

SÅ ER DER OPBRUD!

Dette nummer af Byplannyt sætter fokus på ”de nye byplanlæggere” eller ”de unge, vilde tegnestuer”, som de også er blevet kaldt. Idébureauer og lignende kalder nogle af dem sig selv. – Hvad er det de vil, som er anderledes? Er det metoderne, som er nye, eller har de også andre mål end den traditionelle planlægning har?

På den europæiske byplanbiennale i København, den 9. – 11. juni, ”City Living – Living City”, er de involveret i flere sammenhænge. 8 tegnestuer, der præsenteres på disse sider, afholder sammen en idéshop og en workshop. Længere inde i bladet interviewes Urban Task Force, der står for en særskilt aktivitet for unge planlæggere, ”street creativity” mm., samt 2+1, der blandt andet har udviklet konceptet for ”USE – Urban Stories of Europe”.

Hvem skulle have troet, at gamle respekterede begreber som ”fingerplan” og ”helhedstanke” en dag ville blive beskyldt for på én gang at være stalinistiske og ærkekonservative? Unge arkitekter og planlæggere holder traditionen ud i strakt arm og ryster på hovedet. De vil noget helt andet og er parate til et brud. Deres første offer er Den Store Plan. Ud med den og alt hvad den indebærer af ensretning, kontrol og forsøg på at styre fremtiden. Næste offer er Den Store Arkitekt, som en gang for alle sætter sig ned og bestemmer, hvordan tusindvis af mennesker skal leve nu og i mange år frem.

På biennalen deltager otte unge tegnestuer under den forpligtende fælles titel *A New Future for Planning – Young Architects Show the Way!* De er valgt af tegnestuen UiD, ledet af

”Det vigtigste for os er at skabe mulighed for, at nye ting kan ske, og måske ligefrem fremprovokere dem”

Henrik Valeur og svenskeren Fredrik Fritzon, fordi de vil noget andet og tør gøre det. Da Valeur blev færdiguddannet på arkitekt-skolen i 1994 skulle alting puttes i kasser og underordnes stilarter og -ismer. ”Det var simpelt hen et helvede. Jeg opponerer imod, at arkitekturen skal lukke tingene og udviklingen inde. Vi vil åbne planlægningen for alle

mulige andre fagområder og interesser – investorer, græsrodde, developere, politikere og brugere,” siger den 38-årige arkitekt, der

”Jeg synes ikke, planlægning skal gå op i at ”sikre sig”, ”undgå at” og ”adskille”, men hellere afprøve nye ting og nye muligheder og eksperimentere”

kalder Fingerplanen ”lidt stalinistisk”, fordi den er udtryk for planlægning, der ønsker at kontrollere, bestemme og definere. I princippet er det én mands hånd, der bestemmer hvordan en million mennesker skal bo.

”Problemet er, at man på forhånd mener at vide, hvad der er det rigtige. Måske skulle man være lidt mere ydmyg over for sine egne begrænsninger og perspektiver. Det vigtigste for os er at skabe mulighed for, at nye ting kan ske, og måske ligefrem fremprovokere dem. Målet med styringen må ikke være at låse os fast i en bestemt orden og bestemte idealer,” siger han.

”Vi adskiller os fra den tidligere generation ved, at vi ikke tager udgangspunkt i arkitekturen og arkitekturhistorien. Traditionen interesserer mig ikke så meget. Det samfund, vi lever i i dag, skal bestemme, hvad planlægning er. Den gamle planlægning er indrettet på et samfund, der ikke længere eksisterer. Jeg synes ikke, planlægning skal gå op i at ”sik-

re sig”, ”undgå at” og ”adskille”, men hellere afprøve nye ting og nye muligheder og eksperimentere.”

Et godt eksempel på dogmatisk planlægning er Otto Krabbes Plads på Vesterbro. Folk ønskede sig vild, naturlig natur, men fik det ikke, fordi dogmet siger, at by og natur skal adskilles. Det virker helt uforståeligt på Valeur, som kalder sagen et eksempel på arkitekten som bedrevidende person.

