



**AALBORG UNIVERSITY**  
DENMARK

**Aalborg Universitet**

## **Byen og de kreative iværksættere**

*Oplevelsesbyens kulturelle infrastruktur og iværksætttermiljøer*

Andersson, Lasse

*Publication date:*  
2009

*Document Version*  
Også kaldet Forlagets PDF

[Link to publication from Aalborg University](#)

*Citation for published version (APA):*

Andersson, L. (2009). *Byen og de kreative iværksættere: Oplevelsesbyens kulturelle infrastruktur og iværksætttermiljøer*. Institut for Arkitektur og Medieteknologi.

### **General rights**

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

### **Take down policy**

If you believe that this document breaches copyright please contact us at [vbn@aub.aau.dk](mailto:vbn@aub.aau.dk) providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Ph.d. afhandling  
Oktober 2009

**Byen og de kreative iværksættere**  
Oplevelsesbyens kulturelle infrastruktur og iværksætttermiljøer

Lasse Andersson

Institut for Arkitektur og Design  
De Ingeniør-, Natur- og  
Sundhedsvidenskabelige Fakulteter  
Aalborg Universitet



ARKITEKTUR & DESIGN



**AALBORG UNIVERSITET**

# Indeks

Ph.D. studerende  
Lasse Andersson  
Institut for Arkitektur og Design  
De Ingeniør-, Natur- og Sundhedsvidenskabelige Fakulteter  
Aalborg Universitet

Vejleder  
Professor Hans Kiib  
Institut for Arkitektur og Design  
De Ingeniør-, Natur- og Sundhedsvidenskabelige Fakulteter  
Aalborg Universitet

© Lasse Andersson  
Sideantal 237  
Forsidefoto: Simon Andersen 2009

Projektet er støttet af:

Den Europæiske Fond for Regional Udvikling



Den Regionale Kulturaftale, Nordjylland



Aalborg Kommune



Oplag 12  
Printet ved Vester Kopi, Aalborg, Danmark, 2009



## Tak....

Afhandlingen som du skal til at læse er et resultat af fem års forskningsarbejde - til og fra. Arbejdet har været afbrudt af andre interessante projekter på Institut for Arkitektur og Design, i andre arbejdsmæssige sammenhænge, samt en barselsorlov.

Projektets vekselvirkning mellem forskning og praksis betyder, at det baserer sig på mange menneskers velvilje og opbakning, samt konstruktivt med og modspil. Derfor en tak til jer der har givet mig del i jeres erfaringer og viden i forbindelse med interviews, projektudvikling og talrige møder.

En særlig tak til Sofie, Kristian, Christian og Tonny for at gøre mit arbejde som forsker meget mere interessant, end jeg havde drømt om! Jeg glæder mig til fortsættelsen.

Mindst lige så glad er jeg for at min mor, Anne Grethe, har (hen)rettet de mange sider, som følger i afhandlingen. Uden din hjælp var den viden, jeg gerne vil formidle og den historie, jeg gerne vil fortælle ikke blevet, som den er nu.

Tak til min vejleder professor Hans Kiib for at give plads og rum til at afsøge mulighederne og hjælpe mig på vej i et miljø med højt til loftet. Det sætter jeg stor pris på!

Jeg ved, at det bedste arbejdsliv man kan få, er det, som opstår med gode kollegaer! Derfor har det været en fornøjelse at gå på arbejde som Ph.d. studerende og blive udfordret og hjulpet konstruktivt både hvad angår forskningen og undervisningen. Stor tak for det til professor Ole B. Jensen, professor Gitte Marling og lektor Henrik Harder.

Og til min bedste arbejdskollega og gode ven Lea Louise Holst Laursen, tak fordi der er plads til både sjov og arbejde, det har gjort det hele lettere.

Tak til Institutleder Michael Mullins for at tro på mine projekter og give plads til at eksperimentere.

Og til min hustru Stine og mine børn Sigurd og Vigga, hvor har I været tålmodige med mig, I skal vide hvor glade I gør mig!

Nu skal jeg nok være tålmodige med jer.

*Sigurd bogen er færdig!*

Lasse Andersson  
Oktober 2009

## English Summary

### The city and the creative entrepreneurs - the cultural infrastructure and entrepreneurial environments of the experience city

With this dissertation an understanding of the dialectics in the following questions is searched for:

*Can the direct meeting between cultural producers and businesses create a foundation for city development and growth? And visa versa: Which framework and infrastructure are needed for this to take place?*

In a city like Aalborg knowledge is limited when it comes to initiating developments for and with the creative entrepreneurs within cultural planning perspectives. It is the aim to gather this kind of knowledge via theoretical and literature studies and to unfold it in dialogue with local actors in Aalborg in connection with the research together with the development of experiments undertaken.

Three concrete research questions are put forward, which will be answered partly via a contextual narrative which is related to Aalborg, culture and creative entrepreneurs, partly via two research experiments: the entrepreneurial Dreamhouse and the research and development project Techné/Platform 4.

Research questions:

- 1. How does a city the size of Aalborg work with creating the physical and organisational framework for the artistic and cultural entrepreneurs in town?*
- 2. Which rationales of urban culture set the agenda?*
- 3. Which actors create the development?*

These questions originate in a wish to integrate culture and business seen from the perspective of the experience economy, as it was formulated by the regional cultural agreement in Northern Jutland in 2004 and by the actors around the entrepreneurial environment Dreamhouse in Aalborg. Furthermore, the aim is to be seen in connection with the change

taking place on Aalborg's harbour front in 2004. Here are many new cultural projects in the development stage and, with this culturally oriented planning, the Aalborg municipality is interested in creating growth and development, including possibilities for creative entrepreneurs.

The focus of the dissertation is thus aimed at understanding how a Danish provincial town like Aalborg creates the framework for creative entrepreneurs, and which relation this effort has with the urban development in The Experience City.

Methodically, this is an analytical and context oriented research praxis, as the dissertation explores what takes place and which rationales and actors are present, when a new and creative potential is developed in the meeting between entrepreneurial and urban development perspectives. Via the contextual narrative about culture and creative entrepreneurs in Aalborg, an understanding of rationales, actors and projects is searched for, but this narrative is interspersed by research experiments, which, as interventions, strive to create new knowledge and learning in dialogue with the actors in the city. Consequently, the dissertation as a whole creates knowledge about entrepreneurial environments for creative entrepreneurs and urban development as well as methods for pointing out development potentials in a provincial town like Aalborg, through concrete projects.

During the dissertation's exploration of cultural planning and the effort linked to creative entrepreneurs in the experience economy in the summer of 2009, a local understanding has emerged regarding the landscape of cultural rationales, which arise, interact, compete and develop in a town like Aalborg over the years. This understanding finds an expression via the contextual narrative which, with the physical landscape as well as with culture as a starting point, shows how the framework for creative entrepreneurs is developed with focus on the integration between culture and business in the new millennium, when seen in a historical perspective.

As a continuation of the contextual narrative, the research experiment Platform4 has been consciously created as an experimentarium, which the creative growth segment of the city is to develop and take ownership of. The experiment shows that the central

actors behind the dominant cultural rationales are open towards creating the framework, so it is possible on a smaller scale to simulate the potentials, which emerged in the external examples and to continue working with the problems, which Aalborg finds itself confronted with in relation to the integration of culture and business. Platform4 shows that there is a dawning creative segment in town, for which the actors behind the dominant rationales, in reality wish to facilitate developments - developments searching for a potential in the relation between the social empowerment rationale and the economic rationale.

The knowledge procured by the dissertation can therefore largely be described in four points:

1. The context description contributes with *knowledge about the four cultural rationales of the city* and the attempts to create relations between these to develop Aalborg as an Experience City.
2. Knowledge has been created regarding the degree to which it is possible to *use an entrepreneurial project as driving force for the economic cultural rationale – as it is seen in connection with Dreamhouse*.
3. The first research experiment and contextual narrative shows the degree to which it is possible to *facilitate a successful cooperation between culture and business*.
4. In Platform4, knowledge has been developed regarding ways in which *the meeting between two rationales, social empowerment and economics, respectively, can be orchestrated*.

The procured knowledge has its natural place at the interface between a research and praxis perspective, as a consequence of the methodical considerations discussed in chapter 2, regarding a constructive link between analytical, phronetic and action research.

Seen from a research perspective, the dissertation can largely provide an understanding of the theory linked to cultural planning and its relation to recent theories linked to the economy of experience and the creative class, by adapting these to a Danish context, among other things. Furthermore, the dissertation attempts to unfold an understanding of the rationales of urban culture seen in a historical perspective and

points towards how research can test and understand the meeting between the contemporary, active rationales on a scale of 1:1. Among other things there is a need for:

- *A contextually oriented theory for the meeting between cultural planning and creative entrepreneurs.*
- *Knowledge about the need for development of entrepreneurial houses from a user perspective.*
- *A research methodology which actively asks 'what is being done' and uses this as a point of departure for experimenting on a scale of 1:1, which actively works with development and research.*
- *A need to use concrete projects to create clarity and knowledge and test the link between the rationales in the city.*

Seen from a praxis perspective, the dissertation first shows how the rationale of urban culture and economy can be explored, as it is seen in the experiment related to Dreamhouse and Skanok05. Moreover, it shows how the creative and cultural capacities of cities can be tested via concrete development projects on a scale of 1:1, as it is done in Platform4. Both rationales and concepts can be tested like this, but more significantly, new praxis forms linked to facilitation and development between public and private actors are tried out. Among other things, the dissertation unfolds:

- *Knowledge about how public as well as private business can facilitate experimental zones and space for creative entrepreneurs.*
- *A need to develop a culture of experiments within public administration. This is valid in cases where attempts are made to establish a culturally and financially sustainable version of The Experience City, based in local realities.*

The knowledge, which is developed in the experiments between research and praxis, is based on an understanding of and knowledge about the context, without which particularly the research experiment Platform4 could not have been developed.

The dissertation shows that cultural planning with a focus on creative entrepreneurs can not only be understood from one urban cultural rationale, the economic

one, just as there is no centrally dominant rationale in the development of the cultural strategies of the city. The development can be seen as a process in which interactions emerge, but certainly also in competition between the rationales. The question is what will dominate from now on: the classical cultural rationales about knowledge, information and social empowerment of cultural authorities or the economy and consumption of experiences? The entrepreneurial effort shows that precisely here economy dominates and as a consequence, the more traditional rationales disappear. In brief glimpses Platform4 shows that there may be a potential in the meeting between the social empowerment rationale and the economic rationale – and with this, possibilities for new relations between the actors within different sectors and enterprises may arise. However, Platform4 has, so far, primarily shown its validity in relation to the social empowerment rationale, but this could possibly be linked to the economic and the knowledge and information related rationales over time. The potentials are to be found in the layers, which can be understood and explored in the contextual narrative of this dissertation and its two research experiments.

*Fig. 0 Platform4 - vækstmiljø for kunst og teknologi på Østre Havn i Aalborg.*





# Indholdsfortegnelse

Indeks  
Tak...  
English summary  
Indholdsfortegnelsen

## Afhandlingens Del I

<b>1</b>	<b>Sammenfatning og Læsevejledning</b>	<b>12</b>
1.1	Afhandlingens opbygning	
1.2	Afhandlingens del I – Metode, kontekstfortælling og teori	
1.3	Afhandlingens del II – forskningseksperimenterne	
1.4	Hvilken viden udvikles med afhandlingen	
1.5	Forskningsperspektivet	
1.6	Praksisperspektivet	
<b>2</b>	<b>Afhandlingens opbygning og metode</b>	<b>24</b>
2.1	Afhandlingens opbygning og struktur	
2.2	Eksperimentet	
2.3	Forskningseksperimenterne	
2.4	Aktionsforskningen og det konkrete videnskab	
2.5	Fra frie rum til konkrete arenaer	
2.6	At arbejde konstruktivt med strukturelle bindinger	
2.7	Metoden og kapitlerne	
<b>3</b>	<b>Kontekstfortællingen del 1, Aalborg 1933-2003</b>	<b>40</b>
3.1	Gadegennembruddet og Nordjysk Udstilling 1933	
3.2	Aalborgs tilblivelse som kulturby i velfærds-Danmark	
3.3	Aalborg - planlægningen af en moderne velfærdsby	
3.4	Industriens tankesæt viger for en videns- og netværkstænkning	
3.5	Universitetet bibringer ny viden og kultur	
3.6	Oplevelsesøkonomien og integrationen mellem kultur og erhverv når til Aalborg	
3.7	De første projektskitser til omdannelsen af havnefronten	
3.8	Den første infrastruktur for kultur- og oplevelsesøkonomiens iværksættere	
3.9	Kultur og erhverv skulle integreres i nye kreative industrier.	
3.10	En nordjysk kultur- og erhvervs SWOT	
3.11	De store kulturfyrtårne debatteres	
3.12	Nordkraft	
3.13	En kulturel trekant tegnes	
3.14	Byens og kulturens kvadratur på havnen	

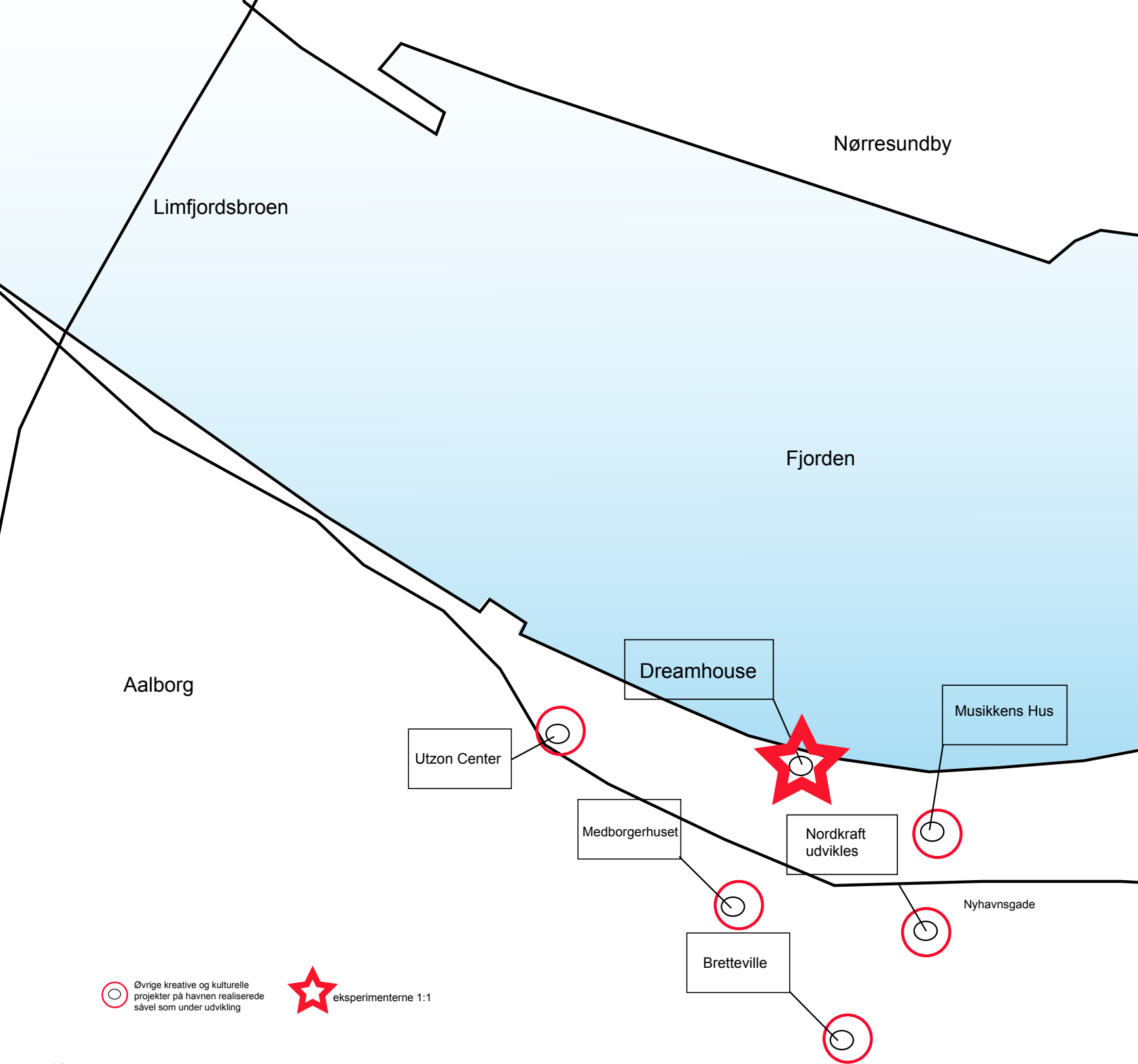
<b>4</b>	<b>Kontekstfortællingen del 1, Aalborg 2004-2007</b>	<b>62</b>
4.1	Kultur med stort K var ikke modellen i Aalborg og Nordjylland	
4.2	SkanoK05 – oplevelseskaravanen kommer til byen	
4.3	Hvilken kritisk masse har oplevelsesøkonomien i Aalborg og Nordjylland?	
4.4	Den kulturelle firkant anno 2006	
4.5	Musikkens Hus i krise	
4.6	Aktørerne og projekterne i oplevelsesøkonomiens landskab	
4.7	Aalborg som oplevelsesby - mod en geografisk orientering i den kultur- og oplevelsesøkonomiske udvikling	
4.8	Nye spadestik og udviklingsprojekter på havnefronten	
4.9	Nye tiltag for de kreative iværksættere	
4.10	Har Aalborg i 2007 en kritisk masse af kreative aktører?	
4.11	Oplevelsesbyen som et indsatsområde i erhvervsudviklingen	
4.12	Byplanlægningen, kulturlivet og erhvervsudviklingen kobles	
4.13	Oplevelsesbyens og de bykulturelle rationalers aktører anno 2007	
<b>5</b>	<b>Den Kulturbaserede byudvikling, en by af rationaler, teori- og litteraturstudier</b>	<b>80</b>
5.1	Mod en bykulturel forståelse	
5.2	Mellem konsum og produktion i den kultur- og vidensbaserede by	
5.3	Rationaler og deres relationer – mod en hybrid forståelse	
5.4	De danske bykulturelle rationaler	
5.5	Sameksisterende og konkurrerende rationaler	
5.6	Den kulturelle byudvikling historisk set	
5.7	Forløberen for den kreative by og den kreative klasse	
5.8	Den kreative klasse og de tre T'er kommer til byen	
5.9	Skala og kontekst i den kulturbaserede og kreative by?	
5.10	Kulturen og det kreative blot som et mantra	
<b>5.11</b>	<b>Kultur- og oplevelsesøkonomien og de kreative iværksættere i byen</b>	<b>102</b>
5.12	Den kultur- og oplevelsesøkonomiske drejning i erhvervsudviklingen	
5.13	Kultur- og oplevelsesøkonomien i DK	
5.14	En kreativ infrastruktur for de kreative industrier	
5.15	Mellem en sektoriseret planlægning og en geografisk udvikling	
<b>5.16</b>	<b>Heterotopien eller den konkrete utopi</b>	<b>111</b>
5.17	Palais Royale – rum for forandring	
5.18	Det ikke-intentionelle rum – eksperimentet	
5.19	Opsamling	
 <b>Afhandlingens Del II</b>		
<b>6</b>	<b>Dreamhouse</b>	<b>118</b>
6.1	Eksperiment 1 - forståelsen af et nyt rationale mellem kultur og erhverv	

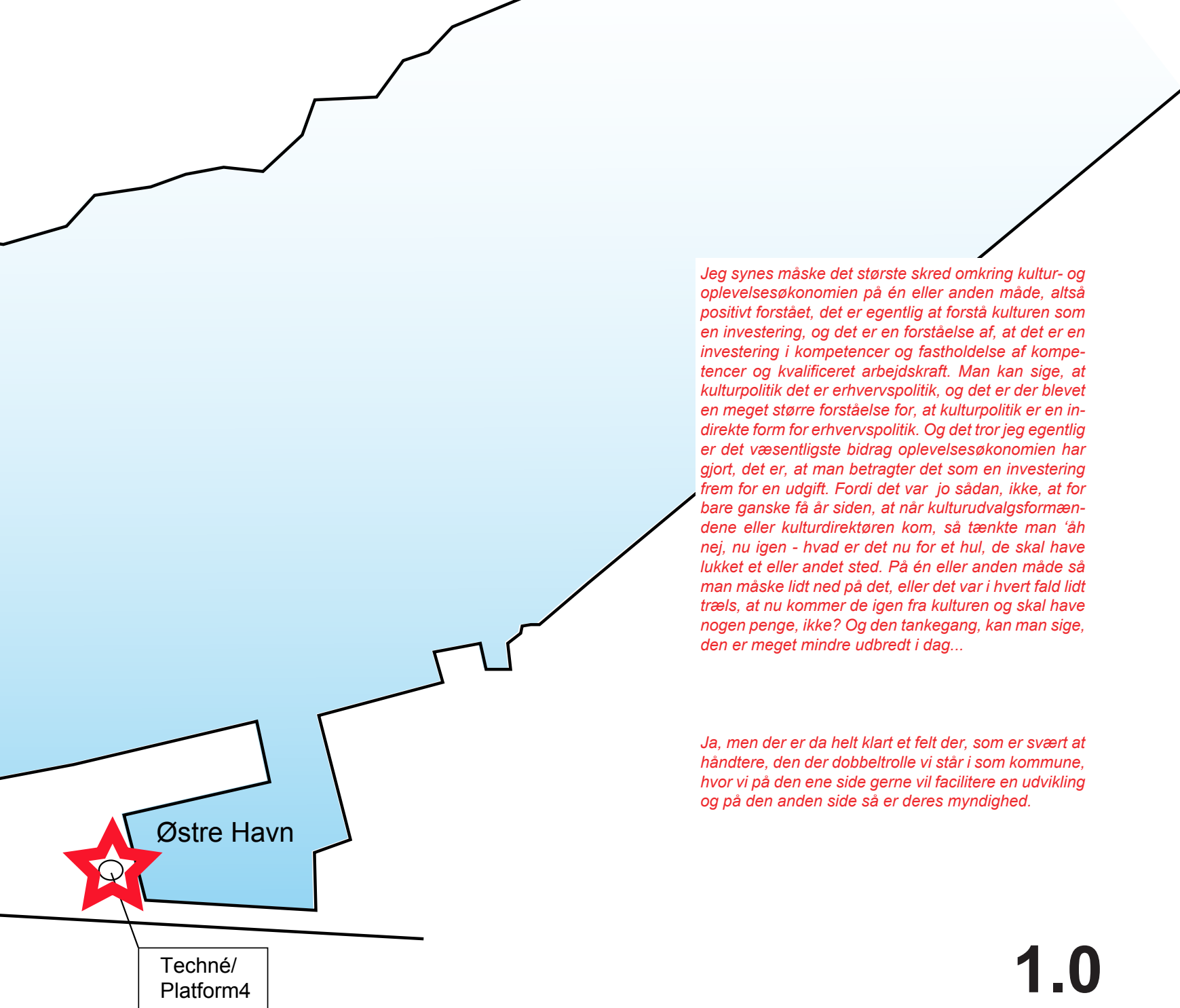
6.2	Workshoppen, Kultur, Innovation og Viden, nye muligheder i byen	
6.3	Workshoppens fem konceptskitser	
6.4	Hvad kunne workshoppen og hvilke rammer sættes der for forståelsen af rationalerne ?	
6.5	Nye hybride oplevelsesrum på Skanok05 konferencen	
6.6	Workshoppen og koncepterne	
6.7	Findes der økonomisk velfunderede koncepter set i lyset af Skanok05.	
6.8	Autostadt, det 'ekstremt' gode eksempel på kreative alliancer	
6.9	Oplevelsesorienteret bildistribution for hele familien	
6.10	Kulturen og kunsten som formidler	
6.11	Autostadt og Wolfsburg, et økonomisk og oplevelsesorienteret bykulturelt rationale	
<b>6.12</b>	<b>Mod en lokal forståelse af de kreative alliancer og Dreamhouse</b>	<b>134</b>
6.13	Dreamhouse 2007 - samtaler om de kreative alliancer og iværksætterhuset	
6.14	En diskussion af det økonomiske rationale og kreative alliancer	
6.15	Økonomien og aktørerne bag de kreative alliancer og Dreamhouse	
6.16	Tordenskjolds soldater, mellem vision og virkelighed	
6.17	Dreamhouse og koblingen til den omkringliggende by	
6.18	Dreamhouse som den første trædesten	
6.19	Opsamling – Dreamhouse og de kreative alliancer mellem kultur og erhverv	
<b>7</b>	<b>Internationale eksempler - miljøer for de kreative iværksættere</b>	<b>152</b>
7.1	NDSM og Kinetisch Noord – Brugerdreven kulturel byudvikling	
7.2	Stad als Casco – byen som et stativ eller skelet	
7.3	NDSM - Økonomi og organisering	
7.4	De kreative sværvægtene flytter ind!	
7.5	Et socialt forandringsrationale og investorpotentiale	
7.6	Custard Factory – Den private investor og de kreative iværksættere	
7.7	The Custard Factory som by	
7.8	Et økonomisk og socialt orienteret bykulturelt rationale	
7.9	Organisk vækst eller det heterotopiske miljø	
7.10	Bazar2 - bazaren og de kunstneriske og kulturelle iværksættere	
7.11	Nye integrationstemaer i den kultur- og vidensbaserede by	
7.12	Bazaren og iværksætterhuset	
7.13	Opsplitning i enklaver og sektorer	
7.14	Det økonomiske rationale dominerer	
7.15	Stjerneskipet – Dreamhouse på fynsk	
<b>7.16</b>	<b>Perspektivering - Hvad kan man lære af Amsterdam, Birmingham og Odense?</b>	<b>168</b>
<b>8</b>	<b>Techné/Platform4, mellem rationalerne</b>	<b>174</b>
8.1	Forstadier til heterotopien på Østre Havn	
8.2	Forskningseksperiment i skalaen 1:1, Techné og Østre Havn i 2007	
8.3	Richard Florida i Vejle – mød gurun!	
8.4	Fra Techné over Pakhus4 til Platform4	
8.5	Pakhus4 og Østre Havn	
8.6	'A Turn Towards the Dark side' – en aktiv tilgang til byens magtstrukturer	
8.7	En workshop og en strandbar	

8.8	Workshopen den 12. juni 2008	
8.9	Byens rum og starten på det sociale iværksættmiljø	
8.10	ARTificial // KUNSTig – den officielle åbning	
8.11	APART – så kom byen for alvor til Platform4	
8.12	Nogen at spille bold op ad, mellem plan og eksperiment	
8.13	Er alle de centrale aktører med i projektet?	
8.14	Perspektivering, eksperimentet fortsætter.....	
8.15	Nye aktører og muligheder	
<b>9</b>	<b>Konklusionen</b>	<b>210</b>
9.1	Ny viden mellem teori og praksis	
9.2	Forskning	
9.3	Praksis	
9.4	Forskningsspørgsmålene og deres svar	
<b>9.5</b>	<b>Perspektivering</b>	<b>220</b>
9.6	Eksperiment, enklaver og oplevelseszoner	
9.7	Eksperimentet versus mursten og 'top-down' strategier	
9.8	I-tale-sættelsen af det kreative potentiale	
9.9	Kulturrationalernes mellemland i byens rum	
<b>10</b>	<b>Litteratur og referencer</b>	<b>224</b>
10.1	Bibliografi	
10.2	Liste over figurer	

*Fig. 0a Platform4 - vækstmiljø for kunst og teknologi på Østre Havn i Aalborg.*







*Jeg synes måske det største skred omkring kultur- og oplevelsesøkonomien på én eller anden måde, altså positivt forstået, det er egentlig at forstå kulturen som en investering, og det er en forståelse af, at det er en investering i kompetencer og fastholdelse af kompetencer og kvalificeret arbejdskraft. Man kan sige, at kulturpolitik det er erhvervs politik, og det er der blevet en meget større forståelse for, at kulturpolitik er en indirekte form for erhvervs politik. Og det tror jeg egentlig er det væsentligste bidrag oplevelsesøkonomien har gjort, det er, at man betragter det som en investering frem for en udgift. Fordi det var jo sådan, ikke, at bare ganske få år siden, at når kulturudvalgsformændene eller kulturdirektøren kom, så tænkte man 'åh nej, nu igen - hvad er det nu for et hul, de skal have lukket et eller andet sted. På én eller anden måde så man måske lidt ned på det, eller det var i hvert fald lidt trøls, at nu kommer de igen fra kulturen og skal have nogen penge, ikke? Og den tankegang, kan man sige, den er meget mindre udbredt i dag...*

*Ja, men der er da helt klart et felt der, som er svært at håndtere, den der dobbeltrolle vi står i som kommune, hvor vi på den ene side gerne vil facilitere en udvikling og på den anden side så er deres myndighed.*

# 1.0

## SAMMENFATNING OG LÆSEVEJLEDNING

## Sammenfatning og læsevejledning

Med denne afhandling søges en forståelse af dialektikken i følgende spørgsmål:

*Kan det direkte møde mellem kulturproducent og erhvervsvirksomhed skabe grundlag for byudvikling og vækst? Og omvendt: Hvilke rammer og infrastruktur er nødvendige, for at dette kan lade sig gøre?*

I en by som Aalborg er der en begrænset viden om, hvorledes man udvikler for de kreative iværksættere og med de kreative iværksættere i et kulturelt byudviklingsperspektiv. Det er denne viden, som søges indsamlet via teori- og litteraturstudier og udviklet i dialog med de lokale aktører i Aalborg i forbindelse med de forsknings- og udviklingseksperimenter, der gennemføres.

Der opstilles tre konkrete forskningsspørgsmål, som besvares dels gennem en kontekstfortælling, der vedrører Aalborg, kulturen og de kreative iværksættere, dels gennem to forskningseksperimenter: Iværksætterhuset. Dreamhouse og forsknings- og udviklingsprojektet Techné/Platform4.

Forskningsspørgsmål:

*1. Hvordan arbejder en by af Aalborgs størrelse med at skabe de fysiske og organisatoriske rammebetingelser for de kunstneriske og kulturelle iværksættere i byen?*

*2. Hvilke bykulturelle rationaler sætter dagsordenen?*

*3. Hvilke aktører skaber udviklingen?*

Disse spørgsmål udspringer af et ønske om integration mellem kultur og erhverv set i et oplevelsesøkonomisk perspektiv, som formuleres af den regionale kulturaftale i Nordjylland i 2004 og af aktørerne omkring iværksættermiljøet Dreamhouse i Aalborg. Ønsket skal desuden ses i sammenhæng med, at der i 2004 sker en forandring med Aalborgs havnefront. Her er mange nye kulturprojekter på udviklingsstadiet, og Aalborg Kommune er interesseret i med denne kulturelt orienterede byudvikling at skabe vækst og udvikling, herunder muligheder for de kreative iværksættere.

Afhandlingens fokus er således rettet mod at forstå, hvorledes en dansk provinsby som Aalborg skaber

rammebetingelser for kreative iværksættere, og hvilken kobling denne indsats har til byudviklingen i Oplevelsesbyen eller The Experience City.

Metodisk er der tale om en analytisk og kontekstorienteret forskningspraksis idet afhandlingen udforsker, hvad der gøres, og hvilke rationaler og aktører der er til stede, når et nyt og kreativt potentiale udvikles i mødet mellem et iværksætterperspektiv og et byudviklingsperspektiv. Gennem kontekstfortællingen om kulturen og de kreative iværksættere i Aalborg søges en forståelse af rationaler, aktører og projekter, men denne fortælling brydes af forskningseksperimenter, der som nedslag søger at skabe ny viden og læring i dialog med aktørerne i byen. Samlet skaber afhandlingen derfor såvel viden om iværksætermiljøer for de kreative iværksættere og byudvikling som metoder til gennem konkrete projekter at pege på udviklingspotentialer i en provinsby som Aalborg.

### 1.1. Afhandlingens opbygning

Afhandlingen falder i to dele. I første del, kapitel 2-5, fokuseres på metode, teori og litteraturstudier samt på den phronetiske kontekstorienterede forskning. I anden del, kapitel 6-9, fokuseres på de to forskningseksperimenter: Iværksætterhuset Dreamhouse, der beskrives i kapitel 6, og Platform4, der beskrives i kapitel 8. Begge eksperimenter repræsenterer den aktionsorienterede forsknings nedslag i den analytiske og kontekstorienterede forskning.

### 1.2. Afhandlingens del I – Metode, kontekstfortælling og teori

I kapitel 2 behandles, som helt centralt for afhandlingen, brugen af forskningseksperimentet. Det er denne afhandlings forskningsmetodiske påstand, at der ligger et potentiale i koblingen mellem den phronetiske forskning og den aktionsforskning, som tager sit afsæt i den kritiske teori. Man vil dermed kunne pege på en metodik, der foreskriver det analytiske blik, og som beskriver, hvad det er, som faktisk gøres, for herigennem at afdække magtstrukturer og tilhørende rationaler. Dette skaber efterfølgende afsæt for forskningseksperimenter, der arbejder med et forandringsrationale, der præsriptivt peger på, hvad som burde gøres. I gennem forskningseksperimenterne udforskes og testes afhandlingens indledende hypoteser, som udspringer af det allertidligste arbejde med kon-

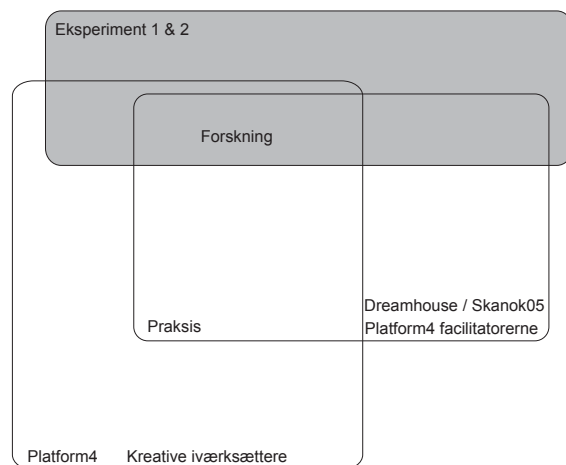
teksten ved starten af ph.d. projektet i 2005.

*Hypotese 1: Der er et potentiale i integrationen mellem kultur og erhverv i Nordjylland*

*Hypotese 2: Der er et potentiale i sammenhæng mellem den oplevelsesøkonomiske satsning i iværksættermiljøer og udviklingen af byens rum.*

*Hypotese 3: Der er et modsigelsesforhold mellem på den ene side den politiske vision og top-down planlægningen og på den anden side det eksperimentelle og projektorienterede, som udvikles bottom-up, når et nyt genstandsfelt som byen i kultur og oplevelsesøkonomien udvikles*

Den forskningsmetodiske tilgang, der anvendes i afhandlingen, hviler således på flere elementer, og der er en vekselvirkning mellem for det første det analytiske og beskrivende i den phronetiske forskning og for det andet det interagerende, eksperimenterende og lærende i den kritisk utopiske aktionsforskning, som den er formet i den danske tradition. En tradition der vægter workshops og fremtidsværkstedet som vigtige værktøjer til forandring i såvel et forsknings- som praksisperspektiv Fælles er, at eksperimentet har en central rolle som værktøj i udforskningen af Aalborg-eksperimenterne. Strukturen er derfor en sammenfletning af den phronetiske og den aktionsbaserede forskning.



Den viden, som skabes i afhandlingen, er såvel forskningsorienteret som praksisorienteret, med hovedvægt på at den viden der skabes er kontekstuel før den er generel. Den forskningsorienterede viden skabes i tæt samspil med den specifikke, praksisorienterede. Der vil naturligt være overlejring mellem disse to former for viden, hvorfor besvarelsen af ovenstående forskningsspørgsmål ikke er opdelt mellem forskningens svar og praksis' svar.

Kapitel 3 rummer første del af kontekstfortællingen. Her fokuseres på perioden fra 1933 til 2003. Det beskrives, hvorledes Aalborg kulturelt set har bevæget sig fra den gadegennembruddet Vesterbro i samme periode. Herefter beskrives fremkomsten af velfærdsbyen og de kulturelle, der følger denne. Her ses det, hvordan kulturelle i Aalborg overlejres i takt med, at nye kommer til, og der opstår nye relationer og konkurrence mellem kulturelle.

Kapitel 4 rummer anden del af kontekstfortællingen. Her fokuseres på perioden fra 2004 og frem til 2008. Det beskrives, hvorledes konkrete kulturprojekter begynder at udvikle sig på havnefronten, og hvilke kulturelle og aktører, der skaber udviklingen.

Gennem kontekstfortællingen i kapitel 3 og 4 vises, hvordan Aalborgs bykulturelle udvikling frem til omkring årtusindeskiftet domineres af to kulturelle, det videns- og oplysningsorienterede og det sociale forandringsorienterede. Omkring år 2000 viser et nyt kulturpolitisk rationale sig i forbindelse med forholdet mellem kultur og erhverv. Derved i-tale-sættes, at Aalborg fra at have været en industriby med en klassisk fordeling af kulturen i den danske velfærdsmodel bør forvandle sig til en by, der som andre danske og europæiske byer drives af kultur, viden og oplevelser, til Oplevelsesbyen.

Men kontekstfortællingen viser også, at man allerede tilbage i 1933 brugte oplevelser og events i form af den Nordjyske Udstilling til skabe synlighed og til at kommunikere den moderne industrielle dagsorden. Noget lignende gentager sig med konferencen Skanok05 i 2005 på Nordjyllands Kunstmuseum. Overskrifterne for disse to events er forskellige, idet den ene peger på industrisamfundets potentiale, mens den anden peger på oplevelsessamfundets. Begge begivenheder kan dog udmærket ses som udtryk for det samme: Yderregionen og dennes hovedby har behov

*Fig. 1 Eksperimentet har et forskningsperspektiv, som møder to praksisperspektiver: a) fra de, der udvikler, og b) fra de, der faciliterer udviklingen. Ny viden og nye metoder opstår i koblingen mellem den phronetiske forskningsanalytiske forståelse og den aktionsbaserede forsknings eksperimenter.*



for at gøre opmærksom på sig selv og at i-tale-sætte det rationale, man ønsker at bringe frem. I 1933 var den Nordjyske Udstilling knyttet til en stærk, moderne industriproduktion og til det store gadegennembrud, der skabte ny arkitektur og mobilitet i byen. I 2005 var det derimod svært at fremvise stærke, oplevelsesøkonomiske kræfter med en havnefront, som stadig lå halvtom hen. Undersøgelser viste, at Aalborg og Nordjylland ikke havde den bløde og indholdsmæssige infrastruktur, som var nødvendig for at understøtte det økonomiske og det oplevelsesmæssige kulturrationale, som man fra offentlig side ønskede at udvikle via integration mellem kultur og erhverv i byen såvel som i regionen.

Aalborg satser, som det ses i kapitel 3 og 4, på at udvikle den hårde infrastruktur med Musikkens Hus, Nordkraft og Utzon Center på den centrale del af havnefronten. Disse institutioner er alle fyrtårne for den kulturelle byudvikling og for satsningen på oplevelsesøkonomi og miljøer for den kreative klasse. Men satsningen sker ud fra et miks af rationale. Musikkens Hus søger via det klassiske videns- og oplysningsmæssige rationale at tiltrække opmærksomhed fra investorer og turister. Nordkraft blander eksisterende rationale i en ny folkelig 'kulturfabrik' ved at satse på en kultur- og oplevelsesøkonomisk model med sport og kultur, mens Utzon Center som et billede på en fokusering på kultur- og erhvervsliv skal bruges som branding af Aalborg.

Det er dog ikke nødvendigvis investering i den hårde infrastruktur i form af mursten, der skaber drivkraften for en kreativ og kulturel produktion med fokus på de, der skal skabe indholdet. Det økonomiske og oplevelsesøkonomiske rationale dominerer, når kulturprojekter og kreative iværksætttermiljøer udvikles, sådan som det ses med iværksætterhuset Dreamhouse og endnu et iværksætterhus Bretteville, som åbner i 2007. Men der er en mangel på aktører, såvel kunstnere som kreative iværksættere, der kan drive indholdsproduktionen under dette rationale. Aalborg har ganske enkelt ikke den skala, som diskuteres i forbindelse med teori om den kulturelle og kreative byudvikling i det følgende kapitel.

Kapitel 5 sætter den overordnede teoretiske ramme omkring den kulturelle byudvikling, oplevelsesøkon-

mien og de kreative iværksættere er. Da denne teoretiske forståelse sætter rammerne for kontekstfortællingen i kapitel 3 og 4, ville det være forventeligt at præsentere denne teoriforståelse før kontekstfortællingen. Når dette ikke er tilfældet, skyldes det imidlertid et ønske om, så tidligt som muligt at give et indblik i den kontekst, der er afsæt for afhandlingens viden. Kapitel 5 kan således udmærket læses før kontekstfortællingen læses.

Kapitlet har som formål at afgrænse det teoretiske felt, som retter sig mod rammebetingelserne for kreative iværksættere i den kulturelle byudvikling, ved at skabe en forståelse af de rationale, der kan knyttes til udviklingen af kulturen og byen. Hertil føjes en diskussion af det bybegreb der kan knyttes til den kulturelle byudvikling samt den skala der er grundlag for den kulturelle byudvikling for de kreative iværksættere. Kapitlet diskuterer derfor fem temaer:

*1. De bykulturelle rationale*

*2. Nutidige indikatorer for den kreative by*

*3. Byforståelsen i den kulturelle byudvikling, herunder skalaen for diskussionen af den kreative og den kulturorienterede by.*

*4. Kultur- og oplevelsesøkonomien set i relation til de kreative iværksættere*

*5. Heterotopien som et rum for nye kulturelle og sociale eksperimenter i den kulturelle byudvikling.*

Disse temaer skal etablere et grundlag for at diskutere den infrastruktur og de rammebetingelser, der specifikt retter sig mod udviklingen af nye kulturelle og oplevelsesøkonomiske iværksætterhuse og vækstmiljøer. Disse vækstmiljøer arbejder med en hybrid kulturforståelse, som hviler på de historiske lag af kulturelle rationale i byen. Dermed er dette kapitel og de bykulturelle rationale som før nævnt bestemmende for den optik, der styrer fokus i kontekstfortællingen. De bykulturelle rationale er:

*-Det videns og oplysningsorienterede rationale*

*-Det økonomisk orienterede rationale*

*-Det oplevelsesorienterede rationale*

*-Det sociale forandrings rationale*

Med dette kapitel søges en forståelse af forskellige bykulturelle rationale, som er i spil, og en forståelse af, hvorledes disse påvirker rammebetingelserne for

de kreative iværksættere. Den kulturelle byudvikling kan ses dels som en kritik af den modernistiske planlægning og dels som et forsøg på at genindsætte hverdagslivsperspektivet i en fragmenteret by, der styres af udefrakommende faktorer som konsekvens af globaliseringen. På sæt og vis samme kritik som Jane Jacobs fremfører i 1960'erne, hvor hun hævder, at planlæggerne formede byen i eget billede uden hensyntagen til, at den er et eksperimentarium af succeser og fejl (Shane 2005, Bianchini 1993, 2005). Den kulturelt udviklede by er en by, som er påvirket af en socialt orienteret 'urbanisme' hos Jane Jacobs (1961) og af kulturelle byudviklere som Wolf Von Eckardt (1978, 1982) og Harvey Perloff (1985) og Richard Florida (2002). Denne by skal dog primært forstås skalamæssigt og kontekstuel i relation til storbyer med over 1 million indbyggere og ikke i relation til den danske velfærdsby i provinsen.

Gennem en diskussion af kulturen i byen kobles en forståelse af byen som det byggede med en forståelse af byen som det indholdsmæssige. Denne bykultur findes i en dialektik mellem flere kulturrationaler, og det er mellem disse forståelser, afhandlingens endelige fokus på rammebetingelserne for de kreative iværksættere findes.

### 1.3 Afhandlingens del II - forskningseksperimenterne

Afhandlingens anden del begynder med kapitel 6. Dette kapitel indleder afhandlingens aktionsorienterede og eksperimentbaserede del. Her udvikles det første forskningseksperiment med afsæt i iværksætterhuset Dreamhouse og oplevelseskonferencen Skanok05 i Aalborg. Dreamhouse er Aalborgs iværksætterhus for kreative iværksættere og blev åbnet i 2003 af en gruppe interessenter med Erhvervsrådet, Kulturforvaltningen og Aalborg Universitet som toneangivende. Skanok05 er en konference, udviklet af de centrale interessenter bag Dreamhouse, som i oktober 2005 skulle sætte Aalborg på landkortet som den førende oplevelsesregion i Danmark med fokus på integrationen mellem kultur og erhverv.

Forskningseksperimentet omkring Dreamhouse/Skanok05, der igangsættes i 2005, er en undersøgelse af, hvordan en udvikling, der søger at sætte et iværksætterhus og en konference som drivkraft for et nyt kultur rationale forløber. Forskningseksperimentet er et nedslag i kontekstfortællingen fra kapitel 3 og 4, og

det udforsker for første gang afhandlingens hypoteser og idéen om integration mellem kultur og erhverv. Dette sker bl.a. via to workshops, hvis formål er at forstå rationalerne bag iværksætterhuset Dreamhouse, Skanok05 og konceptet omkring de kreative alliancer mellem kultur og erhverv i oplevelsesøkonomien. De to workshops tager afsæt i konceptudvikling af nye hybride oplevelsesrum i Aalborg sammen med de relevante aktører omkring kultur og erhverv. Formålet med de to workshops var sammen med et bredt udsnit af byens aktører at udvikle en fælles forståelse af, hvilke muligheder der kunne ligge i at koble kultur, erhverv og byudvikling sammen i nye 'hybride oplevelsesrum'. Via de to workshops blev eksperimentet også en undersøgelse af, hvilke rationaler de forskellige aktører bærer, og hvilke der ligger til grund for Dreamhouse og ønsket om integration mellem kultur og erhverv. Herudover viser eksperimentet, hvorvidt Dreamhouse er en aktiv brik i den kulturelle byudvikling eller blot et projekt, der er orienteret mod iværksætteri i et mere afgrænset miljø. Eksperimentet afsluttes med en



Fig. 1a Byrummets kunst  
en august dag på Østre  
havn

række samtaler, der inddrager virksomhedslederen, kunstneren, erhvervskonsulenten og kulturforvalteren for at forstå deres syn på iværksætterhuset Dreamhouse og de kreative alliancer.

Eksperimentet viser, at man i Aalborg ved at i-talesætte oplevelsesøkonomien søger at udvikle det kreative potentiale uden reelt at have forudsætningerne herfor, idet den bløde, indholdsmæssige infrastruktur af kulturproducenter og kreative iværksættere ikke eksisterer i Aalborg i 2003-2007. Dreamhouse og konceptet for de kreative alliancer mellem kultur og erhverv led således i 2007 under at være et projekt, der organisatorisk var begrænset til et meget økonomisk- og oplevelsesorienteret rationale uden en særlig gennemslagskraft, da virksomhederne havde nok at gøre med at overleve. Dette skyldtes til dels, at det var Erhvervsafdelingen, der i 2007 satte dagsordenen for Dreamhouse, men også, at andre aktører ikke udviste vedholdenhed i udviklingen af huset eller var presset ud på grund af uoverensstemmelser om linjen for projektet. Endelig er Dreamhouse placeret som en enlig kontorbygning i et landskab af byggetomter på havnefronten, og den bymæssige udvikling har ikke på nogen måde været til gavn for Dreamhouse. Idéen om Dreamhouse og de kreative alliancer var dermed ikke forankret i den lokale virkelighed, men snarere i den politiske vision, som blev slået an i en række nationale rapporter om kultur og oplevelsesøkonomien samt i de regionale kulturaftaler for Nordjylland. Integrationen mellem kultur og erhverv samt muligheden for at bruge iværksætterhuset til at udvikle et oplevelsesøkonomisk rationale må derfor i højere grad ses som en politisk vision end som en realitet, der kan medvirke til at skabe vækst og udvikling i Aalborg og Nordjylland. Det er i 2007 således tydeligt, at oplevelsesøkonomien i Aalborg og Nordjylland, hvis man fraregner turismen, er at betragte som en offentlig fællesøkonomi. Aalborg har ikke den økonomi og kraft, som vises i det ekstreme reference-eksempel fra Autostadt i slutningen af kapitel 6. Her viser Volkswagen koncernen med sin oplevelsespark 'Autostadt', hvorledes den traditionelle industrivirksomhed kan bruge kunst, design og arkitektur til at skabe en ny oplevelsesorienteret fortælling, som er båret af en stærk privatdrevet oplevelsesøkonomi. Wolfsburg, hvor Autostadt ligger, er indbyggermæssigt samme størrelse som Aalborg. Forskellen er den meget store økonomiske kapacitet, som VW udgør i Wolfsburg.

I kapitel 7 undersøges en række eksterne reference-eksempler, hvor Autostadt tyvstarter i kapitel 6. Aalborg er ikke alene på scenen for en satsning på den kulturelle byudvikling og oplevelsesøkonomien. Hele Europa er ramt af denne kreative virus (Kunzman 2005), og miljøer for de kreative iværksættere samt nye kreative alliancer mellem kultur og erhverv popper op i det urbane landskab. Gennem korte fortællinger fra henholdsvis Birmingham, Amsterdam og Odense undersøges den europæiske fokus på kreative iværksættere og kreative alliancer set i relation til den kulturelle byudvikling. I fortællingerne vises, hvorledes der skabes rammebetingelser for iværksætterne, hvilke bykulturelle rationaler, der præger udviklingen, og hvilke aktører der skaber udviklingen.

I eksemplet fra Amsterdam med NDSM værftet ses byen som værende et skelet, hvor de kreative iværksættere kan udvikle deres miljøer. Hele filosofien bag NDSM og den fremgangsmåde, som benyttes, bygger på er en brugerinddragelsesmetode, som er udviklet i Amsterdam. Den kan betegnes som en innovativ model for byudvikling og udvikling af kulturelle og kunstneriske industrier. Byen og udviklingen tænkes i et socialt og kulturelt perspektiv med fokus på slutbrugeren. Målet er, at slutbrugeren kan købe byen tilbage til sig selv, og i NDSM er slutbrugeren de kreative iværksættere. Det er således tale om en udvikling af rammebetingelserne for de kunstneriske og kulturelle iværksættere, som foretages bottom-up i samspil mellem offentlige og private virksomheder og med iværksætterne som de centrale drivkræfter.

I Birmingham er The Custard Factory, et tidligere fabriksområde, kendetegnet ved en organisk vækst og kreativ iværksætterånd. Det er således også et kendetegn, at The Custard Factory er udviklet som et 'åbent hus' koncept. I den første periode i starten af 1990'erne var der 'åbent hus' for de kunstneriske og kreative talenter i Birmingham, hvilket hurtigt resulterede i et eksperimenterende og åbent miljø med hundrede af kunstnere og omkring 70 kreative virksomheder, der benyttede sig af den indledende gratis husleje. The Custard Factory er ejet af en privat developer, der dog på visse områder agerer som en non-for-profit-organisation med et tydeligt ideologisk afsæt omkring udvikling af kulturen. Det er således en bevidst strategi at sætte huset 'frit', så der skabes 'street credibility' blandt de kreative iværksættere i såvel Birmingham som andre steder i England. Ud-

viklingen sker 'bottom-up' i samspil med brugerne og med faciliterende initiativer fra Birmingham kommune. Eksemplet viser at en udvikling 'bottom-up' ikke blot er filantropisk virksomhed, men skaber en økonomi i et markedsperspektiv.

I Odense er ligger den orientalsk inspirerede Bazar Fyn, også denne er ejet af en privat developer. Dette reference-eksemplet bygger på et udviklingsprojektet fra 2004, hvori jeg deltog som forsker. Projektet arbejdede med kultur- og vidensbaseret byudvikling, kreative iværksættere og social integration i Odense. Den private developer købte i 2003 et tidligere industrikompleks i Odense. Idéen var at etablere en basar i nogle af hallerne med forbillede i den basar, som firmaet etablerede i Århus Vest i 1996. Hovedgrebet for områdefornyelsesprojektet var, med afsæt i den mellemstlige basar, at udvikle koncepter for iværksættteri og konkrete projekter med afsæt i 'markedspladsen' og 'scenen' for at skabe integration via områdefornyelsen på tre niveauer: *integration mellem bydel og by, mellem kultur og erhverv samt mellem dansker og nydanske*. Det skulle ske i en 'bottom-up'-tilgang ved at inddrage aktørerne direkte omkring det konkrete projekt, basaren, og lade denne være dynamo for en åben proces, som sigtede mod en socialt, kulturelt og økonomisk bæredygtig bydel med basar, kulturtilbud og et kreativt iværksætterhus. Det blev dog hovedsageligt det økonomiske rationale, som blev dominerende for såvel Bazar Fyn som for iværksætterhuset, og det brugerorienterede perspektiv blev dermed trængt i baggrunden

Gennem analyse og fortolkning af ovennævnte eksterne reference-eksempler og af det første eksperiment, omkring Dreamhouse og Skanok05, skabes en viden, der danner grundlag for det andet forsknings-eksperiment, Platform4.

Der er et vigtigt potentiale omkring de kreative iværksættere og en udvikling tænkt i et bottom-up perspektiv.

Der skabes kulturel og økonomisk bæredygtighed ved at fokusere på mødet mellem kulturforbrug og kulturproduktion.

Der er et centralt potentiale i mødet mellem det sociale og det økonomiske bykulturelle rationale

Der er behov for et marked og en risikovillig økonomi som i Birmingham og Amsterdam hvis ovenstående potentialer skal udløses

Platform4 er et eksperiment, der helt konkret retter sig mod vækstlaget blandt de kreative iværksættere og på Aalborgs fokus på rammebetingelserne for disse iværksættere.

Platform4 søger som eksperiment at simulere de rammer, der har været til stede i henholdsvis Amsterdam med NDSM og i Birmingham med The Custard Factory. Det skal desuden teste afhandlingens hypoteser, der som nævnt blev reformuleret første gang i forbindelse med eksperimentet omkring Dreamhouse og Skanok05.

I 2007 er det tydeligt, at Aalborg hverken har den økonomiske formåen, som de store europæiske byer Birmingham og Amsterdam har, ej heller den andel af kreative iværksættere eller marked med forbrugere, som disse har. Øvelsen består da heller ikke i at udvikle 100.000 m<sup>2</sup> eller tiltrække 200.000 besøgende årligt som i de udenlandske eksempler, men derimod i at nedskalere de udenlandske eksempler og simulere en markedssituation ved at inddrage såvel offentlige som private virksomheder og, sidst men ikke mindst, at inddrage de kreative iværksættere som de centrale aktører i udviklingen af eksperimentet.

Kapitel 8 behandler dette centrale forskningseksperiment, som i tæt samarbejde med en række aktører i Aalborg er udviklet omkring den centrale havnefront og Østre Havn. Eksperimentet, der tager afsæt i kontekstfortællingen, som den er forløbet til og med 2007, trækker på den teoretiske ramme fra kapitel 5. Desuden inddrages som nævnt de erfaringer, som de eksterne eksempler byder på, ligesom det står på skulderen af den viden, som er udviklet i det første forskningseksperiment omkring Dreamhouse og kontekstfortællingens forståelse af, hvilke aktører der er i konteksten, og hvilke rationale disse bærer med sig. I 2007 var hypotesen, at integration mellem kultur og erhverv var en politisk vision, men at det, med afsæt i de eksterne eksempler, skulle testes, om der kunne ligge et potentiale i det kreative iværksætterhus, hvis dette initieredes bottom-up og ikke top-down som Dreamhouse. Endelig skulle der arbejdes med forholdet mellem miljøet for de kreative iværksættere og udviklingen af den øvrige by – med en klar reference til idéen om heterotopiske enklaver, som diskuteres i kapitel 5. Enklaver er, som Michel Foucault benævner dem, visse overgangsfigurer i byens rum, som også er til stede i de udenlandske eksempler.

Fra Aalborg Kommunes side var der i 2007 desuden et udtalt behov for at teste om den kulturelle og kreative infrastruktur i Aalborg havde et vækstlag med talenter, som kunne skabe et fremtidigt grundlag for kreativt iværksætter. Dette eksperiment træder således i princippet et skridt tilbage i forhold til Dreamhouse og undersøger, hvorledes der kan skabes en sammenhæng mellem på den ene side de visioner, som politikere og embedsmænd opstiller med afsæt i de nationale rapporter og regionale kulturaftaler, og på den anden side den konkrete virkelighed omkring kreative iværksættere, virksomheder og kultur. Men lige så vigtigt er det at teste, om de aktører, der sætter de gængse norm- og værdisæt, vil indgå i et heterotopisk miljø, som i Oplevelsesbyen udfordrer og bearbejder disse normer og værdier. Her tænkes på beslutningstagerne i såvel offentlige som private virksomheder. For at sikre at de, der sætter dagsordenen i den omkringliggende kontekst, er med i Platform4-projektet. Inddrages fra starten følgende aktører:

1. De kreative iværksættere fra byens vækstlag
2. Den private developer
3. Byens planlægnings- og byudviklingsmyndigheder
4. Erhvervsafdelingen under Borgmesterforvaltningen
5. Kulturforvaltningen.
6. Erhvervslivet

De kreative iværksættere er centrale for hele projektet og eksperimentet. De øvrige aktører skal ikke drive en udvikling, men være med til at facilitere et eksperiment på tværs af normale sektorskel med det mål at give det kreative vækstlag chancen for at drive udviklingen 'bottom-up' ligesom den, der afdækkedes i Amsterdam og Birmingham. Dette skal sikre, at der med alles accept er åbnet for at udfordre den gængse top-down-orienterede udvikling, som er konstateret omkring Oplevelsesbyen, og som kan være en af flere mulige årsager til, at der i Nordjylland og Aalborg ikke er et marked for eller en kapital til integrationen mellem kultur og erhverv.

Den grundlæggende idé i Platform4-projektet er at bruge et af de gamle pakhuse på Østre Havn i Aalborg og dermed koble dette til den udvikling, som allerede så småt var sat i gang af den private grundejer og Teknisk Forvaltning i Aalborg Kommune via en arkitektkonkurrence og åben workshop for alle i byen. Forventningen til projektet er, at der her igennem kan skabes en udvikling, hvor teknologiske virksomheder

i byen ser en interesse i at deltage med deres teknologiske kompetencer, og at der kan skabes en mindre investeringsfond med fokus på kunst og teknologi. I april 2008 var der skabt den overordnede ramme med de relevante aktører, som forskningseksperimentet havde brug for at gå i luften i skalaen 1:1 med henblik på at teste såvel de forskningsrelevante som de praksisorienterede spørgsmål.

Med dette afsæt omkring Platform4, som fik til huse i et 3000 m<sup>2</sup> stort pakhuis på Østre havn, udvikles en række kunst- og teknologiprojekter, der søger at skabe en kobling mellem det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale i et klart brugerudviklingsperspektiv, som det er vist i den første figur i afsnittet her omkring forsknings- og praksisperspektiver i projektet.

Platform4 og de projekter og events, som er blevet udviklet i forbindelse med, at iværksætterne udviklede huset, viser, at det som forskningseksperiment har kunnet bevæge sig bort fra det rent diskursive og konceptuelle plan. Dette diskursive plan befandt det første eksperiment med de to workshop (Dreamhouse/Skanok05) sig på, idet der dengang diskuteredes koncepter og visioner for koblingen mellem kultur og erhverv i den kulturelle byudvikling. Platform4 er således både at betragte som et forskningseksperiment og som et konkret projekt i bymæssig skala 1:1. Det er desuden et projekt, som en række aktører har kunnet udvikle en ny forståelse omkring. Men det er som projekt skrøbeligt, og det er derfor for tidligt at vurdere, om det vil få gennemslagskraft. Men til forskel fra de tidligere projekter er Platform4 forankret i vækstlaget af kreative iværksættere. Et vækstlag, som er under udvikling, men som dog eksisterer. Platform4 placerer sig således som et projekt, der synes at skabe en alternativ udvikling, hvor det sociale forandringsrationale får plads i en udvikling skabt af de kreative iværksættere og den kulturelle byudvikling.

For at forstå karakteren af Platform4, er det væsentligt at forstå dets relation til den øvrige by. Platform4 er muligt, fordi aktørerne bag iværksætterhusene Bretteville og Dreamhouse har set muligheden for at skabe en 'fødekæde' i forhold til iværksætterindsatsen i Aalborg og for i en periode at simulere den situation, som forefindes i Amsterdam og Birmingham, dog i en langt mindre skala såvel fysisk som økonomisk. Platform4 har vist, at der er et potentiale i den brugerorienterede

vinkel med en udvikling 'bottom-up'. Men det er stadig hovedsageligt en simuleret økonomi, og man kan ikke udlede et marked ud over det, som developeren og ejeren af Østrehavn skaber ved sin tilstedeværelse i projektet. Den tætte kobling mellem det sociale forandringsrationale og det økonomiske er således ikke tydeligt.

Siden Platform4 startede i juni 2008, er der afviklet 10-12 større projekter. Det drejer sig om projekter, der kobler teknologi og kunst eller søger at udforske, hvorledes de brugerdrevne projekter og events kan koble det sociale forandringsrationale med det økonomiske rationale.

I 2009 bevilligede Universitet midler til projektet og dette sammenholdt med de første aktører og de mange konkrete projekter, der er udviklet på Platform4 gennem 2008, synes udviklings- og forskningsprojektet på sigt at kunne rumme et potentiale i mødet mellem teknologi og kunst i et socialt orienteret iværksættermiljø, dvs. i mødet mellem det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale i den kulturelle byudvikling.

#### **1.4. Hvilken viden udvikles med afhandlingen**

I sommeren 2009 er der igennem afhandlingens udforskning af den kulturelle byudvikling og indsatsen omkring kreative iværksættere i oplevelsesøkonomien udviklet en lokal forståelse af det landskab af kulturelle rationaler, som igennem årene opstår, interagerer, konkurrerer og udvikles i en by som Aalborg. Denne forståelse kommer til udtryk via kontekstfortællingen, som med afsæt i såvel det fysiske landskab som i kulturen viser, hvorledes der, set i et historisk perspektiv, i det nye årtusinde udvikles rammebetingelser for de kreative iværksættere med fokus på integrationen mellem kultur og erhverv.

Forskningseksperimentet Platform4 er i forlængelse af kontekstfortællingen bevidst skabt som et eksperimentarium, som byens kreative vækstlag skal udvikle og have ejerskabet til. Eksperimentet viser, at de centrale aktører bag de dominerende kulturelle rationaler er åbne for at skabe rammerne, så man i en mindre skala kan simulere de potentialer, der viste sig i de eksterne eksempler, og arbejde videre med de problemstillinger, som Aalborg set i relation til integrationen mellem kultur og erhverv står midt i. Platform4 viser, at der er et gryende kreativt vækstlag i byen, som aktørerne bag de dominerende rationaler reelt ønsker

at facilitere en udvikling for. En udvikling som søger et potentiale i koblingen mellem det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale.

Platform4 viser ligesom det første forskningseksperiment, at der stadig må tages forbehold for en reel integration af kultur og erhverv i Aalborg og Nordjylland. Årsagen skal søges i det forhold, at de projekter, der formår at skabe integration mellem kultur og erhverv, til stadighed er offentligt støttet, er drevet af ildsjæle i offentlige virksomheder, og at det kreative råstof i Nordjylland og Aalborg er begrænset. Dette viste sig fx i Dreamhouse-projektet, som desuden udstillede, at der manglede et marked for en sådan integration mellem kultur og erhverv set i et nordjysk perspektiv. Heller ikke Platform4 har som eksperiment formået at modbevise ovenstående ved at skabe kontakt til virksomheder i et produkt- og kompetenceperspektiv. Ej heller kan det udledes af dette eksperiment, om man kan skabe interesse fra virksomhederne til at indgå i kreative samarbejder ved at skifte fokus fra det meget brede oplevelsesøkonomiske kultur-erhverv begreb til et mere konkret fokus på teknologi og kunst.

Derimod er virksomhederne entydige i deres efterspørgsel på kulturelle og kreative miljøer som en rammebetingelse for rekruttering og fastholdelse af medarbejdere. Dette er på linje med de tanker, der fremførtes i forbindelse med Jane Jacobs, den kulturelle byudvikling og Richard Florida. Dette er bl.a. en af begrundelserne for, at en række erhvervsledere i det fælles kommunale Aalborg Samarbejde - mellem 4 nordjyske kommuner - bakker op om Platform4 og støtter det økonomisk.

Det kan derfor udledes, at i en provinsby-kontekst som Aalborg er det nødvendigt at koble den kulturelle byudvikling med udviklingen af iværksættermiljøerne, dersom man ønsker at opnå større opbakning fra virksomhederne. Udviklingen af iværksættermiljøerne skal ske ud fra en 'bottom-up-strategi' og i et tæt samspil mellem brugerne og de traditionelle planlæggere og developere. Sidstnævnte indtager dermed en rolle som er faciliterende frem for planlæggende.

Den viden som afhandlingen har frembragt kan derfor overordnet beskrives i fire punkter:

1. Kontekstbeskrivelsen bidrager med en *viden om byens fire kulturelle rationaler* og de relationer, der søges skabt mellem disse for at udvikle Aalborg som Oplevelsesby.

2. Der er skabt en viden om, i hvilken grad det er muligt at *bruge et iværksætterprojekt som drivkraft for udviklingen af det økonomiske kulturrationale – som det ses i forbindelse med Dreamhouse.*

3. Det første forskningseksperiment og kontekstfortællingen viser, i hvilken grad det er muligt at *i-tale-sætte et succesfuldt samarbejde mellem kultur og erhverv.*

4. Der er i Platform4 udviklet en viden om, hvorledes man kan *operationalisere mødet mellem to rationaler, henholdsvis det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale.*

Den viden, der er skabt, falder naturligt i grænsefladen mellem et forsknings- og et praksisperspektiv som en konsekvens af de metodiske overvejelser, som er diskuteret i kapitel 2 angående en konstruktiv sammenhæng mellem den analytiske, phronetiske forskning og aktionsforskningen.

### **1.5. Forskningsperspektivet**

Ud fra et forskningsperspektiv kan afhandlingen overordnet set anvendes i en forståelse af teorien omkring kulturel byudvikling og dennes relation til nytilkomne teorier omkring oplevelsesøkonomien og den kreative klasse, bl.a. ved at skalere disse til en dansk kontekst. Hernæst søger afhandlingen at udvikle en forståelse af de bykulturelle rationaler set i et historisk perspektiv og peger på, hvordan forskningen kan teste og forstå mødet mellem de nutidige, virksomme rationaler i skalaen 1:1. Der er således behov for:

*-En kontekstuel orienteret teori for den kulturelle byudviklings møde med de kreative iværksættere.*

*-En viden om behovet for udvikling af iværksætterhuse i et brugerperspektiv*

I en lokal tilpasning af det forståelsesapparat, der ligger bag den kulturelle byudvikling set i relation til de kreative iværksættere, er det således konkrete projekter og kontekstfortællinger, som kan vise, hvilke rationaler der har udviklet sig over tid, hvilke aktører der er til stede, og hvad disse gør. Dette kan efterfølgende danne grundlag for på hvilken måde og med hvilke virkemidler, at der i en dansk velfærdskontekst i provinsbyer uden et stærkt marked må arbejdes med en reformulering af oplevelsesøkonomien og den

kulturelle byudvikling, idet oplevelsesøkonomien er at betragte som en offentlig fællesøkonomi og derfor ikke sker på markedsdrevne vilkår. Der eksisterer en oplevelsesøkonomi i regionen, men ikke med et indhold, som i væsentlig grad skabes lokalt, dersom man ser bort fra turisme. Selv store dele af underholdningsindustrien er import af navne og bidrager derfor ikke til den lokale produktion, men er dermed blot formidling af kultur til lokal konsum. Både rationaler og koncepter testes således, men nok så væsentligt så afprøves nye praksisformer omkring facilitering og udvikling mellem offentlige og private aktører. Dette skal sikre, at de kreative iværksættere i Platform4 udvikler deres viden og praksisformer 'bottom-up'. Herudover arbejdes der med en sammenhæng mellem udvikling af byomdannelsesområder og kreative iværksættere, med nye scener og mulige markedspladser til følge.

Der er således behov for:

*-En forskningsmetodik, der aktivt spørger 'hvad som gøres' og bruger dette som afsæt for at eksperimentere i skala 1:1, der aktivt arbejder med udvikling og forskning.*

*-Behov for at bruge konkrete projekter til at skabe klarhed og viden og teste koblingen mellem rationerne i byen*

Arbejdet med en kontekstbunden teori for kreative iværksættere og kulturel byudvikling er således indtil videre at forstå som en lokal offentlig fællesøkonomi, der hovedsageligt er skabt af ildsjæle i offentlige virksomheder. Skal man passere dette stadium, skal der arbejdes på at udvikle en praksis, der satser på at inddrage og udvikle på tværs af sektorer og fagligheder. Platform4 kan ikke ses som en generel indgang til udvikling af Oplevelsesbyen. Den er et supplement til den udvikling, som er afdækket i kontekstfortællingen med dens række af traditionelle institutioner og de rationaler, der knytter sig hertil. Forcen ved Platform4 er derimod, at det forholdsvis hurtigt kan testes, om der er en kritisk masse af aktører, når projekter udvikles 'bottom-up'. Der er således behov for:

*-En udvikling af kultur for eksperimenter forudsat at man i provinsbyen søger at etablere en kulturel og økonomisk bæredygtig udgave af Oplevelsesbyen, der bygger på den lokale virkelighed og ikke blot på politiske visioner.*

### **1.6. Praksisperspektivet**

Ud fra et praksisperspektiv viser afhandlingen først, hvorledes man kan udforske det bykulturelle økonomiske rationale, som det ses i eksperimentet omkring Dreamhouse og Skanok05. Dernæst viser den, hvorledes man via konkrete udviklingsprojekter kan teste byens kreative og kulturelle kapacitet i skalaen 1:1, som det gøres i Platform4. Både rationale og koncepter testes således, men nok så væsentligt så afprøves nye praksisformer omkring facilitering og udvikling mellem offentlige og private aktører. Der udvikles således:

*-Viden om hvordan såvel offentlige som private virksomheder kan facilitere eksperimenterende zoner og rum for kreative iværksættere.*

Den viden, der udvikles i eksperimenterne mellem forskning og praksis, bygger på en viden om konteksten, som specielt Platform4 ikke kunne være udviklet uden. Platform4 er et iværksætterhus båret af en offentlig økonomi, og som i mødet med byen og developeren tilføres et muligt markedsperspektiv set fra developerens perspektiv.

Set i relation til iværksætterperspektivet placerer Platform4 sig på et tidligt stadium i den kreative eller kulturelle fødekæde, og det søger at etablere et indgangsniveau, der stemmer overens med den lokale, kreative infrastruktur. Projektet tilpasser sig den lokale kontekst, eftersom det er iværksættermiljøet inden for teknologi og kunst, der skal drive projektet. Det er dog oplagt, at dersom et projekt som Platform4 på sigt skal udvikle sig ud over det første vækstlag, så kræver det, at der tilføres risikovillig kapital, såvel offentlig som privat. Dette vil desuden kræve, at der flyttes noget energi fra opbyggelsen af de nye, store kulturbygninger, og at denne energi bruges til at udvikle de aktører, som de politiske visioner bygger på. Man skal derfor, inden disse huse bygges, i højere grad fokusere på det indhold, som skal befolke disse huse og på kompetenceudvikling. Der er således:

*-Behov for at bruge konkrete projekter til at teste potentialet inden for et givent område, i dette tilfælde det kreative vækstlag og mødet mellem det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale.*

Platform4 har som projekt en åbenhed og råhed i kraft af sin projektorganisering og sin midlertidige ramme. Dette betyder, at økonomiske midler til huset omsættes som projektpenge.

Med embedsmændenes faciliterende rolle elimineres tillige den udsigtsløshed, som kommunens planlæggere har givet udtryk for, at de har oplevet i forbindelse med de 'bottom-up' projekter, hvis udvikling netop skulle drives af embedsmænd. Der er således:

*-Behov for at udvikle en kultur for eksperimenter i den offentlige administration. Det gælder, for så vidt man søger etableringen af en kulturel og økonomisk bæredygtig udgave af Oplevelsesbyen, som bygger på den lokale virkelighed.*

*-Behov for at det kreative vækstlag hjælpes over bureaukratiske barrierer, som er indlejret i udviklingen af byen*

Den kulturelle byudvikling med fokus på de kreative iværksættere kan ikke blot forstås ud fra ét bykulturelt rationale, det økonomiske; ligesom der ikke er et centralt dominerende rationale i udviklingen af byens kulturelle strategier. Udviklingen er at se som en proces, hvor der skabes interaktioner, men i høj grad også konkurrence mellem rationalene, og det er et spørgsmål om det er kulturforvaltningernes klassiske kulturrationale om viden, oplysning og social forandring, eller om det er økonomien og forbruget af oplevelser, der dominerer fremadrettet? Iværksætterindsatsen viser, at netop her dominerer økonomien, hvorved de mere traditionelle rationale forsvinder. Platform4 viser i korte glimt, at der måske er et potentiale i mødet mellem det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale – og dermed en mulighed for nye relationer mellem aktørerne inden for forskellige sektorer og virksomheder. Det er dog hovedsageligt omkring det sociale forandringsrationale, Platform4 indtil nu har vist sin berettigelse, men over tid kan det evt. kobles med det økonomiske og det videns- og oplysningsorienterede rationale.

Potentialet findes i overlejringerne, som kan forstås og undersøges, som det sker i denne afhandlings kontekstfortælling og to forskningseksperimenter.



*'...I suggest the term multiple strategies to allow the researcher to use a range of methods, data, investigators and theories within any study and so overcome any problems of bias .However, in using this term I have a further aim; that is not only to see different approaches used alongside one another but also to see them integrated within the course of an investigation.'*  
(Burgess 1985)

Mindst interaktion

## Phronetisk forskning



*analytisk 'hvad som faktisk gøres'*

*'Generalization should not be emphasized in all research. Damage occurs when the commitment to generalize or to theorize runs so strong that the researcher's attention is drawn away from features important for understanding the case itself.'* (Stake 2000:448)

*'...the reflective researcher cannot maintain distance from, much less superiority to, the experience of practice. Whether he is engaged in frame analysis, repertoire building, action science, or the study of reflection-in-action, he must somehow gain an inside view of the experience of practice. Reflective research requires a partnership of practitioner-researchers and researcher-practitioners.'* (Schön 1991:323)

*'To the qualitative scholar, the understanding of human experience is a matter of chronologies more than of cause and effect.'* (Stake 1995:39)

Størst interaktion

# Aktionsforskning

*forandrende 'hvad som burde gøres'*

## 2.0

AFHANDLINGENS OPBYGNING OG METODE

## 2.0. Afhandlingens opbygning & metode

*Mellem 'det som faktisk gøres' og 'det som burde gøres'*

Efter en kort indledning beskriver dette kapitel afhandlingens opbygning og struktur og de metodiske overvejelser, der ligger til grund for afhandlingens vidensopbygning.

De metodiske overvejelser falder ligeledes i to dele. Første del beskriver de konkrete, metodiske overvejelser og progressionen i forskningen. Anden del diskuterer den bagvedliggende teori og det grundlag for viden, som knytter sig til metoden.

Kapitlets underste overskrift henviser dels til en phronetisk forskning, som den udlægges af Bent Flyvbjerg (1991), dels til en aktionsorienteret forskning med et forandringsperspektiv med rødder tilbage til Kurt Lewin og den kritiske teori i 1940'erne og 1950'erne (Nielsen og Svensson 2006).

Den phronetiske forskning kan beskrives som analytisk såvel som teoretisk stærk med fokus på afdækning af værdier og interesser i den konkrete kontekst, mens aktionsforskningen kan beskrives som metodisk stærk og forandringsorienteret. Den phronetiske forskning søger at forstå, hvad det er, som faktisk gøres, for herigennem at kunne diskutere en fremtidig praksis, der tager bestik af de strukturer og magtforhold, som er i konteksten. I delvis forlængelse heraf står aktionsforskningen samt store dele af den kritiske teori, herunder den kommunikative teori hos Habermas. Sidstnævnte teorier søger at forstå det, som faktisk burde gøres, ud fra et mere normativt afsæt end den phronetiske forskning (Flyvbjerg og Richardson 2002, Nielsen og Svensson 2006, Healy 1997). Man kan sige, at den phronetiske forskning hævder, at den kommunikative teori ikke i tilstrækkelig grad forholder sig til, hvilke værdier og strukturer, der styrer den kontekst, der forskes i. Aktionsforskningen og den kommunikative teori kan dermed ende med at anvise aktioner og diskurser, som måske ikke har relevans ud over den givne 'kommunikative arena' eller frie rum, som den kommunikative teori og dele af aktionsforskningen arbejder med (Nielsen og Svensson 2006).

Det er denne afhandlingens forskningsmetodiske på-

stand, at der ligger et potentiale i koblingen mellem den phronetiske forskning og den aktionsforskning, som tager sit afsæt i den kritiske teori. Man vil dermed kunne pege på en metodik, der foreskriver det analytiske blik, og som beskriver, hvad det er, som faktisk gøres, for herigennem at afdække magtstrukturer og tilhørende rationaler. Dette skaber efterfølgende afsæt for forskningseksperimenter, der arbejder med et forandringsrationale, der præskriptivt peger på, hvad som burde gøres. Den forskningsmetodiske tilgang, jeg anvender i afhandlingen, hviler således på flere elementer, og det er en vekselvirkning mellem for det første det analytiske og beskrivende i den phronetiske forskning, som udspringer af specielt Michel Foucault og senere Bent Flyvbjergs fokus på det konkrete videnskab (Foucault 1999; Flyvbjerg 1991a), og for det andet det interagerende, eksperimenterende og lærende i den kritisk utopiske aktionsforskning, som den er formet i den danske tradition. En tradition der vægter workshops og fremtidsværkstedet som vigtige værktøjer til forandring i såvel et forsknings- som praksisperspektiv (Nielsen og Nielsen 2006). Fælles er, at eksperimentet har en central rolle som værktøj i udforskningen af Aalborg-casen.

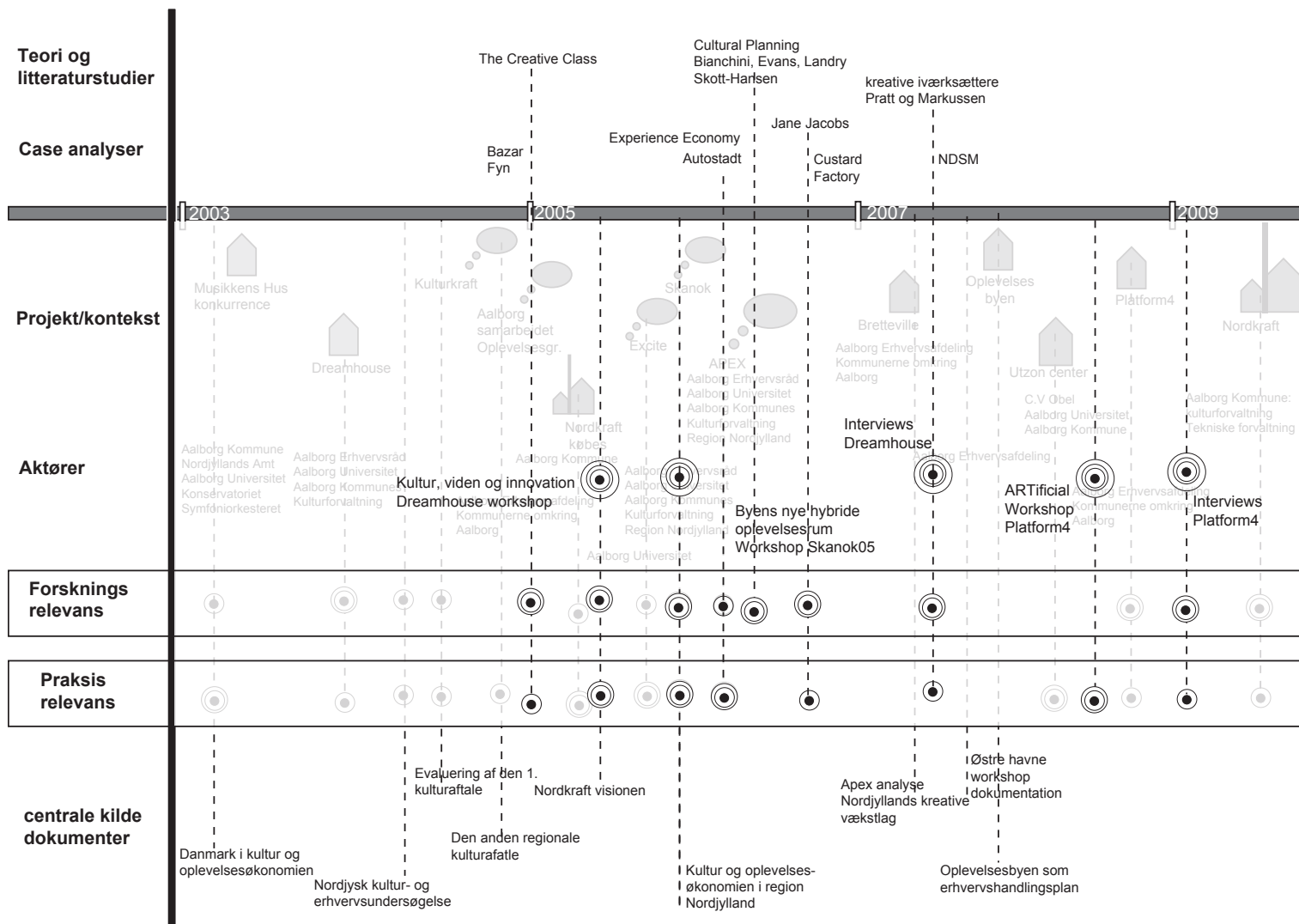
### 2.1. Afhandlingens opbygning og struktur

Afhandlingen er centreret omkring Aalborg som case og de initiativer omkring den centrale havnefront, som arbejder med et kultur- og oplevelsesøkonomisk sigte, herunder to forskningseksperimenter omkring iværksætterhuset Dreamhouse i 2005 og vækstmiljøet Techné/Platform4 2007-08.

I figur 2 på modstående side vises, hvorledes projektet placerer sig og udvikler sin viden omkring Aalborg som case.

Diagrammet viser, hvorledes afhandlingen placerer sig som et lag af teori- og litteraturstudier samt forskningseksperimenter og eksterne reference-eksempler. Det er et bevidst valg, at der er en gennemgående kontekstfortælling, som er udviklet i relation til et givent teorigrundlag, som igen opstiller rammerne for valget af eksterne referenceprojekter. Disse er derfor valgt ud fra en forventning om, hvilken type information de giver, og ud fra ønsket om, at de er ekstreme eksempler (Flyvbjerg 1991a:149-153).

I ovenstående skema ses hvorledes forskningseksperimenterne er nedslag ovenpå kontekstfortællingen



som udfoldes i kapitel 3 og 4. Helt konkret udfoldes den underliggende kontekst som en fortælling (kap. 3 og 4), der i overensstemmelse med den phronetiske forskning fortæller, hvad man har gjort i Aalborg, hvilke rationaler der over tid overlejes, og hvilke aktører der agerer i den bykulturelle udvikling. Denne phronetiske fortælling er naturligvis begrænset af det teoretiske perspektiv, som udfoldes gennem teori- og litteraturstudier af den kulturbasere-

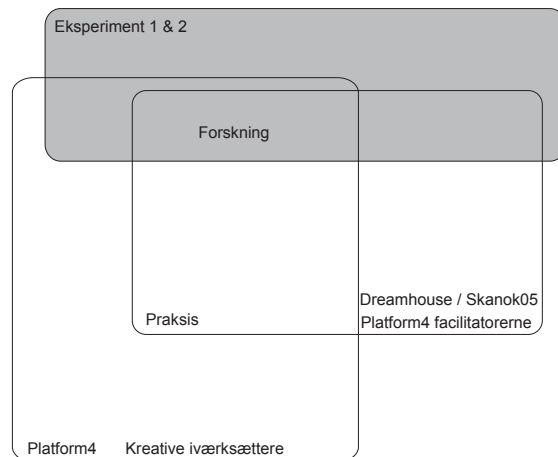
de byudvikling, oplevelsesøkonomien og de kreative iværksættere (kap. 5). Disse kapitler danner grundlag for de aktionsbaserede forskningseksperimenter (kap. 6 og 8). Disse eksperimenter forholder sig til den phronetiske forskningsfortælling, der beskriver, hvad det er, aktørerne rent faktisk har gjort. Forskningseksperimenterne tager form dels som workshops og traditionelle interviews, der følger op på eksperimenterne både i eksperiment 1 omkring Dreamhouse og

Fig. 2 Diagram som kobler kontekstfortællingen og ph.d. strukturen

Skanok05 samt eksperiment 2 omkring Techné/Platform4. I sidste tilfælde er forskningseksperimentet også igangsat som et konkret udviklingsprojekt i byen. I kapitlerne mellem eksperimenterne (kap. 6 og 8) udfoldes de eksterne referenceprojekter (kap. 7) Endelig følger sammenfatning og perspektivering i konklusionen kap. 9.

*At opnå information om usædvanlige cases, som f.eks. kan være særligt problemfyldte eller særligt vellykkede i en nærmere defineret forstand. (Flyvbjerg 1991a:150)*

I figur 3 herunder ses det hvorledes eksperimenterne er udviklet i et forskningsperspektiv, men når de kobles til praksis i konteksten ses to praksis perspektiver. Dels et praksisperspektiv for de der planlægger



*Fig.3 Eksperimentet har et forskningsperspektiv, som møder to praksisperspektiver: a) fra de, der udvikler, og b) fra de, der faciliterer udviklingen. Ny viden og nye metoder opstår i koblingen mellem den phronetiske forskningsanalytiske forståelse og den aktionsbaserede forsknings eksperimenter.*

eller faciliterer en udvikling i byen. Dels for de kreative iværksættere som skaber tingene i gadeniveau i byen.

De to forskningseksperimenter udvikles således i samspil med den viden, som er skabt gennem kontekstfortællingen i Aalborg, det teoretiske fundament samt de ekstreme reference-eksempler.

Det første eksperiment, centreret omkring iværksætterhuset Dreamhouse og oplevelseskonferencen Skanok05, igangsættes tidligt i forløbet og arbejder derfor

ikke i samme videnskæssige perspektiv, som det senere eksperiment, Techné/Platform4. Der er således en progression i eksperimenterne; en progression der kan ses i forlængelse af Donald Schöns tre inddelinger af eksperimentet i et lærings- og forandringsperspektiv.

Donald Schön arbejder med tre former for eksperimenter (Schön 1991:144-47), som han kalder for:

- *The explorative experiment (baseret på en intention om at udforske tingenes tilstand)*
- *The move testing experiment (baseret på en intention om at forandre)*
- *The hypothesis testing experiment (baseret på analyse og hypotese)*

Eksperimenterne og skiftet mellem den viden, der udvikles i den kontekstuelle fortælling, teoriapparatet og de eksterne cases, skaber en løbende genskrivning og reformulering af afhandlingens tre hypoteser.

- *Hypotese 1: Der er et potentiale i integrationen mellem kultur og erhverv i Nordjylland*

- *Hypotese 2: Der er et potentiale i sammenhængen mellem den oplevelsesøkonomiske satsning i iværksætttermiljøer og udviklingen af byens rum.*

- *Hypotese 3: Der er et modsigelsesforhold mellem på den ene side den politiske vision og en top-down-planlægning og på den anden side det eksperimenterende og projektorienterede, som udvikler sig nede fra og op (bottom-up), når et nyt genstandsfelt som byen i kultur- og oplevelsesøkonomien udvikles?*

Hvor det første eksperiment, Dreamhouse og Skanok05, er eksplorativt, er det andet, Techné/Platform4 intentionelt og hypotesetestende. Den lokale fortælling fra Aalborg og teorierne (kap. 5) med tre internationale cases (kap.7), som alle arbejder med kulturel byudvikling, kreative iværksættere og oplevelsesøkonomi. De fem første kapitler i afhandlingen bliver således til i en vekselvirkning mellem teori og litteraturstudier og empirisk baserede fortællinger inspireret af den phronetiske forskning, som den ses hos Flyvbjerg (1991a, 1991b, 2005) og diskuteres af Stake i dennes diskussioner af den kvalitative caseforskning (Stake 1995). Der er derfor i den første del af afhandlingen

ikke tale om interaktioner med konteksten i en aktionsforskningsmæssig forstand. Udforskningen af den bykulturelle udvikling og de kreative iværksættere i Aalborg er dog bevidst udført i forhold til, at den viden, der udvikles, skal være kontekstuel, før den er generel. Dette skal sikre, at der skabes et afsæt for at bruge den viden, som udvikles i kontekstfortællingen, til at kvalificere afhandlingens forskningsaktioner.

*'For forskere er case studiets nærhed til virkeligheden og dets mangfoldige detailrigdom vigtig på to måder. For det første for udviklingen af en nuanceret virkelighedsopfattelse, herunder menneskelig adfærd ikke kan forstås meningsfuldt som de regelstyrede handlinger, man finder i læreprocessens første trin, og i megen teori. For det andet er cases vigtige for forskerens egen læreproces. Hvis forskeren ønsker at udvikle sine færdigheder som forsker til højt niveau, er konkret kontekstafhængig erfaring lige så central som ved indlæring af en hvilken som helst anden færdighed. Konkrete erfaringer opnås kun gennem vedvarende nærhed til den studerede virkelighed.....d.v.s forskning, hvor udøveren får feed-back, øretæver, klap ligegyldighed m.v fra den virkelighed, han eller hun studerer. Dette er i modsætning til den type forskning, som holder afstand til det studerede og udelukkende publicerer resultater i professionelle tidsskrifter uden nødvendigvis at få feedback fra den studerede virkelighed.'* (Flyvbjerg 1991a:143-44)

Valget af koblingen mellem det analytiske og beskrivende i den phronetiske forskning og det interagerende i aktionsforskningen skal søges i opdraget for ph.d. afhandlingen, som indeholdt et krav om aktionsforskning. Men dette valg skal også søges i det, som udtrykkes i ovenstående citat af Flyvbjerg, og som styrer den diskussion, jeg fører i nærværende metodeafsnit om forholdet mellem det, som faktisk gøres, og det, som burde gøres. Det vil sige en kobling mellem kontekstfortællingen og dens blik for rationaler og magtforhold i et analytisk perspektiv og aktionsforskningens ønske om forandring og læring med de 'svage' aktører. Det er ofte tilfældet, at aktionsforskningen søger at omgå magtforhold og rationaler ved at opstille 'kommunikative arenaer' eller 'frie rum'. Jeg søger i denne afhandling netop at skabe et eksperiment, der er bevidst om de rationaler og strukturer, som afdækkes via kontekstfortælling og teori.

## 2.2. Eksperimentet

I koblingen mellem den phronetiske, narrative og analytiske tilgang og den aktionsbaserede tilgang anses eksperimentet som et stærkt forskningsmetodisk værktøj i udforskningen af afhandlingens to forskningseksperimenter i Aalborg, Dreamhouse/Skanok05 og Platform4, samt de rationaler, der knyttes til kontekstfortællingen generelt.

*eksperiment, (af lat. experimentum, afledt af experiri 'forsøge'), opstilling eller arrangement med det formål at opdage nye sammenhænge eller at efterprøve en videnskabelig hypotese eller teori. Eksperimenter spiller en central rolle i alle naturvidenskaber samt i fx sundhedsvidenskab, psykologi og sociologi. (www.denstoredanske.dk)*

At opdage nye sammenhænge er, ifølge Den Store Danske Encyklopædi, formålet med eksperimentet. Dette at teste en hypotese eller en teori for at opdage nye sammenhænge er afsæt for eksperimentet. I en klassisk naturvidenskabelig optik er forståelsen forbeholdt forskeren, som via kontrollerede laboratorieforsøg søger generaliseringer og lovmæssigheder via en induktiv metode eller som i den kritiske rationalisme og hos Popper at søge endelig falsifikation af hypotesen (Pahuus 2004:12-18).

Denne afhandling har hovedsageligt et samfundsorienteret fokus, hvor virkeligheden består af aktører og de strukturer, der danner rammer for disse. I afhandlingen bruges eksperimentet til at udvikle og opstille på hinanden følgende hypoteser, som på sin vis låner fra den kritiske rationalisme og Popper, men hvis mål ikke er en endelig falsifikation og dermed heller ikke en egentlig sandhed (Pahuus 2004:13). I denne afhandling vælger jeg derimod at tilføje at skabe forandring og fælles læring for at opdage nye sammenhænge via eksperimentet. Det er i læringen og forandringsperspektivet, der udvikles ny fælles viden – den kontekstbundne viden – som har relevans i såvel et forsknings- som et praksisperspektiv. Dette gør sig gældende i forhold til såvel den phronetiske forsker som aktionsforskeren. Der er ikke tale om en række kontrollerede laboratorieforsøg, som skaber evidens for et givent udsagn. Der er derimod tale om eksplorative eksperimenter, (Dreamhouse) der udvikles hen mod hypotesetestende eksperimenter, (Techné/Plat-

form4) som dels åbner for et nyt blik på forskningsfeltet, dels skaber fælles læring og peger frem mod såvel ny viden som nye metoder i konteksten (Schön 1991:144).

*Det sociale eksperiment drejer sig om at skabe en ramme for nye kollektive erfaringer og erkendelser, der perspektiverer det bestående og peger fremad mod nye samfundsforandrende muligheder og handlinger. (Marling 1991:30)*

Ved at indskyde begrebet læring i relation til eksperimentet refereres til bl.a. Donald Schön og med forandring tillige til den interaktive og aktionsbaserede forskning, som søger ny viden gennem fælles læring og forandring (Reason og Bradbury 2001:1-14, Nielsen og Nielsen 2006).

Donald Shöns læringsteori fokuserer på den reflekterede praktiker og på læring i en specifik kontekst, hvilket ligger tæt på såvel den phronetiske forskning som aktionsforskningen (Flyvbjerg 1991a, Flyvbjerg 1991b Nielsen og Svensson 2006).

*The focus of phronetic organizational research is on practical activity and practical knowledge in everyday situations in organizations [action research; mode 2; pragmatism]. It may mean, but is not limited to, a focus on known sociological, ethnographic (q.v.), and historical phenomena such as 'everyday life' and 'everyday people', with their focus on the so-called 'common'. What it always means, however, is a focus on the actual daily practices [practice-centred research] – common or highly specialized or rarefied – which constitute a given organizational field of interest, regardless of whether these practices constitute a stock exchange, a grassroots organization, a neighbourhood, a multinational corporation, a government office, an emergency ward, or a local school board. (Flyvbjerg 2008:153)*

Med eksperimentet som omdrejningspunkt placerer jeg således afhandlingen metodisk og videnskabs-teoretisk i det felt, som udspringer mellem forskningens ønske om begrebs- og teoridannelse og praksis' ønske om metode- og projektudvikling. Samtidig placeres eksperimentet i mødet mellem den phronetiske forskning og den aktionsbaserede forskning for herigennem at forstå casen og dens virkelighed med

afsæt i aktører og de strukturer, disse skal forstås i forhold til, og ikke med afsæt i den enkelte handlende person, subjektet, således som det ville være tilfældet ud fra en ren fænomenologisk forståelse og fortolkning

*De humanistiske videnskaber bidrager til udvidelsen af den intersubjektive forståelse i samfundet (har en forstående erkendelsesinteresse), mens naturvidenskaberne udvider beherskelsen af naturen (har en teknisk eller beherskende interesse). Samfundsvidenskaberne kan her beskrives som nogle, der kan foretages ud fra begge interesser – samt en tredje interesse: afdækning af former for beherskelse og objektivitet, som er unødvendige eller som ikke er retfærdige – altså en frigørende interesse.' (Pahus 2004:23)*

Det er ovenstående citats sidstnævnte interesse, som ligger til grund for afhandlingen og dermed for brugen af eksperimentet omkring Techné/Platform4 når fokus vendes til en udvikling med brugerne, de kreative iværksættere, og deres ønsker som det primære. Der søges en ny udvikling 'bottom-up' for at opnå ny fælles læring mellem aktørerne i den kulturelle byudvikling. Dette betyder desuden, at forskningen har fokus på det konkrete og kontekstuelle frem for en direkte fokus på generel og universel vidensdannelse.

*...the reflective researcher cannot maintain distance from, much less superiority to, the experience of practice. Whether he is engaged in frame analysis, repertoire building, action science, or the study of reflection-in-action, he must somehow gain an inside view of the experience of practice. Reflective research requires a partnership of practitioner-researchers and researcher-practitioners. (Schön 1991:323)*

Intentionen i min forskning er via eksperimenterne at udforske afgrænsede enklaver i byen, Dreamhouse og Platform4, og de bykulturelle rationaler, der knytter sig hertil, for herefter at forstå disse i relation til den overordnede kontekstfortælling. Formålet med eksperimenterne er således dels at diskutere og forstå, hvilket grundlag der er for at se mødet mellem byen og de kreative iværksættermiljøer som heterotopier og som konkrete utopier, således som Michel Foucault og Ernst Bloch beskriver, dels at undersøge,

om kreative iværksættermiljøer kan drive en konkret bykulturel udvikling, og om det er muligt at i-tale-sætte integrationen mellem kultur og erhverv. Eksperimenterne forholder sig derfor til de overgangsrum og situationer, der skaber grobund for den mindre planlagte forandring, og som dermed også diskuterer forholdet mellem politisk vision og konkret virkelighed. Dette bygger på det grundlag, som bliver diskuteret i 4. kapitel, hvor Graham Shane og Kevin Hetherington videreudvikler heterotopien som rum, der tester den omkringliggende bys værdier og normer for at nå til en ny erkendelse og orden (Foucault 1999, 1997, Shane 2005, Hetherington 1997).

### 2.3. Forskningseksperimenterne

I 2005 udviklede jeg det første forskningseksperiment på den åbne scene, som såvel havnefronten som kultur- og oplevelsesøkonomien på daværende tidspunkt kunne betegnes i Aalborg. Opgaven var som tidligere nævnt at udforske og udvikle viden om det potentiale, der lå i integration mellem kultur og erhverv set i et nordjysk perspektiv. Den regionale kulturaftale ved det daværende Nordjyllands Amt, Aalborg Kommunes Kulturafdeling, og Aalborg Universitet ønskede specifikt, at stipendiet skulle tage afsæt i aktionsforskningen som tilgang til udforskningen af integrationen mellem kultur og erhverv. Tillige skulle en del af den viden, der blev udviklet, tage afsæt i det kreative iværksætterhus, Dreamhouse.

Det har derfor fra starten været et vilkår i arbejdet, at jeg, som forsker, skulle arbejde med forskningsaktioner som en del af arbejdet med den empiriske Aalborg-case. Jeg har igennem forskningsforløbet valgt en fortællende og kronologisk tilgang til indsamlingen af empiri med det for øje at skabe en fortløbende kontekstuel fortælling, som på bestemte steder brydes af eksperimentet. Målet er at skabe den forståelse, som Robert E. Stake ser som vigtig for den kvalitative forsker; en forståelse der udspringer af det kronologiske og fortællende.

I arbejdet med Aalborg-casen og dens delelementer fokuserer jeg på følgende:

1. Den historiske baggrund og kronologien
2. Den fysiske kontekst.
3. Værdier og rationaler.
4. Det enkelte eksperiments indre logik og fortælling

(Dreamhouse, Skanok05 og Techné/Platform4)

5. De informanter igennem hvilke casen og konteksten kan forstås.

6. State of the art – forståelsen af Aalborg-casen i perspektiv.

7. Opsamlende refleksioner over eksperimentet for at sikre, at fokus fastholdes på dialektikken mellem 'det som faktisk gøres' og 'det som faktisk burde gøres'

*'To the qualitative scholar, the understanding of human experience is a matter of chronologies more than of cause and effect.'* (Stake 1995:39)

Der er igennem to eksperimenter fra 2005 til 2009 udført tre workshops samt et længerevarende udviklingsforløb omkring den sidste aktion. Til eksperimenterne er knyttet 7 enkelt-interviews, 2 gruppe-interviews, flere opklarende samtaler og deltagerobservationer, en række udviklingsmøder, udarbejdelse af arbejdsnotater samt mailkorrespondance. Eksperimenterne skaber således en koncentreret vidensindsamling, der bygger på den viden, som tillige er skabt gennem kontekstfortællingen, teorien og referenceeksemplerne. Eksperimenterne er forskningsaktioner, som hovedsageligt tager form af de workshops, som fandt sted i forbindelse med Dreamhouse, oplevelseskonferencen Skanok05 samt mere konkret i udviklingen af Techné/Platform4. De to første workshops kan beskrives som eksplorative og er sammen med kontekstfortællingen og teorien med til at reformulere hypoteserne, mens det sidste (Techné/Platform4) arbejder med opstilling af det hypotesetestende eksperiment, som Donald Schön ville kalde det (Schön 1991:145). Sidstnævnte eksperiment tager desuden karakter af et egentlig udviklingsprojekt i byen. Dette eksperiment benytter sig af workshops, udviklingsnotater, møder og interviews med henblik på at skabe afsæt for udvikling af viden omkring Techné/Platform4 som et konkret projekt i byen frem for en 'i-tale-sættelse' af oplevelsesøkonomien.

#### [EKSP 1]

**Dreamhouse og oplevelsesøkonomi-eksperimentet.** Dette er et eksplorativt eksperiment, som søger at forstå de forskellige aktørers rationaler og bevæggrunde for udviklingen af oplevelsesøkonomiske projekter i byen. Den første af to workshops blev afholdt på Dreamhouse og udforskede rationalerne omkring



Dreamhouse og oplevelsesøkonomien med fokus på de kreative alliancer mellem kultur og erhverv i et by- og iværksætterperspektiv. Skanok05 var den anden workshop og en fortsættelse af diskussionen af rationalerne fra Dreamhouse-workshoppen. Fokus var rettet mod en kobling af økonomi og kompetencer mellem industribyen og oplevelsesbyen i nye hybride oplevelseskoncepter og rum.

#### [EKSP 2]

**Platform4** er et intentionelt og hypotesetestende eksperiment, der bygger videre på EKSP 1, kontekstfortællingen og referenceeksemplerne. Det skal teste, hvorvidt byen havde en kritisk masse i vækstlaget for de kreative industrier, og hvem der bakkede op om et projekt, der søger at forstå, om der er et potentiale for en kobling af det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale. Eksperimentet tager bestik af rationalerne og magtstrukturernes omkring den bykulturelle byudvikling og søger at skabe et rum, hvor det kreative vækstlag kan testes i relation til det økonomiske rationale og det sociale forandringsrationale i byen.

Eksperimenterne arbejder i den konkrete kontekst, og som handlingen i kontekstfortællingen skrider frem, udvikles hypoteserne, hvorved fokus rettes mere og mere mod det konkrete projekt i byen og mindre mod i-tale-sættelsen af de nye rationaler. Bevægelsen fra det diskursive mod det konkrete er forbundet med den diskussion, som tages op senere i dette kapitel, hvor forskere inden for den progressive phronestiske forskning hævder, at de kommunikative arenaer, som opstilles i dele af den involverende forskning og i borgerinddragelsen i planlægningen ikke ser det, som faktisk gøres. Den involverende planlægning og de bagvedliggende teorier (Healy 1997) retter i højere grad fokus mod det, som burde gøres, og de er derfor blinde over for de strukturelle bindinger, som er i byen og samfundet (Flyvbjerg og Richardson 2002). Det er koblingen mellem disse to synspunkter, jeg søger gennem kontekstfortællingen, hvori der indsættes eksperimenter, der har en forståelse af magtstrukturer og rationalerne bag disse. Dette skal sikre, at forståelsen af de kreative miljøer i den kulturelle byudvikling ikke sker ud fra en rent tolkende fænomenologisk og hermeneutisk tilgang.

*'Vi betoner at opgaven for forskeren ikke er at 'afdæk-*

*ke' diverse livsverdener, men at undersøge den meningsproduktion, gennem hvilken den sociale verden bliver skabt.'*

(Mik-Meyer og Järvinen 2005:16)

Jeg ønsker således at se udforskningen i et strukturelt perspektiv, hvor det enkelte subjekt ses indlejret i et større perspektiv. Helt pragmatisk kan man pege på, at dette er en kobling mellem det strukturelle perspektiv – hvad er det som faktisk gøres? – og det tolkende – hvad er det som burde gøres?

Jeg har valgt, at kontekstfortællingen fortælles i en tredjepersons narrativ ramme med en kronologisk opbygning. Eksperimenterne antager derimod en mere direkte fortælling, hvor forskeren er tydeligt til stede. Det bliver således tydeligt at se, hvornår jeg forsker på casen, og hvornår jeg forsker med den. Dette er vigtigt i bestræbelsen på at fastholde et blik på såvel det deskriptive og analyserende som det interagerende og præskriptive i dannelsen af viden mellem forsker og praksis (Nielsen og Svensson 2006:18-25)

#### 2.4. Aktionsforskningen og det konkrètes videnskab

Det følgende afsnit beskriver de forskningsmetodiske overvejelser, der ligger bag Aalborg-eksperimenterne i relation til de praktiske og konkrete valg, jeg har foretaget i arbejdet med disse.

Ud over en progression fra det åbne og eksplorative til det hypotesetestende eksperiment er der tillige tale om en differentiering af interaktionen med casen. Interaktionen bevæger sig mellem forskellige grader af interaktion, der som nævnt afspejler den forskningsmæssige intention, nemlig at målet både er at afdække 'Hvad det er som faktisk gøres' og 'Hvad det er som burde gøres' (Flyvbjerg og Richardson 2002, Nielsen og Svensson 2006).

Valget af metode, og dermed også af handlingens vidensgrundlag, skal ses som et amalgam af beslægtede metoder til skabelse af viden. Centralt står et ønske om at skabe en kontekstuel og konkret viden, hvortil jeg som forsker ikke har ophavsretten, men hvor viden skabes i samspil med aktørerne, og hvor denne viden dermed også bygger på praktikernes indsigt.

*'Phronesis drejer sig med andre ord om analyse af værdier – 'godt eller dårligt' – som udgangspunkt for*

handling. Phronesis er den intellektuelle aktivitet, som er relevant i forhold til praxis. Den fokuserer på det, der er variabelt. Det, som ikke kan fanges af universelle regler. Den forudsætter vekselvirkning mellem det generelle og det konkrete og kræver overvejende, skøn og valg. Mere end noget andet kræver phronesis erfaring.' (Flyvbjerg 1991a:73)

Når afhandlingen læses, vil det, på baggrund af ovenstående, derfor også være muligt at se et slægtskab mellem flere forskningsmetodikker og et vidensgrundlag, som går fra det konkrete videnskab, som det ses i den phronesis-baserede forskning (Flyvbjerg 1991a, 1991b, Flyvbjerg 2008, Stake 1995) til den interaktive og aktionsbaseret forskning, hvor brugen af eksperimentet baner vej for ny fælles læring (Aagaard og Svensson 2006, Hilary og Bradbury 2001, Schön 1991). Fælles for disse er dog som nævnt, at den viden, som afdækkes, er konkret og kontekstuel, før den er generel.

*Generalization should not be emphasized in all research. Damage occurs when the commitment to generalize or to theorize runs so strong that the researcher's attention is drawn away from features important for understanding the case itself.* (Stake 2000:448)

I mit valg af forskningsmetodik kan man således sige, at jeg, ved at koble forskellige forskningsstrategier, vælger den mest hensigtsmæssige ud fra en pragmatisk tilgang frem for den mest 'korrekte' metodik. Dette betyder til gengæld, at det er centralt for den viden, der skabes i afhandlingen, at det på givne steder i forskningsprojektet defineres, hvilken forskerrolle der taler. Dvs. hvornår forskes der på casen, og hvornår forskes der med casen? Herved markerer opdelingen mellem kontekstfortællingen og eksperimenterne lige-

ledes opdelingen mellem at forske på og forske med. Jeg følger hermed, i tråd med Robert G. Burgess, en flerstrengt strategi, hvor analyse og eksperiment fra såvel den phronestiske forskning som aktionsforskningen bruges side om side.

