion.

Videosekvenserna och fotograferandet länkar till den parkourgemenskap som på flera sätt är närvarande under sessionerna (APPENDIX 3). Dessa kroppsligt frånvarande traceurer har en dubbel roll och fungerar både som deltagare och publik.

Inspelningarna har flera syften: att visa andra traceurer de möjliga kombinationer som en specifik *spot* kan innehålla, men också att förmedla en egen stil och kapacitet som sedan bedöms och kommenteras på de webbplatser där filmerna distribueras. Här spelar resorna som många traceurer gör till Lisses en signifikant roll.

**EN KROPPSKULTUR, MÅNGA MATERIELLA SCENARION** Genom att bege sig till Lisses approprierar traceurer världen över precis de arkitektoniska konfigurationer som skapade parkour som rörelseaktivitet. Genom att imitera tidigare traceurers rörelsekombinationer på exakt samma platser förbinds historien bokstavligt talat med den egna kroppsligheten. Eftersom många traceurer själva besökt Lisses blir de bilder man dokumenterar resorna med en form av läromedel som beskriver vad som kan göras och vad som är gjort. Men för exempelvis Team JiYo handlar det också om en taktisk produktion, som att bidra med egna rörelser på de av övriga traceurer kända lokalerna. Det är inte minst tydligt när man filmar en rad baklängesvolter på La Dame du Lac och införlivar parkourskulpturen i freerunningens rörelsemotiv (IBID:49).

Med bildmediet involveras allt fler aktörer i terrängproduktionen. Videosekvenserna är exempelvis alltid ljudsatta med musik som fångar upp och understödjer flowet och rytmen i rörelserna. Musiken är dock sällan en del av själva sessionerna, och är den det lyssnas den på individuellt i hörlurar som en del av en egen mental sfär. I annonseringen av mästerskapet i freerunning kan man se en förändring av detta. När freerunnern ackompanjeras av ett självvalt soundtrack blir musiken en del av den estetiska förmedlingen, men också en aktiv aktör och anger en rytm som gör rörelserna direkt jämförbara med videosekvensernas redigerade klipp.

I den strategiska och taktiska terrängproduktion som följer på en ackumulerad kroppskulturell historia börjar nya materiella scenarion etableras. Lisses förortmaterialitet är visserligen tillräckligt allmängiltig för att vara identifierbart även på andra platser, i andra länder. Men när parkour förflyttas till Lund, Köpenhamn eller London införlivas en rad nya materialiteter. Samma processer som införlivar dessa nya miljöer producerar också andra sätt att artikulera dem. Här återfinns exempelvis de shower eller tävlingar som vissa utövare är delaktiga i. Ytterligare ett materiellt scenario är framväxten av särskilda parkourparker, miljöer som är skräddarsydda för traceurens träningsbehov.

I samband med parkours överföring från Lisses påbörjas en standardisering och professionalisering av parkour som liknar den som de moderna tävlingsidrotterna genomgick under 1800-talet. Det gör samtidigt den lekfulla appropriation och association, som artikulerade den allra första parkourterrängen, allt svårare att urskilja som egen drivande kraft. Det betyder inte att leken har försvunnit – bara att den institutionaliserats – ungefär som i posttjänstemännens rytmiserade arbete. Oavsett om parkour utgör en ren träningsdisciplin vars medel är dess mål, eller om den också innehåller föreställningar och tävlingar kan man inte automatiskt säga något om den lust som driver olika sorters traceurer eller den grad av skicklighet de besitter. Däremot kan man identifiera skillnader i hur de artikuleras och produceras. De olika parkourformerna är varken mer eller mindre *goda* eller *fria*, men relationerna mellan spelregler och spelplan upprätthålls med hjälp av olika medel.

Med begreppet terräng etablerat och terrängproduktionen beskriven ska jag nu koppla terrängen till arkitektur och beskriva arkitekturens roll i terrängers artikulering.



## / kapitel 5

### TERRÄNG OCH ARKITEKTUR

För att kunna tala om arkitekturens roll för terrängers aktivering och formering måste man först göra klart för sig att terräng rymmer flera olika rumsligheter. Principerna för de ansamlingar av aktörer som gör terränger beskrivbara i relation till en kroppskulturell gemenskap skiljer sig exempelvis från de vars aktörer artikulerar terränger i relation till en enskild kroppslighet. Klätterskulpturen i Lisses, La Dame du Lac, är en aktör vars arkitektoniska egenskaper måste beskrivas och förstås olika beroende på om man betraktar den i relation till kroppskulturen parkour eller till en enskild traceur som bor i Paris men åker ut till Lisses för att träna. Skillnaden i dessa aktörsskap kan bland annat beskrivas utifrån de rumsliga regler med vilka de stabiliseras. Arkitekturen ges därmed olika modus. Hur arkitekturen verkar, vilken roll den har i terrängproduktionen, beror på ur vilken rumslighet vi beskriver den.

När arkitekturen tillskrivs flera modus blir det möjligt att diskutera arkitekturens konkreta egenskaper i relation till ett visst bruk utan att förlora dess relationalitet. Med utgångspunkt i terrängens polyspatialitet ska jag visa hur arkitektoniska skillnader producerar olika terränger. Avslutningsvis diskuterar jag begreppet terräng i relation till arkitekturproduktionen och hur terräng kan brukas inom ramen för en arkitekturpraktik.

## POLYSPATIALA TERRÄNGER

Förhållandet mellan kroppslighet och terräng sett utifrån de olika ubisporterna, visar på skillnader i hur terräng men också kroppsligheter produceras. Här tecknar sig relationer som på olika sätt frambringar urskiljbara och beskrivbara objekt: skatere, pooler, brädtillverkning och polyurethanhjul, traceurer, utanpåliggande trappor, *méthode naturelle* och *flow*. Hur dessa hålls samman och görs verksamma är, enligt Latour, en fråga om stabilisering, vilket för honom främst beskrivs som hållbara och starka aktör-nätverk (LATOUR 1991).

Aktör-nätverksteorin ser världen som uppbyggd av oändliga kedjor av aktörer. Alla objekt och händelser går, enligt ANT, att bryta ned och beskrivas utifrån ett tillblivelseperspektiv. En sådan analytisk manöver ska inte ses som en beskrivning av världen i sig, utan som ett verktyg för att synliggöra det arbete som gör att världen möter oss med så pass hög grad av obestridlighet och förutsägbarhet. Jag behöver väldigt sällan tvivla på de krafter, både mänskliga och icke-mänskliga, som upprätthåller mina dagliga förehavanden. Utan större misstänksamhet kan jag dricka morgonkaffe, lämna barn på dagis och skola, ta Öresundståget till arbetet för att efter arbetsdagens slut återvända hem i en morgonens baklängesgång. Allt detta faller sig relativt naturligt. Men som aktör-nätverksteorin så skickligt visar kan alla enskildheter vecklas ut till vidsträckta nätverk och införliva aktörer av brokig materialitet och lokalisering. Mjölken till kaffet är inte bara en effekt av kor, bönder, mjölkningsmaskiner och distributionssystem, som förpackningsteknik och steriliseringsprocesser. Just pastörisering och upptäckten av mikrober var faktiskt föremål för ett av Latours tidigare arbeten, *The Pasteurization of France* (1988) och själva startpunkten för aktör-nätverksteorin.

Precis som Latour, menar John Law att rum är något som produceras av händelser. Rum ska tänkas i plural och inte som en redan existerande och neutral behållare för mänskliga aktiviteter. Efter den relativisering som Latour etablerat med nätverkstanken, vidgar Law spelrummet till förmån för fler sätt att ordna världen. Genom att ta ett rumsligt grepp gör han ett topologiskt antagande: samma (topologiska) regler som avgör huruvida ett objekts form hålls morfologiskt intakt, skapar också olika sorters rum: "spaces are made with objects" (LAW 2002:96). Till sin hjälp tar han Latours oföränderliga och samtidigt mobila figur, *the immutable mobile*.

De rum som ANT aktiverar, och som Law kallar för nätverksrum, är en rumslighet vars kontinuitet förutsätter en obruten syntax inom nätverkets alla delar. Så fort en koppling bryts är rummet ett annat: "if we ask what it is that secures a homeomorphic shape within a network, the answer is [...]: it is unbroken if it is sustained within a stable network of relations with other entities" (LAW 2002:95). Ur ANT:s perspektiv behåller en skateboard sin form, den förblir oföränderlig och rörlig, tack vare det vidare nätverk av relationer som upprätthåller skatandet. Man kan säga att i nätverkets rum är ett objekts kontinuitet funktionellt bestämd. Det skiljer sig från ett *metriskt* rum vars kontinuitet beror på en oföränderlighet i tre dimensioners relativa koordinater. I sin artikel, såväl som i andra sammanhang (LAW & HETHERINGTON 2000; LAW & MOL 2001), använder sig Law av termen *euklidiskt* rum, och inte *metriskt* som jag gör. Det metriska är ett mer vardagligt sätt att uttrycka att det här handlar om en rumslig extension. Av den anledningen ersätter jag euklidiskt med metriskt – även i ett direkt refererande till Law med flera – eftersom det relaterar till både en tolkning och en egen användning.

En fungerande skateboard är såväl en effekt av ett nätverk av brädtillverkare, försäljare, konstruktionsprinciper, plywood-



ramper, kroppsteknik och övriga skatere, som ett objekt bestående av bräda, truckar, hjul och griptape av specifik form och material. Skateboarden behåller sin form både som nätverk och metriskt objekt, och bär således på en multipel rumslighet. Men, skulle Law säga, brädan rör sig enbart i det metriska rummet, den förblir orörlig inom nätverkets rum. Det är just denna orörlighet inom nätverksrummet som möjliggör förflyttningen i det metriska rummet (LAW 2002:96). Det finns, menar Law, rumsligheter som produceras av nätverk och rumsligheter som produceras av metriskt konstanta figurer.

Förutom nätverkstopologin och den metriska utvecklar Law, tillsammans med Annemarie Mol, ytterligare en topologisk variant, den *fluida*. Där ett nätverksobjekt behåller sin form genom att syntaxen hålls obruten är den fluida formen stabil genom sin förmåga att låta några delar i kopplingsschemat ta över när andra fallerar. Det fluida förutsätter en elasticitet i sammansättningen som förenklat skulle kunna beskrivas som en lågteknologisk överlägsenhet jämte en högteknologisk oförmåga att matcha en osäker miljö. Law och Mols mest använda exempel på ett flytande objekt är just ett lågteknologiskt projekt: en zimbabwiansk vattenpump (LAW 2002; DE LAET & MOL 2000; LAW & MOL 2002).

Det som är utmärkande för vattenpumpen är dess lösa konturer, såväl i form, som funktion, avsändare och verkan. Tillräckligt många delar kan gå sönder och ersättas med andra, för att det ska vara svårt att finna de minsta gemensamma nämnarna som skulle kunna utgöra vattenpumpens kärna. Samma fluiditet kännetecknar den roll vattenpumpen spelar för de samhällen den tjänar som vattenförsörjare. Vattenpumpen är inget enkelt redskap för samhällsplanerande åtgärder. Ibland är den föremål för en bys gemensamma omhändertagande, men inte alltid. Vattenkvaliten visar sig också vara svår att

använda som mått på om pumpen fungerar eller inte. Ibland kan koliebakterievärden som ligger fyra gånger högre än det tillåtna inte ge någon effekt alls. Vilket är ett förhållande som beror på motståndskraften hos dem som dricker av vattnet, som i sin tur har att göra med andra relationer. Inte ens pumpens ursprung låter sig enkelt definieras. Dess upphovsman vägrar ta patent och hävdar att pumpen är ett resultat av flera krafter och många olika lokaliseringar.

Morgan, as a promoter of *distributed action* [...] is firm about the necessity of abandoning control. Implementation, he maintains, depends on involving those who will use the pump. It therefore requires room for their methods and insights. Without this, any pump is bound to fail. (DE LAET & MOL 2000:251)

Det fluida kan i någon mening ses som ett försök att manövrera sig bort från den programstyrda nätverkstabiliseringen vars uppgift ofta har varit att beskriva formerna för starka strategier och hur vissa aktörer gör sig oumbärliga genom att definiera villkoren för övriga aktörer utifrån sin egen roll, så kallade *obligatory points of passage* (CALLON 1986; BIJKER & LAW 1992). Med Laws multipla rumsligheter rustas också ANT bättre för att beskriva förändringsprocesser eftersom man måste förstå händelser – inte som avslutade – utan som stabiliteter som hela tiden behöver omförhandlas.

Law sammanfattar det fluida objektets kontinuitet i fyra punkter. För det första är förändring i sig en förutsättning för att uppnå en, i topologisk mening, obruten form. För det andra, är en sammanhållning fortsatt viktigt, förändringen måste ske med små, små steg. Vilken förändring som helst är inte möjlig. Vid ett alldeles för abrupt eller avgörande skifte bryts kontinuiteten och pumpen förvandlas till något annat. För det tredje så är ingen särskild gräns kring det fluida objektet privilegierad. Snarare är den obrutna formen beroende av flytande gränser. Men, och detta



utgör det fjärde kriteriet, gränserna behövs, de sammanfaller bara inte med nätverkens eller de metriska rummens gränser. Det fluida objektet har inget tydligt centrum och därmed inte heller någon periferi.

Precis den här otydligheten gör att det fluida, ur ANT:s synvinkel, uppfattas som rörligt, svårhanterligt och med en vaghet som – felaktigt – kan tolkas för misslyckade nätverk. Det innebär inte, menar Law, att nätverkstopologin har företräde som rumslig producent, snarare att samspelet mellan olika topologier är reciprokt. För att kunna skapa ett objekt i ett rum kan det vara nödvändigt att arbeta i ett annat: ”objects are always enacted in a multi-topological manner, and are dependent for their constancy on the intersection of different spaces” (LAW 2002:98).

Resonemanget om multispatiala objekt påminner en del om diskussionen jag för kring den polymorfa kroppen i kapitlet om kroppsmaterialitet och kroppsteknik. Kroppsligheter är tekniskt, materiellt och tidsrumsligt situerade figurationer. För att fånga den kroppsliga situationen är det nödvändigt att acceptera dess multipla rumslighet och förstå kroppslighet som en figuration som verkar med hjälp av olika topologiska ordningar. På motsvarande sätt måste terräng beskrivas utifrån sina relationer som såväl nätverksobjekt som flytande och metriskt objekt.

Law öppnar upp och breddar det spektrum av rumsliga system som kan tänkas samexistera. Samtidigt behandlar han, liksom Latour, rummet mest som ett resultat av topologin. Men, med etableringen av det fluida påbörjas dock en process som flyttar fokus från den initierande programskrivaren (hotelldirektören), till själva objekten (vattenpumpen) och den verkan de har i sina sammanhang. Det är ett skifte som är betydelsefullt för arkitekturämnet och som etablerar en plattform för att tala om det byggdas roll i en specifik situation.

Behovet av att differentiera beskrivningen av det materiella är inte enbart en fråga för arkitekturämnet. När den fluida och metriska topologin överförs på arkitektur sker en konkretisering och operationalisering av begreppen som stärker ANT. Visserligen ger ANT utrymme för icke-mänskliga aktörer att påverka mellanmänskliga relationer, men eftersom flera av av ANT:s förgrundsgestalter är verksamma i ”icke-materiella” discipliner finns inga specifika behov av att vidare utveckla begrepp som kan beskriva skillnader i hur dessa relationer etableras och upprätthålls. Kanske är det delvis därför som Latour och Laws materialism ofta landar i de vetenskapsteoretiska poänger som kommer med inkludandet av det materiella. Men med det infinner sig också en tendens att enbart upprepa insikten om att det materiella har betydelse, snarare än att utveckla på vilka olika sätt det sker. ANT är betjänt av den utveckling som uppstår när den sammanförs med ämnen där en sådan efterfrågan och kunskap finns. Arkitektur är ett sådant fält, men man kan också tänka att ett möte mellan arkeologin eller antropologin och ANT ger en liknande effekt.

Skatandets framväxt kan, som jag visat, ses som en serie kroppsligheter kopplat till en terrängproduktion. Förutom en differentiering i terrängproduktionen finns det också en skillnad i med vilka medel terrängen artikuleras och transformeras. Man kan hävda att skateboardens framgång har att göra med dess flytande karaktär. Men en sådan historia är inte möjlig att skriva utan att samtidigt också förstå skateboarden som nätverksobjekt och metriskt objekt.

Längs med skateboardens biografi har brädan förändrats med avseende på såväl form, funktion, avsändare som verkan och ändå varit identifierbar som en slags artefakt. Skatebara underlag, brädans delar och deras sammansättning eller den kroppsteknik med vilken brädan manövrerats har alla förändrats.

Ändå är skateboarden tydligt urskiljbar från exempelvis surfbrädan eller snowboarden. Beskriver man skateboarden som nätverksobjekt är alla dessa varianter exempel på en serie olika objekt som ingår i skilda aktör-nätverk och på olika sätt effektuerar skateboarden. Den skateboard som tillverkades av en 2"×4" bräda med två par rullskridskohjul ingår i ett helt annat aktör-nätverk än en kommersiellt tillverkad bräda 2010. Skillnaden mellan dessa två artefakter åskådliggörs av hur de länkar till helt olika kroppsligheter och terrängar.

Hur dessa skiften i kroppslighet och terräng ägt rum kan bland annat förstås om man betraktar skateboarden som ett konkret metriskt objekt. Exempelvis var hjulens storlek och material avgörande aktörer för att göra associationen till surfandet överförbart till land, och etablerandet av surfskatarens kroppslighet och terräng. På samma sätt är skateboardens materiella egenskaper betydelsefulla även idag vad gäller vilka platser som är aktuella för skatarnas appropriation. I Amsterdam övergavs en populär skateplats när hjulens storlek minskade. Kroppstekniskt var förändringen inte särskilt stor, men i relation till arkitekturens ytegenskaper var denna förändring helt avgörande. Underlaget på den plats som övergavs, var för ojämt för att kunna uppnå den fart som krävdes för att genomföra tricket (KARSTEN & PEL 2000). Om man studerar skatarnas appropriation av allmänna platser och endast utgår från identitetsrelaterade frågor och sociala grupperingar osynliggör man ibland att kroppsmateriella och kroppstekniska aspekter av en aktivitet är mer avgörande för vilka platser som kommer i fråga för en viss (kroppskulturell) gemenskap.

