

Når brugerne bygger med



Af Tobias Løssing &
Thomas Fabian Delman,
Kollision

Ideelt set bør ethvert større bygningsprojekt starte med at identificere brugerne, fastlægge rammerne for kommunikationen, inddrage brugerne - og først derefter begynde at sætte streger på et stykke papir. Normalt er langt de fleste streger trukket, når brugerne kommer ind i billedet. Det kan sagtens give flot arkitektur - men dårlige skoler



Fig. 2. Der er mange i PUC'en i dag. En større gruppe sidder sammen i sofahjørnet, så Line og Joakim trækker deres bord lidt væk for ikke at blive forstyrret. Gruppen i hjørnet trækker lydposer hen foran sofahjørnet. Nu kan man næsten ikke høre dem. Da Line og Joakim er færdige med at redigere filmen, tager de computeren med ind i stillehulen til de andre fra gruppen. De sætter computeren til miniprojektoren og ser filmen sammen

KOLLISION

Kollision er et arkitekturbureau, hvis primære opgaver er projekter af udviklende karakter i spændingsfeltet mellem arkitektur, kunst og forskning - og ofte i samarbejde med andre faggrupper og brugerne. Projekterne forsøger at integrere og udvikle informations- og kommunikationsteknologier i rumlige og arkitektoniske sammenhænge - fra designprocessen til selve formgivningen. Læs mere på www.kollision.dk

PROJEKTET ER ET AF DE SENERE ÅRS BÅDE MEST ROSTE OG MEST UDSKÆLDTE OFFENTLIGE UDVIKLINGS- OG UDBYGNINGSPROJEKTER

"Vi vil have mere plads til at spille fodbold!" "Vi vil have plads til at snakke sammen uden at blive ramt af fodbolde!" "Vi har behov for større klasseværelser!" "Vi har brug for mere differentierede rum til børnenes fritid!" "Vi skal have bedre parkeringsforhold, når vi afleverer børnene!" "Vi vil ikke have alle de biler på vores vej!"

Ovenstående er konkrete eksempler på en række af de ønsker og krav, vi er blevet mødt med i forbindelse med skolebyggeri i Gentofte Kommune. Henholdsvis elever, medarbejdere, forældre og naboer er alle aktører med stærke interesser i og følelser for skolen i lokalområdet. Og så er der politikerne og forvaltningen, der skal bevilge pengene, projekterende arkitekter, entreprenører, ingeniører, pædagogiske konsulenter, pressen... osv.

Kort før jul 2004 blev vi, arkitektbureauet Kollision, spurgt, om vi havde lyst til at deltage som designere og udviklere i SKUB-projektet i Gentofte Kommune. Kort fortalt går projektet ud på, at alle kommunens folkeskoler skal (om)bygges og udvikles fra 1998-2007. De grundlæggende værdier i projektet handler om pædagogisk udvikling, at ruste eleverne til fremtidens samfund og - i forbindelse med selve byggeriet - at skabe ejerskab til skolen gennem dialog og inddragelse af alle relevante aktører i et ligeværdigt samarbejde i såvel udvikling som (om)bygning. Projektet er et af de senere års både mest roste og mest udskældte offentlige udviklings- og udbygningssprojekter - i hvert fald er det et projekt, de fleste inden for skolevæsenet har hørt om på godt og ondt.

Vi blev inddraget i projektet af to årsager - dels for at udvikle en række scenarier for brugen af IT i undervisningen og i bygningerne, dels for at sikre, at de fremtidige, fysiske rammer i videst muligt omfang understøttede de værdier, elever, medarbejdere og forældre havde formuleret tidligere i projektet.

Vores baggrund for at deltage i SKUB-projektet er en efterhånden mangeårig specialisering inden for koblingen mellem IT og arkitektur samt bruger- og borgerinddragelse i design, arkitektur og byplanlægning. Vi blev i første omgang koblet på to af kommunens skoler, henholdsvis specialskolen Søgårdsskolen sammen med Cebra A/S og den tosporede folkeskole, Tranegårdsskolen, sammen med SRL Arkitekter.

Vi har her valgt at fokusere på kommunikation som et centralt succeskriterium og præsentere tre eksempler på metoder og redskaber, der kan fremme forståelsen i brugerdrevne skolebyggerier; henholdsvis scenarier, spil og fremtidsworkshop.