*'...I suggest the term multiple strategies to allow the researcher to use a range of methods, data, investigators and theories within any study and so overcome any problems of bias. However, in using this term I have a further aim; that is not only to see different approaches used alongside one another but also to see them integrated within the course of an investigation.'* (Burgess 1985)

Hvad enten der er tale om det konkrete videnskab som hos Flyvbjerg, hvor der er en distance til casen, eller om det er aktionsforskning, hvor man interagerer med casen, så har jeg som forsker erkendt, at jeg i min relation til casen, hvad enten jeg er distanceret eller involveret, er med til at påvirke konstruktionen af ny viden. Dette harmonerer med, at det for alle de nævnte forskningsmetodikker gælder, at de anser den mest robuste og anvendelige viden som den, der opstår i tæt relation mellem akademisk viden og professionel erfaret viden. (Mik Meyer og Järvinen 2004:9-15, Flyvbjerg 1991a:23-39, Donald Schön 1991, Stake 2003, Nielsen og Svensson 2006).

*Knowledge is socially constructed – or so we constructivists believe – and through their experiential and contextual accounts, case study researchers assist readers in the construction of knowledge.* (Stake 2000:454)

Det kan således heller ikke anses som et problem at anvende disse forskellige forskningsmetodikker, der-

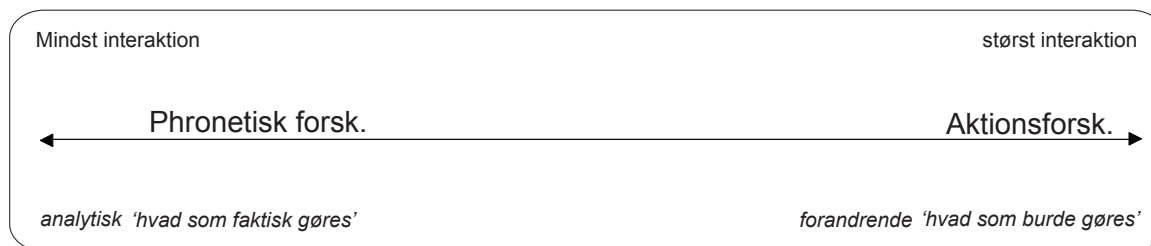


Fig . 4 Afhandlingens forskningsmetodiske tilgang spændes ud mellem det analytiske konkrete videnskab og det interagerende og forandringsorienterede videnskab.

som man er bevidst om de skift, man foretager mellem at være i casen og være uden for den. Hvor eksperimenterne skabes i interaktion med aktørerne i casen, så skabes grundlaget for afhandlingens viden derimod i en tilbagetrukket refleksion over eksperimenterne og den kontekst, i hvilken disse eksperimenter er indlejret via interviews og kildemateriale (Nielsen og Svensson 2006:20).

Centralt for diskussionen i denne afhandling står, i hvor høj grad man interagerer med konteksten, samt i hvor høj grad man ser på de strukturelle bindinger, som konteksten byder aktionsforskningen. Dette er en diskussion mellem dele af den kritiske teori, der har Jürgen Habermas som hovedfigur. Ifølge Nielsen og Nielsen peger Habermas på, at forskeren kun deltager i den normative del af aktionsforskningen. Det vil sige den del, som vedrører reglerne for diskursen. Forskeren skal således afholde sig fra at tage del i den praktiske del af aktionsprocesserne (Nielsen og Nielsen 2006:75). Denne del af aktionsforskningen handler om at opstille diskursive arenaer, hvor en fri demokratisk dialog opstår uden forstyrrende magtstrukturer og tilhørende rationaler. Det er på mange måder det som er tilfældet omkring det første forskningseksperimentet omkring Dreamhouse og Skanok05 hvor der netop kun er tale om at i-tale-sætte og opstille en diskursiv arena.

Denne tilgang gøres der i en dansk tradition op med, og en del af aktionsforskningen følger en anden kritisk teoretiker, nemlig Oskar Negt. Negt peger på, at forskeren har en rolle også ud over opstillingen af de diskursive arenaer, og dermed kan forskeren deltage i selve den praktiske forskningsaktion. For begge retninger gælder, at de er ophav til den involverende og brugerorienterede planlægning og byudvikling i Danmark og i Nordeuropa (Healy 1997, Richardson og Connolly 2005).

Det er centralt for diskussionen af aktionsforskning og den involverende planlægning at forstå graden af involvering, men også at forstå, hvor vidt man skaber 'arenaer' og frie rum, som er blinde over for de centrale forhold uden for arenaen, og som bevirker, at 'aktionerne' kun er til stede, så længe forskeren er i konteksten. Flere i den phronetiske forskningstradition mener, at den viden og udvikling, som skabes under den kommunikative teori og dermed i aktionsforskning-

gen og den involverende planlægning, er svag, fordi magten holdes udenfor og anses som værende et ødelæggende frem for et konstruktivt element i udviklingen (Richardson og Connolly 2006:80).

*However, there has been a tendency among proponents of communicative approaches to planning to see power as negative and oppressive, and therefore to seek and remove the effects of power from participatory arenas. If we cannot remove power, the alternative is to rethink participation in ways that embrace power as inescapable, essential and productive rather than as negative and oppressive.* (Richardson og Connolly 2005:80).

Dersom Habermas' orientering mod diskursive arenaer ses som en vej mod forandring i et opgør med den rationelle tænkningens indtog i livsverdenen, så støttes Habermas af den sociotekniske aktionsforskning, herunder bl.a. af Pålhaugen og Gustavsen (Nielsen og Nielsen 2006:75), som siger, at aktionsforskeren skal koncentrere sig om metoden; dvs. sige sætte fokus på konstruktion af arenaer for dialog og ikke på design af eksperimenterne i sig selv. Pålhaugen og Gustavsen følger dermed Jürgen Habermas' idé om en evolutionær, kommunikativ kultur, hvor forskeren har en normativ rolle i udviklingen af diskursen. Perspektivet er at sikre, at den rationelle planlægning ikke invaderer vores livsverden (Healy 1997:50-51, Habermas 1984).

*Democracy through discourse ethics was Habermas' practical normative commitment. New knowledge could come out of creating an evolutionary communicative culture.* (Nielsen og Nielsen 2006:75)

Inden for aktionsforskningen kan den Habermas-inspirerede diskursive etik ses som en pragmatisk drejning mod den del af aktionsforskningen, som kaldes den sociotekniske forskning. Denne bevæger sig mod en tilgang, hvor det kun er diskursen, som skaber forandringsprocesser. Den sociotekniske aktionsforskning har siden 1960'erne haft fokus på virksomhedsdrift og udvikling baseret på en formodning om, at optimering af produktionen vil skabe involvering og indflydelse for arbejderne såvel individuelt som kollektivt (Elsborg 2006:146). En del af denne sociotekniske tradition har udviklet sig til det, der bl.a. kendes som den lærende

organisation. Denne tradition har mere kortsigtede styringsproblematikker for øje, og det oprindelige fokus på den ansatte er forsvundet. Den generelle kritik af den sociotekniske aktionsforskning fokuserer derfor på, at konsensus-bygning i organisationen viser sig svær at bringe uden for den enkelte organisation. Samtidig anklages den for at miste blikket for demokratiserings- og forandringsaspektet, som er en del af aktionsforskningen. Kritikken kommer bl.a. fra den kritiske utopiske aktionsforskning hos fx. Kurt Aagaard Nielsen og Birger Nielsen fra RUC. I Danmark kan denne kritik i 1970'erne og 1980'erne ses i en række aktionsforskningsprojekter med fokus på borgerne (Nielsen og Nielsen 2006, Kiib 1978, Kiib 1984, Marling 1991).

*In Denmark, the (remaining) Action Research community criticized the Linguistic Turn as being naïve in relation to the power structures of society. As opposed to Norway, Denmark never saw the development of a firm belief that a non-hierarchical space was realizable in a capitalist society – which 'Habermas could be operationalised through concepts for democratic dialogue'. (Elfsborg 2006:150)*

Med afsæt i Oscar Negt peger Nielsen og Nielsen på, at dette at være kritisk forsvinder, når forskeren ikke kan deltage i dialogen og dermed have mulighed for at fremme latente potentialer eller transcendere begyndende dominans eller eksklusion (Nielsen og Nielsen 2006:77).

Nielsen og Nielsen peger desuden på det paradoks i den kritiske teori, som fremkommer, når den kritiske teori vedkender sig, at det er forskerne og de intellektuelle, som skal udstikke en utopisk retning, som søger at opløse tingsliggørelsen og de rationelle strukturer i samfundet, samtidigt med at de forbliver i deres elfenbenstårne for at forblive uafhængige forskere. Dette gælder helt tilbage til den tidlige Frankfurterskole med Theodor Adorno og Max Horkheimer. De argumenterer for den klassiske, utopiske idé om et samfund, der ikke er tingsliggjort eller materielt orienteret. Et samfund hvor forskerne og de intellektuelle fremlægger en utopisk dimension for samfundet for at dekonstruere den tingsliggjorte og rationelle kultur (Nielsen og Nielsen 2006:79). Horkheimer og Adorno taler dog på ingen måde om en relation mellem forskeren og konteksten, hvilket kan ses som en svag-

hed fra aktionsforskningen.

*Action Research can create arenas – we call them 'free spaces' – in which social imagination emerges in an easier and more productive way than what is possible in the structure of everyday life. We can create laboratories for social imagination. Without such 'free spaces' many practical actions or changes would never occur. They come out of a productive social imagination. (Nielsen og Nielsen 2006:79)*

Den kritisk utopiske aktionsforskning er altså på linje med Adorno og Horkheimer vedrørende det utopiske forandringsperspektiv. Men hverken Horkheimer, Adorno eller Habermas vedkender sig det aktive, sociale forandringsperspektiv (Nielsen og Nielsen 2006). Det gør derimod Oskar Negt, som fører den kritiske teori frem mod en 'praktisk teori' for arbejdslivet. En teori som skal frigøre arbejderen fra de autoritære, sociale bindinger i arbejdslivet. Negt arbejder med social læring og med at skabe 'frie rum', hvor arbejderen kan lære om arbejdslivsprocesser. Negt er beslægtet med den noget tidligere Ernst Bloch, (Andersen et.al. 1982). Bloch er kendt som håbets filosof og taler for den konkrete utopi som etableringen af koblingen mellem teori og praksis med det formål at skabe nye muligheder for mennesket (Marling 1991).

*'Det er vor tids fundamentale anliggende at bringe menneskets forhold til den fremtid, som langt om længe bliver deres egen, på begreb. Det vil sige en erkendelse, som kan gribe ind. Et tankemæssigt laboratoriearbejde på en teori-praksis relation, der samtidigt skifter ustandseligt mellem teori og praksis. En interventionsduelig erkendelse, som – for at vende tilbage til nutiden – langt om længe også forstår sig ved problemerne ved en ideologisk sameksistens der er mulig mellem ufuldstændige størrelser' (Bloch 1982:28)*

Hos Bloch er praksis-teori relationen udtalt, men det er stadig på et tankemæssigt plan, og han distance-rer sig således fra konteksten. Han taler for, gennem laboratoriearbejde og den konkrete utopi, at bringe mennesket til en situation, som er dets egen (Andersen 1982). Det i denne sammenhæng anvendelige ved Bloch er hans begreb om den konkrete utopi, som adskiller sig fra den abstrakte utopi, idet den vedkender sig, at utopien kun kan få liv, hvis den ses i rela-

tion til den verden, som den skal interagere med for at skabe forandring (Andersen 1982).

*'Den konkrete utopi er levende og tidlig-foranderlig. I modsætning til de abstrakte utopiers manglende tidsdimension. I de abstrakte utopier er Utopia blot et andet sted, et fast forankret, stillestående rum. Fremtid, bevægelse, levende udveksling og dynamisk foranderlighed findes ikke. Den konkrete utopi derimod knytter sig til den positive og levende foranderlighed, en rumlig og en tidlig dimension.'* (Andersen 1982:52)

Der kan også ses et slægtskab mellem Blochs konkrete utopi og Foucaults heterotopi-begreb, som netop også er utopiens billede diskuteret i forhold til den konkrete verden. Blochs konkrete utopi skaber en åbning for en pragmatisk diskussion af forholdet mellem det som faktisk gøres og det som burde gøres. Bloch har naturligt forandringsperspektivet indlejret i sin tænkning og dermed også et fokus på, hvad som burde gøres. Men dette gøres i forhold til de vilkår, som er i verden, dvs. 'hvad er det som faktisk gøres'. Her henvises til Flyvbjerg og Richardsson (2002) samt Connelly og Richardsson (2005), der mener, at den involverende planlægning og hermed også den kommunikative teori og indirekte aktionsforskningen er blinde for magten og de strukturelle bindinger, som er uden for 'de frie rum', som den kritisk utopiske aktionsforskning skaber, og de diskursive arenaer, som opstilles i Habermas kommunikative teori (Flyvbjerg og Richardsson 2002). Disse blinde pletter kan bearbejdes i mødet mellem den konkrete utopi og heterotopien.

*Heterotopias are spaces of the 'not yet' as Ernst Bloch might have called them, spaces that seek to turn that 'not yet' into a 'there' but never achieve their place in an order of things'* (Hetherington 1997:141)

Der er ingen tvivl om, at Bloch som ligesom Negt har et tydeligt normativt forandringsperspektiv og et fokus på det som burde gøres for at skabe et samfund, som ikke styres af systemet uden hensyn til subjektet. Ernst Blochs fokus er dermed på flere områder at sammenligne med Foucaults heterotopi-begreb, der udpeger rum og miljøer for social forandring, men vel og mærke med afsæt i en strukturel forståelse af tin-

gene, en forståelse af hvad det er som gøres.

*"..almost like laboratories heterotopias can be taken as the sites in which new ways of experimenting with ordering society are tried out"* (Hetherington 1997:13)

Denne afhandling ser således en kobling mellem den konkrete utopi og heterotopien. Dette er tillige en naturlig kobling af 'det som faktisk gøres' i optikken fra Flyvbjerg og Foucault med det, som Negt, Bloch og aktionsforskningen peger på 'faktisk burde gøres'. Det er denne kobling mellem de to tilgange som netop ligger til grund for det andet forskningseksperiment Techné/Platform4 i kapitel 8.

## 2.5. Fra frie rum til konkrete arenaer

I en forfølgelse af det konkrete og i en kobling mellem teori og praksis bygger Nielsen og Nielsen, der placerer sig som kritisk utopiske aktionsforskere, videre på Bloch og Negt. Men de bevæger sig videre og benytter Robert Jungk, som er filosofen bag 'fremtidsværkstedet' (Jungk og Müllert 1984). Jungk kan siges at være den, som bringer den praktiske relation ind i den kritiske teori med brugen af fremtidsværkstedet og operationaliseringen af den teori-praksis relation, som Bloch taler for med sin konkrete utopi.

*'Den langsigtede planlægning, der fastlægger livsbetingelserne, for ti, tyve, ja endnu flere år frem i tiden, er først blevet udviklet efter anden verdenskrig. Den er forblevet et domæne for en indflydelsesrig, talmæssig lille elite, der på denne måde forsøger at tilrettelægge fremtiden i overensstemmelse med sine værdiforestillinger og interesser. En effektiv kontrol med disse få 'skæbnefabrikanter' eksisterer endnu ikke. En sådan kontrol bliver - i bedste fald - først forsøgt etableret, når de nye projekter allerede har udfoldet deres eget, selvstændige liv, og når det, som endnu i går kun var en mulighed, nu kan præsenteres som en tvingende nødvendighed.'* (Jungk og Müllert 1984:12)

Jungk er ikke en del af de akademiske, kritiske teoretikere, men han er inspireret af deres teorier. Som citatet ovenfor viser, så søger han etableringen af en fælles utopisk fremtidshorisont, så planlægningen af samfundet kan undgå en stram, teknokratisk planlægning (Nielsen og Nielsen 2006:82). Klaus Kunzman og Andy Pratt understreger, at netop dette er vigtigt, hvis såvel kreativitet som de kreative industrier i byen skal

udvikles (Kunzman 2005:10-11, Pratt 2005:41-42). Man kan sige, at Jungk, og med ham også Nielsen og Nielsen, bevæger sig forbi den bias, de ser i dele af den kritiske teori: nemlig at udviklingen fastholdes i et ekspertbillede hos forskerne og filosofferne, når de ikke indgår i udviklingen af konteksten. Den generelle idé inden for den kritiske utopiske fremtidsforskning og fremtidsværkstederne er at skabe rum for social fantasi. Denne tilgang er blevet en central del af borgerinddragelsen i byudvikling og planlægning i Danmark (Kiib 1984). Man søger hermed at demokratisere planlægningen af samfundet og rummet. Der findes mange eksempler på dette også set i relation til planlægning og aktionsforskning i slutningen af 1970'erne og op gennem firserne. Dette har desuden været en helt central del af kvarterløftindsatsen i slutningen af 1990'erne og i det nye årtusinde (Andersson 2003). Fremtidsværksteder er blevet en ofte anvendt model i forbindelse med høringer og udvikling af de danske byer på lokalplansniveau. Googlede man 'lokalplanlægning og fremtidsværksteder' i december 2008 fik man 369 nylige eksempler på brugen af fremtidsværkstedet i udviklingen af danske lokalplaner. Det, som kendetegner fremtidsværkstedet, er arbejdet med at opstille såvel mulige som ønskelige fremtider (Jungk og Müllert 1984:15). Dette er en afsøgning af en fælles utopisk horisont hos de, der deltager. Efterfølgende i virkeliggørelsesfasen møder utopierne de ydre forhold, som findes uden for 'det frie rum', som fremtidsværkstederne er. Det er på sæt og vis det forhold som gør sig gældende i det første forskningsekspertiment og de to workshops på Dreamhouse og Skanok05 som beskrives i kapitel 6. De kan delvist betragtes som fremtidsværksteder og frie uforpligtende rum. Det som er konsekvensen af dette er at de ikke forholder sig til den infrastruktur eller mangel på samme som er i kultur og oplevelsesøkonomien i Nordjylland. De er heller ikke i tilstrækkelig grad bevidste om de rationaler og bindinger som rationaler og deres aktører skaber. De to workshops ligger tidligt i udviklingen af den oplevelsesøkonomiske satsning i Nordjylland og der er derfor ikke den samme erkendelse hos aktørerne omkring de givne forhold som der er i det andet forskningsekspertiment Techné/Platform4 som beskrives i kapitel 8.

## 2.6. At arbejde konstruktivt med strukturelle bindinger

Bent Flyvbjerg og Tim Richardson diskuterer ikke aktionsforskningen, men derimod Habermas' kommunikative teori, ligesom Richardson og Connelly (2005) heller ikke diskuterer aktionsforskningen, men den involverende planlægning. Men det er relevant at betragte ovenstående diskussioner under ét, da de hviler på et beslægtet grundlag. Hvor Habermas så at sige undgår magten via sine kommunikative aktioner og sin kommunikative etik i diskursive arenaer, så kæmper den kritisk utopiske aktionsforskning mod magten som et kontraproduktivt element i udviklingen og planlægningen af samfundet. Formålet er for begge parter et forandringsperspektiv, der styrker livsverdenen i forhold til rationel planlægning og udvikling i samfundet (Healy 1997:44-47). Begge sigter dermed på 'det som burde gøres', og det er her, Flyvbjerg og Richardson samt Connelly retter deres kritik. De hævder, at den kommunikative etik og den deltagende planlægning er enten bevidst blinde over for magten eller ser den som kontraproduktiv og korrumpierende. Hermed ikke nødvendigvis forstået således, at Flyvbjerg, Connelly og Richardson ikke deler moral og etik med Habermas, aktionsforskningen og den involverende planlægning (Flyvbjerg og Richardson 2002, Richardson og Connelly 2005:80). Men hvis det er moralen, etikspørgsmålet og forandringsperspektivet, som bliver for dominerende, så forsvinder evnen til at se magtstrukturerne og det, som faktisk gøres.

*While there are clear differences between the communicative theorists – in particular over the extent to which their emphasis on consensus is moderated by an appreciation of the ineradicability of conflict – their work is distinctive in its shared foundation in Habermasian thought, and consequent rejection of instrumental rationality as the dominant form of planning. They share the common elements of deliberation, learning, transformation of interest, and consensus as a possible and, in principle, desirable outcome (Richardson og Connelly 2005:84).*

Denne afhandlingen stiller sig med et mere pragmatisk udgangspunkt imellem disse to optikker. Den søger således at udvikle eksperimenter, så der skabes en konkret arena, hvor tingene faktisk gøres og ikke blot debatteres i kommunikative arenaer. Den

konkrete arena skaber aktionerne med afsæt i de lokale forhold, som er afdækket og analyseret igennem kontekstfortællingen om Aalborg og forståelsen af dens rationaler og magtstrukturer. Fra den phronetiske forskning tager afhandlingen dels optikken på det konkrete, dels det kontekstuelle. Begge dele er elementer, som også er centrale for en aktionsbaseret forskning. Hernæst sætter afhandlingen fokus på rationalerne og dermed også på magten, når den konkrete case udvikles. (Flyvbjerg 2001:60,145).

- *Where are we going?*
- *Who gains and who loses, by which mechanisms of power?*
- *Is it desirable?*
- *What should be done?*

Flyvbjerg stiller ovenstående spørgsmål i jagten på forståelsen af sine cases i den phronetiske forskning og afslutter med at spørge om 'hvad som burde gøres'. Netop her ligger linket til aktionsforskningen, idet handlingen følger efter det analytiske. Men dette er der allerede dele af aktionsforskningsmiljøet, som har blik for.

*'Another prominent character in the AAU community is Bent Flyvbjerg. It is debatable whether to call his research 'Action Research', but it is beyond discussion that he has inspired Action Researchers at home and abroad with his theories about the particular and the context-dependent. As do Reason and Bradbury, Flyvbjerg points out that as a researcher one has to shape the values that one's research will be measured against.'* (Elfsborg 2006:153)

Det ses ikke som et modsætnings forhold at have et produktivt forhold til magten og samtidig have et forandringsperspektiv i afhandlingen, hvorfor koblingen mellem den kritisk utopiske aktionsforskning og det konkrete videnskab hos Flyvbjerg ses som mulig.

*Consequently, power is all persuasive – it is not a property of individuals but inheres in all relationships, communicative and other social acts. Instead of sidestepping or seeking to remove the traces of power from policy-making, the planning 'darksiders' accept power as unavoidable. However, this is empathetically not an acceptance of oppression: power is to be un-*

*derstood as potentially productive rather than necessarily oppressive, in sharp contrast to the conception espoused within the communicative turn'* (Richardson & Connelly 2005:86)

## 2.7. Metoden og kapitlerne

Diskussionen omkring koblingen af den phronetiske forskning og aktionsforskningen kan naturligt aflæses i de enkelte kapitler fra kapitel 3 til 8:

I kapitel 3 fortælles, hvorledes Aalborg har bevæget sig fra den Nordjyske Udstilling i 1933 med gadegenembruddet Vesterbro i samme periode. Herefter følger fremkomsten af velfærdsbyen og de kulturrationaler, der følger den frem til årtusindskiftet (Skot-Hansen 1998, 2005b, 2007, Peter Duelund 1995, 2003). Her ses det, hvordan kulturrationalerne i Aalborg overlejreres i takt med, at nye kommer til, og der opstår nye relationer og konkurrence mellem dem.

I kapitel 4 fokuseres på perioden fra 2004 og frem til 2008 og på, hvorledes de konkrete projekter på havnefronten i Aalborg begynder at udvikle sig, og hvilke rationaler og aktører, der skaber udviklingen. Kronologisk passer kapitel 4 sammen med de kapitler, der beskriver Dreamhouse eksperimentet i kapitel 6 og Techné/Platform4 eksperimentet i kapitel 8. Dermed bliver eksperimenterne afgrænsede forskningsaktioner, der i nedslag forholder sig til den viden, som afdækkes i den phronetiske forskning i kapitel 3 og 4, som følger umiddelbart efter nærværende kapitel. Kapitel 5 vedrørende den kulturelle byudvikling, oplevelsesøkonomien og de kreative iværksættere er den overordnede teoretiske ramme, som har afgrænset omfanget af fortællingen i kapitel 3 og 4, således at fokus rettes mod samspillet mellem byen og kulturen og de kreative aktører. De to eksperimenter kobles sammen af kapitel 7, som drager uden for Aalborg og søger viden om, hvorledes det er gjort andre steder, og det dermed bliver muligt at perspektivere Aalborgfortællingen og den første forskningsaktion med en anden skala, økonomi og kulturel formåen. Strukturen er derfor en sammenfletning mellem den phronetiske og den aktionsbaserede forskning.

*Fig. 5 Møbel lavet af  
installationsrør. Udstillet på  
Palais de Tokio i Paris.*







*'Temaet det moderne Nordjylland illustreredes først og fremmest gennem en fremvisning af erhvervslivets talenter, som blev kombineret med underholdningsindslag og kunstudstilling. ....En gennemgående tråd i præsentationen var at vise de enkelte emners historiske udvikling for til sidst at afslutte med et bud på fremtiden. Turisme var også et tema, der blev profileret. Aviserne markerede sig med arbejdende redaktioner på udstillingen. Et stort restaurationsafsnit sørgede for gæsternes forplejning og i hele udstillingsperioden var der løbende underholdning med dans og opvisninger. En direkte radiotransmission mellem USA og udstillingen var den store sensation. Kunsten og kulturen blev tilgodeset af skulpturudstilling og foredragsvirksomhed' Om Nordjysk Udstilling i 1933 (Smidt og Iversen 2003:44).*

*Kultur- og erhvervsamarbejde i AAU-regi er en mulighed. Dreamhouse, som en ide der er fostret på Arkitektur og Design uddannelsen, er tænkt som et sted for iværksættere og kulturelle ildsjæle med henblik på udvikling af projekter og initiativer der på en eller anden måde har med design at gøre, fx også multimedier, billedkunst og scenografi. (Folder for Nordkraftprojektet, Teknik og Miljø Forvaltningen 2002)*



**3.0**

KONTEKSTFORTÆLLINGEN AALBORG 1933-2003

### 3.0. Kontekstfortællingen, Aalborg 1933-2004

Det følgende kapitel åbner fortællingen omkring byen Aalborg. Heri fortælles, hvordan kulturen og byen har udviklet sig, og her sættes rammen for en bykulturel forståelse og for de rationaler, som følger udviklingen af kreative iværksætttermiljøer i byen, hvilke aktører der har skabt udviklingen, og hvorfor de har gjort det.

Som introduktion til læsning af denne afhandlings kontekst, Aalborg-fortællingen, vil jeg fremhæve to brud, som jeg anser for centrale i forståelsen af den bykulturelle udvikling og af Aalborg som fremtidig oplevelsesby. Det drejer sig dels om fremkomsten af den moderne by og af industrikulturen omkring 1930'erne, dels om Aalborg midt i globaliseringen og ved afslutningen på byens industrikultur omkring årtusindeskiftet. De to brud fortæller på overraskende vis den samme historie om et Aalborg, der har behov for at sætte en dagsorden og synliggøre sig selv. Men forskellen er, at hvor Aalborg, med det første brud omkring 1930'erne med økonomiske krise og nyindustrialisering, søger bort fra det rodfæstede og traditionelle og skuer fremad for at finde sin identitet i modernismens og massesamfundets generiske idealer (Smidt og Iversen 2003), så søger byen omkring år 2000, mens globaliseringen og det moderne projekt kører i højeste gear, bagud for at finde en identitet og et image i kulturen og videnssamfundet; et image som Aalborg kan brande sig på (Jensen 2007, Kiiib 2006). En anden forskel er, at hvor man i 1933 ser kulturen som noget sekundært, så ses den 70 år senere som det helt centrale, når byen skal definere sit nye projekt. Samlet er de to brud og tiden omkring disse med til at skrive indledningen til denne afhandlings centrale fortælling omkring kultur og erhvervsprojekter på havnefronten i Aalborg.

Imellem de to brud ligger centrale skift i byens fysiske udvikling, i satsningen på kulturen og i erhvervslivet. I efterkrigstiden, omkring 1950'erne, begyndte velfærdsbyen Aalborg at tage form. Her så man dels de første egentlige kultur- og underholdningsinstitutioner i offentligt regi, dels udkastet til en byudvikling, der arbejdede med haveby-centre syd og øst for centrum. I denne periode var det stadig den tunge industri, der skabte udviklingen.

Bevæger man sig frem til starten af 1970'erne opret-

tedes Aalborg Universitets Center, der markerede vidensproduktion som den fremtidige motor i byen. På samme tid kom den første store kulturinstitution – som et billede på Bomholts oplysningsorienterede kulturmodel – i form af Aalto's Nordjyske Kunstmuseum. Industribyen foretog derfor allerede i starten af 1970'erne det første trin mod en videns- og kulturorienteret udvikling, som var central for det oplevelsesøkonomiske rationale, som er denne afhandlings rammeforståelse.

#### 3.1. Gadegennembruddet og Nordjysk Udstilling 1933

For 80 år siden, i slutningen af 1920'erne, stod Aalborg ligesom resten af verden i en økonomisk krise, men også midt i modernismens fremkomst. Byen havde som alle store provinsbyer i Danmark og Europa et behov for at genopfinde sig selv og vise, at den var en del af industrialiseringens tidsalder og forstod sig selv som en moderne, fremsynet by. Aalborg søgte således nyindustrialiseringen og massesamfundet (Smidt og Iversen 2003).

Året var 1933, og Aalborg havde i de forløbne 7- 8 år planlagt og arbejdet på et gadegennembrud fra Hobrovej til den nye Limfjordsbro. Byen ville med gadegennembruddet og dets arkitektur signalere, at Aalborg havde optimisme og tro på fremtiden. Det var modernismens spæde start i Aalborg, og man viste omverdenen, at man kunne det samme som andre fremsynede byer, nemlig skabe en rationel by med en æstetisk og funktionel arkitektur i den modernistiske ånd.

*Arkitekterne er unge og moderne folk, derfor har den nye bydel fået et moderne ansigt. Det er jo nok muligt, at der er nogen der siger: uha, men jeg tror nu det er godt at følge med Tiden....Nordjysk udstilling har jo også et helt moderne præg. Vi er slet ikke bag efter Udviklingen, på flere områder måske forud...'* (Borgmester Jørgensen anno 1933 i politikken citeret af Smidt og Iversen 2003:33)

Med indvielsen af gadegennembruddet og skabelsen af det nye Vesterbro og den nye Limfjordsbro i 1933 fulgte også 'Nordjysk Udstilling 1933'. Udstillingen var inspireret af byggeudstillingen i Weisenhof i Tyskland i 1927 og af verdensudstillingen i Barcelona, hvortil Mies Van der Rohe tegnede sin Barcelona pavillon i

	1933	1945-65	1965-85	1985-2003	2003-
<b>Bymodel</b>	sanering og fornyelsesrationale  gade-gennembrud	begyndende velfærdsby  Zonerings  regulering  Forstaden  Havebyen	Velfærdsbymodel Båndbymodel  Bymønster  Neighbourhood Planlægning  ligelig udvikling	Postmoderne Velfærdsbymodel  Bykonkurrence  Byfornyelse  Bykernen Bevaring	Postmoderne vidensby  Funktionsblanding og fortætning  Helhedsorientering
<b>institutioner events</b>	Nordjysk Landsudstilling	Landsdelsscene Aalborg Teater  Aalborg Hallen	Nordjyllands Kunstmuseum Huset  Medborgerhuset Aalborg Universitet	Arkitektur og Design Karnevalet Aalborg Kongres og Kulturcenter Regionale	Gigantium Dreamhouse Kulturaftale
<b>kultur model</b>	Kultur minimalisme	Kulturarvs rationale  begyndende Oplysningsrationale  kulturen som selvstændigt forvaltningsområde J. Bomholt 1961	Kulturinstitutionel planlægning  Oplysningsrationale  kulturen til provinsen  Armslængde princippet Statens kunstfond  Rindalismen	Demokratisering  egen bestemmelse Kulturhuse  Sociale forandringsrationale kultur=kunst  bred kulturdefinition biblioteket og skolen	Økonomiske rationale kultur/Erhverv  Danmarks kreative potentiale  socio økonomiske formål  Kulturen som et instrument for....

Fig. 6 Bymodeller og kulturmodeller – Aalborg/DK

1929 (Smidt og Iversen 2003).

*Ideen om at promovere sig gennem en udstilling var oppe i tiden. Det var gængs måde at markedsføre nye visioner og virkelyst. Flere af udstillingerne satte sig spor i eftertiden.* (Smidt og Iversen 2003:43).

Landsudstillingen og gadegennembruddet var, hvad man i dag ville benævner 'branding' og dermed det,

som i dag er et særskilt indsatsområde i Aalborg såvel som i andre danske og europæiske byer ([www.branding aalborg.dk/](http://www.branding aalborg.dk/), Jensen 2007).

Udstillingerne havde arkitekturen som omdrejningspunkt og fortæller historien om industrialiseringens muligheder for arkitekturen, men fremviser også de produkter, som massesamfundet fordrer – mantraet er industrisamfundet. Man kan se det som en higen

efter at fortælle, at fremskridtet, industrialiseringen og modernismen også var nået til Aalborg. Udstillingen var, ud over sin arkitektur, også et eksempel på en stærk, organisatorisk indsats, hvor både politikere og erhvervsliv skabte fundamentet for udstillingen. Samarbejdet mellem det offentlige og private medførte, at Nordjyske Udstilling blev en overvældende succes med næsten 400.000 besøgende på blot to måneder (Smidt og Iversen 2003:43), hvilket er imponerende set i lyset af, at byens største turistattraktion Aalborg Zoo i hele 2008 havde ca. 400.000 besøgende.

I dag står udstillingens vartegn, Aalborg Tårnet, stadig på sin plads, og Vesterbro er et fint eksempel på 1930'ernes funktionalistiske arkitektur og et af de måske mest vellykkede gadegennembrud i Danmark.

I 1930'erne søgte Aalborg således modernismens idealer og viste, at hvad angår arkitektur og infrastruktur, så var Aalborg helt i front, også når det gjaldt om at samarbejde på tværs af offentlige og private skel. Fokus var i 1933 sat på at udvikle og udstille industriarkitekturen, at knytte de rigtige relationer og at vise, at man kunne skabe samarbejde mellem kommunen, byens industri og erhvervslivet. Nordjysk Udstilling viser således, at man i Aalborg også forstod at skabe et indhold i form af en udstilling, som kunne trække folk til, hvilket synes tydeligt med de næsten 400.000 gæster.

*'Temaet det moderne Nordjylland illustreredes først og fremmest gennem en fremvisning af erhvervslivets talenter, som blev kombineret med underholdningsindslag og kunstudstilling. ....En gennemgående tråd i præsentationen var at vise de enkelte emners historiske udvikling for til sidst at afslutte med et bud på fremtiden. Turisme var også et tema, der blev profileret. Aviserne markerede sig med arbejdende redak-*

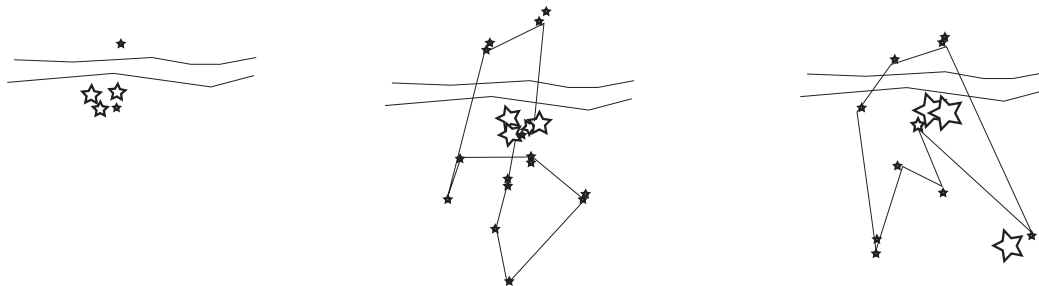
*tioner på udstillingen. Et stort restaurationsafsnit sørgede for gæsternes forplejning og i hele udstillingsperioden var der løbende underholdning med dans og opvisninger. En direkte radiotransmission mellem USA og udstillingen var den store sensation. Kunsten og kulturen blev tilgodeset af skulpturudstilling og foredragsvirksomhed' (Smidt og Iversen 2003:44).*

I 1933 kaldte man 'Nordjysk Udstilling 1933' en bygge- og industriudstilling, og mantraet var som nævnt industrisamfundet. Halvfjerds år senere ville man, når man betragter citatet ovenfor, kalde det en oplevelsesøkonomisk udstilling, og mantraet ville i stedet for være kultur- og oplevelsessamfundet. Dette kom til udtryk i konferencen på Nordjyllands Kunstmuseum i 2005 under den nordiske konference om kultur- og oplevelsesøkonomi, Skanak 2005 (Skanak 2005, Stentoft et al 2006:15-41).

### 3.2. Aalborgs tilblivelse som kulturby i velfærds-Danmark

Betragter man Aalborgs kulturinstitutioner, så eksisterede traditionelle kulturinstitutioner som Aalborg Teater og Symfoniorkesteret ikke i 1933. Kulturinstitutionerne blev først for alvor offentlige og institutionaliserede i efterkrigstiden. Symfoniorkesteret oprettedes i 1943 som Aalborg By-orkester, men blev med tiden landsdelsorkester med tilskud fra staten. I 1945 fik Aalborg Teater ligeledes status af landsdelsscene. I 1954 stod Aalborg Hallen færdig som hjemsted for store teater- og musikopsætninger. Aalborg Hallen havde ikke tilknyttet ensembler, men var slet og ret scene for større opsætninger, som skulle sætte Aalborg på landkortet. Senere, og helt i tråd med Julius Bomholts kulturpolitik fra 1960'erne, fik Aalborg et kunstmuseum, som stod færdig i 1972, placeret på

Fig 7. Kulturminimalisme 1933-1960, velfærdsbyens kulturdistribution 1960-1990, differentiering af kulturinstitutionerne 1990-2003



den grund, hvor landsudstillingens udstillingshaller stod i 1933 (Smidt og Iversen 2003). Aalborg var i slutningen af 1970'erne og starten af 1980'erne en traditionel socialdemokratisk industriby med et ungt, eksperimenterende universitetscenter. Det var en by rodfæstet i en nordisk velfærdsmodel og i den danske kulturmodel. Et typisk billede på den danske velfærdsstats kulturpolitik er således også Dall og Lindhardtsens Medborgerhus fra 1980. Her blev Medborgerhuset med byrådssal og det Nordjyske Landsbibliotek (i dag Aalborg Bibliotekerne) samlet som borgernes indgang til demokrati, viden og kultur. Til velfærdsbyen Aalborgs selvforståelse hørte således en række kulturinstitutioner, der skulle være med til at fastholde og udvikle velfærdsstatens ønske om demokratisering og oplysning (Duelund 1995:34-35). Kulturen ansås på det tidspunkt som et gode, der blev fordelt i byen for at sikre ligelig tilgængelig for alle i byen. Afsættet for kulturen var rationaler som oplysning, uddannelse og myndiggørelse af den enkelte (Skot-Hansen 1998, 2005). Kulturen var forenklet sagt veldefinerede institutioner i egne huse, som indføjede sig i velfærdsbyens velordnede struktur, hvad enten det var havebysplaner, båndbyer eller fornyelse af den historiske by. Disse institutioners udvikling og drift var placeret i en Skole- og Kulturforvaltning, som det stort set var tilfældet i alle andre kommuner i Danmark.

*Velfærdsbyen er en velordnet struktur af funktioner og bevægelser i et båndbykoncept. Den giver alle en rimelig mulighed for uddannelse, bolig og arbejde og den rumlige organisering af boliger, indkøbsmuligheder og kulturelle tilbud er funktionelt organiseret med stor tilgængelighed med bil eller kollektiv trafik.* (Kiib 2004:15)

Aalborg var en klassisk velfærdsby, og som alle andre store danske provinsbyer havde Aalborg i slutningen af 1970'erne sine museer, teatre, orkestre og spillesteder. Der var Aalborg Historiske Museum med dets 'filialer' rundt i byen, flagskibet Nordjyllands Kunstmuseum og den mindre Kunstpavillon som traditionelle institutioner i museumsregi. Bibliotekerne var på dette tidspunkt en af hjørnestenene i kulturpolitikken med deres fokus på folkeoplysning. Medborgerhuset med byrådssal og Det Nordjyske Landsbibliotek i Rendsburgsgade er, som tidligere nævnt, et godt eksem-

pel på, at kulturinstitutioner og det politiske mødtes og blev bragt helt tæt på borgerne i sluthalvfjerdernes demokratiseringsideal. Lige så tidstypisk for 1970'erne er Huset i Hasserisgade, som også frisatte kulturen og gav borgerne mulighed for selv at producere den. Huset startede som et brugerdrevet hus i ungdomsoprørets ånd, men ændredes i 1978 til et egentligt kulturhus i regi af Aalborg Kommunes Skole- og Kulturforvaltning. Et brugerdrevet græsrodshus, i samme tradition som Huset, er Tusindfryd, der opstod i 1984. Fælles for Huset og Tusindfryd var, at musikken blev en central del af begge. Med til brugerdrevne huse, hvor musikken kom i centrum, hørte også byens Studenterhus på Gl. Torv. De store musikinstitutioner i Aalborg var først og fremmest symfoniorkestret, en klassisk, finkulturel institution som sammen med kunstmuseet var vigtige elementer for selvforståelsen i industribyen Aalborg. Man viste her, at man, også inden for finkulturen, formåede det ypperste ligesom i Århus, Odense og København. Symfoniorkestret fik sit hus, 'Symfonien', i Kjellerupsgade, men benyttede også Aalborg Hallen, som stod færdig i 1953; Aalborg Hallen som blev udvidet med Europa Hallen og senere, i 1990, skiftede navn til Aalborg Kongres og Kulturcenter. Her skabtes rum for store musik- og teateropsætninger. Aalborg Hallen blev således også rammen om de store rytmiske koncerter, som ud over Aalborg Hallen også fandt sted i Skråen og på byens Studenterhus.

Musikken blev en central del af byens kulturliv, hvilket naturligt kan kobles til, at Det Nordjyske Musikonservatorium var den eneste kunstneriske uddannelse i byen. Dette er centralt for forståelsen af den kulturelle infrastruktur i byen, at der, før Aalborg Universitet meldte sig på banen i slutningen af 1990'erne, ikke var nogen professionel produktion inden for kunsten og kulturen ud over konservatoriet.

I Aalborg var der også en række teatre. Dels det traditionelle Aalborg Teater, som dog ikke som i andre store provinsbyer, Århus og Odense, havde en skuespillerskole med produktion af skuespillere. Ud over Aalborg Teater findes det grænsesøgende Jomfru Ane Teater, som efter mange års søgen og kamp fik sit eget hus i starten af 1980'erne i Jomfru Ane Gade. Op gennem 1980'erne kom også Jako-Bole og Det Hem'li Teater til i henholdsvis Danmarksgade og Kjellerupgade.



Fig. 8 Kortet viser placering af centrale kulturinstitutioner og huse i slutningen af 1980'erne. Det er tydeligt, at kulturinstitutionerne er samlet i den centrale del af Aalborg.

I slutfirserne var der således et landskab af kulturinstitutioner og deres huse fordelt i den indre del af Aalborg. Derudover var der en række lokale kulturhuse, biblioteker og sportsfaciliteter spredt i den øvrige del af velfærdsbyen Aalborg. Det skulle sikre en fælles og ligelig tilgang til kulturen for alle i byen. Men fælles er, at de alle var at finde i eget hus. En undtagelse var Det Hemli' Teater som, udover at have sit eget hus, havde som sit varemærke at indtage byens forskellige rum og bygninger i opsætning af forestillinger. Til denne brug af det offentlige rum føjede sig i 1983 en ny kulturinstitution, Karnevalet. Det var den eneste af de nævnte institutioner, som ikke havde et hus, men som udelukkende brugte byen som sin scene, sådan som Dorte Skot-Hansen kalder det nu 25 år senere, da hun skal beskrive fremkomsten af Oplevelsesbyen (Skot-Hansen 2007)

Med 1980'ernes arbejdsløshed og sociale problemer begyndte kulturpolitikken at få et langt mere instrumentelt sigte end de tidligere oplysnings- og demokra-

tiseringsidealer (Duelund 1995, Skot-Hansen 2005b).

*På grund af arbejdsløshed, sociale problemer og opløsningstendenserne i det politiske folkestyre er kunst- og kulturpolitikens mål i stigende grad blevet underkastet andre samfundspolitiske hensyn. Kunst, kultur og kulturpolitik er tendentielt blevet reduceret til et redskab i velfærdspolitikken (Duelund 1995:38)*

Dette kunne måske være en årsag til, at billedkunsten, set fra et professionelt perspektiv, aldrig har fået et fodfæste ud over på Kunstmuseet. I slutningen af 1980'erne styrkes steder som Huset, bibliotekerne og spillestederne, som har et tydeligt socialt perspektiv, ligesom Aalborg Hallen, nu kaldet Aalborg Kongres og Kulturcenter, udvikles og udvides i slutningen af 1980'erne. Her var økonomien det centrale i arbejdet med at tiltrække besøgende via store kulturevents og kongresser. Kulturen skulle skabe en omsætning med afledte effekter for byens handels- og serviceerhverv,

men det skabte ikke et aftryk i den lokale kulturproduktion. Det var opsætninger, som var kendetegnet ved, at det var kunstnere eller kompagnier udefra, som kom på besøg, men rejste to dage senere.

### 3.3. Aalborg - planlægningen af en moderne velfærdsby

Ser man nærmere på udviklingen af den aalborgensiske kontekst, hvori kulturen indplaceres, så tog udviklingen fart allerede med gadegennembruddet i 1933. Ser man på gadegennembruddet og Aalborgudstillingen, så handlede det i et bymæssigt perspektiv både om infrastrukturel udvikling og om hygiejnisk sanering for at skabe en mere effektiv, men også en mere 'sund' by, som modsvarer industrialiseringens idealer (Kiib 2004:18, Bæk Petersen 2004:73). Men der var også tale om det første skridt i retning mod Aalborg som et moderne byprojekt og som et velfærdsprojekt. Udviklingen mod velfærdsbyen tog specielt fart i 1960'erne og 1970'erne, men allerede i efterkrigstiden kom Aalborg med en udviklingsplan, der pegede frem mod Aalborg som en by med 200.000 indbyggere. Det var en model, der arbejdede med en ny, moderne og grøn haveby, der komplementerede det gamle bycenter, og som skulle imødekomme en fordobling af byens indbyggertal (Kiib 2004:18).

Havebyplanen blev aldrig realiseret, og mellem 1967-1973 afløstes denne plan af den moderne velfærdsby-model. Denne model var en båndby, der søgte en koncentration af byen i et nord-sydgående bånd, der strakte sig over Limfjorden, og et øst-vestgående bånd syd for fjorden. Lignende båndbyprincipper ses mange andre steder i udviklingen af den danske vel-

færdsby. Den københavnske fingerplan, specielt i Køgebugt-fingeren (Bæk Petersen 2004:69-70), minder om Aalborgs båndbymodel.

Med båndbyen fulgte to hovedprincipper, hvoraf det ene havde betydning for forståelsen af kulturen i velfærdsbyen og for introduktionen af kulturen som et selvstændigt forvaltnings- og politikområde i velfærds-Danmark, startende med Julius Bomholts kulturministerium i 1961 (Duelund 1995).

I skitsen til egnsplan for Aalborg i 1968 arbejdedes der med distribution af en række velfærdsgoder; en distribution som anviste en koncentration af bebyggelse i et båndby-koncept, og som dermed var en model, der skulle sikre energi fra byen for at kunne efterspørge en ligelig distribution af velfærdsbyens goder:

*'Der må sikres gode boligmiljøer, dvs. foruden en god boligstandard også mulighed for rigelige og lettilgængelige fællesgoder i form af butikker, offentlige institutioner, rekreative områder og offentlig transport. Ønsket om bygoder tæt ved boligen forudsætter koncentration af bebyggelsen for at der kan blive tilstrækkeligt befolkningsgrundlag, '* (skitse til egnsplan for Aalborg 1968 citeret i Kiib 2004:21-22)

Båndbyen var op gennem 1970'erne og 1980'erne det styrende paradigme for udviklingen af velfærdsbyen Aalborg. Dette paradigme afløstes i 1990'erne af en omdannelses- og byfornyelsesstrategi med fokus på den centrale del af byen med respekt for de historiske og arkitektoniske værdier i tætbyen og med fokus på det nye handelscenter i sydbyen. Det var en konsumstrategi med to næsten ligeværdige bycentre målt på



Fig. 9 Bymodellerne: havebyen 1945-65 baseret på idéskitse til dispositionsplan i 1951, båndbyen 1965-1985 baseret på generalplanen i 1973, den postindustrielle vidensby 1985-2003 baseret på kommuneplanerne 1986 og 1998.



omsætning, men nu også med et regionscenter ved universitetet (Kiib 2004). Der var stadig tale om en velfærdsby, hvor der arbejdedes med en ligelig fordeling af velfærdsgoderne, og en by, hvor kulturen var knyttet til institutioner og deres huse, og det var stadig en by tydeligt influeret af Bomholts oprindelige kulturpolitiske ideal for kulturen i et velfærds-Danmark, hvor kulturen er et gode, borgerne har ret til.

#### **3.4. Industriens tankesæt viger for en videns- og netværkstænkning**

Betragter vi Aalborg fra 'Nordjysk Udstilling 1933' over udviklingen af velfærdsbyen, så stod Aalborg i 1988, et halvt århundrede senere, igen i en krise som i 1933. Byens planlægning og kulturudvikling stod på kanten af den industrielle æra. I 1988 lukkede Aalborg Værft, og Aalborgs æra som industri- og værftsby var for alvor på retur. En æra med en by bygget på industriprodukter som skibe, tobak, sprit og cement, således som netop Nordjysk Udstilling fremviste, var nu ved at rinde ud. Aalborg skulle søge nye veje. Det var en diskussion, hvor fokus i byudviklingen skiftede fra ekspansion uden for byen til at blive en diskussion af byomdannelse og byfornyelse inden for de eksisterende rammer. Det bevirkede, at der op gennem halvfemserne blev fokus på fortætning og på bestående arkitektoniske og historiske kvaliteter, som skulle vise sig centrale i forholdet mellem kulturen og byudviklingen.

Historien om lukningen af værftet kørte i de nationale medier med budskabet om, at tusinder af arbejdspladser tabtes, og at krisen kradsede i Aalborg. Globaliseringen havde nået Aalborg med historien om, at produktionen flyttedes til andre steder i verden, hvor den kunne gøres langt billigere.

*"Vil regeringen medvirke til at afværge den beskæftigelsesmæssige katastrofe, som vil ramme Ålborg og omegn med lukningen af Aalborg Værft, ved at fremrykke statsordrer på skibe, bl.a. inspektionsskibe, færger m.v.?"* (www.folketinget.dk, Spørgsmål til statsministeren. (9/9 86) af: Kaj Poulsen (S) i folketinget)

Men nye ordrer kom ikke fra staten, sådan som ovenstående citat efterlyser, og Aalborg Værft lukkede i 1988. Aalborgs havnefront og byen var i en transitionsfase, hvor en række industriaktiviteter stadig pågik, men ikke længere i stort omfang. Ti år efter værft-

tets lukning fulgte udflytningen af byens kraftværk 'Nordkraft', som lå på den centrale havnefront. Udflytningen af Nordkraft efterlod, midt i Aalborg, et stort areal og store bygningsvoluminer, som stod åbne for forandring, hvad angik både det byggede og det indholdsmæssige. Efter Nordkrafts lukning fulgte lukningen af Kvægtorvet, der lå som nabo til det nu lukkede Nordkraft (<http://www.kvaegtorget-aalborg.dk>). Der var nu åbnet for en samlet omdannelse af den centrale havnefront fra Nordkraft i øst til Limfjordsbroen i vest. Hvor Aalborg i slutningen af 1920'erne og starten af 1930'erne fik sit gadegennembrud og en nyindustrialisering promoveret i Nordjysk Udstilling i 1933, så startede Aalborg i slutningen af 1990'erne på byomdannelsen og transformationen fra industriby til en ny by, der søger sit grundlag i videnssamfundet og kulturen.

#### **3.5 Universitetet bibringer ny viden og kultur**

Aalborg havde altså i sluthalvfemserne en række kulturinstitutioner, der passede ind i selvforståelsen af en industri- og velfærdsby. Men Aalborg var som nævnt en industriby i krise, en by som skulle finde nye veje at gå, og her var Aalborg Universitet Center – AUC – det helt centrale omdrejningspunkt. Aalborg Universitet Center, som det hed ved oprettelsen i 1974, følger med den sociale og erhvervmæssige opstigning, som med 1960'ernes vækst også fulgte i Nordjylland. Man kan forenklet sige, at universitet har fulgt byens transformering med fokus først på social og industriel udvikling, dernæst over 1980'ernes begyndende skifte mod IKT og vidensvirksomheder til endelig i det nye årtusind at indgå i den dialog, som finder sted mellem kultur- og vidensproduktion i byen.

Men helt centralt var det, at samtidig med industriens kollaps omkring 1988 så opstod teknologiske og vidensbaserede virksomheder omkring universitetet. Der var tale om et skifte i produktionen fra tung industri til IKT-produktion med mobilindustrien som den førende branche, og dette skabte nye job i IKT-industrien. Det var også i samarbejdet mellem Universitetet, byen og den nordjyske region, at forskerparken og investeringsfonden Novi oprettedes i 1998, som led i skiftet fra industriproduktion til vidensproduktion. Novi var fra er en virksomhedspark for vidensbaserede iværksættere og virksomheder, som udsprang fra universitetsmiljøet. Det var starten på en netværksbaseret tænkning og på udvikling af nye virksomhedskon-

cepter, som kunne ses i mindre målestok i de kreative iværksætterhuse, der skød op 5-6 år senere rundt omkring i Danmark.

*Så havde det ikke været for Universitetet, var det aldrig gået. Universitetet er første led i fødekæden.* (tidligere Flextronic direktør om IKT succesen i Nordjylland citeret i Holst 2001:36)

*Aalborg Universitet har haft fundamental betydning! Hver eneste million, der er givet ud til det, er bedre forrentet end hver million, man har givet til de berømte nordjyske motorveje.* (tidligere formand for VUR, Ole Albæk citeret i Holst 2001:70)

Universitetet var grundstenen i den forvandling, som Aalborg var inde i. Men spørgsmålet var, hvordan man kunne tiltrække nye borgere og virksomheder og fastholde kandidaterne fra universitetet, når disse var færdiguddannede.

Det er derfor interessant senere i fortællingen at se, at det også var fra Universitetet, at en stor del af energien til de kulturorienterede initiativer på havnefronten udspringer. Det gælder Musikkens Hus, uddannelsen fra Arkitektur og Design, Dreamhouse, Utzon centeret og, som det sidste i fortællingen, Techné/Platform4. Det skal ikke forstås således, at universitet var de eneste, som skabte disse projekter, men initiativet kan føres tilbage hertil. I afhandlingens projektgalleri er omdannelsen af Nordkraft måske det eneste projekt, som ikke har sit ophav i universitetsmiljøet. Det har derfor indledningsvis været nemt at fastslå, at Aalborg med universitetet var på vej til at springe ud som vidensby, og det er i denne rammefortælling om vidensbyen, at Oplevelsesbyen Aalborg skal læses og forstås. Oplevelsesbyen er en delmængde af vidensbyen (Marling, Kiib og Jensen 2008, 2009).

Aalborg var således i 2003 en vidensby på vej frem, men den havde stadig solide rødder i industrikulturen.

Byen rummede i 2003, som i 1980'erne og 1990'erne, en række traditionelle kulturinstitutioner, som var spredt rundt i den indre by. Det var kulturinstitutioner i egne huse i en velfærdsby; men det var en kultur- og velfærdsbymodel under pres, hvilket er en del af diskussionen i denne afhandling. Men det var også en kultur, der fik fornyet opmærksomhed og rum, men

under påvirkning af nye rationaler.

### **3.6. Oplevelsesøkonomien og integrationen mellem kultur og erhverv når til Aalborg**

Med globaliseringen følger nye udfordringer, og nye strømninger i det politiske og kulturelle landskab kommer til at sætte sit præg på Aalborgs kulturinstitutioner og kulturliv samt på havneomdannelsen. Det gælder både arkitekturen og planerne for det byggede, men måske i endnu højere grad nyt indhold samt nye relationer og samarbejde mellem aktørerne.

I december 2000 underskrives således den første regionale kulturaftale for Nordjylland. Det var en resultatorienteret kontrakt mellem Kulturministeriet, det daværende Nordjyllands Amt samt en række nordjyske kommuner med Aalborg som den centrale drivkraft. Den regionale kulturaftale 2001-2004 (Nordjyllands Amt 2000) havde seks temaer, som kommunerne og amtet forpligtede sig til at udvikle:

1. Musikkens Hus i Aalborg
2. Kultur for børn
3. Teaterområdet
4. Museumsområdet
5. IT og kulturformidling
6. Kultur og erhverv

De fire første temaer handlede om traditionelle kulturområder lige fra Musikhuset i Aalborg over børnekulturen til de traditionelle kulturinstitutioner. Det var det femte og sjette tema centreret omkring IT, formidling samt kultur og erhverv, som var relevant for nærværende afhandling, idet ph.d. stipendiatet udspringer af punkt 6 og til dels punkt 5. Punkt 6 har følgende delmål:

1. *At stimulere samspillet mellem kultur og erhverv, herunder udvikle nye samarbejdsformer og nedbryde barrierer.*
2. *At sætte fokus på kulturtilbuddenes betydning som rammebetingelse for virksomheder og i forhold til tiltrækning af arbejdskraft.*
3. *At udvikle kulturinstitutioner i forhold til at kunne indgå i strategiske samarbejdsprojekter med regionens erhvervsvirksomheder.*
4. *At styrke indsatsen for produktudvikling af kultursponsorering og kulturturisme.*
5. *At kortlægge potentiale og erfaringer med samar-*

bejdsprojekter mellem kultur og erhverv i regionen.  
6. At arbejde for regionen som kultur/erhvervspolitisk fyrtårn på f. eks koblingen Kultur og IT virksomheder.

Med den regionale kulturaftale 2001-2004 blev Aalborg Kommune drivkraften for Nordjylland som en test-region for de tanker, som ses i den nationale rapport Danmarks kreative potentiale - kultur- og erhvervspolitisk redegørelse fra Kulturministeriet og Erhvervsministeriet i år 2000. Rapporten har sit forståelsesmæssige afsæt i to bøger fra 1999, henholdsvis 'The Dream Society: hvordan det kommende skift fra facts til følelser vil påvirke erhvervslivet og vor hverdag' af Rolf Jensen (1999) og 'The Experience Economy Work is Theatre & Every Business a Stage' af B. Joseph Pine II og James H. Gilmore (1999). Oplevelsesøkonomien og argumentationen vedrørende kulturens tætte relationer til erhvervslivet sætter den danske kulturmodel og kulturen under pres for at opfylde nye formål vedrørende vækst og udvikling i en erhvervmæssig sammenhæng. Dette stillede efterfølgende krav til indhold og samarbejde. Denne af-

handling skal således ses i denne forståelsesramme og i relation til ønsket i den første regionale kulturaftale om at skabe integration mellem kultur og erhverv med Aalborg som omdrejningspunkt.

### 3.7 De første projektskitser til omdannelsen af havnefronten

Havneomdannelsen transformerede Aalborgs tidligere industrielle havnelandskab. Nye bygninger skulle tilføjes, andre fjernes, og nogle omdannes. Der skulle etableres nye pladser og forbindelser som erstatning for industriens lagerpladser og transportkorridorer. Havnefronten skulle udvikles med ny arkitektur og en infrastruktur, der koblede byen til vandet og dermed indtog industriens rum til glæde for byens borgere. Omkring år 2000 startede udviklingen af nye projekter, som skulle udfylde de huller, industrien efterlod. I 2001 stiftedes 'Fonden Musikkens Hus i Nordjylland', som skulle varetage etableringen af et Musikkens Hus på havnefronten i Aalborg. Huset skulle rumme byens Symfoniorkester, Musikkonservatoriet, musikuddannelsen ved AAU og det nyetablerede Arkitektur og



Fig 10 CF Møllers forslag til udvikling af den centrale havnefront i Aalborg 2004 med kulturtrekanten.

Designstudie fra AAU.

Samtidig arbejdedes der, i et samarbejde mellem Aalborg Kommune, repræsentanter fra universitet, erhvervsliv og byens erhvervsråd, om at skabe et iværksættermiljø for vidensbaserede og kreative iværksættere i det hus, som senere kom til at lyde navnet Dreamhouse.

Mens Dreamhouse og Musikkens Hus blev diskuteret og udviklet, begyndte nedrivningen af en stor del af Nordkrafts bygninger. Alle bygninger ud mod fjorden blev fjernet sammen med den store skorsten, der havde stået som et ikon over kraftværket og industrisamfundet i Aalborg. Tilbage stod i 2003 det centrale og markante bygningskompleks syd for Nyhavnsgade. Aalborg var i det nye årtusinde i færd med at sige farvel til en del af sin industrikultur, og udstillingen 'FABRIK - Industriens arkitektur i Aalborg' på Nordjyllands Kunstmuseum hen over sommeren 2002 viste den rige arv af fin industriarkitektur, som Aalborg besad, og som rakte tilbage til tiden omkring gadegennembruddet og udstillingen i 1933 (Birket-Smith 2002).

Tiden efter årtusindskiftet kunne derfor med rette ses som et (gennem)brud i transformationen af Aalborg fra industriby til oplevelsesby. Det var her, Dreamhouse, Nordkraft og Musikkens Hus og Utzon Centeret - også benævnt 'Den Kulturelle Trekant' (Andersson 2005, Andersson, Pihl, Eriksen 2005, Jensen 2007) blev fostret som idéer. Disse ideer skulle indpasses i udviklingen af byen. Industribyen ændrede karakter med de nye videns- og kulturlag, som lejrede sig oven på industribyen. Aalborg begyndte på en ny fysisk udformning med ny arkitektur på havnen. Noget som i høj grad skabte rum for kulturens indhold - en ny programmering af velfærdsbyen i bevægelsen mod oplevelsesbyen som en delmængde af den velfærdsorienterede vidensby (Kiib 2006, Marling, Kiib, Jensen 2008, 2009). Som et naturligt led i Havneomdannelsen udskrev Teknisk forvaltning i Kommunen i 2003 en idékonkurrence, som skulle komme med bud på en samlet plan for udviklingen af den centrale havnefront. Idékonkurrencen skulle ligeledes fokusere på, hvorledes de mange kulturprojekter kunne indføres i havnetransformationen. I denne arkitekt- og planlægningskonkurrence blev havnefronten iscenesat fra vest ved Limfjordsbroen mod øst ved Østre havn som en række pladser og parker: Jomfru Ane Parken,



Slotspladsen, Utzon Parken (som møder Nørregade-forbindelsen, hvor Dreamhouse blev placeret), området med et kommende Musikkens Hus, et måske renoveret Kvægtorv og endelig Nordkraft.

*Fig 11 Den nordlige del af Nordkraft komplekset fjernes for at give plads til den nye havneomdannelselse*

Den nye havneplan var en plan for det byggede, for den hårde infrastruktur, men den kunne i lige så høj grad ses som en plan, der rummede en række kulturprogrammer - byens bløde kulturbaserede infrastruktur. Billedet af den nye havnefronts projekter skal naturligvis ses i sammenhæng med det landskab af bestående kulturinstitutioner, som er beskrevet tidligere i dette afsnit, for at fuldende billedet af en bykulturel udvikling med mange forskellige rationaler i spil (Aalborg Kommune (2004).

Den første nordjyske regionale kulturaftales fokus på mødet mellem kultur og erhverv viste et behov for nye relationer mellem offentlige og private virksomheder samt mellem kulturliv og erhvervsliv. Aalborgs havnefront kunne derfor i 2003 betragtes som et tredelt kort af det byggede, af indholdet og af kulturproduktionen. Hertil kom en række nye og gamle institutioner, personer og altså aktører, som havde behov for nye rela-

tioner i en 'tom' geografisk kontekst.

### 3.8 Den første infrastruktur for kultur- og oplevelsesøkonomiens iværksættere

Ser man på udviklingen af byen og kulturen i Aalborg, så var Dreamhouse det første realiserede projekt på havnefronten, der søgte at koble kultur og erhverv, idet Dreamhouse skulle skabe rum og vækstbetingelser for kreative iværksættere. Det skal her i parentes bemærkes, at kontekstfortællingen i dette kapitel ikke har til hensigt at udforske Dreamhouse og den nye diskurs omkring kreative alliancer mellem kultur og erhverv til bunds. Udforskningen af Dreamhouse og



integrationen mellem kultur og erhverv sker derimod i forskningseksperimentet i kapitel 6.

Dreamhouse - Ikke 'kun' en drøm! Sådan lød overskriften på en pressemeddelelse, da Dreamhouse åbnede dørene til Aalborgs nye iværksætterhus den 9. september 2003 (<http://www.kulturaftale-nordjylland.dk/regionalakulturaftale/nyheder.htm> tilgængeligt 1. april 2004). Dreamhouse var i 2003 Aalborgs nye kreative iværksætterhus på havnefronten. Overskriften på pressemeddelelsen er vigtig, ligesom Dreamhouse-projektet er det for nærværende afhandling. Dels var Dreamhouse det første konkrete projekt på havnefronten, men det var tillige det projekt, som tydeligst diskuterede de nye rationaler, som var med til at forme den bykulturelle diskurs i Aalborg og i resten af Danmark og Europa i det nye årtusinde. Kultur og erhverv skulle forme en kreativ alliance og gå hånd i hånd, når byens erhvervsproduktion skulle udvikles fra industriproduktion til indholdsproduktion og oplevelser, helt i tråd med Rolf Jensens Drømmesamfund (Jensen 1999) og Pine og Gillmores oplevelsesøkonomi (1999).

Overskriften i pressemeddelelsen fra Dreamhouses åbning endte med et udråbstegn som for at indikere, at nu var det hus åbnet, som skulle skabe nye iværksættere i vidensøkonomien og skabe integration mellem kultur og erhverv. Dette var den første spæde

start på oplevelsesøkonomien i Aalborg, men overskriften skulle måske indledningsvis have endt med et spørgsmålstejn – Ikke kun en drøm? I 2003 var huset Dreamhouse blevet konkret, det var ikke længere en drøm. Den tidligere industriby Aalborg havde fået et kreativt iværksætterhus i videnssamfundet. Men spørgsmålet var stadig åbent, når det gjaldt potentialet i forhold til at skabe integration mellem kultur og erhverv i Aalborg. Havde byen den infrastruktur og den kritiske masse af kreative iværksættere, der skulle til for at skabe udvikling i kultur- og vidensøkonomien, nu mere populært kaldet oplevelsesøkonomien?

Spørgsmålet var, hvorledes Erhvervsrådet, Universitetet og Aalborg Kommune ved Kulturforvaltningen ville samarbejde om at skabe de bedste rammebetingelser for nybyggerne, som Dreamhouses beboere indledningsvis blev kaldt. Hvilket fokus havde de forskellige aktører, hvilke rationaler repræsenterede de, og havde byens øvrige aktører de samme rationaler? Dreamhouse udsprang til dels af personer i og omkring den nye uddannelse for Arkitektur og Design ved AAU, som også gav energi til netværket Designforum i Aalborg. Her var der siden slutningen af 1990'erne arbejdet med arkitektur og design bl.a. ud



fra et iværksætter- og virksomhedsudviklingsperspektiv. Hertil kom Aalborg Erhvervsråd, som havde fokus på iværksætteri, jobskabelse og netværksdannelse inden for vidensbaserede virksomheder. Endelig var Dreamhouse et af de konkrete projekter, der knyttede sig til Kulturforvaltningen i Aalborg Kommune og den

Fig 11a Logo for det nye iværksætterhus

Fig.12 Dreamhouse får til huse i forsyningsvirksomhedernes tidligere bygning på den centrale del af havnefronten

regionale kulturaftales fokus på integrationen mellem kultur og erhverv som et led i den første regionale kulturaftales 6. tema, kultur-erhverv.

*Konceptet (Dreamhouse) bygger på de værdier, som Rolf Jensen har beskrevet i sin bog om drømmesamfundet. Samarbejde, etik, krav om plads til drømme og individuel rummelighed og højt til himlen i brede netværk. Et koncept, der viste sin berettigelse, næsten inden de første virksomheder flyttede ind. Dreamhouse har til huse i Rendsburggade 6, der spændende nok ligger mellem First Hotel, Kvindens Plads(!) og det kommende Musikkens Hus. Beliggenheden ved vandet giver liflig inspiration til det brus af ideer, der kendetegner dagligdagen i huset. Ro og bevægelse – overflade og dybde – vandtrafik og ænder... (uddrag af pressemeddelelse fra Dreamhouse 9. september 2003).*

Dreamhouse-projektet og den første regionale kulturaftale læner sig op af Rolf Jensens bog om drømmesamfundet (1999) og rapporten om Danmarks kreative potentiale (Kulturministeriet og Erhvervsministeriet 2000), som igen henter sin inspiration fra Pine og Gillmores bestseller, *The Experience Economy – Work is a Theatre and Every Business is a Stage* (1999). Dreamhouse er således en del af sceneskiftet, hvor integrationen af markedspladsen og scenen ses som Danmarks kreative potentiale (Kulturministeriet og Erhvervsministeriet 2000, Nordjyllands Amt 2000).

*'.....nogle af kunstens og kulturens egenskaber og kompetencer kan vise sig at udgøre en værdifuld ressource for dansk erhvervsliv. Egenskaber som idérigdom, kreativitet og evnen til at fortælle en historie er på vej til at blive vigtige konkurrenceparametre for mange virksomheder. Egenskaber, som kulturlivet i stor grad besidder. Derfor er der god logik i at bygge bro mellem kulturlivet og erhvervslivet, at udforske nye kreative alliancer. At eksperimentere med kulturlivet som en ny samarbejdspartner for erhvervslivet.'* (Danmarks kreative potentiale, Kulturministeriet 2000:6)

Som det diskuteres i næste kapitel, så skulle de regionale kulturaftaler med afsæt i netop Danmarks kreative potentiale, hvorfra ovennævnte citat er taget, sikre udviklingen af en dansk kulturindustri eller kreativ industri. Dreamhouse stod således på skuldrene af denne

politiske vision. Det, som dog stod åbent i 2003, var, i hvor høj grad Dreamhouse også stod på skuldrene af en lokal infrastruktur. Man havde uddannelsen inden for Arkitektur og Design, som netop havde sendt de første kandidater på gaden. Herudover havde man forskellige uddannelser på det humanistiske fakultet inden for kommunikation og informationsteknologi. Hertil kom en række ingeniørfaglige uddannelser, som naturligt fandt deres fodfæste i bestående virksomheder eller som opstartere i Vidensparken Novi på Campus. Det var altså en niche inden for såvel den kreative del af vidensøkonomien og oplevelsesøkonomien, som var målgruppen for Dreamhouse i 2003.

*'Ideen om at vi nok kan facilitere nogle netværk om vidensdeling opstår i Erhvervsrådet? Vi nedsatte en arbejdsgruppe med bl.a. lederen fra Arkitektur og Design og nogle fra det private erhvervsliv, industri og handelskammeret samt os selv. Og så det vigtigste en fra Aalborg Kommunes Kulturforvaltning de var med helt fra starten. Her begynder ideerne at folde sig ud, Aalborg er en meget teknokratisk by, som har udviklet sig fra at være en 'Blue collar' by til en 'white collar' by. Det betyder at nu begynder man at få teknokraterne til at komme, alle de teknologiske virksomheder begynder at vokse. Så begynder alt det der hedder 'kreativt potentiale' det har Aalborg aldrig dyrket. Så det er lidt baggrunden for at vi gerne vil facilitere, at kulturen møder teknokraterne på en eller anden facon og det er sådan i sin meget spæde barndom.'* (Eget interview 2007, Dolan Sund Nielsen, erhvervsrådgiver i Aalborg Erhvervsråd, om starten på Dreamhouse)

Integrationen mellem kultur og erhverv var, som erhvervsrådgiveren udtrykker det, et område i sin spæde start i Aalborg, når det handlede om at tænke nye kommercielle og erhvervsmæssige relationer mellem kulturens verden og erhvervslivet. Med Dreamhouse var Aalborg Erhvervsråd, Kulturforvaltningen og Universitetet med et slag fælles om et projekt. Det var derfor naturligt, at projektet både skulle ses i forhold til erhvervspolitik, udvikling af kulturens potentiale og, i universitetets optik, skabelse af nye vidensbaserede netværk. Kulturen skulle dermed til at se sig selv i et erhvervsmæssigt og økonomisk perspektiv, mens Erhvervsrådet og Universitetet skulle orientere sig i forhold til kulturelle idealer.

### 3.9. Kultur og erhverv skulle integreres i nye kreative industrier.

Dreamhouse havde plads til ca. 25 små iværksættervirksomheder, som kunne leje en arbejdsplads for 2500 kr. om måneden. For en mindre tillægspris fik iværksætterne adgang til IT-udstyr. (Aalborg Erhvervsråd 2003a)

I Dreamhouse-projektet var der fire eller fem iværksættervinkler, alt efter hvordan organiseringen af Dreamhouse læses.

1. *CuBiz* skulle være mødet mellem kunstneriske og kulturelle iværksættere. Det bestod af virksomheder og udviklingsteams fra store virksomheder. Fokus var rettet mod musik, teater, film og video, arkitektur, design, litteratur, billedkunst, medier, legetøj/forlystelser, events, edutainment, oplevelsesturisme, fusion, multimedie og de heraf afledte teknologier

2. *Designmaskinen* var for de, der ønskede at afprøve grundlaget for en ny virksomhed eller specialestuderende, alle inden for arkitektur, design, multimedier.

3. *Multimaren* var for nye innovative iværksættere, studerende eller udviklingsteams fra større virksomheder inden for IT, internet og multimedier, spil, film og video, legetøj/forlystelser, events, edutainment og de heraf afledte teknologier

4. *Kommunikationstanken* var for iværksættere, studerende, udviklingsteams fra større virksomhed alle inden for PR, journalistik, kommunikation, data, portalvirksomhed, øvrige medier, events, edutainment og de heraf afledte teknologier.

5. *MY'erne* var de iværksættere og virksomheder, der kan ses som 'traditionelle' iværksættervirksomheder inden for videns- og serviceproduktion i en netværksøkonomi. De skulle være My-lokomotiverne, som trak udviklingen i gang for de øvrige virksomheder.

Betragter man de fem iværksættervinkler, var der mange overlap mellem de forskellige temaer, hvor CuBiz dog rummede noget fra alle de øvrige. Der blev således arbejdet med en meget bred definition på en kultur/erhvervs-relation; en relation som på mange måder lændede sig op ad den ligeledes brede definition, der findes i de nationale rapporter på om-

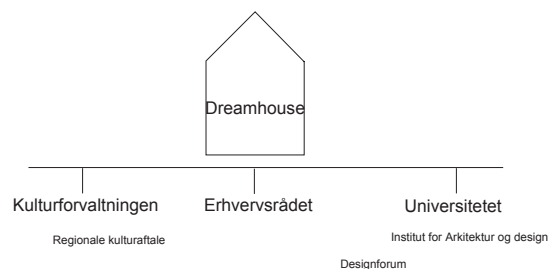
rådet 'Danmarks kreative potentiale' (Kulturministeriet 2000) og 'Five new Steps, Denmark in Culture and Experience Economy' (Kulturministeriet 2003).

CuBiz var dermed udtryk for et økonomisk oplevelsesorienteret fokus i kulturpolitikken, og intentionen var, at der skulle arbejdes med alle værdikæderne i den primære kulturproduktion.

Men Dreamhouse var altså også, via MY'erne, åben for den helt traditionelle iværksættervirksomhed i videns- eller servicebranchen. Der var således spændt et felt ud mellem to meget forskellige kulturer, de klassiske erhvervsdyders samt kulturens og kunstens mere skæve vinkler og syn på verden.

*Det var bestemt ikke naturligt. Man mente, at der hvor jeg kom fra, der skulle jeg begynde at gå med jakkesæt og slips, for nu var jeg jo erhvervsmand. Modsat fik erhvervskonsulenten at vide, at han var begyndt at blive lidt for kunstnerisk og kreativ og vidtløftig. Der skete faktisk det, at vi fik en blandingskultur således, at vi med det projekt fik øjnene op for hinandens kvaliteter.*

(Kulturforvalteren om kollegaernes syn på arbejdet)



med Dreamhouse) (eget interview 2007 med kulturkonsulent Claus Svenstrup)

I Dreamhouse blev der også arbejdet med rum og netværk, bl.a. via CuBiz, som skulle koble kulturel, kunstner og erhvervsvirksomheder sammen i forskellige events. CuBiz var et initiativ, som blev støttet økonomisk af Kulturministeriet. Herudover var økonomien bag Dreamhouse i opstarten hovedsageligt sikret af Aalborg Erhvervsråd. Desuden bidrog den regionale kulturaftale, Aalborg Kommunes Kultur- og Fritidsfor-

Fig.13 Interessenterne bag Dreamhouse i opstarten 2003

valtning samt Aalborg Universitet. I begrundelsen for det økonomiske bidrag til Dreamhouse hed det dengang til Kulturministeriet:

*Som led i den regionale kulturaftale mellem Kulturministeriet og Aalborg Kommune/Nordjyllands Amt har regionen iværksat en række initiativer til fremme af samarbejdet mellem kultur og erhverv. Et centralt initiativ er etablering af Dreamhouse/Cu-Blz, som er et kreativt miljø, der skal bidrage til nye samarbejdsprojekter mellem kulturinstitutioner og erhvervsliv inden for områder som arkitektur, design, multimedier, kommunikation og "content-industrien". På baggrund af et samarbejde mellem Aalborg Erhvervsråd, Aalborg Kommune, Nordjyllands Amt og Aalborg Universitet vil Dreamhouse i august 2003 også åbne som et fysisk hus ved havnefronten i Aalborg.* (Nordjyske tidende 25. februar 2003)

### 3.10 En nordjysk kultur- og erhvervs SWOT

Samtidigt med opstarten af Dreamhouse igangsatte temagruppen for kultur-erhverv under den regionale kulturaftale en SWOTanalyse. Analysen skulle belyse styrker og svagheder ved integrationen mellem kultur og erhverv i Aalborg og Nordjylland. Undersøgelsen forelå medio 2004 og viste, at tanken bag Dreamhouse var ny set i et nordjysk perspektiv. Analysen konkluderede, at integration mellem kultur og erhverv i Nordjylland ikke umiddelbart var det, som virksomhederne søgte, og at der var markante forskelle mellem virksomhedernes og kunstneres syn på området. Generelt viste analysen således, at virksomhederne ikke så en økonomi i at engagere kunstnere i virksomheden. Derimod investerede man i kunst til udsmykning eller til arrangementer, der skulle øge trivselen hos medarbejdere eller skabe pr for virksomheden. Der blev i undersøgelsen også peget på, at landsdelens virksomheder var forholdsvis konservative. Desuden havde de kunstnere, som indgik i samarbejde med virksomheder, ofte ikke et tilstrækkeligt fagligt niveau. Og, som Lotte Darsø (forfatteren til Art full Creation 2004) ligeledes påpegede i analysen, så skal det kunstneriske råstof være i orden, for at der kan skabes et godt samarbejde. En svag kunstnerisk præstation i en virksomhed betyder, at de næste ti kunstnere fravælges (Schwab & Andersen 2004).

Det syntes således basalt at være konservatisme hos virksomhederne, og, måske endda vigtigere, et begrænset kunstnerisk råmateriale i regionen, der

spændte ben for en integration mellem kultur og erhverv.

*Men man kan også sige, det er ved at være svært, for de fleste er efterhånden ved at være flyttet fra Nordjylland. Jeg har siddet som formand for BKF Nord, og der er gennemsnitsalderen et pænt stykke over tres nu, så der snakker vi om decideret udvandring fra midt i firserne og til nu og som stadig er her på fuld blus....Der flytter ingen til Nordjylland, stort set ikke, det er ganske få, der gør det. Det er helt vildt, min generation er nok ved at være nede på fem personer max 10. Det lidt ekstremt faktisk. (Eget interview 2007 med Jørgen Hedegaard Jacobsen, Akademi-uddannet kunstner bosat i Aalborg)*

Jørgen Hedegaard, der er samtidskunstner, kan selvfølgelig ikke tale for fx scenekunsten, musikken eller litteraturen, men han er med til at tegne et billede af en region, der ikke havde en tilvækst inden for det centrale kunstområde, billedkunsten. Der var, som nævnt i indledningskapitlet, således kun én institution, der uddannede kunstnere i 2003, nemlig Det Nordjyske Musikkonservatorium. Hertil kom den nye uddannelse i Arkitektur og Design på Aalborg Universitet, en krydsning mellem arkitekten, designeren og ingeniøren. Men det var stadig et fåtal af kandidater, som var uddannet derfra i 2003. Landsdelen havde således ikke en kritisk masse, hvor såvel venner som konkurrenter kunne dele viden og skabe innovationsområde. Landsdelens professionelle kunstnere havde svære kår. Der var hverken mulighed eller tradition for at uddanne kunstnere eller for at skabe en kultur omkring kunstnere.

*Det er svært for kunstnere at slå igennem fra Nordjylland. Dels fordi markedet ikke er så stort heroppe, og dels fordi der i Nordjylland ikke er nogen professionelle uddannelser inden for hverken musik, billedkunst og teater.*

(Thomas Martinsen leder af PLS Rambølls center for Oplevelsesøkonomi i Nordjyske 6/12 2004)

I samme artikel fra Nordjyske gav bestyrelsen fra Billedkunstneres Forbund udtryk for, at gennemsnitsalderen blandt de 53 medlemmer var nær de 60 år i 2004. Der var altså ikke en ung generation, der var



på plads til at indgå i nye kreative alliancer på det billedkunstneriske område. I en anden artikel i samme serie peger Henrik Halkier fra AAU på den føromtalt problemstilling, nemlig at det kunstneriske råmateriale i regionen ikke var på plads.

*Det er en farlig udvikling, at kunstnerne er på flugt fra Nordjylland.....Et kunstnerisk miljø er vigtigt, fordi det både tiltrækker de kunstneriske kreative og de højtuddannede, der arbejder kreativt med forskning og udvikling.* (Henrik Halkier lektor ved AAU i Nordjyske 6/12 2006)

Samtidig var en af konklusionerne i SWOT-analysen, som før nævnt, at virksomhederne efterspurgte udsmykning og underholdning hos kunstnerne. Man ville ikke have kunstnerne ind i virksomhedens 'maskinrum'. Det står i kontrast til, at mange kunstnere netop så sig selv som værende gode til produktudvikling samt virksomheds- og medarbejderudvikling. Man kan således sige, at virksomhederne så kunsten og kulturen som udsmykning og underholdning og sig selv som mæcener og sponsorer. Heroverfor stod kunstnerne med et ønske om at arbejde med erhvervslivets produkter og med udviklingen af virksomheder.

*Det er påfaldende, at virksomheders investeringer i kunst og kultur er båret af ønsket om trivsel, underholdning og markedsføring, mens kunstneres ambitioner ofte ligger indenfor medarbejder- og produktudvikling. Set i det perspektiv står erhverv og kultur langt fra hinanden. Årsagen til denne distance er ikke klarlagt af denne undersøgelse.*(Schwab & Andersen 2004:35)

SWOT analysen viste sammen med den offentlige debat og den manglende uddannelse af kunstnere, at opstarten på Dreamhouse og ideen om kreative alliancer ikke var baseret på et stærkt, lokalt fundament. Der var i 2003 meget store forståelsesforskelle mellem de forskellige aktører og i disses forståelse af integrationen mellem kultur og erhverv. På den baggrund blev der arbejdet videre med at skabe viden og forståelse af integrationen mellem kultur og erhverv i et nordjysk perspektiv. Nærværende Ph.d. stipendiums ordlyd blev diskuteret i løbet af 2003-2004 for at blive opslået i sommeren 2004.

*Formålet med Ph.d. - projektet er at udvikle koncepter for integration mellem kultur og erhvervsliv og undersøge samspilsmuligheder med henblik på at skabe grobund for udvikling af nye produkter og virksomheder i regionen. Ph.d.-forløbet gennemføres i tæt samarbejde med virksomhederne, regionens kulturinstitutioner og selvstændige kunstnere.* (Nordjyllands Amt 2004)

Det var altså en meget proaktiv rolle i forhold til såvel det økonomiske som det oplevelsesmæssige rationale, der blev fremhævet med Ph.d. stipendiatet. Ligeledes så opdragsgiverne en tæt relation til Dreamhouse som en oplagt mulighed. Temagruppen for kultur og erhverv i den regionale Kulturaftale Nordjylland samt øvrige partnere bag opslaget af stipendiatet havde samme syn, som det kunstnerne lagde for dagen i den nordjyske kultur & erhvervsundersøgelse; kunstnerne og det kreative potentiale skulle bidrage med nye produkter og virksomheder (Schwab & Andersen 2004:35). Ph.d. stipendiatet var således indledningsvis set som medudvikler af den kultur-erhvervsorienterede diskurs og af et økonomisk og oplevelsesorienteret rationale. Det var derfor med dette afsæt, jeg som Ph.d. studerende indledte min undersøgelse af integration mellem kultur og erhverv. Men inden dette behandles, skal de øvrige aktører på havnefronten introduceres.

### **3.11 De store kulturfyrtårne debatteres**

Et halvt år inden Dreamhouse slog dørene op for iværksætterne, blev arkitektkonkurrencen for det fremtidige Musikkens Hus på havnefronten i Aalborg afgjort. Vinderen af konkurrencen blev de østrigske stjernearkitekter fra Coop Himmelblau, som tegnede et markant vartegn for det projekt, som siden årtusindskiftet havde været diskuteret formelt med universitetet, erhvervslivet, byrådet og konservatoriet i 'Fonden for rejsningen af Musikkens Hus'.

*Det bliver ikke bare et hus. Det har den væsentlige kvalitet, at alle vil forholde sig til det. Nogle vil blive begejstrede, andre måske det modsatte. Men det vil i hvert fald ikke blive mødt med ligegyldighed. Det vil blive et symbol for Aalborg, et nyt vartegn.*  
(Sven Caspersen rektor AAU i Nordjyske 25. februar 2003)

Coop Himmelblau vandt konkurrencen om et hus med plads til byens Symfoniorkester, Musikkonservatoriet, musikuddannelserne ved Universitetet og den nye uddannelse for Arkitektur og Design. Der var tale om et arkitektonisk fyrtårn, men også om et projekt, der søgte at koble kultur og viden. Det læner sig derfor op ad et traditionelt kulturrationalt, som søger dannelse, viden og oplysning i en elitær kulturforståelse. Men samtidig var vartegnet vigtigt, da det skulle bruges til at promovere byen, erhvervslivet og universitetets interesser i jagten på skatteborgere, virksomheder, ansatte og studerende. Man kan således sige, at det var et oplysningsorienteret kulturprojekt med fokus på kunst og viden, men også et projekt, der skulle bruges i en økonomisk agenda i konkurrence med nabobyerne i Danmark.

*Kombinationen af uddannelse, forskning og musik er så indlysende, at den burde bruges overalt!*

(Direktøren for Statens Forsknings- og Uddannelsesbygninger, Lars Ole Hansen i Nordjyske 25. feb. 2003)

Musikkens Hus var med en beliggenhed lige øst for planlagt som ny nabo til Dreamhouse. Musikhuset har sin egen selvstændige historie og bliver ikke en central karakter i fortællingen her, men det er vigtigt i forståelsen af de bykulturelle rationaler, som krydses på havnefronten, og som er gennemgående i hele denne afhandling.

Samme år – mens konkurrencen om et musikhus blev afgjort, og Dreamhouse åbnede – blev et andet markant kulturprojekt diskuteret.

### 3.12 Nordkraft

Som umiddelbar nabo til det kommende Musikkens Hus og Dreamhouse lå det tomme Nordkraft. Hvad skulle der ske med den enorme bygning, der lå som et vidnesbyrd om industribyen Aalborg? Den sidste store hovedbygning var tom. Skulle den forsvinde som de øvrige bygninger, der var fjernet for at give plads til det kommende musikhus? Nordkraft var blevet højaktuel i foråret og sommeren 2003 med Jacob Ejersbos roman 'Nordkraft'. Bogen gik sin sejrsgang i Danmark og var en bestseller i 2003. Det var oplagt at spørge, hvad Aalborg og Nordkraft skulle gøre, efter at Stesso og de andre skæve karakter havde forladt den rå 1980'er industriby. I Ejersbos roman var



Nordkraft metaforen for det rå og forhærdede miljø i en arbejderby i krise i 1980'erne. Den var intens og velfortalt. Men i 2003 var det naturligt, at Aalborg skulle arbejde sig ud af skyggen fra Nordkraft og bygge videre på den historik, som byen havde i kraft af en stærk industrikulturarv.

Svaret på den fremtidige Nordkraft-fortælling blev diskuteret og bearbejdet igennem 2002-2003. Ejeren af Nordkraft var i 2003 Nordjyllandsværket og TK Development, som gerne så, at Nordkraft blev udviklet med erhvervs- og undervisningsfunktioner samt restauranter, gallerier, koncerter m.m. Men fra Teknisk Forvaltning i kommunen pegede man i den oplysningsfolder, som fulgte offentlighedsfasen af det fremtidige Nordkraft, på, at der var andre muligheder, som i højere grad skulle fokusere på kulturen og fritidslivet i samspil med projektet omkring Musikkens Hus. Herunder blev Dreamhouse-projektet i øvrigt allerede i 2002 nævnt som et projekt, der kunne indlejres i Nordkraft.

*Kultur- og erhvervssamarbejde i AAU-regi er en mulighed. Dreamhouse, som en ide der er fostret på Arkitektur og Design uddannelsen, er tænkt som et sted for iværksættere og kulturelle ildsjæle med henblik på udvikling af projekter og initiativer der på en eller an-*

*Fig. 14 Coop Himmelblaus vinderforslag til Musikkens Hus konkurrencen.*



Fig 15 Nordkraft spejler sig en tidlig morgen i juni 2005 i regnvandet.

den måde har med design at gøre, fx også multimedier, billedkunst og scenografi. (Folder for Nordkraft-projektet, Teknik og Miljø Forvaltningen 2002)

Offentlighedsfasen mandede ud i, at der i oktober 2003, en måned efter at Dreamhouses var åbnet, fra Teknisk Udvalg samt Skole- og Kulturudvalget blev præsenteret planer om, at Aalborg Kommune burde købe Nordkraft og omdanne den til en kulturfabrik for kultur og fritidstilbud, meget på linje med de forslag som var beskrevet i folderen fra offentlighedsfasen af projektet (Nyhedsbrev Nordkraft oktober 2005).

- Målet med Nordkraft er et dynamisk hus, hvor mange forskellige kultur- og idrætsaktører kan inspirere og berige hinanden, forklarer Nils Bell. Blandt andet Jomfru Ane Teatret og Jako Bole Teatret, Aalborg Musikskole, DGI, Projekt Dance House - som samler en række dansekræfter - samt Skråens Venner er interesseret i et større samlingssted. Netop Skråens Venner har i årevis savnet en større sal med plads til omkring 1000 tilskuere - Skråens egen sal kan kun rumme 400 personer. (Kulturrådmand Nils Bell i Nordjyske 16. oktober 2003)

Også DGI ser frem til et samarbejde med de mere traditionelle kulturinstitutioner:

*Man kommer til at få et bredere billede af kultur. I fremtiden vil man kunne gå ind og styrketræne lidt og så gå ind og høre en koncert bagefter, forudser Einar Larsen (regionsformand DGI). Derudover overvejer DGI også at lave en cafe i komplekset. (Nordjyske 4. november 2003)*

I slutningen af 2003 var der lagt op til et mere end 20.000 kvadratmeter stort kultur- og fritidshus i Nordkrafts tidligere hovedbygning. Det var et projekt, der trak på det folkelige kulturtilbud fra idrætten og den rytmiske musik til teatre, billedskoler og kunstpavillon. Det var en blanding af et socialt orienteret kulturrationale fra 1970'erne og 1980'erne og et kulturelt oplysningsrationale. Det nye ved Nordkraft var skalaen, som skulle 'blæses' op, så det blev meget synligt i den konkurrence om borgere og virksomheder, som var opstået mellem såvel danske som europæiske byer (Landry 2000).

Når man læser indledningen til den nye Nordkraft-fortælling, så var den på mange måder en moderne udgave af velfærdsbyens kulturrationaler samlet under et tag. Den byggede, som i 1970'erne, på retten til at vælge sine egne kulturelle præferencer i den store kulturfabrik. Kulturen blev dermed et instrument for oplysning, sociale formål og ikke mindst for at brande byen og skabe økonomisk vækst sideløbende med de kulturelle aktiviteter!

### 3.13 En kulturel trekant tegnes

Den første forståelse af kulturindustriens indtog på havnefronten begyndte at tegne sig som den kulturelle trekant (Aalborg Kommune 2004, Andersson 2005, Andersson og Kiib 2007, Jensen 2007). Kulturen var ikke blot et gode i den klassiske velfærdsforståelse. Kulturen skulle nu indgå i byudvikling, erhvervsplaner og vidensudvikling. Det var en trekant, som havde sine tre hjørner i Dreamhouse, i intentionerne for et fremtidigt Nordkraft og i konkurrenceforslaget for det fremtidige Musikkens Hus.

En lignende optik udfoldede Ole B. Jensen med sine 'Culture Stories' omkring branding af byen i et kultur- og oplevelsesorienteret perspektiv (Jensen 2007). Han så konkret kulturtrekanten som et net af meninger og måder at i-tale-sætte byens rum på. Det betyder, at

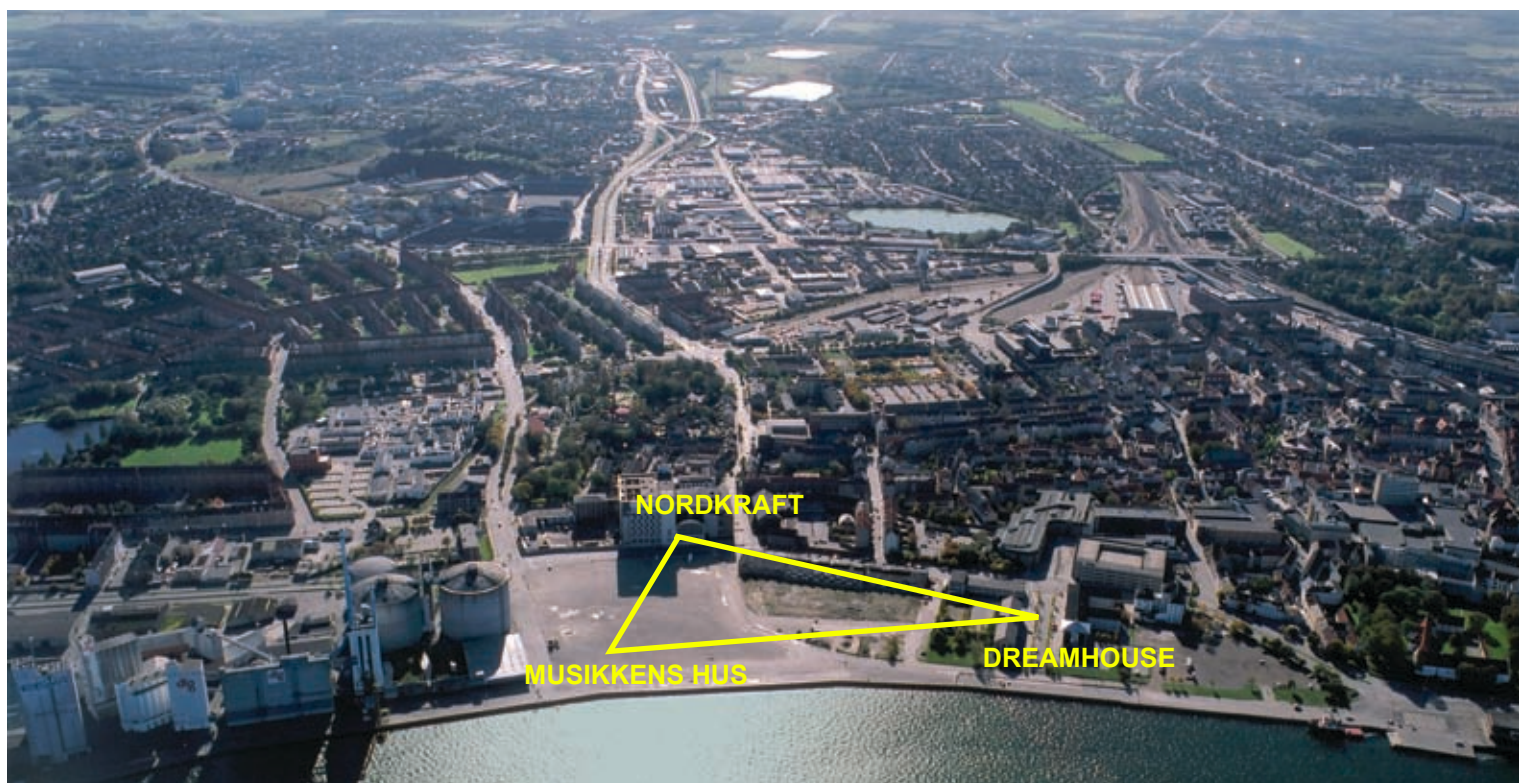
det ikke mindst, set overordnet i hans optik, handlede om et kultursammenstød mellem oplysningsrationalet i finkulturen og den folkelige massekultur i en mere 'Adornosk' diskussion af det, som oprindeligt blev kaldt 'The Culture Industry' – kulturindustrien (Adorno 1994).

*'The multiple global narratives and flows of ideas unfold around this 'Culture Triangle'. The case paves the way for an understanding of how particular webs of meanings and ways of doings are articulated with the intention of facilitating interventions in urban space. The culture hub known as the 'Culture Triangle' is one such strategic point of intervention. A culture hub is understood here as a site with high inputs, awareness and levels of cultural urban interventions. Furthermore, as there is more than one culture story, culture clashes occur; in this particular case where narratives of 'high' and 'low' culture meet'. (Jensen 2007:222-223)*

Aalborg var langs havnefronten i 2003 i færd med at indlede en fortælling, hvor den tidligere industribyg søgte ikonerne i et klassisk oplysningsrationale i form af et symfonisk musikhus. Men projektet var kun økonomisk muligt, dersom universitetet ønskede at indgå i udviklingen af husets indhold og økonomi. Over for det, man kunne betegne som et elitært musikhusprojekt, stod det mere folkelige Nordkraft-projekt; et projekt som i højere grad bæres af de klassiske velfærdssynder, som siger, at kulturen er for alle. Industribyens katedral skulle have nyt liv, og det skulle i den socialdemokratiske by være for alle byens borgere. I Nordkraft skulle idrætten, musikken, scenekunsten, filmen og handelslivet mødes. Industrikulturen skulle forvandles til kulturindustrien, og Nordkraft skulle blive til kulturfabrikken.

Hertil kom så det meget mindre Dreamhouse, som i fremtidsplanerne for Nordkraft blev tænkt som en del af Nordkraft. Her var kulturen en del af dette at skabe virksomhedsgrundlag og produktudvikling som erstat-

*Fig. 16 Den kulturelle trekant dannes af mødet mellem Dreamhouse og projektforslagene for Musikkens Hus samt Nordkraft og eksisterer både som bykulturelle rationaler og som projekter i byens rum*



ning for den produktion, der flyttede ud og forsvandt i overgangsfasen fra industrisamfund til kultur- og videnssamfund. Kulturen skulle gives et formål, som var erhvervsrettet og fokuseret mod at skabe produkter i kultur- og oplevelsesøkonomien.

*Ønsket med Dreamhouse er at skabe et omdrejningspunkt for opstart af en række nye samarbejdsprojekter på grænseområdet kultur og erhverv med særlig fokus på områderne arkitektur, design, multimedie, kommunikation og content – industrien. Kulturen har sit eget brand i Dreamhouse i form af CuBiz, som henvender sig til hele den kulturelle og kulturelt beslægtede værdikæde fra studerende, kunstnere, virksomheder, iværksættere til kulturinstitutioner.*  
(Nordjyllands Amt 2004:39)

### 3.14 Byens og kulturens kvadratur på havnen

I optegnelsen af de bykulturelle rationaler var der endnu en aktør. To hundrede meter fra Dreamhouse ind

mod byen ligger Medborgerhuset med hovedkontoret for Aalborg Bibliotekerne, hvor 1970'erne og 1980'ernes sociale forandringsrationale samt det klassiske velfærdsideal om oplysning via kultur og kunst forefindes. Der var nu ikke blot tale om en kulturtrekant, men nærmere en kvadratur, som sammenfletter det landskab af bykulturelle rationaler, som eksplicit tegnes i den model (Skot-Hansen 1997, 2005), som diskuteres i det følgende kapitel 4 om den kulturelle byudvikling og de kreative iværksættere i oplevelsesøkonomien. I Aalborg var der, som i andre danske byer, ikke blot et 'rent' rationale, men derimod flere lag af rationaler, som spiller sammen. Her forskydes rationalerne over tid relateret til de magtstrukturer, som er i den lokale kontekst. De bykulturelle rationaler 'konkurrerer' om at sætte scenen og/eller indtage markedspladsen i den by, som ændrer sig fra industri- og serviceby til videns-, kultur- og oplevelsesby.

Konkurrencen om scenen og markedspladsen handler om fordelingen af resurser mellem byens sekto-

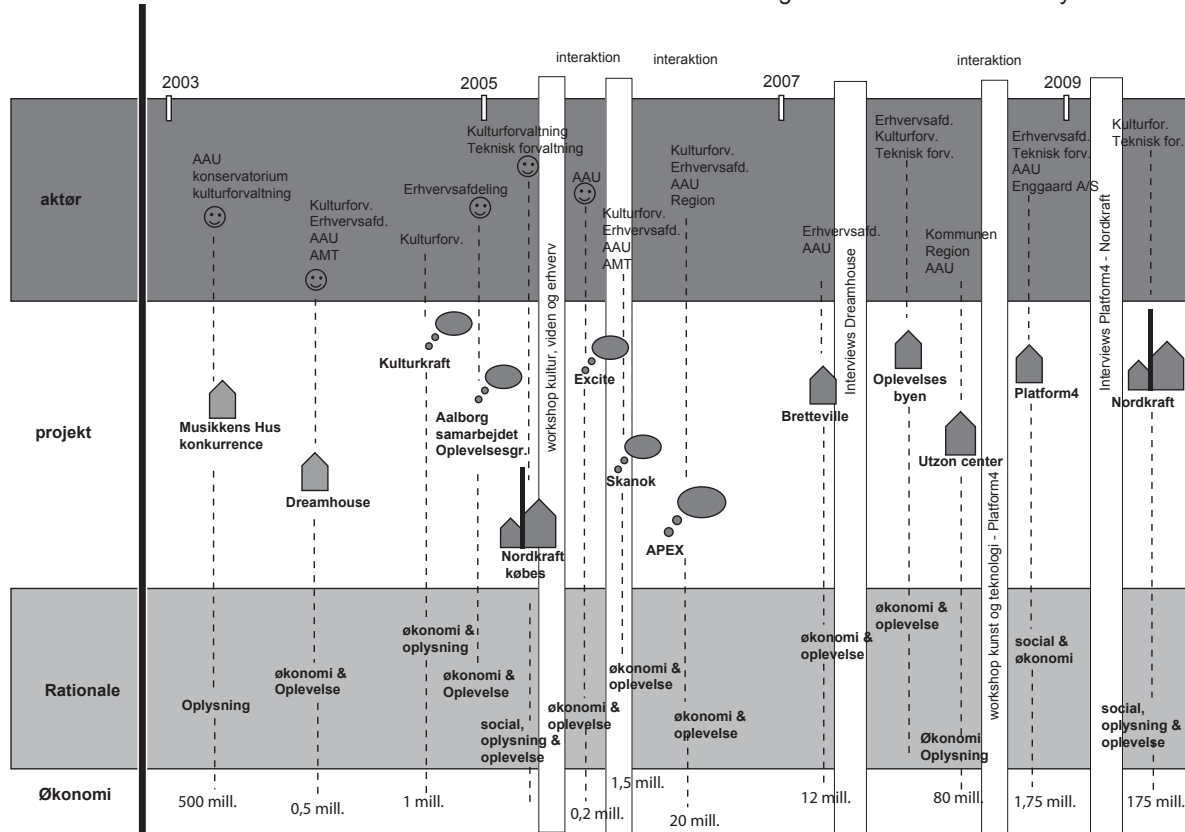


Fig. 17 Det ovennævnte kort er påbegyndt via samtaler i begyndelsen af 2005 med ansatte i det daværende Nordjyllands Amt, personer fra Universitetets bestyrelse, medarbejdere fra Kulturforvaltningen i Aalborg Kommune og erhvervslivets repræsentanter i det daværende Region Aalborgs oplevelsesøkonomiske gruppe.

rer og forvaltninger. Kulturen var i 2004 under pres, men Kulturforvaltninger og kulturens aktører vejrede måske morgenluft og nye bevillinger. Over for kulturforvaltningen og dens aktører stod Erhvervsråd og erhvervsafdelinger, der skulle se et afkast og et formål med kulturen, mens Tekniske Forvaltning skulle til at forholde sig til mere end blot det byggede.

I 2004 havde Aalborg således en række lag, der spejlede kulturens udvikling fra 1950'erne frem til 2003, og alle lag var at finde i den kulturelle firkant, som blev dannet mellem Dreamhouse, Medborgerhuset og de to fremtidige projekter, Nordkraft og Musikkens Hus. Men det var ikke en fast konstruktion, da de nye rationale omkring økonomi og oplevelser først nu i 2004 var ved at finde en begyndende forståelse i byen. I kulturrationale-firkanten herunder indlejres de centrale projekter, som var en del af den havnefront, som skulle udvikles fra slottet i vest til Østre havn i øst. Betragtede man indledningsvis kultur-firkanten i 2004, så man det sociale og det oplysningsorienterede rationale som de to centrale rationale i velfærds-Aalborg, nærmere bestemt med Medborgerhuset i Rendsburgsgade. Betragtede man det, måske kommende, Musikkens Hus samt Utzon Centeret, som i 2003 også var under planlægning, så var disse helt entydigt koblet til det videns- og oplysningsmæssige kulturrationale. Det projekt, der dækkede over det største antal rationale, var Nordkraft, der i kraft af sin størrelse og programmering ville dække stort set alle rationale, dog i startfasen med vægt på det sociale, det oplysningsmæssige og det oplevelsesorienterede. Dreamhouse var med et rent økonomisk rationale det helt nye barn i vuggen. Til dette rationale knyttede sig også fremtidige events og netværk som Skanok05, Excite og ApEx, som dog først kom til i 2005. Endelig var Tivoli Karolinelund, Tallship Race og Karnevalet oplevelsesorienterede projekter, der næsten udelukkende var rettet mod underholdning i byen. Inddelingen af projekterne i modellen viser tydeligt, at de nye projekter placerede sig i det økonomiske og det oplysningsmæssige rationale. Heroverfor havde det sociale kulturrationale, som i den teoretiske diskussion var vigtig i relation til de kreative iværksættere, ikke noget egentligt samspil, så længe Nordkraft og Dreamhouse var adskilt. Man kunne efterlyse et brugerorienteret rationale omkring det sociale med en forbindelse over mod det økonomiske rationale, men det havde ikke den store bevågenhed blandt de nye



projekter. De centrale projekter kan tegnes på en tidslinje, der strækker sig fra ca. år 2000 og frem til 2009. Nogle af projekterne var tidsbegrænsede projekter med fokus på netværksdannelse og udvikling, mens andre var konkrete projekter med tilhørende rum og steder, og andre igen skiftede status undervejs, som handlingen i casen gik fra tidsbegrænsede projekter eller projekt-ideer til mere permanente projekter. Afhandlingen i sig selv var også at betragte som et projekt og en aktør i tidslinjen. Det var, som det beskrives i metode- og eksperimentkapitlet, naturligt at betragte afhandlingen som en aktør, da grundlaget for afhandlingen videns og metode bevægede sig fra en analyserende og phronetisk inspireret analyse (Flyvbjerg 1991a, Flyvbjerg 1991b, 2005) over mod en interagerende og aktionsorienteret tilgang til skabelse af viden (Nielsen og Svensson 2006). Afhandlingen var ligeledes en del af regionens fokus på kultur og erhverv og var dermed en del af rationalene i firkanten på den centrale havnefront.