På samma sätt som skateboarden bär på flera topologiska varianter kan man utifrån arkitekturen beskriva olika förutsättningar för det materiellas roll i terrängproduktionen. Skiftningar i stadsmaterialiteten har betydelse för aktiveringen

av olika terrängar. Den njurformade villapoolen var en arkitektonisk formation som på allvar etablerade associationen till betongvägen men som också transformerade skatarnas kroppslighet och etablerade den vertikala skateterrängen. En avgörande anledning var betongens släta yta och dess branta kurvatur, en relation mellan form, material och kroppsteknik som justerades och standardiserades i de specialbyggda skateparkernas pooler. Men för att fullt ut kunna beskriva arkitekturens delaktighet i producerandet av olika terrängar måste man hålla i minnet att dess verkan är beroende av utifrån vilken topologi den betraktas. Precis som poolen, får klätterskulpturen La Dame du Lac olika roller beroende på om man beskriver den som ett nätverksobjekt, flytande eller metriskt objekt.

Som nätverksobjekt är klätterskulpturen en arkitektonisk konfiguration som upprätthåller en kroppskulturell gemenskap. Den är del av en strategisk terrängproduktion som också mobiliserar filmklipp, andra traceurer, webbplatser för videodelning och resor till Lisses. När en enskild traceur – eller grupp av traceurer – tar sig an den krökta betongskivan med sina utskjutande avsatser, veckade skivor och knoppar är La Dame du Lac i egenskap av sin konkreta gestalt också ett flytande och metriskt objekt. Ett flytande terrängobjekt är artikulerbart om den tillåter många olika konstellationer av aktörer, och om dessa olika konstellationer i olika situationer associeras till samma objekt. Traceuren har en upparbetad färdighet som gör att klätterskulpturen i sina delar kan associeras till andra snarlika konfigurationer vilket gör den möjlig att appropriera. Betraktar man La Dame du Lac som metriskt objekt ställs traceuren inför en specifik uppgift att klara av att överbrygga just precis den geometri och de material som La Dame du Lac består av vilket i sin tur relaterar till den enskildes kroppstekniska färdighet. Att ha gjort en rörelsekombination på La Dame du

Lac är en appropriation av parkours mer laddade miljöer och samtidigt del av en taktisk terrängproduktion.

**SORT OCH MATERIELL FIGUR** Genom att erkänna arkitekturens fluiditet, samtidigt som dess specifikt materiella och metriska egenskaper ges fullvärdigt förklaringsutrymme, är det möjligt att beskriva arkitekturens konkreta verkan utan att låsa fast arkitekturen i reduktionistiska typologier. Men för att fortsätta det arbetet måste de fluida och metriska objektens topologiska regler översättas till ett arkitektoniskt språkbruk.

Laws fluida objekt ligger till grund för Kärrholms territoriella stabiliseringsform *sort* (KÄRRHOLM 2004; 2007; 2008). Sort är ett begrepp som beskriver arkitektoniska familjelikheter utifrån deras handlingskontexter utan att hemfalla åt kategoriseringar som förutsätter en underliggande struktur eller en urtyp. Kärrholm etablerar också med full kraft den stabilisering som sker genom aktörernas konkreta form med begreppet *kropp*, vilket motsvarar Laws metriska topologi. Innebörden i begreppet kropp fångas också med uttrycket *materiell figur* (KÄRRHOLM 2004:205f). Benämningen materiell figur visar tydligare än kropp på begreppets dubbeltydighet: vi har å ena sidan att göra med en stabil metrisk figur, å andra sidan med specifika materiella egenskaper. Naturligtvis kan det ena inte existera utan det andra: ett material har alltid en utsträckning och en utsträckning har alltid en materialitet. Men med termen materiell figur betonas en möjlig betydelseförskjutning som beskriver att det ibland är materialets egenskaper, snarare än dess exakta utsträckning som är verksam, och att det vid andra tillfällen är de metriska förhållandena som är avgörande för en händelse.

Om terrängens strategiska produktion främst är kopplad till nätverksstabilisering, är sortens främsta produktionsform association, medan den materiella figuren företrädevis kopplar till appropriation men också till en taktisk terrängproduktion.

För att beskriva förhållandet mellan terrängens sort och materiella figur kan man gå till boken *Nightclimbers of Cambridge* (WHIPPLESNAITH 2007 [1937]). Whipplesnaith berättar att det är de små måtten som är avgörande när man ska ta sig högt upp och den rikt ornamenterade nygotiska arkitekturen i Cambridge var som klippt och skuren för nattklättrarnas strävan uppåt.

För att bestiga byggnaderna i Cambridge krävs inte någon särskild kroppslig fysik. Man behöver något mer armstyrka än i bergsbestigning, men den som klarar att dra sig upp till hakan på en horisontell stång, klarar de flesta fasadklättringar. Benstyrka är desto viktigare eftersom de flesta avstånd övervinns genom att skjuta sig upp med hjälp av benens kraft. Ett gott balanssinne hjälper, men det är också något man tränar upp efter hand, precis som man lär sig att komma över höjdrädsan (IBID:13).



bild 5:1-2

Nattklättrarnas terräng formerar sig genom två huvudsakliga sorter, utanpåliggande avloppsledningar (BILD 5:1) och det som på klättrarspråk kallas för skorstenar (BILD 5:2): ”a fissure between two walls in which the climber has his back against one wall and his feet against the other” (IBID:29). Andra arkitektoniska

sorter som nattklättrarna är beroende av är takutsprång, kornisher, fönsterprång och fasadutsmyckningar – avsatser att vila på och ta spjörn mot.

Som sort är avloppsrören tillförlitliga eftersom de är lätta att känna igen och kan erbjuda långa transportsträckor upp längs med fasader. Som materiell figur är de mer opålitliga.

To those who are unfamiliar with drain-pipes, it might seem that one is as good as another. To the climber each pipe has its own individuality. It may be loose, or tightly clamped to the wall. It may touch the wall, or stand half an inch out so there is finger-room behind. It may be as thin as a man's wrist or as thick as his thigh; the former is better for handgrip, the latter for knee-grip. The surface of the wall may be smooth, or it may be rough, offering a certain amount of friction-hold for the feet. Sometimes the pipe is bound at intervals with iron, sometimes not. It may go past window-ledges which serve as resting-places every fifteen feet, or it may be fixed to the bare wall. Sometimes it is in a corner, or better still, a foot or two away from a corner. It may be near a street light, or in a place where only the moon and the stars reveal the man who is climbing. It may go right to the top, or it may end a few feet short of the roof. (WHIPPLESNAITH 2007:23f)

Sorten, som är verksam när terrängen artikuleras även om aktörer, relationer och materiella aspekter skiljer sig något åt, produceras främst genom association och bygger i hög grad på ett kroppsligt minne. En terräng hålls aktiv så länge en viss sort kan associeras med en viss kroppslighet. Sorten utanpåliggande-avloppsrör kan associeras med andra eftersom handen eller knäet känner igen andra avloppsrör. Tidigare klättringar har ackumulerat en kunskap som gör att klättraren vet vad hon ska göra med sin kropp vid mötet med en viss sort. Den materiella figuren är även den kopplad till ett kroppsligt minne men berättar om ett specifikt förhållande till en kroppsteknik och kroppsmaterialitet. Sorten utanpåliggande-avloppsrör leder in i fasadklättrandets terräng, men det är dess egenskaper som

materiell figur som avgör huruvida den verkligen är brukbar. Det är i mötet med en specifik kroppslighet som betydelsen av sorten som materiell figur visar sig. I Köpenhamn är en viss plats populär bland traceurer eftersom räckenas diameter gör dem greppvänliga (MUNTL. UPPG. HØJBJERRE LARSEN).

Överföringen av surfarens kroppslighet till skatarens och hennes terräng var delvis beroende av ett skifte i hjulens storlek, material och sammansättning. Det är förändringar som fortsatt påverka skatandets terräng och vilka miljöer som är approprierbara för skatandet. På samma sätt är variationer i miljöns måttförhållanden och materialitet avgörande huruvida en terräng kan etablera sig på vissa platser, men inte andra. Exempelvis anses städer med en förindustriell stadsplanering och arkitektur hopplösa att skata, eftersom de ofta saknar den typ av underlag och öppna ytor som skatandet kräver (BORDEN 2001:195). Detta betyder inte att terrängproduktionen är bunden till en specifik arkitektonisk stil, men att olika arkitekturstilar erbjuder olika sorter och materiella figurer. För skataren är egenskaper som karaktäriserar modernistiska miljöer att föredra: hårdgjorda sluttningar, granitbänkar eller trappräckenas släta stålrör.

Även om skatare är beroende av plana ytor för att hjulen ska kunna rulla smidigt nog, kan inte underlaget vara för plant. Ett visst motstånd är nödvändigt så att inte en halkningseffekt uppstår. I fotoboken *Old School & New School*, kan man läsa om hur man vid utformningen av allmänna platser i Tyskland medvetet försvårar för skatarna att röra sig med brädan genom att ge kanter vid planteringar ett regelbundet skifte i höjder och förse trottoarer med sick-sackande mässingsband (VON SCHEURING 2007). Genom att manipulera de sorter som relaterar till en viss kroppslighet kan man försvåra eller omöjliggöra ett fortsatt bruk.

Även om manipulationen sker i sortens materiella figuration är det identifieringen av sorten som utgör ingången till en viss kroppslighet och en gemensam kroppskultur. Den repertoar av sorter som ingår i skatandets terräng är identifierbara även för dem som inte är en del av skatargemenskapen. Men identifikationen förutsätter en kroppslighet som är erkänd utanför den enskilda kroppskulturella sfären. Stängslet som inhänger klätterskulpturen La Dame du Lac, utgör ytterligare ett moment i traceurens artikulering och inte den begränsande effekt den är tänkt att skapa (BILD 5:3). Texten på skylten talar inte till traceuren, som inte är ute och klättrar i största allmänhet, utan faktiskt förfogar över en färdighet som gör klätterskulpturen tillgänglig både rent fysiskt men också som meningsbärande situation inom ramen för en kroppskultur.

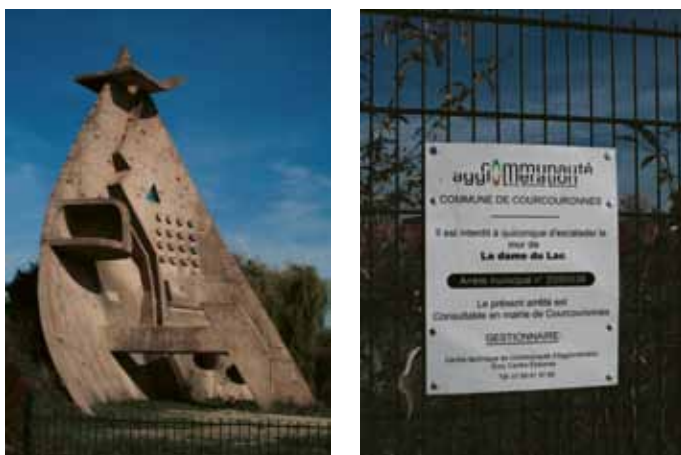


bild 5:3

Synliggörandet av en kroppskultur förutsätter en strategisk terrängproduktion. En sådan strategisk produktion görs verklig när man exempelvis bygger de arkitektoniska sorter och materiella figurer som en viss terräng är beroende av. Skateparkerna har bidragit till att skatarens kroppslighet är allmänt

erkänd och igenkänningsbar, och man kan se den begynnande etableringen av parkourparkerna som del av en liknande strategisk terrängproduktion.

**MED SIKTET INSTÄLLT PÅ ARKITEKTUR** När jag kommer till bostadsområdet i Lisses och studerar de arkitektoniska elementen i miljön förstår jag varför parkour uppstod just här. Det är kanske inte så konstigt med tanke på att det faktiskt var i samspel med bostadsområdets arkitektur som traceurens terräng artikulerades, vilket i sin tur gjort Lisses till utgångspunkt för den produktion som sker i andra miljöer. Men, mer än ett uttryck för ett cirkelresonemang, är mitt konstaterande ett tecken på att även jag, genom att ha studerat otaliga parkourvideos och följt med traceurerna i Lund, kan känna igen och associera parkour med ett antal arkitektoniska sorter. Samma igenkänning bekräftas också av andra praktiserande traceurer som har en sådan association lagrad som ett kroppsligt minne och förmåga (HØJBJERRE LARSEN 2008:46). Det visar på den strategiska terrängproduktion som följer med en kroppskulturell gemenskap, men också på den rörliga bildens förmåga att producera och synliggöra terränger även för dem som inte behärskar den kroppstekniska repertoaren. Kanske kan avsaknaden av gemensamma och allmänt tillgängliga bilder förklara varför nattklättrandet aldrig spred sig från Cambridge till exempelvis Oxford.

Arkitekturen som karakteriserar bostadsområdet i norra Lisses är typisk för det sena 1970-talets flerbostadhus i Frankrike och flera attribut är gemensamma med bostadsområden som uppfördes i övriga Europa vid samma tid. Här finns ett områdescentrum med en trafikseparering som säkerställs av små nivåskillnader i mark och strategiskt utplacerade pållare. Den närliggande småskolan är inhyst i en låg byggnad där klassrummen är ordnade som egna byggnadsvolymer grupp-



erade kring de uterum som skapas av mellanrummen (BILD 5:4). Husen intill centrumet har loftgångar och utanpåliggande trapplopp som landar i de gårdar som skapas mellan tre- till fyra våningsbyggnaderna (BILD 5:5). Gårdarnas mark är hårdgjord och ligger lite högre upp än den runt om bostäderna. Trappor leder upp till gårdarna och in till trapphusen (BILD 5:6).

Om jag ställer mig vid skolans vägg och hoppar kan jag nästan nå skarven mellan väggens kullriga ballast och takbjälklagets släta betongyta. Samma ytstruktur återfinns på lyktstolparna. Bostadshusens betong är inte fullt lika grov men heller inte slät på det sätt som den blir när den gjuts i stål- eller träformar. Den liknar mer spritputsens textur (BILD 5:7).

Arkitekturen i bostadsområdet tillåter en succession i appropriationen. Pällarna, trappstegen, den låga skolan, loftgångarna och trapploppen har hoppvänliga mått som går att övervinna och växa i, för att och slutligen ta sig an parkours allra mest avancerade miljö: klätterskulpturen La Dame du Lac. I Lisses var appropriationen av traceurens kroppslighet successiv och en erfarenhet som delades av en mindre grupp. Andra utomstående kunde också enkelt identifiera och associera ett sådant kroppsligt ianspråkstagande med en grupp ungdomar som var kända för dem. Idag när parkour blivit ett globalt objekt är det en hög grad av kroppsteknisk erfarenhet som ska erövrats för en oerfaren nybörjare. Det krävs en hel del mod av den enskilde traceuren att våga testa, misslyckas och förbättras till allmän beskådan. Med en etablerad disciplin kommer också behovet av att kunna träna i miljöer som är tillåtande, inte bara i sin mentalitet utan också i sin materialitet.

Parkourparken i Köpenhamn stod klar i augusti 2009 och ligger i Ørestaden, vid metrostationen Vestamager. Parken ingår i Plug n Play, en 25 000 kvm stor satsning på utomhusaktiviteter som Köpenhamns kommun gjort på mark som ska



bild 5:4



bild 5:5



bild 5:6



bild 5:7



bebyggas i framtiden. Parken är alltså temporär och kontraktet löper på fem år. Kanske förlänger den ekonomiska krisen dess livslängd, kanske kan dess popularitet bli ett argument som låter den vara kvar, insprängd i den planerade bebyggelsen. Parken är avgiftsfri och öppen för alla. Drift och underhåll sköts av Team JiYo, som har exklusiv rätt till den 17 timmar i veckan. Då håller de kurser i parkour. Köpenhamns kommun ansåg att parkourparken var ett risktagande, men farhågorna visade sig vara obefogade. Parkourdelen av aktivitetsområdet är den flitigast använda och är mycket populär bland barn och ungdomar i åldern 10-12 år. På helgerna är där fullt av folk. Även mer erfarna traceurer använder den, men då mest på vardagar och kvällar.

Parken utformades av medlemmarna i Team JiYo i samarbete med arkitekten Eik Bjerregaard och Jesper Kondrup. Man utgick från parkours grundläggande rörelser och vilka byggnadselement som bäst kunde artikulera dessa i rika kombinationer. Mer än att kunna nöta samma rörelse om och om igen efterstävades en variation i höjder och längder för att skapa rörelser där kroppsenergin – flowet – kunde fortplanta sig i långa sekvenser, typiska situationer och typiska kombinationer som kan beskrivas i termer av sorter och materiella figurer.

Flera av parkens element är byggda med förebilder från andra parkourspots (MUNTL. UPPG. HØJBJERRE LARSEN). Exempelvis är betongtrappan gestaltad med förebild i en känd trappa vid Themsens strand, Festival Pier i London (BILD 5:8). Trappstegens olika höjd gör det möjligt att träna volter efter kroppslig storlek och erfarenhet. Tre längsgående murar som stödjer två ramper tar utgångspunkt i platsen intill Bottas katedral i Evry Courcouronnes (BILD 5:9). Att murarna inte löper helt parallellt utan konvergerar ger en accelererande effekt i rörelsen när man hoppar från mur till mur. I parken är detta förhållande ytterligare förstärkt.



bild 5:8



bild 5:9

Den tiltade muren är ingen vanlig arkitektonisk sort och här har den byggts i ett medvetet tränings- och nybörjarsyfte. Lutningen lägger tyngdpunkten i kroppen närmre väggen och gör det lättare att behålla balansen när man springer upp på väggen och gör vaulter. Bredvid står en helt lodrät vägg som man kan avancera till när man behärskar tekniken. Motivet för den tiltade väggen kommer från området runt Kulturhuset Islands Brygge, men i parken lutar den något mer (BILD 5:10). Islands Brygge är en av Köpenhamns mest populära parkourspots. Med parkourparken kan ytterligare en viktig plats läggas till traceurenas gemenskap.



bild 5:10

Rullsandens ger ett dämpande underlag så att fall inte blir lika smärtsamma för kroppen. Parken har flera slags underlag som är mjukare än de man vanligtvis möter i staden. Förutom rullgruset ligger här också gräs och gummiastfalt. I en del av parken finns tre små murar med olika höjd. Måtten är satta utifrån den längsta och kortaste medlemmen i gruppen, och höjden däremellan. Här blev marknivån av någon anledning lägre och därmed blev murarna 40 cm högre än vad som var avsett. De kan därför inte användas till precis det de var tänkta till (MUNTL. UPPG. HØJBJERRE LARSEN). Ett ofrivilligt osäkerhetsmoment har letat sig in.

