

Spil om byernes fremtid

af Morten Daugaard, cand. phil.

Det ligner en tanke at der næsten samtidigt gennemføres omfattende planlægnings- og borgerinddragelsesspil i de 2 største danske byer, men hvis de føres videre igennem lover det godt for åbningen og synliggørelsen af nogle af de stærke bymæssige forandringsprocesser, der i øjeblikket sætter sit præg ikke bare på de danske byer, men på byer og regioner over hele Europa.

Det danske EU-formandskabs præsentation af 10 anbefalinger af hvorledes byerne og de omkringliggende regioner kan stimulere hinanden udviklingsmæssigt, offentliggjort i København ved EU-konferencen **European Cities in a Global Era** og samlet i det såkaldte **Copenhagen Charter 2002** peger på nødvendigheden af at udvikle metoder der kan være med til at frembringe relevante svar på mangeartede fremtrædende problemer. I charteret sker det gennem pointeringen af spørgsmålet om identitet, integration og helt nye former for partnerskab i såvel forberedelsen som gennemførelsen af de konkrete planlægningstiltag. Og det er formodentlig lige præcis nogle af de pointeringer anvendelsen af spillene kan være med til at indløse.

Der spilles alle steder lige nu fra lottokuponer over Robinson til det politiske spil og hvis vi ser på en arkitekt- og planlægningsfaglig dagsorden ser det altså også ud til at **SPIL** som metode på den ene eller den anden måde bliver ved med at dukke op som konkrete værktøjer i design eller kommunikation eller som metaforer i udviklingen af planer. Der kan både være tale om simple bræt- eller kortspil, om rollespil og om mere avancerede computerspil og helt aktuelt spilles der altså i Århus og i København og Frederiksberg Kommuner. I tilfældet Århus Havn i regi af **Projektgruppen Havnen på Spil**, bl.a. under medvirken af tegnestuen Kollision, uden direkte medspil af det kommunale planlægningsapparat, men med aktiv deltagelse af borgmester Louise Gade og repræsentanter fra de forskellige politiske partier samt centrale nøglepersoner i det stort anlagte konkrete spil, gennemført med stor succes fredag d. 8. november i Turbinehallerne på Århus Havn. I København og Frederiksberg foregår spillene i regi af Copenhagen X under medvirken af den hollandske arkitekt Raoul Bunschoten og tegnestueorganisationen Chora med bidrag fra studerende fra en række uddannelsesinstitutioner og gennem Copenhagen X deltagelse af relevante nøglepersoner fra København og Frederiksberg Kommuner. Her

er der foreløbig kastet 4000 bønner ud over kort over de 2 kommuner og gennemført såkaldte testspil som en af workshopaktiviteterne i forbindelse med *European Cities in a Global Era* torsdag d. 14. november på fyrskibet ud for Chr. IV's Bryghus.

Det er selvfølgelig ikke noget helt nyt fænomen at der spilles. Siden spilteorier startede med at florere i samfundsvidenskaberne og visse grene af naturvidenskaberne i 50'erne, har de også været særdeles nærværende i en arkitektur- og planlægningssammenhæng. Ikke mindst i 60'erne hvor særlig situationisternes inspirerende kortlægninger med deres brug af spil ofte med tilfældighed som metodegenerator, falder i øjnene.

Der er nok heller ikke noget mærkeligt i at spillene dukker op i faget igen lige nu, hvor der gøres udstrakt brug af spilteorier i mange organisations- og virksomhedssammenhænge.

Spillet har den fordel at de handlinger der finder sted bestemmes intuitivt uden at være defineret på forhånd. Der er selvfølgelig regler der skal følges, men selve spillet foregår ved at man reagerer på hinandens handlinger. Sådan er det i fodbold, sådan er det i skak. Man kan godt have en plan, men den kan ofte væltes af de andre spildeltageres handlinger. Det betyder at man fanges i en slags formfremstilling som alle deltagere på en måde har del i. Det på forhånd givne spiller en rolle, men selve spillet må udvikle sig på baggrund af implicite former der er under udvikling.