Fig 18 Projekterne på havnefronten i 2003. De gråtonede projekter var endnu ikke realiserede projekter i 2003.



- Vi støtter ikke kunstnerne for kunstnerens skyld. Denne kulturaftale er til for, at samfundet skal få noget ud af det. Og her har vi altså valgt, at de skal arbejde sammen med børn, unge og erhvervsvirksomheder. (Formanden for Nordjyllands Amts undervisnings- og kulturudvalg, Gunhild Bach Nielsen)

'Den Aalborgensiske kunstneriske undergrund efterlyser steder, hvor der er plads til eksperimenter, og hvor miljøet kan gro fra bunden uden på forhånd stramt definerede rammer og mål ..... I forlængelse heraf er det en vigtig pointe, at et eksperimenterende miljø ikke behøver at udelukke et ønske om at huse andre aktører såsom iværksættere og virksomheder, der i højere grad indgår i et kreativt miljø ud fra en forretningsvinkel.' (ApEx 2007)



**4.0**

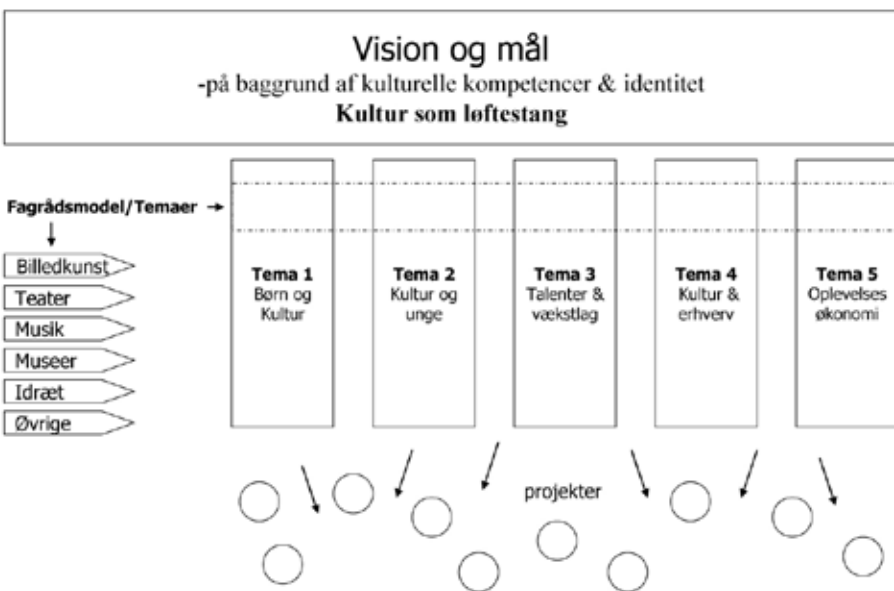
KONTEKSTFORTÆLLINGEN DEL 2, AALBORG 2004-2007



## 4.0 Kontekstfortællingen del 1, Aalborg 2004-2007

Som forsker påbegyndte jeg mit arbejde og trådte ind i den kulturelle firkant på havnen 15 måneder efter at Dreamhouse var åbnet og samtidig med fremlæggelsen af den anden regionale kulturaftale for Nordjylland. I denne aftale fik kulturen som instrument for udvikling og som vækstfaktor ny kraft. Den anden regionale kulturaftale havde, som i den tidligere, kulturlivet og kunsten i Aalborg som omdrejningspunkt, men samarbejdet omfattede nu næsten alle kommuner i den kommende region. Man fastholdt i denne som i den foregående aftale, stadig et fokus på kreative alliancer mellem kultur og erhverv, men oplevelsesøkonomien fik nu sit eget tema. Det betød, at det nye økonomiske og oplevelsesorienterede rationale rent tematisk fyldte halvdelen af kulturaftalen. Dette skyldtes, at satsningen på talenter og vækstlag også berørtes af den kultur- og oplevelsesøkonomiske diskurs. I nedenstående figur, som viser kulturaftalens mål og visioner, blev kulturen omtalt som en løftestang. Den fik som et formål at løfte den nordjyske region med afsæt i iboende kompetencer og identiteter i regionen. Dreamhouse-projektet, der, ligesom denne Ph.d., var en del af tema 4 og 5, skulle skabe ny viden omkring

Fig. 20 Model over temaerne i den anden kulturaftale 2005-08



integrationen af kultur og erhverv i oplevelsesøkonomien og var således en del af udmøntningen af kulturaftalen (Region Nordjylland 2005).

Det er tydeligt at se i figuren herover, hvordan de kulturpolitiske rationaler, som er diskuteret i denne afhandlings teorikapitel, bliver spejlet i den anden regionale kulturaftale. Hele kulturfirkanten på havnen kan således indskrives i det samme nye instrumentelle fokus, som kulturaftalen betoner. Det samme kan læses i nedenstående uddrag fra kulturaftalen, der betoner, at kulturen har betydning for vækst, virksomhedslokalisering, bosætning og turisme. På mange punkter flyttes kulturen dermed fra de to stærke bykulturelle rationaler i velfærdsbyen: det oplysningsorienterede og det socialt forandrende rationale. I stedet kobles den med vækstrationalerne: det økonomiske og det oplevelsesorienterede.

*En model der tager højde for den stadigt stigende betydning kulturen får, som kilde til kreativitet, vækst og rammebetingelse for bosætning, virksomhedslokalisering og turisme. Kulturforståelsen er under stadig udvikling og spiller en afgørende rolle på stadigt flere områder. Kultur er ikke længere kultur med stort K, men er også et instrument for:*

- Oplysning – indsigt, dannelse, viden, refleksion.
- Social udvikling – identitet, fællesskab, sundhed.
- Økonomisk vækst – image, turisme, lokalisering, jobskabelse.
- Underholdning – afslapning, leg, sjov, rekreation, og ikke mindst
- Æstetisk oplevelse (ekspression).

(Referat fra Skole og Kulturudvalget, 2. november 2004, Region Nordjylland 2005:10-11)

### 4.1 Kultur med stort K var ikke modellen i Aalborg og Nordjylland

Det er overraskende, at alle kulturrationalerne blev gjort instrumentelle, og det bliver tydeligt, at uanset hvilket rationale der lå bag kulturen, så skulle denne have et specifikt formål. Det var en ny diskurs, som blev tegnet, at ingen dele af kulturen blot kan være til for kunsten og kulturens egen skyld, men altid vil tjene et formål.

*- Man vil gøre noget for børn, unge og erhvervslivet. Og så vil man styrke oplevelsesøkonomien. Det er*

fair og straight nok. Men alle regioner i Danmark vil styrke børnekulturen, og alle steder i Europa vil styrke oplevelsesøkonomien. Man snakker om, at man vil være et kulturpolitisk forbillede. Men spørgsmålet er, om man så ikke burde gøre noget andet end alle andre. Planen om at bruge kulturen som løftestang for erhverv og turisme, kan lide et knæk, frygter Jørn Langsted. Vi ved, at de højtuddannede går efter kulturelle oplevelser af høj kvalitet. Så hvis de nordjyske kunstnere skal bruge deres tid på alt muligt andet, kan planen gå hen og give gevaldigt bagslag. (Professor Jørn Langsted, Nordjyske 7. dec. 2004)

Dreamhouse var det første tydelige eksempel på det instrumentelle rationale, som blev styrket fra den første til den anden kulturaftale. Professor i Dramaturgi fra Århus Universitet, Jørn Langsted, stillede spørgsmål ved, om kulturaftalen skabte den kvalitet, der skulle til, for at kulturen 'kunne virke', dersom kunstnerne skal lave en masse andet end kunst. Samme problemstilling gjorde billedkunstneren Gorm Spaabæk sig til talsmand for i samme artikel:

*Man støtter teaterproduktion og musikproduktion, men på billedkunstområdet handler det kun om Nordjyllands Kunstmuseum, erhvervssamarbejde og undervisning. Det har jo intet med produktion at gøre.* (Billedkunstner Gorm Spaabæk i Nordjyske 7. december 2004).

Såvel Langsted som Spaabæk så, at der var risiko for underskud af kunstnerisk produktion af høj kvalitet, og at man i Nordjylland gjorde som i alle andre byer og regioner. Dette var et centralt og tilbagevendende dilemma i Nordjylland og Aalborg, som netop ikke producerede kunstnere ud over de fra Det Nordjyske Musikonservatorium.

Der var altså en skævvridning af forholdet mellem kulturproduktion og kulturforbrug, således som Franco Bianchini (1993, 2005) og Andy Pratt sætter fokus på i det følgende kapitel, hvor Andy Pratt (2005, 2009) tillige efterlyser en dybde model for kulturproduktionen; en model der ser på den samlede produktionskæde for de kulturelle industrier.

Over for ovenstående synspunkter stod kommunernes syn på kulturen, som den blev fremlagt i kulturaftalen, og de tøvede ikke med at slå fast, at der var tale om en ny udvikling. Kulturen skulle have et formål,



ligegyldig hvilket rationale den blev placeret under.

*Vi støtter ikke kunstnerne for kunstnerens skyld. Den nye kulturaftale er til for, at samfundet skal få noget ud af det. Og her har vi altså valgt, at de skal arbejde sammen med børn, unge og erhvervsvirksomheder.* (Formanden for Nordjyllands Amts undervisnings- og kulturudvalg, Gunhild Bach Nielsen Nordjyske 7 dec. 2004)

Ud over de fire rationaler stod der således nu over for den mere traditionelle diskurs, hvor kulturen sås med stort K, en ny diskurs, hvor alle dele af kulturen skulle have et formål.

I modellen fra kulturaftalen herunder havde Dreamhouse en central plads. Her var projektet placeret i to af delmængderne af kulturaftalens oplevelsesøkonomiske satsning. Det var drejede sig dels om Kultur som væksterhverv, dels om Kultur og erhverv i kreativ alliance.

#### 4.2 Skanok05 – oplevelseskaravanen kommer til byen

Alle byer var i 2005 på jagt efter oplevelsesøkonomien og dermed de 175 mia. kroner, som den seneste rapport fra Kulturministeriet og Erhvervsministeriet (2003) fastslog, var omsætningen i den danske oplevelsesøkonomi. I 2005 kom også Danmarks svar på The Experience Economy, som havde fået navnet

Fig.21 Den anden kulturaftale 2005-08 tre fokusområder i oplevelsesøkonomien

'Følelsesfabrikken' (Lund m.fl 2005). Alt drejede sig om forbrug, følelser, oplevelser, det narrative og de immaterielle værdier. Men der var måske en tendens til at overse, hvilket råmateriale det var, der skulle skabe den nye økonomi.

I sensommeren 2005 fik Aalborg Universitet sit eget center for oplevelsesøkonomi kaldet Excite ([www.excite.aau.dk](http://www.excite.aau.dk)). Grunden til, at Excite blev oprettet, skulle måske ikke så meget søges i et internt styrkeområde inden for oplevelsesøkonomien på Universitetet, men snarere i, at oplevelsesøkonomien fra statsligt hold var gjort til et strategisk forskningsområde. Det var således ikke et område, som tidligere havde nogen betydning på universitetet, men 'pludselig' havde AAU landets største videnscenter for oplevelsesøkonomi med over 100 tilknyttede forskere. Dette var atter et eksempel på at 'i-tale-sætte oplevelsesøkonomien': Hvis vi taler om den og gør det sammen, så er den her måske også? Dette skete i 2005 med Excite, men i princippet også med den første Dreamhouse-workshop, som bliver beskrevet under det første forskningseksperiment i kapitel 6. Der blev ikke produceret, men hovedsageligt talt og analyseret, og gjorde man dette tydeligt nok, kunne det i sig selv gøres til genstand for oplevelsesøkonomien. I starten af 2005 blev der derfor nedsat en arbejdsgruppe, som skulle afvikle Skanok05 i Aalborg – den første nationale oplevelseskonference. I partnerskab mellem Den regionale kulturaftale, Aalborg Samarbejdet og AAU blev der på Dreamhouse oprettet et fælles sekretariat for konferencen. Sekretariatet planlagde, at Skanok-konferencen skulle placeres det selv samme sted som Nordjysk Udstilling i 1933. Man kunne således sige, at der i 2005, 72 år efter (den første) Nordjyske Udstilling, blev afholdt en Nordjysk Udstilling II. Men denne gang var det ikke industrisamfundets håndgribelige produkter, der blev udstillet, men derimod den uhåndgribelige merværdi i videns- og kultursamfundets oplevelsesøkonomi. Aalborg Tårnet stod stadig på bakken, men nedenunder lå nu ikke de midlertidige haller fra den første udstilling, men det oplysningsorienterede kulturrationales fineste hus i byen, Alvar Aaløs 'Nordjyske Kunstmuseum'. Så da oplevelsesøkonomien flyttede ind på museet, flyttede kunsten ud. To dage i starten af oktober 2005 husede museet Skanok05, og kultur og oplysning gjorde plads for oplevelser og økonomi.

Fig. 22 Teksten fra invitationen til Skanok05, [www.skanok.com](http://www.skanok.com) tilgået den 1. oktober 2005

### 4.3 Hvilken kritisk masse har oplevelsesøkonomien i Aalborg og Nordjylland?

Byen Aalborg skulle brandes og den nordjyske region på landkortet igen som den mest fremsynede oplevelsesregion i Danmark og Norden. De centrale aktører i byen og regionen blev inddraget gennem café møder og seminarer for at skabe en forankring i regionen. Invitationen som blev mailet til potentielle deltagere af konferencen lød.

#### ***Vær med til at skabe fremtidens oplevelsesnetværk!***

*Det er ikke længere kun et produkts egenskaber, der skaber værdi for forbrugeren. Vi er hastigt på vej til en økonomi, hvor den største værdi bliver skabt gennem oplevelser - og hvor der i stadig stigende grad bliver appelleret til følelsesliv, værdier og identitet.*

*Det er baggrunden for at Nordjylland - Danmarks førende turismeregion - i dagene 3.-4. oktober 2005 tager afsæt til et tigerspring ind i oplevelsesøkonomien.*

*Lyder dette spændende for dig eller/og din virksomhed – så meld dig til Skandinavisk Oplevelseskonference og vær med til at skabe fremtidens oplevelsesøkonomi.*

*Mere info kan ses på [www.skanok.com](http://www.skanok.com)*

Skanok05 var som konference velafviklet og havde mange kvalificerede oplæg, men den viste også, at oplevelsesøkonomien i Nordjylland og Aalborg i 2005 hovedsageligt blev båret af en offentlig økonomi. Dette billede bestyrkes af den rapport, som Aalborg Samarbejdets oplevelsesgruppe udgav samtidig med Skanok05 (Aalborg Samarbejdet 2005).

Rapporten viser, at der i 2005 blev omsat for ca. 6 mia. i den nordjyske oplevelsesøkonomi, hvilket svarer til ca. 3 % af regionens årlige omsætning på ca. 175 mia. (Danmarks Statistik 2005). Men fjerner man turismen fra den nordjyske oplevelsesøkonomi, så tegner oplevelsesøkonomien sig kun for 500 mio., og heraf må en del endog henføres til de offentlige virksomheders økonomi. Dette betyder alt i alt, at under en halv procent af nordjysk BNP i 2005 kan henføres til oplevelsesøkonomien. Det er ligeledes tankevækkende, at rapporten viser, at de traditionelle erhverv i såvel Danmark som Nordjylland havde en højere til-

vækst i omsætningen end oplevelseserhvervene. Det indikerede, at der ikke var samme efterspørgsel på oplevelsesprodukterne som på de øvrige produkter. Der var heller ikke tegn på, at der lå en stærk økonomi til grund for skabelsen af nye jobs i oplevelsesøkonomi



mien. Dette kan udledes af rapporten, da oplevelseserhvervene havde den største vækst i beskæftigelsen men den laveste vækst i omsætningen (Aalborg Samarbejdet 2005:26-27)

Den oplevelsesøkonomi, som fandtes i den nordjyske regionen, var altså hovedsageligt båret af turisme, som generelt er kendetegnet ved et lavt vidensniveau og et tilsvarende lavt lønmæssigt niveau, hvilket stemmer overens med, at stor tilvækst i jobs ikke skaber tilsvarende vækst i omsætningen. Undersøgelsen viser desuden tydeligt, at den nordjyske region var den danske region med færrest selvstændigt udøvende kunstnere. De indikationer, som havde været på en

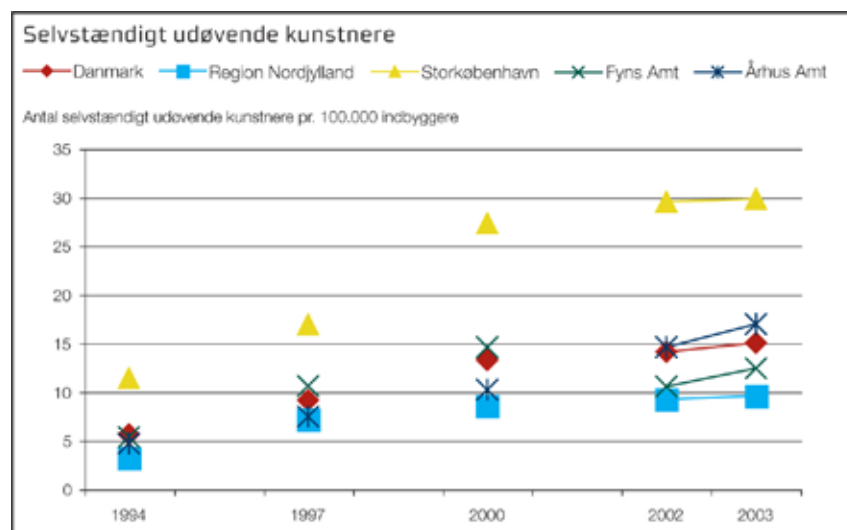
manglende kritisk masse, påvistes således i rapporten. Sammenligner man yderligere disse fakta med de fra den Nordjyske Kultur & Erhvervsundersøgelse fra 2004, så var det råmateriale, der skulle til for at skabe en oplevelsesøkonomi samt kreative alliancer mellem kultur og erhverv, derfor særdeles mangelfuldt i Nordjylland og Aalborg i 2005.

*Det er netop i samarbejdet mellem blandt andet kultur- og erhvervsliv, at pengene fremover skal tjenes, lyder også begrundelsen for at holde Skandinavisk Oplevelseskonference, der har vist sig så populær, at den efter 550 tilmeldte har måttet lukke dørene. Oplevelsesøkonomi er hot for tiden, og det her er den første store og målrettede konference om det, siger en af arrangørerne, kultur- og fritidschef i Aalborg Kommune, Lars Stentoft. (Nordjyske 3. oktober 2005)*

Kultur og Fritidschefen for Aalborg Kommune Lars Stentofts udtalelse viser, at der var megen politisk vision og fremtidstænkning i oplevelsesøkonomien og Skanok05 frem for en forankring i den virkelighed, som rapporten fra Aalborg Samarbejdet skildrede. Det var derfor en pointe, at man burde skalere diskussionen lokalt og fokusere på, hvilke rammebetingelser der skulle til for at løfte afsættet for at tænke oplevelsesøkonomi og kreative alliancer mellem kultur og erhverv – de kreative iværksættere. Dette var

Fig. 23 Forsiden til Aalborg Samarbejdets rapport om Oplevelsesøkonomien i Nordjylland

Fig. 24 Grafen viser antallet af selvstændigt udøvende kunstnere i Danmark fordelt på regioner. Den blå indikator for Nordjylland viser, at der sker en svag stigning fra 1994 og frem til 2003, men også at det er regionen med det laveste antal selvstændigt udøvende kunstnere. (Aalborg Samarbejdet 2005:29)



nødvendigt, hvis man skulle nå målsætningen om, at Aalborg som by og Nordjylland som region skulle med i kapløbet om at blive en nationalt førende kultur- og oplevelsesregion..

I 2005 var oplevelsesøkonomien i Aalborg således præget af, at den hovedsageligt var noget, man snakkede om, og herudover drejede den sig om turisme og de klassiske underholdningselementer som sporten, Aalborg Kongres og Kulturcenter med koncertvirksomhed og kongresser, spillestederne og Jomfru Ane Gade. Disse suppleredes af store events som Tallship Race i 2004 og det tilbagevendende karneval samt de traditionelle kulturinstitutionernes omsætning. (Aalborg samarbejdet 2005)

*Det går altså godt, men det kan sagtens gå endnu bedre. Det viser en spritny undersøgelse, der er udarbejdet af Region Aalborg Samarbejdet. Undersøgelsen viser blandt andet, at væksten er langsommere i Nordjylland end i andre dele af landet. Vi risikerer med andre ord at sakke agterud i konkurrencen om fremtidens vækst, beskæftigelse og velfærd. Det skal der gøres noget ved, og det er vi heldigvis mange, der har viljen til.' Henning G. Jensen (S), borgmester i Aalborg, Orla Hav (S), amtsborgmester, rektor Finn Kjærdsdam, AAU, og Gunhild Bach Nielsen (R), formand for Amtsrådets Undervisnings- og Kulturudvalg (Nordjyske 3. Oktober 2005)*

#### **4.4 Den kulturelle firkant anno 2006**

Et par måneder efter Skanok05 konferencen rørte byens største kulturprojekt på sig. Omdannelsen af Nordkraft nærmede sig, og vinderforslaget udformet af Cubo arkitekter og Arkitektfirmaet Nord blev offentliggjort den 26. januar 2006.

*Rådgiverteamet vandt den store konkurrence, der gik ud på at skitsere de overordnede ideer til at gøre Nordkraft til et dynamisk og levende kraftcenter for kultur og fritid. Opgaven har været at komme med en idé og vision for, hvordan Nordkraft kan udvikles indholdsmæssigt og arkitektonisk, og at give et økonomisk tilbud på rådgivningen. Det var også et krav at give et forslag til, hvordan rådgiverne vil indgå i processen med at inddrage interessenter og brugere i det efterfølgende arbejde med byggeprogram, design, projektering og realisering.(nyhedsbrev jan. 2006, nordkraft)*

Der var nu kommet billeder på Nordkrafts fremtid, og i denne fremtid indgik også et Dreamhouse. Det var på daværende tidspunkt ikke åbenlyst om det var et nyt Dreamhouse eller en flytning af det bestående. Men der begyndte at tegne sig et billede af, at Dreamhouse skulle være del af en større konfiguration af kultur og fritid i Nordkraft, hvor dele af huset løbende skulle åbnes fra 2008-2009.

Vinderprojektet i Nordkraft-konkurrencen var en kondensering af Aalborgs kultur- og fritidsinstitutioner i et nyt stort fyrtårn, der viste sig i et åbent miljø i gadeplan lige i hjertet af den kreative classes by og i den kulturelle byudviklings fokus på kulturen.

Nordkraft var i kraft af sin størrelse at betragte som en ny kulturel bydel, hvis fokus var rettet mod mødet mellem kultur- og fritidstilbud i en genfortolkning og sammensmeltning af 1960'ernes kulturelle oplysningssideal og 1970'erne og start firsernes socialt orienterede kulturrationaler, hvor den 'rigtige' kultur blev valgt af den enkelte og ikke påtvunget af en central kulturmagt som i 1960'erne. Som udgangspunkt var Nordkraft hovedsageligt en samling af bestående kommunale eller kommunalt støttede kulturinstitutioner, som mødte et nyt ansigt i form af idrætten og kropskulturen i DGI, der som forbillede havde de huse, som DGI allerede drev i København og Århus. Hertil blev føjet et merkantilt fokus i form af små butikker, caféer, restauranter m.m., som skulle skabe liv mellem kultur- og fritidsinstitutionerne.

Det nye potentiale, som Nordkraft bragte med sig, var kondenseringen af kulturen mod en kritisk masse, der kunne skabe synlighed og gennemslagskraft. Hertil kom ligeså vigtigt muligheden for nye hybride udtryksformer mellem kulturen og sporten. Men i 2006 var der mere end tre år til, Dreamhouse kunne flytte ind i nye rammer i byens nye kulturmiljø.

#### **4.5 Musikkens Hus i krise**

I sensommeren 2006 viste det sig, at Musikkens Hus overskred budgettet med mere end en halv milliard. Licitationen havde kun en byder, og aktørerne bag Musikkens Hus skulle finde nyt fodfæste efter det økonomiske chok. Det klassiske oplysningsorienterede rationale havde svært ved at få fodfæste på havnen til trods for, at det var rationalet med den største økonomi bag sig. Dreamhouse måtte altså stadig se langt efter sin nye nabo, og den kulturelle firkant var indtil videre stadig blot en tanke i 2006.

I konsekvens af Fondsbestyrelsens afvisning, der blev vedtaget på bestyrelsesmødet i dag, har Fonden meddelt Nordjyllands Amt, at tidsplanen for byggeriet ikke kan overholdes. Det betyder, at Fonden ikke er i stand til at overholde forudsætningerne for det EU-tilskud, der er bevilget af Mål 2-midlerne. (Nyhedsbrev 31. juli 2006 Musikkens Hus).

#### 4.6 Aktørerne og projekterne i oplevelsesøkonomiens landskab

Mens Musikkens Hus var udskudt med flere år, og realiseringen af projektet begyndte at vakle, så begyndte Nordkraft lige så stille at åbne sine porte. I efteråret 2006, lige inden renoveringen af Nordkraft

begyndte, fik byens undergrundsmiljø og vækstlag lov til at holde den audiovisuelle festival for elektronisk musik og visual art. Display Ground ([www.display-ground.dk](http://www.display-ground.dk)), som festivalen hed, bragte midlertidigt kunsten og teknologien til live i den stadig rå og helt tomme Nordkraftbygning.

Blot et par dage senere blev Nordkraft igen indtaget. Denne gang af ApEx, det nye center for den anvendte oplevelsesteknologi, der skulle afholde sin officielle åbning. ApEx koblede sig dermed, som en vigtig del af sin branding, på bytransformationen i et rå, industrielt miljø. Med åbningen af ApEx kom et signal fra regionen, Aalborg Kommunes Kulturforvaltning, Erhvervsrådet og Universitetet om, at man satse på

Fig 25 illustration fra Cubo arkitekter og arkitektfirmaet Nord A/S vinderprojekt til Nordkraft konkurrencen



det økonomiske samt det underholdningsmæssige potentiale i mødet mellem kultur og erhverv. Kulturen skulle have et formål. Det lille Dreamhouse havde nu fået en organisatorisk 'storebror', som også ønskede at sætte fokus på de kreative alliancer mellem kultur og erhverv.

I 2006 kunne man sige, at den første oplevelsesøkonomiske bølge havde skabt et landkort af aktører og projekter, som på mange måder kunne føres tilbage til starten af Dreamhouse. Hovedaktørerne bag Dreamhouse var også blandt hovedaktørerne bag Skanok05. Det drejede sig om Aalborg Erhvervsråd, Aalborg Kommunes Kulturforvaltning, Den regionale Kulturaftale, Aalborg Universitet samt det daværende amt.

Skanok05 havde fostret en række koncepter, som ellers alle var forblevet på idéplanet, men Skanok05 førte konkret til dannelsen af ApEx, som dækkede over Center for APplied EXperience economy ([www.apex-center.dk](http://www.apex-center.dk)), en centerdannelse for den anvendte oplevelsesøkonomi. Det var en titel, som viste, at man havde brug for at understrege, at oplevelsesøkonomien var noget, der anvendtes og ikke blot diskuteredes.

*ApEx skal gøre Nordjylland til Danmarks oplevelsesøkonomiske centrum, hvor vejen fra viden til virksomhed er kort, og hvor offentlige, private og kunstneriske partnere sammen skaber de oplevelser, produkter og ydelser, Nordjylland skal leve af i fremtiden.* ([www.apex-center.dk](http://www.apex-center.dk) tilgået 4 april 2008)

Omkring ApEx var en interessegruppe, som dækkede en række centrale aktører bag det økonomiske og oplevelsesorienterede bykulturelle rationale. Centeret startede med en fireårig bevilling fra det Nordjyske Vækstforum på tyve millioner kroner ([www.apex-center.dk](http://www.apex-center.dk)).

Partnerne bag Apex var:

- Excite på Aalborg Universitet. (Dreamhouse-aktør)
- Aalborg Samarbejds oplevelsesgruppe, omfattende Aalborg, Jammerbugt, Rebild og Vesthimmerland Kommuner
- Den regionale Kulturaftale (Dreamhouse-aktør)
- Region Nordjylland
- Aalborg Kommune (Dreamhouse-aktør)
- NOEA - Nordjyllands Erhvervsakademi og Professionshøjskolen University College Nordjylland

- Aalborg Erhvervsråd (Dreamhouse-aktør)
- Virksomhederne Fårup Sommerland, Mekkoprnt, Nordjyske Medier og Nordsømusset

Parterne bag ApEx, som også i flere tilfælde var aktørerne bag Dreamhouse, havde følgende definition på oplevelsesøkonomien.

*ApEx har en bred forståelse af oplevelsesøkonomien. Hos ApEx spænder oplevelsesøkonomien fra produkter og tjenester, som giver en oplevelse, fx en koncert, over turisme til varer, hvor oplevelser tilfører en merværdi til et produkt. Det kunne fx være et bestemt design, spil i mobiltelefoner, eller fødevarer, der sælges på en god historie. Oplevelsesøkonomien kan også være branding af regioner og byer eller markedsføring i bred forstand. Begrebet oplevelsesøkonomi er i det hele taget tæt forbundet med visioner om by- og regionsudvikling. Oplevelsesøkonomiens arenaer spænder derfor også vidt: Fra kunst- og kulturliv til industri og erhvervsliv([www.apex-center.dk](http://www.apex-center.dk) tilgået 5. april 2008 )*

Det var tydeligt, at Pine og Gilmores oplevelsesøkonomi og Richard Floridas kreative by samt den kulturelle byudvikling alle kunne henføres til ApEx' forståelse af oplevelsesøkonomien. Her var tale om en forståelse, hvor det handlede om produktet og iværksætteriet, men også om byen og miljøet. Fra ét perspektiv kunne man se byen og miljøet som et latent potentiale for producenterne i oplevelsesøkonomien, fra et andet kunne man se iværksætterne og oplevelsesøkonomien som et latent potentiale for byen. Men læser man ovenstående citat fra ApEx' hjemmeside, så betragtes udviklingen af oplevelsesøkonomien og byudviklingen måske i højere grad som adskilte. Der skabes ikke nogen kobling mellem de to, mellem oplevelsesproducenterne og deres økonomi på den ene side og byudviklingen på den anden. Det er i den sammenhæng også værd at bemærke, at de, der udviklede byens fysiske og arkitektoniske rammer, ikke havde plads i ApEx' styregruppe. Aspektet omkring by og regionsudvikling var således, set fra et kulturelt byudviklingsperspektiv og i den Richard Florida'ske optik, fraværende i gruppen. Fagligheden var bundet op på de kreative alliancer og turismen.

Til trods for at ApEx beskrev sig som omdrejningspunkt for den anvendte oplevelsesøkonomi, så hand-



lede de fleste af aktiviteterne om analyser og events, der diskuterede oplevelsesøkonomien. Den var på mange måder mere diskursiv end anvendt, kunne man stadig kritisere.

Dette peger tilbage til den pointe, der siger, at oplevelsesøkonomien i Nordjylland hovedsageligt var fællesøkonomi, og at der var brug for overvejning af såvel resurser som forbrugsstrategi, og, måske endnu mere centralt, af produktionsstrategier i kultur- og oplevelsesøkonomien. Ser man på deltagerlisten fra åbningen af ApEx i Nordkraft den 30. oktober 2006, så var der omkring 275 tilmeldte deltagere. Af dem var trefjerdedele fra offentlige virksomheder, uddannelser og kulturen (Apex 2006). De resterende deltagere repræsenterede hovedsageligt mindre virksomheder og iværksættere. Det samme billede gjorde sig gældende på Skanok, hvor de traditionelle erhverv, som man ønskede som en del af de kreative alliancer og oplevelsesøkonomien, også stort set var fraværende. *Den største mangel på deltagerområdet var dog, at der var en forholdsvis lav repræsentation af virksom-*

*heder fra de såkaldte traditionelle erhverv (landbrug, produktion m.v.) og fra detailhandelsområdet. Dette er særdeles vigtige erhvervsområder i Nordjylland, og det er derfor en væsentlig udfordring, hvordan vi fremover også får disse brancheområder til at engagere sig mere målrettet i det kultur- og oplevelsesøkonomiske felt. (Skanok 2005:1)*

Man havde oprindeligt igangsat Dreamhouse på et spinkelt grundlag, når man betragter interessen fra det private erhvervsliv samt den kritiske masse inden for oplevelseserhvervene. Man brugte mange resurser på at diskutere oplevelsesøkonomien på Skanok05. Det udmøntede sig i ApEx, der hovedsageligt havde som sit virke at undersøge potentialet i oplevelsesøkonomien, og Apex byggede således på samme grundtanke om de kreative alliancer som Dreamhouse og hvilede dermed også på samme spinkle grundlag som Dreamhouse, hvilket vil blive uddybet i kapitel 7.

Man kunne i 2006 se en mangel på aktører, der enten agerede i et marked, der var drevet af en økonomi eller var baseret på en produktionskæde, der arbejdede med en dybdeorientering som den, Andy Pratt taler for i kapitel 5.

Det mest profilerede projekt under ApEx var Nordjyske Kreative Alliancer, som havde tætte relationer til Dreamhouse. Det er derfor oplagt at vende tilbage til Dreamhouse og søge at forstå, hvordan aktørerne i det oplevelsesøkonomiske felt betragtede Dreamhouse og de kreative alliancer. Det sker i det første forskningseksperiment i kapitel 7.

#### **4.7 Aalborg som oplevelsesby - mod en geografisk orientering i den kultur- og oplevelsesøkonomiske udvikling**

Den 12. januar 2007 kunne man på forsiden af Nordjyske Stiftstidende læse, at Aalborg Kommune ville købe Tivoli Karolinelund. Den gamle forlystelsespark ligger centralt i Aalborg og strækker sig fra Sønderbro i syd til den kommende plads ved Nordkraft i nord. Kommunen blev dermed operatør i den traditionelle oplevelsesøkonomi. Man sikrede samtidig, at forlystelsesparken ændredes til en åben park, som i fremtiden rumligt ville kunne spille sammen med satsningen omkring Nordkraft og havnefronten.

Blot en lille måned senere blev det offentliggjort, at Fonden Real Dania havde besluttet sig for at udvide sit engagement i det omdiskuterede Musikkens Hus.

*Fig 26 Leder af ApEx professor Jens F. Jensen holder åbningstalen ved åbningen af ApEx i Nordkraft i efteråret 2006*



Real Dania forpligtigede sig til at skyde 500 millioner kroner i projektet, mens Aalborg Kommune påtog sig et årligt driftstilskud de næste 30 år på 12,5 mio. kroner. I forhold til det oprindelige musikhus-projekt, som også rummede uddannelser fra Aalborg Universitet, var projektet nu reduceret til en symfonisk koncertsal og hjemsted for Aalborg Symfoniorkester samt Det Nordjyske Musikkonservatorium. Ser man på økonomien bag projektet ville dette betyde, at Aalborg Kommune i fremtiden, ud over den årlige driftsudgift til Aalborg Symfoniorkester som andrager ca. 25 millioner kroner, ville forpligtige sig til at yde yderligere 12,5 millioner kroner i forhold til den klassiske, symfoniske musik. Der kunne dog påregnes besparelser, idet Symfonien i Kjellerupsgade ikke skulle drives, når Musikkens Hus stod færdigt. Et samlet beløb på ca. 35 millioner kroner kunne dog udmærket vise sig at være et realistisk bud på udgiften til Aalborg Symfoniorkester og driften af Musikkens Hus. (Disse tal baserer sig på Aalborg Kommunes budget for 2008). Ser man på kommunens samlede tilskud til selvejende kulturelle virksomheder i 2007/8, var dette på ca. 80 millioner kroner. Det vil sige, at udgifterne til symfoniorkesteret androg ca. 30 procent af det kommunale tilskud til

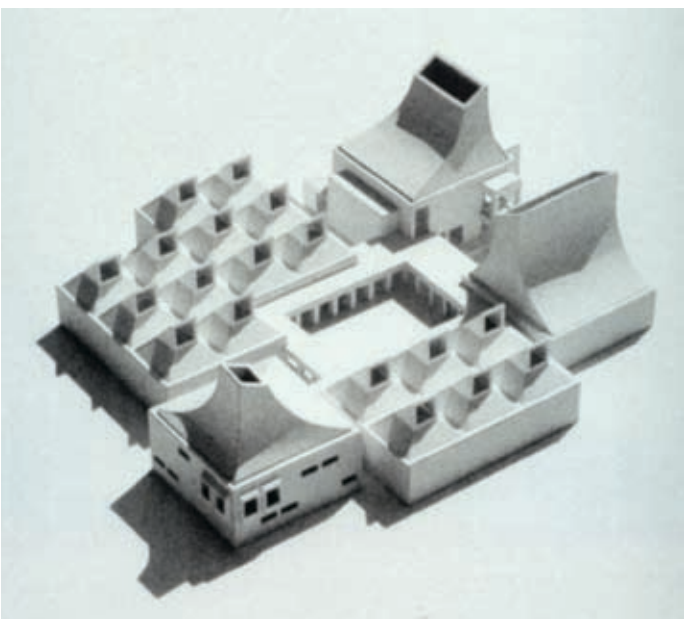
selvejende kulturelle institutioner, og denne procent sats ville stige med det fremtidige engagement i Musikkens Hus. Sammenlignet med ovenstående beløb, så androg budgettet for Dreamhouse ca. en halv million kroner årligt, således som det bliver anslået i kap. 7. For at sætte kommunens satsning på de kreative alliancer i perspektiv, så kunne det til en sammenligning lade sig gøre at drive 70 Dreamhouses årlig for det beløb, som det alene kostede at drive Symfonien og Musikkens Hus. Sammenligner man herudover udgiften til ApEx, Skanok05 og Dreamhouse i året 2005, så var det årlige budget for disse ca. en femtedel af driftsbudgettet for Aalborg Symfoniorkester, når Musikkens Hus ville stå klart. Det økonomiske rationale fyldte således forholdsvis meget, når man betragter den lokale debat. Men ser man på den offentlige økonomi bag den oplevelsesøkonomiske satsning, så fyldte denne budgetmæssigt set ikke det store. Det klassiske videns- og oplysningsmæssige rationale, som Symfoniorkesteret er et udtryk for, er økonomisk set klart det mest dominerende.

*Fig 27 Model herunder til venstre viser det kommende Utzon Center*

*Fig. 28 herunder til højre viser nyt forslag til Musikkens Hus af Coop Himmela.*

#### **4.8 Nye spadestik og udviklingsprojekter på havnefronten**

Dagen efter offentliggørelsen af det nye musikhus-



projekt blev der taget det første spadestik til et andet kulturprojekt, som ligeledes var en del af det videns- og oplysningsorienterede rationale. Et år efter første spadestik skulle Utzon Centeret efter planen åbne på havnefronten 200 meter vest for Dreamhouse. Ideen til huset udsprang i miljøet omkring Institut for Arkitektur og Design ved Aalborg Universitet. Centeret skulle ejes og udvikles af den private Utzon Fond, og formålet var at skabe et synligt videnscenter for såvel arkitektur og design som den produktion og viden, som Jørn Utzon repræsenterede. Såvel Aalborg Kommune som Aalborg Universitet skulle leje sig ind i centeret, som var finansieret for fondsmidler, EU-midler og lån, alt i alt ca. 85 millioner kroner. Som institution repræsenterede Utzon Centeret det videns- og oplysningsorienterede bykulturelle rationale med fokus på at formidle viden om arkitektur og design. Hertil kom ganske naturligt, at navnet Jørn Utzon og hans arkitektur ville være et aktivt element i branding af Aalborg, hvorfor det som Musikkens Hus også vil spille ind i den samlede brandingprofil for Aalborg.

Sideløbende med udviklingen på den centrale del af havnefronten blev også udviklingen af havneområdet lige øst for Nordkraft og det fremtidige Musikkens Hus igangsat. I løbet af vinteren og foråret 2007 blev afholdt såvel arkitektkonkurrence som workshop omkring Østre Havn i Aalborg. Fem arkitektfirmaer kom, efter opdrag fra Aalborg Kommunes Tekniske For-

workshop for deltagere fra byen. Workshopen var en del af den offentlighedsfase, som fulgte udviklingen af Østre Havn. Workshopen og konkurrencen skulle i samspil danne grundlag for den fremtidige masterplan for Østre Havn. Efter workshop og konkurrence blev to firmaer udvalgt til at udvikle en egentlig masterplan for området, mens et tredje firma fik til opgave at undersøge, hvorledes man kunne arbejde med midlertidig anvendelse, inden omdannelsen af området skulle igangsættes.

I juni måned blev det første spadestik til Nordkraft-projektet taget. Samtidig blev den politiske og administrative styregruppe for Nordkraft-projektet gjort identisk med den gruppe, som skulle tage sig af arbejdet med havnefrontudviklingen. Styregruppen havde repræsentanter fra Aalborg Kommunes Kulturudvalg, Teknik- og Miljøudvalget samt Udvalget for sundhed og bæredygtig udvikling. Med beslutningen om udviklingen af Østre Havn, igangsætningen af Nordkraft, købet af Karolinelund, Utzon Centeret samt det genoptagne Musikkens Hus-projekt tegnede der sig et billede af mulighederne for en større byomdannelsesproces. Denne byomdannelsesproces ville strække sig syd/nord igennem Karolinelund over Nordkraft til Musikkens Hus og slutte ved Fjorden. Hernæst ville havnefrontomdannelsen strække sig fra Limfjordsbroen i vest til KMDs bygning øst for Østre Havn. Ser man på de mange nye kulturprojekter var det stadig

<b>Udviklingsideal</b>	Utzon Center	Musikkens Hus	Nordkraft	Bretteville	Dreamhouse
Top-down	x	x	x	x	x
Bottom-up					

<b>Initierende aktør/ Økonomi</b>	Utzon Center	Musikkens Hus	Nordkraft	Bretteville	Dreamhouse
Offentlig virksomhed	x	x	x	x	x
Privat virksomhed	(x)	(x)			
Bruger udviklet					

valtning samt ejeren af Østre Havn, bygge- og entreprenør virksomheden Enggaard A/S, med deres bud på den fremtidige udvikling af havneområdet. Forslagene blev den 17. april 2007 præsenteret i en af de tomme lagerhaller på Østre Havn og efterfulgt af en

tydeligt, at det var de klassiske velfærdsrationaler, som afgjorde, hvor midlerne blev placeret. Nordkraft, Musikkens Hus samt Utzon Centeret havde på daværende tidspunkt anlægsbudgetter på mere end en milliard kroner. Der blev således afsat betragtelige midler

*Fig. 29 Skemaet viser, at alle projekterne i og omkring havnefronten er initieret af offentlige aktører og er udviklet 'top-down'*

til kulturprojekter med en overvægt på det videns- og oplysningsmæssige rationale.

#### **4.9 Nye tiltag for de kreative iværksættere**

Mere ubemærket var to andre projekter undervejs i Aalborg i 2007. Hvor de tre ovennævnte projekter i første omgang afsatte en økonomi til bygningerne, så var disse to projekter interessante, fordi de i stedet handlede om de fremtidige aktører i kultur- og oplevelsesøkonomien. På Aalborg Universitet arbejdedes der med at skabe en ny uddannelse for kunst og teknologi, mens der i regi af Aalborg Kommunes Erhvervsafdeling og i forlængelse af Dreamhouse-projektet arbejdedes på et projekt for digitale medier og indholdsproduktion. Sidstnævnte projekt fik nu sit eget hus, 'Bretteville', i en sidegade som nabo til Nordkraft. Dette projekt tog sit afsæt i de uddannelser, som særligt på Universitetet uddanner 'kreative' computer- og mediefolk. Såvel den nye kunst- og teknologiuddannelse på Universitetet som Bretteville skulle arbejde mere fokuseret med kultur- og oplevelsesøkonomien end den meget åbne idé om de kreative alliancer mellem kultur og erhverv. Sigtet med Bretteville var at skabe indholdsproduktion inden for digitale medier, men det havde tillige fokus på iværksætteri, hvorimod den (måske) kommende AAU-uddannelse, der kobler kunst og teknologi, fokuserede på kunstneren, som anvender nye teknologier til frembringelse af installationer, artefakter og rum. Koblingen til en økonomi og et virksomhedspotentiale sås her i, at nogle af de anvendte teknologier havde et erhvervsmæssigt udsping og et fremtidigt potentiale. Fokus for begge projekter var derfor ikke i sig selv at skabe en kreativ alliance, men derimod at sætte den kunstneriske og teknologiske praksis i centrum.

Budgettet for Bretteville var på ca. 13 mio. over en treårig periode til det 770 m<sup>2</sup> store hus med plads til 15-20 virksomheder i Brettevilles Gade. Økonomisk set var Bretteville, med et årligt budget på ca. 4 mio. kroner, således mere ambitiøst end Dreamhouse med et årligt budget på en halv million. Hvad angår de kreative iværksættere i Bretteville, så var konceptet ligesom på Dreamhouse, at virksomhederne lejede sig ind i et virksomhedshotel. Prisen for en arbejdsplads var dog noget lavere end på Dreamhouse, idet den androg sig til 1500 kroner pr måned. Bretteville måtte betragtes som et færdigudviklet kon-

cept, virksomhederne flyttede ind i. Det betød, at det i lighed med Dreamhouse tænktes 'top-down som en udmøntning af en oplevelsesøkonomisk strategi. Man havde således ikke nogen 'bottom-up' tilgang til udviklingen af kreative iværksætermiljøer.

#### **4.10 Har Aalborg i 2007 en kritisk masse af kreative aktører?**

Et spørgsmål, der til stadighed rejste sig, var, om Aalborg havde de aktører, som skulle til for at befolke de mange projekter og skabe et indhold. Men lige så vigtigt var spørgsmålet, om der var andre end de offentlige virksomheder, som ville indgå i udviklingen af projekter for de kreative iværksættere. Hvad angik Nordkraft, så skulle huset udvikles omkring bestående kulturinstitutioner, som flyttede ind i Nordkraft, samt af DGI og mindre foreninger. Musikkens Hus skulle ligeledes være et hus for eksisterende aktører i form af Symfoniorkestret og Konservatoriet. Utzon Centeret skulle have sin energi fra Institut for Arkitektur og Design i form af studerende og forskere. Herudover skulle Utzon Centeret have en udstillingsfacilitet, som skulle være uafhængig af forskere og studerende, med udstillinger udefra. Det, som kendetegnede alle disse nye projekter på havnefronten, var, at man skulle være bruger af en eksisterende institution eller blive en del af en institution. Der kunne, som det vises i de udenlandske referenc eksempeler i kapitel 6 samt i teori-kapitlets diskussion af de kreative iværksættere og den kulturelle byudvikling, stilles spørgsmålstejn ved, om de institutionsprægede og 'top down'-udviklede projekter skabte vækst i andelen af kreative iværksættere i byen. I princippet var forholdene omkring kultur- og oplevelsesøkonomien ikke anderledes i 2007, end den blev vist i Aalborg Samarbejds rapport fra 2005 (Aalborg Samarbejdet 2005). Konklusionerne blev understreget i juni 2007 i den rapport som ApEx udfærdigede med titlen '*Nordjyllands Kreative Råstof – vilkår og potentialer for talentudvikling og det kreative vækstlag*' (Apex 2007).

Rapporten refererede til undersøgelsen fra 2005, men havde herudover, gennem en række interviews i hele den nordjyske region, vist, at man kun kunne tale om en sammenhængende kulturel infrastruktur i forbindelse med musik. Her var der tilbud lige fra førskole-systemet til konservatoriet, og efterfølgende var der job og spillesteder i regionen. Rapporten mødte en

del kritik på grund af de tal, som den anførte ved opgørelsen af kommunernes kulturbudgetter, men den viste via en række interviews med resursepersoner i det nordjyske kulturlandskab, at betingelserne for det kreative vækstlag var status quo eller kritisk.

*Nordjylland står over for en række udfordringer i forhold til at sikre det kreative vækstlags udvikling og dermed skabe grundlag for fastholdelse. Det er problematisk, at der sker en decideret udhuling af vækstlaget i form af en eksport af talenter fra vækstlaget ud af regionen, dels fordi der ikke findes relevante videregående uddannelser inden for fx teater, film og kunst i Nordjylland, dels pga. manglende jobmuligheder og/eller eksponeringsmuligheder inden for de kreative erhverv og fag. Derudover tiltrækkes vækstlaget af kreative miljøer og byer, der anderledes kan stimulere deres talent og faglighed, end det er tilfældet i Nordjylland, hvor kreative miljøer er forholdsvis få og spredte.*

(ApEx 2007:5)

Rapporten fastslog således, at der dels manglede fokus på indholdsproduktionen, dels manglede miljøer, hvor også vækstlaget på deres vilkår kunne arbejde med talent og faglighed. Endvidere fastslog den, at dette gerne måtte ske i blandede miljøer, hvor der både produceredes og forbruges kultur og produkter fra de kreative iværksættere. Nordkraft var et sted, hvor dette ville kunne finde sted i fremtiden, men kun, hvis man som tidligere nævnt, var del af en af institutionerne i Nordkraft. Der kunne derfor stilles spørgsmålstegn ved, om Nordkraft havde potentialet til at skabe de rammer, som store dele af vækstlaget efterspurgte.

Ser man på Utzon Centeret, var der tale om et formidlingscenter samt et værksted for studerende ved Arkitektur og Design, så her var et, om end mindre, bidrag til udviklingen af det fremtidige kreative indhold i byen, men også kun, hvis man var en del af AAU.

Bretteville bidrog med en decideret virksomhedsprofil i forlængelse af Dreamhouse. Kvaliteten ved Bretteville var, at den havde et målrettet fokus på digital indholdsproduktion og ikke på de meget brede kultur- og erhvervsalliancer, som ikke havde fået succes på Dreamhouse. Men det var stadig et traditionelt kontorhotel udviklet top-down.

Det er tydeligt, at top-down-udviklede miljøer ikke var det, som vækstlaget efterlyste, som det ses i ApEx-rapporten om det kreative råstof.

*'Den Aalborgensiske kunstneriske undergrund efterlyser steder, hvor der er plads til eksperimenter, og hvor miljøet kan gro fra bunden uden på forhånd stramt definerede rammer og mål .....*

*I forlængelse heraf er det en vigtig pointe, at et eksperimenterende miljø ikke behøver at udelukke et ønske om at huse andre aktører såsom iværksættere og virksomheder, der i højere grad indgår i et kreativt miljø ud fra en forretningsvinkel.'* (ApEx 2007:59)

Rapporten om Nordjyllands kreative råstof pegede bl.a. på, at vækstlaget i regionen efterspurgte iværksætterrådgivning særligt rettet mod de kreative vækstlag; mentorer der havde været i vækstlaget tidligere, fysiske, kreative iværksættermiljøer, risikovillig kapital samt fleksible uddannelses tilbud. (ApEx 2007:42-43). Der var stærkt fokus på de kreative miljøer i rapporten, og der var følgende anbefaling til den fremtidige udvikling baseret på de ønsker, som aktørerne i vækstlaget havde peget på:

*I arbejdet med at udvikle eksisterende kreative miljøer eller skabe nye anbefales det at overveje følgende:..... For at skabe et dynamisk kreativt miljø er det oplagt at indbygge flere funktioner i det kreative miljø. Eksempler på funktioner:*

- *Formidling/eksponering (i form af scener og udstillingsfaciliteter)*
  - *Udfoldelse/"legepladser" (i form af værksteder, øvelokaler og lignende)*
  - *Produktion/udøvelse (atelierer, kontorer, arbejdsrum, pladestudier etc.)*
  - *Forretning/erhverv (erhvervslejemål, rådgivningsfunktioner, iværksætter-forum)*
  - *Faglig sparring/netværk (mulighed for at mødes med kolleger og andre kunstnere/kreative)*
  - *Uddannelse/forskning (plads til viden- og kompetenceudvikling)*
- (ApEx 2007:58)

*Miljøerne måtte gerne være mødested for såvel de 'professionelle' iværksættere som det kreative vækstlag. Det var også et ønske, at der skulle arbejdes på at skabe risikovillig 'kreativ kapital'* (ApEx 2007:40).

#### **4.11 Oplevelsesbyen som et indsatsområde i erhvervsudviklingen**

Næsten samtidig med offentliggørelsen af ApEx -



Fig. 30 Fotoet viser de projekter, som er under udvikling i 2007 omkring havnefronten

rapporten om det kreative vækstlag afholdt Aalborg Erhvervsråd den 20. juni 2007 et debattmøde om oplægget til kommunens erhvervsplan for 2007-2009 på Hotel Hvide Hus. Det var en erhvervsplan med fem indsatsområder: *innovationsfremme, kvalificeret arbejdskraft, den erhvervsvenlige kommune, erhvervs-klynger og endelig Oplevelsesbyen* (Aalborg Kommune 2007a, udkast til erhvervsplan 2007-09).

*Jo bedre uddannet arbejdskraft, jo større krav stiller de til boligmuligheder, kultur og fritidsliv. For Erhvervsrådet handler det om, at tankerne om oplevelser og byudvikling bliver koblet sammen.* (Afdelingschef ved Erhvervsafdelingen i Aalborg Kommune, Vibeke Lei Stoustrup, i Nordjyske 21. juni 2007)

I handlingsplanen blev der for første gang i Aalborg skabt en kobling mellem indsatsen på erhvervsudviklingen i kommunen og satsningen på kultur og byudvikling set ud fra et strategisk plan.

*Centrale udfordringer*

*At skabe optimale rammer for udvikling og understøtning af kreative miljøer*

*At skabe en oplevelsespalette, der er konkurrencedygtig med andre byer og kommuner*

*At understøtte Aalborgs profil som attraktiv uddannelsesby*

*At udvikle samarbejde mellem aktører om byplanlægning, kulturliv og erhvervsudvikling*

*At sikre strategisk anvendelse af midler til kultur og kulturinstitutioner*

(Aalborg kommunes erhvervsplan 2007b:14)

Erhvervsplanen understregede, at de midler, der skulle bruges på kulturliv og kulturinstitutioner, skulle anvendes strategisk. Det ville sige, at kulturkronerne skulle have et formål ud over kultur med stort K, sådan som det tidligere var slået fast omkring den anden Nordjyske Kulturaftale for Nordjylland. Hvad angik det økonomiske argument, så benyttede erhvervsplanen, i relation til omsætningen i oplevelsesøkonomien i regionen, tallene fra Aalborg Samarbejds rapport fra 2005. Den brugte det fulde tal på 6 mia., der som tidligere nævnt for størstedelen var turismeøkonomi. Der var således i erhvervsplanen den samme 'i-tale-sættelse' af en milliard-industri som i de mange hidtidige rapporter og handlingsplaner. Som noget nyt blev der dog peget på, at der var udfordringer i arbejdet med oplevelsesøkonomien. Det pointeredes, at oplevelsesøkonomien var mindre videnstung end i København og Århus, samt at der i flere af brancherne manglede et egentligt kreativt potentiale. Der var altså hos forfatterne bag handlingsplanen en bevidsthed om, at der skulle satses på de aktører, der skulle skabe muligheden for, at kultur og oplevelsesøkonomien kunne udvikles i fremtiden. Det bevirkede, at uddannelse og kreative miljøer blev nævnt som centrale udfordringer (Aalborg Kommunes Erhvervsplan 2007b:14).

#### 4.12 Byplanlægningen, kulturlivet og erhvervsudviklingen kobles

Det sidste og måske vigtigste forhold i erhvervsplanen var - set i et Aalborg perspektiv - at den, på det strategiske plan, kobledede byplanlægning, kulturliv og erhvervsudvikling. Med sammenkoblingen af de tre sektorer, byudvikling, erhvervsudvikling og kulturudvikling, åbnede erhvervsplanen for, at byens rum, kultur og erhvervsudvikling med fokus på kreative iværksættere kunne ses i nye hybride kulturprojekter, på linje med de der blev udforsket i det første forskningseksperiment på Skanok05 workshoppen (Andersson og Kiib 2006), og som udfoldes i kapitel 7.

Der var i 2007 skabt et landskab af projekter i havne-

<b>Projekt/ rationale</b>	Utzon Center	Tivoli Karoline L.	Musikkens Hus	Nordkraft	Østre Havn
Oplysning og viden	x		x	<b>x</b>	
Økonomisk	x	x	x	<b>x</b>	x
Oplevelse		<b>x</b>		<b>x</b>	
Social forandring				x	
<b>Aktører</b>	AAU, Obelske familiefond Aalborg Kommune	Kulturforvaltningen	Kulturforvaltningen. Teknik og Miljø forvaltningen., Konservatoriet, Symfoniorkesteret Real Dania	Kulturforvaltningen, Teknik og Miljø forvaltningen.	Enggaard A/S Teknik og Miljø forvaltningen

<b>Projekt/ rationale</b>	Bretteville	Dreamhouse	APEX
Oplysning og viden			
Økonomisk	X	x	x
Oplevelse			x
Social forandring			
<b>Aktører</b>	Aalborg Samarbejdet, Aalborg kom. Erhvervsafdeling, APEX	Aalborg kommunes Erhvervsafdeling	Se aktørerne i teksten herunder

området i Aalborg. I forbindelse med disse projekter blev der arbejdet med alle fire bykulturelle rationale og desuden med at skabe en sammenhæng mellem rationalene, således som erhvervsplanen slog til lyd for.

Betragter man nedenstående skema, er det tydeligt, at det var det økonomiske rationale samt det oplysnings- og vidensbaserede rationale, der var dominerende i 2007. Det sociale forandringsrationale havde en mindre plads i det kommende Nordkraft i form af musikskolerne og billedkunstskolerne, men ellers havde det ikke nogen betydende plads på havnefronten. Det var dog netop det sociale forandringsrationale, som efterlystes af det kreative vækstlag, og som implicit ønskedes styrket i erhvervsplanen, når der blev peget på, at de kreative miljøer skulle styrkes.

#### 4.13 Oplevelsesbyens og de bykulturelle rationales aktører anno 2007

Der var i 2007 en række aktører i det felt, der nu kunne betegnes 'Oplevelsesbyen', og som havde sit omdrejningspunkt i udviklingen af havnefronten, eller som var organisatoriske tiltag i byen og regionen.

Med udgangen af 2007 havde Aalborg således en række store kulturprojekter i oplevelsesbyen undervejs, og som det ses i skemaet herover, var det hovedsageligt offentlige aktører og offentlige midler, der drev oplevelsesbyen. Utzon Centeret skulle åbne i 2008, de første dele af Nordkraft i 2009, mens Musikkens Hus efter planen skulle åbne i 2012. Byen havde to iværksætterhuse, Dreamhouse og Bretteville, som søgte at skabe rammebetingelser for kreative iværksættere. Der var et ønske i byen, regionen og på universitetet om at styrke den oplevelsesøkonomiske udvikling, hvilket søgtes via iværksætterhusene og ApEx.

ApEx aktørerne:

- Excite på Aalborg Universitet. (Dreamhouse-aktør)
- Aalborg Samarbejdet og Aalborg, Jammerbugt og Rebild Kommuner – oplevelsesgruppen
- Den regionale Kulturaftale (Dreamhouse-aktør)
- Region Nordjylland
- Aalborg Kommune (Dreamhouse-aktør)
- NOEA - Nordjyllands Erhvervsakademi og Professionshøjskolen University College Nordjylland
- Aalborg Erhvervsråd (Dreamhouse-aktør)

*Fig. 31 Skemaet viser, hvorledes de forskellige projekter er placeret i relation til de bykulturelle rationale, og hvilke aktører der udvikler projekterne. Aktørerne for ApEx står herunder.*

-Virksomhederne Fårup Sommerland, Mekkoprnt, Nordjyske Medier og Nordsømuseum

Det er dog tydeligt, at der var stor forskel på, hvorledes økonomien blev fordelt, når man sammenligner budgetterne inden for de videns- og oplysningsmæssige rationaler med de økonomiske og de oplevelsesøkonomiske rationaler. På havnefronten i Aalborg var det fyrtårnsprojekterne i det videns- og oplysningsorienterede rationale, der fik såvel nye anlægskroner som driftsbudgetter i fremtiden. Her tænkes på Musikens Hus, Utzon Centeret og til dels Nordkraft. Det var som sådan ikke problematisk, men mange af de penge, der blev investeret i projekterne, skabte ikke umiddelbart nye aktører og producenter i kultur- og oplevelsesøkonomien. Nordkraft havde som sagt et oplagt potentiale, men byggede hovedsageligt på byens bestående kulturinstitutioner, som kobledes med idrætsperspektivet i DGI. Betragter man Utzon Centeret og Musikkens Hus, var der hovedsageligt tale om investering i bygninger med en betydelig branding af byen. Betragter man disse i forhold til udviklingen af nye producenter i kultur- og oplevelsesøkonomien, så var potentialet mere begrænset.

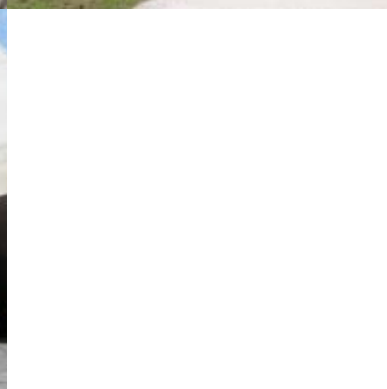
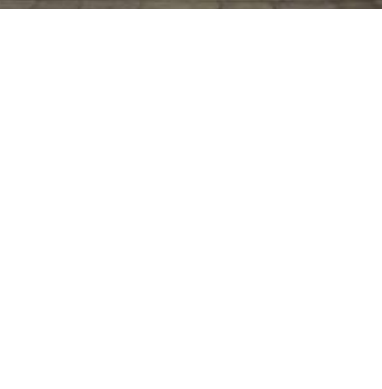
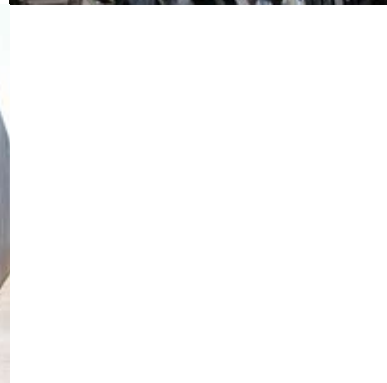
Anskuer man, hvorledes de forskellige projekter blev udviklet, så synes det tydeligt, at alle de projekter, som er omtalt i Aalborg-kronologien, indtil nu var udviklet top-down i relation til en offentlig planlægningsagenda og med afsæt i en offentlig økonomi. Kultur- og oplevelsesøkonomien var i 2007 stadig, som den var det i 2005, at betegne som en offentlig fællesøkonomi. Det var tydeligt, at Aalborg ikke havde en række private virksomheder, der så det som oplagt at involvere sig i iværksætttermiljøerne eller i udviklingen af de kreative alliancer. Virksomhederne søgte i højere grad rammebetingelser fra byen, og kulturen og ønskede det kreative miljø frem for at bruge kunstnere og kulturlivet til internt at udvikle virksomhederne og deres produkter. Det var derfor offentlige midler og offentligt initiativ, der udviklede en fælles offentlig oplevelsesøkonomi. Det var således stadig på mange områder en klassisk velfærdsstatsmodel, der udviklede projekterne i Aalborg. Der var ikke opstået nye hybride projekter, som ændrede på forholdet omkring aktørerne i projekterne, så det enten var private aktører eller brugerne og de kreative iværksættere, som udviklede projekterne. Der er stadig brug for at udforske og teste den konkrete virkelighed omkring oplevelsesøkonomien og dens

potentiale i Aalborg, hvilket, som nævnt i kapitel 2, har været intentionen i Ph-d.- projektet. Det sker dels i det første eksperiment, som kronologisk set finder sted i 2005 med opfølgende interviews i 2007. Dette eksperiment efterfølges af det andet, Techné/Platform4, som kronologisk set løber fra 2007-2009. Eksperimenterne udfoldes i kapitel 6 og 8 og tester forståelser, rationaler og virkelighed bag Aalborgs bykulturelle udvikling med fokus på de kreative iværksættere.

*Fig. 31a Vinderprojekt  
for Nordkraft begyndte  
projekteringen i 2007.*









*'In cultural policy-making there is often a clear separation, which can generate tensions and conflicts, between consumption and production-oriented strategies. The first develop and promote urban cultural attractions and activities as magnets for tourism, retailing, hotel and catering. The second provide strategic support for publishing, film, tv, electronic music, design, fashion and other cultural industries which require specialized skills and infrastructure.'* (Bianchini 1993:203)

*'Cultural Planning does not imply any attempt to plan culture, let alone culture. Rather, it is the attempt to nurture and cultivate cultural activity so that the arts can grow with vigor and yield abundant fruit. Properly planned and cultivated, culture will include all the arts, which can yield economic benefits, as well as enjoyment and inspiration for everyone in the community.'* (Von Eckardt 1982:16)

*'In the new industrial era, the symbolic and political economics of culture have arguably never been so interlinked!'* (Evans 2001)

## 5.0

### DEN KULTURBASEREDE BYUDVIKLING, EN BY AF RATIONALER

## 5.0 Den Kulturbaserede byudvikling, en by af rationaler

Dette kapitel har som formål at afgrænse det teoretiske felt, der retter sig mod rammebetingelserne for kreative iværksættere i den kulturelle byudvikling. Kapitlet diskuterer følgende fem temaer:

1. *De bykulturelle rationaler*
2. *Nutidige indikatorer for den kreative by*
3. *Byforståelsen i den kulturelle byudvikling, herunder skalaen for diskussionen af den kreative og den kulturorienterede by.*
4. *Kultur- og oplevelsesøkonomien set i relation til de kreative iværksættere*
5. *Heterotopien som et rum for nye kulturelle og sociale eksperimenter i den kulturelle byudvikling.*

Dette skal etablere et grundlag for at diskutere den infrastruktur og de rammebetingelser, der specifikt retter sig mod udviklingen af nye kulturelle og oplevelsesøkonomiske iværksætterhuse og vækstmiljøer. Disse vækstmiljøer arbejder med en hybrid forståelse af kulturen, som hviler på de historiske lag af kulturelle rationaler i byen. Dermed er dette kapitel bestemmende for den optik, der har styret fokus i kontekstfortællingen i forrige kapitel.

Med dette søger afhandlingens teori og litteraturstudie ikke en endelig detailforståelse af designet af oplevelsesbyen, men derimod en forståelse af de forskellige bykulturelle diskurser, som er i spil, samt en forståelse af, hvorledes disse påvirker rammebetingelserne for de kreative iværksættere

### 5.1 Mod en bykulturel forståelse

Bevæger man sig fra et udgangspunkt, hvor byen enten anskues som bygget form eller som indhold, til at betragte byen som en række lag af såvel det byggede som af kulturproduktionen, programmerne og relationerne mellem byens aktører, så nærmer man sig begrebet den kulturelle byudvikling. I denne ses kulturen som helt central for udviklingen af byen som en social og kulturel konstruktion, eller *a way of life*, som Franco Bianchini (Bianchini og Perkinson 1993:209) ville sige, og som det fremgår, hvis man læser Cultural Planning af Grame Evan (Evans 2001) eller lytter til Colin Mercer, der søger en udvikling, som kommer, før den endelige byggede byplan er på plads (Mercer 2005). Set med kulturforståelsesbrillerne på betyder

det også, at den kulturelle byudvikling eller cultural planning, som det kaldes på engelsk, favner bredt teoretisk. Dette kan være en force ud fra en helhedsorienteret betragtning. Men det kan også være et af kritikpunkterne ud fra en handlingsbaseret og operationelt orienteret betragtning. Kulturbegrebet spænder fra en altomfavnende antropologisk kulturforståelse (Gullestrup 1992), over en elitær finkultur (Adorno 1991) til at dække en nyliberal, oplevelsesøkonomisk diskurs (Hesmondhalgh 2002, Markusen 2008, Skot-Hansen 2007; Andersson og Stjerne Thomsen 2008). Dette kan indledningsvis give en stor pulje af aktører at arbejde med, men kan også ende uden handling, da rationaler og mål dermed bevæger sig i alle retninger. Bliver kulturen altomfattende, er den svær at definere og fastholde i samspil med det byggede, idet den da vil kunne omfatte alle former for aktiviteter og programmer i byen.

For at skabe en forståelse af byens kulturelle rationaler vil jeg derfor indsnævre kulturbegrebet ved at opdele og konkretisere det. Det betyder, at jeg vil arbejde med et kulturbegreb, som er mere kunstorienteret end det er antropologisk orienteret. Desuden vil jeg i denne optik koble kulturbegrebet til byen som rum og form for dermed at pege mod en forståelse, der knytter sig til rammebetingelserne for de kunstneriske og kulturelle iværksættere.

Den kulturelle byudvikling kan betragtes som såvel en teori som en metodik, der ud over byplanlægning og urban design arbejder bredt funderet med afsæt i kulturteori. Den kulturelle byudvikling er i de seneste år naturligt blevet påvirket af teorien om såvel den kreative klasse (Florida 2005a, 2005b) som af teorien om oplevelsesøkonomi (Pine og Gillmore 1999, Lund 2005), hvoraf den sidste omfatter koblingen mellem kultur og erhverv (økonomi) indlejret i dele af den kulturelle byudvikling. Kulturel byudvikling er således en teori om byen og kulturen og metoder for, hvorledes byen og dens økonomi kan udvikles i et kultur- og oplevelsesorienteret perspektiv (Evans 2001, Landry 2000, 2006). Den kulturforståelse, jeg arbejder med i denne afhandling, hentes derfor fra teoretikere, som søger at åbne og forstå de forskellige rationaler, der er på spil i den nutidige bykulturelle diskurs. Dermed skal den kulturelle byudvikling forstås som en lagdeling af en række diskurser og rationaler, der eksisterer side om side. Jeg vil i særdeleshed gøre brug af Wolf von Eckardt, Harvey S. Perloff, Dorthe Skot-Hansen, Ann

Markusen, Klaus Kunzman, Graeme Evans, Franco Bianchini, Richard Florida, Sharon Zukin og Charles Landry, der alle kan ses som 'kultur og/eller kulturelle byudviklingstænkere'. Hertil kommer Jane Jacobs, som på mange måder danner grundlag for den byforståelse, der genfindes hos de kulturelle byudviklere/teoretikere. Herudover inddrages Pine og Gillmore, Rolf Jensen, Andy Pratt, Peter Duelund, m.fl. i forhold til en diskussion af kultur, kreativitet og oplevelsesøkonomi. Med afsæt i denne kulturelle byudviklingsforståelse, i Richard Floridas kreativitetsforståelse og i oplevelsesøkonomien søger jeg grundlaget for et nyt, hybridt kulturbillede, som baserer sig på de rationaler, der eksisterer i den kulturelle byudvikling i dag. Betragter man indledningsvis den kulturelle byudvikling og ideen om den kreative klasse samt begrebet oplevelsesøkonomi, kan man opstille to temaer, som forholder sig til rammebetingelserne for de kunstneriske og kreative iværksættere. Det er min hypotese, at potentialet for udviklingen af rammebetingelserne for de kunstneriske og kulturelle iværksættere findes i grænselandet mellem disse to temaer:

1.

*Det første tema handler om byen, byomdannelse og kulturmiljøer med det formål at skabe kreative miljøer og events i bevægelsen fra industriby til kreativ by. Det økonomiske fokus er her indirekte og sker ved at skabe interessante miljøer og rum for kulturel mangfoldighed. Det skal set i en Richard Floridask optik tiltrække borgere, virksomheder og turister – den kreative klasse. Tesen er, at den kreative klasse skaber bymæssig vækst og dernæst økonomi. De kreative iværksættere er her et latent potentiale for kulturproduktionen og udviklingen af nye mødepladser i byen, 'New public domains' sådan som den kulturelle byudvikling argumenterer (Bianchini og Parkinson 1993, Von Eckardt 1982, Skot-Hansen 1997, 2007, Hajer and Rijndorp 2001, Marling 2004).*

2.

*Det andet tema har fokus på produktionen i en produkt- og indholdsmæssig forstand. Her er det de kreative iværksættere, som direkte søger at skabe vækst ved at koble virksomheder og de kreative og kunstneriske kompetencer med ny produktudvikling til følge i oplevelsesøkonomien. Her er byen og rummet ikke målet, men et latent potentiale som kan udnyt-*

*tes som rammebetingelse for vækst hos de kreative og kulturelle industrier. Her er kreative iværksætterhuse og hybride kulturprojekter de centrale elementer (Throsby 2001, Hesmondhalgh 2002, Evans 2001, Pratt 2004, 2005, 2009, Markusen 2008, Andersson, Kiib og Sørensen 2005)*

Disse to temaer er centrale i diskussionen af afhandlingens forskningsspørgsmål:

1. Hvordan arbejder en by af Aalborgs størrelse med at skabe de fysiske og organisatoriske rammebetingelser for de kunstneriske og kulturelle iværksættere i byen?
2. Hvilke bykulturelle rationaler sætter dagsordenen?
3. Hvilke aktører skaber udviklingen?

Formålet med dette kapitel er således ikke en dybtgående kulturel begrebsafklaring, men en sortering af de kulturbegreber og rationaler, som bringes i spil i forståelsen af den kulturelle byudvikling og af den kultur- og vidensbaserede by. Dette skal skabe et teoretisk grundlag for den kontekstuelle fortælling samt operationalisere forskningsaktionerne omkring de kreative iværksætterhuse og hybride kulturmiljøer i byen.

## **5.2 Mellem konsum og produktion i den kultur- og vidensbaserede by**

Graeme Evans peger i sin bog Cultural Planning fra 2001 på, at '*det er forholdet mellem handel/erhverv og kulturen og samtidig forholdet mellem kunsten som et gode og så den kulturelle eller kreative økonomi*' som er vigtig at forstå, når man diskuterer kulturel byudvikling i dag (Evans 2001:9). Det er derfor væsentligt dels at forstå de rationaler, som knytter sig til kulturen set i relation til byen, dels at undersøge og forstå forholdet mellem en konsumorienteret og en produktionsorienteret bykulturpolitik.

*'In cultural policy-making there is often a clear separation, which can generate tensions and conflicts, between between consumption and production-orientated strategies. The first develop and promote urban cultural attractions and activities as magnets for tourism, retailing, hotel and catering. The second provide strategic support for publishing, film, tv, electronic music, design, fashion and other cultural industries which require specialized skills and infrastructure.'* (Bianchini 1993:203)

Franco Bianchini påpeger, at byer skal være opmærksomme på, at fokus på hurtig gevinst gennem bykulturløstiske konsumstrategier, som retter sig mod turister og handel, kan være skrøbelige. Disse strategier er besnærende at bruge, da de giver hurtig tilbagebetaling, men i det lange løb er det lavt betalte job med begrænset vidensgrundlag, og disse styres af faktorer uden for den enkelte by, som fx flypriser og indkomstgrundlaget hos turister og handlende.

Det er derfor vigtigt at fokusere på, at der også opbygges en produktionsorienteret infrastruktur, der skaber vidensbaserede og højtloønnede jobs inden for kultur- og kunstsektoren. Dette understøttes af Andy Pratt, som beskæftiger sig med produktionskæderne og rammebetingelserne for de 'kulturelle industrier'. Han efterlyser ligeledes en kulturbaseret infrastruktur, hvis man skal skabe en bæredygtig udvikling, der tilgodeser produktionskæderne i det, han benævner de 'kulturelle industrier' (Pratt 2005)

*...a whole new infrastructure of public participation will need to be created if legitimacy for this activity is to be sustained. It is unlikely that such activity could be sustained at a national level unless it was firmly rooted at the local level and inserted in all fields of cultural activity.* (Pratt 2005:42).

Det er diskussionen af rationalerne og forholdet mellem en konsum- og en produktionsorienteret strategi i den kulturelle byudvikling, jeg fører i dette kapitel. Som nedenstående citat fra Bianchini og Landry peger på, så er den bløde indholdsbaseerede infrastruktur lige så vigtig som den byggede og hårde, når det gælder om at forstå forandringerne i den kulturelle byudvikling.

*'To make cities respond to change we need to assess how feel', ambience, atmosphere and 'soft' infrastructures are created'* (Bianchini and Landry 1995:13)

### **5.3 Rationaler og deres relationer – mod en hybrid forståelse**

I den nutidige kulturelle byudvikling er der et stærkt fokus på et kreativt rationale, som kobler kulturen og kunsten tæt med et vækst- og erhvervsorienteret byudviklingsrationale. Det er et rationale, der har vundet frem de sidste 10 år. Det er i dag inspireret af Richard Floridas indikatorer, som siger, at fokus på byen som en social konstruktion med høj tolerance samt kultur

og vidensmiljøer – talent – tiltrækker teknologitunge virksomheder. Dette er igen med til at sikre økonomisk vækst, fordi byerne nu baserer deres udvikling på den nye kreative klasse og dens tre t'er, tolerance, talent og teknologi (Florida 2002, 2005).

Richard Floridas indikatorer og hans opskrift på den succesfulde by giver også et tydeligt billede af, at idéen om den kulturorienterede eller 'Kreative by' baseres på en række forskellige rationale, som eksisterer side om side. Det anvendte kulturrationale varierer alt efter, hvem der bruger Richard Floridas opskrift i ønsket om at være med på den kreative bølge i kampen for enten kultur, nye skatteborgere, virksomheder eller vækst. De tanker, der ligger bag Florida, udmøntes nogle steder som en gadebaseret kultur med en meget bred kulturforståelse. Et eksempel kunne være Islands Brygge i København med Havnebadet og promenaden med plads til fritidsudfoldelse (Andersson, Kiib og Sørensen 2005, Marling 2007:48-49). Andre steder er Floridas indikatorer det, som udstikker centrale dele af den kulturelle byudvikling. Det gælder fx i Odense i forbindelse med byens kulturstrategi i 2004 og gennem udmøntningen af strategien (Odense Kommune 2004). Der er her tale om en bredt forankret kulturstrategi, som kobler by og kultur i en ny forvaltning (Andersson, Kiib og Sørensen 2005, Skot-Hansen 2005). Odense følger på mange områder Floridas tankesæt om kulturen i byen. Men samtidig vil man se, at mange af kulturstrategiens midler bliver brugt til klassiske kultur- og fritidsinstitutioner. Det gælder bl.a. en ny stor sportsarena, en udvidelse af byens koncertsal og en svømmearena, klassiske kultur- og fritidsinstitutioner, som skal positionere byen i den inter-urbane konkurrence ([www.odense.dk](http://www.odense.dk)). De klassiske institutioner i deres huse er dog ikke en del af Floridas billede. Florida har en mere antropologisk, gadebaseret kulturopfattelse med kulturen i det offentlige rum som mantra. Men Floridas indflydelse er tydelig lige fra kulturstrategi-processen til den efterfølgende debat i Odense med en bredt forankret indsats, der dog til tider antager en morsom karakter i jagten på Floridas indikatorer. Det gælder fx Floridas Gay-indeks, hvor han plæderer for en sammenhæng mellem andelen af homoseksuelle og en succesfuld byvækst og økonomi (Florida 2005a:132).

*'Odense Kommune vil gerne være kendt som den legende by - 'at lege er at leve', siger*

*vi, og med det mener vi blandt andet, at vi ønsker at være hjemsted for kreativitet og progressiv kultur», siger hun og fortsætter. Paraden ville passe perfekt ind i de tanker, og samtidig sende et signal om, at der også er plads til åbenlys homoseksualitet i provinsen, som ellers har et lidt blakket ry i den sammenhæng, fortsætter byrådsmedlemmet.’ (Politikken 16. feb. 2008)*

I en anden dansk by, Horsens, har man satset på store koncerter og events. Hermed vægtes i høj grad det økonomiske rationale om kulturen for vækstens skyld: kultur skaber omsætning. Det er et tydeligt konsumperspektiv, der ikke er lokalt forankret, og det vil derfor, som Bianchini påpeger, kunne vise sig skrøbeligt. I Horsens er kultur og kunst således underlagt et økonomisk rationale, der skal sikre tilflyttere, skatteborgere og medarbejdere. Det ses bl.a., hvis man besøger kommunens hjemmeside, hvor billedet af Rolling Stones koncerten i 2006 pryder forsiden af kulturforvaltningens hjemmeside i april 2009 ([www.horsenskom.dk](http://www.horsenskom.dk) tilgået 15. april 2009).

*Han er til gengæld ikke videre imponeret over Horsens, der har haft stor succes med at lokke superstjerner som Robbie Williams og Paul McCartney til trekantområdet. Det er jo et reklamestunt. Når stjernerne ikke er der, sker der jo ingenting. Man er nødt til også at satse på det lokale kunstmiljø. Det er jo fra det vækstlag, at de store kunstnere kommer. Det er langt fra alle, der vil lykkes, men de er grundlagt for de kommercielle succeser, som kommer til at stå på scenen i de store kulturinstitutioner. Når man vil satse på kultur, er den bedste metode derfor at bruge penge både på kulturbyggerier og på kunstnere. Brændstof til fyrtårne De kulturelle fyrtårne kan ikke stå alene, konstaterer Martinsen. Hvis man vil bygge sig til succes, er man i hvert fald nødt til at være meget genial. (Thomas Martinsen, der er leder af Rambøll Managements Center for Oplevelsesøkonomi, i artikel i Nordjyske 8/12 2004)*

De nævnte eksempler spænder fra et klassisk elitært kulturrationale over et folkeligt og socialt forandringsrationale til et økonomisk oplevelsesrationale. Der er således ikke nødvendigvis kongruens mellem de rationaler, der tages afsæt i, og det man praktiserer. Dette kan tillige variere inden for den samme strategi, som

det ses i Odense. Det kan betyde, at man kan overse mulige potentialer og kun satser på kulturkonsum – eller glemmer relationen mellem rationaler, som kunne have ført til nye forståelser af koblingen mellem kultur, by, erhverv og viden.

Eksemplerne fra København, Odense og Horsens skal indledningsvis illustrere de lag af rationaler, som den kulturbaserede og kreative by hviler på. Det følgende afsnit vil afsøge kulturens rationaler for at se på disses udvikling og indbyrdes relationer.

Betragter man de kulturpolitiske rationaler gennem de sidste 50 år, så har de bevæget sig gennem fire områder: det oplysningsorienterede, det inkluderende og sociale, det økonomiske og det oplevelsesbaserede økonomiske rationale (Skot-Hansen 1998, 2005b:31-39). Ser man på den danske og nordiske kontekst tilbage til 1950'erne, vil man finde et kulturbegreb med en elitær kunst- og kulturopfattelse med oplysning og uddannelse til befolkningen fra statens side. Det var i denne periode, Danmark som velfærdsstat begyndte at tage form, og arbejderbevægelsen og socialdemokraterne fik øje på kulturpolitikken.

#### **5.4 De danske bykulturelle rationaler**

I 1961 fik Danmark sit første kulturministerium med Julius Bomholt som den første egentlige kulturminister i Danmark. Her blev den danske kulturmodel funderet; en model med armslængdeprincip, kunstfond samt kunst og kultur som en rettighed, også til provinsen. Det var et oplysningsorienteret kulturrationale, som kunne bringe den forfinede kultur i samspil med det moderne menneske og det socialdemokratiske velfærdsprojekt (Duelund 2003:39). Det er således udbredelsen af et, i princippet, finkulturelt og elitært kulturbegreb, og det var da også den anden generation af kulturradikale som Poul Henningsen og Villy Sørensen, der var med til at bære denne forening af finkulturens individuelle optik med en social fællesskabsfølelse.

Det er i denne periode kunsten bringes til provinsen, med fx Giacomettis skulptur 'Maren på kærre' i Holstebro. Skulpturen står som et af de første eksempler på den nyoprettede kunstfonds støtte til kunsten i provinsen. Det var bl.a. startskuddet til Rindalismen, som tog afstand fra at bruge samfundets penge på abstrakt kunst, der alligevel ikke var til at forstå for

menig mand, som lagerforvalter Peter Rindal udtrykte det i 1964 (Skot-Hansen 1997, Duelund 1995). Rindalismen var også et udtryk for, at de rationaler, som findes i brydningen mellem landbrugs- og industrisamfundet, stod over for hinanden med på den ene side landbrugssamfundets minimale kulturpolitik og på den anden side den moderne velfærdsstat, der opruster kultur og oplysning med et mere elitært udgangspunkt end tidligere set. Det var et klassisk opgør mellem finkulturen og den massekultur, som Bomholt anså for underlødige og vulgære underholdning (Duelund 2003:43-44). Det var samme diskurs som Theodor Adorno fremførte i sit essay om the 'Culture Industry' i 1940'erne (Adorno 1994). Men dette er også en dialektik, man vil finde i den nutidige bykulturelle diskurs, dog i mindre målestok.

*'The culture industry is the purposeful integration of its consumers from above. It also forces a reconciliation of high and low art, which have been separated for thousand years, a reconciliation which damages them both. High art is deprived of its seriousness because its effect is programmed: low art is put in chains and deprived of the unruly resistance inherent in it when social control was not yet total.'* (Adorno 1994:20)

Det kulturideal, som holdt sit indtog under Bomholt med Statens Kunstfond og armælængdeprincippet, forsvinder ikke med fremkomsten af nye rationaler. Det lever i bedste velgående ind i halvfyrdserne og videre frem. Men der sker ændringer i takt med udviklingen af velfærdsstaten og velfærdsbyen. I halvfyrdserne og starten af 1980'erne er det et borgerdrevet og socialt inkluderende kulturrationale, som vinder frem. Det moderne velfærdsstatsprojekt kører af sted, og i de danske kommuner og byer er skolen, biblioteket og idrætshallen motoren i velfærdsstatens kulturelle maskinrum. Der er et begyndende opgør med dele af det elitære ideal, som Bomholt bragte med ind i det første kulturministerium.

Der er tale om et ideal, som bringer kulturen tæt på borgeren. Kulturen er blevet en ret i Velfærdsdanmark, men det skal også være en ret at vælge kulturelle værdier. Et nyt individualistisk selvudviklingsrationale, det sociale forandringsrationale, som Dorte Skot-Hansen betegner det, vinder frem (Skot-Hansen 1997, 2005b, Duelund 2003:45). Det er i denne periode, Huset i Magstræde dukker op i København, lige-

som Huset i Odense, Århus og også Huset i Hasserisgade i Aalborg ser dagens lys. Kulturbegrebet skifter op gennem 1970'erne fra et delvist elitært, kunstorienteret kulturbegreb mod et bredt kulturbegreb, der vokser frem som en 'way of life', som Franco Bianchini indledningsvis blev citeret i forbindelse med den kulturelle byudviklings kulturbegreb. Det er et skift fra et humanistisk kulturbegreb, der siger 'kultur til alle', hen mod et antropologisk kulturbegreb, der siger 'kultur er alt' (Duelund 2003:542)

Set i bakspejlet var det interessant, at midlerne til kunsten fra Bomholts kulturrationale fortsatte. De traditionelle kulturinstitutioner var stadig dem, der brugte størsteparten af kulturbudgettet i 1970'erne. Rationalerne eksisterede altså side om side i 1970'erne (Duelund 2003:46).

Ser man overordnet på 1960'erne og 70'erne, handlede det i høj grad om at producere kultur og kunst, først i et 'finkulturelt' perspektiv og senere i et socialt forandrings perspektiv, hvor borgerne så at sige var deres egne kulturproducenter (Skot-Hansen 1997, 2005b). Begge perspektiver var, hvad man kan betegne som produktionsorienterede rationaler med den største vægt på produktion i det sidste af disse to. Men med krisen i starten af 1980'erne og en begyndende arbejdsløshed begyndte et skifte. Kulturen var nu ikke blot et gode. Kulturen og kunsten skulle opfylde et formål. I første omgang var det sociale formål, der skulle opfyldes. Den stigende arbejdsløshed og det antropologiske kulturbegreb gjorde, at kulturen fik en social opgave som en sammenhængsfaktor og et stabiliserende element i velfærdsstaten. Med den borgerlige Schlüter-regering i midten af firserne skete der således et skifte, idet kulturen og kunsten nu fik et økonomisk formål. Dette var et centralt skifte, som har været ved, og som til dels stiller spørgsmålstejn ved det oplysnings- og uddannelsesparadigme, som kulturpolitikken i Danmark havde hvilet på siden velfærdsstatens begyndelse (Duelund 2003:52). Man kan sige, at der fra midtfirserne og frem har været en social og økonomisk instrumentalisering af kultur og kunstpolitikken, som forstærkes i sluthalvfemserne, hvor det bliver en begyndende erhvervspolitisk instrumentalisering. Det er netop inden for den sidste erhvervspolitiske drejning, nærværende Ph.d. stipendiat har sit omdrejningspunkt set fra opdragsgivernes side.

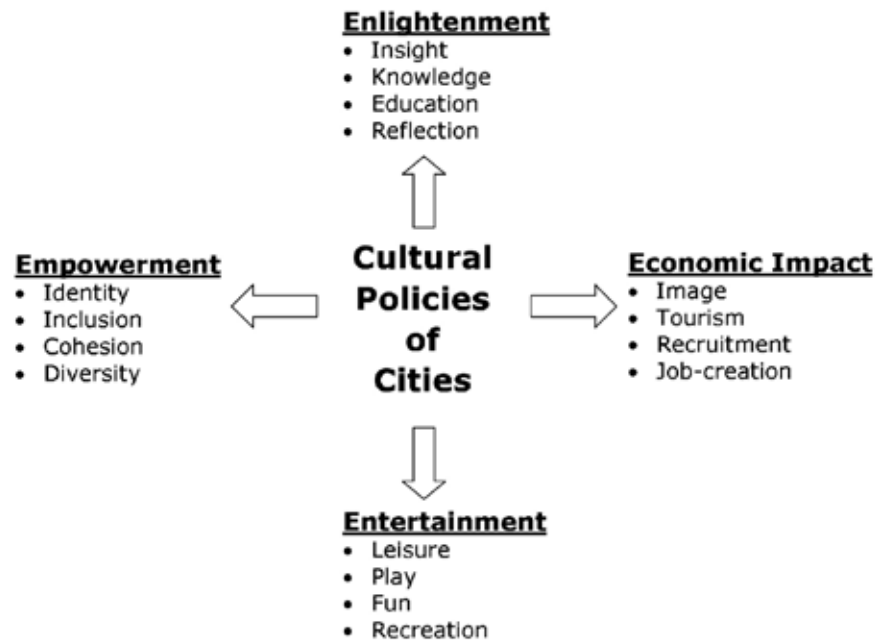
Peter Duelund peger på, at det var loven om de regio-

nale kulturaftaler, som gav mulighed for en yderligere erhvervspolitisk instrumentalisering. Loven kommer samtidig med rapporten 'Danmarks kreative potentiale', udarbejdet i fællesskab mellem Kulturministeriet og Erhvervsministeriet, og fokuserer på, at der i Danmark skal opbygges en lokal kulturindustri, der kan modstå presset fra den massive påvirkning fra den internationale kulturindustri (Duelund 2003:566). I Nordjylland ses dette tydeligt i den første kulturaftale fra 2001, hvor to ud af i alt seks temaer er centreret om arbejdet med kulturformidling og IT samt med relationen mellem kultur og erhverv. Oplevelsesøkonomien og det kreative potentiale er nu blevet en del af den danske kulturpolitik, og det nye årtusinde åbner med den oplevelsesøkonomiske og underholdningsprægede diskurs (Skot-Hansen 2005b, Duelund 2003). I dag kan man således sige, at det er forbrugerne, der er i fokus, og den bykulturelle politik søger at skabe rammer, der tilfredsstiller forbrugernes søgen efter oplevelser med afsæt i kulturen og kunsten og i jagen på den eftertragtede kreative klasse. Kulturen skal tilfredsstille borgeren, forbrugeren og den individuelle producent i kultur og oplevelsesøkonomien (Andersson og Thomsen 2008, Lund et al 2005)

### 5.5 Sameksisterende og konkurrerende rationale

Ovenstående skal ikke forstås, som om rationalene ikke lever side om side i dag. Der er tale om forskydninger mellem rationalene over tid, hvor man kan sige, at det er det oplevelsesøkonomiske og kreative rationale, som i øjeblikket er i fokus. Kulturen og kunsten er til stadighed en del af en oplysnings- og uddannelsesforståelse inden for et humanistisk kulturbegreb med rødder tilbage til Bomholt og før han til Adorno (Duelund 2003). Men det er et rationale under stigende pres, idet kulturen og kunsten nu også skal skabe underholdning i et oplevelsesøkonomisk perspektiv samtidig med at den skal skabe udvikling med klare, specifikke økonomiske formål.

*The question is whether cultural policy has fundamentally changed its rationale today through replacing a humanistic by an instrumental rationale or whether several rationalities are co-existing at the same time, a sort of layer on layer cultural policy, or rather that cultural policy is being constituted in the cross-pressure between the different rationales.* (Skot-Hansen 2005b:32)



Heri ligger en tiltrængt diskussionen om, hvilke økonomiske formål kulturen og kunsten kan tilskrives og samtidig bevare sit potentiale som en udviklingskraft, der til stadighed udfordrer vores forestillinger om samfundet omkring os. Det er en diskussion af den klassiske diskurs mellem finkulturen og massekulturen, som vil blive berørt i den empiriske case.

Rationalene i det, man kan kalde bykulturpolitikken, er som nævnt dannet mellem flere diskurser og rationale. De er alle beskrevet i Dorte Skot-Hansens model ovenfor: det klassiske oplysnings- og vidensrationale, det sociale forandringsrationale, det økonomisk rationale og det oplevelsesorienterede og økonomiske. Disse er alle tilstede i udviklingen af den kulturbaserede og kreative by. Det er vigtigt at forstå relationerne og konkurrencen imellem rationalene og ikke mindst, hvilke projekter i byen der tegnes mellem rationalene, og hvilke nye konstellationer og hybrider der opstår omkring kreative iværksætterhuse og kulturprojekter i byen. Hvem er de aktører og de kulturproducenter, som skaber udviklingen, og hvilken infrastruktur benytter de sig af eller efterlyser?

*Fig 32 fra Dorte Skot-Hansen, 2005b. De fire bykulturelle rationale. Det videns og oplysningsorienterede Det økonomiske, det sociale forandringsrationale og det oplevelses og underholdningsorienterede*



Er der, som Dorte Skot-Hansen foreslår i det europæiske forsknings- og udviklingsprojektet *'Urban Cultural Profile Exchange Project in the 21st Century*, behov for et ekspressivt æstetisk oplevelsesrationale, som arbejder med, at alle rationalerne peger ud mod byen i stedet for, at dele af byen peger mod ét af rationalerne (Skot-Hansen 2005b).

Dorte Skot-Hansen diskuterer, hvorledes de kulturpolitiske rationaler, som rækker ud over de instrumentelle rationaler, kan få en plads i den nutidige bypolitik. Som hun hævder, har de instrumentelle rationaler præget alle dele af kulturpolitikken hidtil (2005b:35-38), hvilket også kan ses i hendes bog *'Holstebro i Verden – Verden i Holstebro'* fra 1997. Dorte Skot-Hansen medregner lidt provokatorisk også oplysningsrationalet og det sociale inkluderende rationale til de instrumentelle rationaler. Men der er en pointe i denne fremstilling, som på mange måder kan ses som en konstruktiv kritik af Theodor Adornos dialektik mellem finkulturen og massekulturen i *'The Culture Industry'*. Det er i dialektikken mellem rationalerne, der findes potentialer, og alle potentialerne har på sin vis altid været instrumentelle. I denne afhandling søges efter et potentiale for en forståelse af de rammebetingelser og den kulturelle infrastruktur; et rationale som understøtter de kreative iværksættere i Oplevelsesbyen.

*Using an expressive logic and basing cultural policy on the rationale of Experience we can broaden the field of cultural policy from the traditional high arts to a whole world of aesthetic experiences including the*

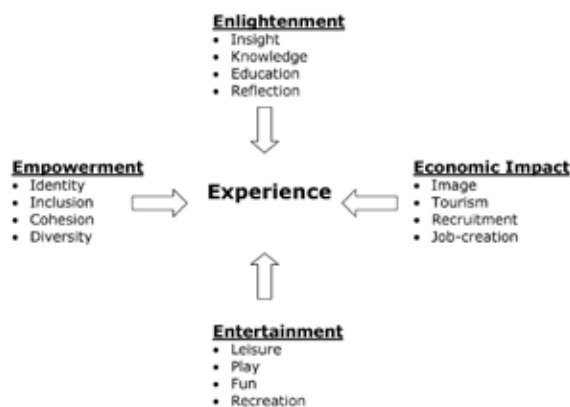


Fig 33 De bykulturelle rationaler peger mod et fælles ekspressivt oplevelsesrationale – fra [www.eurocult21.org](http://www.eurocult21.org) (Skot-Hansen 2005b)

*self-expression of amateurs, social end ethnic groups and local communities. And we can include the products of creative industries as well as the results of partnerships between arts and business. The main objective will be whether these activities fulfill the need for meaningful aesthetic experience for all groups and lifestyles of the city, not only the privileged.* (Skot-Hansen 2005b:38)

Som citatet og figuren ovenfor antyder, så kan det være mellem disse forskellige rationaler, at potentialet i den kulturbaserede by skal søges. Dette ville desuden bevirke, at der i princippet er en mulighed for konstruktivt at arbejde med finkulturen sat over for kulturen i gadeplan eller med den avantgardistiske kunst sat over for de kreative eller oplevelsesøkonomiske industrier.

Ser man på Dorthe Skot-Hansens model og bringer den hypotese, om at der er en modsætning mellem den politiske vision og den konkrete virkelighed, frem i forhold til rationalerne, så kan man hævde, at Skot-Hansens model mangler den måske vigtigste relation, nemlig den mellem det økonomiske rationale og det sociale forandringspotentiale. Mellem disse to rationaler er der måske uafdækkede potentialer, som kan udvikles.

*We commonly refer to 'street fashions' and 'learning from the street' in high fashion production; this is a clear reference to the beneficial co-location of cultural producers and consumers where fashion ideas may be picked up and tested. A more diffuse version of this is the buzz around many cultural producers that makes it attractive for competitors to be close to one another and thus participate in this 'gossip'. This approach is commensurate with the idea of 'product spaces'* (Pratt 2004:123)

Noget af det, Andy Pratt efterlyser, når det gælder 'kulturindustrien' eller den 'kreative industri', er en forståelse af de produktionsformer og den infrastruktur, denne industri benytter. Men der er i høj grad også, at kunstneriske og kulturelle iværksættere arbejder selvorganiserende. Dermed skal det rationale, som retter sig mod disse iværksættere også være inkluderende og socialt orienteret (Pratt 2004, 2005, 2008, 2009). På moderne hedder dette rationale, brugerinvolvering, men det er på mange måder en del af det 1970'er-ori-

enterede sociale forandringspotentiale, der gav den enkelte selvudfoldelse og ret til egne kulturværdier. Som Pratt understreger, så udvikles innovation og læring på et uformelt socialt netværksorienteret plan i de 'kulturelle industrier'. Det er derfor påfaldende, at det i en dansk provinskontekst indledningsvis kan se ud, som om det sociale forandringspotentiale er det, som er under stærkest pres i den nuværende bykulturelle udvikling. Alle midlerne går til det oplysnings- og vidensorienterede samt til det økonomiske og oplevelsesorienterede rationale.

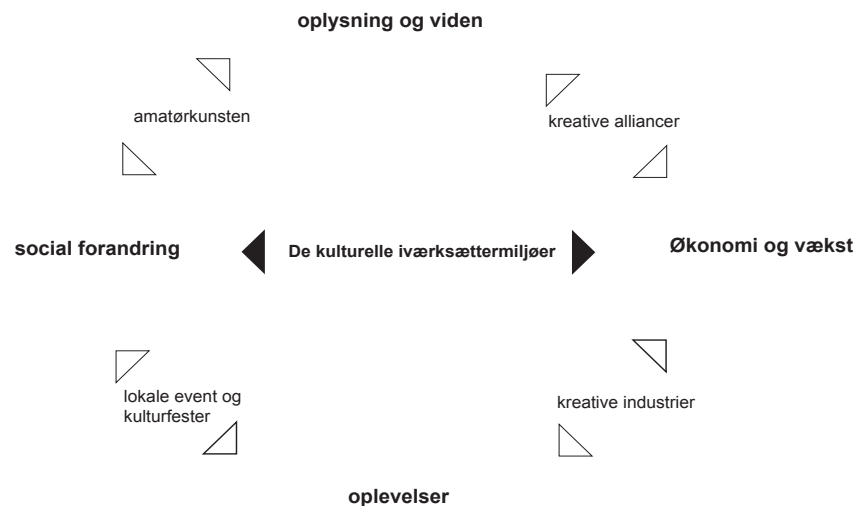
Det er således centralt ikke at overse det sociale forandringsrationale, som også kunne kaldes det brugerorienterede rationale, for ad denne vej at kunne skabe et mere diakront billede af de rammebetingelser og den kulturelle infrastruktur, som opbygges for de kreative iværksættere i de danske provinsbyer.

Det er i denne diskussion, afhandlingens eksperimenter fokuserer på brugerinddragelse som en metode til at udvikle en åben kulturbysmodel, som arbejder med heterotopiske rum i forhold til de kunstneriske og kulturelle iværksættere.

Indtil nu er der dog stadig tale om teoretiske modeller og en filosofisk dialektik mellem forståelsen i en humanistisk, kunstfunderet tradition hos Adorno over en antropologisk kulturforståelse til endelig en instrumentel erhvervsbaseret diskurs. Netop heri søger Dorte Skot-Hansen på konceptuelt plan at forene de kulturpolitiske rationale. Det er afhandlingens overbevisning, at denne diskussion skal testes i den lokale kontekst for at se, hvilke tankesæt og rationale der er til stede, og hvorvidt der er afsæt for en helhedsorienteret og æstetisk, ekspressiv tilgang, som Dorte Skot-Hansen peger på.

Hos Skot-Hansen skabes der forbindelser mellem alle rationale på nær mellem det økonomiske rationale og det sociale brugerorienterede. Det er forholdet mellem disse to, som sammen med udforskningen af de øvrige rationale bringes med ind i eksperimenterne. Der tegnes så at sige nye relationer i modellen, så der laves koblinger hen over modellens midte for at forstå og udnytte andre hybride konstellationer i en bottom-up-tilgang for at udvikle en demokratisk, brugerorienteret version af de kreative iværksætttermiljøer i byen.

*A key challenge for culture is to come to terms with living in a market economy and to assess whether*



*what is valued can be given a price. Yet the market economy has already indicated its difficulty in generating meaningful purposes beyond consuming and has recognized other aspirations among its publics (Landry 2000:40)*

*Fig. 34 Mødet mellem det økonomiske vækstrationale og det brugerbaserede i oplevelsesøkonomien*

I lokale eksperimenter kan nye muligheder og møder mellem de teoretisk funderede rationale undersøges for at se, om disse er brugbare i den lokale kontekst. Citatet af K. Healy herunder peger på, at der i de kreative industrier findes potentialer til en postindustriel og kulturorienteret økonomi, men også at der er stor forskel på at give begreber og ting nye navne og at kunne omsætte og operationalisere dette aktivt. Dermed antyder Healy, at oplevelsesøkonomien på mange fronter er diskursiv.

*Analyses of the creative industries might not generalize to other sectors of the economy, or might apply in unexpected ways ... There is something new for culture in the new economy – but not only one thing. The focus on creativity and the creative sector provides a useful way to begin analyzing the postindustrial economy. Those interested in promoting arts and culture in this new environment, however, should bear in mind the difference between using new economy jargon ... and finding out what is actually going on. (Healy in Gibson and Kong 2005:552)*

Citatet herunder viser, at der længe har været en bevægelse i det kulturelle landskab, fra at anse kulturinstitutioner og kunst som værende et gode til at være kreative og kulturelle industrier, der producerer til et marked. Det er en diskussion, som netop tog sin begyndelse hos Theodor Adorno i 1930'erne og 1940'erne, og det er en kritik af hele skiftet mod massesamfundet og massekulturen (Adorno 1994, Evans 2001:136-138).

Diskussionen af Richard Floridas forståelse af kultur og kreativitet kan ikke stilles direkte over for Adornos, men Floridas argumentation bringer kunsten og kulturen ind i en sfære, hvor der er en tendens til at tingsliggøre og commercialisere den, fordi den planlægges oppe fra og ned efter. Florida kobler da også selv sin tænkning til Pine og Gilmores oplevelsesøkonomi (Florida 2002, 2005a, 2005b, Pine og Gilmore 1999). Når Adorno og hans diskussion af 'The Culture Industry' inddrages, er det, fordi der visse steder i hans essays er en dialektik, som ikke blot afskriver massekulturen, men som peger på, at vi skal forstå at skelne mellem den oprindelige kunst og dens udfordrende karakter og massekulturens stræben efter at underholde bredt.

*'The culture industry is the purposeful integration of its consumers from above. It also forces a reconciliation of high and low art, which have been separated for thousand years, a reconciliation which damages them both. High art is deprived of its seriousness because its effect is programmed: low art is put in chains and deprived of the unruly resistance inherent in it when social control was not yet total.'* (Adorno 1994:20)

Koblingen mellem finkulturen og massekulturen satte, ifølge Adorno, allerede for 60-70 år siden begge under pres ved at samle dem i én og samme formel i det fremvoksende massesamfund (Bernstein 1994:20).

Afhandlingens diskussion af finkulturen og massekulturen skal ikke ses som en slet skjult agenda om at beskytte den traditionelle 'finkultur' og den avantgardistiske kunst. Ej heller er der en agenda for at promovere et økonomisk rationale eller den kunststopfattelse, som findes i oplevelsesøkonomien, hvor kunsten og kulturen skal have et specifikt formål i by- og erhvervsudviklingen. Derimod ønskes der i diskussionen at fastholde, at der, hvis man ikke forstår at se dialektikken

mellem fin- og massekultur i den kulturelle byudvikling og oplevelsesøkonomien, er en tendens til, at kernekompetencerne forsvinder, og at kunsten udvandes og bliver et svagt glimt i en generisk indpakning, som ikke har den udfordrende forandringskraft, som hele den kreative og kulturelle bølge søger.

Der ligger dog også i dialektikken mellem finkulturen og den kommercielle oplevelsesøkonomiske kultur det aspekt, at kunsten skal forstå at positionere sig i denne diskussion og ikke blot give op, fordi markedet presser sig på. Kunsten skal angribe markedet set fra kulturens præmisser for ad denne vej at påvirke det. Det kræver dog en professionel kultur- og kunstverden samt et innovativt erhvervsliv, som kan vise sig at være en mangelvare i en provinskontekst (Andersen og Schwab 2004). Denne diskussion er naturligt en del af Aalborg-casens diskussion af de kulturelle produktionskæder – oplevelsesbyens infrastruktur.

