Kreativ byudvikling

et spørgsmål om strategisk planlægning
eller urban aktivisme?

En oplevelsesøkonomisk undersøgelse
af kampen om byen i en aarhusiansk kontekst

Andreas Bang Højgaard og Nanna Cecilia Linnemann Mosegaard

Oplevelsesøkonomi, Institut for Kommunikation og Kultur
Aarhus Universitet

Vejleder: Dorthe Refslund Christensen
1. september 2017

Antal anslag: 233.646 (97,35 sider)

Abstract

In this thesis we explore the city from an experience economy perspective, where concepts such as participation, culture and art are coupled to the concept and strategies for creative urban development. Based on Denmark's second largest city, Aarhus, we point to the growing tendency for municipalities and politicians to plan the city of the future from parameters that support the needs and lifestyles that characterize the creative class. A social group, which is considered as the dynamo for the staging of the city as an experience space and thus attractive to the global market. Creativity is thus found interesting as a result of economic value, and the citizen is assigned the role of passive consumer of the city's experience.

Based on an analysis by Institut for (X), a culture, business and education platform founded in 2009, we examine the bottom-up initiatives which are not born of the strategic use of creativity but conversely are a result of the changing and unregulated use of urban space by activists. Therefore, this thesis should be considered in the light of the recent ontological shift within the experience economy, which disrupts the primary focus on the producer's perspective and instead concerns engaged citizens whose transformative practices can lead to change at a higher social level.

Despite the fact that Institut for (X) is located in one of the city's new creative districts, Aarhus K, urban activists have managed to create their own city in the city, characterized by a DIY urbanism where entrepreneurship, commitment and personal ownership are focal points. There is therefore, in a relatively small area, a struggle for the right to define the city. A battle between, on the one hand, an instrumentally directed creativity and, on the other hand, autonomous urban activism.

The theoretical framework of the city is delivered by Henri Lefebvre, who considers the urban space as socially produced and argues that one works with the city space as a whole created by the practices and perceptions of different domains and social groups. These domains are divided into three concept pairs: spatial practices / the experiential space, representations of space / the confined space and the space of representations / the living space. With this framework, we understand the city as a complex entity, constructed in the relationship between the abstract conceptualization on the one hand, and citizens' everyday use and shaping of the city's space on the other. With such a power and conflict-oriented perspective on the production of space, this thesis seeks to construe some general features of a local government and a local activist approach to the city, thus identifying some of the contradictions and tensions existing in today's urban development.

The analysis is divided into three separate chapters, each with their own theoretical basis, which expand and illustrate our framing of the city as a battlefield.
Based on municipal plans, we are, in the first analysis, focused on the municipality's vision and concrete plans for the new creative district Aarhus K to become more aware of what characterizes the strategic planning of Aarhus as a growth-generating City as well as understand the field that (X) originates from and is still a part of. The creative city development in Aarhus is considered as an expression of the transition from an industrial to an experience community, where a city's identity markers become business, tourism, culture and the experience industry.

The second part of the analysis is based on empirical data collected in connection with our fieldwork at Institut for (X) in order to explore the philosophy we define as a DIY urbanism where social and democratic values are in focus and where the actual is created after living and not vice versa.
We point out how Institute for (X) delivers a notable and constructive criticism of the dominant city planning approach, speaking for solutions to be found between the public institutions and the individual's wishes and needs.

In the third and last part of the analysis, we develop the overall framework of the thesis - the tension and potential clash between the city's bureaucracy and the autonomously organized space of urban activists. Based on a theorization about identity, where identity formation becomes the foundation for communal structures but also for resistance and change, we discuss the conditions and challenges of future collaboration between the two.

DIY urban planning

From the three analyses, we have identified a discrepancy between, on the one hand, Aarhus Municipality's use of a growth-generating creativity based on the desire to place Aarhus on the global market and, on the other hand, an understanding and experience of the city as a platform for intangible value creation, where creativity and culture have a value in and of themselves and are related to the culture of participation, empowerment of the citizen and sustainable urban development.
This discrepancy is particularly interesting today, where the municipality's interest in temporary initiatives to breathe life into otherwise dysfunctional areas and thus attracting substantial companies and institutions has led to recognition of the Institute of (X), which is now incorporated into the official urban planning strategy.
Even though we see a new approach to urban development, where bottom-up movements are included, we point out that it still depends on the municipality's asser-

tion and a consideration of creativity as a means that can be planned and structured and not as value in itself.

The challenge is to create a basis for cooperation where citizens' initiatives not only end up being part of the strategy but their activist position in the city is preserved, thus continuing to challenge norms. In this regard, we argue that a so-called DIY urban planning, where the official tradition meets the activist place-making and allows room for the individual to engage in the city.

Product development

The thesis concludes with a presentation of our experience-oriented product "Kreative Frizoner" (Creative Freezones), which aims to promote future collaboration between the two entities that not only incorporates the urban activists' approach to a plan-based strategy but built around the Institut for (X)'s values and philosophies in a desire to maintain the active and self-governing development of a future creative city. The product should thus be considered as a proposal for an overall urban development strategy that can be implemented in Aarhus and neither neglects the values associated with citizens' involvement or the fact that urban planning today is a major part of society's economic development and cultural production.

Essentially, the concept is to designate special zones in the city where one is exempt from the requirement to report, apply for permission and comply with regulations that are otherwise required in the rest of the city.
The free zones are also characterized by a lower rent, which would allow more people to start new projects without a large start-up capital. In the free zones, a DIY urbanism dominates, which liberates them from the strategically regulated space and instead allows space for citizens' own tactical place-making.
Our product thus provides autonomy in a number of free zones in the city where, with the help of employed curators, disruptions of space can be created and allow for the realization of alternative urban projects and the development of identities and communities that are partly liberated from society's norms and consumption and growth-oriented rationale.

Indhold

Indledning 6

Kapitel 1 - Rammesætning 9
- Det urbane som genstandsfelt (Nanna) 10
- Spændingsfeltet i et oplevelsesøkonomisk perspektiv (Nanna) 12
- Den oplevelsesøkonomiske vidensproduktion (Andreas) 15
- Metode og empiri (Andreas) 17

Kapitel 2 – Præsentation af Institut for (X) (Andreas) 20

Kapitel 3 - Byudvikling i oplevelsessamfundet (Andreas) 27
- Byen i oplevelsessamfundet 28
- Klog vækst er kreativ vækst 31
- Aarhus K – Byrummet som strategisk indsatsområde 33
- Opsummering og kritisk refleksion 38

Kapitel 4 – Institut for (X) – en aktivistisk stedstilegnelse 41
- Teoretisk rammesætning (Nanna) 42
- Byggefilosofi (Andreas) 47
- Deltagelseskultur (Nanna) 53
- Fællesskabsdannelse (Andreas) 60
- Aktivisme (Nanna) 69
- Opsamling (Nanna) 74

Kapitel 5 – Identitetsdannelse som fundament for modstand og forandring (Nanna) 77
- Planlægning ud fra en primæridentitet 78
- Institut for (X) som modstandsidentitet 83
- Bydelskontoret – udtryk for en projektidentitet 84
- Samarbejde mellem kommunen og de urbane aktivister 86

Kapitel 6 – Analysesammenfatning (Andreas) 92

Kapitel 7 – Produktbeskrivelse 97
- ”Kreative Frizoner” 98
- Forvaltning af de kreative frizoner 100
- Håndbog til Bydelskontoret 102
- Anvendte designgreb 103
- Den entreprenørielle borger 104

Kapitel 8 - Procesrefleksion 106

Litteratur og hjemmesider 110

Indledning

Bag det nye kulturproduktionscenter Godsbanen i Aarhus ligger et lille område fyldt med gamle træbygninger, der før fungerede som blandt andet toldbod, garager og venteværelse dengang stedet var knudepunkt for godstogstrafikken i Jylland (godsbanen.dk). I dag anvendes bygningerne til noget helt andet og markerer et sted, hvor man hylder det slidte, det ufærdige og det transformative. Her er ingen moderne værksteder, produktionslokaler og udstillingsrum. Kun de gamle bygninger og rustne jernbanespor står som et minde om den tid, hvor godstog kom ind fra hele landet. Dette er Institut for (X) – et midlertidigt laboratorium for bottom-up byudvikling, iværksætteri og kulturproduktion. Siden 2009 har Institut for (X) sat spørgsmålstegn ved, hvordan byen kan udvikles, samt hvilken kreativ udfoldelse der skal være plads til i byen. Med sin mangfoldige og livlige stemning ligner dette sted ikke noget andet i byen, som er kendetegnet ved sin arkitekttegnede og prisvindende skyline.

Omdrejningspunktet for dette speciale er byen og de aktører, som befinder sig her. Det har aldrig været mere in at befinde sig i byen. Mens landsbyer rundt om i landet ligger hen som forladte spøgelsesbyer, oplever de største byer en enorm befolkningstilvækst, og aldrig har arkitektur og kultur været genstand for en så massiv mediedækning som i dag. Alle har en aktie i og mening om byen og dens fremtid, der danner rammen om vores hverdag, men også er stedet for udfoldelse og realisering af vores drømme og selvforståelse. Byen betragtes som en smeltedigel af muligheder for deltagelse, udfoldelse og kommunikation, mens de urbane økonomiske potentialer er ved at undergå en transformation, i takt med at fokus flyttes fra industri og velfærd til identitetsskabende forbrug af oplevelsesprodukter.

For storbyen i oplevelsessamfundet handler det om at positionere sig i forhold til andre byers attraktive kvaliteter for erhverv, turisme og kultur. Store events og festivaller, midlertidige kunstinstallationer samt inddragelse af kreative aktører bliver strategiske værktøjer i en mere åben planlægningsproces, kendetegnet ved en anerkendelse af byen som en oplevelsesarena. Diskussionerne om hvad byen skal ”kunne” tager udgangspunkt i, hvordan man tiltrækker den såkaldte ”kreative klasse”, der dækker over en vækstskabende gruppe, hvis arbejde er at skabe en økonomisk værdi ved at tænke nyt inden for deres respektive fagfelt og byen præges hermed af generelle forestillinger om en kreativitet, som knytter sig til en økonomisk og administrativ tænkning.

I små sprækker opstår der dog stadig selvstyrede aktiviteter og organiseringer, som udspringer af borgernes levede liv og som er udtryk for en personlig indskrivning og betydningsdannelse i det urbane.

Gennem transformerende og kreative aktivistiske tilegnelser af byens funktionstømte områder, udforsker iværksættere og ildsjæle byens potentiale i forhold til at danne ramme om deltagelseskulturer og kreativ udfoldelse, der ikke er en del af en kommunal strategi med et særligt mål for øje. Urbane haver, kulturelle fristeder og sociale happenings af kortere eller længere varighed dukker op og bidrager til en debat om, hvem der ejer byen og i den forbindelse har retten til at indtage og ændre det urbane rum.
Mere end nogensinde før er byen således kendetegnet ved en kamp om grænserne for borgernes ret til fri udfoldelse. En kamp om på den ene side behovet for styring og strategisk definering af kreativitet og på den anden side ønsket om spontane taktiske aktiviteter.

Med en overordnet forståelse af byen som socialt produceret af forskellige domæner og gruppers praksisser og forestillinger, vil dette speciale dermed tage udgangspunkt i byen som et kampfelt, konstrueret i relationen mellem på den ene side planlæggerens abstrakte begrebsliggørelse og på den anden side borgernes hverdagslige brug og formning af byens rum. Denne diskrepans er ikke ny, da taktiske stedstilegnelser altid har fundet sted. Det nye er imidlertid, hvordan kommunen er blevet bevidst om de midlertidige aktiviteters betydning for byen. Man har fået blik for borgernes behov for medbestemmelse og i den forbindelse bevæget sig væk fra at betragte planlæggeren og arkitekten som eksperter. I stedet anerkendes det kreative iværksættermiljø som en vigtig drivkraft og dynamo for byens kreative identitet.

Det stigende fokus på begreber som identitet, iværksætteri og mangfoldighed, frem for udelukkende de fysiske rammer, vidner om en erkendelse af, at den moderne bys udfordringer ikke kan imødekommes alene med gængse planlægningsredskaber. I stedet har en såkaldt kulturplanlægning vundet indpas, hvor medborgerskab og mangfoldighed er blevet nøglebegreber, og områder, som hidtil er blevet betragtet som værdiløse brakområder, opfattes nu i stigende grad som potentielle attraktive bydele, der tiltrækker kreative virksomheder, kunstnere og diverse kulturinstitutioner.

Det er i den forbindelse, vi finder Institut for (X) interessant at undersøge som et eksempel på et bottom-up projekt, der har vist sig at være succesfuldt i forhold til at tiltrække mange aarhusianere, etablere samarbejdsaftaler i og uden for landets grænser samt skabe en platform for mange nystartede virksomheder. På Institut for (X) eksisterer andre regler og logikker, hvilket giver borgerne mulighed for at udleve deres passioner og ønsker for byen og dermed levere et aktivistisk modstykke til resten af byen.

I forbindelse med udviklingen af den nye kreative bydel Aarhus, har man, fra kommunalt hold, set et potentiale i at have et sted som Institut for (X) til at give det sydlige godsbaneareal liv og "gøde jorden", så bygherrer og institutioner har lyst til investere i området. Trods den positive italesættelse af den kreative by og involvering af byens borgere i planlægningsregi, rejser vi i dette speciale en tvivl om, hvorvidt kommunen formår at skabe de rette rammer for at bibeholde det engagement, som kendetegner de kreative iværksættere, og som i høj grad udspringer af en stor grad af autonomi og udfordring af normer. Spørgsmålet er i den forbindelse, hvilke konsekvenser det har, at den urbane aktivisme indgår i en strategisk udvikling af byens rum, og hvilke kampe, både udtalte og skjulte, der kommer til udtryk i mødet med den kommunale planlægning.

Med et sådant magt- og konfliktorienteret perspektiv på rummets produktion søger dette speciale at begrebsliggøre nogle generelle træk ved en henholdsvis kommunal forvaltning og en lokal aktivistisk tilgang til byen og på den måde identificere nogle af de modsætninger og spændinger, som eksisterer i nutidens byudvikling. Omdrejningspunktet for dette speciale vil således være en undersøgelse af arbejdsmåden og den kreative udfoldelse, som finder sted på (X), og hvordan disse præsenterer et alternativ til kommunens byudviklingsstrategier, der bygger på en overordnet vision om at markere byen på globalt plan.

Med afsæt i den identificerede diskrepans ønsker vi at udvikle et oplevelsesorienteret produkt, hvor vi omsætter vores analytiske pointer til et konkret løsningsforslag med henblik på at fremme et fremtidigt samarbejde mellem de to logikker. Vi taler for en byudviklingstilgang, som ikke blot inkorporerer de urbane aktivisters metoder i en planmæssig strategi, men derimod er bygget op omkring Institut for (X)'s værdier og filosofier og dermed bevarer det aktivistiske og selvstyrede i udviklingen af fremtidens kreative by.

Dette leder frem til specialets problemstillinger:

Hvad kendetegner tilgangen til byudvikling på Institut for (X) og hvordan kan denne tilgang betragtes som et aktivistisk modstykke til Aarhus Kommunes strategi for en kreativ byudvikling?

Hvordan kan vi udvikle et oplevelsesorienteret design, som intervenerer i den eksisterende byudviklingstradition ved at anerkende den aktuelle kamp om byens rum og udvikling mellem Aarhus Kommune og Institut for (X)?

Kapitel 1

Rammesætning

Dette speciale arbejder ud fra en socialkonstruktivistisk erkendelsesteori og bygger derfor på forestillingen om, at (sand) viden er et socialt fænomen. Dette medfører en erkendelse af, at den videnskabelige genstand skal konstrueres, før den kan iagttages og således altid vil være et udtryk for iagttagerens perspektiv på den valgte problemstilling - et perspektiv som afspejler et bestemt blik på verden.

Desuden er erkendelsesinteressen i socialkonstruktivismen at studere, hvordan det sociale bliver til, konstruerer og skaber sig selv. Derfor står der konstruktion på begge sider af distinktionen mellem iagttager og genstand (Esmark et al. 2005: 11-12).

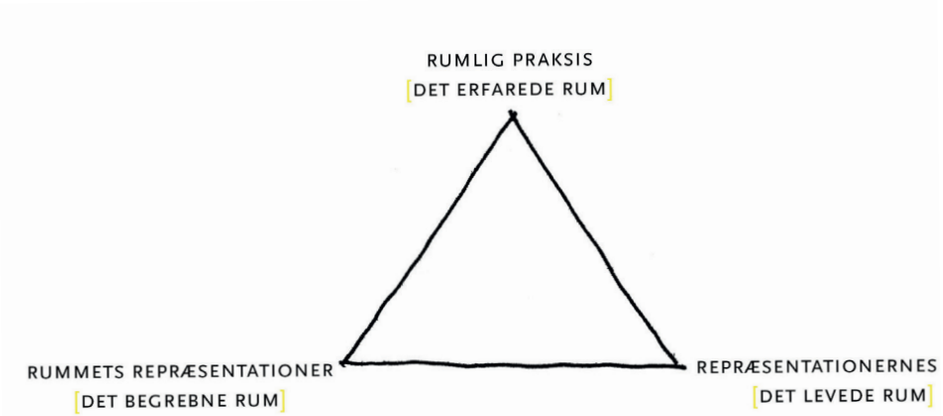
Denne erkendelse betyder ikke en svækkelse af undersøgelsens videnskabelighed, men medfører et behov for en refleksion over og argumentation for valget af perspektiv og tilrettelæggelse af undersøgelsen. I følgende kapitel vil vi derfor dykke ned i vores forståelse af byen som genstandsfelt ud fra et oplevelsesøkonomisk perspektiv samt udfolde, hvordan denne positionering har indflydelse på vores vidensproduktion og metodiske tilgang til felten.

Det urbane som genstandsfelt (af Nanna)

Den overordnede rammesætning af det urbane som genstandsfelt leveres af den franske sociolog og filosof Henri Lefebvre (1901-1991), der i værket *La production de l'éspace* fra 1974 (på engelsk *The production of space* fra 1991) introducerer en teoretisk begrebsliggørelse af rummet og dets grundlæggende sociale karakter. Afsættet for Lefebvres teori er en kritik af datidens meget økonomisk orienterede samfunds- og byteorier, som, ifølge ham, ignorerede betydningen af hverdagslivet som fænomen og betydning for oplevelser af og betydningstilskrivninger i byen (Larsen 2012: 151). I stedet udarbejdede man nogle rationelle forståelser af det urbane, som enten et mentalt rum udelukkende eksisterende i kraft af sproglige konstruktioner og derfor uden nogen materialet, eller som en fysisk selvstændig substans, der erfares uafhængigt af abstrakt tænkning og teoretisering (Lefebvre 1991: 27-30).

Ifølge Lefebvre skal rummet forstås som en social rumlighed, der omfatter såvel det mentale som det materielle og derfor ikke adskilles fra sin produktionsproces (ibid.: 27,37).
Lefebvre betragter således byen som socialt produceret og argumenterer for, at man arbejder med det urbane som en helhed af processer – en produktion af rum, som foregår mellem forskellige domæner og sociale gruppers praksisser og forestillinger. En undersøgelse af rummet bør derfor have en relationel tilgang, hvor fokus er på de sociale aktiviteter og processer og dermed, hvordan rummet erfares, tænkes og praktiseres (Larsen 2012: 152). Når Lefebvre arbejder med det urbane som fænomen, er det således for at beskrive byen som en proces – en organisk helhed og et flydende fænomen, der aktiveres i borgernes oplevelse af byen. (Lefebvre 1991: 16,26).

Til at forstå dynamikken i den sociale produktion af rummet introducerer Lefebvre en rumlig triade bestående af tre begrebspar: *rumlig praksis/det erfarede rum, rummets repræsentationer/det begrebne rum og repræsentationernes rum/det levede rum*. De tre begrebspar skal udelukkende betragtes som adskilte dele i en analytisk sammenhæng, da der er tale om et dialektisk forhold og samlet set udgør elementerne den socio-rumlige produktionsproces gennem hvilken rummet skabes (ibid.: 39,46). Forholdet mellem de tre elementer er ustabilt og der vil forekomme variation i forhold til, hvilket aspekt der dominerer, alt efter samfund og historisk periode (ibid.: 46). Som analytisk redskab rammesætter triaden derfor byen som en konstant dynamisk og processuel størrelse og kan dermed anvendes til at forstå, hvordan sociale processer i form af planlægning, forhandling og aktiviteter udvikler og konstituerer byens rum.



Den rumlige praksis, eller *det erfarede rum*, dækker over de praksisser, som udspiller sig i det levede liv i byen. Der er tale om menneskets sensomotoriske, ikke-reflekterede og konkrete brug eller transformation af den fysiske rumlighed, såsom infrastruktur, bygninger og funktionsopdelte zoner og den rumlige praksis strukturerer derfor, hvordan rum genereres, bruges og erfares af mennesket i hverdagslivet (Lefebvre 1991: 33,38; Larsen 2012: 153).

Rummets repræsentationer, også kaldet *det begrebne rum*, betegner et samfunds herskende begrebsliggørende instanser. Der er således tale om målbare og kategoriserbare repræsentationer leveret af eksempelvis arkitekter, ingeniører og byplanlæggere, hvilket medfører et fokus på det visuelle, uden nærmere konkret kendskab til eller indlevelse i det levede rum (Lefebvre 1991: 33,38-39). Disse intellektuelle repræsentationer afspejler den dominerende diskurs i samfundet (ibid.: 38) og har derfor, på trods af sin abstrakte karakter, en stor betydning for rummets produktion, når de materialiseres gennem arkitektur og konstruktioner og dermed modificerer de rumlige strukturer Herved kommer repræsentationerne til at stå som varige materialiseringer af et bestemt projekt eller diskurs (ibid.: 42).

Det sidste element i Lefebvres triade kaldes *repræsentationernes rum*, der udspringer af det levede hverdagsliv og rummet, som det opleves, bruges og tilegnes af borgerne. Frem for abstrakte visualiseringer er repræsentationernes rum knyttet til den konkret-sanselige forestillingsverden og har derfor en affektiv og symbolsk karakter. I modsætning til det begrebne rum, der er kendetegnet ved varige dominerende materialiseringer, betegner Lefebvre repræsentationernes rum som det dominerede rum, der passivt opleves, men dog samtidig forsøges tilegnet og omformet (ibid.: 39). Dette element kaldes derfor også for *det levede rum* og betegner de symbolske værdier, som skabes gennem borgernes ønsker og ideer til byen.

Ifølge Lefebvre er hverdagslivet og den levede praksis et erfaringsbaseret alternativ til både den kommercielle og den politiske by. Fokus i denne opgave vil derfor være

spændingen mellem det begrebne og det levede rum, da det netop er relationen mellem disse to, der, ifølge Lefebvre, kan føre til potentielle udfordringer i forbindelse med planlægningen af det gode byrum.
Selvom Lefebvre betragter byen som et spændingsfelt mellem interesser og repræsentationer, opfatter han ikke denne spænding som direkte negativ, men derimod som et grundlæggende kendetegn for byen.
Problemet opstår dog i det øjeblik, hvor rummets repræsentationer får en så dominerende karakter, at der ikke er plads til borgernes alternative repræsentationer, og det meningsfyldte hverdagsliv dermed opsluges af abstrakte kategorier. Det oplevede og sansede i hverdagserfaringen underprioriteres, og samfundets logiske og abstrakte regelsæt reproduceres (Larsen 2007: 71; Juul Frost Arkitekter 2009: 28-29).

Med denne socialkonstruktivistiske forståelsesramme forstår vi byen som en kompleks størrelse, der er konstrueret i sammenspillet mellem planlæggere, varetaget af institutioner samt politiske instanser og borgernes hverdagslige brug og formning af byens rum. Med et sådan magt- og konfliktorienteret perspektiv på rummets produktion søger dette speciale at begrebsliggøre nogle generelle træk ved en henholdsvis kommunal forvaltningsmæssig og en lokal aktivistisk tilgang til byen og på den måde identificere nogle af de modsætninger og spændinger, som eksisterer i nutidens byudvikling.

Spændingsfeltet i et oplevelsesøkonomisk perspektiv (af Nanna)

Som beskrevet tidligere er vores rammesætning af byen funderet på Lefebvres teoretiske begrebsliggørelse af rummet og de indbyrdes relationer mellem aktørerne heri. I forbindelse med udarbejdelsen af dette speciale har vi identificeret en diskrepans mellem en overordnet topstyret planlægning af byen og en aktivistisk tilegnelse, der kan sammenlignes med Lefebvres beskrivelse af henholdsvis det begrebne og det levede rum og som etablerer byen som et urbant kampfelt. Det centrale i dette speciale er derfor at undersøge det kampfelt, vi ser eksistere i Aarhus, hvor en strategisk planlægning af den kreative by står i modsætning til en midlertidig tilegnelse af det sydlige godsbaneområde.

Den grundlæggende præmis for vores undersøgelse er overgangen fra industrisamfund til informationssamfund og senest til, hvad man kan betegne som et oplevelsessamfund. Baggrunden for oplevelsessamfundet er, at folk i dag prioriterer fritidsforbrug, fornøjelser og oplevelser højt, og ønsket om at skabe oplevelser for forbrugere, borgere og publikum gennemsyrer således både virksomheds- og

markedsstrategier (Krogh og Lorentzen 2011: 167). Med oplevelsesøkonomien er grænsen mellem økonomi og kultur sløret - kulturen er kommercialiseret og marke-det er kulturaliseret (Knudsen et al. 2015: 1).

I bogen *The Experience Economy* (1999) påpeger Joseph Pine og James Gilmore, at en virksomheds succes i dag afhænger af dens evne til at implementere en oplevel-sesdimension i sit produkt eller serviceydelse og på den måde skabe en merværdi, der differentierer virksomheden fra dens konkurrenter. Dermed engageres og fast-holdes forbrugerens opmærksomhed i længere tid. Oplevelsesøkonomi kan i denne optik betragtes som et indtjeningssystem, hvor det handler om at tilføre produkter og services en merværdi. Der er således stadig tale om en pengeøkonomi, der tager udgangspunkt i producentens evne til at erobre og opbygge nye markeder samt skabe intensive miljøer, der giver forbrugerne en særlig oplevelse i forbindelse med købet (Pine og Gilmore 1999: 2, 30).

Afsættet for vores undersøgelse er et øget fokus på den oplevelsesorienterede by, vi ser opstå inden for byudvikling. Kommunale politikere og planlæggere udviser en stigende interesse for oplevelsesøkonomiens strategiske potentialer som løfte-stang for beskæftigelse, erhvervsudvikling og for bosætning (Krogh og Lorentzen 2011: 166). Begreber som deltagelse, kultur og kunst kobles til forestillingen om og strategier for en ”kreativ byudvikling”, der skal bakke op om de behov og livsstile, som kendetegner den kreative klasse, og som betragtes vækstskabende og dermed gavnlige for byen. Kreativitet, forstået som en innovativ evne til at nå nye vækstra-ter samt skabe nye behov og markeder, bliver her en efterspurgt kvalitet tilhørende en særlig klasse, som bruges som dynamo for en iscenesættelse af byen som et op-levelsesrum og dermed attraktiv på det globale marked. Kreativitet bliver således fundet interessant som følge af den økonomiske betydning.

I denne opgave retter vi en kritik mod den øgede tendens til at betragte danske byer som genstande for en oplevelsesøkonomisk innovation, hvor kultur- og oplevelses-projekter anvendes som en del af en brandingsstrategi. Vi ser en problematik ved, at byen bliver iscenesat ud fra en fikseret forståelse af, hvilken oplevelse borgeren skal have og en, i den forbindelse, betragtning af borgeren som passiv forbruger af byens tilbud frem for initiativtager. Selvom vi i Aarhus ser en voksende inte-resse for medborgerskab, samskabelse og inddragende byudvikling, og borgeren i den forbindelse i højere grad betragtes som en co-producer af byens rum, vil vi argumentere for, at der er tale om nogle på forhånd faste rammer, som den enkelte borger ikke har mulighed for at betvivle eller ændre. I den kreative by bliver byens kreative aktører; borgere, virksomheder, institutioner og urbanister således inviteret

ind i samskabende processer, i form af brugerinvolverende workshops og midlertidige byrumseksperimenter. Vi ser dog en problematik i, at disse processer fortsat foregår på kommunens præmisser og borgernes bidrag således bliver en del af byens "kreative" økonomi.

Vi problematiserer den strategiske brug af kreativitet i byudvikling, hvor oplevelsen planlægges, designes og dermed er centreret omkring en særlig gruppe med et forudbestemt formål. Med udgangspunkt i en analyse af Institut for (X) er vi interesserede i at undersøge den individuelle borgers initiativer i forhold til at indtage, ændre og bruge byens rum på nye måder. Hermed skal dette speciale betragtes i lyset af den seneste vending inden for oplevelsesøkonomien, der bryder med det primære fokus på producentens perspektiv og i stedet interesserer sig for foretagsomme borgere, hvis transformative praksisser kan føre til forandring på et højere samfundsæssigt niveau.
I introduktionen til bogen *Enterprising Initiatives in the Experience Economy* (2015), taler Knudsen et al. for en ny italesættelse og forståelsesramme af økonomien, som de mener handler om mere end blot forbrug på et kapitalitisk marked (Knudsen et al. 2015: 9). Forfatterne beskriver en immateriel værdiproduktion, der kendetegner den symbolske, sociale, kulturelle, etiske samt affektive økonomi. Økonomi er i denne optik ikke kun noget, som hører til kapitalismen, men også udvekslingformer og værditilskrivninger, som ligger under alt kulturelt og socialt liv (Knudsen et al. 2015: 8; Gibson-Graham 2013).

I forbindelse med denne nye forståelse af økonomien etableres nye subjektspositioner og relationer, idet værdiproduktionen nu ligger hos individet og i fællesskaber.
Med udgangspunkt i den socialkonstruktivistiske tradition er Knudsen et al. optaget af, hvordan individer kan have en reel indflydelse på verden gennem entreprenørielle aktivititeter. Med sine kulturelle praksisser og identitetsarbejde enten citerer og imiterer individet normer og værdier eller udfordrer, ændrer og forhandler selv samme og således skabes nye normer og værdier (Knudsen et al. 2015: 3). Forandringspotentialet ligger derfor i individets gøren, og oplevelser bliver således ikke udelukkende betragtet ud fra et kapitalitisk perspektiv, men også som et udtryk for transformative processer, der kan være med til at skabe immateriel værdi. Oplevelsesøkonomi handler derfor om at identificere eksisterende kulturelle strategier samt udvikle mulighedsrum for empowerment, performativitet og bottom-up bevægelser. Det perspektiv, vi abonnerer på i dette speciale, fjerner sig således fra at betragte oplevelsesøkonomi som et forbrugsperspektiv og interesserer sig i stedet for en forandrings- og udviklingsfokuseret entreprenøriel kultur. Oplevelser er, i denne optik, ikke skabt af producenter, virksomheder og institutioner, men derimod af selvstæn-

dige sociale aktører. Den oplevelsesorienterede by bliver her en ramme for borgernes transformerende praksisser på mikro- eller makroniveau: *"Version 3.0 of Experience Economy transcends the involvement in, and co-creation of, intensive environments and points to the entrepreneurial processes of creating new worlds"* (ibid.: 7).

Det gennemgående argument i denne opgave er altså, at der eksisterer en diskrepans mellem på den ene side Aarhus Kommunes brug af en særlig vækstskabende kreativitet med udgangspunkt i ønsket om at markere Aarhus på det globale marked og på den anden side en forståelse og oplevelse af byen som platform for en immateriel værdiproduktion, hvor kreativitet og kultur har en værdi i sig selv og ikke blot anvendes som middel til at opnå økonomisk mål, men til at skabe en god deltagelseskultur, empowerment af borgeren og en bæredygtig byudvikling. Den teoretisering og positionering, som er beskrevet i dette kapitel, vil fungere som gennemgående ramme for forståelsen og arbejdet med relationen mellem Aarhus kommune og (X).