KOMMUNIKATION OG RAMMER

Et helt centralt emne i enhver brugerdrevne udviklingsproces er kommunikation: Hvem snakker hvornår? Hvad snakker vi om? Og hvordan snakker vi om det?

Det første spørgsmål handler om, hvem der tilrettelægger og styrer processen - og herunder også hvem der har den endelige beslutningskompetence. Det er ikke i nogens interesse, at alle er med til at beslutte, hvordan skolen skal se ud i fremtiden. Skoler har i dag en valgt bestyrelse samt en ledelse. Disse to organer har det formelle ansvar for skolens drift og udvikling - og bør derfor også have beslutningskompetencen. Alle andre interessenter i processen bør have lov at komme til orde - og den gode ledelse og bestyrelse bør selvfølgelig lytte til, hvad medarbejdere, elever, forældre og andre har at sige.

Men beslutningen er i sidste ende ledelsens - og selvfølgelig politikernes og forvaltningens, da de skal bevilge pengene. Rollefordelingen mellem de enkelte aktører skal slås fast med syvtommersøm forud for iværksættelsen af en brugerdrevne udviklingsproces, der skal munde ud i en ombygget skole. Hvis ikke det sker, ender det

DET ER DERFOR VIGTIGT AT FÅ ETABLERET ET ÅBENT OG LIGEVEDRIGT UDVIKLINGSMILJØ, HVOR DET ER OK AT MELDE UD MED, AT MAN GRUNDLÆGGENDE IKKE FORSTÅR, HVAD ARKITEKTEN SNAKKER OM, NÅR HAN ELLER HUN BRUGER ORD SOM 'SKALAMODEL', 'BYGNINGSVOLUMENER' OG 'KOTER'

typisk med, at ingen tager ansvar for beslutningerne - eller endnu værre, at alle aktører tror, at de har beslutningskompetence.

Når først beslutningskompetencen - og dermed rammerne for debatten - er lagt fast, kan vi definere, hvad vi skal snakke om. "Om smag kan ikke diskuteres", hedder det. Men erfaringen siger, at netop smag kan danne udgangspunkt for hede diskussioner om æstetik og form, der ofte kan komme til at overskygge det, vi egentlig burde snakke om i forbindelse med skolebyggeri, nemlig indhold og funktion, herunder læring, pædagogik, aktiviteter etc.

Det er derfor vigtigt, at alle gør sig klart, hvad det er, vi vil tale om - er det f.eks. hvilken type klasserum, der bedst understøtter undervisningsdifferentiering, eller er det om væggene skal være cremefarvede eller hvide? I SKUB-projektet har snakken drejet sig om både form og indhold - men sjældent på samme tid. Det er vigtigt at få tilrettelagt en proces, hvor indholdet får lov at sætte rammerne for formen - ikke omvendt.

I de fleste byggeprocesser er det arkitekten, der på bygherrens vegne suverænt bestemmer kommunikationsformen i projektet. Og arkitekten vælger typisk de kommunikationsmidler, han eller hun er trænet i, det vil sige plan, snit og facade, stemningsformidlende håndskitser, akvareller, fysiske modeller og fotorealistiske 3D-modeller.

Brugerinddragelsesprocesser baseret på klassiske, arkitektfaglige kommunikationsmidler foregår derfor på arkitektens præmisser og kommer - til arkitektens store frustration - til at handle om de forkerte emner. De fleste mennesker vil nødtigt fremstå som ubegavede, og der er derfor en tendens til, at man som bruger i en udviklingsproces 'spiller med', selvom man reelt ikke forstår reglerne i spillet. Det er derfor vigtigt at få etableret et åbent og ligeværdigt udviklingsmiljø, hvor det er ok at melde ud med, at

man grundlæggende ikke forstår, hvad arkitekten snakker om, når han eller hun bruger ord som 'skalamodel', 'bygningsevolumener' og 'koter'. Eller omvendt, at arkitekten har lov at sige, at han eller hun ikke forstår, hvad for eksempel medarbejderne mener, når de snakker om 'mange intelligenser', 'læringsstile' og 'undervisningsdifferentiering'. Ofte viser det sig også, at der selv inden for faggrupperne er divergerende opfattelser af et begreb, en pædagogisk metode eller betydningen af en bestemt streg i plantegningen.

