Del 2

FREMTIDSFABRIKKEN

Fra bevaringsscenarioer til transformative scenarioer i planprosesser

Cecilie Sachs Olsen

Tolv skjermer montert på høye hyller av stål danner en stor ring i atriet til Design og Arkitektur Norge (DOGA). Skjermene viser «videoportretter» av tolv personer fra skuldrene og opp. De har samme proporsjoner og høyde som en vanlig person, så når publikum trer inn i sirkelen, er det som om de er omringet av virkelige mennesker. Alle sammen snakker direkte til publikum, i munnen på hverandre. Først når man nærmer seg hver enkelt skjerm, kan man skille stemmene fra hverandre. En eldre dame med hvitt kort hår og tysk aksent forteller om dagens arbeid på bielinjen som binder sammen sentralstasjonen med de botaniske hagene i nord. Det har vært en lang vinter, sier hun, men ikke særlig kaldt. Stella Tech har laget fibersensorer som kobles på bikubene for å kontrollere bienes helse i løpet av vinteren. Hun gleder seg til fredag, for da kommer barna fra Utigata skole for å åpne vinduene til bikubene etter vinterens dvale. Det er også dagen da Verdibørsen bestemmer prisen på årets honning ut ifra resultatene fra biehelsekontrollen. En middelaldrende mann med hvite krøller forteller om sin jobb som miljø- og klimaetterforsker. Vanligvis er dagene hans fylt med de sedvanlige e-postene om noen som prøver å kutte ned et tre, eller folk som forsøpler, men i dag har han fått tips om at noen har tatt over en gammel offshore oljerigg og borer etter olje på nytt. Det er helt sinnssykt! utbryter han. Militæret må

kobles på, men de er ikke lenger trent for internasjonale konflikter, de fokuserer kun på å kartlegge og beskytte skog og fjell. En ung lyshåret kvinne forteller spent om sine planer for dagen. Hun har planlagt en overraskelsespiknik for kjæresten sin. Planen er at hun skal spørre kjæresten om han vil flytte inn til henne. Naboen hennes har nemlig et ledig rom som hun kan få bygge om og inkludere i sin leilighet dersom hun og kjæresten kombinerer «romarealberettigelsene» sine. Hun har tegnet planene for det nye rommet og bundet dem fint inn med silkebånd. Publikum lytter oppmerksomt. Historiene virker familiære, men samtidig er det klart at de portretterer et Oslo der fundamentale aspekter ved samfunnet har endret seg radikalt.

Fremtidsfabrikken installasjon. Foto: OAT/Istvan Virag.

Installasjonen beskrevet ovenfor var en del av *Fremtidsfabrikken* – et prosjekt som handlet om å skape fremtidsscenarioer for Oslos bydelsområder Bjørvika og Grønland. Prosjektet var en del av Oslo Arkitekturtriennale 2019 og tok utgangspunkt i teaterregissør Zoë Svendsens kunstnerresidens ved universitetet i Cambridge. Her undersøkte hun hvordan teaterbaserte metoder kan brukes for kollektivt å utvikle scenarioer, også kalt fremtidsbilder, i respons på klimakrisen. I Oslo fokuserte hun på å involvere lokalbefolkningen i å skape scenarioer som forestilte seg Bjørvika og Grønland i en postkapitalistisk og fossilfri fremtid der samfunnet vektlegger sosial og miljømessig blomstring fremfor økonomisk vekst. Målet var ikke å fremme en universell utforming av en salgbar fremtid, men å

skape en åpen og kollaborativ prosess som undersøkte hvordan vi sammen kan komme til å bo og leve under radikalt forskjellige sosiale og økonomiske forhold.

Scenarioer har lenge vært brukt i byutviklings- og planprosesser for å vurdere og sammenlikne et sett med mulige fortellinger om fremtiden. Som metode for langsiktig planlegging er scenarioer sentrale verktøy for å analysere mulige utfall av dagens beslutninger og dermed bedre håndtere usikkerhet, risiko og forskjellige aktørers interesser og verdier med hensyn til bestemte fremtidsutviklinger (Throgmorton 1992, Chakraborty og Macmillan 2015). Men i motsetning til *Fremtidsfabrikken*, hvor scenarioene beskriver et radikalt endret samfunn, fokuserer de scenarioene som oftest utvikles og brukes i dagens planprosesser, på å projisere samtidens trender og tendenser inn i fremtiden. Det vil si at i stedet for å fremme radikale alternativer til status quo, formes scenarioer i planprosesser ofte som «bevaringsscenarioer» (Gunnarsson-Östling og Höjer 2011). Bevaringsscenarioer bevarer dagens samfunnsstruktur ved å skape historier om eller bilder av fremtiden som tar sikte på å justere, fremfor å endre, en gitt situasjon for å nå ett bestemt mål. Med andre ord brukes bevaringsscenarioer for å skape konsensus rundt én bestemt utviklingsretning som er bundet til dagens strukturer, hvilket gir lite rom for debatter rundt andre forestillinger og alternativer. For å utvide omfanget av muligheter, interesser og løsninger som kan tas i betraktning i planprosesser, er det bruk for mer transformative scenarioer, slik som dem som ble produsert i *Fremtidsfabrikken*. Slike transformative scenarioer bringer utopiske, fremfor kun pragmatiske, perspektiver inn i planprosessen og kan dermed utvide mulighetsrommet for hvordan vi kan skape alternative fremtider og samfunnsstrukturer i møtet med samtidens voksende sosiale og miljømessige utfordringer. Men hvordan kan transformative scenarioer gjøre dette? Og hvilken betydning vil et skifte fra bevaringsscenarioer til transformative scenarioer ha for planprosesser?

Problemet med bevaringsscenarioer

Ifølge professor i by- og regionplanlegging Heather Campbell (2012) er planleggingspraksis hovedsakelig opptatt av faktabaserte analyser av hva som er, fremfor mer normativt å legge vekt på hva som kan eller bør være. Hun observerer at når planleggere etterlyser «relevant informasjon», dreier det seg om deskriptive beskrivelser som gir umiddelbare og konkrete svar på hva som foregår, og hva som må gjøres. Her handler det, ifølge henne, hovedsakelig om å bevare eksisterende systemer og praksiser fremfor å endre dem. I samsvar med Campbells

observasjoner peker byforskerne Ulrika Gunnarsson-Östling og Mattias Höjer (2011) på hvordan «bevaringsscenarioer» dominerer de fremtidsscenarioene som produseres i planleggingspraksis. Disse bevaringsscenarioene består av løsningsorienterte visjoner for hvordan spesifikke mål kan nås ved å justere en gitt situasjon i henhold til eksisterende sosiale strukturer. Som både Campbell og Gunnarsson-Östling og Höjer påpeker, har disse bevaringsscenarioene lite rom og optimisme for den type radikal samfunnsendring som dagens økende sosiale og miljømessige utfordringer krever. Covid-19-pandemien, polarisering, populisme og global oppvarming gjør det klart at vi ikke kan fortsette å leve i og med et økonomisk system basert på utnyttelsen av mennesker og natur. Det er mer enn noen gang behov for å utforme radikalt andre samfunnsstrukturer som bedre ivaretar sosial rettferdighet og bærekraft. Problemet med bevaringsscenarioene er at de kun reagerer på det som allerede eksisterer, i stedet for aktivt å skape nye og andre eksistenser. For å undersøke hvilke konsekvenser dette har for utviklingen av fremtidens byer, introduserer jeg i det som følger, begrepet «materialitet som performance».