Den oplevelsesøkonomiske vidensproduktion (af Andreas)

Knudsen et al. betegner oplevelsesøkonomiens vidensproduktion som en "dual social constructivism" og taler for, at man ikke blot forsøger at forstå sociale og kulturelle fænomener som konstruerede, men går et skridt længere, tager konsekvensen af denne betragtning af verden og således udvikler muligheder for forandringspotentialer og andre former for værdiskabelse. Som entreprenant oplevelsesøkonom handler det således om ikke blot at dekonstruere verdensbilleder, men også at rekonstruere nye verdener (Knudsen et al. 2015: 9-10).

Da vi har at gøre med et produktspeciale, hvor vi omsætter vores analytiske pointer til et konkret løsningsforslag, kan specialet betragtes som en oplevelsesøkonomisk intervention, der indeholder denne dobbelthed. Med udgangspunkt i en dybdegående forståelse af den valgte sociale kontekst, ønsker vi at "disclose new worlds", sådan som Spinosa formulerer det og dermed skabe grobund for transformative processer (Knudsen et al. 2015: 7; Spinosa 1997). Vores vidensproduktion foregår derfor i en kobling af humanvidenskaben og den processuelle tilgang indenfor designverden.

Vidensproduktionen i humanvidenskaben bygger ofte på en kvalitativ tilgang samt en runddans mellem teori, metode og data. Ved at dedikere sig selv for en tid og involvere sig i hverdagshandlinger, ønskes der at få den fremmede kultur under

huden for på den måde at kunne identificere den detaljerigdom, som ikke ses, når man blot betragter mennesket fra afstand (Hendry 1999: 2-3; Hastrup 2004: 456). Der arbejdes desuden ikke ud fra nogen fast strategi. I stedet lader man feltet styre og tilpasser og ændrer teori og metode efterhånden som vigtige informationer dukker op, og feltarbejdet skrider frem.
Med denne partikulære og eksplorative tilgang er det muligt at identificere og forstå de kulturelle strategier, som eksisterer i alle sociale kontekster. Individets oplevelse af omverden betragtes således som en kontekstuel og kompleks størrelse, der dannes ud fra mange komponenter. Disse komponenter kan være identitetsmæssige og eksplicit formuleret af individet i forsøget på at skabe et narrativ eller implicitte og udelukkende synlige i individets små hverdagshandlinger (Hastrup 2004: 461).
Med dette in mente er det interessant at se på det oplevelsesøkonomiske bidrag, som adskiller sig ved at have et designelement som en del af sit fokus.

Pine og Gilmore var de første til at beskrive, hvad de betegende som et nyt marked, hvor fokus er på relationen mellem producenten og konsumenten og vigtigheden af at engagere og inddrage brugeren både intellektuelt, emotionelt og kropsligt (Pine og Gilmore 1999: 30). Oplevelser bliver, i denne optik, betegnet som små brud i hverdagslivet, skabt i et samspil mellem materialitet, teknologi og andre mennesker, der efterlader individet med en særlig oplevelse. På den måde ligger den oplevelsesøkonomiske tradition i forlængelse af den humanvidenskabelige, men tilføjer et element af iscenesættelse og design af forandringspotentialer.

Som designer er man interesseret i den skabte verden. Man ønsker at skabe nye mønstre og måder at gøre ting må. Det handler derfor om at skabe forbindelser og sætte ting sammen på nye måder. Løsninger findes ikke i den indsamlede data, men konstrueres aktivt gennem designerens indsats (Cross 1982). Når designeren skaber løsninger, er det således, jævnfør den socialkonstruktivistiske rammesætning, ud fra en konstrueret forståelse af, hvad problemet er (Schön 1992: 9). Designerens vidensproduktion er altså hæftet op på det praktiske. Ved at arbejde med løsninger og evaluere disse, bliver man klogere på, hvilket problem, der bør løses.
Denne rammesætning og definering kræver et dybdegående kendskab til den verden, der designes til. Med en tæt kontakt til konteksten, samt en analytisk forståelse for kompleksiten, giver humanvidenskaben derfor det endelige design meget mere dybde og relevans i forhold til den endelige bruger. Viden opstår løbende og i kontakt med brugeren, og designeren arbejder derfor ikke ud fra et endemål, men bevæger sig i takt med, at kendskabet til designverden og de dertilhørende proble-

matikker vokser. Hermed skabes en designproces, der genererer en mere holistisk viden om brugernes adfærd og behov og dermed minder designeren om, at selvom selve designsituationen er begrænset til et lille felt, kan designet have en stor effekt på brugeren i en større kontekst (Blomberg og Karasti 2012: 90).

Metode og empiri (af Andreas)

I følgende afsnit vil vi gennemgå og argumentere for de valgte metodiske tilgange til undersøgelsen af specialets felt. Idet specialets fokus er på (X) som et afgrænset område og et i den forbindelse begrænset antal aktører, lægges der op til en kvalitativ undersøgelse med det formål at opnå en dybdegående viden om informanternes holdninger, interesser og forståelser. Det empiriske grundlag for denne opgave er derfor indsamlet ud fra en metodisk triangulering mellem deltagerobservation, uformelle samtaler samt semi-strukturerede interviews.

Indledende desk research

Vi indledte vores undersøgelse af (X) med en desk resarch for at tilegne os en mere nuanceret forståelse af stedet ved at udforske artikler og lokalplaner fra området. Derudover har encyklopædien This is X (2015), der i alfabetisk rækkefølge gennemgår alt fra arbejdsmetoder og dogmer til sjove citater og kunstværker, for at forklare, hvad (X) er, været en brugbar kilde.

Vi ønskede at undersøge (X) ud fra en eksplorativ tilgang, og første skridt var derfor at lave en indledende kortlægning af stedets historie (tilblivelse, udvikling over tid og formodet fremtid), de fysiske rammer (de forskellige bygninger og områder) samt aktører, vi med fordel kunne kontakte.

Ud fra denne kortlægning, indledte vi et feltarbejde, hvor vi ønskede at identificere mønstre og temaer og relatere disse til vores teoretiske rammesætning. Kortlægningen blev videreudviklet gennem vores feltarbejde, hvor vi supplerede med at få indblik i arbejdsgangen, organiseringen, aktører samt relationer mellem brugerne.

Deltagerobservationer og uformelle samtaler

Første skridt til at lære et sted at kende, er at investere sig selv og tilbringe tid i felten, indgå i sociale kontekster og forsøge at få kulturen under huden ved at opfange stemninger, interne relationer og hverdagspraksis. Selvom der på (X) er tale om et relativt åbent område, hvor alle i princippet kan opholde sig, er det også tydeligt, at du er ankommet til en arbejdsplads. Alle har deres egne gøremål og bruger ikke tid på at repræsentere stedet som sådan. Desuden udførte vi vores primære feltarbejde i februar, hvor der var koldt, hvilket resulterede i en følelse af, at stedet lå en i en

form for dvale. Det viste sig derfor vanskeligt at tilgå felten ud fra den hensigtede spontane og uformelle tilgang.
Derfor valgte vi at lave deltagerobservationer på nogle af de arrangementer, som foregik på (X) i løbet af perioden. Her kan blandt andet nævnes fællesspisning på Plantecafeen (bilag 9), debatarrangement i forbindelse med Århundredets Festival (bilag 14) og Aarhus Volume (bilag 12).
Formålet med deltagerobservation er, at man som forsker deltager i aktiviteterne med en analytisk distance. Man går til situationen med en særlig tilstedeværelse, hvor man bruger sig selv som redskab til at skabe viden, have alle sanser åbne og på den måde kan være bevidst og reflekteret over egne følelser, tanker og oplevelser. Ved at skifte mellem et insider og outsider perspektiv er det muligt at få en mere direkte indgang til felten og dens kompleksitet og på den måde skabe et solidt fundament for den videre undersøgelse (Crang og Cook 2005: 37).

I hele perioden for specialet har vi forsøgt at tilbringe tid på (X), da vi oplevede, hvordan vores vedvarende tilstedeværelse havde en positiv effekt på relationen til vores informanter. Der blev opbygget en fælles referenceramme og fortrolighed og generel social accept, hvilket blandt andet hjalp os til at udvide vores netværk og dermed foretage flere uformelle samtaler (bilag 10; bilag 11). Under disse samtaler lod vi informantens associationer og betragtninger styre, hvilket gav os en god idé om, hvad det er, der optager folkene på (X), og hvordan de betragter sig selv og stedet som helhed.

Semistrukturede interviews
Efterhånden som fik vi rammesat vores forståelse af (X) og dermed også det fokus, som vi ønskede at dykke ned i, nemlig (X)'s fremtid og i den forbindelse samarbejde med Aarhus Kommune, influerede det på vores metodiske tilgang, som blev mere struktureret. Hvor det indtil nu havde handlet om at skabe en forståelse af stedet, udviklede det sig mere til at handle om (X)'s rolle i byen, og her blev det semistrukturerede interview en brugbar metode.
Det kvalitative interview giver adgang til et andet niveau af den menneskelige og sociale virkelighed end den, som kan observeres, tages del i og handles i. Desuden er man ikke begrænset til at beskæftige sig med det, der foregår i nutiden, og det der foregår i folks synlige liv. Interviewet er derfor en af de mest brugte former indenfor den kvalitative metode, da det med denne metode er muligt at komme helt tæt på informantens forståelse af verden (Brinkmann 2010: 31). Vi brugte således interviewformen som en måde at få "the native point of view" og skabe en mulighed for at kunne reflektere sammen med informanten.

Vores informanter har primært været medlemmer af, hvad vi betegner som styregruppen på (X). Styregruppen er stedets ledere og står for at skabe en god platform for de mange brugere, holde styr på økonomien samt udtænke, hvordan (X) skal fungere i fremtiden. Udover at de fungerer som gatekeepers på (X), vurderede vi også, at de havde den største indsigt i stedets udvikling, dagligdag og fremtid Crang og Cook 2005: 40). Vi interviewede desuden Sashca (bilag 6), som er ejer af virksomheden Plukk samt Plantecafeen, og som derfor kunne give os et indblik i den enkelte brugers oplevelse af (X), motivation og drivkraft.

De udførte interviews kan betegnes som semistrukturerede, da vi på forhånd havde udformet en interviewguide, som sørgede for, at vi holdt fokus, men som også gav plads til, at informanten kunne uddybe og følge sine associationer. Da vi udførte vores interviews, var de endelige tegninger over den nye arkitektskole eksempelvis lige blevet offentliggjort og afslørede, at bygningens placering resulterer i at mange af (X)'s bygninger skal fjernes. Vi oplevede, hvordan dette havde stor indflydelse på informanternes svar og refleksioner, som ofte kom til at handle om en kamp for anerkendelse af kommunen.

Kapitel 2

Præsentation af Institut for (X) (af Andreas)

Institut for (X) (fremover benævnt (X)), har eksisteret siden 2009, hvor det blev etableret af organisationen Bureau Detours. Bureau Detours opstod i Anholtsgade i Aarhus i 2006, men har i dag satellitter i både København og Kolding samt flere europæiske storbyer såsom Oslo, Bordeaux og Rotterdam. Formålet med disse satellitter er at etablere nogle mindre kreative afdelinger, som har lokale forståelser for netop deres by og dermed kan skabe endnu mere værdi i forbindelse med de løsninger, som udvikles. (X) er det største og længst eksisterende projekt, som Bureau Detours har startet op.

Bureau Detours så muligheder i det dengang tomme Godsbaneareal, hvor gruppen ønskede at eksperimentere med byrum og borgerinddragelse. Således førte det til, at gruppen i 2009 fik overrakt nøglen til det såkaldte A-hus, den gamle toldbodshal og igangsatte projektet Remix, som var tiltænkt at strække sig over fem måneder. Man ønskede at skabe en platform for en mere selvstyret byudvikling, hvor en Do-It-Yourself ideologi herskede, inviterede byens borgere ind og hvor metoden byggede på eksperimentering, afprøvninger og samarbejde (This is X 2015: 562). I løbet af de fem måneder indså man, at der var potentialer i det sydlige godsbaneareal og Bureau Detours fik forhandlet sig til en decideret lejekontrakt med Aarhus Kommune, som skulle løbe på ubestemt tid. Hermed udviklede projektet sig, skiftede navn til Institut for (X) og betragtes nu, snart 8 år senere, som en etableret del af Aarhus' kreative miljø.

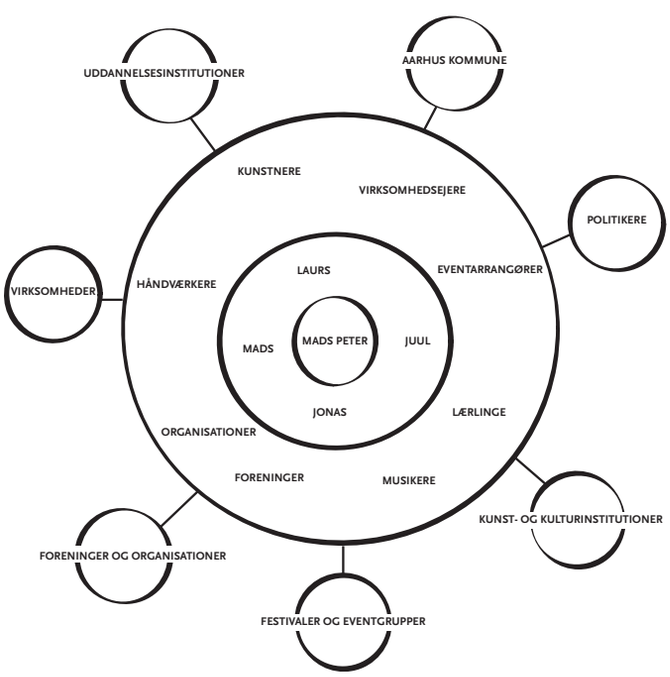
I de kommende år har Bureau Detours løbende enten fået eller taget sig adgang til flere huse i området, henholdsvis B-, C-, D-, E- og F-huset er blevet indtaget og i 2012 var der brug for mere plads og det sydlige kvarter af godsbaneområdet indlemmedes. Man placerede containere, godsvogne og arbejdsskure og dermed var den såkaldt "Industrien" skabt. Et lille "kvarter" der står som en rå og industriel pendant til kolonihaven. Udviklingen er beskrevet som en spontan og ad hoc fremgang og bygningerne er således blevet overtaget og brugt alt efter, hvad man har haft behov for (se beskrivelse af bygninger og områder i bilag 21).
I dag står Bureau Detours ikke for den daglige administration, men er en del af de 90 foreninger og virksomheder, som har deres base på (X). I stedet er der sat en lille styregruppe, der er ansat af kommunen og står for den daglige administration, hvad enten det gælder betaling af leje, indlemmelse af nye brugere, PR og så videre.

Tanken bag navnet Institut for (X) er hentet fra matematikkens verden, hvor X'et dækker over en variabel - en symbolsk repræsentation af det ukendte, som kan variere eller ændre sig og dermed influere på udfaldet af det endelige regnestykke. *"Many people talk about Institut for (X) as something specific - which is the exact*

opposite of what (X) is" (This is X 2015: 558). Navnet indikerer dermed den filosofi, som hersker på stedet. Alt kan lade sig gøre og det er brugernes interesser, som definerer, hvad stedet er for dem og hvad det skal bruges til. Det kan være *Institut for skating, Institut for håndlavede møbler eller Institut for hip hop*.

Den konstante forandring, som kendetegner stedet, gør et forsøg på at skabe overblik og faste definitioner umuligt. Der kommer nye brugere til, folk rejser og der bygges op og brydes ned. I den følgende beskrivelse af (X) har vi forsøgt at inkorporere dette dynamiske kendetegn igennem nogle visualiseringer, som indikerer nogle af de indsigter, vi har opnået gennem vores feltarbejde på (X).
De forskellige visualiseringer dækker over forskellige vinkler og måder at betragte (X) på. Fælles for dem alle er dog, at de viser et meget mangfoldigt og broget sted, som er kendetegnet ved en relativt flad struktur, hvor projekter opstår og fuldføres udelukkende på baggrund af den enkelte brugers engagement og energi. Derudover har det vist sig, at (X) kan betyde rigtig mange ting, alt efter, hvem man er og hvad man bruger stedet til.

Styregruppe, brugere og satelitter



For at beskrive organiseringen på (X) skelner vi mellem styregruppe, brugere og satelitter.
Styregruppen dækker over de fem, som står for stedets daglige ledelse - Mads Peter Laursen, Christian Juul, Mads Binderup, Laurs Laursen og Jonas Larsen. Dog

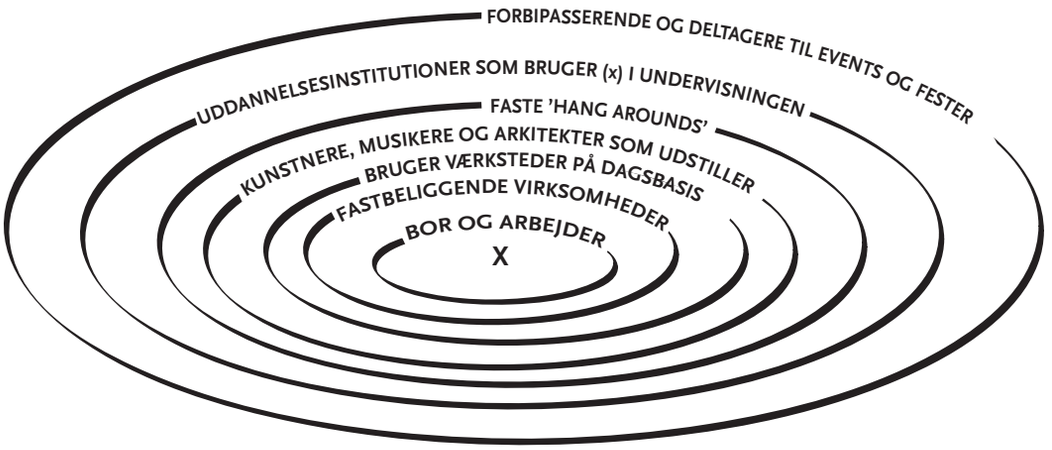
har vi sat Mads Peter inderst, da han, som en del af Bureau Detours, var med til at grundlægge stedet og stadig i dag beskrives som den primære leder. Det var ham, som i sin tid fik overrakt nøglen til A-huset og fik det primære ansvar for at udvikle stedet.
Styregruppen holder til på kontoret bagerst i A-huset og er ansat af kommunen til at styre forskellige projekter, blandt andet i samarbejde med kommunen, samt sørge for at stedet kører, hvad angår økonomi, samarbejdspartnere og generel udvikling af stedet.

Alle, der har en jævnlig tilknytning til stedet kaldes brugere af (X), hvad enten de har en fast container i Industrien eller lejer sig ind i et af værksteder. Brugerne er i denne visualisering beskrevet ud fra forskellige grupperinger: alt fra praktikanter til musikere og håndværkere og til deciderede foreninger og virksomheder.

Til sidst har vi tegnet syv satellitter, som er større institutioner, organisationer og politikere, som ikke er deciderede brugere af stedet, men som har en tilknytning til stedet blandt andet i forbindelse med afvikling af et arrangement, samarbejde omkring undervisningsforløb eller udvikling af nye byrum.

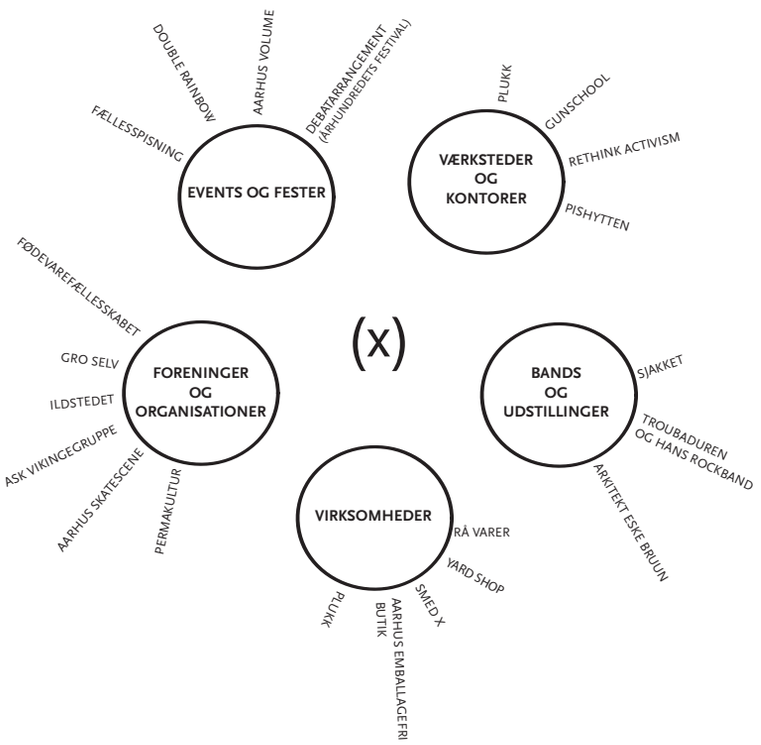
Denne visualisering vidner om, at (X) har mange forskellige aktører, som alle anvender stedet forskelligt.
Der er tale om en organisering, hvor der er nogle ledere med ansvaret og som beskæftiger sig med (X) som helhed, mens brugeren fokuserer på deres egne projekter. Desuden viser satelitterne (X)'s position i Aarhus, hvor de har fingeren med i mange projekter omkring i byen.

Tilknytning til Institut for (X)



Alle, der på en eller anden måde benytter sig af Institut for (X) kaldes brugere. Efter vi har talt med flere, der har tilknytning til stedet, har vi dog fundet ud af, at der kan laves en opdeling af disse brugere alt efter hvilken tilknytning, man har til stedet. Vi har derfor lavet en visualisering, som skal vise brugerne af (X) som ringe i vandet, der går fra den inderste cirkel og helt ud til den perifere ydercirkel. Det interessante er, at på trods af, at der tydeligvis er en indercirkel, som har størst indflydelse på stedet, så betyder de yderste cirkler meget for stedets selvopfattelse og bliver taget meget seriøst i forhold til at formidle og fortælle om stedet. Derudover er det spændende at lave sådan en klar opdeling af stedet, hvor (X) ikke står som en samlet størrelse, men som et sted med mange aktører, der bruger stedet på hver deres måde og derfor måske også betragter stedet forskelligt.

Praksisser inddelt i kategorier



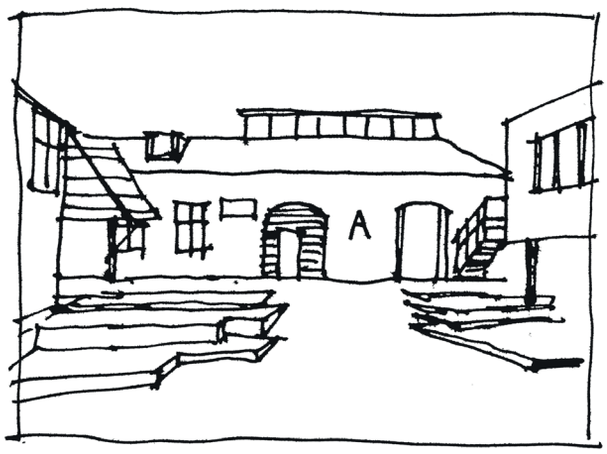
Der foregår mange forskellige ting på Institut for (X) og vi har derfor valgt at inddele de forskellige praksisser i kategorierne: *events & fester, værksteder & kontorer, bands & udstillinger, foreninger & organisationer og virksomheder.* Disse praksisser har forskellige udtryk og præger derfor stedet på forskellige måder.

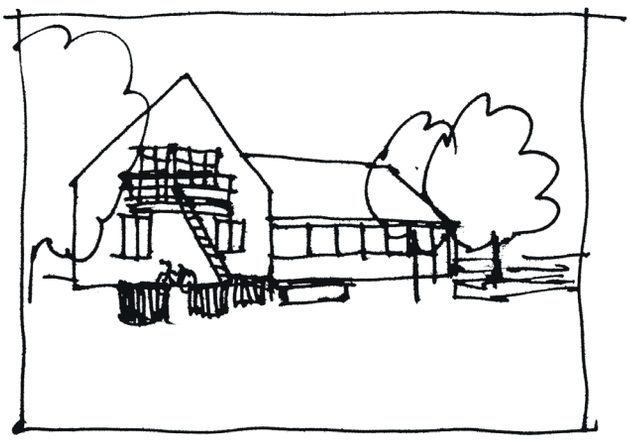
Hvor events & fester ofte involverer hele området, tiltrækker mange mennesker og forløber over kort tid, er *værksteder & kontorer* mere indadvendte og bruges af de samme brugere over en længere periode. Det samme gælder *foreninger & organisationer,* som bruger stedet til at mødes. Det kan blandt andet være vikingegruppen ASK, som mødes hver tirsdag og udøver autentisk vikingekamp eller Aarhus Økologiske Fødevarefællesskab, hvor medlemmerne deler en vision om at udbrede kendskabet til økologisk mad og mødes hver onsdag til uddeling af grøntsager.

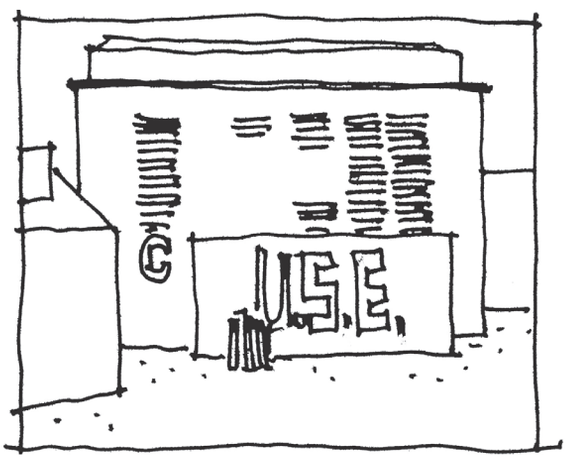
Bands og udstillinger dækker over udstillinger i især A-huset og i E-huset, hvor kunstnere og andre aktører kan leje sig ind og bruge bygningen til at vise værker frem eller afholde workshops og foredrag, samt de mange musikere, holder til i B-huset og Industrien.

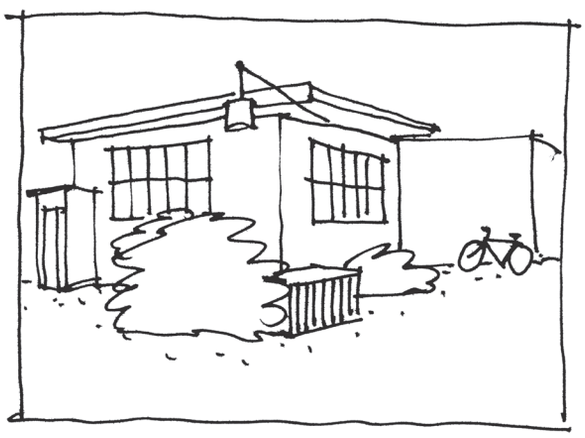
Virksomheder dækker over små nyopstartede virksomheder, der enten har brug for en billig kontorplads eller et værksted og åbne faciliteter, der kan tilpasses, så de passer til virksomhedens behov.

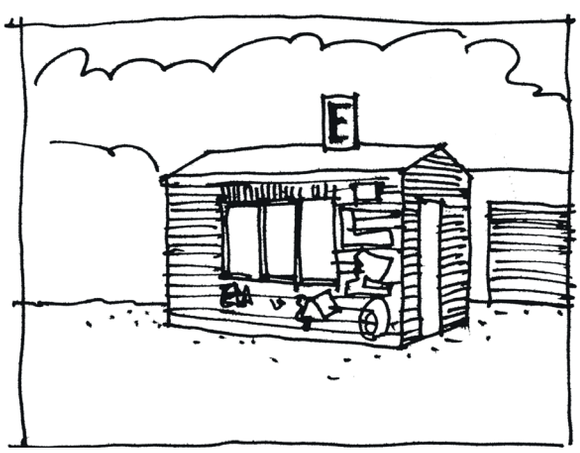
For beskrivelse af bygningerne se bilag 20

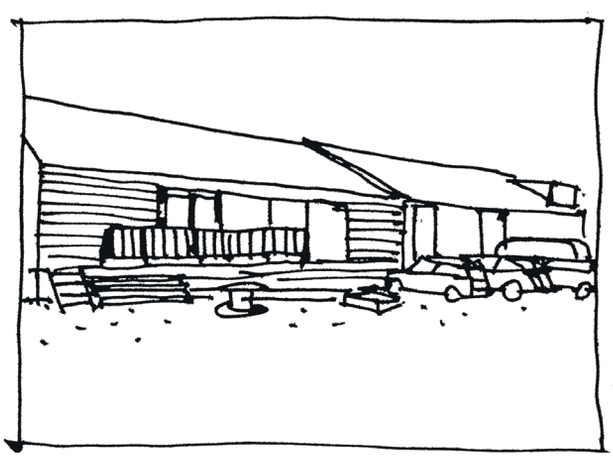


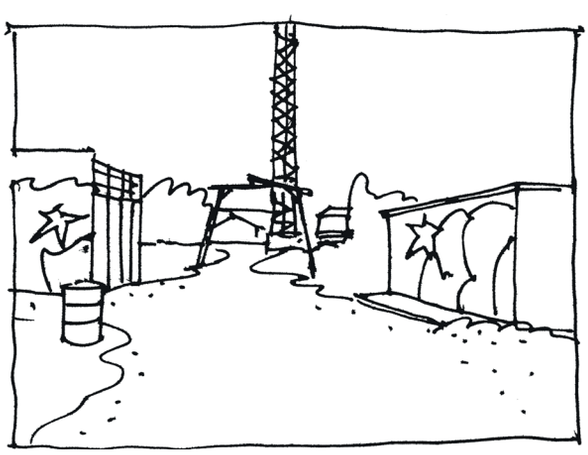


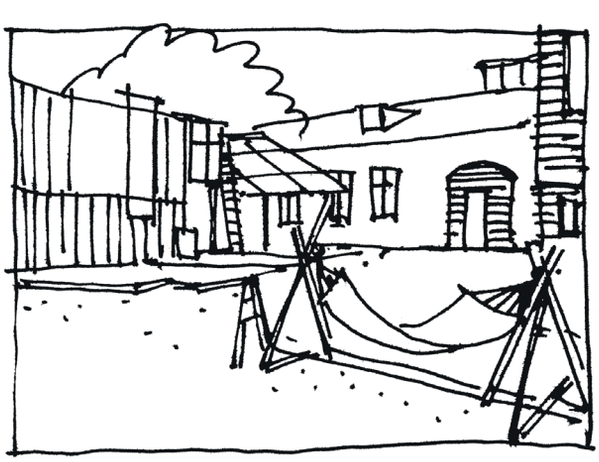












Kapitel 3

Byudvikling i oplevelsessamfundet (af Andreas)

Byen i oplevelsessamfundet

Den overordnede ramme for forståelsen af det urbane rum er i dette speciale fastlagt med udgangspunkt i Lefebvres relationelle og processuelle opfattelse af byrummet. Vi betragter byen som socialt produceret og derfor præget af spændingen mellem en mere abstrakt tilgang til rummet hos arkitekter, planlæggere og politikere og en levet, konkret sanset tilgang blandt byens borgere. I Lefebvres terminologi en spænding mellem repræsentationer. Lefebvre fremfører, at den moderne måde at tænke, udforme og bruge rummet, altså den rumlige praksis, er præget af generelle og tekniske forestillinger, der knytter sig til økonomisk og administrativ tænkning, altså nutidens rumlige repræsentationer. Hverdagslivets levede behov og ritualer reduceres og indpasses i disse rationelle rammer uden mulighed for at præge dem.

