

BRUGERNE SOM KREATIVE MEDSPILLERE PÅ PROGRAM OG DESIGN

Rygmarvsarkitektur kan man i hvert fald ikke kalde det. Hverken ude eller inde ligner det nogen eksisterende bygning.

"Spiralen", kalder de huset, for det er tvistet 45 grader om sin egen akse. Udvendigt går tag og facader i ét på en måde, så facadebeklædningens lameller danner en trappe rundt om facaden hele vejen op på husets tag. Indvendigt er husets kvadratiske plan opdelt i fire felter, der niveauforskydes op gennem bygningen om et centralt trappeløb, mens en rampe som en bjergsti slynger sig op langs ydervæggen og undervejs giver adgang til de fire åbne planer.

Det ligner i dén grad et hus, der er opfundet til lejligheden. Og det er nøjagtigt, hvad det er!

For når en håndfuld forskellige kampsportsklubber og en fægteklub skal dele træningslokaler med byens musik- og danseskole – og huset samtidig skal fungere som gymnastiksal for den nærliggende kommuneskole – er der ingen standardløsninger i manualen. Tværtimod ligner det en opskrift på permanent konflikt og kaos, hvis ikke de vidt forskellige brugergrupper tages med på råd. Og det var præcist årsagen til, at Kalundborg kommune bad Mutoria om hjælp med udfordringen.

Brugerfokuseret Design er arkitektfirmaet Mutopias speciale. Den københavnske tegnestue har bygget hele sin arkitektoniske praksis op på konsekvent inddragelse af de mennesker, som efterfølgende skal leve med resultatet. Bevægelsehuset i Kalundborg er et stjerneeksempel på, hvordan det kan afstedkomme en helt anderledes proces, hvor programmering og design går hånd i hånd i en frugtbar ping-pong mellem arkitekt og brugere.



Opgaven: Et hus til mange anvendelser

På fodboldbanen er Kalundborg ikke i liga med FCK og AaB – men når det gælder kampsport, er Kalundborg i en klasse for sig. Den lille vestsjællandske købstad er med, når der kæmpes om mesterskaber i boksning og karate og jiu-jitsu, i thaiboksning og fægtning. Klubbernes træningsfaciliteter står imidlertid ikke mål med præstationerne i arenaen. Det vil politikerne i kommunalbestyrelsen gerne rette op på.

Musik og dans fylder også meget i Kalundborg. Musisk Skole tilbyder en vifte af muligheder for byens børn og unge, men savner plads til dans og bevægelse – akkurat som naboen, den helt nye Skolen på Herredsåsen, mangler en gymnastiksal. Det koster kommunen dyrt at fragte eleverne frem og tilbage til idrætsfaciliteter andetsteds, men der er ikke penge i kommunekassen til at imødekomme alle de mange forskellige ønsker og behov med hver deres løsning.

Den tanke var derfor nærliggende, om man kunne slå tre fluer med ét smæk og bygge et hus til deling mellem de forskellige parter. Kommunen fik Lokale- og Anlægsfonden med på at støtte et sådant udviklingsprojekt. Og så var det, at man kontaktede Mutoxia.

”Projektet var helt ubeskrevet, da vi kom ind i billedet. Der lå ikke andet end denne åbne behovsformulering. Vi fik udpeget to mulige placeringer – og så blev vi ellers bedt om at tage fat i de forskellige brugergrupper og inddrage dem i en proces, der skulle munde ud i et skitseforslag. Vi fik fire-fem måneder til opgaven. Så skulle der ligge et budgetteret skitseprojekt, som kommunalpolitikere kunne tage stilling til”, fortæller Kristina Jordt Adersen, den ene af partnerne i Mutoxia.

”I kommunen kunne man vel se en udfordring i at bringe disse forskellige brugergrupper sammen og få skabt en fælles forståelse for, hvad der kunne lade sig gøre, sådan at de også ville tage ejerskab til den løsning, der kom ud af det. Man ønskede at inddrage denne spraglede sammensætning innovativt, så de ikke bare accepterede hinandens forskelligartede behov, men også fandt sammen om at få noget enestående ud af denne unikke situation”, tilføjer hendes tegnestuepartner, Serban Cornea.

Programmering og design som parallelle spor

Brugerinddragelse er altså ikke bare lidt flødeskum på lagkagen. Det er fra begyndelsen en del af fundamentet, som skal sikre, at løsningen bliver solidt forankret hos de kommende brugere.

