

# Når fysisk planlægning sættes i spil

af Leif Leer Sørensen

Tegnestuen Kolission har udviklet et planlægnings- og debatspil, som skal flytte grænser for demokratisk dialog mellem borgere og beslutningstagere og bidrage til at gøre debatten både mere nærværende og mere visionær. Og trods skønhedspletter er Kolission tilsyneladende på rette vej. Både aktører og tilskuere var generelt begejstrede, da de bynære havnearealer i Århus blev sat på spil. ARKITEKTEN nyheder var med.

»Vi vil foreslå en rambla langs de indre havnearealer, fordi vi mener, en rambla i høj grad kan være med til at binde by og vand sammen.«

»Det vil vi gerne støtte, men vi vil foreslå ramblaen suppleret med en tunnelloøsning, som fjerner den nuværende trafikbarriere langs havnen.

Det vil for os at se være en helt afgørende forudsætning for påny at skabe forbindelse mellem by og vand.

Hvad siger I til det?»

Det er fredag den 8. november. Vi befinder os i Midtkrafts gamle Turbinehal tæt ved havnen i Århus, hvor 16 aktører er i gang med et spil om netop Århus Havn. De står placeret omkring et to gange fire meter stort kort over selvsamme havn, opdelt i 16 områder. Kortet er spillepladen, aktørerne forhandler, og et talstærkt publikum giver deres besyv med fra sidelinien.

De 16 aktører er fordelt på fire hold, der består af en skønsom blanding af politikere, fagfolk, erhvervsdrivende og aktive borgere. Hvert hold er suppleret med en sekundant, der gelejder spillerne gennem regler og procedurer.

Det overordnede mål for dagen er at skabe »en havn for alle« gennem debat og konstruktivt samarbejde. Hvorvidt de enkelte hold lever op til målsætningen afgøres af publikum.

Baggrunden er, at Århus Kommune den 1. januar 2003 fremlægger en plan for de bynære havnearealer til offentlig debat, og dén debat ønsker initiativtagerne at forny.

»Med spillet ønsker vi at skabe en helt ny form for offentlig debat i den fysiske planlægning og dermed forhåbentlig flytte nogle grænser for demokratisk dialog mellem borgere og beslutningstagere.

Vi vil gerne bidrage til at gøre debatten både mere nærværende og mere visionær,« fortæller projektleder, arkitekt MAA Tobias Løssing fra tegnestuen Kolission, som har udviklet spillet. Det blev første gang afprøvet for et års tid siden i Sønderborg, hvor det gjaldt planlægningen af byens offentlige rum.

## Brikker i et spil

Spillet benytter sig i høj grad af informationsteknologi. På [www.havnespil.dk](http://www.havnespil.dk) har det forud for spilledagen været muligt for interesserede at orientere sig om baggrund og regler samt indsende bidrag til havnedebatten i form af både billeder, video, lyd og tekst. Omdelte postkort har samtidig gjort det muligt også for folk uden computer og netadgang at blande sig i debatten.

I Turbinehallen denne fredag er de mange bidrag, som initiativtagerne dels har fået tilsendt, dels fundet om emnet i læserbrevsspalter, idékonkurrencer m.m., blevet omsat til 100 mulige havneprojekter/spillebrikker. De er alle blevet visualiseret og udstillet i hallen, så publikum kan orientere sig i forslagene.

Alle projekter er nummererede og rubriceret i ialt otte kategorier: Social & sundhed, uddannelse, bolig, erhverv, rekreative områder, kultur, infrastruktur og turisme.

## Missionen

Inden spillet går i gang tildes hvert hold en »mission«. Det betyder, at de hver især får til opgave at skulle fremme to af ovennævnte kategorier ved at udvælge fire projekter/spillebrikker og formulere en strategi.

Og så kan spillet begynde. Et spil består af fire runder, og hvert hold må placere én projektbrik pr. runde. Desuden må der forhandles om støtte fra et andet hold til et givent projekt, ligesom der kan forhandles om at flytte en brik til et andet område. Der må højst placeres tre brikker i hvert af de ialt 16 områder, som havnekortet er inddelt i.

En spilstyrer sørger for, at reglerne overholdes, leder debat og forhandlinger og sørger for, at holdene redegør for deres handlinger over for de øvrige hold og publikum.

Et pointsystem belønner samarbejde mellem holdene om udvikling af bestemte områder; spredning af forskellige kategorier af projekter inden for samme område; samling af projekter inden for samme kategori og på

samme område; støtte til egne eller andres projekter og endelig hel eller delvis opfyldelse af holdets mission.

Når en projektbrik placeres på spillepladen, sørger et webcam for, at den projiceres op på en storskærm og en visualisering af det pågældende projekt kommer frem. På storskærmen vises desuden løbende en opgørelse over holdenes pointfordeling. På denne måde får publikum mulighed for at følge med i slagets gang.