Grundlæggende handler brugerdrevet udvikling om at få tilrettelagt den rigtige proces, få aktiveret de rigtige personer på det rigtige tidspunkt og få dem til at tale om de rigtige emner på den rigtige måde. Det lyder rigtig nemt, eller gør det?

PLANLÆGNING AF BRUGERINDDRAGELSE

Brugerinddragelse kan forløbe på mange måder. Der findes ingen enkelt opskrift på 'det gode brugerinddragelsesforløb'. Det beror dels på, hvornår i projektet brugerinddragelsen iværksættes, hvad der er gået forud for brugerinddragelsen i selve byggeriet, hvordan brugerne har det med projektet som helhed - samt en række andre faktorer. Igen handler det primært om kommunikation - at få afklaret hvilket stadi brugerne er på: Er de for eksempel afklarede omkring pædagogiske mål? Er der enighed om, hvordan pædagogikken skal påvirke skolens fysiske udformning? Er der fokus på, at skolen også skal fungere 20 år efter en ombygning? Det handler også om at få kommunikeret, hvorfor vi inddrager brugerne, hvordan vi har tænkt os at inddrage dem, og hvilke resultater vi forventer at få ud af inddragelsen.

Fasediagrammet fra Tranegårdsskolen i Gentofte kommune (figur 1, næste side), afspejler en grundig analyse af ovenstående

ET HELT CENTRALT EMNE I ENHVER BRUGERDREVEN UDVIKLINGSPROCES ER KOMMUNIKATION: HVEM SNAKKER HVORNÅR? HVAD SNAKKER VI OM? OG HVORDAN SNAKKER VI OM DET?

DET ER IKKE I NOGENS INTERESSE, AT ALLE ER MED TIL AT BESLUTTE, HVORDAN SKOLEN SKAL SE UD I FREMTIDEN

spørgsmål. Af forskellige årsager havde medarbejderne - og ikke mindst vi som rådgivere - behov for at få en afklaring omkring begreber som "den fleksible klasse", "undervisningsdifferentiering", "mange intelligenser" og "læringsstile" samt få skabt et fælles billede af, hvordan disse begreber påvirker de fysiske rammer.

Efter denne indledende øvelse gik vi sammen med skolen videre til en visionsfase, hvor vi udelukkende talte om, hvad medarbejdere, ledelse, forældre og elever gerne så, at skolen blev til i fremtiden.

Tredje skridt på vejen var en operationaliseringsworkshop, hvor vi talte nærmere om rammerne for, at visionen kunne opfyldes. I løbet af det planlagte forløb blev det tydeligt, at vi endnu var et stykke vej fra at kunne ombygge skolen, så den levede op til brugernes ønsker og krav. På den baggrund blev der igangsat en proces med etablering af et såkaldt referenceområde, hvor tre klasseværelser blev bygget om i tæt samarbejde med medarbejdere og elever. Erfaringerne fra ombygningen blev løbende evalueret og inddraget i den samlede disponering af skolen. Aktuelt er vi i gang med endnu et referenceområde sideløbende med, at der skitseres på den samlede skole.

Inddragelsen af brugerne er altså ikke en statisk milepæl, der kan indregnes og afvikles i forhold til en på forhånd fastlagt tidsplan. Hvis projektets forudsætninger ændres, er det nødvendigt at tage den planlagte brugerinddragelse op til fornyet overvejelse.