Mutoxia tager brugerinddragelsen tilsvarende seriøst. De to partnere kører ikke alene parløb på opgaven. De deler opgaverne imellem sig, sådan at Kristina bliver ansvarlig for processen med at afklare brugernes ønsker og behov, mens Serban får ansvar for at omsætte outputtet fra brugerinddragelsen til arkitektoniske løsninger.

Det særlige ved Mutoxias model er imidlertid, at de to aktiviteter ikke ligger i forlængelse af hinanden som i den traditionelle faseopdeling. De kører som to sideordnede spor, der løbende interagerer med hinanden. Programmering og design bliver på den måde parallelle aktiviteter, hvor brugernes ønsker umiddelbart tolkes over i mulige løsninger, som brugerne så kan forholde sig til, vælge imellem og elaborere på, sådan at deres respons kvalificerer arkitekternes videre bearbejdning.

Skelettet i denne proces er en serie workshops – i dette tilfælde fire – hvor alle involverede parter er repræsenterede. Ikke bare alle de kommende brugere, men også de relevante forvaltningsgrene, kommunens øvrige sportshaller og byens kulturliv. Processen orkestreres af arkitekterne, der leverer oplæg og indspil – og sørger for den nødvendige fremdrift.

”Vi har en ret hård drejebog for den proces, som sikrer, at vi kommer igennem alle de emner, vi vil have parterne til at forholde sig til”, forklarer Kristina.

Serban: *”Efter hver workshop samler vi de input op, der er kommet på bordet, og så går vi hjem og skitserer nogle mulige løsninger, vi så kan spille tilbage. Processen bliver på den måde en serie ”loops” af output og input, hvor vi hen ad vejen bliver mere og mere specifikke og mere og mere afklarede.”*

Workshops: Alle med om bordet

Inden Mutopia tog fat lagde Lokale- & Anlægsfonden ud med at invitere de kommende brugere med på en fælles bustur, hvor man tager rundt og kigger på en række byggerier med sammenlignelige intentioner – blandt andet kvartershuset Prismen på Amagerbro i København.

”Det gav en rigtig god start – og har været en nyttig referenceramme senere i processen, fordi man på den måde har haft noget konkret at tale ud fra, når vi skulle spore os ind på, hvad der kunne fungere og ikke fungere i vores sammenhæng”, siger Kristina.

Tilbage i Kalundborg dannede studieturen afsæt for den første af fire workshops. Den bruger arkitekterne til at klarlægge de forskellige brugergrupperes behov og ønsker:

”Vi starter helt åbent med at efterspørge både ønsker og drømme - og deres konkrete behov, for det er vores erfaring, at det altid er blandet sammen i hovederne på vores brugere. Hvad de starter med at sige, er ikke altid de reelle behov, når vi får det arbejdet igennem. Så dem ville vi jo ikke få frem, hvis vi bare brugte et spørgeskema. I denne proces får vi gradvist de uerkendte behov på bordet på en måde, så brugerne også selv bliver bevidste om dem. Når det sker i en fælles workshopproces indebærer det jo også, at de kommer til at lytte til hinanden og indser deres fælles behov – samtidig med at de også får mulighed for at differentiere sig fra de andre. Så det er også en slags erkendelsesproces, hele denne behovsafdækning, som vi kører i starten”, forklarer Kristina.



Kommunikerer visuelt med diagrammer og skitser

Outputtet fra workshoppen bliver dog meget konkret, når Mutopia hjemme på tegnestuen omsætter det til faktiske arealbehov mv. – som under enhver programmering. Typisk for Mutopias metode bliver de rå data omsat i diagrammer og skemaer, som er nemme at afkode for alle:

”De giver overblik og er velegnede til at kommunikere resultaterne tilbage til brugerne ved den følgende workshop. Men de er også rigtig gode som redskab for os selv på tegnestuen. Endelig udgør de jo en dokumentation, så vores opdragsgiver siden kan gå tilbage og se, hvad der har ligget til grund for de beslutninger

og dispositioner, der blev truffet – uden at man behøver at læse en masse mødereferater igennem”, påpeger Kristina.

Det visuelle er i det hele taget kendetegnende for Mutopias måde at kommunikere med parterne gennem hele forløbet:

”Vi arbejder meget med scenarier, som vi lægger frem som skitser og tegnede fortællinger. Skitserer helt fra begyndelsen forskellige løsninger på de spørgsmål, der kommer op. ”Hvad nu hvis huset så sådan her ud?” Det visuelt kommunikerede er nemt at forholde sig til og snakke ud fra!”