Materialitet som performance er et sensitiverende begrep som åpner for en kritisk tilnærming til byens områder og bygninger når det gjelder de prosessene som utgjør eller opprettholder dem (Harvey 1996:50). Begrepet tar utgangspunkt i teorier av samfunnsgeografer som David Harvey (2000), Doreen Massey (2005) og Edward Soja (2000), samt filosof og sosiolog Henri Lefebvre (2003). Disse brukte begrepet «materialitet» som et utrykk for politisk og sosial handling hvor abstrakte idéer blir manifestert i samfunnet i form av for eksempel bygninger eller regler. Samfunnsgeografer bruker ofte begrepet «performance» for å analysere og peke på konflikter som oppstår rundt slike manifestasjoner, for eksempel i forbindelse med maktstrukturer og/eller hvordan steder oppleves (se f.eks. Johnston og Pratt 2010, Longhurst 2000, Nash 2000 og Thrift 2003). Performance brukes her i samsvar med filosofen J.L. Austins definisjon av «performativitet». Sistnevnte stammer fra språkvitenskapen, hvor Austin pekte på at språk ikke kun beskriver ting, men også utfører det de konstaterer. Et eksempel er ytringen «jeg erklærer krig», som vedtar og setter i gang selve handlingen.

At byrom på liknende vis blir til gjennom performance, svarer til idéen om rom som en sosial konstruksjon fremfor som noe fysisk og avgrensbart. Denne idéen vant frem på 1970-tallet som følge av at sosial teori kom inn i samfunnsvitenskapen, og da særlig en marxistisk sådan (f.eks. Harvey 2000, Lefebvre 1991, Massey 2005, Smith og Katz 1993 og Soja 2000). Som en del av denne tilnærmingen setter «materialitet som performance» søkelyset på det performative forandringspotensialet til alt det som blir oppfattet som forutbestemt, stabilt,

statisk, lukket eller gitt i våre omgivelser. Dette kan forklares med et eksempel fra en teaterforestilling: På scenen står det en ganske alminnelig stol som med ett forvandles til en trone ved at skuespilleren som har rollen som dronning, setter seg ned på den. Publikum godtar nå at dette er en trone, uten at stolens fysiske form har endret seg. Teatret synliggjør denne performative prosessen og belyser dermed sammenhengen mellom praksis og representasjon, og vektlegger at representasjoner ikke kan separeres fra de sosiale praksisene som legitimerer deres eksistens. I denne optikken former og skaper fremtidsscenarioer fremtidige byrom i like stor grad som de illustrerer dem.

Arkitekturkritiker Jeremy Till (1994) illustrerer dette ved å peke på sammenhengen mellom hvordan vi «unnfanger» og bygger byer, og hvordan vi representerer dem. Ifølge ham fører de rasjonelle, storskala og grafiske teknikkene som ofte brukes for å portrettere fremtidige byrom i arkitekturrenderinger, til et distansert forhold til byen. Våre omgivelser reduseres, ifølge Till, til en rekke reduktive koder: Storskalaen ekskluderer kroppens perspektiv, grafikken ekskluderer det politiske og sosiale, og den rasjonelle tilnærmingen ekskluderer det imaginære, undertrykte og irrasjonelle. Med andre ord presenteres byen som et slags overordnet og gitt system som er til for å kontrolleres, heller enn en sosial og kroppsliggjort prosess som er i stadig endring. Till konkluderer med at arkitekter, planleggere og designere følgelig agerer som «detached orderers» (s. 239). Han beskriver effekten dette har:

> The will to order is of such a strength that, even if an ordering system is not immediately apparent in an existing urban situation, abstract codes and methods will be employed so as to reveal one – or in fact impose one. Whilst the intentions behind the ordering may be benign and well-founded, their method of operation is not. The removal of the operator from a personal involvement in their construct inevitably leads to a structure of power being imposed (1994:239).

Denne kritikken er ikke ny, men stammer fra 1960- og 70-tallet da kulturteoretikere som Michel de Certeau (1984) gikk hardt ut mot det toppstyrte ovenfra og ned-perspektivet i de modernistiske planleggingsidealene. Særlig kritikk høstet disse idealene for sin positivistiske tilnærming, hvor beslutningsprosesser hovedsakelig var basert på vitenskapelige bevis, og planleggere ble sett på som nøytrale teknokrater (Campbell 2012:137). De Certeau poengterte at selv om det er et kraftfullt verktøy for planleggere å kunne kartlegge byen fra et helikopterperspektiv, så er dette perspektivet reduktivt fordi det utelater dynamikkene og energien i byen. Ovenfra ser ting statisk og «frossent» ut, man er så distansert at det er vanskelig

å forestille seg hva som gir liv til byen. I de siste årtier har denne rasjonelle og toppstyrte tilnærmingen blitt utfordret av den såkalte kommunikative vendingen (Healey 1993, Innes 1995) i planleggingen. Tilhengerne av denne tilnærmingen har promotert en mer inkluderende planlegging som utforsker og tar høyde for maktforhold og interessemotsetninger, sosiale relasjoner, kulturelt mangfold og samarbeidende prosesser. Særlig innflytelsesrik har boka *Collaborative Planning* (2006 [1997]) av byplanlegger Patsy Healey vært i denne forbindelse. Boka tar utgangspunkt i verdi- og representasjonsaspektet ved planleggingen fremfor dennes materielle og romlige aspekter. Her poengterer Healey at planleggerens viktigste rolle er å utforske hvem som har en interesse i en sak. Dette gjøres ved å lage en analyse for å identifisere hvem som er interessenter, og så sørge for at planleggingen tar utgangspunkt i disses særlige interesser. Denne tilnærmingen risikerer imidlertid å overse planleggingens performative natur. Som Metzger (2013) påpeker, har Healeys teorier ført til en bred enighet om at planleggere enkelt og greit lokaliserer gitte interessenter for så å inkludere dem og de interessene de tilsynelatende allerede besitter, i planprosessen. I praksis betyr imidlertid dette at planleggere ofte overser den performative prosessen hvor de selv, sammen med utviklere og arkitekter, spiller en langt mer aktiv rolle i å definere og utforme aktuelle interesser. Dette gjøres, for eksempel, ved at planleggere bygger konsensus rundt en særlig utvikling gjennom politisk aksept, legitimering og troverdighet.