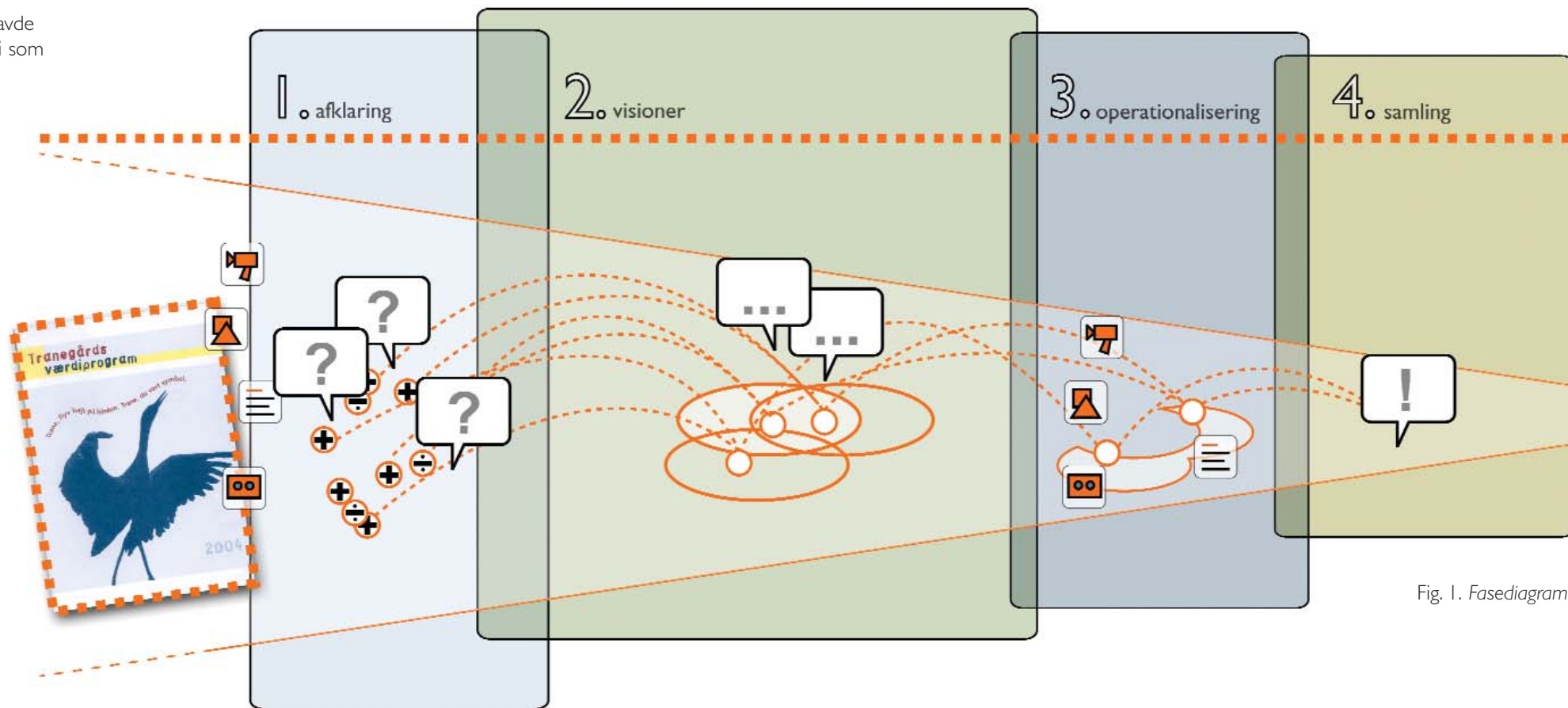


Fig. 1. Fasediagram

I SKUB-projektet sker dette løbende, ikke mindst fordi brugerne i høj grad er medbestemende i processen - fra formuleringen af skolens værdier over disponeringen af rummene til valg af farver på væggene og betræk på stolene.

Men hvordan gør vi så? Hvilke redskaber kan vi anvende, når vi ønsker at inddrage brugerne?

METODER TIL BRUGERINDDRAGELSE
Figur 2 (1. opslag) og 3 er eksempler på scenarier - et kommunikationsredskab, der er med til at skabe en fælles forståelse for de indholdsmæssige målsætninger i et skolebyggeri. Scenarier kobler vi typisk til

Fig. 3. Bogen springer i øjnene, folder sig ud og byder bindets grænser. Et bibliotek i sig selv, en biograf, et spil. Med vores vante forestillinger.
AVATAR: Anton finder bogen frem fra hylden. Som I kan se indeholder bogen ikke kun tekst, men også levende billeder og lyd. Og den er interaktiv, det vil sige, at den lærer af den måde, eleverne bruger den på, ligesom eleverne lærer af bogen.



ROLLEFORDELINGEN MELLEM DE ENKELTE AKTØRER SKAL SLÅS FAST MED SYVTOMMERSØM... HVIS IKKE DET SKER, ENDER DET TYPISK MED, AT INGEN TAGER ANSVAR FOR BESLUTNINGERNE - ELLER ENDNU VÆRRE, AT ALLE AKTØRER TROR, AT DE HAR BESLUTNINGSKOMPETENCE

inspirationstegninger forstået som ikke-målfaste illustrationer af hele eller dele af scenariet med fokus på stemninger, aktiviteter, funktioner med mere.

