

4000 BØNNER PÅ SPIL OVER KØBENHAVN/FREDERIKSBERG

Stærke bymæssige forandringsprocesser sætter i øjeblikketsitprægikkebare på dedanske byer, men på byer og regioner over hele Europa.

Det danske EU-formandskabs 10 anbefalinger af hvorledes byerne og de omkringliggende regioner kan stimulere hinanden udviklingsmæssigt, blev præsenteret i København ved EU-konferencen 'European Cities in a Global Era' og samlet i det såkaldte Copenhagen Charter 2002. Heri peges 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 planlægnings tiltag.

Det er formodentlig lige præcis nogle af de pointeringer anvendelsen af spil kan være med til at indløse. Hvis man ser sig omkring spilles der alle steder lige nu, fra lottokuponer over Robinson til det politiske spil og

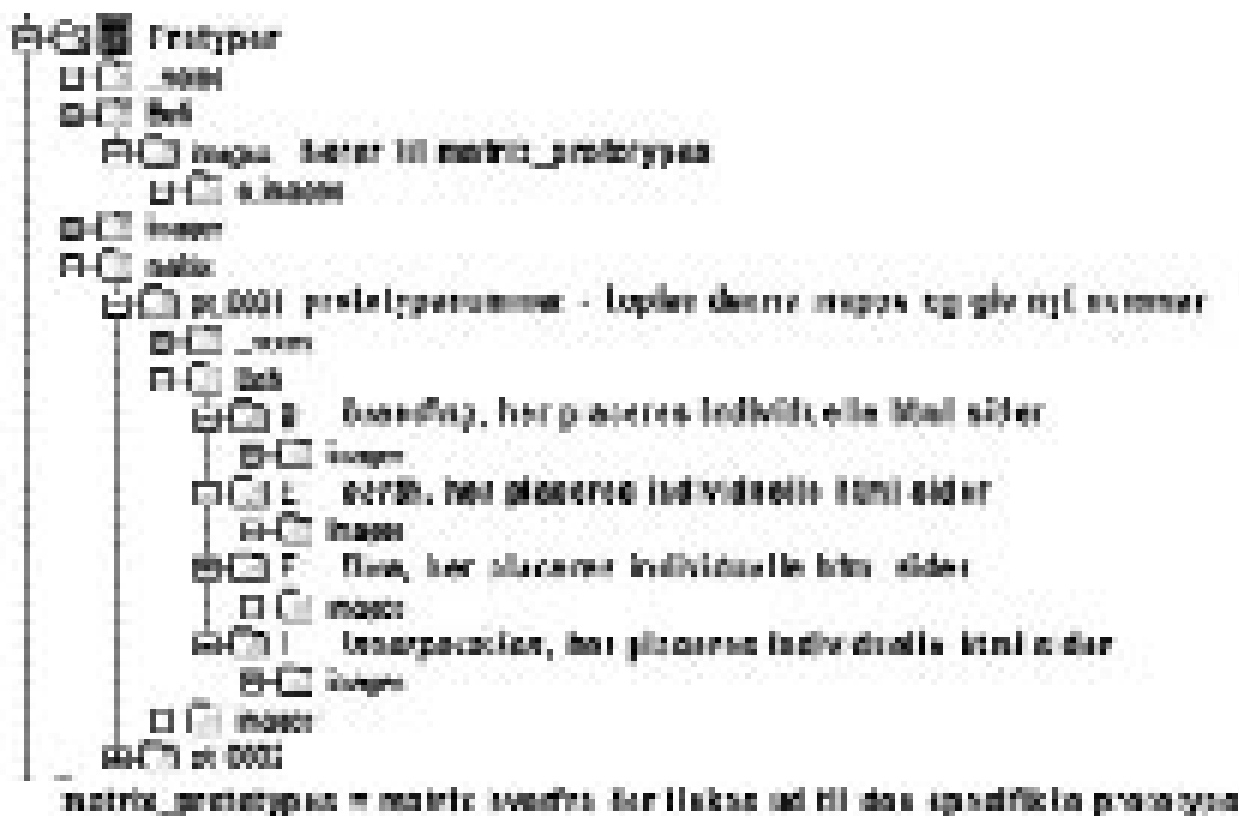
hvis vi ser på en arkitekt- og planlægningsfaglig dagsorden ser det altså også ud til at SPIL som metode på den ene eller den anden måde bliver ved med at dukke op som konkrete værktøjer i design eller kommunikation eller som metaforer i udviklingen af planer. Der kan både være tale om simple bræt- eller kortspil, om rollespil og om mere avancerede computerspil.