Healey var selv klar over de problematiske implikasjonene hennes teorier rundt interessentbegrepet innebar, og har siden nyansert det betraktelig. Men mye av planleggingslitteraturen som er basert på hennes tanker, tar derimot interessentbegrepet hennes for gitt som uproblematisk og åpenlyst. Følgelig fokuseres det på prosedyrer for hvordan man skal håndtere gitte interessenter, fremfor en diskusjon rundt hvordan interessenter skapes gjennom en performativ prosess. Swyngedouw (2005) noterer seg følgende: «While the concept of (stake)'holder' is inclusive and presumably exhaustive, the actual concrete forms of governance are necessarily constrained and limited in terms of who can, is, or will be allowed to participate.» Planleggingsteoretikerne Raul P. Lejano og Erualdo R. Gonzalez (2017) peker på en tendens der planleggere ser for seg fremtidige beboere i et område bestående av én særlig velstående, kulturell, økonomisk type og dermed former fremtidige utviklinger rundt disse. Noen ganger forestiller planleggerne seg fremtidige beboere med en helt annen sosioøkonomisk sammensetning enn dem som allerede bor i et område. Konsekvensen er en sosioøkonomisk oppgradering som legitimeres ved at planleggerne problematiserer den sosioøkonomiske sammensetningen av eksisterende beboere. Denne prosessen naturliggjøres gjerne av planleggere gjennom idéen om «suksesjon», en betegnelse som er hentet fra

naturvitenskapen og peker på endringene i artssammensetningen som skjer over tid i et område. Idéen om suksesjon har vært en integrert del av diskursen rundt byutvikling siden Chicago-skolen (1915–1935) tok i bruk økologiske bymodeller for å beskrive og analysere byen som system (se f.eks. Burgess 1925, McKenzie 1924). På liknende måte kan bevaringsscenarioer brukes til å naturliggjøre transformasjonsprosesser som fører til en sosioøkonomisk oppgradering av områder, ved å fremstå kun som en objektiv representasjon av én bestemt, naturlig og unngåelig fremtid. Nettopp fordi disse scenarioene fremstår kun som en representasjon og deres performative rolle i aktivt å skape denne fremtiden blir oversett, mister man muligheten til å stille spørsmål ved de subjektive interessene og maktforholdene som skjuler seg bak ekskluderende utviklinger, og som promoterer visse fremtider og interessenter fremfor andre.

På bakgrunn av dette mener jeg at bevaringsscenarioer kan ses som et ledd i en stadig økende «depolitisering» av samfunnet. Samfunnsgeografen Erik Swyngedouw (2018) definerer depolitisering som en utvikling der det politiske svekkes til fordel for en konsensusbasert form for medvirkning og styring som håndterer store samfunnsspørsmål ved hjelp av teknokratisk administrering. Det politiske blir her redusert til et spørsmål om «public management», som ignorerer innebygde samfunnsmessige motsetninger og konflikter. I denne konteksten forsterker bevaringsscenarioer Margaret Thatchers famøse ord «there is no alternative». David Harvey (2000) observerte allerede for flere tiår siden at byutviklingsdebatten bar preg av denne retorikken og følgelig manglet både vilje og evne til å utforske og forestille seg radikal endring. Byforsker og geograf David Pinder (2015) etterspør derfor at planleggeres og forskeres forsøk på å analysere og forklare samtidens urbaniseringsprosesser, komplementeres av en formening om hva disse prosessene kunne eller burde være, og dermed også om hvordan byer kan konstrueres på andre måter.

Utopi som metode: fra bevaringsscenarioer til transformativ praksis

I stedet for å justere det som allerede er, portretterer transformative scenarioer fremtidige mål som ikke kan oppnås innenfor eksisterende systemer og strukturer. Bruken av transformative scenarioer i planprosesser kan dermed fremme en forståelse av at omfattende sosiale endringer er nødvendige for å oppnå en bedre fremtid, og lager dermed et fundament for diskusjoner rundt langvarige utviklinger og mål. Ifølge Gunnarsson-Östling og Höjer (2011) krever denne tilnærmingen at man i planprosesser ikke bare fokuserer på utviklingen av ett

scenario, men at man setter flere forskjellige scenarioer opp mot hverandre for å synliggjøre forskjellige perspektiver og konfliktfylte interesser. Dermed kan planleggere legge til rette for en utvidet debatt om byens fremtid og hvordan denne kan endres til det bedre.

Denne åpne tilnærmingen oversettes ikke lett til praksis. Som illustrert i forrige del, holder planleggere seg gjerne til én bestemt utviklingsretning. Dette er på mange måter forståelig da det er vanskelig, og i noen tilfeller umulig, å planlegge for flere fremtider samtidig. I tillegg fremstår transformative scenarioer som mer usikre da de ikke gir klare svar på hva som er «rett», eller om man har funnet den beste løsningen for fremtiden. I stedet kreves det at man er komfortabel i en åpen prosess, hvor man søker etter noe bedre uten å vite eller definere på forhånd hva dette «bedre» nødvendigvis er. Det er ofte vanskelig å skape en slik åpen prosess i planleggingspraksis. Dette kan skyldes at planlegging ofte opererer i det planleggingsteoretiker Jonathan Metzger (2010) karakteriserer som en «hot setting», for eksempel en høring der en plan gjøres tilgjengelig for innspill fra lokale aktører. Som i andre settinger der viktige materielle og symbolske ressurser er på spill, fører slike konsultasjoner ofte til at forskjellige aktører tvinges til å legge frem klare, sterke og tydelige synspunkter og handlingsretninger av frykt for å miste sin troverdighet og/eller autoritet. Dette gjør det vanskelig å eksperimentere med nye og mer normative, åpne og spekulative perspektiver og visjoner. Metzger etterlyser derfor planleggingspraksis som foregår i det han kaller «cool settings». Dette kan være en plansmie der planleggere og lokale aktører kollektivt utarbeider en idé eller et konsept for by- og stedsutvikling. Slike settinger kan være uoffisielle og er ofte kun rådgivende, det står derfor ikke så mye på spill. Dermed er det lettere å eksperimentere med alternativer til tradisjonelle planer og løsninger uten å måtte risikere at dette har direkte sosiale og politiske konsekvenser. Metzger advarer imidlertid mot å se slike cool settings som et slags mystisk vakuum i samfunnets overveldende masse. I stedet peker han på hvordan cool settings opererer «in the middle of things». Her deltar folk med alt hva de er (inkludert deres meninger, interesser, fordommer og agendaer), samtidig som omstendighetene gjør det mulig å tenke, snakke og handle på nye måter. Spørsmålet er hvordan flere slike cool settings kan skapes i planleggingspraksis. Ett mulig svar er, ifølge Metzger, ved hjelp av kunst og kunstneriske metoder.