Ud fra dette perspektiv, er formålet med dette kapitel at levere en kritisk diskussion og refleksion over den tendens, som vi ser i byplanlægningen i dag, hvor ønsket om at skabe en kreativ, globalt anerkendt og økonomisk sund by er i højsæde. Med udgangspunkt i Aarhus Kommune og nærmere bestemt en strategisk planlægning af den kreative bydel Aarhus K, søger vi at give en overordnet forståelse for det felt, som (X) er udsprunget af og stadig er en del af. For at danne en generel forståelse for, hvad der kendetegner den strategiske planlægning, som karakteriserer Aarhus vil vi kigge på den seneste kommuneplan fra 2013 samt planstrategien fra 2015, der ligger til grund for udgivelsen af en revideret kommuneplan i december 2017. Kommuneplanen samt planstrategien rummer begge beskrivelser af de udfordringer, som kommunen står over for og de, i den forbindelse, overordnede prioriteringer.

I bogen *Byen som scene - kultur og byplanlægning i oplevelsessamfundet* fra 2014 karakteriserer og diskuterer den danske kultursociolog Dorte Skot-Hansen nutidens samfund, der, med et øget fokus på oplevelser i såvel bylivet som kunst- og kulturinstitutioner, rejser muligheder og udfordringer for den lokale kulturpolitik og byudvikling. Skot-Hansen beskriver, at *oplevelser* er blevet et stadig vigtigere begreb for vores daglige liv samt et mantra i den rådende økonomiske og kulturpolitiske diskurs. Vi lever i et såkaldt oplevelsessamfund, hvor der er en klar sammenhæng mellem kulturpolitik og byudvikling (Skot-Hansen 2014: 12). Der er ikke blot tale om forøgelse af underholdning- og sportstilbud i byens allerede eksisterende oplevelsesindustri, men et gennemgribende fokusskifte i alle kommunens arbejdsfelter såsom arealanvendelse og byudvikling, erhvervsudvikling, innovation, uddannelse, kultur, bosætning, bygningsarv og identitetsskabelse samt naturforvaltning (Smidt-Jensen 2011: 9).

Begrebet oplevelsessamfund blev første gang introduceret af den tyske kultursociolog Gerhard Schulze, som beskrev, hvordan vi i løbet af 1960'erne og 1970'erne bevægede os fra et knaphedssamfund til et overflodssamfund. Som konsekvens af denne udvikling er det ikke længere den enkeltes økonomiske formåen, der bestemmer det kulturelle mulighedsfelt, men snarere en søgen mod oplevelser og umiddelbar tilfredsstillelse af behov (Skot-Hansen 2014: 13).

"Oplevelsesdimensionen fylder mere og mere i vores hverdag, identitetsdannelse og forbrug" skriver Skot-Hansen indledningsvist og påpeger, at det i højere og højere grad handler om, at vi henter vores identitet gennem personlig iscenesættelse og at oplevelser og fortællingen om disse oplevelser er en del af vores identitetsdannelse (ibid.: 10). På den måde betragtes alle varer som oplevelser og der er opstået en kamp blandt byernes kulturliv og institutioner, som ikke længere kan vende ryggen til et stigende oplevelsesbehov og i stedet må udvide feltet til arkitektur, turisme og events og indgå i nye partnerskaber på tværs af det kommercielle og ikke-kommercielle, det offentlige og det private samt den "høje" og den "lave" kultur". Overgangen til oplevelsessamfundet har medført et "cultural turn", hvor økonomiske og symbolske processer blandes sammen og udtrykker et fælles sprog. Økonomien er influeret af kulturen og kulturen er influeret af økonomien (ibid.: 15). Dette fører til en skærpet opmærksomhed på kultur som reelt erhverv samt nye visioner om kreative byer og alliancer på tværs af fagfelter.

Jævnfør Pine og Gilmores definition af oplevelsesøkonomi som indtjeningssystem, hvor det drejer sig om at tilføre produkter og services en merværdi, er fysiske steder i dag ligeledes blevet genstand for en oplevelsesøkonomisk innovation, hvor kultur- og oplevelsesprojekter anvendes som en del af en kommunal branding. I forsøget på at sikre velstand og vækst, iscenesættes byen som et oplevelsesrum, hvor forbrug af produkter får en merværdi i form af en historie, attributter eller nogle ekstra funktioner af underholdende karakter (Smidt-Jensen 2011: 11-13). Det handler om at tiltrække den højtuddannede arbejdskraft, virksomheder og turister, og her bliver integreringen af kultur og oplevelser i markedsøkonomien et vigtigt middel.

Denne kulturalisering af byplanlægningen behandles af den amerikanske økonom Richard Florida, der, i sin bestseller *The Rise of the Creative Class* fra 2001 (På dansk *Den Kreative Klasse* fra 2005), sammenkæder en mere "blød", kunstnerisk tilgang med det økonomiske vækstbegreb og på baggrund heraf introducerer en model for udviklingen af kreative byer, som bygger på tiltrækningen af den kreative klasse. Floridas hovedtese er, at økonomisk vækst sker i byer, der er tolerante, mangfoldige og åbne over for kreativitet (Skot-Hansen 2014: 49). Med Floridas

teori ser man, hvordan ideen om, at livsbetingelserne for den nye kreative klasse skal understøttes, har givet ny næring til diskussionen om byudvikling.

Begrebet *kreativ klasse* dækker over en vækstskabende gruppe, hvis arbejde er skabe en økonomisk værdi ved at tænke nyt og bryde normer inden for det respektive fagfelt (Florida 2005: 94). Med denne brede definition slås folk med vidt forskellige kreative kompetencer på meget forskellige niveauer sammen i én klasse og kreativitet bliver fundet interessant som følge af den økonomiske betydning.
Floridas optagethed af den kreative klasse skyldes, at: *"drivkraften bag vor tids store igangværende forandringer er fremkomsten af menneskelig kreativitet som det økonomiske livs definerende træk"* (ibid.: 51). Skal en by være succesfuld handler det derfor om at kunne tiltrække og opfostre de kreative mennesker, som gennem deres arbejde og forbrug kan skabe økonomisk vækst i byen.

I bevægelsen fra industrisamfund til oplevelsessamfund er der således opstået et behov for, at byer hele tiden må positionere sig i forhold til andre byers attraktive kvaliteter inden for erhverv, turisme, kultur og oplevelser (Skot-Hansen 2014: 50). Derfor handler det om, for byplanlæggerne, at skabe miljøer og livsstilsmuligheder, som dækker den kreative klasses behov. Denne tendens er ikke ny, idet man allerede i 1960'erne begyndte at bruge kultur som et led i en image-strategi. Det faktum, at vi lever i en globaliseret verden, og som har motiveret Floridas arbejde, har dog ført til en øget konkurrence om synlighed overfor turister, tilflyttere og virksomheder. Byer bliver i dag, i stigende grad, planlagte og designede til at påvirke os på bestemte måder og kæmper om at være synlige ved hjælp af iscenesættelse og branding.
At gøre steder konkurrencedygtige ud fra en oplevelsesmæssig betragtning handler således ikke længere hovedsageligt om befolkningens velfærd, men i høj grad om demografisk, beskæftigelsesmæssig og bredere økonomisk udvikling (Smidt-Jensen og Lorentzen 2011: 12).

Overgangen til oplevelsessamfundet har haft stor betydning for den generelle betragtning af byen og byudvikling i takt med, at behovet for oplevelser og iscenesættelse fylder stadig mere for os som borgere. Kultur og forbrug er i større grad blevet integreret i markedsøkonomien og vejen til vækst opnås, i denne optik, ved at skabe byer, der opfylder behovet for oplevelser og merværdi. I forsøget på at skille sig ud fra mængden må der udtænkes nye kreative strategier for byplanlægning i de enkelte kommuner (Smidt-Jensen 2011; Krogh 2011).

Klog vækst er kreativ vækst

Med et indbyggertal på godt 270.000 er Aarhus Danmarks andenstørste by og Aarhus Kommune, der omfatter selve Aarhus by samt en række større og mindre omkringliggende satellitbyer betragtes som Jyllands hovedby. Ligesom mange andre byer, har Aarhus siden midten af forrige århundrede gennemgået en udvikling, hvor industri og håndværk, som de primære beskæftigelsesområder, er blevet overtaget af serviceerhverv, uddannelse og offentlig administration som de vigtigste sektorer.
Aarhus er inde i en rivende udvikling. Befolkningstallet vokser, virksomheder etablerer sig og nye særprægede bygninger dukker op og ændrer byens skyline. Unge studerende valfarter til de mange uddannelsesinstitutioner, bydele skyder op og den kollektive trafik forbedres med Letbanen og beslutningen om Marselistunnelen. Aarhus ændrer karakter og kan i dag betragtes som en betydningsfuld vækstdriver for hele landet. Med udvikling følger dog også udfordringer, der især drejer sig om plads til den voksende befolkning samt velfungerende infrastruktur, faciliteter og tilbud, der lever op til de nye krav til en storby. Aarhus må markere sig som et erhvervsmæssigt, uddannelsesmæssigt og kulturelt kraftcenter.
I en læsning af de nyeste planer udgivet af Aarhus Kommune tegner der sig et overordnet billede af en fremadskuende og ambitiøs kommune, der står ved tærsklen til en ny tidsalder, hvor den globale konkurrence øges og en omstillingsproces i den forbindelse er nødvendig. Den nuværende byudviklingsstrategi, som kommuneplanen og planstrategien er udtryk for, tager afsæt i Aarhus' position som Vestdanmarks hovedby – en by som udvikler sig i hurtigt tempo og hvor omstillingen til storby derfor er mere nødvendig end nogensinde. Der skal formuleres nye konkrete redskaber og strategier for at imødekomme de udfordringer, som byen står overfor:

> Vi skal til at tage et stort skridt sammen. Vi skal bære vores by ind i en helt ny tidsalder, hvor Aarhus bliver tættere, mere intenst, givende og inspirerende, imens vi bevarer vores gode bykvarterer og sikrer værdierne ved bugten og skovene. Det går godt i Aarhus. (Aarhus Kommune 2015a: 15).

I Aarhus taler man om *klog vækst* - en strategi, der dækker over et sæt dogmer, som skal koordinere og fokusere den fremtidige byudvikling, så det gode liv i Aarhus bevares og udvikles, mens byen ændrer karakter (Aarhus Kommune 2015a: 7). I 2015 udgav byrådet planstrategien med titlen "Klog vækst frem mod 2015" og proklamerede i den forbindelse, at den fremtidige byudviklingsstrategi skal føre til en by, som er en vækstdriver for hele landet, gearet til at være storby, er kendetegnet ved bykvalitet og liveability[1] samt er en god by for alle. Der er således tale om en by, som er bevidst om vigtigheden af at profilere sig selv og skabe en identitet, som passer på den tendens, som kendetegner byudvikling globalt. Byen skal udvikle sig

1 Begrebet dækker over de faktorer der skal til for at skabe en by der er god at bo i og, hvor borgerne trives. Grønne parker, ren luft samt trygge og indbydende omgivelser er blot nogle af de faktorer, som regnes for at skabe liveability.

til et nationalt vækstcenter med international gennemslagskraft og i den forbindelse bliver menneskelige ressourcer, innovation, iværksætteri og kultur nøgleord (Aarhus Kommune 2015a: 7,15; Aarhus Kommune 2013: 5).

Når kultur, innovation og medborgerskab fylder så meget i kommunens byudviklingsstrategi kan det skyldes en overordnet opfattelse af, at økonomisk vækst sker i byer, der er tolerante, mangfoldige og åbne over for kreativitet, sådan som Florida beskriver det i værket *Den kreative Klasse*. Storbyen er et kraftcenter for kapital, vidensarbejde og virksomheder, og det handler derfor om ikke blot at tiltrække virksomheder, men i høj grad også appellere til den kreative klasse ved at skabe en platform for en moderne livsstil og nye tilbud, der ledsager denne (Florida 2005: 292). Dette skyldes især, at økonomisk vækst i dag forbindes med menneskelige ressourcer og kapital og virksomheder derfor ofte vil lokalisere sig efter den kreative arbejdskraft (ibid.: 288). Stedet har en enorm betydning for vores økonomi og samfund, skriver Florida, og det er derfor også i byen, man skal sætte ind for at imødekomme de udfordringer, som tidens samfund står over for (ibid.: 230).
Inspirationen fra Floridas teori om kreativitet som det bærende middel til skabelse af vækst ses hermed i den konkrete strategi for at styrke Aarhus' position overfor andre byer både nationalt og internationalt. En vigtig pointe hos Florida er netop, at kreativitet skal bruges strategisk. Det handler om at lave en rammesætning for at skabe vækst. Det er sådan en rammesætning, som den aarhusianske byudviklingsstrategi er et forsøg på at skabe:

> Ambitionen om at fastholde og videreudvikle Aarhus som Vestdanmarks hovedby handler blandt andet om at give de rigtige rammer for et dynamisk, stærkt og forandringsvilligt erhvervs-, kultur- og uddannelsesliv med gode og smarte vækstbetingelser.
>
> Det er afgørende, at Aarhus kan tilbyde et dynamisk miljø kendetegnet ved et højt uddannelses- og vidensniveau, og at Aarhus er en ambitiøs og kreativ by med mange talenter og med et stærkt netværk af samarbejdsrelationer – blot for at nævne nogle af de vigtigste af storbyens vækstforudsætninger (Aarhus Kommune 2013: 7).

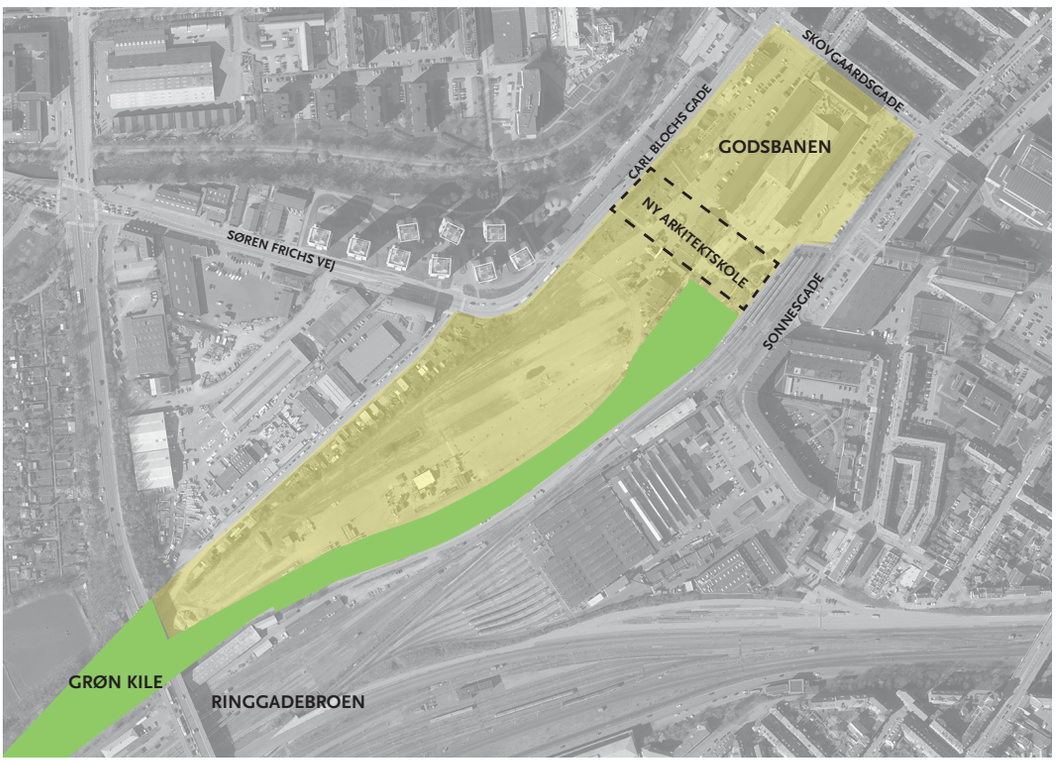
Udsagnet indikerer, hvordan kreativitet betragtes som et middel til overlevelse i den interurbane konkurrence og ydermere, at kommunen ikke lægger skjul på, at ønsket om vækst er den afgørende motivationsfaktor bag visionen om at skabe en

kreativ og dynamisk by. Her ses netop den ændring af fokus, som blandt andet kendetegner overgangen til oplevelsessamfundet. En konkurrencedygtig by er en by, som satser på vækst og tiltrækker den kreative klasse. Dette udelukker dog ikke, ifølge kommunen, at Aarhus bliver *en god by for alle*. Tværtimod fremgår det tydeligt, hvordan en konkurrencedygtig by, med fokus på det kreative erhverv, attraktive bymiljø og oplevelsesorienterede funktioner vil skabe de bedste rammer for livskvalitet for den brede befolkning. Den gode by for alle er, i denne optik, en by, som opfylder de velfærdsmæssige behov i forhold til sygehuse, infrastruktur og uddannelsesmuligheder, men den gode by er i lige så høj grad en by, der kan tilbyde gode faciliteter og vilkår for erhvervsdrivende samt underholdnings- og kulturtilbud for borgerne og ikke mindst er kendetegnet ved en mangfoldighed og tolerance over for forskelligheder.

Således ses det, hvordan kommunen ikke blot ser sig selv om den primære leverandør af velfærd, men i lige så høj grad som primus motor for at dreje Aarhus i en positiv retning, hvor byen er konkurrencedygtig på det globale niveau, tiltrækker turister og nye borgere og dermed fortsat kan opnå økonomisk vækst.
Byen bliver i vid udstrækning betragtet som et produkt eller en vare, der skal sende de rette signaler samt rumme en række oplevelsesmæssige kvaliteter, som gør byen spændende at besøge og færdes i. I tråd med Floridas instrumentelle opfattelse af kreativitetsbegrebet, opfattes byens kreative erhverv og bylivsgenererende arrangementer ikke blot som mål i sig selv, men som et middel til at tiltrække endnu mere kreativitet (Krogh 2011: 167).

Aarhus K - Byrummet som strategisk indsatsområde

Allerede tilbage i 2000, hvor DSB ophørte med sine godsbanetransporter til området, og Aarhus Kommune opkøbte den nordlige del, blev Godsbanearealerne udlagt som et højt prioriteret byomdannelsesområde – et område, der skulle skabe et levende og mangfoldigt bymiljø. I 2005 blev visionen om den nye kulturelle bydel *Aarhus K* præsenteret. I 2012 stod Kulturproduktionscentret Godsbanen klar på det nordlige areal og skabte nye rammer for kreative værksteder, scene- og billedkunst samt litteratur. I dag manifesterer stedet sig som et kulturelt og kreativt miljø, der trækker mange aktører og besøgende til området.
I samme år erhvervede Aarhus Kommune sig den sydlige del af området, hvilket nu gav kommunen mulighed for at sikre en sammenhængende og strategisk udvikling af Godsbanearealerne.



Der findes ingen officiel forklaring på, hvad K'et i Aarhus K står for. K for *kultur,* K for *kreativitet*, måske *Kunst* eller *Knudepunkt*. Budene er mange og indikerer en overordnet strategi kaldet "Den skræddersyede bydel", hvor den fysiske plan udarbejdes i samarbejde med mulige, fremtidige brugere af bydelen og således tilpasses disses ønsker og behov (Aarhus Kommune 2015b: 12). Et afgørende aspekt af denne udviklingsstrategi er involveringen af byens markante kulturinstitutioner samt aktører inden for uddannelse, erhverv og bosætning, så bydelen kan udvikle sig i samspil med den øvrige by og styrke udviklingen af Aarhus' kulturakse. Af involverede investorer kan blandt andet nævnes Arkitektskolen i Aarhus, Aarhus Produktionsskole, Arbejdernes Andels Boligforening, Det Jyske Kunstakademi samt Børnekulturhuset og Ungdomskulturhuset.

Aarhus K er interessant at beskæftige sig med som et eksempel på kommunens strategi for den kreative by, hvor byrummet bliver et essentielt indsatsområde og et oplevelsesøkonomisk bydelseksperiment, hvor midlertidighed, borgerinddragelse og kreativitet er de styrende elementer. Aarhus K er således et tydeligt produkt af den strategi og underliggende logik, som vi har beskrevet kendetegnende Aarhus Kommune, hvor byens vækst bindes op på det kreative. Ydermere befinder (X) sig netop på de sydlige godsbanearealer og vi finder derfor en forståelse af planen for området gavnlig i forhold til den videre analyse af tilgangen til byudvikling og kreativitet, som (X) repræsenterer.

I foregående afsnit tog vi udgangspunkt i de overordnede planer udført af Byrådet. I dette afsnit zoomer vi en anelse ind og kigger specifikt på oplægget til udviklingsplanen for Godsbanearealerne, som blev udgivet i 2015, og som beskriver de overordnede planer fremadrettet. Den endelige udviklingsplan for Godsbanearealerne er endnu ikke offentliggjort, og det er kun Arkitektskolens nye bygninger og placering på arealet, der er fastlagt officielt.
I vores læsning af oplægget har vi således haft in mente, at der ikke er tale om den endelige plan og dermed ingen konkrete initiativer eller aftaler. Dog er oplægget brugbart i forhold til at forstå den overordnede vision for området samt kommunens tilgang til udviklingen. I analysen af Aarhus K forholder vi os således ikke til de enkelte initiativer men til den grundlæggende italesættelse af, hvad byrummet skal kunne, hvem der ønskes involveret og hvilke aktiviteter, der betragtes som givende for en kreativ bydel.

I oplægget til udviklingsplanen indleder Rådmand for Teknik og Miljø Kristian Würtz med at beskrive Aarhus K som en del af en række udviklingsområder, som kommunen har iværksat med henblik på at imødekomme efterspørgslen på nye boliger og erhvervsejendomme samt byggeri til undervisnings- og kulturformål (Aarhus Kommune 2015b: 4). Den overordnede vision for området lyder således:

> Visionen for Godsbanearealerne er at skabe en ny pulserende, ungdommelig bydel, som har lyst til at eksperimentere og udvikle sig. Bydelen kaldes ”Aarhus K”. Bydelen skal bidrage til den eksisterende by med kultur, uddannelse, bolig og erhverv, og skal både i anvendelse og udformning koble by og landskab – kultur og natur (ibid.: 10).

For at sikre opfyldelsen af den overordnede vision om at skabe en pulserende ungdommelig bydel, der skal bidrage til den eksisterende by med kultur, uddannelse, bolig og erhverv, skal Aarhus K indeholde mange forskellige funktioner, der alle forenes med en gennemgående unik identitet og stemning. Målet er en social, miljømæssig og økonomisk bæredygtig blanding af boliger, handel, restauration, kontorer og offentlige institutioner og dermed en bymæssig mangfoldighed.
Den bulede asfalt og de små træhuse, som i dag markerer et karakterfuldt område skal omdannes til et rigtigt bykvarter med gader og pladser og huse, hvor der både er plads til mange mennesker og deres gøremål, og hvor der samtidig er tænkt over, hvordan der bliver plads og inspiration til alle de skæve, kreative ideer, som udfolder sig omkring Godsbanen i dag. Würtz afslutter med at pointere, at hvis denne vi-

sion skal blive til virkelighed, kræver det grundig planlægning og en rammesætning for inddragelsen af de mennesker, som gerne vil bruge bydelen (ibid.). Rådmandens udtalelse indikerer, hvad man kan kalde en overgang fra velfærdsplanlægning til kulturel byudvikling i forbindelse med, at forventningerne til, hvad byen skal give os, og hvordan vi kan bruge byen, vokser og er blevet mere konkrete. Man prioriterer det kreative iværksættermiljø i planlægningen af den nye bydel og betragter byen og bykulturen som en del af visionerne for det gode liv. Desuden har man fået blik for borgernes behov for medbestemmelse og i den forbindelse bevæget sig væk fra at betragte planlæggeren og arkitekten som eksperter.
Aarhus K er et udtryk for et paradigmeskifte indenfor byplanlægning, der er er kommet i kølvandet af oplevelsessamfundet og derfor har mindre fokus på de fysiske rammer og i stedet arbejder med begreber som identitet, iværksætteri og mangfoldighed (Jørgensen 2008; Fjord 2008; Jensen 2008).

Visionen om at skabe en kreativ bydel bunder i en grundlæggende anerkendelse af det faktum, at det er livet *før* byen, som tillægger stedet en værdi. I den forbindelse bliver de mangfoldige og kulturelle tilbud vigtige elementer i udviklingen af moderne byområder og har en afgørende betydning for byers placering i dagens by-hierarki. Hermed følger en erkendelse af, at de nye urbane udfordringer ikke kan imødekommes alene med gængse planlægningsredskaber og en såkaldt kulturplanlægning, hvor kultur og kreativitet er blevet nøglebegreber i byers brandingstrategier med profilering af by-identiteten såvel indadtil som udadtil, har derfor vundet større indpas.

Med Aarhus K har Aarhus Kommune netop skabt en utraditionel planlægningsproces, hvor man bruger midlertidige aktiviteter og involveringen af kreative aktører som strategisk instrument til at nå målet om at forvandle et nedlagt Godsbaneområde til en levende, oplevelsesrig bydel med fokus på kultur og kreativitet:

> For at skabe byliv og identitet som understøtter udviklingen hen mod den fremtidige bydel, indgår der en række midlertidige aktiviteter som en del af realiseringsstrategien.
> Allerede i dag ligger Institut for (X) som et vidnesbyrd om områdets attraktivitet og mange muligheder. Institut for (X) er i sig selv en midlertidig aktivitet med mange aktive brugere. Institut for (X) vil bidrage til områdets aktiviteter og liv i de kommende år, indtil arealet overgår til andre og nye byformål (Aarhus Kommune 2015b: 15).

Planlægning af Aarhus K skal ses som en del af en større tendens, hvor man har fået øjnene op for afindustrialiserede og nedslidte arealer og disse arealers udviklingspotentialer. Nyere forskning peger nemlig på, at denne slags arealer har en evne til at åbne op for midlertidighed, ikke-planlagt og ikke-styret udfoldelse (Juul Frost Arkitekter 2008: 53; Døssing 2011: 239). Da Aarhus Kommune overtog de sydlige arealer i 2012 havde (X) allerede etableret sig som anerkendte aktører i området og formået at give det udefinerede og vage rum (Larsen 2012: 154-155) en identitet, som var i overensstemmelse med kommunens vision om en kreativ bydel. Netop (X)'s evne til at koble områdets materialitet med det levede liv har således ført til, at disse, ellers autonome og uofficielle aktiviteter, i dag har opnået større anerkendelse på den bypolitiske dagorden. Med en bevidsthed om det store potentiale i anvendelsen af midlertidighed, valgte kommunen at overtage aftalen, som var indgået mellem (X) og DSB, og som gav (X) tilladelse til fortsat at bruge det sydlige godsbaneareal samt blive en del af den fremtidige udvikling af Aarhus K. Man så et potentiale i at udvikle de fysiske rum og bylivsgenerende initiativer, som (X) står for, til vedvarende urbane strukturer, kulturer og netværk. Det relativt nye fokus på den åbne og kvalitative proces ses hermed idet midlertidighed og bottom-up aktiviteter er blevet vigtige strategiske værktøjer i udvikling af Aarhus K's identitet og stemning.

Motivationen for at give (X) en plads i planlægningsprocessen kan ses ud fra et ønske om at bruge midlertidigheden som en energiskabende faktor samt en metode til at skabe liv i området og dermed gøre stedet attraktivt. Tiden, indtil den endelige lokalplan for området er på plads, bliver brugt konstruktivt i byudviklingen og de bylivsgenerende initiativer bliver en direkte faktor i dannelsen af Aarhus K's urbane miljø med både sociale og fysiske kvaliteter (Jørgensen 2008: 40). De midlertidige aktiviteter bliver således brugt som en del af den overordnede plan for at skabe en kreativ bydel og vidner om en immaterial planlægning skabt i et netværk af kulturelle iværksættere, entreprenører, offentlige planlæggere, kunstnere, arkitekter og eventmagere (Samson 2015: 53). Vi ser altså en kommune, som har indskrevet sig i den kulturelle byudvikling og dermed har fået øjnene op for borgernes liv som et vigtigt aspekt i, ikke blot det færdige resultat, men også i selve planlægningsprocessen.

Opsummering og kritisk refleksion

Vi betragter således byplanlægningen i Aarhus Kommune ud fra en oplevelsesorienteret kontekst, hvor udviklingen af den kreative by er et middel til at opnå økonomisk vækst i et samfund i og med behovet for oplevelser vokser i forbindelse med overgangen til oplevelsessamfund og de-industrialiseringen af storbyen. For storbyen i oplevelsessamfundet handler det om at positionere sig i forhold til andre byers attraktive kvaliteter for erhverv, turisme, kultur og oplevelse. Med udgangspunkt i planlægningen af den nye kreative bydel Aarhus K har vi vist, hvordan der er opstået et nyt syn på byen, hvad en by skal kunne og dermed også, hvordan byplanlægning skal foregå, hvilket kommer til udtryk i et paradigmeskifte fra den traditionelle, funktionalistiske planlægning til et fokus på livet før byen. Midlertidighed og inddragelse af kreative aktører bliver i den forbindelse strategiske værktøjer i en mere åben planlægningsproces, kendetegnet ved en anerkendelse af byen som en oplevelsesarena, hvor borgernes identitetsskabelse og iscenesættelse er essentielle parametre for den succesfulde by.

Man har, som en del af denne planlægning, set et potentiale i at have et sted som (X) til at give området liv og "gøde jorden", så bygherrer og institutioner har lyst til at investere i området.
(X) forventes at flytte, når området overgår til større og mere etablerede institutioner, der har økonomien til at opkøbe de attraktive grunde, og der ligger således en mere eller mindre implicit forestilling om, at kommunen kan overtage den identitet, som området har fået i forbindelse med tilstedeværelsen af (X) og tilpasse den til en overordnet vision for området.

På trods af de åbne og dynamiske processer, som kendetegner byplanlægning i dag, er udviklingen af Aarhus K derfor stadig en topstyret proces *"udført af aktører fra etablerede netværk/organisationer infiltreret i magtspil og traditionsbundne hierarkiske handlinger og forhandlinger"* (Døssing 2011: 247-248) og (X) er blevet en del af en strategisk planlægning, der bygger på netværksdannelse, organisering og langsigtede udviklingsplaner (Samson 2015: 53-54). Det fremgår således tydeligt, hvordan kommunen, jævnfør Floridas pointe omkring vigtigheden af at rammesætte, søger en kreativitet, som er i overensstemmelse med den overordnede identitet, man ønsker på stedet og som ikke mindst kan bidrage med et økonomisk aspekt. I den forbindelse foregår der en udvælgelse af ønskede aktører og aktiviteter. Kommunens øgede fokus på og brug af kreativitet indikerer en opfattelse af, at der er tale om et middel, man kan planlægge og strukturere og ikke som en værdi i sig selv.

Ligesom man kan rette en kritik mod Floridas noget uklare og brede definition af kreativitet og den kreative klasse og i den forbindelse manglende blik for magtforholdet mellem de forskellige klasser eller lag i byen, kan man tilsvarende rette en kritik mod Aarhus Kommunes primære fokus på de etablerede kultur- og undervisningsinstitutioner i byudviklingsstrategien. Når kommunen pointerer, at en satsning på vækst, og underforstået en satsning på kreativitet, vil give de bedste rammer for at skabe en by med livskvalitet, bygger det på en meget overordnet og bred forståelse af, hvor og hvordan kreativitet forekommer; på scener, værksteder og andre prædefinerede faciliteter.