Rigtig interessant er det på én gang simple og mangfoldige spil der i øjeblikket foregår i København og Frederiksberg i regi af Copenhagen X under medvirken af den hollandske arkitekt Raoul Bunschoten og tegnestueorganisationen Chora. Der er workshopbidrag fra studerende på en række uddannelsesinstitutioner og Copenhagen X bidrager med 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 fyrskipet 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, som ofte havde 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 spildeltagers 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 nye tildelte 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.

De 4000 bønner resulterede i første omgang i 500 små fortællinger udarbejdet af de deltagende studerende i form af såkaldte miniscenarier, som var

systematiseret efter på forhånd fastlagte principper. Systematiseringen er særdeles vigtig. Det er den, der udgør rammen for de efterfølgende spil. Fortællingerne udgør det primære grundlag for den række af testspil om arkitektur- og planlægningsinitiativer i det storkøbenhavnske område, der foregik i ganske spektakulære omgivelser i Fyrskibet ud for Chr. IV's Bryghus ved Frederiksholms Kanal i november 2002.

Selv om den store spilleplade dækkede hele det københavnske område, var der særlige spillefelter med

forskellige emner som både var tematiske og geografisk afgrænsede: Området omkring den tidligere Kgl. Porcelænsfabrik på Frederiksberg, Den nye Metrolinjeføring som byfænomen, Den lange Østkyststrækning, Nyt boligområde i Ørestaden Syd, Den store havnefigur som det midlertidige mellemrum og København/Malmø-forbindelsen over Øresund.

Selve spillet foregår i grupper på 4 personer, styret af en animator, og på trods af de brede og undertiden tematiske felter som spiludviklingen foregår inden for, er udgangspunktet for de enkelte spil helt konkret og yderst lokalt, nemlig et af de miniscenarier som ligger i databanken udviklet på baggrund af registreringer på de enkelte bønnesteder. Selve spillene afvikles efter et på forhånd fastlagt metodisk mønster, hvor de 4 deltagere fra starten påtager sig nogle definerede roller og agerer i overensstemmelse med disse roller.

Testspillene afslørede et særdeles stort planlægningsmæssigt potentiale med flere lovende omrids til prototyper af såvel objektagtig karakter som forslag af mere processuel rækkevidde.

På en minimal baggrund samarbejdede de deltagende fagpersoner og på kort tid kreeredes nogle ganske imponerende scenarier. Det virkede som om 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.

Det er intentionen at prøvespillene sammen med de 500 miniscenarier og en række eksisterende og nyudviklede prototyper, som igen overordnet er beskrevet efter 4 på forhånd fastlagte kategorier (se billedtekst ill.2), skal udgøre første del af et såkaldt Urbant Galleri. Galleriet 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 (vælg The Work og derefter Tokyo Story)

Spillet med de 4000 bønner over det storkøbenhavnske område er et borger-inddragelsesspil, men det er i endnu højere grad et planlægningsudviklingspil, hvor de faktiske deltagere i spillet er nøglepersoner, heriblandt borgere og borgerrepræsentanter.

Der ligger en stor opgave for Copenhagen X i at få sammensat nogle spillehold med dygtige og velforberedte animatører og med et bredt udsnit af relevante nøglepersoner, d v s erhvervs- og kulturpersoner, organisationsrepræsentanter med mange relevante repræsentanter for 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. Dermed bliver de til spil, 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 i en diagrammatisk form for avanceret kortlægning.

De mange besnærende miniscenarier og de perspektivrige testspil afslørede rige og særdeles kreative planlægningsmæssige potentialer. Noget der nok kunne være tiltrængt hvis man ser på den aktuelle tilstand i mange af de byer som udgør operationsfeltet for Copenhagen Charter 2002. Ikke fordi den samfundsmæssige virkelighed bliver mere kompleks; kompleksiteten har altid været der. Det er blot nogle andre ting der 'komplekser' med og netværks-virkeligheden gør det tydeligere end nogensinde at der ikke findes nemme løsninger, heller ikke i planlægningsspørgsmål.

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