Det er særlig kunstens potensial for å skape en såkalt verfremdungseffekt (Shklovskij 1998, Debord 2004 og Brecht 1964) Metzger tenker på i denne forbindelse. Begrepet er mest kjent fra teaterverdenen og handler, kort fortalt, om «making the familiar strange and the strange familiar» (Landry 2000:179). For eksempel gjør kunsten, ved å fremmedgjøre det som vanligvis blir tatt for gitt,

enten dette er etablerte settinger og konvensjoner eller ens egne handlingsmønstre og meninger, det mulig å revurdere ens posisjoner og eksperimentere med nye perspektiver. I likhet med begrepet verfremdungseffekt, stammer ordet «scenario» også opprinnelig fra teaterverdenen, nærmere bestemt den tradisjonelle italienske teaterformen «commedia dell'arte». Her refererer «et scenario» til et vagt definert skuespill der det er opp til skuespillerne å utbrodere handlingen ved hjelp av improvisasjon. Det handler altså om å handle uten et forutbestemt manuskript å forholde seg til. Scenarioets narrativer og settinger forstås som noe som er i ferd med å bli definert, som en tilblivelsesprosess. Både verfremdungseffekt og slike improvisatoriske scenarioer kan altså forstås som kunstneriske metoder som åpner for nyskapende og frigjørende rom og prosesser. De gjør det mulig å forestille seg og definere alternative fremtider utenfor systemene og situasjonene de skapes i. Slik former de sammen en tilnærming jeg har valgt å kalle «utopi som metode». Jeg mener denne metoden er sentral for å fremme en planleggingspraksis med transformative scenarioer som omdreiningspunkt.

David Pinder har lenge argumentert for behovet for utopisk tenkning i byforskning og -planlegging (se f.eks. Pinder 2002 og 2015). I likhet med David Harvey, som ser en byutviklingsdebatt preget av idéen om at det mangler alternativer, peker Pinder på at utopisk tenkning har kommet i vanry de siste tiårene, og at dette har ført til manglende tro på at framtiden kan overgå samtiden. For Pinder er utopisk tenkning viktig for å skape håpefulle muligheter for radikal endring. Hans forståelse av utopia baserer seg på Henri Lefebvres utopisme som en slags «philosophy of the possible» (Pinder 2002:238). I motsetning til gjengse assosiasjoner til utopia som en autoritær, idealistisk og statisk fremtidsvisjon uten rot i virkeligheten, dyrket Lefebvre en form for utopisme som utvidet grensene for hva som oppfattes som mulig:

> to open a path to the possible, to explore and delineate a landscape that is not merely part of the «real», the accomplished, occupied by existing social, political and economic forces. It is a utopian critique because it steps back from the real without, however, losing sight of it (2003 [1970]:6–7).

Ifølge Pinder (2015) krever denne tilnærmingen en større åpenhet for spørsmål om fantasi, begjær og drømmer ved siden av den nøkterne analysen byforskere og planleggere er mer komfortable med. Metzger (2010) hevder at kunstnere kan være viktige støttespillere for planleggere i denne forbindelse da de har en særlig «kunstnerisk lisens» til å skape settinger og situasjoner som gjør det mulig å agere ut ifra andre premisser enn den typiske planleggingssituasjonen.

Fremtidsfabrikken

Fremtidsfabrikken var et kunstprosjekt som illustrerte hvordan bruken av utopi som metode kan skape transformative scenarioer for en bedre fremtid. Installasjonen med de mange fremtidsscenarioene, som ble beskrevet innledningsvis, ble laget i en kollaborativ prosess som var nettverksbasert, flerperspektivert og foregikk i tre faser. Første fase ble utviklet i nær dialog med lokalsamfunn og aktører på Grønland og i Bjørvika. Disse aktørene ble oppfordret til å uttrykke sine drømmer og visjoner for hva slags endringer de gjerne ville se i deres nabolag. I andre fase av prosjektet omgjorde Zoë Svendsen disse drømmene og visjonene til en rekke «grunnlinjescenarioer», som ble brukt som utgangspunkt for en rekke verksteder med arkitekter, planleggere og utviklere. Her fikk disse i oppgave å forestille seg hvordan Oslos sosiale og økonomiske infrastruktur, og tilhørende fysiske struktur, måtte endres for å imøtekomme disse grunnlinjescenarioene. Til sist, i tredje fase, improviserte skuespillere, som hadde fulgt alle fasene fra prosjektets start, historier om hvordan hverdagen utspilte seg i denne transformerte fremtiden. Historiene ble filmet og vist som en rekke monologer i en videoinstallasjon på DOGA.

Fremtidsfabrikken, skuespiller og publikum. Foto: OAT/Istvan Virag.

Det var et bevisst valg av Svendsen å ikke bruke visualiseringer for å illustrere fremtidsscenarioene, men heller å la skuespillernes muntlige fortellinger snakke

for seg selv. Som Svendsen sier i et intervju jeg gjorde med henne: «Det handler om at når man fôrer mennesker med bilder, så tar man vekk evnen de har til å skape sine egne bilder.» Historiene som skuespillerne fortalte, var heller ikke nødvendigvis samstemte eller sammenhengende. Snarere uttrykte de forskjellige, sammensatte og, noen ganger, motstridende hverdagshistorier. Svendsen la følgelig vekt på at prosjektet dreide seg om samarbeid, men ikke nødvendigvis konsensus. Som mottaker måtte man derfor gjøre sine egne observasjoner og trekke konklusjoner uten et entydig, overordnet narrativ å støtte seg til. Dette åpne, spekulative og provisoriske formatet stod i sterk kontrast til den meldingsbaserte tilnærmingen som ofte preger fremtidsscenarioer i planprosesser. Som nevnt søker disse gjerne å overbevise mottaker om at én særlig idé, visjon eller ett spesifikt alternativ er det beste. *Fremtidsfabrikken,* derimot, handlet ikke om å innføre en ensrettet ideologi om hvordan folk bør leve, men om å åpne for ulike radikale og transformative alternativer for et mer bærekraftig samfunn. Grunnpilaren for dette samfunnet var «nedvekst» – et begrep, en tankegang og en bevegelse som peker på de negative konsekvensene av idéen om økonomisk vekst som et selvfølgelig og universelt gode, og som innebærer at vi ikke kan fortsette å leve i et system basert på en grenseløs utnyttelse av mennesker og natur. Ved å utfordre vekstparadigmet åpner nedvekstbegrepet for en utforskning av måter å organisere samfunnet på som fremmer sosial rettferdighet og mer bærekraftige livsformer, slik som for eksempel en postkapitalistisk og fossilfri fremtid.