- Er hun ikke også det i kraft af sin uddannelse?

”Jeg taler om en anden måde at arbejde som arkitekt på, en ny rolle. På Otto Krabbes Plads skulle arkitekten have lyttet til beboerne og fundet ud af, hvordan man kunne inddrage dem i arbejdet med deres nye plads. Lytte og skabe noget, der forener ønskerne, men er bedre end hver enkelt del for sig. Det er svært nok.”

Nu er 68-generationen ved magten, og de er glade for at tale om den særlige nordiske tradition. Den er dødkedelig, mener Valeur. Det hele handler om at se pænt ud og være problemløst. Det nye universitet på Amager er et supereksempel. ”De har brugt alt deres energi på en finde den rigtige, pæne sten til facaden, og så laver de et fængsel indeni. Min egen generation er ikke meget bedre, men lige efter den er der faktisk en ny generation på vej, som ikke er bundet af traditionen. De er ikke så bange for at komme til at gøre noget forkert, og de er vokset op i en anden tid – efter murens fald og med internet, MTV og et internationalt udsyn.”

BLANKSPACE

Blankspace udvikler analyser, koncepter, planlægningsstrategier og projektforslag i et samarbejde mellem to arkitekter, en kunstner og en antropolog. *Imagineering* er en pragmatisk og løsningsorienteret metode, der konstruerer alternative billeder af virkeligheden og tilhørende planlægningsredskaber. Metoden udpeger og udvikler potentialer i et sammenstød mellem videnskabelige, arkitektoniske og æstetiske betragtningsmodeller og værktøjer.

Blankspace har arbejdet med guldalderlandskaber, verdenshavne, motorveje, øsamfund og netværksbyer for blandt andre Vejdirektoratet og Statens Kunstfond.

[WWW.BLANKSPACE.DK](http://www.blankspace.dk)

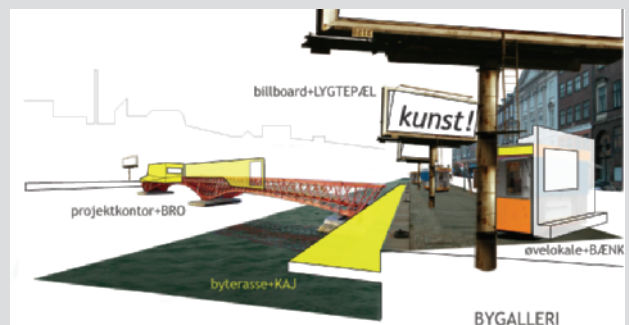


COPENHAGENOFFICE

Det arkitektoniske indgreb er COPENHAGENOFFICE's overordnede planlægningsstrategi. Arkitektens skala bliver vores redskab. Vi arbejder primært med strategiske planlægningsopgaver og bygningsopgaver, der bliver til via bruger-inddragende dialogprocesser, ofte med en multidisciplinær tilgang. Vi har en særlig interesse for det offentlige rum, den moderne urbane kontekst producerer.

Projektet Sydhavnens Kulturhus tænkes realiseret ved at udnytte den økonomi, som er bundet til masterplanens kvaliteter (nye broer, kaj, offentlige rum etc.). Igennem arkitektoniske indgreb i en lille skala, inkorporeres et kulturprogram, der er sensitivt over for dagligdagen i bydelen. – Se illustration.

[HTTP://COPENHAGENOFFICE.DK](http://copenhagenoffice.dk)



EFFEKT

Vi kalder det *visioneering*: EFFEKT arbejder med byudvikling og by-management, content produktion til computerspil-industrien (gamedesign af 3D-miljøer) og forskning. Forståelsesrammen er megatrenden oplevelsesøkonomi. Det betyder fokus på kultur- og oplevelsesstrategier for byer og regioner, og indebærer visioner for samarbejde mellem kultur, erhverv og uddannelse på byskalaniveau.