Design med brugerne

Koncepter og løsninger kommer på bordet allerede ved den følgende workshop, hvor Serban fremlægger de første skitser til mulige løsninger på den helt centrale udfordring ved bevægelseshuset: Hvorledes de forskellige brugergrupper kan deles om faciliteterne – og alligevel få plads og rum til at være ”sig selv”.

”Vi viser nogle forskellige scenarier – eet hvor de fik hver deres klublokale på stribet ud mod en fællessal. Et andet, hvor det store rum er styrende. Og så et tredje. Vi prøver at vise ekstremerne og en mulig mellemvej, så vi får taget de nødvendige snakke og har et grundlag at komme videre fra. Med tre alternative scenarier bliver det heller ikke for dualistisk, om det skal være det ene eller det andet. Hvad der er den rette løsning bliver mere åbent.”

”Underliggende kører samtidig det programmatisk: Hvad skal huset konkret indeholde? Hvilke arealer kræver de forskellige aktiviteter? Hvor mange mennesker vil bruge huset samtidig – og hvad har de brug for til de aktiviteter, de skal bruge det til? Alle disse spørgsmål bliver løbende konkretiserede”, fortæller Serban.

Efter hvert møde i workshoppen får deltagerne ”hjemmeopgaver”, hvor de hver især skal forholde sig til og melde tilbage på konkrete spørgsmål. På den måde stimuleres brugerrepræsentanterne til at inddrage deres respektive baglande.

Forløbet med alle dets forudsætninger, fravalg og beslutninger dokumenteres i ”hvidbogen” – en fælles log, som alle bidrager til. Her samles referater fra workshops med de input arkitekterne har leveret og brugernes forskellige bidrag. Så kan alle parter – de besluttende politikere inklusive – til enhver tid gå tilbage og se, hvorfor tingene blev som de blev.

Huset finder sin form

Ad den vej når man i Kalundborg frem til Spiralhusets åbne planløsning med fire baner i forskudte planer, som samtidig giver plads til omklædning, depoter og fællesrum. Det konceptuelle kommer på plads allerede på de første workshops. Forskellige scenarier bliver gradvist afskrevet, så man står tilbage med det ene koncept, der så bliver viderebearbejdet, detaljeret og drøftet ved de følgende workshops. En efter en falder løsningerne på plads, og huset finder sin form.

Da arkitekterne i foråret 2010 samler holdet til den sidste workshop, ligger der et færdigt skitseforslag til Bevægelseshuset. Det konstruktive princip er på plads og beskrevet. Arkitekterne har i deres computermodeller lavet simuleringer af dagslysindfald og ud fra det valgt en løsning med skylights som den mest optimale vinduesløsning. Akustik, ventilation og brandforhold er belyst og optimeret med hjælp fra ingeniørrådgiverne hos Grontmij. Og det hele er prissat i et budgetoverslag, der anslår en samlet opførelsespris på ?? mio. kr.

Med enkelte tilretninger og efter en sidste rentegning kan Mutopia sidst på foråret 2010 overgive et færdigt forslag til politikerne. Et for-

slag, som brugerne oplever som deres eget – men som med sin radikale formgivning i høj grad også bærer arkitekternes signatur.



Brugernes hus – eller arkitekternes?

Og løsningerne er jo i sidste ende arkitekternes. Er der i brugerprocessen et element af raffineret manipulation – eller er det brugerne, der inspirerer arkitekterne til de løsninger, de når frem til?

Kristina: *”Vi bringer selvfølgelig nogle værdier ind i processen. Et livssyn. Vores erfaringer fra andre opgaver. Et ønske om at skabe gode rammer om formelle og uformelle aktiviteter, så det bliver et rart sted at være. I forhold til tidligere tiders idrætshaller skal et bevægelseshus i dag imødekomme nogle nye typer af behov og udfordringer, som kræver radikale og nytænkende løsningsmodeller. Og vi vil naturligvis også gerne udmønte det i en flot og spændende arkitektur.”*

”Men vores mål er at sikre, at brugerne bliver glade for den løsning, vi ender med. At de kommer til at føle medejerskab til deres hus. Gennem processen får de en forståelse af, hvorfor huset kommer til at se ud som det gør. At de måske ikke får opfyldt alle deres drømme, men at de til gengæld vinder nogle andre kvaliteter, som kan give dem værdi. Det handler jo netop ikke om at give brugerne frit valg på alle hylder, men tværtimod at få transformeret deres forskelligartede ønsker ind i en fælles vision!”