Et viktig ledd i å utforske slike alternativer var å frigjøre seg fra samtidens pragmatiske begrensninger og spørsmål om hvordan en transformasjon til et så radikalt endret samfunn realistisk sett kan gjennomføres. Det «å være realistisk» innebærer, som Pinder (2002) påpeker, ofte at vi enten må akseptere status quo, eller ta til takke med noe som er verre. Ifølge Zoë Svendsen (personlig intervju) fører denne tilnærmingen typisk til at fremtidsdiskusjoner stagnerer rundt hva hun kaller «the least not possible». Med dette mener hun at dagens samfunn er mye flinkere til å plukke konsepter fra hverandre enn vi er til å bygge opp nye:

> This is something I have learned in the course of this project: how often we fall into negative critical thinking. Campaigns are built upon all the things that are going wrong in the world. To recognize these wrongs are of course important for activism, and for critical thinking in general, but it comes to a point when we all know what is wrong, and then we need to think about «what else instead?» And I've realized that this is extraordinarily difficult. It is so much easier to dismantle than to build things up.

For å unngå at prosjektet stagnerte i «the least not possible», tok *Fremtidsfabrikken*

utgangspunkt i transformative scenarioer hvor transformasjonen til et radikalt endret samfunn allerede hadde funnet sted. Dette gjorde det mulig for deltakerne i prosjektet å omgi seg fullstendig med mulighetene en slik endring åpner for. Selv om bevaringsscenarioer kan sies å operere på samme måte, er forskjellen at disse fokuserer på å skape *plausible* scenarioer som derfor verken kan avvike fra eksisterende sosiale forhold eller fra analytiske fakta, og dermed ikke tillater inkludering av mer komplekse og normative spørsmål som har med lokalbefolkningens aktørskap, verdier, forestillinger, begjær og drømmer å gjøre (Tyszczuk og Smith 2018). *Fremtidsfabrikken,* derimot, tok nettopp utgangspunkt i slike komplekse spørsmål. Det at prosjektet opererte i en «cool setting», gjorde det mulig for deltakerne å fokusere på mer personlige perspektiver enn det de hadde mulighet til i deres vanlige arbeidsdag. Arkitektenes og planleggernes rolle som kun «detached orderers» ble følgelig utfordret. Som en av deltakerne, en arkitekt, slo fast:

> Det var særlig frigjørende for meg at [prosjektet] ikke var bundet av særlige politiske eller instrumentelle utfall. Spesielt det at ingen introduserte seg selv i begynnelsen av verkstedet, slik at man kunne snakke fritt ut ifra sin egen posisjon – altså, som seg selv, og ikke som «arkitekten», «byplanleggeren» osv. […] Jeg føler meg ofte fastlåst i møter fordi jeg må snakke på en spesiell måte eller presentere en særlig visjon. Nå kunne jeg legge alt det til side og være tro mot mine egne holdninger og verdier.

I stedet for at deltakerne introduserte seg selv og sin bakgrunn i begynnelsen av hvert verksted, startet Svendsen med en øvelse hun kalte «Høykarbonkultur er …». Øvelsen gikk ut på å eksponere de motsetningene man opplever i sitt daglige liv, mellom ens drømmer og aspirasjoner og den virkeligheten man lever i. Svendsen startet øvelsen med å gi noen tematiske, betydningsmessige og romlige eksempler basert på forslag fra tidligere deltakere i prosjektet: «høykarbonkultur er å ønske seg renere luft, samtidig som man vil ha frihet til å kjøre bil overalt», «høykarbonkultur er å gjenoppfinne seg selv i stedet for samfunnet», «høykarbonkultur er å konsumere seg til et grønnere liv», «høykarbonkultur er å forby sugerør, men kjøpe vann i plastikkflasker». Deretter oppfordret hun deltakerne til å uttrykke de motsetningene de selv erfarte i sitt daglige liv. Dette førte ofte til latter, da mange av motsetningene var morsomme og man lett kunne kjenne seg igjen i dem. For Svendsen var dette humoristiske aspektet ekstra viktig da målet, som hun påpeker, var å «klarne luften» ved å bryte med den absurde virkeligheten vi lever i. Verfremdungseffekten gjør seg gjeldende her. Ved å rekontekstualisere hverdagslige situasjoner i en ny (og humoristisk) setting ble deltakerne fremmedgjort fra et fenomen de ellers kanskje ville tatt for gitt, noe som oppfordret dem

til å revurdere fenomenet. På denne måten åpnet øvelsen også for en forståelse av hvordan motsetninger kan brukes for å inspirere til endring.

Ifølge samfunnsgeograf og klimaforsker Vanesa Castan Broto (2015:461) er den diagnostiske mekanismen forbundet med motsetninger alltid den samme: «contradiction points towards an impossibility that needs to be resolved through the annihilation of one of the terms of the contradiction.» Denne tilnærmingen etterlater lite rom for en personlig og normativ tilnærming som «dykker inn i» hva som ligger bak motsetningen, fremfor bare å løse den ved å la statiske opposisjoner eliminere hverandre. Som filosofen Alexandre Kojève (1969:462) påpeker med hensyn til hvordan motsetninger historisk har ført til et begjær for endring som binder sammen utopiske aspirasjoner og konkret handling: «one can in fact overcome contradiction of a given existence only by modifying the given existence, by transforming it through actions.» På samme måte gjorde «Høykarbonkultur er ...»-øvelsen det klart at prosjektet ikke ignorerte den virkeligheten folk lever i, men snarere tok utgangspunkt i den absurditeten man ofte opplever, for på denne måten å appellere til behovet for endring.

Denne tilnærmingen har mye til felles med Lefebvres utopiske tenkning som nettopp handler om å forankre drømmer og visjoner i folks hverdag, heller enn i abstrakte, transcendentale og idealistiske planer. Skuespillerne som fulgte hver fase i prosjektet, spilte en viktig rolle i den forbindelse. Mens arkitektene, planleggerne og utviklerne i prosjektet skapte nye boformer, veinett og møteplasser, stilte skuespillerne konstant spørsmål om den kroppslige opplevelsen av disse nye strukturene: Hva ser jeg når jeg går ned gaten? Hvem møter jeg i butikken, og hvor mye koster varene? Hvor mye privatliv har jeg i dette bokollektivet? Disse spørsmålene var viktige for at skuespillerne kunne skape familiære historier om hvordan forskjellige mennesker opplevde hverdagen i disse strukturene. Følgelig, når man som publikum lyttet til de historiene som endte opp med å bli filmet og vist i videoinstallasjonen, bet man seg merke i at disse på mange måter var svært gjenkjennelige og virkelighetsnære. Det viste seg også i løpet av prosjektet at mange av visjonene som ble utviklet av deltakerne, allerede eksisterte i en eller annen form: en tangfarm deltakerne hadde forestilt seg utenfor Operaen i Bjørvika, fantes på en av øyene i Oslofjorden; gjenbruks- og reparasjonssupermarkeder eksisterer som små, alternative butikker og idéen om en ikke-kommersiell boligsektor er under utvikling i form av en tredje boligsektor i Oslo.