*If cultural policy is not to become obsolete, or irrelevant, it has to be drawn into a new conception of governance that acknowledges the existence of the market, but is actively involved in the shaping of that market* (Pratt 2004:18)

Dersom kunsten og kulturen ikke går ind i diskussionen og fastholder dialektikken mellem kulturliv og erhvervsliv, vil Theodor Adornos mere dystopiske forestillinger om 'The Culture Industry' nemt kunne komme til at dominere.

Den kreative udfordrings- og udviklingskraft er i princippet det, som er hovedargumentet i hele den kreative og oplevelsesøkonomiske drejning inden for såvel økonomien som byudviklingen (Throsby 2001, Hesmondhalgh 2002, Pine og Gilmore 1999, Jensen 1999, Landry 2000, Florida 2005a, 2005b).

Det er nye symbolske og narrative færdigheder og værdier, som skal bære vækst og udvikling i kultur- og oplevelsesøkonomien, men hvis ikke disse indlejres i nye hybride konstellationer, kan deres udsigelseskraft let forsvinde. Dette er derfor vigtigt at tage med i udforskningen af den empiriske case

## **5.6 Den kulturelle byudvikling historisk set**

Ser man på teorien om 'Cultural Planning', på dansk 'den kulturelle byudvikling' (Østergaard red. 2005, Eckardt 1978, 1982, Perloff 1982, Bianchini og Parkinson 1993, Bianchini and Landry 1995, Evans 2001,

Skot-Hansen 1997, 2007), vil man se, at denne teori gør det nærliggende at betragte en opdeling mellem det byggede, det indholdsmæssige og den organisatoriske infrastruktur i byen. Da den centrale case i afhandlingen og det publikum, afhandlingen retter sig mod, er dansk, vælger jeg igennem afhandlingen at benytte mig af den danske betegnelse, den kulturelle byudvikling, frem for den engelske, cultural planning (Bruun Jensen (red.) 2008, Skot-Hansen 2008, Andersson og Kiib 2007).

Historisk set har kulturen og kunsten altid været en del af vores byer, lige fra grækernes Polis, cæsarerernes Rom, det elizabethanske London over Medicinerens Firenze til Rockefellerernes New York. Kulturen og kunsten har været en del af udviklingen og selvforståelsen af byer og regioner som blomstrende og økonomiske centre i samfundsudviklingen (Hall 1998, Evans 2001, Eckardt 1978, 1982, Perloff 1985), og den har været drevet af mæcenerne for at tilfredsstille egen interesse og for at skabe øget kulturel kapital (Bourdieu 1993, Jenkins 2002). Nye samfundsklasser har udviklet sig og har forbrugt og ødslet med deres forbrug af underholdning og oplevelser, sådan som Thorstein Veblen beskriver sin 'Leisure Class', 'Ødsle forbrug' når de udstillede deres position i samfundet (Veblen 1973). Magthaverne og systemet har brugt kunsten og kulturen til at 'kontrollere' eller underholde borgerne og udvikle samfundet. Det har således, som tidligere diskuteret, på mange måder været kulturens natur også at være instrument for noget (Adorno 1994).

Kulturen og kunsten er derfor ikke ny set i et byudviklingsperspektiv. Det nye eller renæssancen, som Gramme Evans også kalder det, er omfanget, herunder koblingen til nye områder som erhvervs- og produktudvikling i by og samfundsudviklingen. Evans peger i sin bog Cultural Planning fra 2001 på, at det er forholdet mellem handel/erhverv og kulturen og samtidig forholdet mellem kunsten som et gode og den kulturelle eller kreative økonomi, som er vigtig at forstå, når man diskuterer kulturel byudvikling (Evans 2001:9). Det er atter, som hos Dorthe Skot-Hansen, en diskussion af relationen mellem rationalerne, og det er, som tidligere nævnt, det økonomiske og oplevelsesorienterede rationale, som dominerer den kulturelle byudvikling. Men dialektikken mellem en humanistisk kunstopfattelse af kunsten som et gode over en forståelse af kulturen som en 'way of life' til den mere pekuniære og

erhvervsrettede forståelse, hvor kunsten og kulturen har et specifikt formål, forfølges stadig. Den klassiske danske kulturmodel er under pres. I denne afhandling er målet ikke at pege på, hvilken model for den kulturelle byudvikling, der er den rigtige. Det er i højere grad målet at afgrænse en del af diskussionen i forhold til kreative iværksættermiljøer.

I afhandlingens litterære studie er Wolf Von Eckardt sammen med Harvey S Perloff de første, der introducerer begrebet 'Cultural planning'/den kulturelle byudvikling. Von Eckardt og Perloff argumenterer begge for det, som Perloff i 1979 kaldte '*The Arts in the Economic Life of the City*'! (Perloff in Burns and Friedman 1985). Såvel Von Eckardt som Perloff plæderer for et hverdagslivsperspektiv og hævder, at dette har en positiv effekt på den økonomiske udvikling af byen. Kulturen bliver således trukket ind på scenen som en del af drivkraften bag byens fysiske, økonomiske og sociale udvikling (Eckardt 1978, 1982 og Perloff 1985). I introduktionen til sin bog 'Live the Good Life – Creating a Human Community Through the Arts' fra 1982 indleder Wolf Von Eckardt med et citat af Aristoteles, som siger, at mennesket kommer til byerne for at leve, og her forbliver de for at leve det gode liv. Det er dette citat, der er den gennemgående tanke hos Von Eckardt: *at leve det gode hverdagsliv i byen!* Det ligger tæt op ad det, man ser hos en anden byteoretiker, Jane Jacobs. Dette kan ses som en tilbagevenden til tidligere værdier i et opgør med meget af den tænkning, som ses i den moderne planlægning i 1960'erne og 1970'erne med en funktionsopdelte og rationel bymodel (Jacobs 1961).

*Jacobs was a highly partisan urban actor-designer, an activist and campaigning journalist for the cause of the old city. Her book opened the door to a positive assessment of the attributes of the city center, with its crowding, mixture of uses, mixture of ethnicities, and complexity, and showcased her bottom-up design approach to public safety based on the 'eyes of the street'* (Shane 2005:117)

*'This book, therefore, intends first of all to place arts and humanities – our culture – into the perspective of everyday life to show that cultural vitality stimulates social and economic vitality. The arts helps business, create jobs, and make money far in excess of their*

cost.' (Von Eckardt 1982:ii)

Hos såvel Von Eckardt som Perloff er det ikke en planlægning af kulturen og byen i en traditionel kulturpolitisk og planlægningsmæssig diskurs, men en planlægning, hvor kulturen bliver en aktiv medspiller i den fysiske planlægning og betegnes som et redskab, der sikrer social balance og økonomisk vækst i en mangfoldig og levende by. Det, der adskiller særligt Eckardt og andre kulturelle byudviklere fra Jane Jacobs og hendes forståelse af byen som en social konstruktion, er, at kunsten og kulturen hos Eckardt tænkes som en integreret del og et styrende element i byudviklingen, hvorimod Jacobs tænker en blanding af programmer, funktionaliteter og bygningstypologier i byen med henblik på at udvikle bylivet og dermed økonomien og byens muligheder for yderligere udvikling. Kulturen er ikke midlet hos Jacobs. Det er det derimod hos de kulturelle byudviklere.

*Cultural Planning does not imply any attempt to plan culture, let alone culture. Rather, it is the attempt to nurture and cultivate cultural activity so that the arts can grow with vigor and yield abundant fruit. Properly planned and cultivated, culture will include all the arts, which can yield economic benefits, as well as enjoyment and inspiration for everyone in the community.* (Von Eckardt 1982:16)

Von Eckardt taler om '*I-am-not-against-the-art-but-folket*' (Eckardt 1982). Denne gruppe i byen betragter kunsten og kulturen som en unødigt udgift, der bør komme efter de mere rationelle behov, når byer skal prioritere deres udvikling og økonomi. Men Von Eckardt og Perloff ønsker ikke, at kulturen blot betragtes som en udgift. Ifølge dem er kulturen og kunsten derimod en positiv bidragsyder, også når man skal vurdere det samlede cost-benefit billede af byudviklingen. Man kan sige, at '*I-am-not-against-the-art-but-folket*' i Von Eckardts USA modsvares af den danske Rindalisme. Samtidig kan man dog se, at kunsten og kulturen gives et formål. Den skal være et instrument til udvikling af byen.

*Cultural Planning is required if the arts are to achieve the objectives which have been set for them, including a major contribution to the local economy. This can be done by introducing a Cultural Element in the General Plan (prepared in almost every city in the country*

*(US)), which can serve as a framework for specific governmental decisions* (Perloff 1985:62).

Citatet ovenfor stammer fra Perloffs artikel '*The arts in the economic life of the City*', som direkte siger, at kunsten kan gives nye formål via kulturel byudvikling og dermed bidrage til den lokale økonomi. Perloff hævder således, at kunsten både styrker byens økonomi med nye jobs, også for de ufaglærte 'backstage', og øger dermed byens attraktionsværdi for indtægtskabende erhvervsaktiviteter og turisme. Perloff er dermed begyndt at diskutere en produktionskæde for kulturelle iværksættere og industrier i byudviklingen. Det er centralt for udviklingen og forståelsen af den kulturelle infrastruktur, som skal støtte de kulturelle og kunstneriske iværksættere med gunstige rammebetingelser. Det, som adskiller Von Eckardt og Perloff fra tidligere diskurser, er, at kunsten og hverdagslivet kobles som drivkraft for den økonomiske udvikling af den postmoderne by, ikke i et mæcen- eller magthaverperspektiv, men i et hverdagslivs perspektiv. Von Eckardt og Perloff er derfor allerede i sluthalvfjerdserne langt fremme i den diskurs, vi fører i dag vedrørende kultur- og oplevelsesbyen og den økonomiske effekt af satsninger på kultur og kreativitet i omdannelsen af den postmoderne og postindustrielle by. Det er på mange måder en del af den diskussion, som føres i rapporten 'Danmarks kreative potentiale' fra år 2000. Heri ses, blot 20 år senere, netop det kulturelle og kreative potentiale som en vej til samfundsmæssig udvikling.

*Rather than being an industrial centre it is becoming a managerial and cultural centre, a place of learning and research, and a guardian of culture* (Eckardt 1978:31)

Von Eckardts og Perloffs diskussion har sit tydelige afsæt i en amerikansk tradition, hvor kulturen for en stor dels vedkommende har været og til stadighed er et anliggende for private bidragsydere. Von Eckardt er dog inspireret af en nordeuropæisk velfærdsmodel og peger på, at kulturbrugere, borgerne, skal tage over efter historiens mæcener såsom kirken, Medici'erne, Rockefeller og mange andre. Kunsten og kulturen skal demokratiseres, sådan som han har set det ske i England, Sverige, Danmark og andre nordeuropæiske lande.

*Their policy changed from preserving their cultural heritage to advancing culture as a part of general welfare.....It was to combat the negative effects of commercialism, and to help make the arts and opportunities for a creative life accessible to all people rather than an elite few. (Von Eckardt 1982:33)*

### **5.7 Forløberen for den kreative by og den kreative klasse**

På mange måder kan Von Eckardt's bog fra 1982 og Perloffs artikel fra 1979 i princippet ses som forløberen for Franco Bianchinis og Charles Landrys bog fra 1995, 'The Creative City'. Her er kulturen og kunsten blevet et mere holistisk og antropologisk begreb, som nu også omfatter det kreative og vidensproduktionen i byen. I 2000 udgiver Charles Landry endnu en bog med titlen 'The Creative City', nu med undertitlen 'A toolkit for the urban innovator' (2000), altså et værktøj til udviklingen af en kreativ by. Denne bog bliver, som Richard Floridas bog, en bestseller. Samtidig med disse bøger er også Peter Halls mammutværk 'Cities in Civilization' (1998), som i et historisk vue ser på byer som kreative og økonomiske centre.

*Creativity, however, is about changing the concepts and perceptions themselves. If allied to analytical powers of intelligences, it can produce a very effective combination.'* (Bianchini and Landry 1995:19)

Begge udgaver af the The Creative City peger frem mod det fokus, som for alvor vender frem med Richard Floridas bog 'The Rise of the Creative Class' fra 2002. Det interessante ved såvel Von Eckardt, Perloff og de mere nutidige Cultural Planners og tænkere som Charles Landry, Franco Bianchini, Colin Mercer og Dorthe Skot-Hansen og også Richard Florida er, at de alle bekender sig til eller har samme holdning til byen og dens dynamik, som Jane Jacobs havde.

*'They (Patrick Geddes, Lewis Mumford and Jane Jacobs) emphasized not only how a city might be shaped physically but also what could improve people's lived experience of cities. Yet when these ideas were taken up by the emerging planning profession, they were interpreted mainly in physical terms, disregarding the more subtle psychological effects on people.'* (Bianchini and Landry 1995:13)

Forskellen fra den tidlige kulturelle byudvikling og Jane Jacobs er dog, at kulturen og det kreative i dag har en mere central rolle i argumentationen for udviklingen af byen. Men rammeforståelsen af byen er stort set ens. Den nutidige kulturelle byudvikling og den kreative bys diskurs deler Jacobs fokus på den funktionsblandede og mangfoldige by, hvor mødet mellem forskellige industrier og aktører medfører et 'overflow' (externalities) af viden og økonomi. Dette skaber en selvforstærkende dynamik, som atter sikrer udvikling af byen såvel arkitektonisk, men, og måske vigtigere endnu, i forhold til dens primære og sekundære programmer, dvs. socialt, økonomisk og kulturelt (Jacobs 1961:161-66). Kulturen skal sikre, at byen udvikles med fokus på den bløde infrastruktur, som Bianchini og Landry siger. Det handler om byens atmosfære, stemningerne og det, som relaterer til vores følelser. Det er ikke blot funktionaliteten og den hårde infrastruktur, som skal sikre, at byen fungerer som en maskine. Byen skal også tænkes i bløde infrastrukturer, der appellerer til følelserne, som en organisme.

*'To make cities respond to change we need to assess how feel', ambience, atmosphere and 'soft' infrastructures are created'* (Bianchini and Landry 1995:13)

Den kulturelle byudvikling handler om kulturens rolle som en integreret del af byens planlægning, fysisk såvel som socialt og økonomisk. Den kulturelle byudvikling sker i dag i en postmoderne planlægningsramme og kan ses som et svar på de problemer, som afindustrialiseringen fører med sig (Bianchini & Parkinson 1993, Bianchini 2005).

*'Cultural Planning very much starts as an idea as a response to the problem of deindustrialization of cities and of economic restructuring of cities.'* (Bianchini 2005:13)

### **5.8 Den kreative klasse og de tre T'er kommer til byen**

Som tidligere nævnt er Richard Florida den centrale eksponent for kreativ og kulturel byudvikling. Det, som adskiller Richard Florida fra alle øvrige kreative byudviklere, er omfanget og gennemslagskraften af hans udsagn. Denne gennemslagskraft gør, at hans tanker i dag bliver brugt som et argument for, hvorfor

man skal igangsætte kulturel byudvikling. Den kreative klasses by og den kulturelle byudvikling er derfor i dag tæt forbundet. Det er samtidig to begreber, der er bredt defineret som vidensarbejderen (Floridas kreative klasse) og byen som en kulturel smeltedigel (den antropologiske kulturdefinition).

Netop derfor er der behov for at arbejde målrettet med at skabe klarhed over, hvad man ønsker af den kulturelle byudvikling, men også hvor man lokalt kan forfølge den kreative og kulturelle byudvikling med afsæt i den lokale virkelighed frem for i visioner og kagebøger på et overordnet plan. Eksperimenter kan udvælge specifikke delelementer, man ønsker at udvikle og skærpe i en realistisk version af den lokale kulturorienterede og kreative by, oplevelsesbyen.

Generelt kan man sige, at bevæggrundene for kreativ og kulturel byudvikling i dag er lette af spore tilbage til Von Eckardts og Perloffs indledende betragtninger om, at kulturen er et aktiv, når byen udvikles fysisk og økonomisk. Det er dog også tydeligt, at Eckardt og Perloff arbejdede med et traditionelt kulturbegreb. Skal vi forstå oplevelsesbyen i dag, så er dette begreb formet over en 30-årig periode. Betragter man citatet af Florida herunder, ses det, at det rummer såvel de første kulturelle byudvikleres optik såvel som Jane Jacobs forståelse af stedet som socialt konstrueret og dermed baseret på brugerne af byen. På mange måder svarer det til det klassiske sociale forandringsrationale i den danske kulturpolitik i 1970'erne. Men hvad der også er vigtigt at se er, at Florida ikke forholder sig til et klassisk finkulturelt og humanistisk kulturbegreb. Det er et antropologisk 'way of life', men i samme åndedrag også et meget økonomisk orienteret og dermed instrumentelt kulturbegreb. Det interessante er at følge, hvorledes Floridas tanker omsættes i praksis

*Our work finds strong connection between successful technology- and talent-harnessing places and places that are open to immigrants, artist, gays, and racial integration.....Such places gain an economic advantage in both harnessing the creative capabilities of a broader range of their own people and in capturing a disproportionate share of flow. (Florida 2005a:7)*

Den kreative bølge og den kulturelle byudvikling er i dag i høj grad drevet af Floridas tre T'er, som han fremsætter som indikatorer på den by, der huser

den kreative klasse. Indikatorerne er overordnet set Teknologi, Talent og Tolerance (de tre T'er). Det er med afsæt i disse, han udvikler sin forståelse af den kreative klasse og den kreative klasses geografi. Hjørnestenene i Richard Floridas argumentation er, at teknologi, tolerance og talent er med til at tiltrække det nye årtusindes nye samfundsklasse – de kreative arbejdere i den kreative klasse. Hermed siger Florida, at han, i modsætning til et fokus på menneskelig kapital, fokuserer på den kreative kapital. Forskellen er, at han ser på, hvilke rammebetingelser der gør, at byer har en høj menneskelig kapital. Det står i modsætning til andre teorier om menneskelig kapital; teorier der 'blot' konstaterer, hvad denne kapital generer økonomisk, og ikke hvorfor den er der (Florida 2005a:34). De tre T'er er ifølge Florida grundlaget for succesfulde byer med vækst og fremgang. Florida argumenterer som Jacobs for, at sted og rum er vigtigt, da økonomisk vækst og udvikling skabes gennem klyngedannelser mellem virksomheder og mangfoldige levende bymiljøer for den kreative arbejder (2005a:29). Betydningen af stedet er således centralt for Floridas kreative klasse, som den er det for Jane Jacobs og den kulturelle byudvikling.

Floridas succes skal ses i lyset af, at hans indikatorer nemt omskrives til en opskrift på bevægelsen fra et traditionelt industri- og servicesamfund mod en ny kreativ samfundsorden, der lover økonomisk vækst som erstatning for de huller, som afindustrialiseringen efterlader såvel fysisk som økonomisk, kulturelt og socialt.

*As a consequence of the global shifts and transformations there is a discourse of the "creative city" which gains currency by means of articulation and re-articulation amongst city fathers, developers, politicians, planners and other urban stakeholders. New planning frames for "cultural planning" and an increased awareness of the importance of innovation, art and creative capacities in cities is widely noticed. Research thus indicates the importance of culture in the making of successful contemporary urban economies. Also, there is an increased awareness of the notion that art and business are joining forces in the new urban competitive economy. These understandings go alongside the development (and marketing) of one of the most widely known concepts in this field, namely that of the new "creative class." (Jensen 2007:213)*

Floridas argument for økonomisk vækst via de tre T'er og eksplicit via kulturen bevirker, at Florida til stadighed overfortolkes og omskrives. Der bliver tendens til en ophobning af kulturen i bestemte kvarterer, så man faktisk ser en begyndende kulturorienteret zonerings i byen. Dette er på ingen måde i tråd med Jane Jacobs forståelse af en storby med et fintmasket net af kvarterer, som har en mikset sammensætning, der bidrager til udviklingen af et mangfoldigt bybillede (Markusen 2008). Man får med en overfokusering på Florida og den kreative klasse snarere kulturplaner eller kulturakser, der mimer den modernistiske bys opdelte planlægning og frem for alt mimer en helt traditionel kulturpolitisk planlægning, hvor vi har kulturen fint ordnet i egne huse og områder af byen.

En del af forklaringen på dette dilemma kan henføres til en diskussion om kritisk masse og dynamik, som følger i et senere afsnit. Det er få byer i Danmark og Europa, som har den kritiske masse, som modsvarer de store byer, som Florida har som reference for sine undersøgelser. Mange af de byer, som anvender begrebet om den kreative klasse og kulturel byudvikling, er mindre og mellemstore provinsbyer, som ikke har den tæthed af brugere og producenter, som findes i storbyen. Derfor søger flere af disse byer også den oplagte mulighed det er at skabe kulturklynger eller kulturfyrtårne for at disse kan skabe en form for kritisk masse med deling af viden og økonomi. Enklaverne og fyrtårnsprojekterne skal ligeledes sikre, at de enkelte byer bliver synlige i den branding-kamp og konkurrence, der foregår imellem byerne i jagt på indbyggere, turister og virksomheder, sådan som det beskrives af Ole B. Jensen citat om branding og kulturbaserede narrativer i den postindustrielle by (Jensen 2007).

På mange områder er Floridas kultursyn en pæn udgave af det, som kommer til udtryk i bogen 'New Public Domains', hvor Hajer og Reijndorp søger efter kulturproduktion i det offentlige rum. Deres nye public domains kan både være offentlige og semiprivate rum (Hajer og Reijndorp 2002). Men der er tale om en kultur, der produceres i gadeniveau og ikke i klassiske kulturhuse og kulturkvarterer (Skot-Hansen 2007:53)

*'Kulturen associeres med gademiljøer, fordi den ofte samler sig omkring visse gader, der rummer en mangfoldighed af små kultursteder. Disse kan inkludere kaffebarer, restauranter, barer, hvoraf nogle tilbyder optrædende kunstnere eller udstillinger sammen med*

*maden og drikkevarerne, kunstgallerier, boghandlere, og andre butikker, små til mellemstore biografteatre eller teatre i kombination af begge og forskellige hybride rum – som fx en bogbutik/tesalon/lille teater eller et galleri/atelier/spillested – der er lokaliseret i gamle butikker eller bygninger, der nu anvendes til nye formål'* (Florida 2005b:199)

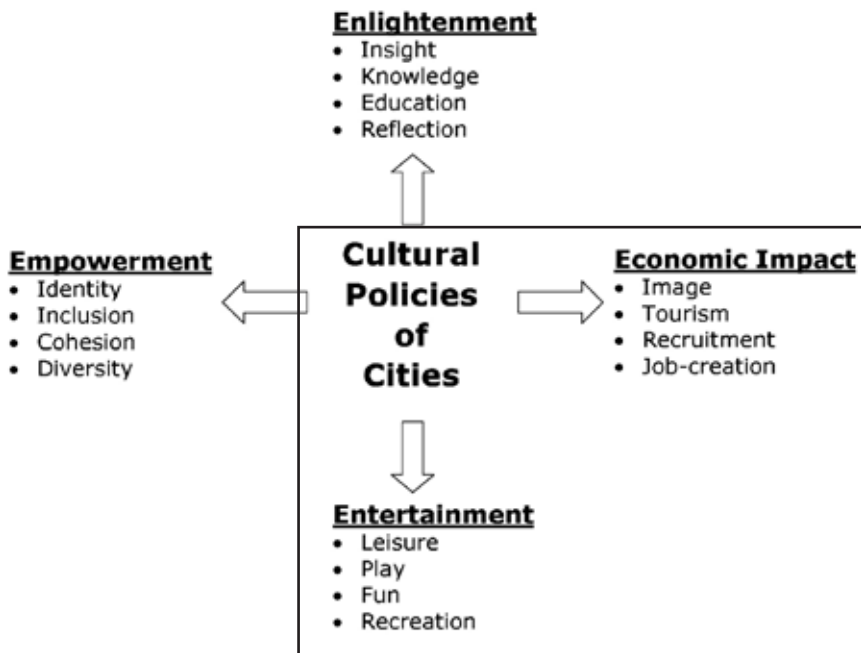
Der synes således at være en tendens til, at Florida med sine teorier bevirker, at det traditionelle kulturrationaler med oplysning, uddannelse, klassiske kulturinstitutioner og en klassisk kulturplanlægning kobles til en økonomisk og oplevelsesorienteret diskurs. Heroverfor synes det sociale forandringsrationale økonomisk set at blive taberen i dette spil, da den kreative klasse ikke søger sociale relationer. De søger en quasi anonymitet og ønsker, som Dorte Skot-Hansen udtrykker det, muligheden for at 'græsse' rundt i alle typer kulturudbud. Kulturen er ikke et tilbud, men en livsstil (Skot-Hansen 2007:54).

Kulturen er hos Richard Florida også blevet en 'way of life', som Franco Bianchini kalder det, når han omtaler kulturen i den kulturelle byudvikling (Bianchini og Parkinson 1993, Bianchini 2005). Dog er Bianchinis 'way of life' tættere på Robert Putnams ide om social kapital og sociale bånd end Floridas forestilling, som er orienteret mod en kreativ kapital og løse uforpligtigende bånd for den enkelte (Skot-Hansen 2007:51, Bianchini og Parkinson 1993:209). Den kreative klasse er måske netop kendetegnet ved, at den ikke er en social klasse i traditionel forstand som arbejderklassen, men i højere grad skal betragtes som veluddannede kulturforbrugere.

*A particular version of this cultural economy has become popular among policy-makers, so much so that, we claim, it is possible to trace a normative script of cultural economy linked to prescriptive recommendations for economic development.* (Gibson and Kong 2005:542)

Herudover må man se på, hvorledes Floridas teori oftest bliver brugt løsrevet fra en større sammenhæng. Den kreative klasse har fået så megen bevågenhed og er brugt så bredt i argumentet for byudvikling og vækst, at Richard Florida selv tager afstand fra brugen af sit arbejde. Der er, som hos Gibson og King i en artikel om den nye kulturelle økonomis betydning,





tale om et normativt script, som dyrkes af lokale politikere og embedsmænd. Det bekræfter en af de indledende hypoteser, der påpeger, at der er et misforhold mellem politisk vision og lokal, konkret virkelighed i den udvikling, der sker i den kulturelle byudvikling med fokus på det økonomiske og oplevelsesorienterede rationale.

*'But, as is so often the case in wide-ranging dialogues, a good deal of the popular debate over these ideas has become diluted, ill informed, or overly ideological. In such exchanges, core ideas can get muddled or misused, and straw-man arguments can begin to overwhelm honest and forthright discussion'* (Florida 2005a:2).

Richard Florida peger på, at politikere og stråmænd kan misbruge og gøre en oprigtig og ærlig diskussion uskarp. Dette er ikke kun tilfældet med Floridas teser og begreber. Disse møder blot de diskurser og rationale, som allerede er i byen. Richard Florida er dog selv med til at forstærke den populære og ideologiske del af den kreative klasse med fokus på økonomi

Fig. 35 Det er det oplysningsmæssige, det økonomiske og det underholdningsorienterede rationale, der dominerer, når Florida bringes ind i byudviklingen. Det sociale forandringsrationale mister derimod betydning.

og vækst gennem sit arbejde som konsulent og foredragsholder, hvor han eller samarbejdspartnere drager rundt i Europa og USA for at fortælle den kreative historie.

*Meet the guru!* Sådan stod der på forsiden af Vejle Kommunes hjemmeside i februar 2008 som optakt til et stort arrangement med Richard Florida.

*"In the new industrial era, the symbolic and political economics of culture have arguably never been so interlinked!"* (Evans 2001)

For at udtrykke det enkelt så er det lettere for politikere at sælge en Bilbao model og et Guggenheim, et nyt skuespillerhus, et musikhus eller en opera end et mere løst og blødt kulturbegreb. Symbolværdien af kulturen og kunsten bruges i høj grad i den politiske økonomi, som Evans udtrykker det i citatet herover. Det kreative 'hype', der er opstået i kølvandet på Richard Florida og hans bøger, bliver brugt som løsrevet argument for at planlægge en række kulturprojekter, uanset om disse passer i skabelonen. Har man inden for de sidste fire år deltaget i konferencer om kulturel byudvikling, er Florida blevet flittigt citeret, i særdeleshed hvis der har været politiske beslutningstagere til stede. Som Andy Pratt påpeger, så kan det ses som en konkurrence om at skabe en 'feel good' faktor for byen ved at bygge kulturelle miljøer for en helt specifik gruppe mennesker – den kreative klasse. Ligesom Gibson og Kong hævder, så har kulturen og kunsten i denne version kun en instrumentel interesse. Der er en fare for, at alle penge forsvinder i bygninger, og at der efterfølgende ikke er økonomi til at befolke disse med kultur.

*This is the basis of new competition, with new buildings held up as baubles to create a 'feel good' factor about the city, and pandering to the cultural mores of decision-makers. The desired result is that the decision-makers bring their companies and jobs and, hence wealth to the city. Richard Florida's work focuses on the fact that a particular cultural milieu may attract a particular group of workers - the creative class - who 'decision makers' will chase after. Yet it is important to recognise that culture is used in a purely instrumental manner in this policy. But are city arts and cultural budgets being swallowed up in flashy buildings, so that once opened they have little revenue to*

*actually populate them with culture or performance?* (Pratt 2008b:35)

Der er derfor i forbindelse med den kulturelle byudvikling brug for en kritisk diskussion af Floridas indikatorer, som i høj grad fortæller noget om de bagvedliggende rationaler, men der er også, og måske endda vigtigere, brug for at diskutere skalaen og den kritiske masse for den kulturelle byudvikling og den kreative classes by.

### **5.9 Skala og kontekst i den kulturbaserede og kreative by?**

I det foregående afsnit har skala og kritisk masse været berørt, men denne diskussion fortsættes i dette afsnit. Her inddrages Jane Jacobs kontekst, som er kvarterer i nordamerikanske millionbyer, hvilket også var tilfældet for de første kulturelle byudviklere, ligesom det er konteksten for Floridas undersøgelser. Byforståelsen er i alle tilfælde baseret på Jacobs eller andre teoretikere inden for samme tradition. Byen skal forstås som en social konstruktion, der har dynamik og energi i kraft af sin størrelse (storbyen), og den kan ikke nød-

vendigvis forstås i en nordisk velfærdsmodel. Netop dette er centralt for diskussionen, når danske store og mellemstore provinsbyer adopterer Richard Florida og den kreative og kulturbaserede byudvikling.

Byen er i en dansk velfærds kontekst stadig at forstå som en social konstruktion – dog under pres. Men det er ikke en konstruktion, som har den dynamik og vitalitet, som ses i Floridas og Jacobs kontekst. Den danske velfærdsby har på ingen måde den tæthed af aktører, programmer og bebyggelse, som kan drive økonomien i et kulturbaseret og kreativt perspektiv, hvor udviklingen er selvforstærkende. I en dansk kontekst er det blot København, der måske har den kritiske masse, der skal til, for at kunstneriske og kulturelle iværksættere skaber en udvikling uden om de fastlagte velfærdsplaner. Det er med denne optik for øje, at skalaen for den kulturbaserede og kreative by diskuteres.

Udgangspunktet for kulturel byudvikling kommer fra en nordamerikansk kontekst og har fokus på storbyen i denne kontekst. Harvey S. Perloff, der var en af de første, som brugte begrebet kulturel byudvikling, er også ophavsmand til begrebet *New Towns in Town*



*Figur 36. Richard Florida i Vejle februar 2008 på tur med sin nyeste bog om den kreative klasse*

(NTIT), der arbejder med new town begrebet indlejret i de eksisterende bykerner i de store amerikanske byer i 1960'erne og 1970'erne (Perloff 1985:5-12). Perloff argumenterede, som Jane Jacobs, for en planlægning, hvor funktioner og programmer overlejres sammen med sociale og økonomiske foranstaltninger, der skal skabe ny dynamik og diversitet i et fint forgrenet kvartersnetværk i metropolen. Men, som også for Jane Jacobs og Wolf Von Eckardt, er udgangspunktet den amerikanske storby med indbyggertal, der ofte rækker ud over millionen. Med metropolen som baggrund udvikler Perloff, Eckardt og Jane Jacobs således deres urbane økonomi og byforståelse.

For Jane Jacobs er kritisk masse og densitet afgørende for at skabe diversitet og overskud af viden, produktion og økonomi. Faktorer som derpå skaber ny dynamik og udvikling af nye primære og sekundære programmer i byens forskellige kvarterer, som så atter igen avler yderligere diversitet i nye dele af byen.

*'The diversity, of whatever kind, that is generated by cities rest on the fact that in cities so many people are so close together, and among them contain so many different tastes, skills, needs, supplies, and bees in their bonnets.'* (Jacobs 1961:147)

Jane Jacobs efterlysning af kritisk masse og diskussionen af skala stemmer overens med storbyen og metropolen, hvor diversitet og tæthed af aktører og disses økonomi samt kritisk masse inden for det kulturelle og kunstneriske felt kan være en drivkraft for byudviklingen.

Som Manuel Castells (Castells 2003) peger på, så er alle førende innovationscentre uden for USA i slutningen af 1990'erne med meget få undtagelser koblet til de gamle storbyområder, som også var centre under industrialiseringen. Betragter man hele verden, og altså herunder også USA, er det igen stort set kun metropolen eller megabyen, som er centrum for den ny netværksbaserede vidensøkonomi, som oplevelsesøkonomien må ses som en delmængde af (Pine og Gillmore 1999, Lund et al. 2005).

*'Hovedparten af den informationsteknologiske revolutions værksteder har imidlertid karakter af storby eller ligefrem megaby, og dette antyder tilsyneladende, at den afgørende ingrediens i revolutionen ikke er den institutionelle og kulturelle rammes nyhedspræg, men*

*derimod dens evne til at skabe synergi på grundlag af viden og information med direkte relation til den industrielle produktion af kommercielle applikationer'* (Castells 2003:55)

Ser man på Richard Floridas undersøgelser, så arbejder de hovedsageligt med en geografi og byforståelse for den kreative klasse med afsæt i 49 amerikanske by-regioner med over en million indbyggere (Florida 2005b:246-56). Florida går dog også længere ned i skala, men her er det de mindre byer (omkring 250.000 indbyggere), som scorer højt på hans kreativitetsindeks, men det er hovedsageligt byer, som er hjemsted for kendte universiteter. Den centrale forståelse af den kreative klasse sker med metropolen som kontekst. Richard Florida er meget tydelig, når han dedikerer sin forståelse af byer og deres dynamik til Jane Jacobs, og det er her, koblingen mellem sted og kreativ klasse skal findes (Franke og Verhagen 2005:7-12). Det er stedet, som er vigtig for både Jane Jacobs og Richard Florida, men stedet, de arbejder med, er storbyen. Det er den, der er hjem for Richard Floridas kreative klasse. Her lever de kreative i en urban økonomi og en bymæssig dynamik drevet af en helt anden skala end i en dansk kontekst. Men rammeforståelsen er den samme. Byen som en social konstruktion (Jacobs 1961, Florida 2005a, 2005b)

*'Jane Jacobs has taught me more than I could ever have imagined about the nature of cities and places.'* (Florida 2005a:IIV)

Betragter vi danske byer i Floridas optik og skala, er der kun den københavnske byregion i den kategori, som de 49 største byregioner i USA tilhører. Ser man på hovedstadsregionen, havde den, ifølge Danmarks Statistik, ca. 1.2 millioner indbyggere i 2008 (www.dst.dk). Ser man på Vestdanmark har den østjyske region ca. 800.000 indbyggere, men i en meget løst knyttet region, der endnu ikke kan betragtes som en byregion. Den er snarere forventningen om en sammenhængende båndby omkring motorvejsnettet, hvis vi ser 10-15 år frem (Miljøministeriet 2006). I Aalborgs Tilfælde, så var Danmarks tredjestørste kommune på blot 192.000 indbyggere i 2007.

Undersøger man forskningen omkring Jane Jacobs fokus på diversitet, urban økonomi eller det, der også kaldes 'externalities' (Jacobs 1969), så peger neden-

stående citat på, at Jacobs diversitets- og økonomi-begreb afhænger af skalaen samt af brancherne, der betragtes. I den undersøgelse, som nedenstående citat stammer fra, undersøger to italienske forskere, Paci og Usai, om der er en sammenhæng mellem industrialiseringspecialisering og diversitet inden for industrisektoren, men også hvorledes dette påvirker klyngedannelsen og udviklingen af innovative aktiviteter i en given byzone.

*Further, with respect to the Jacobs externalities, our findings indicate that they play a different role depending on the nature of the local district (whether it is a metropolitan area or not) and on the type of industry (high vs low tech sector's). More specifically, such externalities appear more powerful in high tech sectors and in metropolitan areas.* (Paci og Usai 1999:389)

Paci og Usai inddrager ikke kulturen som parameter på nogen måde, men følger blot Jacobs tese om 'externalities', altså den påvirkning, som programmer og aktører har på hinanden, når de eksisterer side om side i byen. I deres datamateriale vises, at Jacobs urbane økonomi med fokus på diversitet og kritisk masse som udgangspunkt for kobling af viden og arbejdskraft har sin berettigelse. De påviser, at dette i særlig grad har sin berettigelse inden for hightech-industrier og i metropol-zoner. Eksemplet bruges, da det skal ses som et argument i forhold til behovet for at skalere såvel Jacobs og dermed Florida, når vi diskuterer rammebetingelser og kontekst for kulturel byudvikling og den kreative by i en dansk provinskontekst.

Det er derfor centralt at have i mente, at for såvel Jane Jacobs, de første kulturelle byudviklere som for de nutidige og Richard Florida, så er millionbyen deres udgangspunkt med en helt anden kritisk masse end den, vi finder i en europæisk provinskontekst og i særdeleshed i en dansk og nordisk provinskontekst. Forholdene er, som det ses i nedenstående, meget forskellige og tilsiger, at der skal arbejdes med forståelsen af de lokale rammebetingelser og infrastrukturen, hvis der skal skabes et gunstigt og dynamisk miljø for kunstneriske og kulturelle iværksættere.

### **5.10 Kulturen og det kreative blot som et mantra**

Som nævnt er Florida set i relation til byen inspireret af Jane Jacobs, og han følger hendes billede af en socialt konstrueret by med åbne og pulserende bymil-

jøer med en høj grad af tolerance og miks af kulturer og programmer. Men det er sværere at følge ham, når hans fortællinger skal kobles med statistiske modeller og måden, hvorpå disse opgøres. Når Richard Florida opgør sin kreative klasse, sker det med afsæt i statistikker for uddannelsesniveau fra US Census Bureau, som hvert 10. år gennemfører befolkningstællinger og statistikker ([www.uscensus.com](http://www.uscensus.com)). Alle med en uddannelse fra bachelor og opefter, er derfor en del af hans kreative klasse. Det betyder, at 30 % af USA's arbejdsstyrke i 2001 kan betegnes som den kreative klasse. Det er her centralt, at Florida altså ikke ser på, hvad man beskæftiger sig med, men hvad man oprindeligt er uddannet til. Hermed siger Florida heller ikke noget om en bys eller regions aktuelle evne til at producere kultur og oplevelsesprodukter, men kun om dens placering på en skala over vidensniveauet hos dens befolkning. Det eneste sted, hvor man kan se noget om kulturproduktionen, er dér, hvor Florida introducerer sit Boheme indeks, som siger noget om folks beskæftigelse som kunstnere eller i underholdningsindustrien (Florida 2005b:208-11). Men det betyder fx, at en by som Las Vegas, der scorer meget højt på Boheme indekset, samtidig scorer lavt på alle andre indikatorer hos Florida, da den statistiske opgørelse hovedsageligt baseres på vidensproduktion i form af uddannelsesniveau, patenter og teknologi (Florida 2005b:268), og generelt er underholdningsindustrien ikke kendetegnet ved et højt uddannelsesniveau. Det vil sige, at kernen af de kreative, bohemerne, ikke passer så godt ind i den øvrige argumentation. Ser man på en anden central komponent i det samlede kreativitetsindeks, så siger homo-indekset ifølge Florida noget om en bys mangfoldighed og tolerance. Det, som gemmer sig bag homo-indekset, er opgørelsen over ugifte personer af samme køn i samme husstand (<http://www.census.gov/prod/2001pubs/c2kbr01-8.pdf>). Undersøger man universitetsbyer, vil man for eksempel se, at mange studerende bor sammen for at spare husleje. Det betyder jo nødvendigvis ikke, at de er homoseksuelle. Homo- og talentindekserne siger således ikke noget entydigt om kulturproduktion og mangfoldighed, men mere noget om vidensproduktion og statistiske data.

Jeg mener derfor ikke, disse indekser har nogen produktiv eller operationel værdi i den kulturelle og kreative byudvikling. Dette understøttes af Ann Markusen i en lang række af hendes arbejde. Hun har arbejdet

med kunstnere som bidragsydere til den lokale økonomi igennem flere år som centerleder og direktør ved 'Project on Regional and Industrial Economics' ved University of Minnesota

*Florida's creative class groupings are based on major occupational groups – he does not look inside each of these to see what they contain. Business and financial occupations, for instance, include claims adjusters and purchasing agents. Managers include sales and food-service managers and funeral directors. Computer and mathematical occupations include actuaries and tax collectors. Engineers include surveyors and drafting technicians. Health care practitioners include dental hygienists and dietary and pharmacy technicians. These occupations may indeed be creative, but so too are airplane pilots, ship engineers, millwrights, and tailors—all of whom are uncreative in Florida's tally. The discussion of the creative class is fudged yet more by Florida's selective use of interviews and anecdote to suggest behaviors and preferences that are not representative of the 'class' as a whole. (Markusen 2006a:1923)*

Det er således nødvendigt at forholde sig kritisk til forholdet mellem, hvad Richard Florida siger, og den måde, han opgør det forskellige på. Man kan, som Klaus Kunzmann påpeger, sige, at kreativitet i dag er en venligtsindet virus, som spredes, når byer og regioner udvikles (Kunzman 2004). Betegnelsen en venlig virus er meget rammende i den forstand, at de fleste har svært ved at være imod en tilgang til byudviklingen, som argumenterer for åbne, tolerante og kultur-baserede miljøer. Men det er dog berettiget med en diskussion af brugen og omfanget af kreativiteten og kulturen, når denne bliver for allestedsnærværende, sådan som det ses med kultur- og oplevelsesøkonomien og det kreative.

Brugen af Richard Floridas teorier har således, som tidligere antydet, været medvirkende til, at homoseksualitet fx pludselig er blevet et konkurrenceparameter og et kulturelt udviklingsmiddel, fordi Florida har koblet sit homo-indeks med sit hightech-indeks og hævder, at der er en sammenhæng mellem koncentrationen af homoseksuelle og byer med en stærk hightech industri. (Florida 2005a:40-41). På baggrund af et eksempel som dette ses et muligt billede af, at Richard

Floridas indikatorer så at sige har skabt en kogebog for den kreative by, som lover vækst og udvikling til de byer, der tager det kreative homo-mantra og kulturen til sig. Det er tilmed en meget bredt defineret kogebog, som på mange måder arbejder indirekte med kulturen, da det er vidensarbejderens efterspørgsel på byens puls og mangfoldige kulturelle miljøer, som er det centrale. Der er således ikke en direkte kobling fra produktionen af interessante kulturmiljøer og kunsten til Richard Floridas arbejde. Der skal derfor arbejdes med begrebet i forhold til en lokal kontekst, hvis det ikke blot skal blive en meget åben diskussion om homoseksuelle, mangfoldighed og teknologi.

*Because the causality is so confusing and class members so conflated, policymakers do not know what to make of creative-class arguments either. Most mayors waving the banner of creativity use it to showcase their anchor arts institutions and to make claims about urban amenities—mostly directed at tourists. But if there is no cohesive, mobile, group of creative professionals driving urban development, urban leaders must fine-tune their policies to diverse interests. (Markusen 2006:1924)*

Der er ganske enkelt behov for et kritisk blik og på koblingerne mellem de rationaler, der er på spil i den lokale, kulturelle infrastruktur, når man tænker kulturel byudvikling, og på hvor langt den lokale, kreative kapacitet rækker. Et sådant kritisk blik leverer såvel Ann Markusen (2008), Klaus Kunzmann (2004) som Trine Bille og Gerhard Schulze (2006:1068), der alle stiller kritiske spørgsmål til Richard Floridas kreative klasse. Ann Markusen og Klaus Kunzman udfordrer den kreative klasse og kreativetsbegrebet og peger på, at megen kulturel byudvikling savner klare mål, er for åben og benytter sig af luftige teorier (Markusen 2009, Kunzman 2005).

*Yet knowledge about what works at various urban and regional scales is sorely lacking. Failure to specify goals, reliance on fuzzy theories, underdeveloped public participation, and unwillingness to require and evaluate performance outcomes make it difficult for decision makers to proceed with confidence. Without access to studies that clarify the impacts, risks, and opportunity costs of various strategies, investments, and revenue and expenditure patterns, communi-*

*ties and governments are in danger of squandering opportunities to guide cultural development. Worse, many risk being saddled with unimplemented plans and budgets mortgaged far into the future to pay for under-utilized capacity. Some efforts are simply disguised real estate revaluation efforts that cause displacement and undermine more spatially decentralized cultural vitality.* (Markusen 2009:2).

Ann Markusen er sammen med Klaus Kunzmann og Graeme Evans nogle af de, der ser et potentielt problem i, at vi ender med et luftigt forbrugerperspektiv, hvor Floridas statistikker erstatter kultur med viden, og at vi dermed glemmer de kerneproducenter, der skal skabe Floridas by i billedet af Jane Jacobs blandede by. For såvel den kulturelle byudvikling som for kultur- og oplevelsesøkonomien gælder, at de er bredt formuleret og derfor kan være svære at håndtere i praksis (Birch 2008:133-34; Markusen 2008). Begge områder kræver derfor såvel en tydeligere definition som en skalering, der forankrer dem lokalt. Trine Bille og Gerhard Schulze samt Ann Markusen udfordrer direkte den kausalitet, som Florida anvender, når man ser på, hvad der kommer først: højteknologiske virksomheder og vækst eller bohemerne og det tolerante miljø! Endelig hævder Ann Markusen, at der er få veldokumenterede cost- benefit analyser af kulturel byudvikling, som viser den gavnlige økonomiske effekt af den kulturelle byudvikling.

*But could it not be the opposite? .....Trine Bille and Gerhard Schulze point out that there is a problem with causality in Florida's argumentation. The case could in fact be that bohemians and foreigners followed fast growing firms rather than the other way around. They stress that there is a problem of endogeneity in Florida's model* (Andersson & Thomsen 2008:40)

Selv et best-practice eksempel som Guggenheim i Bilbao stiller Graeme Evans spørgsmålstejn ved set i et længere perspektiv, fordi det, ifølge ham, ikke er bundet op på en langsigtet kulturproduktionsstrategi i Bilbao (2001:11). Der er ikke lokal, baskisk kultur i det succesfulde byggeri, og det har næsten intet med det lokale kultur- og kunstmiljø at gøre. Set i et kortere perspektiv har Guggenheim uden tvivl hjulpet med at revitalisere den lokale økonomi. Det vil ingen betvivle (Kunzman 2004:387). Men ser man længere frem, er

såvel Kunzman som Evans i tvivl om 'event-effekten' vil vare ved.

*"The absence of a cultural policy and planning approach here (Guggenheim in Bilbao), as in many of the 1980's version of culture-led urban regeneration, suggest that their new-found status as cities of culture will not be sustained (or the economic development and 'trickle-down' objectives maintained) in the post-event phase."* (Evans 2001:11)

For hele den kulturelle byudvikling, dens rationaler og forståelsen af kulturen er det derfor vigtigt at forstå, hvorledes Richard Florida definerer sin kreative klasse. Dernæst skal den store effekt, som Floridas bøger og foredragsvirksomhed har skabt, inddrages, når vi skal forstå grundlaget for den kulturelle byudvikling i dag. Stort set alle byer med respekt for sig selv, fra selv de mindre provinsbyer, ser kreativitet og mangfoldighed som mantraet for succes med by- og erhvervsudvikling.

*The question is whether these rationales are explicit or implicit and whether these rationales are used for governing cultural policy in practice. Or are they solely statements of intention that are aired on ceremonial occasions and polished up when cultural schemes are to be revised and politicians re-elected?* (Skot-Hansen 2005b:31)

*'Just as art works become commodities and are enjoyed as such, the commodity itself in consumer society has become image, representation, spectacle. Use value has been preplaced by packing and advertising. The commodification of art ends up in the aestheticization of the commodity. The siren song of the commodity has displaced the promesse de Bonheur once held to be bourgeoisie art, and consumer Odysseus blissfully plunges into the sea of commodities, hoping to find gratification but finding none'* (Andreas Huyssen citeret i Berstein 1994:24)

I en diskussion af de kreative iværksættere i den kulturelle byudvikling er det således vigtigt at påpege, at grundlaget, markedet og kapitalen varierer meget, alt efter hvilken kontekst der arbejdes med. Der er behov for en lokal og kontekstuel viden om grundlaget for kulturel byudvikling og oplevelsesøkonomiske vækst-

strategier, før man kan udvikle succesfulde kreative iværksætttermiljøer, der kan give den omkringliggende by modspil.

### 5.11 Kultur- og oplevelsesøkonomien og de kreative iværksættere i byen

Hvem er de kreative iværksættere i oplevelsesøkonomien? Kan de relateres til den kulturelle byudvikling? Og hvad karakteriserer de produktionskæder, som er grundlaget for disse? De kreative iværksættere er knyttet til de kulturelle og kreative industrier, som atter er tæt forbundne til de seneste 10 års diskussion af oplevelsesøkonomien og det kreative potentiale. Denne diskurs er først og fremmest en erhvervsmæssig og økonomisk diskurs, som skaber nye relationer til det kulturelle og kunstneriske domæne. Den er således tæt forbundet med det økonomiske og oplevelsesorienterede rationale i modellen for de bykulturelle rationale. Det er et rationale, hvor en stor del af formålet med kulturen kobles på den erhvervspolitiske agenda. Det er samtidig frugtbart at se, at der inden for det oplevelsesøkonomiske område og det, man kunne kalde kulturindustrien, ses to dele: den del, hvortil produktionen er knyttet, og som hovedsageligt er drevet af en offentlig økonomi, og så den del, som er knyttet til en kommerciel økonomi. I små lande og små økonomier som den danske og de nordiske kan distinktionen mellem disse to dele vise sig svære at skelne, da begge ofte er subsidierede af offentlige midler (Birch 2008:27-28). Dette er også tydeligt i kontekstfortællingen (kap. 3 og 4) samt i de to forskningseksperimenter.

For denne afhandling er fokus bevidst rettet mod området mellem udviklingen af den kulturorienterede og kreative by set i et kultur- og byperspektiv og de kreative iværksættere betragtet i et kultur- og erhvervsperspektiv. Det er en af afhandlingens tre indledende hypoteser, at potentialet for integration mellem kultur og erhverv er at finde i mellemlandet mellem miljøerne for de kreative iværksættere og den kulturelle byudvikling. Jeg har tidligere, i starten af dette kapitel, opdelt dette i følgende tematikker.

*Det første tema handler om byen, byomdannelse og kulturmiljøer med det formål at skabe kreative miljøer og events i bevægelsen fra industriby til kreativ by. Det økonomiske fokus er her indirekte og sker ved at skabe interessante miljøer og rum for kulturel*

*mangfoldighed. Det skal i en Richard Floridask optik tiltrække borgere og virksomheder og turister – den kreative klasse. Tesen er, at den kreative klasse skaber bymæssig vækst og hernæst økonomi. De kreative iværksættere er her et latent potentiale for kulturproduktionen og udviklingen af nye mødepladser i byen 'New public domains' (Hajer and Rijndorp 2001, Marling 2004) sådan som den kulturelle byudvikling argumenterer.*

*Det andet tema har fokus på produktionen i en produkt- og indholdsmæssig forstand. Her er det de kreative iværksættere, som direkte søger at skabe vækst ved at koble virksomheder og de kreative og kunstneriske kompetencer med ny produktudvikling til følge i oplevelsesøkonomien. Her er byen og rummet ikke målet, men et latent potentiale, som kan udnyttes som rammebetingelse for vækst hos de kreative og kulturelle industrier. Her er de kreative iværksætterhuse og hybride kulturprojekter de centrale elementer (Throsby 2001, Hesmondhalgh 2002, Evans 2001, Pratt 2004, 2005, 2009, Andersson, Kiib og Sørensen 2005)*

Det første tema knytter sig tæt til første del af dette kapitel, mens det andet tema knytter an til næste del kapitlet her, som diskuterer kultur- og oplevelsesøkonomien, forholder sig til andet tema herover. Der ses et muligt potentiale for at knytte de to tematikker tættere sammen. Som Andy Pratts peger på i en kort kritisk artikel om ideen om den kreative by, så kan man ikke blot bygge sit grundlag som en katedral i ørkenen. Der skal være en sammenhæng, så 'hysteriet' om den kreative klasses by ikke kvæler de komplekse relationer, som skaber byens kulturelle miljø og dens kulturelle og kreative iværksættere.

*A creative city cannot be founded like a cathedral in the desert: it needs to be linked to and be part of an existing cultural environment. We need to appreciate complex interdependencies, and not simply use one to exploit the other. (Pratt, 2008:35)*

### 5.12 Den kultur- og oplevelsesøkonomiske drejning i erhvervsudviklingen.

Op gennem 1990'erne bredte sig en ny bølge rettet mod oplevelsen og dens betydning i samfundet. Det

var først og fremmest en diskussion, der blev ført inden for sociologi og erhvervsstudier. De mest centrale bidragsydere må siges at være den tyske kultursociolog Gerhard Schulze med sin bog 'Der Erlebnisgesellschaft' fra 1992. Schulzes optik er på mange måder tæt på en Bourdieusk forståelse (Jenkins 2002) af den kulturelle kapital. Men den skal ikke forstås i den klasseoptik, som Thorstein Veblen udfolder i skiftet til det 20. århundrede omkring sin Leisure Class og dennes åbenlyse forbrug af goder, her under også fritid og forlystelse (Veblen 1973). Schulzes optik er derimod rettet mod den enkeltes nydelse og individets kropslige og psykiske påvirkning af oplevelsen (Skot-Hansen 2007:13). Schulze arbejder med livstilsgrupperinger, der defineres med afsæt i oplevelsesbehov. Det er dermed ikke en definition ud fra en social inddeling, men ud fra alder og uddannelse. Schulze arbejder således i sin teori med livstilmiljøer eller oplevelsesfællesskaber med fokus på individet (Skot-Hansen 2007:13). Dette har visse ligheder med Richard Floridas kreative klasse, som defineres ud fra uddannelsesniveau, og som ønsker sig friholdt fra at blive indskrevet i tætte sociale rammer (Florida 2002). Man kan på mange måder kalde Floridas klasse for en samling af individualiserede livsstile: bohemerne, de kerne-kreative og de kreative (Florida 2005b, 2005a). Schulze opererer med fem livstilmiljøer eller oplevelsesfællesskaber, som kan deles op i de ældre med henholdsvis højt, mellem og lavt uddannelsesniveau samt de yngre med høj og mellemlang eller unge med et lavt uddannelsesniveau (Skot-Hansen 2007:13, Schulze 1992). Men man kan sige, at det er en teori, der peger på oplevelsesfællesskaber, der er konsumorienterede og i markedets vold. Efter Schulze dukker den anden bølge af oplevelsesdiskussionen frem i slutningen af 1990'erne. Her følger Rolf Jensen i 'The Dreamsociety' i 1999 med en bog, der stiller skarpt på virksomhedsudvikling og arbejdsmarked i bevægelsen fra Castells informationsamfund (Castells 2003) til Jensens eget Drømmesamfund. I Drømmesamfundet er produktet et biprodukt, og, som Rolf Jensen udtrykker det herunder, så sker der et skift fra det materielle til det fortællende.

*Vi ser begyndelsen. Historiefortællerne fra sportens verden, fra underholdning – de bliver de højst lønnede. En klar og objektiv indikation på skiftet fra informationssamfund til The dream society. Om ganske*

*få år vil sportsfolk og kunstnere dominere listen i top 10-lønninger. Historie fortællernes epoke er begyndt (Jensen 1999:27)*

Rolf Jensen knytter det fortællende, drømmene og underholdningen tæt til sit nye samfund. I Jensens version er virksomheden at sammenligne med en stamme med nære sociale bånd og relationer eller som et stykke dramatik på teatret. Man bevæger sig fra Hard Work til Hard Fun. Det er et farvel til industrisamfundets sammenligning med virksomheden som en maskine og medarbejderne som tandhjul eller med informationssamfundets netværksstrukturer, hvor computeren er analogien på virksomheden. Det er dramaet, oplevelsen og samhørigheden, der spiller ind for den succesfulde virksomhed (1999:116-117). The Dreamsociety er på mange måder tæt forbundet med en anden bestseller med fokus på virksomhedsudvikling, fortælling og oplevelser som udkommer samme år, 'The Experience Economy' af forfatterne Pine og Gilmore (1999). Heri bruger forfatterne mange af de samme metaforer, som Rolf Jensen benytter i sin bog. Arbejde er at sammenligne med et teater, og hver virksomhed er en scene, siger undertitlen på Pine og Gilmores bog, som dermed karakteriserer deres virksomheder på samme vis som Rolf Jensen. Pine og Gilmore har et ensidigt fokus på virksomheds- og produktudvikling set i et markedsføringsperspektiv, hvilket er i forlængelse af Jensen, men adskiller sig fra Schulzes. Hvor sidstnævnte beskæftiger sig med oplevelser fra individets og livstilspektivet, så er virksomheden optik for Pine og Gilmore. Pine og Gilmore arbejder med fire oplevelsesriger: *Underholdning, Uddannelse, Æstetik og Eskapisme*. Designes en oplevelse, hvor alle fire mødes, opnås det distinkte oplevelsesrum, som sikrer den personlige oplevelse for forbrugeren – fx Schulzes individer i oplevelsesfællesskaberne – og der skabes merværdi set i et økonomisk virksomhedsperspektiv for de virksomheder, der designede oplevelsesproduktet (Pine & Gilmore 1999:42).

*'When all four realms abide within a single setting, then and only then does plain space become distinctive place for staging an experience. Occurring over a period of time, staged experiences require a sense of place to entice guests to spend more time engaged in offering.'* (Pine & Gilmore 1999:42)



Der er således, hvis man betragter Schulze, Jensen og Pine og Gilmore, et stort marked for tillægsydelser til den gammelkendte opfattelse af et produkt. Det er så at sige indpakningen og fortællingen om produktet, som er det centrale for de virksomheder, der vil have succes. Dette bekræftes i den danske pendant til 'The Experience Economy' nemlig 'Følelsesfabrikken' (Lund et al 2005), som i sit navn peger på, at virksomhederne er fabrikker, der arbejder med forbrugernes følelser. Det er kultur- og oplevelsesøkonomien, som skaber vækst, og industrikulturen mødes af kulturelle og kreative industrier, hvor iværksætterne er kreative iværksættere.

Betragter man Schulze, Jensen og Pine & Gilmore, er det ligeledes tydeligt, at kulturens værdier, det immaterielle og det fortællende, vinder indpas i økonomien og virksomhedsudviklingen. Det ses i analogierne til teatrets og kulturens verden herover. Man kan således begynde at diskutere et 'cultural turn' i økonomien, som Skot-Hansen peger på med afsæt i Lash and Urry (Skot-Hansen 2007:15). Det er dog tydeligt, som det også blev diskuteret i forbindelse med de bykulturelle rationaler, at der er en erhvervspolitisk drejning i kulturen, som er under pres for at skabe et plus på bundlinjen.

### 5.13 Kultur- og oplevelsesøkonomien i DK

Inden for de sidste 10 år har der i Danmark været en diskussion af kultur og oplevelsesøkonomien på et nationalt og ministerielt plan. To rapporter er centrale i denne udvikling, dels *Danmarks kreative potentiale*

- *Kultur- og erhvervspolitisk redegørelse* fra Kulturministeriet og Erhvervsministeriet 2000 samt rapporten *Denmark in the Culture and Experience Economy – 5 New Steps* fra samme ministerier (Kulturministeriet 2000, 2003). Disse to rapporter er fulgt af et stort antal regionale og lokale rapporter, heraf også flere for Nordjylland og Aalborg. De sidstnævnte behandles i kontekstfortællingen fra Aalborg og det første forskningseksperiment omkring Dremahouse/Skanok05. I disse rapporter oplistes de nye muligheder, som kulturen og dets kreative potentiale kan have for udviklingen af det danske samfund set fra et økonomisk perspektiv.

I den første rapport - *Danmarks kreative potentiale* - er fokus lagt på kulturektoren. Det er en rapport, hvis formål er at sætte en dansk agenda for den del af kulturpolitikken, som knytter sig til 'kulturindustrien'. For første gang i Danmarks historie har man en kulturpolitik, som også giver opmærksomhed til kunstens betydning for erhvervslivet. Det er en ideologisk symbiose mellem erhvervspolitik og kulturpolitik. Men det er også en decentralisering af kulturpolitikken, så en række ansvarsområder placeres hos byer og regioner, hvilket de regionale kulturaftaler er et tydeligt eksempel på. Her placeres via resultatkontrakter økonomi og ansvar hos kommuner og amter. De regionale kulturaftaler bliver det rum, hvori samspillet mellem kultur og erhverv bl.a. implementeres. Decentralt i Danmark skal der opbygges lokale 'kulturindustrier' som et dansk og nationalt værn mod den massive påvirkning, som den internationale kulturindustri udøver på dansk kultur (Duelund 2003:566). Dette ses, når man betragter de brancher, som dominerer definitionen på kultur- og oplevelsesøkonomien, og de diskussioner, som den første ministerielle rapport fra 2000 åbner med overskrifter som kultur og erhverv, kultur som erhverv samt kreative alliancer mellem kultur og erhverv. Figuren herunder viser, hvad der tilhører kulturektoren i denne første rapport.

I *Danmarks kreative potentiale* er kulturektoren i centrum, og diskussionen sker med afsæt i Pine og Gillmores '*Work is Theater and Every Business is a Stage*', hvor oplevelsesøkonomien drives af det narrative og symbolbaserede, som lånes fra kulturens og kunstens verden. Det er en bred definition, som kunne skærpes, hvis man sammenligner med andre lande, der ikke har et oplevelsesøkonomisk fokus, men deri-

Figur 37 Definitionen af de kreative brancher i rapporten 'Danmarks kreative potentiale - kultur- og erhvervspolitisk redegørelse' - Kulturministeriet og Erhvervsministeriet 2000.

<b>Teater</b> Skuespil, ballet, dans, opera m.m.	<b>Kunst</b> Maleri, skulptur, arkitektur, design, kunsthåndværk	<b>Musik</b> Pop, rock, klassisk, jazz, folkemusik
<b>Fusion</b> Multimedier og andet, der går på tværs	<b>KULTURSEKTOREN</b>	<b>Kulturarv</b> Museer, arkiver m.m.
<b>Medier</b> Radio, tv, aviser, magasiner	<b>Film/video</b> Spillefilm, kort- og dokumentarfilm, musikvideoer m.m.	<b>Litteratur</b> Skønlitteratur, faglitteratur, tidsskrifter m.m.

mod et fokus på de virksomheder, som findes i 'kulturindustrien'. I den anglosaxiske definition rettes fokus mod de, der tjener penge, og ikke mod et kulturelt og kunstnerisk kvalitetsperspektiv. Reklame, arkitektur, kunst og antik handel, kunsthåndværk, design, designer fashion, film og video, interaktive underholdnings software, musik, udøvende kunst, forlag, software og computerservice, fjernsyn og radio. Promoveringen af disse industrier er sket på det lokale by-niveau frem for på det ministerielle (Birch 2007:60).

*'Kultur som et kommercielt væksterhverv – kultur er i sig selv et interessant væksterhverv, der skaber arbejdspladser, eksport og innovation. Det skyldes ikke mindst en enorm global efterspørgsel efter underholdning og produkter, der kan bidrage til den enkeltes livsstil og identitet. I Danmark er der imidlertid ikke tradition for at betragte kultursektoren som et kommercielt erhverv på lige fod med eksempelvis medicinalindustrien. Men denne holdning kan vise sig at være en alvorlig hindring for at udvikle fremtidens velstand i Danmark. Derfor er der behov for at betragte kultursektoren med erhvervsøkonomiske briller.'* (Kulturministeriet 2000:18)

I den efterfølgende rapport fra 2003 er det stadig Pine og Gillmores oplevelsesorienterede diskurs og økonomi, som dominerer, hvilket betyder, at det er en åben og svært definerbar størrelse, der arbejdes med, idet feltet spændes ud mellem kulturliv og erhvervsliv. Det interessante i denne rapport med dens definitioner er, at de led, som kobles til kultur- og oplevelsesøkonomien, nu også rækker ud i detail- og distributionsleddet, som fx i hele tøjbranchen eller hele reklamebranchen. Det vil sige, at en ansat ved kassen i Fætter BR, på tøjfabrikken eller på reklamebureauet kobles til kultur og oplevelsesøkonomien.

*'Companies stage an experience when they engage customers in an memorable way (Pine and Gillmore 1999:4)'*

Kultur og oplevelsesøkonomi får således en omsætning på 175 mia. i 2001 i Danmark (Kulturministeriet 2003:12), og kulturen kanoneres dermed som en sværvægter i den økonomiske rangorden. Det bevirker, at de traditionelle kulturproducenter og kunstnere tilskrives nye evner og hensigter i erhvervs- og kultur-

politikken samt i byudviklingen. Spørgsmålet er, om de kan udfylde den rolle, de gives, og om de i det hele taget er interesseret i den. Med ét er kulturen og kunsten blevet et meget bredt begreb, som det også er tilfældet i forbindelse med den kulturelle byudvikling. Der er således ingen hjælp at hente i kultur- og oplevelsesøkonomien, hvis man kigger efter en afgrænsning af definitionerne, tværtimod.

Det er især de offentlige forvaltninger, konsulenterne, kulturinstitutionerne samt forsknings- og undervisningsmiljøet i Danmark, der tager kultur og oplevelsesøkonomien og de kreative alliancer til sig. Det er derimod i begrænset omfang det traditionelle erhvervsliv, der fører an og udvikler kultur og oplevelsesøkonomien i en form, der aktivt involverer kunsten og det traditionelle kulturliv (Andersen og Schwab 2004, Andersson og Thomsen 2008). Manglen på investeringer fra private virksomheder kan indikere, at disse er mere optaget af de indirekte virkninger fra den kreative by og den kulturelle byudvikling, hvor det handler om at rekruttere og fastholde veluddannet arbejdskraft via bymiljøet. Det synes diskursen om den kreative by at vise, og det understøttes ligeledes af de to forskningseksperimenter og de interviews, der knytter sig til disse. Denne tese understøttes ligeledes af, at de projekter, hvor private aktører er involveret, lukker, når de offentlige midler og ildsjæle forsvinder.

De første tydelige eksempler på implementeringen af intentionerne i de ministerielle rapporter sker via tiltag som netværket Nyx og iværksætterhuset Louiz på Holmen i København (<http://www.kum.dk/sw21806.asp> tilgængeligt i januar 2008).

*'Et millionstøttet iværksætttermiljø for idémagere fra kulturens verden, er endt som et ordinært kontorhus, hvor kaffemaskinen allerede to år inde i projektets treårige pilotfase er vigtigere end innovation. Flere nøglepersoner har forladt stedet. Problemet er velkendt, siger professor John Parm Ulhøi fra Århus Business School'* (Berlingske Tidende 18. januar 2004)

Men det nævnte eksempel fra Louiz på Holmen viste sig ikke bæredygtigt selv med betydelige offentlige midler. Planen var, at der skulle tiltrækkes private investeringer, men på trods af at der over tre år var investeret 15 millioner offentlige kroner i projektet, lykkedes dette ikke.

»Få virksomheder, 1-3 virksomheder, er i dag så langt fremme, at de forventer at introducere deres produkt på det kommercielle marked. Gruppen er relativt lille, hvorfor det reelt kan risikeres, at der efter 3 år med Louiz ikke kan identificeres én eneste bæredygtig iværksætter.«

(fra evalueringsrapporten om Louiz projektet, citeret i Berlingske Tidende 12. april 2005)

Dreamhouse-projektet er endnu et eksempel på implementering af intentionerne i den ministerielle rapport, idet dette projekt, der startede som en virksomhedsdiskurs under det, der på daværende tidspunkt kaldtes Designforum i Aalborg, blev en del af den regionale kulturaftale for Nordjylland med fokus på kreative alliancer mellem kultur og erhverv. Dette eksempel er blandt andet diskuteret i kontekstfortællingen, og diskussionen om dette udfoldes i kapitel 6 vedrørende det første forskningseksperiment. Der er en tendens til, at projekterne inden for kultur-erhverv enten er drevet frem af ildsjæle eller passer i forhold til overordnede handlingsplaner og strategier. I danske provinsbyer kan der være en tendens til, at de kulturelle og kreative industrier er noget, der tales om og efterstræbes som en politisk vision frem for at være reel og praktisk virkelighed. Dette hænger måske sammen med, at man i de ministerielle rapporter, og dermed også lokalt, ikke fokuserer på de 'kulturelle industrier', som er virksomheder inden for det kulturelle, kunstneriske og indholdsproducerende felt. Dette gøres fx i England. I Danmark følges derimod Pine og Gilmores version af oplevelsesøkonomien, ifølge hvilken de kulturelle industrier anses for at kunne løfte innovation og udvikling i alle industrier (Birch 2007:130). Som in-

terviews i Dreamhouse-ekperimentet senere vil vise, kan oplevelsesøkonomien lokalt i Danmark virke 'ekstotisk', og som en informant udtrykker det 'Der er jo ingen virksomheder, der tager telefonen og ringer til en kunstner, hvis lokummet brænder, og der skal skabes nye produkter og innovation' (eget interview 2009, Tonny Thorup, konsulent i Aalborg Kommunes Erhvervsafdeling).

Der kan således være en tendens til, at er noget af den kulturelle byudvikling og kultur- og oplevelsesøkonomien er noget, man taler om frem for at handle på.

#### 5.14 En kreativ infrastruktur for de kreative industrier

De to nationale rapporter (kulturministeriet 2000, 2003) er at betragte som visioner og overordnede strategier for et område, der skal operationaliseres via nye styringsredskaber for herefter at omsættes til lokale og regionale projekter. Det er dog problematisk, dersom kultur og kunst gives en rolle på alle de virksomhedsområder, som rapporterne oplister. Der mangler således en diskussion af den dybde og bredde, som produktionen i kultur- og oplevelsesindustrien kan have. Denne diskussion bør man tage op lokalt, men det kræver indledningsvis en forståelse af den lokale infrastruktur og kontekst. Andy Pratt, peger på, at man hidtil har beskæftiget sig med det, som kulturen 'yder'. Før dette, så man hovedsageligt på virkningen af kulturen (Pratt 2004, 2005:34, 2009). Man har således glemt at se på, hvilket produktionssystem den kulturelle og kreative industri er baseret på og dermed i sidste ende, hvilken infrastruktur der skal støtte op om de kulturelle og kreative industrier.

**Kulturproduktionskæden ifølge Andy Pratt** (Pratt 2005:34)  
Depth (dybden)

1. *Content origination.* The generation of new ideas — usually authors, designers or composers — and the value derived from intellectual property rights;
2. *Exchange.* The relationship to the audience or marketplace. This takes place through physical and virtual retail, via wholesalers and distributors, as well as in theatres, museums, libraries, galleries, historic buildings, sports facilities and other



Figur 38. Definitionen af Kultur og oplevelsesøkonomien og dermed de kreative industrier i Danmark anno 2003. Fra rapporten - Denmark in the Culture and Experience Economy – 5 new steps, Kulturministeriet og Erhvervsministeriet 2003

- venues and locations;
3. *Reproduction*. Most cultural industry products need to be mass-produced; examples include printing, music, broadcasting, production of designed materials and product;
  4. *Manufacturing inputs*. Ideas must be turned into products and prototypes using tools and materials; this might cover the production and supply of things as diverse as, for example, musical instruments, film or audio equipment or paint;
  5. *Education and critique*. To cover both training and the discourse in critical ideas;
  6. *Archiving*. To include libraries and the "memory" of cultural forms.

**Breadth (bredden)** (Pratt 2005:34)

Visual Art, Performance, Audio-Visual, Books and Press, and perhaps Sport and Health, and Heritage and Tourism.

Pratts dybdedefinition af kulturproduktionskæden herover indgår i afhandlingens diskussion af den kulturelle infrastruktur og rammebetingelserne for de kulturelle og kunstneriske iværksættere, idet den siger noget om, hvem der skaber indholdet (1), hvordan det udveksles og implicerer det fysiske miljø(2), i hvilket omfang det reproduceres og dermed bringes ud til et større publikum og generer en økonomi (3), hvad det kræver af fysiske enheder for at virke (4), hvordan det udvikles kritisk og diskuteres (5) og endelig hvordan det bevares (6). Arbejdet med de kulturelle og kreative industrier bliver ifølge denne definition orienteret mod konteksten og processen (Pratt 2005:34), således som det er formålet med udforskningen af Aalborg-casen. Som Sharon Zukin peger på, så er den kulturelle kapital i byen at betragte som et sted, hvor kunsten produceres og konsumeres.

*A cultural capital cannot just function as an entrepot of the arts. It must be a place where art is actually produced as well as sold and consumed.* (Zukin 1995:150)

Andy Pratts bredde-definition stemmer overens med definitionen på kultursektoren i *Danmarks kreative potentiale - kultur- og erhvervspolitisk redegørelse* – (Kulturministeriet 2000). Denne definition peger på, hvilke kulturelle aktører der agerer inden for den kreative eller kulturelle økonomi, men ikke noget om hvor-

dan disse agerer. Det gør derimod dybde-definitionen, idet den søger at forstå, hvordan de kreative og kulturelle industrier og iværksætterne agerer og hermed også, hvordan disse kan udvikles. Et lignende fokus opstiller Graeme Evans i sin bog *Cultural Planning* (2001). Her oplistes følgende fem analysetrin i forhold til de produktionskæder, som relateres til økonomiske kulturelle aktiviteter. Til hver af disse knyttes en række infrastrukturelle elementer (Evans 2001:155-56):

**1. Opstart:** Byens kapacitet og tiltrækningskraft som sted for idéudvikling, patenter, copyright, varemærker.

**Opstartsinfrastrukturen:** Uddannelse, læring, forskning og udviklingsressurser

**2. Produktion:** Byens kapacitet i forhold til at koble kreativitet med en egentlig kulturel og kreativ produktion

**Produktionsinfrastruktur:** iværksættere, producenter, teknologi

**3. Cirkulation:** Byens kapacitet i forhold til distribution, en gros, marketing, information i forhold til de

**Cirkulationsinfrastruktur:** handelsled, agenter, arrangører, forlag, distributører og transport

**4. Levering:** Platforme der tillader, at de kulturelle og kreative produkter kan forbruges og nydes

**Leveringsinfrastruktur:** Spillesteder, teatre, butikker, medier, magasiner, museer og gallerier

**5. Publikum:** Hvem ser, lytter og forbruger. Hvilken kritisk masse af forbrugere og hvilket kulturelt forbrugsmønster er i byen. Hvilket marked og publikums grundlag er der for kulturelle og kreative produkter.

**Publikumsinfrastruktur:** markedsføring, prissætning, adgangsforhold. Transport, sikkerhed.

I denne analysemodel for den kulturelle produktionskæde fokuseres på markedet og økonomien omkring den kulturelle produktion. Dette er en central faktor set i forlængelse af diskussionen af, hvilken skala den kreative by og kulturelle byudvikling tænkes i forhold til. Er der et økonomisk grundlag for at give kulturen et økonomisk rationale, og er der nogen, der kan producere eller forbruger? Graeme Evans peger på, at analysen kan samles til to hovedtemaer: beskæftigelse inden for den kreative og kulturelle sektor samt steder der kobler skabelse/produktion, dvs. kobling mellem deltagelse og forbrug (Evans 2001:156, Throsby 2001, Hesmondhalgh 2002). Den økonomiske del

med fokus på beskæftigelse og udvikling bruges, som det også er debatteret i dette kapitel, brugt politisk til at skabe et ensidigt instrumentalt rationale for kulturen. Men jeg mener, at både Andy Pratts model og den analysemodel, som Graeme Evans her fremlægger, kan bruges til at forstå, om der overhovedet er basis for at tænke et instrumentelt rationale omkring økonomi og oplevelser i en kontekst som Aalborgs.

Det er således Pratts og Evans fokus på produktionskæden, dvs. rammebetingelserne og den byens kultur-baserede infrastruktur, der tages med i overvejelserne forud for forskningseksperimenterne. Pratt taler for en samhörighed frem for en dualisme mellem kreativitet og økonomi. Ifølge Pratt kan rummet og stedet og dermed den kulturelle byudvikling ses som en central mediator, hvis kulturen skal omsættes økonomisk, og de kreative iværksættere og efterfølgende industrier skal kunne bygge en økonomi. I en samtale med Andy Pratt i 2006 om dette, henviste han til området omkring Brick Lane tæt på London Citys finanskvartner. Her er vokset et nyt kreativt iværksætermiljø op i skæringsfeltet mellem finanskvartneret, det Bangladesh-dominerede miljø omkring Brick Lane og den nedlagte fabrik Black Eagle Brewery, som er hjemsted for den måske største koncentration af kreative iværksættere i London (Andersson, Kiib og Bendixen 2007). Brick Lane er et eksempel på samhörigheden mellem miljø, kreativitet og økonomi. En lignende fortælling udfolder Andy Pratt i en undersøgelse af Hoxton kvartneret, der ligger Nord-Vest for Brick Lane. Her diskuterer han, hvilke faktorer der har ført til Hoxtons position som et kvartner båret af en stærk kulturel patos. Pratt peger på en simpel dynamik, hvor kulturen bare drysses ned fra oven gennem strategier. Det er en kompleks udvikling båret af en stærk og robust kulturindustri og af dennes iværksættere, som skaber Hoxtons position og succes, både hvad angår produktion og forbrug af kulturelle produkter (Pratt 2009).

*Creativity requires a context and organization. This is not to suggest that creativity is all contexts. While it is clear that some contexts and organizational settings enable creativity to flourish, the truth must lie in a complex interaction of the two – which we might better think of as a duality rather than a dualism. In other words, creativity is a process (requiring actants, knowledge, networks and technologies) that intercon-*

*nects novel ideas and contexts.* (Pratt 2004:120)

For at forstå hvilket forhold der skal være mellem det planlagte og sektoriserede over for det kontekstuelle og eksperimenterende, må man forstå, hvorledes man arbejder med styring, rammebetingelser og overordnet kulturel infrastruktur i bevægelsen fra en sektoriseret tænkning mod en geografisk og helhedsorienteret tænkning.

Andy Pratt, som i de sidste 20 år har beskæftiget sig med forståelsen af lokalisering og produktionskæderne i de kreative og kulturelle industrier, arbejder med forståelsen af rammebetingelserne og politikskabelsen omkring de selvsamme industrier.

Pratt siger bl.a., at der er en tæt sammenhæng mellem økonomisk udvikling og geografi, når man arbejder med kulturindustrien, og at der skal være en tæt relation mellem alle niveauer i de lokale produktionskæder i kulturindustrien (Pratt 2005, Evans 2001:155-156, Hesmondhalgh 2002:52-55)

*...it is helpful to draw upon the recent work in economic geography that has sought to address the issue of the interface between economy and culture and its spatiality* (Pratt 2004:118)

I bevægelsen fra en traditionel kulturpolitik mod en politikskabelse, som også inkluderer kulturelle og kreative industrier, fremhæver Pratt, at en traditionel dikotomi mellem enten den statslige styringsform og dennes hierarki eller markedets egen-regulering og anarki (Pratt 2005). Pratt peger i stedet for på, at de kulturelle og kreative industrier i oplevelsesøkonomien er langt mere diverse og komplekse og spænder fra kunstneren til multimedieproducenten og designeren, som i langt højere grad arbejder inden for en ramme af selvorganisering og netværksdannelse i et felt, der rummer såvel iværksættere, ngo'er som offentlige og private virksomheder. Det er en tilstand som på sin vis er til stede i nedenstående citater af Klaus Kunzman og Sharon Zukin. Begge efterlyser en bymæssig kontekst, som udvikles langt mere eksperimentelt end planlagt.

*Creativity in city development seems to evolve where urban planning is absent, where non-conformists, creative squatters and micro-developers are given freedom to do whatever they wish to do in terms of space. Furthermore, planning in cities is absent where the*

*property market is distorted, where landowners are not willing to sell, where brownfields are too vast and too expensive to be redeveloped, where urban districts are neglected, where local decision-making processes are grid-locked for whatever reason.*(Kunzman 2005:162)

*Planned or not, a culture capital thrives in the intersection of the business, nonprofit, and arts economies. Conflicts are bound to occur over whose vision dominates objects and space: that of the real estate markets or cultural communities. Even if cultural strategies of economic revitalization succeed, it is not inevitable that the economic value of the space overwhelm the cultural power of the symbols.* (Zukin 1995:151)

I relation til byens kulturproduktion er det også her, det socialt orienterede kulturrationale med selvorganiseringen kan udvikle nye hybride kulturprojekter i mødet mellem byens kulturelle og kunstneriske iværksættere. Her findes udgangspunktet for at forstå behovet for rammebetingelser og kulturel infrastruktur. Aktørerne orienterer sig ikke i forhold til sektorer, men i forhold til geografi, projekter og øvrige aktører, som er i byen (Pratt 2004). Det er en åben og uhierarkisk styringsmodel, der er i fokus. Den ses som forenelig med den illusoriske heterotop, som Graham Shane og Kevin Hetherington udvikler fra Foucault, som en løbende proces, hvor byens aktører krydser rationaler. Her kan forholdet mellem det planlagte og det eksperimentelle udforskes, og her udvikles mødet mellem kultur og erhverv i en Oplevelsesby.

*Rhizomic assemblage as a design methodology and political strategy also recognizes the polyphonic situation where no one voice dominates. It accommodates the autonomy of urban actors each following their own logics, but also allows for the relationship that will inevitably develop between such actors. It provides designers with a new freedom to break old molds and make new combinations, both in section and over vast spaces of the city territory. This method of design, like heterotopias of illusion as a method for organizing real places in the city, is well suited to the management of the surprising juxtaposition that occur when no one person is in charge of a master plan for the entire city.* (Shane 2005:308)

På sin vis så efterlyser både Pratt, Kunzman, Zukin og Shane en relation, som ikke findes i Dorte Skot-Hansens model for de bykulturelle rationaler, nemlig relationen mellem det økonomiske og det sociale rationale. Man kunne tale om et rationale, der arbejder med sociale iværksættmiljøer, men med et økonomisk, kulturelt perspektiv for øje. Relaterer man Pratts diskussion af produktionskæder og rammebetingelser for de kulturelle industrier hertil, er der tale om en kontekst, som er åben for brugerorientering og udvikling bottom-up. De kulturelle industrier henter, som det tidligere er diskuteret, deres energi fra at være blandt 'venner og fjender' i en by, hvor der innoveres og udvikles på gadeplan (Pratt 2004).

### **5.15 Mellem en sektoriseret planlægning og en geografisk udvikling**

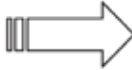
På et overordnet plan, er dette også en tendens, der ses i kulturelle byudvikling, idet man inden for visse dele heraf bevæger sig fra en sektororientering mod en geografisk og ikke-hierarkisk organisering. Den kulturelle byomdannelse er således forankret i planlægningens- og arkitekturpolitikens verden men med koblinger til kulturpolitikken – man kan tale om 'urban cultural policies' eller bypolitikken (Skot-Hansen 2005; Jørgensen og Ærø 2008). Et eksempel herpå findes i Odense, hvor man siden 2006 har haft en By og Kulturforvaltning (Andersson, Kiib og Sørensen 2005, Skot-Hansen 2005b, www.odense.dk). Den kulturelle byudvikling og de kulturelle og kreative industrier skal således forstås ud over den konceptuelle diskussion af deres rationaler og indbyrdes teoretiske relationer. Men hvilken organisering og styring er under udvikling, når vi betragter byen? Og hvordan skal dette ses i relation til de kreative iværksættere? I figurene herunder diskuterer Thorkild Ærø og Gertrud Jørgensen fremkomsten af en bypolitik som et nyt lag i den traditionelle velfærds politik set i en nordisk kontekst (Jørgensen og Ærø 2008)

Modellerne i figur 39 på modstående side viser, at forfatterne ser et skift fra løsningen af generelle til løsningen af specifikke problemstillinger. Det betyder, at der sker en udvikling fra forudbestemte problemstillinger til en mere kontekstuel forståelse og løsning af stedsspecifikke problemer i byen.


Ser man hernæst på diskussionen af skiftet fra traditionel kulturpolitik til en kulturel bypolitik (kulturel by-

Fig. 39 er Modeller fra Jørgensen og Ærø 2008 der viser et skift fra en velfærdsplanlægning mod en ny bypolitisk diskurs

**Table 2. Urban policy as expression of a shift in the view on urbanity**

From		Towards
The city as problem Zoning and outward growth of cities Dense cities imply bad living conditions		The city as potential Mixed use, re-use of land, and densification Dense cities provide positive experiences and potentially good living conditions
Cities are environmentally harmful Problems are seen and solved within sectors and disciplines		Cities pose environmental problems, but also provide the solution Holistic understanding and solving of problems

**Table 3. Trends in implementation strategies**

From		Towards
Universal solutions Predefined problems Regulation Control Equality		Specific solutions to local problems Contextual problems Inspiration and examples Partnerships based on agreements and contracts Quality through variation

udvikling), så genfindes en lang række af de samme karakteristika som i skiftet fra en velfærdsorienteret planlægning til en bypolitisk agenda.

Sammenligner man Skot-Hansens model i figur 40 med Ærø og Jørgensens model i figur 39 er det tydeligt, at man bevæger sig fra sektorproblemer til stedsbestemte og lokale problematikker i en helhedsbetragtning. Man går fra en positiv opfattelse af homogenitet til en favorisering af den blandede by med fortætning og mangfoldighed.

Fælles for begge politikområder er, at sted og rum bliver centrale, og at projektorientering frem for sektori-

sering dermed bliver fremhævet. Man kunne kritisere modellerne for at ville vise, at man forlader tidligere rationaler og diskurser. Hos Skot-Hansens er det dog ikke tilfældet, idet hendes model snarere skal ses som overlejring af diskurser i en by af bykulturelle rationaler gennem de sidste 60 år. De skitserede bevægelser er dog oplagte og brugbare for begge modellens vedkommende, hvis man betragter hver side af modellerne som del af en kontinuerlig, men også reversibel proces.

De kreative og kulturelle industrier er derfor interes-

<b>Kulturpolitisk planlægning</b>	<b>Cultural Planning</b>
Sektorbaseret	Geografisk defineret
Snæver kulturdefinition	Bred kulturdefinition
Kunst/kulturarv	Kulturelle ressourcer
Udvikling af kunst/kulturliv	Revitalisering af byer med socialt og økonomisk formål
Homogenitet	Mangfoldighed
Traditionelle kulturproducenter	Nye, ikke-hierarkiske bevægelser
Planlægning af kultur	Planlægning med kultur

Figur 40. Model viser hvorledes Skot-Hansen ser skiftet fra en traditionel sektorpolitisk planlægning mod en geografisk orienteret udvikling (Skot-Hansen 2007:74)

sante at diskutere i forhold til den kulturelle byudvikling, da der er et fælles behov for nye modeller for styring og organisering, som bliver mere kontekstafhængig, mere projektorienteret og mindre planlagt 'top-down'. Her kan være en sammenhæng mellem det økonomiske rationale og det sociale og brugerorienterede rationale med byens rum som det potentiale, der kan koble disse to.

Som afslutning på disse teori- og litteraturstudier indrages 'heterotopien' som det rum, der arbejder med overgangsfasen i byen. Det rum, som har potentialet til at mediere den bykulturelle udvikling og de kreative iværksættermiljøer. Heterotopien kan også kaldes den konkrete utopi, sådan som Ernst Bloch benævner sin centrale overgangsfigur (Andersen 1982). Heterotopien er steder i byen, hvor de bestående normer og rationaler mødes og diskuteres, spejles og vendes på hovedet i en søgen efter nye potentialer (Foucault 1997, 1999, Hetherington 1997, Shane 2005).

## 5.16 Heterotopien eller den konkrete utopi

Den kulturelle byudvikling og rammebetingelserne for de kunstneriske og kulturelle iværksættere er nu diskuteret i forhold til de lag af kulturelle rationaler, som eksisterer i byen. Herefter er det nyeste økonomiske rationale og ideen om den kreative by og den nye kreative klasse udfoldet. Efter dette fulgte en diskussion af byforståelsen og skalaen for den kulturorienterede og kreative by og endelig introduktionen af kultur- og oplevelsesøkonomien og de kreative eller kulturelle industrier som en del af byen. Det er i høj grad en diskussion, der drejer sig om byen som sted og social konstruktion set i sammenhæng med byen som kulturproduktionsenhed med et erhvervsrettet perspektiv.

Som afslutning på teori- og litteraturstudierne søges et begreb, der kan udfordre de bestående og dominerende rationaler. Det er en videreudvikling af byforståelsen set i Jane Jacobs optik og et begreb, der kan rumme det kulturelle og sociale eksperiment, hvori byen er at forstå som et laboratorium

*Cities are an immense laboratory of trial and error, failure and success, in city building and city design. This is the laboratory in which city planning should have been learning and forming and testing its theories. Instead the practitioners and teachers of this discipline (if such can be called) have ignored the study of success and failure in real life, have been incurious about*

*the reasons for unexpected success, and are guided instead by principles derived from the behavior and appearances of towns, suburbs, tuberculosis sanatoria, fairs, and imaginary dream cities – from anything but cities themselves.* (Jacobs 1961:6)

I denne afhandlings perspektiv drejer det sig om en søgen efter rum og steder i byen, som kan rumme konkurrerende rationaler og diskurser og udfordre givne normer og værdier. Heri anses der for at være et potentiale for gunstige rammebetingelser for de kreative iværksættere.

Tages afsæt i Graham Shane for at udvikle forståelsen af overgangsrum og steder i byen, så støder man på begrebet heterotopien. I diskussionen af heterotopien fremhæver Shane begrebet 'rhizomic assemblage', som er bedst kendt fra Deleuze og Guatari 'A Thousand Plateaus' (1987). I Shanes optik forstås dette begreb som en tilgang til den nutidige by, som dels favner den forgrenede og fragmentariske netværksby, dels kan placeres tæt på arkitekter og planlæggere, der er at opfatte som 'kontekstualister'. Det gælder bl.a. Koeter, Rove og Lynch samt ikke mindst Jane Jacobs (Shane 2005, Isenstadt 2005:162-64). Rhizomic assemblage åbner for, at byens fortællinger kobles i knudepunkter, i heterotopier. Heterotopien skal forstås som mellemrum såvel tidsligt som socialt og rumligt i netværk på tværs af byens planer, det byggede, det indholdsmæssige og det organisatoriske.

*Rhizomic assemblage mixes the concepts of the narrative path of the individual with the networked or shared information of the group, forming a group consciousness from collective experiences of individuals' communication with each other.* (Shane 2005:147)

Shanes citat kobler til den byforståelse, som indtil nu er udlagt i den kulturelle byudvikling med tætte koblinger til Jane Jacobs forståelse af byen som social konstruktion. Jane Jacobs tager afstand fra den modernistiske, opdeltede og zonerede by. Hun revser de arkitekter og planlæggere som i modernismes navn har taget byerne som gidsler for at bygge egne ideer. De, der fra 1950'erne og frem udviklede byen, glemte at se på succeser og fejl i det virkelige liv, når de masterplanlagde byen, og derfor taler hun for en ny urbanisme med plads til eksperimenter, der vel at mærke lærer af historien og ikke blot skuer fremad i jagten på



udvikling og effektivisering af byen som en maskine. Byen er for Jacobs et laboratorium; samme forståelse som findes, når Shane udvikler heterotopien. Shane læser den moderne netværksby med kontekstualisternes optik og opstiller termerne 'enklaven' og 'armaturet' (bydel og infrastruktur). Nogle bydele benævner han heterotopier. Det er et begreb 'Heterotopia', som lånes fra Michel Foucault (Foucault 1997, 1999), og Shane placerer det tæt op ad begrebet rhizomic assemblage. Hvor heterotopien er håndteringen og udviklingen af de virkelige og specifikke steder i byen, så er rhizomic assemblage en design metodologi og politisk strategi, som favner hele byen.

*'Rhizomic assemblage as a design methodology and political strategy also recognizes the polyphonic situation where no one voice dominates. It accommodates the autonomy of urban actors each following their own logics, but also allows for the relationship that will inevitably develop such actors. It provides designers with a new freedom to break old molds and make new combinations, both in section and over vast spaces of the city territory. This method of design, like heterotopias off illusion as a method of for organizing real places in the city, is well suited to the management of surprising juxtapositions that occur when no one person is in charge of a master plan for the entire city'* (Shane 2005:308)

Heterotopien er, i Foucaults optik, enklaver, som kan være alt fra bykvarterer til bygninger, hvori de givne normer og koder i byen omvendes og udfordres for at skabe forandring og/eller kontrol. Foucault arbejder med tre typer heterotopier. Shane fokuserer på den sidste af disse, som også anvendes i denne afhandling (Shane 2005:15, Foucault 1999).

1. *Krise-heterotopien* skjuler forandrings-agenterne i standard bygningstyper i byen og deres katalytiske effekt skjules dermed.

2. *Afvigelses-heterotopien* omfatter institutioner, som skaber forandring i meget kontrollerede miljøer, i små lommer af meget disciplinerede orden. Her skabes forbindelse mellem medlemmer af samfundet, og der skabes organisatoriske forandringer for en ny orden i samfundet, fx klinikker, hospitaler, domhuse, fængsler, barakker, kostskoler, kolonibyer og fabrikker.

Disse steder samles folk, sorteres, manipuleres, og endelig eksporteres de af stabile offentlige organisationer, der sikrer institutionel og kulturel kontinuitet og nyhedsværdi.

3. *Illusions-heterotopien* er åbenbar kaotisk, kreativ og opfindsom. I illusions-heterotopien er forandring koncentreret og accelereret. De regler, der styrer det lokale system, kan forandres hurtigt og vilkårligt. Disse steder kan være både formelle og uformelle institutionelle markeder, basarer, shopping-centre, kasinoer, hoteller, moteller, biografer, teatre, museer og forlystelsesparker.

Illusions-heterotopien kan på mange måder ses som mellemrummets dialektik, det som sker på kanten af de veldefinerede kvarterer og færdselsårer. Det er et socio-spatialt begreb, som i høj grad skal forstås i relation til dets aktører og brugere.

Heterotopien er et begreb, som Foucault har hentet fra lægevidenskaben, hvor det beskriver ikke ondartet, men anormal cellevækst i en værtcelle eller et vævsområde (Shane 2005:232, Ritter 1998). Det er således en godartet udvikling, men uden for dets normale territorium, og dermed vil den som enklave i kraft af sin forskydning stille spørgsmålstejn til det omkringliggende vævsområde om, hvad normalitet er.

I den læsning, som anvendes i denne afhandling, anvendes Michel Foucaults heterotopi-begreb. Foucault introducerer begrebet i forordet til 'Ordene og Tingene' i 1966 (Les mots et les choses, 1966) med reference til Jorge Luis Borges tekst 'El idioma analítico de John Wilkins', der beskriver en grotesk taksonomi af dyr fra den kinesiske encyklopædi. I indledningen til 'Ordene og Tingene' er heterotopi-begrebet med sin reference til Borges univers derfor hovedsageligt et sprogligt og tekstuel begreb.

*Heterotopier bringer uro, uden tvivl fordi de hemmeligt undergraver sproget, fordi de hindrer, at det her og det dér kan navngives, fordi de knuser fællesnavnene eller roder dem sammen, fordi de på forhånd ødelægger 'syntaksen', ikke kun den syntaks der opbygger sætningsforløb, men også den mindre manifeste, der 'holder sammen på' ordene og tingene (ved siden af og over for hinanden).* (Foucault 1999:27)

I 1967 introducerer Michel Foucaults heterotopi-begrebet i forbindelse med samfundsvidenskaberne i en diskussion vedrørende det arkitektoniske rum og med nære relationer til byteorien. Det sker i et interview fra 1967 i artiklen 'Of Other Spaces' i 1967 (Leach 1997). Foucaults introduktion er interessant i en urban design- og kulturel byudviklingsramme, da det netop kan læses som både socialt og organisatorisk begreb, og som en forståelse af det arkitektoniske rum, altså et socio-spatialt begreb (Madanipour 1996).

Sidenhen har en række byteoretikere og sociologer taget Foucaults begreb til sig og udvidet det i forhold til Foucaults forholdsvis korte tekst. I Bogen 'Badlands of Modernity' (1997) ser Kevin Hetherington heterotopien som en del af hele modernitetsdiskussionen og beskriver det bl.a. som processen, hvormed vi ordner os socialt gennem bestemte rum.

*Heterotopias are spaces in which an alternative social ordering is performed. These are spaces in which new way of ordering emerges that stands in contrast to the taken-for-granted mundane idea of social order that exists within society* (Hetherington 1997:40)

Med Grahame Shanes ord er heterotopien steder, hvor der sker en 'afprøvning' af forandringer i byen i specifikke rum, inden disse forandringer sker i den omkringliggende by:

*Urban heterotopias are specialized patches, acting as test beds of change* (Shane 2005:9)

Man kan pege på, at heterotopien skal betragtes som de 'mellemrum' eller de overgangszoner, hvor forandring i byen finder sted, og den kan med Foucaults egne ord ses som følgende:

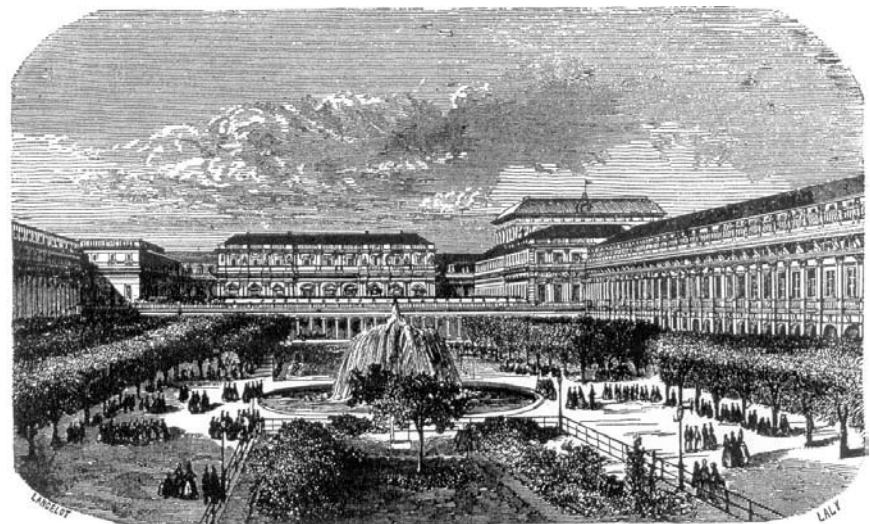
*..All the other real arrangements that can be found within society are at one and the same time represented, challenged and overturned: a sort of place that lies outside all places and yet is actually localizable.* (Foucault 1997:352).

Med heterotopien og begrebet rhizomic assemblage gør Shane, som mange andre, op med masterplanlægningen og indsætter eksperimentet – heterotopien – som en central del i såvel forståelsen som udviklingen af byen. Heterotopien er mellemrum i byen og knytter sig til skift i samfundet, som på sin side er tæt knyttet til forskellige rationaler og deres relationer i

overgangen fra en diskurs til en anden. Heterotopien, eller den konkrete utopi, agerer på både et tidsligt, socialt og rumligt plan på tværs af gængse normer og rationaler. Betragter man byen i dette billede, har den illusoriske heterotopi en forandringsorienteret egenkab i tiden mellem stabile perioder, hvor der skabes overgangsrum og nye sociale konstellationer i byen. Kevin Hetherington knytter heterotopi-begrebet tæt til frimurerlogen som stedet, hvor forandringer fandt sted som miniaturebilleder af samfundet omkring, men med kraften til at forandre. Foucault peger selv på skibet, som bevæger sig mellem destinationer og dermed er bæreren af forskellige diskurser.

Heterotopien er knyttet til samfundsmæssige skift, som til eksempel da man i landbrugssamfundet begyndte at agere med nye normer som spejlede landbrugssamfundet, men som også mímede nye måder at organisere sig og producere på i det industrisamfund, der var på vej. I Danmark er eksempler herpå fx andelsbevægelsen i 1890'erne og kooperativerne i 1920'erne med skiftet mod industrialiseringen. I 1960'erne og 70'erne skaber universiteterne en ny agenda i en diskussion om bevægelsen fra industrisamfundet mod det, vi i dag kalder videnssamfundet. De nye regionale universiteter i specielt

Fig. 41 - Palais Royale i Paris



Aalborg og Roskilde kan ses som eksponenter for dette. I 1980'erne er Mejlgade-miljøet i Århus med Frontløberne og senere Kaospiloterne et godt eksempel på et heterotopisk miljø, som søgte nye normer i skiftet fra en industridiskurs i krise til en service- og videnskabsdiskurs. I dag vil man kunne diskutere de kreative iværksættelsesmiljøers rolle inden for samme ramme og spørge, om miljøer for kreative iværksættere kan være heterotopiske.

Indtil nu er der ført en overordnet diskussion af heterotopi-begrebet. I afhandlingens kap. 7 beskrives og diskuteres to nutidige eksempler på miljøer med heterotopiske egenskaber. Det drejer sig om kulturelle produktions- og konsummiljøer som NDSM værftet i Amsterdam og The Custard Factory i Birmingham.

I det følgende udfoldes heterotopien derimod gennem et eksempel, der historisk går langt tilbage, men som alligevel har en række paralleller til den situation, byen befinder sig i dag. Eksemplet, der er hentet fra Kevin Hetheringtons bog 'Badlands of Modernity' (1997) er Palais Royal i revolutionens Paris. Kevin Hetherington læser 'Palais Royale' som en heterotopi med afsæt i Foucaults begreb og peger på følgende vigtige karakteristika ved sin egen forståelse af heterotopien (Hetherington 1997:51).

- 1. Foranderlighed** - Heterotopien kan aldrig beskrives som færdigdannet rumlighed.
- 2. Lagdeling** - Heterotopien har flere og skiftende betydninger for agenter og aktører alt efter, hvor de befinder sig i dets styrkefelt.
- 3. Relationel** - Heterotopien er altid defineret relationelt til andre steder i en rumliggørelsesproces og eksisterer aldrig i og for sig selv. Kan være historisk og geografisk.
- 4. Eksperimentiel** - Heterotopien er laboratoriet, som igangsætter forandring. Dette skal være 'obligatory points of passage' ellers er det blot en enklave som alle andre. (her refereres til Bruno Latours 'The pasteurization of France 1988)
- 5. Orden/modstand** - Heterotopien handler ikke om modstand eller orden, men kan være begge, da begge involverer forskellige måder at skabe alternativ orden på.
- 6. Rum og skala** - Et spørgsmål om heterotopien arbejder på bygningsniveau eller om det er en bymæssige kontekst, og i hvilken bymæssig konstellation

den er indskrevet.

Det er i denne ramme, Palais Royal skal læses og forstås.

### 5.17 Palais Royale – rum for forandring

Palais Royal kan ikke ses som et moderne byprojekt, men anskues som et konkret eksempel på, at et rum i byen er udgangspunkt for social og kulturel forandring. Palais Royal er dermed også en introduktion til kulturforståelsen og det sociale og politiske i den kulturelle byudvikling, og endelig er eksemplet starten på diskussionen af eksperimentet i kap. 6 samt reference-eksemplerne i kap. 7.

*The Palais Royale was a site engaged in the alternate ordering of consumption, entertainers, public discourse, social and sexual encounters, sedition and revolutionary activity. The ideas for a new society and the overthrow of the old were not only discussed there but expressed through types of sociality that were to be found in socially mixed, fashionable, tolerant and playfully inventive space, free from many forms of tradition.* (Hetherington 1997:142)

Som det vil fremgå af det følgende, var Palais Royal et sted, hvor ting blev konsumeret, men i ligeså høj grad et sted, hvor der blev produceret, og det er netop i denne krydsning mellem kulturproduktion og kulturkonsumtion, at heterotopibegrebet kan operationaliseres. Det er i øvrigt den samme kobling, som Bianchini og Pratt argumenterer for (Bianchini 1993, Pratt 2004, 2005) tidligere i dette kapitel. I Paris var det overgangen fra en samfundsorden, til en anden, fra enevælden til demokratiet, som var på spil i Palais Royale-casen. I min egen case, Aalborg-casen, er der tale om en mindre dramatisk overgang, nemlig udviklingen af en forståelse af, hvad kultur og oplevelsesøkonomien betyder for byen, og hvordan aktører på tværs af faglige og sociale rammes interagerer og udvikler nye forståelsesrammer og rammer. Men i såvel det nutidige Aalborg som det historiske Paris er det vigtigt, at der skabes rum for både produktion og konsum, og at der skabes rum til at debattere, forstå og udvikle. Og måske er det netop, som tidligere nævnt, et nutidigt Palais Royal, som er grundlag for drømmen om Oplevelsesbyen, Richard Floridas kreative klasse, Charles Landrys kreative byer eller Pine

og Gillmores oplevelsesøkonomi. Fælles for alle disse er under alle omstændigheder, at de i høj grad arbejder med et intentionelt rum, produkt eller felt, og at deres udsagn bruges som opskrifter af politikere og offentlige embedsmænd i planlægning af, hvordan vækst opnås. Ovennævnte trækker desuden på fælles referencer, og dermed opstår der nemt en 'generisk' tilgang til det, der i sin grundform er mere partikulært og kontekstuel, og som i sin natur mere er det unintentionelle produkt af processen.

Palais Royal ejedes i 1785 af Duc de Orleans, senere kendt som Philippe Egalité. Under den franske revolution i 1789 indtog Palais Royal en central rolle og blev rum for ny social praksis og orden.

Palais Royale var et af de centrale omdrejningspunkter i oplysningstidens Paris. En sammenstilling af markeder, basarer, haver, cafeer og her, som ingen andre steder, brugte det nye oplyste bourgeoisie, den nederste del af samfundet og de øverste lag af eliten det samme rum side om side. Her var det karnevaleske til stede, og det var et fristed, der så bort fra de stramme hierarkiske og kulturelle hierarkier i det franske samfund (Hetherington 1997:3).

Palais Royal havde ingen restriktioner i forhold til social rang. Cafeerne kom til at stå for forskellige politiske og kulturelle holdninger på tværs af stand. For Kevin Hetherington er Palais Royale således et spørgsmål om forholdet mellem frihed og disciplin. Det er en illusorisk heterotopi, men i lige så høj grad et spørgsmål om orden og disciplinering, således som det også findes i Foucaults afvigelsesheterotopi. De to størrelser, frihed og orden, følges ad, men heterotopien tager form, når der opstår et spændingsforhold mellem disse to.

*Out of the enlightened, hedonistic and revolutionary conditions of the Palais Royal emerged ideas about order and about processes of how society should be ordered, just as much as ideas about Freedom* (Hetherington 1997:10)

Hos Graham Shane er der en tendens til, at den illusoriske heterotopi er et spørgsmål om kreativitet, kaos og frihed med fokus på det åbne og hedonistiske. Heroverfor giver Hetheringtons dialektik mellem orden og frihed et måske mere nuanceret billede.

*The third category of heterotopic change-fostering place comprises realms of apparent chaos and creative and imaginative freedom. In the heterotopias of illusion change is concentrated and accelerated..... Here the primary values are pleasure and leisure, consumption and display, not work.* (Shane 2005:15)

Det, som netop kendetegner Hetheringtons brug af Palais Royal, er, at det både er sted for arbejde og nydelse, ligesom det er et møde mellem tradition og forandring. Netop disse forhold gør Palais Royal anvendelig i en nutidig diskussion af modsigelserne i udviklingen af Oplevelsesbyen. Det vil sige modsigelsen mellem det planlagte og det eksperimentelle og mødet mellem markedspladsen og scenen, kultur og erhverv.