Scenarier forholder sig til en mere eller mindre realistisk fremtid, alt efter om formålet er at fastholde en konkret vision eller at inspirere til udviklingen af nye rum, redskaber og arbejdsformer. De er dermed redskaber, der kan anvendes igennem hele processen - for eksempel som dokumentation for de visioner, der er enighed om, men også som oplæg til debat i for eksempel fokusgrupper eller workshops.

På Søgårdsskolen har det første scenarie (fig. 2, 1. opslag) været med til at sikre et fælles fundament for debatten ved at samle input fra brugerne i en fortællende form. Det andet eksempel (fig. 3) har i SKUB-projektet som helhed været anvendt som et debatskabende oplæg omkring fremtidens brug af IT og medier i skolesammenhæng.

Mens scenarier kan være et godt udgangspunkt for en debat og et værdifuldt dokumentationsredskab, kræver egentlig udvikling i forbindelse med skolebyggeri typisk en mere håndgribelig tilgang. Spil er en type redskab, der både giver mulighed for at forholde sig konkret til problemstillinger og samtidig sikrer en fælles kommunikationsform eller fælles 'spilleregler', om man vil.

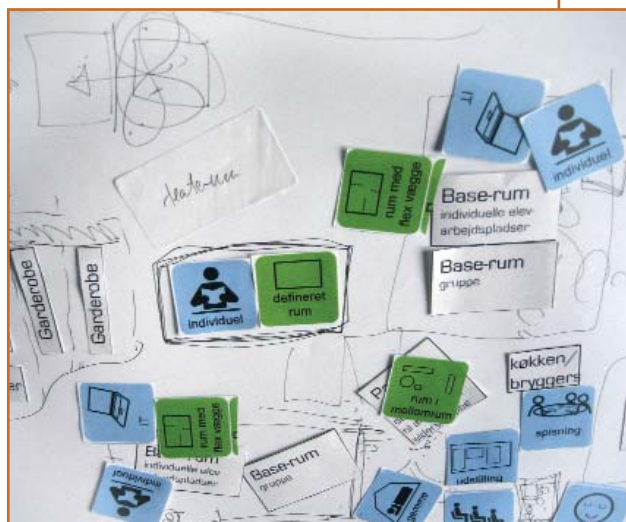
Et spil kan både være en kompleks, regelbaseret aktivitet eller kaldes et spil på grund af en lighed med spil, vi kender - for eksempel brætspil. I SKUB-projektet har vi primært arbejdet med den sidste type af spil, det vil sige en form for 'brætspil', hvor formålet for eksempel har været at disponere skolen i forhold til aktiviteter, funktioner, stemninger med mere. (Fig. 4: eksempel på plancher med 'spillebrikker' fra disponeringsspil på Søgårdsskolen).

Fordelen ved spil er, at kommunikationsformen er lagt fast og er ens for alle, i og med

spillerne kommunikerer gennem brikker, der gør det meget håndgribeligt at forholde sig til komplekse problemstillinger. Samtidig sørger spilstyreren for at interviewe spillerne om deres handlinger og sikrer dermed, at der kommer en debat i gang omkring prioriteringen af forskellige funktioner, aktiviteter og stemninger.

Efterfølgende aflæser vi, arkitekterne, spillepladen som et diagrammatisk oplæg til en samlet disponering, som vi kan arbejde videre med. Disponeringsspillene har vi anvendt både på Søgårdsskolen og Tranegårdsskolen, og de har været centrale i udarbejdelsen af rum- og arealdisponering for begge skoler. Samtidig har vi anvendt spillens resultater som udgangspunkt for beskrivelser og disponeringer af sammenhænge mellem for eksempel klasserum og fællesrum samt beskrivelser af funktionssammenhænge og stemninger i bestemte aktivitetsområder. Spillene har på den måde også givet os input til videreudviklingen af scenarierne som dokumentation af de værdier, ønsker og krav, skolens aktører har lagt vægt på igennem processen.

fig. 4. Disponeringsspil



INDDRAGELSE AF ELEVERNE

I forhold til især de mindste elever kan de beskrive scenarier og spil være lidt for komplekse og abstrakte. Ideen om leg, spil og fiktion er dog stadig en god indgangsvinkel, også til de mindste.