Men, Zoë Svendsen påpeker (personlig intervju) at selv om disse scenarioene allerede har blitt prøvd ut, har ikke dette skjedd på et strukturelt nivå, og de forblir derfor marginale alternativer til den dominerende samfunnsordenen. Ved å løfte frem disse alternativene satte deltakerne i prosjektet spørsmålstegn ved

hvorfor slike initiativer må operere *på tross av* og ikke *i kraft av* dagens planprosesser. Svaret på dette spørsmålet ligger, etter min mening, i hvordan bevaringsscenarioer promoterer fremtidige visjoner som manifesterer dagens strukturer og systemer, og derfor har lite eller ingen plass til marginale alternativer som opererer utenfor disse. For at marginale alternativer skal blomstre, er det derfor bruk for transformative scenarioer som åpner for muligheten for en radikal endring av samfunnets strukturer. Ved å kultivere slike transformative scenarioer, søkte *Fremtidsfabrikken* å endre deltakernes oppfattelse av hva som er mulig eller realistisk, og dermed utvide omfanget for hvilke alternativer som tas i betraktning i dagens situasjon. Flere av deltakerne bekreftet at prosjektet gav dem nye idéer og perspektiver som de videreførte i deres daglige arbeid: En sosialarbeider oppgav at hun ville bruke noen av formatene som ble utviklet i prosjektet, i sitt arbeid med barn og unges fremtidsvisjoner for Oslo; en planleggingskonsulent annonserte at han ville prøve å «selge» noen av scenarioene som ble utviklet i prosjektet, til klientene sine; en byplanlegger hevdet at hun ville implementere liknende medvirkningsmetoder i noen av de planleggingsprosessene hun var involvert i, og en som arbeidet i Greenpeace, ble inspirert av scenarioene til å utvikle nye strategier for organisasjonen. *Fremtidsfabrikken* handlet altså ikke nødvendigvis om å finne opp nye virkeligheter, men snarere om å legge nye grunnlag for handling. Den improvisatoriske prosessen som lå til grunn for hele prosjektet, spilte en viktig rolle for å legge slike grunnlag.

Zoë Svendsen åpnet for improvisasjon ved å unnlate å styre prosessen mot ett bestemt mål. I stedet skapte hun en strukturert ramme hvor bidragene i hver fase kunne brukes som utgangspunkt for improvisasjon i neste fase. Denne prosessen kan sammenliknes med Tim Ingolds (2010) definisjon av kreativitet som en improvisatorisk samling av formative prosesser. Her handler det ikke om det individuelle kunstneriske geni som får en genial idé som hun deretter setter ut i livet. Snarere handler det om å slå seg sammen med de materialene det skapes med, enten det er mennesker, steder eller objekter. En slik prosess krever at man viser et stort ansvar, omsorg, begrensning og forpliktelse overfor det som til enhver tid skjer i en gitt situasjon og kontekst. Donna Haraway bruker «trådleken» som en metafor for å beskrive en slik prosess:

> [I]t is about giving and receiving patterns, dropping threads and failing but sometimes finding something that works, something consequential and maybe even beautiful that wasn't there before, of relaying connections that matter, of telling stories in hand upon hand, of holding still in order to receive and pass on (Haraway 2016).

I praksis fungerte dette slik at hver fase av prosjektet, fra innbyggerdialoger til yrkesfaglige verksteder og skuespillermonologer, var en utvidet gjentakelse av en tidligere fase. Deltakerne i én fase gav sine visjoner og idéer videre til neste fase av prosjektet og var, i første omgang, ikke vitne til hva som konkret kom ut av deres arbeid og handlinger. At prosjektet ble beskrevet med ordet «fabrikk», signalerte i denne forbindelse at ikke ett element i prosjektet var fullverdig i seg selv, men at hvert element var en viktig del av et større maskineri. Samtidig var dette en eksperimentell prosess: Gjennom hele prosjektet overlappet deltakere, idéer og visjoner i en struktur som, med Svendsens ord, «kom fra et bestemt sted, heller enn var på vei til et bestemt sted». Med andre ord betydde dette at hver fase var et mål i seg selv og ikke kun et instrumentelt ledd i utviklingen av ett overordnet mål. Hvert bidrag var imidlertid også en del av en større sammenheng: Lokal viten, visjoner, forestillinger og drømmer ble ikke sett på som «ting» individuelle personer besitter, men som noe mennesker skaper sammen. Dette førte til at grensene mellom ekspert og ikke-ekspert ble visket ut. I stedet for planprosessens tradisjonelle høringer og prosedyrer for at ordinære innbyggere og borgere skal få si sin mening om en sak, åpnet, for eksempel, første fase av *Fremtidsfabrikken* for at disse selv kunne bidra til å definere og forstå problemer tilknyttet lokalmiljøet sitt – noe som vanligvis forbeholdes eksperter og valgte politikere. I denne forbindelse var det særlig viktig for Svendsen å utfordre hvem det er fremtiden tilhører ved å inkludere marginaliserte grupper og enkeltpersoner som ikke nødvendigvis ville ha deltatt på høringer eller konsultasjoner i offentlig regi. Hun oppsøkte derfor lokale institusjoner og nabolagsorganisasjoner, og holdt en rekke uformelle møter – *in situ* – for å møte disse gruppene på deres hjemmebane. Hun sørget også for at videoene av skuespillernes historier ble gjort tilgjengelig for disse lokale institusjonene og nabolagsorganisasjonene slik at deltakerne kunne oppleve videreutviklingen av prosjektet uten å måtte dra til DOGA – et, for mange, ukjent sted som har en målgruppe bestående av arkitekter, planleggere og designere.