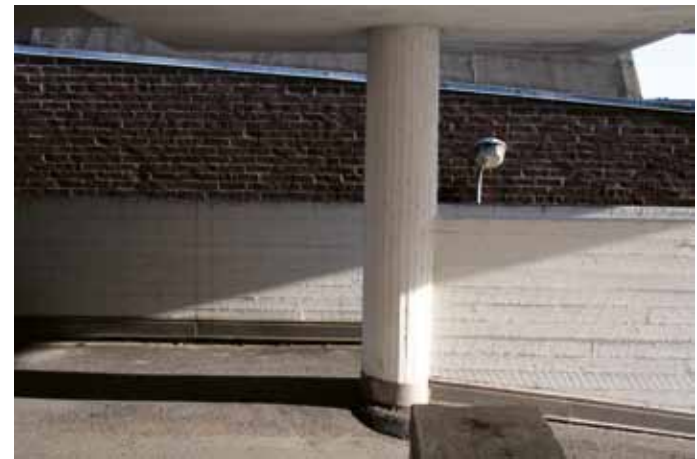
Det finns en avgörande skillnad mellan parken och parkours allmänna stadsmiljöer. I parken tränas vissa moment, medan man i staden upptäcker och undersöker nya möjligheter. Parken är i högre grad teknikorienterad, medan man i icke-skräddarsydda miljöer är fokuserad på arkitekturen och vad man kan göra med den (IBID). Man kan jämföra med en traceur i Lund som ville till Sparta ”för att han hade saker han behövde göra där”. Sparta kan ses som en speciellt rik spot som man lär känna väl och kan använda som träningslokal för att öva vissa rörelser. För Team JiYo säkerställer parken en träningslokal, men det utesluter inte de konfigurationer som stadsmaterialiteten i övrigt erbjuder. Däremot förhåller man sig mer lekfullt till dessa mer tvetydiga materialiteter. Det är en skillnad som kan skrivas *lekplats* respektive *plats för lek*.

Att parken är en renodling av stadsmiljön visar sig också i att den uteslutande består av en slätgjuten betong och stålrör. I filmen *Parkour – The Nature of Challenge* (MAUNDERS 2009) visar en av traceurerna en utmaning han givit sig själv: en trappa med ett vilplan som slutar i en vägg av betongelement vars horisontella skarvar ger ett utrymme på någon centimeter i djup. Traceuren i fråga började sin träning med att hoppa

från nedersta steget för att landa på väggen och hålla sig kvar där genom det lilla utrymme som skarven gav för fingrarna. Successivt hade han ökat språnget och kunde nu göra det från trappans översta steg. Den sorts materialiteter som traceuren i filmen artikulerar erbjuder inte parkourparken, men i stadsmiljön i övrigt är de fortfarande tillgängliga.

EN MELLANRUMSLIG PRAKTIK





## ARKITEKTUR OCH KROPPSKULTUR

Traceurens kroppslighet formades – bland annat – av vad som kan beskrivas som en förortsmaterialitet. Att detta är en arkitektur som inte enbart beskriver ett geografiskt läge är tydligt om man följer i traceurernas fotspår. Flera av de platser som är populära parkoursplats ligger inte särskilt perifert men

innehåller samma rumsliga och materiella konfigurationer som karakteriserar förortens boendemiljöer. Det är naturligtvis inte så enkelt att man kan knyta en viss kroppslighet till en viss arkitektonisk stil. S:t Lars industriområde i Lund (SE BILD 4:7) är i sitt arkitektoniska uttryck inte likt Bengt Edmans studentbostäder och områdescentrum Sparta (SE BILD 4:8). Men industriområdet präglas av en rationalitet och ett succesivt adderande av byggnadselement som i vissa punkter ger en liknande variation i höjder och avstånd. Båda är brukbara för traceuren.

Om nattklättrarna i Cambridge är beroende av de små måttens artikulering karakteriseras den sorts miljöer som traceurerna tar spjörn mot av att byggnadselementen skapar en sekvens som varierar i höjd och längd. Det är en arkitektur som är modulerad så att varje funktion ges en egen rumslig och materiell artikulering. Med min träning som arkitekt skulle jag säga att traceuren söker sig till miljöer som karakteriseras av en arkitektur som är sektion driven, medan nattklättrarna i Cambridge söker sig till en arkitektur som är fasad driven. Det är en arkitektonisk skillnad mellan de två terrängerna som också understryks av att nattklättrarna rör sig utanpå byggnaderna och traceurerna rör sig genom dem. Klättrarens kroppslighet artikulerar fasaden och traceurens kroppslighet artikulerar sektionen.

**ARKITEKTURPRODUKTION OCH KROPPSLIGHET** Ritningens inträde inom arkitekturpraktiken sammanfaller med yrkets professionalisering och distansering från själva byggandet och byggarbetsplatsen (ROBBINS 1997). Renässansens återupptäckt av centralperspektivet tydliggör att arkitekturens former för representation inte är en ren avbildning utan också bär på en idé om arkitektur. Men man kan lika gärna förlägga start-

punkten för arbetsdelningen mellan *byggandet* och *ritandet* av arkitektur till de allra första skalenliga linjeprojektionerna som planen och elevationen. I samband med de stora gotiska katedralsbyggena blir det nödvändigt att testa vissa arkitektoniska lösningar med föreställande medel och ett sätt att göra det var i ritningsform (BUCHER 1968). En tidig elevation som Sandonesifasaden från 1340, visar hur ritningen inte enbart är en styrning av den realiserade byggnaden utan också bär på en begynnande diskurs om arkitekturens idévärld (TOKER 1985). Dessa tidiga exempel på ritningsarkitektur kan dock knappast betraktas utifrån den konceptuella roll ritandet har idag. Däremot medgav arkitekturritningen ett avstånd mellan det arkitektoniska idéarbetet och realiserandet av det byggda, såväl i bildlig som bokstavlig mening.

Att renässansarkitekten Andrea Palladio hade en sådan genomslagskraft är, enligt Habraken (2005), förbundet med det ritningsmaterial som följde med *Quattro libri dell'architettura*. Förutom att Palladios ritningar utgjorde underlag för byggnadsbeskrivningar som gjorde det möjligt att reproducera hans villor på en rad andra platser, bar de också på en uppsättning idéer om arkitektur. Dessa idéer spreds – genom ritningarna – till ett arkitektkollektiv och var startpunkten för en global arkitektgemenskap. Därmed, menar Habraken, kan Palladio beskrivas som den i modern mening förste arkitekten i en gemenskap som inte bara överbryggar geografiska utan också tidliga avstånd. Palladios villor har egenskaper och kvaliteter som talar till och förstås av arkitekter än idag. Men för Habraken finns det en baksida. Enligt honom representerar Palladio också ett brott mellan arkitekten och fältet, ett avstånd som speglas i att Palladio själv lämnade sitt fält – Venedig – för att till fullo kunna utveckla sina arkitektoniska intentioner. Ritningarna blev viktiga aktörer i förmedlingen av dessa.



Med Habrakens kritik är det viktigt att poängtera en sak. Den historia som samlar sig i arkitekten som nätverksbiografisk figuration har samtidigt ackumulerat en kunskap om, och tekniker för att förstå, beskriva och manipulera en rumslig materialitet som skapar förutsättningar för människors vardagsliv.

Det finns inget i själva ritandet som gör det mer globalt än lokalt. Men med ritningen som kommunikativt medel mellan byggare, byggherre och arkitekt kunde arkitekten frigöra sig från sin roll som byggmästare men fortsatt ha viss kontroll över byggprocessen. Därmed kunde arkitekten befinna sig någon annanstans och ta på sig flera uppdrag samtidigt (ROBBINS 1997:10-49). Idag, när denna arbetsfördelning är helt etablerad och dessutom fördelad på ännu fler aktörer, bär ritandet på fler beydelser än den rena byggbeskrivningens. Ritandet är inom arkitekturproduktionen dessutom en form av distribuerad kognition (SCHÖN 1983, GEDENRYD 1998) och diskursgenererande praktik. Det senare kan spåras redan hos Le Corbusier som i andra upplagan av *Oeuvre Complète* 1929-34 redovisar Villa Savoye med ritningar som varken överensstämmer sinsemellan eller med den realiserade byggnaden. Sektionen tillhör en tidigare version och beskriver en annan artikulering av rörelsen upp till takterrassen. Den diskrepans som uppstår mellan det realiserade och det tänkta, som verkar vara en medveten handling från Le Corbusiers sida, pekar på att sektionen – enligt honom – bättre än villan självt beskriver dess arkitektoniska idé (RISSELADA 2008:86f). Att arkitektur idag lika gärna kan vara ett byggt resultat som ett ritningsmaterial, det som ibland omnämns som pappersarkitektur, visar sig i en allmänt etablerad uppfattning att en arkitekt inte i första hand skapar byggd arkitektur – hon skapar representationer av arkitektur.

The *architectural* moves between conceptualisation and realisation, it is as such a virtual discipline. One cannot say that the architect essentially is a maker of

houses, cities, or landscapes, rather she is a maker of their representations. (GRILLNER 2000:256f)

Olika former för produktion ger olika ingångar i arkitektur och det gäller oavsett om det sker i analyserandet eller gestaltandet av arkitekter. Det visar sig inte minst i utforskandet av nya representationsformer som bättre kan hantera samtida frågor och behov (ALLEN 1999, 2000). Arkitekten Spencer de Grey berättar hur man inom Sir Norman Foster and Partners arkitektkontor har en hög grad av medvetenhet och omsorg kring vilken typ av ritningar och tekniker som bäst producerar och förmedlar arkitektoniska idéer. Till följd därav har formerna för dessa varierat under kontorets historia.

Thus one can see over the history of the office a shift in types and styles of drawing that have employed in the creation and realization of a design. For example, most probably those outside who know the office's work would suggest that it has a reputation for precise and elegant hard-line drawings. [...] But as problems met in practice have changed, so, too, has the manner of drawing. When working on the Hong Kong and Shanghai Banking Corporation Building, the intense pressure to convey extremely detailed information to the contractors led to the development of semi-freehand drawings done accurately to scale. These drawings have now become a part of the practice's way of working – a new approach to conveying information that 'has fed into every aspect' of the work done in the office. (ROBBINS 1997:83)

Att ritandets idébärande och begreppsgenererande roll för arkitekturämnet fortsätter att stärkas visar sig inte minst genom den konstnärliga forskningen där ritandet numera undersöks som vetenskaplig metod (RUNBERGER 2008). När andra representationsformer än de mer konventionella etablerar sig inom arkitekturforskningen synliggörs att även textens form producerar en viss arkitekturdiskurs. Således har *skrivande arkitektur* blivit ett eget definierat forskningsområde och form för diskursiv praktik (GRILLNER 2000, 2005).

Beroendeförhållandet mellan arkitekturproduktionens former för representation och den arkitektur som realiserar, gör att man delvis kan härleda vissa byggnader till den sorters designtechniker som format dem. Jag kan exempelvis se att parkourparken är gestaltad i det elementbaserade programet *SketchUp*, även om det fångar blott några aspekter av parkens arkitektoniska egenskaper. Lika intressant är att medlemmarna i Team JiYo som utformade parken och ansåg sig ha tänkt sig in i alla möjliga användningsområden – för traceurer – förvånades över de nya och oväntade kombinationer som besökande traceurer ständigt upptäcker och producerar (MUNTL. UPPG. HØJBJERRE LARSEN). I och med utformningen av parken skiftade Team JiYo:s position från traceurens: hon som inkorporerar den byggda miljön och gör den till sin, till arkitektens: hon som ska förutsäga och planera för ett förväntat bruk.

Arkitekter har kritiserats för att ha en vag föreställning om begreppet kropp och hur det förhåller sig till den arkitektur de gestaltar. Med utgångspunkt i brittisk arkitektpraktik skriver geografen Rob Imrie (2003) att om kropp alls medvetandegörs är det på ett allmänt och självidentifierande plan, alternativt genom de standardiserade mått som olika byggnormer föreskriver. En studie av den brittiska arkitektutbildningen visar också att arkitektens kroppsliga relationer sällan eller aldrig är föremål för egna kurser eller gestaltungsoppgifter. De antropometriska inslagen sträcker sig till uppmätningar av studenters egna måttförhållanden och kroppens sensoriska meningskapande är utlämnade till individuella erfarenheter och en personlig lyhördhet för dessa (IBID). Arkitekters förhållande till och begreppsliggörande av kroppen är därmed utelämnat till en standardiserad norm eller en individualiserad och högst specifik kroppslig erfarenhet som – sett över hela fältet – osynliggör alla de som inte överensstämmer med den genomsnittlige arkitekten.

Det är lätt att hålla med i Imries kritik och förmodligen är den brittiska situationen i stort representativ för en global arkitektgemenskap. Beskrivningen är inte heller särskilt kontroversiell. Man behöver inte gå längre än till närmsta arkitekturmonografi för att konstatera att människor, både till gestalt och i aktivitet, är mer frånvarande än närvarande. Men frågan är i vilken utsträckning reproduktionen av en standardiserad antropometri kan skyllas på arkitekterna ensamma. Ytterst få arkitektuppdrag erbjuder en gestaltningssituation som kan öppna upp de svarta lådor som byggandet har producerat och är beroende av. Byggprojektering sker idag oftast i samarbete med tillverkare av byggkomponenter. Dessa kan visserligen anpassas och justeras, men förhåller sig på det hela taget till samhällets framförhandlade normer och industrins utarbetade standard och logistik. Att erkänna ett bredare spektrum av kroppar genom att ompröva dörröppningars storlek (IBID:57), låter sig enbart göras i de mest prestigefyllda byggprojekten. Dessutom visar begreppen terräng och kroppslighet att det inte finns något enkelt förhållande mellan arkitektur och kropp. Arkitektens aktörskap medieras av en aktivitetsbunden kroppsmaterialitet och kroppsteknik.

**TILLBAKA TILL FÄLTET** Arkitekter skapar inte terräng. De skapar förutsättningar för terräng, och det är ett produktionsförhållande som förs ända in på ritbordet. Att en arkitekt har ett förenklat förhållande till kroppen är inte det samma som att hennes arkitektur har det. Arkitektens rumsligt materiella egenskaper är aktiva vid produktionen av olika kroppsliga betydelser vare sig de är avsiktliga eller inte. Svårigheten ligger i att hitta relevanta ingångar till frågan, oavsett om det gäller analyserandet eller gestaltandet av arkitektur.

Min ingång etablerades med hjälp av ett terrängbegrepp. Konstruerandet av begreppet påbörjade ett svar på avhandlingens



huvudsakliga fråga: hur kan man beskriva arkitekturens roll i produktionen av kroppsligheter och kroppskulturer? Men för att kunna ställa en sådan fråga var jag först tvungen att identifiera en aktivitetsrelaterad kroppslighet. Utifrån terrängen kan man samla, lista och sortera de tid-rum-aktörer som artikulerar och producerar specifika kroppsliga figurationer och deras kroppskulturella gemenskaper. I terrängproduktionen verkar många olika materialiteter och några av dem faller inom kategorin arkitektur.

När Mol (2002) visar hur en fluid medicinsk praktik producerar flera kroppar som alla ryms inom ett tillstånd – åderförkalkning – beskriver hon hur dessa relationer skapas i mötet mellan läkare, patient, undersökningstekniker, frågeformulär, missfärgade ben, operationssalar, mikroskop, blodkärl, preparering och infärgning av vävnadsprover, gåterapi samt patienternas övriga livssituation. Även om sorteringen sker utifrån ett flytande objekt (åderförkalkning) är sorteringsverket inställt på programskrivarna. Om de insikter som Mols studie etablerar ska göras brukbara för arkitekter måste en sortering också ske utifrån de processer som vårdmiljön i stort består av. Ett sätt är att studera den utifrån en pågående terrängproduktion.

Sjukhusmiljöer rymmer en rad arkitektoniska sorter och materiella figurer som producerar olika vårdrelaterade kroppsligheter: väntrum, undersökningsrum, receptionsdiskar, förlossningsrum, operationsalar, patienthotell, akutintag, korridorer och förbindelsegångar. Även om dessa sorter och materiella figurer är en effekt av den medicinska praktikens diagnostiserings-tekniker och behandlingsmetoder är de samtidigt aktiva vid produktionen av olika vårdrelaterade terrängar. Sorterna är enkla att identifiera och kan tyckas stabila, men en förändring i deras materiella figur har stor betydelse för hur vårdade och vårdande kroppsligheter artikuleras. En sådan manipulation kompliceras av att det inom vården finns en tydlig och ofta

livsnödvändig hierarki mellan olika terrängar, vilket gör att vissa kroppsligheter faller i bakgrunden och osynliggörs. Även om den hierarkiska ordningen ofta utgår från den medicinska praktiken väger exempelvis lagen om sekretess och patientens säkerhet tungt, vilket har stor betydelse för den tidliga och rumsliga samvaron av olika terrängar. I den samordningen är arkitekturen betydelsefull för på vilka sätt sjuksköterskan, kirurgen, patienten eller den anhöriges terräng artikuleras.

