

Het Winchester Mystery House

Weerspiegeling van waarden en normen in de architectuur

Afgezien van de vraag wat nu precies het kenmerk is van 'het bouwen onder architectuur', heeft strikt genomen ieder systeem een architectuur, ook als de samenhang der onderdelen pas achteraf (enigszins) valt waar te nemen of te reconstrueren. Zelfs het bizarre Winchester Mystery House heeft een architectuur, ook al is deze zodanig ongrijpbaar dat bezoekers er zonder gids jammerlijk in zouden verdwalen. Toch vertolkt de architectuur ook in dit geval de opvattingen van de opdrachtgever...



Architectuur is meer dan technische infrastructuur

Ondanks dat er op verschillende manieren tegen software architectuur wordt aangekeken, kan in ieder geval worden gesteld dat een architectuur iets te maken heeft met de wijze waarop programma-constructies in modules zijn ingedeeld en hoe die modules met elkaar en met de omgeving informatie uitwisselen. Architectuur vervult hierbij dus de functie van landkaart, om gebruikers op abstract nivo - meestal aan de hand van modellen - te kunnen uitleggen hoe onderdelen van het systeem met elkaar samenhangen. Later zullen we zien dat dit een toch wel beperkte, technisch gedreven omschrijving is van software architectuur, die afbreuk doet aan het potentieel dat architectuur biedt voor de evolutie van zowel het ontwikkelproces als het product.

Dit wonderbaarlijke huis in California is het resultaat van 38 jaar onafgebroken bouwen, daarbij slechts gestuurd door de grillen van de opdrachtgeefster, Sarah Winchester. Deze weduwe van de schatrijke uitvinder van het repeterende geweer, werd vervloekt door de geesten van de duizenden slachtoffers van dit nieuwe wapen. Een door haar geraadpleegd medium raadde haar aan om een huis te kopen, en daar continu aan te bouwen ten einde de kwade geesten op afstand te houden.

In 1884 kocht Sarah daarom een huis in San Jose, en spendeerde haar gigantische erfenis van \$20 miljoen aan het non-stop uitbreiden van haar woning. Werklui waren 24 uur per dag, 365 dagen per jaar bezig, 38 jaar lang, en het huis groeide uit tot een complex bouwwerk met uiteindelijk zo'n 160 kamers, 40 trappen en meer dan 160 deuren.

Sarah Winchester was verantwoordelijk voor het ontwerp, resulterend in deuren op de 2e etage die direct uitkwamen op een blinde muur of zelfs op de buitenmuur, trappen die eindigden tegen het plafond, trappen die halverwege weer naar beneden gaan, ramen in een vloer, en schoorstenen die zomaar ergens ophouden.

Er lijkt op het eerste gezicht geen enkele lijn te ontdekken in de ontstane bouwkundige wirwar, althans lijkt er gebouwd te zijn zonder einddoel voor ogen.



Achteraf zouden we het tot stand komen van de huidige vormgeving van het huis op verschillende manieren kunnen verklaren:

- Ze wilde de geesten die haar toch durfden te bezoeken, op een dwaalspoor brengen;
- Ze hield regelmatig seances, waarbij haar kwelgeesten met steeds andere verlangens op de proppen kwamen;
- Ze was al snel het overzicht kwijtgeraakt vanwege haar waanzin;
- Ze was goed van betalen, waardoor werklieden bereid waren de meest bizarre opdrachten uit te voeren;
- Ze was zodanig mensenschuw dat de werklieden volkomen hun eigen gang konden gaan;
- Ze was geen architect, en had geen enkele kaas gegeten van het maken van een deugdelijk ontwerp.



Het Winchester Mystery House in vogelvlucht

Of deze 'architectuur' Sarah Winchester ook daadwerkelijk geholpen heeft haar demonen te neutraliseren is een valide vraag, maar zij heeft het antwoord in haar graf meegenomen ...

Architecturele overwegingen

Volgens de formele definitie beschrijft een software architectuur de componenten in een systeem, zowel hun relaties (met elkaar en met de omgeving) als hun mogelijkheden en beperkingen. Het is dus zowel een blauwdruk als een 'redeneermodel'. Daarnaast dient een architectuur richtlijnen te bevatten over het ontwerp en de evolutie van een systeem. Zoals geïllustreerd door de architectuur van het Winchester Mystery House, worden deze richtlijnen niet zozeer bepaald door technische overwegingen, maar in hoge mate door zowel persoonlijke als maatschappelijke factoren.

In dit voorbeeld zien we op een onnavolgbare wijze de relatie tussen eigenschappen van het uiteindelijke product en de wijze waarop het is bedacht en tot stand gebracht. Iedereen die nu rondwaalt in het Winchester Mystery House (onder leiding van iemand die de weg weet!) zal zich verwonderd afvragen wat de opdrachtgever heeft bezield, en proberen zich een voorstelling te maken van het bouwproces. Ongetwijfeld kundige vakmensen hebben zich laten verleiden tot het uitvoeren van warrige of tegenstrijdige opdrachten, waarbij hun vakmanschap op een vreemde, of zelfs tegennatuurlijke wijze is toegepast. Ondanks onze verwondering is het duidelijk dat het huis de materialisatie is van het complexe stelsel van waarden, normen, doelstellingen en strategieën van de opdrachtgever.



Relatie tussen architect en eindgebruiker

Het is opmerkelijk dat we bij de kennismaking met, en het gebruik van software producten deze link minder snel leggen. Software producten roepen soms intense gevoelens van tevredenheid, opgetogenheid, teleurstelling of irritatie op, daarbij impliciet doelend op de – al dan niet bevredigende – relatie die we hebben met de bedenkers en makers daarvan. Dat we te maken hebben met de verwezenlijking van denkbeelden van een architect laat de gemiddelde eindgebruiker meestal koud, zeker als de software niet tegemoet blijkt te komen aan de wensen en eisen van de gebruiker.

Toch heeft een eindgebruiker uiteindelijk te maken met een architectuur zoals die zich toont aan de buitenkant van het software product. Maar dat een eindgebruiker zich weinig gelegen laat aan de architectuur van een software product mag nooit een reden zijn voor een software architect om zich niet tot het uiterste in te spannen om zich in te leven in de wereld van de toekomstige gebruikers. Deze houding staat niet alleen aan de basis van zakelijk succes, maar is ook een voorwaarde voor het ontwerpen en bouwen van software producten die recht doen aan de menselijke maat.

Erik Philippus
ImprovemenT