Den nettverksbaserte tilnærmingen gjorde det også mulig for deltakerne å se på seg selv som en del av noe som er større enn dem selv, og likevel som en viktig del av dette større nettverket. Dette illustreres kanskje best i Svendsens arbeid med skuespillerne for å utvikle hverdagshistoriene i en av de siste fasene av prosjektet. Som nevnt fulgte skuespillerne prosjektet fra start. De hadde i oppgave å skape om alt de hørte og opplevde i løpet av prosessen, til historier om hvordan hverdagen kunne utspille seg i det endrede samfunnet som alle deltakerne konstruerte sammen. I tråd med prosjektets improvisatoriske struktur la Svendsen vekt på at skuespillerne ikke kun var et verktøy for å formidle andre

deltakeres stemmer og historier, men at de derimot hadde frihet til å bruke dette materialet som grunnlag for å improvisere historier som var viktige for skuespillerne personlig. På denne måten videreførte skuespillerne den improvisatoriske prosessen ved nok en gang å tilføre noe nytt og personlig til tidligere bidrag i dialog med de øvrige skuespillerne. I praksis fungerte dette slik at en skuespiller begynte å improvisere en historie om hvordan hennes hverdag artet seg i denne transformerte fremtiden, basert på de «fakta» som hadde blitt produsert tidligere i prosessen. En annen skuespiller kunne plutselig bryte inn og si «nei, jeg tror ikke det kunne fungert på den måten», og dertil komme med et forslag til hvordan det i stedet kunne fungere. Svendsen kalte denne prosessen for «enable-challenge-respond» der målet var å unngå å sette seg fast i det umulige, men derimot fokusere på hva som måtte endres for å gjøre det umulige mulig. På denne måten fremhevet *Fremtidsfabrikken* det performative endringspotensialet i våre omgivelser og trente deltakerne i å ta fra hverandre dagens strukturer og systemer, for så å omorganisere og ordne disse strukturene og systemenes elementer for å forme nye sosiale og materielle muligheter.

For kollektive, improvisatoriske og transformative scenarioer

Samtidens komplekse utfordringer, fra økende sosial ulikhet til voksende miljøproblemer, krever tiltak som utforsker ulike og radikalt alternative fremtider, fremfor å opprettholde «business as usual». Her spiller produksjonen og formidlingen av fremtidsscenarioer en aktiv rolle i å skape byer fremfor kun å representere dem. For å tydeliggjøre hvordan scenarioer konstruerer steder, bygninger og det sosiale liv som utspiller seg i disse, har jeg introdusert begrepet «materialitet som performance». Begrepet kan ses som en konseptuell oppmerksomhet på de prosessene som gjør byrom og bygninger til det de er, både som materialisering og fremføring («performance») av politisk og sosial handling. Planleggingspraksis har en tendens til å overse dette performative forandringspotensialet ved å mobilisere bevaringsscenarioer som kun er reaktive med hensyn til det som allerede eksisterer, fremfor å bidra til å skape radikalt andre strukturer og systemer. Disse bevaringsscenarioene presenterer byen som et gitt og kontrollerbart system fremfor en sosial og kroppsliggjort prosess som er i stadig endring. Følgelig risikerer bruken av denne typen fremtidsscenarioer å eliminere menneskelig agens og praksis, lokal forankring, sosiale forskjeller, strukturer og kontekst til fordel for å skape konsensus rundt én bestemt utvikling, som igjen ofte naturliggjøres som det eneste realistiske alternativet.

På bakgrunn av dette har jeg argumentert for å skifte fra bevaringsscenarioer til transformative scenarioer i planprosesser. Transformative scenarioer fremmer en forståelse av at omfattende sosiale endringer er nødvendig, og utvider dermed omfanget av muligheter og alternativer som kan tas i betraktning i slike prosesser. For å utvikle en planleggingspraksis med transformative scenarioer som omdreiningspunkt, er det bruk for både løsningsorienterte analyser av samtidens urbaniseringsprosesser og mer normative vurderinger for hva disse prosessene kunne eller burde være. En slik tilnærming har jeg valgt å kalle for «utopi som metode». Kunstprosjektet *Fremtidsfabrikken* illustrerer hvordan utopi som metode kan skape transformative scenarioer i praksis. Nettopp fordi *Fremtidsfabrikken* var et kunstprosjekt, fant det sted i en «cool setting» som gjorde det mulig å skifte fra pragmatiske spørsmål til et mer utopisk perspektiv som utvidet forestillingsevnen når det gjelder å planlegge for det som er mulig, og ikke bare det som er. Dette utopiske perspektivet åpnet for en personlig refleksjon som gjorde det mulig å eksperimentere med nye faglige perspektiver og muligheter, samt belyse hverdagslige alternativer og perspektiver som ofte blir oversett i hete politiske debatter. *Fremtidsfabrikken* mobiliserte scenarioer i ordets rette forstand: som en improvisatorisk praksis der det er mulig å forestille seg og definere alternative fremtider utenfor de systemene og situasjonene de skapes i, og dermed utvide grensene for hva som oppfattes som mulig eller «realistisk».

Fremtidsscenarioer handler om forestillinger i den forstand at de balanserer imaginære virkeligheter og den eksisterende nåtiden. Fremtidsscenarioer navigerer med andre ord spenningsfeltet mellom forestillinger og materialitet, mellom begjær og rasjonalitet, mellom subjektivitet og objektivitet, mellom drømmer og orkestrering, og mellom nåtid og fremtid. Kunstprosjektet *Fremtidsfabrikken* peker på hvordan en improvisatorisk praksis, som bruker utopi som metode, kan bidra til en temporær navigering i dette spenningsfeltet. Poenget er ikke å løse motsetninger ved å fjerne én av dem, for eksempel ved å insistere på planleggingens objektive rasjonalitet og dermed forvise subjektive interesser, følelser og begjær. Snarere åpner improvisasjon for at grensene mellom motsetninger slik som ekspert og ikke-ekspert, representasjon og praksis, forestillinger og virkelighet viskes ut. Improvisasjon synliggjør dermed hvordan strukturer vi vanligvis ser på som selvinnlysende og «gitte», konstant formes og omformes. På denne måten fremmes byenes transformasjonspotensial som følge av vårt eget aktørskap og vår evne til å gi byrom og bygninger nye meninger og dermed endre vår handling i dem. Som en av arkitektene som tok del i *Fremtidsfabrikken* uttrykte det:

> Det som var så sterkt med dette [prosjektet], er at du kan oppleve [en mulig fremtid] på en én-til-én-skala. Og denne kompleksiteten på en én-til-én-skala [...] er der denne metoden bør tas videre som en del av våre designmetoder som arkitekter, og det [arbeidet] bør starte i dag. Jeg synes dette er et veldig interessant verktøy som gjør det mulig å samarbeide om et designprosjekt der [skuespillere] gjengir hvordan det ville være å bebo min bygning. [...] Dette er veldig interessant for designprosessen og gjør det også mulig å gjenskape byen uten nødvendigvis fysisk å endre den.

