

Mission Impossible: Sådan kan det gøres ved Østhavnen

En gruppe elever på Teknisk Designer uddannelsen fremlægger deres bud på, hvordan Østhavnen i Lemvig kan se ud.

PLANLÆGNING

Af Benny Gade

gade@bergske.dk

LEMVIG: Det er egentligt så simpelt. I hvert fald når man kigger på de streger og skitser, som en gruppe elever på Teknisk Designer Uddannelsen i Holstebro har lavet. De fremlagde fredag resultatet af tre måneders arbejde, hvor de har lavet et forslag til byfornyelse på Østhavnen i Lemvig. De består deres projekt, og Lemvig Kommune får en række nye ideer og ny inspiration, inden det store planlægningsarbejde går i gang, hvilket formentligt vil ske sammen med fonden Realdania.

Tre hurdle

Lemvig kommune har tre store hurdle, der skal klares, når der skal planlægges for Østhavnen. Kommunen ønsker den nuværende smedje lukket, men det er usikkert, om smedjen selv ønsker det. Der skal findes aktiviteter til den ledige plads ved siden af skateparken, og så skal der højvandsikres omkring beddingen.

Eleverne på designuddannelsen har løst alle tre problemer uden at skele til økonomi. På et stykke papir kan en smedje ganske enkelt flyttes, og det har de gjort. Den har fået en placering som ny nabo til skateparkens sydside. I stedet er der på den nuværende smedjes placering gjort plads til udsyn ud over vandet, men også plads til en lille cafe.

Promenade med glsbund

Det mest specielle er formentligt højvandsmuren, der er ført uden om beddingen og derfor vender ud mod fjorden. Den ønskede promenade langs vandet er henlagt til ydersiden af højvandsværnet, hvor man kan spadsere på en »balkon«, der svæver over vandet. Derfor er underlaget lavet i hærdet glas, så de promenerende går og kigger direkte ned på vandet. Højvandssikringen er løst ved ophalestedet med en låge, der kan lukkes for, mens stien er ført over med en vippebro, så den kan hæves, når skibene skal trækkes på land eller sættes tilbage i fjorden.

På grusarealet nord for skateparken er der planlagt en såkaldt interaktiv legeplads.

»Det er en legeplads, hvor man må løbe hen og trykke på ting for at være med,« forklarer Peter Holst Thomsen,



Peter Holst Thomsen viser, hvordan en klap på beddingens ophalersted kan løse højvandsproblemer. Fotos: Johan Gadegaard

der er én af de elever, der har deltaget i projektet.

En interaktiv legeplads kan bestå af elektronisk tennis, en interaktiv målvæg, spilleborde og lignende.

Tre måneders arbejde

Eleverne har arbejdet med projektet i tre måneder. De indledte med et møde med Lemvig Kommune, der forklarede, hvordan de har arbejdet med havnen, og hvad deres ønsker er for Østhavnen.



»Der var tre ønsker fra kommunen. Der skal være højvandsikring ved beddingen, smedjen skal flyttes, og så skal der være »noget« på det ledige areal på Østhavnen,« siger Peter Holst Thomsen.

Og det har eleverne løst

Lige her skal broen placeres, forklarer Peter Holst Thomsen, mens Mariane Vistisen, Lemvig Kommune, ser med.



Den grønne vippebro er 3D-printet og viser, hvordan promenaden kan føres over ophalerstedet.

med deres projekt. De har endda placeret et aktivitets-hus i vandet ud for skateparken, men uden at pege på, hvad den præcist skal bruges til.

Trækker folk til

»Men vi har gjort det, fordi vi regner med, at det kan trække flere mennesker til Østhavnen,« siger Peter Holst Thomsen.

Derfor er det op til Lemvig Kommune, hvad de kan bruge bygningen til.

»Men det kan være undervisning, til selskaber, klublokaler, koncerter, receptioner eller andet,« siger Peter Holst Thomsen.

Kommunen så det

Da projektet fredag formiddag blev præsenteret, deltog også byplanlægger i Lemvig Kommune, Mariane Vistisen, der så projektet for første gang.

»Det er vildt spændende at se,« siger hun, mens hun bliver vist rundt mellem fotos, visualiseringer på computer, 3D-print af broklap og meget andet.

Et højvandsværn langs beddingen helt ude ved vandet var hun dog betænkelig ved.

»Jeg vil ikke afvise, det kan være en løsning. Men jeg frygter, den kommer til at syne af meget. Jo tættere på vandet, jo lavere er terrænet, og derfor må højvandsmuren også være højere,« siger hun.

Hun er dog glad for ideerne, og kan også lide ideen om at lade promenaden føre ud over vandet.

»Det er faktisk en idé, vi selv har arbejdet med på et tidspunkt. Derfor vil jeg ikke afvise, at vi selv kan bruge dele af projektet, når forarbejdet snart går i gang sammen med Realdania,« siger hun.

Godt med Lemvig Havn

Også Steen Bjerre, der som underviser har været tovholder på projektet, er glad for at bruge Lemvig Havn som projekt. Den har givet udfordringerne, men også mulighed for at undervise i projek- og mødeledelse, design, 3D CAD, visualiseringer, animation, 3D print, film med videre.

»Vi vil gerne bruge områder, hvor der skal foregå noget på. Sidste gang brugte vi slagterigrunden i Holstebro som emne. Denne gang var det Lemvig Havn - og måske kan næste års elever også nå at lave et projekt om Lemvig Havn, men så skal vi nok kigge os om efter et nyt sted,« siger han.