Næsten lige som den planlægningsmæssige virkelighed kunne man sige. Spillets succes som spil i det hele taget afhænger af deltagernes villighed til at påtage sig givne roller som giver mulighed for *give slip* og bringe sig selv ud over fastlåste positioner og via nyformulerede passioner finde nye vinkler på stivnede problemstillinger.

Der blev som sagt spillet både i Århus og i København/Frederiksberg i første halvdel af november måned og det er derfor nærliggende at se lidt nærmere på ligheder og forskelle mellem de 2 spilseancer. Ingen af spillene er

selvfølgelig færdige endnu. Vedrørende København/Frederiksberg var der tale om såkaldte testspil, så de er på en måde først lige begyndt. De mere omfattende spil om udviklingsprojekter og prototyper i København og på Frederiksberg er foreløbig programsat til at løbe af stabelen i løbet af de første måneder i 2003. Status i projektet vil snart kunne følges på Copenhagen X' hjemmeside www.copenhagenx.dk. Vedrørende Århus er det meningen at konklusioner og resultater af de gennemførte 2 spil skal ende op i en grandios 3D-visualisering af de mange projekter og visioner. Vejen frem mod denne visualisering vil løbende kunne følges på www.havnespil.dk.

2 spil med ligheder

De to spiltyper har flere lighedspunkter, men de er også ganske forskellige. De benytter sig begge af en game-master figur der fungerer som kurator eller som animator i udviklingen af spillet. Disse spilstyrere behøver ikke at være arkitekter eller planlæggere, men det er næppe nogen bagdel at de er det og de skal under alle omstændigheder være i besiddelse af evnen til at koble uforudsete ting sammen og vurdere fysisk-rumlige konsekvenser af forskellige handlinger og dispositioner.

For begge spils vedkommende opereres der med en materialeindsamlings- eller materialegenereringsfase hvor det samlede spillemateriale gøres klar og forberedes i en form så det kan anvendes i spillet. I Århus skete det ved at byens borgere, kendte debattører og idémagere blev opfordret til at indsende forslag, gode idéer og formulerede ønsker. Disse *ønskesedler* blev så af tegnestuen Kollision forvandlet til en veritabel *database* med 100 forslag opdelt i en række kategorier: social/sundhed, undervisning, boligbyggeri, erhverv, rekreative områder, kultur, infrastruktur og turisme. Forslag der alle har konkret objekt karakter uden at være bearbejdede forslag. Vedrørende København/Frederiksberg er materialebearbejdningen endnu ikke færdig, men selve åbningen var grandios: 4000 bønner kastet ud over et kort over Københavnsområdet. Landingsstedet blev noteret og 500 af stederne blev registreret og scenariebeskrevet efter en fastlagt metode af ca. 100 studerende fra forskellige relevante uddannelsesinstitutioner i nærheden, dvs arkitektskolerne, KVL, DTU, RUC og Moderne Kultur på KUA. Dette materiale viderebearbejdes til en række prototypeforslag og nærmere overvejelser over konsekvenser og rækkevidder af rejste problemstillinger som så sammen med scenariebeskrivelserne fra de enkelte tilfældige steder udgør den *database* der spilles med. I de aktuelt gennemførte testspil mangler viderebearbejdningen, så spillene gennemførtes

udelukkende på baggrund af udvalgte scenariebeskrivelser fra enkelte *bønnekast*.

Som det fremgår er forudsætningsbearbejdningen af afgørende betydning for en succesrig spilafvikling og med til forudsætningerne for Århusspillet hører et yderst avanceret digitalt AV-apparat som fungerede optimalt uden på noget tidspunkt at tage magten fra selve spillet og dets indhold.

Og selve spillene og spilafviklingen blev i begge tilfælde en stor succes for såvel deltagerne som publikum og iagttagere. I Århus var spildeltagerne politikere med borgmester Louise Gade i spidsen samt nøglepersoner fra byens kultur- og erhvervsliv. Kuratorer var projektgruppemedlemmer primært fra tegnestuen Kollision. De københavnsk/frederiksbergske testspil blev gennemført med deltagelse af dels nogle af de studerende der havde udarbejdet scenarier på de enkelte *bønne-steder*, dels medarbejdere fra SBS, planlæggere fra kommunerne samt deltagere i EU-konferencen med erfarne chortilknyttede medarbejdere som animatorer.