Selvom vi ser en ny tilgang til byudvikling, hvor der er fokus på livet før byen, og man her indlemmer bottom-up bevægelser, foregår det stadig ud fra en ramme og forståelse af kreativitet, der kobles op på et vækstbegreb. Kreativitet bruges instrumentelt – noget man kan planlægge og styre og dermed tilpasse, så den kan gælde hele Aarhus og bruges i brandingøjemed. Spørgsmålet er, om det er en god idé *"at slå flok med vidt forskellige kreative kompetencer på meget forskellige niveauer sammen i én kasse"* (Skot-Hansen 2014: 53) og på den måde handle ud fra den logik, at det, der er godt for den kreative klasse, synes at være godt for alle. Risikoen ved kommunens abstrakte kategorisering og italesættelse af det kreative og "de kreative" er en reducerende tilgang til byens potentialer, hvor byen udelukkende bliver et produkt og borgerne passive forbrugere af kulturelle oplevelser. Vi kan således se et paradoks i kommunens ønske om at skabe naturligt opstående spontane kreative miljøer, når midlet til dette mål findes i en strategisk styret planlægningsproces.

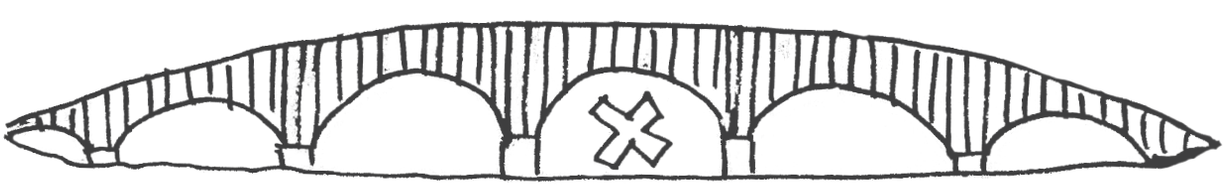
Når Aarhus Kommune arbejder for at tiltrække innovative iværksættere og inviterer til samskabelsesprocesser kan man kritisere dem for at have den økonomiske vækst og konkurrencedygtighed som den bærende drivkraft og dermed ekskludere aktører, som ikke er en del af den gruppe, Florida definerer som den kreative klasse. Selvom Floridas model for den kreative by og sammenhæng mellem kreativitet og økonomi kan anses som et nyt "blødere" perspektiv, hvor man, i modsætning til tidligere, har fokus på de mennesker, som faktisk skal bo i byerne og anerkender, at disse ønsker at kunne influere og præge deres lokalområde, kan man dog også rejse en kritik af denne instrumentalisering af kreativitet. Bliver kreativitet udelukkende betragtet ud fra økonomiske rationaler funderet på vækstorienterede, kortsigtede logikker, kan det have en ekskluderende effekt på det eksperimentelle, midlertidige byrums sociale og inkluderende potentialer.

Som vi vil påpege i næste kapitel, eksisterer den bymæssige mangfoldighed og kreativitet, som kommunen ønsker at anvende strategisk, netop på, hvad man kalde

et mikroniveau og lever på det faktum, at det er ikke-styret og selvgroende. Vi ser derfor en problematik ved, at kreativitet bliver et instrument for det lokale bystyre, da man herved risikerer, at de urbane kræfter bliver opslugt i en strategisk planlægning, og det offentlige rum således primært defineres på et makroniveau (ibid.: 54-55).

Kapitel 4

Institut for (X)
en aktivistisk stedstilegnelse



Teoretisk rammesætning (af Nanna)

Med udgangspunkt i Floridas vækstorienterede tilgang til byplanlægning, betragtede vi, i forrige kapitel, Aarhus Kommunes betoning af kreativitetens rolle som vækstgenerator. I dette kapitel vil vi skifte perspektiv og i stedet fokusere på den logik, som kendetegner (X), hvor kreativitet betragtes ud fra dens frigørende potentiale og betydning for det enkelte individ samt stedet som helhed.
(X) er et meget dynamisk sted, hvor der foregår mange ting. Man kommer ned én dag og tror man har forstået stedet og dagen efter, er der dukket nye ideer, nye udtryk og nye muligheder op, som redefinerer stedet. Hvis man vil forstå de bevæggrunde, logikker og tanker, der ligger bag (X) er det derfor nødvendigt at turde fralægge sig en smule af den akademiske tænkning, hvor alt skal argumenteres for, beskrives og forklares ned til mindste detalje. Sådan foregår det ikke på (X). Kan man beskrive noget med ét ord eller et udtryk er det at foretrække. Her handler det ikke om at bruge fine formuleringer og flotte planer, det handler om at gøre, være konkret, forståelig og inspirerende.
Denne tilgang går igen i alt, hvad der foregår på (X). Fra den lille pixibog, som er skrevet for at formidle hvad (X) er og står for, til Mads Peters ”regel 0” (Opfør dig sådan, at vi ikke behøver lave flere regler) til de mange udtryk, vendinger og slogans, som der kastes rundt med. De hænger overalt på stedet og er lige så overraskende, som de er sjove, filosofiske og kunstneriske. Nogle af begreberne er vi stødt på i forbindelse med vores indledende research, mens andre er blevet beskrevet og introduceret af vores informanter under feltarbejdet. Fælles for dem alle er dog, at de stammer fra brugerne på (X) og bruges aktivt i både uformelle samtaler samt i forbindelse med præsentationerne af (X) overfor besøgende og andre interesserede.

Vi har valgt at lade os inspirere af denne formidlingsform og analysen vil derfor være bygget op ud fra nogle udvalgte udtryk, vi er stødt på i forbindelse med vores besøg på (X), og som vi udfolder ud fra en teoretisk rammesætning med udgangspunkt i begreberne taktisk stedstilegnelse og kreativ aktivisme.
Analysen er inddelt i fire dele *byggefilosofi, deltagelseskultur og kuratering, fællesskabsdannelse og aktivisme* som tilsammen danner et billede af, hvad vi vil kalde en aktivistisk stedstilegnelse på (X).

I sit bidrag til social- og byteorien fremfører Lefebvre, at den moderne måde at tænke, udforme og bruge rummet på, altså den rumlige praksis, er præget af generelle og tekniske forestillinger, der knytter sig til økonomisk og administrativ tænkning - nutidens rumlige repræsentationer. I den forbindelse reduceres hverdagslivets levede behov og ritualer indpasses i nogle rationelle rammer uden mulighed for at præge dem. I små sprækker af den ellers fuldstændigt beherskede rumlighed, ser Lefebvre alligevel andre mulige produktioner af social rumlighed

udfolde sig. Selvstyrede aktiviteter og organiseringer, som Lefebvre kalder fordrejninger, og som er udtryk for det sociale menneskes kreativitet, drifter og behov i den sociale rumlighed (Lefebvre 1991: 382; Larsen 2012: 154).

De senere kritiske kulturgeografer, der tæller teoretikere såsom Doreen Massey og Edward W. Soja, betragter, med stor inspiration fra Lefebvre, byrummet som dynamisk, relationelt og social produceret og insisterer i den sammenhæng på individer eller gruppers "ret til rum". Dermed bliver fundamentet for at forstå byens dynamik forholdet mellem rum, mening og magt (Fabian 2010: 23). Der sker konstante forhandlinger af steders betydning og i disse forhandlinger inkluderes nogle, mens andre ekskluderes. Det urbane rum betragtes således som et felt fuld af muligheder for deltagelse, forhandling og kommunikation. Denne betragtning af det urbane, som disse teoretikere repræsenterer, og som vi i denne opgave abonnerer på, er således optaget af, hvordan rum, mening og sociale hierarkier og magt er forbundet. Det er i forlængelse af denne tradition, at den danske idéhistoriker og kulturgeograf Louise Fabian er optaget af individers anvendelse af kreative stedstilegnelser og hvordan disse praksisser kan *" (...) tilbyde og realisere nye oplevelser, erfaringer og perceptioner, og også i visse tilfælde fungere som genuint politiske handlinger"* (Fabian 2012: 245).

Ligesom Skot-Hansen pointerer Fabian i artiklen "Kreative stedstilegnelser, gadekunst og tegnpirateri" (Fabian 2012), at de europæiske urbane rum er præget af en igangværende transformation af økonomien. Fra at fokusere på industri og materiel produktion, er vores samfund og dermed byer, defineret ud fra en immateriel værdiskabelse, innovation, identitetsskabende forbrug og symbolproduktion (ibid.: 243).
Fabian påpeger ligeledes, at det strategiske planlagte byrum kan anses som et kontrolleret rum for konsumering, hvor den enkeltes mulighed for at påvirke og omforme det offentlige rums fysiske fremtræden er stærkt begrænset. Den stigende symbolproduktion har, ifølge Fabian, en række konsekvenser for, hvordan den enkelte agerer og bevæger sig i det offentlige rum.
Det strategiske niveau er dog ikke altdeterminerende, da forskellige aktører kan anvende såkaldte kreative taktikker til at tilegne sig steder og dermed blandt andet kritisere den stigende kommercialisering og heraf følgende symbolmætning af det urbane rum (ibid.: 245). Reaktionen kommer til udtryk som forskellige kreative tilegnelser af rummet, hvor fænomener som billboard hijacking, parkour, graffiti og flash mobs alle er eksempler på en kreativ brug af byens rum, hvor individer eller grupper manifesterer, influerer og forsøger at forstå sig selv og den omgivende verden (Fabian 2012: 244).

I undersøgelsen af, hvorledes kreative stedstilegnelser kan indgå i en forhandling af et steds betydning, trækker Fabian på Michel de Certeaus begrebspar strategi og taktik. Her defineres det strategiske planlagte rum som det regulerende, korrigerende og okkuperede, mens den enkeltes mulighed for at påvirke og omforme sker gennem taktiske praksisser. Hvor det strategiske niveau således udgøres af et steds magtstrukturer, der leverer de dominerende rumlige narrativer, er de taktiske praksisser i stand til at kombinere ellers heterogene elementer, improvisere og forvandle begivenheder til muligheder (Fabian 2012: 245; de Certeau 1984: xix). Denne kamp mellem strategi og taktik er kun blevet mere markant de seneste år, hvilket har ført til, at flere forskere finder det interessant at undersøge, hvad der kendetegner disse bottom-up initierede urbane praksisser, og hvorvidt man kan tale om en bevægelse af modstand mod det regulerede, politiserede og forbrugsfokuserede urbane rum (Iveson 2013; Douglas 2014; Samson 2015). I den forbindelse dukker nye begreber op, som alle søger at forklare og beskrive den stigende tendens til at skabe kreative, lokale bidrag og alterationer i det urbane rum og dermed samle de ellers mangfoldige praksisser under én samlet logik og tilgang til byudvikling. Et eksempel på sådan en samlebetegnelse er den såkaldte 'do-it-yourself' (DIY) urbanisme, der sammen med begreber som 'guerilla urbanisme', 'hverdagsurbanisme 'og græsrodsurbanisme (Fabian og Samson 2015: 166), dækker over *"(...) small-scale and creative, unauthorized yet intentionally functional and civic-minded 'contribution' or 'improvements' to urban spaces in forms inspired by official infrastructure"* (Douglas 2014: 6).

Der er således tale om en byudviklingslogik, der bygger på kreative, lokale bidrag og ændringer i urbane miljøer, som bidrager til en omdannelse og nyfortolkning af urbane rum. Eksperimenterende utopier, funderet på en grundlæggende insisteren på individets ret til byen. Som begrebets ordlyd indikerer opnås denne ret og dermed magt gennem den aktive gøren. DIY urbanisme beskriver en byplanlægningstilgang, som bygger på individets ret til at tilegne sig steder, omforme dem og gøre dem til sit eget (ibid.). Arven fra Lefebvre samt de Certeau ses således tydeligt, idet der er tale om et blik på byen som konfliktfyldt spændingsfelt, men også som et sted, hvor der kan opstå potentialer og mulige alliancer, når DIY urbanisme kommer til udtryk som taktiske stedstilegnelser eller integreres i den strategiske byplanlægning.
Det er netop sådanne taktikker, vi er interesserede i at forstå, når vi betragter (X) i et felt domineret af kreative strategier i det urbane rum. Hvor vi, i forrige kapitel, beskrev Aarhus Kommunes strategiske planlægning af den kreative by, vil vi derfor i dette kapitel beskrive (X)'s taktiske stedstilegnelse af det sydlige godsbaneareal

som et udtryk for en DIY urbanisme. Ved at kigge på (X) som helhed samt på de enkelte praksisser, der foregår på stedet, ønsker vi at blive klogere på, hvordan stedet indskriver sig og forbinder sig med byrummet ved hjælp af kreative taktiske stedstilegnelser, der leverer en ny oplevelse af byens betydning, aktører og deltagelsesmuligheder, og på den måde kan anses som en reaktion på og modstand til kommunens strategi.

Denne kritik af og kommentar til, hvem der har ret til at indtage og ændre byen betragter vi som et udtryk for aktivisme. Der har altid eksisteret en urban hverdagsaktivisme udført af de mennesker, som bor i, besøger og dagligt "gør" byen. Det er dog først omkring 1960'erne, man begynder at behandle og betragte byen som et felt for protester og urban aktivisme, hvilket især skyldes inspiration fra Lefebvres forsvar af borgernes ret til at tilegne, indtage og bruge byens rum til at skabe nye rum, der lever op til deres behov for at socialisere, udtrykke kreativitet og drømme (Fabian og Samson 2015: 39).
Til at udfolde dette inddrager vi Silas Harrebye, som er adjunkt ved Institut for Samfund og Erhverv ved Roskilde Universitet. I sin PhD.-afhandling "Cracks" fra 2012 beskriver Harrebye, hvordan der både i medierne, hos politikere, samt i almindelig daglig tale, anvendes en for bred, svag og modsætningsfyldt forståelse af aktivisme. Ofte sidestilles aktivisme med ord som "protest" og "konfrontation" og diskursen i samfundet har dermed bevæget sig hen imod en skelnen mellem det demokratiske og lovlydige civilsamfund og den ulydige rebel - en "os og dem" dikotomi (Harrebye 2012: 130).

Harrebye er især optaget, hvordan den enkelte borgers mulighed for at komme til orde i samfundet gradvist har ændret sig i forbindelse med, at demokratiet har ændret karakter. Færre og færre melder sig ind i partier, og i stedet organiserer man sig på civilsamfunds-niveau uden om partierne i eksempelvis græsrodsbevægelser og frivillige foreninger. I den forbindelse bliver aktivistiske praksisser og sociale bevægelser relevante at betragte som en måde for borgeren at udtrykke en politisk holdning på et andet plan end det partipolitiske. Aktivismen bliver således et værktøj til at udtrykke utilfredshed og eksperimentere med alternativer til de dominerende levemåder og globale magtindflydelse.

Med en nuancering af kategoriseringen af aktivismen ønsker Harrebye at bidrage til en bedre debat omkring aktivisme, hvor praksisserne bliver anerkendt som reel samfundsdeltagelse og et udtryk for en demokratisk handling (ibid.: 126). Denne dialog kræver en ny typologi til at forstå og analysere aktivisten, der i en bred for-

stand defineres som en aktiv borger, der engagerer sig socialt i civilsamfundet: *"to change society for the better by communicating conflicts and/or solutions where no one else can or will do it"* (ibid.: 5). En borger bliver til aktivist, når vedkommende bevæger sig fra privatsfæren til civilsfæren, der karakteriseres som den medierende institution eller dimension mellem det lovgivende politiske system og det private. En aktivist er altså én, som bevæger sig væk fra egne private interesser og fokuserer på mere overordnede interesser for at ændre samfundet til det bedre ved at rejse en generel problematik eller promovere en sag.

Med denne overordnede teoretiske rammesætning er formålet med dette kapitel at beskrive den byudviklingstilgang, som finder sted på (X), og som adskiller sig markant fra den tilgang, vi har beskrevet i kapitel 3 ved at placere sig imellem byplanlægning og aktivisme. Vi kalder denne tilgang for en aktivistisk stedstilegnelse, der kendetegnes ved et ønske om forandring.

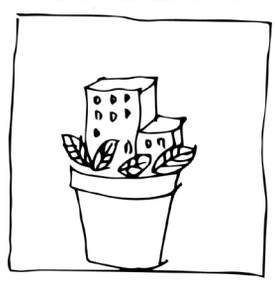
Byggefilosofi (af Andreas)

På (X) planlægges der for det udforudsete, det åbne og fleksible. Det skyldes en overbevisning om, at det er her, at nye praksisser og betydningstilskrivninger opstår, som giver anledning til at udfordre gængse betragtninger og brug af byen. I løbet af de seneste otte år har man udviklet en særegen byplanlægningsfilosofi, som bygger på ideen om fordrejende og eksperimenterende praksisser, der ikke styres ud fra endemål og plantegninger, som vi ser det i repræsentationernes rum, men i stedet drives af det levede liv, brugernes oplevelse, brug og tilegnelse af stedet - det som Lefebvre kalder rummets repræsentationer. Med udgangspunkt i begreberne *Grow Architecture* og *Broken streets* vil dette afsnit dykke ned i, hvad der konkret kendetegner filosofien bag og metoderne til byplanlægning på (X) og hvordan der således er tale om en helt anden tilgang end den, vi ser dominere i resten af byen.

Grow architecture

Siden Bureau Detours indtog det sydlige område i 2009, og Institut for (X) har markeret sig som en etableret aktør i Aarhus, er det forladte og tomme godsbaneområde blevet et unikt område med masser af aktiviteter, identitet og betydning. Der er tale om en kulturel byggeplads, og med den beskrivelse følger nogle retningslinjer, filosofier og generelle tilgange til, hvordan byplanlægning skal foregå. Som ordet kulturel byggeplads indikerer, betragtes (X) som en pendent til de mange byggeområder, der præger det aarhusianske bybillede i disse år, hvor det ene imponerende bygningsværk efterfølger det andet. Som vi har beskrevet i kapitel 3 fokuseres der i den forbindelse på at opføre bygninger med en særlig funktion, der bidrager til byens kreative erhverv og institutioner. Med en understregning af det kulturelle adskiller (X) sig fra denne logik. Dette skyldes især den overordnede filosofi kaldet *grow architecture*, som understreger vigtigheden af at bibeholde en åben designproces, hvor den eneste planlægning, der foregår, er en planlægning af det ukendte og uforudsete og dermed en understøtning af det uventede liv, der kan opstå, når man ikke har en fast funktion som mål. Vi ser således, hvordan man på (X) bevidst adskiller sig fra den gængse byudvikling, hvor planer udvikles med udgangspunkt i strategier og målsætning.

Grow architecture



Grow architecture er en byplanlægningsfilosofi, hvor du planlægger for det ukendte. Arkitekter og byplanlæggere har en tendens til at planlægge hele områder ned til mindste deltalje, hvilket ofte resulterer i sterile bydele. Ved at åbne byrummene op for det uforudsete, støtter du det uforudsete liv. En ny forbindelse mellem borgere, virksomheder og organisationer, skaber interessante og unikke bydele, som tiltrækker endnu flere spændende borgere, virksomheder og organisationer (frit oversat fra This is X 2015: 234)

I introduktionen til bogen *Loose space – Possibility and Diversity in Urban Life* beskriver Karen Franck og Quentin Stevens, hvordan byer er komponeret af en række forskellige typer af steder, såsom gader, huse, cafeer, pladser og butikker. Hvor nogle af disse lokaliteter er underlagt en fikseret æstetisk og handlingsmæssig kontrol og homogenitet, findes der også offentlige steder, ofte udendørs, som er mindre eksklusive og mere åbne, tilgængelige og diverse. *"Here is the breathing space of city life"* påpeger forfatterne og forklarer, hvordan steder som disse tilbyder muligheder for aktiviteter, som udforsker og opdager det uventede, uregulerede, det spontane og det risikable (Franck og Stevens 2007: 2-3). Gennem sådanne modaktiviteter eller stedstilegnelser kan der opstå et såkaldt *loose space*. Et "løst" sted, der er karakteriseret ved et fravær af determinerede, tilknyttede og begrænsede funktioner samt en fri adgang (ibid.). Denne løse tilstand åbner for nye muligheder og nye aktiviteter, der ikke passer ind i den etablerede orden, ikke har et egentligt legitimt opholdssted og som foregår ofte i byens randområder eller waste lands, eksempelvis under broer eller forladte fabriks- og havnearealer. Der åbnes dermed op for nye rum, de sociale og fysiske barrierer i det offentlige rum overskrides (Franck og Stevens 2007: 17; Fabian 2012: 254-255).
Da Bureau Detours så potentiale til at omdanne den tomme toldsbodshal til et værksted og udstillingslokale, var der derfor tale om et ønske om at åbne op for området og gøre plads til nye aktiviteter, der ellers ikke var plads til i byen:

> Jeg tror det er det, der får en til at se mange muligheder (…) Det er en sjov ting, for så går man rundt i sådan nogle tomme bygninger og forestiller sig, hvad kunne der egentlig ske her. Så det er en ret sjov øvelse i at se potentialer, og man kan forestille sig, at der kan ske alle mulige ting. Hvorfor kan man det, det ved jeg ikke. Når andre forestiller sig, at det er da bare en tom bygning. Men det er fordi, jeg tror, man ved, hvor fedt det er at have de der helt basale kreative rammer. Ting man kan, der er også sådan lidt en stemning af "vi skærer ting i stykker og bygger helt vildt, maler noget, det larmer, der lugter, sviner" (bilag 5).

Med grow architecture som overordnet byplanlægningstilgang indskriver (X) sig direkte i teorien omkring loose space. Den bydel, som er opstået på (X) er ikke bygget ud fra en overordnet plan, men gror lige så langsomt frem omkring de menneskelige aktiviteter. Kommer der nye brugere til, som har brug for plads, sættes der en container i *Industrien*, skal der være fest en fredag, bygges en scene i B-huset og så fremdeles. Funktionerne udvikles dermed ud fra de ønsker, drømme og visioner, som brugerne har, frem for at det fysiske sætter nogle faste rammer:

> Det er det, der har været mega fedt ved det, at det har fået lov til at gro, og det der er ikke mange steder, der gør. Skal kommunen lave en ny kreativ bydel, så starter de med at banke nogle klodser ned, og jeg ved ikke, hvem der har bildt alle kommuner ind, at hvis der er glasruder i hele underetagen, så er der liv, eller hvis der er forskellige højder på bygningen, så kommer der bare kultur. Det giver ingen mening (bilag 3).

Når Jonas i ovenstående citat understreger vigtigheden af at lade kreative steder gro frem langsomt, kan det således betragtes som en insisteren på at fastholde stedet som et loose space – en kulturel byggeplads, der er kendetegnet ved nogle særlige værdier og aktiviteter, men som kan forandres og udvikles over tid.
Grow architecture indikerer netop en betragtning af byrummet som et ikke-fastlagt og ikke-determineret sted, men derimod som et dynamisk sted, som defineres af de aktiviteter, som igangsættes af brugerne. Som planlægningsfilosofi adskiller grow architecture sig således fra den gængse tradition, idet byplanlægning ikke betragtes som et objekt eller et mål, der skal nås, men derimod en designproces, der foregår *in situ* og som involverer mange aktører og mange iterationer (Fabian og Samson 2015: 55-56):

> Det er også det eksperimenterende, kan man sige. Man er ikke så bange for, hvordan der måske ser ud, fordi det alligevel er væk om lidt, ikke? Eller man kan lave det om igen. Det er en helt anden tilgang, end når man skal lave et eller andet færdigt værk. Det er ret sjovt at tænke på, det er en meget skarp forskel fra andre tilgange til kunst og kultur, tror jeg. Det er mere sådan processen, der er kunstværket. Man kunne godt se det som et stort kunstværk (bilag 4).

> Altså selvfølgelig er der nogle ting, vi kan ikke anlægge et kæmpe stort fancy køkken, hvor man kan lave mad selv og sådan, det ville være alt for mange penge at smide i det i forhold til at det skal være væk om et år, men så må vi finde et alternative ikke? Og der er allerede planer om, at vi skal finde, at stedet her rykker videre til noget andet. Så det giver os noget frihed med, okay det her er et projekt, en testfase af det her koncept, og hvordan fungerer det og så videre (bilag 6).

Herved kan vi betragte forsøget på at skabe et loose space i sammenhæng med den overordnede DIY urbanisme, som vi ser kendetegne (X) og som tildeler brugernes kreative og taktiske aktiviteter en bærende rolle i transformationen af de urbane rum. Disse taktikker danner et modrum til det strategiske, kommercielle og instrumentelle niveau og dyrker de mere legende, kreative, spontane og transformative muligheder, som opstår i de urbane interaktioner (Fabian 2012: 252). Hermed gives der plads til den legende og eksperimenterende brug af byen, som ellers ofte må vige pladsen til fordel for en mere rationel og erfaringsbaseret brug af det urbane rum.

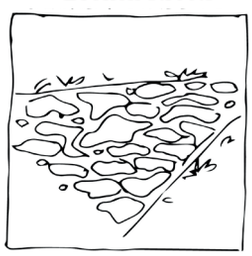
Når vi ser en sammenhæng mellem grow architecture og loose space skyldes det den grundlæggende opfattelse af, at man ikke kan designe og planlægge liv i byer, ligesom man kan bygge et betonfundament og stålstilladser. Liv i byen gror frem løbende i ikke-determinerede og ikke-definerede byrum. Grow architecture som planlægningsfilosofi vidner derfor om, at det offentlige rum ikke blot skal forstås som noget, vi træder ind i, men også som noget, vi skaber ved hjælp af stedstilegnelser og intervenerende praksisformer.

Broken streets

At være på institut for (X) kan som sagt føles som at være på en byggeplads, der er i konstant forandring.

Hele området kan på få uger se fuldstændig anderledes ud og ingen sætter spørgsmålstegn ved denne pludselige ændring. Stilstand er en sjældenhed, og en tilstand man forsøger at undgå. Der er næsten altid noget i gang, der eksperimenteres og leges med stedets materialitet, der ud fra dogmet brokens streets betragtes som flytbare brikker frem for fikserede funktionaliteter.

Broken streets



Broken streets dækker over et dogme for byudvikling, hvor et områdes fysiske elementer betragtes som små puslespilsbrikker, der kan sættes sammen på utallige måder og hver gang danner nye byrum og mødesteder i form af gader, torve, hjørner eller blot en lille plet, hvor der kan stå en bænk.

I de måneder, vi har tilbragt på (X), er der blevet bygget en helt ny bygning, der skal huse *Ildstedet* – et madprojekt støttet af Realdania, der arrangerer fællesspisning og møder mellem forskellige kulturer. I samme periode er to nye containere sat ovenpå hinanden foran A-huset på det såkaldte Kulturtorv. Her skal undervisningsprojektet *Gunschool*, igangssat af selve (X) i samarbejde med nogle af byens uddannelsesinsititutioner, holde til. Selv de gamle træbygninger er ikke for fine til at undergå en ombygning, som vi blandt andet ser med F-bygningen, der også er kaldt "Tetris". Tilnavnet er hentet fra computerspillet af samme navn og refererer til måden, hvorpå de enkelte kontorer og atelierer er bygget op fra bunden af brugerne selv og derfor varierer i form og udtryk. (X) som bydel ændrer derfor udtryk konstant, når nye bygninger opføres og dermed skaber små torve og mødepladser, baggårde og haver. Med de mange projekter kan stedet synes at være ét stort rod, men det er netop dette fysiske rod, som, ifølge Franck og Stevens, kan give modet til nye og opfindsomme brug, idet det leverer nye steder og materialer, som udvider de gængse handlemuligheder (Franck og Stevens 2007: 9). Den fysiske fleksibilitet smitter således af på brugernes opfattelse af stedet og dermed aktiviteter. Elementer og materialer, som er flytbare, fleksible og formbare bliver tilegnet og leverer *"tools that assist in active, bodily exploration of new actions"* (ibid.: 8-9).

I områdets vestside ligger Boxparken, hvor farverige containermoduler danner små enklaver af kontorer og boliger i hverdagen og i weekenderne transformeres til scener, hvor lokale hiphop kunstnere og DJ's optræder for en lille intim skare. På den anden side af fodboldbanen bor Esben og Manju i hver deres yurt - et traditionelt mongolsk telt, der opvarmes ved en brændeovn placeret i teltets midte. Esben og Manju arbejder begge på (X), hvor de har henholdsvis ansvar for udearealerne og står i spidsen for organisationen Gro Selv.
Esben og Manju samt boxparken viser en forening af bolig, arbejds- og kulturliv samt en fordrejning af en mere traditionel opfattelse af byen, hvor de forskellige funktionaliteter er adskilte og foregår i hver deres bydel. Fordrejninger forstås her som anvendelsen af eksisterende artefakter eller rum til andre formål end dem, de er blevet fremstillet til (Larsen 2012: 154). Disse fordrejninger kommer af den generelle betragtning af områdets fysiske elementer som en ramme om de sociale situationer og ikke omvendt. Hermed er der tale om en alternativ form for urbanisme, hvor det handler om at skabe situationer, der kan lægge op til nye tilegnelses- og deltagelsesmuligheder.

Et godt eksempel på dette er et fællesspisnings-arrangement, som blev afholdt på Plantecafeen tilbage i marts måned (bilag 9). Aftens tema var Syrien og maden blev

lavet af to syriske flygtninge med hjælp fra Ildstedet. For en aften blev café og plantebutik omdannet til et forsamlingshus, med langborde og bænke, højtlæsning og musik. Sascha, der er ejer af Plantecafeen og initiativtager til arrangmentet, fortalte i et interview, at det netop er det faktum, at alt er så foranderligt på (X), som tiltrækker hende som iværksætter og virksomhedsejer (bilag 6). (X) kan dermed ses som et loose space, når aktiviteter som at spise, danse, spille musik eller bo, aktiviteter som alle normalt hører til i privatsfæren, flyttes ud i det offentlige rum. Det intime møde mellem gæsterne på Plantecafeen og de syriske flygtninge, som fortalte om deres hjemland ved hjælp af madkultur, musik og højtlæsning, opstod, fordi stedet giver mulighed for at bryde med den gængse måde at komme hinanden ved på i det offentlige rum.

Disse stedstilegnelser i form af skabelsen af situationer og fordrejninger af funktionaliteter, ser vi som et forsøg på at mobilisere eller intensivere de sociale kvalitieter, der findes i det offentlige rum og dermed muliggøre nye oplevelser i og forestillinger af byrummet (Fabian og Samson 2015: 41).
Dogmet *Broken streets* refererer således til et syn på byen som rammen for situationer, kreative aktiviteter, socialt samvær og spontane udfoldelser. Gaderne er ikke faste, men kan ændres, så de passer på det, som brugerne sætter i gang. (X) designes ud fra et rammesætte events frem for æstetiske, repræsentationelle betydninger og forståelser af rummet. *"(...) events do not resemble, conform, or reproduce a set of a priori conditions"* påpeger Fabian og Samson. Tværtimod bryder events med de faste tilstande og tvinger dermed deltagerne til at reflektere og ændre adfærd gennem symbolske og affektive virkemidler (Fabian og Samson 2015: 46). På den måde opnås det løse og X'et i Institut for (X) vedbliver med at være udefineret og giver dermed plads til nye betydningstilskrivninger.

Deltagelseskultur (af Nanna)

I dette afsnit dykker vi ned i, hvad vi betragter som en overordnet ramme for de aktiviteter, vi ser foregå på (X); nemlig Do-ocracy. Med en kreativ fordrejning af ordet democracy, beskrives en alternativ metodologi i forhold til produktionen af midlertidige initiativer drevet af individers egen motivation, engagement og ansvarstagen. Med udgangspunkt i Sherry Arnsteins deltagelsesbegreb beskrives den eksisterende deltagelseskultur, som kendetegnes ved brugeres dedikation som den primære drivkraft i bibeholdelsen af (X) som et loose space. Heraf følger en betragtning af vigtigheden af at organisere og kuratere en deltagelseskultur, som primært bygger på individets autonomi og magt.