For designansvarlige Serban er samspillet med brugerne umiddelbart inspirerende: *”Projektet får en form for umiddelbarhed, fordi løsningerne vokser ud af de problemstillinger, som bliver afdækket undervejs i processen”,* siger han.

Som eksempel peger Serban på, hvordan ideen om at udnytte husets femte facade vokser frem på en workshop: *”Man taler om huset som et fyrtårn, der kan ses langvejs fra, og ud fra det opstår tanken om, at man skal kunne bestige bygningen, der med sin placering øverst på åsen giver udsigt – ikke bare over landskabet og ned over byen og fjorden, men også ud over de omliggende arealer og boldbaner”,* fortæller Serban, der ser det som eksempel på, at det ikke nødvendigvis er de professionelle, der kommer med de radikale ideer:

”Min erfaring er faktisk, at det ofte er de professionelle, der er konservative. Brugere kan sagtens være åbne over for, at tingene kan være anderledes, når blot de forstår meningen med galskaben. Udfordringen til os er hele tiden at forklare, hvorfor vi skruer tingene sammen som vi gør – så kan folk sagtens være med eller endda selv forslå muligheder, vi arkitekter måske ikke har været opmærksomme på.”

”Jeg tror, at forløbet her har været en øjenåbner for alle”, mener Serban: *”Det er lykkedes os at holde processen åben. At få de forskelli-*

ge aktører til at spille med og bidrage. Og at gribe deres indspil og transformere dem til et resultat, som alle er glade for. Innovation er jo et skamredet begreb for tiden, men jeg vil påstå, at Spiralhuset er et eksempel på ægte brugerdreven innovation!”

Kommunen: Vi får en bedre løsning

For Kalundborgs kulturchef, Jane Hald Christiansen, har processen med bevægelseshuset været helt i flugt med kommunens sædvanlige måde at gøre tingene på:

”Vi er i Kalundborg vant til at inddrage vores brugere og borgere på en løsningsorienteret måde. Ikke bare ved byggerier, som vi jo ikke har så mange af – men i alle mulige sammenhænge. Det er vores erfaring, at det giver os et langt mere kvalificeret beslutningsgrundlag.”

Processen har samtidig medvirket til at skabe en realistisk – og helt nødvendig – forventningsafstemning hos de forskellige parter, fremhæver Jane Hald Christiansen:

”Vi kunne jo hurtigt konstatere, at hvis hver eneste af de her foreninger stod fast på, at de skal bruge så og så mange kvadratmeter til det ene eller det andet, så ville det blive et byggeri, der var fire gange så stort. Og det lå ikke inden for rammen.”

”Her får vi den effekt, at de forskellige parter kommer til at anskue tingene meget helhedsorienteret – i stedet for blot at fokusere på deres egne behov. Når man hører alle de andre fremlægge deres behov, får man ikke alene en bedre forståelse for, hvorfor man måske ikke kan få opfyldt alle sine ønsker. Man får også øje for, at man måske kan få dækket sine behov endnu bedre sammen med nogle andre. På den måde får vi en synergi, hvor to plus to bliver mere end fire”, siger Jane Hald Christiansen, som understreger, at Kalundborg kommune har indgået i processen på lige fod med de andre deltagere:

”Det er jo selvfølgelig noget, der tager tid. Men den tid er givet godt ud, fordi det fører frem til en bedre løsning end vi ellers ville have fået. Nogle gange kan man da godt blive utålmodig over, at alle ikke er samme sted som én selv, men det er jo vilkårene i en ligeværdig proces. Og det er bestemt til at leve med, for alle flytter sig undervejs og man ender med et bedre produkt.”

At integrationen af programmering og forslagsfase bevirker, at kommunen aldrig når frem til et decideret byggeprogram, som man kunne invitere flere arkitekter til at komme med en løsning på, ser Jane Hald Christiansen ikke som et problem:

”En konkurrence ville slet ikke have ligget i kortene, så modellen her har været en fin løsning ved et projekt som dette”, siger kulturchefen, som til enhver tid vil anbefale den ved kultur- og fritidsbyggerier, hvor der er mange interessenter:

”Man skal ikke være bange for at involvere ildsjæle og frivillige”, mener hun.

Brugerrepræsentanten: Rigtig, rigtig fedt!

Skolen på Herredsåsen bliver blandt de flittigste brugere af det nye hus, som skal gøre det ud for skolens manglende gymnastiksal. Skoleleder Per Kensø er begejstret – både for arkitekternes forslag og for hele processen, som førte frem til det:

”Jeg går og krydser fingre for, at det kan lykkes at finde de sidste penge, så huset også kan blive bygget! For det er et helt fantastisk spændende projekt, der er kommet ud af det. Et hus, som inspirerer til at tænke ud af boxen i forhold til den måde, vi praktiserer idrætsundervisningen på.”