Det at *Fremtidsfabrikken* var et teaterbasert prosjekt, spilte en viktig rolle her da teater, som nevnt tidligere, fremhever det transformasjonspotensialet som ligger i hvordan sosiale praksiser legitimerer meningen av fysiske objekter. I stedet for å debattere hvorvidt scenarioene som ble utviklet i prosjektet, representerer en «sann», «realistisk» eller «manipulert» fremtid, la *Fremtidsfabrikken* vekt på de flertallige, og ofte motstridende, praksiser byer blir til i som en performance av det faktiske og det mulige, av praksis og representasjon, av det som er til stede og det som er fraværende, av det fysiske og det imaginære. I en bok om teater og improvisasjon sier teaterinstruktør Anne Bogart følgende: «Når vi vet hva en dør er, og hva den kan gjøre, begrenser vi både oss selv og dørens muligheter. Når vi er åpne for dørens størrelse, tekstur og form, kan en dør bli til hva som helst og alt mulig» (Bogart og Landau 2005:59 [min oversettelse]). Kollektive, improvisatoriske og åpne scenarioer kan på denne måten utvide mulighetsrommet for handling i møtet med samtidens voksende sosiale og miljømessige utfordringer.

Litteratur

Bogart, A. og Landau, T. (2005). *The Viewpoints Book: A Practical Guide to Viewpoints and Composition*. New York: Theatre Communications Group.

Broto, V.C. (2015). Contradiction, intervention and low carbon transition. *Environment and Planning D: Society and Space*, 33, 460–476.

Burgess, E. (1925). The Growth of the City: An Introduction to a Research Project. I: Park, R.E., Burgess, E.W. og McKenzie, R.D. (red.). *The City*. Chicago: University of Chicago Press.

Calvino, I. (1979). *Invisible Cities* (2. utgave). London: Pan Books.

Campbell, H. (2012). Planning to Change the World: Between Knowledge and Action Lies Synthesis. *Journal of Planning Education and Research, 32* (2), 135–146.

Chakraborty, A. og Macmillan, A. (2015). Scenario planning for urban planners: towards a practitioner's guide. *Journal of the American Planning Association*, 81 (1), 18–29.

Brecht, B. (1964). Alienation effects in Chinese acting. I: Willett, J. (red.). *Brecht on Theatre*. New York: Methuen.

Debord, G. (2004). *The Society of the Spectacle*. London: Rebel Press.

De Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life.* California: University of California Press.

Gunnarsson-Östling, U. og Höjer, M. (2011). Scenario Planning for Sustainability in Stockholm, Sweden: Environmental Justice Considerations. *International Journal of Urban and Regional Research*, 35 (5), 1048–1067.

Haraway, D. (2016). *Staying with the trouble. Making kin in the chthulucene.* Durham/London: Duke University Press.

Harvey, D. (1996). *Justice, Nature & the Geography of Difference.* Cambridge/Oxford: Blackwell Publishers.

Harvey, D. (2000). *Spaces of Hope.* Edinburgh: Edinburg University Press.

Healey, P. (1993). The Communicative Work of Development Plans. *Environment and Planning B: Planning and Design,* 20 (1), 83–104.

Healey, P. (2006 [1997]). *Collaborative Planning: Shaping Places in Fragmented Societies.* (2. utgave). Basingstoke/Hants: Palgrave Macmillan.

Ingold, T. (2010). Bringing things to life: Creative entanglements in a world of materials. *ESRC National Centre of Research Methods, NCRM Working Paper Series* 5/10.

Innes, J. (1995). Planning theory's emerging paradigm: Communicative action and interactive practice. *Journal of Planning Education and Research, 14*, 183–191.

Johnston, C. og Pratt, G. (2010). Nanay (Mother): A testimonial play. *Cultural Geographies,* 17 (10), 123–133.

Kojève, A. (1969). *Introduction to the Reading of Hegel: Lectures on the Phenomenology of Spirit.* New York: Basic Books.

Landry, C. (2000). *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. London: Earthscan.

Lefebvre, H. (1991 [1974]). *The production of space.* Oxford/Masschusetts: Blackwell.

Lefebvre, H. (2003 [1970]). *The Urban Revolution*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
Lejano, R.P. og González, E.R. (2017). Sorting through differences: The problem of planning as reimagination. *Journal of Planning Education and Research*, 37 (1), 5– 17.
Longhurst, R. (2000). Geography and gender: Masculinities, male identity and men. *Progress in Human Geography*, 24 (3), 439–444.
Massey, D. (2005). *For Space.* London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications Limited.
McKenzie, R.D. (1924). The Ecological Approach to the Study of the Human Community. *American Journal of Sociology*, 30 (3), 287–301.
Metzger, J. (2010). Strange spaces: A rationale for bringing art and artists into the planning process. *Planning Theory*, 10 (3), 213–238.
Metzger, J. (2013). Placing the Stakes: The Enactment of Territorial Stakeholders in Planning Processes. *Environment and Planning*, A 45, 781–96.
Modena, L. (2011). *Italo Calvino's Architecture of Lightness.* New York/Oxfordshire: Routledge.
Nash, C. (2000). Performativity in Practice: Some Recent Work in Cultural Geography. *Progress in Human Geography*, 24 (4), 653–664.
Pinder, D. (2002). In Defence of Utopian Urbanism: Imagining Cities after the «End of Utopia». *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 84 (3–4), 229–241.
Pinder, D. (2015). Reconstituting the Possible: Lefebvre, Utopia and the Urban Question. *International Journal of Urban and Regional Research*, 39 (1), 28–45.
Shklovskij, V. (1998). Art as technique. I: Rivkin, J. og Ryan, M. (red.). *Literary Theory: An Anthology*. Oxford: Blackwell.
Smith, N. og Katz, C. (1993). Grounding metaphor: Towards a spatialized politics. I: Pile, S. og Keith, M. (red.). *Place and the politics of identity*. London: Routledge.
Soja, E. (2000). *Postmetropolis.* Cambridge, MA: Blackwell.
Swyngedouw, E. (2005). Governance innovation and the citizen: the Janus face of governance beyond-the-state. *Urban Studies*, 42, 1991–2006.
Swyngedouw, E. (2018). *Promises of the political. Insurgent cities in a post-political environment.* Massachusetts/London: MIT Press.
Thrift, N. (2003). «Performance and ...». *Environment and Planning*, A 35, 2019–2024.
Throgmorton, A.J. (1992). «Planning as persuasive storytelling about the future». *Journal of Planning Education & Research 12* (1): 17-31.
Till, J. (1994). The Urban Miniature. I: *The Urban Scene and the History of the Future*, Proceedings of the ACSA European Conference. London: 239–241.
Tyszczuk, R. og Smith, J. (2018). Culture and climate change scenarios: the role and potential of the arts and humanities in responding to the «1.5 degrees target». *Current Opinion in Environmental Sustainability*, 31 (5), 6–64.