Do-ocracy

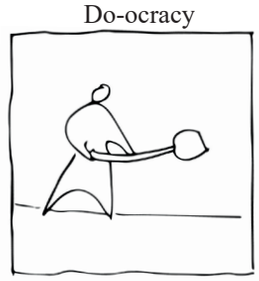
Vi har i de foregående afsnit beskrevet, hvordan man på (X) insisterer på en dynamisk og flydende brug og forståelse af det fysiske rum i forsøget på at bibeholde stedet som et loose space. En vigtig pointe hos Franck og Stevens er dog, at loose spaces skabes af menneskers handlinger: *"Many urban spaces possess physical and social possibilities for looseness, being open to appropriation, but it is people, through their own initiative, who fullfill these possibilities"* (Franck og Stevens 2007: 10-11).

Det er menneskers handlinger, der, med eller uden officiel sanktion og med eller uden fysiske elementer til at understøtte disse handlinger, genererer loose space (ibid.: 2). Tilegnelse eller appropering, som Franck og Stevens kalder det, er således et centralt begreb, når man skal forstå, hvordan et sted kan blive "loose" (ibid.: 29).

Den konstante forandring og udvikling, der foregår på (X) skyldes, at mange brugere arbejder på deres respektive projekter i nærmest døgndrift. Christian Juul beskriver, at brugerne tit kommer til at blande deres privatliv sammen med deres arbejdsliv, og derfor kan det være svært at se forskel på, hvorvidt der er tale om arbejds- eller fritidsliv, pligt eller passion (bilag 5). På (X) skelnes der ikke mellem disse begreber, hvilket, ifølge Juul, ofte fører til nogle meget dedikerede mennesker, der investerer al deres tid i de enkelte projekter:

> Så er det også et sted, hvor jeg blev vildt udfordret på sådan at skulle sige, hvad vil du egentligt? Når man så endelig skal, fordi det er mega nemt at have mega mange gode ideer, men hvad VIL du egentlig gøre. Fordi så går den lige steppet længere, for hvad vil du så egentlig også committe dig til at gå i gang med? (bilag 5).

Do-ocracy



Do-ocracy er en produktionsmetodologi for midlertidige initiativer i flade organisatoriske strukturer drevet af individer, som handler på deres ideer og står ved det ansvar, der medfølger.

Do-ocracy kan anvendes som et værktøj typisk i kulturplatforme, hvor der foregår produktion og udvikling af nye projekter feks. kunstkollektiver, kulturproduktionscentre, selvorganiserede projektgrupper osv. Do-ocracy giver magt til dem, som handler på deres ideer og fører dem ud i livet. Det manglende hierarki giver plads til hurtig forandring og dynamisk rumlig transformation, der nemt tilegnes. Do-ocracy anerkender kvalitet, fleksibilitet og intuitive processer såvel som midlertidighed. Midlertidighed er en vigtig del af et do-ocracy system, da projekter udvikler sig hurtigt og ikke giver plads til færdigudtænkte designs. Ideologien kan dog inkorporeres i alle slags flade strukturer, så længe der er plads til den personlige frihed og handlekraft (frit oversat fra This i X: 159).

Citatet viser et bærende fokus på fordybelse og frihed til at bruge sin tid på det, man brænder for og har lyst til at investere tid i. Det engagement bunder således i en kreativitet på brugernes præmisser og dermed en større ejerskabsfølelse.
Vender vi tilbage til eksemplet med Plantecafeen er det tydeligt, hvordan muligheden for selv at kunne tilpasse det fysiske har haft en stor betydning for udviklingen af konceptet og den virksomhed, som Sascha og hendes partner ejer i dag. I løbet af de to år, hvor cafeen har eksisteret, har de to investeret alt, hvad de har, både af tid og penge i en stor renovering for at omdanne et gammelt møbelværksted uden vinduer, vand og varme til en café, hvor gæsterne finder det rart at opholde sig. Det har været hårdt, og Sascha er heller ikke sikker på, hun ville gøre det igen. Alligevel ville hun dog ikke være foruden tiden på (X):

> "Altså det er jo også sådan, så rykker man herind. Det der med at starte en virksomhed. Altså vi har godt nok leget håndværkere meget ikke? Vi har ikke nogle penge, så man må gøre det hele selv. Det tager tid, fordi man ikke rigtig ved, hvad man gør, men man får også en helt speciel tilknytning til det, man så har bygget ikke?" (bilag 6).

På (X) ønsker man at skabe menneskelig kapital. Kreative og motiverede mennesker, som arbejder hårdt og får ting til at ske, ikke tæller arbejdstimer, men deler deres passion og fokus med andre. Det handler om, hvor mange *human dollars*, der lægges i projektet og ikke hvilket økonomisk afkast, der kan komme ud af det i sidste ende (This is X 2015: 250).

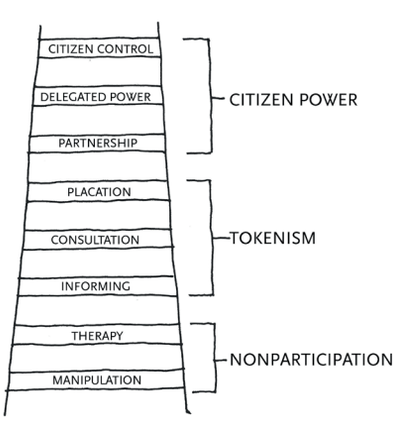
Derfor betyder do-ocracy, at den der gør, også bestemmer: *"The one who DOES, decides!"* (This is X 2015: 225). Der opfordres til handling frem for en masse diskussioner, planlægning og hvad man kan betegne som en bureaukratisk tilgang, hvor alt skal besluttes omkring et bord. Det er op til den enkelte at tage initiativ,

hvad enten det handler om at skaffe materialer, spørge om hjælp eller arrangere arbejdsdag. Desuden indikerer opfordringen en bevidsthed om, at der er tale om en læringsproces. Filosofien er, at hvis ikke man fejler lærer man heller ikke noget: *"There is no success without mistakes. After making a mistake you can either get frustrated or you can take it as an opportunity to learn a great deal from the experience"* (ibid.: 200). Med en hands-on tilgang lærer brugerne hen ad vejen og bliver hele tiden klogere på, hvad der skal til for at komme længere med projektet:

> (…) det går ud på at gøre dem til egne kaptajner. Hurtigst muligt skal folk lære at lave projekter selv, og så kan de komme og spørge, så kan jeg forhåbentlig bare sige, at det behøver de ikke snakke med mig om. "Det kan du bare snakke med ham der om, det er han meget bedre til". Altså prøve at fysisk lande folk dernede. Hvor skal ham her være for at der er nogle naboer, som skaber en nice synergi mellem folk (bilag 1).

"Do-ocracy gives power to the once who act on their ideas and follow through" lyder definitionen og budskabet går igen i Mads Peters udtalelse, idet han han tildeler brugerne en myndighed og betragter sig selv som en læremester, der skal klæde brugerne på til at kunne træffe egne beslutninger, der ikke blot kommer den enkelte, men hele stedet til gode. Her ser vi en overensstemmelse med den DIY urbanisme, som vi har beskrevet indledningsvist, hvor det at gøre giver en magt til at tilegne sig og ændre byens rum.

Til at udfolde dette vil vi anvende Sherry Arnsteins tænkning, som, med artiklen "A ladder of citizen participation" fra 1969, kategorierer deltagelsesbegrebet i forskellige niveauer, hvilket illustreres med en stige med otte trin, der hver især repræsenterer forskellige grader – fra manipulation til fuld kontrol.
De otte trin inddeles desuden i tre overordnede kategorier: *Nonparticipation, Tokeism og Citizen Control*.



(Frit tegnet fra Arnstein 1969: 217)

Stigen skal betragtes som en typologi, der kan benyttes til at analysere omfanget af borgeres deltagelse i konkrete planlægningsprocesser, hvor målet er den fulde overlevering af indflydelse, autoritet, ansvar, magt og kontrol til borgeren. I bunden af stigen findes de laveste former for deltagelse, hvor indflydelsen er begrænset. I toppen har borgeren, i teorien, den fuldkomne kontrol, men som Arnstein pointerer, er der ikke nogen, der, i praksis, har fuld kontrol eller magt (Arnstein 1969: 217.).
Arnsteins definition er netop interessant, da den repræsenterer en meget snæver og normativ forståelse af deltagelsesbegrebet, hvor der skelnes mellem den gode og den dårlige deltagelsesproces og målet således altid må være fuldstændig magt til brugeren. Deltagelse handler altså om magttransfer. Den gode deltagelsesproces redistribuerer magt og trækker borgere, som ellers er udenfor, ind i beslutningsprocesser.
Motivationen for at levere en ny definition for deltagelse udsprang af en kritik af samtidens byplanlægningsprocesser, hvor byudvikling fandt sted som en teknisk domineret proces med fokus på de fysiske rammer, og hvor de professionelle aktører havde en klar forestilling om, hvad der skulle ske. Arnstein havde netop bemærket, at borgerdeltagelse, hvis den overhovedet var til stede, ofte udelukkende var en rituel handling, hvor magthaverne bibeholdt magten og efterlod de inddragede borgere uden reel indflydelse. Beslutningstagerne havde i realiteten hørt på folk for derefter at gennemføre planerne uden borgernes inputs (ibid.: 216). Dette var et udtryk for en dårlig deltagelsesproces.

De problematikker, som Arnstein berører i artiklen er, på trods af at være formuleret for snart 50 år siden, stadig relevante i forhold til nutidens byplanlægning, hvor de fleste danske kommuner har en medborgerskabspolitik, og et bedre samarbejde mellem kommune og borger står øverst på ønskelisten. Det er i den sammenhæng interessant at betragte (X) ud fra Arnsteins kritiske blik på deltagelsesbegrebet.

Med henvisning til Arnstein kan vi se, hvordan deltagelse og magt sidestilles på (X). En god og vellykket deltagelsesproces er den, hvor brugerne varetager planlægningen og har det fulde ansvar. Herved trækkes borgere, som ellers er udenfor, ind i beslutningsprocesser: *"It is the redistribution of power that enables the have-not citizens, presently excluded from the political and economic processes, to be deliberately included in the future"* (Arnstein 1969: 216). Selvom en fuld kontrol til borgerne kan synes urealistisk og ikke hensigtmæssig at overføre til samfundsplan, leveres der alligevel et gavnligt modspil til de involverings- og samskabelsesprocesser, som vi eksempelvis ser udviklet på Aarhus Kommunes initiativ. Her er borgere ofte henvist til en konsulterende rolle i forbindelse med borgermøder, workshops og offentlige høringer, hvilket, ifølge Arnstein, kan resultere i, at borgernes

bekymringer og ideer ikke inkorporeres og tages til efterretning (ibid.: 219). Den DIY logik vi ser herske på (X) vender netop denne gængse forståelse af deltagelse på hovedet og lader brugerne planlægge, udvikle og på den måde definere området:

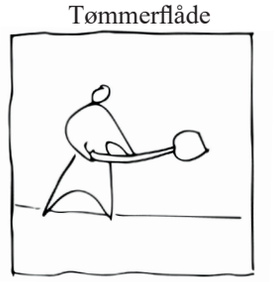
> På en eller anden måde, så har folk en stærkere stemme og en stærkere… jeg ved ikke om man kan kalde det selvværd. Men på en eller anden måde så jo, fordi man har selv bestemt sig for "hvad er det, jeg vil tilføre, hvad er det egentlig også, jeg vil bidrage med" (bilag 5).

Her opføres boliger, placeres containere og anlægges skate-ramper uden en eneste officiel godkendelse er givet, på nær af Mads Peter, naturligvis. Denne overdragelse af magt, til en slags ikke-eksperter, mener man på (X) bør være et essentiet aspekt, ikke bare på på godsbanearealerne, men i byplanlægning generelt. Byen består netop af individer, som ikke er eksperter, men som har vigtige levede erfaringer og oplevelser, som, hvis de rammesættes korrekt, kan blive værdifulde ressourcer i forhold til at identificere udfordringer og løsninger i byen – både i stor og lille skala (This i X: 372).

Tømmerflåde på en bugtet flod

Den deltagelseskultur, som eksisterer på (X), bygger på spontanitet og handlekraft hos den enkelte bruger. Do-ocracy udvider således den demokratiske proces i byen, hvor høringer og borgermøder samt planer kommunikeret i et traditionelt plansprog med begrænsede begreber og procedurer dominerer. På (X) deltager brugerne i en eksperimentel atmosfære - ingen ved, hvor det ender og netop derfor ved alle, at de er med. Der opstår fortællinger af egne og fælles oplevelser, og den der handler har retten. I en sådan deltagelseskultur, hvor de traditionelle tøjler løsnes, og hvor aktiviteter, oplevelser, det ekstraordinære og foranderlige er nøgleværdier, er der dog behov for en strukturerende indsats for at fremme initiativer, koordinere, stimulere og kommunikere. En handlekraftig og troværdig organisering, der kan agere på det konceptuelle grundlag og på de værdier, der udvikles løbende (Jørgensen 2008: 46). Det er her Mads Peter som daglig leder kommer ind i billedet.

Tømmerflåde



En tømmerflåde er en sammenføjning af tømmer, planker eller brædder, der, hvis den er solidt konstrueret, kan anvendes som et sejlfartøj. Grundet sin primitive udforming er en tømmerflåde meget påvirkelig overfor vind og vejr og der skal derfor en god kaptajn til, som kan guide i den rigtige retning, sætte sejlene og gøre turen så behagelig og sikker som mulig.

Når Mads Peter skal beskrive arbejdsformen på (X) anvender han metaforen om tømmerflåden på en bugtet flod, hvor hans rolle som leder er at stå forrest og forsøge at "kigge om hjørner" og forudsige, hvad der ligger af udfordringer og mulighe-

der. Metaforen indikerer en arbejdsform, som fastholder det uplanlagte og udefinerede og udelukkende forholder sig til den nuværende situation i stedet for at tænke frem og forsøge at gætte sig til, hvad der kunne ske i fremtiden. Det handler om at planlægge for det udforudsete:

> Så har vi sådan en tømmerflåde som ikke kan bestemme flodens retning. Den kan godt prøve at gætte alt muligt, og vi kan godt prøve at gætte den der vej, men den kan ikke gættes frem. Den har ikke nogen drone, der kan flyve op. Der er nogle vandfald, som man så må klare, men tømmerflåden blev ret stor og blev til et skib. Derhenne har vi så et isbjerg, som man godt ved er derude, alt er midlertidigt. Mennesket er midlertidigt. Men vi skal have det nice på den der tømmerflåde (bilag 1).

Den bugtede flod beskriver således, hvordan udviklingen af (X) er foregået og stadig foregår som en kontinuerlig proces, der startede med et skelet, som gradvist og ud fra aktiviteter, tilføres nye funktioner, fysiske strukturer og værdier. En langsom byudvikling, hvor der gives plads til den frie kreativitet.
Helt konkret betyder dette, at Mads Peter tilbringer meget af sin tid med at snakke med de mennesker, som er en del af stedet. Går "runden" som han kalder det. En fast rute, hvor han kommer omkring alle containere, atelierer og værksteder og finder ud af, hvad de forskellige har gang i, hvad de har fået af gode ideer, og hvad de har brug for til at komme videre (bilag 1). På den måde er det tit de umiddelbare udfordringer, som bliver taget hånd om i dagligheden, og det er brugerens egne ressourcer, både når det kommer til økonomi, netværk og kvalifikationer, der driver projektet.

Vender vi tilbage til Arnsteins deltagelsestypologi, ser vi, hvordan Mads Peter i sin organisering af (X) formår at sætte rammen for, at brugerne påtager sig ansvar over deres egne projekter, og oplever en magt i forhold til at definere projektet, men også til at sadle om eller droppe projektet helt. Borgermagt opstår netop, ifølge Arnstein, i det små, i det lokale, hvor borgeren *tager*, ikke *får*, magten til at tage beslutninger, føre ud i livet og ikke mindst få glæde af resultaterne (Arnstein 1969: 216, 223). Initiativet ligger altså hos den enkelte til at definere, hvad projektet skal gå ud på og finde folk, der kan hjælpe til at føre ideen ud i livet, mens Mads Peter leverer overblikket, konstruktive benspænd og gode råd:

> Mads Peters rolle, karakter, er grunden til, at det her sted er som det er. Og det er hans evne til at kunne styre på en helt autonom måde, men styre og balancere det, på en helt speciel måde. Det er meget fascinerende. Jeg elsker at observere ham, fordi han har helt sin egen stil, men det fungerer (bilag 6).

Det er også nogle andre principper som hedder minoritets principper. Her udvælger vi et projekt som ikke er her endnu. ”Fyr det af”. Men det skal stadig være realistisk. Det dur ikke, at de vil bygge et palletårn op til månen, hvor de tror det koster 300 kroner, fordi pallerne er gratis” (bilag 3).

Succesen på (X) skyldes især Mads Peters evne til at kuratere stedet. Men denne kuratering foregår ikke ud fra vedtægter. Der findes nogle vedtægter for (X), men de ligger i en skuffe et sted og tages aldrig frem. I stedet arbejder Mads Peter ud fra, hvad han kalder en filosofisk samtale, hvor han lytter til personen for at forstå, hvad vedkommende har brug for, men også for at finde ud af, om det pågældende projekt passer til (X). I organiseringen af den autonomi og borgermagt, som eksisterer på (X), er Mads Peter således en uundværlig figur.

Fællesskabsdannelse (af Andreas)

Der findes ikke et katalog over hvor mange, der er en del af (X). Selvom styregruppen er overviste om, at en oversigt over alle de personer, virksomheder og projekter, der har været en del af stedet gennem tiden, ville være en kæmpe hjælp i deres arbejde, har det aldrig vist sig muligt. Der er konstant udskiftning, projekter udvikler sig i nye retninger og bygninger opføres og tages ned. Trods denne foranderlighed er ingen dog i tvivl om, hvad (X) og dets brugere står for. Det er i den forbindelse interessant at kigge nærmere på, hvordan der skabes sammenhæng og fællesskab på et sted, hvor mangfoldighed og autonomi dominerer.

Til dette anvender vi læringsteoretikeren Etienne Wenger og sociologen Michel Maffesoli, der anlægger hver deres blik på betydningen af og årsagen til, at mennesket indgår i fællesskaber. Ved at kombinere disse to teorier ønsker vi at dykke ned i, hvordan der skabes sammenhængskraft og fællesskab på (X). Med Wengers definition af praksisfællesskaber undersøger vi (X) som bestående af mange små fællesskaber, hvor sammenhængskraften er hængt op på det at gøre noget særligt sammen. Ved at supplere med Maffesolis beskrivelse af det neotribale fællesskab, betragter vi dog (X) som et samlingspunkt for disse mindre fællesskaber, hvis medlemmer, ved at være det samme sted og dele nogle grundlæggende værdier, opnår en generel energi ved at være del af en større kultur.
Afslutningsvist påpeger vi vigtigheden af denne sammenhængskraft mellem de enkelte projekter og i den forbindelse markering af en afstand fra resten af byen.

Et kloster

Med udtrykket do-ocracy har vi tidligere beskrevet, hvordan der på (X) er opstået en større autoritet og magt hos brugerne og en generel opfattelse af, at den der gør, også er den, der bestemmer. Den løsningsorienterede DIY-tilgang kan siges at være hele sammenhængskraften, og fokus er således ikke på selve stedet, og hvordan det kan udvikle sig, men på det individuelle. Når de enkelte projekter går godt, går det også godt med (X). Derfor er fællesskab ikke noget, der eksplicit tales om eller arbejdes for på (X). Det opstår af sig selv og er bundet op på det praktiske arbejde, det at gøre noget særligt sammen, hvad enten det er at bygge en terrasse eller stå på skateboard. Filosofien er, at du bliver medlem af et fællesskab, hvis du deltager i aktiviteterne.

Kloster

Et kloster (latin: claustrum for "indelukke") betegner dels et bygningsværk, dels et religiøst fællesskab, som lever adskilt fra det øvrige samfund efter en klosterordens særlige bestemmelser.
Når alle medlemmer af klosteret ikke mødes til fælles bøn, helliger den enkelte sig til individuelle gøremål, såsom havearbejde, madlavning eller læsning.

På (X) findes der alt fra kunstnere og håndværkere til grafiske designere og vikingeklubber. Selvom alle deles om stedet, er der altså stor diversitet og mangfoldighed, og vi betragter derfor (X) som bestående af mange små praksisfællesskaber, som, ifølge Jonas, tilsammen danner noget, der minder om et kloster:

> Det har været meget munke-åndeligt, og vi kan godt se det som et kloster herne-de. Vi har haft det der med, at vi har haft hver sin enkelte celle, og så har vi haft det store fællesrum, hvor vi har messet til koncerter eller messet over en bordsav eller whatever. Så har man sivet ud i et munkecenter igen og faldet i søvn eller koncentreret sig (bilag 3).

Det Jonas kalder et munkecenter kan sammenstilles med det enkelte projekt eller virksomhed, mens klosteret er et billede på (X) som samlingspunkt. For mange er (X) et fristed, afskåret fra resten af byen, hvor man kan fordybe sig i netop det, man har lyst til. Brugerne oplever fællesskabet i det praktiske, i det de laver, og det er dette fællesskab, som fylder meget hos brugerne i dagligdagen. Kun når man mødes i "kirken" tænker man over, at man er en del af noget større, og derefter går man så tilbage til sit eget eget projekt.
Denne form for fællesskab kan betragtes ud fra Etienne Wengers definition af et praksisfællesskab, som introduceres i værket *Praksisfællesskaber, Læring, mening og Identitet* fra 1998. Heri beskriver Wenger tre dimensioner, som skal være til stede for, at praksis er kilden til sammenhængen i et fællesskab: gensidigt engagement, fælles virksomhed og fælles repertoire (Wenger 1998).

Det essentielle i et praksisfællesskab er, som ordet indikerer, at man praktiserer noget sammen. Mødes omkring en fælles interesse, som man ønsker at dyrke, og praksis bliver dermed kilden til fællesskabet (ibid.: 89). Sådanne fællesskaber findes overalt på (X), hvad enten det er i lydstudiet, smedjen eller på fodboldbanen. Selvom aktiviteterne adskiller sig markant fra hinanden, bygger de alle på et *gensidigt engagement* medlemmerne imellem, som definerer et tilhørsforhold. Sammenhængskraften ligger således i den fælles passion og dedikation.

Et kendetegn ved (X) er, at der ikke sættes mange retningslinjer og regler op for brugerne. I stedet opererer man med princippet "regel-nul", der bygger på opfor-

dringen: *"lad vær med at opføre dig på en måde, så vi skal lave flere regler"* (bilag 3). Den fælles virksomhed, som hos Wenger dækker over de handlinger og aktiviteter, som betragtes accepterede og ønskede i fællesskabet, er derfor ikke skabt ud fra nogle vedtægter eller handlingsplaner, men derimod fra kollektive forhandlingsprocesser, som bygger på medlemmernes skiftende behov og ambition. Den fælles virksomhed foregår således også i nogle forhandlende praksisser, når brugerne afprøver nye ting og udvider rammen for, hvad der kan foregå på stedet.

For nogle er der tale om en opstarter-virksomhed, der helst skulle skabe en omsætning, mens det for andre primært handler om at være sammen med nogle mennesker, som deler ens hobby (Wenger 1998: 95). De enkelte projekter, som findes på (X) forventes således ikke at bevæge sig i en særlig retning, men skabes derimod i de enkelte forhandlingsprocesser, hvor brugernes praksisser og nye ideer hele tiden udfordrer og redefinerer fælleskabet og dermed også (X) som helhed.
Hele analysen af (X) bygger på de udtryk, symboler og begreber, som anvendes i daglig tale blandt brugerne og styregruppen og kan derfor betragtes som et fælles repertoire (ibid.: 101). Selvom vi ser et samlet repertoire gå igen på hele området, er det interessant at bemærke, hvordan disse også er opstået i de enkelte praksisfællesskaber og efterhånden blevet optaget af de resterende brugere og i dag kendetegner hele (X). Wenger beskriver netop, at praksisfællesskaber kan eksistere i alle sociale sammenhænge, men at individerne skal have en fælles forståelse af, hvad fællesskabet skal indeholde og på den baggrund opnå en samhørighed. De fælles virksomheder fører dermed også til en gensidig ansvarlighed overfor stedet, ikke kun rettet mod det enkelte projekt, men hele stedet ved at *"Sig[e] hej til din nabo!"*, rydde op efter sig selv og passe på maskiner og diverse udstyr.

Ifølge Wenger fører kombinationen af disse tre dimensioner af fælles praksis til en social energi og lokal sammenhængskraft og kan dermed fremkalde en oplevelse af meningsfuldhed (Wenger 1998: 103). Der findes derfor en enorm kraft i praksisfællesskaber, der rummer et engagement i handling, interpersonelle relationer, fælles viden og forhandling af virksomheder, og derfor kan være nøglen til en transformation, som har en reel virkning på mennesker liv (ibid.: 104). Sammenhængskraften på (X) skal således findes i disse små praksisfællesskaber, hvor friheden til at skabe og dyrke personlige interesser danner fundamentet for hele stedet.

Fællesskab af egoister

(X) består altså af mange små praksisfællesskaber, som er essentielle for, at stedet overhovedet eksisterer. Vender vi tilbage til metaforen omkring klosteret, er det dog en vigtig pointe, at disse mindre fællesskaber er samlet under ét større, som på (X) betegnes som et f*ællesskab af egoister*.

Ved første øjekast kan udtrykket synes som et oxymoron[2] , for hvordan kan et fællesskab bestå af egoister?

I Wengers optik opstår et fællesskab netop, når man er fælles om noget særligt og sammenhængskraften findes i det gensidige engagement, fælles virksomhed og repertoire. Anlægger man et andet blik på fællesskabsbegrebet, viser der sig dog en anden form for sammenhængskraft, som kan betragtes ud fra Maffesolis teori omkring det neotribale fælleskab.

I værket *The Time of the Tribes* fra 1996 introducerer Maffesoli begrebet "neostammer" og anvender dette til at definere et nyt fællesskabsbegreb, hvor mennesket er anti-individualistisk, og fællesskaber er flygtige (Maffesoli 1996: 6). Hovedpointen hos Maffesoli er, at mennesket i det postmoderne samfund identificerer sig med det partikulære og lokale og søger relationer til andre gennem trends, livstil og interesser frem for store ideologier og fortællinger (ibid.: 13). Derfor indgår mennesket også i mange fællesskaber, som de aktivt vælger og ikke er født ind i. Hvor fællesskab skabes af praksis hos Wenger, mener Maffesoli, at det er en søgen efter følelsen af tilhørsforhold og vitalitet, der får mennesket til at søge andre. Man søger at opleve en energi, som opstår i det sociale liv (ibid: 7). Et fællesskab i Maffesolis forstand drejer sig derfor ikke om at dele en bestemt interesse, men derimod at have nærvær, samvær og generelt investere sig selv for en stund. Det at være sammen om noget, underordnet hvad det er, giver sammenhængskraften.

Når brugerne på (X) betegner sig selv som egoister, henviser det tilbage til det, vi har beskrevet i tidligere afsnit, hvor alle har deres egne projekter og derfor grund

Fællesskab af egoister

I et fællesskab deler du ressourcer, både materielle og immaterielle. At arbejde i fællesslab betyder derfor, at du nogle gange må tilsidesætte dine egne behov til fordel for det fælles bedste. De fleste mennesker er dog egoistiske væsner og der vil derfor altid være skjulte agendaer i de fleste fællesskaber. Konceptet "fællesskab af egoister" er udviklet for at imødegå dette. Her forventes du ikke at arbejde ud fra et fælles bedste. I stedet artikuleres alle agendaer i et åbent forum og det bliver på den måde lettere at finde løsninger, som lever op til alles behov frem for at skabe en "one-size-fits-all" løsning (frit oversat fra This is X 2015: 108).

2 Et oxymoron er et ord eller en kort vending, der er sammensat af to begreber, der tilsyneladende modsiger hinanden, altså en slags komprimeret paradoks, hvor der som regel ligger en sandhed eller indsigt gemt i paradokset.

til at være på (X). Nogle er der for den lave husleje, nogle for faciliteterne og andre for de frie rammer til at bygge op og rive ned igen. *"Hver munk har sine yndlingsstykker i biblen"* forklarer Jonas. Etableringen af (X) vidner dog om styrken ved at samle sig på ét sted og forene disse egoistiske projekter i en samlet kultur, som ikke kunne eksistere, hvis de var spredt rundt i byen. Det som alle brugere "messer" for at bruge Jonas' metafor, kan således siges at være et fælles værdisæt, som danner en ramme om alle andre praksisser, og som er essentielle for at kunne opretholde fællesskabet. Gennemslagskraften opstår derved i den energi, som det enkelte medlem oplever ved at være en del af et fællesskab, som er større end det band, man spiller i eller tomands-virksomheden. I det store fælleskab på (X) handler det således ikke om, hvad det er, man laver sammen, men bare det, at man laver noget sammen:

> Jamen, jeg tror meget det der med, man møder folk på en anden måde her, end man gør andre steder. Man ved, at det er måske sådan lidt tilbage til landsby-stemnings-ide. Man ved, at man kender hinanden, og så indirekte, selvom man måske ikke har set hinanden før. Hvis man ser nogen, der går og laver noget hernede. Så tænker man "Argh.. hej hej" så ved man godt, man på en eller anden måde er forbundet (bilag 5).

Juuls beskrivelse af en landsby-stemning viser, hvordan fællesskabet er bundet op på det lokale og partikulære. Et neotribalt fællesskab bygger ikke blot på relationer mellem mennesker men også relationer til et sted eller et "symbolsk rum". Som vi ser med ovenstående citat giver Juul udtryk for en særlig energi, når han befinder sig på (X), som især er knyttet til det stedsbundne. Han kender måske ikke alle folkene, han møder, man fordi de alle befinder sig på (X) føler han et nærvær og en tilknytning. Det at være (X)'er betyder, at man er en del af en større kultur, som er konstitueret af medlemmernes frie og bevidste tilvalg, fordi de identificerer sig med æstetikken, metoderne og værdierne på stedet. Derfor er det neotribale fælleskab også flygtigt. Det opstår hurtigt og kan forsvinde hurtigt igen (Maffesoli 1996: 76). Når man rejser fra (X), enten fordi virksomheden er blevet større og mere veltableret, eller hvis ens livsituation har ændret sig, forlader man derfor også fællesskabet.

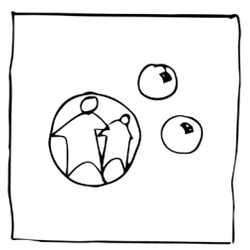
Det særlige ved (X) er således, at der er tale om mange små praksisfællesskaber, som er forenet i et større, mere flygtigt neotribalt fællesskab, som giver en energi til brugerne. Dette skyldes, at det enkelte projekt sættes i en større sammenhæng, bliver en del af en kultur. Det at være en (X)'er kommer således til at blive en stor

del af brugernes identitet og giver de enkelte projekter en større stemme og dermed indflydelse.

En boble

Den landsbystemning, som Juul beskriver i foregående afsnit, kan sammenlignes med Mads Peters beskrivelse af (X) som en boble. En boble for Mads Peter er et relativt lille fysisk sted, der er afskåret fra den omkringliggende verden. Et sted, hvor folk samles, og så sker der noget spændende og anderledes, fordi man selv sætter dagsorden og ikke skal stå til ansvar for normer, der gælder i resten af samfundet. Der er tale om projektarbejdsform, hvor der er en ramme og en deadline. Hvad der foregår inden for projektets rammer, opstår dog ud fra en autonom tilstand.