*The Palais Royal was not, however, defined by everything that was other to the Court and to Versailles, but through its mingling of the old of the aristocratic order, courtly manners and interactions with the new of bourgeois commerce, philosophy and politics. And both were at the same time enmeshed in hedonism and consumption. The issue of what was central or dominant and what was marginal was not always clear-cut and that is important.* (Hetherington 1997:6)

Ovenstående citat stemmer overens med citatet herunder, der udspænder forholdet mellem frihed og disciplin.

*'In the first (Sade's castle) we find a space of unlimited individual freedom, a freedom that pays no heed to moral sanctions over one's sexual conduct, a freedom that endlessly has to outdo itself in its severity and absolutism. This is a freedom that is defined by its desire to totally control its victims. If, in this Sadean vision, freedom is allowed total control, in the second, the Kafkaesque vision, it is social control that allowed total freedom. Here there are no limits to which surveillance and discipline cannot be exercised'* (Hetherington 1997:39).

Det heterotopibegreb, som Hetherington læser hos Foucault, vægter således illusions-heterotopien, men ser også afvigelses-heterotopien som vigtig for udviklingen af en ny orden i samfundet. Eksperimentet kan ikke blot være udtryk for det hedonistiske, kaotiske og kreative, men også for orden, regler og instrumentali-

tet, som planen er udtryk for.

### 5.18 Det ikke-intentionelle rum - eksperimentet

Det billede der tegner sig af Palais Royal og heterotopien er ikke et intentionelt rum, men en hybrid, som skaber nye overlejringer. Det er en proces, der sker i 'contested spaces' og det ikke planlagte, som Kunzman efterlyser i den kreative udvikling af byen (Kunzman 2005, Zukin 1995) Og det er en langt mere antagonistisk model end den, der ses, når visioner og projekter frembringes i oplevelsesbyen.

Man kan sige, at Palais Royal i en nutidig dialektik er mødet mellem 'top-down', Richard Florida og oplevelsesøkonomiske strategier og en 'bottom-up' udvikling af miljøer for de kreative iværksættere. Det er det planlagte over for de uintentionelle konsekvenser af en proces, som former nye rum og steder med åbenheden for eksperimentet, og det sker i et spændingsfelt mellem poler – i et heterotopisk miljø.

*Finally, the last characteristic of Heterotopis is that they have, in relation to the rest of space, a function that takes place between two opposite poles. (Foucault 1997:356)*

*I aim to avoid any romance with the margins. I am trying to find the middle way, seeing places of Otherness neither as panoptical spaces of total control nor as marginal spaces of total freedom (Hetherington 1997:18)*

Kvaliteten ved Palais Royal er netop, at det rummer mødet mellem byens lag. Det er således i sig selv et billede på byen, samtidig med at det omvender og diskuterer normerne og koderne uden at være marginal. Heterotopien eller 'mellemrummet' skal altid ses i relation til andre enheder eller enklaver og har en distinkt karakter, som gør, at det kan virke som en overgangsfigur fra en tilstand til en anden.

*It is therefore not so surprising that urban actors, whether in the high-density metropolitan nodes of the global system or on the unplanned periphery in the barrios and shanty towns, are opting for rhizomic design solution in heterotopias of illusion. Urban actors seek spatial flexibility of use, multitasking, the potential to mix home and work, the potential to mix work and leisure. (Shane 2005:308)*

### 5.19 Opsamling

Kapitlet har diskuteret en forståelse af byen i den kulturelle byudvikling. Det er en by, som påvirkes af en socialt orienteret 'urbanisme' hos Jane Jacobs, de kulturelle byudviklere og Richard Florida. Denne by skal dog skalamæssigt og kontekstuel forstås i relation til storbyer med over 1 million indbyggere og ikke i konteksten af den danske velfærdsby i provinsen. Mødet mellem Jane Jacobs by som et laboratorium for eksperimenter og de kulturelle industriens miljøer har ligheder med det rum, som Shane og Hetherington har udviklet fra Foucault, og som rummer netop den lokale kontekst, men indskrevet i en netværksbys forståelse som hos Shane.

Diskussionen af byen som det byggede kobles i afhandlingen med byen som det indholdsmæssige i en diskussion af kulturen i byen; en kultur som findes i en dialektik mellem flere af kulturrationalerne. Mellem disse forståelser skal afhandlingens endelige fokus på rammebetingelserne for de kreative iværksættere findes, således at disse kan påvirke udviklingen af byen positivt.

*I also see public culture as socially constructed on the micro-level. It is produced by the many social encounters that make up daily life in the streets, shops, and parks – the spaces in which we experience public life in cities. (Zukin 1995:11)*

I mødet mellem de mange bykulturelle rationaler kan den sociale forandring og det økonomiske rationale vise nye potentialer. Det er også mellem det sociale og det økonomiske rationale, der er et 'bottom-up' brugerperspektiv i kultur og oplevelsesøkonomien og den kulturelle byudvikling. Her er muligheden for en heterotopisk karakter og for de organisatoriske blandformer på gadeniveau, som er byens karakter og som søges af de kulturelle industrier og deres produktionsformer.

Den kulturelle byudvikling kan dels ses som en kritik af den modernistiske planlægning og dels som et forsøg på at genindsætte hverdagslivsperspektivet i en fragmenteret by, der styres af udefrakommende faktorer som en konsekvens af globaliseringen. På sæt og vis samme kritik som Jane Jacobs fremførte i 1960'erne, når hun hævdede, at planlæggerne i eget billede formede byen uden hensyntagen til, at den er et eksperimentarium af succeser og fejl.

Set i sammenhæng med afhandlingens hypoteser er der opstillet tre forskningsspørgsmål, som søges besvaret dels gennem kontekstfortællingen (kap. 3 og 4), dels i de to forskningseksperimenter (kap. 6 og 8).

Forskningsspørgsmål:

1. Hvordan arbejder en by af Aalborgs størrelse med at skabe de fysiske og organisatoriske rammebetingelser for de kreative iværksættere i byen?
2. Hvilke bykulturelle rationaler sætter dagsordenen?
3. Hvilke aktører skaber udviklingen?

Forskningsspørgsmålene fokuserer på udviklingen af den lokale udgave af den kulturelle byudvikling og rammebetingelserne for de kreative iværksættere. Dette skal ses ud fra det behov som litteraturen viser for en lokal skalering og en mere kontekstuel forståelse af de meget overordnede strategier som ofte knyttes til en helt anden skala en den store danske provinsby eller den gennemsnitlige europæiske ditto.

I kapitel 6 startes udforskningen af det første spørgsmål ved i første forskningseksperiment at opstille rammer for en diskussion omkring iværksætterhuset Dreamhouse, oplevelseskonferencen Skanok05 og ideen om integration mellem kultur og erhverv i nye kreative alliancer. Det undersøges, hvilke rationaler der dominerer, og hvilke projekter og aktører der bærer disse.



*Fig. 41a Brick Lane og Bangla City i London. Et område præget af kreative iværksættere i London. Som en heterotopisk enklave der udspændes mellem de etniske miljøer og de mnage penge lige om hjørnet i City.*

2005

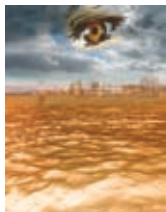


Dreamhouse  
workshop



SkanoK05  
workshop

*'Nordark2 - Culture,  
innovation & Knowledge'  
(Andersson 2005)*



*'Byens nye hybride  
oplevelsesrum'  
(Andersson og Kiib 2005)*

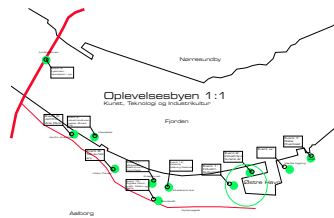




2007

Dreamhouse  
interviews

*Techné/  
Platform  
Notat - Eksperiment2*



# 6.0

DREAMHOUSE - EKSPERIMENT 1  
FORSTÅElsen AF ET NYT RATIONALE MELLEM KULTUR OG ERHVERV



## 6.0 Dreamhouse

*Den aktionsorienterede og eksperimentbaserede del af afhandlingen, hvor jeg som forsker udvikler eksperimentet, tager afsæt i det kreative iværksætterhus Dreamhouse og oplevelseskonferencen Skanok05 i Aalborg. Senere følger det andet forskningseksperiment, Platform4, sig til. Her er fokus stadig rettet mod de kreative iværksættere og en undersøgelse af, hvordan en udvikling med fokus på byen og de kreative iværksættere forløber. Tidsmæssigt strækker disse eksperimenter sig fra 2005-2009 og er således også en del af kontekstfortællingen, som er udfoldet i kapitel 3 og 4.*

### 6.1 Eksperiment 1 - forståelsen af et nyt rationale mellem kultur og erhverv

Det første forskningseksperiment omkring Dream-

house og Skanok05 konferencen, som beskrives i dette kapitel, afvikles som to workshops i henholdsvis juni og oktober 2005. Hertil kommer udgivelsen af en formidlingspublikation samt en artikel til en anatologi. Endelig knytter der sig i efteråret 2007 en række interviews hertil.

Formålet med de to workshops var at forstå rationale bag Dreamhouse og konceptet omkring de kreative alliancer mellem kultur og erhverv i oplevelsesøkonomien. Man måtte derfor undersøge, dels hvilke rationale der lå til grund for Dreamhouse, dels om Dreamhouse var en aktiv brik i den kulturelle byudvikling, eller om det var et projekt, der var orienteret omkring iværksætter i et mere afgrænset miljø.

Kilderne til dette kapitel er avisartikler, notater og undersøgelser i Dreamhouse-projektet samt en work-

## Idéworkshop

– Kultur, innovation og viden – nye muligheder i byen.

Nordkraft, Dreamhouse og Musikkens Hus  
- aktør debat, forskningsaktion og studieforløb

3. juni 9.00-14.30 Dreamhouse, Rendsburggade 6, 9000 Aalborg

"Hvordan udvikles et kulturbaseret innovativt område med afsæt i tre markante projekter i Nordjylland?"

Vi vil gerne på Institut for Arkitektur og Design, Aalborg Kommune ved Skole og Kulturforvaltningen, Aalborg Erhvervsråd samt Nordjyllands Amt invitere dig til en idéworkshop, der tager afsæt i ovenstående spørgsmål. Du er indbudt, fordi vi mener, du med din baggrund som "operatør" indenfor enten kultur, erhverv eller vidensproduktion kan bidrage med viden og forslag til, hvordan man i Aalborg kan tage hul på den meget omtalte "Oplevelsesøkonomi".

Workshoppen skal udvikle nye projekter og koncepter med afsæt i oplevelsesøkonomien. Hvilke projekter kan og skal udvikles med afsæt i nye alliancer og konstellationer mellem offentlige og private aktører samt mellem kulturliv, erhvervsliv og uddannelses- og forskningsmiljøer.

Nordjylland og Aalborg har tre markante og oplagte projekter at diskutere og udvikle ud fra. Det er Nordkraft, Musikkens Hus og Dreamhouse.

Vi håber derfor at se dig sammen med en række andre resursepersoner den 3. juni for at pege på hvilke projekter, muligheder og forhold som Aalborg skal udnytte og udvikle, hvis der skal skabes et kulturelt og innovativt felt i byen med afsæt i de nævnte projekter.

I løbet af dagen vil vi bringe en række temaer frem, som skal belyse projekterne fra forskellige indgangsvinkler. Deltagerne vil blive sat overfor at udvikle projekter i:

*Den Innovative by, den Kreative by, den Mangfoldige by*

Over sommeren samles materialet i en publikation, som dels vil indgå i et forskningsprojekt og som Aalborg Kommune, Nordjyllands Amt og den regionale kulturaf tale kan bruge i den fremtidige udvikling og satsningen på Oplevelsesøkonomien og samspillet mellem kultur og erhverv i byen og regionen.

Workshoppen indgår som del af et forskningsprojekt (finansieret af kommune, amt og universitet) omkring fremtidige muligheder mellem kultur og erhverv i den videns og kulturbaserede by. Den er tillige omdrejningspunkt for et undervisningsforløb i Cultural Planning for urban design studerende. Begge dele på Institut for Arkitektur og Design.

Venlig hilsen  
Arkitektur & Design, AAU  
Aalborg Erhvervsråd  
Ålborg Kommune, Skole & Kulturforvaltningen  
Nordjyllands Amt

Tilmelding senest den 31. maj til:  
Lasse Andersson  
Institut for Arkitektur og Design  
epost: land@iada.aau.dk, telefon: 96357176/26174872

**kultur**  
**oplevelser**  
**mangfoldighed**  
**forskellighed**  
**innovation**  
**identitet**

**En ny venlig virus ved navn kreativitet**

Fig 42 Invitation til idéworkshop arrangeret af Lasse Andersson, 8 semester urban design ved Institut for Arkitektur og Design, invitation udsendt sammen med Kulturforvaltningen, Erhvervsrådet og Amtet

shop i juni 2005, forestået af mig som ph.d. studerende og sammen med tolv 8. semester studerende fra Institut for Arkitektur og Design. Desuden udgøres kilderne af en workshop på Skanok05 i oktober 2005, igen forestået af mig som ph.d. studerende og af professor Hans Kiib, Institut for Arkitektur og Design. Endelig følger en række interviews med fire personer omkring Dreamhouse og idéen om kreative alliancer mellem kultur og erhverv. De interviewede er kulturkonsulent Claus Svenstrup fra Region Nordjylland, tidligere ansat i Aalborg Kommunes Kultur- og Fritidsforvaltning, Erhvervs konsulent Dolan Sund Nielsen fra Aalborg Kommunes Erhvervsafdeling, tidligere ansat i Erhvervsrådet, Flemming Eriksen, tidligere direktør i Motorola og Jørgen Hedegaard Jacobsen, akademiuddannet Aalborgkunstner og tidligere formand for BKF Nord,.

Kapitlet slutter med en redegørelse for, hvilken effekt Dreamhouses muligvis kan få i forhold til de kreative iværksættere, hvilke aktører der bærer de forskellige rationaler, samt hvilke aktører der overordnet kan knyttes til idéen om integration mellem kultur og erhverv og de bykulturelle rationaler bag. Dette munder ud i en konklusion af, hvor Dreamhouse placerer sig i rationalernes landskab, og hvilken betydning det har for rammebetingelserne for de kunstneriske og kreative iværksættere i Aalborg.

## 6.2 Workshopen, Kultur, Innovation og Viden, nye muligheder i byen

Den nye kulturaftale var i luften, og i sommeren 2005 var Dreamhouse på vej til at fejre sit to års jubilæum. Det indledende arbejde med etableringen af et center for oplevelsesøkonomi på AAU var i gang i foråret 2005. Et center som skulle samle forskningen inden for oplevelsesøkonomien på tværs af fakulteter og skabe afsæt for interaktion mellem forskning og praksis.

*'...Aalborg Universitets netop åbnede center for oplevelsesøkonomi ser ministeren som en fordel, men han vil dog pt. ikke love økonomisk støtte til hverken centret eller andre projekter. - Men jeg er meget, meget positiv overfor også universitets initiativ, siger Helge Sander, der "snart" regner med at afsætte "flere millioner" til blandt andet forskning i at leve af oplevelser.'* (Nordjyske 25/8 2005)

Diskussionen af oplevelsesøkonomien i relation til byen og kulturen som et redskab for vækst og udvikling var stadig ny for mange aktører i Aalborg. Det er i dette miljø af nye proaktive kræfter, der argumenterer for integration mellem kultur og erhverv i oplevelsesøkonomien, det første forskningseksperiment igangsættes.

Eksperimentet arbejdede med tre indledende hypoteser:

*- Hypotese 1: Der er et potentiale i integrationen mellem kultur og erhverv i Nordjylland*

*- Hypotese 2: Der er et potentiale i sammenhæng mellem den oplevelsesøkonomiske satsning i iværksætttermiljøer og udviklingen af byens rum.*

*- Hypotese 3: Der er et modsigelsesforhold mellem på den ene side den politiske vision og top-down planlægningen og på den anden side det eksperimenterede og projektorienterede, som udviklesbottom-up, når et nyt genstandsfelt som byen i kultur og oplevelsesøkonomien udvikles*

Formålet var ikke at teste hypoteserne, men med disse som baggrund at starte et eksplorativt eksperiment (Schön 1991) mellem aktørerne i det kultur- og ople-



Fig 42a Arbejde under workshopen den 3 juni. Faciliteret af studerende fra Arkitektur og Design

velsesøkonomiske felt, og sammen med aktørerne at diskutere integrationen mellem kultur og erhverv med afsæt i tre konkrete projekter Dreamhouse, Nordkraft og Musikkens Hus.

Det skete gennem en idéworkshop inspireret af aktionsforskningen og Robert Jungks fremtidsværksted (Jungk 1984), som det er beskrevet i metodekapitlet, kapitel 3.

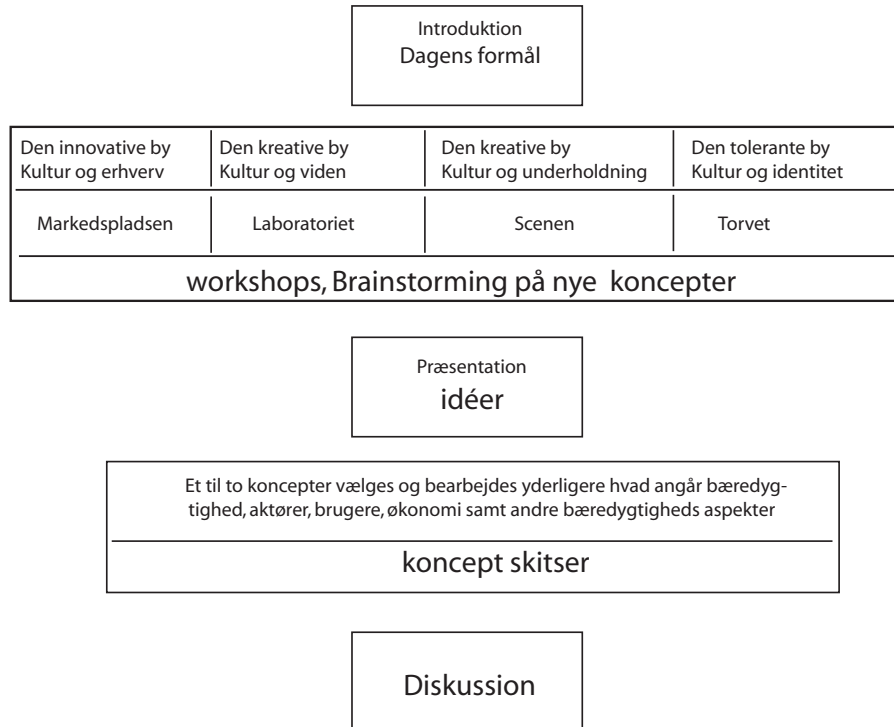
Til workshoppen blev inviteret personer med en potentiel interesse i Dreamhouse, Nordkraft-projektet og Musikkens hus samt oplevelsesøkonomien. Oplægget hertil var, med afsæt i de tre nævnte projekter, at diskutere og udvikle nye koblinger og koncepter mellem kultur, innovation og viden.

Den 3. juni 2005 mødtes ca. 35 personer i Dreamhouse for at diskutere *'en ny venlig virus i byen'*, *'kreativiteten'*. Deltagerne repræsenterede et bredt udsnit af Aalborgs aktører inden for kultur, erhverv og viden. Direktører fra store private såvel som offentlige virksomheder, teaterledere, forvaltere, folk fra uddannelsesinstitutioner, iværksættere fra Dreamhouse og kunstnere. De blev præsenteret for et fælles oplæg

med referenceeksempler af projekter, hvor kultur, erhverv og viden mødes i nye hybride kulturprojekter. Deltagerne blev herefter delt i fire grupper og sat i gang med at udvikle idéer til konkrete projekter i *'den kreative by'* (kultur, viden og underholdning), *'den innovative by'* (kultur og erhverv) og *'den tolerante by'* (kultur og lokal identitet). Dette forløb i to seancer, formiddag og eftermiddag, som det fremgår af figur 43 på næste side.

Workshoppen udmøntedes i fem koncepter, som opstod igennem arbejde i grupper med blandet repræsentation fra de forskellige aktører inden for kultur, erhverv og viden. Idéerne blev herefter diskuteret i fælles fora som afslutning på formiddagen. Over middag blev ét koncept i hver gruppe viderebearbejdet for endelig at blive præsenteret og diskuteret afslutningsvis. Debatten var ikke direkte præget af diskursen om, at kulturen skulle være instrument i forhold til et specifikt økonomisk eller oplevelsesmæssigt rationale. Det er dog efterfølgende tydeligt at se, at de forskellige koncepter indirekte debatterer den diskurs,

Fig. 43 Struktur for idéworkshop på Dreamhouse den 3. juni 2005.



som ligger i den nye regionale kulturaftale. Tre af koncepterne arbejdede hovedsageligt med forbrugsorienterede projekter i oplevelsesøkonomien og dermed på, at kulturen kunne blive et instrument for udvikling og vækst. To andre projekter fokuserede mere på at skabe produktion og rum for producenterne af kultur og oplevelser. Ingen projekter kom dog med direkte koblinger mellem at skabe bæredygtige produktionskæder for iværksætterne i en ny økonomi og at omsætte disse iværksætteres produkter inden for samme ramme.

Fælles for dagen var, at alle efterlyste et meget tæt samarbejde mellem byens aktører og de forskellige projekter i byen. Det skyldtes, at deltagerne så en manglende kritisk masse af såvel kulturproducenter som kulturforbrugere. En deltager udtrykte således med et grin:

*'at havnefronten med de nye store institutioner kunne blive lige så livligt som parkeringsarealerne i forstadsindkøbsområdet City Syd efter lukketid. Altså helt uden liv!'* (Andersson 2005:17)

Der var således en bevidsthed blandt workshopdeltagerne om, at Aalborgs begrænsede størrelse og placering i en yderregion bevirkede, at det kreative og oplevelsesøkonomiske grundlag indledningsvis hvilede på et spinkelt lokalt grundlag. Her var ikke storbyens tæthed af aktører og programmer og dermed heller ikke den økonomiske og selvudviklende innovation, som ses i storbyen. Dette stemmer overens med diskussionen i kapitel 4, angående Richard Floridas teori om den kulturelle byudvikling, som oprindeligt er tænkt i storby-skala, mens implementeringen ofte sker i provinsby-skala, og at dette kan vise sig at være et problem, hvis ikke der er en kritisk masse til stede.

*'Det er vigtigt, at vi bygger en infrastruktur baseret på interaktion og sammenhæng mellem alle aktiviteter, så vi kan skabe den kritiske masse, der er så vigtig, hvis en ny strategi skal blive succesfuld. Lokal synlighed men også udsyn ud over vores egen horisont, er en nøgelfaktor. Det vil sige, hvordan promoverer vi os selv over for resten af verden, og for det andet, hvordan sikrer vi hele tiden at hente viden udefra.'* (workshopdeltager i Andersson 2005:17)

### 6.3 Workshoppens fem konceptskitser

De fem skitser til fremtidige koncepter blev kort præsenteret og er nedenfor inddelt efter, om de arbejdede med kulturproduktion eller kulturforbrug. Projekterne kan samtidigt inddes efter, om de har et kommercielt perspektiv, eller om de kan henføres til offentligt orienterede projekter. Der ses et tydeligt sammenfald mellem kulturforbrugsprojekterne, som har det mest erhvervsmæssige fokus. Sat heroverfor tager kulturproduktionsprojekterne ikke i samme grad afsæt i et erhvervsmæssigt fokus, men fokuserer først og fremmest på det sociale forandringsrationale og på de første led i den kreative infrastruktur: børne- og ungdomskulturen og vækstlagene.

Kulturforbrug:

**Total fitness:** *Noget for hjernen, noget for hjertet og noget for benene. Et koncept der skal gennemsyre det fremtidige Nordkraft med fitness til kreative og innovative mennesker. Det skal være et center for aktiviteter, der kan iscenesætte den enkeltes interesser. Mental fitness med kulturel stimulans, følelsesmæssig fitness med coaching og selvudvikling og endelig fysisk fitness med træning og ekstrem sport. Placeres som et brugerbetalt koncept i Nordkraft. Det retter sig mod vidensbyens indbyggere og er i store træk et forbrugerkoncept.*



Fig. 44 Kollage til Børne/ungdoms kulturhus, fra 8. semesterstuderende 2005

Fig. 44a og b Workshop  
poster og præsentation af  
ideerne under workshoppen på  
Dreamhouse



**Oplevelsesbazaren:** Et koncept der binder Dreamhouse, Nordkraft, Musikkens Hus og Kvægtorvet sammen ved at skabe fysiske forbindelser og offentlige rum. Oplevelsesbazaren skal dække mange behov – overnatning, mad, oplevelse og læring. Den skal bringe alle byens uddannelsesinstitutioner i spil (kokke, tjenere, kunstnere osv.) som en smeltedigel af aktivitetstilbud. Der er eksponering, udstilling og kommunikation af uddannelsesprodukter. Et aktivitets- og eksponeringsrum 24 timer i døgnet. Her fokuseres på at gøre vidensprodukterne til genstand for oplevelse i et forbrugsorienteret projekt for alle i byen.

**Multifunktions-pontoner:** Tværfaglige samarbejder mellem erhverv, uddannelser, kunst & kultur. Et "kreativarium" som forandres over tid. Konceptet består af 'husbåde', som kobles sammen i en tetris-struktur, som er foranderlig over tid. Her dyrkes det narrative i produktudviklingen med immaterielle værdier vs. materielle værdier. Her skal virksomheder, iværksættere, kunstnere og uddannelsesinstitutioner skabe udgangspunkt for, at kreative alliancer kan gro frem. Man lejer en kreativ husbåd, som så bruges til at udvikle nye tværfaglige oplevelsesprodukter. Nærmer sig et produktionsorienteret projekt.

Kulturproduktion

**Projekt Brutalis** skal bibeholde en del af Aalborgs rå image med plads til subkulturer. Det skal få fat i de kunstneriske vækstlag og disses innovative ressourcer og give rum og plads, så Aalborg kan fastholde sine talenter i byen. Det er et frirum for de kunstneriske og kreative miljøer, hvor rammebetingelserne for kunstnere tages seriøst. Kunstnerne skal have en

tom fabriksbygning, de selv kan styre og boltre sig i, og som de kan koble med showroom/udstillingsrum i Nordkraft, med skiftende udstillinger fra kunstnerne. Brutalis er at betragte som et kulturproduktionskoncept, der skal skabe frirum til de kreative aktører og sørge for opbygningen af et talentgrundlag. Det ses som en fortælling, der bygger videre på det rå og autentiske Aalborg.

**Børne/ungdoms kulturhus for drama, musik og kunst** placeres i Nordkraft, og her kobler byens kulturinstitutioner og uddannelsesinstitutioner (fx seminarierne) sig på og samarbejder om at styrke det kunstneriske og kreative potentiale i byen. Kunsten og det kreative skal ind helt tidligt i skolen og udvikles som en del af et eksperimentarium for læringsmåder i den kreative by. Det handler om at skabe kulturproduktionen fra bunden med afsæt i skolesystemet og børnekulturproduktion.

#### 6.4 Hvad kunne workshoppen og hvilke rammer sættes der for forståelsen af rationalerne?

De fem koncepter var stadig at betragte som oplæg til en diskussion, da de var uforpligtigende i deres form, idet workshoppen som udgangspunkt ikke havde til formål at skabe bæredygtige koncepter, men derimod at skabe en diskussion af kultur, innovation og viden samt sætte forskellige rationaler i spil med den bymæssige kontekst på havnefronten. Koncepterne viste som sagt en opdeling mellem det at skabe oplevelser i et forbrugerperspektiv (de tre første), og det at opbygge en infrastruktur, der støttede produktionen af kultur og oplevelser (de to sidste).

Betragter man resultaterne af workshoppen, er det ty-

deligt, at oplevelsesøkonomien stadig er et nyt felt i Aalborg i 2005. De forholdsvis uforpligtigende forslag kan måske tilskrives den meget åbne, danske definition af oplevelsesøkonomien, som gør, at næsten alt kan tilskrives en eller anden form for oplevelsesdimension. Et eksempel fra den ministerielle rapport om kultur og oplevelsesøkonomien fra 2003 (Kulturministeriet og Erhvervsministeriet 2003) er således som tidligere nævnt, at ekspedienten i legetøjsforretningen eller fabriksarbejderen på cd-fabrikken er en del af oplevelsesøkonomien. Det betyder, at man skal være opmærksom på, at oplevelsesøkonomien og den kreative by meget let kan ende i snak og kun lidt handling, da det er et 'tåget koncept', sådan som Ann Markussen og Klaus Kunzmann begge pointerer (Markusen 2009:1, Kunzman 2005).

Hvis grundlaget er åbent og alt kan lade sig gøre, kan det derfor være svært at definere kvalitetene i de forskellige forslag, som fremlægges. Konklusionen på workshoppen er derfor, at det er vigtigt at arbejde med en afgrænsning af begreberne kultur og erhverv, da de i princippet kan rumme næsten alt. Det er helt centralt, at projekter tænkes i sammenhæng for at styrke kulturproduktionen, som i sidste ende skal sikre, at kultur- og oplevelsesprojekter har en kvalitet, der kan lokke brugerne til, og dermed skabe en økonomi. Endelig er det tydeligt, at der oftest tænkes enten i forbrugsorienterede eller i produktionsorienterede projekter, hvilket har betydning for den økonomiske tænkning bag projekterne.

Der blev kun i begrænset omfang arbejdet med en overvejning mellem at producere og at forbruge. Oplevelsesbazaren var det tætteste, man kom et møde mellem produktion og forbrug i samme rum. Men dette var stadig i høj grad båret af en forbrugsorientering. Det gik reelt imod det ønske, som deltagerne i workshoppen havde set i forhold til interaktion og sammenhæng mellem projekter i byen med henblik på at skabe såvel kulturel som økonomisk bæredygtighed. Man kan sige, at deltagerne, næsten uden undtagelse, først og fremmest tænkte i at sikre en fremtidig kritisk masse af forbrugere eller producenter i de enkelte koncepter. Først herefter lagde de vægt på at fremme specifikke bykulturelle rationaler, som kunne henføres til de miljøer, de kom fra. Dette spejlede netop det forhold omkring den nordjyske kultur- og oplevelsesøkonomi, at der anno 2005 ikke var den kritiske masse til stede. Indledningsvis kan man således sige,

at workshoppen pegede på, at oplevelsesøkonomien i Aalborg og Nordjylland skal opfattes som en fællesøkonomi mellem en række aktører, hvis der skal være energi og efterspørgsel af oplevelsesprodukterne. Nordkraft-projektet kunne dog vise sig at være et bud på et projekt, der kobler både kulturproduktion og kulturforbrug med rum og økonomi.

Ud over den direkte konklusion på workshoppen koncepter er det væsentligt at huske de vilkår for idéudvikling, som fremtidsværkstedetsinspirerede og borgerrinvolverende workshops giver. De visioner, projekter og ideer, som udvikles på workshops, har oftest sin berettigelse i den kreds af personer, der har udviklet dem – og oftest kun i situationen. Som diskuteret i eksperiment- og metodeafsnittet så kan den fremtidsinspirerede og deltagende planlægning og forskning kritiseres for at ske i diskursive arenaer eller 'frie rum', som ikke forholder sig til strukturer og magtrelationer uden for arenaen (Richardson og Connely 2005, Flyvbjerg og Richardson 2002, Aagaard og Svensson 2006, Andersson og Thomsen 2008). Dette kan delvist udledes af endags-workshoppen på Dreamhouse. En åben workshop som denne giver alle ideer frit spil, men sender meget åbne svar tilbage, også selv om det er ledere fra offentlige og private virksomheder, der deltager. En yderligere konklusion er derfor, at de åbne svar og konklusioner bør bearbejdes og indlejres i nye koncepter, som kan diskuteres yderligere. Det kan sikre en progression i den viden, der har såvel forsknings- som praksisrelevans.

Som led i bearbejdningen af Dreamhouse-workshoppen blev de forskellige koncepter viderebearbejdet af de studerende, som havde været med til at facilitere workshoppen. Materialet blev herefter samlet i publikationen Nordark2 – Cultural Types (Andersson, Pihl og Eriksen 2005) og udsendt til alle deltagere i workshoppen (vedlagt som bilag). Herudover blev Nordark2 omdelt på oplevelseskonferencen Skanok05 på Nordjyllands Kunstmuseum i oktober 2005 og dannede dermed baggrund for anden workshop i det første forskningseksperiment.

Workshoppen blev således formidlet bredt som et led i den offentlige debat omkring oplevelsesøkonomien og den kulturelle byudvikling i Aalborg, på linje med såvel aktionsforskningen som den phronetiske forskning, der undervejs sender viden tilbage i konteksten (Flyvbjerg 1991, Nielsen og Svensson 2006).

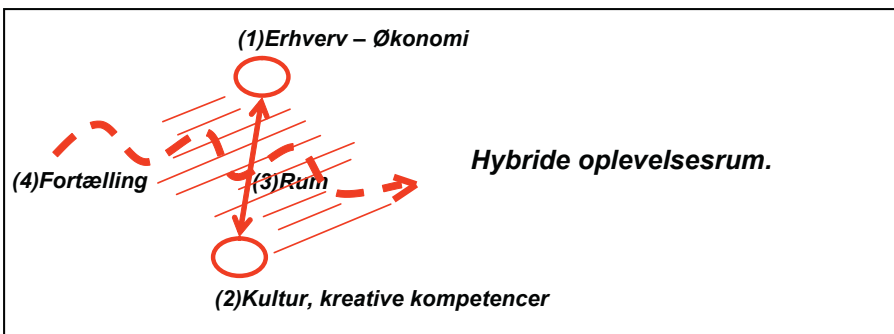


Fig 45 Model til udvikling af nye hybride oplevelsesrum og projekter anvendt på Skanok05

### 6.5 Nye hybride oplevelsesrum på Skanok05 konferencen

Skanok05 konferencen er kort beskrevet i kontekstfortællingen (kap. 4). Konferencens formål var at vise, at Nordjylland var den førende region inden for kultur og oplevelsesøkonomien i Danmark, men som debatteret i kapitel 4, viste det sig, at Aalborg og Nordjylland ikke havde den førertrøje inden for kultur- og oplevelsesøkonomien, således som man ønskede. Dette forholder denne workshop sig dog ikke til, men bygger videre på Dreamhouse-workshoppens diskussion af integrationen mellem kultur og erhverv.

Hovedindholdet på Skanok05 konferencen var en række oplæg og workshops, der skulle rumme cases fra den nordjyske region, men også det nye fra verden uden for Nordjylland. Det var ikke svært at finde eksempler ude fra. Der var alt lige fra Hummels remake over medicinalproducentens arbejde med kunstnere til Zentropa Film, der fortalte om deres arbejde. Det viste sig dog svært at skabe lokale fortællinger og eksempler, bl.a. fordi flere af de, der skulle deltage, gik konkurs op til konferencen. Det gjaldt blandt andet den lokale håndboldklub, et spisested og et glaspusteri på en gammel isbryder i Aalborg Havn. Det blev derfor projekter og oplægsholdere fra den første workshops omkring Dreamhouse og de kreative alliancer, som repræsenterede den nordjyske region på konferencen. Det drejede sig om fortællingen om 'Tordenskjoldsdagene' i Frederikshavn og om den norske billedkunstner Benthe Marit Nordheim, der er bosat i Nordjylland. De Nordjyske bidrag, viser helt praktisk, at oplevelsesøkonomien var ganske ny i regionen, at manglen på kritisk masse inden for kultur- og oplevelsesøkonomien var stor, og at der var få aktører ud over turismen, som kunne bidrage til udviklingen af

oplevelsesøkonomien lokalt i Nordjylland. Netop dette viste en rapport fra Aalborg Samarbejdet, som i øvrigt blev udgivet på konferencens åbningsdag (kapitel 4).

### 6.6 Workshopen og koncepterne

Skanok-workshopen byggede videre på tankegangen fra Dreamhouse-workshopen, hvor kultur, erhverv og viden skulle kobles i nye bymæssige koncepter., men til forskel herfra skulle koncepterne nu gøres konkrete, idet der skulle sættes rum, økonomi og kompetencer på koncepterne. Herudover skulle de indskrives i en fortælling, som bar konceptet frem – det narrative element i den nye økonomi.

50 interesserede tilhørere blev på andendagen af Skanok-konferencen gjort til workshopdeltagere under en fortælling om nye hybride oplevelsesrum (Andersson og Kiib 2005, konferencerapporten fra Skanok 05).

I en kombination af foredrag og workshop ville vi som workshopledere (undertegnede som ph.d. studerende samt professor Hans Kiib) teste konstruktionen af hybride oplevelsesrum i håb om en diskussion og en idéudvikling, der kunne medvirke til at skabe en større forståelse af de bykulturelle rationaler for såvel deltagerne som for os som oplægsholdere og workshopledere.

Udgangspunkt for to korte workshopseancer var dels internationale dels danske eksempler på hybride oplevelsesrum og projekter. Herudover blev koncepter fra Dreamhouse-workshopen inddraget, ligesom den kulturelle trekant med Dreamhouse, Nordkraftprojektet og Musikkens hus blev præsenteret. Herefter kunne grupper af workshopdeltagere vælge at arbejde med hybride oplevelsesrum med afsæt i fem lokale aktører: *Aalborg Portland, Nordjyllands Kunstmuseum, Aalborg Universitet, Aalborg Sygehus og handelscentret City Syd*. Denne blanding af offentlige og private aktører skulle knyttes til udviklingen af nye hybride oplevelsesrum. Deltagerne blev præsenteret for nedenstående model, der skulle anskueliggøre mulige aktører, økonomi, fortælling og rumlige konsekvens for de endelige hybrider. Det var herefter workshopdeltagernes opgave at knytte de økonomiske aktører til det hybride oplevelsesrum (markeret med 1 i figur 45). Det kunne fx være Aalborg Portland eller Aalborg Sygehus. Herefter skulle de koble kulturelle og kreative kompetencer til hybriden (markeret med

2 i figur 45). Herefter skulle det konkrete rum beskrives og endelig skulle dette knyttes til en fortælling, der binder konceptet sammen i mødet mellem den gamle industriøkonomi og den nye kultur- og oplevelsesøkonomi (3 og 4 i figur 45).

Lysten til at medvirke og videreudvikle de skitserede forslag var stor hos de 50 deltagere, og mange hybrider opstod, bl.a.: Edu-shopping i City Syd, Kunstmuseet som byggeriets æstetiske laboratorium, Kunstmuseet som kunstnerisk værksted med skiftende temaer, Portland som kulisse for augmented (mødet mellem det reelle og det virtuelle) spil-miljøer og action-park, Portland som et arbejdende realtime, industrihistorisk ikon, Sygehus Syd møder hoteldrift og Kunstmuseum i ny sundhedsalliance, City Syd som centrum for satsning på modeindustri og design og AAU-kompetencer udviklet og fortalt i samarbejde med teatre og kunstnere.

Spørgsmålet som afhandlingen har ønsket at udforske, først på Dreamhouse og dernæst på Skanok workshoppen, er derfor helt overordnet:

*Hvad gør vi for at skabe nyt indhold, hvilket vil sige såvel en økonomisk restrukturering med nye værktøjer, modeller og innovation som en planlægning og byudvikling med nye koblinger mellem funktioner, økonomier og deres relation til steder i byen – bl.a. nye hybride oplevelsesrum? De hybride oplevelsesrum er steder, hvor der produceres og forbruges i samme rum, og hvor der er en kobling mellem bestående og nye økonomier.’ (Andersson og Kiib 2005:49).*

Som ovenstående uddrag fra den anatologi, som fulgte workshoppen på Skanok05, viser, så var det en proaktiv rolle i forhold til den kulturelle byudvikling og integrationen mellem kultur og erhverv, vi som workshopledere byggede på. Det er i overensstemmelse med afhandlingens indledende hypoteser, som siger, at der er et potentiale mellem integration af kultur og erhverv, og at der tillige er et potentiale mellem den kulturelle byudvikling og kreative iværksættermiljøer. Konceptmodellen for hybride oplevelsesrum er desuden en naturlig forlængelse af første og anden hypotese, der ser et potentiale i koblingen mellem kultur og erhverv og i mødet mellem kreative iværksættere og udviklingen af byens rum.

Nogle af de udviklede hybrider blev efterfølgende viderebearbejdet af workshoplederne (Andersson og Kiib 2006, 2007). Det gjaldt bl.a. 'Det totale Sundhedscenter', der arbejder med en ny oplevelsesbåret sundhedsøkonomi, der kobler Sygehus Syd i Aalborg med Hotel Hvide Hus og Nordjyllands Kunstmuseum i en oplevelsesorienteret sundhedsportal med afsæt i sygehusets og hotellets økonomi og med museets fordybelse og æstetik. Det vil sige oplevelser og helbredelse frem for sygdom. Et miks af sundhedsøkonomi, turismeøkonomi og kulturøkonomi. En stærk traditionel offentlig sundhedsøkonomi skal trække en udvikling i gang omkring den nye lokale kultur- og oplevelsesøkonomi. Der sættes fokus på kulturen ved at inddrage Kunstmuseet, som ligger tæt på sygehuset. Hotel Hvide Hus inddrages, idet dele heraf kan være patienthotel med fokus på kunst og wellness. Denne hybrid rummer måske anslaget til et stærkt økonomisk fundament, selv om den kulturelle del dog i højere grad retter sig mod udsmykning og omgivelser end moden egentlig kulturproduktion. Konceptet søger at styrke kultur- og oplevelsesøkonomiens svage base, men overser måske, at kulturproduktionen i byen er begrænset. Det er dog et koncept, som fint stemmer overens med forståelsen af oplevelsesøkonomien, som den fremlægges i 'The Experience Economy' (Pine & Gilmore 1999) eller i den danske version Følelsesfabrikken (Lund et. al 2005). Men projektet mangler fokus på en underliggende infrastruktur, som skal sikre, at der ikke blot er tale om en forbrugssituation i den kulturelle byudvikling. (Bianchini 1993, 2005).

En anden af de bearbejdede hybrider er en augmen-

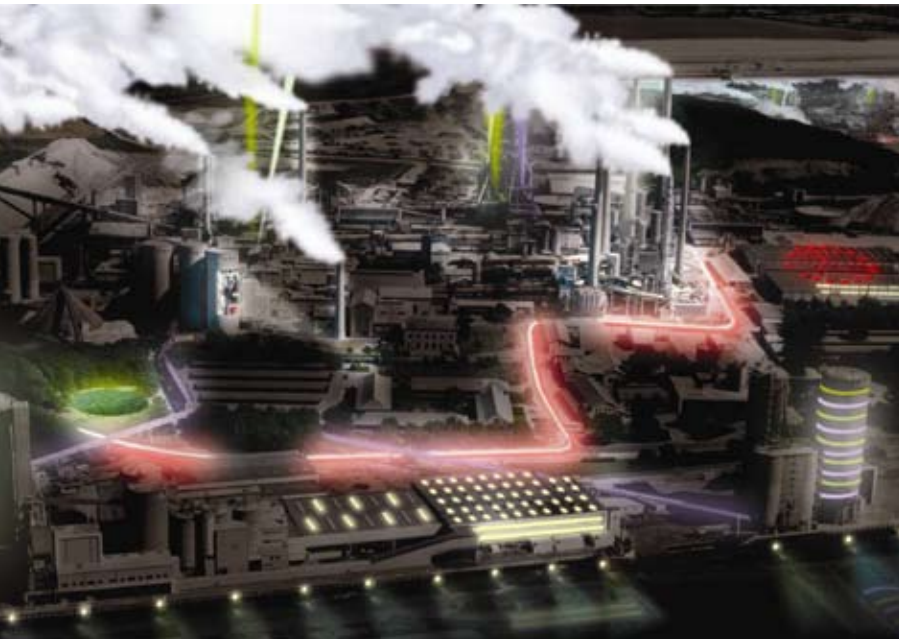


Fig 46 Kollage der illustrerer del af Total Sundhedscenter hybriden



teret og iscenesat udgave af Aalborg Portland, kaldet Portland Park, hvor industriområdet inddrages i et rå koncept, som både kan opleves i den normale kontekst, men også i et virtuelt miljø med et samlet oplevelseskoncept, hvor man bevæger sig mellem den iscenesatte industriproduktion og nye virtuelle verdner. Der åbnes dermed for, at den bestående og levende industri bliver et nyt oplevelsesrum. En fortælling om computerspillet og underholdningsparken som møder den rå industri, mens der stadig er gang i begge økonomier. Denne hybrid spiller i høj grad på en økonomi og et 'bymiljø', som er til stede omkring Aalborg Portlands cementproduktion. Den søger igen at koble den nye økonomi og den gamle industriøkonomi i et koncept, som på flere måder kan paralleliseres med den beskrivelse af Autostadt og Volkswagen, som afrunder dette kapitel. Men hvordan kan man arbejde med nye hybride rum, som bygger bro mellem økonomier og den forståelse, der knytter sig til disse? I Portland Park så workshopens konceptudviklere en mulighed for, at de kompetencer, som udvikles på Aalborg Universitets forskellige digitale uddannelser og designuddannelser, kunne kobles med udviklingen af en augmented oplevelsespark. Her er anslaget

Fig 47 Portland Park, kollage



til et koncept, som også kobler til de kreative iværksættere i byen, hovedsageligt iværksættere inden for den digitale indholdsproduktion. Spørgsmålet er dog stadig om virksomhederne er interesseret i en sådan type økonomi.

### 6.7 Findes der økonomisk velfunderede koncepter set i lyset af Skanok05.

De hybride oplevelsesrum fra Skanok-workshoppen blev til på blot tre timer med afsæt i den viste hybrid-skabelon. Disse oplevelsesrum viste sig at være ret konkrete og gav anledning til flere diskussioner omkring koblingen af nye og gamle økonomier og af nye og gamle kompetencer og rum. De greb også i høj grad fat i det ønske om interaktion mellem aktører og økonomier, som var efterspurgt på Dreamhouseworkshoppen. De havde som planlagt et mere konkret tilsnit end Dreamhouse-koncepterne, men blev desuden udviklet med afsæt i modeller, hvilket hjalp udviklingen på vej.

Hybriderne forstærkede sammenhængen og koblingen af økonomi og aktører. Dette blev ved præsentationen af koncepterne udtrykt som værende vigtigt, da det skulle sikre både brugere og økonomi. Skanok-hybriderne handlede dog hovedsageligt om projekter, der rettede sig mod forbrug og ikke om egentlig produktion, hvorfor diskussionen af kulturproducenterne havde mindre plads på Skanok end på Dreamhouse. Koncepterne rettede hovedsageligt et fokus mod at skabe en økonomi i relation til ønsket om at udvikle rum med forbrugerne for øje. Det modsatte, hvor man tog afsæt i udviklingen af et bæredygtigt produktionsapparat set fra en kultur- og kunstvinkel fik derimod ikke nogen nævneværdig plads. Der var således en meget begrænset kobling mellem kulturproduktion og kulturforbrug. Det var i høj grad de oplevelsesorienterede og økonomiske rationaler, der var dominerende på Skanok05. Det kan således konkluderes, at deltagerne fokuserede på økonomi og oplevelser og ikke på, hvilke kompetencer der skulle anvendes eller faktisk var til stede via kreative iværksættere og kulturelle aktører i Aalborg og Nordjylland. En undtagelse var til dels Portland Park, mens et forslag om at gøre City Syd til et modemecca hverken var relateret til rum, økonomi eller kompetencer i regionen og byen. Eksemplerne med Portland Park og Total Sundhedscenter er på idéplanet velargumenterede koncepter, som søger at vise, at der kunne være en utraditionel

vej til at skabe den økonomi, som i 2005 ifølge alle rapporter ikke var til stede i den nordjyske kultur- og oplevelsesøkonomi. (Aalborg Samarbejdet 2005). For at perspektivere koncepterne fra både Dreamhouse og Skanok05 inddrages det første internationale referenceeksempel. En ekstrem case fra superligaen i såvel en industribåret som en oplevelsesstyret økonomi. Volkswagen Koncernens internationale oplevelsespark, som viser, at kreative alliancer mellem kultur og erhverv samt oplevelsesøkonomien fungerer perfekt set fra et økonomisk såvel som et oplevelsesorienteret rationale. Vel og mærke hvis økonomien styrer, og de bedste aktører betales for at give kunstnerisk indhold.

### 6.8 Autostadt, det 'ekstremt' gode eksempel på kreative alliancer

Autostadt og Volkswagens pr-strategi tegner et billede af nye landskaber, der åbner sig for arkitekten, designeren og planlæggeren i overgangen fra industrikultur til kulturindustri. Her er den oplevelseslystne borger og turisten i centrum. Hybride rum kunne man kalde disse nye landskaber. Den følgende fortælling er baseret på et besøg i Autostadt og Wolfsburg i 2006, herunder samtaler med Nicolas Batten, international kommunikationschef i Autostadt, samt Hans-Hermann Schröder, arkitekt i Wolfsburg kommune.

Autostadt er ikke som de to andre referenc eksempeler, NDSM og Custard Factory, orienteret mod de kulturelle og kunstneriske iværksættere. Den er derimod fokuseret på de kreative alliancer mellem kultur og erhverv. Dermed er den marked for de kunstneriske og kulturelle iværksættere, som bebod NDSM, Custard Factory og Dreamhouse. Den udstiller såvel muligheder som begrænsninger i mødet mellem de kreative alliancer og byens fysiske rum. Autostadt har skabt kreative alliancer i den superliga, som Lotte Darsø eftersøger i den nordjyske kultur- og erhvervsundersøgelse. Her er topprofessionalisme i den store skala og med den store økonomiske motor bag. De kreative alliancer fungerer her i et markedsorienteret perspektiv.

Autostadt viser, hvordan nye fortællinger baseret på bløde kultur- og oplevelsesbaserede værdier er centrale, og de gør deres indtog på områder, hvor der normalt ikke har været interesse for disse. Det sker hos store globale firmaer, som i dette tilfælde Volkswagen, men også BMW og Mercedes Daimler har deres oplevelshuse og -fabrikker. Alle bruger de aktivt

fortællingen samt kunst, kultur, design og arkitektur til at skabe nye oplevelseslandskaber og derigennem brande sig og sælge den traditionelle vare, bilen. Firmaerne går på rov i kulturen, hos Disney og Tivoli, i bevægelsen fra traditionel bilindustri til moderne virksomhed, der fokuserer på mennesker, biler og det, der bevæger dem – underforstået følelser. I Autostadt er der rendyrket oplevelsesøkonomi i en skala, som både fanger turisten og bilkøberen, og her bruges kunsten og kulturen i en kreativ alliance, der sælger varen.

Det er dog ikke bilen og dens hestekræfter, der er det centrale i Autostadts fortælling. I bogen 'Fun! Leisure and landscape' fra 2002 beskriver Tracy Metz Autostadt med disse ord:

*'The car is not just a means of transport – it is fun and lifestyle [...] Autostadt concentrates not so much on the car itself as on the pleasant feeling it conjures up.'* (Metz 2002)

Men industrikulturen er ikke forsvundet, for som nabo til Autostadt ligger den enorme Volkswagen-fabrik ved Mittelkanal i Wolfsburg og fortæller dermed historien om både industrikulturen og den nye kulturindustri. Her er industrien ikke lukket ned, som den er i Amsterdam og Birgmingham som det berettes om i kapitel 7.

Fig 48. De enorme glastårne er fyldt med biler som folk kommer til Autostadt for at hente



Industri og oplevelser hænger sammen i et nyt, hybridt oplevelsesrum.

Med hybride rum refereres til samme type rum som i Skanok05 workshoppen. De hybride oplevelsesrum forstås som rum, der kobler økonomier og kompetencer i det industrisamfund, vi forlader eller allerede har forladt, med det kultur- og vidensamfund, vi bevæger os mod.

Autostadt er Volkswagen-koncernens 25 hektar store oplevelseslandskab, tegnet og opført som Volkswagens bidrag til åbningen af Expo 2000 i nabobyen Hannover. 'Smile' siger skiltet, som man møder på sin vej til hovedindgangen i Volkswagens rumlige pr-plattform, oplevelseslandskab Autostadt.

I Autostadt er oplevelsesforbrugeren kongen. Her mødes man af et sært eventyrligt 'Teletubbies'-landskab af grønne, unaturligt stejle bakker. Bakkernes grønne kurver mødes af små kanaler og vandspejl og danner et stramt koreograferet landskab som ramme for de pavilloner, der uden brug af logoer, huser Volkswa-

gen-koncernens forskellige bilmærker. Landskabet er hele tiden nærværende, og sammen med den store VW-fabriks skorstene udgør de nye biltårne et synligt vartegn for den brobygning, der har fundet sted mellem industriens produktionsrum og de nye oplevelsesrum (Andersson og Andersson 2006).

Det er Volkswagens 'husarkitekter', de tyske Henn Architects, München og Berlin, der har tegnet, planlagt og projekteret, mens landskabsdesign er af WES & Partner fra Hamburg.

De forskellige bygninger og pavilloner, der ligger i det nye landskab, er tegnet med bistand fra en række internationale arkitekter og designere. Heriblandt kan nævnes den spanske Alfredo Aribas, som har tegnet en pavillon for Seat, mens RH Architects fra London har stået for VWs kube, der skifter mellem lukket kube og transparent vindue til VWs egne modeller.

### 6.9 Oplevelsesorienteret bildistribution for hele familien

Autostadt er i dag først og fremmest en kommunikationsplatform og VW-koncernens fysiske interface mod omverdenen. Ifølge direktøren er stedet som kommunikationsplatform helt centralt for VW-koncernens branding og for mødet med de faste og de fremtidige kunder.

*'Volkswagen has made it clear that it wishes to communicate with the public and, of course, that the willingness to provide a service knows no bounds.'* Otto Ferdinand Wachs, direktør, Autostadt.[www.autostadt.de](http://www.autostadt.de)

Autostadt er nærmest overeksponeret designmæssigt, men underspillet rent reklamemæssigt. Her ses ingen store logoer eller reklamer for bilmærker, indskrevet som de er i livsstilsorienterede fortællinger med afsæt i de enkelte bilmærker. Autostadt er således en beboelig og rumlig reklame for de mange bilmærker. For kunstnere, designere og arkitekter er det naturligvis interessant, når kunsten, rummet og fortællingen bliver et centralt omdrejningspunkt og udgangspunkt for virksomheders kommunikations- og branding-strategier, som jo er kunstneriske og kulturelle iværksætters grundlæggende kompetencer.

Som park og koncept er Autostadt et af de tidlige eksempler på et oplevelseslandskab uden for den traditionelle oplevelsesindustri, sådan som vi kender det fra Disney World, Legoland og Hollywood. I dag har



Fig 49. Smile siger  
vejskiltene i Autostadt

Volkswagen en oplevelsefabrik efter samme koncept i Dresden, ligesom Mercedes har sit eget museum tegnet af UN Studio, og BMW har sit eget oplevelseshus, BMW Welt af Coop Himmelblau.

Hver tredje tysker, som i 2006 købte en VW, hentede den i Autostadt, hvilket betyder, at mere end 700.000 biler er blevet afhentet fra et af de to glastårne, som Henn-arkitekterne har gjort til de centrale vartegn for stedet. Det sparer Volkswagen og kunden for udgifter til distribution hhv. leveringsafgift. Der er 1300 ansatte til at servicere de besøgende, og med god grund da stedet i dag er den næststørste turistattraktion i Tyskland med mere end 2 millioner besøgende årligt. VWs slogans er: „Menschen, Autos und was sie bewegt“, som i oversættelse betyder, at Autostadt handler om mennesker, biler og det der bevæger dem, altså en blanding af følelser og hestekræfter – eller snarere oplevelsesdesign og oplevelsesøkonomi (Andersson og Andersson 2006).

Autostadt er således en række fortællinger, der helt bevidst handler om livsstil og bløde værdier mere end om hestekræfter. Det er landskabsdesign, arkitektur, kunst og kultur centreret om de nye forbrugerlandskaber, som virksomheder og arkitekter må forholde sig til, nemlig at der i høj grad designs for forbrugere og individuelle producenter af personlige oplevelser – de oplevelseslystne borgere.

Rejsen for den ægte bilturist begynder med en nummerplade i rygsækken og slutter med, at nummerpladen hæftes på den nye VW, så familien kan køre hjem en oplevelse og en Volkswagen rigere. Det, de har bevæget sig igennem, er en park med iscenesatte sekvenser af livsstilsorienterede fortællinger.

### 6.10 Kulturen og kunsten som formidler

Af de mange pavilloner er Audi-pavillonen den mest overbevisende fortælling om den aktive, sportslige og selvbevidste familie, hvor den virtuelle 'Audimor' byder velkommen til pavillonen, halvt mor, halvt teknik. Man føres gennem, hvad man kunne kalde det moderne Audi-hjem for far, mor og børn. Alfredo Aribas Seat-pavillion møder én med sin væg af røde bakspejle og den fryge spanske glød, som VW gerne vil have kendetegner Seat. Den er på samme tid arkitektur og kunstinstitution. Hos Lamborghini holdes en bil i bur, og hvert kvarter svinger den ud på ydersiden af den sorte boks for at vise sig for publikum. Det handler om



at skabe billeder og relationer til kunden. I Bygningen kaldet Zeithaus vises historikken og alle bilmodellerne igennem Volkswagens historie. Men det handler ikke blot om bilen, også kunsten ses som en central del af den historiske fortælling om VW's biler. Det er bilens teknologi og fremsyn, der møder kunstens værdier og fortællinger, som det ses i et udsnit fra Autostadts hjemmeside.

*Classic Cars and Contemporary Art...*

*Peter Kogler's artwork draws its inspiration from the play of light on the surface of the car body. The work*

*Fig 50. En brølende Lamborghini kommer hvert femtende minut ud af sit hus*

*encapsulates the collection of classic milestones as it covers the walls of the exhibition space affording a continuous play of spatial perception between the shapes of art and technology. Large sculptures structure the exhibition area and their organic outlines reflect on the exhibits, allowing the milestone vehicles to appear as sculptures. Art and technology exist parallel to each other, provoking interplay of contraries in the same space. (www.autostadt.de tilgået august 2008)*

Kunden i Autostadt mødes i lige så høj grad af kunst og kultur. Her er også Olafur Eliassons Dufttunnel, hvor duftende planter stille roterer omkring beskueren midt mellem Audi pavillonen og huset med den nyeste Lamborghini. I påsken 2006 blev overdimensionerede 'Påskeæg' strøet ud over parken af en kunstner. Her er også de ensomme stole og bakkernes perfekte møde med den klare blå baggrund i en næsten magisk realisme. I sort/hvide fotos fanger Heinrich Heidersberger en rå æstetiske realisme, som indfanger den enorme



Fig 51. Olafur Eliassons dufttunnel der danner bro over en af kanalerne i Autostadt

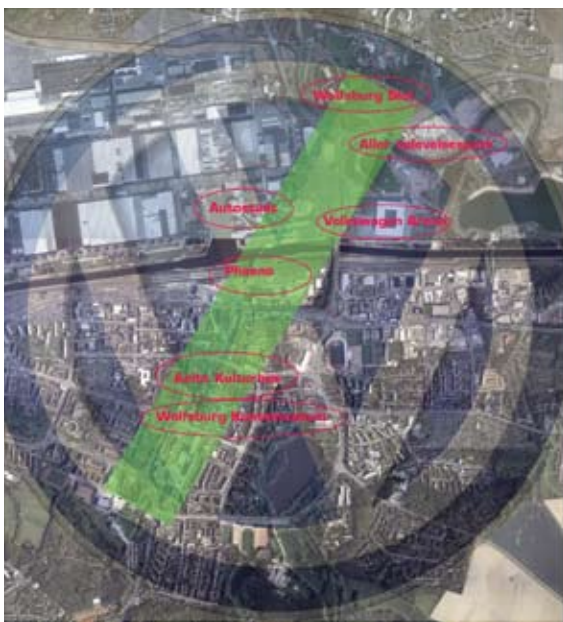
Volkswagen-fabrik, der ligger som synlig nabo til Autostadt.

Kulturen præger også Autostadt i form af kultur og kunstevents af international klasse. Hvert år arrangeres dansefestivalen 'Movimentos' som er en event i verdensklasse, hvor der er en fast prisuddeling, der transmitteres på en af de største tyske tv-kanaler, ZDF. Brugen af kunst og kultur er helt bevidst og skal tale til de bløde værdier hos nye kunder som kvinderne og de kreativt orienterede livsstilsgrupper. Richard Florida og hans kreative klasse skal i Autostadt, hvor man ved, at der er økonomi i en rumlig iscenesættelse af kultur og oplevelser, når man sælger biler. Autostadt er imponerende koreograferet, men også et friktionsfrit oplevelsesrum, hvor forbrugeren er kongen. Autostadts enorme besøgstal vil gøre de fleste virksomheder misundelige, heriblandt også byen, hvori Autostadt ligger, Wolfsburg.

#### **6.11 Autostadt og Wolfsburg, et økonomisk og oplevelsesorienteret bykulturelt rationale**

Autostadt er udelukkende en forbrugsplatform. Her er kun fokus på de kunstneriske og kulturelle iværksættere, dersom deres kompetencer og produkter ligger på et niveau, der gør det muligt at afsætte disse til Autostadt på gængse markedsbetingelser. Ligeledes er Autostadt en enklave i byen. En enklave, som kun i begrænset omfang åbner op for og går i dialog med byen. På en byvandring med en af Wolfsburg kommunes arkitekter og planlæggere, Hans Herman Schröder, bekræftes det da også, at de mere end to millioner besøgende, som kommer til Autostadt, går helt uden om handelslivet og kulturinstitutionerne i Wolfsburg. Byen Wolfsburg er begavet med både det største antal Alvar Aalto-huse uden for Finland, med et Hans Scharoun musikhus og med et kunstmuseum i international klasse. Alt sammen er hovedsageligt finansieret for VWs midler, men der er på mange punkter tale om en pastiche, der ikke kobler til en samlet kulturel infrastruktur i byen. Dette er ikke kulturproduktionsenheder, og institutionerne ligger uden for oplevelsescentrum nord for Mittelkanal og Autostadt.

Byen Wolfsburg satser på at blive en oplevelsesby med kultur- og fritidstilbud til middelklassen, på mange måder helt i tråd med Volkswagens Autostadt. Derfor har byens fodboldklub opført nyt fodboldstadion med navnet Volkswagen Arena, og byen planlægger en stor Leisure-park, begge dele placeret nord for Mit-



set kobling mellem den offentlige planlægning og den private. Udviklingen af Wolfsburg foregår i dag på Volkswagens præmisser. Så selv om Autostadt åbnes for byen som park efter klokken 20, kræves der større integration mellem byens landskab og parkens.

Autostadt skaber på private vilkår de kreative alliancer, som man i Dreamhouse og Apex i Aalborg kæmper for at udvikle via offentlige midler. I Wolfsburg omsættes det ikke til en lokal kompetence og drivkraft for udviklingen af den centrale del af byen. Man får kun starten på det heterotopiske rum. En konkret utopi for Wolfsburg og Autostadt når aldrig at udkrystaliseres, og Autostadt kommer derfor til at ligge som en spejling af utopien over for Wolfsburg.

Autostadt vil således vedblive at tiltrække besøgende, mens Wolfsburg vil skrumpes. Årsagen til den manglende sammenhæng skyldes sandsynligvis, at opbygningen og udviklingen af Autostadt handler om branding af VW, og for VW er det ikke nødvendigvis godt at blive koblet med en by, der kæmper mod tilbagegang. Men det er et paradoks, at VW ikke ønsker at integrere sig mere med den by, som VW altid har beriget med kul-

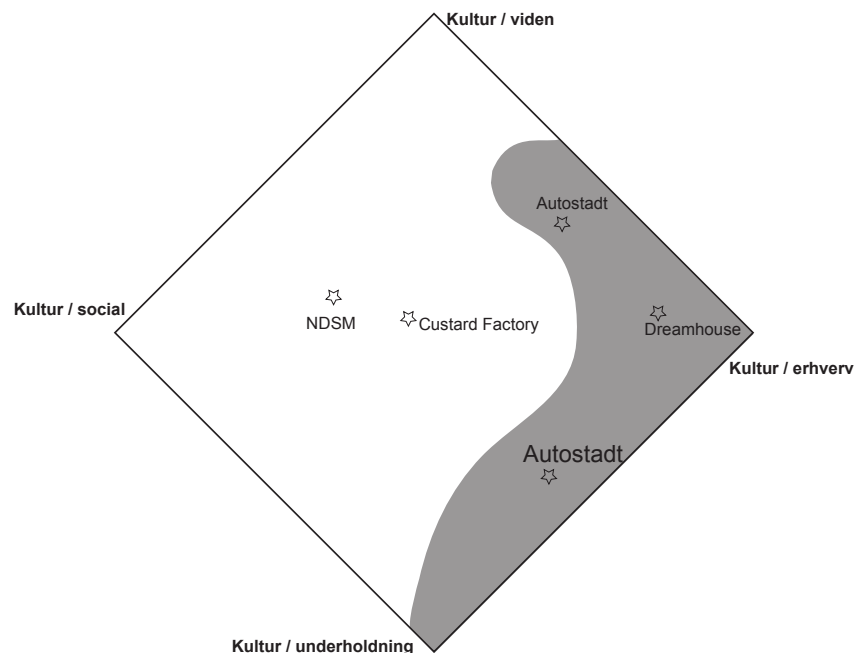
*Fig 52. Wolfsburg er Volkswagen og Autostadt er en del af det nye oplevelsesøkonomiske rationale som både Volkswagen og Wolfsburg søger. Men Wolfsburg har det svært som lillebror til VW.*

telkanal ligesom Autostadt. Problemet med disse fritids- og turistområder er, at de udgør enklaver, som alle betjenes trafikalt via biltrafik og derfor ikke umiddelbart giver nogen positiv, afsmittende effekt på selve bykernen syd for Mittelkanal. Dette bekræftes af Hans Schröder. Desuden er der kun tale om kultur- og oplevelsesforbrug, så fokus på de mange nye tiltag 'mimer' Autostadt som noget, der 'blot' skal sælge varen.

Dette er et stort dilemma, da Wolfsburg er en af de skrumpende byer i Europa (Holst Laursen og Bræ 2006), og byen har derfor brug for at kunne udnytte succeser som Autostadt til at udvikle den øvrige by. Det er derfor i høj grad et skisma, at broen over Mittelkanal ikke trækker Autostadts succes ind til Wolfsburg. Mange skrumpende byer søger som Wolfsburg at overkomme skrup ved at søge nye muligheder i netop kultur- og oplevelsesøkonomien. (Wolfsburg har ifølge Hans Herman Schröder på få år mistet over 4000 indbyggere ud af et samlet befolkningstal på ca. 120.000.)

Wolfsburg kan ikke eksistere uden VW, men der mangler brobygning mellem byen og virksomheden Volkswagens initiativer, hvis det skal lykkes at skabe en sammenhængende by. Der er ingen eller begræn-

*Fig 53 Autostadt er et tydeligt eksempel på et projekt der er indlejret mellem det økonomiske og det oplevelsesorienterede bykulturelle rationale*



tur og arkitektur. Dette paradoks kunne ligge i, at VWs eget nye oplevelsesrum, Autostadt, er en enklave, som holder på 'kunderne', så disse sjældent når at opleve de meget interessante kulturtilbud, som Wolfsburg frembyder. Dette betyder på den anden side, at Autostadts gæster heller ikke bidrager til udviklingen af det bestående kultur- og erhvervsliv i byen. Wolfsburg har ingen kulturbaseret infrastruktur, der kan låne af den energi, som Autostadt skaber med 1800 ansatte og mere end to millioner besøgende. Såvel ansatte som gæster kommer for en stor dels vedkommende udefra, hvilket bekræftes af Nicolas Batten, som er international pressechef i Autostadt og selv pendler fra Berlin.

Måske er der dog lige over for Autostadt for enden af Wolfsburgs hovedgade, Porsche Strasse, lagt kimen til en ny udvikling, som kan skabe en forbindelse mellem den private oplevelsesvirksomhed og byen.

I november 2005 indviedes eksperimentariet Phaeno, tegnet af Zaha Hadid. Det er et hus med indre 'hadidske' arkitekturlandskaber uden de gængse konventioner og med nye byrum under huset med muligheder for byliv. I forhold til Wolfsburg by skaber Phaeno et oplevelsesrum, der kobler viden, kreativitet og leg i et nyt udtryk tæt på bykernen. Det er finansieret af såvel byen som af VW og andre store virksomheder i regionen. Måske kan Phaeno blive brobygger mellem de to verdener, der i dag eksisterer på hver sin side af Mittelkanal i Wolfsburg. Phaeno kunne i så fald både blive et produktivt vidensrum for leg og kreativitet forankret i byens uddannelsesinstitutioner og den dynamo, som fik kulturaksen fra Phaeno i nord og Kunstmuseet i syd til at manifestere sig som mere end streger. Det kunne skabe en ny selvforståelse hos både by og virksomhed og dermed i sidste ende også hos kunstneriske og kulturelle iværksættere og hos de oplevelseslystne borgere, der skal bidrage til udviklingen, hvis Wolfsburg i fremtiden skal blive en produktiv kultur- og oplevelsesby.

Fortællingen om Autostadt er et tydeligt eksempel på et oplevelsesorienteret kulturrationale med fokus på at skabe en økonomi ud af oplevelser. Men det kan også hævdes, at det delvist har et oplysningsorienteret rationale i kraft af sin stærke brug af kunst som element i oplysningen af de besøgende. Men de stærkeste rationale er dog klart det økonomiske og det oplevelsesorienterede, som skal sælge varen – bilerne.

Autostadt er et bevis på, at de kreative alliancer har et marked og en økonomi. Men sammenligner man med Dreamhouse, er det også tydeligt, at det er de absolutte topnavne inden for kunsten og kulturen, som bliver inviteret inden for i alliancerne. Det er verdensnavne som Olafur Eliasson, Alfredo Aribas m.fl., som får lov at bruge deres kunstneriske kompetencer sammen med de store varemærker i Volkswagen-koncernen. Der er ikke plads til ukontrollable eksperimenter og lokale kunstnere. Alt hentes ind udefra og er nøje afstemt og kontrolleret.

Autostadt er del af et milliard-imperium, og en dårlig kunstner kunne skræmme kunderne væk. Det samme gør sig gældende i Aalborg med de kreative alliancer. Disse har ikke den fornødne succes, fordi de udelukkende baseres på et spinkelt lokalt råmateriale, og virksomhederne har ikke den åbenlyse platform, som er til stede i Autostadt.

Autostadt er i 2007 en enklave, som kan begejstre de besøgende, men den bidrager ikke til byens infrastruktur, hverken fysisk, socialt eller kulturelt. Den bidrager med job, men en del job afsættes til pendlere fra Berlin og Hannover. Derfor er mange af indtægterne, de besøgende, kunsten og kulturen noget som kommer forbi for at forsvinde dagen efter.

Autostadt er i verdensklasse med sin oplevelsesinfrastruktur og sine kreative alliancer med høj kvalitet. Men der er udelukkende tale om forbrug. Men Autostadt viser, i forhold til fx Skanok05 og Dreamhouse og dermed provinsbyens kultur og kunst, at kreative alliancer virker, og at der er 'big business' bag. Men dét kræver metropolens kunstnere og den energi, som importeres og komprimeres i et lukket kredsløb – parken - uden noget, der kan forstyrre, hverken en skrumpende by eller middelmådige kunstnere.

## 6.12 Mod en lokal forståelse af de kreative alliancer og Dreamhouse

I 2007 havde Dreamhouse eksisteret i 3 år og de to første regionale kulturaftaler var ved at blive afløst af en tredje. Der var derfor grundlag for at undersøge, hvorledes forskellige aktører i Aalborg så på Dreamhouse og de kreative alliancer, og hvilken udvikling der var sket fra det indledende forskningseksperiment omkring Dreamhouse og Skanok05. Hvordan så samtidskunstneren, direktøren, erhvervskonsulenten og kulturkonsulenten på Dreamhouse og dets oprindelige grundlag om integration mellem kultur og erhverv samt sammenhæng mellem iværksætterhuset og byen? Og hvilke aktører har båret idéen frem?

Disse spørgsmål blev forfulgt i fire samtaler med nogle af disse aktører i efteråret 2007. Erhvervskonsulent Dolan Sund Nielsen fra Aalborg Kommunes Erhvervsafdeling har været en af drivkræfterne bag Dreamhouse, Skanok05 og ApEx og deltog i workshoppen på Dreamhouse i 2005. En anden af drivkræfterne bag Dreamhouse har været kulturkonsulent Claus Svenstrup fra Region Nordjylland, som frem til 2007 var ansat i Aalborg Kommunes Kultur og Fritidsforvaltning. Han har taget ansvaret for kulturaftalen med i sit nye job i regionen, ligesom han har været en af de centrale personer bag Skanok05 samt centeret APEX. Herudover har jeg ført samtaler med to, der ikke har været partshavere i Dreamhouse-projektet. Det drejer sig om direktør for Motorola i Nørresundby, Flemming Eriksen. Han er direktør for en af byens største IKT virksomheder Motorola og tillige medlem af Aalborg Samarbejdets oplevelsesgruppe frem til 2006. Herudover har han deltaget i såvel Dreamhouse- som Skanok-workshoppen. Dernæst blev Jørgen Hedegaard Jacobsen interviewet. Jørgen Hedegaard Jacobsen er akademiuddannet samtidskunstner, tidligere formand for Billedkunsternes Forbund i Nordjylland (BKF Nord) og har deltaget aktivt i den offentlige debat omkring samtidskunsten i Aalborg samt i diskussioner af Dreamhouse og APEX.

Disse fire interview har til formål at belyse de fire personer syn på Dreamhouse og på grundlaget for de kreative alliancer. Det var væsentligt at få belyst, hvilke erfaringer de, ud fra deres respektive positioner som erhvervskonsulent, kulturkonsulent, erhvervsleder og kunstner, kunne koble med Dreamhouse og med de to workshops på Dreamhouse og Skanok. Man kan sige, at disse interviews er en fortsættelse af den nordjyske

kultur & erhvervsundersøgelse (Schwab og Andersen 2004), som viste, at der var forskel på kunstneres og virksomhedernes opfattelse af integrationen mellem kultur og erhverv, at den kunstneriske kvalitet og kritiske masse i regionen var begrænset, samt at virksomhederne syntes at være konservative over for kreative alliancer.

Spørgsmålene er derfor: Skaber Dreamhouse rammebetingelser for mødet mellem de vidensbaserede og de traditionelle virksomheder og de kreative iværksættere? Og endelig: Har Aalborg infrastrukturen og aktørerne til at skabe kreative alliancer mellem kultur og erhverv?

## 6.13 Dreamhouse 2007 - samtaler om de kreative alliancer og iværksætterhuset

I 2007 havde Dreamhouse i løbet af de tre første år haft 58 virksomheder eller personer som lejere i kortere eller længere perioder. Som indledning til diskussionen af Dreamhouses evne til at facilitere kreative alliancer og til at indgå som iværksætterhus i Aalborg gennemgås data omkring Dreamhouse. Disse data belyser, hvilken type virksomheder, der havde været i huset frem til 2007, og forklarer det økonomiske grundlag for Dreamhouse. De interne undersøgelser og evalueringer, som er foretaget af huset, har i høj grad fokuseret på, hvor meget virksomhederne netværker og samarbejder såvel internt som eksternt. Dette skyldes, at netværksbegrebet og ønsket om vidensdeling fra starten har været centralt i Dreamhouse. Det er blandt andet det, der kommer til udtryk i den fællesskabskontrakt, som alle virksomheder i Dreamhouse har skullet underskrive som et tillæg til lejekontrakten.

### *Værdigrundlag:*

*At drive virksomhed i Dreamhouse er ensbetydende med, at man bliver en del af et fælles "brand". Dette er en af grundene til, at vi har udarbejdet et fælles værdisæt, som alle forventes at tilslutte sig og overholde. (Aalborg Erhvervsråd (2003) Dreamhouse Fællesskabskontrakten 2003:2)*

Gennem fællesskabskontrakten forpligtiger den enkelte virksomhed sig dels til at se sig selv som del af et bestemt brand dels til at deltage i fælles aktiviteter med de øvrige virksomheder, som det fremgår af nedenstående



Fig. 54  
Virksomhedsfordelingen i Dreamhouse. Udviklet med afsæt i i internt notat fra Erhvervsafdelingen og præciseret i samarbejde med Dolan Sund Nielsen (Aalborg Erhvervsråd 2007)

virksomhedstyper	Antal virksomheder	Procentvise fordeling
CuBiz – kultur og erhverv	5	8,5 %
Designmaskinen – design og arkitektur	12	20,5 %
Multimaren - multimedier	2	3,5 %
Kommunikationstanken - kommunikationsfirmaer	16	27,5%
My'erne – virksomheder med erfaring, ikke nødvendigvis en af de ovenstående kategorier	6	10,5%
Specialestuderende	3	4%
Virksomhed uden for kategori	14	24%
<b>Virksomheder i alt 2003-2007</b>	<b>58</b>	<b>100%</b>

*Fleksibelt engagementsniveau med respekt for fællesskabet:*

*Den dybe fokus på vidensdeling understreges af kravet til, at alle med respekt for den enkelte virksomheds arbejdsituation afsætter ressourcer til at dyrke fællesskabet.*

*Man er således indforstået i at afsætte tid til mindst a. at deltage i det faste månedlige møde som arrangeres af Dreamhouse,*

*b. at deltage i arbejdet i mindst et af de fire teams som drives af Dreamhousevirksomhederne,*

*og hvis tiden tillader det*

*c. at deltage i de øvrige fælles arrangementer som arrangeres i Dreamhouse*

(Aalborg Erhvervsråd (2003) Dreamhouse Fællesskabskontrakten 2003:2)

Lever man ikke op til de ovennævnte punkter samt det generelle værdigrundlag i fællesskabskontrakten, kan éns lejekontrakt i Dreamhouse opsiges.

*Ja, det er ret enestående for Dreamhouse. Man ansøger og taler med virksomhedernes formand, og derefter skriver man under på to kontrakter. Den første er fællesskabskontrakten, og i den står der faktisk, at hvis man ikke overholder de forpligtigelser, så kan lejekontrakten ophæves fra dag til dag. Vi tager det alvorligt. Hvis man ikke deler viden, hvis man ikke holder døren åben, laver sociale forbindelser med lokale virksomheder, så kan man blive smidt ud. Vi har*

*smidt en virksomhed ud på det grundlag! (eget interview 2007, Dolan Sund Nielsen)*

Når man betragter ønsket om fælles branding samt kontraktliggørelsen af det sociale ansvar og deltagelse i netværket, kan det ses som værende i modstrid med det faktum, at de kreative industrier og dermed også de kreative iværksættere og aktørerne i den kulturelle byudvikling søger mere uhierarkiske og åbne strukturer end den, der lægges op til i Dreamhouse (Skot-Hansen, 2005a, 2008, Andy Pratt 2004, 2005). Det var derfor nærliggende at undersøge, hvilken type virksomheder, der har været en del af Dreamhouse fra 2003 til 2007, samt hvor lang tid de har boet i huset. Der var i løbet af de første tre år 58 virksomheder eller personer, der for en kortere eller længere periode havde lejet sig til en plads i Dreamhouse.

Dykker man ned i tallene, vil man se, at den dominerende virksomhedskategori var firmaer inden for kommunikation og formidling, hvilket vil sige alt lige fra reklamebureau til webdesign. Den næststørste gruppe var virksomheder, som har været i Dreamhouse i meget kort tid (under et år), og som ikke har kunnet rubriceres under nogle af kategorierne. Procentvis fylder denne gruppe ca. 24 % af virksomhederne. Herefter følger virksomheder under kategorien Designmaskinen, som er designere og arkitekter m.m. Denne gruppe udgør sammen med kommunikationsvirksomhederne ca. halvdelen af de virksomheder, der

Fig 55 viser udviklingen i antal ansatte i Dreamhouse virksomhederne for de helt nye og de lidt mere etablerede i 2004 samt status i 2003

Antal ansatte i %	Kun ejer	1 fuldtidsansat	2-5 fuldtidsansatte
<1 år siden	71%	29%	0%
>1 år siden	75%	25%	0%
2003undersøgelsen	88%	6%	6%

har været i Dreamhouse de første tre år. Det er begge kategorier, som understøttes af uddannelsesmiljøer på universitetet.

Den næste gruppering er MY'erne, der ifølge Dolan Sund Nielsen var tænkt som lokomotiver i forhold til de øvrige virksomheder i Dreamhouse. My'erne er virksomheder, som ikke er iværksættere. Det vil sige virksomheder som har en erfaring og økonomisk stabilitet, der gør, at de kan have en mentorrolle. Disse virksomheder udgjorde 6 ud af de i alt 58 virksomheder. Endelig var der CuBiz-virksomhederne, som er de kulturelle eller kunstneriske iværksættere, der arbejder med kreative alliancer. Her var der 5 virksomheder i løbet af de første tre år. Det er dog et kendetegn ved disse virksomheder, at de alle har været i huset i mere end et år. For CuBiz-kategorien som helhed er den kendetegnet ved, at den sidste virksomhed i kategorien flyttede fra Dreamhouse i 2007 (Aalborg Erhvervsråd 2007). Der var således i 2007 ingen virksomheder i kategorien CuBiz ud over et IT konsulentfirma, som støttes af ApEx til at udvikle de nordjyske kreative alliancer.

*Altså den vifte af de fem fagområder (som er i Dreamhouse), det har skiftet, nogle gange er der meget vægt på et område og nogle gange andre. I øjeblikket er der meget fokus på kommunikation. Så nu er den helt ude i tovene omkring kommunikation. Efter jul (2007) kommer der nogle arkitektvirksomheder, så efter jul er det over mod arkitektur, det svinger. Det der mangler,*

Virksomheder i alt 2003-2007 i Dreamhouse	58	procentvisefordeling
Virksomheder fra Dreamhouse som er lukket/konkurs	19	33 %
Virksomheder i Dreamhouse mindre en 1 år	27	46,5 %
Antal virksomheder med vækst i antal ansatte (skøn)	6	10,5 %
Antal personer tilknyttet Dreamhouse 2003-2007	80	
Antal personer i snit per virksomhed	1,38	

*det er de udøvende kunstnere, dem har vi ingen af i dag. Den sidste, der rejste, var en stand-up komiker og entertainer-type. (eget interview 2007, Dolan Sund Nielsen, Erhvervskonsulent i Erhvervsrådet)*

Denne interne undersøgelse, som Erhvervsafdelingen i Aalborg Kommune har lavet, samt den efterfølgende

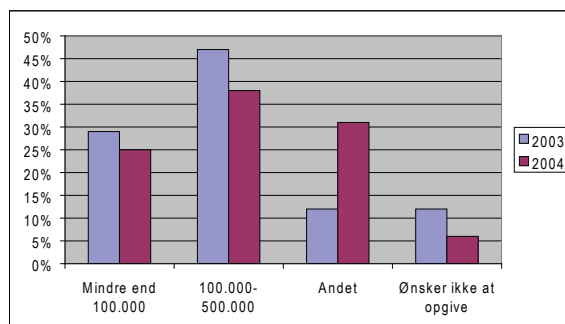


Fig 55 Udvikling i omsætning mellem 2003-2004 i Dreamhouse virksomhederne

samtale med Dolan Sund Nielsen viser, at ud af de 58 virksomheder var 27 tilknyttet Dreamhouse i mindre end et år eller blot tilknyttet af navn. Sammenholdes dette med, at der ifølge Dolan Sund Nielsen skønsmæssigt er under ti procent af virksomhederne som fra 2003-2009 har haft en vækst i antallet af ansatte, så er virksomhederne altså ikke fraflyttet, fordi de har vokset sig ud af Dreamhouse og skabt ny vækst. Ser man på det første år fra 2003 til og med 2004, så lukkede 6 ud af 19 virksomheder i Dreamhouse, mens der for årene 2003-2007 var 19 virksomheder, der lukkede. Det svarer til en tredjedel af dem, der har været igennem huset de tre et halvt første år.

Ser man på virksomhedernes omsætning, ligger den både for 2003 og 2004 for hovedparten af disse på mellem 100.000 og 500.000, dog er den under 100.000 for ca. 25 procent af virksomhederne. Noget tyder altså

Figur 56 Viser virksomheder der er lukket, hvor mange der har siddet i huset under et år samt samlet antal virksomheder fra 2003-2007. Herudover viser den det gennemsnitlige antal ansatte i en Dreamhouse virksomhed. Skemaet er udviklet med afsæt i internt notat fra Erhvervsafdelingen, præciseret i samarbejde med Dolan Sund Nielsen (Aalborg Erhvervsråd 2007)

på, at de mange penge, som ellers indikeres at være til stede, når oplevelsesøkonomien i-tale-sættes (Kulturministeriet og Erhvervsministeriet 2003) ikke er til stede, når det gælder de kreative iværksættere og kreative alliancer i Aalborg. Dreamhouse's udvikling er i højere grad på linje med Aalborg Samarbejdets undersøgelse af den nordjyske oplevelsesøkonomi

(Aalborg Samarbejdet 2005), der viser, at den hviler på et spinkelt grundlag, hvilket også var tilfældet med ApEx undersøgelsen af det kreative vækstlag (ApEx 2007). Betragter man Dreamhouse i 2007, var der heller ingen nævneværdig kobling med andre miljøer i byen, muligvis på grund af den enlige placering i et traditionelt kontorhus på havnen.

Tallene fra Dreamhouse viser således, at huset ikke skaber de økonomiske resultater og den udvikling, man kunne forvente af et iværksætterhus, der søger at udvikle nye kreative virksomheder i spændingsfeltet mellem videns- og oplevelsesøkonomien. Gennem de fire Dreamhouse-interviews undersøges dette forhold yderligere ud fra et ønske om at forstå aktørerne bag de forskellige rationaler, som krydses omkring Dreamhouse og de kreative alliancer

#### **6.14 En diskussion af det økonomiske rationale og kreative alliancer**

*Det er klart, at hvis du skal have sådan en rød/sort bundlinje, hvor du skal have et overskud i to-tre år, så er det nok ikke kunstnere, man skal gå til. Professionel samtidskunst handler meget om at analysere verden og gå ind og forske i verden med sit subjekt. Det er jo sådan nogle kulturelle værdier, som man ikke på samme måde kan smide i et regnskab. Det er meget mere noget om, hvordan byen udvikler sig, hvad er det for nogle folk, man kan trække til. Det er sådan nogle sidegevinster meget af økonomien ligger i, når det gælder samtidskunsten.* (eget interview 2007, Jørgen Hedegaard Jacobsen)

Jørgen Hedegaard Jacobsen understreger, at en forståelse af kunsten som noget, der direkte kan ses afledt på en virksomhedsmæssig bundlinje, er svært, når det gælder samtidskunsten. Han mener, at hvis der er en effekt, så er den langt mere indirekte og handler om at skabe et attraktivt miljø, hvor kunsten er en del af byen. Hans forståelse af det kreative potentiale og en egentlig kreativ alliance følger den forståelse af byen som en social og kulturel konstruktion, der er i tråd med Jane Jacobs og Richard Florida samt de kulturelle byudviklere. Men Jørgen Hedegaard Jacobsen er på ingen måde parat til at se sin egen praksis som værende en virksomhed. Dette er naturligt en barriere for udvikling af kreative alliancer. Forståelsen af at det største afkast i kreative allian-

cer er indirekte, deles også af direktøren for Motorola, Flemming Eriksen. Han ser i første omgang ikke en direkte relation mellem kunstneren og virksomheden. For Flemming Eriksen handler det kreative potentiale om at skabe et attraktivt miljø, der hvor virksomheden er lokaliseret. På et spørgsmål om der er en sammenhæng mellem kunst og kulturliv i virksomheden og virksomhedens bundlinje svarer han:

*'Det er selvfølgelig at trække den skarpt op.....Hvis min tese er rigtig, og et aktivt kulturliv og et interessant sted at bosætte sig skaber forudsætningen for at tiltrække medarbejdere, som virksomheden har behov for, så har det en direkte indflydelse på bundlinjen.....jeg er ret sikker på, at hvis man satte sig ned og brugte tiden på det, så er der en direkte relation.'* (eget interview 2007, Flemming Eriksen direktør Motorola)

Lidt tidligere i samtalen diskuterede jeg betydningen af events og kultur for en stor virksomhed i forhold til dens udvikling og økonomi med Flemming Eriksen

*Vi har været meget brede på den front, vi var super-sponsor for Tallship Race for nogle år siden.....Det jeg lagde vægt på, det var at vi lagde nogle penge ind og så fik nogle fordele, og der lagde jeg meget vægt på, at medarbejderne blev tilgodeset i størst muligt omfang.* (eget interview 2007, Flemming Eriksen direktør Motorola)

Motorola har også deltaget i projektet Nordjyske Kreative Alliancer under ApEx. Deltagelsen skete på opfordring fra Nordjyske kreative alliancer, som er udviklet i ApEx regi som et offentligt støttet projekt.

Motorola fik udformet en række stemningsmiljøer omkring kaffeautomater og et møderum, som skulle forbedre arbejdsmiljøet for de ansatte. Herudover blev indrettet et kreativitetsrum, som skulle skabe rammen omkring udviklingsmøder i virksomheden. Det er altså ikke helt fjernt for virksomheden at deltage i kultur- og erhvervsamarbejde. Men virksomhedens engagement er som Kultur- og Erhvervsundersøgelsen fra 2004 viste, rettet mod underholdning og personalegoder frem for produktudvikling. Spørger man kunstneren direkte om initiativet omkring de kreative alliancer og elementer som de stemningsmiljøer, der bl.a. er lavet hos Motorola, så er han på ingen måde interes-

seret i at deltage i projektet.

*Nej, det er et projekt folk (ed. Professionelle billedkunstnere) ikke har lyst til at have noget med at gøre. Man kan sige, der er da måske gode kunstnere der, det kan jeg ikke udtale mig om. Jeg kan bare sige, at jeg synes, det er et meget blandet projekt, og jeg har svært ved at forholde mig til det som andet end et kontor, hvor man kan få kontakter til nogle virksomheder og komme ud og lave noget dekoration og udsmykning. Det er jo også en del af kunsten, og det er det, der hedder kunsthåndværk, det er ikke en del af den moderne kunst. Det er noget af det, som er stort i Nordjylland med glaskunst fx, maleri og udsmykning, og det er jo fint nok i og for sig. (eget interview 2007, Jørgen Hedegaard Jacobsen)*

Som Jørgen Hedegaard fremstiller det, så er hans kritik rettet mod, at meget af den billedkunst, der i dag produceres i Nordjylland, hovedsageligt er den traditionelle billedkunst og kunsthåndværk. Det er dermed en kunstnerisk praksis, som ikke kan betragtes som nytænkende og innovativ. Men det er netop det, som de kreative alliancer samt CuBiz i Dreamhouse efter-spørger fra kunsten. Det er samme skisma, som ses i den Nordjyske Kultur- og Erhvervsundersøgelse fra 2004.

Spørger man Flemming Eriksen, om det er de primære eller de sekundære synergier, han og Motorola søgte med brugen af kunsten og de kreative alliancer, så er det hovedsageligt de sekundære. Med primære forstås naturligt virksomhedens egenproduktion og produktudvikling, mens sekundære synergier gælder personalelejen og den omkringliggende by. Kreativitetsrummet, der blev indrettet som led i den kreative alliance, kunne måske have udviklet sig til en primær-synergi, mener Flemming Eriksen.

Han understreger, at denne fokus på primære og sekundære synergier måske i endnu højere grad gør sig gældende for iværksættere som dem på Dreamhouse. Hos iværksætterne gælder det deres kerneydelse og deres økonomi, og først herefter, hvis økonomien er til det, kan man tænke kulturen ind. Det er også tydeligt, at kunstneren ikke er interesseret i at indgå i arbejdet med virksomhedens sekundære værdier, når man læser citatet ovenfor.

De kreative alliancer skal ifølge Flemming Eriksen

fra Motorola ske i et miljø med høj likviditet og vækst. Men selv i de meget fordelagtige økonomiske år, som perioden fra 2003-2007 var, så har de kreative alliancer og Cubiz kun eksisteret i kraft af økonomi og opgaver fra offentlige virksomheder. Det understøttes af projektleder Tonny Thorup fra Aalborg Kommunes Erhvervsafdeling i nedenstående. Han giver udtryk for, at hans erfaring er, at de kreative alliancer ikke er en reel innovativ og forandrende kraft i et virksomhedsperspektiv.

*Hvis man tror, at det første der sker, når en virksomhed er i krise, det er, at de tænker: (laver knipselyd) 'Vi ringer til en billedkunstner'. Så må de tro om igen. Ikke også? Det holder jo bare ikke. Det er alt for fortænkt. Jamen, kan du ikke se det? (eget interview 2009, Tonny Thorup Aalborg kommunes Erhvervsafdeling)*

Jørgen Hedegaard Jacobsen og Flemming Eriksen, som henholdsvis kunstneren og erhvervslederen, betragter begge kulturen og kunsten som afsæt for at skabe et interessant og levende miljø og ikke som en direkte vej til en virksomhedsøkonomi. De mener også begge, at hvis der er en økonomi i koblingen af kulturen til virksomheden, så er det hovedsageligt indirekte i forhold til fastholdelse og rekruttering af medarbejderne.

*Det er igen fastholdelse og tiltrækning. Det er de to kodeord, der er, eller nøgleord som er i den her sammenhæng. (eget interview 2007, Flemming Eriksen)*

Det er dermed ikke oplevelsesøkonomien som hos Pine og Gillmore, der er på dagsordenen i en ren virksomheds og produktorienteret formel. Det er i højere grad den kulturelle byudvikling og byen for den kreative klasse, som er virksomhedslederens og samtidskunstnerens perspektiv. På mange måder taler de for det underholdningsmæssige, det oplysningsorienterede og det socialt forandrende rationale.

Men hvordan opfattede de to partshavere i Dreamhouse de kreative alliancer mellem kultur og erhverv? På spørgsmålet om det fremtidige potentiale i 2007, påpegede Dolan Sund Nielsen, at de kreative alliancer efter hans mening ville få en central position, og at langt flere etablerede virksomheder vil begynde at indgå i alliancerne.

*Synlighed og eksempler ud af huset vil tiltrække det omkringliggende erhvervsliv....de gamle etablerede virksomheder vil fra 2008 og frem begynde at tænke kreative alliancer og det kreative potentialer....altså oplevelsesøkonomi, produkterne skal indeholde noget mere.*

(eget interview 2007, Dolan Sund Nielsen)

Dolan Sund Nielsen er overbevidst om, at de kreative alliancer vil blive et centralt tema for erhvervslivet fremadrettet. Spørger man Claus Svenstrup, så er han også tilhænger af de kreative alliancer, men han er mere i tvivl om den betydning, de har haft i Dreamhouse.

*Det blev meget op til kulturaftalen, og Aalborg Kommune var toneangivende i den. Vi var dem, der var på banen. Jeg sad alle stederne, så det blev meget Dolan og jeg, der fandt modeller. Jeg fandt penge hist og pist, og det var meget til opgaver via kulturaftalen, vi fik hjem. .... Mange af dem, der havde med kunst at gøre, startede på et stipendium, og det var en god ordning med bl.a. penge fra Kulturministeriet. Det var nogle erhvervsmidler, de havde i kulturaftalen. Det var en forudsætning for, at de folk (kunstnerne) var her. Når der så skulle laves konkrete opgaver, så kunne vi lave dem, men der var jo for få andre, der fulgte trop med at lægge opgaver derned.*

(eget interview 2007, Claus Svenstrup)

Claus Svenstrup siger i princippet, at de kreative alliancer mellem kunstnere og erhvervsliv kun fungerede i kraft af de offentlige midler, som han og Dolan Sund Nielsen søgte hjem. Der var stort set ingen private virksomheder, der deltog økonomisk. Ifølge Dolan Sund Nielsen drejede det sig hovedsageligt om sponsorer af inventar og udstyr i opstartsfasen, ikke egentlig involvering i projektudvikling. Oplevelsesøkonomiens kreative alliancer på Dreamhouse er, som det er tilfældet i resten af Aalborg og Nordjylland, en offentlig fælles økonomi! Det samme gør sig gældende i projektet Nordjyske Kreative Alliancer. Her er det offentlige midler, der betaler for kunstnernes engagement, mens materialer osv. betales af den involverede virksomhed. Kunstnerne eller de kreative iværksætteres engagement betales altså ikke af virksomheden.

Der tegner sig et billede af, set fra kunstnerens og

erhvervslederens side, at de kreative alliancer og en fokus på det rene oplevelsesprodukt, der er skabt mellem virksomhed og kunstner, ikke er det mest nærliggende. Det er nærmere den indirekte fokus på den oplevelsesorienterede og kulturbaserede by, hvor det gælder oplevelsen af byen. Her er de kulturelle og kunstneriske iværksættere det latente potentiale, der kan styrke miljøet, hvis de indgår i mere åbne virksomhedsmiljøer. Det er koblingen mellem kreativt iværksætteri og den kulturelle byudvikling, som efterspørges. Heroverfor står konsulenten fra erhvervsrådet og kulturforvalteren, som tror på de kreative alliancer, men som også må konstatere, at de indtil nu ikke har vist deres potentiale på Dreamhouse, og at de kun etableres, hvor deres ildhu og den offentlige økonomi støtter udviklingen.

*Det er jo en politisk dagsorden, der er jo ingen virksomheder, der er gået ud og sagt, vi ønsker det her, eller vi har heller ingen kunstnere, der har sagt det her. Så det er et kunstigt produkt, altså det er en politisk ideologi omkring, hvordan at kunst skal finansieres ..... Det giver nogle mærkelige projekter som – du har sikkert selv set nogle af dem – hvor det er svært at spore tilfredsheden fra nogle af parterne, vil jeg sige. Jeg tror også, det skal komme fra parterne selv, ikke også? Det kan ikke nytte noget, der skal sidde nogle folk, der hele tiden skal skubbe det af sted. Det skal være noget, der kommer som et naturligt behov, ikk?.* (eget interview 2007, Jørgen Hedegaard Jacobsen).

## **6 15 Økonomien og aktørerne bag de kreative alliancer og Dreamhouse**

Årsagen til Dreamhouse's manglende evne til at skabe et levende miljø, hvor også de kreative alliancer og iværksætterne har en plads, skal måske derfor søges i de bagvedliggende rammebetingelser. Her tænkes dels på økonomien dels på, hvilke aktører der promoverer og bakker projektet op. Som det fremgår, har de private virksomheder ikke en speciel interesse i at indgå i udviklingen af hverken Dreamhouse eller de kreative alliancer, og der er således en åbenlys mangel på et marked for integrationen mellem kultur og erhverv. Omvendt er kunstnerne og de kreative iværksættere generelt ikke til stede i Dreamhouse i 2007; ej heller er de etablerede virksomheder i MY-kategorien, de der

skulle være lokomotiver for de øvrige iværksættere, til stede i huset i nævneværdig grad.

Læser man Lotte Darsøs bog 'Artfull Creation', (Darsø 2004) kan den i princippet ses som et katalog over, hvordan store virksomheder som Volvo og Unilever eller et land som Danmark eller EU bruger kulturen til at promovere og brande specifikke projekter med mødet mellem kultur og erhverv. Det sås ligeledes i eksemplet fra Autostadt og Volkswagen. Det er altså tydeligt, at allianceerne oftest opstår dér, hvor store firmaer dedikerer en betydelig økonomi og engagement til det, hvilket også vil fremgå af 'state of the art'-eksemplerne i næste kapitel. Autostadt er som sagt et 'ekstremt' godt eksempel på en kreativ alliance, men også en ekstrem økonomi sammenlignet med Aalborg. De kreative allianceer, som fungerer økonomisk, skabes altså som oftest omkring virksomhedernes hovedkvarterer, der også oftest er placeret i de globale centre, i de største byer, som det fremgik af den tidligere diskussion angående den kulturelle byudvikling, den kreative by og dennes skala. Men disse kreative allianceer er ikke en del af et sted, de er forbeholdt 'produktet'.

Motorola har, som tidligere nævnt, deltaget i projektet Kreative Nordjyske Allianceer etableret i regi af ApEx og med konsulentvirksomheden Art2Business i Dreamhouse som operatør. Budgettet for Motorolas engagement i projektet er ifølge Flemming Eriksen omkring 100.000-150.000 kroner. Det gik hovedsageligt til møbler og materialer, da der var tale om en indretningsopgave. Herudover har virksomheden lagt et tilsvarende antal mandetimer i projektet. Kunstnerne og projektlederne er betalt via offentlige midler fra ApEx. På spørgsmålet om virksomheden ville være gået ind i projektet, hvis der ikke havde været offentlige midler i det, er svaret et både og.

*Det ville vi nok - men måske ikke på det tidspunkt, vores branche har jo været spændt hårdt for i en længere periode. Dog er de anvendte udgifter ganske små, sammenlignet med en månedlig lønudgift på mere end 10 mil. kr.!* (egen mailkorrespondance 2009, Flemming Eriksen)

Flemming Eriksen svar viser, at kunsten og kulturen er sekundære synergier for virksomhederne, og skisma-

et mellem på den ene side den opfattelse, nogen har af, at de kreative allianceer er vigtige som en del af en stærk økonomisk strømning. Ser man på nedenstående regnestykke, så er det svært at aflæse den stærke økonomiske strømning omkring de kreative allianceer på virksomhedens bundlinje. Ser man på Motorolas reelle engagement, bliver det tydeligt at de kreative allianceer fylder en forsvindende del af virksomhedens økonomi. Dette projekt forløb over 6-8 måneder med udgifter til interne mandetimer og materialer svarende til ca. 250.000 kroner. Ser man på Motorolas månedlige lønudgift på ca. 10.000.000 kroner, så giver det følgende regnestykke omkring de kreative allianceers procentvise belastning af Motorolas budget.

*250.000 kr. til kreative allianceer i 6 måneder / 10.000.000 kr. x 6 måneder = 4 promille af det samlede lønbudget i Motorola i 2007. (Baseret på mailkorrespondance med Flemming Eriksen, juni 2009)*

Flemming Eriksen afviser dog ikke, at der kunne være muligheder i de kreative allianceer, men sammenholdt med Motorolas engagement i projektet som svarer til under en halv procent af det årlige lønbudget, så er det meget tydeligt, at de kreative allianceer er noget ret sekundært for virksomheden, samtidig ville virksomheden ikke have været deltager i projektet, hvis ikke det var støttet fra offentlig side. Flemming Eriksen perspektiverer også de kreative allianceer til iværksætterne på Dreamhouse, hvor han ser, at problemstillingen er endnu mere udtalt, altså at det er de primære synergier, der fokuseres på, når man er 'nystarter'.

*Man har behov for de primære synergier, når man starter op. Sekundære synergier – et eller andet sted bliver jeg nok nødt til at betragte erhverv og kultur som en sekundær synergi i forhold til opstart i hvert fald – med primære er det altså selve forretningen, hvordan vokser jeg fra en til to medarbejdere, hvordan kommer jeg i gang. Jeg tror ikke, at det er muligt, jeg tager måske fejl, men det er sådan min umiddelbare vurdering. Min baggrund er store virksomheder, her kan det også være svært at flytte fokus derover, specielt når man er udenlandsk ejet. (eget interview 2007, Flemming Eriksen)*

Dette kan være en af forklaringerne på, at de kreative allianceer og virksomhederne i såvel CuBiz som

MY'erne ikke er nævneværdigt repræsenteret i Dreamhouse, og at konceptet for de kreative alliancer generelt ikke har slået an i Nordjylland og Aalborg.

CuBiz-virksomhederne i Dreamhouse eller ApXx har ganske enkelt ikke et marked at afsætte deres 'produkter' til, mens MY'erne stadig er så små virksomheder, at de udelukkende fokuserer på de primære synergier. Ser man på Designmaskine- og Kommunikationstank-virksomhederne i Dreamhouse, så er de bedst repræsenteret, men de er som udgangspunkt også 'kreative' i deres natur, deres primære synergi er delvist at være kreative. For CuBiz og My'erne gælder det, at de enten skal bevæge sig fra et kunstnerisk fokus over mod et markedsfokus eller omvendt, ligesom det er tilfældet for Flemming Eriksens Motorola eller Jørgen Hedegaards kunstneriske praksis.

*Det andet var jo så også ideen med out-post fra bestående virksomheder, det vil sige, det ville have givet en naturlig afsmitning. Der kom en enkelt. Men ellers var det stort set enkelt eller to- og tremandsvirksomheder, som jo ikke havde muskler til at indgå i de der fælles strategiske sats, der var det langsigtede mål. De deltog ikke, fordi de skulle have penge på bogen for at overleve næste måned. Det var meget det, de havde fokus på - overlevelse.* ( eget interview 2007, Claus Svenstrup)

Det er således nærliggende at konkludere, at der er nogle indbyggede barrierer i Dreamhouse-konceptet og de kreative alliancer. Disse barrierer er opstillet herunder:

#### **Barriererne i Dreamhouse og de kreative alliancer:**

*Subsidieret kunstnerisk virksomhedskultur hos CuBiz >< Markedsdrevet udvikling hos My'erne*

*- Få store virksomheder med hånd om egne udviklingsbudgetter i Aalborg*

*- Få lokale kunstnere og kreative iværksættere med højt niveau på grund af kunstnerisk og kreativ affolkning af Aalborg*

Hvis man betragter det indledende opdrag til afhandlingen, som gik ud på at belyse integrationen mellem kultur og erhverv, må man konstatere, at Dreamhouse

og de kreative alliancer ikke har været nogen succes fra 2003-2007. Det bekræftes indirekte af såvel kultur- og erhvervsundersøgelsen fra 2004 samt af opgørelsen over virksomhederne i Dreamhouse. Herudover bliver det bekræftet af de fire informanter. Det ses også, at den direkte integration mellem kultur og erhverv, hvor kunstneren og den kreative iværksætter er den, der skaber innovation på arbejdspladsen, ikke efterspørges af de nordjyske virksomheder. Det understreges meget tydeligt, da Dolan Sund Nielsen i interviewet bliver spurgt, om det private erhvervsliv har bidraget med noget.

*Nej. Hvis man kigger på det faglige, så har der ikke været nogen sammenhæng.* ( eget interview 2007, Dolan Sund Nielsen)

Den økonomi og energi, der skulle skabes omkring Dreamhouse-projektet, skulle altså komme fra offentlige virksomheder.

Betragter man aktørerne bag Dreamhouse, så er de spiret frem fra Designforum, som udsprang fra folk omkring den nye uddannelse for Arkitektur og Design på Aalborg Universitet med studieleder Hans Kiib som en af hovedkræfterne. Hans Kiib var også en af fire personer i opstartsgruppen omkring Dreamhouse. Denne gruppe talte foruden Hans Kiib også Ib Nielsen, der var tidligere direktør for Realkredit Danmark i Aalborg og repræsenterede erhvervsinteressenterne, Dolan Sund Nielsen fra Erhvervsrådet samt Claus Svenstrup fra Skole- og Kulturforvaltningen i Aalborg Kommune. Men dette brede samarbejde varede kun i opstartsfasen, dvs. indtil Dreamhouse kom over den første begyndelse og iværksætterne rykkede ind.

*På et tidspunkt så havde man fået det sådan, at man kan snakke idéer, så meget man gerne vil. Men det, det handler om, det er at få venturekapital, der er altså nogen, der skal putte penge i det her. Så der kan gennemføres opgaver, og vi kan få flere steder (nye Dreamhouses). Hvis vi skal have en mission, skal vi også have penge at dele ud af til vækst. Den del lykkedes aldrig omkring, hvordan tingene skulle fungere, typisk var der uenighed mellem Universitetet og Erhvervsrådet, omkring, hvad vi skulle.* ( eget interview 2007, Claus Svenstrup)

Claus Svenstrup siger senere i interviewet, at han mener, den største forskel mellem Dreamhouse og Novi (Vidensparken ved Universitetet) er, at Dreamhouse ikke har nogen penge! Uenigheden omkring udviklingen af Dreamhouse bevirker også, at det er Erhvervsrådet, der tager ejerskab til projektet, og det bliver derefter Aalborg Erhvervsråd, der tager det formelle økonomiske ansvar.