Per Kensø er meget tilfreds med den måde, hvorpå brugerne har været med i hele processen:

”Samarbejdet med Mutoxia og Lokale- & Anlægsfonden har været helt perfekt. Arkitekterne har været gode til at sætte sig ind i de ønsker og problemstillinger, vi ker kommet med – og de har formået at indarbejde nogle rigtig gode løsninger i det projekt, de har lagt frem. Så det har været en meget spændende proces at være med til. At se hvordan tingene skred frem fra det ene møde til det næste, og hvordan arkitekterne greb de ting vi kom med og indarbejdede det i de ting, de så lagde frem – det har været rigtig, rigtig fedt!”

Per Kensø har deltaget i workshopforløbet sammen med sin viceinspektør. Tilbage på skolen har de efter hvert møde samlet de relevante faglærere, fremlagt hvad der var sket på workshoppen og med lærerne drøftet de problemstillinger, man skulle forholde sig til. På den måde sikrede de sig, at baglandet var med, og at de havde et kvalificeret mandat med til den følgende workshop:

”Jeg kan nemt sidde dér på workshoppen og blive revet med af de visioner, der bliver lagt frem. Men det er jo mine lærere, som i praksis skal finde ud af, hvordan de kan bedrive idrætsundervisning i dette meget anderledes hus. Det udfordrer jo vores måde at tænke det pædagogiske på. Men det kan også inspirere til nytænkning. De forskellige former for kampsport, der vil blive en del af nye hus, er jo ikke idrætsgrene, vi traditionelt har med i idrætsundervisningen, men det kan da være, at vi skal til at tænke det ind fremover. Og kampsportsklubberne er for deres del jo også interesserede i at komme i berøring med nye grupper, hvor de måske kan tiltrække nye medlemmer.”

FAKTA

BEVÆGELSESHUSET PÅ HERREDSÅSEN

Udviklingsprojekt – igangsat af Kalundborg kommune med støtte af Lokale- & Anlægsfonden.

Siden skitseprojekteringen med brugerne i første halvår 2010 er forslaget principgodkendt af kommunalbestyrelsen i Kalundborg, som selv stiller med hovedparten af finansieringen. Også Lokale- & Anlægsfonden har givet tilsagn om at bidrage. Endnu mangler man i Kalundborg at finde et antalt millioner, men der er berettiget forventning om den resterende del af finansieringen falder på plads i løbet af de kommende måneder.

De planmæssige forudsætninger er i 2012 bragt på plads ved en ændring af lokalplanen.

Forventet opstart af hovedprojektering hen over vinteren 2012/13 med henblik på byggestart i løbet af 2013 og ibrugtagning i 2014.

SÅDAN!**MUTOPIAS MODEL FOR BRUGERFOKUSERET DESIGN**

- Lad alle relevante parter udpege hver mindst én repræsentant, som skal have tid og resurser til at deltage aktivt og konstruktivt gennem hele processen.
- Start med en fælles studietur til relevante byggerier, så hele gruppen får en fælles referenceramme at tale ud fra.
- Formulér en klar dagsorden for hver workshop og klargør forventningerne til, hvad der skal komme ud af dagen. Planlæg forløbet grundigt og forbered oplæg, så workshoppen har et kvalificeret arbejdsgrundlag.
- Første workshop skal afklare deltagernes behov, krav og ønsker til byggeriet – i en grad der tilvejebringer det fulde datagrundlag for et byggeprogram. Resultatet præsenteres skematisk i let aflæselige diagrammer, som giver overblik.
- Identificér de centrale problemstillinger ved byggeprojektet og skitsér for hver af dem tre mulige scenarier som grundlag for en åben drøftelse af løsningsmulighederne. Kommunikér visuelt og i fortællinger.
- Gennemløb successivt de vitale problemstillinger, idet løsninger, som ikke kan opnå konsensus, elimineres. De valgte løsninger viderebearbejdes trin for trin, idet der løbende hentes respons fra brugerne.
- Dokumentér fra dag 1 alle drøftelser, forslag, valg og fravalg i en proces-log, hvor alle parterne efter hver workshop gives mulighed

for at supplere og kommentere i en additiv proces. Loggen undergår ingen redigering, således at den efterfølgende står som en komplet dokumentation over alle beslutning