En boble



En boble er en lille mængde luft omgivet af en tynd, kugleformet væskehinde.
I overført betydning indikerer en boble en tilstand, hvor du er isoleret fra eller beskyttet mod omverden.
Grundet boblens gennemsigtighed kan man kigge ud på omgivelserne, mens omgivelserne også kan se dig

Mads Peter har altid skabt bobler: *"Jeg har aldrig været udenfor boblen, i virkeligheden. Jeg har aldrig haft et arbejde"* fortalte han, da vi spurgte ind til hans baggrund og hvordan han var endt som leder af (X). I begyndelsen foregik det på Anholtsgade, hvor Bureau Detours arrangerede gadefester, derefter på Bolsjefabrikken i Nordvest, der ifølge Mads Peter var: *"ultra aktivistisk og vold undergrundsagtigt"* og senere i Københavns Projekthus, hvor Mads Peter og hans partnere, forsøgte at skabe en boble-stemning i et ellers kommunalt fondet projekt:

> Der er sådan et eller andet, sådan en boble stemning. Der var sådan det miljø, det var sådan ligesom inde i en boble. Det var ikke sådan bundet op på et kulturhus eller institution, det var bare gode venner og naboer som lavede et eller andet inde i den der uformelle ramme (bilag 1).

Selvom de mange bobler adskiller sig fra hinanden i både størrelse, kontekst og levetid, deler de alle samme vision: at skabe en platform for at komme hinanden ved, sætte projekter på benene og bruge byen på nye måder. Da man modtog nøglen til A-huset på det sydlige godsbaneareal i 2009 var det ud fra samme vision og en intention om at forene den uformelle viden og de erfaringer, man havde gjort sig omkring byens rum, planlægning af projekter og arrangementer samt forskellige samarbejdsformer. Således skal grundlæggelsen af (X) ses som et udspring af tidligere projekter, hvor dannelsen af en boble-stemning er det helt essentielle omdrejningspunkt.

Mads Peters boble-metafor indikerer ikke bare en fysisk adskillelse fra resten af byen, i form af den særprægede æstetik og byggemetoder, men også en abstrakt værdimæssig forskel, hvor der hersker en grundlæggende anderledes forståelse af, hvordan man som borger i Aarhus kan agere i det offentlige rum.
Boble-metaforen indikerer netop en rammesætning og en fælles kritik af det omkringliggende samfund og et ønske om selv at definere. Ved at skabe denne boble formåede Bureau Detours i sin tid at skabe et frirum, hvor der ikke skulle søges fonde, sendes ansøgninger og fremlægges budgetter. I stedet handler det om, hvilke mennesker, der er med, hvilke midler man har, og hvad man har lyst til at lave, og boble-stemningen opstår således, når det fysiske og det sociale går op i en højere enhed.
Siden 2009 er der udviklet en særpræget kultur, et fællesskab og en lille by i den store by. Boblen rummer en særpræget identitet, som Mads Peter ikke mener eksisterer i det omkringliggende samfund, hvor alle siger og gør det samme:

> Jamen det bliver steder med en ekstrem identitet. I mono-samfundet - der er der ikke nogen, som har en identitet. Der er få variationer, men det er inden for det store samfund (bilag 1).

Selvom Mads Peter er en smule påpasselig med at bruge ordet, kalder han (X) for et parallelsamfund og understreger vigtigheden af, at der er plads til disse i samfundet for at levere alternativer til normen:

> Parallelsamfund. Det må man bare ikke sige. Det er også forbudt. Jeg tror ikke, jeg synes parallelsamfund er forbudt. Jeg tror, jeg synes parallelsamfund er røv spændende. Jeg tror, jeg synes mono-samfund burde være forbudt. Jeg synes parallelsamfund ude i Gellerup i bazaren er monster fedt. Det er et sted med sin helt

> egen identitet, egne regler, egne måder at være sammen på. Det er bare spænden-
> de. Fuck et fedt projekt (bilag 1).

Mads Peters forståelse af begrebet parallelsamfund kan betragtes i sammenhæng med de Certeaus begrebspar strategi og taktik. Steder som Gellerup, Bolsjefabrikken og (X) er afskåret fra resten af byens regulerende og strategiske planlægning af, hvad en by skal kunne. I stedet er (X) skabt af taktiske praksisser, som ikke er styret af samme realisme, som gør sig gældende, når vi betragter kommuneplanen og de specifikke lokalplaner fra godsbanearealet.
Der er tværtimod tale om utopiske forestillinger og drømme for en anden måde at skabe by på. På den måde anvendes de kreative taktikker til at pege på og sætte spørgsmålstegn ved, hvem der har ret til byen samt initiere og afsløre nye måder at bruge og forstå byens rum på (Fabian og Samson 2015: 169).
Boble-metaforen indikerer et ønske om at skabe et isoleret sted, der står i kontrast til omverdens ensformige og standardiserede samfund. Her bliver fællesskabsdannelsen på (X) et essentielt element og netop adskillelsen fra omverden er den primære metode til at skabe en særpræget identitet.
Værdien opstår netop fordi (X) adskiller sig og kan, med sin særprægede bydels-identitet, præsentere et alternativ. Men som boble-metaforen indikerer, så er den frie og afskærmede tilstand også essentiel for at de enkelte praksisfællesskaber har fået lov til at gro. Når Mads Peter dog bruger boblen som metafor for sit billede på (X), er det tydeligt, at fællesskaberne altid vil foregå indenfor en defineret ramme, hvor der er en særlig logik på spil. (X) er derfor et samlingspunkt for de mange mindre bobler, der alle rummer forskellige aktiviteteter og understreger den enkelte brugers frihed til at udvikle egne projekter, men samtidig opleve en positiv effekt af at høre til (X).

Der foregår mange forskellige aktiviteter og det kan være svært umiddelbart at se sammenhængen, og hvordan disse så forskelligartede projekter kan dele samme holdning til, hvad byen skal rumme. Sammenhængen skabes dog af selve Institut for (X). Det ligger i navnet – (X) er det udefinerbare, det man selv fylder ud, det ligger i måden stedet fungerer på til daglig, med nabomøder og Mads Peter, som kurator. (X) leverer således den overordnede kultur, som er skabt undervejs, og som de forskellige projekter er affødt af.

Det, som Mads Peter beskriver som en boble eller et parallelsamfund, hvor han og resten af (X) kan opnå en form selvstændighed og frihed til at definere stedets betydning, udfoldes af Kurt Iveson, der netop påpeger, hvordan DIY urbanisme

fungerer ved at skabe byer i byen:

> Enacting our right to the city is a matter of building 'cities within the city', by both declaring new forms of authority based on a presupposition of the equality of urban inhabitants, and finding ways to stage a disagreement between these competing forms of authority (Iveson 2013: 942).

Iveson påpeger, at for at disse kreative stedstilegnelser, som fungerer og refererer til lille skala, lokalmiljøer såsom en park eller under en bro, kan få en reel indflydelse på fremtidens byudvikling, er det nødvendigt at skabe en større en sammenhæng mellem disse mindre og diverse aktiviteter. Der skal skabes en fælles politik, som gennemsyrer disse praksisser.
(X) er netop et billede på en forening af mange diverse praksisser, som ved at være samlet på (X) får en større kraft og stemme og dermed kan få en større indflydelse. Hvis de enkelte lydstudier i en container, selvbyggede huse og andre praksisser var fordelt ud over byen og ikke havde noget med hinanden at gøre, ville det ikke havde samme gennemslagskraft og højst sandsynligt ikke eksistere i det offentlige rum særlig længe.
Man kan således se Ivesons pointe omkring vigtigheden af at samle disse blive udført i praksis på (X).
Vi kalder derfor (X) en by i byen, da der er tale om en grænse, ikke med hegn eller markeringer, mellem (X) og resten af byen, men markeret ved hjælp af æstetik, formsprog og arkitektur. Stedet ændrer sig konstant; det rå, slidte og forfaldne kombineres af farverige skilte, containere stablet oven på hinanden og en fin nybygget altan placeres øverst, for at fange eftermiddagens sidste solstråle. Grænsen markeres dog også af en mere abstrakt forskel – nemlig den logik, som hersker hernede og som vi kan se komme til udspil i de mange aktiviteter, som foregår på (X).
Det er netop dette, der skete dengang i 2009, hvor Bureau Detours så et potentiale i godsbaneområdet og det at have et sted, hvor de kunne skabe større og længerevarende projekter, invitere andre ind, som havde samme lyst og motivation til at sætte projekter i gang, og langsomt udviklede der sig en særlig kultur, en metode til byudvikling, som afspejler den DIY urbanisme, som er beskrevet tidligere.
Det er netop boble-tilstanden som gør, at disse stedstilegnelser, som foregår på (X) får en gennemslagskraft. Den enkelte, når den står for sig selv, ville måske ikke se ud af noget, men når den sættes i en kontekst, der hedder (X), så batter det pludselig noget og bliver en slags bevægelse (Iveson 2013: 941).

Aktivisme (af Nanna)

Hvor de forrige afsnit har omhandlet de konkrete praksisser, filosofier og fællesskaber, som eksisterer på (X), zoomer vi en anelse ud og udfolder kampen mellem det styrede, beherskede rum og det autonome, tilegnede rum.

Med udgangspunkt i Harrebyes nuancering af aktivismebegrebet og i den forbindelse introduktion af den kreative aktivisme, argumenterer vi for, at den DIY urbanisme, som eksisterer på (X), ikke er udtryk for en decideret afvisning af kommunens strategi, men derimod en aktivistisk kamp for autonomi på et lille område, en sprække i byen, hvor kreativitet forstås som evnen til at tænke uden for rammerne og dermed skaber mulighed for realiseringen af alternative projekter, der er frigjort fra samfundets normer samt forbrugs- og vækstorienterede logik. Med en procesorienteret tilgang, hvor eksperimenter, kreative påfund og det sociale er omdrejningspunkt, er der således ikke tale om en konfrontation, men snarere en lyst til og et behov for at forestille sig nye måder at bruge byen på.

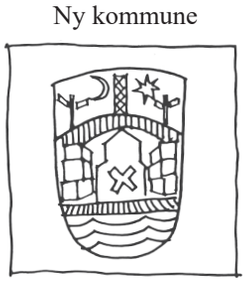
Ny kommune

I den teoretiske rammesætning for dette kapitel beskrev vi, hvordan Harrebye mener, at det er nødvendigt med en nuancering af aktivismebegrebet, da han netop argumenterer for, at aktivisme er et udtryk for nutidens deltagelseskultur. Fabian og Samson påpeger tilsvarende, hvordan der altid har eksisteret en urban hverdagsaktivisme udført af de mennesker, som bor i, besøger og dagligt "gør" byen. Det er dog først omkring 1960'erne man begynder at behandle og betragte byen som et felt for protester og urban aktivisme, hvilket især skyldtes en stor inspiration fra Lefebvres forsvar af borgernes ret til at tilegne, indtage og bruge byens rum til at skabe nye rum, der levede op til deres behov for at socialisere, udtrykke kreativitet og drømme (Fabian og Samson 2015: 39).

Når vi trækker på Harrebyes teori omkring aktivisme er det især hans introduktion af begrebet *The Creative Activist* (kreativ aktivist) vi finder relevant til at forstå den kultur, vi ser eksistere på (X). Denne type aktivisme dækker nemlig ikke blot over en protest, der udtrykker en utilfredshed eller passion for en sag, men har også potentialet til at forandre noget i samfundet:

> I argue that the creative activist is in many ways one of our time's most influential critics. Her practices constistute both a subtle and spectacular critique and, when succesful, can function as a priming pump for the political imagination (Harrebye 2016: 5).

Ny kommune



Kernen på (X) er en anerkendelse af borgerne som initiativtagere til skabelsen af nye løsninger i byen. Ansvaret for byen ligger ikke kun hos kommunen, men hos alle. Ligesom friheden til at at agere i det offentlige rum ligger hos alle. Man taler om "den nye kommune", der dækker over kulturen på (X), hvor man ikke er underlagt en masse bestemmelse og regler, udover den sunde fornuft og den gode intention. Udtrykket indikerer dog også en opfordring til "den gamle kommune" om at turde redefinere sig selv og sine metoder

Kreativ aktivisme er en borgerdrevet, projekt-organiseret og ikke-voldelig demokratisk deltagelse, hvor kritiske perspektiver på samfundsmæssige problematikker og politiske systemer kommunikeres ud gennem kreative midler. Dette kan være midlertidige interventioner såsom små happenings, transformative events eller kunstudstillinger. Disse skabes ud fra en symbolsk logik, hvor kreative aktivisters brug af ironi og eksperimentering med utopier, anvendes strategisk i det offentlige rum (Harrebye 2012: 5-8). Fælles for disse aktiviteter er, at der ofte ligger en agenda om at opfordre borgerne til social bevidsthed og stillingtagen til valgte problemstillinger (ibid.: 135).
I sin typologi sammenligner Harrebye den kreative aktivisme med *The Radical* (radikal aktivist) og *The Confrontational* (konfronterende aktivist), da disse tre alle ser det sociale som et kampfelt og handler med konfliktstrategier. I modsætning hertil anvender *The Professional* (professionel aktivist), *The Occassional* (lejlighedsvis aktivist) og *The Everyday Maker* (hverdagsaktivist) forhandlingsstrategier (ibid.: 139).

Den aktivisme adskiller sig er i sin medierende rolle og intenderede placering i gråzonen mellem den politiske og den civile sfære. Størstedelen af de kreative aktivister respekterer de demokratiske principper og regler, men stiller sig kritiske overfor holdninger og restriktioner for derved at udfordre dem på kreativ vis. Det er således midlet til at kommunikere sin uenighed, der adskiller den kreative aktivisme fra de resterende antagonistiske aktivismeformer (ibid.: 134-139). Kreativ aktivisme kan dermed defineres som en ikke-voldelig demokratisk deltagelse, som handler om, hvordan den enkelte borger har fået mulighed for at komme til orde i samfundet og dermed gradvist har ændret sig i forbindelse med, at demokratiet har ændret karakter (ibid.: 9).

(X)'s karakterisk som en by i byen, kendetegnet ved en *do-ocracy*, fordrejninger og skabelse af situationer i et fællesskab af egoister kan således forklares med den kreative aktivisme som fænomen. For folk på (X) er byen netop et kampfelt, hvor der eksisterer agendaer og logikker, som er dominerende, uhensigtmæssige og undertryggende og ved at skabe en ramme for medbestemmelse og kreativ udfoldelse, har man derfor formået at skabe et mulighedsrum, hvor brugerne organiserer sig på nye måder og søger at få en indflydelse på byen og dens udvikling ved hjælp af positive alternativer.
(X) er ikke underlagt samme love og regler, som Aarhus Kommune og dermed heller ikke samme realisme og ikke mindst økonomiske forpligtelser. Der er plads til at eksperimentere, fejle, blive klogere og prøve igen. Det er netop disse frie

rammer, der gør det muligt at kunne arbejde med utopiske forestillinger og fremtidsscenarier. Når F-bygningens lokaler bygges som et tetris-spil, når gamle containere, forbundet med en industriel brug, genanvendes som boliger, scener og solterasser og Plantecafeen omdannes til et forsamlingshus, er der tale om utopier, muliggjort af en frihed til at gøre frem for at planlægge og forholde sig til bureaukratiske restriktioner. Med en procesorienteret tilgang, hvor eksperimenter, kreative påfund og det sociale er omdrejningspunkt, er der således ikke tale om en konfrontation, men snarere en lyst til og et behov for at forestille sig nye måder at bruge byen på.

Ud fra dette vil vi argumentere for, at (X) opererer under, hvad vi vil betegne som kreative aktivitiske normer, der, ved hjælp af kunstneriske værktøjer og kommunikationsformer, udtrykker en række kritikpunkter i forhold til den traditionelle, strategiske byplanlægning. Netop præsentationen af utopier er, ifølge Harrebye, et effektivt virkemiddel til at vise alternativer til de eksisterende forhold, idet konkrete, fysiske løsninger og events har en evne til at skabe refleksion. Harrebye betragter events som midlertidige koncentrationer af politisk eller kulturel kreativitet, hvor menneskelige handlinger kan ændre normative logikker samt: *"transform structures largely by constituting and empowering new groups of actors or by re-empowering existing groups in new ways"* (Harrebye 2016: 17-18). De projekter og arrangementer, der foregår på (X), ser vi derfor som opfordringer til ikke blot de allerede eksisterende brugere, men til alle Aarhus' borgere til at tage aktiv del i deres by. De mange initiativer er dog også et opråb til Aarhus Kommune om, at byudvikling kan foregå på en anden måde, hvis der skabes en ramme, hvor borgerne har en større frihed og selvstændighed. Hermed ser vi, hvordan (X) formår at placere sig i en position imellem den civile og den politiske sfære - en position, som Harrebye netop mener er essentiel, hvis man ønsker at skabe en reel forandring i samfundet: *"It is in the cracks of the politicians' polished surface, in our seemingly coherent ideologies, in the political system, and in our belief systems that the creative activist works"* (ibid.: 19).

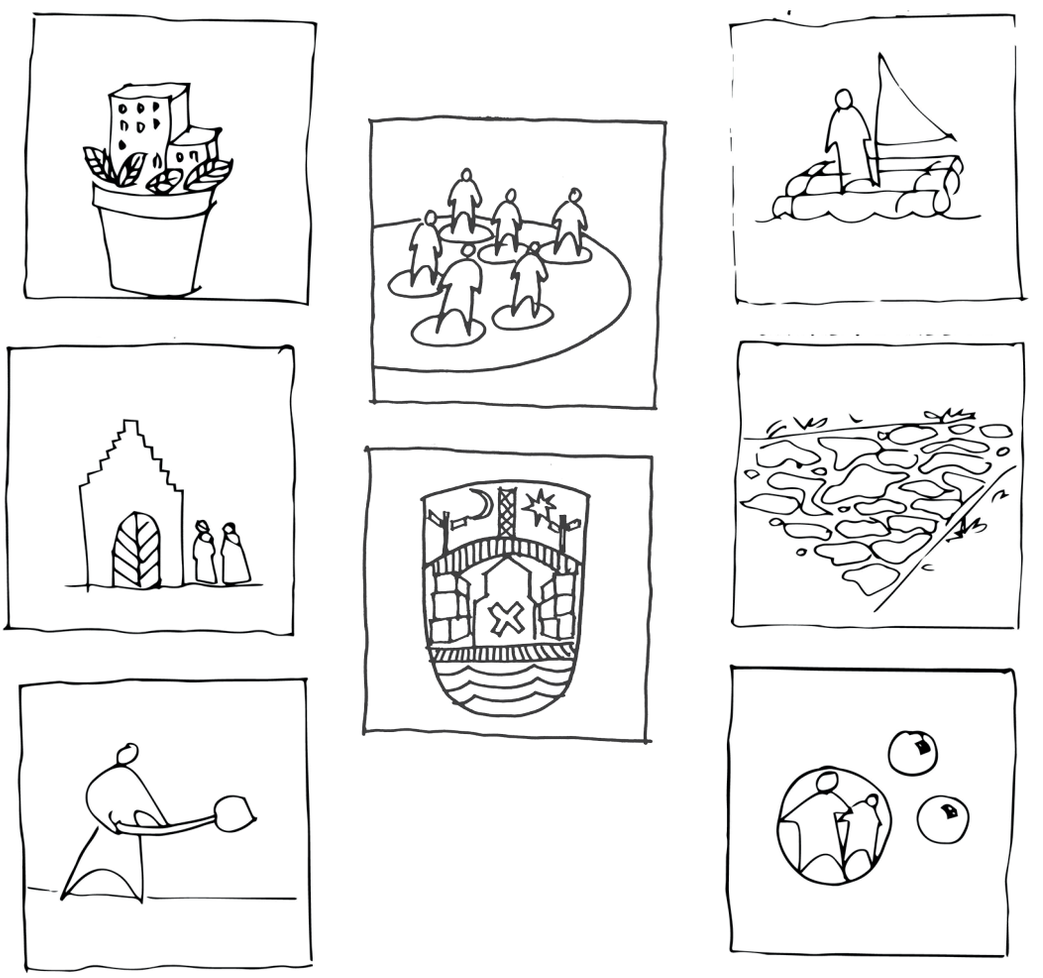
Da Bureau Detours indtog det sydlige godsbaneareal i 2009, var det netop fordi de så et vagt rum, et mellemrum i byen, hvor der ingen betydninger, symbolikker og værdisæt var endnu. Her var der plads til at skabe et større projekt uden de omkringliggende strukturers påvirkning. Når Mads Peter stadig i dag arbejder for at opretholde en boble-stemning, er det således for at bibeholde denne position, hvor der er opsat nogle ydre rammer, som brugerne kan arbejde frit indenfor og dermed blive aktører, der igangsætter forandringer (Harrebye 2016: 4, 19). De kan agere aktivistiske som såkaldte hverdagsaktivister – aktive medborgere, der motiveres til at gøre en forskel ved at gøre de små forskelle i eget hverdagsliv. Ifølge Harrebye er denne form for aktivisme især karakteriseret ved en DIY logik, hvor den aktive borger ønsker håndgribelige og umiddelbare resultater gennem lokale løsningsorienterede projekter. Det interessante er dog, hvordan den mere strukturerede kreative aktivisme opstår i fællesskabet, i den samlede stemme, som alle brugere deler, og som dermed danner Instituttet i Institut for (X). Her er løsningen og det enkelte projekt ikke i centrum, men derimod ønsket om at skabe refleksion hos forbipasserende, politikere og brugere af mere eller mindre fast karakter. Processen, brug af symboler og kreativ formidling er her de vigtigste værktøjer.
I afsnittet omhandlende (X) som en boble, henviser vi til Iveson, der mener, at kreative stedstilegnelser skal indgå i en samlet politik for, at de kan få en indflydelse. Denne politik leveres, når (X) agerer mere aktivistisk og tør bevæge sig ud fra sin egen boble og stille krav og udfordre den gængse byplanlægningstradition. Den DIY-logik som udleves af brugerne, og som markerer dem som forhandlende hverdagsaktivister, kombineres med en mere konfronterende kreativ aktivisme og bliver til en samlet politik, sådan som Iveson mener er nødvendig for at skabe et forandringspotentiale.
Harrebye påpeger i den sammenhæng på fordelen ved denne kombination, hvor anvendelsen af symboler og en ”gør det selv”-attitude, giver anlæg til en selvrefererende befolkningsgruppe, som arbejder ud fra en anden logik og dermed danner en parallel til resten af samfundet. Denne kombinering kan dog også føre til en konstruktiv kritik, der taler for, at løsninger skal findes imellem de offentlige institutioner og den enkeltes ønsker og behov (Harrebye 2012: 140).

På (X) ser vi netop, hvordan de enkelte taktiske stedstilegnelser ikke blot har en social men også demokratisk betydning. Dette skyldes især den forståelse af kreativitet, som adskiller sig markant fra den traditionelle byplanlægning, hvor kreativitet er inkorporeret i og tæmmet af kapitalismen. I et globalt oplevelsesorienteret samfund, hvor produktion er afhængig af innovative individer til at nå nye vækstrater og markeder, bliver kreativitet tilhørende en særlig vækstskabende klasse

og dermed betragtet som et nødvendigt krav frem for et privilegium. På (X) hentes motivationen til at fordybe sig i projekter tværtimod i den personlige passion og nysgerrighed. Brugerne handler ud fra en spontan og fri mentalitet, hvor der intet endeligt mål er og hermed bliver kreativitet forstået som evnen og villigheden til at bryde fri fra de eksisterende normer. Hermed betvivler og udfordrer man, hvad et offentligt rum er og skal kunne ved at pege på, hvem byrummet er til for, og hvem der kan bruge og ændre det.

Med denne forhandlende og symbolske aktivismeform, er der således ikke tale om en decideret kamp mellem det styrede og beherskede rum og det autonome og tilegnede rum. I stedet er der tale om en aktivistisk kamp for autonomi på et lille område, en sprække i byen, hvor brugerne, gennem midlertidige fordrejninger af rummet, skaber mulighed for realiseringen af alternative projekter og udfoldelse af identitet og fællesskaber, der er delvist frigjort fra samfundets normer samt forbrugs- og vækstorienterede logik.
Med en kombinering af en hverdagsaktivisme og en kreativ aktivisme, ser vi således, hvordan aktivismen på (X) ligger i stedstilegnelsen, den løsningsorienterede DIY-urbanisme, som mobiliserer og itensiverer de sociale og demokratiske kvaliteter ved det offentlige rum og præsenterer nye oplevelser i og perceptioner af byrummet (Fabian 2012; Fabian og Samson 2015).

Opsamling (af Nanna)



Med en overordnet forståelse af byen som et konfliktfyldt sp, har vi analyseret (X) som et udtryk for en DIY urbanisme, hvilket vi udfolder med en teoretisk rammesætning omkring taktisk stedstilegnelse og aktivisme. De enkelte analyser danner tilsammen et billede af (X) og er valgt ud for at vise, hvordan (X) markerer sig som et bemærkelsesværdigt og succesfuldt projekt. Vi betragter derfor praksisserne på (X) som taktiske handlinger, der opstår på den enkelte brugers initiativ, passion og ejerskab, frem for fikserede plantegninger og som derfor leverer et aktivistisk modstykke til en målorienteret byplanlægning.

I første afsnit beskriver vi den gældende byplanlægningsfilosofi, som handler om at planlægge for det uforudsete, åbne og fleksible. Med dogmerne *Grow architecture* og *Broken streets* viser vi, hvor man bevidst lader stedet vokse frem ud fra

brugernes aktiviteter, ideer og ressourcer, og dermed åbner op for, at der kan opstå aktiviteter, som ellers ikke ville have en plads i byens fastdefinerede byrum. Den løse tilstand giver plads til nye muligheder og stedets materialitet vokser frem omkring brugernes aktiviteter. Derfor er (X) også et dynamisk og transformativt sted, som ændres konstant, når nye brugere, ideer og udfordringer kommer til. Ved at arbejde ud fra en åben designproces, planlægge for det ukendte og dermed understøtte det levede liv frem for nogle definerede funktioner, udfordrer brugerne de gængse betragtninger og brug af byen, eksempelvis ved at bygge et hjem af containere eller holde fællesspisning på gaden. Vi betragter derfor (X) som et loose space, kendetegnet ved et fravær af determinerede, tilknyttede og begrænsede funktioner samt en fri adgang for alle. På (X) mener man nemlig, at det er gennem borgernes praksisser, brug og ændringer af steder, at kultur og kreativitet opstår. Det handler om at se muligheder, eksperimentere og på den måde bidrage til en transformation og definition af et steds betydning.

De stedstilegnelser, vi ser på (X), i form af skabelse af situationer og fordrejninger af funktionaliteter er et forsøg på at mobilisere eller intensivere de sociale kvaliteter, der findes i det offentlige og dermed muliggøre nye oplevelser i og forestillingen om byrummet. Der opstår således en deltagelseskultur, som ikke findes andre steder i byen. I andet afsnit dykker vi ned i den overordnede metodologi kaldet *do-ocracy*, som dækker over en magtoverdragelse og autonomi til den, som handler og tager ansvar. Som et modspil til involvering- og samskabelsesprocesser, hvor planlægningen ofte bliver på kommunens præmisser, er der, på (X), fokus på fordybelse og frihed til at bruge sin tid på det, man brænder for. Det engagement og den dedikation, som eksisterer, bunder således i en kreativitet på brugernes præmisser og overdragelse af magt til ikke-eksperter med vigtige levede efaringer og ressourcer i forhold til at identificere udfordringer og løsninger i byen. Den kuratering, som foregår, er derfor også ud fra løbende samtaler frem for vedtægter og regelsæt. Med frihed og selvbestemmelse følger et ansvar, evne til at realisere og styre projekter, hvilket brugerne lærer hen ad vejen med kyndig vejledning fra den daglige leder Mads Peter.

(X) er altså ikke noget uden brugerne, hvis dagligdag er centreret omkring deres respektive projekter og ikke på stedet som helhed. Vi betragter derfor (X) som bestående af mange små praksisfællesskaber, idet brugerne finder sammen på baggrund af fælles interesser og oplever en sammenhængskraft i det gensidige engagement, fælles virksomhed og repertoire. Det interessante er i den forbindelse, hvordan disse små fællesskaber forenes i et større neotribalt fællesskab, som

bygger på fælles værdier frem for konkrete praksisser og dermed giver brugeren en energi og følelse af samhørighed blot ved at være tilknyttet (X) som sted og dele nogle fælles værdier med de andre.

I det afsluttende afsnit tager vi udgangspunkt i Harrebyes nuancering af aktivismebegrebet og argumenterer for, at (X) opererer under aktivistiske normer. Med et løsningsorienteret fokus, overdragelse af magt til brugeren og fordybelse i egne projekter, giver (X) en mulighed for at agere hverdagsaktivistisk.
Det interessante er dog, hvordan den mere strukturerede kreative aktivisme opstår i fællesskabet. Her er løsningen og det enkelte projekt ikke i centrum, men derimod ønsket om at skabe refleksion hos forbipasserende, politikere og brugere af mere eller mindre fast karakter. Processen, brug af symboler og kreativ formidling er her de vigtigste værktøjer og den DIY-logik, som udleves af brugerne kombineres derfor med en mere konfronterende kreativ aktivisme, som samler de mange praksisser til én politik. Hermed ser vi, hvordan (X) er i stand til at levere en bemærkelsesværdig og konstruktiv kritik af den dominerende byplanlægningstilgang ved at tale for, at løsninger skal findes imellem de offentlige institutioner og den enkeltes ønsker og behov. Med en kombinering af en hverdagsaktivisme og en kreativ aktivisme præsenterer (X) således nye oplevelser og perceptioner af byrummet og formår derfor at mobilisere og intensivere sociale og demokratiske kvaliteter ved det offentlige rum.

Den DIY urbanisme, som eksiterer på (X) er derfor ikke et udtryk for en decideret afvisning af den kommunale tilgang, men derimod en aktivitisk kamp for autonomi på et lille område, en sprække i byen, hvor kreativitet forstås som even til at tænke uden for rammerne og dermed skabe mulighed for realiseringen af projekter, der er frigjort fra samfundets normer. Aktivismen betragtes således som en samfundsdeltagelse og et udtryk for en demokratisk handling, der har potentiale til at skabe en reel forandring, idet den arbejder ud fra en medierende rolle mellem den politiske og civile sfære.

Kapitel 5

Identitetsdannelse som fundament for modstand og forandring (af Nanna)

Planlægning ud fra en primæridentitet

Med udgangspunkt i en teoretisering omkring identitetsdannelse introduceret af den spansk-amerikanske professor i sociologi Manuel Castells, udfolder vi, i dette kapitel, vores rammesætning af byen som et spændingsfelt og den konkrete behandling af relationen mellem Aarhus Kommunes strategiske brug af kreativitet og de taktiske stedstilegnelser på (X).

Ifølge Castells er identitetsdannelse et centralt aspekt i nutidens globaliserede samfund, der består af netværk på tværs af landegrænser, kulturer og tidszoner. I mødet mellem det globale og det lokale, bliver jagten på identitet den grundlæggende kilde til social betydning og dermed også den dynamiske motor bag formningen af samfundet. Ud fra et konstruktivistisk perspektiv, bliver Aarhus Kommunes prioritering af den kreative klasse, derfor, i denne optik, betragtet som en en prioritering af en såkaldt primæridentitet, som passer på det billede, Aarhus forsøger at skabe om sig selv.
Da Castells betragter identiteter som konstruerede, og individet gennem sin identitetsdannelse kan redefinere værdier og betydning, ser han dog også en mulighed for at skabe skabe social forandring. Til at udfolde dette, introducerer han begreberne *legitimerende identitet, modstandsidentitet og projektidentitet*.
Vi anvender denne terminologi til at analysere (X)'s position i forhold til den primæridentitet, som vi ser dominere den aarhusianske byplanlægning, samt diskutere betingelserne for og udfordringer ved et fremtidigt samarbejde mellem de to logikker.