*Der var faktisk direktøren for Gabriel, han var meget fortaler for, at vi skulle have sådan en venturepulje. Det forudsatte, at der var enighed om tingene og ejerskabet til det her, det lå hos Aalborg Erhvervsråd. Det var dem, der ejede Dreamhouse formelt, og dem, der var øverste bestyrelse var faktisk Erhvervsrådet. Mange i den indledende arbejdsgruppe, herunder bl.a. Universitetet, mente vi skulle frigøres fra dem. Det var Erhvervsrådet, der var ansvarlige, hvis der var underskud på driften, og dermed kommunen, da det var Aalborg Kommune, der var formand for Erhvervsrådet. Man kunne altså ikke både blæse og have mel i munden, man måtte også tage ansvaret. Og da det så viste sig, at der ikke kom flere Dreamhouses, så opløste det lige så stille sig selv. (eget interview 2007, Claus Svenstrup)*

Den økonomi, der har været i Dreamhouse, er hovedsageligt kommet fra Aalborg Erhvervsråd/Erhvervsafdelingen, da det var dem, der ville tage det økonomiske ansvar, og da de større virksomheder ikke for alvor ville gå ind i projektet.

Ser man på den konstruktion, Dreamhouse's økonomi bygger på, så er der tale om et virksomhedshotel, som den enkelte iværksætter lejer sig ind i. Det økonomiske engagement, Erhvervsafdelingen har i huset, drejer sig om en underskudsgaranti på 500.000 årligt, samt én måneds timer til administration og ¼ årsværk til projektledelse. I alle årene fra 2003 til 2007 har der været gjort brug af underskudsgarantien. Ekstrapoleerer man tallene ud på de tre år, har der ifølge Dolan Sund Nielsen været tale om et træk på ca. 350.000 kroner årligt på garantien. Lægges dette tal sammen med løntimerne, svarer det til en udgift på mellem 500.000 og 600.000 kroner årligt til Dreamhouse. At der har været gjort brug af underskudsgarantien, var ifølge Dolan Sund Nielsen for at sikre, at de virksom-

heder, som kom ind i Dreamhouse, havde en profil, der matchede de fem faglige temaer. Man havde altså afvist nogle virksomheder for at holde fokus på de fem temaer.

Men der har ikke været risikovillige penge bag Dreamhouse ud over underskudsgarantien fra kommunens Erhvervsafdeling. Kultur- og Fritidsforvaltningen samt den Regionale Kulturaftale sikrede dog et mindre beløb, der ifølge Dolan Sund Nielsen udgjorde ca. 25.000 kroner og gik til scholarships til specialestuderende samt enkelte kunstnere. Det viste sig ifølge den interne Dreamhouse undersøgelse fra 2007 at være fem iværksættere, der havde haft gratis arbejdsplads på Dreamhouse som følge af et stipendium. Herudover har Claus Svenstrup arbejdet med at skabe mindre opgaver til nogle af CuBiz virksomhederne. Et eksempel på dette er en skuespiller, der har arbejdet med personaleudvikling i virksomheder. Han blev sammen med en forsker fra Universitetet ansat til at udarbejde den Nordjyske Kultur- og Erhvervsanalyse (Schwab og Andersen 2004). Det var denne type kommissionsarbejde, som blev lagt ud til de kreative iværksættere i Dreamhouse. Et andet eksempel er Art2Business, en ITvirksomhed, der startede en ny virksomhed, der kom til at stå for udviklingen af konceptet Nordjyske kreative Alliancer, som blev betalt via midler fra ApEx ([www.apex-center.dk](http://www.apex-center.dk)). Men egentlig venturekapital til at styrke virksomhedernes udviklingsmuligheder har ikke været en del af Dreamhouse.

## **6.16 Tordenskjolds soldater, mellem vision og virkelighed**

Det var hovedsageligt de offentlige embedsmænd, der bar den snævre oplevelsesøkonomiske diskurs med alliancer mellem kultur og erhverv frem. Heroverfor stod kunstnerne, de kreative iværksættere og de private virksomheder, som i højere grad ser kultur-erhverv-relationen som en rammebetingelse, der skaber et interessant miljø i byen.

Det er ikke alene styringen af og grundlaget for Dreamhouse, som er skyld i, at det ikke er blevet en succes som kreativt iværksætterhus. Det er i lige så høj grad et spørgsmål om de rammebetingelser, der skabes omkring det kunstneriske og kreative potentiale i byen, og hvordan de forskellige aktører positionerer sig.



*'Vi glemte at tænke, at hvad nu hvis vi ikke bliver så store, hvordan bliver vi så synlige. Alle ville være fædre til barnet, det gik meget op i, at nu var det os, der startede det. Der var for få, der lagde resurser i det. Bl.a. fordi der var uenighed omkring ejerforhold og det, at vi lagde det under Aalborg Erhvervsråd, det var en fejl, for så var der en ansvarsforflygtigelse fra nogen.....Det gav en skævvridning, hvor vi på et forholdsvis tidligt tidspunkt fik koblet universitetet lidt ud, så det ligesom ikke blev den fødekæde til stedet, som vi havde forudset som en meget væsentlig del af stedet. Et sted hvor 8. 9.10. semester studerende kunne starte deres egen virksomhed og så lægge en række projekter derved. De projekter kom ikke, og det kom heller ikke fra virksomhederne. De blev ikke forankret godt nok i det. (eget interview 2007, Claus Svenstrup)*

Dreamhouse blev altså ret hurtigt et projekt, der blev udviklet af Erhvervsafdelingen og med input fra Kulturforvaltningen angående kulturen og kunsten. Men det var som sådan ikke en integreret proces, hvor viden, kultur og erhverv arbejdede sammen med et fælles mål om at skabe rammebetingelserne for de kreative iværksættere. Desuden blev det delt mellem et kulturfokus og et erhvervsmæssigt fokus. Dette er en naturlig udvikling, når det er Erhvervsrådet, som er den bagvedliggende bestyrelse, og deres mål er nye arbejdspladser og erhvervsmæssig vækst.

*Man kan godt filosofere lidt omkring det og sige, at deres afsæt (Kulturforvaltningen) det var kultur, og vores afsæt det var måske lidt for meget erhverv. Det er altså to forskellige vinkler på det. Hvis man havde parret de to sammen, så var det blevet helt optimalt. Hvis man tænker sådan lidt tilbage. Men dengang vidste vi jo ikke, at vi tænkte for meget erhverv ind i det! (eget interview 2007 Dolan Sund Nielsen)*

### **6.17 Dreamhouse og koblingen til den omkringliggende by**

Der tegner sig et billede af et Dreamhouse, som i 2007 organisatorisk og økonomisk var præget af de interesser som en erhvervsafdeling i en kommune naturligt må have: fokus på virksomhedsudvikling og nye virksomheder med nye arbejdspladser. Herudover kørte Dreamhouse for et meget begrænset budget,

når man holder det op mod, at det er et helt nyt og oprøvet område i byen. Det er derfor oplagt at se på, hvilken effekt det fysiske miljø kan have haft på udviklingen af Dreamhouse. Det er en af afhandlingens teser, at potentialet i kultur og oplevelsesøkonomien set i et bymæssigt og et iværksætterperspektiv ligger der, hvor byen som et kreativt miljø bringes i spil med de kreative iværksætteres kompetencer og produktion.

*På det første eller andet møde begyndte vi allerede at snakke om de fysiske rammer for Dreamhouse. Men så sagde vi til hinanden: det er nok ikke særlig smart at begynde at snakke fysiske rammer, fordi vi gerne vil snakke indhold. Hvad er det det her, hvordan skal det fungere, hvordan tænker man nogle strukturer for, hvordan man kan få kulturen til at møde erhvervet. (eget interview 2007 Dolan Sund Nielsen)*

I 2007 har den omkringliggende by ikke udviklet sig som forudsagt. De omkringliggende projekter, Musikens Hus og Nordkraft, er enten under projektering som i Nordkrafts tilfælde eller udskudt som i Musikens Hus. I 2007 er Dreamhouse således blot et traditionelt kontorhusbyggeri alene på en havnefront uden andet indhold. Men der havde ifølge Claus Svenstrup og Dolan Sund Nielsen aldrig rigtigt været fokus på de fysiske rammer. På spørgsmålet om der i 2007 kunne have været en sammenhæng mellem den indholdsmæssige fokus på kultur- og oplevelsesøkonomien i Dreamhouse og planlægningen af byen, så er en sådan sammenhæng ikke overvejet:

*Jeg tror, det er noget, der er på vej, men det foregår ikke i dag, det tror jeg ikke.....Dreamhouse er en gul bygning, det er det, vi er ikke en del af noget. (eget interview 2007 Dolan Sund Nielsen)*

Som det vil fremgå af kapitel 7, så er det i høj grad koblingen mellem byen og iværksætttermiljøet, som er med til at skabe en udvikling og et spirende iværksætttermiljø. Det er i overensstemmelse med Andy Pratt, som slår fast, at rummet, konteksten, er koblingen mellem kultur og økonomi, og at det også er her, der skabes innovation. Det falder i tråd med, at der skabes udveksling og udvikling i byen som en social konstruktion, hvor handel finder sted i gadeniveau (Jacobs 1961)

*...it is helpful to draw upon the recent work in economic geography that has sought to address the issue of the interface between economy and culture and its spatiality (Pratt 2004:118)*

*Jeg vil også gætte på, hvis jeg selv skulle starte op, så vil jeg kigge på, hvem sidder der henholdsvis det ene og det andet sted? Det er det, man mangler som alene og opstarter, man skal have nogle at sparre med. (eget interview 2007, Flemming Eriksen)*

Ud over økonomien er det altså stedets rumlige karakter og det faglige og sociale fællesskab, som er vigtigt. Man skal have nogen at sparre med, påpeger Flemming Eriksen, hvilket også var hele tanken bag Dreamhouse om et meget stærkt fokus på networking. Men det er ikke den virkelighed, de kulturelle og kunstneriske iværksættere oplever på Dreamhouse. De ser ikke sparringspartnere eller noget at spejle sig i. Der er ligheder mellem det, som skete i iværksætterhuset Louiz på Holmen i København, og den udvikling, der har været i Dreamhouse frem mod 2007. Når stedet ikke rammer målgruppen, og fokus alene lægges på virksomhedsdriften, så forsvinder det kreative potentiale, og husene bliver hurtigt til ordinære kontorhoteller, eller de lukker, som det var tilfældet med Louiz.

*Et millionstøttet iværksætttermiljø for idémagere fra kulturens verden er endt som et ordinært kontorhus, hvor kaffemaskinen allerede to år inde i projektets treårige pilotfase er vigtigere end innovation. Flere nøglepersoner har forladt stedet. Problemet er velkendt, siger professor John Parm Ulhøi fra Århus Business School. (Sagt om Iværksætterhuset Louiz i Berlingske Tidende 18. januar 2004)*

Som Jørgen Hedegaard nævner i citatet nedenfor, så havde mange af hans kunstnerkollegaer været omkring Dreamhouse i den første opstartsfasen, hvilket han også selv havde. Men ingen af dem var blevet på Dreamhouse, hvilket skyldtes, at det som samtidskunstner er svært at se sin berettigelse i det miljø, som Dreamhouse frembød.

*Det var et miljø, som intet havde med kunst at gøre, forståelsen for kunst var meget begrænset til sådan maleri, dekorativ, mystisk-fystisk holdning, som ikke rigtig har noget med vores tid i dag at gøre. Altså, det*

*jeg ligesom havde at kunne tilbyde dem omkring at analysere nogle ting, det var sådan helt ukendt land for dem. Så viste han mig, nogle af de ting, de havde lavet. De havde inviteret sådan nogle direktører ind i baglokalerne, og så havde de givet dem nogle plastikdragter på. Så kunne de så smide med noget maling og sådan noget på nogle lærreder. Jeg ved ikke, hvad det var, det virkede sådan helt surrealistisk på mig, jeg ved slet ikke, hvad jeg skal sige – jo måske folkeskoleagtigt, altså bizart. Virkelig, virkelig underligt. (eget interview 2007, Jørgen Hedegaard Jacobsen)*

Man forsøgte at lave enkelte rum til dem, der gerne ville arbejde 'mere kunstnerisk', men det modsvarer afgjort ikke de forventninger til fagligt niveau, Jørgen Hedegaard som kunstner efterlyser. Det understøttes af Claus Svenstrup, der også er klar over, at set fra en kunstnerisk vinkel så er Dreamhouse ligeledes for traditionelt et sted, når man betragter det rumligt og arkitektonisk.

*Kunstnere og filmfolk kunne få mere plads i en nedlagt lejlighed for de samme penge og mulighed for atelier, som der ikke var plads til i Dreamhouse. Det var lidt pænt, vi måtte gå på kompromis med et stort rum og så lave glasinddelinger, men det brød på det rustikke. (eget interview 2007, Claus Svenstrup)*

*Men i hvert fald økonomien skulle være i orden, så man havde nogenlunde mulighed for at være med i det – første forudsætning. Det næste var så, at det var en god ide, at ledelsen bare havde et eller andet kendskab til det område, de arbejdede med. Det er klart, hvis man slet ikke har det så er det jo umuligt at kommunikere. Det er et stort problem, synes jeg faktisk. (eget interview 2007, Jørgen Hedegaard)*

Dreamhouse og billedet af de kreative alliancer er centralt forskellige i forståelsen af indholdet. Det synes at bunde i en forestilling om, hvilken rolle kunsten og kulturen spiller enten som indirekte faktor i byudviklingen eller som direkte innovationskraft i virksomhederne. Dreamhouse er med sin placering i et traditionelt kulturhus ikke med til at understøtte et åbent, socialt miljø, hvor udvekslingen af ideer og arbejdsgange sker, uden at det skal promoveres gennem kontrakter og regulering. Den kontraktlige forpligtigelse passer ikke på de uhierarkiske strukturer, som de kunstneriske

og kulturelle industrier virker i, ifølge Andy Prat. De kunstneriske og kulturelle iværksættere søger deres viden og relationer i strukturer, der med byens rum som en mediator for innovationen er langt mere løse og åbne end de, der opsættes såvel kontraktligt som bygningsmæssigt i Dreamhouse. Dette ses i eksemplerne i næste kapitel.

*'Man har haft alle de rigtige ord, alle de rigtige visioner, alle de rigtige ideer, men det er for lidt, vi kunne realisere praksis.'* (eget interview 2007, Claus Svenstrup)

Dreamhouse har altså ikke formået at skabe et miljø med en begyndende heterotopisk karakter. Dreamhouse byggede i 2007 på et forholdsvist traditionelt tankesæt styret af Erhvervsafdelingens fokus. Dette skyldtes, at Erhvervsrådet satte sig for bordenden, og at der ikke var andre aktører, der tog ejerskab og lagde økonomi i huset.

*Hvis man skal efterrationalisere, hvad der er gået godt, og hvad der er gået mindre godt, altså oprindeligt så ville vi jo gerne have virksomheder fra det kulturelle lag til at komme ind i det her miljø sammen med almindelige type virksomheder. Men sådan det fysiske, den bygning her, pludseligt blev det er kontormiljø. Mere end et værksted eller et kontor og værkstedsmiljø. Vi har haft flere problemer med at facilitere kunstnere. Vi har haft mange kunstnere herinde, som har sagt, vi vil gerne have et atelier. Vi har haft nogle musikere, som har sagt, de gerne ville have et øvelokale. Der har bygningen lagt begrænsninger på det.* (eget interview 2007, Dolan Sund Nielsen)

### **6.18 Dreamhouse som den første trædesten**

Dreamhouse fremhæves af såvel Dolan Sund Nielsen som Claus Svenstrup som den første murbrækker for den oplevelsesøkonomiske diskurs. De påpeger at Dreamhouse har været det bindeled, der muliggjorde Skanok05, som igen resulterede i ApEx, som står for det formaliserede arbejde med oplevelsesøkonomien i Nordjylland. I ApEx arbejdes der målrettet via offentlige midler med næste generation af kreative alliancer mellem kunstnere og virksomheder.

*Bretteville er et eksempel – uden Dreamhouse ikke noget Bretteville, det er absolut en succes. I projekt-*

*beskrivelsen havde vi noget der hed Cubiz – Culture and business. Det var et område, vi prøvede at støtte med stipendier....Art2business er en virksomhed, der aldrig var kommet uden Dreamhouse, Schwab, skuespilleren, han havde heller ikke sit firma i dag uden Dreamhouse, og Cubiz var vigtig for den store oplevelseskonference Skanok 2005. (eget interview 2007, Claus Svenstrup)*

Endelig er der opstået et nyt hus under Dreamhouse-konceptet som udspringer af computerspilnetværket 'Dreamgames'. Det nye iværksætterhus lyder navnet Bretteville efter den gade hvor det ligger placeret. Det er et hus, som arbejder målrettet med indholdsproduktion på digitale platforme. I Bretteville er der tale om oplevelsesøkonomi, men uden fokus på kreative alliancer. Det er små iværksættere inden for computerspilindustrien og relaterede forretningsområder, altså digital indholdsproduktion. Det er bygget op om et mere veldefineret og kendt område end kreative alliancer mellem kultur og erhverv, som kan rumme stort set alt. Bretteville er derfor en konstruktiv videreudvikling af Dreamhouse, som Dolan Sund Nielsen også har bragt i stand, da han er projektleder for Bretteville. Dette mere målrettede fokus efterlyses netop af en af de førende erhvervsledere i regionen. Han ønsker mere forståelige og afgrænsede definitioner på oplevelsesøkonomien at samarbejde om, hvis det skal lykkes at skabe en fælles oplevelsesøkonomisk udvikling.

*- Jeg kunne sagtens forestille mig, at vi blander de tekniske kompetencer med de mere bløde. Problemet med begrebet oplevelsesøkonomi er, at det er så bredt. Men jeg tror meget på, at vi skal blive bedre til at forene kræfterne på tværs af kompetencerne i regionen, siger Grimur Lund, der opfordrer til, at man sammen lokaliserer nogle indsatsområder. (Grimur Lund, administrerende direktør i Aalborg virksomheden Logimatic og formand for IKT Forum, i Nordjyske 26-06-2007)*

Man havde altså lært noget af Dreamhouse-projektet og fokuserede nu mere målrettet på andre dele af oplevelsesøkonomien, ikke på kreative alliancer, men på specifikke fagligheder. Dette har i høj grad sammenhæng med det faktum, at byens uddannelsesinstitutioner producerer kandidater, der er målrettet den

digitale indholdsproduktion. Det bevirker, at kunstneren og kulturen stort set er udelukket fra Bretteville. Det er ikke et hus for kreative alliancer, hvilket måske skyldes, at såvel Dolan Sund Nielsen som Claus Svenstrup har erkendt, at den måde Dreamhouse har udviklet sig, er problematisk.

*Det vil jeg nok sige, den kritiske masse i Aalborg er ikke stor nok. Der er for få udøvende kunstnere, til at de kunne være interesseret i at flytte ind i sådant et miljø, som det her, vi tilbyder. (eget interview 2007, Dolan Sund Nielsen)*

*Nej, vi har ikke kunne fylde ambitionerne ud med indhold og aktører. Vi har pustet os op til noget, som jeg mener, er rigtig tænkt, og som måske er rigtigt nu eller om 5-10 år, men dengang var det en rigtig tanke, men ikke virkelighed. (eget interview 2007, Claus Svenstrup)*

Her peger Claus Svenstrup lige præcis på at Dreamhouse var mere vision end virkelighed. Det skyldes sandsynligvis, at byen ikke havde infrastrukturen til at tænke den konstruktion, som man gjorde. De uddannelser og virksomhedstyper, som skulle sikre innovation og kreativitet, da Dreamhouse startede i 2003 og videre frem til 2007, var ganske nye uddannelser og unge virksomheder, og de havde dermed ingen gennemslagskraft. Det ses tydeligt på Dreamhouse's manglende succes, at virksomhederne ikke skaber vækst og derfor må lukke. På samme måde fylder de kreative alliancer under ApEx, til trods for nationale priser, intet på de private virksomheders bundlinje.

Derfor må Dreamhouse og idéen om kreative alliancer, som det sås i forbindelse med Skanok05 og andre projekter i ApEx-regi, betegnes som en politisk vision og som en del af det normative script for en kreativ økonomi, som Gibson og Kong taler om (2005). De lokale projekter er rundet af den første nationale oplevelsesøkonomiske rapport fra 2000 (Kum 2000) og den første og anden regionale kulturaftale fra henholdsvis 2001 og 2005. Tankesættet bag disse kan henføres til de internationale bestsellers som 'The Experience Economy' (Pine & Gilmore 1999), Dream Society (Jensen 1999) og senere Richard Floridas Creative Class (Florida 2002). Selvom der har været tale om lokale projekter, så har de ikke forholdt sig til

den lokale kontekst, og det kan være årsagen til, at de ikke kunne skabe et marked eller skaffe risikovillig kapital.

### **6.19 Opsamling – Dreamhouse og de kreative alliancer mellem kultur og erhverv**

Vender man tilbage til overskriften på pressemeddelelsen, der fulgte Dreamhouse's åbning i 2003, så lød den: Dreamhouse, ikke blot en Drøm! Men i 2007 var Dreamhouse og idéen om de kreative alliancer reelt stadig en drøm. Dette gælder også, når man ser på det fysiske miljø. Dreamhouse var blot et gult hus; mere var der ikke i det, som Dolan Sund Nielsen har udtrykt det. Der var ingen interaktion mellem Dreamhouse-miljøet og byen. Dreamhouse havde ikke en synlig plads, men måtte betragtes som et kontormiljø for små virksomheder; et kontormiljø, som ikke gjorde noget væsen af sig, men som heller ikke havde en væsentlig omsætning eller vækst. Dette savnede Flemming Eriksen, da han mener, at det er noget af det, som skulle gøre, at nogen med en stærk økonomi efterhånden ville søge ind i feltet.

*Man må gå ud fra, at Dreamhouse er en rugekasse på en måde. Jeg kunne godt tænke mig, at der er succeshistorier på hjemmesiden som inspiration for andre. Nogle der startede op i 2004, som nu har en virksomhed, der beskæftiger 10-15-20 mennesker. Eller det behøver ikke være antal mennesker, det kan også bare være omsætningen, hvordan har virksomheden vokset. Det kunne jeg godt tænke mig, det kunne være en del af promotionen af Dreamhouse, at de annoncerede på nogle af de succeshistorier, som der forhåbentlig kommer, det må der også have været. (eget interview 2007, Flemming Eriksen)*

Opsummerer man de mulige årsager til Dreamhouse og de kreative alliancers manglende succes, kan disse beskrives dels som en række eksterne faktorer i byen, dels som interne forhold og dispositioner omkring Dreamhouse.

*Eksterne:*

- 1. Lille kritisk masse af kreative iværksættere, der har det faglige niveau til at løfte opgaven.*
- 2. Få uddannelser, der producerer potentielle kreative iværksættere.*

3. *Manglende interesse fra det private erhvervsliv til at indgå i kreative alliancer. Erhvervslivet efterlyser i højere grad Oplevelsesbyen som en ramme for at tiltrække og fastholde medarbejdere.*
4. *Ingen sammenhæng med den øvrige by. Manglende fysisk planlægning*
5. *Manglende marked/afsætningsmuligheder.*

*Interne:*

1. *Kun forankret i Erhvervsrådet*
2. *Styret af en virksomhedsfaglig profil, der overser den kreative og kunstfaglige profil og dennes behov.*
3. *Udformet som kontorhotel og ikke som et åbent socialt miljø med koblinger til byen*
4. *Formaliserede regler, der foreskriver vidensdeling og netværk internt i huset*
5. *Mangel på risikovillig kapital.*

På baggrund af teoriforståelse, første del af kontekstfortællingen og første eksperiment kan de to indledende hypoteser nu genskriveres. Alle tre hypoteser lød:

*Hypotese 1: Der er et potentiale i integrationen mellem kultur og erhverv i Nordjylland*

*Hypotese 2: Der er et potentiale i sammenhæng mellem den oplevelsesøkonomiske satsning i iværksættermiljøer og udviklingen af byens rum.*

*Hypotese 3: Der er et modsigelsesforhold mellem på den ene side den politiske vision og top-down planlægningen og på den anden side det eksperimenterende og projektorienterede, som udvikles bottom-up, når et nyt genstandsfelt som byen i kultur og oplevelsesøkonomien udvikles*

De genskrevne hypoteser:

*Hypotese 1b: Satsningen på integrationen mellem kultur og erhverv i oplevelsesøkonomien i en nordjysk og dansk provinsbys kontekst anses indledningsvis i højere grad som politisk vision end som reel, praktisk virkelighed.*

*Hypotese 2b: Der er ikke et potentiale i sammenhængen mellem den oplevelsesøkonomiske satsning i iværksættermiljøer som Dreamhouse og den bykultu-*

*relle udvikling.*

*Hypotese 3b: Der er et modsigelsesforhold mellem på den ene side den politiske vision og top-down planlægningen og på den anden side det eksperimenterende og projektorienterede, som udvikles bottom-up, når et nyt genstandsfelt som byen i kultur og oplevelsesøkonomien udvikles*

Det er for det første tydeligt, at der i 2007 ikke er nogen sammenhæng og synergi mellem Dreamhouse og den øvrige by. Det er problematisk, hvis man spørger såvel erhvervsmand og kunstner, da de ser det som det centrale for potentialet mellem kultur og erhverv. For det andet er det tydeligt, at en stor dansk provinsby som Aalborg, hverken i 2003 eller fire år senere, har den kritiske masse af kreative iværksættere, som skal drive et projekt som Dreamhouse frem og skabe en kobling til den omkringliggende by. For det tredje er det tydeligt, at der hverken er et stærkt marked eller en risikovillig kapital, som kan tiltrække og udvikle kreativt iværksætteri og oplevelsesøkonomi.

Dreamhouse og de kreative alliancer led således i 2007 under at være et projekt, der organisatorisk var begrænset til et meget økonomisk- og oplevelsesorienteret rationale uden en særlig gennemslagskraft, da virksomhederne havde nok at gøre med at overleve. Dette skyldtes til dels, at det var Erhvervsafdelingen, der i 2007 satte dagsordenen for Dreamhouse, men også, at andre aktører ikke udviste større vedholdenhed i udviklingen af huset eller var presset ud på grund af uoverensstemmelser om linjen for projektet. Det gælder bl.a. Universitetet og Kulturfondationen, som tilbage i 2003 deltog i organiseringen. Endelig er Dreamhouse placeret som en enlig kontorbygning i et landskab af byggetomter på havnefronten, og den bymæssige udvikling har ikke på nogen måde været til gavn for Dreamhouse. Idéen om Dreamhouse og de kreative alliancer var ej heller forankret i den lokale virkelighed, men snarere i den politiske vision, som blev slået an i år 2000 i den nationale rapport 'Danmarks kreative potentiale' (Kum 2000) samt igen i 'Denmark in the Culture and Experience Economy fra 2003 (Kum 2003), som begge er delvist udmøntede i de Nordjyske Regionale Kulturaftaler i 2001 og 2005.

Det er tydeligt, at de aktører, der arbejder med kultur

og oplevelsesøkonomien i Aalborg, er en lille afgrænset skare af embedsmænd, personer fra Universitetet samt enkelte erhvervsfolk. Siden starten på denne Ph.d. i 2005, er der ikke sket større skred fra en offentligt orienteret udvikling mod en privat orienteret. Det er i høj grad stadig Tordenskjolds soldater, der forsøger at drive udviklingen fremad og ikke markeret, sådan som man skulle forvente med en økonomi, der omsætter for 175 milliarder årligt i Danmark.

*Ja, det er de offentlige virksomheder, det er dem, der går forrest, det er nyt, det er en ny branche, den skal altid op, den kommer frem på bekostning af andre. Så den der gøgeunge dér, han skal ikke komme for godt i gang. Det kan også godt være en af baggrunden for, at det er svært, havde det ikke været, fordi vi havde fået vækstforum og regionen, som nu har sikret, at ApEx kan køre, så kunne det have været vanskeligt.* (eget interview 2007, Claus Svenstrup)

På mange måder er tanken om det kreative potentiale og de kreative alliancer således forblevet ved visionen, da der ikke synes at være det råmateriale i Aalborg, som skal drive en udvikling. Dernæst har der ikke været den risikovillige kapital fra virksomheder, som kunne tiltrække flere professionelle kunstneriske og kulturelle iværksættere udefra.

*Det er jo svært, for jeg synes ikke rigtig, der er noget kunstnerisk indhold. Dreamhouse er jo et sted, hvor der er noget web-design – jeg ved ikke helt, hvad der er der nu. Det er omkring universitetet, det er alle de der kommunale ting og ApEx. Altså, de ligger jo også og bytter projekter med hinanden, sådan så det ser ud, som om der sker en hel masse.* (eget interview 2007, Jørgen Hedegaard Jacobsen)

Dreamhouse er blevet begrænset til blot det økonomisk bykulturelle rationale og har ikke fået det kreative indhold, der var målsætningen. Det er et hus, som i sin karakter ikke forholder sig til den omkringliggende by. Årsagen hertil skal hovedsageligt søges i, at Aalborg mangler en kritisk masse, når det gælder de kunstneriske og kulturelle iværksættere, som kan udfordre og kvalificere et ensidigt økonomisk og oplevelsesorienteret rationale. Men det skyldes også, at Dreamhouse er udviklet ud fra dette ene rationale og med erhvervsrådets optik som det styrende. Det er

overraskende, at det ikke er en privat økonomi, der skaber de kreative alliancer. Men dette forhold kan skyldes, at den private økonomi i højere grad søger den økonomiske gevinst gennem den attraktive kultur- og oplevelsesby som grundlag for rekruttering og fastholdelse af medarbejdere. Man kan sige, at virksomhederne ønsker de heterotopiske miljøer, som de ser, de kreative iværksættere kan skabe, men virksomhederne ser ikke et primært forretningspotentiale i selve den kreative alliance med en kunstner.

Den heterotopiske karakter, man kunne hævde, var en del af DNA'et for rummet og miljøet for de kreative iværksættere, opstår ikke i Dreamhouse. Der er ikke plads til de eksperimenter, som udfordrer de bestående antagelser af samfundet, og som i dette tilfælde udforsker, hvad relationen mellem kultur og erhverv kan bruges til. Det har været et problem for Dreamhouse, både at man har manglet indholdet med en kritisk masse af kreative iværksættere, og at man meget tidligt i forløbet har valgt ikke at tillægge de fysiske rammer nogen betydning.

Dermed er de forudsætninger, som blev beskrevet i kap. 5 gennem teorierne om den kulturelle byudvikling og diskussionen af de kreative industrier, ikke tilstede. Dreamhouse var fra starten et forholdsvis færdigt koncept, som tidligt blev domineret af Erhvervsrådets interesser, fordi andre aktører ikke holdt fast eller blev presset ud. Og skønt virksomhederne i Dreamhouse har været med til at planlægge den daglige udvikling af stedet, så må Dreamhouse karakteriseres som en 'top-down-version' af Pine og Gillmores oplevelsesøkonomi, af Rolf Jensens Dream Society eller Richard Floridas forestilling om den kreative klasse. Hele fundamentet for Dreamhouse syntes at være fastlagt, indskrevet og støbt i væggene fra starten!

Dreamhouse blev således ikke et konkret eksempel, eller den konkrete utopi, der kunne udfordre de gængse forestillinger om en given orden omkring mødet mellem kultur og erhverv. Dreamhouse har ikke bevist, hvad et kreativt iværksætterhus kunne være, eller hvad de kreative alliancer kunne skabe. Det kan derfor undre, at hele ideen om de kreative alliancer, som ikke har haft succes i Dreamhouse frem til 2007, og som alle rapporter og tal viser ikke har et berettiget grundlag i Nordjylland, fortsættes i nye projek-

ter. Der er indikationer på, at man burde kigge på de muligheder og ikke mindst de barrierer, som er i den lokale kulturelle infrastruktur, og tilsvarende kikke på de begrænsninger, som markedet lokalt sætter. Dette er igen knyttet til skalaen for de oprindelige tanker om kultur og oplevelsesøkonomien samt diskussionen af den kreative by for den kreative klasse. Ud over turismen er oplevelsesøkonomien er offentlig fællesøkonomi, hvilket Dreamhouse casen er med til at bekræfte. Der er derfor behov for eksperimenter, der tester den lokale virkelighed i forhold til den politiske vision. Løsningen ses ikke som en direkte fortsættelse af Dreamhouse og Skanok05s forståelse af de kreative alliancer, som det ses videreført i ApEx med en årlig bevilling på 5 millioner kroner over fire år. I samtalerne omkring Dreamhouse er det da også tydeligt, at de der har udviklet huset, erkender, at man måske var for tidligt ude i 2003 og stadig kan være det i 2007. Med hensyn til idéen om integrationen mellem

kultur og erhverv er der mere delte meninger. Her tror de offentlige embedsmænd stadig på den oplevelsesøkonomiske vision om integration mellem kultur og erhverv. Men der er stadig et skisma mellem det, erhvervsmanden og kunstneren ser som virkelighed, og den vision, kulturkonsulenten og erhvervs-konsulenten ser for udviklingen af de kreative alliancer. Forskningseksperimentet havde en eksplorativ karakter der følger Schöns forståelse af det eksplorative eksperiment (Schön 1991) som undersøger hvad der gøres. I dette tilfælde blev aktørerne omkring Dreamhouse og Skanok05 inddraget i fælles læring omkring konceptudvikling i oplevelsesøkonomien.

Det er nu tid til at kigge andre steder hen for at se, hvordan man skaber rammebetingelserne for de kreative iværksættere. Hvem er det, der andre steder skaber rammebetingelserne, og hvilken effekt har dette? Hvad kan Dreamhouse og Aalborg lære af Amster-



*fig 57 Dreamhouse i 2007. Huset er den gule murstens bygning til højre i gadebilledet. Limfjorden ligger for enden af Rendsburgsgade. Mod Øst ligger Nordkraft og grunden som måske skal huse Musikens Hus*





*The question of how to successfully deliver a cultural planning program or “creative quarter” within a city is one of the paramount themes (often contested) in the literature. One debate centers on the choice between a “hands-off” or “hands-on” approach for local governance agencies. Should creative quarters simply be allowed to organically “emerge” and grow? Or do they require intervention at a range of levels to develop? (Porter & Barber 2007:1329)*





*'The huge NDSM shed is a self-built ideal society; dream and act in one, and it consist, varying degrees of interest, of the initiator, the market and the local government shoulder to shoulder.'* (Bakker et al. 2008:12)

## 7.0

### INTERNATIONALE EKSEMPLER MILJØER FOR DE KREATIVE IVÆRKSÆTTERE

## 7.0 Internationale eksempler - miljøer for de kreative iværksættere

Aalborg er ikke alene på scenen for en satsning på den kulturelle byudvikling og oplevelsesøkonomien. Hele Europa er ramt af denne kreative virus (Kunzman 2005), og miljøer for de kreative iværksættere samt nye kreative alliancer mellem kultur og erhverv popper op i det urbane landskab. Dette kapitel viser gennem korte fortællinger fra henholdsvis England, Holland og Danmark den europæiske fokus på kreative iværksættere og kreative alliancer set i relation til den kulturelle byudvikling. I fortællingerne vises, hvorledes der skabes rammebetingelser for iværksætterne, hvilke bykulturelle rationaler der præger udviklingen, og hvilke aktører, der skaber udviklingen.

De tre fortællinger er sammen med det første eksperiment omkring Dreamhouse og Skanok05 i foregående kapitel med til at danne grundlag for det andet forskningseksperiment omkring Techné/Platform4. Dette retter sig konkret mod vækstlaget blandt de kreative

iværksættere og Aalborgs fokus på rammebetingelserne for disse iværksættere.

### 7.1 NDSM og Kinetisch Noord – Brugerdreven kulturel byudvikling

Fortællingen er baseret på en samtale i april 2008 i Amsterdam med Eva de Klerk, idékvinden bag Kinetisch Noord og NDSM. Herudover er brugt egne registreringer under to besøg i Amsterdam samt forskellige artikler og websider.

Som Aalborg-fortællingen viste, så opstod der også i Amsterdam i 1980'erne og 1990'erne industrielle overskudslandskaber, som skulle udvikles i takt med, at industrien lukkede ned. I Amsterdam var der i 1990'erne stor kommerciel interesse for udvikling af havnearealerne. Der skulle bygges mange nye boliger i Holland, hvilket medførte, at grundpriserne steg betragteligt. Denne udvikling betød, at en stor gruppe kunstnere i Amsterdam skulle sættes ud af deres lejemål til fordel for opførelsen af nye bydele. Beslutningen medførte mange protester, også internationalt, og kritikken lød på, at bystyret ville sælge byens særpræg og enestående miljøer.

Amsterdam har som by en lang tradition for 'legale' besættelser af tomme bygninger. Efter en periode på 12 måneder må man besætte en bygning, hvis den ikke inden da er bragt i anvendelse af ejeren. Dette har bevirket, at der i byen er en uformel, men stærk bevægelse orienteret mod 'bottom up' og brugerorienteret tilgang til udviklingen af overgangszoner i byen. Det er denne socialt forankrede og kulturbaserede konstruktion, som er drivkraften bag bevægelsen 'Kinetisch Noord'.

Kinetisch Noord bestod i 1999 af en gruppe kunstnere, teaterfolk, skatere og arkitekter, som henvendte sig til bystyret i den nordlige del af Amsterdam for at foreslå en ny anvendelse af det tidligere NDSM værft (Ghilardi 2006, egen samtale 2008 med Eva de Klerk). Dette igangsatte en proces, hvor bystyret i 2000 udskrev en konkurrence for den fremtidige brug af værftet. Samme år vandt Kinetisch Noord retten til at stå for en forundersøgelse, og i 2002 blev denne undersøgelse efterfulgt af en handlingsplan for brugen af NDSM (Jørgensen 2007, Ghilardi 2006, egen samtale med Eva de Klerk).

Fig 58 De store blå porte der åbner ind til NDSMs kreative iværksætttermiljø



## 7.2 Stad als Casco – byen som et stativ eller skelet

Hele filosofien bag NDSM og metoden, som Kinetisch Noord benytter, bygger på er en brugerinddragelsesmetode, som er udviklet i 1996 af 'The Guild of Industrial Buildings' i Amsterdam sammen med boligselskaber, developere, kunstnere, besættere og arkitekter. Det kan betegnes som en innovativ model for byudvikling og udvikling af kulturelle og kunstneriske industrier (Ghilardi 2006, interview Eva de Klerk, Jørgensen 2007). Byen og udviklingen tænkes i et socialt og kulturelt perspektiv med fokus på slutbrugeren. Målet er, at slutbrugeren kan købe byen tilbage til sig selv, og i NDSM er slutbrugeren de kulturelle

og kunstneriske iværksættere. Det er altså i høj grad en 'bottom up' udvikling af rammebetingelserne for de kunstneriske og kulturelle iværksættere.

Dette er en udviklingspraksis, der ifølge Eva de Klerk, lægger vægt på en eksperimentel praksis over for en strengt kommerciel praksis og planlægning. Det betyder, at der til stadighed er fokus på at skabe fælles ansvar for udviklingen af det offentlige rum, men også at skabe et godt klima for investeringer. Målet er en langsigtet udvikling frem for en 'profit- og forsvind-praksis'. Hele NDSM-tanken og 'Stad als Casco' udvikles som en reaktion på en manglende infrastruktur, der bakker op om de kreative iværksættere. Denne mangel skyldes, at der over en årrække igennem 1990'erne har



Fig 59 StudioCity der huser det kreative iværksættermiljø i NDSM. En dynamisk selvbyggerstruktur.

Fig 60 Iværksætter kontor bygget af gamle bill boards

været fokus på kulturforbrug frem for kulturproduktion. Der har altså ikke været fokus på rammebetingelserne for de kulturelle og kunstneriske iværksættere, som derfor begynder at søge mod andre byer som Rotterdam, Berlin m.fl. NDSM er rammen, som gør det muligt for de kunstneriske og kulturelle iværksættere at producere kulturelle og kunstneriske produkter (egen samtale 2008 med Eva de Klerk). Ovenstående følger i tråd med den problematik, som i kapitel 5 blev ridset op af Franco Bianchini omkring forholdet mellem kulturforbrug og kulturproduktion, nemlig at en ensidig konsumstrategi udhuler det lokale kreative potentiale. Men NDSM berører også diskussionen om de produktionskæder og -forhold, som Andy Pratt, ligeledes i kapitel 5, peger på, er vigtige for de kreative industrier. Disse arbejder i ikke-hierarkiske strukturer, som er tættere på slutbrugeren og skaber innovation i gadeniveau. Det samme gør sig gældende inden for den kulturelle byudvikling, hvor Dorte Skot-Hansen, som tidligere nævnt, understreger, at der er en bevægelse fra udvikling i sektorer mod mere ikke-hierarkiske strukturer i organiseringen af den kulturelle byudvikling.

### 7.3 NDSM - Økonomi og organisering

NDSM blev igangsat efter konkurrencen og forundersøgelserne i 2001-2002, og en fond for projektet blev etableret til at styre den økonomiske udvikling. Projektet hviler på en finansiering fra offentlig side, men denne finansiering matches i næsten lige så høj grad af brugerne selv. Kinetisch Noord har fået ca. 54 mio. kr. fra Projekt Broedplaatsen, som er en offentlig fond, der skal bidrage til udviklingen af det kulturelle klima i Amsterdam i form af billige arbejdsrum til den kreative sektor. 32 mio. kr. kommer fra kommunen, ungdomsforvaltningen og staten. 74 mio. kr. har iværksætterne selv samlet via aftaler om lavtforrentede lån. Kommunen har desuden anvendt midler på at istandsætte tagkonstruktion og brandsikre bygningen. Der er dermed i 2008 investeret mere end 160 mio. kroner i udviklingen af NDSM. Projektet har således en meget stor skala med et udendørsareal på 56.000 m<sup>2</sup> samt den gamle værftshal på 27.000 m<sup>2</sup>. Værftshallen rummer 12 små teaterenheder, Studiocity med 100 små atelier og tegnestuer, der kan udvides til 200, 15 større atelierer, skatepark og ungdomsafdeling. De mange aktiviteter dækker i 2008 over mere end 250 lejere i det store kompleks. (Jørgensen 2007, egen samtale



2008 med Eva de Klerk)

Lejerne betaler for brugsretten til en plads i et tredimensionelt grid. Et grid, som ikke er bebygget, men blot er et stålskelet, jf. byen 'City as Casco'. Studiocity, som det kaldes, kan betragtes som en by i byen, designet af Dynamo Architects i samarbejde med Kinetisch Noord. Konceptet bag Studiocity er, at den enkelte iværksætter herefter bygger sin egen enhed i strukturen og dermed sætter sit eget præg på det samlede miljø. I 2008 har mere end 200 iværksættere bygget sig ind i Studiocity, hvor de betaler ca. 240 kroner om året pr kvadratmeter.

Mange af iværksætterne har ifølge Eva de Klerk bygget deres egne atelierer og kontorer for omkring 3000 euro, hvilket vil sige omkring 24.000 danske kroner. Det er altså et billigt alternativ til høje markedsdrevne renter i det centrale Amsterdam. Men helt centralt for rammebetingelserne er det også, at arkitekterne bag Studiocity, Dynamo Architecten, har skabt en tredimensionel masterplan, som i meget begrænset omfang opstiller formmæssige ambitioner for udviklingen. Det giver initiativet tilbage til brugerne, som i en meget formel struktur indbygger en blomstrende variation. StudioCity er, som navnet antyder, en by

i byen med gader, stræder og pladser, som skaber de uformelle møder mellem brugerne af huset. Her er kreativitet og netværk ikke sat på kontrakt, men udvikles 'på fortovsplan' mellem de mange nybyggere i NDSM. NDSM er ikke et formalistisk projekt, men et oversize eksperiment i selvbyggerkultur for de kunstneriske og kulturelle iværksættere. Det er et eksperiment, som har fået en lejekontrakt over de næste 25 år i den gamle værftshal. NDSM er i 2007 vokset til et mekka for iværksætteri på de nordlige brinker af floden IJ ti minutters sejlads fra Amsterdam Centrum. I 2007 fandt mere en 170.000 besøgende vej til området for at følge med i livet på en hverdag eller for at deltage i skateboardkonkurrencer, koncerter, teaterstykker, seminarer eller en af de tilbagevendende internationale begivenheder i weekenderne. Et eksempel på dette er den årligt tilbagevendende festival Robodock, der mikser teknologi, teater, multimedie og industrielle installationer (Jørgensen 2007). Populariteten lokker også andre gæster til fra den kreative verden, store multinationale virksomheder i oplevelsesindustrien.

#### **7.4 De kreative sværvægttere flytter ind!**

I 2007 var der en række veletablerede sværvægttere inden for den internationale mediebranche med bl.a. MTV, Discovery Channel og IdTV, som havde fået øjnene op for NDSM. De internationale medievirksomheder etablerede sig som naboer til NDSMs store værftshal i et konglomerat kaldet Mediawharf. Disse virksomheders ageren følger helt i tråd med Floridas kreative indikatorer. Kapitalen følger lige i hælene på talentmassen og det tolerante miljø, som opstår omkring de kunstneriske og kulturelle iværksættere. Der er altså set fra et developer- og virksomhedsperspektiv store penge i projekter som NDSM.

Med hensyn til Kinetisch Noord med Eva de Klerk i spidsen så har organisationen frem til 2007 været den bærende projektorganisation i udviklingen af NDSM. Den har stået for papirarbejde, kontakt med myndigheder, drift også videre. Efter at byggeriet omkring NDSM er afsluttet, er alle støttepengene opbrugt, og der kan derfor ikke længere ansættes folk. Samtidig solgte den hidtidige ejer, Amsterdam by, hele området videre til en privat developer, og det er derfor usikkert, hvordan den fremtidige udvikling af området bliver mellem det uregerlige NDSM og Mediawharf med de store kapitalinteresser og den nye kommercielle ejer af hele området. Mediawharf er i modsætning til

NDSM et developer-projekt med en investor, dvs. en traditionel metode til byudvikling. Til forskel herfra er aktørerne i NDSM under Casco-metoden selv ansvarlige for omgivelserne på basis af lighed og respekt. Mediawharf er optaget af økonomisk vækst og omhandler ikke social og kulturel udvikling. Spørgsmålet er derfor, hvordan udviklingen vil forløbe i mødet mellem et socialt forandringsrationale hos iværksætterne og et rendyrket økonomisk rationale hos de store aktører i Mediawharf. Kan disse rationaler udvikles hånd i hånd, eller bliver der tale om en byomdannelse udelukkende med fokus på de økonomisk resursestærke aktører, når storkapitalen flytter ind, sådan som Zukin flere steder har beskrevet det (Zukin 1989, 1995)? Disse overvejelser kan på nogle punkter sammenlignes med diskussionen fra Dreamhouse. Her satte Erhvervsrådet dagsordenen over for det kunstneriske områdes ønske om kunstfaglig udvikling i et eksperimenterende miljø. I Amsterdam er skalaen en helt anden, men det er værd at følge, om der bliver en nuanceret udvikling i forholdet mellem det sociale og kulturelle rationale og det økonomiske rationale

#### **7.5 Et socialt forandringsrationale og investorpotentiale**

NDSM har bevist, at det med stærkt fokus på et socialt forandringsparadigme er lykkedes at udvikle et økonomisk bæredygtigt koncept i et bottom'up perspektiv. Et projekt der i 2008 havde mere end 250 lejere, 170.000 besøgende og nye såvel iværksættere som besøgende, der hele tiden kommer til. NDSM er, som citatet fra den hollandske arkitekturårbog 07/08 påpeger, et *selvbygget idealsamfund*. Det er dog ikke et spørgsmål om at træde ind i utopien, som påpeget i afslutningen af indledningen i den hollandske arkitekturårbog (Bakker et. all. 2008:13). NDSM er ikke den rene utopi, men den konkrete utopi, som Ernst Bloch taler for, eller som Foucault i 1967 kaldte for heterotopien (Foucault 1997).

*The huge NDSM shed is a self-built ideal society; dream and act in one, and it consist, varying degrees of interest, of the initiator, the market and the local government shoulder to shoulder.* (Bakker et all. 2008:12)

Billedet af NDSM som en enklave i byen følger Michel Foucaults og Kevin Hetheringtons diskussion af den

illusoriske heterotopi, hvor den omkringliggende bys normer og værdier spejles og bearbejdes i nye forståelser af byen og dens orden. NDSM er billedet af den transformation, som den vesteuropæiske by står i fra industri- og servicebyer til kultur- og vidensbyer (Kiib 2007). NDSM er et heterotopisk rum, hvor der både produceres og konsumeres i det gadeplansniveau, som Andy Pratt efterlyser, når produktionskæderne for de kreative industrier udvikles. NDSM og Kinetisch Noord udvikles i en kooperativ struktur, der minder om 1920'ernes danske kooperative bevægelse, hvor det er de små producenter, der sikrer ejerskab til ressourcerne. Men det er også nærliggende at se koblinger til 1700-tallets Palais Royale, som i skala og indhold på mange måder er lig NDSM. På NDSM støbes ikke kugler til den politiske revolution. Her ydes et kvalificeret og konstruktivt modspil til det ensidige økonomisk rationale som ses i megen offentlig eller developerdrevne byudvikling. En udvikling som søger at udnytte ideen om Richard Floridas kreative klasse, og som ofte påføres som en top-down planlægning i en higen efter hurtige gevinster på såvel de offentlige som private virksomheders budgetter. På NDSM kobles det sociale forandringsrationale med det økonomiske. Det er således værd at bemærke, at målet hele tiden har

været det kooperative, men for at dette kan nås, skal det ske i et miljø, der beforder et gunstigt investeringsmiljø. NDSM har de næste 25 år til at fortsætte med at bevise dette.

Dersom man drager paralleller mellem NDSM og Dreamhouse, er det vigtigt at have forskellen i skalaen for øje. Dreamhouse kunne således ligge ca. tyve gange inde i NDSM hallen, og der er ca. tyve gange flere iværksættere samt et utal af event-projekter i NDSM. På trods af at Amsterdam har en skala, der stemmer overens med Richard Floridas og den kulturelle byudviklings skala, så er substansen den samme i Amsterdam/NDSM som i Aalborg/Dreamhouse, nemlig de kreative iværksættere; men rammebetingelserne er vidt forskellige. Dreamhouse er et stramt defineret kontorhus, mens NDSM har en åben selvbyggerstruktur. NDSM er båret af det socialt konstruerede rum og iværksætterlysten, men stadig med ejerskabet og investeringerne for øje, og NDSM er således et miks af det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale.

Processen kom før planen på NDSM. Det betyder, at NDSM er Richard Florida og kulturel byudvikling 'bottom up', i modsætning til Dreamhouse, som i højere grad kan betragtes som Richard Florida samt Pine og

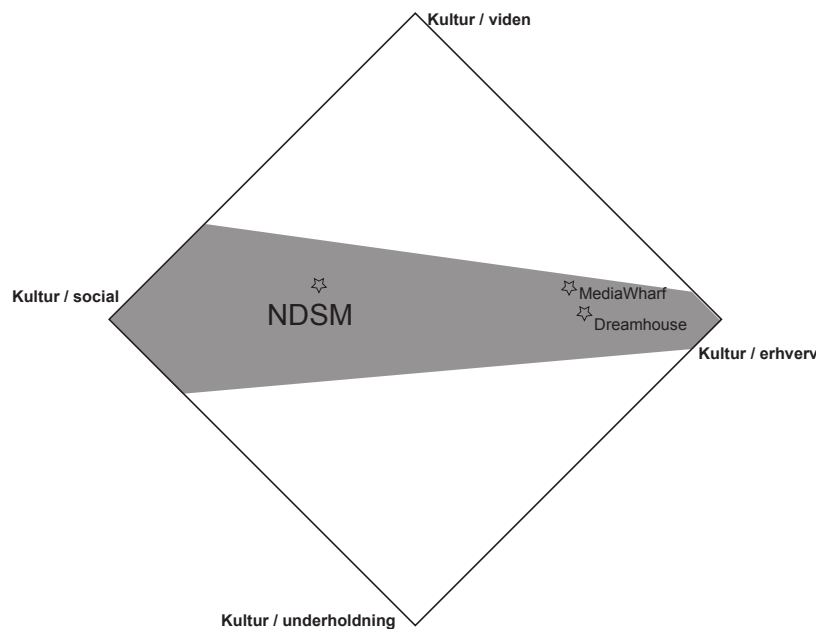


fig 61 Den bykulturelle trekant for NDSM

Gillmores oplevelsesøkonomien 'top down'. NDSM skaber en udvikling i det gadeplansperspektiv, som Jane Jacobs agiterer for, med et overskud af møder mellem byens aktører og deres programmer og funktioner. Et perspektiv hvor byen betragtes som et laboratorium, og hvor innovation skabes i et åbent heterotopisk miljø. Her mødes de sparringspartnere, som både kunstner og erhvervsmand efterlyste i Dreamhouse-interviewene. Byen og brugerne kommer først, men hele tiden med fokus på at skabe et miljø åbent for besøgende og investeringer. Det er netop, hvad Dreamhouse har oversat, nemlig at skabe et miljø med både produktion og forbrug af de kreative iværksætteres produkter, så der kan skabes synlighed og investeringslyst. Det er spændende er følge, hvordan MediaWharfs virksomheder kan leve side om side med de uregelmæssige iværksættere i NDSM, som bliver der i mindst de næste 25 år.

### 7.6 Custard Factory – Den private investor og de kulturelle og kunstneriske iværksættere.

Beretningen fra Custard Factory baseres på et besøg i september 2006, herunder en samtale med professor Paul Cantrill, som er leder af Creative Development i Birmingham Kommune. Herudover er benyttet en række artikler og webkilder.

I området Digbeth sydøst for the Bull Ring i Birmingham centrum ligger den tidligere budding-fabrik som blev drevet af firmaet Bird's frem til starten af 1980'erne; heraf navnet 'The Custard Factory'. Området består af ca. 25.000 kvadratmeter bygningskompleks i et fem hektar stort bykvarter (Porter & Barber 2007). I det tidligere fabrikskompleks ved floden Rea har firmaet Space Organisation, som er akronym for 'Society for the Promotion of Artistic and Creative Enterprise', siden 1992 udviklet komplekset, så det i 2007 rummede ca. 100 små kunstneratelierer og 100 tegnestuer/kontorer for hovedsageligt medie- og musikbranchen. Herudover rummede The Custard Factory i 2007 en række butikker, gallerier, dansescener, cafeer og spillesteder. Space Organisation og dets ejer Bennie Gray overtog komplekset i 1990 og har lige siden arbejdet med en strategi, man kunne kalde organisk vækst – udvikling bottom-up. Udviklingen er sket sideløbende med den indsats, som Birmingham offentlige myndigheder iværksatte fra midten af 1990'erne for at vende udviklingen for den hensyg-

nende industriby i The Midlands. Det er en satsning, som særligt i det nye årtusinde tog fart. Birmingham har med sit program for den kreative udvikling, som Paul Cantrill er en del af, ydet op mod en million pund i støtte til renoveringen af The Custard Factory. Herudover er yderligere tæt ved 14 millioner euro givet i støtte til 100 nye kreative arbejdspladser. Desuden er forskellige kunstneriske og kulturelle projekter blevet støttet, blandt andet en større teatersatsning (Lavanga, Stegmeijer & Haijen 2008). Bennie Grays Space Organisation har således modtaget støtte til projektet fra offentlige myndigheder. Herudover kan de mange kreative iværksættere søge støtte fra offentlige incitament-programmer. Men dette har ikke betydet, at det er de offentlige partnere, der



har overtaget projektet.

*Even though public support has been important, the private initiatives, early involvement of creative entrepreneurs and organic organization have been decisive to the success. As Gray puts (2002) it: "A major*

*fig 62 Det kendte byggeri med altanerne som rummer en række iværksættelsesvirksomheder*



*advantage of the Custard Factory, which people like, is precisely that it does not have upon it the dead hand of bureaucracy. With the best will in the world, this is something which town halls find very difficult to avoid.*" (Lavanga, Stegmeijer & Haijen 2008:8)

I citatet peger Bennie Gray meget rammende på, at lige gyldigt hvor gode intentioner 'rådhusene' og dermed de offentlige myndigheder har, så har disse meget svært ved ikke at skabe nyt bureaukrati. På nogle punkter kan det sammenlignes med diskussionen om det formaliserede netværkskoncept i Dreamhouse. Man sætter fra de offentlige myndigheders side samarbejde og netværk på kontrakt.

I The Custard Factory er den organiske vækst og den kreative iværksætterånd sat højest. Det er derfor et kendetegn, at The Custard Factory er udviklet som et 'åbent hus' koncept. I den første periode i starten af 1990'erne var der 'åbent hus' for de kunstneriske og kreative talenter i Birmingham, hvilket resulterede i et åbent, eksperimenterende miljø. Meget hurtigt bestod The Custard Factory af hundrede af kunstnere og omkring 70 kreative virksomheder, der benyttede sig af den indledende gratis husleje.

*The bottom-up and organic (minimally regulated) approach provided the initiative with 'street credibility', and the demand for working spaces was enormous. Due to the derelict nature of the buildings, a thorough renovation was necessary, after which separate working units were formed.* (Lavanga, Stegmeijer & Haijen 2008:5)

The Space organisation er en markedsdrevet virksomhed, der dog på visse områder agerer som en non-profit-organisation med et tydeligt ideologisk afsæt omkring udvikling af kulturen. Space organisationen styrer i dag tolv projekter i England ud over Custard Factory (Lavanga, Stegmeijer & Haijen 2008:5). Det er således en bevidst strategi at sætte huset 'frit', så der skabes 'street credibility' blandt de kreative iværksættere i Birmingham og andre steder i England.

I 2007 hævdede Bennie Gray, at der var brugt mere end 200 millioner kroner på udviklingen af projektet fra såvel privat som offentlig side. Der er ikke længere åbent hus, men stedet er blevet omdrejningspunkt for det kunstneriske og kulturelle vækstlag samt for de mindre medie- og musikvirksomheder i byen. Fra of-

fentlig side ydes der ikke støtte til den daglige drift, da den hviler i sig selv (Montgomery 2007:607).

Men de offentlige programmer i byen yder dog igenem blandt andet 'Business Support for Creative Industries Scheme' støtte til virksomhedsforundersøgelser, huslejetilskud og portefølje-udvikling. Det bevirker, at en række mindre iværksættere har mulighed for at leje sig ind på The Custard Factory (Lavanga, Stegmeijer & Haijen 2008:6).

I 2007 kunne de mindste arbejdspladser og atelierer lejes for ca. 450 kroner om ugen eller ca. 24.000 kroner om året. Dette blev udnyttet til at skabe et centrum for byens kultur- og oplevelsesindustri, som i 2007 bestod af mere end 200 kunstnere og en række firmaer med op til 30 ansatte i bl.a. medie- og IT-industrien. The Custard Factory er løbende under udvikling af ejeren, hvilket er et tydeligt tegn på, at økonomien er bæredygtig set fra developerens side. Der er altså et klart økonomisk incitament ved at arbejde med en organisk bottom-up vækst. Der er således planer om et hotel samt lejligheder, der mikser muligheden for bolig og arbejdsplads til de kunstneriske og kulturelle iværksættere.

*Gray's Space organization acquired the 5-acre Custard Factory complex of vacant nineteenth century factories in the heart of Digbeth. Initially, the space was made available to theatrical groups and young artists, who had approached Gray about the possibility of temporary use (Space Ltd, n.d.). Subsequent restoration and marketing of space to creative businesses and talent has been a substantial commercial*

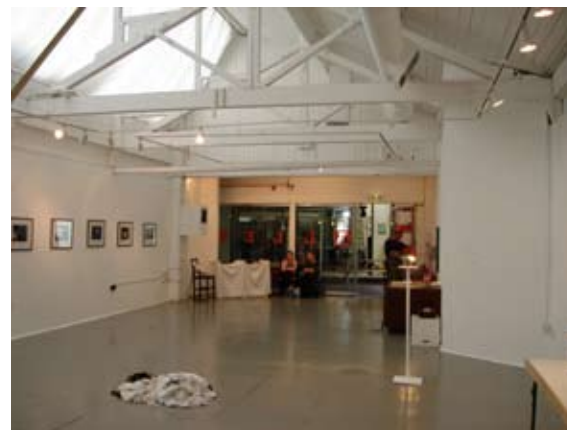


fig 63 Udstillingssted med plads til kunst og design fra de kreative iværksættere i området

success. (Porter og Barber 2007:1335)

The Custard Factorys positive effekt på vækstlagene blev i 2006 bekræftet af professor Paul Cantrill, leder af Birminham bys satsning på de kreative industrier. Han pegede på, at succesen var sket via opstarten med de gratis eller meget billige lejemål. Der er således ingen tvivl om, at Custard Factory igennem sin organiske struktur skaber billige og attraktive rammebetingelser for iværksætterne.

### 7.7 The Custard Factory som by

Området ligger som en lille enklave uden for de områder af byen, der omkring centrum og mod vest og sydvest var udviklet op gennem 1990'erne med fokus på de store traditionelle kultur- og handelselementer. Udviklingen med store offentlige investeringer var derfor gået uden om området Digbeth, hvor Custard Factory ligger. Bevæger man sig fra The Bull Ring i centrum mod sydøst ad Bond Street, har man ikke fornemmelsen af blomstrende byliv. Under et besøg en søndag i september 2006 var det da også åbenlyst, at Digbeth var et sted, som var på vej frem, men som ikke havde været intensivt udviklet. Dette ser nogle af virksomhederne og iværksætterne som et problem. Der er brug for offentlige eller private servicevirksomheder samt lokale beboere, der kan skabe et hverdagsliv. Men det er en balance, for det er netop placeringen uden for de målrettede ejendomsinvesteringer, der har muliggjort, at de kreative iværksættere kan betale den lave husleje.

Virksomhederne i The Custard Factory efterspørger byens klassiske primære og sekundære funktioner, som Jane Jacobs pegede på skulle blandes for at opnå en spirende urban økonomi (Jacobs 1961). Der skal skabes et miks af erhvervsorienterede, sociale og kulturelle aktører i en by, der er at betragte som en social konstruktion, og det er herfra, en blomstrende urban økonomi opstår. Det er altså ikke blot talent, tolerance og teknologi i Floridas optik, men også det almindelige liv og servicefunktionerne, altså livet i byen i et hverdagsperspektiv, som efterspørgeres af de kreative iværksættere og deres virksomheder.

*There are elements of an organic clustering process developing in the area. Yet some creative industry actors express a sense that the area lacks spirit as a creative or cultural district, particularly with regard to those elements—amenities, private and public servic-*

*es, some residential population—that would animate Digbeth as a thriving creative community (personal communication, 21 and 30 June 2004). (Porter and Barber 2007:1342)*

### 7.9 Et økonomisk og socialt orienteret bykulturelt rationale

Trækker man paralleller til kapitlets første fortælling fra NDSM, så hviler Custard Factory ligesom dette på mødet mellem det økonomiske og det sociale foran-

*Fig 64 Midt i The Custard Factory, med Sculpturen 'The Green Man'*



dringsrationale. Men hvor initiativet i NDSM kom fra brugerne, de kreative iværksættere med det sociale forandringsrationale, så kommer det i Custard Factory fra det økonomiske rationale og Bennie Grays Space organisation. Space's tilgang kan betegnes som blandingen af velgørenhed og cool business, med naturlig vægt på det sidste. Afsættet for The Custard Factory er en virksomhed, der skal skabe økonomi til nye investeringer. Det er ejeren, Bennie Gray, og hans interesse for de kreative iværksættere og kulturen, som driver udviklingen, men i et naturligt markedsorienteret perspektiv. Det er sket med støtte fra offentlige programmer, men ikke i en top-down Richard Florida-model. Udviklingen styres af udlejereren som en organisk vækst, der tillader en vis inertie med en lang udviklingsperiode med frie huslejer og fokus på iværksætternes ikke-hierarkiske organisationsformer. Custard Factory har derfor så at sige styret uden om de store programmets bureaukrati i et partnerskab med såvel de offentlige myndigheder i byen som de iværksættere, der flytter ind i The Custard Factory.

Som NDSM er Custard Factory et sted med fokus på produktion af kulturelle produkter. Men det er også et miljø, hvori der konsumeres kulturelle produkter. Custard Factory har dermed det fokus, som Franco Bianchini efterlyser, og som ligger i Andy Pratts dybdeorienterede produktionskæde med innovation og sparringspartnere i gadeplan. Men også offentlige programmer støtter op om de enkelte iværksætters virksomhedsudvikling, uden at det sker i en bureaukratisk ramme. Hele programmet har i de seneste år skabt en overordnet rammestruktur, som støtter de kreative industrier, som er den betegnelse for virksomheder i kultur- og oplevelsesøkonomien, der anvendes i England.

### 7.9 Organisk vækst eller det heterotopiske miljø

The Custard Factory er en enklave med en heterotopisk karakter, som særligt fanges i ordet 'organisk vækst', der i flere sammenhænge bruges om stedet. Stedet er et overgangsrum mellem to epoker i byen, mellem den industrielle epoke og den kulturelle og vi-



Fig 65 Grafitti med udsigt til The Custard Factory.

densbaserede. Ved at stille rummet frit opstår en ny forståelse, der arbejder med forandring gennem nye rumlige og institutionelle udtryk. Det ses i mikset af virksomheder, bagsider og forsider med præmieret arkitektur og graffiti side om side. Det ses i brugen af kunsten, der vokser frem, som fx det kendte værk 'Green man', der igen skaber nye fælles forståelser af området.

Som Porter og Barber, i citatet herunder, udtrykker det omkring den offentlige styring af den kulturelle byudvikling i Birmingham, så handler det om modsætninger i planlægningsprocessen. Man kan vælge at lade byudviklingsprocessen selv-udvikle (hands-off), eller man kan styre den med masterplanen (hands-on). Dette følger den diskussion, som i teorikapitlet blev indledt med Klaus Kunzman, der påpegede, at dér, hvor der planlægges, forsvinder den kreative udvikling. Men det er også en tematik, som findes omkring heterotopien og forholdet mellem det anderledes, eksperimenterende og ikke autoritære i kobling med orden, normer og disciplin. Det er Space Organisation og Bennie Grays filosofi at styre The Custard uden om bureaukratiet. Men det betyder måske, at der i The Custard Factorys tilfælde mangler modspil fra det offentlige, når det gælder om institutioner og udvikling med beboelse, således at der skabes det dagligdags byliv, som efterspørges.

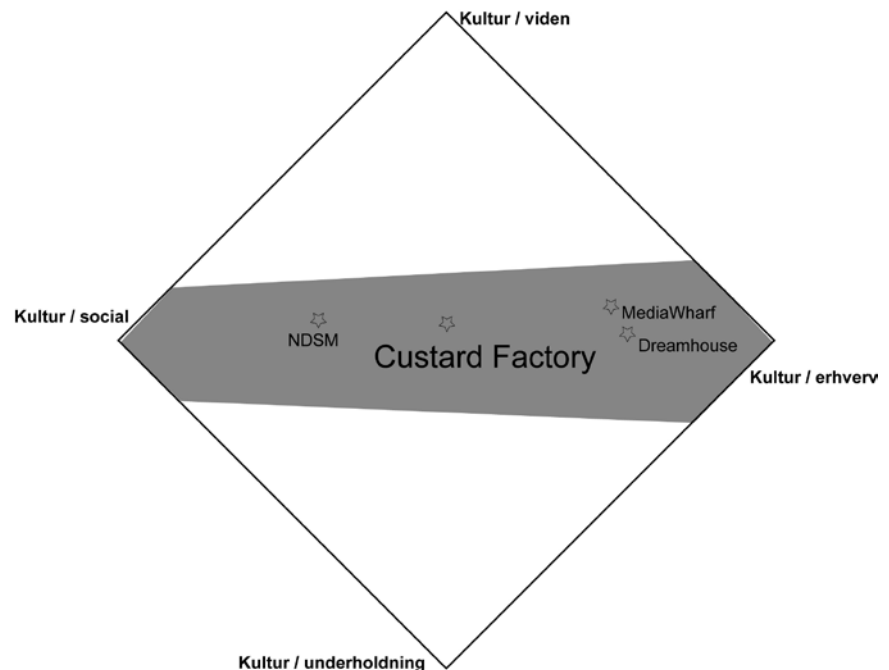
*The question of how to successfully deliver a cultural planning programme or "creative quarter" within a city is one of the paramount themes (often contested) in the literature. One debate centres on the choice between a "hands-off" or "hands-on" approach for local governance agencies. Should creative quarters simply be allowed to organically "emerge" and grow? Or do they require intervention at a range of levels to develop? (Porter & Barber 2007:1329)*

Bennie Gray søger at koble den økonomiske vækst med den organiske, sociale forandring i kunsten og kulturen, hvilket er delvist lykkedes. Der mangler dog stadig en organisk vækst mellem The Custard Factory og den omkringliggende by. Men måske er den praksis, som Bennie Gray udvikler, med til at skabe den uhierarkiske struktur og de skift i værdier, som på sigt er med til at give stedet en heterotopisk karakter, som former nye fremtidige agendaer. Bennie Gray er

erhvervsmanden, der har set, at kulturen kan være en vigtig forretningskilde, men han er også filantropen, som kobler iværksætternes latente potentiale i byudviklingen med selve udviklingen af sin egen bydel samtidig med, at han har set det økonomiske potentiale.

*The development of the Custard Factory has not been without its problems. One of them is our rather confused relationship with Birmingham City Council. Since we do both for-profit and not-for-profit things, they can't quite figure us out. On the one hand we let the spaces—if people don't pay up they're out because without this tight discipline we would not survive—on the other hand, we do lots of pro bono publico things such as the dance studios, the theatre, the art galleries and so on. I think it's always very important to balance commercial discipline with cultural potential (Bennie Gray, udtalelse tilgået i april 2009, www.spaceorg.co.uk)*

fig 66 Den bykulturelle trekant for The Custard Factory



The Custard Factory er som NDSM et åbent og transparent sted, der i modsætning til Dreamhouse søger nye relationer og kobler såvel det sociale som det økonomiske bykulturelle rationale. Men hvor NDSM blev startet bottom-up og senere opkøbt af developeren, så blev The Custard Factory initieret og udviklet af developeren. Indholdet er dog det samme, et heterotopisk miljø for de kreative industrier i oplevelsesøkonomien.

### 7.10 Bazar2 - bazaren og de kunstneriske og kulturelle iværksættere

Den næste fortælling bygger på udviklingsprojektet Bazar2 fra 2004, som jeg som forsker deltog i. Det arbejdede med kultur og vidensbaseret byudvikling, kreative iværksættere og social integration i Odense. Byggeselskabet Olav de Linde købte i 2003 Thrige Titans tidligere industrikompleks i Odense. Området bestod hovedsageligt af en række industrihaller, som skulle have et nyt formål. Herudover rummede området en mindre del liberale og kreative erhverv samt offentlige institutioner og en uddannelsesinstitution. Byggeselskabet Olav de Linde havde en idé om at

etablere en basar i nogle af hallerne med forbillede i den basar, som firmaet etablerede i Århus Vest i 1996.

Thrige-området ligger placeret op mod Thomas B. Thriges Gade mellem den historiske bykerne og det indre havneområde, grænsende op mod det gamle arbejderkvarter Skibhuskvarteret mod øst. Dette område har traditionelt ikke haft stor tiltrækningskraft på den odenseanske befolkning, når det gælder oplevelser og byliv. Samtidig har man igennem 1990'erne og starten af de nye årtusinde søgt at forny byens største sociale boligområde, Vollsmose. Det har ikke haft den ønskede effekt, og Vollsmose lå i 2003 stadig som en enklave nordøst for centrum og Thrige. Med en mulig ny basar centralt i Odense åbnes der for nye sociale, kulturelle og økonomiske relationer mellem midtbyen og det afkoblede sociale boligområde og dets beboere, som hovedsageligt udgøres af nydanskere.

*'Bazaren, Thrige og havneomdannelsen kan bidrage til at åbne odenseanernes mentale kort i forhold til hvad der er midtby, havn og Skibhuskvarter.'* Carsten Henriksen, landinspektør i byplanafdelingen, Odense



Fig 67 Bazar Fyn ved åbningen i 2007

Kommune. (Andersson, Kiib og Sørensen 2005)

"Områdefornyelsesprojektet BAZAR2, Odense's hovedgreb var med afsæt i den mellemstlige basar, at udvikle koncepter og senere konkrete projekter med afsæt i markedspladsen og scenen for at skabe integration via områdefornyelsen på tre niveauer:

*"Projektets formål bygger på 3 vigtige integrationstemaer, nemlig integration mellem bydel og by, mellem kultur og erhverv samt mellem dansker og nydansker."* (Andersson, Kiib og Sørensen 2005)

Bazar2 projektet ønskede dermed at skalere og udfordre Richard Floridas ide om den tolerante og talentfulde by ved at afsøge basarens potentialer omkring koblingen af kultur, erhverv og integration. Men det skulle ikke ske i en 'top-down'-tilgang med implementering af planer for oplevelsesøkonomien og den kreative klasse. Det skulle derimod ske i en 'bottom-up'-tilgang ved at inddrage aktørerne direkte omkring det konkrete projekt, basaren, og lade denne være dynamo for en åben proces, som sigtede mod en social, kulturelt og økonomisk bæredygtig bydel.

Man kan sige, at fokus lå på at udvikle de kvaliteter, der ligger indlejret i et heterotopisk miljø, som udfordrer de gængse normer og skaber nye koblinger i den by, som står i overgangsfasen mellem de to økonomier, den industrielle og den videns- og kulturbaserede. Dette arbejde blev helt konkret muligt i 2004. Her indvilligede Byggeselskabet Olav de Linde i at deltage i et udviklingsprojekt. Hermed var grunden lagt til en ny basar centralt i Odense og til et udviklingssamarbejde, kaldet Bazar2, mellem Byggeselskabet Olav de Linde, Aalborg Universitet, Odense Kommune og Socialministeriet i Danmark.

### 7.11 Nye integrationstemaer i den kultur- og vidensbaserede by

Hovedkonceptet i Bazar2 var som nævnt at tænke integration på flere niveauer i byen. Integrationen mellem bydel/ghetto (Vollsmose) og by (Odense), mellem 'nydansker' og 'gammeldansker' samt mellem kultur og erhverv. Indledningsvis stillede holdet fra Aalborg Universitet en række spørgsmål. Et af disse havde dog særlig interesse i forhold til denne afhandling: *Har projekter båret af en privat økonomi som basaren potentialet til at blive den dynamo, der driver integratio-*



*nen på flere niveauer, mellem kultur og erhverv, mellem ny- og gammeldansker og mellem bydel og by?*

En række workshops og møder gennem 2004 med samme teoretiske afsæt som de, der er udviklet omkring eksperimenterne i denne afhandling, og som teoretisk er beskrevet i denne afhandlings kapitel 2, var centrale for at kunne besvare dette spørgsmål (Andersson, Kiib og Sørensen 2005). Aktiviteterne i Bazar2-projektet affødte en række nye koncepter og projekter samt ikke mindst diskussioner mellem centrale aktører i Odense. Deltagerne i workshops og udviklingsmøder repræsenterede både kulturen, erhvervslivet, den sociale indsats, uddannelserne og byudviklingen. Der var tale om en tværfaglig proces, der tog yderligere fart med udarbejdelsen af en ny, stor kulturstrategi for byen; en strategi som Bazar2-projektet blev en del af. Diagrammet herunder viser, hvordan afsættet omkring basaren skulle forplante sig til den omkringliggende bydel.

Den integrerede indsats mellem den private developer, byudviklingen, erhvervsudviklingen og den sociale indsats kunne dog ikke fastholdes med fokus på de tre indledende integrationstemaer, idet projektet havde et vist sammenfald med temaerne fra Odense Kommunes nye og store kulturstrategi, der blev udviklet sideløbende i 2004. Bazar2-projektet blev således koblet og udvidet med flere af de større temaer i kulturstrategien.

Fig 68 Model fra udviklingsprojektet Bazar2 Mødet mellem markedspladsen og scenen i en kulturelt orienteret byudvikling (Andersson, Kiib og Sørensen 2005)

### 7.12 Bazaren og iværksætterhuset

Projektforslagene blev udviklet med afsæt i workshops fra Bazar2 samt i kulturstrategien. Et af projekterne var et stort multifunktionelt teaterhus i de største af ThrigeTitans fabrikshaller. Dette hus ville ligge som nærmeste nabo til basaren, som sammen med de mange mellemstilige handelspladser også skulle huse et 'Innovationens Hus', et iværksætterhus for de kreative iværksættere i byen. Flere kunstnere, erhvervsledere og iværksættere formulerede i 2004 afsættet til Innovationens Hus som et centralt initiativ, hvis en egentlig kreativ og kulturel kapital skulle udvikles i Odense. Oprindeligt stillede Olav de Linde 1000 m<sup>2</sup> fabriksdal til rådighed for, at kreative iværksættere i et år kunne eksperimentere med et koncept for et fremtidigt iværksætterhus i en kobling med basaren. Men kommunen ønskede ikke at indgå i projektet med støtte til el og varme. Det blev derfor ikke realiseret i den åbne og eksperimenterende form, som det var tænkt. Idéen var at skabe en række iværksætterjobs internt i basaren. Byens etniske minoriteter kunne få en handelsplads i basaren side om side med kreative iværksættere i Innovationens Hus. Det ville give et hverdagsliv med fokus på mangfoldige kulturer fra hele verden samt iværksætteri i kultur- og oplevelsesøkonomien. De besøgende i basaren og Innovationens Hus kunne efter handel eller spisning i basaren gå ind



Fig 69 Fuldt hus til åbningen af Bazar Fyn i marts 2007

i det multifunktionelle Teaterhus og se forestillingerne. Det skulle være et miljø med lige dele kulturproduktion og kulturforbrug. Et sted, der i dagtimerne var præget af etniske iværksættere, teater- og musikproducenter og kreative iværksættere, og som om aftenen kombinerede disse produkter i nye kulturudtryk, som kulturforbrugerne kunne få del i. Man kunne med dette have set ansatsen til en konkret utopi eller et heterotopisk miljø, hvor værdier og normer blev sammenstillet i nye konstellationer. Normer omkring 'dem og os' i integrationspolitikken men også normer i oplevelsesøkonomien kunne være blevet udfordret ved at skabe nye overlap mellem, basar, teaterhus og iværksættermiljø. Her ville de gængse normer have haft et rum med plads til eksperimenter.

### 7.13 Opsplitning i enklaver og sektorer

Kulturstrategien og placeringen af investeringerne ville det dog anderledes. Teaterhuset blev taget ud af projektet og placeret sammen med Odenses bestående koncert- og hotelkompleks mod syd langs Thomas B. Thriges Gade. Innovationens Hus blev fastholdt som et projekt, der skulle realiseres, men flyttet til den yderste del af havnen en kilometer fra basaren. Desuden skulle dette hus styres af kommunens Erhvervsråd, ligesom det var tilfældet med Dreamhouse i Aalborg. (Odense Kommune 2004).

Basaren blev i marts 2007 det første realiserede projekt på Thrige, mens Innovationens Hus under det nye navn Stjerneskipet åbnede officielt den 10. december 2007. Ifølge ejeren er der investeret mere end 100 millioner kroner i basaren og de omkringliggende arealer. I den første periode havde basaren omkring 20.000 besøgende om ugen. Dette tal er dog i 2008 faldet en del ifølge de lokale medier. Mere end 60 små iværksættervirksomheder er startet af 'nydanskere', hvilket vidner om stor iværksætterlyst og initiativ ([www.bazarfyn.dk](http://www.bazarfyn.dk)). Bazar Fyn er et iværksætterteri, der kobler handel og oplevelser.

Set fra et urban designperspektiv ligger Bazar Fyn i 2009 som et 'varehus' på et parkeringsareal flot renoveret og omgivet af andre fint renoverede erhvervsbygninger. Men der er ikke det miks af programmer og aktører, som lå i det oprindelige projekt. Der er ikke skabt det miljø, hvor integrationen mellem bydel og by, nydansker og gammeldansker samt mellem kultur og erhverv er opstået. Bazar Fyn er dog et ekstraordinært varehus, men det er ikke noget, der ændrer

på forestillingen om iværksætteri og kreative alliancer. Det samme gør sig gældende for Stjerneskipet, som er det navn, Innovationens Hus blev døbt. Stjerneskipet er placeret i en solitær bygning yderst på havnen i et nyere kontorhus med flot renoverede facader, men uden kontakt til den øvrige by og uden funktioner, der åbner op for andre end iværksætterne i huset. Teater- og Musikhuset bliver, sammen med kongres- og hotelfunktioner og byens musikkonservatorium, det klassiske, 'fine' kulturhus centralt placeret i byen. Man har derfor, når det gælder iværksætterperspektivet skabt to enkeltstående projekter, som ikke opnår at skabe nye relationer med hinanden eller med andre projekter. Koblingen mellem Jane Jacobs primære og sekundære programmer udebliver, da disse placeres i separerede enklaver

#### 7.14 Det økonomiske rationale dominerer

Det er hovedsageligt det økonomiske rationale, som er i forgrunden for såvel Bazar Fyn som for Stjerneskipet. Betragter man figur 70 kan man se at det er mellem det økonomiske og det oplevelsesorienterede rationale at udviklingen finder sted. Bazar Fyn har dog et kraftigt fokus på det oplevelsesorienterede rationale, da det er det, som sælger varerne i Bazar Fyn. Bazar Fyn er fortællingen og stemningen fra Mellemøstens og Orientens store basarer.

*Det bedste fra hele verden..... midt i Odense  
Gør dine indkøb til en oplevelse! Med 7000 m2 og mere end 65 forskellige forretninger har vi samlet hele verden under ét tag. Kom og oplev den gode stemning i bazaren. Lad dine sanser gå på opdagelse i alle de eksotiske indtryk: Duften af koriander, spidskommen, rosenolie; smagen af de arabiske kager, friske figer og krydret couscous. Se hvordan guldsmeden eller blomsterhandleren arbejder og hør musikken fra andre verdenshjørner. Der er noget for enhver i bazaren - kom og gør et godt køb!* (forsiden af www.bazarfyn.dk tilgået august 2008)

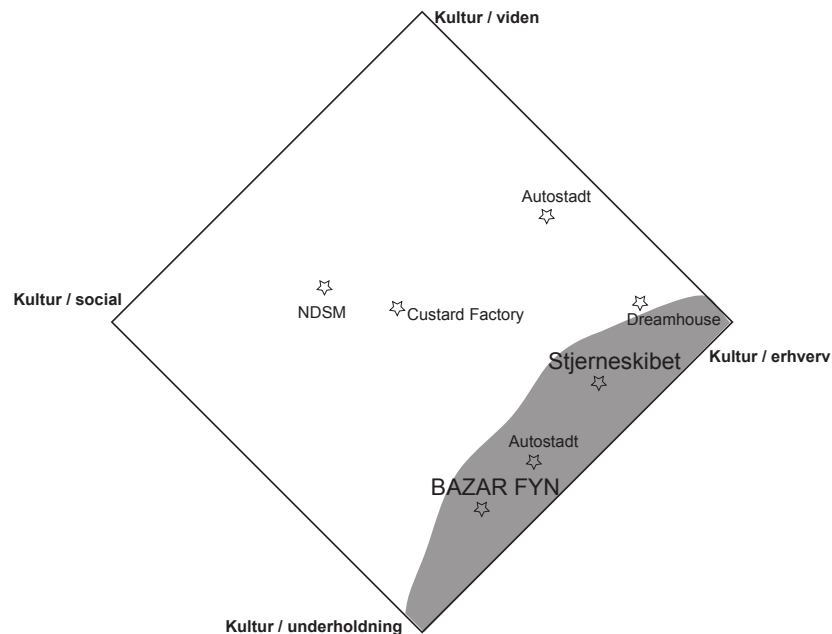
#### 7.15 Stjerneskipet – Dreamhouse på fynsk

Betragter man de virksomheder, der har deres virke i Stjerneskipet, så er det hovedsageligt små service- og vidensvirksomheder (www.stjerneskipet.dk). Dette bekræftes af husets daglige leder Per Hein, som i en samtale i foråret 2008 påpegede, at hvis der ikke var midler til at støtte en kulturel og kunstnerisk praksis i

huset, så ville det udvikle sig som et traditionelt iværksætterhus. De midler, der bruges på det kulturelle og kunstnerisk islæt, er ikke rettet mod produktionen. Det er derimod brugt på den nye arkitekttegnede facade og lyskunsten herpå. Et projekt som har høj arkitektonisk og kunstnerisk kvalitet, men som ikke ændrer på husets indhold og dets ret traditionelle erhvervsfokus. Indholdsproduktionen er rettet mod mere traditionelle erhvervsvirksomheder. Det kreative indhold og kulturen er ikke central, og integrationen mellem kultur og erhverv bliver, som kunstneren Poul Weile udtrykker det, et buzz-word og ikke så meget andet. Det flytter ikke på forståelsen af en tredje vej mellem kultur og erhverv.

Det samme kan til dels siges om Bazar Fyn, som ikke har fået et modspil i form af et teater, et musikhus og et 'Stjerneskip', der netop ikke fik en plads i basaren, så man kunne kombinere forskellige iværksætterverdener. Stjerneskipet er derfor i langt højere grad et traditionelt iværksætterhus, og basaren er en sjov handelsoplevelse. Sammenligner man med NDSM og The Custard Factory, så mangler der fokus på 'bot-

Fig 70 Den bykulturelle firkant for Bazar Fyn / Stjerneskipet





tom-up'-udviklingen og en evne fra det offentlige til at facilitere en udvikling. Kommunen har ikke arbejdet aktivt med planlægning i forhold til basaren, som blot er huse på en parkeringsflade, ligesom Stjerneskipet er blevet et 'top-down'-Erhvervsrådsprojekt.

I forbindelse med Bazar Fyn og Stjerneskipet er der således ikke opstået et heterotopisk miljø i det nye kvarter. Bazar Fyn er en fin destination for en anderledes handelsoplevelse og for turisterne, men den indledende diskussion af integration mellem bydel og by, kultur og erhverv er ikke nævneværdigt til stede. Det sociale forandringsrationale og det oplysningsorienterede rationale, som var en del af Bazar2, har ikke

fået nogen plads, da kommunen har trukket sig fra at deltage i udviklingen af Thrige-komplekset. Det er derfor overladt til den private developer, som stramt definerer basarens udlejningskoncept.

## 7.16 Perspektivering - Hvad kan man lære af Amsterdam, Birmingham og Odense?

Sammenligner man de tre eksempler, som er beskrevet i dette kapitel, er det tydeligt, at den største robusthed, såvel kulturelt som økonomisk, opstår dér, hvor udviklingen sker 'bottom-up'. Robusthed udvik-

Projekt/ Rationale	NDSM	Custard Factory	Autostadt	Bazar Fyn
Oplysningsorienteret			x	
Socialt	x	x		
Økonomisk	x	x	x	x
Oplevelseorienteret			x	x

Projekt/ Strategi	NDSM	Custard Factory	Autostadt	Bazar Fyn
Kulturforbrug	x	x	x	x
Kulturproduktion	x	x		

Projekt/ udviklingsideal	NDSM	Custard Factory	Autostadt	Bazar Fyn
Top-down			x	x
Bottom-up	x	x		

Projekt/ markedsvilkår	NDSM	Custard Factory	Autostadt	Bazar Fyn
Marked for kreative produkter	x	x	x	
Risikovillig kapital	x	x	x	x

Initierende aktør og økonomi	NDSM	Custard Factory	Autostadt	Bazar Fyn
Offentlig virksomhed	x			
Privat virksomhed		x	x	x
Bruger-udviklet	x	x		

Fig. 71 Skemaet viser de eksterne eksempler iforhold til: rationale, tilgangen til forbrug eller produktion af kulturelle produkter, udviklingstilgang, den økonomiske rammestruktur, hvilken type aktør der har startet og skabt økonomien

les tydeligvis også bedst i de eksempler, der ikke udelukkende initieres fra offentlig side, og endelig synes det evident, at eksempler, der kobler de sociale og de økonomiske rationaler, samtidig kobler kulturproduktion med kulturforbrug. Dette indikerer, at disse typer projekter vil have den største effekt på den kulturelle infrastruktur i byen, idet de kombinerer iværksætterpotentialet i oplevelsesøkonomien med byrummets potentiale i den kulturelle byudvikling. Herved tydeliggøres Andy Pratts og Graeme Evans' diskussion af produktionskæder og innovation i bymiljøet og af den kulturelle byudviklings søgen efter såvel produktion

som konsum i samme miljø, sådan som Franco Bianchini efterlyser.

I det følgende opsummeres og sammenlignes henholdsvis de eksterne eksempler fra Amsterdam, Birmingham, Odense og Wolfsburg (fra kapitel 6) og projekterne fra Aalborg-konteksten, såvel de rent kulturelle som de iværksætterorienterede miljøer Dreamhouse og Bretteville. I skemaerne i figur 71 og 72 de næste sider rettes fokus på fem områder, som har været diskuteret gennem kontekstfortællingen i kapitel 3 og 4, i teori og litteraturstudierne i kapitel 5 og i det første forskningseksperiment i kapitel 6.

<b>Projekt/ Rationale</b>	Utzon Center	Musikkens Hus	Nordkraft	Bretteville	Dreamhouse
Oplysningsorientet	x	x	x		
Socialt			x		
Økonomisk	x	x		x	x
Oplevelsesorienteret			x	x	x

<b>Projekt/ Strategi</b>	Utzon Center	Musikkens Hus	Nordkraft	Bretteville	Dreamhouse
Kulturforbrug	x	x	x		
Kulturproduktion	(x)	x	x	(x)	(x)

<b>Udviklingstilgang</b>	Utzon Center	Musikkens Hus	Nordkraft	Bretteville	Dreamhouse
Top-down	x	x	x	x	x
Bottom-up					

<b>Projekt/ markedsvilkår</b>	Utzon Center	Musikkens Hus	Nordkraft	Bretteville	Dreamhouse
Marked for kreative produkter					
Risikovillig kapital	(x)	(x)			

<b>Initierende aktør og økonomi</b>	Utzon Center	Musikkens Hus	Nordkraft	Bretteville	Dreamhouse
Offentlig virksomhed	x	x	x	x	x
Privat virksomhed	(x)	(x)			
Brugerudviklet					

Fig. 72 Skemaet viser de lokale eksempler iforhold til: rationaler, tilgangen til forbrug eller produktion af kulturelle produkter, udviklingstilgang, den økonomiske rammestruktur, hvilken type aktør der har startet og skabt økonomien

- De bykulturelle rationaler
- Forholdet mellem kulturforbrug og kulturproduktion
- Udviklings-idealet bottom-up versus top-down
- Markedsvilkårene
- Initierende aktør

Sammenligner man de skemaer, der rummer de eksterne projekter, med de skemaer, der rummer projekterne i Aalborg, er der en række tydelige forskelle. I gennemgangen af disse lægges vægten på de iværksætterorienterede projekter. Det vil sige at det hovedsageligt er NDSM og Custard Factory der bruges i sammenligningen med Aalborg eksemplerne. Men inde diskussion omkring de kreative iværksætterprojekter tages samles op på Autostadt og Odense eksemplerne.

Autostadt har sin styrke i en diskussion af den økonomiske styrke og kompetencer der skal ligge bag kreative alliancer i Oplevelsesøkonomien. Det er her tydeligt at det nødvendigvis ikke har en særlig rolle for byen i dette tilfælde Wolfsbrug at der ligger et projekt som Autostadt midt i byen. For Odenses tilfælde så er Stjerneskipet et projekt meget lig Dreamhouse og bekræfter således den viden som er omkring Dreamhouse fra kapitel 6 som viser at iværksætterhusene som udvikles topdown med afsæt i kreative strategier og oplevelsesøkonomiske handlingsplaner hovedsageligt er visioner frem for lokal udvikling og virkelighed. Bazar Fyn viser at handel og oplevelser har et potentiale, men ikke i forhold til de kreative iværksættere når iværksætterhuset kobles af bazaren som det skete i Odense.

De følgende sammenligninger fokuserer på de kreative iværksætter projekter.

#### **De bykulturelle rationaler**

Når man sammenligner iværksætttermiljøerne i Aalborg med iværksætttermiljøerne i Birmingham og Amsterdam, mangler det brugerdrevne og sociale forandringsideal i Aalborg. Men i Aalborg findes ikke den samme kritiske masse af brugere som i de udenlandske eksempler, ligesom udviklingsidealet omkring brugerinvolveringen mangler i Aalborg. Hertil kommer, at der er en usikkerhed omkring den kritiske masse af kreative iværksættere og kunstnere i Aalborg sammenlignet med iværksætttermiljøerne i Birmingham og Amsterdam.

#### **Forholdet mellem kulturforbrug og kulturproduktion**

I NDSM og The Custard Factory sker en kobling mellem kulturproduktion og kulturforbrug. Dette sker også i Aalborg i etablerede institutioner som Musikkens Hus, Nordkraft og til dels Utzon Center. Det sker derimod ikke i iværksætttermiljøerne i Aalborg. Iværksætttermiljøerne i NDSM og The Custard Factory viser ellers, at der er et potentiale i at koble kulturproduktion og kulturforbrug, hvis man vil skabe en økonomisk og kulturel bæredygtig udvikling set i relation til de kreative iværksættere i oplevelsesøkonomien.

Da denne kobling mangler, sker der ganske enkelt ikke en udvikling af kreative miljøer i Aalborg, hvortil byens brugere kunne have adgang. Denne manglende kobling mellem by og iværksætttermiljø kan måske tilskrives, at udviklingen ikke initieres af brugerne i samarbejde med enten en offentlig eller en privat virksomhed.

#### **Udviklingsidealet bottom-up versus top-down sammenholdt med markedsvilkår:**

I Aalborg udvikles alle projekter, etablerede såvel som iværksætterprojekter, entydigt som 'top-down' og for offentlige midler. Her overfor er de eksterne iværksætterprojekter, der synes mest bæredygtige, udviklet 'bottom-up', men i en vekselvirkning mellem private og offentlige midler.

De steder, hvor der er en ekstern eller privat kapital til stede i Aalborg, er der tale om fonde og ikke virksomheder, der stiller kapital til rådighed. Det ses i Utzon Centeret og Musikkens Hus. Her agerer også Universitetet, der kan betragtes som en virksomhed med offentlige forpligtigelser, på markedsvilkår. Der synes således at være et potentiale i den type virksomheder, som er selvejende institutioner midt mellem den offentlige og private økonomi. Generelt har Aalborg naturligvis ikke den økonomi og det marked, man ser i store europæiske byer som Amsterdam og Birmingham. Men selv i mindre byer som Wolfsburg og Odense er projekterne i højere grad understøttet af en risikovillig privat økonomi end det er tilfældet i Aalborg. Der er således et underskud af investeringslystne private investorer, som ser et potentielt marked for de kreative iværksættere og oplevelsesøkonomien i Aalborg.

### Initierende aktør

Når man sammenligner skemaerne over initierende aktører, viser det sig i Aalborgs tilfælde, at disse aktører for alle projekter er offentlige virksomheder. Dette gør sig i de eksterne eksempler kun gældende for NDSM, men her som en kobling mellem offentlig virksomhed og brugere, men ser man endnu en gang på rationalerne bag de forskellige projekter, så ses det da også, at koblingen mellem det sociale forandringsrationale og det økonomiske gør sig gældende for NDSM. Denne kobling gør sig ligeledes gældende for The Custard Factory, blot sker initieringen her mellem en privat virksomhed og brugerne,

### Udviklingsidealet bottom-up versus top-down sammenholdt med initierende aktør

Der kunne være det potentiale i at koble iværksættermiljøet med udviklingen af byen når man betragter muligheden for at åbne det for potentielle nye iværksættere, men også i forhold til at skabe et marked. NDSM og The Custard Factory er begge projekter, der startes 'bottom-up' i et samarbejde mellem de kreative iværksættere og den offentlige eller private developer. Det er projekter, som bæres af et overskud af brugere og i et marked med risikovillig kapital. Sammenlignet hermed er ingen af disse forudsætninger til stede for iværksætttermiljøerne Dreamhouse og Bretteville. Endvidere er det kendetegnende for eksemplerne i såvel Amsterdam som Birmingham, at de er startet op i industriområder under transformation. Det sikrer indledningsvis billige lejemål samt en stor grad af indflydelse fra brugerne på, hvorledes projekterne udvikles. Dette gælder ikke for iværksætterprojekterne i Aalborg, men er dog tænkt ind som en del af hele konceptet for Nordkraft. Nordkraft er dog et projekt, som er udviklet topdown i modsætning til de to eksterne eksempler.

Med NDSM og Custard Factory tydeliggøres en form for projektudvikling omkring de kreative iværksættere og udviklingen af byen i et kulturbaseret perspektiv, som i 2007 ikke er nået til Aalborg. Her er det som nævnt kendetegnende, at offentlige virksomheder er den initierende part i alle projekterne omkring kultur- og oplevelsesøkonomien. De kreative iværksættere i NDSM og i Custard Factory besidder et kreativt potentiale som dog ikke forløses ved at indgå i kreative alliancer med traditionelle virksomheder, men deri-

mod ved at tage del i udviklingen af den by, de bebor, og koble produktion og forbrug i et hybridt miljø. Men det er vel at mærke heller ikke et potentiale, som kun forløses, når der er risikovillig kapital og et marked til stede. At de kreative iværksættere har et potentiale, understøttes af såvel Andy Pratt som Ann Markusen i deres undersøgelser af kreative industrier og kunstnerisk potentiale, ligesom dette er et forhold, der kan ledes tilbage til Jane Jacobs og hendes forståelse af byen som et laboratorium (Pratt 2004, 2005, 2009, Markusen 2005, 2008, 2009, Jacobs 1961)

*Cities are an immense laboratory of trial and error, failure and success, in city building and city design. This is the laboratory in which city planning should have been learning and forming and testing its theories. Instead the practitioners and teachers of this discipline (if such can be called) have ignored the study of success and failure in real life, have been incurious about the reasons for unexpected success, and are guided instead by principles derived from the behavior and appearances of towns, suburbs, tuberculosis sanatoria, fairs, and imaginary dream cities – from anything but cities themselves. (Jacobs 1961:6)*

Gennem beskrivelse, sammenlignende analyse og fortolkning af reference-eksemplerne er der i dette kapitel skabt en viden om at:

- Der er et vigtigt potentiale omkring de kreative iværksættere og en udvikling tænkt i et bottom-up perspektiv.
- Der skabes kulturel og økonomisk bæredygtighed ved at fokusere på mødet mellem kulturforbrug og kulturproduktion.
- Der er et centralt potentiale i mødet mellem det sociale og det økonomiske bykulturelle rationale
- Der er behov for et marked og en risikovillig økonomi som i Birmingham og Amsterdam, hvis ovenstående potentialer skal udløses

Med afsæt i denne viden samt den viden, der er udviklet gennem såvel kontekstfortællingen i kapitel 3 og 4 som det første eksperiment i kapitel 6, er det nu muligt at genskrive de tre hypoteser for sidste gang. Med denne genskrivning er der skabt grundlag for afhandlingens afsluttende eksperiment, Techné/Platform4

*Hypotese 1b: Satsningen på integrationen mellem kultur og erhverv i oplevelsesøkonomien i en nordjysk og dansk provinsbys kontekst anses i højere grad som politisk vision end som reel, praktisk virkelighed.*

*Hypotese 2b: Der er ikke et potentiale i sammenhængen mellem den oplevelsesøkonomiske satsning i iværksættermiljøer som Dreamhouse og den bykulturelle udvikling.*

*Hypotese 3b: Der er et modsigelsesforhold mellem på den ene side den politiske vision og top-down planlægningen og på den anden side det eksperimenterende og projektorienterede, som udvikles bottom-op, når et nyt genstandsfelt som byen i kultur og oplevelsesøkonomien udvikles?*

Genskrevne hypoteser:

*Hypotese 1c: Der er en mangel på økonomi, risikovillige aktører og kreative iværksættere, når det gælder integrationen mellem kultur og erhverv i en nordjysk kontekst sammenlignet med eksemplerne fra NDSM og The Custard Factory.*

*Der er behov for at simulere de udenlandske eksempler i en lokal industriel byomdannelsekontekst for at afdække, om rå midlertidige rum har et reelt potentiale for satsningen på kreative iværksættere og disses samspil med den kulturelle byudvikling i et nordjysk perspektiv.*

*Hypotese 2c: Der ses et potentiale i sammenhængen mellem den oplevelsesøkonomiske satsning i iværksættermiljøer og den bykulturelle udvikling, hvis udviklingen sker i et brugerperspektiv og i et miljø med risikovillige aktører og tilstrækkelig økonomi.*

*Der er behov for at afdække, om en simuleret økonomi kan vise, at en brugerorienteret kulturel byudvikling i Aalborg har potentiale for at skabe et iværksættermiljø som i NDSM og The Custard Factory.*

*Hypotese 3c: Udvikling i et langsigtet byudviklingsperspektiv har potentiale til at bearbejde det modsigelsesforhold, der er mellem på den ene side den politiske vision og top-down planlægning og på den anden side det eksperimenterende og projektorienterede, som udvikles bottom-up. Dette gælder særligt når et*

*nyt genstandsfelt som kreative iværksættermiljøer i oplevelsesbyen udvikles.*

*Det kan med fordel testes om offentlige forvaltninger samt offentlige såvel som private virksomheder er indstillet på at facilitere en udvikling frem for at styre og planlægge den.*

Med afsæt i disse genskrevne hypoteser er der som nævnt grundlag for at udvikle det sidste eksperiment, Techné/Platform4. Dette eksperiment bygger på en viden om, hvad man hidtil har gjort i Aalborg vedrørende den kulturelle byudvikling og vedrørende integrationen mellem kultur og erhverv i kreative iværksætterhuse. Eksperimentet har til formål at teste hypoteserne gennem en simulering af de rammer, som har været til stede i henholdsvis Amsterdam med NDSM og i Birmingham med The Custard Factory. Aalborg har hverken den økonomiske formåen, som disse store europæiske byer har, ej heller den andel af kreative iværksættere eller marked med forbrugere, som disse har. Men øvelsen består heller ikke i at udvikle 100.000 m<sup>2</sup> eller tiltrække 200.000 besøgende årligt, men derimod i at nedskalere de udenlandske eksempler og simulere en markedssituation ved at inddrage såvel offentlige som private virksomheder og, sidst men ikke mindst, at inddrage de kreative iværksættere som de centrale aktører i udviklingen af eksperimentet.



*Fig. 73 Selvbyggeridealet  
i 1:1 på NDSM i  
Amsterdam hvor det  
økonomiske og det sociale  
forandringsrationale  
mødes.*



*'Der er da sikkert rigtigt mange projekter, som starter som eksperimenter. Sådan noget hvor vi gerne vil eksperimentere lidt. Men det går hurtigt af, og jeg tror, at én af grundene til det, det kan man sige, altså, risikoen for at noget bliver ikke-eksperimentelt når det kommer inden for en offentlig forvaltning eller kommunalt bureaukrati, den er jo overhængende. Og det er helt oplagt, fordi at der kan man sige, at der er én eller anden bestemt måde at gøre tingene på, og så vil man jo helst gerne forsætte på det niveau. Så der synes jeg, tingene bliver meget, meget hurtigt institutionaliseret, ikke?'*

(Tonny Skovsted Thorup, konsulent og projektleder på Platform4, erhvervsafdelingen Aalborg Kommune)





*'Der har også været nogle af de der strandbars-åbninger, hvor man har tænkt: "Hvor er det bare fedt, at der kommer så mange mennesker." Og yderligere mennesker som har sms'et og maillet og spurgt om ikke der er strandbar i dag, en tirsdag, og man har tænkt: "Ej, nu må I lige slappe lidt af."*

(Christian Villum, projektpilot på Platform4, pladeselskabsejer og studerende ved AAU)

*'Jeg har snakket med nogen inde fra nogle forvaltninger fra bl.a. kultur-natten og Holger Høst og sådan nogen. For dem har det været sådan en chokbølge, at bare sådan kan gå igennem hele det der bureaukrati, altså hvordan kan I gøre det på tre måneder. Jo altså, du ved, det er bare sket, der er i hvert fald eksploderet en ny bombe ude på havnen, det tror jeg sgu!'*

(Kristian Ravn-Ellestad, projektpilot på Platform4, videokunstner og eventmager)



## 8.0

### TECHNÉ /PLATFORM4 MELLEM RATIONALERNE



## 8.0 Techné/Platform4 - mellem rationalerne

Dette kapitel omhandler det centrale forskningseksperiment, som i tæt samarbejde med en række aktører i Aalborg er udviklet omkring den centrale havnefront og Østre Havn. Eksperimentet, der tager afsæt i kontekstfortællingen, som den er forløbet til og med 2007, trækker på den teoretiske ramme fra kapitel 5. Desuden inddrages som nævnt i de foregående kapitel de erfaringer, som de eksterne eksempler byder på, ligesom det står på skulderen af den viden, som er udviklet i det første forskningseksperiment omkring Dreamhouse og de kreative alliancer og kontekstfortællingens forståelse af, hvilke aktører der er i konteksten, og hvilke rationaler disse bærer med sig. Kapitlets viden er skabt gennem det konkrete projekt Techné/Platform4 samt i en række forskningsinterviews i vinteren 2009. Dels med Erhvervsrådgiver Tonny Thorup Aalborg Kommunes Erhvervsafdeling, afdelingsleder i Kultur og fritidsafdelingen Claus Rene Pedersen, planlægger Anette Rosenbæk Teknik- og miljøforvaltningen samt arkitekt Anne Juel Andersen Teknik- og Miljøforvaltningen. Dernæst er Søren Kragelund, direktør i Fårup Sommerland og medlem af Aalborg Samarbejdets oplevelsesgruppe interviewet. Endelig er Platform4 piloterne Kristian Ravn-Ellestad, Sofie Nielsen og Christian Villum blevet interviewet.

I 2007 var hypotesen stadig, at integration mellem kultur og erhverv var en politisk vision, men at det med afsæt i de eksterne eksempler skulle testes, om der kunne ligge et potentiale i det kreative iværksætterhus, hvis dette initieres bottom-up og ikke top-down som i Dreamhouse. Endelig skulle der arbejdes med forholdet mellem miljøet for de kreative iværksættere og udviklingen af den øvrige by med en klar reference til idéen om heterotopiske enklaver, sådan som Michel Foucault benævner visse overgangsfigurer i byens rum, som også var til stede i de udenlandske eksempler.