Innovation, vidensdeling og udforskning af digitale mediers potentialer er centrale elementer i alle projekter, vi indgår i. Et eksempel er 1. præmieforslaget i den internationale arkitektkonkurrence om at udvikle vision og værdier til en New Town til 20.000 mennesker ved Lisbjerg, Århus – se illustration.

[WWW.EFFEKTDATA.DK](http://www.ffektdata.dk)



MUTOPIA

MUTOPIA udvikler planlægnings- og arkitekturprojekter med fokus på brugerne. Fokus på brugerne, både funktionelt og oplevelsesmæssigt, er den fællesnævner for alle MUTOPIA-projekter, som vi kalder 'User Focused Design'.

Det indebærer bl.a. at inddrage brugernes kompetencer som grundlag. Brugernes viden og visioner bliver kortlagt, visualiseret og diskuteret ved hjælp af dialogbaserede redskaber og interaktive internetværktøjer, som vi løbende udvikler.

Et eksempel er 'Livsnerven' i Urbanplanen på Amager, hvor brugerne har formuleret idégrundlaget om en fælles infra-struktur og offentlige arealer, og efterfølgende præget projektets udvikling. – Illustration: Foranderligt byrum i Urban-planen

[WWW.MUTOPIA.DK](http://www.mutopia.dk)



Fra den unge tegnestue Copenhagenoffice, der også deltager i biennalen, høres samme angreb på den gamle skole og dens helheds-tænkning. "Vi tror ikke på den," lyder det kort fra arkitekten Simon Ingvartsen. "Vi tror ikke på absolutter, planer og helheder. Byen er sammensat af mennesker, huse og en lang række modsatrettede interesser. Man kan ikke formulere den ud fra en helhedsstanke."

Tanja Jordan peger på et tydeligt slægtskab mellem de unge, nye arkitekter: "Vi er alle sammen interesserede i dialog, især med brugerne. Vi er ikke irriterede over, at de skal blande sig, tværtimod. Det er også en af forskellene på før og nu."

Copenhagenoffice tænker ikke i planer, men i den lille skala. De to arkitekter kalder deres arbejde "indsættelser" og bilder sig ikke ind, at arkitektur og planlægning kan ændre verden eller i sig selv skabe Den Gode By. Men de kan i hvert fald komme med nogle alternativer. Traditionel planlægning starter ofte med store problemer: "Vi mangler boliger!" eller "Vi vil støtte byens erhvervsliv!" Det er altid meget stort. Den lille tegnestue er derimod interesseret i mødet mellem forskellige mennesker og kulturer, i indvandringspolitik, i ghettoer for både rige og fattige, i mødet mellem provins og hovedstad. Begge er "opdraget" på skoler i udlandet (London, New York), hvor arkitekter forstår sig selv som ivrige problemløser, der kaster sig ud i samfundets store debatter, modsat københavnerskolen, som er meget optaget af form.

Hvad betyder det i virkeligheden? Hvad laver de unge tegnestuer egentlig? Det korte svar er, at de først og fremmest *tænker*. De inviteres til at diskutere og få nye vilde idéer, til at skabe liv og til at tale med de mennesker, der skal bruge stederne, men når det kommer til selve udførelsen af idéerne, tager andre mere garvede over. Oftest af den gamle skole. Det har både Henrik Valeur og Copenhagenoffice erfaret.

Copenhagenoffice oplever, at man kan blive sat i bås som unge og vilde. "Det er som om bygherrerne tænker: 'Lad os nu bare få de vilde idéer. Så laver vi dem på vores egen måde.' Vi er glade for dialogprocesserne, men vi vil også gerne udføre dem i stedet for at blive

"Byen er sammensat af mennesker, huse og en lang række modsatrettede interesser. Man kan ikke formulere den ud fra en helhedsstanke"

skåret af," siger Simon Ingvartsen. De blev inviteret til at indgå i en dialog med forvaltningen og brugerne om de 5.000 nye boliger i Sydhavnen. Spørgsmålet var, hvordan man får liv og kultur ind i den nye by? Kommunen tænkte straks i kulturhus, tegnestuen igen i den lille skala – kanalkanter, broer, bænke og lygtepæle kunne bruges til at sprede kulturen ud i hele området. "Vores bud var at droppe sådan-plejer-vi tanken. Broerne skulle være