Etableringen och realiserandet av ett byggprojekt är en ständig förhandling mellan aktörer av vitt skilda slag, med olika konkretion, materialitet eller skala. Ställer man sig i den punkt som är arkitekten kan man säga att hennes viktigaste insikt är att om projektets program ska vara framgångsrikt måste hon delegera till en rad mänskliga och icke-mänskliga aktörer. Tänker man på ritandet som en arkitektens *remote control* (TOKER 1985) så står det klart att det inte är någon enkel form av fjärrstyrning. Vill jag skapa förutsättningar för flertalet terrängar att etablera sig måste jag säkerställa att en rad aktörer stödjer deras produktion. Aktörer som i sin sort och materiella figur kan artikulera många olika kroppsligheter och producera flera terrängar. Ett sätt att åstadkomma detta är att identifiera vilka arkitektoniska sorter och materiella figurer som artikulerar redan igenkända och vardagliga terrängar. Ett annat sätt är att undersöka vilka som faktiskt produceras och på så vis synliggöra och säkerställa för ännu okända terrängar. Jag ska ge ett exempel på hur det senare låter sig göras.

muf architecture/art är ett Londonbaserat arkitektkontor som utmärker sig genom att flera av deras projekt startar i en dialog med de människor som befolkar de platser som är föremål för omdaning (MUF 2001). När muf fick uppdraget att gestalta en allmän park i mitten av ett bostadsområde valde de att titta närmre på det som *inte* fanns beskrivet i uppdragsgivarens program (FIOR ET AL 2005; OSWALT 2006:165).

The practice acknowledges that the research methods are not exhaustive and sometimes begin with casual encounters and a willingness to be led, quite literally, astray by conversations ‘in the field’. This wilful intuition can reveal people’s multiple connections to the landscape of a place that might otherwise remain hidden. The value of that spoken narrative is the idiosyncrasy of both content and form. What is told and the telling. The segue between what is real but not necessarily meaningful, what is meaningful but not necessarily real, as well as the experience of the listener, which elides between what I believe and what you believe. (FIOR ET AL 2005:57f)



bild 5:11



bild 5:12

Broadway Estate i Tilbury är ett typiskt brittiskt höghusområde från 1970-talet. Men vid sitt första besök förvånades muf av några betande ponnys bland höghusen. Man anordnade en eftermiddags gymkhana – stafettlekar till häst. Därefter fortsatte nystandet i hästarnas historia och de betydelser de hade för barnen och landskapet omkring Tilbury. Ett uppdrag blev två projekt: parallellt med parkens gestaltningsprocess bedrevs *A Horse’s Tail* (BILD 5:11-12), ett konstnärligt samarbete med barnen som synliggjorde hästen och ridandets kroppslighet och terräng (WWW.MUF.CO.UK/AHORSESTALE). Tillsammans med barnen

kartlades hästarna, man samlade berättelser och dokument som sorterades i ett digitalt arkiv. Berättelserna iscensattes sedan av barnen som sydde hästkostymer och fotograferades när de marsherade genom Tilbury. Fotografierna förstorades till planscher som sattes upp runt om i samhället.

Utöver egenvärdet i de händelser som konstprojektet genererade, förvaltades erfarenheterna i utformningen av parken (BILD 5:13-14). Tillsammans med hästarna och barnen gestaltade muf ett gräslandskap som samtidigt legitimerade och formaliserade hästarnas närvaro. Med hjälp av byggblock av ”burad” torv och småflis, så kallade *trapiions*, skapades terrasseringsringar och andra markeringar. Dessa säkrade parken från de bilar som tidigare dumpades i mitten av området och etablerade ett antal sorter och materiella figurer: äng, ryttdam, amfiteater och lekplats. Tillräckligt specifika, men samtidigt generella kan dessa sorter och materiella figurer associeras och approprieras utifrån hästen och ridandets terräng, samtidigt som de lämnar öppet för andra terränger att artikuleras. Men utan en inledande undersökning hade hästens terräng kanske raderats och ett visst bruk försvunnit. För att vara verksam i ett rum kan det vara nödvändigt att arbeta i ett annat.



bild 5:13

Förutom att muf är exempel på en arkitekturpraktik som följer aktörerna, erkänner deras tillvägagångssätt att arkitektur är relationell och en del av en bredare materiell kultur. Om man för att beskriva kroppens relationalitet är tvungen att sammanlänka den med de processer, artefakter och tekniker

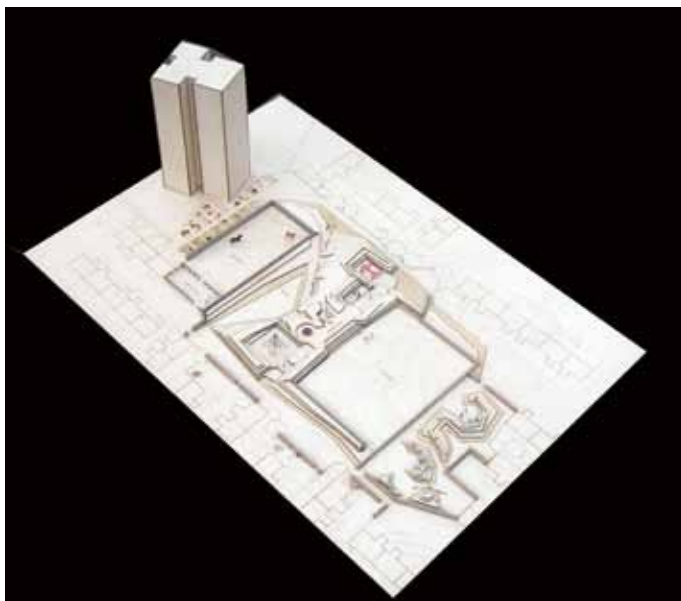


bild 5:14

som är närvarande vid produktionen av en viss kroppslighet och kroppskultur, gäller det i lika hög grad för arkitektur. Precis som människor ingår i ett oändligt antal heterogena assemblage är arkitektur inget som refererar tillbaka till sig självt. Med ett relationellt perspektiv kan man säga att *arkitekturens kroppslighet* innebär att även arkitekturens kroppar är polymorfa och måste beskrivas i relation till de aktiviteter och andra materialiteter som är involverade. Frågan om vad arkitektur är, har därmed inget definitivt svar och är dessutom beroende av i vilket tid-rumsligt sammanhang frågan ställs. Med Haraway, Latour, Law och Mol i ryggen vill jag påstå att arkitektur inte är något i sig självt, utan något som framförs. Arkitektur är inte ett substantiv – det är ett verb.

Arkitektur är en händelse som kan beskrivas genom sin delaktighet i produktionen av terräng. Utifrån begreppen sort och materiell figur kan man beskriva arkitekturens roll för

skapandet av enskilda kroppsligheter och större kroppskulturella gemenskaper. Sorten som tydligare beskriver de arkitektoniska familjelikheter och knippen av egenskaper som associeras till ett visst bruk visar hur en kroppslighet kan etablera sig i många olika miljöer men också hur miljöer kan transformera och etablera helt nya kroppsligheter. Framförallt är det tydligt att den rumslighet som den materiella figuren beskriver är betjänt av en undersökning som utgår från kroppskulturer. På så sätt undviks ett förenklat förhållande mellan arkitektur och en anonym individuell rörelse. Arkitekturens materiella figur visar också på den dubbeltydighet som den konkreta formen har för en kroppslighet och aktiveringen av en terräng.

Med leken och lekfullheten i fokus kan min studie också skaka liv i den modernistiska devisen ”arkitektur kan förändra samhället”, fast med en annorlunda formulering och innebörd. Med nattklättrarna och skatarna, men framförallt traceurerna visar det sig att arkitekturen inte bara skapar förutsättningar för ett bruk, utan också har förmågan att producera nya kroppskulturer.



## / avslutning

### **ARKITEKTURENS KROPPSLIGHET. STADEN SOM TERRÄNG**

Jag tog min utgångspunkt i ett lekfullt ianspråkstagande av arkitektur och konstaterade att leken kräver utrymme och tolerans för att kunna etablera sig. Jag beskrev hur leken opererar inom gemensamma överenskommelser som lekens alla deltagare accepterar och upprätthåller, och visade att om man ska kunna säga något om hur leken formerar sig måste man beakta dess regelskapande i relation till en materiell eller ideell spelplan. Ubispelen och ubisporterna blev ingångar i en undersökning om hur leken artikulerar en spelplan som har staden som utgångspunkt. Med ubisporterna aktualiserades dessutom en kroppsteknisk förmåga att sätta sig i beröring med entiteter som samlar ett brett materiellt spektrum. Nattklättrarna i Cambridge, skatarna, men framför allt traceurerna blev mina informanter och fick agera spårare in i stadsmaterialiteten. I anslutning till dessa anlades ett relationellt materiellt perspektiv grundat i, ANT, Bruno Latour, John Law, Annemarie Mol och Donna Haraway. Resultatet blev en serie begrepp, ett källmaterial och ett perspektiv på arkitektur.

I avhandlingen har jag använt mig av flera termer som på olika sätt fångar det materiella. De mest återkommande har varit *arkitektur*, *materiellt scenario* och *stadsmaterialitet*. Det

finns ingen skarp gräns mellan dessa, men de pekar på några väsentliga skillnader. Ett materiellt scenario beskriver på ett allmänt sätt ordnandet av artefakter, rum och material kopplat till ett specifikt bruk, där leken, dess regler och spelplan har varit det mest tydliga exemplet. Stadsmaterialitet är en samlande term som beskriver urbanitetens hela materialitet i allt från reklampelare, bakgårdar, genomfartsleder, operahus, gatlyktor, GB-gubbar och graffiti. Stadsmaterialiteten har ingen given skalnivå.

Ett materiellt scenario kan, såväl som stadsmaterialitet, beskrivas i termer av arkitektur, men arkitektur inbegriper ett specifikt perspektiv på materiella scenarier och stadsmaterialiteter. Det är ett perspektiv som har formats av en tradition som är intimt förbunden med ämnets professionalisering. Denna tradition är också min och jag har inkorporerat dess synsätt i samband med min skolning till arkitekt. Men *vad* som kan betraktas som arkitektur har under hela yrkets historia varit föremål för förhandling.

Om arkitekturämnets kunskap är formad av de begrepp, metoder, tekniker och material som präglar arkitekters gestaltungsprocess, utgör dessa en källa till ett specifikt sätt att tänka, beskriva och manipulera rum och material. Att rumsbegreppet fått en särställning och specifik betydelse inom arkitekturämnet är helt klart förenat med de former för simulering och representation som samlar sig i arkitektyrkets biografi.

Arkitekturämnet har ackumulerat en kunskap om rum och material som visar på den betydelse som det konkreta ordnandet av materialiteter har för mänskliga relationer. Det är viktigt att denna bruksnära förståelse för material och rum görs forskningsbar, eftersom den kompletterar övriga rumsvetenskapers angreppssätt. Men för att det ska låta sig göras måste arkitekturämnet kompletteras med andra och andras sätt att ordna

världen. Här är Latours perspektiv på tid-rumsligheter som något som skapas av alla de aktörer som är aktiva tillsammans med Laws relationella och multipla topologier viktiga utvidgningar av arkitekturämnets sätt att förstå och beskriva händelser, tid, rum och material. Omvänt bidrar arkitekturämnet till en konkretisering och differentiering av rumsligt materiella frågor som andra human- och samhällsvetenskapliga ämnen är betjänta av.

Arkitektur kan med fördel betraktas som en del av en bredare materiell kultur. Då synliggörs arkitekturens relationalitet, och att den uppstår i relation till de aktiviteter och andra materialiteter som är involverade. Ett sådant synsätt innebär att man måste erkänna att det är fler än arkitekter som är involverade i arkitekturproduktionen. Dessa aktörer är både mänskliga och icke-mänskliga, och är närvarande oavsett produktionssituation: såväl i omformandet av stadsmiljöer som i ritandets materiella scenario. Att betrakta arkitektur som något som skapas av fler än arkitekter, fråntar inte oss arkitekter vår kunskap om rum och material. Vi ges bara inte monopol på en sådan kunskap. Mitt synsätt utesluter inte heller att man kan värdera arkitektur utifrån dess verkshöjd. Jag är själv, som arkitekt, upptagen av sådana frågor, de är bara inte en del av *avhandlingens* arkitekturdiskussion. Men med ett vidgat arkitekturbegrepp har frågan om *god* arkitektur gjorts beroende av en rad aspekter som ligger utanför gestaltandets egna frågor, och det understryker att arkitektur inte är något i sig självt, utan något som framförs.

Under arbetet med avhandlingen har jag samlat på mig ett brokigt källmaterial baserat på datorspel, videofilmer, chattforum, egna observationer och dokumentationer, andras dokumentärer, spelfilmer och reklam. Jag har utforskat ubi-spel, friidrottsarenan, urbanexploratorer, gatukonstnärer och aktionsarkitektur. Jag har följt skatrare, nattklättrare och



traceurer som lett mig till asfalterade skolgårdar, kidneypooler, Cambridges nygotiska arkitektur, utanpåliggande avloppsrör, fransk förortsmiljö, en expressionistisk klätterskulptur i betong, Lunds parkourspots och Köpenhamns parkourpark. Detta material har tolkats och sedan åskådliggjort inom ramen för det dokument som betecknas avhandling. I denna process har vissa saker gjorts närvarande och andra har förts till bakgrunden. Samma gränsdragningsprocess har också osynliggjort sådant som, även om det är en förutsättning för det som görs närvarande, förblivit dolt, undantryckt eller ointressant.

Mitt källmaterial bygger i stort på observationer av vad människor gör med och i sina miljöer. Jag har inte genomfört någon enkätundersökning och inte heller några intervjuer, förutom de samtal som jag fört med traceurer i Lund, Köpenhamn och Lisses i samband med observationer *in situ*. Således har jag inte djupare undersökt traceureernas preferenser eller bevekelsegrunder. Det kan ses som en brist, men det har hjälpt mig att fokusera på de aktörer som inte kan tala för sig själva. Där har min teoretiska utgångspunkt, ANT, varit till hjälp. Men trots sin materiella öppenhet studerar ANT oftast tekniska innovationer eller de heterogena nätverk som karaktäriserar olika former av kunskapsproduktion. För att göra ANT än mer användbart för arkitekturämnet måste man vidga aktörskapet till att omfatta även andra slags heterogena figurationer.

Utifrån källmaterialet blev det tydligt att ANT oftare beskriver *nätverksbiografier* och att mitt material och mina frågor behövde kompletteras med en gruppering som bättre beskrivs som *nätverkssituationer*. När man beskriver arkitekturens betydelser för nätverkssituationer framträder tydligare den påverkan som rumsliga aktörer besitter. I detta sammanhang är min studie av arkitekturens rumsliga och materiella aktörskap ett bidrag till en pågående begreppsutveckling inom en ANT-driven arkitekturforskning.

En avhandling är framför allt textbaserad och med texten följer också en riktning i narrativet. Texten är linjär och det skiljer den från exempelvis bilden som har ett helt annat sätt att åskådliggöra situationer. En stor del av avhandlingens källmaterial är bildbaserat, främst i form av rörliga bilder. Rörliga bilder är svåra att införliva i bokens format, men kan i bästa fall ersättas av ett fruset ögonblick. Här har jag dessutom försökt fånga en del av händelseförloppen genom att överlagra traceureernas rörelser på en och samma bild. Det är ett sätt att återge rörelser som är vanligt förekommande inom parkourgemenskapen, men också bland skatarna. Med dessa fotomontage understryks att traceuren inte enbart artikulerar en kroppslighet, traceuren artikulerar också en arkitektonisk situation.

Ofta fungerar bilderna som ett komplement till texten, men de har i vissa avsnitt tillåtits bära hela resonemanget på egen hand. De ställer andra krav på läsaren än texten, som i större utsträckning är trogen författaren. Både text och bild kräver förkunskaper, men av olika slag. Visserligen vägleder valet av motiv, dess komposition och bildföljd, men bilderna både kräver – och öppnar för – läsarens förmåga att tyda och tolka materialet.

Förutom att bilderna återger traceureernas terrängartikulering med andra medel än texten, genererar deras närvaro ytterligare några effekter. Bilderna synliggör en typ av miljöer som delvis redan förekommer inom forskningen som exempel på platser som inte ska anses vara oanvända, men som trots det sällan redovisas som befolkade. Genom att följa traceurena har jag också hittat miljöer som jag inte hade upptäckt om jag utgått från en rumslig gränsdragnings som var plats- eller områdesorienterad. Det är miljöer som ligger utanför den urbanromantiska diskurs som exempelvis urbanexploratorerna och gatukonstnärerna men till viss del också stadslandskapsforskningen berör. Miljöer som jag under arbetets gång kommit att omvärdera.



Även om avhandlingen har ett aktivitetsorienterat perspektiv på arkitektur har jag inte detaljstuderat nattklättarnas, skatarnas eller traceurernas teknik, och inte heller producerat en heltäckande beskrivning av respektive kroppskultur. Det hänger samman med att ubisporterna inte är avhandlingens mål, utan ett medel för att beskriva arkitekturens delaktighet i ett kroppsligt ianspråkstagande. Därmed har en stor del av syftet med avhandlingen varit att konstruera ett *infra-språk* som kan sortera och gruppera arkitektoniska figurationer. En sådan sortering och gruppering har framför allt skett inom ramen för begreppen *kroppslighet* och *terräng*. Kroppslighet och terräng är analytiska begrepp som beskriver och sammanlänkar många olika kroppsliga ianspråkstaganden. Här följer några sammanfattande punkter.

- ▶ Kroppslighet beskriver en kroppsligt situerad effekt av en viss aktivitet samt den kroppsteknik och kroppsmaterialitet som aktiviteten utförs med.
- ▶ En kroppslighet är individbaserad men ingår ofta i större kroppskulturella gemenskaper.
- ▶ En och samma individ bär spår av många olika kroppskulturer och hyser flera kroppsligheter.
- ▶ En terräng skapas i mötet mellan en viss kroppslighet och en miljö.
- ▶ Terräng är inte detsamma som ett utsnitt av miljön – det är en aspekt av miljön. En miljö kan innehålla flera överlappande terränger och deras utsträckning sammanfaller inte nödvändigtvis med miljöns, eller med varandras.

▶ På samma sätt som en individ kan rymma flera kroppsligheter kan den också inkorporera flera terränger.

▶ En terräng kan överges till förmån för en annan när en kroppslighet omförhandlas, och en kroppskultur kan försvinna om en terräng raderas.

▶ Terränger artikuleras och produceras kontinuerligt. Avhandlingen beskriver dessa processer inom ramen för fyra olika produktionsformer: appropriation, association, strategi och taktik. Det finns ingen knivskarp gräns mellan de fyra formerna, alla kan vara samtidigt närvarande och utesluter alltså inte heller varandra. De beskriver skillnader i produktionssituationen och vilka aktörer som är verksamma. De fyra formerna utgör en vokabulär för att beskriva hur terränger artikuleras och produceras, de är ett redskap för att kunna göra en kvalitativ gruppering.