På Tranegårdsskolen eksperimenterede vi med en alternativ 'fremtidsskole', hvor 3-4 børn blev placeret i et mørkt lokale sammen med en voksen. Børnene fik nu en brik i hånden, som de kunne holde hen under et webkamera. Et mønster på brikken blev genkendt af kameraet og på en storskærm dukkede nu en animeret figur op. I et andet rum sad en interviewer, der ved hjælp af mikrofoner og højttalere lagde stemme til figuren og derved kunne snakke med børnene i rummet. Intervieweren påstod nu, at han kom fra fremtiden og hed Kaptain Ókay (fig. 5).

Han var kommet for at høre om, hvordan børnenes skole så ud i dag - og samtidig snakke med dem om, hvordan skolerne kunne se ud i fremtiden. Metoden fungerede upåklageligt - indtil en af eleverne råbte, at han ikke troede på, at intervieweren kom fra fremtiden, han var sikker på, at det bare var lavet på computer. Hele gruppen nægtede derfor at sige noget, indtil 'Kaptain Ókay' gik til bekendelse og erkendte, at han ikke kom fra fremtiden. Til sidst accepterede børnene, at han eksisterede i computeren, hvorefter vi kunne fortsætte legen. Der kom mange sjove udsagn ud af workshoppen, bl.a., "at vi gik i børnehaven, fordi vores forældre skulle på arbejde - nu har vi fået vores eget liv."

Generelt gav workshoppen med børnene en række nye vinkler på fremtidens skole - fra konkrete ønsker som kantine og flere fællesrum til overvejelser som for eksempel flere runde former i byggeriet, rutsjebaner i stedet for trapper og nye gårdmiljøer. Børnenes tanker og skitser er så vidt muligt taget med i den samlede disponering på blandt andet Tranegårdsskolen og har med-

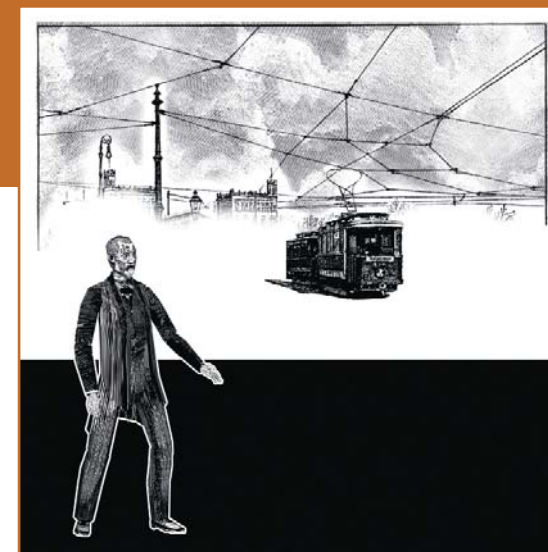


Fig. 5. KAPTAIN ÓKAY.

ført overordnede skitseforslag, der involverer nye gårdrum, flere fællesarealer med mere.

LAD BRUGERNE BYGGE MED

Ovenstående er blot nogle få eksempler på de udfordringer, der kan være i bruger-drevne udviklingsprocesser - og nogle kortfattede beskrivelser af, hvilke redskaber man kan gribe til for at tackle disse udfordringer. På baggrund af vores erfaringer, vil vi gerne slå til lyd for, at brugerne i vidt omfang inddrages i byggeprocesserne, ikke mindst når det drejer sig om skolebyggeri.

Når brugerne bygger med, skabes bedre løsninger og større ejerskab på både kort og langt sigt. Der ligger megen viden og mange gode indsigter gemt hos de mennesker, der har deres daglige gang i og omkring skolen - og med de rigtige rammer, innovative værktøjer og gensidig respekt kan denne viden bringes i spil til fordel for alle parter i processen.

SKUB-projektet

SKUB er et skoleudviklings- og udbygningsprojekt i Gentofte Kommune i perioden 1998-2007. Forløbet inkluderer udvikling og ud- og ombygning af kommunens 12 skoler og fritidsordning (GFO). Læs mere på www.skub.dk