Manuel Castells betragtes som en af de intellektuelle grundlæggere af, hvad der er blevet kendt som den nye urbane sociologi. Castells forfatterskab tager udgangspunkt i tiden omkring afslutningen af forrige århundrede, hvor der indtraf en række skelsættende historiske begivenheder, som transformerede menneskelivets sociale landskab fuldstændigt. Især i det omfattende værk *The Information Age: Economy, Society and Culture*[3] leverer Castells et ambitiøst og skelsættende bud på en systematisk teori om den sociale og økonomiske dynamik i den såkaldte informationsalder og argumenterer i den forbindelse for en nytematisering af bysociologien. Afsættet for Castells perspektiv på byen er en generel afvisning af, at den øgede globalisering, vi har set siden 1990'erne, har medført en homogenisering og dermed én bymæssig kultur (Castells 2000: 390; Jensen 2014: 50-51). Globalisering er derimod et spørgsmål om lokaliserede processer og transformationer. På den ene side vil der opstå en relativt homogeniserende bevægelse på tværs af kulturer, men på den

3 Værket består af tre bind udgivet i henholdsvis 1996, 1997 og 1998. I dette speciale henvises der til nyudgivelserne af de to første bind, som er udgivet i henholdsvis 2003 (dansk udgivelse) og 2004 (engelsk udgivelse).

anden side vil de globale strømme føre til lokale heterogene modstandspotentialer. Den globaliserede verden har således medført nye relationer mellem det globale og det lokale og dermed også nye udfordringer og spændinger. Når vi trækker på Castells bysociologi, er det derfor med udgangspunkt i spørgsmålet om integration, og hvordan mangfoldige kulturer og identiteter kan "dele byen". Castells taler netop for, at man må droppe forestillingen om byen som en homogen offentlighed og i stedet betragte den som et kampfelt bestående af mangfoldige aktører og overordnede styringslogikker i komplekse netværk (Castells 2000: 399; Jensen 2014: 51).

I tråd med vores definition af oplevelsessamfundet betragter Castells nutidens samfund som et kapitalistisk netværk, hvor alle afgørende dele af økonomien, politik og kultur foregår i såkaldte informationsbaserede netværk. Vi lever i et netværkssamfund, som er kendetegnet ved en global karakter og dynamisk natur, hvor territoriale grænser og traditionelle identiteter er blevet overskredet af strømme af penge, kultur, information og kriminalitet. Selvom vi lever et højteknologisk liv og danner netværk på tværs af nationale grænser, har vi dog, ifølge Castells, brug for mening, betydning og erfaring i vores liv, som ikke findes i disse globale strømme. De knytter sig derimod til tid og sted, hvor vi befinder os fysisk og skabes gennem vores identitet. Jagten på identitet, kollektiv eller individuel, tillagt eller konstrueret, bliver den grundlæggende kilde til social betydning (Castells 2003: 2). Byrummet bliver således et sted, hvor det globale og lokale mødes, hvor magtrelationer viser sig, politiske interesser materialiseres og kulturelle identiteter dannes og udfordres. Derfor er identitet et centralt aspekt i netværkssamfundet og identitetsdannelse således en social og konstrueret proces, som er nødvendig at forholde sig til, når man ønsker at forstå nutidens samfund og de normer og traditioner, som eksisterer.

En vigtig pointe hos Castells er dog, at identiteter kun bliver identiteter, hvis de sociale aktører internaliserer dem og konstruerer deres betydning omkring denne internalisering. Dermed åbner identitetskonstruktionen i netværkssamfundet op for en ny verden af modsigelser og konflikter, som følge af, at folk verden rundt ikke accepterer og internaliserer primæridentiteterne. De nægter at blive skygger af de globale strømme. Castells kalder denne tendens for en spænding mellem nettet og selvet, hvor nettet er den primære identitet, som dominerer de globale strømme og de dertilhørende kulturelle koder, og selvet er individets insisteren på at være et selvstændigt subjekt (ibid.: 17).
Identitetskonstruktion er således den dynamiske motor bag formningen af samfundet, men det er på samme tid også gennem konstruktion af identitet, at der er mulighed for at skabe sociale forandringer, da individet, eller selvet, kan redefinere

værdier og betydning (Castells 2004: 2). Når Castells beskæftiger sig med identitet i netværkssamfundet er det således, fordi han er optaget af, hvordan skabelsen af identiteter kan være udtryk for, at folk tager afstand fra herskende logikker i samfundet. Menneskets syn på og oplevelse af byen indskriver sig i de konkrete magtkampe, der afspejler modsætninger i samfundet og sociale bevægelser skal derfor også ses ud fra denne optik. Hermed bidrager Castells til vores rammesætning af byen som et kampfelt og behandlingen af den grundlæggende spænding mellem Aarhus Kommune og (X), som repræsenterer henholdsvis en global strategisk brug af kreativitet ud fra et vækstperspektiv og en lokal modstand funderet på taktiske tilegnelser af steder. Vi betragter således spændingsfeltet ud fra en teoretisering omkring identitet, hvor identitetsdannelse bliver fundament for samfundsstrukturer, men også fundament for modstand og forandring.

I sine empiriske observationer i perioden omkring 1990'erne identificerer Castells, hvordan al social handlen og politik bygges op omkring såkaldte primære identiteter. Identiteter, som enten har rødder i historie og geografi eller bliver konstrueret fra grunden. Castells ser således, hvordan en primæridentitet tildeles en fremtrædende plads som organiserende princip, og som indrammer de andre identiteter (Castells 2004: 6-7). Dette foregår, når udvalgte kulturelle attributter gives en højere status og prioritet end andre kilder til betydning. Castells påpeger, at der ikke er tale om nogen ny tendens og identitet altid har været roden til al betydning siden menneskesamfundets grundlæggelse. I nutidens samfund, der er karakteriseret ved ofte fragmenterede og flygtige sociale bevægelser, er identitet dog ved at blive den væsentligste og sommetider eneste kilde til betydning. Der er tale om en verden af ukontrolleret, forvirrende forandring, hvilket skaber en tendens til at gruppere sig ud fra nogle grundlæggende identitetsfaktorer såsom religion, etnicitet, territorier eller nationalitet (ibid.: 2-3).

I Kapitel 3 beskriver vi, hvordan oplevelsessamfundet er et udtryk for denne jagt på identitet i en ellers forandrende verden, hvor fokus er vendt ud mod de omkringliggende byer og lande, som man skal konkurrere mod og markere sig i forhold til. I en stigende globaliseret verden bliver konkurrence om synlighed og tiltrækning af turister, tilflyttere og virksomheder skarpere og byer bliver i den forbindelse i stigende grad planlagte og designede for at påvirke os på bestemte måder. I denne kamp om synlighed bliver kvaliteter inden for erhverv, turisme, kultur og oplevelse identitetsmarkører.

I 2014 vedtog Aarhus byråd en officiel fortælling om Aarhus, der skulle bruges i

en fremtidig branding af byen. Som en del af denne fortælling kom man frem til fire brandværdier, der ikke blot skal karakterisere, men også differentiere byen i en international kontekst. I fortællingen lægges der blandt andet vægt på Aarhus som *"en by, som eksperimenterer og gentænker de koncentionelle måder at gøre tingene på"* (citybrandaarhus.dk a). Det pulserende bymiljø, placering tæt på hav og skov samt rummelighed overfor ung som gammel, danner tilsammen et billede af en by, der er "uhøjtidlig og tilbagelænet, ung, optimistisk, ambitiøs og summende af liv" (citybrandaarhus.dk b).
Vi ser netop dette foregå i planlægningen af den nye bydel Aarhus K, hvor den primære identitet, med overskrifter som kultur, kunst og knudepunkt, hentes i den industrielle arkitektur, historien om den gamle godsbanegård og ikke mindst de mange aktiviteter, som har fundet sted siden (X) indtog stedet. Disse markører sættes i en ny kontekst i form af den moderne arkitektskole, grønne områder og kulturinstitutioner. Planlægningen går således på at iscenesætte et oplevelsesrum, der danner rammen om borgernes kulturforbrug ud fra den overordnede kommunale brandingstrategi og dermed sikrer økonomisk vækst.

Den primæridentitet, som dominerer byplanlægningen i Aarhus, og som bygger på alt fra bygninger, materiale fra historien og kollektiv hukommelse, efterlader en række værdier og kulturelle koder, som den enkelte borger må acceptere og inkorporere i sin individuelle forståelse og meningsdannelse af byen og sig selv. Castells hypotese er nemlig, at de, som konstruerer den kollektive identitet, også determinerer det symbolske indhold i denne identitet og dermed den betydning for dem, som identificerer sig med den eller placerer sig uden for den. Identitet bliver dermed et spørgsmål om magt (Castells 1997: 15-16). I takt med at kultur er blevet et instrument for lokale bystyrer og deres erhvervspartners udviklingsstrategier, bliver det offentlige rum i høj grad defineret af makroniveauet og det er således op til den enkelte borger at acceptere de dominerende værdier og kategorier for at blive indlemmet i netværket og nyde godt af det fælleskab. Der appelleres til den kreative klasse, som med sin gode smag inden for kunst og kultur, samt innovative evner indenfor erhvervslivet, netop understøtter målet om en oplevelsesby. Prioriteringen af den kreative klasse er en prioritering af en primæridentitet, som passer ind i det billede, Aarhus forsøger at skabe om sig selv og som har en økonomisk og vækstmæssig værdi i et globalt perspektiv. Planlægning af oplevelsesbyen fører således til indlemmelsen af en særlig form for kreativitet og dermed borger og i samme ombæring ekskludering af andre.

Institut for (X) som modstandsidentitet

Som sagt foregår den sociale identitetskonstruktion altid i en magtkontekst, hvor værdier og betydninger prioriteres og efterlader den enkelte til enten at internalisere disse eller placere sig uden for netværket. Men ligesom vi ser, at identitetsmarkører bliver det bærende værktøj til at markere sig på det globale plan, bliver konstruktion af identitet også midlet til at redefinere værdier og skabe nye betydninger.
Til at udfolde dette opstiller Castells tre procestyper for identitetskonstruktion (Castells 2004: 7-8).

- **Den legitimerende identitet:** En proces, hvor identitetsobjektet frembydes gennem et samfunds dominerende institutionsdannelser med henblik på at rationalisere og konsolidere disse dominans.
- **Modstandsidentiteten**: En proces, hvor sociale aktører, hvis samfundsmæssige positioner devalueres eller udgrænses af den dominerende logik, danner fællesskaber funderet på modstand.
- **Projektidentiteten**: En proces, hvor sociale aktører, ud fra de forhåndenværende kulturelle materialer, tilstræber at redefinere deres samfundsmæssige positioner gennem en bearbejdning af de grundlæggende sociale strukturer i samfundet.

Disse tre processer for identitetskonstruktioner fører til forskellige tilstande i samfundet:
Den legitimerende identitet genererer civilsamfundet, hvilket dækker over en serie af institutioner såsom kirken, foreninger og partier. Disse institutioner kan ses som en forlængelse af staten men på samme tid dybt funderet i befolkningen. Det er netop dette tvetydige karakteristika, der gør civilsamfundet til et privilegeret terræn for politiske forandringer. Det er således også i civilsamfundet, at de dominerende kulturelle koder og dermed primæridentiteter eksisterer.

Konstruktionen af en modstandsidentitet handler derimod om at skabe en defensiv identitet, som står i modsætning til de dominerende institutioner og ideologier. Dermed vendes der rundt på, hvem der bedømmer, hvilke værdier og normer, der anses som korrekte og grænsen mellem nettet og selvet markeres. Modstandsidentiteten er dermed et udtryk for en *"exclusion of the excluders by the excluded"* (Castells 2004: 9).

Den sidste procestype for identitetskonstruktion er projektidentiteten, som producerer subjekter. Subjekter hos Castells er ikke det samme som individer, men derimod

sociale aktører, der har formået at udvide en modstandsidentitet til at involvere flere samfundsgrupper og dermed transformere samfundet på et større plan (ibid.: 10).
Vi anvender Castells' terminologi til at analysere og diskutere (X)'s identitet og dermed position i forhold til den primæridentitet, som vi ser dominere den aarhusianske byplanlægning, og som kommer til udtryk i udviklingen af bydelen Aarhus K. Rammen for denne opgave er således en spænding mellem, hvad vi kalder den primære identitet og (X)'s individuelle identitetskonstruktion, som giver anledning til, at der kan opstå andre værdier. Vi påpeger i den forbindelse, hvilke konsekvenser det kan have alt efter om (X) positionerer sig som en legitimerende identitet af primæridentiteten, en ekskluderende modstandsidentitet eller en forhandlende projektidentitet.

Da Mads Peter og resten af Bureau Detours, som er grundlæggerne af (X), arrangerede gadefester og fællesspisning i Anholtsgade, var det ud fra en grundlæggende utilfredshed med den monokultur, som de så i Aarhus, især grundet en byplanlægning, som udelukkende var funderet på tegninger og planer udviklet af arkitekter og politikere. Med en stor skabertrang og hovedet fuld af ideer, der indebar alt fra langborde på gaden til nye boformer og kreative kulturprojekter, indtog gruppen derfor det sydlige godsbaneareal med ønsket om at gøre byen til deres egen. På (X) skulle der herske en anden logik, uden krav om afrapportering, vedtæger og andre former for konsensus-apparatur, som, ifølge Mads Peter, kendetegner magtens logik (bilag 1). Ved at bryde ud af den legitimerende identitet, som ellers konstituerer samfundet, blev (X) således et udtryk for en modstand ud fra anderledes eller modsatte principper end dem, vi ser kendetegne de dominerende kultur- og byplanlægningsinstitutioner. De udtryk, tegninger og filosofier, som vi har beskrevet i kapitel 4 er eksempler på de virkemidler, som (X) bruger til at markere afgrænsningen og konstruere nye mønstre og kommunikationsformer mellem brugerne. Vi argumenterer derfor for, at grundlæggelsen af (X) kan ses som et udtryk for dannelsen af en modstandsidentitet.

Dannelsen af modstandsidentiteter viser, hvordan magt i netværkssamfundet ikke længere er koncentreret omkring institutioner, organisationer og andre symbolske magthavere (Castells 2004: 424). Med en organisering omkring nogle specifikke værdier, søger modstandsidentiteter en alternativ kilde til mening, i et samfund defineret af globale strømme af magt og rigdom (ibid.: 68-69).
Med tilegnelsen af det sydlige godsbaneområde og oprettelsen af (X) som en lille by i byen, skabte gruppen en territoriel samt symbolsk afgrænsning mellem monosamfundet og den særprægede kultur, som langsomt er udviklet i takt med, at der er kommet flere brugere til, og fællesskabet har vokset sig større. Et fællesskab bestå-

ende af engagerede og passionerede mennesker, som ikke føler sig repræsenterede af de officielle institutioner, hvor der ikke er plads til at prøve sig frem, lave fejl og lære af disse fejl. Vi har tidligere beskrevet (X) som et fællesskab af egoister. Hvor *(X)*'et indikerer en variabel, som gives betydning af den enkelte bruger, indikerer *Instituttet* en kollektivitet. (X) er således baseret på en fællesskabslogik som dels indebærer en opretholdelse af skarpe grænser mellem os og dem, dels er baseret på et system af værdier og overbevisninger, som de andre identiteter hos brugerne underordnes.
Denne identitet fører til opbyggelsen af en meget defensiv karakter, der søger at vende samfundets værdier. Modstandsidentiteter er karakteriseret ved en ikke bare konflikt med omgivelserne, men en total afvisning af muligheden for kommunikation. Der er således tale om en kollektiv modstand imod undertrykkelse typisk udført af identitet, der har enten en historisk, geografisk eller biologisk forskellighed og dermed gør modstandens grænser klart defineret (ibid.: 9).

Bydelskontoret – udtryk for en projektidentitet

I kapitel 4 ser vi, hvordan (X) vender logikker fra det omkringliggende samfund på hovedet og dermed eksplicit præsenterer et alternativ. I dag, godt otte år senere, er der dog sket meget med (X)'s position i samfundet og dermed også identitet. Med en øget bevidsthed om potentialet i anvendelsen af midlertidige initiativer fra kommunens side og en i den forbindelse anerkendelse af (X)'s værdisæt, har der åbnet sig en mulighed for (X) til at udvide sin metoder og tilgange til også at gælde det resterende samfund.

Det er en central del af Castells' argumentation, at specifikke identiteter kan ændre karakter, så en identitet, der starter som modstandsidentitet, kan forsøge at inkludere andre og dermed udvikle sig til at blive en projektidentitet. Det er derfor ud af modstandsidentiteter, der skabes kollektive agenter for social forandring. Disse konstruerer ny betydning omkring en projektidentitet, som har til mål at transformere samfundet som helhed (ibid.: 422).
Med udgangspunkt i modstandsidentitetens veldefinerede værdier, er det projektidentitetens mål at rekonstruere dele af samfundet, hvilket gør denne til kilden til social forandring i netværkssamfundet (ibid.: 70).

"Der er et politisk ønske om, at Institut for (X) skal være større", udtaler Jonas og pointerer, at han, og resten af styregruppen, arbejder for at kunne udvide og oversætte (X) til også at vedrøre resten af byens aktører. Med en øget interesse følger også et øget krav om intern organisering og stærkere forståelse af, hvad (X) er og kan som et samlet sted. Den nye tendens har således tvunget (X) til at reflektere

over sig selv, og hvordan de bedst kan få indflydelse.

Det nyoprettede såkaldte Bydelskontor viser denne ændrede selvforståelse. Der er tale om et samarbejde mellem Borgmesterens Afdeling og (X) og formålet er at forbinde de erfaringer, som (X) har oparbejdet med de kommunale visioner for Aarhus. Bydelskontoret skal således ses som en inddragelse af filosofier fra (X) i en generel byplanlægningskontekst. Visionen er, at de metoder, som udvikles af Bydelskontoret, skal skabe grobund for en helt ny tilgang til byudvikling i Aarhus. Vi ser således, hvordan der er sket en gensidig velvilje i forhold til samarbejde fra begge parter, og (X) derfor i dag kan betragtes som en projektidentitet:

> Det [Bydelskontoret] er det, som skal være med til at oversætte (X) fremover. Så det skal oversættes og læres, så andre kan bruge det (bilag 1).

Hvor modstandsidentitetens styrke hviler på det statiske og lukkede, er projektidentiteter stærke og dynamiske på én gang. De accepterer forandring og vil påvirke andre. Projektidentitet tager altså samme udgangspunkt som modstandsidentiteten, men dér hvor projektidentiteten adskiller sig er, at man her ikke ønsker en værdiombytning, men i stedet en udviskning af ulighederne. Med Bydelskontoret har (X) anerkendt vigtigheden af at kunne oversætte deres særprægede kultur til principper, som kan overføres til den generelle byplanlægning i resten af byen. Som et led i denne udvikling, må de eksempelvis tillære sig "kommunesproget", hvor et udtryk som "gangster-møde", der dækker over et styremøde på (X) eksempelvis må hedde noget andet, når der åbnes op for omverden, og mødedeltagere indbefatter eksempelvis borgmester Jacob Bundsgaard (bilag 3).

Analysekapitlerne har vist spændingen mellem den kommunale forvaltningskultur baseret på kontrol og forudsigelighed og en mere aktivistisk kultur, hvor netop uforudsigelighed og oplevelsen af autonomi er afgørende. Selvom vi rammesætter byen som et kampfelt og viser, hvordan (X) retter en kritik mod kommunens vækstprojekt, ser vi dog samtidig, hvordan der ikke er tale om et decideret opgør med det overordnede system. Trods kampen om autonomi og ejerskab er forholdet mellem kommunen og (X) altså ikke præget af en åbenlys konflikt og konfrontation. Tværtimod er der tale om et ønske om samarbejde. Forklaringen på dette kan blandt andet findes i den nye tendens blandt urbane aktivister, hvor der agéres inden for systemets rammer gennem fordrejende praksisser. Frem for at tage udgangspunkt i en politisk dagsorden og en omvæltning af systemet, er der tale om fredelige, taktiske udnyttelser af mellemrummene i det kapitalistiske samfund

samt en udfordring af grænserne for det mulige *inden for* disse overordnede rammer.

Samarbejde mellem kommunen og de urbane aktivister

Rammen for dette speciale er en beskrivelse af de to aktørers engagement i byen og karakteren af deres involvering i produktionen af byens rum. I den forbindelse har vi identificeret et potentielt sammenstød mellem kommunens bureaukratiske tilgang til byens rum og på den anden side det autonomt organiserede rum. Ud fra Castells' terminologi, vil vi, i det følgende afsnit, udfolde denne relation samt diskutere betingelserne for og udfordringerne ved et fremtidigt samarbejde mellem kommunen og de urbane aktivister.

Bydelskontoret er et klart billede på, at de to aktører har brug for hinanden. I dag, hvor lejeaftalen snart ophører, de første grunde er solgt og Aarhus K er ved at tage form, er (X) truet på flere parametre og er, grundet sin manglende økonomiske styrke samt placering på kommunens grund, afhængig af dennes medvirken i forhold til at opnå tilladelse og permanens. Imens er den kreative by, jævnfør Floridas teori, afhængig af sine kreative borgere, de kreative erhverv og ikke mindst de urbane aktivister. Kommunens bevidsthed om dette fremgår tydeligt i oplægget til udviklingsplanen for Godsbanearealerne (Aarhus Kommune 2015b), hvor (X) omtales som et vidnesbyrd for områdets attraktivitet og mange muligheder.
Dog fremgår det også, hvordan denne afhængighed af eller interesse i de urbane aktivister ikke nødvendigvis medfører en forståelse for, hvordan et ligeværdigt samarbejde skabes:
"Institut for (X) vil bidrage til områdets aktiviteter og liv i de kommende år, indtil arealerne overgår til andre og nye byformål" står der i oplægget og indikerer, hvordan de urbane aktivister betragtes som vigtige opdagere og værdiskabere, uden dog selv at få en del i den endelige gevinst (ibid.: 15). I stedet er de hensat til at gøde jorden, validere området og dermed skabe grundlag for en tiltrækning af de mere etablerede kreative erhverv samt dele af den kreative klasse.
De urbane aktivister og deres midlertidige aktiviteter, der skaber byliv og identitet betragtes hermed ikke som en værdi i sig selv, men snarere som brikker i realiseringsstrategien hen mod den fremtidige bydel. Den vildskab og eksperimentering, som kendetegner (X) har vist sig at tiltrække mange forskellige mennesker og danne platform for succesfulde events og virksomheder. Derfor må (X)'s identitet blive inkorporeret i områdets DNA og legitimere den primæridentitet, som ønskes karakterisere Aarhus K og dermed hele Aarhus.

Men i dette sker der en også en udrensning af (X)'s autonomi og ejerskab. Trods den gensidige afhængighed og en kommune, der tør udvide sine horisonter, skabe nye samarbejder og give borgerne en medbestemmelse, er der samtidig tale om en ulige magtrelation, der medfører, at de urbane aktivister må underkaste sig en vis grad af kontrol, hvis de vil opnå anerkendelse. Planlægningen af Aarhus K bliver dermed stadig på kommunens præmisser, hvor en særlig kreativitet understøttes med vækst for øje. Ud fra Castells begrebsapparat, kan vi betegne dette som en begyndende bevægelse mod en legitimerende identitet. Med Bydelskontoret samt den øgede interesse fra kultur- og undervisningsinstitutionernes side, er det blevet sværere for (X) at bibeholde sin placering i mellemrummet. Med øget interesse følger nemlig også en øget efterspørgsel på faste definitioner, forståeligt sprog og en samlebetegnelse. Den særprægede kultur, funderet på en DIY urbanisme, fællesskab af egoister og individets meningsskabelse, begynder at citere den primære identitet i takt med, at filosofien rationaliseres og bruges i et strategisk øjemed.

Men på (X) ønsker man ikke at blive reduceret til, hvad de selv kalder en pauseklovn og der udspiller sig stadig en vigtig kamp for retten til at definere, hvad den urbane aktivisme er og hvilket projekt, den er en del af. Det er afgørende at beholde det overordnede ejerskab og dermed undgå en kommunal ko-optering[4] af aktivisternes projekt: *"Hvis I slagter 70% af Institut for (X) så er det spørgsmålet om, hvor levedygtigt det er fremover"* (bilag 3). Sådan lyder Jonas' opråb til kommunen, der viser en bekymring for at miste sig selv i mødet med den kommunale bureaukratiske tilgang til byens rum. Vi ser hermed et potentielt sammenstød mellem de to forskellige perspektiver på byens rum, hvor aktivisterne må kæmpe for deres betragtning af byen som det brugertilegnede og autonomt levede rum.
Med reference til Lefebvres begrebsapparat kan der siges at foregå en kamp mellem to repræsentationer, hvor de urbane aktivister værgrer sig mod truslen om kommunens omformning af et, i brugernes perspektiv, meningsfuldt projekt til en forsimplet kategori i de abstrakte rummets repræsentationer og dermed en reduktion af mangfoldigheden og kompleksiteten i den levede, urbane aktivisme.

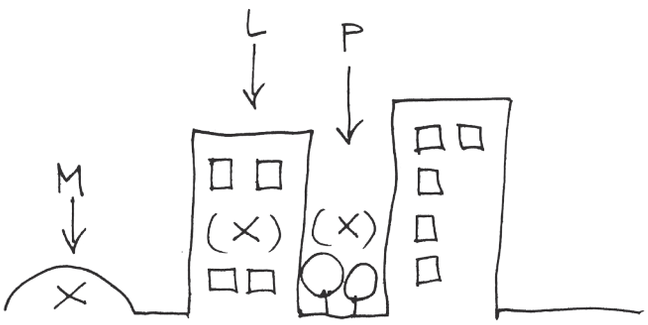
Vi betragter, som skrevet tidligere, (X) som udtryk for en aktivisme, hvor retten til byens rum ikke tilegnes ved hjælp af vold og magt. En konsekvens af sammenstødet med kommunen mener vi derfor kan være en øget tilbageholdenhed overfor en fremtidig relation med kommunen og dermed en rekonstruktion af en modstandsidentitet. Selvom Castells ser et stort potentiale i modstandsidentiteterne og

4 Begrebet kommer af det engelske cooptation, der dækker over den proces, hvor en gruppe optager en mindre eller svagere gruppe med ligende interesser. Kan også dække over den proces, hvor en gruppe forsøger at kopiere aspekter fra en anden gruppe uden at adoptere hele programmet eller idealet, hvilket fører til en forsimpling eller ændring af det oprindelige værdisæt.

argumenterer for, at det er i denne isolering fra primæridentiteten, at nye værdier og betydninger kan opstå, påpeger han også nogle problematikker ved denne ekskludering. Den manglende kommunikation med omverden samt den begrænsede interne differentiering fører til en ensartet gruppe, hvor der ikke er plads til personlige projekter. Styrken ligger netop i fællesskabet og derfor er fokus i modstandsidentiteten også at opretholde dette fællesskab og i mindre grad at kæmpe for at ændre samfundet udenfor (Castells 2004: 67).

Et grundelement hos (X) er, at stedets betydning skabes af brugerne, af de besøgende og af de mange projekter. Engagementet knytter sig netop til ønsket om realiseringen af et personligt projekt, som opleves meningsfuldt for den enkelte. En konstruktion af en modstandsidentitet vil højst sandsynligt medføre, at (X) mister den position, som de har brugt godt otte år på at opbygge. Et fristed for nyopstartede virksomheder og projektmagere, hvor frie rammer, åbne faciliteter og gode netværk er de bærende elementer.
Bliver (X) lukket om sig selv og optaget af at definere en fælles modstand, kan man forestille sig, at brugerne vil miste deres engagement og finde nye steder at være, hvor deres virksomheder kan udvikle sig. Risikoen er således, at stedet vil miste sit grundlag og dermed blive opløst.

Ud fra ovenstående vil vi argumentere for, at et fremtidigt samarbejde med kommunen skal tage udgangspunkt i en position som projektidentitet.
Oplevelsessamfundet er kendetegnet ved globale strømme af informationer, tendenser og magt, hvilket har efterladt nationalstaten og de dertilhørende institutioner ude af stand til at omfavne disse strømme og dermed repræsentere sin befolkning. Kulturelle koder og betydning findes ikke længere i de traditionelle institutioner, men i en kobling af det lokale og det globale, hvor individer bruger fortællinger, billeder og iscenesættelse til at opbygge deres liv og adfærd (Castells 2004: 425). Under disse forhold svinder det borgerlige samfund ind, fordi magtens logik ikke længere er funderet i det konkrete samfund og dets kultur, men i stedet i globale netværk. Castells mener derfor, at kilden til nye normer og værdier og dermed magt ligger i projektidentiteten, som er adskilt fra civilsamfundet (Castells 2004: 67). Dette skyldes netop, at projektidentiteter kan konstruere interesser, værdier og projekter omkring oplevelser og i den forbindelse nægte at lade sig definere af de dominerende identiteter (ibid.: 425). De knytter sig i stedet til tid og sted og skabes dér, hvor vi befinder os fysisk i mødet mellem det globale og lokale (Castells 2003: 2).



Et sted som (X) viser behovet for en stedsbaseret meningsdannelse, som kendetegner individer i det diffuse og konstant forandrende informationssamfund. Den urbanisme, der eksisterer på (X), befinder sig i det, som Harrebye kalder mellemrummet, og som han understreger er nødvendig at beholde, hvis man ønsker en reel mulighed for at ændre noget (Harrebye 2016: 18).
Hermed adskiller (X)'s aktivisme sig fra den klassiske forståelse af begrebet, hvor konfronterende og voldelige virkemidler fører til en ekskludering fra resten af samfundet, mistro fra befolkningens side og et anspændt forhold til politikere og politi (Harrebye 2012: 139). I stedet ser vi, hvordan den kreative aktivisme arbejder ud fra samme logik som Castells' projektidentitet. Her er der tale om en mere forhandlende, kreativ form, der søger at skabe refleksion hos den enkelte og dermed klæde individer på til at tage stilling, udfordre normer og dermed skabe forandring på samfundsniveau.

Som projektidentitet leverer (X) det nødvendige rum, der med sin placering imellem en design- og en aktivismesfære, giver anledning til nye organisatoriske formater mellem kulturinstitutioner, byplanlæggere og entreprenørielle borgers initiativer. (X) er netop et udtryk for et behov for selv at tage initiativ til og være drivkraft bag projekter i byen. En løsningsorienteret deltagelse i samfundet, som redefinerer borgernes mulighed for at indskrive sig i byen og deltage i udviklingen og dermed også tilknytning til og oplevelse af byen. Der er således tale om en ny deltagelseskultur, hvor DIY urbanisme fylder mere frem for inddragende workshops og borgermøder, hvor initiativet bliver hos kommunen og resultatet dermed også bliver på kommunens præmisser.