▶ Terrängproduktionen är skallös, det finns både mikro- och makroterränger. Även om en terräng alltid artikuleras i relation till en enskild aktivitet är den samtidigt beroende av aktörer som både tidsligt och rumsligt befinner sig långt bortom själva genomförandet. De fyra produktionsformerna är ett sätt att hantera dessa skillnader i avstånd för att göra dem närvarande och beskrivbara i de ögonblick en terräng artikuleras.

▶ Appropriationen och associationen är båda resultatet av en vana, men där appropriationen är verksam genom ett ständigt upprepat kroppstekniskt bruk, görs associationen möjlig genom att en viss plats eller område kan kopplas till ett viss kroppslighet. Appropriationen ligger till grund för associationen. När en terräng inkorporeras, bär vi den med oss som ett kroppsligt minne som kan artikuleras i andra sammanhang än där terrängen

uppstod. En redan införlivad kroppslighet och terräng kan producera nya terrängar genom att man associerar en helt annan sorts miljö med en tidigare artikulerad terräng. När så sker, görs associationen möjlig genom en förändring i kroppsmaterialitet och kroppsteknik.

► Strategin och taktiken verkar alltid inom ramen för en etablerad kroppslighet och beskriver i högre grad kroppskulturella gemenskaper. Deras främsta tillvägagångssätt är imitation respektive improvisation. Genom strategin förmedlas de föreställningar och ständigt förhandlade överenskommelser som är gemensamma för en kroppskultur. Det sker med hjälp av en rad aktörer som ligger utanför den situationen där aktiviteten utförs. Strategin är alltså mer opersonlig än taktiken som beskriver en individuell tolkning. En taktisk terrängproduktion kan dock, precis som appropriationen och associationen transformera de gemensamma föreställningen som samlar en kroppskultur. Genom strategin och taktiken blir det tydligt att terrängen produceras av aktörer som är immateriella eller transspatiala: terräng är större än de eventuella egenskaper som finns latent i en materiell omgivning.

Avhandlingen har framför allt använt begreppet terräng för att beskriva ett kroppstekniskt avancerat bruk, men begreppet är användbart för att i en bredare betydelse diskutera kroppskultur och arkitektur. Man kan naturligtvis fråga sig hur representativa eller generaliserbara ubisporterna är för en sådan diskussion. Oavsett det har de varit avgörande för konstruerandet av begreppen kroppslighet och terräng, och jag menar att det är *begreppens* generaliserbarhet som är avgörande för resonemangets giltighet.

Även de allra mest basala kroppstekniker är del av en kroppskultur: en kroppslig kunskap som vilandet har åtminstone tre helt olika tekniker som skiljer sig åt i olika kulturer och visar

sig i sittandet, hukandet och ståendet på ett ben. Alla dessa tekniker åtföljs av olika materiella scenarion och förlitar sig på skilda arkitektoniska situationer. Det visar att kompetenser som alla besitter också beskriver ett kulturellt förhållande till kroppen som artikuleras och produceras med arkitekturen som hjälp.

Det finns inga definitiva eller ovedersägliga orsakssamband mellan arkitekturens konkreta egenskaper och bruket av dem. För mig har det varit viktigt att hitta former för att föra en diskussion om detta förhållande och hitta begrepp som mer precist kan beskriva de relationer som uppstår i bruket av arkitektur. I detta sammanhang är erkännandet av en polymorf kropp och terrängbegreppet avgörande.

För att kunna tala om arkitekturens roll för terrängproduktionen måste man först göra klart för sig att terräng rymmer flera olika rumsligheter. Principerna för de ansamlingar av aktörer som gör terränger beskrivbara i relation till en kroppskulturell gemenskap skiljer sig från de vars aktörer aktiverar terränger i relation till en enskild kroppslighet. Arkitekturen ges därmed olika modus. Hur arkitekturen verkar, vilken roll den har i terrängproduktionen, beror på ur vilken rumslighet vi beskriver den.

Förhållandet mellan kroppslighet och terräng visar på skillnader i hur terrängar men också kroppsligheter produceras. Hur dessa hålls samman och görs verksamma är en fråga om stabilisering, vilket jag beskriver utifrån tre olika topologiska former för objektstabilisering: nätverksobjekt, flytande och metriska objekt. Genom att erkänna arkitekturens fluiditet samtidigt som dess specifikt materiella och metriska egenskaper ges fullvärdigt förklaringsutrymme är det möjligt att beskriva arkitekturens konkreta verkan utan att låsa fast arkitekturen i reduktionistiska typologier. De fluida och metriska objektens topologiska regler beskrivs med ett arkitektoniskt

språkbruk bättre som *sort* och *materiell figur*. Begreppen *sort* och *materiell figur* fångar till viss del det förhållande som arkitekter har till rum och deras gestaltning, där rum används som ett både konkret och abstrakt fenomen.

Sorten är verksam när terrängen artikuleras även om aktörer, relationer och materiella aspekter skiljer sig något åt, den produceras främst genom association och bygger i hög grad på ett kroppsligt minne. En terräng hålls aktiv så länge en viss sort kan associeras med en viss kroppslighet. Den materiella figuren är också den kopplad till ett kroppsligt minne men berättar om ett specifikt förhållande till en kroppsteknik och kroppsmaterialitet. Sorten leder in i en viss terräng, men det är dess egenskaper som materiell figur som avgör huruvida den verkligen är brukbar. Det är i mötet med en specifik kroppslighet som betydelsen av arkitekturens materiella figur görs påtaglig och beskrivbar.

Om terrängens strategiska produktion främst är kopplad till nätverksstabilisering, är sortens främsta produktionsform association, medan den materiella figuren företrädevis kopplar till appropriation men också till en taktisk terrängproduktion. Synliggörandet av en kroppskultur förutsätter en strategisk terrängproduktion. Vissa kroppsligheter och kroppskulturer är mer etablerade än andra och kan tydligare säkerställa produktionen av en terräng. Arkitekturen är ett medel för att producera och stabilisera olika terrängar men, det visar framför allt leken, ingen terräng är garanterad företräde eller ensamrätt.

Arkitekter skapar inte terrängar – de skapar förutsättningar för terrängar. Med terrängbegreppet ges en möjlighet att gruppera ett arkitektoniskt program utifrån andra aspekter än vad som vanligtvis läggs i kategorin *brukare* eller *användare*, och därmed andra sätt att artikulera händelser. Arkitekturen är betydelsefull för en tidlig och rumslig samordning av olika terrängar och på vilka sätt de

artikuleras. En sådan samordning kan åstadkommas genom att identifiera vilka arkitektoniska sorter och materiella figurer som artikuleras redan kända och vardagliga terrängar. Men lika viktigt är att undersöka vilka andra terrängar som kan tänkas produceras och därmed synliggöra och säkerställa för ännu okända kroppskulturer.

Avhandlingen har inte tagit sig an uppgiften att undersöka eller beskriva många olika slags terrängar. Den svarar inte heller på frågan huruvida vissa miljöer är bättre eller sämre lämpade att hysa en viss slags terrängar. Ett av avhandlingens resultat är begreppet i sig. Däremot vore ytterligare studier av olika terrängar och de miljöer där de etablerar sig betydelsefullt för en fördjupad förståelse av arkitekturens roll i terrängproduktionen. Men inför en fortsatt undersökning är det viktigt att påpeka att miljöer som bär på många terrängar inte nödvändigtvis måste vara det samma som *goda* miljöer. Frågan som ska besvaras bör vara *vilka* terrängar som produceras och med *vilka medel* de artikuleras. På samma sätt är inte syftet med att utgå från ubisporterna att insistera på att just dessa grupper ska införlivas i analyserandet eller gestaltandet av stadsmiljöer. Snarare beskriver avhandlingen med hjälp av ubisporterna och begreppet terräng *ett perspektiv på det materiella* som kan införlivas i såväl arkitekturforskning som arkitekturpraktik.

Med det sagt, återvänder jag till avhandlingens början: till Spindelmannen och New Yorks skyskrapor. Men de ord som nu beskriver hans framfart artikulerar andra bilder än inledningens.

Spindelmannen är en cyborg. På samma gång människa, djur och teknologi. Han föddes inte med sina förmågor och för att appropriera en extraordinär kroppsmaterialitet krävdes ett inkorporerande av en egen kroppsteknik och med det ett specifikt materiellt scenario. Visserligen superhjalte men inte självklart god. Inte en, utan flera. Fiktiv, men också verklig.

En figuration som kan anta många aktantroller. Han kan – befriande tanke – vara jag, han kan vara du.

Om inte annat så bär Spindelmannen på en idé om stads-materialitet och urbant liv. Den svenska urbaniteten är inte lika storslagen och skulle en svensk superhjärte någonsin uppstå skulle hon antagligen artikulera numera avfolkade brukssamhällen och nedlagda industrier. Kanske rentav Landskronas förorenade hamnområde, som har något av den dystopiska romantik som hjältars storslagna gester kräver. Avhandlingens sista bild visar en annan sida av samma stad, den vy som möter mig när jag kliver av bussen på väg hem. Jag tycker om den. Fotografiet skulle kunna vara taget i vilken sydsvensk småstad som helst, och ger i sin alldaglighet en ganska bra bild av urbaniteten så som den ter sig i vår del av världen. Men man vet aldrig. Plötsligt kan något hända.

## THE CORPORALITY OF ARCHITECTURE. CITY AS TERRAIN

The understanding that materiality is significant to the experience or use of a certain artifact, place or landscape has long been an established concept in a number of research areas. Yet theories about how this influence takes place have been less explored. Beginning with the notion that spatial and material qualities of architecture set limits and create conditions for how we make use of it, the overall aim and ambition of this thesis was to develop this notion and to contribute to a deeper understanding of the relationships that are produced between the materiality of architecture and a bodily appropriation of it. The challenge is to address these questions without creating concepts and models that act normatively or deterministically.

In chapter 1, *The city as playground*, I investigate the relationship between play and the surrounding environment, how this correlates to the ways it is acted out and the materialities involved. I state that play is a primary activity that need not be subordinated to any other activity, and with qualities worthy of a study of its own. Although play is about having fun, it is not without logic. The fact that playing is about rule making, and that this rule making takes place in relation to different material circumstances is significant for the constancy of play, but also for the means by which it reproduces itself. This becomes clear when one studies how play activates a playground with urban materiality as its basis. I identify two forms of urban play: *pervasive and ubiquitous gaming*. Both are examples of the interconnection of technology-driven game rules and everyday environments, established with the expansion of computer

gaming beyond the computer screen. I make the following distinction: Pervasive gaming assemble games where the game program serve as a filter over the city, while ubiquitous gaming assemble games that incorporate the everyday urban materiality as a driving force in how the game is played out.

With the aid of the computer game term *gameplay* I describe how the intermingling of game and “reality” differs between the two groups. I state that pervasive games are more connected to *gamespace*, i.e. the spatiality and rule making of gaming, while ubiquitous games are strongly associated with *playspace*, i.e. the spatiality and rule making of playing. Therefore ubiquitous gaming assembles games that reproduce themselves by creating new *gameplay affordances*, which should not be construed as a simple addition of new functions, but as the ability of play to overturn an established order, add a new, and broaden the material scenario of the playground.

In relation to the playfulness of ubiquitous gaming I identify another rule making game – that of sporting – and more specifically a type of sporting which, in concordance with ubiquitous gaming, uses urban materiality as its playground. If ubiquitous gaming is a technology-driven way of playing, then *ubiquitous sporting* is more oriented towards the techniques of the body. I discuss such a phenomenon through the activities of *parkour*, *skating* and *buildering*, where the emphasis is on parkour and its performer, the *traceur*. The activity of buildering is analyzed through a specific historical example, the night climbers of Cambridge. In analogy with the computer game abbreviation *ubigames*, I refer to the sporting counterpart as *ubisports*.

Irrespective of whether you are a skater, a night climber or a traceur and want to be recognized as such, there are demands in terms of bodily technical skill. This requirement of a certain level of skill makes it possible to distinguish one ubisport from another and to speak of them not only as different body techniques, but also different body cultures. By using body culture as a basis for my discussion I connect the spatial and material aspects of the city to different *repertoires* of body techniques. Thus I distinguish the relationships established by an individual ubisporter, and

at the same time I make visible the relationships that are established in broader affinities such as body cultures.

To assemble the different ubisports according to play, is not without significance. For play to be established requires space and tolerance. But *how* play is shaped is a question of rule making and its relationship to a material or an ideal playground. I illustrate this relationship with a story of a boy playing with a paper kite. If one understands fun or pleasure as one of the driving forces of play, I suggest that this pleasure is not situated inside the playing boy, but in all the parts drawn together by the activity of kite flying. That would be the kite flyer understood as a bodily formation with an accompanying playground, where the ingenuity of play is the driving force and where attention is drawn to the environment as a whole which, in a creative way, produces new gameplay affordances.

Although the main focus of the thesis is architecture and the conditions architecture creates for a certain activity, I believe in an approach that treats the significance of materiality in social phenomena starting with the activities that involve architecture. By assuming an activity-oriented perspective rather than a place or area oriented one, the spatial demarcation of the study assembles a materiality related to a specific use. In following the actions of ubisporters, characterized by well-articulated bodily movements, the question of the materiality of architecture is paired with the question of body materiality and its relation to body technique. Thus the first main question of this thesis is:

*How can we describe the relations of body materiality and body techniques given by a certain activity?*

I turn to this question in chapter 2, *Body materiality and body technique*, where I introduce the work of Bruno Latour and the field of actor-network theory, ANT. With ANT and its relational concept *actor*, a possibility is given to describe the world in certain respects without losing it as a heterogeneous assemblage, or assuming a deterministic relationship between social and material phenomena. Using the concepts of *timing* and *spacing*, I establish a relational material perspective and discuss the temporal and

spatial consequences of this approach. Relying on the work of Latour, I particularly emphasize two things: the spectrum of temporal rhythms that are present at any given moment, and the materialities, technologies and practices that produce them. The same processes that produce time also produce space, and I describe these relationships of production as figurations of different actor-networks. All time-spaces are produced and there is no given objective or subjective time and space. “Objective” or “subjective” time (or space) is instead a result of different modes of production. Actors continuously produce time-spaces, and in some cases the time-spaces produced are non-change. Chronologies and chorologies exist, but are produced together with all the actors that make them tangible and possible to register. Similarly, perceived time-spaces are produced by our bodies: our hearing, sight, olfaction, taste, touch and the activities and materialities in which we are involved.

This perspective of a world constructing itself makes ANT equally suitable to describing change and stability. But to complement the historical perspective ANT often established when describing processes, I distinguish between *network biographies* and *network situations*. I also discuss an undeveloped potential of ANT: the times and spaces produced may also be regarded as full blown actors.

If, for instance, one wants to understand the making of parkour, an assembly in network biographies is meaningful. But if one places oneself in the location of the traceur, such an assemblage tends to treat the traceur more like a result of all the other actors than an active and dynamic actor in its own right – albeit among many others. This ability to act becomes more visible if one also describes the traceur as an articulation of a network situation. Some of the actors listed in the network biographies appear also in network situations, but with a difference. In this second type of network the significance of the traceurs’ achieved skills emerge, as well as the specific anthropometrics of the body, which is important for the combinations of movements performed in exactly the same architectural configuration as other traceurs. Similarly, the spatial and material qualities of the environment emerge as significant for the movements performed. Timing becomes less a question of *transspatial* temporalities



and more about the ability to manage movement, distances and materials in order to maintain and transfer a bodily energy in every maneuver. By distinguishing clearly between bodily relations as network situations and network biographies, I show how it is possible to describe the body as multiple and polymorphic, while maintaining an in situ-led approach.

Treating the body as polymorphic means recognizing that a body is dependent on the situations it is made active by, that is the body techniques and materialities involved. I call this set of relations *corporality*. Corporality is simply a function of a certain activity, the ways the activity is performed and the material means by which it is performed. When corporality is related to different activities it is possible to speak of multiple corporalities. The same individual can articulate a wide range of body techniques and body materialities, and is thereby not fixed in a position that has to hold forever. Some experiences can be carried and activated in new ways as part of a new corporality, but which ones these are and how they are transplanted depends on the techniques and materialities that come with a certain corporality. This also highlights the dependency on *spatial* relations in order for different corporalities to be put into motion.

Since the body is a situation where events superimpose and interlace, the body becomes a spatial location in which these processes have a certain duration and stability. It therefore becomes important to consider which materialities should be included in the category of the body. In my description of such a relational body materiality I rely, among other things, on the work of Annemarie Mol, and her concept of the *body multiple*, as well as on the *figurations* of Donna Haraway. I emphasize the hybrid nature of human beings and its non-exclusive status in relation to other entities, and I discuss the porous boundary between human beings, non-humans and technology. Following this discussion, I stress the influence of fiction in creating alternative corporalities.

When treating the body as an articulation of many different network configurations it becomes visible that all corporalities, no matter how personal or individual, are part of a broader affinity of body culture. Thus, the polymorphic body emphasize that one and the same individual bears traces of many different body cultures and accommodates many

different corporalities. It is from this multiple and relational body perspective that urban materiality and architecture must be examined. Thus I turn to the second main question of this thesis, which is the one that most clearly responds to its aim:

*How can we describe the roles of architecture in the production of corporalities and body cultures?*

In chapter 3, *From city to terrain*, I begin by describing the city as both phenomenon and concept. I demonstrate that the materiality of the contemporary city is ambiguous, and that not only is the boundary between city and countryside blurred, but *both* city and country have been fragmented and reversed. There is no given inside – the city – or outside – the country. With urbanization which includes or indirectly affects almost every place on earth, the concept of the city has been replaced by the broader concept of urbanity. If urbanization, in some sense, still presupposes that which is *not* the city, whether this is the rural countryside or an untouched nature, urbanity is a condition in which these opposites are completely dissolved. Interestingly, when urban materiality is investigated today, it is the concept of landscape that acts as an assembling spatial category. The concept of urban landscape should, by necessity, transform the understanding of the concept of place. But by tradition, the discourse of place is characterized by a dislike of the kind of places of which much of the *urban* landscape consists, and tends to produce a counterpoint concept defined as non-place. This, in turn, leads to the exclusion of certain environments as well as certain people and their activities.