Fra Aalborg bys side var der i 2007 desuden et udtalt behov for at teste om den kulturelle og kreative infrastruktur i Aalborg havde et vækstlag med talenter, som kunne skabe et fremtidigt grundlag for kreativt iværksætteri. Dette eksperiment træder således i princippet et skridt tilbage og undersøger, hvorledes der

kan skabes en sammenhæng mellem de visioner, som politikere og embedsmænd opstiller med afsæt i de nationale rapporter og de regionale kulturaftaler og så den konkrete virkelighed omkring kreative iværksættere, virksomheder og kulturen i byen. I dette sidste eksperiment testes også om de offentlige forvaltninger og private developere er villige til at facilitere en udvikling i stedet for at planlægge og styre den. Endelig er formålet at undersøge, om der er et marked og risikovillig kapital for et eksperiment mellem teknologi og kunst; altså om en således fokuseret tilgang til oplevelsesøkonomien vil afsløre et markedspotentiale. Som hidtil diskuteret så har der i Aalborg været et begrænset fokus på, at der i forhold til den kulturelle byudvikling og de kreative iværksættere kunne være et potentiale i en ny, geografisk og projektorienteret tilgang frem for i en mere sektoriseret og gennemplanlagt tilgang, således som Andy Pratt, Dorte Skot-Hansen, Ann Markusen og Klaus Kunzman peger på. Der synes at mangle et generelt fokus på brugerne og på sammenhængen til byen. Det sås i forbindelse med Dreamhouse, hvor Dolan Sund Nielsen på spørgsmålet omkring sammenhængen mellem Dreamhouse og den øvrige by svarer:

*Jeg tror, det er noget, der er på vej, det foregår ikke i dag, det tror jeg ikke... Dreamhouse er en gul bygning, det er det, vi er ikke en del af noget. (Eget Interview 2007, Dolan Sund Nielsen 2007)*

Som Klaus Kunzman i et tidligere citat i kapitel 5 peger på, så opstår megen kreativ udvikling dér, hvor planlægningen reelt er fraværende, og hvor udviklingen sker med afsæt i brugernes iværksætterlyst, som det er tilfældet omkring NDSM og The Custard Factory. Der er altså indikatorer i afhandlingens udforskning af de kreative iværksættmiljøer, som tyder på, at Klaus Kunzmans antagelse holder stik, når man sammenholder denne med Aalborg og Dreamhouse. De eksempler, der er hidtil undersøgt, viser således, at man ikke skaber egnede rammebetingelser via top-down-visioner baseret på Richard Florida eller på Pine og Gillmore. Derimod kræves en lokal oversættelse og en udvikling, som skalamæssigt stemmer overens, og som er mindre planlagt men dog fokuseret for at sikre, at der ikke bliver tale om en ukritisk kultur-erhverv-relation uden lokal relevans med et ensidigt økonomisk rationale til følge. Dette ses,

når man betragter Dreamhouse samt de tre eksterne cases, som beskæftiger sig med iværksætterperspektivet. Især NDSM og Custard Factory viser, at koblingen mellem udviklingsområdets billige rum og kvadratmeter og en udvikling bottom-up, kan kobles med de kreative iværksætteres behov for at skabe innovation i gadeniveau. Det er en udvikling, som ikke arbejder med en dikotomi mellem det at producere og det at forbruge i kultur- og oplevelsesøkonomien, men som arbejder med stedet og de sociale netværk som det, der konstituerer produkterne og de scener og markedspladser, disse produkter afsættes fra. Der skabes og forbruges i hybride oplevelsesrum, sådan som det blev diskuteret i koncepterne på Skanak05-workshoppen. Hybride rum, som kobler såvel offentlige som private økonomier, og hvor den traditionelle developer og planlægningsmyndighed er erstattet af offentlige og private virksomheder, der faciliterer en udvikling i et brugerorienteret perspektiv.

*'The logical conclusion pushes us towards the point that production/consumption dualisms are unhelpful; rather, it would be more useful to explore the constitution of products situated in and across places and social networks.'* (Pratt 2004:124)

*'Det er vigtigt for en moderne vidensvirksomhed at være del af et levende bymiljø. Det giver tilfredse medarbejdere – og så får kunderne en oplevelses med hjem!'* (Bjarne Flyvbjerg, personaledirektør i KMD, citat fra Østre Havnefolder, Aalborg Kommunes Teknik og Miljøforvaltning, 2007d)

Såvel teoretikeren som praktikerer peger i citaterne herover på, at det er rummet, som konstituerer mødet mellem producent og forbruger, og at der er en direkte relation mellem at skabe og afsætte produkter og skabe nye sociale relationer i byens rum med fokus på både forbrugeren, virksomheden, medarbejderne og de kreative iværksættere. På mange måder mimer dette Jane Jacobs synspunkter. Det er en udfordring at skulle teste, hvordan dette kan implementeres uden at ske med udgangspunkt i en færdig 'kreativ plan', der er statisk og indpasset i handlingsplanerne hos såvel offentlige som private virksomheder for at sikre den politiske vision og det næste positive regnskab.

### 8.1 Forstadier til heterotopien på Østre Havn

Et centralt element i forskningseksperimentet har været, at der skulle skabes koblinger mellem rum og sted og de kreative iværksættere. Det var derfor væsentligt, at ideen om integration mellem kultur og erhverv blev erstattet af en udvikling, som fokuserer på, at det sker i en dynamisk, social ramme, der ikke er fastlagt fra start til slut, sådan som en af aktørerne fra Aalborgs vækstlag udtrykte det set i lyset af det første halve års erfaringer i 2009.

*Men sådan organisationsmæssigt så ville det jo ikke være fedt at være ligesom Studenterhuset, for eksempel, så ville vi jo bare komme ind under en eller an-*

Techné begrebet (sammen med episteme og phronesis) er Aristoteles ophav og i den oprindelige betydning er det, det kunstneriske og håndværksmæssige/tekniske domæne, og altså ikke som i dag med udkrystalliserede domæner som teknik eller kunst, måske specielt tydeligt set i en dansk kontekst. Den deling vi har i dag med æstetikken og kunsten i et felt uden egentlig kobling til teknologien i naturvidenskabens forstandsprægede felt sker først i 1700 tallet med Oplysningen og består for en stor del stadig i dag. (Andersson 2008, Flyvbjerg 1991) Arbejdstitlen refererer altså til en tættere kobling af kompetencerne i de kunstneriske og de tekniske domæner med den intention at fokusere på kompetencer og ikke på økonomiske strategier som kultur og erhverv gør.

*den organisationsform, der allerede var uddybet, og så ville det ikke være eksperimenterende længere, så ville det ikke være sjovt, fordi så vidste man lige præcis, hvad man skulle gøre.* (eget interview, 2009, Sofie Nielsen, projektpilot på Platform4 og elektronika musiker)

Forskningseksperimentet bliver dermed den agent, der sigter mod at åbne den planlagte kontekst for et muligt kreativt iværksætttermiljø, der faciliteres af såvel offentlige som private virksomheder, men som udvikles af brugerne.

*Man kunne forestille sig flere konkrete fysiske kontaktflader/interfaces i området allerede inden for det kommende år. Østre havneområdet med sin rå arkitektur bør udnyttes med et muligt interface i en lagerhal, hvor storskala kunst og teknologi projekter kan afprøves og samtidigt iscenesætte industrikulturen,*

*der transformeres mod den kommende kultur og vidensbaserede by.*  
(Notat om Techné-projektet fra Borgmester Forvaltningen 2007c:3)

Man kan sige, at forskningseksperimentet, som påbegyndtes i januar 2007 under navnet 'Techné', søger at placere et forstadie til Ernst Blochs konkrete utopi eller Michel Foucaults heterotopi.

Eksperimentet skal teste, om der i vækstlaget er kreative iværksættere, som vil indtage det, der i Blochs nomenklatur kaldes 'the spaces of the not yet' (Hetherington 1997:141). Men lige så vigtigt er det at teste, om de aktører, der sætter de gængse norm- og værdisæt, vil indgå i et heterotopisk miljø, som i Oplevelsesbyen udfordrer og bearbejder disse normer og værdier. Her tænkes på beslutningstagerne i såvel offentlige som private virksomheder.

For at sikre at de, der sætter dagsordenen i den omkringliggende kontekst, er med i Techné-projektet. Inddrages fra starten følgende aktører:

1. De kreative iværksættere fra byens vækstlag
2. Den private developer
3. Byens planlægnings- og byudviklingsmyndigheder
4. Erhvervsafdelingen, Borgmesterforvaltningen
5. Kulturforvaltningen.
6. Erhvervslivet

De kreative iværksættere er de centrale for hele projektet og eksperimentet. De øvrige aktører skal ikke drive en udvikling, men være med til at facilitere et eksperiment på tværs af normale sektorskel med det mål at give det kreative vækstlag chancen for at drive udviklingen 'bottom-up'. Dette skal sikre, at der med alles accept er åbent for at udfordre den gængse top-down-orienterede udvikling, som er konstateret omkring oplevelsesbyen, og som kan være en af flere mulige årsager til, at der i Nordjylland og Aalborg ikke er et marked for eller en kapital til integrationen mellem kultur og erhverv.

*Jeg synes, det her med kreative alliancer, det er et parallelunivers, som har til tider eksotisk karakter. Jeg synes ikke, det er interessant i en bredere sammenhæng. Det er dels så mikroorienteret og hernæst så stærkt offentligt subsidieret, at det er helt urealistisk at*

*brede nogen af de der erfaringer op i en større skala. Så bare alene af den grund, synes jeg, at det er næsten uinteressant. Men derudover, så kan man sige, at vi har nogle udfordringer med, om vi egentlig har nogen kunstnere, nogen kreative, som kan udvikle kreative alliancer, der er jo sådan flere analyser af den bløde infrastruktur, som viser den er svag på mange områder, det er simpelthen svært at gøre en levevej ud af at være fuldtidskunstner i Nordjylland. (eget interview 2009 med Tonny Thorup erhvervsrådgiver i Aalborg Kommunes Erhvervsafdeling)*

Eksperimentet Techné har naturligt såvel et forsknings- et praksisperspektiv, og udviklingen er derfor sket i tæt samspil med ovennævnte aktører, og med de, der udgør vækstlaget blandt de kreative iværksættere.

Eksperimentet kan siges at ligge mellem et hypotetiserende eksperiment eller et 'move testing' eksperiment (intentionelle eksperiment) i Donald Schöns terminologi (Schön 1991:144-47).

Herunder peges på, hvad der er centralt for forskningseksperimentet set dels fra forskningsperspektivet dels fra et praksisperspektiv.

Forskningsperspektiv:

*- Undersøge om der er et alternativt kreativt potentiale mellem det økonomiske bykulturelle rationale og det sociale forandringsrationale.*

*- Undersøge om der er et potentiale for en bevægelse fra en planlæggende mod en faciliterende rolle for de offentlige myndigheder i den bykulturelle udvikling.*

*- Undersøge om det konkrete projekt kan bruges til at undersøge forholdet mellem top-down vision og bottom-up praktisk virkelighed.*

Praksisperspektiv:

*- Via det konkrete projekt at teste om der er et kreativt vækstlag inden for det kunstneriske og teknologiske område i Aalborg.*

*- Teste om kunst/teknologi relationen frem for kultur/erhverv relationen har et potentiale i forhold til virksomheder*

*- Udvikle en metode, der sigter mod at skabe en sam-*

menhængende infrastruktur rettet mod de kreative iværksættere i en midlertidig kontekst med myndigheder og developer i en faciliterende rolle.

## 8.2 Forskningseksperiment i skalaen 1:1, Techné og Østre Havn i 2007

Øst for det centrale havneudviklingsområde med den kulturelle firkant begyndte overvejelserne for fremtiden omkring Østre havn lige så stille at røre på sig, som det er beskrevet i slutningen af kapitel 4. Der er tale om en mangeårig udvikling med et 10-20 års perspektiv, som blev igangsat af Aalborg Kommune og ejeren af Østre Havn, firmaet Enggaard A/S i 2007.

Østre Havn blev derfor en del af den diskussion, jeg igennem 2007 førte med Erhvervsafdelingen i Aalborg Kommune omkring det afsluttende forskningseksperiment i ph.d.-projektet. Fra januar til juni 2007 udviklede jeg som forsker i samarbejde med erhvervs-konsulent Tonny Thorup og planlægger Jan Nielsen fra Erhvervsafdelingen og Borgmesterforvaltningen i Aalborg Kommune grundlaget for dette afsluttende forskningseksperiment. Et projekt som i første omgang havde arbejdstitlen: *Techné*.

Som led i udviklingen blev der ligeledes afholdt møder med Kulturforvaltningen samt Teknik og Miljø-forvaltningen i Aalborg Kommune. Den grundlæggende idé var, med udgangspunkt i en lagerhal på Østre Havn, at skabe et eksperiment centreret omkring kunst og teknologi. I forbindelse med udviklingen af Techné-

projektet holdt jeg i foråret 2007 møder med personer i samtidskunstmiljøet og fra det kreative vækstlag, særligt med fokus på elektronisk musik og digital kunst. Det var blandt andet studerende omkring Arkitektur og Design samt studerende fra Institut for Kommunikation, begge ved AAU. Det var flere af disse studerende, som stod bag den audiovisuelle festival Display Ground i Nordkraft i 2006. Herunder vises en liste over miljøer, der sås som de, der måske kunne være med til at skabe en udvikling af Techné-projektet.

*Målgrupper i pilotprojektet – Vækstlagene i Aalborg*  
Nedenstående liste viser nogle af Aalborgs vækstmiljøer, som kunne profitere på et nyt kunst- og teknologifokus i kraft af de kompetencer og de projekter, som ville opstå i Aalborg. I visse projekter ville nogle af grupperingerne også have mulighed for at deltage aktivt.

- Virksomheder og iværksættere i Bretteville
  - Virksomheder fra Dreamhouse
  - Sammenslutningen af nordjyske samtidskunstnere
  - Kunstværket i Nordkraft – de udøvende
  - Studerende fra AAU
  - One/O
  - Displayground/ Musikere og Visual artist fra bl.a. Labelkollektivet
  - Arkitekter og designere (fx Cookiefactory)
- (Notat fra Borgmesterens Forvaltning 2007c:4)

Som det også fremgik af ApEx rapporten om Nordjyl-

Fig. 74 Techné/Platform4 eksperimentet tænkes placeret på Østre Havn lige øst for Nordkraft



lands kreative vækstlag fra juni 2007, så kunne det ikke entydigt fastslås, om der var et reelt potentiale i vækstlaget i Aalborg. Formålet med Techné var derfor som nævnt at teste om der i den rå bruttoliste herover var aktører og økonomi omkring det kreative vækstlag i Aalborg. Samtidig skulle der hentes aktører ind udefra, for at disse kunne være med til at vise nye muligheder lokalt.

#### 1. Den grundlæggende idé:

*At skabe et kontrolleret eksperiment omkring kunst og teknologi i en af lagerhallerne på Østre Havn i en tidsbegrænset periode (2-3 år), i en periode hvor en lang række af bygningerne alligevel ikke anvendes til andet formål. Pilotprojektet skal afprøve mulighederne for at skabe et rum for at aktører inden for teknologi og kunst kan mødes og skabe oplevelser, nye produkter og idéer. Udgangspunktet for pilotprojekt er at generere nye projekter og eksperimenter, der bygges op omkring en organisatorisk kerne der arbejder uafhængigt og med et investeringsfokus. Indledningsvis kunne man tale om en form for investeringsfond som udbyder rum og midler til konkrete projekter, indbyder kunstnere og teknologer m.fl. til at byde ind med projekter samt et aktivt artist in residence program. Det er altså et projekt, der er uafhængigt af offentlig styring, med virksomhederne som de faciliterende, når mødet mellem teknologi og kunst udvikles i samarbejde med kunstnere.*

(Notat fra Borgmesteren forvaltningen 2007c:2)

Den grundlæggende idé i Techné-projektet var at bruge et af de gamle pakhuse på Østre Havn og dermed koble dette til den udvikling, som allerede så småt var sat i gang af den private grundejer og Teknik- og Miljøforvaltning i Kommunen med arkitekt parallelopdraget og den åbne workshop for alle i byen (Teknik- og Miljøforvaltningens invitation til Østre Havne workshop 2007). Forhåbningen var, at der kunne skabes en udvikling, hvor teknologiske virksomheder i byen så en interesse i at deltage med deres teknologiske kompetencer, og at der kunne skabes en mindre investeringsfond med fokus på kunst og teknologi.

Mit formål som forsker er som beskrevet i indledningen at teste en 'bottom-up tilgang til udviklingen af oplevelsesbyen, men herudover ønskede jeg at bevæge mig fra de indledende workshops på Dreamhouse og

Skanok05, som var forbeholdt konceptudvikling og en diskussion af de bykulturelle rationaler, til at arbejde med det konkrete projekt i byen. Det afsluttende eksperiment skulle bryde med det faktum, at en stor del af udviklingen omkring kultur- og oplevelsesøkonomien mest handlede om ord, fordi oplevelsesøkonomi indtil nu havde været en bred definition, som var svær at operationalisere på tværs af fagligheder og sektorer.

*Dengang jeg var med i den der tværgående kommunale gruppe, der skulle sige: Hvad er så oplevelsesøkonomi? Der opgav vi at finde en definition, altså så kunne vi have siddet der endnu og snakket, om det skulle være det ene eller der andet, og det kunne vi simpelthen ikke overskue. Så vi prøvede at være pragmatiske og sagde, jamen hvad kan det handle om, og hvad har vi hver især, altså de steder vi kom fra, som kunne have et eller andet med det at gøre, og så blev der en kæmpe bruttoliste. (Eget interview 2009, Anne Juel Andersen, arkitekt ved Teknisk Forvaltning Aalborg Kommune)*

Det afsluttende eksperiment skulle derfor teste fundamentet for vækstlaget omkring de kreative iværksættere i Aalborg i skalaen 1:1. Eksperimentet har således til formål at undersøge, om der i Aalborg er et egentligt vækstlag af aktører, som arbejder i mødet mellem kunst og teknologi. Hernæst er formålet konkret at arbejde med kunst og teknologi frem for med de meget brede begreber kultur og erhverv. Med kunst og teknologi fokuseres i højere grad på kompetencer end tilfældet er med de kultur- og erhvervsbegreber, som fokuserer på økonomi og vækst, og som har vist sig svære at operationalisere ud fra erfaringerne fra Dreamhouse og Skanok05.

Igennem foråret 2007 udviklede forskningseksperimentet sig med en arbejdstitel som lød: *Techné – eksperiment inden for kulturarv, teknologi og kunst på Østre Havn*, og den 11. juli 2007 blev et notat sendt til direktøren for Skole- og Kulturforvaltningen samt til Teknik- og Miljøforvaltningen. Det skete på egne vegne som forsker samt på vegne af samarbejdspartnerne fra Borgmesterens Forvaltning (Notat fra Borgmesterens Forvaltning 2007c). At notatet var stilet til direktøren for Skole- og Kulturforvaltningen skyldtes, at det i Erhvervsrådet og byrådet var besluttet, at netop Skole- og Kulturforvaltningen skulle være tovholder på indsatsområdet Oplevelsesbyen under

erhvervsplanen for 2007-2009 (Aalborg Kommune 2007b). At et indsatsområde i en erhvervsplan placeres i Kulturforvaltningen, kan ses som et udtryk for 'en kulturel drejning' også i erhvervspolitikken i Aalborg, som det er nævnt i kapitel 4.

Konceptet for Techné-projektet var blevet diskuteret med folk i såvel Kulturforvaltningen som Teknik- og Miljøforvaltningen i foråret 2007. Projektet viste sig desuden at have en kobling til mit eget miljø på Universitet, hvor en gruppe personer i foråret 2007 netop arbejdede med at skabe grundlaget for en ny tværfaglig uddannelse i kunst og teknologi. Det formål som indledningsvis blev beskrevet for forsknings- og udviklingseksperimentet Techné lød:

*Formål:*

*Pilotprojektet skal ses i sammenhæng med de projekter som er på "tegnebrættet", især Bretteville og Kunstværket i Nordkraft i en kommunal sammenhæng tillige med Utzon Centeret og nye uddannelser fra AAU. Hvor pilotprojektet er et oplagt supplement for virksomhederne i Bretteville og en "forvarmer" til at afprøve dette nicheområde af inden åbningen af Nordkraft. Formålet med pilotprojektet er tredelt, at:*

*1) understøtte eksperimenter baseret på kunst og teknologi med det mål at udvikle sig til at blive et nationalt anerkendt sted for sammensmeltningen mellem kunst og teknologi.*

*2) bringe de private aktører på banen omkring kultur- og oplevelsesøkonomi i et større omfang end tidligere ved at udnytte deres egne (især tekniske) kompetencer.*

*3) afprøve en faciliterende rolle for forvaltningerne i forhold til udvikling af indhold i Oplevelsesbyen, konkret Kulturforvaltningen, Teknisk Forvaltning og Borgmesterens Forvaltning.*

(Techné Notat fra Borgmesterens forvaltning 2007c:2)

Efter den 11. juli 2007 var det i første omgang op til direktøren i Kultur- og Skoleforvaltningen og den samlede direktørgruppe i Aalborg Kommune at tage initiativ til, at der blev arbejdet videre med Techné-projektet. Som forsker havde jeg holdt oplæg for planlæggere og arkitekter i Aalborg Kommunes Tekniske Forvalt-

ning om tankerne bag projektet. Ligeledes holdt jeg oplæg for Aalborg Samarbejdets Erhvervslederforum om reference-projekter og igangsatte her en diskussion af, hvorledes man kunne styrke udviklingen i en kobling mellem kreative iværksættmiljøer og byudviklingen. Disse oplæg havde til formål at forankre den relevante viden om min forskning og om forskningsprojekt Techné hos de mulige interessenter fra såvel offentlige som private virksomheder i Aalborg regionen.

### 8.3 Richard Florida i Vejle – mød guruen!

I starten af 2008 lå projektet Techné stadig på kulturdirektørens bord, og der var ikke den store fremdrift i forsknings- og udviklingseksperimentet. Kultur- og fritidsområdet stod foran store udfordringer med Nordkraft samtidig med, at Kultur og Fritidsforvaltningen skiftede chef. Men den 27. februar 2008 besøgte Richard Florida Vejle, og det skulle vise sig, at Richard Florida ironisk nok igen var den udløsende faktor for et projekt i Oplevelsesbyen.

På forsiden af Vejle Kommunes hjemmeside op til konferencen med Richard Florida stod der at læse: Mød guruen! (Andersson og Thomsen 2008:40).

*'Det er første gang, at oplevelsesøkonomiens far gæster Danmark til et åbent foredrag, og det var et scoop for Vejle at få ham til byen.'* ([www.floridavejle.dk](http://www.floridavejle.dk) tilgæet 15 april 2009)

Richard Florida var landet og forvaltningsfolk og erhvervsfolk fra hele Danmark købte billetter til arrangementet i Vejle til priser fra 300-400 kroner op til



*Fig 75 Richard Florida signerer bøger til den konference som embedsmænd fra Aalborg Kommune deltog i*

et par tusinde. Folk fra Erhvervsafdelingen samt fra Teknik - og MiljøForvaltningen i Aalborg Kommune, som havde været en del af diskussionen omkring Techné-projektet, tog også til Vejle for at høre, hvad den mest prominente fortæller for hele denne kulturelle drejning havde at sige om udviklingen af byen for den 'kreative klasse', Oplevelsesbyen. Florida blev bl.a. introduceret af den daværende kulturminister Brian Mikkelsen, som talte om vækstpotentialet i alliancen mellem kultur og erhverv (<http://www.floridaivejle.dk/?f=showvideo&vid=23> tilgået april 2009). Det var selvsamme Brian Mikkelsen, som var medunderskriver af den anden regionale kulturaftale, som i 2004 for alvor satte de kreative alliancer på dagsordenen i Nordjylland og Aalborg, som beskrevet i kapitel 3 og 4. Selve konferencen med Richard Florida var som sådan ikke relevant for afhandlingen her, men på turen til og fra Vejle kørte deltagerne fra Aalborg Kommune sammen. På turen tilbage til Aalborg blev Techné-projektet diskuteret, og det viste sig at være en åbning for projektet, da Teknisk Forvaltning sammen med Tegnestuen Metopos og ejeren af Østre Havn, entreprenør og byggefirmaet Enggaard A/S, var ved at starte et projekt med titlen 'Mental Byomdannelse' (<http://www.byfornyelsesdatabasen.dk/find/0/4/3552322>, Metopos og Aalborg Kommune 2009).

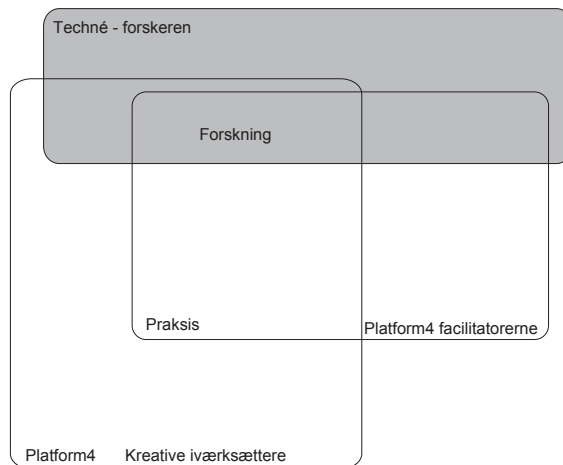


Fig. 76 Eksperimentet kan siges at have et forskningsperspektiv som møder to praksisperspektiver. De, der udvikler, og de, der faciliterer udviklingen.

En titel der kunne oversættes til midlertidig ibrugtagning af byudviklingsområder. Idéen fra Techné-projektet om at indtage en gammel lagerhal på Østre Havn og bruge den som en midlertidig kontekst for nye eksperimenter mellem kunst og teknologi og kreative iværksættere, der skulle udvikles bottom-up, viste sig pludselig mulig.

Techné-projektet var derfor fra en dvaletilstand gennem anden halvdel af 2007 lige pludselig i slutningen af februar 2008 på vej til at kunne blive det første projekt under erhvervsplanens indsatsområde 'Oplevelsesbyen' – vel at mærke med Richard Florida-konferencen som den udløsende faktor. Spørgsmålet var så, om det ville blive en top-down Richard Florida-vision eller om vinklen med et bottom-up vækstlagsinitiativ vil få rum på Østre havn?

#### 8.4 Fra Techné over Pakhus4 til Platform4

Konferencen i Vejle blev således startskuddet til en sammenkobling af den midlertidige byudviklingsproces for Østre Havn og Techné-projektet. I denne sammenkoblingsproces havde vækstlaget i Aalborg en central rolle. Via det nye iværksætterhus Bretteville blev fire personer omkring projektet 'Display Ground' og 9000NU inddraget i udviklingsprocessen. Disse personer havde alle tilknytning til den elektroniske musikscene i Aalborg, hvor også digitale medier og videokunst spiller en central rolle som en del af det kunstneriske udtryk. Der er tale om et miljø præget af iværksætteri og eventudvikling i et vækstlagsperspektiv.

Ejeren af Østre Havn, entreprenør og developerfirmaet Enggaard A/S, var i marts 2008 som udgangspunkt parat til i en fireårig periode at stille Pakhus4 på Østre Havn til rådighed for udviklingsprojektet, som nu fik arbejdstitlen 'Pakhus4'.

Mine vigtigste samarbejdspartnere i startfasen af bevægelsen fra kun at være forskningseksperiment til også at være et udviklingsprojekt i byen, der kobler forskning og praksis, var Tonny Thorup fra Erhvervsafdelingen i Aalborg Kommune, Anette Rosenbæk fra Teknisk Forvaltning, Søren Lundby fra grundejeren Enggaard A/S, Anne Mette Boye fra Tegnestuen Metopos og ret hurtigt også de fire personer fra vækstlaget: Christian Villum, Sofie Nielsen, Kristian Ravn-Ellestad og Jonas Westergaard, som gav Techné sit nye navn, Platform4 (projektpiloternes arbejdsnotat,

Platform4 2008). Hvad angik Kulturforvaltningen, så stillede den sig på grund af arbejdspress og chefskifte på sidelinjen uden involvering i projektet i 2008.

I udviklingsprocessen var mantraet fra min side som forsker at fastholde et fokus på eksperimentet og en 'bottom-up' tilgang, således som det havde været intentionen fra første samtale med Tonny Thorup og Jan Nielsen fra Erhvervsafdelingen i 2007. Eksperiment skulle stadig i 2008 teste mulighederne i den lokale kontekst i skala 1:1 hvad angik:

*1. Via det konkrete projekt at teste, om der er et kreativt vækstlag inden for det kunstneriske og teknologiske område i Aalborg.*

*2. Teste om kunst/teknologi relationen har et potentiale i forhold til virksomheder frem for kultur/erhverv relationen.*

*3. Udvikle en metode, der sigter mod at skabe en sammenhængende infrastruktur rettet mod de kreative iværksættere i en midlertidig kontekst med myndigheder og developer i en faciliterende rolle.*

Der sker en udvikling i forståelsen af Platform4-projektet set fra såvel forsknings- som praksisperspektiv i og med, det bevæger sig fra at være et oplæg i et udviklingsnotat til at være et konkret forsknings- og udviklingsprojekt i skalaen 1:1. Ovenstående figur illustrerer denne ændrede forståelse ved at operere med forskellige perspektiver. I forskerens optik er Platform4 bærer af de forskningsmæssige intentioner for Ph.d. afhandlingen og dermed af den teoretiske ramme, jeg som forsker har sat. I konteksten 1:1 bliver praksis set fra forskningens optik delt i to dele eller perspektiver. Det ene knytter sig overordnet til udviklingen af Platform4 set i relation til byen og de aktører, der faciliterer projektet. Det andet knytter sig til det, der sker internt i huset, dvs. hvorledes de kreative iværksættere udvikler og skaber det konkrete indhold i huset.

Som forsker har jeg været en del af begge praksisperspektiver, hvilket illustreres ved at vise, hvorledes de tre perspektiver mødes i koblingen mellem med perspektiv 1) som forsker og 2) som medudvikler af forskningseksperimentet i samspil med de kreative iværksættere og dermed set inde fra huset og ud mod den omkringliggende by, og 3) som medudvikler af forskningseksperimentet i samspil med de faciliteren-

de aktører og dermed set i et perspektiv fra den omkringliggende by ind i huset og de nye projekter med henblik på at undersøge potentialerne for de kreative iværksættere i den kulturelle byudvikling.

I den fortsatte udviklingsproces i 2008 blev eksperimentet fastholdt både fra Erhvervsafdelingen, Teknisk Forvaltning og ejeren af Østre Havn. Alle pointerede, at formålet over en fireårig periode var at give plads til et eksperiment i en midlertidig kontekst. I forhold til de fire personer fra Aalborgs kreative vækstlag var mit fokus ligeledes at diskutere udviklingen af et eksperiment med det formål at skabe et iværksætermiljø med plads til social dynamik og en faglig fokus på mødet mellem kunst og teknologi. Herudover var det afgørende, at det var et udviklingsprojekt, der hele tiden søgte de konkrete projekter og ikke brugte midler på at analysere og debattere, men derimod at konkretisere og producere. Målet var at udvikle Platform4 til et rum og et sted, der producerede konkrete kunst- og teknologiprojekter, som kunne udfordre den monokrome logik omkring integrationen kultur og erhverv og omkring top-down udviklingen af iværksætermiljøer og byudvikling med afsæt i Richard Florida og Pine og Gilmore. En 'bottom-up' udvikling, der afsøger potentialet mellem alle de bykulturelle rationaler, men med fokus på mødet mellem det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale. Det var på disse punkter, afhandlingen indtil nu havde afdækket et potentiale.

### **8.5 Pakhus4 og Østre Havn**

I løbet af 2008 skulle alle industrirelaterede aktiviteter på Østre Havn i Aalborg være afviklet og flyttet til den modsatte side af Limfjorden i Nørresundby. Dette betød, at der var åbnet for en udvikling, der i et langsigtet perspektiv over de næste 10-20 år ville føre til udvikling af en bydel med såvel bolig som erhvervs- og kulturliv. Med en kortere tidshorisont skulle et projekt, igangsat af Aalborg Kommune i samarbejde med Tegnestuen Metopos fra Århus, søge at skabe en udvikling, der kunne modne forståelsen i den omkringliggende by af potentialerne ved en midlertidig byudviklingsproces. Læser man nedenstående tekst, som fulgte ansøgningen om midler til dette projekt hos Velfærdsministeriets byudviklingspulje i 2007, så er der på mange måder ligheder med den forståelse, der blev fremlagt omkring den kulturelle byudvikling i kapitel 5, men også i høj grad med Jane Jacobs forståelse



af byen som en social konstruktion, således som det også er tilfældet med Platform4-projektets fokus på at skabe rum for eksperimentet.

*Mental byomdannelse kan betragtes som den kulturelle pendant til den traditionelle fysiske byggemodning og går ud på gennem aktiv inddragelse at skabe bevidsthed om et byudviklingsområde overfor byens borgere, kommende beboere og fremtidige brugere af området, allerede mens den fysiske omdannelse er i gang. Ved løbende i processen at synliggøre og formidle områdets potentialer sås frøene til den kulturelle udvikling af området. Metoden udvikles ved at afprøve*

*ideerne om mental byomdannelse i to cases i Ålborg Kommune, hhv. i Østre Havn og Nibe By. Endvidere understøttes de to cases af en erfaringsopsamling fra ind- og udland. På baggrund af analyser udarbejdes erfaringsopsamling og inspirationsmateriale. (<http://www.dtbu.sm.dk> tilgået i juni 2008)*

Projektet havde titlen 'Mental Byomdannelse'; en titel der har tendens til at henvise til noget, som blot er forestillet og ikke konkret. Det ville være mere oplagt at kalde projektet for midlertidig byomdannelse eller, som det i Tegnstuen Effekts forslag til Metropolzonen i København blev omtalt, som guerilla urbanisme

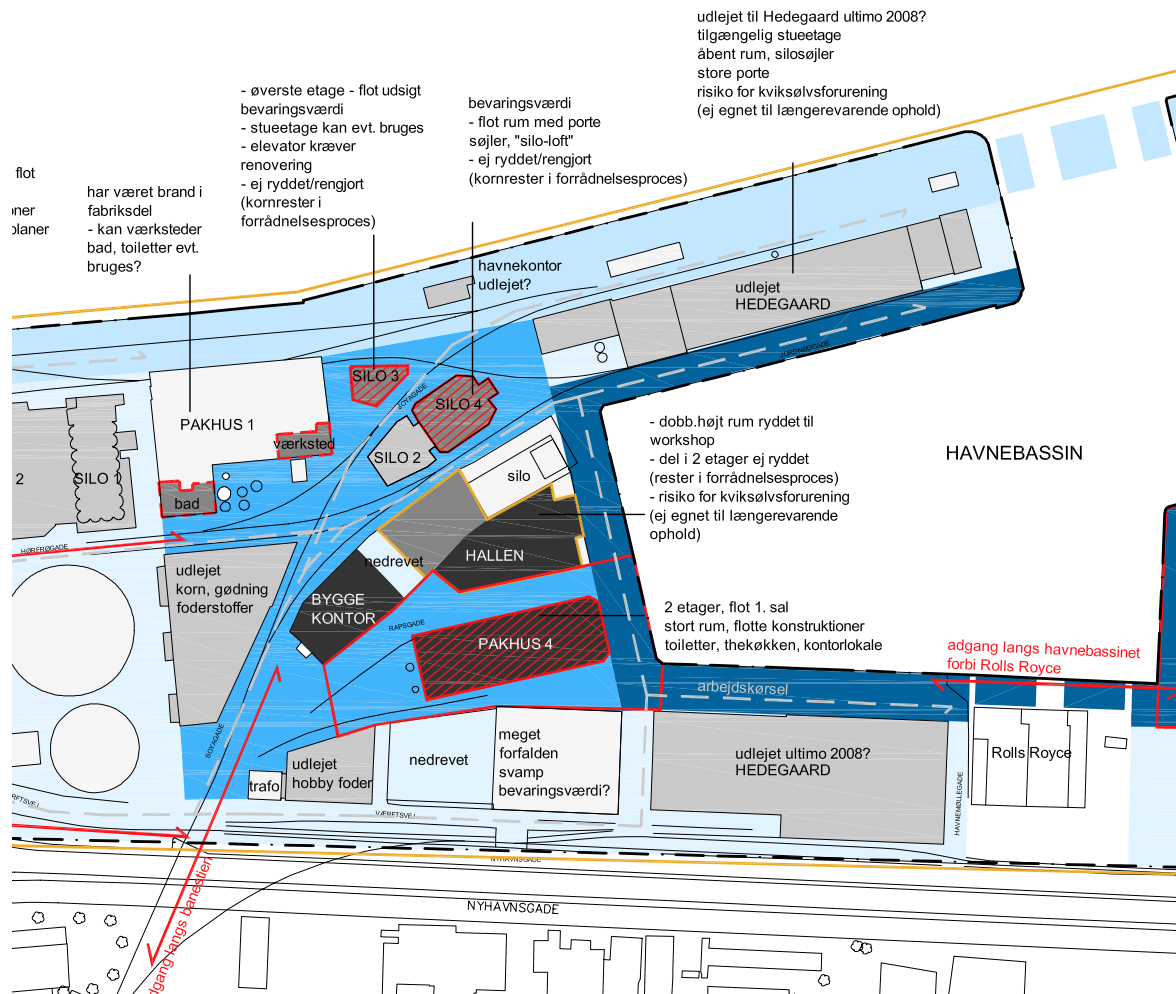


Fig. 77 Projektet mental byomdannelsesregistrering af Østre Havns bygninger og byrum. Pakhus 4 ses i midten med mørk rød skravering

(www.effekt.dk tilgået april 2009).

Teknik- og Miljøforvaltningen ønsker med projektet at fokusere på den udvikling som kommer før den traditionelle planproces. Man kan sige at de ønsker at teste mulighederne, inden de reelt er til stede.

Det er En byomdannelse, der via præcise operationer i et kvarter under udvikling skaber nedslag og konkrete projekter, der midlertidigt indtager det tidligere industriområde eller nye byområder med 'byliv', inden og imens det skifter karakter. Det er altså et byomdannelseprojekt, der som Platform4-projektet har en 'bottom up' tilgang til udviklingen af byen.

De to projekter kan naturligt kobles med hinanden, da Platform4 ønsker en midlertidig ramme i en lagerhal på Østre Havn, og 'Mental Byomdannelse' søger aktører, der kan skabe opmærksomhed om og liv på den tidligere industrihavn som ses i tegningen herover. Platform4-projektet manglede, da det blev afleveret hos såvel Kulturforvaltningen som Teknisk Forvaltning i 2007, den fysiske ramme og forbindelsen til ejeren af Østre Havn, entreprenør og byggeselskabet Enggaard A/S. Den forbindelse blev skabt i samarbejde med Teknisk Forvaltning, som står for byomdannelseprocessen. Igennem en række udviklingsmøder med projektlederen hos ejeren Enggaard A/S, repræsentanter for Teknisk Forvaltnings byomdannelseprojekt, Erhvervsafdelingen, repræsentanter fra vækstlaget og mig som forsker blev ideen diskuteret via eksempler som bl.a. NDSM, Custard Factory og Bazar Fyn. Alle var enige om at give eksperimentet frit de næste 4 år.

I april 2008 var der derfor skabt den overordnede ramme med de relevante aktører, som forskningseksperimentet havde brug for at gå i luften i skalaen 1:1 med henblik på at teste såvel de forskningsrelevante som de praksisorienterede spørgsmål. Følgende aktører deltog i opstarten:

1. Borgmesterforvaltningen gennem Erhvervsafdelingen og Bretteville-projektet
2. Teknisk Forvaltning gennem projektet 'Mental Byomdannelse'
3. Ejeren af Østre Havn og Pakhus 4, Bygge- og Entreprenørvirksomheden Enggaard A/S
4. Virksomhedsledere i Aalborg Samarbejdets oplevelsesgruppe

5. De første repræsentanter fra Aalborgs kreative vækstlag.
6. Undertegnede som forsker, udvikler af eksperimentet og repræsentant for Universitetet

Der er en naturlig fordeling af rollerne i projektet: Teknisk Forvaltning har som procesudvikler og myndighed fokus på hele Østre Havn. Ejeren af Østre Havn har fokus på Pakhus 4. Projektgruppen for Platform4, som tæller vækstlaget, Erhvervsafdelingen samt undertegnede, har fokus på Pakhus4 som hjemsted for Platform4-projektet og mødet mellem kunst og teknologi i et 'bottom-up' perspektiv. Herudover retter jeg yderligere fokus på den bymæssige kontekst som en del af mit forskningseksperiment og på de øvrige projekter i den omkringliggende by som fx det kommende Nordkraft, Bretteville og Dreamhouse.

Platform4-projektet har i 2008 de typer af aktører involveret, som også var til stede i såvel NDSM som

*Fig 78 Det røde Pakhus 4 der kommer til at lægge hus til eksperimentet. Ejet af developerfirmaet Enggaard A/S*



Custard Factory, dvs. de offentlige virksomheder, de-  
velopereren og vækstlaget.

Som diskuteret i kapitel 5 er det nødvendigt, at der arbejdes med en lokal tilpasning af den kulturelle by-  
udvikling og af strategierne for byen for den kreative  
klasse, således at der ikke refereres til en by af en  
helt anden skala end Aalborg. I tilfældet NDSM og Cu-  
stard Factory er der tale om byer med ca. en million  
indbyggere og dermed en helt anden energi og kritisk  
masse end i Aalborg. Det er derfor vigtigt, at projektet  
i Aalborg indledningsvis forstås som et meget afgræn-  
set forsøg med en begrænset økonomi sammenlig-  
net med referenceprojekterne. Selv om en begrænset  
økonomisk ramme er en udfordring for projektet, så  
kan dette måske blot til en start, være en fordel, hvis  
man læser nedenstående citat.

*Hvis nu man tager Bretteville som eksempel, så kan  
man sige, at det faktisk, at man skyder ekstern fi-  
nansiering i det, i dette tilfælde vækstforum, så gør  
det, at tingene bliver meget lidt eksperimentelle.....  
fordi at der skal du faktisk have lavet en plan, du skal  
have skrevet milepæle hver sjette måned, og du skal  
afrapportere dine milepæle, og hvis ikke du overhol-  
der præcis dine milepæle, så skal du afrapportere,  
hvorfor du ikke når det. Altså, der er ikke mulighed  
for ret meget slinger i valsen. Så et eller andet sted,  
så tror jeg, at det her med eksperimentet, det hand-  
ler om at på én eller anden måde, så skal man have  
skabt et rum for risikovilligheden. Og man kan sige i  
kommunalt bureaukrati, så i stort omfang så er der en  
nul-fejls-kultur. Det er ikke godt at mislykkes med et  
projekt. Og det vil sige, at hvis man eksperimenterer  
meget, så skal man jo have én eller anden form for  
risikovillighed. Så skulle det sådan set være et suc-  
ceskriterium at fejle engang imellem, eller så er det jo  
sådan set, fordi man ikke eksperimenterer. (eget in-  
terview 2009 med Tonny Thorup, Aalborg Kommunes*

Erhvervsafdeling)

Som Tonny Thorup udtrykker det, så kan en øget øko-  
nomi, være medvirkende til, at eksperimenter under-  
trykkes som en konsekvens af den 'nul-fejls-kultur',  
som det kommunale bureaukrati ofte påfører projek-  
ter. Men selvom det indledningsvis kunne ses som en  
fordel, at der ikke er en bureaukratisk stærk og formel  
økonomi bag eksperimentet, så vil en begrænset øko-  
nomi være et centralt problem for projektet, således  
som det netop viste sig i tilfældet med Dreamhouse,  
hvor der manglede såvel kapital som marked. Lige-  
ledes viste de eksterne eksempler, at disse netop fun-  
gerede, fordi der var en kombination af brugerinvolve-  
ring og økonomi tilstede.

Centralt for Platform4 er, at det udvikles som et eks-  
periment, der fra et strukturelt perspektiv forholder sig  
til magtstrukturene og rationalerne for at kunne udfor-  
dre disse og dermed skabe konkrete bud på en ny ud-  
vikling. Hernæst er det centralt, at dette sker i et miljø,  
hvor der både produceres og forbruges i samme rum.  
Med dette som udgangspunkt sætter eksperimentet  
fra land i maj 2008 med følgende økonomiske midler:

Som det ses , var projektøkonomien indledningsvis  
på under halvanden million kroner. Et ret begrænset  
beløb til et eksperiment i denne skala. Det var der-  
for centralt at arbejde på at skabe en ramme, som  
kunne tiltrække både interesserede brugere, nye  
samarbejdspartnere og forbrugere. Det skulle sikre,  
at fire projektpiloter, som var ansat, kunne få føl-  
geskab af flere personer i dette forsøg på at teste, om  
der er en kritisk masse af brugere og aktører til et hus  
med fokus på kunst og teknologi. Dette skete via en  
workshop og udstilling, en strandbar og en audiovi-  
suel festival i sommeren 2008. Alle beskrives i et af  
de følgende afsnit.

Aalborg Samarbejdets Oplevelsesgruppe, til opstart og indledende drift:	460.000 kroner
Væksthuset Bretteville til indkøb af teknisk udstyr:	350.000 kroner
Teknisk Forvaltning, Mental Byomdannelse-projektet, til workshop:	40.000 kroner
Enggaard A/S til bygningsmæssige tiltag:	500.000 kroner
Opstartsøkonomi i alt 2008-09	ca. 1.400.000 kroner

fig 79 Viser bidragsyderne  
til den indledende projekt-  
økonomi

### **8.6 'A Turn Towards the Dark side' – en aktiv tilgang til byens magtstrukturer**

Denne overskrift hentyder til en artikel af Richardson og Connely (2005), som tidligere er inddraget i metodeafsnittet. I denne artikel peger forfatterne på, at et fokus på magten skal betragtes som konstruktiv og pragmatisk i byudviklingssammenhæng. Dette sidste forskningseksperiment indtager et lignende fokus, men det er dog ikke et formål at lave en magtanalyse omkring Oplevelsesøkonomien og udviklingen af Østre Havn. I forbindelse med Platform4-eksperimentet spiller magten naturligvis en rolle, idet de bykulturelle rationaler kan ses som såvel konkurrerende som samarbejdende, når byen udvikles. I kapitel 2, som diskuterer metode og eksperiment, søger afhandlingen en pragmatisk tilgang til de strukturelle bindinger eller magtstrukturer, som er i den omkringliggende by. Magten anskues således som decentreret, sådan som det kommer til udtryk hos Bent Flyvbjerg og Michel Foucault.

*'Magtrelationer står ikke i et ydre forhold til andre former for relationer, f.eks. økonomiske processer, vidensrelationer, eller seksuelle relationer. Magtrelationer er iboende i disse og er den umiddelbare effekt af de opdelinger, uligheder og uligevægte, som findes i dem, ligesom de omvendt er forudsætninger for disse differentieringer. Magtrelationer står som nævnt ikke i et negativt begrænsende forhold til de andre relationer, men spiller en direkte positiv og produktiv rolle.'* (Flyvbjerg 1991a:115)

Magtforholdene omkring udvikling af oplevelsesbyen og helt konkret af Østre Havn anses således ikke som negative i forhold til udviklingsprocesserne i byen. Men det er nødvendigt at være bevidst om disse forhold, dvs. have en forståelse af 'hvad som faktisk gøres'. I afhandlingen her gælder det, hvad som gøres med hensyn til den kulturelle byudvikling og oplevelsesbyen, og det gælder såvel i et praksisperspektiv som et forskningsmæssigt perspektiv. I og med at projektet er forankret i Borgmesterforvaltningen, er der en naturlig kobling til den traditionelle forståelse af magten i en kommune som Aalborg med en centralt placeret mangeårig politisk ledelse af kommunen. Men lige så vigtigt så er Borgmester Forvaltningen også det sted i den kommunale organisation, hvor det er mest oplagt at tænke på tværs at sektorskel, da det naturligt er

opgaven for en borgmesterforvaltning at se på tværs af alle sektorer i kommunen. Det handler altså både om at skabe accepten for eksperimentet, de steder hvor magten er placeret. Men det er også her, der kan arbejdes med en decentralisering af netop samme magt, når det gælder det konkrete projekt Platform4. Det er netop en decentralisering som ligger til grund for magtopfattelsen i Platform4-projektet.

*'I Borgmesterforvaltningen har vi sådan en indbygget forpligtigelse til at kigge på tværs af forvaltningerne. Og det er egentlig dét, som et eller andet sted legitimerer det her meget, og så selvfølgelig også Aalborg Samarbejdet, som har den her oplevelsesgruppe, som har det her perspektiv. Så på den måde, så er det det, der legitimerer, men det er da et grænsetilfælde, vil jeg sige.'* (eget interview 2009 med Tonny Thorup, Aalborg Kommunes Erhvervsafdeling)

Med afsæt i det aktørgalleri og de rationaler, som er afdækket i kontekstfortællingen og i den viden, som er skabt gennem Dreamhouse, søger eksperimentet derfor i en periode at skabe et rum - en heterotopisk enklave om man vil. Denne enklave forholder sig til den problemstilling, som i relation til aktionsforskningen og den deltagende byplanlægning er diskuteret i metodekapitlet. Det drejer sig om, at man ofte ikke er bevidst om magtstrukturer og de bagvedliggende rationaler, eller at man anser det for muligt at omgå disse strukturer via dialogen. Disse eksisterende magtforhold tages til indtægt, ikke således forstået, at de skal styre eksperimentet, men de skal via denne accept åbne byens rum og dele af deres organisation for projektet for på denne måde at skabe det rum, som eksperimentet har brug for. Det er derfor heller ikke 'the usual suspects', der står bag, når et 'bottom-up'-eksperiment som Platform4 bliver udviklet. I sådanne projekter ville man oftest finde kulturforvaltningen, evt. kommunens byudviklingsenhed, foreninger, selvejende kommunale institutioner, enkeltpersoner – og alle indskrevet i en institutionaliseret ramme.

I forhold til den hidtidige kronologi og til udviklingen i Aalborg er det således væsentligt at forstå, at det er Aalborg Kommunes Erhvervsafdeling, som via den kommunale iværksætterindsats bevæger sig ind på nyt terræn. Det er et grænsetilfælde som Tonny Thorup udtrykker det.

*'Platform4 er nok virkelig et grænsetilfælde i forhold til, hvad vi skal arbejde med. Fordi det meget er kunstnerisk indhold og sådan noget. Men i og med, at man kan sige, at dét her oplevelsesperspektiv har bidraget med, det sådan en lidt bredere tilgangsvinkel til det. Og man kan sige, at den eneste grund til, at vi har kunnet arbejde med det, det har måske været at Borgmesterens Forvaltning har en indbygget forpligtelse til at kigge på tværs af forvaltningerne.'* (eget interview 2009, Tonny Skovsted Thorup, konsulent og projektleder på Platform4, Erhvervsafdelingen Aalborg Kommune)

Indledningsvis er eksperimentet således overvejende af kulturel karakter, men Erhvervsafdelingen går ind i det, fordi man betragter det som en del af den iværksættermæssige fødekæde. Man har altså draget erfaringer i forbindelse med bl.a. Dreamhouse og Bretteville-projektet og ved noget om, hvad der fungerer, og hvad der ikke fungerer. Der er ligeledes skabt en indledende konstruktiv dialog med grundejeren, som ser positivt på muligheden for at deltage i eksperimentet. De oplagt stærke aktører, grundejeren/developeren og Borgmesterforvaltningen, er dermed indforstået med eksperimentet. Dertil kommer, at Teknisk Forvaltning som den planlæggende myndighed har inviteret eksperimentet inden for i deres eget projekt, Mental Byomdannelse. Således har Teknisk Forvaltning også en intention om at arbejde for, at det planmæssige grundlag etableres ud fra den eksperimenterende vinkel. Herudover har, som tidligere nævnt, en række virksomhedsledere i og omkring Aalborg via Aalborg Samarbejds oplevelsesgruppe støttet op omkring projektet med en bevilling på 450.000 kroner til opstart af projektet. Det er dog offentlige midler, disse virksomhedsleder disponerer over. Der er således opbakning til eksperimentet med facilitering fra såvel offentlige som private virksomheder, men eksperimentet er dog hovedsageligt initieret via offentligt initiativ og midler. Men til forskel fra tidligere projekter i byen er den private developer inddraget, så der nu er en kobling mellem indholdet og den fysiske udvikling af området!

*Ja, det er det offentlige, der skal bære det frem og supporte det, og så må mission og strategi være den, at vi siger, det her skal vi altså have løftet op, til der virkelig sker noget inden for området. Det vil gøre,*

*at alle disse kreative mennesker, der er ude i byen, pludselig står med et netværk, som vi er med til at skabe. Så kan virksomhederne komme med ind, for pludselig kan alle de kreative komme i kontakt med virksomhederne. Så kan alle de der skæve hjerner sige, det der sker oppe i Nordjylland, det er fremtiden* (eget interview 2009, Søren Kragelund, direktør Fårup Sommerland, medlem af Aalborg Samarbejdets oplevelsesgruppe)

Som Søren Kragelund siger, så tror han ikke, at et eksperiment som Platform4 kan udvikles, uden at det er det offentlige, som går forrest. Men det skal ske for at skabe rammebetingelserne for vækstlaget, og når dette er der, så skal virksomhederne nok komme, hvis kvaliteten er til stede. Dette er i princippet den samme problemstilling, som blev diskuteret omkring de kreative alliancer i regi af Dreamhouse og ApEx, nemlig om kvaliteten er til stede i Nordjylland. Den samme problemstilling gør sig gældende i forhold til eksperimentet Platform4. Har det kvaliteten til at tiltrække såvel offentlige som private virksomheder, og forstår eller godtager disse eksperimentet?

*Platform4 er det sted, hvor man starter op. Det sted hvor man eksperimenterer, det sted hvor de fysiske rammer, hvor tingene bliver temporære på én eller anden måde. Og så når du ligesom udvikler et eller andet koncept, eller produkt eller ydelse, som du mener, det kan du sådan set basere et cvr-nummer på, så mener jeg, at det er helt naturligt, at man så overvejer, nå, men så kan man så sidde i Dreamhouse, eller man kan sidde i Bretteville. Og det tror jeg er sådan et almindeligt udviklingstrin.*

(Eget interview 2009, Tonny Thorup, Erhvervsafdelingen Borgmesterforvaltningen, Aalborg)

Det syntes oplagt, at Aalborg Kommunes Kulturforvaltning deltog i eksperimentet, idet de gennem hele 2007 havde sagt god herfor. Den daværende chef i Kultur- og Fritidsafdelingen så da også projektet som spændende, men medgav at Kultur- og Fritidsafdelingen i foråret 2007 ikke havde kapacitet til at udvikle det, eftersom man var i fuld gang med udviklingen af Nordkraft-projektet. Men man bør måske også pege på det dilemma, som mere generelt kan opstå omkring eksperimenter, idet de er ikke forudsigelige, og at de dermed kan have svært ved tydeligt at kommu-

nikere indholdet til de parter, der ikke er direkte aktører i eksperimentet.

I en samtale vedrørende Nordkraft-projektet med Claus Rene Pedersen, områdechef for kultur i Aalborg Kommunes Kultur- og Fritidsafdeling, blev samarbejdsmulighederne mellem Platform4 og Nordkraft diskuteret. Claus Rene Pedersen, der ikke er en af aktørerne bag Platform4, udtrykker, hvor vigtigt det er, at Platform4 forstår at kommunikere med de bestående institutioner og aktører, hvis der skal opstå samarbejde mellem de kreative iværksættere i vækstlaget og de traditionelle kulturaktører

*For mig at se er det vigtigt, at det, som udvikles nedfra (Platform4) og gerne vil samarbejde, der ligger udfordringen i, at vækstlaget lærer at forstå at kommunikere til de institutionelle aktører i Nordkraft. Vækstlaget skal ikke regne med, at det er de bestående institutioner og kulturaktører, der kommer og inviterer til samarbejde. Det tror jeg ikke, fordi der ville teatrene og skolerne i Nordkraft og alle mulige andre sige jamen: vi kører bare, hvis I vil samarbejde, så må I komme med et tydeligt projekt og en ordentlig tone. Det er jo ikke et krav, at der skal samarbejdes, så det skal jo være, fordi at alle ser en tydelig gevinst ved det.* (Eget interview 2009, Claus Rene Pedersen, Områdechef for kultur, Kultur- & Fritidsafdelingen, Aalborg Kommune)

Det er en central problematik for udviklingen af eksperimentet, hvis de bestående kulturelle institutioner vil indtage det synspunkt, som Claus Rene Pedersen peger på under denne samtale. Det er således ikke blot det bestående system, der skal være positivt over for eksperimentet, også vækstlaget af kreative iværksættere i Platform4 skal forstå den kontekst, man er en del af, hvis det skal lykkes at skabe nye samarbejdsrelationer til fx Nordkraft. Men denne problematik begrænser sig naturligvis ikke kun til institutioner i det kommende Nordkraft. Den gælder også samarbejde med Bretteville-projektet og med andre kulturinstitutioner og iværksætttermiljøer.

Det er dog et spørgsmål, om vækstlaget vil ses i den traditionelle institutionelle ramme, som Claus Renes udtalelse lægger op til. Men det er nødvendigt, at de konkrete projekter, der udvikles i Platform4, kommunikerer forståelsen af Platform4s rolle til mulige samarbejdspartnere i byen, for at disse kan se muligheden

for at indgå, ikke i en planlæggende men i en ny og faciliterende rolle for vækstlaget og de kreative iværksættere. Intentionen med eksperimentet er netop ikke, at Platform4 skal omgå de magtstrukturer og strukturelle forhold, som Platform4 vil blive en naturlig del af, når det placeres i byen.

Eksperimentet går derimod helt bevidst ind i de strukturelle bindinger, som måtte være i byen, men med fokus på at skabe en brugerreven udvikling, som tager slutbrugernes, det kreative vækstlags perspektiv, ved at skabe et eksperiment, som er accepteret af de traditionelt stærke aktører i by- og erhvervsudviklingen. Udgangspunktet er således ikke at opstille den 'kommunikative arena', som Jürgen Habermass har fremført, eller som den er videreført i deltagende planlægning hos en teoretiker som Patsy Healy (Healy 1997), eller som det blev gjort i de to indledende workshops i det første eksperiment med frie rum inspireret af den kritisk utopiske aktionsforskning (Nielsen og Nielsen 2006).

Det første skridt i denne retning er at skabe konkrete projekter, der udforsker, hvad Platform4 måske kan blive til, og dette gøres af slutbrugerne, de kreative iværksættere i Aalborgs vækstlag. I stedet for analyser og rapporter udvikles derfor konkrete projekter, der kobler kunsten og teknologien. Det er disse konkrete projekter, som skal give de traditionelle kulturinstitutioner, virksomheder og forvaltninger nye forståelser af det fremtidige kreative potentiale i byen.

### **8.7 En workshop og en strandbar**

Igennem april og maj 2008 blev der arbejdet med at skabe grundlaget for at kunne invitere brugere og byen inden for i pakhuset på kajkanten i Østre Havn. Der blev afholdt en række møder med ejeren af huset Enggaard A/S, repræsenteret ved projektlederen for Østre havn. I møderne deltog desuden parter fra Borgmesterforvaltningen, Teknisk Forvaltning, Tegnestuen Metopos, en repræsentant fra brugerne samt undertegnede som forsker og udvikler af forsknings-eksperimentet. Formålet var at afklare omfanget og brugen af huset, herunder tilladelser og godkendelser. På disse møder blev der ikke skabt det endelige grundlag for ibrugtagning af pakhuset, men en mundtlig aftale om den fireårige brugsperiode blev givet af ejeren. At den endelige aftale ikke blev underskrevet, skyldtes, at de sikkerhedsmæssige godkendelser

fig 80 Platform4 fik hurtigt sig eget logo.



trak ud. Hvad angik disse godkendelser, så viste der sig nemlig at være stor forskel i betydningen af ordet 'midlertidig', alt efter hvilken aktør man spurgte. Betragter man 'midlertidighed' hos Teknisk forvaltnings planlægningsafdeling, så er midlertidighed at regne i år, når byen udvikles, mens man hos brandmyndighederne, som er en del af samme organisation, regner i dage, når det gælder midlertidig brug af byen og dens bygninger. Endelig så projektgruppen begrebet midlertidighed som en sæsonbaseret brug af det store pakhuis. Der var således i et myndighedsperspektiv meget stor afstand mellem virksomhederne internt i kommunen, ligesom brugerne så forskelligt på brugen. Det betød, at godkendelserne til ibrugtagningen i første omgang gjaldt midlertidig brug regnet i dage, og brugen af huset skulle, hvis den oversteg 50 personer, godkendes fra gang til gang. Den endelige ibrugtagningstilladelse med stue og 1. sal skulle vise sig først at blive endelig godkendt et år senere.

Den første workshop, der blev afholdt, var derfor for et begrænset publikum. Det blev altså ikke en åben invitation til alle i byen, hvilket i øvrigt passede med det fokus, som lå på udvikling af konkrete projekter mellem kunst og teknologi. Invitationerne til workshop-deltagerne baserede sig på interview foretaget af tegnestuen Metopos i forbindelse med projektet Mental byomdannelse, på min viden og på samtaler med de lokale aktører inden for det kunstneriske og teknologisk orienterede vækstlag. Men vigtigst, så var det baseret på den viden, de fire projektpiloter havde fra deres færden i det aalborgensiske vækstlag og det netværk, de var en del af. I slutningen af maj sendte projektgruppen (Borgmesterforvaltningen, de fire pro-

Fig. 81 Forsiden til den invitation som blev sendt til deltagerne i den første Platform4 workshop

jektpiloter og jeg som forsker på vegne af Platform4) invitationer ud til det første konkrete projekt på Platform4, som stedet nu officielt var døbt – og nu med sin egen hjemmeside [www.platform4.dk](http://www.platform4.dk).

### 8.8 Workshoppen den 12. juni 2008

Den 12. juni 2008 var næste skridt i eksperimentet i gang. Ca. 50 personer mødte op i pakhuset på Østre Havn for at komme med deres bud på, hvilke projekter der kunne udvikles omkring kunst og teknologi i Aalborg. Hvor det i de to første workshops i Aalborg-eksperimenterne på Dreamhouse og Skanok05 havde været de etablerede aktører i byen, der deltog, så var deltagerne til den første workshop på Platform4 hovedsageligt fra byens vækstlag samt etablerede samtidskunstnere fra Aalborg-regionen.

De fremmødte deltagere i workshoppen var blevet bedt om på forhånd at forberede oplæg til mulige pro-

teknologi  
kunst  
platform4  
mental byomdannelse  
østre havn

#### KÆRE

I løbet af sommeren 2008 åbner der i Aalborg et nyt kunstnerisk samlingspunkt med fokus på mødet mellem kunst og teknologi. Navnet er **Platform4** og vil få til huse i Pakhus 4 på Østre havn i Aalborg. Pakhuset vil således - i samarbejde med Aalborg Kommune, Aalborg Samarbejdet, repræsentanter fra Aalborg Universitet og byens kreative vækstlag - blive transformeret til en eksperimenterende scene for både lokale, nationale og internationale teknologiske aktører indenfor både de kunstneriske, erhvervs-mæssige og uddannelses-mæssige felter.

**Men hvad skal Platform4 indeholde? Det vil vi gerne have dig til at være med til at definere og følgende føre ud i livet sammen med en lang række af Aalborgs øvrige kreative kræfter!**

Vi vil derfor som pilotgruppe for Platform4 i samarbejde med udviklingsprojektet Mental Byomdannelse på Østre Havn samt Enggaard A/S gerne **invitere dig til en workshop**, hvor vi afsøger mulighederne for denne nært forestående forvandling af Pakhus 4 til Platform4 på Østre havn. Dette er dermed en unik chance for at være med til at forme stedet - både nu og fremover.

Workshoppen består af et kick-off seminar torsdag d. 12. juni og en praktisk workshop fra d. 18.-24. august. Læs mere på side 2.

#### TILMELDING

Vi glæder os til at høre fra dig med tilmelding, som skal være os i hænde senest onsdag d. 29. maj kl. 12.00. Vi vil som nævnt forklare perspektiverne og rammerne meget mere grundigt på Kick-Off seminar d. 12. juni, men skulle du have spørgsmål kan du sende dem til [info@platform4.dk](mailto:info@platform4.dk)

Venlige hilsner  
**Platform4**





Fig. 82a og 82b Kickoff workshop i Pakhus4

jekter inden for det kunstneriske og teknologisk felt. Hvor de to workshops, der knyttede sig til Dreamhouse og Skanok05, havde bedt om at få koncepter og visioner for mødet mellem kultur, erhverv og viden i et klassisk oplevelsesøkonomisk billede, så var grundlaget for Platform4-workshoppen langt mere konkret. Der var til denne første workshop en pulje på 60.000 kroner, som skulle gå til realisering af de 6 projekter, som fremlagde det mest overbevisende bud på, hvordan kunst og teknologi kunne præsenteres i en installation, produkt eller design. Disse projekter skulle efterfølgende bearbejdes hen over sommeren for endelig at produceres og fremvises i en arbejdende udstilling, som skulle åbne Platform4 officielt i august 2008.

I to sessioner fra klokken 17-22 blev de fremmødte deltagere præsenteret for idéen om et eksperimenterende miljø for kunst og teknologi udviklet med afsæt i slutbrugerne. Hernæst blev de bedt om ganske kort at præsentere deres ideer til projekter, der kunne realiseres i august. Der kom mere end tyve forslag til mulige projekter. Det var projekter, der involverede vandinstallationer i havnebassinet, interaktive installationer, der optog Østre Havns lyde og afspillede disse via stationer rundt omkring i Platform4, når man kom i kontakt med dem. Der var skateboard-ramper, der kombinerede den analoge skater med det digitale spil, bar-installation med interaktiv lyssætning kontrollet af bargæstens drink, interaktive lydinstallationer, open source 3D printer, tilskuerinvolverende podier, den mobile dj og installationer med brugt elektronisk legetøj til frembringelse af en ny lydinstallation for blot

at nævne nogle.

Efter præsentation blev de forskellige forslag kort kommenteret af to til lejligheden indbudte kritikere og kuratorer. Efter kommentarerne blev alle deltagere bedt om at finde projekter, som var beslægtede med ens eget forslag, for at se, om der var muligheder for at udvikle disse med afsæt i de kommentarer, som kritikere var fremkommet med.

For projektteam og forsker var workshoppen den første test af vækstlaget. Var der energi og personer, der gerne ville tage udfordringen op? Da workshoppen var afsluttet, lå der ti færdige forslag til projekter til den arbejdende åbningsudstilling. I sig selv et bevis på, at der, sammen med de halvtreds fremmødte, var nogen, der gerne deltog i eksperimentet, og at der var mulige tegn på et vækstlag i byen. Spørgsmålet var nu efterfølgende, om projekterne havde en kvalitet, om de kunne realiseres, sådan som projektmagerne forestillede sig, og endelig om de formåede at kombinere kunst og teknologi.

De ti projekter blev gennem en kort kuratorproces reduceret til seks projekter. For at sikre at udvælgelsen skete på neutrale vilkår, blev valget af projekter foretaget af de to kritikere fra workshoppen. Brugen af kuratorer skulle sikre, at der fra starten blev holdt fast i, at det ikke var lokale agendaer, venner, bidragsydere o.a., som skulle afgøre, hvem der udviklede de mest interessante projekter. Udvalget skulle derimod bygge på armlængdeprincippet. Hvert af de seks projekter fik efterfølgende tildelt femtusinde kroner og muligheden for yderligere femtusinde, hvis de kunne bidrage med femtusinde fra eksterne bidragsydere.



De udvalgte projekter var følgende:

- *Opensource 3D printer – konstruktion af en 3D printer til Platform4.*
- *Pendaphonics - lydpenduler som hænger fra loftet som en interaktiv lydinstallation.*
- *Digital Brandhydrant – mobil DJ og VJ pult*
- *Krystal Lounge – interaktiv bar og lysinstallation*
- *Multi-purpose pyramide – interaktivt møbel hvor lyssætningen påvirkes af brugerne*
- *Interaktiv skateboardrampe – computerspil og skateboardrampe i en*

Formålet var som nævnt at skabe afsæt for konkrete projekter, der kunne vise, hvad Platform4 kunne udvikle sig til via brugernes eget initiativ. Der var nu, hen over sommeren, to måneder til at vise om workshopens resultater kunne omsættes til projekter, som kunne skabe en fælles forståelse af mulighederne ved at tænke oplevelsesøkonomi og kulturel byudvikling 'bottom-up'. Mens den nye strandbar fik kørt sand ind

Fig 83 Platform4 strandbaren i sommeren 2008



blev den første 'teaser' for åbningsworkshop og udstilling sendt ud i alle tænkelige retninger.

### **8.9 Byens rum og starten på det sociale iværksættermiljø**

En stor del af den diskussion, som er ført omkring den kulturelle byudvikling i kapitel 5, kredser omkring byen som en social konstruktion med afsæt i Jane Jacobs. Denne diskussion fortsættes i Platform4 og tilføjes de positive erfaringer, som NDSM og Custard Factory fremviser, men som var en mangel ved Dreamhouse. Erfaringerne fra NDSM og Custard Factory viste bl.a., at udvikling skabt i gadeniveau af brugerne skaber bæredygtighed såvel kulturelt og økonomisk.

Hvor den første workshop på Platform4 havde et fagligt fokus på udvikling af konkrete kunst- og teknologi projekter, så havde opbyggelsen af en strandbar et bevidst socialt sigte. Hvordan kunne man på kort tid skabe et socialt interface mod byen, som var åbent for alle, og som kunne trække potentielle brugere ned til Platform4 på Østre Havn?

Med inspiration fra strandbarer i København og Berlin indvilligede Enggaard A/S i at levere et vognlæs strandsand, som blev placeret uden for Platform4, hvor også en lille scene til musikevents blev bygget. En kontorcontainer blev lånt fra Kommunens erhvervsafdeling og brugt som udendørs bar. Hermed havde Platform4 i juli 2008 fået sin egen strandbar.

Det viste sig hurtigt, at Platform4's strandbar havde potentiale som interface mellem byen og Platform4. Det var også tydeligt, at de medier, der blev brugt til at kommunikere strandbaren var web- og mobilbase-rede netværk. Kommunikationen blev båret frem af sms-kæder og Facebook-profiler.

*Så er det i dag at Vesterå i samarbejde med Platform 4 leverer lækker housemusik til Platform 4's Strandbar. Kom ned og brug din eftermiddag på at lytte til noget dejligt musik.*  
(www.cafevesteraa.dk tilgået 20. september 2008)

Kommunikationen af Strandbaren tegnede et billede af, at brugerne på platformen skabte organisering og strukturer langt mere flydende og uhierarkisk end den, der var afdækket på Dreamhouse. Her var den sociale ramme og netværket kontraktliggjort fra starten igennem en underskrevet fællesskabskontrakt. Her-

overfor var Platform4-relationerne langt mere åbne og uformelle.

*Jeg ser ikke, at Bretteville og Dreamhouse har den der eksplosivitet eller kreativitet over sig. Der sidder mennesker på kontor, og når de kommunikerer, så er det over mail. Hvor jeg ser Platform 4, det er meget sådan mere menneskelig kontakt og konstruktion og bygge og sidde med ideer og udveksle dem.* (eget interview 2009, Kristian Ravn-Ellestad, projektpilot på Platform4, VJ og eventmager)

Udviklingen omkring Strandbaren viste, at i en regnfuld sommer 2008, hvor Strandbaren kun sporadisk var åben, kunne man i løbet af én til to dage have 300 besøgende til et ganske nyt og oprøvet initiativ i Aalborg. Som projektpiloten Christian Villum på et tidspunkt sagde, så var det, som om der var et overtryk af god energi, som fik afløb omkring strandbaren og Platform4 i sommeren 2008.

*'Der har også været nogle af de der strandbars-åbninger, hvor man har tænkt: "Hvor er det bare fedt, at der kommer så mange mennesker." Og yderligere mennesker som har sms'et og maillet og spurgt om ikke der er strandbar i dag, en tirsdag, og man har tænkt: "Ej, nu må I lige slappe lidt af."'* (eget interview 2009, Christian Villum, projektpilot på Platform4, pladeselskabsejer og studerende ved AAU)

Strandbaren var det første synlige bevis på Platform4's udadvendte eksistens i byen. Den etablerede et vindue mod byen og inviterede brugerne indenfor. Men hvorfor støtter Aalborg Kommunes Erhvervsafdeling og Aalborg Samarbejdets oplevelsesgruppe af erhvervsledere et projekt med eksperimenter mellem kunst og teknologi, og helt konkret nu en strandbar?

*'Det var fint, du har jo også Bruno fra KMD, som bakkede Platform4 vældigt op, samt Preben Larsen også, og Anders Brun fra Advice. Der har aldrig været en millimeters tøven, vi var alle sammen enige om, at der mangler fokus på dem, der bruger Platform4, der mangler fokus på de unge mennesker, for ellers gider de ikke være her..... Vi ligger langt væk fra København og Århus, hvis du skal have et job, så er det igen lidt sværere for jer at få job heroppe i Nordjylland, der er ikke så mange valgmuligheder, og derfor*

*er vi altså nødt til at gøre noget andet, så er vi nødt til at sørge for, at det er rigtig spændende at være heroppe. Så vi er nødt til at trylle, og så er det altså ikke harmonikafestivallen i Hornum, der skal støttes politisk eller økonomisk.'* (eget interview 2009, Søren Kragelund, direktør i Fårup Sommerland og medlem af Aalborg Samarbejdets Oplevelsesgruppe)

For direktøren af Fårup Sommerland, Søren Kragelund, handler Platform4 om at skabe rammebetingelser for det kreative vækstlag med den bagtanke, at det er nødvendigt for at holde på de unge i byen. Fremtidens og morgendagens arbejdskraft skal synes, det er interessant at være i Aalborg. Det stemmer helt overens med det, som Flemming Eriksen fra Motorola gav udtryk for omkring relationen mellem kultur og erhverv i Dreamhouse-interviewet. Det handler i første omgang om rammebetingelser og ikke om produktudvikling. Det samme gør sig gældende for Tonny Thorup, som har været den offentlige embedsmand, som har båret idéen om Platform4 frem, og som sandsynligvis er den person med den største berøringsflade omkring kultur- og oplevelsesøkonomien i Aalborg Kommune.

*Jeg synes måske det største skred omkring kultur- og oplevelsesøkonomien på én eller anden måde, altså positivt forstået, det er egentlig at forstå kulturen som en investering, og det er en forståelse af, at det er en investering i kompetencer og fastholdelse af kompetencer og kvalificeret arbejdskraft. Man kan sige, at kulturpolitik det er erhvervs politik, og det er der blevet en meget større forståelse for, at kulturpolitik er en indirekte form for erhvervs politik. Og det tror jeg egentlig er det væsentligste bidrag oplevelsesøkonomien har gjort, det er, at man betragter det som en investering frem for en udgift. Fordi det var jo sådan, ikke, at for bare ganske få år siden, at når kulturudvalgsformændene eller kulturdirektøren kom, så tænkte man 'åh nej, nu igen - hvad er det nu for et hul, de skal have lukket et eller andet sted. På én eller anden måde så man måske lidt ned på det, eller det var i hvert fald lidt træls, at nu kommer de igen fra kulturen og skal have nogen penge, ikke? Og den tankegang, kan man sige, den er meget mindre udbredt i dag...*

(Eget interview 2009 Tonny Thorup, Erhvervsafdelingen Borgmesterforvaltningen, Aalborg)

Tonny Thorup ser de kreative alliancer mellem kultur

og erhverv som et parallel-univers, som har lille berettigelse i en nordjysk kontekst, da det er subsidieret af offentlige midler, og da der reelt ikke er det kreative råstof, som skal drive det fremad. Platform4s rolle er dermed også i hans optik at skabe rammebetingelser for det kreative vækstlag og dermed sikre en fremtidig fødekæde til iværksætterinitiativer som iværksætterhusene Bretteville og Dreamhouse samt til udvikling af kulturproduktionen i byen, så man kan rekruttere og fastholde virksomhedernes medarbejdere. Det er meget langt hen et billede, som også Flemming Eriksen gav udtryk for i Dreamhouse-kapitlet. Men Tonny Thorup ser desuden Platform4 som et konkret projekt, der kobler intentionerne i Erhvervsplanens strategi for Oplevelsesbyen, nemlig at skabe et kreativt miljø udviklet i spændingsfeltet mellem de tre forvaltningsområder, kultur, erhverv og byudvikling. Workshoppen og Strandbaren er de første skridt mod at udvikle et kreativt miljø, som søger en faglig profil i vækstlaget, og som skaber en social dynamik, som selvsamme vækstlag kan relatere sig til. Tonny Thorup, og dermed erhvervsafdelingen, bliver dermed facilitator og den, der arbejder med at åbne den store port, som projektpiloten på Platform4, Sofie Nielsen herunder ser som en barriere for vækstlaget.

*Der (Platform4) kan vi netop samle folk, som måske også er ildsjæle, men ikke lade dem starte fra bunden af, der har man nogle rammer og nogle muligheder for at gå ind og være med i noget, hvor man ikke skal stå og banke på en stor port, hvor det er lidt nemmere på Platform4 at komme ind og involvere sig i noget. (eget interview 2009, Sofie Nielsen, projektpilot på Platform4 og elektronika-musiker)*

Som eksperiment handler Platform4 set fra Erhvervsafdelingen, erhvervslederne i Aalborg Samarbejdet og hos projektpiloterne i Platform4 hovedsageligt om at skabe rammebetingelserne og facilitere en udvikling, som vækstlaget kan bruge. Men som Anette Rosenbæk, projektleder på 'Mental Byomdannelse-projektet' og den generelle udvikling af Østre Havn, set i bakspejlet peger på, skal man være opmærksom på rollen som både facilitator og myndighed. Kommunen kan risikere at stå i en dobbeltrolle, hvor man både ønsker at facilitere en udvikling, som man samtidig er myndighed i forhold til, når det drejer sig om den fysiske planlægning og lovgivning. Det er spændingsfeltet

mellem det eksperimenterende og det planlæggende, som her kommer til udtryk. Hvordan går disse to roller hånd i hånd? Det er en problemstilling, der bl.a. er tydelig i forbindelse med udtrykket midlertidighed, ibrugtagelsesgodkendelser m.m.

*Ja, men der er da helt klart et felt der, som er svært at håndtere, den der dobbeltrolle vi står i som kommune, hvor vi på den ene side gerne vil facilitere en udvikling og på den anden side så er deres myndighed. (Eget interview 2009 Anette Rosenbæk, planlægger Teknisk Forvaltning, Aalborg Kommune)*

Dette er et skisma, som også Christian Villum fra projektgruppen peger på, at han oplever inden for udviklingen af kulturlivet i Danmark. Der synes at være en bestående kulturlike, og hvis man ikke passer ind i den som vækstlag, så tager det tid at komme fra 'gadeplanet' og frem til bureaukratiet. Der er så at sige brug for facilitatorer, der kan arbejde med bureaukratiet, sådan som Sofie Nielsen udtrykte det omkring 'portåbnerne'.

*Faktisk så tror jeg også, at Danmark er så gennemreguleret et samfund, at kultur er puttet ind i en maskine og ind i en kasse, og der er nogle omgangskredse, som du bare skal komme i for at kunne få en bid af kagen. Og det er klart, at den del af kulturen, som vi repræsenterer, som er sådan på gadeplan, selvom det lyder fortærsket, men måske græsrodsplan, altså hvor man er amatør, det tager virkelig lang tid at arbejde sig ind. Og der kan man sige, at jo flere man lærer at kende, jo mere får man banet sig vej ind i bureaukratiet, og det tager bare lang tid. Og nu snakkede vi med ham dernede i Holland, som sagde, at på et tidspunkt, så rammer du bare sådan en usynlig plade i det der hierarki op mod toppen, og den kan du bare ikke komme forbi.*

(eget interview 2009, Christian Villum, projektpilot på Platform4, pladeselskabsejer og studerende ved AAU)

Man kan pege på, at velfærdssamfundets kulturrationaler og organiseringsmodeller er med til at skabe en institutionalisering af projekter. En proces der ikke nødvendigvis spejler den uhierarkiske organisering og udvikling, som gælder for de kreative iværksættere og vækstlaget. Der er således en såvel organisatorisk som kommunikativ udfordring i mødet mellem de

kreative iværksættere fra Platform4 og de traditionelle kulturinstitutioner, som Nordkraft bl.a. vil komme til at huse. Claus Renes Pedersen har, tidligere i kapitlet, en vigtig pointe, når han fastholder, at de kreative iværksættere i vækstlaget ikke skal forvente, at de bestående institutioner kommer af sig selv for at forstå Platform4. Men omvendt kan det være en udfordring for et projekt som Nordkraft at tiltrække de kreative iværksættere, hvis man ønsker, at disse skal være en del af huset, sådan som det bl.a. er tænkt med Dreamhouse. Ser man på brugen af de store fælles arealer i det kommende Nordkraft, skal man ifølge Claus Rene Pedersen, være en del af en institution i Nordkraft eller samarbejde med en Nordkraft-institution for at præge udviklingen af de offentlige byfælleder, som de centrale rum i Nordkraft benævnes. Sådanne centrale fællesrum i Nordkraft kunne være et sted at skabe rum for eksperimenter. På spørgsmålet om byfællederne blot kunne gives fri som legepladser for vækstlaget i en kortere periode, så det på eget initiativ kunne skabe indholdet, svarer Claus Rene Pedersen;

*Det tror jeg så til gengæld ikke! Forstå mig ret, nu handler det om, at ejerforeningen skal være enige om, hvad skal der foregå i byfællederne, og der kan sagtens, hvis de er indstillet på det, blive enighed om at: nu har vi en legeplads i fjorten dage eller en måned. Universitarium (AAUs naturvidenskabelige populærfremstillingsprojekt) eller sådan noget, det er muligt, men det er ikke en garanti vel. Det kommer også lidt an på, hvilke kommercielle interesser der er inde i Nordkraft. Det, vi har forsøgt at gøre, er i første omgang at sikre, at der sker noget i hvert fald minimum 250 dage om året i byfællederne. Vi prøver at skabe indholdet ved at få nogle af institutionerne i Nordkraft til at lave det stykke arbejde, og der er vi også nødt til at give dem et incitament, i første omgang økonomisk. (Eget interview 2009, Claus Rene Pedersen Områdechef – kultur, Kultur- & Fritidsafdelingen, Aalborg Kommune)*

Et projekt som Nordkraft giver altså ikke nødvendigvis plads til nye eksperimenter for vækstlaget, hvis dette ikke vil indskrive sig i en mere formaliseret ramme. Det har da heller ikke som udgangspunkt været en præmis for Nordkraft-projektet at skulle rumme det kreative vækstlag og lade det udvikle sig 'bottom-up'.

Nordkraft er at forstå som et 'top-down'-projekt, der arbejder med de bestående institutioner og ud fra en institutionaliseret ramme, hvorfor de kreative iværksættere i et nyt projekt som Platform4 ikke nødvendigvis inviteres indenfor. De kreative iværksættere skal, som Claus Rene peger på, aktivt søge det, hvis de vil indgå i nye relationer. Fra de bestående aktører er der således ikke en kultur for at søge mod eksperimentet. Dette bliver også tydeligt i forbindelse med den fysiske forvandling af byen.

Vender man tilbage til den fysiske omdannelse af området, så peger Anette Rosenbæk på, at det i planlægningsammenhænge er nyt i forvaltningen at tænke i en midlertidig ramme og at fokusere på eksperimentet frem for at tænke i specifikke krav og regelsæt. Det er den enkelte medarbejder, der skal stjæle sig tid til at arbejde med sådanne projekter, da der er faste forvaltningskulturer, som sætter rammen. Det er det samme, Tonny Thorup tidligere har peget på er et åbenlyst problem for eksperimenter i de kommunale organisationer.

*Vores hverdag er jo i virkeligheden også meget defineret af nødvendigheder og krav udefra, og den der konkrete fysiske byomdannelsesplanlægning, det er ligesom noget vi skal lave, det er faktisk derfor, at vi er her, i hvert fald hvis man opfatter det i traditionel forstand. Og så de der tanker omkring aktivering af de ledige arealer, sådan på det der midlertidige plan, og de der eksperimenter, der kan ligge i det, det er ligesom noget vi hele tiden skal stjæle os til at få tid til, det er i hvert fald sådan den fornemmelse, at jeg godt kan have engang i mellem. Og det handler jo om, at det er en uvant måde at tænke på, vi er i en fase, hvor vi skal have overbevist vores system om, at det faktisk er en relevant måde at tænke på, og at det faktisk er noget, som kunne være vigtigt. (Eget interview 2009 Anette Rosenbæk planlægger ved Teknisk Forvaltning Aalborg Kommune)*

Der er altså fra alle parters side en bevidsthed om, at eksperimenter kan stoppe eller være svære at gennemføre, eller at åbninger for de, der bevæger sig på græsrodsplan, kan være svære at finde. Det er derfor centralt, at Platform4 som projekt helt konkret viser, hvad eksperimentet kan. Det første lille bevis var strandbaren, som viste, at stedet havde en generel

social appel i byen, som et samlingssted for hovedsageligt 18-30-årige. Næste skridt var at vise, hvad der konkret blev ment med koblingen mellem teknologi og kunst.

### 8.10 ARTificial // KUNSTig – den officielle åbning

I løbet af sommeren 2008 begyndte de forskellige projektteams fra workshoppen i juni at arbejde med realiseringen af deres projekter. Der blev afholdt en række møder i juni og i august for at udvikle det endelige koncept for den ugelange workshop, som officielt skulle åbne Platform4. Hvert projektteam fik et område i den 900 kvadratmeter store hal 1 i underetagen af Platform4 til at realisere deres projekter. Det viste sig, at udviklingen af projekterne kom til at ske på tværs af de forskellige projektteam, og at de kunstneriske og designmæssige ideer derved fik nyt teknologisk modspil.

Hen over sommeren blev der arbejdet på at placere Platform4 i medierne. Det skete bl.a. i flere artikler i den lokale avis, Nordjyske. Dette skulle supplere den kommunikation, som skete via websiden [www.platform4.dk](http://www.platform4.dk), sms og Facebook. Formålet med avisar-

Figur 84 en 900 kvadratmeter store hal 1 på Platform4, med videoprojektorer og lys til eksperimenter indenfor kunst og teknologi



tiklerne, som diskuterede Platform4 og tankerne bag, var, at også beslutningstagere og meningsdannerne fik blik for eksperimentet på Østre Havn.

For at skabe kimen til heterotopien har det været vigtigt, at eksperimentet forholder sig til den kontekst, det er indlejret i. Derfor skal ikke kun vækstlaget, men også de, der holder koderne til de bestående normer og værdier, inddrages, for at den udvikling, der finder sted, ikke blot bliver utopisk, men heterotopisk og konkret. Det er derfor centralt at kommunikationen af Platform4 når såvel vækstlaget som den øvrige by og dens meningsdannere og beslutningstagere, således at Platform4 kobles til den omkringliggende by såvel kommunikativ som fysisk.

*Vi taler ikke om det, vi skaber det!* Dette blev mottoet for ARTificial // KUNSTig, da workshoppen netop skulle vise, hvad vækstlaget har på hjertet, og hvad der kan ske, når man holder fast i, at udtrykket skal være konkret. Desuden var det udtryk for en refleksion over, at de, der arbejder i vækstlaget, ønsker at skabe og se handling. Men det var også en bevist formulering i forhold til Skanok, Dreamhouse, og de kreative alliancer som i langt højere grad end at skabe noget konkret, har været en del af en overordnet vision i forbindelse med hvilken, det er blevet vægtet at skrive og analysere for at forstå mulighederne i kultur- og oplevelsesøkonomien. Det har delvist resulteret i ord og ikke i tilsvarende grad i handling. I forbindelse med ARTificial // KUNSTig var formålet derimod at frembringe objekter og installationer, der illustrerer, hvordan mødet mellem kunst og teknologi kan manifestere sig, og at lade dette danne udgangspunkt for en yderligere udvikling. Der var en energi hos projektpiloterne og vækstlaget til at vise, hvilket potentiale Platform4 havde og til at få projektet til at vokse.

*Ja, Platform4 er i hvert fald det, som vi gerne vil lave, ikke. Eller i hvert fald at råbe ud over byen og sige, at det er en mulighed. Så tror jeg også, at det vil vokse frem. Jeg tror måske også lige præcist det faktum, fordi hvis vi havde spurgt om at få lov til at bruge den bygning, så var det aldrig blevet, så man kan sige, det er nok den kombination, at der er nogen fra højere instans, som sætter deres godkendelsesstempel på, at dem her, de er okay.*

(eget interview 2009, Christian Villum, projektpilot på Platform4, pladeselskabsejer og studerende ved AAU)

Via de konkrete projekter viste workshop-ugen på flere områder, at der var potentiale, men også svagheder i eksperimentet. Der var energi og skabertrang hos de personer, som deltog med projekter. Men når det drejede sig om det faglige møde mellem det kunstneriske og det teknologiske felt, viste det sig, at personkredsen måske kunne tælles på to hænder. Det var tydeligt, at det var folk med rod i universitetsmiljøet, der løftede en række af projekterne, hvilket indikerer, hvor man skal søge at finde det fremtidige potentiale.

Dermed understøttede workshop-ugen nogle af de konklusioner, der stod at læse i rapporterne om det kreative vækstlag og potentialet i den nordjyske kultur- og oplevelsesøkonomi, nemlig at den kritiske masse er begrænset, og at der skal arbejdes med at skabe et egentligt kreativt potentiale. Der var dog en markant forskel i og med, at workshop-ugen både producerede og diskuterede et muligt fremtidigt afsæt for at igangsætte kultur- og oplevelsesøkonomien 'bottom-up' igennem konkrete projekter.

ARTificial // KUNSTig er, som titlen antyder, billedet på det nye, kunstige og anderledes inden for det kunstneriske felt, som sammenstillen kunsten og teknologien. Men det er også en kommentar til, at Platform4 er noget 'kunstigt' og anderledes set i forhold til den måde, hvorpå oplevelsesøkonomien og de kreative iværksættere indtil nu er blevet mødt og udviklet i Aalborg og Nordjylland.

Der var særligt tre projekter i workshop-ugen, der skilte sig ud og pegede mod et fremtidigt kreativt iværksætterpotentiale:

- *Cookies Playground*, Den interaktive Skateboardrampe
- *Krystal Lounge*, interaktiv bar
- *Pendaphonics*, interaktivt lydinstrument

Der var flere årsager hertil, men én af disse syntes at være kombinationen af projektteamene bag projekterne. Den interaktive skateboardrampe med navnet '*Cookies Playground*' blev udviklet af folk fra skatermiljøet, en medejer af designfællesskabet Cookie Factory samt en computerspilsiværksætter fra Bretteville-miljøet. Det var således personer fra det socialt orienterede skatermiljø i byen, designkapacitet fra Cookie Factory og teknologisk ekspertise fra Bretteville miljøet, som gav deres fælles bud på mødet mellem den sociale ramme, designet og teknologien. Cookies

Playground viste i et mikroperspektiv, at mødet mellem det sociale forandringspotentiale og det økonomiske rationale skabte en synergi. Cookies Playground var ikke økonomisk funderet, men langt mere socialt funderet omkring legen, designet og spillet. Men det viste sig at have et muligt økonomisk potentiale, som udsprang af den sociale energi og leg, idet der, ifølge Dolan Sund Nielsen fra iværksætterhuset Bretteville, i regi af Cookie Factory og Bretteville efterfølgende er blevet arbejdet med om muligt at udnytte skateboardspillet kommercielt.

I et interview til TV2-Nord ved åbningen af Platform4 den 22. August, giver designeren bag skaterrampen, Esben Birk, udtryk for, at det er godt, at Aalborg, har skabt rum for eksperimentet Platform4, hvor man som kreativ aktør kan udfolde sig, som det er sket under ARTificial/KUNSTig.

*Det er aldrig set før det her (interaktiv skateboardrampe), så det er en helt ny ting det her, og det har været rigtig sjovt at være en del af. Man skulle ikke tro, at det her (Platform4) nu er sket i Aalborg, men det er det, og det er jo helt fantastisk!*



Fig. 85 Projektteamet arbejder på prototypen til en 3D printer under Artificial/Kunstig

Fig. 86 Designansvarlig og skater tester Cookies Playground under ARTificial/KUNSTig



(Esben Birk, skater og medindehaver af Cookie Factory til TV2Nord, 22. august 2008)

Samme historie omkring en begyndende interessant udvikling mellem kunst og teknologi gentager sig omkring Krystal Lounge og Pendaphonics. Her er det samspillet mellem personer fra universitetet, designere og elektroniske musikere, som skaber afsættet for installationerne. Man deler erfaringer på tværs af projektgrupperne, og programmering af elektronik og computere udvikles i fællesskab. Der er en høj grad af interaktion og sammenhørighed. Der skabes en social ramme omkring tilblivelsen af de forskellige projekter i løbet af workshop-ugen, båret af faglige kompetencer og af lysten til selv at skabe projektet.

Men workshop-ugen viser også, at det er centralt med en kreativ infrastruktur, da de projekter, som viser det største potentiale, er projekter, som har deltagere med tilknytning til to miljøer på universitetet, Arkitektur og Design samt Medialogi, og til iværksætterhuset Bretteville. Der skal altså være miljøer, der producerer

aktørerne, og dette er først så småt ved at ske i Aalborg i 2008.

Det er en mindre kreds af personer, som er i huset i løbet af projektugen. Der er ikke samme interesse for denne workshop, som der er for de sociale events i Strandbaren eller for elektroniske koncerter, som den efterfølgende APART festival. Det er dog naturligt med en differentiering i besøgstallet mellem disse aktiviteter. Men på den officielle åbningsdag møder omkring 150 personer op og præsenteres for de mange projekter og de intentioner, der ligger bag projekterne. De fremmødte deltagere kom fra mange forskellige dele af byen: kulturinstitutioner, offentlige forvaltninger, private virksomheder, vækstlaget, studerende m.m. TV2 var også til stede og rapporterede fra åbningen til byen og til hele den nordjyske region. Der var stor nysgerrighed fra de fremmødte, som her, ved at blive introduceret til de seks projekter og efterfølgende udveksle synspunkter i strandbaren, kunne få et indtryk af, hvad mødet mellem det kunstneriske og teknologiske kan føre med sig.

Åbningsevenen af Platform4 og ARTificial // Kunstig blev afsluttet med kølige drinks og musik i Strandbaren under det enorme bord, som var blevet placeret foran Pakhuset af en gruppe fra Aalborg Universitets workshop under projektet 'Livslang læring'. Deltagelsen af en ugelang workshop fra universitetet viste sig som et vigtigt led i at koble projektet til såvel de kreative som de tekniske uddannelser på universitetet. En del af en workshop, der blev afviklet under Institut for Arkitektur og Designs 'Urban Catalyst', arbejdede med koncepter for midlertidig anvendelse på Østre Havn inspireret af Platform4 og projektet Mental Byomdannelse. Workshoppen blev udviklet under ledelse af den Berlin-baserede tegnestue Raum Labor.

#### 8.11 APART – så kom byen for alvor til Platform4

Fjorten dage efter den officielle åbning af Platform4 lød startskuddet til åbningssæsonens anden store event på Platform4. Den audiovisuelle Festival APART markerede Aalborg og ikke mindst Platform4 som en frontrunner inden for det elektroniske lyd-univers. Over tre dage blev der sat fokus på den mest aktuelle undergrundscene inden for den elektroniske musik og den videokunst, der understøtter musikken visuelt. Artister fra Aalborg, det øvrige Danmark og Europa mødtes over tre dage for at vise Aalborg deres miks af lyd og billeder i det elektroniske univers. Det blev en succes at dømme ud fra opmærksomheden fra næsten 800 betalende gæster, der besøgte denne grænsesøgende event i et nyt hus, i en åben industrikontekst, som Platform4 må betegnes. Det var et af de få kulturelle arrangementer fra Aalborg, som nåede siderne i Politikens kultursektion.

*Kunsthuse inviterer til digitalfest i industrihavn. Det nyåbnede Platform4 i Aalborg har bl.a. elektronisk musik og videokunst på programmet under tre-dages fest i denne uge. Kunst, musik og teknologi smelter sammen, når Aalborgs nyåbnede kunsthuse Platform4 inviterer til festival 4.-6. september. Digitalfestivalen Apart har mere end 30 navne på plakaten, og de tre dage med fokus på elektronisk musik og eksperimenteren med video, lys og performance leder tankerne hen på en dansk 'mini-Sónar' efter Barcelona-festivalens forbillede. Dog med et noget mere rå udtryk, da Platform4 bor i et tidligere pakhus på 3.000 kvadratmeter ved Aalborgs gamle industrihavnefront, Østre Havn. (Politiken den 1. september 2009)*



APART viste, at Aalborg inden for den elektroniske musik og den elektroniske lydscene med tilhørende videokunst har et i vækstlag i form af kunstnere, der kan spille med de, som blev hentet ude fra. På alle tre dage var der således lokale artister, som spillede sammen med de udenlandske navne. Aalborg viste således gennem APART, at der inden for elektronika-

*Fig. 87 Designeren forklarer hvordan Krystal Lounge kan skifte lyssætning ud fra bargæstens placering af drinks på baren. Forsiden af Nordjyskes kulturavis*



genren og videokunsten er et lokalt potentiale at bygge videre på. De tre projektpiloter, som i opstartsfasen stod for at udvikle Platform4, er alle centrale på den lokale elektroniske musikscene. Det er derfor også naturligt, at netop de var ankermand bag festivalen, hvor de indviede Platform4 som scene for det elektroniske lydunivers ledsaget af videokunst.

De tre dage med elektronisk musik og videokunst var kulminationen på fire måneders eksperiment. Der var herefter brug for at vurdere eksperimentet med at gå fra et stort ubrugt pakhus til et socialt iværksættermiljø for kunst og teknologi. Det syntes dog allerede tydeligt, at eksperimentet 'Platform4' med projektpiloternes energi og evne til at tiltrække vækstlaget havde sat sig markante spor i det bestående, offentlige kulturmiljø, forvaltningen og kulturinstitutionerne.

*Jeg har snakket med nogen inde fra nogle forvaltninger fra bl.a. kulturnatten og Holger Høst og sådan nogen. For dem har det været sådan en chokbølge, at bare sådan kan gå igennem hele det der bureaukrati, altså hvordan kan I gøre det på tre måneder. Jo altså,*

*du ved, det er bare sket, der er i hvert fald eksploderet en ny bombe ude på havnen, det tror jeg sgu!*  
(eget interview, Kristian Ravn-Ellestad, projektpilot på Platform4, videokunstner og eventmager)

Hermed var der i slutningen af september 2008 skabt en opmærksomhed omkring Platform4, der igennem sommeren havde været det måske bedst mediedækkede iværksætter- og kunstprojekt i Aalborg. På blot fire måneder var det lykkedes at sætte rammen for et eksperiment, som såvel byens vækstlag og ungdom som offentlige og private virksomheder kendte til i form af konkrete projekter og oplevelser i huset på havnen. Spørgsmålet er så, hvilken læring og ny viden personerne bag eksperimentet har kunne tilegne sig i løbet af den første opstartsperiode og via refleksionerne det følgende halve år.

### **8.12 Nogen at spille bold op ad, mellem plan og eksperiment**

En gennemgående diskussion i hele afhandlingen har været om der er aktører og kritisk masse til de visioner, man fra politisk side måtte have til kulturel

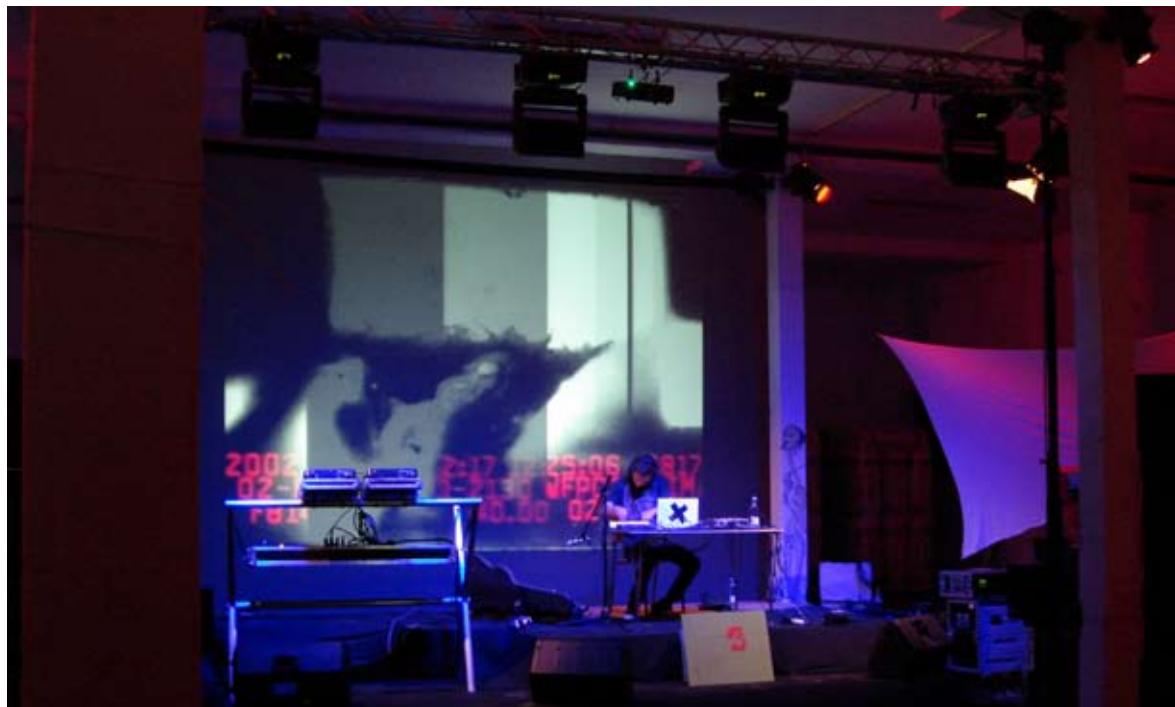


Fig. 88 Koncert på  
åbningsdagen af Apart -  
Electronica og videokunst

og kreativ byudvikling eller til udvikling af integration mellem kultur og erhverv i oplevelsesøkonomien. Det er åbenlyst, at der var et problem omkring Dreamhouse og de kreative alliancer som ikke havde opnået vækst og udvikling hverken økonomisk eller kulturelt. Platform4 har ikke i løbet af de fire første måneder formået at vise, at der på langt sigt er kulturelle eller markeds-mæssige perspektiver i koblingen mellem teknologi og kunst. På kort sigt er der dog blevet produceret og fremvist en række projekter, som både har vist, at der er et muligt vækstlag, som kan producere nye kulturelle og kreative produkter. Men der er ikke belæg for at sige, at der er et marked herfor.

Med udgangen af 2008 er det derfor stadig tydeligt, at integrationen mellem kultur og erhverv mere er den politiske vision end at være forankret i det, der sker i byen mellem aktørerne. Det er præget af et modsigelsesforhold mellem udmøntningen af de politiske visioner 'top-down' og en brugerorienteret udvikling i et kreativt iværksætterperspektiv.

Hos de planlæggere og arkitekter, som har været en del af Platform4-processen, har man erfaring for, at projekter med fokus på brugerne ikke kan løbes i gang fra kommunal side. Der skal være en energi og kritisk masse af aktører til stede, således at det ikke er de kommunale embedsfolk, der skal drive udviklingen. Det synes ikke at virke.

*Altså, jeg synes jo det optimale ville være, hvis det var noget, som kom udefra med eksperimentet. Altså, det er jo lidt det der med, at vi har brug for nogen at spille bold med for at kunne noget, altså fordi vi kan sådan set kun være med til at skabe nogle rammer. Ellers så skal vi ud og finde dem, som vi skal spille bold med.*  
(Eget interview Anette Rosenbæk, planlægger ved Teknisk Forvaltning Aalborg Kommune)

*Og det har vi prøvet, og det er utrolig besværligt, når man tænker tilbage på kvarterløftsprojektet, altså der har vi slet ikke ressourcer til at presse processer igennem, det er helt håbløst.*

(Eget interview Anne Juel Andersen, arkitekt ved Teknisk Forvaltning Aalborg Kommune)

*Og det var jo det, der var fantastisk ved Platform 4 projektet, at lige pludselig så kom I jo, ikke, og så var der nogen at spille bold med, og så ruller tingene lige pludselig.*

(Eget interview Anette Rosenbæk, planlægger ved

Teknisk Forvaltning Aalborg Kommune)

Som Anette Rosenbæk og Anne Juel Andersen siger, så er det håbløst at presse processer igennem, og Platform4 kom derfor som en oplagt mulighed at spille bold op ad. Et nyt eksperiment der kan bidrage med indhold til den tomme havnefront og henlede opmærksomheden på nye muligheder for specifikke brugere i Aalborg. Men det er samtidig væsentligt at gøre sig klart, at der er få personer i den lokale kontekst i Aalborg, som kan skabe indholdet, og derfor er det en proces, der kræver udholdende ildsjæle som projektpiloterne bag Platform4.

Der har fra starten været mange forventninger til eksperimentet, hvilket har betydet, at mange aktører i byen har rettet opmærksomheden mod det fra starten, og det har specielt for projektpiloterne været et pres, idet de oplevede, at de skulle indfri en række forventninger.

*Jeg tror, at det som gør, det hårdt, det er, at netop de interesser har gjort, at der har været mange forskellige opfattelser af, hvad Platform 4 er, og det er der i princippet stadigvæk. Men altså jo mere tid, der går, og jo mere indtryk, lige fra publikum til os der sidder her ved bordet inklusiv dig og inklusiv Tonny og Enggaard og universitetsrektor og Henning G. og hvad ved jeg, altså alle har en eller anden form for forhold til Platform 4 ideen, og jeg tror, at det der har været med til at gøre det hårdt, det er lige præcis det.* (eget interview, Christian Villum, projektpilot på Platform4, pladeselskabsejer og studerende ved AAU)

Men Platform4 viser også, at uden ildsjæle som de fire projektpiloter, der var med til at gøre Techné til Platform4, så er der ikke nogen at spille bold op ad for de offentlige forvaltninger. I Dreamhouses tilfælde var ildsjælene de offentlige embedsmænd fra kommunen, som drev projektet frem, og det er, som det beskrives ud fra planlæggernes erfaring, håbløst. Energien skal komme fra brugerne. Omkring den kulturelle byudvikling peger Dorthe Skot-Hansen netop på, at bevægelsen fra det sektorerede mod det geografiske og projektbaserede fokus i den kulturelle byudvikling understøtter, at de nye aktører uden for forvaltningerne arbejder i uhierarkiske organiseringsformer frem for i traditionelle kulturinstitutioner og virksomheder. Det er også det, som Andy Pratt taler for. (Skot-Hansen

2005a, 2007, Pratt 2005:39-42, 2009)

*Moreover, the critical contrast with the Florida model is that the creatives in Hoxton were producers and 'real artists' rather than consumers grazing on the latest trends in their lunch hours or weekends. Hoxton's rise as a cultural powerhouse was in its phase as a producer rather than as a consumer.* (Pratt 2009:1054)

I ovennævnte artikel fra 2009 refererer Andy Pratt til et eksempel fra London, hvor der altid har været tale om dedikeret kulturproduktion i et brugerperspektiv og ikke forbrug dikteret oppe fra. Pratt har en pointe, når han siger, at det ikke er markedets anarkistiske kræfter eller statens hierarkiske styring, men derimod de miksede relationer i heterogene netværk, der mimer den kreative økonomis nye producenter og aktører, som søger at producere, før der forbruges.

*Der er da sikkert rigtigt mange projekter, som starter som eksperimenter. Sådan noget hvor vi gerne vil eksperimenter lidt. Men det går hurtigt af, og jeg tror, at én af grundene til det, det kan man sige, altså, risikoen for at noget bliver ikke-eksperimentelt når det kommer inden for en offentlig forvaltning eller kommunalt bureaukrati, den er jo overhængende. Og det er helt oplagt, fordi at der kan man sige, at der er én eller anden bestemt måde at gøre tingene på, og så vil man jo helst gerne forsætte på det niveau. Så der synes jeg, tingene bliver meget, meget hurtigt institutionaliseret, ikke?*

(eget interview 2009, Tonny Skovsted Thorup, konsulent og projektleder på Platform4, erhvervsafdelingen Aalborg Kommune)

Platform4 er, siden det lå beskrevet som Techné projektet, gået fra at være et forsknings- og udviklingsprojekt til at være et bymæssigt eksperiment i Oplevelsesbyen skala 1:1. Det er på fire måneder gået fra at være en beskrivelse til at være mange personers projekt. Teknisk Forvaltning bruger det som deres projekt, og det er beskrevet som en del af grunden til, at Aalborg Kommune fik årets arkitekturpris i 2008, hvor udraget af begrundelsen herunder er en direkte reference til Platform4.