"Det er ret typisk, at planlæggere først kommer i tanke om liv og kultur, når alt er færdigt. ... Man må gøre brug af området, før der overhovedet kommer en by. Der ligger altid noget andet i forvejen, som man kan begynde med"

en slags levende broer med hver sine forskellige rum. Kajerne skulle være opholdsrum med tribuner, skateboardbaner, og enhver lygtepæl skulle være en reklamefinansieret billboard og udstillingssted," siger Simon Ingvartsen.

Tanja Jordan: "Det er ret typisk, at planlæggere først kommer i tanke om liv og kultur, når alt er færdigt. De opdager, at folk pendler til og fra, og stedet er dødt. Man må gøre brug

af området, før der overhovedet kommer en by. Der ligger altid noget andet i forvejen, som man kan begynde med."

Men i Sydhavnen ender det nok alligevel med det sædvanlige kulturhus.

På samme måde var UiD inviteret til den nye by Trekroner af Roskilde Kommune. Opgaven var at høre folks mening, gøre det fra begyndelsen og gøre det utraditionelt. Valeur blandede folk fra vidt forskellige interessegrupper med hinanden: kommunens folk, menighedsrådet, livsstilsgrupper, unge, naturfolk etc. De fem grupper blev ledet af hver sin unge tegnestue, og de begyndte med uderummene i stedet for bygningerne.

"Resultaterne var gode og varierede, som de bliver, når der ikke er én, der tænker og tegner det hele," siger Henrik Valeur. I hvert fald lige indtil de blev sendt videre til kommunen, hvor en anden gren af forvaltningen med andre idéer tog over. Det første, den gjorde, var at hyre sin egen landskabsarkitekt, som lavede en enkeltmandsplan. Sammenhængen, ensartet og helt efter bogen.

"Det dumme, man kan gøre, er at give folk forventninger om indflydelse og så tage forventningerne fra dem. Det virker som en boomerang. Men alt går alligevel i retning af indflydelse, så man kan lige så godt være med i forkanten af den udvikling end komme halvsende bagefter, typisk for planlæggere," siger Henrik Valeur.

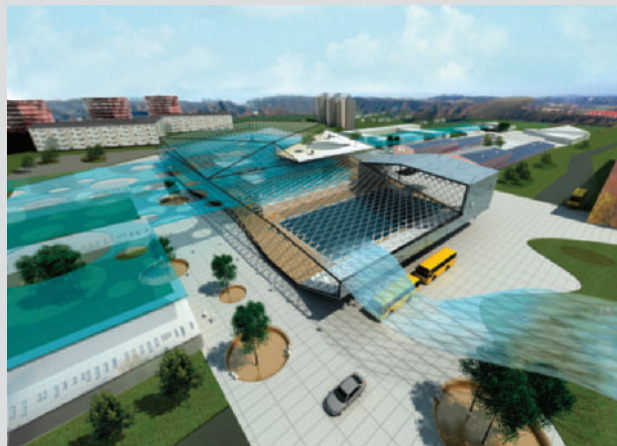
Pernille Stensgaard,
journalist og forfatter

NORD

Hands up! er titlen på NORDs workshop. Betegnelsen dækker over en række 'proces-værktøjer' som aktiverer de incitamenter, parterne i et projekt besidder. Projektet udvikles derved i relationen mellem en ideal proces og en real proces ved at udstikke visionære rammer som responderer på konkrete behov og ønsker. NORD arbejder med arkitektur, by- og landskabsplanlægning, proces- og brugercentreret design samt samfundsrelateret research.

Vi arbejder p.t. bl.a. med skoleudvikling i Gentofte Kommune, udstillingsprojektet 'Oilism' på Sørlandets Kunstmuseum i Norge, en ny handlingsmodel for socialt boligbyggeri og et undervisningskoncept om byen for folkeskolerne. III: Nyt bydelscenter - visionsplan for Nørremarken i Vejle.