Using the phenomena of urban exploration, graffiti and street art, I demonstrate how the types of environments that the discourse of place tends to dismiss are not only used by, but also serve as the objects of a discursive claim. I demonstrate, using a series of examples, how places are both globally and locally constructed, and that this should not be regarded a threat to their authenticity or identity. Alongside this, I describe how the architectural profession seems to have established ways of hand-

ling the ambiguity of contemporary urbanity. These architects share a more action-oriented approach to urban situations and architectural solutions. Unlike conventional design processes, the relationships between client, architect and user are more confused, and quite often the roles are reversed. The interest lies in design methods that can manage and operate an urbanity that cannot be monitored or controlled by means of planning.

The establishment of this urban field architecture coincides with a number of other urban practices that share a productive relationship to the spaces and materials of the urban environment. The emergence of graffiti and its successor, street art, are only two. Other phenomena include *culture jamming*, *flash mobs* and the above-mentioned ubigames. This is urban life with an unquestioned way of considering the urban environment a shared space for living. Whether it is characterized as ideological or playful, people behave as if the right of public access also applies to the urban landscape. A similar relationship is also reflected in the use of urban materiality.

This also implies that the *architectural* actions span the spectrum from playful approaches to explicit political agendas. Although many actions are site specific, the influence of electronics and digital interfaces is great, with their abilities to distribute, share and assemble people, activities, materials and ideas.

Becoming involved with the urban field means mixing with a different set of materials than architects usually do. Moreover, it also means using other ways of handling them. In these situations recycling and sampling reign, resulting in a blurring of the idea of the architect as the origin of architectural production. Rather than erasing all previous activities and materialities, it is as if the urban environments themselves encourage a continuous manipulation. Everything need not be invented on the white paper of the drawing board, some actors are already in circulation and the socio-material processes at work can be redirected and given new relations. The city can be reprogrammed: city as open source.

In architectural research there has been a similar re-evaluation, with the establishment of concepts able to recognize the potentials of these

ambiguous urban environments. The concept of landscape is characteristic of this re-evaluation. I therefore provide a brief survey of the many meanings of the concept and note that it has many merits; in particular the way landscape exceeds the limitations of place but is still graspable from a human perspective. Landscape is not a region. Another advantage is that a landscape is capable of keeping many different aspects alive – simultaneously. However, I choose to leave the concept of landscape in order to develop the concept of *terrain*, which I believe has greater potential for capturing the relationships produced between architecture and multiple corporalities.

Few scholars have used the concept of terrain in any significant way. My development is based on the work of philosopher Anthony J. Steinbock. Steinbock uses terrain to describe a kind of familiarity established between a human being, his or her activities and the environment in which these activities take place. I define the concept of terrain on the basis of this fundamental understanding, that terrain arises in relation to a particular activity. Terrain describes the *encounter* between corporality and a surrounding environment. I conclude the chapter by identifying a number of main principles. A terrain is not the same as a piece of the environment – it is an aspect of that environment. An environment can accommodate several overlapping terrains, and their extensions do not necessarily coincide with the environment or each other. A terrain is incorporated; we carry it as a bodily memory which can be activated in a different context than where it first arose. In the same way as a milieu can hold a multitude of corporalities, an individual can incorporate several terrains. A terrain can be abandoned in favor of another terrain when a certain corporality is renegotiated. A corporality can die if a terrain is eradicated.

In chapter 4, *The articulation and production of terrain*, I make a more in-depth study of two different terrain biographies, skating and parkour. The analysis of the early years of skating is based on secondary sources; the descriptions of parkour are based on my own observations. This material is collected through chat forums, documentaries, commercials

and websites including videos made by traceurs in which they perform. My findings are also based on observations of traceurs and their favored spots in Lund, Copenhagen and Lisses – the suburb of Paris where parkour was invented.

A terrain assembles actors with a wide time-spatial distribution, and the relations between corporality and environment are shaped by many different conditions and with many different prerequisites. Sometimes it is a question of a highly personal, individual production of terrain, other times it is part of a broader affinity of body culture with a certain, though continuously negotiated understanding of what it is to be engaged in this activity. Terrains are continuously articulated, but depending on differences in modes of production, a terrain can also become more or less manifest. On some occasions the articulated terrain is so personal and invisible that it only appears in the relationship between the individual and his or her environment. On other occasions the terrain can be part of a production shared by a larger affinity, in which case it is more easily identified in relation to the rules and boundaries of this affinity. I discuss the production of terrains, in relation to some significant differences as to how this production takes place, and how terrains are made visible in terms of body cultural affinities.

I identify four different modes of production: by *appropriation*, *association*, *strategy* and *tactics*. The four modes do not describe any opposition in the way terrains are produced, nor is it possible to ascribe the different modes to specific kinds of actors or macrostructures. Their mutual relations are also without any predetermined hierarchy. Furthermore the modes of production need not be mutually exclusive. More than one mode can be active at the same time, and strong association does not automatically imply weak appropriation. Neither is it possible to draw definitive boundaries between them. They are part of a vocabulary and not a declaration of content. The four modes makes it possible to describe qualitative differences in the production of terrains.

Appropriation and association are both results of habit, but whereas the production by appropriation works by repeated bodily action, production by association is made possible if a certain place or area can be

connected to a certain corporality, appropriation is the basis of association. When a terrain is appropriated, we carry it as a bodily memory that can be articulated in a different place than where it first occurred. An appropriated terrain can also produce new terrains by associating a completely different environment with a previously articulated terrain. In such situations an association is made possible by a change in body materiality and body techniques. These modes of production are clearly visible in the biography of skating, where several shifts in corporalities and terrains can be described as a transformation from *surfer* to *surf-skater* to *pool-skater* to *vert-skater*.

The strategic and tactical production of terrain takes place within an established corporality and relates, to a greater extent than appropriation and association, to body cultural affinities. Their predominant ways of working are by imitation and by improvisation. In the strategic production of terrains, ideas, rules and other agreements common to a certain body culture are mediated by actors that are located outside the particular situation where the activity takes place. The strategic production of terrain is less personal than the tactical, which describes a personal interpretation. However, tactical production can as well as appropriation and association, transform a shared understanding of a body culture. The production by strategy and tactics also capture the idea that a terrain can be produced by immaterial and transspatial actors. Thus terrain is a broad concept that describes more than just the relations between a corporality and some latent or potential properties of the material environment.

The production of new terrains happens mainly through appropriation and association. One of the explanations is the connection between appropriation, association and pure play. Here the rule making and playground are open to negotiation, and the material scenario has not yet been fully coded. In the strategic and tactical modes of production, play is more difficult to identify. It has been institutionalized, and rules and playground are firmly established.

I describe the processes of *playful* appropriation and association, and a strategic and tactical *institutionalization* by the biography of parkour

and the emergence of corporalities akin to the traceur, e.g. the free-runner. The institutionalization of parkour has made it recognizable as an activity of its own, followed by a development of parkour parks. I turn to the concept of performance and its double meaning of aesthetic/creative and measurable/recordable, and discuss how displacement between these two different meanings is visible in the strategic and tactical production of parkour and its akin free-running. In describing this I emphasize the role of the image in strategic and tactical production of terrains. The double meaning of performance also highlights the different ways in which architecture is involved in the articulation of different corporalities.

In chapter 5, *Terrain and architecture*, I specifically discuss the matter of architecture in terms of terrain production. In order to describe the different ways in which architecture is involved in producing and articulating a terrain, one must be aware of the multiple spatiality of terrain production. This is not only demonstrated in the difference between network biographies and network situations. Configuration by network is only one way of describing how objects are made. Relying on the work of John Law and his topological assumption that spaces are made by objects and thereby suggesting that network objects produces network space, I further examine the topologies of metric and fluid objects. These topologies have been adopted by Mattias Kärholm in the field of architecture, and I continue this work with the concepts of *sort* and *material figure*. How architecture mediates a terrain depends on whether it is described as a network object, sort or material figure.

The architectural sort is active when a terrain is produced although an architectural configuration differs from other configurations in its specific parts but still is able to be associated to as the same object. The material figure of architecture describes its precise metrical and material properties, and the term reveals a double interpretation: a possible displacement of meaning that captures the notion that sometimes the mediation of an architectural material figure produces has more to do with its material properties than its metrical extensions, and that sometimes

its metrical relations are more influential than its material properties. I examine the relationship between sort and material figure by describing the sorts and material figures that characterize the terrain of the night climbers of Cambridge

By manipulating the specific sorts related to a certain corporality it may become difficult or even impossible to establish a certain terrain and thereby a certain activity. Although the manipulation takes place in the material figure of the architectural sort, it is the identification of the sort that makes a certain corporality and body culture accessible. The repertoire of sorts that that relates to the skate terrain is identifiable not only by those who are part of the skate community. Such identification requires a corporality that is recognizable outside the specific body cultural affinity. Making a body culture visible presupposes strategic terrain production. Such a strategy is at work in the construction and building of the architectural sorts and material figures on which a certain terrain is dependent. This is illustrated by the emergence of parkour parks, and I describe how the architectural sorts and material figures of the parkour terrain are reproduced and transformed in the construction of a parkour park in Copenhagen.

Some corporalities and body cultures can more successfully than other secure the production of a terrain. Architecture is a mean for producing and stabilizing different terrains but, and this is most evident in relation to play, no terrain is granted preference or exclusiveness.

Architects do not create terrains, they establish the prerequisites for them. Although architects may have a simplified relationship to the concept of the body, their architecture does not necessarily reflect it. The spatial and material qualities of architecture are active in the production of different corporal meanings, whether or not they are thought of. The concept of corporality shows that the relationship between architecture and body is mediated by different sets of body materialities and body techniques. The difficulty in dealing with the question of architecture and the body lies in finding relevant points of departure, no matter whether this has to do with the analysis or design of architecture. One way of dealing with these relationships is through the concept of terrain.

Using the concept of terrain it is possible to assemble and distinguish between all the time-space-actors that articulate and produce specific bodily figurations and their body cultural affinities. In the production of terrains many different materialities are at work, some of which fall under the category of architecture. A terrain is a way of grouping an architectural program in a different way than is traditionally done by the concept of user, and thus with different ways of articulating events. Architecture is significant to the temporal and spatial coordination of different terrains, and the ways they are articulated. I show how such coordination can be achieved by identifying which architectural sorts and material figures articulate already known and familiar terrains. I also show how architects can examine terrains that are being produced by a given environment and thereby making visible and ensure the yet unknown terrains and corporalities.

It is beyond the scope of this thesis to investigate or describe many different terrains or to determine whether certain environments are better suited than others to accommodate certain terrains. One of the findings of the thesis has to do with the concept of terrain in itself. Further studies of different terrains and the environments that accommodate them would deepen our understanding of the ways architecture is involved in producing not only terrains, but also corporalities and body cultures. It is important to point out that environments that accommodate numerous terrains not necessarily are good environments. The question posed must be *which* terrains are produced and by *what means* are they articulated. At the same time the aim of using the different ubisports as a point of departure is not to insist on the inclusion of exactly these affinities in analyzing and designing architecture and urban environment. Instead, the thesis describes a perspective of materiality that can be incorporated into both architectural research and architectural practice. Architecture can advantageously be considered part of a broader material culture.

With its focus on play and playfulness, my study also brings life to one of the early mottos of modernism, that “architecture can change society”, but with a different articulation and meaning. With the help of

night climbers, skaters, and above all traceurs architecture appears not only to create conditions for a certain activity, but to have the ability to create new body cultures.

## TRYCKT MATERIAL, FILMER &amp; BILDER

- a+t. 2006. NO. 28.
- Albertsen, N.** 2002. Arkitekturverkets nätverk, tre samfundsteoretiska perspektiver. *Tidskrift för Nordisk Arkitekturforskning*. Vol. 15. Nr. 3.
- Albertsen, N. & Diken, B.** 2003. What is the Social? publicerad av Department of Sociology, Lancaster University, Lancaster LA1 4YL, UK på <http://www.comp.lancs.ac.uk/sociology/papers/Albertsen-Diken-What-Is-the-Social.pdf>, nedladdad 2004-05-14.
- Allen, S.** 1999. *Points + Lines: Diagrams and Projects for the City*. New York.
- Allen, S.** 2000. *Practice. Architecture, Technique and Representation*. London.
- Asplund, J.** 1970. *Om undran inför sambället*. Uppsala.
- Asplund, J.** 1983. *Tid, rum, individ och kollektiv*. Stockholm.
- Asplund, J.** 1987. *Det sociala livets elementära former*. Göteborg.
- Asplund, J.** 2002. *Avhandlingens språkdräkt*. Falköping.
- Atkinson, M.** 2009. Parkour, Anarcho-Environmentalism, and Poiesis. *Journal of Sport and Social Issues*. Vol. 33. Nr. 2.
- Bach, L.** 1993. Sports without Facilities: The Use of Urban Spaces by Informal Sports. *International Review for the Sociology of Sport*. Vol. 28. Nr. 2-3.
- Bale, J.** 1993. *Sport, Space and the City*. Caldwell.
- Barba, E & Savarese, N.** 1991. *A Dictionary of Theatre Anthropology. The Secret Art of the Performer*. London.
- Beal, B.** 1995. Disqualifying the Official: An Exploration of Social Resistance Through the Subculture of Skateboarding. *Sociology of Sport Journal*. Vol. 12. Nr. 3.
- Beckenridge, C.A., Pollock, S., Bhabha H.K. & Chakrabarty D.** (red.). 2002. *Cosmopolitanism*. Durham & London.
- Beigel, F.** 1998. Yokohama International Port Terminal. I Bru, E. (red.). 1998. *Nuevos territorios, nuevos paisajes: New Territories. New Landscapes*. Barcelona.
- Benford, S., Magerkurth, C. & Ljungstrand, P.** 2007. Pervasive Games. Bridging the Gaps between the Virtual and Physical. I von Borries, F. Walz, P.S & Böttger, M. (red.) *Space Time Play. Computer games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Basel
- Bettelheim, B.** 1950. *Love is not enough*. Glencoe.
- Bijker, W. E. & Law, J.** (red.). 1992. *Shaping Technology / Building society. Studies in sociotechnical change*. Cambridge.
- Bille, P., Braae, E., Boris, S.D. & Nielsen, T.** (red.). 2008. Landscape and Landscape Architecture. Temanummer. *Tidskrift för Nordisk Arkitekturforskning*. Vol. 21 Nr. 2.
- Bingham, N. & Thrift, N.J.** 2000. Some New Instructions for Travellers. The Geography of Bruno Latour and Michel Serres. I Crang, M. & Thrift, N.J (red.) *Thinking Space*. London & New York.
- Bishop, D.** 2001. The Swimmingpool that Changed the World. *Dwell juni*.
- Blau, E. & Rupnik, I.** (red.). 2007. *Project Zagreb. Transition as Condition, Strategy, Practice*. Barcelona.
- Blennow, A-M.** 1990. *Stadsarkitekternas epok 1870-1950. Fyra porträtt. Peter Boisen, P L Håkansson, Fredrik Sundbärg och Frans Ekelund*. Stockholm.
- Borden, I.** 1998. An Affirmation of Urban Life: Skateboarding and Socio-spatial Censorship in the Late Twentieth Century City. *Archis*. Vol. 5. Nr.149.
- Borden, I.** 2001. *Skateboarding, Space and the City. Architecture and the Body*. London.
- Bourriaud, N.** 2002. *Relational aesthetics*. Dijon.
- Brassley, P.** 1998. On the Unrecognized Significance of the Ephemeral Landscape. *Landscape Research*. Vol. 23. Nr. 2.
- Bru, E.** (red.). 1998. *Nuevos territorios, nuevos paisajes. New Territories. New Landscapes*. Barcelona.
- Bucher, F.** 1968. Design in Gothic Architecture. A Preliminary Assessment. *The Journal of the Society of Architectural Historians*. Vol. 27. Nr. 1.
- Callon, M.** 1986. Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St Brieuc Bay. I Law, J. (red.) *Power, Action and Belief. A New Sociology of Knowledge?* London.
- Casey, E. S.** 1993. *Getting Back into Place. Toward a Renewed Understanding of the Place-World*. Bloomington & Indianapolis.
- Casey, E. S.** 1996. *The Fate of Place. A Philosophical History*. Berkeley.
- Casey, E. S.** 2000 [1987]. *Remembering. A Phenomenological Study, Studies in Continental Thought*. Bloomington & Indianapolis.
- Certeau, M. de.** 1984. *The Practice of Everyday Life*. Berkely.
- Certeau, M. de, Giard, L. & Mayol, P.** 1998. *The Practice of Everyday Life. Vol. 2. Living and Cooking*. Berkely.



**Christiansen, C., Utas, M. & Vigh, H.** (red.). 2006. *Navigating Youth, Generating Adulthood. Social Becoming in an African Context*. Uppsala

**Cumberlidge, C. & Musgrave, L.** (red.). 2007. *Design and Landscape for people. New approaches to Renewal*. New York.

**Cosgrove, D.** 1984. *Social Formation and Symbolic Landscape*. London.

**Costall, A.** 1995. Socializing affordances. *Theory and Psychology*. Vol. 5. Nr. 4.

**Dant, T.** 1999. *Material Culture in the Social World. Values, Activities, Lifestyles*. Buckingham.

**Dehs, J.** 2001. Sans för landskap. Overvejelser over et begreb, en metafor, en model. *Tidskrift för nordisk arkitekturforskning*. Vol. 14. Nr. 1.

**Deyo, L. B. & Leibowitz, D.** 2003. *Invisible Frontier. Exploring the Tunnels, Ruins, and Rooftops of Hidden New York*. New York

**Deleuze, G. & Guattari, F.** 2004 [1988]. *A Thousand Plateaus*. London & New York.

**Donald, S.H., Kofman, E. & Kevin, C.** (red.). 2009. *Branding Cities. Cosmopolitanism, Parochialism, and Social Change*. New York.

**Downey, G.** 2005. *Learning Capoeira. Lessons in Cunning from an Afro-Brazilian Art*. Oxford.

**Ehrensward, C. A.** 1866. *Skrifter*. Stockholm.

**Faiers, J.** 2008. Tartan: Sett and Setting. I Glynne, J., Hackney, F. & Minton, V. (red.) *Networks of Design: Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society*. Falmouth.