I Turbinehallerne på Århus' bynære havnearealer 08.11.02

I den spektakulære Turbinehal på den tidligere kraftværksgrund et stenkast fra Århus centrum (siger noget om hvor tæt på den traditionelle by nogle af de såkaldte bynære havnearealer faktisk befinder sig) gennemførtes der 2 spilrunder med hver sit dokumenterede resultat. De 4 deltagende politikere placeres på hver sit hold og nøglepersonerne fra kultur- og erhvervsliv fordeles ligeledes på alle holdene.

Selve spillet har hele havnen som spilleplade og de indsamlede forslag indkodes som tredimensionelle computerskabte spillebrikker og det gennemføres ved at de 4 udvalgte hold udstyres med et antal brikker efter eget valg. Herefter pålægges hvert hold en overordnet *mission* og de må derefter indbyrdes aftale efter hvilken strategi man kunne forestille sig sine *visioner* gennemført i spilkonkurrencen med de andre hold. Kuratorerne præsenterer deltagerne for deres mission og deltagerne samler forskellige forslag fra databanken som de hver især godt kunne tænke sig at få bragt i spil. Herefter udarbejdes et samlet forslag, hvor man på forhånd drøfter hvilke dele af forslaget man prioriterer og hvilke dele man er indstillet på at give køb på.

Havnen og de bynære havnearealer er opdelt i 16 områder som tildeles forskellige værdier, blandt andet ud fra publikumspopularitet. Efter en indledende fase med holdets interne diskussioner som ikke kommer til publikums kendskab, handler selve spillet for holdene om at få placeret brikkerne på de forskellige områder

delvis i konkurrence og delvis i samarbejde med de andre hold. Den overordnede spilstyrer styrer spillet og forhandlingerne gennem 4 runder, hvor man blandt andet belønnes for samarbejde om udvikling af bestemte områder, støtte til egne eller andres projekter og hel eller delvis opfyldelse af holdets mission og hvor publikum har mulighed for at kommentere *slagets gang* og efterfølgende kan evaluere holdene og give point til det hold som man synes klarer sig bedst, enten ved at få gennemført konkrete tiltag eller fordi det rejser påtrængende og relevante problemstillinger. I hver runde kan holdene enten placere en projektbrik i et ønsket område, forhandle med et andet hold om støtte til et givet projekt eller flytte en af holdets egne projekt- eller støttebrikker. Der er højst plads til 3 brikker i hvert område. Det samlede pointtal inklusive points for gennemført mission regnes sammen til sidst. Denne del af spillet er særdeles publikumsvenligt. Repræsentanter for holdene præsenterer forslagene og gennemgår argumentationer. Diskussioner med andre hold foregår i fuld åbenhed. Det gav særlig i den første spilomgang anledning til flere politisk prægede alliancer mellem de forskellige hold og en meget hurtig fjernelse af mere kontroversielle forslag ofte af infrastrukturtype art, hvor 3 hold enedes om helt at skille sig af med et upopulært forslag fra et enkelt hold.

2. spilomgang blev mere konstruktiv og overordnet og lidt mindre polemisk i tonen uden at der dog blev givet køb på de visionære og langtrækkende forslag.

Selv om publikum i salen på grund af det avancerede visualiseringsudstyr havde relativt let ved at følge med i spillet og de forskellige dispositioner og selv om der i spilafviklingen var sat tid og plads af til direkte indspark fra publikum, var der en relativ begrænset direkte publikumsaktivitet.

Gennem de 2 spil blev der i visionsforslagene både gjort plads til Byens Puls (et kommende samarbejde og bygningsmæssigt fornuftsægteskab mellem Arkitekt-skolen, Kaospiloterne, Det Jyske Kunstakademi og Det Jyske Musikkonservatorium), Nordens Venedig (kanaler inspireret af Knud Fladelands vinderforslag i den nyligt afholdte havnekonkurrence), et mindre stadion, boliger til borgere i alle aldre, et operahus, kontorfaciliteter, en ny ringvej, en Rambla og meget mere. I den kommende periode fremlægges hovedkonklusionerne på nettet og i løbet af det tidlige forår er det meningen at præsentere en visualisering af de mange forslag og projekter i en model hvor computerskabte visualiseringer blandes med havnens eksisterende bygninger og strukturer. For mere om tegnestuen Kollision og udviklingen af denne spiltype se www.kollision.dk.