### Publikums rolle

Og netop publikum kan få stor indflydelse på spillets resultat. Inden spillerne går til bordet, værdisætter publikum de 16 områder på kortet ved at stemme på de arealer, som de mener, der primært bør sættes fokus på. Hver deltager har tre stemmer. Jo flere stemmer et område opnår, jo mere (pointmæssigt) fordelagtigt er det for holdene at placere projekter på det pågældende område. En åben mikrofon giver samtidig publikum mulighed for at bidrage med synspunkter undervejs i spillet. Endelig skal publikum afslutningsvis tildele holdene point, som indgår i den endelige beregning af holdenes indsats.

### Virtuel rundtur

Dagen bød på to spil. Ét om formiddagen og ét om eftermiddagen. Resultatet blev derfor to scenarier for de bynære havnearealer i Århus. For at gøre dem så håndgribelige og forståelige som muligt vil de nu blive omsat til computerskabte visualiseringer og tredimensionelle billeder, som sideløbende med kommunens offentlighedsfase vil kunne ses både på internettet og i deres rette element – på selve havnen mellem kraner, containere og skrigende måger.

Digital teknik gør det således muligt at vise eksempelvis et nyt multimediehus som nabo til Hack Kampmanns gamle Toldbodsbygning eller en havnetunnel og en rambla langs de indre havnearealer – for at nævnte et par af de løsningsforslag, der kom for en dag i Turbinehallen. Men samtidig vil det blive muligt for den enkelte beskuer at flytte de digitale objekter rundt på havnen, hvis vedkommende mener en anden placering er at foretrække.

Såvel de to udviklingsscenarier som de alternativer, der måtte fremkomme, vil blive indsendt til Århus Kommune som led i den offentlige høring.

### Et spil med muligheder

Under den afsluttende evaluering lød der generelt positive tilkendegivelser fra både aktører og tilskuere. Også byens borgmester, Louise Gade (V), der var blandt dagens aktører, gav udtryk for, at hun ser fremtidsmuligheder i spillet.

Tydeligt var det, at spillet rent faktisk formåede at få

debatten til at handle om visioner – samtidig med at den var langt mere konkret og nærværende end offentlige debatter om fysisk planlægning normalt er. Det betød, at engagementet var stort hos både aktører og publikum. Og det er langt at nå.

I sin nuværende form bliver spillet dog meget fokuseret på placering af projekter, og det overordnede greb om opgaven kan have en tendens til at forsvinde af syne – hvilket de eksisterende havnefunktioner i øvrigt også gjorde.

Ligeledes vil en forenkling af det noget komplicerede og til tider også regide regelsæt være en fordel for både spillere og tilskuere.

Endelig havde arrangørerne bevidst udvalgt aktive og velformulerede borgere til de fire hold, men under evalueringen blev der fra publikum ytret ønske om, at også 'almindelige' borgere inddrages i spillet, så det i højere grad afspejler befolkningssammensætningen. Et vægtigt synspunkt i forhold til at gøre debatten så bred, som det overhovedet er muligt. Men det er alt sammen noget, der kan rettes op på i den videre udvikling af spillet.

Prisværdigt er det, at en yngre generation af arkitekter forsøger at bringe fornyet substans og demokrati ind i den offentlige debat om vores fysiske planlægning. Det er der hårdt brug for.

### Fakta om Havnen På Spil

Planlægnings- og debatspillet er udviklet af tegnestuen Kolission, der består af arkitekter MAA Tobias Løssing, Andreas Lykke-Olesen og Rune Nielsen og bl.a. har tilknytning til Aarhus Universitets Center for Avanceret Visualisering og Interaktion, CAVI. Tegnestuen vandt i 2001 1. præmie i konkurrencen «Informationsteknologi og arkitektur».

Projektgruppen bag »Havnen på spil« består desuden af Thomas Fabian Delman, Tore Sefeldt Løssing, Peter Skaarup og Morten Østergaard. Arrangementet blev afholdt i samarbejde med Frit Oplysningsforbund.

De 16 spillere var: Louise Gade (V), borgmester i Århus; Morten Platz, Direktør MG50; Preben Mejer, Senior Vice President i TDC og leder af Innovation Lab Katrinebjerg/Henrik Burkal, Executive Vice President CCI Europe; Erik Mosbæk, Direktør Magasin du Nord, Århus – Uffe Elbæk (B), Kulturudvalgsformand i Århus Kommune; Morten Lervig; Kulturformidler; Johan P. Paludan, Direktør for Institut for Fremtidsforskning; Pia Buchardt, Kunstneriskleder af Kulturhus Århus – Bo Fibiger (SF), Formand for Udvalget for Børn, Kultur og Uddannelse, Århus Amt; Anders Dahlstrup, Tidl. Generalsekretær for Studenterrådet ved Aarhus Universitet; Jon Kraabøl, Leder af Frontløberne; Pernille Kallehave, Kommunikationschef på Handelshøjskolen i Århus – Ango Winther (A), Byrådsmedlem; Stig Berthelsen, Bestyrelsesmedlem i M97; Hans Peter Svendler Nielsen, Professor og Prorektor på Arkitektskolen Aarhus; Kim Sillemann, Direktør i Rambøll Nyvig.

Yderligere information på [www.havnespil.dk](http://www.havnespil.dk)