**Fior, L., Clarke, K. & Handler, S.** 2005. It's All About Getting What You Want. What We Want Is To Make Work That Fits. *Architectural Design*. Vol. 75. Nr. 2.

**Flensmarck, K.** 2009. *Almanacka*. Stockholm

**Florida, R. L.** 2005. *Cities and the Creative Class*. New York.

**Forty, A.** 2000. *Words and Buildings. A Vocabulary of Modern Architecture*. London.

**Frampton, K.** 2002 [1983]. Toward a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance. I Labour, Work and Architecture. *Collected Essay on Architecture and Design*. London.

**Friedman, G. E. & Stecyk III, C. R.** 2000. *DogTown – The Legend of the Z-boys*. New York.

**Gaunt, D.** 1996. *Familjeliv i Norden*. Stockholm.

**Gedenryd, H.** 1998. *How Designers Work – Making Sense of Authentic Cognitive Activities*. Lund.

**Gibson, J.** 1977. The Theory of Affordance. I Shaw, R. & Bransford J. (red.) *Perceiving, Acting, and Knowing. Toward an Ecological Psychology*. Hillsdale.

**Greimas, A. J. & Courtés, J.** 1982. *Semiotics and language: An Analytical Dictionary*. Bloomington.

**Grillner, K.** 2000. *Ramble, Linger, and Gaze*. Stockholm.

**Grillner, K.** 2005. 01.2 Skriva arkitektur. I Grillner, K., Glembrandt, P. & Wallenstein, S.-O. (red.) *Startpunkter. Experimentell forskning inom arkitektur och design*. Stockholm.

**Habraken, N. J.** 2005. *Palladio's Children. Seven Essays on Everyday Environment and the Architect*. Abingdon.

**Haraway, D. J.** 1991. *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. London.

**Haraway, D. J.** 2003. *The Haraway reader*. New York.

**Haraway, D. J.** 2008. *When Species Meet*. Minneapolis.

**Hebért, G.** 1942. *L'éducation physique virile et morale par la méthode naturelle*. Vol. 1. Paris.

**Hill, J.** 1998. *The Illegal Architect*. London.

**Hill, J.** 2002. Building a Drawing and Drawing a Building. *Nordisk Arkitekturforskning* Vol. 15. Nr. 4.

**Hillier, B. & Hanson, J.** 1984. *The Social Logic of Space*. Cambridge.

**Hodgson, D. L.** 2001. *Once Intrepid Warriors. Gender, Ethnicity, and the Cultural Politics of Maasai Development*. Bloomington.

**Holtorf, C.** 2005. *From Stonehenge to Las Vegas. Archaeology as Popular Culture*. Walnut Creek.

**hooks, b.** 1984. *Feminist Theory. From Margin to Center*. Boston.

**Huizinga, J.** 1955. *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Boston.

**Hutchby, I.** 2001. *Conversation and Technology. From the Telephone to the Internet*. Cambridge.

**Hutchins, E.** 1995. *Cognition in the Wild*. Cambridge.

**Hägerstrand, T.** 1982. Likhet och närhet. Om geografins ansvar för balansen mellan kunskapsperspektiv. *Ad Novas – Norwegian Geographical Studies*. No. 19.

**Hägerstrand, T.** 2009. *Tillvaroväven*. Stockholm.

**Hägström, C.** 1996. *The Absent Meaning of Concrete Form in Theory of Architecture*. Göteborg.

**Højbjerg-Larsen, S.** 2008. *Parkour: en fænomenologisk analyse af en ny bevægelsesaktivitet*. Specialeopgave. Institut: Idræt PT. Odense.

**Højbjerg-Larsen, S.** muntlig oppgift. Köpenhamn. 2010-01-08.

**Högström, M.** 2008. Nyheter. *OEI*. Nr. 37-38.

**Ingold, T.** 2000. *The Perception of the Environment. Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*. London.

**Ingold, T.** 2004. Culture on the ground. The world perceived through the feet. *Journal of Material Culture*. Vol. 9. Nr. 3.

**Imrie, R.** 2003. Architects' Conceptions of the Human Body. *Environment and Planning D: Society and Space*. Vol. 21. Nr. 1.

**Jackson, S.** 1981. *Killer. The Game of Assassination*. Austin.

**Johansson, R.** 2006. *Urban Exploration och jag. Meingsskapande på övergivna platser*. Kandidatexamen vid Institutionen för språk och kultur, Södertörns högskola. Huddinge.

**Johnsson, M.** 2009. Parkour – en livsstil eller modern urban idrottslig aktivitet? <http://idrottsforum.org/articles/johansson090606.html>. nedladdat 2009-10-20.

**Jonasson, K.** 2009. Parkour – en posthumanistisk idrott? Paper på Kultur-Natur: Konferens för kulturstudier i Sverige, Norrköping. [www.eo.liu.se/ecp/040](http://www.eo.liu.se/ecp/040), nedladdat 2010-01-05

**Jones, M. & Olwig K. R.** (red.). 2008. *Nordic Landscapes: Region and Belonging on the Northern Edge of Europe*. Minneapolis.

**Kajijima, M., Tsukamoto, Y. & Kuroda, J.** 2006. *Made in Tokyo*. Tokyo.

**Karsten, L & Pel, E.** 2000. Skateboarders Exploring Urban Public Space. Ollies Obstacles and Conflicts. *Journal of Housing and the Built Environment*. Vol. 15. Nr. 4.

**King, A. D.** 1984. *The Bungalow. The Production of Global Culture*. London.

**Klanten, R. & Feireiss, L.** 2007. *Spacecraft. Fleeting architecture and Hideout*. Berlin.

**Korosec-Serfaty, P.** 1973. The Case of Newly Constructed Zones: Freedom, Constraint and the Appropriation of Spaces. I Küller, R. (red.) *Architectural Psychology. Proceedings of the Lund Conference*. Lund.

**Kärholm, M.** 2004. *Arkitekturens territorialitet, till en diskussion om makt och gestaltning i stadens offentliga rum*. Lund.

**Kärholm, M.** 2007. The Materiality of Territorial Production. *Space and Culture*. Vol. 10. Nr. 4.

**Kärholm, M.** 2008. The Territorialisation of a Pedestrian Precinct in Malmö. Materialities in the Commercialisation of Public Space. *Urban Studies*. Vol. 45. Nr. 9.

**Kärholm, M.** kommande 2011. Interstitial Space and the Transformation of Retail Building Types. I Brighenti, A.M. (red.) *The Aesthetics and Politics of Urban Interstices*. London.

**Laet de, M. & Mol, A.** 2000. The Zimbabwe Bush Pump: Mechanics of a Fluid Technology. *Social Studies of Science*. Vol. 30. Nr. 2.

**Lantz, F.** 2007. Pacmanhattan. The City as the Game's Playground. I von Borries, F. Walz, PS & Böttger, M. (red.) *Space Time Play. Computer games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Basel.

**Latour, B.** 1986. The Powers of Association. I Law, J. (red.) *Power, Action and Belief. A New Sociology of Knowledge?* London.

**Latour, B.** 1987. *Science in Action*. London.

**Latour, B.** 1988. *The Pasteurization of France*. Cambridge.

**Latour, B.** 1991. Technology is Society Made Durable. I Law, J. (red.) *A Sociology of Monsters. Essays on Power, Technology and Domination*. London.

**Latour, B.** 1993. *We Have Never been Modern*. Cambridge.

**Latour, B.** 1996. On Interobjectivity. *Mind, Culture & Activity*. Vol. 3. Nr. 4.

**Latour, B.** 1997. Trains of Thought, Piaget, Formalism and the Fifth Dimension. *Common Knowledge*. Vol. 6. Nr. 3.

**Latour, B.** 1999. On recalling ANT. I Law, J. & Hassard, J. (red.) *Actor Network Theory and After*. Oxford.

**Latour, B.** 2004a. Whose Cosmos, which Cosmopolitics? *Common Knowledge*. Vol. 10. Nr. 3.

**Latour, B.** 2004b. How to Talk About the Body? The Normative Dimension of Science Studies. *Body & Society*. Vol. 10. No. 2-3.

**Latour, B.** 2005. *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford.

**Latour, B & Hermant, E.** 1998. *Paris ville invisible*. Paris.

**Latour, B. & Woolgar, S.** 1979. *Laboratory Life. The Construction of Scientific Facts*. Princeton.

**Laurier, E.** 2003. Bruno Latour. I Hubbard, P., Kitchin, R. & Valentine, G. (red.) *Key Thinkers on Space and Place*. London.

**Law, J.** 2002. Objects and Spaces. *Theory, Culture and Society*. Vol. 19. Nr. 5-6.

**Law, J.** 2004. *After Method. Mess in Social Science Research*. London.

**Law, J. & Hetherington, K.** 2000. Materialities, Spatialities, Globalities. I Bryson, J., Daniels, P., Henry, N., & Pollard, J. (red.) *Knowledge, Space, Economy*. London.

**Law, J. & Mol, A.** 2001. Situating Technoscience: an Inquiry into Spatialities. *Society and Space*. Vol. 19. Nr. 5.

**Law, J. & Mol, A.** (red.) 2002. *Complexities. Social Studies of Knowledge Practice*. Durham.

**Law, J. & Hassard, J.** (red.) 1999. *Actor Network Theory and After*. Oxford.

**Lefebvre, H.** 1991 [1974]. *The Production of Space*. Oxford.

**Lefebvre, H.** 1983. *Staden som rättighet*. Stockholm

**Lieberg, M.** 1992. *Att ta staden i besittning. Om ungas rum och rörelser i offentlig miljö*. Lund.

**Lindblom, G.** 1949. *The One-Leg Resting Position (nilotenstellung), in Africa and Elsewhere*. Stockholm.

**Listerborn, C.** 2007. *Kroppen som situation. Om kön, makt och rum. Del 1 Begreppsutveckling*. Lund.

**Lotz, K.** 2007. "Architectural Gaits" – Architecture as Technologies and Techniques. Paper på konferensen *Design Inquiries* 2007, Stockholm.

**Löfgren, O.** 1997. Mellanrum. Vita fläckar och svarta hål i storstadens utkant. I Saltzman, K. & Svensson, B. (red.) *Moderna landskap*. Stockholm.

**Magdalinski, T.** 2009. *Sport, Technology and the Body. The Nature of Performance*. Abingdon.

**MAMA.** 1995. Nr. 10.

**Manaugh, G.** 2009. *The BLDG Blog Book. Architectural Conjuncture. Urban Speculation, Landscape Futures*. San Francisco.

**Massey, D.** 1994. *Space Place and Gender*. Cambridge.

**Mauss, M.** 1973 [1935]. Techniques of the Body. *Economy and Society*. Vol. 2 No. 1.

**McGonigal, J.** 2007. Ubiquitous Gaming. A Vision for the Future of Enchanted Spaces. I von Borries, F. Walz, P.S & Böttger, M. (red.) *Space Time Play. Computer games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Basel.

**McGonigal, J.** 2003. This is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play. Paper på Melbourne DAC Conference, Melbourne. [www.christydena.com/online-essays/arg-stats](http://www.christydena.com/online-essays/arg-stats). nedladdat 2009-09-17.

**Mol, A.** 2002. *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice*. Durham.

**muf.** 2001. *This Is What We Do. a muf Manual*. London.

**Mostafavi, M. & Najle, C.** (red.). 2003. *Landscape Urbanism. A Manual for the Machinic landscape*. London.

**National Geographic Adventure.** 2006. April.

**Neuman, A.** 2008. Organiserad spontanidrott. *Transition*. Nr. 3.

**Nielsen, T.** 2001. *Formlös. Den moderne bys overskudslandskaper*. Århus.

**Nilsson, B.** 2003. *Tingen och tankarnas landskap. Försök i naturumgängets arkeologi med exempel ur Blekinges och Smålands förflutna*. Stockholm.

**Ninjalicious.** 2005. *Access All Areas. A User's Guide of the Art of Urban Exploration*. Toronto.

**Norberg-Schulz, C.** 1980. *Genius Loci, Towards a Phenomenology of Architecture*. New York.

**Norberg-Schulz, C.** 1996. *Stedskunst*. Oslo.

**North, A. S.** 1990. *The Urban Adventure Handbook*. Berkeley.

**Nurbo, S.** 2008. *Sprawl*. Stockholm.

**Olshammar, G.** 2002. *Det permanentade provisoriet. Ett återanvänt industriområde i väntan på rivning eller erkännande*. Göteborg.

**Oswalt, P.** (red.). 2006. *Shrinking Cities. Vol. 2. Interventions*. Ostfildern-Ruit.

**Panerai, P.** 2004. *Urban Forms: The Death and Life of the Urban Block*. Oxford.

**Peters, J.W.** 2004. *The Complete Idiots Guide to Geocaching*. Indianapolis.

**Peters, S.** 2007. Perplex City. An Alternate Reality Treasure Hunt. I von Borries, F. Walz, P.S & Böttger, M. (red.) *Space Time Play. Computer games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Basel.

**Pias, C.** 2007. Play as Creative Muse. Barcode Battler and the Charm of the Real. I von Borries, F. Walz, P.S & Böttger, M. (red.) *Space Time Play. Computer games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Basel.

**Risselada, M.** (red.). 2008. *Raumplan versus Plan Libre. Adolf Loos and Le Corbusier*. Rotterdam.

**Pollock, S.** 2002. Cosmopolita and Vernacular in History. I Beckenridge, C.A., Pollock, S., Bhabha H.K. & Chakrabarty D (red.) *Cosmopolitanism*. Durham & London.

**Price, C.** 1991. Das Ungewisse – Die Freude am Unbekannten. *ARCH+*. Nr. 109-110.

**Qviström, M.** 2003. *Vägar till landskapet. Om vägars tidrumsliga egenskaper för landskapsstudier*. Alnarp.

**Qviström, M.** 2005. Väntans landskap. Om studier av stadsranden och dess morgondag. *Nordisk Arkitekturforskning*. Vol. 18. Nr. 3.

**Rapport, A.** 1990 [1982]. *The Meaning of The Built Environment, A Nonverbal Communication Approach*. Beverly Hills.

**Rapport, A.** 1994. Spatial Organization and the Built Environment. I Ingold, T. (red.) *Companion Encyclopedia of Anthropology*. London & New York.

**raumlaborberlin.** 2008. *Acting in Public*. Berlin.

**RAÄ.** 2008. Förslag till ett genomförande av den Europeiska landskapskonventionen i Sverige. Slutredovisning av regeringsuppdrag.

**Robbins, E.** 1997. *Why Architects Draw*. Cambridge.

**Ronström, O.** 1994. Inledning. I Ronström, O. & Ternhag, G. (red.) *Från Haeffner till Ling. Texter om svensk folkmusik*. Stockholm.

**Rudofsky, B.** 1964. *Architecture Without Architects: A Short Introduction to Non-Pedigreed Architecture*. Cambridge.

**Runberger, J.** 2008. *Contexts. Architectural Prototypes*. Stockholm

**Rykwert, J.** 1981. *On Adam's House in Paradise. The Idea of the Primitive Hut in Architectural History*. Cambridge.

**Saltzman, K.** (red.). 2009. *Mellanrummens möjligheter. Studier av föränderliga landskap*. Göteborg.

**Sand, M.** 2008. *Konsten att gunga. Experiment som aktiverar mellanrum*. Stockholm.

**Sandin, G.** 2003. *Modalities of Place. On Polarisation and Exclusion in Concepts of Place and in Site-Specific Art*. Lund.

**Sassen, S.** 1991. *The Global City. New York, London, Tokyo.* Princeton.

**Savage, J.** 2007. *Teenage. The Creation of Youth Culture.* New York

**von Scheuring, D.** 2007. I Wüllenweber, B. & Basile, A. *Old School & New School. Two Views of Skateboard Photography.* Berlin.

**Schön, D.** 1983. *The Reflective Practitioner.* New York.

**Schön, D.** 1987. *Educating the Reflective Practitioner.* San Francisco.

**SHT.** 2009. Vasaloppet anklagas för diskriminering. [http://www.svenskhandikappidskrift.se/index.php?page=archives&year=2009&news\\_id=413](http://www.svenskhandikappidskrift.se/index.php?page=archives&year=2009&news_id=413). nedladdat 2009-03-31.

**Solà-Morales Rubió de, I.** 1995. Terrain Vague. I Davidson, C. C. (red.) *Anyplace.* Cambridge.

**Solis, J.** 2004. *New York Underground: The Anatomy of a City.* New York.

**Souza e Silva de, A. & Hjorth, L.** 2009. Playful Urban Spaces: A Historical Approach to Mobile Games. *Simulation & Gaming*. Vol. 40. Nr. 5.

**Spelman, E. V.** 1988. *Inessential Woman: Problems of Exclusion in Feminist Thought.* Boston.

**Steinbock, A.J.** 1995. *Home and Beyond. Generative Phenomenology after Husserl.* Evenston.

**Stegophilous.** 1983. Roofclimbing in Cambridge. *Journal of the Cambridge University Caving Club*. Vol. 3. Nr. 3.

**Stewart, S.** 2007. I Love Bees. Hijacking Payphones for Play Experience. I von Borries, F. Walz, P.S & Böttger, M. (red.) *Space Time Play. Computer games, Architecture and Urbanism: the Next Level.* Basel.

**Sthlm at Large.** Handbok om framtidens Stockholm. 2004. Åman, J. (red.). Stockholm.

**Szulborski, D.** 2007. The Beast. An Alternate Reality Game Defines the Future. I von Borries, F. Walz, P.S & Böttger, M. (red.) *Space Time Play. Computer games, Architecture and Urbanism: the Next Level.* Basel.

**SvD.** 2009-02-19. Blågul lastbil ska rädda VM-gulden.

**Thörneby, P.** 2008. Notes on Staring at Stones. *OEI*. Nr. 39-41.

**Till, J.** 2001. Too Many Ideas? *EAAE News Sheet* 59. April.

**Till, J.** 2009. *Architecture Depends.* Cambridge.

**Titon, J. T.** red. 1996. *Worlds of Music.* Accompanying disc 1, track 13: Postal workers canceling stamps at the University of Ghana post office (2' 57"). Source: Field recording by Koetting J. Legon, Ghana. 1975.