Ombord på Fyrskibet ud for Chr. IV's Bryghus ved Frederiksholms Kanal 14.11.02

Testspillene om arkitektur- og planlægningsinitiativer i det storkøbenhavnske område foregik i noget mere lavloftede, men også ganske spektakulære omgivelser i det fine gamle restaurantskib. Som i Århus gennemførtes der også 2 spillerunder. Om formiddagen hvor deltagerne dels var nogle af de studerende der havde medvirket ved udarbejdelsen af en del af grundmaterialet dels planlæggere fra kommunerne sammen med enkelte medarbejdere fra SBS og om eftermiddagen hvor deltagerne primært kom fra den samtidigt afholdte EU-konference.

Også her fordeltes deltagerne i grupper på 4 personer med en såkaldt animator fra Chora arkitekter som spilstyrer i hver gruppe. Selv om den store spilleplade dækkede hele det københavnske område, var de særlige spillefelter forskellige for de forskellige grupper med emner som både var tematiske og geografisk afgrænsede: Området omkring den tidligere Kgl. Porcelænsfabrik på Frederiksberg, Den nye Metroindeføring som byfænomen, Den lange Østkyststrækning, Nyt boligområde i Ørestaden Syd, Den store havnefigur som det midlertidige mellemrum og København-Malmø, forbindelsen over Øresund. I denne form for spil er der i hvert fald ikke i første omgang tale om nogen konkurrence mellem de forskellige grupper. Spillet foregår i den enkelte gruppe, styret af animatoren, og på trods af de brede undertiden tematiske felter som spiludviklingen foregår inden for, er udgangspunktet for de enkelte spil helt konkret og yderst lokalt. Udgangspunktet tages nemlig i et af de miniscenarier som ligger i databanken udviklet på baggrund af registreringer på de enkelte bønnesteder (eksempvis et tomt hus, tømt på baggrund af metroindeføringen som udgangspunkt for Metrotemaet og en indendørs golfbane som udgangspunkt for København-Malmø problematikken). Selve spillene afvikles efter et på forhånd fastlagt metodisk mønster, hvor deltagerne fra starten påtager sig nogle klart definerede roller og spiller efter såkaldte EOTM-processer: E (Erasure) står for "Fjernelse. At noget tages væk, så der gives plads for noget andet. En udviskningsproces." O (Origination) står for "Fødsel. Tidspunkt og sted hvor noget nyt begynder at ske. En oprindelsesproces." T (Transformation) står for "Forvandling. Den kontinuerte forandring mellem to tilstande i et objekt eller en situation; en forandring med en begyndelse og en slutning. En forvandlingsproces." M (Migration) står for "Gennemstrømning. Beskrivelsen af noget der bevæger sig fra et punkt til et andet; noget der forsvinder og ikke vender tilbage, men som undertiden efterlader sig spor. En vandringsproces."

Hver spiller udstyres med én af disse roller og de spiller altid i den nævnte rækkefølge med udgangspunkt i det udleverede stedsbundne mini-scenarie, som er beskrevet efter den samme metodik. Selve spillet foregår ved at hver spiller i en enkelt sætning formulerer en begivenhed i overensstemmelse med den givne rolle og samtidig på det udleverede kort tegner/illustrerer handlingen eller konsekvensen af handlingen. Den næste spiller reagerer direkte på den foregående og således køres en række runder relativt hurtigt igennem. Hvis animatoren finder det påkrævet kan han/hun stimulere spillet ved at kaste kendte eller ukendte prototyper eller aktører ind i spillet. Efter et antal runder som kan tidsmæssigt fastsættes på forhånd præsenterer de enkelte hold resultaterne for hinanden, og de udviklede forslag kan enten indgå som stof i kommende spil sammen med andre udarbejdede prototyper, eller de kan indgå som grundlag for mere præcise plan- eller bygningstiltag.