*'Prisen gives også for at inddrage vækstlaget i undersøgelser af byrummenes potentiale for eksempel i for-*

*bindelse med udviklingen af havnen.'*

(Pressemeddelelse fra DAC i forbindelse med tildelingen af den første kommunale arkitekturpris til Aalborg den 5. Dec. 2008, [http://www.dac.dk/db/filarkiv/11172/pm\\_alborg.pdf](http://www.dac.dk/db/filarkiv/11172/pm_alborg.pdf))

Aalborg Kommunes Erhvervsafdeling og Aalborg Samarbejdet bruger det som deres projekt i forhold til iværksætterindsatsen (Aalborg Kommune 2008), ligesom Aalborg Samarbejdet bruger det i den oplevelsesstrategiske indsats. Kulturforvaltningen kom på banen omkring APART festivalen, og huset fik en placering på Aalborg Kommunes hjemmeside over lokale attraktioner allerede to måneder efter den officielle åbning ([www.aalborgkommune.dk](http://www.aalborgkommune.dk) tilgået i 14. oktober 2008). Developerfirmaet Enggaard A/S bruger det i deres arbejde med at positionere Østre Havn som fremtidens åbentsindede udviklingsprojekt.

*'Bliver det en succes, vil det gøre hele den del af havnen mere attraktiv, og da har vi gjort en god forretning, siger da også Søren Lundby, projektdviklingschef hos A. Enggaard, der sørger for nyt tag og toiletter og undlader at kræve husleje. Det røde pakhús skal jo bevares, og går det godt, kan det måske fortsætte – og vi kan gøre noget lignende andre steder, siger Søren Lundby.'* (Søren Lundby, projektdviklingschef hos A. Enggaard i Nordjyske 1. juli 2008)

De unge projektpiloter bruger projektet i deres netværk og som deres projekt, og jeg som forsker bruger det som mit projekt i mødet mellem forskning og praksis. Det er således ret hurtigt blevet hvermandseje, hvilket må siges at vise, at projektet har placeret sig i bevidstheden hos såvel brugerne som de faciliterende og i den omkring liggende by som et eksperiment, der flytter forståelsen af udvikling og samarbejde i oplevelsesbyen.

*I Teknisk Forvaltning, der har det her projekt givet meget, rigtigt meget genlyd, og jeg tror, man har fået en anden forståelse for, hvad det betyder at inddrage brugerne sådan i byplanlægningen.*

(Tonny Skovsted Thorup, konsulent og projektleder på Platform4, erhvervsafdelingen Aalborg Kommune)

Platform4 har for en periode vist sig at kunne indfri forventningerne til at skabe et heterotopisk rum, og eks-

perimentet har haft en berettigelse også i den nærmeste fremtid. At så mange kender projektet og har taget det til sig som deres, tyder på, at der har været et behov for konkrete projekter, der ikke følger den normale top-down formel for oplevelsesøkonomien/den kreative by, men snarere en bottom-up forståelse, hvor man ikke er helt sikker på det endelige udfald.

*Men altså, når du spørger om det der, om Platform4 projektet har levet op til forventningerne, jeg synes, det har været over al forventning, de ting som er blevet skabt i det område der, det havde vi slet ikke turdet håbe på, at der var så mange energier i virkeligheden, som kunne forløses.*

(Eget interview Anette Rosenbæk, planlægger ved Teknisk Forvaltning Aalborg Kommune)

Anette Rosenbæk peger på, at Platform4 og Teknisk Forvaltnings projekt omkring den midlertidige byudvikling har overgået forventningerne. Platform4 har altså i 2008 markeret en succes hos planlæggerne og også i Erhvervsafdelingen. Men der mangler stadig kommunikation mod andre dele af de offentlige forvaltninger og virksomheder. Der er udfordringer i forhold til dele af det etablerede kulturmiljø i byen, dersom man ikke forstår at kommunikere projektet tydeligt i forhold til det indholdsmæssige og organisatoriske.

*I virkeligheden mangler jeg at få en oplevelse af, hvad Platform 4 har at byde på, og før jeg får et klarere syn på det, så kan jeg ikke vurdere eksperimentets reelle potentiale. Forståelsen af projektet skal måske stimuleres lidt mere. Man skal tydeligere sige, vi skal have nogle åbne værksteder og rum, hvor man kan gå ind og skabe noget og teste grænserne inden for teknologi og kunst. Så længe det holdes til noget kreativt og konstruktivt, så er jeg helt med! Det er jo en del af kunsten og kulturens væsen og jeg ser gerne, at der er flere steder i byen, der er fuldstændig "anarkistiske", og det mener jeg på en meget positiv måde.* (Eget interview 2009, Claus Rene Pedersen, områdechef – kultur, Kultur- & Fritidsafdelingen, Aalborg Kommune)

For at eksperimentet skal opnå det bedste mulige resultat og have opbakning fremover, så er det set fra kulturområdet vigtigt, at det leverer tydelige billeder på, hvad det vil fremadrettet. Det må gerne være vildt og eksperimenterende, men det er eksperimentets

eget ansvar, hvis man ønsker samarbejdet, mener Claus Rene. Dette er en naturlig diskussion i forhold til relationen mellem bottom-up og top-down udvikling. Ligesom de traditionelle aktører har givet tilladelse til et eksperiment, så skal de nye aktører i vækstlaget forstå at formidle deres projekt og deres agenda til byen, og det gælder såvel organisatorisk som indholdsmæssigt. I modsat fald bliver der tale om et solitært projekt, som kun virker i kraft af sig selv og ikke udvikler nye relationer til den omkringliggende by. De konkrete projekter skal derfor i kombination med en generel og åben formidling bruges som 'trædesten' for denne forståelse

### **8.13 Er alle de centrale aktører med i projektet?**

De offentlige forvaltninger har i 2008 efterhånden alle bakket op om projektet, selvom dele af det overordnet set kunne være kommunikeret bedre, som Claus Rene Pedersen pointerer. Men de private virksomheder, som ikke deltog aktivt i udviklingen af de kreative alliancer mellem kultur og erhverv, er ikke rigtigt tilstede i Platform4. De er repræsenteret igennem Aalborg Samarbejdet, men ikke som aktive deltagere og udviklere af eksperimenter i huset. Så der viser sig stadig det billede som viste sig ifølge rapporten fra Aalborg Samarbejdet i 2005, nemlig at kultur og oplevelsesøkonomien i Nordjylland stort set er turisme. Virksomhederne bakker således op via samarbejdsforummet Aalborg Samarbejdet, men de er ikke aktive i Platform4s udvikling.

I Dreamhouse diskussionerne så bl.a. Motorola mest det kreative potentiale som rammebetingelser for rekruttering og fastholdelse af medarbejderne. Det vil sige en 'Richard Florida' tænkning med kreative rammebetingelser og ikke de direkte alliancer mellem virksomhed og kunstner.

Men måske er der et muligt skift med bevægelsen fra det meget åbne begreb 'kultur og erhverv mod det mere afgrænsede 'teknologi og kunst', sådan som det var en tese i Techné projektet, og som direktøren for Logimatic, Grimur Lund, har givet udtryk for.

*- Jeg kunne sagtens forestille mig, at vi blander de tekniske kompetencer med de mere bløde. Problemet med begrebet oplevelsesøkonomi er, at det er så bredt. Men jeg tror meget på, at vi skal blive bedre til at forene kræfterne på tværs af kompetencerne i regionen, siger Grimur Lund, der opfordrer til, at man*

sammen lokaliserer nogle indsatsområder. (Grimur Lund, administrerende direktør i Aalborg virksomheden Logimatic og formand for IKT Forum, i Nordjyske 26-06-2007)

Men det er et spørgsmål, om de teknologiske virksomheder i opstarten i 2008 er blevet tiltrukket af Platform4 med henblik på at bringe deres teknologiske kompetencer i spil med vækstlagets kreative ideer og kunstneriske praksis. Fra projektets start har Platform4 været støttet og diskuteret i Aalborg Samarbejdets oplevelsesgruppe, som består af virksomhedsledere fra de fire kommuner, Aalborg, Jammerbugt, Rebild og Vesthimmerland. I Aalborg Samarbejdets handlingsplan for 2008-2010 indgår følgende diagram.

Diagrammet, hvori Platform4 som projekt passer i de første tre led, viser ret tydeligt, at der ikke er tale om kreative alliancer mellem kultur og erhverv, men derimod om rammebetingelserne for de fremtidige aktører, som kan komme til at arbejde i nordjyske virksomheder. Aalborg Samarbejdets handlingsplan ligger meget tæt op ad Aalborg Kommunes Erhvervs-handlingsplan 2007-2009 og op ad indsatsområdet omkring 'Oplevelsesbyen', som er det tværsektorielle indsatsområde, der blev beskrevet i kontekstfortællingen. Hvor Platform4 arbejder med de første led i modellen, så er projekter som Dreamhouse og Bretteville placeret i de senere led. Dette er netop, hvad Erhvervsafdelingen har erkendt i forbindelse med Platform4, idet der med dette projekt skal skabes den sammenhæng i modellen, som ikke eksisterede, da Dreamhouse og Bretteville blev påbegyndt. Det handler om en basal, kreativ eller kulturel infrastruktur. Arbejdet med de kreative miljøer som omdrejningspunkt for oplevelser vil også i 2008 være genstand for et samarbejde mellem Kulturforvaltningen, Erhvervsaf-

Fig 89  
Oplevelsesøkonomisk værdikæde som ligger til grund for Aalborgsamarbejdets fokus på oplevelses strategi samt arbejdet med Oplevelsesbyen i Aalborg



delingen og Teknik- og Miljøforvaltningen (internt notat om oplevelseszoner Aalborg Kommune 2009). Med begrebet oplevelseszoner søger de tre forvaltninger i byen at operationalisere indsatsområdet Oplevelsesbyen. Det er nærliggende at betragte Platform4 som en sådan oplevelseszone med fokus på de kreative iværksættere.

*Jeg ser egentlig meget dette som en form for fødekæde, hvor man kan sige, at Platform4 er det sted, hvor man starter op. Det sted hvor man eksperimenterer, det sted hvor der er de fysiske rammer, og hvor tingene bliver temporære på én eller anden måde. Og så når du ligesom udvikler et eller andet koncept eller produkt eller ydelse, som du mener, at du sådan set kan basere et cvr-nummer på, så mener jeg, at det er helt naturligt, at man så overvejer, om man så kan sidde i Dreamhouse eller i Bretteville. Og det tror jeg er sådan et almindeligt udviklingstrin.* (Tonny Skovsted Thorup, konsulent og projektleder på Platform4, erhvervsafdelingen Aalborg Kommune)

Spørger man Søren Kragelund, direktør for Fårup Sommerland, så har han i begyndelsen af dette kapitel givet udtryk for, at det er det offentlige, der skal gå foran og skabe en udvikling. Så skal virksomhederne nok følge efter, når kvaliteten er der. Men det fremgår også af diagrammet, at det først er fra fjerde led i diagrammet, at der anses at være et i potentiale i forhold til virksomhederne og deres udvikling. Indtil da er det rammebetingelserne, der skal opbygges, som det er tilfældet med Platform4. Spørger man Søren Kragelund om kreative alliancer mellem kultur og erhverv og om kunstneres muligheder for at skabe innovation i virksomhederne, så svarer han: Det tror jeg ikke på, jeg tvivler!

Søren Kragelund tvivler altså på de kreative alliancer, hvor kunstneren skaber innovation og udvikling i den enkelte virksomhed.

*Det er mere rammer, tror jeg, fordi du er en eller anden fantastisk kunstner, så kan det godt være, der kommer noget ud af det, men ikke nødvendigvis. Jeg tror mere, det er rammerne og mere, at det er prioriteringen også, de politiske prioriteringer, hvis man nu gik ind og sagde lidt, som vi kom ind på, hvis du gik ind og satte de der mål.* (Søren Kragelund, direktør Fårup Sommerland, medlem af Aalborg Samarbej-

dets oplevelsesgruppe)

Søren Kragelund er dermed på linje med de undersøgelser, der er tidligere er refereret til angående Aalborgs og Nordjyllands kreative potentiale, og som viser, at der mangler sammenhæng i den infrastruktur, der er nødvendig, hvis man har en vision og på baggrund heraf diskuterer integrationen mellem kultur og erhverv. Søren Kragelund udtrykker, at han savner politiske prioriteringer, som ikke fokuserer på integrationen mellem kultur og erhverv, men i stedet på at skabe de gode rammebetingelser, der ikke kun tager afsæt i det traditionelle billede med kulturinstitutioner og gammelkendte aktører.

Søren Kragelund ser som Flemming Eriksen og Jørgen Hedegaard vedrørende Dreamhouse og de kreative alliancer et potentiale i, at byen udvikles som scener og markedspladser, der er med til at skabe interessante rammebetingelser for de, der bor i byen – i særdeleshed den unge generation, som skal skabe udvikling fremadrettet. Han er også opmærksom på, at det bør ske på vækstlagets præmisser, altså 'bottom-up'. Dette er bl.a. årsagen til, at han støtter op om Platform4 via Aalborg Samarbejdet og dets bevilling. Men han mener stadig, at det offentlige skal gå forrest for derved at skabe en sneboldeffekt, der kunne få virksomhederne til at følge efter.

*Ja, det tror jeg, jeg tror det offentlige er nødt til at være kunstmæcener og sætte det i gang og være den, der efterspørger, og så i det øjeblik lavinen ruller, så er der nogen, der hopper på vognen, fordi så kan de se, gud fri mig vel, det er derovre, det sker, der vil vi være med. Og det er derfor, det er så vigtigt, at de begynder at tænke tanker ind fra politisk hold (Søren Kragelund, direktør Fårup Sommerland, medlem af Aalborg Samarbejdets oplevelsesgruppe)*

Med Dreamhouse, Skanok05 og de kreative alliancer har det vist sig, at på trods af offentlige penge, prestige og ildsjæle-energi så fungerer disse projekter stadig ikke uden det offentlige engagement og økonomi efter 5-6 års arbejde. Det samme kan vise sig at være tilfældet med iværksætterhuset Bretteville og med Platform4. Forskellen på Platform4 og de øvrige projekter er dog, at Platform4 ikke befinder sig så højt oppe ad stigen i forhold til målsætningen for integrationen mellem kultur og erhverv. Platform4 er et eksperiment, der ikke skal producere virksomheder og overskud,

men derimod arbejde med de første rammebetingelser, der på sigt kan understøtte den udvikling, man forsøgte at skabe i de øvrige projekter.

*Jeg tror stadigvæk, at der er lidt vej igen for erhvervsperspektivet, men det tror jeg ret hurtigt kommer, fordi der er oplagt nogle af de mennesker, som vil komme i Platform4, som har virksomheder allerede og som vil udvikle det, når førstesalen med det her mere arbejdende sted kommer op, så kommer der helt automatisk mere erhvervsperspektiv i det, som sådan en rugekasse til nogle af de andre steder.*

(Tonny Skovsted Thorup, konsulent og projektleder på Platform4, erhvervsafdelingen Aalborg Kommune)

Det kan på nuværende tidspunkt konkluderes, at Platform4 ikke har formået at skabe den sneboldeffekt, som Søren Kragelund efterspørger. Dette bør dog ses i lyset af, at Platform4 kun har været en del af bybilledet i fire måneder, efter at den første sæson sluttede i 2008. Platform4 har således ikke formået at skabe støtte i form af kompetencer, materiale eller økonomi fra private virksomheder, og man må derfor på baggrund af det første halvår med Platform4 konstatere, at oplevelsesøkonomien endnu er båret oppe af offentlig fællesøkonomi og ikke drevet af markeds kræfter og risikovillig kapital. Til forskel fra Dreamhouse, Skanok05 og de kreative alliancer er developeren/ grundejeren dog overbevist om, at der kan være et økonomisk rationale ved at støtte en 'bottom-up' udvikling. Dette er det første tegn på en mulig kobling mellem et socialt og brugerorienteret bykulturelt rationale hos de kreative iværksættere og et økonomisk rationale hos developeren; lidt i stil med det, som ses i The Custard Factory. Platform4 viser således, at såvel developeren som de to forvaltninger, Borgmesterforvaltningen med erhvervsafdelingen som den centrale tovholder og Teknisk Forvaltning med byomdannelsesenheden, er parate til at indgå i eksperimentet via en faciliterende rolle.

*Men på en eller anden måde, så har det også været spændende for dem fra kommunen. Jeg tror at for Tonny, har det været eksperimenterende at sætte sådan noget i gang. Han var bare på. Jeg kan huske, da vi var ovre på Teknisk Forvaltning, hvor han bare sagde, at vi bare skal have det i gang, så må det jo rulle. Vi snakkede alle sammen om, at vi sætter*

*det bare i gang, fordi det skal være nu og her.* (eget interview, Sofie Nielsen, projektpilot på Platform4 og elektronika musiker)

Med projektpiloternes engagement og evne til at bruge den elektroniske musik som medie er der desuden skabt sammenhæng mellem huset som et fagligt eksperiment og huset som et socialt miljø, der åbner sig og inviterer byen indenfor. De besøgende bliver kulturforbrugere i det rum, hvor de kreative iværksættere skaber nye kulturprodukter og events. På spørgsmålet om Aalborg har et kreativt vækstlag svarer projektpiloten Christian Villum:

*"Ja, det tror jeg. Jeg vil sige, at Aalborg har haft sådan et vækstlag med tryk på vækstlag, fordi alle, der er kommet til et vist niveau, er flyttet, ikke kun inden for teknologisk kunst, men kunst generelt eller kultur i det hele taget. Jeg tror måske, at man kan fastholde dem lidt længere ved, at der er sådan et sted som Platform4. Og jeg tror måske også, og det har vi jo sagt 100 gange, men det er faktisk igen hovedet på sømmet, den der mentalitet omkring, hvad er kultur, det er, at man venter og ser til, der står 500 mennesker og banker på døren og siger, vi vil have 'Big Fat Snake' i 'Skovdalen', godt, så laver vi det! Frem for at sige, godt, nu lader vi bare 'Skovdalen' stå, og så venter vi og ser, hvad der vokser frem i stedet. Og det er måske den mekanisme, som jeg synes, at Platform 4 har et fantastisk potentiale som. Altså, når vi nu får den overtaget i gang, og der sidder fem mand deroppe, så vil jeg vædde med, at vi kunne fylde 3 gange Platform4 med kreative folk, når de kommer derop. Folk bliver så inspireret, det er også det Kristian siger..., at når folk de ser Chill i Parken (tilbagevendende gade-festival i byrummet, lavet af græsrodde), nå, men vi kunne da også lave et eller andet. At stille faciliteterne til rådighed, jamen det tror jeg bare, at det får tingene til at vokse frem, fordi der er masser af kreativitet i mennesker i dag."* (eget interview, Christian Villum, projektpilot på Platform4, pladeselskabsejer og studerende ved AAU)

**8.14 Perspektivering, eksperimentet fortsætter.....**  
Platform4 har vist, at det som forskningseksperiment har kunnet bevæge sig bort fra det rent diskursive og konceptuelle plan, sådan som det var tilfældet med det første eksperiment og dets to workshops i Dream-

house og på Skanok05, hvor det var koncepter og visioner for koblingen mellem kultur og erhverv i den kulturelle byudvikling, der blev diskuteret. Platform4 er således både at betragte som et forskningseksperiment og som et konkret projekt i bymæssig skala 1:1. Det er et projekt, som en række aktører har kunnet udvikle en ny forståelse omkring. Men det er som projekt skrøbeligt, og det er for tidligt at vurdere, om det vil få den succes og gennemslagskraft, som Dreamhouse og Skanok05 ikke har opnået.

For at skabe oversigt er de rationaler, som knytter sig til projektet og dets udvikling, sat ind i de diagrammer, som tidligere er benyttet i forbindelse med sammenligningen af eksemplerne i kapitel 7.

Platform4 placerer sig her som et projekt, der synes at skabe en alternativ udvikling, hvor det sociale forandringsrationale gives ny plads i udviklingen for de kreative iværksættere og den kulturelle byudvikling. Men for at forstå karakteren af Platform4, er det væsentligt at forstå dets relation til den øvrige by. Platform4 er muligt, fordi aktørerne bag Bretteville og Dreamhouse har set muligheden for at skabe en 'fødekæde' i forhold til iværksætterindsatsen i Aalborg og for en periode simulere den situation, som forefindes i Amsterdam og Birmingham, dog i en langt mindre skala såvel fysisk som økonomisk. Platform4 har vist, at der er et potentiale i den brugerorienterede vinkel med en udvikling 'bottom-up'. Men det er stadig hovedsageligt en simuleret økonomi, og man kan ikke udlede et marked ud over det, som developeren Enggaard A/S skaber ved sin tilstedeværelse i projektet. Den tætte kobling mellem det sociale forandringsrationale og det økonomiske er således ikke tydeligt.

I forbindelse med den udvikling, der sker på Østre Havn med fokus på erhvervs- og boligprojekter, bruges Platform4 desuden aktivt til at positionere området som den 'næste' havnefront i byen. Denne udvikling er dog gået ned i gear på grund af den globale økonomiske krise. Men som det ses i nedenstående citat, så kunne krisen tænkes at påvirke Platform4's muligheder i en gunstig retning, idet der bliver mere tid til eksperimentet i dens midlertidige kontekst af rå omgivelser på Østre Havn. Den lokale developer har pludselig ikke så travlt med at få kapitaliseret grunden, som det var planlagt, da markedet for ejerlejligheder og erhvervsbyggeri i 2008/09 ligger stille. Samtidig bevirker krisen, at kommunens planlæggere får nem-

<b>Projekt/ Rationale</b>	Utzon Center	Musikkens Hus	Nordkraft	Bretteville	Dreamhouse	Platform 4
Oplysningsorienteret	x	x	x			(x)
Socialt			x			x
Økonomisk	x	x		x	x	(x)
Oplevelsesorienteret			x	x	x	

<b>Udviklingstilgang</b>	Utzon Center	Musikkens Hus	Nordkraft	Bretteville	Dreamhouse	Platform 4
Top-down	x	x	x	x	x	
Bottom-up						x

<b>Initierende aktør og økonomi</b>	Utzon Center	Musikkens Hus	Nordkraft	Bretteville	Dreamhouse	Platform 4
Offentlig virksomhed	x	x	x	x	x	x
Privat virksomhed	(x)	(x)				x
Bruger udviklet						x

<b>Projekt/ Strategi</b>	Utzon Center	Musikkens Hus	Nordkraft	Bretteville	Dreamhouse	
Kulturforbrug	x	x	x			x
Kulturproduktion	(x)	x	x	(x)	(x)	x

<b>Projekt/ markedsvilkår</b>	Utzon Center	Musikkens Hus	Nordkraft	Bretteville	Dreamhouse	Platform 4
Marked for kreative produkter						
Risikovillig kapital	(x)	(x)				(x)

Fig. 90 Platform4 sammenstilles med de øvrige projekter i Aalborg

mere ved at stjæle sig tid til eksperimentet, sådan som det ellers fra planlæggerens side er blevet udlagt som svært at gøre, når der er stort arbejdspress. Dermed får eksperimentet mere tid og plads til at eksperimenteres i den midlertidige kontekst på Østre Havn.

*Man kan jo håbe på i virkeligheden, at den der periode, som vi er kommet ind i nu, hvor der er knap så meget gang i tingene, at det i virkeligheden kan være positivt i forhold til at skabe de der muligheder for at eksperimenteres, fordi vi får noget mere tid simpelthen. Altså, der er ikke hele tiden det der pres på, at nu skal*

*vi have lavet en plan og en plan og udvikling, f.eks. så er der ikke sket en skid med Østre Havn planlægningen i månedsvi. (Eget interview Anette Rosenbæk, planlægger ved Teknisk Forvaltning Aalborg Kommune)*

### 8.15 Nye aktører og muligheder

I efteråret 2008 og foråret 2009 diskuterede jeg med universitetets Rektoratet muligheden for, at Aalborg Universitet gik aktivt ind i projektet, også efter at forskningseksperimentet skulle afsluttes via min af-



handling.

På baggrund heraf indvilligede Rektor i at støtte Platform4's drift i 2009-2011 med en halv million kroner. Hermed blev eksperimentet bredt yderligere ud, og det heterotopiske rum, som er skabt omkring projektet i opstartsfasen, blev styrket. Det betyder, at brugerne i det kreative vækstlag, som for en stor del er studerende ved Aalborg Universitet, får mulighed for at tilføre eksperimentet yderligere energi. Det er samtidig interessant, men derimod med 'frie' økonomiske midler fra Universitetet, som i dag i forhold til virksomhedsudvikling og styring kan betragtes på linje med private virksomheder.

Platform4 skal desuden ses i sammenhæng med dét Nordkraft, der i sommeren 2009 åbner første etape med Kunsthal Nord, Billedkunstnerisk Grundskole og spillestedet Skråen. Hermed bliver der et overlap mellem brugere og aktører mellem de to projekter Nordkraft og Platform4, som kan udnyttes til at skabe nye forbindelser i byen.

I august 2009 råder Platform4 på 1.salen over 900 m<sup>2</sup> arbejds- og værkstedspladser for byens kreative iværksættere og i stuen over 900 m<sup>2</sup> med cafe, event- og udstillingsrum. Hertil kommer 600 m<sup>2</sup> lagerplads. Der har været bragt 68 artikler i danske medier pr 14. september 2009 ifølge Infomedia. Hertil kommer flere tv-indslag. Til sammenligning har Dreamhouse siden 2003 været omtalt i 60 artikler, mens iværksætterhuset Bretteville har været omtalt i ca. 80 artikler siden starten i 2007. At presseomtalen nævnes her, skal ikke nødvendigvis ses som et kvalitetsstempel, men det viser, at projektet er bredt formidlet og dermed er nået ud over kredsen af dedikerede brugere.

Fra åbningen i juni 2008 er følgende større projekter afviklet på Platform4:

- Åbningsworkshop
- Strandbar, hele 2008
- Workshopen 'Gaden rykker indenfor'
- ARTificial/KUNSTig – ugelang workshop og officiel åbning
- APART08 – Audiovisuel festival
- Kulturmat 2008
- Presencia happening
- Caféudviklingsworkshops
- Bliip Festival Europe – 8 bits teknologi
- Liquid Borderland – flygtig digital Kunst

#### - APART09 – Audiovisuel festival

Der er således tegn på, at der med de mange afviklede projekter, og nu også med Universitetets opbakning, på sigt kan være et potentiale i mødet mellem teknologi og kunst i et socialt orienteret iværksætttermiljø – i mødet mellem det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale i den kulturelle byudvikling. Med universitetets deltagelse får man også de selvejende offentlige virksomheder, som har en naturlig offentlig forpligtigelse i deres relation til byen, på banen. Men Universitetet er som en række andre uddannelsesinstitutioner i dag drevet på baggrund af et marked. Derfor bør de også i udviklingen af byen ses som et potentiale, når der søges nye eksperimenter mellem offentlige og private virksomheder, som det er tilfældet med Platform4. Universitetet har også en interesse i de oplevelseszoner, som kommunen begynder at diskutere i 2008. Universitetet har en ambition om at samle sine kreative uddannelser centralt i Aalborg.

*Nej, vi kan ikke mærke, at der er kommet flere penge til driften og indholdsproduktionen på kulturområdet. Tværtimod så har vi været udsat for besparelser i mange år, da der ikke har været pristalsreguleringer på kulturområdet de seneste 17 år. Der hvor man måske kan sige, at der bruges mange nye midler på kulturen, som ikke har noget med indholdsproduktionen at gøre, det er sådan noget som Nordkraft eller Musikkens Hus. Rent anlægsmæssigt kommer der jo nogle store investeringer til kulturen, men driften af Nordkraft og institutionsområdet generelt har ikke fået øget deres driftsbudgetter.*

*Samtidigt er det dog rigtigt, at der i disse år bliver brugt mange millioner til anlæg af kulturinstitutioner. (Eget interview 2009, Claus Rene Pedersen Områdechef – kultur, Kultur- & Fritidsafdelingen, Aalborg Kommune)*

Det kan vise sig at være vigtigt, idet den kulturelle indholdsproduktion ikke styrkes, som Claus Rene Pedersen giver udtryk for i nedenstående citat i forbindelse med Nordkraftprojektet. Pengene bruges i højere grad på kulturelle mursten end på udviklingen af kulturens og kunsten specifikt. Derfor er en satsning på nye uddannelser i Aalborg centralt for at flytte udviklingen af den kulturelle og kreative infrastruktur fremad. Der

skal derfor findes nye veje eller ske politiske omprioriteringer af de bykulturelle rationaler, hvis den kreative infrastruktur med fokus på et socialt forandringsrationale skal udvikles.

*Fig. 91 Det New Yorker baserede Blip Festival afholdt i 2009 sin europæiske udgave på Paltform4*





*Jeg tror faktisk at det er en mentalitetsting i Danmark generelt. Jeg tror egentlig ikke, Aalborg adskiller sig helt vildt fra andre provinsbyer i samme størrelse. Den kæmper med at være ret lille, og man kan sige, at de få procent af borgerne, som interesserer sig for det nyskabende inden for kunst og teknologi, og som ikke er til Big Fat Snake i Skovdalen, er relativt lille. Det er klart, at i en lille by, så er der endnu færre end i København. Det betyder bare, at der i København er bedre vækstforhold for ting, som ikke er den joviale kultur, som egentlig er fint nok. Den joviale kultur i Aalborg er fin nok, men det er så bare ikke helt det, der interesserer os.  
(eget interview 2009, Christian Villum, projektpilot på Platform4, pladeselskabsejer og studerende ved AAU)*

A night photograph of a large industrial building, likely a shipyard or factory, with the name 'HEDEGAARD' prominently displayed on its facade. The building is illuminated from within, and its reflection is visible in the water in the foreground. The sky is dark and cloudy, and the overall atmosphere is industrial and somewhat somber.

HEDEGAARD

9.0

KONKLUSION OG PERSPEKTIVERING

## 9.0 Konklusion og Perspektivering

Denne afhandling har søgt at forstå dialektikken i følgende spørgsmål:

*Kan det direkte møde mellem kulturproducent og erhvervsvirksomhed skabe grundlag for byudvikling og vækst? Og omvendt: Hvilke rammer og infrastruktur er nødvendige, for at dette kan lade sig gøre?*

Spørgsmålene udspringer af det ønske, som den regionale kulturaftale i Nordjylland i 2004 havde for integrationen mellem kultur og erhverv i et oplevelsesøkonomisk perspektiv. Forståelsen er søgt ved via den analyserende og phronetiske udforskning at undersøge, hvad man hidtil har gjort i Aalborg i forhold til disse spørgsmål. I den analytiske forståelse af rationale, aktører og projekter, som tilvejebringes, har forskningseksperimenterne indføjet sig som nedslag. Forskningseksperimenterne peger på, hvorledes ny viden og nye metoder kan skabes igennem konkrete projekter i en by som Aalborg.

Igennem udforskning af den kulturelle byudvikling og indsatsen omkring kreative iværksættere i oplevelsesøkonomien er der, med Aalborg og Dreamhouse som case, udviklet en lokal forståelse af det landskab af kulturelle rationale, som igennem årene opstår, interagerer, konkurrerer og udvikles. Forståelsen kommer til udtryk via afhandlingens kontekstfortælling. En fortælling som med afsæt i såvel det fysiske landskab som i kulturen viser, hvorledes der set i et historisk perspektiv udvikles nye rammebetingelser for de kreative iværksættere med fokus på integrationen mellem kultur og erhverv. Kontekstfortællingen er naturligt afgrænset af dette specifikke fokus på iværksætterne i den kulturbaserede byudvikling og oplevelsesøkonomien, hvis teoretiske grundlag beskrives i kapitel 5. Igennem kontekstfortællingen i kapitel 3 og 4 vises, at Aalborgs bykulturelle udvikling frem til omkring årtusindeskiftet domineres af to kulturelle rationale, det videns- og oplysningsorienterede og det sociale forandringsrationale. Men omkring år 2000 kommer et nyt kulturpolitisk rationale omkring kultur og erhverv på banen og i-tale-sætter, at Aalborg fra at have været en industriby med en klassisk fordeling af kulturen i den danske velfærdsmodel bør søge at forvandle sig til en by, der som andre danske og europæiske byer

drives af kultur, viden og oplevelser – Oplevelsesbyen. Men kontekstfortællingen viser også, at man allerede tilbage i 1933 brugte oplevelser og events i form af den Nordjyske Udstilling til skabe synlighed og kommunikere den moderne industrielle dagsorden. Noget lignende gentager sig med Skanok05 konferencen i 2005 på Nordjyllands Kunstmuseum. Overskrifterne for de to events er forskellige, idet den ene peger på industrisamfundets potentiale, mens den anden peger på oplevelsessamfundets. Begge begivenheder kan dog på mange måder ses som udtryk for det samme: Yderregionen og dens hovedby har behov for at gøre opmærksom på sig selv og at i-tale-sætte det rationale, man ønsker at bringe frem. I 1933 var den Nordjyske Udstilling knyttet til en stærk, moderne industriproduktion i byen og til det store gadegennembrud, der skabte ny arkitektur og mobilitet. I 2005 var det derimod svært at fremvise stærke, oplevelsesøkonomiske muskler i Aalborg med en havnefront, som stadig lå halvtom hen. Undersøgelser viste, at Aalborg og Nordjylland ikke havde den 'infrastruktur', som var nødvendig for at understøtte det økonomiske og det oplevelsesmæssige kulturelle rationale, som man fra offentlig side ønskede at udvikle via integration mellem kultur og erhverv i byen såvel som i regionen.

Aalborg satser, som det ses i kapitel 3 og 4, på at udvikle den hårde infrastruktur med Musikkens Hus, Nordkraft og Utzon Center på den centrale del af havnefronten. Disse institutioner er alle fyrtårne for den kulturelle byudvikling og for satsningen på oplevelsesøkonomi og miljøer for den kreative klasse. Men satsningen sker ud fra et miks af rationale. Musikkens Hus søger via det klassiske videns- og oplysningsmæssige rationale at tiltrække opmærksomhed fra investorer og turister. Nordkraft blander eksisterende rationale i en ny folkelig 'kulturfabrik' ved at satse på en kultur- og oplevelsesøkonomisk model med sport og kultur, mens Utzon Center som et billede på en fokusering på kultur- og erhvervsliv skal bruges som branding af Aalborg.

Det er dog ikke nødvendigvis investering i den hårde infrastruktur i form af mursten, der skaber drivkraften for kreativ og kulturel produktion med fokus på de, der skal skabe indholdet. Det økonomiske og oplevelsesøkonomiske rationale dominerer, når projekter udvikles, men der er en mangel på aktører, såvel kunstnere

som kreative iværksættere, der kan drive indholdsproduktionen under dette rationale.

Aalborg har ganske enkelt ikke den skala, som diskuteres i forbindelse med den kulturelle og kreative byudvikling i kapitel 5. Her er konteksten oftest de store, internationale byer.

På baggrund af ovenstående er det derfor værd at diskutere for det første om en markedsdrevet udvikling af oplevelsesøkonomien overhovedet er muligt med de givne forudsætninger, For det andet, hvorvidt det er hensigtsmæssigt, når man ser på kontekstfortællingens rationaler og aktører, hovedsageligt at bygge huse og ikke investere i kulturproducenterne og det indhold, disse kan skabe. Der mangler således en sammenhæng mellem de rationaler, man ønsker fremmet, og det grundlag disse bygges på lokalt. Der fokuseres ret ensidigt på Richard Floridas kreative Klasse og på Pine og Gillmores oplevelsesøkonomi udviklet 'top-down', uden at dette nødvendigvis tilpasses de forhold, som eksisterer i Aalborg.

I kapitel 6 blev idéen om integration mellem kultur og erhverv diskuteret og udforsket i det første forskningseksperiment med dets to workshops på Dreamhouse og Skanok05. Dette eksperiment viser, at man i-tale-satte og søgte at udvikle det kreative potentiale i oplevelsesøkonomien uden reelt at have forudsætningerne og den bløde, indholdsmæssige infrastruktur af kulturproducenter og kreative iværksættere i Aalborg fra 2003-2007. Integrationen af 'kultur og erhverv' må derfor i højere grad ses som en politisk vision end en realitet, der kan medvirke til at skabe vækst og udvikling i Aalborg og Nordjylland. Det er i 2007 således tydeligt, at oplevelsesøkonomien i Aalborg og Nordjylland, hvis man ser bort fra turismeerhvervet, skal betragtes som en *offentlig fællesøkonomi*, sådan som det konkluderes efter det første forskningseksperiment i kapitel 6.

Ligeledes er der, med afsæt i Dreamhouse og iværksætterhuset Bretteville, ikke afdækket en sammenhæng mellem iværksætterhusene og den omkringliggende bys udvikling; en sammenhæng som kunne skabe nye muligheder for de kreative iværksættere, for byen, kulturlivet eller erhvervslivet. Der er altså endnu ikke i gadeniveau sket en udvikling med produktion og innovation for de kreative iværksættere, sådan som det med afsæt i Jane Jacob og byudvik-

lingen blev efterlyst i kapitel 5 i forbindelse med teori og litteraturstudier. Der arbejdes heller ikke frem imod 2008 med enklaver eller zoner, som søger at udfordre de bestående norm- og værdisæt, sådan som det ses i forståelsen af heterotopien, som denne kommer til udtryk i kapitel 5 og eksemplerne i kapitel 7. Her viser de eksterne referenceeksempler, hvorledes ideen om det heterotopiske rum ligger tæt op ad det rum, som de kreative iværksættere efterlyser, og som udvikles 'bottom-up' med afsæt i brugerne og deres økonomi samt i en såvel offentlig som privat developerøkonomi.

Aktørerne bag det økonomiske rationale i Aalborg er dog ikke blinde for en udvikling med fokus på nye, brugerdrevne eksperimenter, og det er netop en sådan erkendelse i dele af den kommunale organisation, som har muliggjort det afsluttende forskningseksperiment Teché/Platform4. Dette eksperiment søger at udfordre den viden, som er skabt i den første del af afhandlingen.

Teché/Platform4 er bevidst skabt som et eksperimentarium, som byens kreative vækstlag skal udvikle og have ejerskabet af. Dette viser, at de centrale aktører bag de dominerende kulturelle rationaler er åbne for at skabe rammerne, så man i en mindre skala kan simulere de potentialer, der viste sig i de eksterne eksempler, og arbejde videre med de problemstillinger, som Aalborg set i relation til integrationen mellem kultur og erhverv stod midt i. Platform4 tester, om der er et kreativt vækstlag i byen, og om aktørerne bag de dominerende rationaler reelt ønsker at facilitere en udvikling, der søger et potentiale i koblingen mellem det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale.

Efter dette afsluttende forskningseksperiment må der, ligesom efter de to workshops på Dreamhouse og Skanok05, stadig tages forbehold for en markedsdrevet integration af kultur og erhverv. Årsagen skal søges i det forhold, at de projekter, der formår at skabe et samspil mellem kultur og erhverv, til stadighed er offentligt støttet, er drevet af ildsjæle i offentlige virksomheder, og at det kreative råstof i Nordjylland og Aalborg er begrænset. Dette viste sig i Dreamhouseprojektet, som desuden udstillede, at der manglede et marked for en sådan integration mellem kultur og erhverv set i et nordjysk perspektiv. Heller ikke Plat-

form4 har som eksperiment formået at modbevise ovenstående ved at skabe kontakt til virksomheder i et produkt- og kompetenceperspektiv. Ej heller kan det udledes af dette eksperiment, om man kan skabe interesse fra virksomhederne til at indgå i kreative samarbejder ved at skifte fokus fra det meget brede oplevelsesøkonomiske kultur-erhverv begreb til et mere konkret fokus på teknologi og kunst.

Derimod er virksomhederne entydige i deres efterspørgsel på kulturelle og kreative miljøer som en rammebetingelse for rekruttering og fastholdelse af medarbejdere. Dette er på linje med de tanker, der fremførtes i forbindelse med Jane Jacobs, den kulturelle byudvikling og Richard Florida. Dette er bl.a. en af begrundelserne for, at erhvervslederne i Aalborg Samarbejdet bakker op om Platform4 og støtter det økonomisk.

Det kan derfor udledes, at i en provinsby-kontekst som Aalborgs er det nødvendigt at koble den kulturelle byudvikling med udviklingen af iværksættermiljøerne, dersom man ønsker at opnå større opbakning fra virksomhederne. Udviklingen af iværksættermiljøerne skal ske ud fra en 'bottom-up-strategi' og i et tæt

samspil mellem brugerne og de traditionelle planlæggere og developere. Sidstnævnte indtager dermed en rolle som er faciliterende frem for planlæggende.

Den viden som afhandlingen har frembragt kan derfor overordnet beskrives i fire punkter:

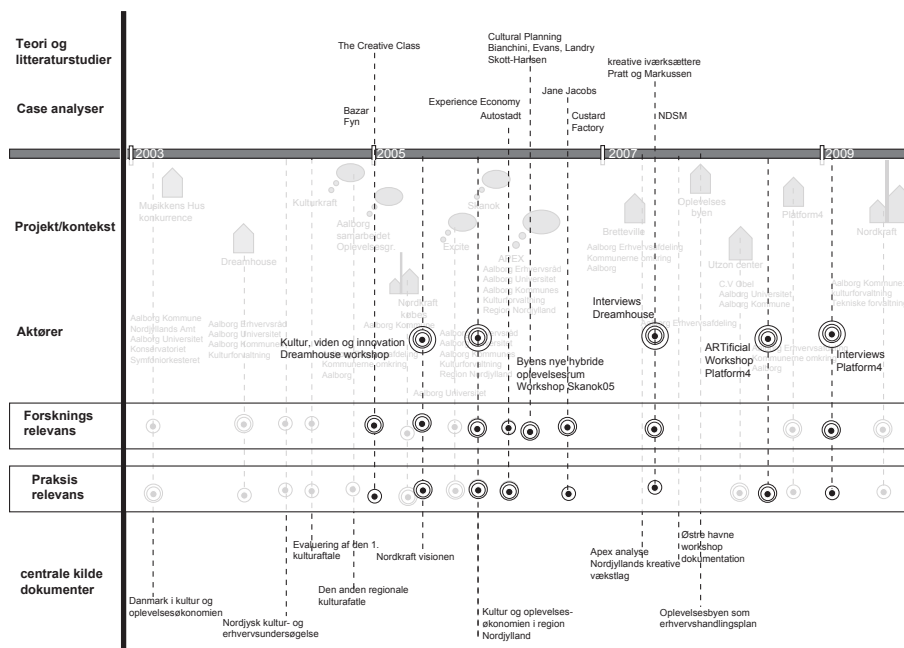
1. Kontekstbeskrivelsen bidrager med en viden om byens fire kulturelle rationaler og de relationer, der søges skabt mellem disse for at udvikle Aalborg som Oplevelsesby.

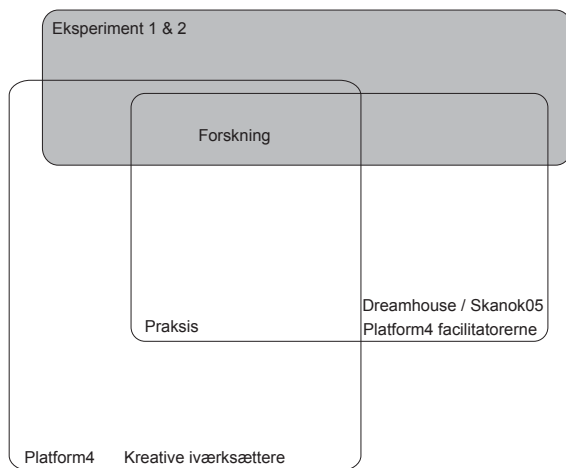
2. Der er skabt en viden om, i hvilken grad det er muligt at bruge et iværksætterprojekt som drivkraft for udviklingen af det økonomiske kulturrationaler – som det ses i forbindelse med Dreamhouse.

3. Det første forskningsekperiment og kontekstfortællingen viser, i hvilken grad det er muligt at i-tale-sætte et succesfuldt samarbejde mellem kultur og erhverv.

4. Der er i Techné/Platform4 udviklet en viden om, hvorledes man kan operationalisere mødet mellem rationaler, henholdsvis det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale.

Fig. 92 Metodisk arbejder afhandlingen med en kobling af viden mellem forskning og praksis gennem forskningsaktioner.





Den viden, der er skabt, falder naturligt i grænsefladen mellem et forsknings- og et praksisperspektiv som en konsekvens af de metodiske overvejelser, som er diskuteret i kapitel 2 angående en konstruktiv sammenhæng mellem den analytiske, phronetiske forskning og aktionsforskningen.

### 9.1 Ny viden mellem forskning og praksis

Afhandlingen igennem er der ført en diskussion om relationen mellem forskning og praksis. Det er derfor naturligt at pege på, hvordan den viden, der er udviklet, placerer sig i forhold til et forsknings- og et praksisperspektiv. Nedenstående diagram viser, hvordan der udvikles ny viden mellem den phronetiske forskning og den aktionsbaserede forskning. Den phronetiske forskning dækker hele figurens flade, mens aktionsforskningens eksperimenter vises som de cirkelformede nedslag, der med stiplede linjer kobler til empiri og litteratur i den phronetiske forskning.

I figur 92 ses, hvorledes forskningseksperimenterne er nedslag i kontekstfortællingen (kap. 3 og 4), og hvordan de kobler sig til teori- og litteraturstudierne (kap. 4). Dette skaber relevans for såvel forskning som praksis. Forskningseksperimenterne tager form som workshops og som interviews, der følger op på eksperimenterne. Det gælder for både Dreamhouse/Skanok05 og for Techné/Platform4. I sidste tilfælde er forskningseksperimentet desuden igangsat som et

konkret udviklingsprojekt i byen. I figur 93 ses hvorledes eksperimenterne er udviklet i et forskningsperspektiv, men at de, når de kobles til praksis i konteksten, kan ses i to perspektiver: Dels et praksisperspektiv for de, der planlægger eller faciliterer en udvikling i byen, dels et praksisperspektiv for de kreative iværksættere, som skaber tingene i gadeniveau i byen.

Den viden, som skabes i afhandlingen, er såvel forskningsorienteret og praksisorienteret, dog med fælles hovedvægt på den kontekstuelle viden. Den forskningsorienterede, generelle viden skabes i tæt samspil med den specifikke, praksisorienterede. Der vil naturligt være overlejringer mellem disse to former for viden, hvorfor besvarelsen af de tre forsknings spørgsmål ikke er opdelt mellem forskningens svar og praksis' svar

Inden der svares på forskningsspørgsmålene, udfoldes kort, hvordan den viden, der er skabt, kan deles mellem forskningsperspektivet og praksisperspektivet.

### 9.2 Forskning

Ud fra et forskningsperspektiv kan afhandlingen overordnet set anvendes i en forståelse af teorien omkring kulturel byudvikling og dennes relation til nyttilkomne teorier omkring oplevelsesøkonomien og den kreative klasse, bl.a. ved at skalere dette til en dansk kontekst. Hernæst søger afhandlingen at udvikle en forståelse af de bykulturelle rationaler set i et historisk perspektiv og pege på, hvordan forskningen kan teste og forstå mødet mellem de nutidige, virksomme rationaler i skalaen 1:1.

Eksperimenterne viser, at man ikke kan skabe en udvikling omkring det økonomiske rationale ved at i-talesætte det, hvilket er forbundet med den diskussion, der blev ført i kapitel 5 omkring skalaen i den kulturelle byudvikling. Som det ses i empirien fra Aalborg, mangler der en forståelse af den skala og den baggrund, som ideer som 'Den Kreative Klasse' og 'Oplevelsesøkonomien' er udviklet under. Det bevirker, at man søger en udvikling, der ikke er økonomisk eller kulturelt belæg for i konteksten. Set fra et forskningsperspektiv er der derfor behov for teorier og metoder, som i højere grad er kontekstuel fokuserede end de overordnede teorier og de 'Richard Floridaske' indikatorer, som sigter mod storbyens skala, og som for en stor dels vedkommende ligger til grund for de politiske visioner, som søges operationaliseret i danske pro-

*Fig. 93 Eksperimentet har et forskningsperspektiv, som møder to praksisperspektiver: a) fra de, der udvikler, og b) fra de, der faciliterer udviklingen. Ny viden og nye metoder opstår i koblingen mellem den phronetiske forskningsanalytiske forståelse og den aktionsbaserede forsknings eksperimenter.*



vinsbyer som Aalborg. Det er byer som skalamæssigt ikke ville være synlige i Richard Floridas optik, og som kun har få eller ingen virksomheder, der kan drive den udvikling, som Pine og Gillmores oplevelsesøkonomi fordrer.

Der er således behov for:

- *En kontekstuelt orienteret teori for den kulturelle byudviklings møde med de kreative iværksættere.*
- *En lokal forståelse for behovet for udvikling af iværksætterhuse i et brugerperspektiv*

I en lokal tilpasning af det forståelsesapparat, der ligger bag den kulturelle byudvikling set i relation til de kreative iværksættere, er det således konkrete projekter og kontekstfortællinger, som kan vise, hvilke rationaler der har udviklet sig over tid, hvilke aktører der er til stede, og hvad disse gør. Dette kan efterfølgende danne grundlag for, hvilken måde og med hvilke virkemidler der i en dansk velfærds kontekst i provinsbyer uden et stærkt marked må arbejdes med en reformulering af oplevelsesøkonomien og den kulturelle byudvikling, idet oplevelsesøkonomien er at betragte som en offentlig fællesøkonomi og derfor ikke sker på markedsdrevne vilkår. Der eksisterer en oplevelsesøkonomi i regionen, men ikke med et indhold, som i væsentlig grad skabes lokalt, dersom man ser bort fra turisme. Selv store dele af underholdningsindustrien er import af navne og bidrager derfor ikke til den lokale produktion, men er dermed blot formidling af kultur til lokalt konsum. Både rationaler og koncepter testes således, men nok så væsentligt så afprøves nye praksisformer omkring facilitering og udvikling mellem offentlige og private aktører. Dette skal sikre, at de kreative iværksættere i Platform4 udvikler deres viden og praksisformer 'bottom-up'. Herudover arbejdes der med en sammenhæng mellem udvikling af byomdannelsesområder og kreative iværksættere, med nye scener og mulige markedspladser til følge.

Der er således behov for:

- *En forskningsmetodik, der aktivt spørger 'hvad som gøres' og bruger dette som afsæt for at eksperimentere i skala 1:1, der aktivt arbejder med udvikling og forskning.*

- *Konkrete projekter til at skabe klarhed og viden og teste koblingen mellem rationalerne i byen*

Arbejdet med en kontekstbunden teori for kreative iværksættere og kulturel byudvikling er således indtil videre at forstå som en lokal offentlig fællesøkonomi, der hovedsageligt er skabt af ildsjæle i offentlige virksomheder. Skal man passere dette stadium, skal der arbejdes på at udvikle en praksis, der satser på at indtage og udvikle på tværs af sektorer og fagligheder. Platform4 kan ikke ses som en generel indgang til udvikling af Oplevelsesbyen. Den er et supplement til den udvikling, som er afdækket i kontekstfortællingen med dens række af traditionelle institutioner og de rationaler, der knytter sig hertil. Forcen ved Platform4 er derimod, at det forholdsvis hurtigt kan testes, om der er en kritisk masse af aktører, når projekter udvikles 'bottom-up'.

Der er således behov for:

- *En udvikling af kultur for eksperimenter forudsat at man i provinsbyen søger at etablere en kulturel og økonomisk bæredygtig udgave af Oplevelsesbyen, der bygger på den lokale virkelighed og ikke blot på politiske visioner.*

### 9.3 Praksis

Ud fra et praksisperspektiv viser afhandlingen først, hvorledes man kan udforske diskursen omkring det bykulturelle økonomiske rationale, som det ses i Dreamhouse og Skanok05. Hernæst viser den, hvorledes man via konkrete udviklingsprojekter, kan teste byers kreative og kulturelle kapacitet i skalaen 1:1, som det gøres i Platform4. Begge dele sker i overlap mellem forskningsintentionerne og praksisperspektivet og består af flere lag, som det ses i ovenstående figur.

Hvor første forskningseksperiment, Dreamhouse/Skanok05, udelukkende arbejder i de to øverste felter, så arbejder Techné/Platform4 i alle tre felter. Denne deling opstår i og med, at Platform4 bliver et konkret projekt 1:1 i byen, og i og med, at de kreative iværksættere bliver medudviklere af projektet sammen med de, der faciliterer det, dvs. de offentlige forvaltninger og den private developer.

Der udvikles således:

- *Viden om hvordan såvel offentlige som private virksomheder kan facilitere eksperimenterende zoner og rum for kreative iværksættere.*

Den viden, der udvikles i eksperimenterne mellem forskning og praksis, bygger på en viden om konteksten, som specielt Platform4 ikke kunne være udviklet uden. Platform4 er et iværksætterhus båret af en offentlig økonomi, og som i mødet med byen og developeren tilføres et muligt markedsperspektiv set fra developerens perspektiv.

Set i relation til iværksætterperspektivet placerer Platform4 sig på et tidligt stadium i den kreative eller kulturelle fødekæde, og det søger at etablere et indgangsniveau, der stemmer overens med den lokale, kreative infrastruktur. Projektet tilpasser sig den lokale kontekst, eftersom det er iværksættermiljøet inden for teknologi og kunst, der skal drive projektet. Det er dog oplagt, at dersom et projekt som Platform4 på sigt skal udvikle sig ud over det første vækstlag, så kræver det, at der tilføres risikovillig kapital, såvel offentlig som privat. Dette vil desuden kræve, at der flyttes noget energi fra opbyggelsen af de nye, store kulturbygninger, og at denne energi bruges til at udvikle de aktører, som de politiske visioner bygger på. Man skal derfor, inden disse huse bygges, i højere grad fokusere på det indhold, som skal befolke disse huse og på kompetenceudvikling.

Der er således:

- *Behov for at bruge konkrete projekter til at teste potentialet inden for et givent område, i dette tilfælde det kreative vækstlag og mødet mellem det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale.*

Platform4 har som projekt en åbenhed og råhed i kraft af sin projektorganisering og sin midlertidige ramme. Dette betyder, at økonomiske midler til huset omsættes som projektpenge. Med embedsmændenes faciliterende rolle elimineres tillige den udsigtsløshed, som kommunens planlæggere har givet udtryk for, at de har oplevet i forbindelse med de 'bottom-up' projekter, hvis udvikling netop skulle drives af embedsmænd.

Der er således behov for:

- *at udvikle en kultur for eksperimenter i den offentlige administration. Det gælder, for så vidt man søger etableringen af en kulturel og økonomisk bæredygtig udgave af Oplevelsesbyen, som bygger på den lokale virkelighed.*

Platform4 løser ikke generelle strukturelle problemer omkring den kreative infrastruktur og fordelingen af investeringer mellem den hårde bygningsmæssige struktur og det bløde indholdsmæssige. Men det anviser, at der bør investeres mere i de bløde infrastrukturer i forhold til de hårde, hvis der skal ske en fremadrettet udvikling. Platform4 afdækker desuden et potentiale ved at skifte visse udviklingsprocesser fra 'top-down' til 'bottom-up'.

#### **9.4 Forskningsspørgsmålene og deres svar**

På baggrund af den indledende konklusion og relationen mellem forskningens viden og praksis' viden er der grundlag for at svare på de tre forskningsspørgsmål, der har været opstillet som pejlemærke for afhandlingens udforskning.

Første forskningsspørgsmål lyder:

*Hvordan arbejder en by af Aalborgs størrelse med at skabe de fysiske og organisatoriske rammebetingelser for de kreative iværksættere i byen?*

Der gives en række svar på dette spørgsmål:

- Kontekstfortællingen viser, at der i 2008 ikke er en sammenhængende strategi, som baserer sig på en fælles forståelse af en kulturel og kreativ infrastruktur. Dette gælder, hvad enten forståelsen knytter sig til den hårde bygningsmæssige som til den bløde indholdsmæssige del.
- Der søges fra projekt til projekt ind i tværsektorielle og tværfaglige projekter omkring den kulturelle byudvikling og de kreative iværksættere. Men disse projekter udvikler sig hovedsageligt til at være domineret af ét rationale, det økonomiske, som det ses med Dreamhouse, Brettevile og ApEx.
- Der har ikke været arbejdet aktivt med at skabe en sammenhæng mellem iværksættermiljøer og den øvrige kulturelle byudvikling. Derfor mangler der en sammenhæng mellem producent og forbruger. Dette er desuden med til at sætte fokus på

den manglende kritiske masse af kreative iværksættere. Dette understreger også manglen på et marked, der efterspørger de kreative iværksætteres produkter og ydelser. Projekter som Platform4 og delvist Nordkraft er de første til at bearbejde denne opdeling mellem iværksættermiljøer og den omkringliggende by.

- Projekter rettet mod de kreative iværksættere er alle, med undtagelse af Platform4, udviklet som top-down projekter, der søger at udmønte oplevelsesøkonomiske og/eller kreativ klasse strategier.
- Man har med Dreamhouse, Bretteville og Platform4 måske tegningen af en fremtidig fødekæde for de kreative iværksætterhuse. I Bretteville og Platform4s tilfælde kobler disse sig på områder, hvor universitetet producerer kandidater og dermed potentielle iværksættere.
- Platform4-eksperimentet viser, at der hos den enkelte medarbejder i de forskellige forvaltninger er en åbenhed for eksperimentet, men at denne åbenhed kunne undertrykkes af forvaltningskulturerens nul-fejls-tolerance.
- Dreamhouses placering i et traditionelt 'gult hus' har vist ikke sig at have et potentiale for at udnytte iværksætterhuset som drivkraft i den kulturelle byudvikling på havnen.
- Platform4 har eksisteret for kort tid til at vise, om det har en effekt som iværksættermiljø. Men i det midlertidige byudviklingsperspektiv viser Platform4, at der kan være et potentiale ved, at 'hybride oplevelserum' kan åbne en del af byen, inden denne for alvor transformeres til nye anvendelser.

Eftersom der i Aalborg ikke er skabt en 'kreativ infrastruktur', som er udviklet på tværs af de forskellige forvaltningsområder og sektorer, er der et begrænset overblik over, hvilke aktører der reelt kan skabe den udvikling, man ønsker omkring de kreative iværksættere. Der er dog en tendens til, at der fra Dreamhouse og frem mod Bretteville-projektet, hovedsageligt via produktionen af kandidater fra Universitetet, sættes skærpet fokus på de reelle kompetencer i byen. Dette viser sig også i Erhvervsafdelingens engagement i Platform4, idet man i Erhvervsafdelingen er klar over, at der er brug for en sammenhængende infrastruktur med fokus på den hårde del, dvs. bygninger og byens rum, men i endnu højere grad også fokus på udviklingen af den bløde infrastruktur, dvs. det indholdsmæs-

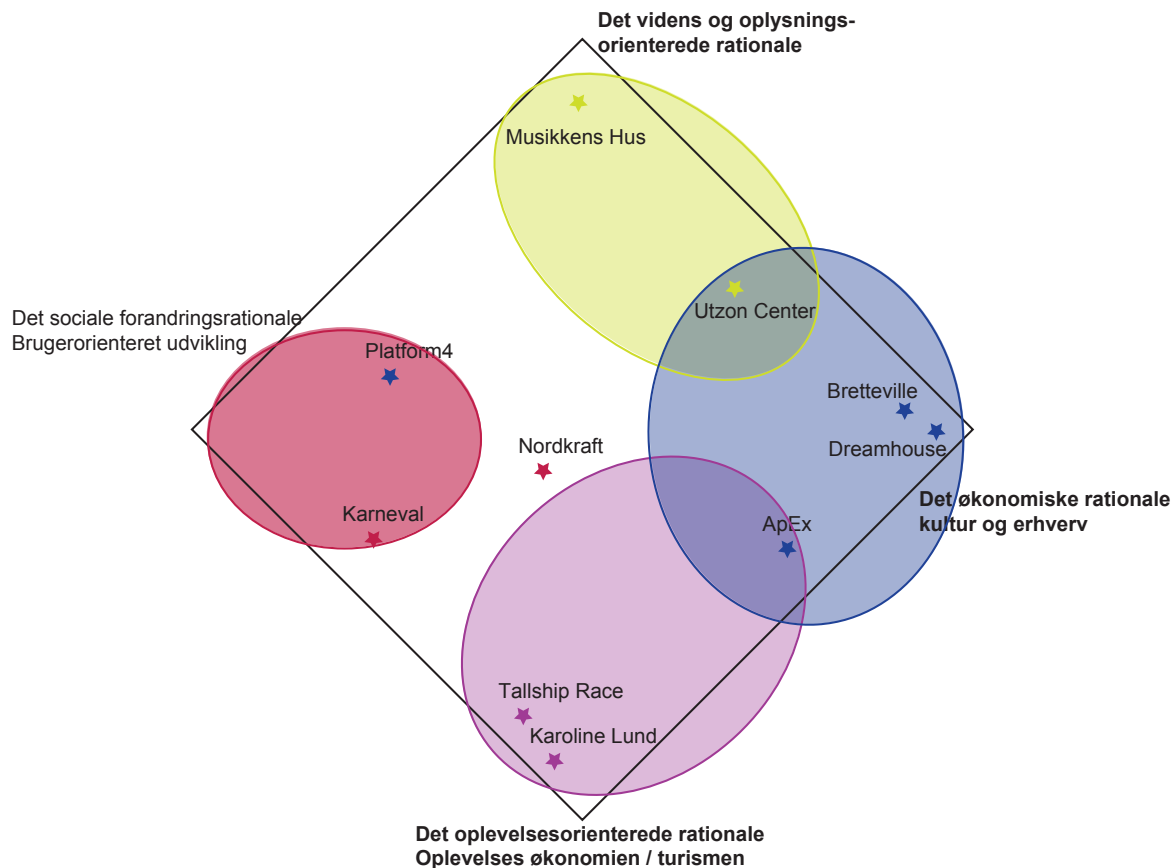
sige, de kreative iværksættere, kulturproducenterne, events, uddannelser m.m. Infrastrukturen skal sikre både en kritisk masse af aktører og en økonomi til de respektive indsatser omkring oplevelsesbyen og de kreative iværksættere. Der er begyndende tegn på en infrastruktur for de kreative iværksættere med nye uddannelser på Universitetet og med iværksætterhuset Bretteville, Nordkraft/Dreamhouse og Platform4.

Andet forskningsspørgsmål lyder:

*Hvilke bykulturelle rationaler sætter dagsordenen?*

Dette spørgsmål er tæt knyttet til kontekstfortællingen og det billede, denne danner af skiftende rationaler gennem tiden. De dominerende rationaler siger ikke nødvendigvis noget om aktørerne. Rationalerne retter sig mod de eksisterende intentioner for den kultur-baserede by og de kreative iværksætterhuse. Rationalerne eksisterer tydeligvis side om side som både konkurrenter og forbundsfæller, og alle må ses som instrumenter for udvikling af byen.

- Det videns- og oplysningsorienterede rationale dominerer stadig udviklingen af nye kulturbyggerier i Aalborg. Der er dog en tæt forbindelse mellem det videns- og oplysningsorienterede rationale og det økonomiske rationale, da flagskibe som Utzon Centeret, Musikkens Hus og til dels Nordkraft også kan placeres under det økonomiske rationale og ses som branding og oplevelsesprojekter frem for oplysningsorienterede kulturprojekter.
- Der er ingen eller begrænset vækst i de bevillinger, der går til driften af det videns- og oplysningsorienterede rationale, hvilket er et dilemma i en region, der viser tydeligt underskud af kunstnere og kreative iværksættere.
- Fra at have været en kobling mellem det økonomiske, det oplevelsesorienterede og det videns- og oplysningsorienterede rationale er det, hvis man betragter de kreative iværksætterhuse og integrationen af kultur og erhverv, stort set kun det økonomiske rationale, og til dels det oplevelsesorienterede, der dominerer såvel diskurs som bevillinger. Dette ses i forbindelse med Dreamhouse, Skanok05 og Bretteville. Der tegner sig dog konturerne til et muligt nyt rationale omkring Platform4.
- Det økonomiske rationale sætter dagsordenen og dominerer den generelle kulturelle diskurs, men



i udpræget grad også diskursen vedrørende de kreative iværksættere.

- Det sociale forandringsrationale er tydeligvis marginaliseret. Således har det i nye projekter, ud over Platform4, kun plads i Nordkraft, hvor det hovedsageligt får plads gennem idrætsfunktionerne.
- Platform4 viser, at aktørerne er åbne for at eksperimentere med rationalerne på kanten af de enkelte aktørers virkefelt, men det er for tidligt at konkludere, om det sociale forandringsrationale vil få mere plads i den fremtidige udvikling af byen.

Udviklingen i den kulturelle byudvikling er at se som en proces, hvor der skabes interaktioner, men i høj grad også konkurrence mellem rationalerne, og det

er et spørgsmål om det er kulturforvaltningernes klassiske kulturrationaler om viden, oplysning og social forandring, eller om det er økonomien og forbruget af oplevelser, der dominerer fremadrettet? Iværksætterindsatsen viser, at netop her dominerer økonomien, hvorved de mere traditionelle rationaler forsvinder. Platform4 viser i korte glimt, at der måske er et potentiale i mødet mellem det sociale forandringsrationale og det økonomiske rationale – og dermed en mulighed for nye relationer mellem aktørerne inden for forskellige sektorer og virksomheder. Det er dog hovedsageligt omkring det sociale forandringsrationale, Platform4 indtil nu har vist sin berettigelse, men over tid kan det evt. kobles tæt med det økonomiske og det videns- og oplysningsorienterede rationale.

Fig. 94 - Den Bykulturelle firkant med Platform4 som eksperimentet der har flyttet det økonomiske rationale over i det sociale forandringsrationale

Tredje og sidste forskningsspørgsmål lyder:  
*Hvilke aktører er det, som skaber udviklingen?*

Spørgsmålet søger svar på, hvem der sætter agendaen i det landskab af rationaler, som eksisterer i byen, og svaret fortæller om det er offentlige eller private aktører, der ser et potentiale i de kreative iværksætterhuse og i et marked for integrationen mellem kultur og erhverv i oplevelsesøkonomien.

- De offentlige aktører skaber helt entydigt udviklingen såvel økonomisk som indholdsmæssigt, når det gælder de kreative iværksætterhuse og integrationen af kultur og erhverv.
- Kun erhvervspolitikken, og helt konkret Erhvervsafdelingen, sætter dagsordenen, når det gælder de kreative iværksættere. Dette gælder også i et grænsetilfælde som Platform4.
- Ingen erhvervsaktører er involveret med en stærk økonomi og er dermed heller ikke i stand til at bibringe kultur- og oplevelsesøkonomien et marked.
- Ingen erhvervsaktører stiller en risikovillig kapital til rådighed i et betragteligt omfang.
- Ingen byplanlæggere har set eller arbejdet målrettet med et potentiale i de kreative iværksættere før Platform4-eksperimentet.
- En ny gruppe aktører er blevet synlige med Universitetets bidrag til Platform4. Universitetet er ligesom en række andre offentlige uddannelsesinstitutioner at betragte som offentlige aktører, men de agerer i højere og højere grad som private virksomheder på markedsvilkår. Der er derfor behov for at udvide forståelsen af, hvem der deltager i udviklingen af Oplevelsesbyen, til også at omfatte de selvejende 'semiprivate' virksomheder.
- Brugerne har ikke siden 1970'erne og starten af 1980'erne været at finde som aktører i udviklingen af byens kulturinstitutioner, dvs. at det ikke siden da i nogen nævneværdige projekter har været de kreative iværksættere, som skabte en udvikling.
- Brugerne kan, som Platform4 viser, være en central resurse for udviklingen af kreative iværksætterprojekter, hvis der er overensstemmelse mellem skalaen og konteksten.

De offentlige aktører har tydeligvis skabt udviklingen og gør det fortsat. Det er symptomatisk for oplevelsesøkonomiprojekterne og kultur-erhvervsprojekterne,

at de ikke fortsætter, hvis det offentlige engagement og økonomi ophører. Ser man bort fra turismeerhvervet, er oplevelsesøkonomien i 2009 stadig at betragte som et offentligt anliggende. Virksomhederne i byen betragter hovedsageligt oplevelsesøkonomien med integration mellem kultur og erhverv som en indsats, der skal skabes af det offentlige for at udvikle den attraktive by, der hjælper virksomhederne med at fastholde og rekruttere medarbejderne.

## 9.5 Perspektivering

Der er i afhandlingen skabt en viden, der forholder sig til såvel praksis som forskning. Der svares på de spørgsmål, som forlods var opstillet for afhandlingen, ligesom en række hypoteser testes. Men der rejses desuden en række nye spørgsmål, som peger fremad og perspektiverer den viden, der er skabt i afhandlingen.

## 9.6 Eksperiment, enklaver og oplevelseszoner

Som det sidste eksperiment er Platform4 i sommeren 2009 blevet et projekt, der har indføjet sig i Aalborgs landskab af iværksætter- og kulturprojekter. Platform4 har fastholdt sit fokus på det sociale forandringsrationale og på et brugerorienteret perspektiv, og developeren og de offentlige aktører har simuleret en indledende markedsøkonomi som afsæt for at teste, om der er potentiale for den fremtidige udvikling. Det er dog for tidligt at svare på, om projektet er bæredygtigt, og om erhvervsafdelingen, developeren og universitetet vil bakke det op, når forsøgsperioden udløber i 2012. Men Platform4 har indtil nu vist, at man ved at fokusere på et konkret, afgrænset rum med en tilhørende forståelse af byens kulturrationaler og disses aktører for en meget begrænset økonomi kan teste det kreative vækstlagspotentiale. Det gøres samtidigt med, at de kreative iværksættere som processens væsentligste aktører kan producere, udvikle og omsætte produkter i en spirende kreativ og kulturorienteret økonomi. Dette står i kontrast til hidtidig praksis i byen, idet den helt overvejende energi i de kulturelle og kreative satsninger er gået til at opbygge den hårde infrastruktur med nye huse eller til at udvikle 'top-down' satsninger i oplevelsesøkonomien, ofte med en stor del af økonomien bundet til organisering, administration og analysearbejde.

Med afsæt i den refleksion, som aktørerne bag Platform4- og Dreamhouse lægger for dagen, kunne man

derfor spørge, om man ikke burde se på eksperimentet som en potentiel vej til at udvikle og teste udviklingen af Oplevelsesbyen i 1:1 samtidigt med, at der produceres og forbruges i nye oplevelseszoner. En oplevelsesby som dermed kunne udvikles i afgrænsede enklaver eller zoner, som det er tilfældet med Platform4. Zonerne kunne på tværs af de kulturelle rationaler teste specifikke projekter og problemstillinger, inden disse blev til store strategiske satsninger. Andre projekter kunne, som Platform4, forhåbentligvis forblive 'heterotopiske' enklaver, hvor den omkringliggende bys praksis blev testet.

### **9.7 Eksperimentet versus mursten og 'top-down' strategier**

Det er interessant at se, at de offentlige aktører bag Dreamhouse og Bretteville erkender, at en del af disse projekters praksis ikke synes at være understøttet af de kompetencer og de brugere, som skulle sikre en bæredygtig og fremadrettet udvikling. Disse aktører søger derfor gennem Platform4 at skabe en sammenhængende, kreativ fødekæde ved at træde lidt tilbage og dermed lade projektet starte på et tidligere trin i udviklingen end andre projekter. Desuden søger de at skalere udviklingen til de lokale forhold. Det er ligeledes interessant at se, hvordan disse aktører har taget eksperimentet til sig, men også hvordan flere erkender, at den nul-fejls-kultur, som eksisterer i det offentlige system, skal bearbejdes. Endelig viser de kreative iværksættere og projektpiloterne på Platform4, at eksperimentet har givet vækstlaget muligheder, som ikke tidligere har været i byen.

Man kan derfor efterlyse, at en del af det fokus og den energi, som lægges i at udvikle de store kulturflagskibe som Utzon Centeret, Musikkens Hus og Nordkraft, hvor der tilsyneladende ikke accepteres fejl, i fremtiden bliver rettet mod en mere risikovillig kultur og mod projekter i en mindre skala. En skala som måske i højere grad passer til Aalborg som oplevelsesby.

Man mangler derfor at se de store projekter i forhold til kontekstfortællingen, viste, at Aalborg aldrig har haft en stærk, lokal kulturel indholdsproduktion. Projekter som Utzon og Musikkens Hus øger i princippet ikke den lokale kulturproduktionskraft, da disse bygger på bestående eller nye institutioner, der formidler kulturen og kunsten. Der synes således at være en tendens til, at komplicerede økonomiske projekter dræber eksperimentet og hæmmer risikovilligheden.

Heri ligger et skisma i udviklingen af en by med et kreativt iværksætterpotentiale, idet iværksætterlysten ikke nødvendigvis fremmes af sådanne store kultursatsninger.

### **9.8 I-tale-sættelsen af det kreative potentiale**

Aalborg og den nordjyske region har fra offentlig side gennem de seneste 5-8 år været udråbt som en af de førende byer og regioner inden for kultur- og oplevelsesøkonomien i Danmark. Et centralt omdrejningspunkt for denne argumentation var og er integrationen mellem kultur og erhverv og de kreative iværksættere i oplevelsesøkonomien. Dette er udmøntet gennem de regionale kulturaftaler, hvor Aalborg, specielt med Erhvervsafdelingen som drivkraft, har været den førende aktør. Hertil kommer Aalborg Samarbejdet og dele af Universitetet. Centrale trædesten i udviklingen af denne position har desuden været Dreamhouse, Skanok05, ApEx, Bretteville og senest Platform4.

Afhandlingen viser igennem kontekstfortællingen, og specifikt igennem Dreamhouse og Skanok05-eksperimentet, at det ikke lader sig gøre at i-tale-sætte et samarbejde mellem kultur og erhverv. Hverken virksomhederne eller kunstnerne efterspørger samarbejdet i nævneværdig grad, og såvel manglen på kvalitet i de samarbejder, der søges udviklet, som manglen på et marked og en risikovillig kapital er udtalt. Det sidste ses tydeligst omkring Dreamhouse, som igennem årene er drevet for et minimalt budget og baseret på ildsjæle i den offentlige forvaltning. De kreative alliancer i regi af ApEx viser således også, at økonomien for 90 procents vedkommende er baseret på offentlige tilskud. Hertil kommer, at der, hvis man spørger kunstnerne og de kreative iværksættere, kun er lille forståelse for den faglighed og det rationale, som ligger bag de kreative alliancer. Der er altså stadig ikke en tilstrækkelig sammenhæng mellem den politiske vision og den økonomi og de aktører, der findes i en dansk provinsby som Aalborg.

Efter at der i seks år har været fokus på integration mellem kultur og erhverv og på projekter omkring kreative alliancer, uden at der er skabt et marked eller en tilfredsstillende kvalitet i projekterne, kunne man derfor spørge, om ikke man burde søge andre veje. Platform4 har ikke formået at ændre billedet, men der kan være en åbning med nye aktører i mellemlandet mellem de offentlige og private virksomheder. Nye aktører som fx Universitetet, der i dag drives på

baggrund af et marked, bør derfor også i udviklingen af byen og regionen ses som et potentiale, når der søges nye eksperimenter mellem offentlige og private virksomheder. Universitetets nuværende udviklingskontrakt med Videnskabsministeriet har således en målsætning om, at tre procent af de studerende skal starte egen virksomhed, ligesom der er sat mål på, hvor mange studerende der skal indgå i iværksætterforløb. Netop på baggrund heraf synes det naturligt, at Universiteter har bevilliget penge til Platform4, der kobler det kunstneriske med det teknologiske, idet det samme er tilfældet på Universitetet med nye uddannelser på såvel Det Humanistiske som De Ingeniør-, Natur- og Sundhedsvidenskabelige Fakulteter. Der er tale om uddannelser, der har fokus på mødet mellem det kreative og kunstneriske og det teknologiske og ingeniørvidenskabelige. Universitetet ser måske derfor Platform4 som et naturligt led i styrkelsen af den kreative iværksætterkultur på Universitetet.

Andre uddannelsesinstitutioner i byen og regionen arbejder ud fra en økonomisk styring, der udvikles af markedskræfter på uddannelsesområdet, og må derfor også naturligt have en offentlig forpligtigelse i forhold til det omkringliggende samfund. Der synes således at være mulighed for, at nye aktører tager del i udviklingen af eksperimenterne og af den kreative infrastruktur i byen, således at dette ikke blot er et anliggende for kommunen.

### **9.9 Kulturrationalernes mellemland i byens rum**

Betragter man Dreamhouse, er det åbenlyst, at et mindre iværksætterhus ikke kan agere drivkraft for det økonomiske rationale, sådan som det var tiltænkt dels i den Nordjyske Kulturaftale dels i Aalborg Kommunes satsning på det økonomiske rationale omkring kulturpolitikken. Der er ikke den kraft og energi i et sådant iværksætterhus, der drives for et lille budget og baserer sig på de kreative iværksættere, en målgruppe som er kortlagt som svag eller generelt fraværende i Aalborg og Nordjylland. Dreamhouse besidder heller ikke den nødvendige kraft, idet det udelukkende har fokus på at skabe ydelser og produkter, og dermed ikke skaber et rum og dermed interface mod mulige forbrugere i byen, det være sig borgere såvel som virksomheder, offentlige såvel som private. Dreamhouse har været en del af den udvikling, som har skabt Skanok05, ApEx og senest Bretteville, men ingen af disse projekter har skabt et marked, og de er

alle til stadighed baseret på offentlige midler.

Det kan derfor konkluderes, at iværksætterprojekter ikke i tilstrækkelig grad kan drive udviklingen af et nyt kulturrationale og den politiske vision om integration mellem kultur og erhverv. Dette gør sig også gældende for Platform4, som har skabt en vækst baseret på brugerne med nye typer produkter og events til følge, men eksperimentet skaber ikke i sig selv et marked eller legitimerer et nyt rationale. Iværksætterhusene skal ses som afgrænsede dynamoer og i Platform4s tilfælde som eksperimenter, der kan teste, om der er et potentielt grundlag for en del af et givent rationale i den kulturelle byudvikling. Iværksætterprojekterne bør i stedet for ses som heterotopiske enklaver og rum, hvor målsætningen ikke er at drive et rationale frem, men derimod at teste og forstå dets muligheder eller begrænsninger i 1:1.

Netop Platform4 har som eksperiment vist, at konkrete udviklingseksperimenter i 1:1 kan teste en del af den kreative infrastruktur i byen samtidig med, at der udvikles nye forståelser af de bykulturelle rationale. Det bringer de forskellige aktører bag rationalene på banen som de, der faciliterer projektet. Platform4 har formået at vise, at der er en mulig berettigelse for det sociale forandringsrationale, når det gælder vækstlaget af kreative iværksættere i byen. Brugere har indtaget projektet, og de offentlige aktører har fået 'nogle at spille bold med' i kraft af det konstruktive med- og modspil, som de kreative aktører på Platform4 har vist.

Ved at opstille et projekt som Platform4 og inden for dette at skabe en række sociale og faglige projekter med konkrete bud på mødet mellem teknologi og kunst udvikles en lokal indsigt og forståelse på et meget konkret plan. Projektet viser tillige, hvorledes rå industrielle byrum som de på Østre Havn kan bruges til at udvikle steder, hvor der produceres og forbruges i et kulturelt og iværksætterorienteret miljø. Et sted hvor iværksætterne, borgerne samt offentlige og private virksomheder kan mødes om at teste grundlaget for et muligt marked, når det sociale forandringsrationale møder det økonomiske. Markedet og de traditionelle private virksomheder mangler stadig, og det er et spørgsmål, om de kommer til denne type projekter. Men man må fastholde, at iværksætterprojekter i fremtiden bør ske i et åbent miljø, der producerer til forbrug i samme rum, og som aktivt søger et marked for de kreative iværksætteres produkter.

Afhandlingen har i arbejdet mellem forskning og praksis rejst en række spørgsmål. Den hævder ikke at have fyldestgørende svar på alle disse spørgsmål, men i samspil med aktører i byen er der peget på nye potentialer, ligesom der er udviklet en kontekstuel viden, der kan udnyttes af såvel forsker som praktikere.

*Fig. 95 Fire graffitimalere en aften i august foran Aalborgs eneste lovlige graffitivæg ved Platform4*







# 10.0

## LITTERATUR OG REFERENCER

## 10.0 Litteratur og referencer

- Adorno T. (1991) 'The Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture' (red) Bernstein J. M., Routledge, London
- Andersen Erslev J. (1982) 'Håb og Utopi – Ernst Blochs utopiske projekt' i Ernst Bloch - en introduktion redaktion, forord, indledning og oversættelse ved Jørn Erslev Andersen', (1982) Modtryk
- Andersson L, Pihl O., Eriksen K.. (2005) 'Nordark2 – Culture, innovation and knowledge', Institut for Arkitektur og Designs Skriftserie
- Andersson L. (2005) 'Cultural planning – in search of creative interfaces in the city' i Nordark2, Institut for Arkitektur og Designs Skriftserie
- Andersson L., Kiib H. og Sørensen O.J. (2004) 'Bazar2 – Videns og Kulturbaseret byudvikling', Socialministeriet 2005
- Andersson L. & Kiib H.(2005) 'Byens Nye Hybride Oplevelsesrum' i Oplevelser: Koblinger og transformationer (red.) Jantzen C. og Jensen J.F. 2006, Aalborg Universitets Forlag
- Andersson L. og Andersson S.T. (2006) 'Aus Liebe Zum Autotekstur : Nye landskaber for arkitekten og den urbane designer i bevægelsen fra industrikultur til kulturindustri', Arkitekten 2006, vol. 6 nr. 13 s. 52-56
- Andersson L. & Jensen O. B.(2006) Exploring the Experience City, Paper for the Conference Debating the Knowledge-Based Economy Institute for Advanced Studies Lancaster University, UK August 31 – September 2 2006
- Andersson L. & Kiib H.(2007) Multifaceted Programming and Hybrid urban domains i Hans Kiib Habourscape, 2007, Aalborg Universitets Forlag
- Andersson L., Kiib H. og Lanng D. B. (2007) 'Basar Malmö – Kulturbaseret byudvikling', Malmö Stadsbyggnadskontor 2007
- Andersson, L. og B.S. Thomsen (2008) 'Performative experiments and cultural re-planning - recapturing the spectacle of the city', Nordic Journal of Architectural Research no. 1 2008
- Andersson, L. (2009) 'Urban Experiments and Concrete Utopias' in Hans Kiib Aalborg University Press
- Apex (2006) Deltagerlisten fra åbningsevent af Apex i Nordkraft
- Apex (2007) "Nordjyllands kreative råstof – vilkår og potentialer for talentudvikling og det kreative vækstlag", Apex
- Bakker et all. (2008) Architecture in the Netherlands 2007/08, NAI Publishers
- Berlingske Tidende 18. januar 2004
- Berlingske Tidende 12. april 2005

- Bernstein J.M. (red) (1991) 'The culture industry selected essays on mass culture Theodor W. Adorno edited with an introduction by J. M. Bernstein', Routledge London
- Bianchini F. og Parkinson M. red (1993), 'Cultural policy and urban regeneration the West European experience', Manchester University Press
- Bianchini F. (2005) 'Cultural Planning in Post Industrial Societies' i Østergaard K. red, "Cultural Planning" The Royal Danish Academy of Fine Arts School of Architecture.2005
- Bille, T. and Schulze, G. (2006) in Handbook of the economics of art and culture, Ginsburg and Throsby 2006, Elsevier).
- Birch S. (2008) 'The Political Promotion of the experience Economy and Creative Industries' Imagine og samfundslitteratur CBS, København
- Birket-Smith T. (2002) 'Fabrik industriens arkitektur i Aalborg', Fonden til udgivelse af Arkitekturtidsskrift B
- Bloch E. (1982) 'Anticiperet realitet – hvad er utopisk tænkning og hvad kan den?' i Ernst Bloch - en introduktion redaktion, forord, indledning og oversættelse ved Jørn Erslev Andersen',(1982) Modtryk
- Bourdieu P. (1993) 'The field of cultural production essays on art and literature Pierre Bourdieu ed. and introduced by Randal Johnson', Columbia University Press
- Burgess G. R. (1985) 'In the Field', Routledge
- Bæk Petersen P. (2004) 'The Structures and Scales of the Welfare City – Space in Modern Urbanity – Scale Extra Large' I Urban Mutations – periodization, scale and mobility (red.) Nielsen T., Albertsen N. og Hemmersam P., Arkitekt skolens Forlag, Århus 2004
- Castells M. (2003) 'Netværkssamfundet og dets opståen', Hans Reitzels Forlag
- Darsø L. (2004) 'Artful creation: Learning tales of arts-in-business', Forlaget Samfundslitteratur
- Debord G. (1995) The Society of the Spectacle, Zone Books, New York
- Deleuze G. (1987) 'A thousand plateaus capitalism and schizophrenia', Athlone London
- Duelund P.(1995), 'Den danske kulturmodel : en idepolitisk redegørelse', Klim
- Duelund P. (2003) 'The Nordic cultural model' Nordic Cultural Institute
- Eckardt W.V. (1982) 'Live the Good Life – Creating a Human Community Through the Arts', American Council for the Arts
- Eckardt W.V. (1978) 'Back to the Drawing Board: Planning for Livable Cities', Simon & Schuster
- Elfsborg S. (2006) The Organisation of Action Research in Nordic countries – Denmark, in Action Research and Interactive Research. Beyond practice and theory, Hamburg: Shaker

- Evans, G.(2001) Cultural Planning, an Urban Renaissance? Routledge
- Florida, R. (2002) 'The Rise of the Creative Class. And How It's Transforming Work, Leisure and Everyday Life', 2002. Basic Books
- Florida, R. (2005a) 'Cities and the Creative Class', Routledge.
- Florida, R. (2005b) 'Den Kreative Klasse', Klim
- Flyvbjerg B. (1991a), Rationalitet og magt. - bind I det konkrete videnskab, Akademisk Forlag, København
- Flyvbjerg B. (1991b), Rationalitet og magt. - bind II et case-baseret studie af planlægning, politik og modernitet, Akademisk Forlag, København
- Flyvbjerg B. (2001) 'Making social science matter why social inquiry fails and how it can succeed again' , Cambridge University Press
- Flyvbjerg B. og Richardson T. 2002, 'Planning and Foucault: In Search of the Dark Side of Planning Theory'. In Philip Allmendinger and Mark Tewdwr-Jones, eds., Planning Futures: New Directions for Planning Theory. London and New York: Routledge, 2002, pp. 44-62.
- Flyvbjerg B. 2004 "Five Misunderstandings About Case-Study Research." In Clive Seale, Giampietro Gobo, Jaber F. Gubrium, and David Silverman, eds., Qualitative Research Practice. London and Thousand Oaks, CA: Sage, 2004, pp. 420-434.
- Flyvbjerg B. (2008) Phronetic Organizational Research" In Richard Thorpe and Robin Holt, eds., The Sage Dictionary of Qualitative Management Research. Los Angeles: Sage Publications, 2008, pp. 153-155
- Foucault M. (1999), 'Ordene og tingene en arkæologisk undersøgelse af videnskaberne om mennesket' Spektrum, København.
- Foucault M. (1997) 'Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias' i Rethinking Architecture a reader in cultural theory (red.) Leach N., Routledge 1997, New York.
- Franke S. og Verhagen E. (2005) 'Creativity and The City How the creative economy is changing the city Reflect #5', Nai 2005
- Gibson, C. and Lily, K (2005) Cultural economy: a critical review, Progress in Human Geography 29, 5 (2005) pp. 541–561.
- Ghilardi L. (2006), Good Practice in Urban And Community Regeneration Case Study Paper, in Udiex-Udiex Alep case studies workshop report, EU Urbact programme
- Gullestrup H. (1992) 'Kultur, kulturanalyse og kulturetik – eller hvad adskiller og hvad forener os?', Akademisk Forlag
- Habermas J. (1984) The Theory of Communicative Action: Vol 1: Reason and the rationalization of society, London Polity Press

- Hajer, M. & Reijndorp, A. (2002). 'In search of New Public Domains'. NAI. Rotterdam.
- Hall, P.(1998) 'Cities in Civilization', Phoenix
- Healey P. (1997) Collaborative Planning, Shaping Places in Fragmented Societies, Palgrave, Hamshire
- Hesmondhalgh D. (2002) 'The Cultural Industries', Sage Publications
- Heterington K. (1997) The Badlands of Modernity: Heterotopia and Social Ordering, London, Routledge
- Holst H.V. (2001) 'Nordjylland i McWorld – udvikling eller afvikling' Dansk Byplanlaboratorium
- Jacobs J. (1961) The Death and Life of Great American Cities, Vintage books
- Jacobs J. (1969) 'The economy of cities', Cape London
- Jenkins R. (2002) 'Pierre Bourdieu', Routledge
- Jensen R. (1999) 'The Dream Society: How the Coming Shift from Information to Imagination Will Transform Your Business', McGraw-Hill
- Jensen O.B. (2007) 'Culture Stories : Understanding Cultural Urban Branding' I Planning Theory, Vol. 6, No. 3, 211-236 (2007)
- Jensen J. B. (2008) 'Kulturplaner – fra velfærdsplanlægning til kulturel byudvikling', Bogværket
- Jungk R. og Müllert (1984) 'Håndbog i fremtidsværksteder', Politisk Revy
- Jørgensen S. P.(2007) 'NDSM - fra værft til hotspot' Weekendavisen. - 2007-02-16
- Kiib H. (1978) Empiriske undersøgelser af fem bevægelser i danske lokalområder, Arkitektskolen i Århus
- Kiib H. (1984) 'Cirkus i byen – om landsbybevægelse og offentlig planlægning', Modtryk Århus
- Kiib H. (2004) 'Velfærdsbyens Konsum Landskaber', i Urban Lifescape (red.) Bech-Danielsen C., Jensen O.M., Kiib H., Marling G. Aalborg Universitets Forlag
- Kiib H. (2006) 'Kreative Vidensbyer', i Byplan 3-2006, Arkitektens Forlag
- Kulturministeriet (2000) 'Danmarks kreative potentiale - kultur- og erhvervspolitisk redegørelse' Kulturministeriet og Erhvervsministeriet, 2000
- Kulturministeriet (2003) 'Five New Steps – Denmark in the Culture and Experience Economy' Kulturministeriet og Erhvervsministeriet, 2003
- Kunzman, K. (2004) 'Culture, creativity and spatial planning', in Town Planning Review 75 (4) 2004
- Kunzmann, K. (2005). "Creativity in Planning: a Fuzzy Concept?" DISP(162 (2/2005)): 5-13

- Landry, C. And Bianchini, B. (1995) 'The Creative City', Demos
- Landry C., (2000) 'The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators'. Earthscan
- Landry C., (2006), 'The art of city-making', Earthscan
- Lavanga M. , Stegmeijer E. , Haijen J. (2008) 'Incubating creativity; Unpacking locational and institutional conditions that can make cultural spaces and creative areas work', Amsterdam institute for Metropolitan and International Development Studies (AMIDSt), University of Amsterdam (UvA)
- Lund J.M. et all (2005) 'Følelsesfabrikken – Oplevelsesøkonomien på dansk', Børsens Forlag
- Madanipur, A.(1996), Design of Urban Space – an inquiry into a socio-spatial process, John Wiley & Sons
- Markusen A. (2005) 'Artists' Centers: Evolution and Impact on Careers, Neighborhoods and Economies', Hubert H. Humphrey Institute of Public Affairs University of Minnesota.
- Markusen A. (2006a) Urban Development and the Politics of a Creative Class: Evidence from the Study of Artists in Environment and Planning A, Vol. 38, No. 10: 1921-1940, 2006.
- Markusen A. et all. (2006b) 'Crossover, How Artists Build Careers across Commercial, Nonprofit and Community Work', <http://www.hhh.umn.edu/projects/prie/pdf/crossover.pdf>
- Markusen A. og Schrock G. (2006c) 'The Artistic Dividend: Urban Artistic Specialization and Economic Development Implications.' 2006. Urban Studies, Vol. 43, No. 10: 1661-1686.
- Markusen A., Wassall G.H., DeNatale D., Cohen R. (2008), 'Defining the Creative Economy: Industry and Occupational Approaches', Economic Development Quarterly 2008; 22; 24
- Markusen A. (2009) 'Arts and Culture in Urban/Regional Planning: A Review and Research Agenda' forthcoming in Journal of Planning Education and Research, fall 2009
- Marling G. 1991: 'Plan, indflydelse og proces det sociale eksperiment med informationsteknologi i lokalsamfund', Aalborg Universitetsforlag
- Marling G. , Kiib H. & Jensen O.B. (2008) Designing the Experience City – The role of Hybrid Cultural Projects, Nordic Journal of Architectural Research, vol 20, No 1, 2008 p. 21-38
- Marling G., Kiib H. & Jensen O.B. (2009) 'Experience City.DK', Aalborg Universitets Forlag
- Mercer C. (2005) 'Cultural Planning for Urban and Community Development', Kulturforvalterne Unlimited <http://www.kulturforvalterne.dk/rd.aspx?id=1340>
- Metopos og Aalborg Kommune (2009) 'Mental byomdannelse', Socialministeriet
- Metz T. (2002) 'Fun! Landscape and Leisure', NAI Publishers
- Mik-Meyer N. og Järvinen M. (2005) 'Kvalitative metoder i et interaktionistisk perspektiv', Hans Reitzels Forlag
- Miljøministeriet (2006) 'Det nye Danmarkskort – planlægning under nye vilkår Landsplanredegørelse 2006' ,

Miljøministeriet

Nielsen K. Aagaard, Svensson L. – (2006) – Action Research and Interactive Research. Beyond practice and theory, Hamburg: Shaker

Nielsen K. Aagaard og Nielsen B. (2006) Methodologies in Action Research in Action Research and Interactive Research. Beyond practice and theory, Hamburg: Shaker

Nordjyllands Amt (2000) – 'Den regionale kulturaftale 2001-2004', Nordjyllands Amt og Kulturministeriet

Nordjyllands Amt (2004) – 'Slut Evaluering af kulturaftalen 2001-2004', Nordjyllands Amt og Kulturministeriet

Nordjyske 25. februar 2003

Nordjyske 16. oktober 2003

Nordjyske 4. november 2003

Nordjyske 6. december 2004

Nordjyske 7. december. 2004

Nordjyske 8. december 2004

Nordjyske 3. oktober 2005

Nordjyske 12. januar 2007

Nordjyske 21. juni 2007

Nordjyske 26. juni 2007

Nordjyske 1. juli 2008

Nyhedsbrev 27. juli 2006 Musikkens Hus - <http://www.musikkenshus.dk/gfx/brugerupload/Nyhedsbrev%202006.07.27.pdf>

Nyhedsbrev 31. juli 2006 Musikkens Hus – <http://www.musikkenshus.dk/gfx/brugerupload/Nyhedsbrev%202006.07.31.pdf>

Nyhedsbrev Nordkraft oktober 2005, - <http://www.nordkraft.dk/nyhedsbreve/nyhedsbrev-okt-05.pdf>

Nyhedsbrev Nordkraft 2006, <http://www.nordkraft.dk/nyhedsbreve/nyhedsbrev-januar-06.pdf>

Odense Kommune (2004) 'Kulturstrategi – Danmarks Kreative by', Odense Kommune

Paci R. Usai S. (1999) 'The role of specialisation and diversity externalities in the agglomeration of innovative activities', GeoJournal; 1999; 49, 4; ABI/INFORM Global p. 381-90



- Pahuus M. (2004) 'Videnskabelig metode, problemorientering og typer af videnskab' i Christensen J., Vidensgrundlag for handlen, 2004, Aalborg Universitets forlag.
- Perloff H.S. (1985) 'The art of planning selected essays of Harvey S. Perloff edited by Leland S. Burns and John Friedmann', Plenum New York
- Pine J. II and J. H. Gilmore, (1999), "The Experience Economy – Work is Theatre & Every Business a Stage". Harvard Business School Press.
- Politikken 15. februar 2008
- Politiken den 1. september 2009
- Porter L. og Barber A. (2007) 'Planning the Cultural Quarter in Birmingham's Eastside' European Planning Studies Vol. 15, No. 10, November 2007
- Pratt A. (2004) 'The cultural economy - A call for spatialized 'production of culture'' INTERNATIONAL journal of CULTURAL studies perspectives, Volume 7(1): 117–128, Sage Publications
- Pratt A. (2005) 'Cultural industries and public policy – an oxymor', International Journal of Cultural Policy, 11:1,31 – 44
- Pratt A. (2008a) 'Creative cities: the cultural industries and the creative class', Geografiska Annaler: Series B, Human Geography 90 (2): 107–117.
- Pratt A. (2008b) 'Creative cities?', Urban Design, 106,. 35.
- Pratt A. (2009) 'Urban Regeneration: From the Arts 'Feel Good' Factor to the Cultural Economy: A Case Study of Hoxton, London' Urban Stud 2009; 46; 1041
- Projektpiloternes arbejdsnotat, Platform4 2008
- Reason P. og Bradbury H. (2001) 'Handbook of Action Research, Participative Inquiry and Practice', Sage Publications
- Region Nordjylland (2005) – 'Kulturaftale Nordjylland 2005-2008', Nordjyske Kommuner og Kulturministeriet
- Richardson T. and Connelly S. (2005) 'Reinventing public participation: planning in the age of consensus' i Architecture and Participation (red.) Jones P.B., Petrescu D., Till J. Spon Press
- Ritter R. (1998) 'Other spaces the affair of the heterotopia', Haus der Architektur Graz
- Schulze G. (1992) 'Die Erlebnis-Gesellschaft Kultursoziologie der Gegenwart', Campus-Verl. Frankfurt/Main
- Schön D. (1991) 'Reflective practitioner how professionals think in action', Ashgate
- Schwab M. & Andersen J. (2004), 'Nordjysk Kultur og Erhvervsundersøgelse 2004', Den regionale kulturaftale Nordjylland.

- Shane David Grahame (2005) 'Recombinant Urbanism', John Wiley & Sons Ltd
- Skot-Hansen D. (1998) 'Holstebro i Verden, Verden i Holstebro' Klim
- Skot-Hansen D. (2005a) 'Kreative byer og kulturel' i AKF nyt nr. 4 2005
- Skot-Hansen D. (2005b) 'Why Urban Cultural Policies?' in EUROCULT21 integrated rapport, EUROCULT21 Helsinki
- Skot-Hansen D. (2007) 'Byen som scene – kultur- og byplanlægning i oplevelsessamfundet' Bibliotekarforbundet.
- Smidt C.M. og Iversen E. (2003) 'Funkis – Det Nordjyske gennembrud', Phønix Media
- Skanok05 (2005) Konferencerapport Skanok05, Aalborg Kommunes kultur og Fritidsafdeling
- Stentoft L. et al (2005) Den Skandinaviske Oplevelseskonference 2005 – Efterskrift fra konferenceledelsen. i Oplevelser: Koblinger og transformationer (red.) Jantzen C. og Jensen J.F. 2006, Aalborg Universitets Forlag
- Stake E. R. (1995), The art of case study research, Sage Publications
- Stake E. R. (2000), 'A Brief History and Some Advice Case Studies ' i Handbook of qualitative research Norman K. Denzin, Yvonna S. Lincoln, editors, Sage Publications 2000,
- Swyngedouw, E. (2002) The Strange Respectability of the Situationist City in the Society of the Spectacle, International Journal of Urban and Regional Research, volume 26.1, March 2002, p 153-165.
- Throsby D. (2001) 'Economics and Culture', Cambridge University Press
- Teknik og Miljø Forvaltningen (2002) 'Folder for Nordkraft projektet', Teknik og Miljø Forvaltningen 2002
- TV2Nord, 22. august 2008
- Veblen T. (1973) 'The Theory of the Leisure Class', Houghton Mifflin Company Boston 1973
- Zerlang, M. in Østergaard K. ed, 2005, "Cultural Planning" The Royal Danish Academy of Fine Arts School of Architecture.
- Zukin S. (1989) 'Loft living culture and capital in urban change', Radius London
- Zukin S. (1995) 'The cultures of cities' Blackwell, Cambridge
- Jørgensen G. og Ærø, T. (2008) 'Urban Policy in the Nordic Countries - National Foci and Strategies for Implementation ', European Planning Studies, 16:1, 23 - 41
- Østergaard K. (red), (2005), 'Cultural Planning in Post Industrial Societies conference report Cultural Planning' Kunstakademiets Arkitektskole København
- Aalborg Erhvervsråd (2003a) 'Dreamhouse – i Aalborg finder du et unikt udviklingsværksted for kreativitet og

erhverv' – præsentationsfolder for Dreamhouse', Aalborg Erhvervsråd

Aalborg Erhvervsråd (2003b) 'Evaluering af virksomhederne i Dreamhouse' rapport Aalborg Erhvervsråd december 2003,

Aalborg Erhvervsråd (2003c) 'Dreamhouse Fællesskabskontrakten', Aalborg Erhvervsråd

Aalborg Erhvervsråd (2004) 'Internt notat om evaluering af virksomhederne i Dreamhouse', Aalborg Erhvervsråd

Aalborg Erhvervsråd (2007) 'Internt notat om virksomhedsfordeling i Dreamhouse', Aalborg Erhvervsråd

Aalborg Kommune (2004) 'C.F. Møllers plan for en ny havnefront' Aalborg Kommune

Aalborg Kommune (2007a) Erhvervsafdelingens udkast til Erhvervshandlingsplan 2007-2009, Aalborg Kommune

Aalborg Kommune (2007b) Aalborg Kommunes Erhvervshandlingsplan 2007-2009, Aalborg Kommune

Aalborg Kommune (2007c) 'Techné Notat fra Borgmesterens forvaltning', Borgmesterforvaltningen

Aalborg Kommune (2007d) 'Østre Havnefolder', Teknik og Miljøforvaltning, 2007

Aalborg Kommune (2009) 'Internt arbejdsnotat om oplevelseszoner Aalborg Kommune 2009'. Aalborg Kommune

Aalborg Samarbejdet (2005) Kultur og Oplevelsesøkonomi i region Nordjylland, Aalborg Samarbejdet

Egne forskningsinterviews  
Dreamhouse interviews 2007

Platform4 interviews 2009

Webkilder  
[www.apex-center.dk](http://www.apex-center.dk)

[www.autostadt.de](http://www.autostadt.de)

[www.bazarfyn.dk](http://www.bazarfyn.dk)

[www.branding aalborg.dk](http://www.branding aalborg.dk)

[www.akkc.dk](http://www.akkc.dk)

[www.cafevesteraa.dk](http://www.cafevesteraa.dk)

[www.uscensus.com](http://www.uscensus.com)

<http://www.census.gov/prod/2001pubs/c2kbr01-8.pdf>

[http://www.dac.dk/db/filarkiv/11172/pm\\_alborg.pdf](http://www.dac.dk/db/filarkiv/11172/pm_alborg.pdf)

<http://www.dst.dk/>

[www.eurocult21.org](http://www.eurocult21.org)

[www.excite.aau.dk](http://www.excite.aau.dk)

<http://www.byfornyelsesdatabasen.dk/find/0/4/3552322>

<http://www.kulturaftale-nordjylland.dk/regionalkulturaftale/nyheder.htm>

<http://www.floridaivejle.dk/?f=showvideo&vid=23>

[www.1000fryd.dk](http://www.1000fryd.dk)

[http://www.folketinget.dk/doc.aspx?/Samling/19851/spoergsmaal\\_oversigtsformat/S1750.htm](http://www.folketinget.dk/doc.aspx?/Samling/19851/spoergsmaal_oversigtsformat/S1750.htm)

<http://www.kum.dk/sw21806.asp> tilgået i januar 2008

<http://www.kvaegtorvet-aalborg.dk>

[www.denstoredanske.dk](http://www.denstoredanske.dk)

[www.horsenskom.dk](http://www.horsenskom.dk)

[www.kunsten.dk](http://www.kunsten.dk)

<http://www.huset.dk/>

<http://www.aalborgsymfoniorkester.dk/>

<http://www.jomfru-ane.dk/>

<http://www.jakobole.dk/>

<http://www.hemli.dk/>

[www.skanok05.com](http://www.skanok05.com)

[www.spaceorg.co.uk](http://www.spaceorg.co.uk)

[www.stjerneskipet.dk](http://www.stjerneskipet.dk)

## Liste over figurer

Hvor figuren ikke er nævnt er illustrationer og fotos af Lasse Andersson

Omslagsfoto: Simon Andersen

Fig. 0: Foto Simon Andersen

Fig. 0a: Foto Simon Andersen

Frontfoto kapitel 3: Ole Pihl

Fig. 10: Illustration fra CF Møllers plan for Aalborgs Centrale havnefront, Aalborg Kommune 2004

Fig.11: Foto Ole Pihl

Fig. 11a: Dreamhouse Logo, Aalborg Erhvervsråd

Fig. 14: illustration Musikkens Hus, Coop Himmelb(l)au og Fonden Musikkens Hus i Nordjylland

Fig. 15: Christian Dalmer

Fig. 16: Skråfoto, Aalborg Kommune

Fig. 20: Illustration, Kulturaftale Nordjylland

Fig. 21: Illustration, Kulturaftale Nordjylland

Fig. 23: Illustration, Aalborg Samarbejdet

Fig. 24: Illustration, Aalborg Samarbejdet

Fig. 25: Illustration Cubo Arkitekter og Arkitektfirmaet Nord A/S

Fig. 27: Utzon Center

Fig. 28: illustration Musikkens Hus, Coop Himmelb(l)au og Fonden Musikkens Hus i Nordjylland

Fig. 31a: Illustration Cubo Arkitekter og Arkitektfirmaet Nord A/S

Front Kollage Kapitel 5, Stine T. Andersson

Fig. 32: Illustration Dorte Skot-Hansen, Eurocult21 projektet

Fig. 33: Illustration Dorte Skot-Hansen, Eurocult21 projektet

Fig. 35: Modificeret diagram fra fig. 32 Illustration Dorte Skot-Hansen, Eurocult21 projektet

Fig. 36: foto Mads Hansen

Fig. 37: Diagram fra rapporten 'Danmarks kreative potentiale, kultur- og erhvervspolitisk redegørelse, Kulturministeriet og Erhvervsministeriet 2000

Fig. 38: Fra rapporten - Denmark in the Culture and Experience Economy – 5 new steps, Kulturministeriet og Erhvervsministeriet 2003

Fig. 39: Diagrammer Thorkild Ærø og Gertrud Jørgesen

Fig. 40: Dorte Skot-Hansen 2007

Fig. 41: Tegning ukendt, Wikimedia  
Front diagram Kapitel 6, Stine T. Andersson  
Fig. 44: Kollage Iben Stenbæk Schrøder  
Fig. 46: Illustration Jens Rex  
Fig. 47: Illustration Jens Rex  
Fig. 48: Foto Rainer Jensen  
Fig. 55: Tabel, Aalborg Erhvervsråd  
Frontkollage Kapitel 8, Stine T. Andersson  
Fig. 75: foto Mads Hansen  
Fig. 77: Illustration Tegnestuen Metopos og Aalborg Kommune  
Fig. 80: Foto Simon Andersen  
Fig. 81: Illustration, Platform4  
Fig. 82a: Foto Anne Mette Boye, Tegnestuen Metopos  
Fig. 82a: Foto Anne Mette Boye, Tegnestuen Metopos  
Fig. 83: Foto Anne Mette Boye, Tegnestuen Metopos  
Fig. 84: Foto Simon Andersen  
Fig. 86: Foto Nordjyske  
Fig. 87: Foto Nordjyske  
Fig. 89: Diagram, Aalborg Erhvervsafdeling  
Fig. 91: Foto Simon Andersen  
Front foto kapitel 9: Simon Andersen  
Fig. 95: Foto Simon Andersen