**Toker, F.** 1985. Gothic Architecture by Remote Control: An Illustrated Building Contract of 1340. *I The Art Bulletin*. Vol. 67. Nr.1.

**Toth, J.** 1995. *The Mole People: Life in the Tunnels Beneath New York City.* Chicago.

**Tuan, Y-F.** 1974. *Topophilia. A Study of Environmental Perception, Attitudes, and Values.* Engelwood Cliffs.

**Tägil, T. & Werne, F.** 2007. I Nylund, K. (red.) *Periferin i centrum. Gränsöverskridande praktiker i stadens offentliga rum.* Göteborg.

**Unaufgeräumt/As Found.** Urban Reanimations and the Minimal Intervention. 2007. S AM N° 1.

**UN-HABITAT.** State of the World's Cities Report 2006/7

**Urban Pioneers.** 2007. *Urban pioneers: Berlin experience with temporary urbanism.* Berlin.

**Urban Recreation.** 2006. *Urban Recreation. Akay & Peter=Bröderna Barsky/ [text:Kidpele...].* Årsta.

**Vallentine, G.** 2007. Theorising and Researching Intersectionality: A Challenge for Feminist Geography. *Professional Geographer*. Vol. 59 Nr. 10-21.

**Waldheim, C.** 2006. *The Landscape Urbanism Reader.* New York.

**Walther, B. K.** 2007. Pervasive Gamespaces. Gameplay out in the Open. I von Borries, F. Walz, P.S & Böttger, M. (red.) *Space Time Play. Computer games, Architecture and Urbanism: the Next Level.* Basel.

**Werne, F.** 1987. *Den osynliga arkitekturen.* Göteborg.

**Wikström, T.** 2002. Ordnade rum, impediment och marginell rumslighet – om plats och identitet i det nya stadslandskapet. Paper på *Nordiskt seminarium om urban- och boendeforskning*, Helsingfors.

**Wikström, M.** 2007. Restytter och gränsöverskridande rumsliga praktiker i Flemingsberg. I Nylund, K. (red.) *Periferin i centrum. Gränsöverskridande praktiker i stadens offentliga rum.* Göteborg.

**Wipplesnaith.** 2007 [1937]. *The Night Climbers of Cambridge.* Cambridge.

**Young, G.W.** 1899. *Roof Climbers Guide to Trinity.* Cambridge.

**Young, G.W.** 1905. *Wall and Roof Climbing.* Cambridge.

**Ziehe, T.** 1993. *Kulturanalyser. Ungdom, utbildning, modernitet.* Stockholm

**Žižek, S.** 2004. *Väkommen till verklighetens öken.* Stockholm.

**Østerberg, D.** 2000. *Stadens illusioner, en sociomateriell tolkning av Oslo.* Göteborg

**Astrup Schröder, K.** 2010. *My Playground*. KSPR.

**Christie, M.** 2003. *Jump London*.

**Maunder, P.** 2009. *Parkour – the Nature of Challenge*. [www.northernparkour.com/viewtopic.php?f=23&t=4027](http://www.northernparkour.com/viewtopic.php?f=23&t=4027). nedladdad 2009-04-01.

**Ové, H.** 1978. *The World About Us: Skateboard Kings*. Dokumentärfilm för BBC.

**Peralta, S.** 2001. *Dogtown and Z-boys*.

**Spiderman 2.** KPA/Reuter. s. 6.

**Pieter Bruegel d.ä.** *Kinderspele*. Kunsthistorisches Museum. Wien s. 33.

**Oscar Pistorius.** *Golden Leage-galan i Rom 2007*. Alessandro Bianchi/ Reuter s. 60.

**bild 1:1.** *Pacmanhattan*. [www.pacmanhattan.com](http://www.pacmanhattan.com).

**bild 1:2.** *Barcode Battler*.

**bild 1:3.** *I Love Bees*. [www.ilovebees.com](http://www.ilovebees.com)

**bild 1:4.** *The Night Climbers of Cambridge*. Wipplesnaith. Oleander Press.

**bild 2:2.** *Friidrottsarena*. Avritad efter Nationalencyklopedin.

**bild 3:1.** *City as an Egg*. Avritad efter Price 1991.

**bild 3:2.** *Interaktion*. [www.akayism.org](http://www.akayism.org).

**bild 3:3.** *Zoo*. [www.akayism.org](http://www.akayism.org).

**bild 3:4.** *Förlåt*. [www.akayism.org](http://www.akayism.org).

**bild 3:5.** *Kuchenmonument*. raumlaborberlin.

**bild 3:6.** *Dolmusch X-press*. raumlaborberlin/Peanutz Architekten.

**bild 4:3.** *QuarterlySkateBoarder*. Vol.1, Nr.1. <http://vintageskateboardmagazines.com>  
*SkateBoarder*. Vol.2, Nr.4. Repro Daniel Finley.

**bild 4:4.** *La Dame du Lac*. [www](http://www).

**bild 5:1-2.** *The Night Climbers of Cambridge*. Wipplesnaith. Oleander Press.

**bild 5:8.** *Fetival Pier London*. Stillbild från Kaspar Astrup Schröders *My Playground*. 2010.

**bild 5:9.** *Cathédrale d'Evry*. Evry Courcouronnes. Ann Kaczka.

**bild 5:11-12.** *A Horses Tale*. muf architecture/art.

**bild 5:13-14.** *Tilbury Park*. muf architecture/art.

Övriga bilder tagna av Emma Nilsson.

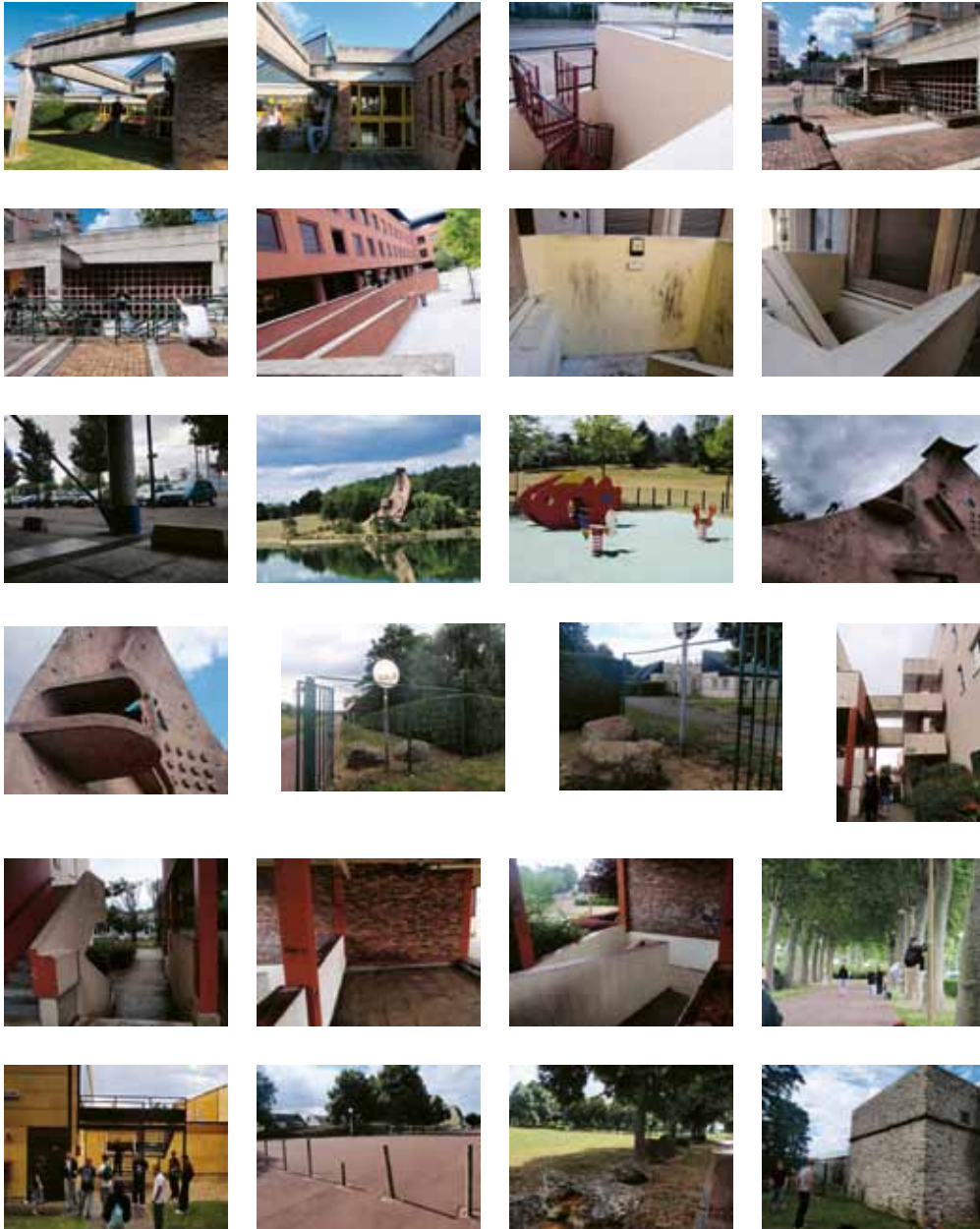


## / appendix 1

**Ann Kaczka.** Lisses/Evry Sunday, July 13th.

<http://s300.photobucket.com/albums/nn37/AnnKaczka/LissesandEvry>

nedladdat 2008-10-14



## / appendix 2

**Tutorials.** [www.le-parkour.se/1220](http://www.le-parkour.se/1220)



### Saut de Bras / Cat Leap

Precis som i Precision Jumps gör man det lättast för sig om man hoppar i en båge. Kommer man med för mycket fart rakt mot landningen och man riskerar att crasha rakt in i väggen. Vad man vill är att komma in en bra fallande vinkel. Man vill först sätta i fötter sen händerna eftersom benen är mycket starkare och gör det lättare att få en mjuk landning. / Var alltid noga med avtrampet. Finns inget värre än att skada sig för att man inte orkade kolla om avtrampet är stabilt. / Dra armar och ben uppåt för att få höjd på hoppet. / I luften förbereder du dig på landningen mot väggen. Sträck ut benen och armarna. / Precis som när du landar på vanlig mark så vill du möta väggen på samma sätt, sträck ut tårna så att främre trampdynorna tar första träffen. / Armarna fungerar på samma sätt som benen, de skall vara utsträckta och fånga kanten så fort som möjligt. Böj armarna och knäna för att minska chocken. / Ta dig upp för väggen. / Vid Saut de Bras som utörs från en högre nivå till en lägre kan det vara svårt att hålla kroppen i en fast och stabil hållning, benen halkar ofta ner men det är bara att fortsätta träna.



### Precision

Precision jumps är hopp som utförs jämfota från en plats till en annan. / En viktig sak när man tränar Precision Jumps är att man landar precis där man vill och *stannar* där. Det är alltså inte själva hoppet i precision jumps som är det viktiga utan det är landningen. / Stå med benen ihop och samtidigt som du böjer knäna drar du armarna bakåt. / När du trycker ifrån och rätar ut knäna slänger du armarna uppåt för att få mer höjd och längd i hoppet. Mitt i hoppet drar du armarna neråt för att få ytterligare fart, samtidigt som du för benen framåt och förbereder landningen. / Sätt först i främre trampdynorna och följ sedan med tyngden ner, böj knäna samtidigt som du börjar bromsa farten neråt genom att trycka uppåt. / Det är mycket viktigt att du tränar på att få höjd i dina hopp så du klarar av att landa precis där du vill och *stanna där*. Man vill hoppa i en båge som först går upp sen faller ner. På det viset har du inte lite mycket fart framåt att döda när du landar. / När du tränar precision Jumps är det också mycket viktigt att du kontrollerar vad du tänker landa på innan du gör hoppet, alldeles för lätt att ramla och skada sig på grund av halt material etc etc.



### Speed Vault

Som man hör på namnet så används den när man vill behålla ett högt tempo och inte tappa fart i en vault. Spring i hög fart mot hindret, det är dock viktigt att du springer i ett tempo som du bemästrar, om man tar en massa småtramp precis innan vaulten för att komma i rätt position ser det bara slarvigt ut, ett lätt misstag som ofta begås. / När du är redo för avtramp hoppa upp. Satsa mer på fart än på höjd, målet är att ligga så nära hindret som möjligt. När du hoppat lägger du tyngden åt det hållet vars arm du helst sätter i. / Sätt i handen för att få stabilitet, känns allt rätt använd handen för att trycka dig vidare och öka hastigheten. / Dags att landa, landningen sker med en fot. Sätt i det benet som är närmst hindret först.





### Lazy Vault

Spring mot hindret, inte rakt på utan brevid. / Sätt ner handen som är närmast hindret en bit in från kanten som är närmast dig. / Släng upp benet som är närmast väggen över hindret... / ...snabbt följt av det andra benet. Handen som du satt i först bär hela tiden hela din vikt under den här fasen. När båda benen är över hindret så sätter du i din andra hand som nu får ta all vikten. / Skjut ifrån med den handen som är på hindret för tillfället. Skjut ifrån tillräckligt så att du kommer en bit ifrån hindret och se efter vart du vill landa. / Landa och sen var det över.



### Turn Vault

Turnvault är en av de vanligaste vaultsen som oftast används när man ska ner från något som är för högt att göra en vanlig vault ut ifrån. Den går ut på att man hoppar över ett räcke eller en mur och vänder sig om i luften och landar på andra sidan om räcket/muren. / Koncentrera dig på var någon stans du ska sätta händerna. / När man sätter händerna på railen ska man redan vänt en av dem 180 grader. Vilken hand man vrider är individuellt. / I själva hoppet samlar man benen och behåller en lite liggande position över railen samtidigt som man släpper man den icke vridna handen för att påbörja rotationen. I luften tittar du efter var du ska sätta tillbaka handen samt vart fötterna skall landa. / När hela kroppen har vänt sig 180 grader använder du händerna för att dra dig tillbaka in mot railen för att placera fötterna.



### Reverse Vault

Reverse Vaulten kan vara svår att få rätt på eftersom den tvingar traceuren att helt tappa blicken på vart han/hon är på väg. Grundprincipen är den att man snurrar 360 grader runt sin egen axel. / Reverse Vaulten används i stort sett bara som sammanlänkning av en tidigare rörelse, eftersom den kräver så lite fart och energi. / Skjut ifrån marken i en skruvad riktning, ta hjälp av armarna för att få mer kraft och stabilitet i rotationen. / Håll kvar bägge händerna, fortsätt att rotera men tänk även på att hela kroppen inklusive fötterna måste över, detta måste du göra utan att se eftersom ditt ansikte är riktat åt fel håll och du kan inte se dina fötter. / När du är över med hela kroppen, släpp taget med handen i vars riktning du roterar, håll kvar med den andra handen för att behålla stabiliteten. Förbered dig på landningen. / När du roterat färdigt släpp den andra handen och landa.



### Saut de Chat / Monkey Vault

Det råder allmän förvirring om vad som är Kong vault och vad som är Monkey vault av den enkla anledningen att de är samma move. Om du nu tänker "det är dom inte, i Kong dyker man och monkey är man nära hindret". På det svarar jag genom att säga "Okej, men var går gränsen, vart blir en Monkey en Kong och en Kong en Monkey ???". Enough said, det är samma rörelse, i Frankrike kallas rörelsen Saut de Chat, Katt Hopp. / Många gör misstaget att trampa av med fötterna vid sidan av varandra. För er som gör det, ta er tiden och lär er en fots avtrampet. En fots avtramp är mycket bättre eftersom man inte behöver bromsa in innan man går in i vaulten, det är bara att springa rakt på vilket ger dig högre hastighet och längre distans. / Så här ser avtrampet ut. Sträck ut armarna mot hindret. / Lyft benet som du inte trampat av med uppåt för att få mer höjd i rörelsen. / Benet som du trampade av med drar du snabbt upp mot kroppen så att de inte krockar med hindret. Tryck ifrån ordentligt med armar och axlar. / Landa med en fot först för att snabbt komma in i löpningen.



### Pop Vault / Passe Muraille

I Frankrike beskrivs denna rörelsen med ordet Passe Muraille, det kan beskrivas som "passera hinder", det beskriver alla former av väggar man tar sig upp för. / Hög fart är ett måste. / Hoppa mot väggen som om du skulle fortsätta springa rakt upp för den. Ta ett steg, folk använder olika taktiker, vissa tar ett steg andra två, för mig fungerar det helt klart bäst med bara ett kraftigt steg. / Placera händerna ovan på hindret och tryck dig uppåt samtidigt som du kickar bakåt med det ben som du inte trampade av med för att få extra kraft uppåt. / Antingen kan man dra benen vid sidan som en vanlig sidevault, eller kan man föra fötterna mellan händerna som en monkeyvault. / Förbered landning.



### Underbar

Som med många andra moves vill man inte komma för rakt på i en underbar, man vill komma mot hindret i en båge för att ha så mycket kontroll på movet som möjligt. / Så fort du får grepp om stängen börja dra dig uppåt och framåt, benen skall nu vara på väg genom. / När benen är på väg genom är det mycket viktigt att du har kraft i armarna att hålla upp hela kroppen, tappar du taget här kommer det bli myyycket smärtsamt. Håll dig bara upp med armarna så kommer din fart ta dig genom hindret. / När benen är helt igenom och du känner att det är dags för kroppen så är det bara att glida vidare. / Nu är det dags att landa, landa på de främre trampdynorna. Förhoppningsvis har du fått så pass mycket fart framåt i överkroppen tack vare armarna så att din tyngdpunkt ligger långt fram när du landar, på så vis går det snabbt att springa vidare.

# /appendix 3

**Parkourfilmer.** Klipp från parkourfilmer. Samtliga filmer från parkour-videos.com.

**Chris Rowat/Blane** från TeamTraceur.

*Power is Nothing Without Control.* 2006. 3:00 minuter.



*Origins.* 2008. 5:00 minuter.



*Excelsior.* 2008. 3:46 minuter.



**Lisses/Evry Courcouronne.**

*A Parkour Expedition.* 2009. 7:35 minuter.



*Daniel Ilabaca - Trip to Lisses.* 2006. 5:29 minuter.



*Carlos & Christian Trip to Lisses.* 2007. 6:48 minuter.