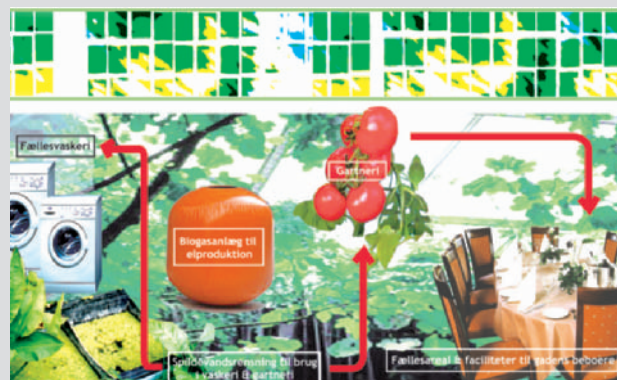
WWW.NORD-WEB.DK



STUDIO FORCE4

Force4 er en tværfaglig design og arkitekt tegnestue. Vi arbejder med spillet mellem arkitektur, samfund og brugerens oplevelser og værdier. Vi søger at løse vores opgaver i et forum, hvor inddragelse af eksperter uden for fagets grænser er med til at skabe helhedsorienterede løsninger. Vi prioriterer analyse- og research-fasen højt i alle vores opgaver - det er vores måde at gøre os fri for vanetænkning og sikre faglig udvikling.

WWW.FORCE4.DK

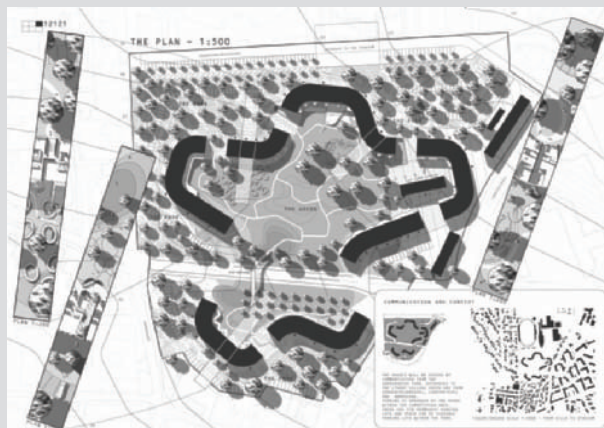


TESTBEDSTUDIO

Vi arbejder med en analytisk tilgang, som kombinerer innovative ideer med pragmatiske løsninger, så situationer, som i dag er problematiske, vendes til noget positivt. Vi kalder det Aikido-metoden.

Til at løse byplanlægningsopgaver har vi bl.a. udviklet analyser og designkoncepter med følgende temaer: Open Community - planlægning af naboskaber og udformning af boliger til bestemte målgrupper, Shrinking Cities - skrumpende byer og kommuner under afvikling, Shared Space - dele med i stedet for at dele op, Triple Helix - innovationsmiljøer og byudvikling. Illustration: The Lyngby Village Green. Forslaget er et eksempel på open community konceptet.

WWW.TESTBEDSTUDIO.COM



UID

UID udvikler redskaber til demokratisering af planlægningsprocesser, hvor alle interessenter involveres i hele forløbet for, gennem gensidig inspiration, at skabe resultater, som er mere end summen af de enkelte interesser. Som konsulenter for Roskilde Kommune i byudviklingen af Trekroner Øst arrangerede vi en 5 dages workshop, hvor bredt sammensatte grupper skabte forslag til fremtidige byrum. Sammen med metascapes.dk udviklede vi desuden en internetbaseret 4D+ model, som muliggjorde en direkte og kontinuerlig dialog mellem planlæggere og brugere. Endvidere udarbejdede vi en 1:1 model, som ville give fremtidige beboere mulighed for at orientere sig i den nye bydel, inden den var realiseret.

HTTP://UID.DK