Spilleformen er ikke så publikumsorienteret som de spil der gennemførtes omkring Århus Havn, men testspillene blev afviklet i en meget fin stemning og de afslørede et særdeles stort planlægningsmæssigt potentiale med flere lovende omrids til prototyper af såvel mere objektagtig karakter som forslag af mere procesuel rækkevidde som f. eks. nogle af elementerne til et mere et finansielt orienteret planlægningsværktøj.

På en meget minimal baggrund kreeredes på meget kort tid gennem samarbejde nogle ganske imponerende scenarier, hvor det virkede som de begrænsende roller og det meget lokale nære udgangspunkt gav rige muligheder for en perspektivrig simulering af virkeligheden med diskussion af nogle af de mere vidtrækkende konsekvenser. Det tilsyneladende begrænsende metodemæssige udgangspunkt virker som en styrke, der gør rolleidentifikationen lettere og selve spillet friere. Når de udviklede prototyper bringes med ind i spillet vil der også i bearbejdningen af disse være nedlagt en systematik, der gør det relativt let hele tiden i spillet at være fokuseret på konsekvenserne af de konkrete initiativer. Resultaterne af prøvespillene bliver sammen med de allerede beskrevne 500 miniscenarier, beskrevne operationsfelter og nyudviklede prototyper lagt ud på Copenhagen X' hjemmeside som de første dele af et urbant galleri der kommer til at udgøre databasen for de spil med nøglepersoner fra de 2 kommuner og Øresundsregionsområdet der foreløbig er programsat til gennemførelse i løbet af de første måneder i 2003. For mere om Chora og et omfattende eksempel på et gennemført spil i Tokyo se: http://xarch.tu-graz.ac.at/proj/chora/about_chora/about01.html

(Tryk *The Work* og derefter *Tokyo Story*)

Et borgerinddragelsesspil og et planlægningsudviklingspil

Som det fremgår, er der på trods af lighederne også meget store forskelle mellem de 2 spil. Forskelle som til dels kan tilskrives at det ene spil, Århusspillet, først og fremmest er et **borgerinddragelsesspil**. Det er et spil som har til formål at få mange forskellige forslag i spil, udnytte borgernes kreative potentiale og styrke de demokratiske processer. Det kan man så diskutere om spillet gør. De faktiske spillere er jo nøglepersoner og man kan spørge om borgerne rent faktisk vil inddrages i større udstrækning, men det er nok for tidligt at udtale sig mere præcist om. Viderebearbejdningen og ikke mindst den modtagelse 3D visualiseringen af de konkrete forslag vil få i en bredere offentlighed vil kunne være en slags målestok for spillets potentialer. Foreløbig har pressemodtagelsen været overvældende, men reaktionen fra rådhusets planlæggere kølig.

Chora-spillet med de 4000 bønner over det storkøbenhavnske område er ikke først og fremmest et borgerinddragelsesspil, men nærmere et **planlægningsudviklingspil**. De faktiske spillere er også her nøglepersoner. Der ligger her en stor opgave for Copenhagen X i at få sammensat nogle spillehold med animatører der er lige så gode som dem der fungerede ved testspillene og med de relevante nøglepersoner, d.v.s. erhvervs- og kulturpersoner, organisationsrepræsentanter, foruden repræsentanter for forskellige borger- og interessentgrupper, foruden selvfølgelig planlægningspersoner fra de relevante instanser. Politikere er ikke et *must* i spillene, fordi politikere ofte er dem der har sværest ved at simulere og spillene er først og fremmest simuleringsspil der giver mulighed for dels at udvikle ting i uvante samarbejdskonstellationer dels at prøve mere vilde forslag af og se på nogle af konsekvenserne i simulerede omgivelser uden for virkelighedens ofte snærende bånd.

Det kan godt være planlægningen er et fag i krise. Operahistorien er sgu' ikke for sjov, men med initiativer som disse går vi et ganske spændende forår i møde også på arkitektur- og planlægningsfronten hvor vi har muligheden for at komme ganske tæt på nogle af Københavner Charterets anbefalinger.

Morten Daugaard, lektor, cand.phil.
Arkitektskolen i Aarhus
morten.daugaard@a-aarhus.dk

Del af:
Tegnstuen TRANSFORM
www.transform-arkitekter.dk