Selvom det handler om at engagere sig i personlige projekter, kan vi således se (X)'s aktivisme række ud over det konkrete, geografiske område, de har indtaget. Deres tilstedeværelse og skabelse af fordrejende situtioner, skaber en bevidsthed hos borgerne om, at de kan være med til at præge deres omgivelser, hvilket kan flytte de mentale grænser og opfattelser af borgernes rolle i byens udvikling.
Jævnfør den oplevelsesøkonomiske rammesætning opstår empowerment i en identitetskonstruktion, hvor individet insisterer på at være et selvstændigt subjekt, indskriver sig i byens magtkampe og tør yde en lokal modstand til de dominerende lo-

gikker. Ligesom Castells pointerer, at konstruktionen af en projektidentitet fører til handlende subjekter, kan vi således se en empowerment finde sted i kombinationen af brugernes frihed og autonomi og den aktivistiske, udadvendte brug af kreative, symbolske formidlingsformer til at skabe refleksion hos udefrakommende, redefinere værdier og skabe en mulighed for forandring.
Den deltagelseskultur, som eksisterer på (X), spiller derfor en stor rolle i forhold til at skabe den mangfoldige, kreative og levende by, som både kommunen og borgerne ønsker.

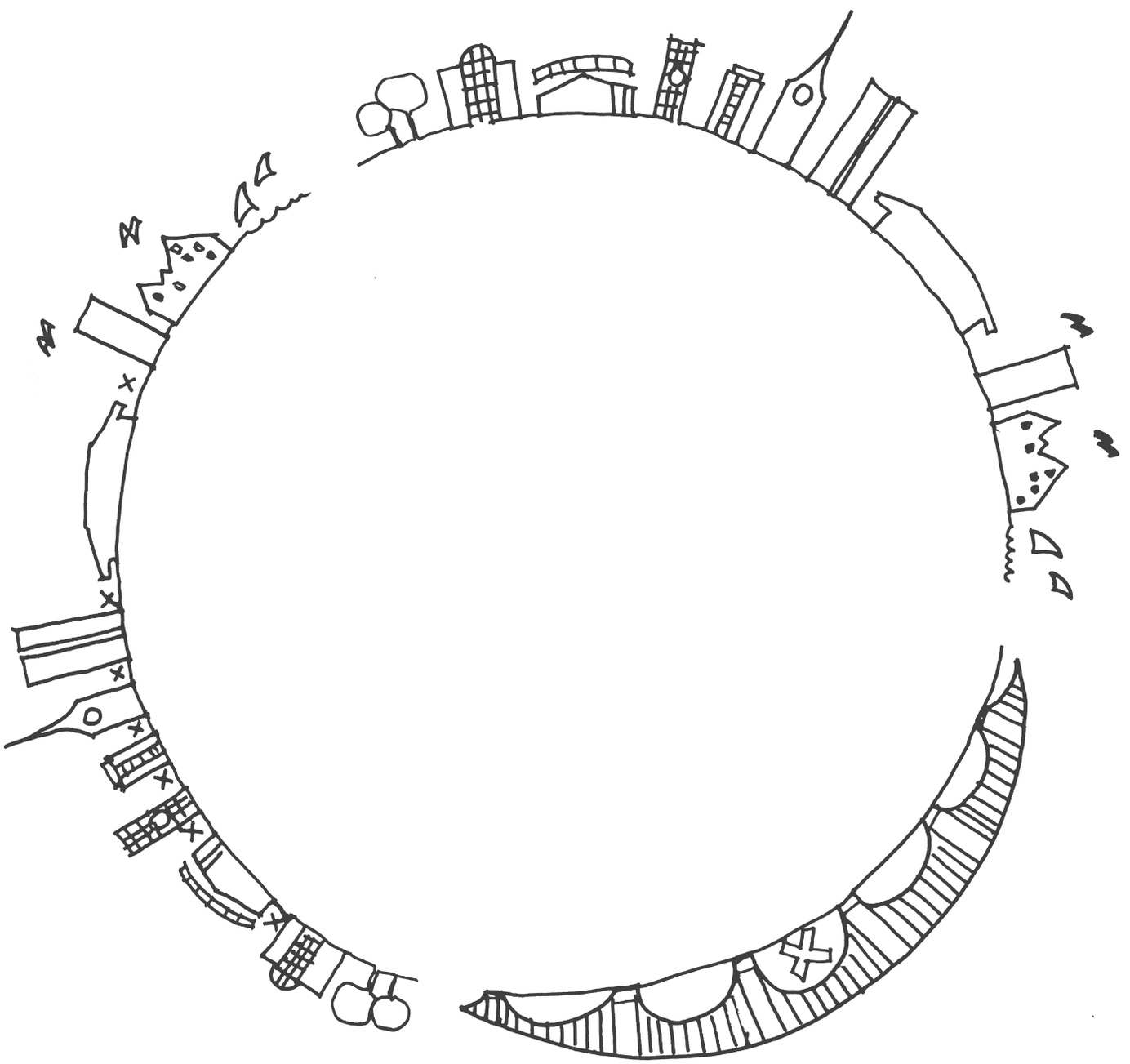
For at en sådan deltagelseskultur kan bestå, er det nødvendigt at anerkende, at der ikke findes én homogen bykultur, som samtlige borgere kan indskrive sig i. Der skal gives plads til det lokale, spontane og hverdagslige gennem en overdragelse af kontrol og en byplanlægning, som ikke udelukkende defineres af globale strømme, udviklingsplaner og vækstprogrammer. Der er behov for et andet blik på, hvem der skal definere byen og hvordan denne definition skal foregå. For at dette kan lade sig gøre, mener vi, det er nødvendigt at udvide værdibegrebet og dermed forestillingen om, hvad god byplanlægning fører til.
I den kreative byplanlægning, initieret af kommunale kræfter, ser vi, hvordan de engagerede borgere, de spontane initiativer og kreativitet generelt bliver en handelsvare, hvis værdi måles ud fra økonomiske parametre. Som analysen af (X) indikerer, opstår deltagelse i byen ikke blot, når man planlægger, tegner og taler om det. Deltagelse og i den forbindelse tilknytning til byen, opstår i fællesskabet, når man, sammen med ligesindede, dyrker sin passion, i de åbne rammer, hvor man godt må fejle og prøve igen og ikke mindst opstår deltagelsen i hverdagslivet.

(X) har netop gjort sig bemærket ved at skabe en platform for iværksættere og nyopstartede virksomheder, der producerer events og kulturprodukter med en årlig omsætning på omkring 20 millioner, men hvor også fællesskab, det at fejle og øve sig har en lige så vigtig værdi (institutforx.dk). Pengeøkonomi eksisterer således stadig, men får ikke lov at styre og definere stedets DNA. (X) er kendetegnet ved fraværet af et fælles politisk projekt og dermed en stor intern diversitet og rummelighed over for de enkelte deltageres individuelle projekter. Hvad der har værdi på (X) er således ikke forudbestemt, men op til den enkelte at finde ud af. Det er helt acceptabelt at være motiveret af at skabe omsætning i sin virksomhed, samt finde mening i den læring, man opnår eller det fællesskab, man bliver en del af. Der er derfor ikke tale om en afvisning af kommunens ønske om en kreativ by, men derimod et konstruktivt forsøg på at udvide forståelsen af, hvad der faktisk kendetegner en kreativ by og dens indbyggere.

Med denne alternative tilgang til byudvikling, hvor fællesskabet, den personlige udvikling og læring samt eksperimentering er i fokus, repræsenterer (X) således en anden holdning til værdiskabelse og de DIY initiativer, som foregår, kan betragtes som en katalysator for en urban transformation, hvor byen ikke blot bliver en ramme for forbrug, men også for andre former for værdiskabelse.
Det er denne udvidelse af værdibegrebet, som vi mener markerer (X) som et succesfuldt projekt og derfor værd at anerkende i den officielle byplanlægning.

Kapitel 6

Analysesammenfatning (af Andreas)



Med udgangspunkt i en analyse af planerne for den nye bydel Aarhus K påpeger vi en prioritering af en såkaldt primæridentitet, som er i overensstemmelse med en globale tendens, hvor der appelleres til den kreative klasse, der kan fungere som dynamo for iscenesættelsen af byen som et oplevelsesrum og dermed attraktiv på det globale marked. Vi påpeger i den forbindelse, at det offentlige rum, i takt med at kreativitet er blevet et instrument for lokale bystyrer, i høj grad defineres af makroniveauet og hensætter byens borgere til at være passive forbruger af byens oplevelsestilbud. Byen planlægges ud fra abstrakte plantegninger og visioner, som alle refererer til et målsætning omkring mere vækst (se kapitel 3 og 5).

Ligesom identitetsmarkører er midlet til at markere sig på det globale plan, er det dog også gennem identitetskonstruktion, man kan yde modstand, redefinere værdier og dermed skabe nye betydninger. Vi har netop fundet (X) interessant, da stedet har gjort sig bemærket som en lille afskåret by i byen, hvor der gælder nogle andre logikker end i resten af byen. Defineret ved en DIY urbanisme, der dækker over en byudviklingstilgang, hvor taktiske stedstilegnelser opstår på den enkeltes initiativ, leverer (X) et aktivistisk modstykke til en målorienteret byplanlægning. Ved hjælp af kreative og symbolske virkemidler insisterer man på borgerens ret til byen og i den forbindelse det levede liv som centrum for byudviklingen. Magt er hos brugerne, som fordyber sig i deres egne projekter og selv definerer, hvad de ønsker området skal bruges til. Vi betragter derfor (X) som et loose space kendetegnet ved et fravær af prædefinerede og begrænsende funktioner, som ændrer betydning og funktion efter brugernes praksisser. Herved bliver kreativitet ikke set som et mål til vækst, men som en evne til at udfordre normer og se muligheder. Ved at bryde med de dominerende principper, kan grundlæggelsen af (X) ses som et udtryk for dannelsen af en modstandsidentitet. Et fællesskab kendetegnet ved nogle veldefinerede værdier og en eksplicit afstand til resten af byen (se kapitel 4).

Denne kollektive modstand imod primæridentiteten har ført til et helt særligt arbejdsfællesskab, med plads til at fordybe sig og udfordre sig selv og dermed forbedre sine evner indenfor et givent område. Virksomheder blomstrer op og trives i et miljø, hvor der er plads til at fejle. Unge, som ikke føler sig repræsenteret andre sted, finder et helle, hvor deres evner kommer i spil, og hvor de oplever en energi ved at bidrage til det store fællesskab. (X) har således vist sig succesfuldt ved at skabe en platform for udviklingen af handlekraftige borgere, som forstår at tage initiativ, skabe netværk og få deres ønsker for byen realiseret. Vi argumenterer derfor for, at (X) repræsenterer en mere bæredygtig byudvikling, hvor sociale og demokratiske værdier er i fokus, og hvor det materielle skabes efter det levede liv og ikke omvendt.

Vi har dermed identificeret en diskrepans mellem på den ene side Aarhus Kommunes brug af en vækstskabende kreativitet med udgangspunkt i ønsket om at markere Aarhus på det globale marked og på den anden side en forståelse og oplevelse af byen som platform for en immateriel værdiproduktion, hvor kreativitet og kultur har en værdi i sig selv og ikke blot anvendes som middel til at opnå økonomisk mål, men også til at skabe en god deltagelseskultur, empowerment af borgeren og en bæredygtig byudvikling.
Denne diskrepans er især interessant i dag, hvor kommunens interesse for midlertidige initiativer og en i den forbindelse anerkendelse af (X)'s værdisæt, har ført til, at (X) kan udvide sine metoder og tilgange til også at gælde det resterende samfund. Med dannelsen af Bydelskontoret har (X) udviklet sig fra en afskåret og defensiv modstandsidentitet til en forhandlende projektidentitet ved at tænke sig selv ind i en bureaukratisk arbejdsform.

Spørgsmålet er, hvorvidt den urbane aktivisme kan blive en integreret del i den strategiske byplanlægning, uden at man går på kompromis med det engagement og den personlige empowerment, som findes i den frie og autonome urbanisme. Den kreativitet, som eksisterer på (X), består netop på, hvad man kalde et mikroniveau og lever på det faktum, at den er ikke-styret og selvgroende. Vi ser derfor en problematik ved, at (X) bliver et instrument for det lokale bystyre, da man herved risikerer, at de urbane kræfter, som bygger på selvstyring og det ikke-planlagte, bliver opslugt i en strategisk planlægning og dermed ender som en legitimerende identitet til primæridentiteten.
Det ligger i aftalen, at (X) skal flytte, når området overgår til større og mere etablerede institutioner, som har økonomien til at købe de attraktive grunde. Vi ser således, hvordan (X) ikke anses som en attraktiv aktør i det lange løb, men som dynamo for den kreative byudvikling. På den måde bliver (X)'s kreativitet fundet interessant som følge af den økonomiske betydning og et middel, man kan planlægge og strukturere og dermed ikke som en værdi i sig selv.

(X) står i en usikker situation, hvor planerne for den nye bydel bliver mere og mere konkrete, og den såkaldte *bulldozerdag*, hvor de gamle bygninger rives ned, og brugerne skal forlade stedet, er en realitet. Denne dag kommer ikke som nogen overraskelse, da der fra starten har været tale om et midlertidigt eksperiment. Dette eksperiment har dog vist sig ikke blot at vinde anerkendelse hos politikere og kommunen, men også hos de aarhusianske borgere. Der tegner sig et billede af en by, hvor der findes mange idérige og ambitiøse borgere, som, hvis de får muligheden og de rette rammer, både har lysten og ressourcerne til at bidrage til deres by.

Fremtiden for (X) er derfor ikke nødvendigvis en fysisk tilstedeværelse på godsbanearealet, og en insisteren på at fastholde stedet, som det ser ud nu, da dette kan føre til en ekskludering fra resten af samfundet og dermed reetablering af en modstandsidentitet. I stedet ser vi potentialet ved at positionere sig som en projektidentitet i en byudvikling, som ikke blot *involverer* DIY kulturen, men har den inkorporeret på lige fod med den traditionelle planlægningstradition og på den måde giver den almene befolkning mulighed for at agere som urbane aktivister.

Udfordringen er i den forbindelse at skabe et grundlag for et samarbejde, hvor borgernes initiativer ikke blot ender med at være en del af strategien, men fastholdes i en aktivistisk position i mellemrummet og på den måde fortsat kan udfordre normerne. For at dette kan lade sig gøre, er det nødvendigt, at de professionelle byplanlæggere ikke betragter borgerne som forbrugere af byen som et oplevelsesrum, men giver plads til den urbane aktivisme og lader mere autonome initiativer blive en integreret del af bybilledet.
Samson og Fabian kalder denne tilgang, som eksisterer imellem den officielle byplanlægning og aktivistiske stedstilegnelser, for en DIY byplanlægning (Fabian og Samson 2015: 38). Denne form for byplanlægning, vil vi argumentere for, bidrager med en mere bæredygtig tilgang til byudvikling, idet den involverer en step-by-step designproces, der forholder sig til de konkrete udfordringer og er centreret omkring behov og ønsker fra de involverede. Der gives plads til, at den enkelte kan indskrive sig i byen, tage stilling, bruge og forandre. Herved undgår man, at DIY urbanismen absorberes i strategiens normer og repræsentationer og dermed mister sin selvrefererende status (ibid.: 53).

Vi anerkender kommunens indskrivelse i den kreative byudvikling og i den forbindelse fokus på borgerens liv som et vigtigt aspekt i ikke blot det færdige resultat, men også i selve planlægningsprocessen.
Vi problematiserer dog den brede forståelse af kreativitet, som bliver interessant som følge af sin økonomiske betydning og en betragtning af byen som et oplevelsesrum og borgeren som forbruger.
Kommunens øgede fokus på og brug af kreativitet indikerer en opfattelse af, at der er tale om et middel, man kan planlægge og strukturere og ikke som værdi i sig selv. Selvom vi ser en ny tilgang til byudvikling, hvor der er fokus på livet før byen, og man her inkluderer bottom-up bevægelser, foregår det altså stadig ud fra en ramme og forståelse af kreativitet, der kobles på et vækstbegreb.
Risikoen ved kommunens abstrakte kategorisering og italesættelse af det kreative og ”de kreative” er en reducerende tilgang til byens potentiale, idet byen udeluk-

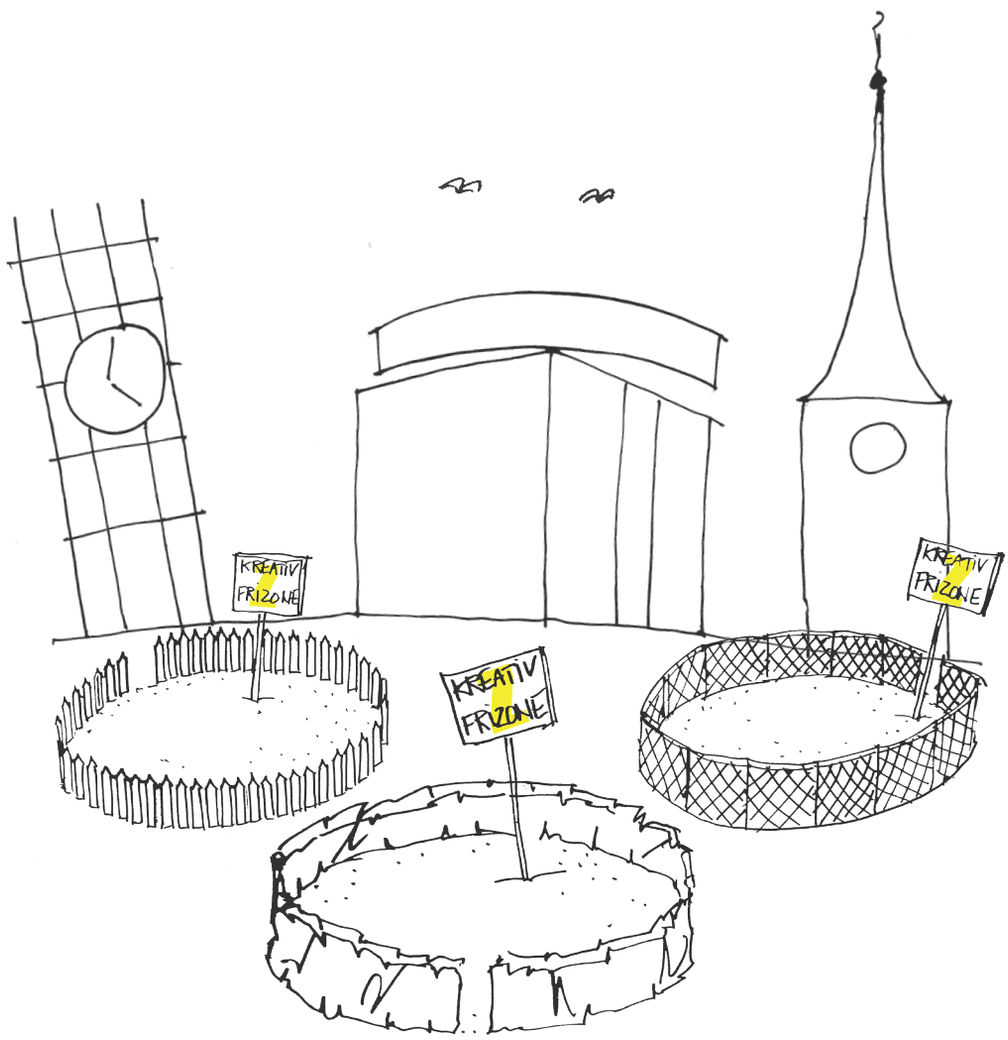
kende bliver et produkt, og borgerne passive forbrugere af kulturelle oplevelser.

Hvis man i fremtidens byudvikling har øje for den spænding og det ulige magtforhold, der eksisterer mellem de officielle byplanlæggere og urbane aktivister, får man øjnene op for vigtigheden af at lade borgerne selv definere byen og de konsekvenser, det har, når kommunen gør brug af de urbane aktivister i en strategisk planlægning. Dette kan føre til en kulturel udvaskning, hvor byen ikke bliver til for borgerne, men i stedet til for at skabe et brand og repræsentation udadtil. Derfor taler vi for, at byen ikke skal ses som én homogen størrelse, men at man i stedet skal arbejde med, hvordan de forskellige kulturer og værdier kan integreres eller indgå i en gensidig proaktiv dialog. Det er nemlig her, at der opstår en by kendetegnet ved mangfoldighed, tolerance og kreativitet.

På baggrund af analysen og den nærværende sammenfatning, ønsker vi derfor at udvikle et koncept, som kan operere mellem en DIY-logik og en strategisk logik, som hverken forsømmer de værdier, som er tilknyttet borgernes engagerede deltagelse eller det faktum, at byplanlægning i dag er en stor del af samfundets økonomiske udvikling og kulturproduktion (Fabian og Samson 2015: 57).

Kapitel 7

Produktbeskrivelse



”Kreative Frizoner”

Som beskrevet i rammesætningen for dette speciale er den oplevelsesøkonomiske arbejdsform kendetegnet ved en dybdegående forståelse for sociale og kulturelle fænomener samt en anvendelse af designgreb til at ”disclose new worlds”, der skaber grobund for transformative processer (Knudsen et al. 2015; Spinosa 1997). I dette kapitel udfolder vi, hvordan vi netop har omsat vores analytiske pointer til et konkret oplevelsesøkonomisk interventionsdesign, som indeholder forandringspotentialer.

”Kreative Frizoner” er udviklet som et koncept i overensstemmelse med den DIY byplanlægning, vi har argumenteret for i analysen. Formålet er at fremme et fremtidigt samarbejde mellem kommunen og borgerne i Aarhus, som ikke blot inkorporerer (X)’s metoder i en planmæssig strategi, men derimod er bygget op omkring (X)’s værdier og filosofier i et ønske om at bibeholde det aktivistiske og selvstyrede i udviklingen af fremtidens kreative by. Produktet skal således betragtes som et forslag til en overordnet byudviklingsstrategi, som kan implementeres i Aarhus.

Modtageren af produktet er det føromtalte Bydelskontor, som allerede har til formål at forbinde (X)’s erfaringer med den officielle byplanlægning i Aarhus og i den forbindelse sikre, at et fremtidigt samarbejde fortsat kan være til gavn for både kommune og de urbane aktivister. Vores koncept skal således betragtes som udsprunget af den velvilje, der eksisterer i forhold til et samarbejde og en søgen efter nye metoder til ikke blot at inddrage de urbane aktivister i høringer og workshops, men til at skabe en platform for en udvidelse og oversættelse af (X)’s tilgange og værdier til også at gælde resten af byen. Der er dermed tale om en oplevelsesøkonomisk intervention af den gængse byplanlægningstradition ved både at udfordre kommunens samt (X)’s måde at arbejde på.

Grundlæggende går konceptet ud på at udpege såkaldte kreative frizoner i Aarhus Kommune. Disse kreative frizoner dækker over alt fra et nedlagt industrikvarter, et parkeringshus til en gammel tom bygning. Områder, som er ejet af kommunen eller udlånt af private ejere, men som har mistet deres funktion, og som der endnu ingen konkrete planer er for. I stedet er der tale om loose spaces, der grundet et fravær af prædeterminerede og begrænsede funktioner tilbyder muligheder for, at de aarhusianske borgere kan indtage og definere området selv. Frizonerne er således for alle, som har en god idé til en virksomhed, mangler plads til at dyrke deres hobby eller et mødested for en nyoprettet forening.
Selvom disse frizoner kan synes forskellige afhængig af, hvor de ligger, hvor store de er og hvilke materialiteter, der kendetegner det enkelte område, er fælles for dem alle, at de ikke er underordnet samme reglementer som resten af byen, når det

kommer til at bruge et rum, bygge til eller rive ned. Frizonerne er desuden kendetegnet ved en lavere husleje, som gør det realistisk for flere at starte nye projekter op uden en stor startkapital. Som navnet indikerer, er man således fritaget fra at afrapportere, søge tilladelser og generelt konkurrere på lige fod med de etablerede kultur- og kunstinstitutioner. Ved at bygge på en DIY urbanisme, er disse zoner frigjorte fra det strategisk regulerede rum og giver i stedet plads til borgernes egne taktiske stedstilegnelser.

Med en lempelse af regler samt nedsættelse af husleje, er de kreative frizoner et udtryk for kommunens velvilje og anerkendelse af, at man også fra de organiserende instanser må løsne grebet og indse, at ikke alt skal opstå ud fra plantegninger, analyser og målsætninger. Konceptet er dermed en direkte konsekvens af visionen om at involvere borgerne, men ud fra en betragtning af borgerne som drivkraft og retningsgivende for fremtidens byudvikling,

Selve navnet *Kreative Frizoner* indikerer mødet mellem på den ene side det regulerede og okkuperede (zonen) og på den anden side det autonome og frie. Desuden tilfører begrebet *kreativ* en rammesætning, som relaterer sig til den kreativitet, vi taler for i analysen, der ikke blot involverer den kreative klasse, hvis kompetencer direkte lader sig omsætte til økonomiske parametre, men derimod betragter kreativitet ud fra en bredere værdiforståelse.
Den gennemgående logik i frizonerne er således inspireret af den DIY-kultur som eksisterer på (X), hvor de fysiske omgivelser langsomt gror frem, ændres og defineres ud fra de behov og ønsker, der dukker op løbende. Vi giver borgerne mulighed for at reagere på de ønsker, frustrationer eller ideer, som de har i deres hverdagsliv, udføre ideer i praksis og dermed åbne op for en videreudvikling eller forbedringer. Erfaringer, der kommer af denne aktive gøren, fører til projekter, som er dybt funderet i borgerens egen virkelighed, og som dermed giver anledning til en hverdagsaktivistisk adfærd. Med udgangspunkt i DIY urbanismen, som er kendetegnet ved mødet mellem design og aktivisme, betragter vi dermed også de kreative frizoner som en intervention af borgernes oplevelse af sig selv i forhold til at indtage byen.

Interessen for, hvordan midlertidige aktiviteter og områder kan gøres til en institutionaliseret del af fremtidens byplanlægning, er steget de seneste år i takt med, at man har fået øjnene op for, hvilken strategisk funktion midlertidigheden kan have for byerne i forhold til at styrke den interurbane konkurrence (Hausenberg 2008). Det er dog symptomatisk for de forskellige kommunale og kommercielle forsøg på at omfavne de såkaldte midlertidige aktiviteter, at fokus primært er på defineringen af det fysiske rum, mens selve driften, aktørerne og deres motivationer for at tage

rummene i brug er stærkt underbelyst.
Konsekvensen af dette er ofte en udpegning af nogle kreative pionerer, der sættes til at give et ellers henlagt område liv for så at udvælge de bedste løsninger, der passer ind i byens planer om branding, tiltrækning af ressourcer og turister. Hermed bliver de midlertidige aktiviteter underlagt nogle prædefinerede agendaer og mister således deres evne til at skabe forandring. Med vores løsning forsøger vi netop at sikre, at de kreative frizoner ikke anvendes som et strategisk planmæssigt indslag: *"der skal fornøje, æstetisere og slippe små lunser af hedonisme, blot aktiviteterne ikke sætter sig som permanente spor eller bryder med endemålet"* (Søberg og Kimouche 2011: 118).

Med frizonen er der derfor ikke tale om kortvarige events, der spænder de urbane aktivister for vognen af en generel iscenesættelse af Aarhus som en farverig og innovativ by ud fra en vækstorienteret målsætning. Der er tværtimod tale om en reel prioritering af en ny deltagelseskultur, hvor magten til at definere og sætte dagsorden ligger hos borgerne. Med vores koncept forsøger vi at skabe grundlag for et samarbejde, som ikke går på kompromis med det engagement og personlige empowerment, som findes i DIY urbanismen, men i stedet indtænker denne bredere forståelse af værdiskabelse i en bureaukratisk sammenhæng. Ved at trække på viden, ressourcer og netværker, som kendetegner kommunen, er konceptet således et udtryk for den position som projektidentitet, vi argumenterer for vil føre til, at en bredere værdiforståelse kan få en større gennemslagskraft i resten af byen.

Forvaltning af de kreative frizoner
Forvaltningen af de kreative zoner foregår i Bydelskontoret, som udpeger de konkrete områder, der har potentiale, og som også er realistiske at anvende som frizone i en længere periode. Disse frizoner markeres med et skilt, hvor der står *"Du er trådt ind i en kreativ frizone"*. På skiltet er der desuden henvist til en hjemmeside, hvor man kan læse mere om, hvad der kendetegner en kreativ frizone samt skabe et overblik over de forskellige områder på et kort. Derudover følger en beskrivelse af de forskellige frizoner, så borgeren kan vurdere, hvilken der passer vedkommende bedst.

Til hver frizone er der tilknyttet to "kuratorer" – en fra (X) og en fra kommunen, som sammen faciliterer frizonen og sikrer, at samarbejdet forbliver tro mod begge logikker. Hvor kuratoren fra (X) fungerer som den "daglige mand/kvinde" på stedet, ser muligheder, sætter folk sammen og holder styr på, hvor nye brugere skal være, vil den kommunale kurator være ansvarlig for at kende til reglementer for sikkerhed, konstruktioner og andre hensyn. Hermed er den enkelte ikke forpligtet

til at udføre afrapporteringer, formelle budgetskemaer og målsætninger, men bliver i stedet rådgivet ud fra en personlig relation til kuratorerne og en eksplicit opfordring til at prøve ting af, som man ikke nødvendigvis ved, hvad skal føre til eller om fungerer. Dermed sikres det, at aktiviteterne i zonen lever op til de krav, man som kommunal instans ikke kan se sig fri for, men dog stadig ud fra en løsere og åben tilgang til individet, der ikke skal arbejde ud fra planer og målsætninger.

Når en interesseret borger henvender sig til kuratorerne indledes en samtale om, hvordan en idé kan blive mere konkret, eller om den passer ind i frizonens rammer. Samtalen med kuratorerne tager ikke udgangspunkt i færdige plantegninger og budgetter men en uformel samtale, hvor kuratorerne skal forsøge at forstå den enkelte borger og de behov, vedkommende har. Herefter er det kuratorernes ansvar at finde den rette plads til projektet i den pågældende frizone. Måske har man brug for et lille kontor med tilknyttet værksted. Måske en stor garage med et udeområde, eller måske har man brug for et atelier med masser af lys. Frizonerne er som sådan ikke møbleret eller fyldt med værktøj og maskiner. Det er lejernes eget ansvar at tilføre det, som de har brug for. Måske skal der søges fonde for at finansiere værktøj og materiale eller besøges en genbrugsmarkeder for at finde billige møbler. De to kuratorer vil fungere som rådgivere i denne proces. De vil desuden, grundet deres kendskab til alle lejere, være i stand til at sætte folk sammen, som vil kunne have glæde af at samarbejde. Kuratorerne kan dermed placere to brugere ved siden ad hinanden, så de skal deles om et værktøj, og der skabes dermed mulighed for at lejerne kan inspirere hinanden eller gå sammen om projekter.

Fordi der er tale om relativt store frizoner frem for mindre lokationer sporadisk placeret rundt om i byen, bliver de kreative frizoner også platforme for det fællesskab, som vi ser eksistere på (X). Mange små praksisfælleskaber, som ønsker fordybelse og plads til at udvikle deres eget, men som også finder en energi og motivation i at være en del af ét stort fællesskab. Rammesætning af frizonerne er dermed et essentielt aspekt i forhold til at levere den oplevelse af boble-stemning og dermed markering af frizonen som et særpræget sted i byen.

Ved at opfylde behovet for en stedsbaseret meningsdannelse, hvor der konstrueres interesser, værdier og projekter omkring individuelle oplevelser og ikke ud fra en retningsgivende primæridentitet, betragter vi de kreative frizoner som platforme for, at borgerne kan udvikle sig til sociale aktører. Borgere, der ikke afskærmer sig fra resten af samfundet, men i stedet ønsker at kommentere, udfordre og skabe nye løsninger, der kan implementeres i byen som helhed. Fordi de kreative frizoner skabes i mødet mellem kommunen og (X), mener vi, at borgerne får mulighed for

at bruge byen på nye måder, igangsætte debatter om retten til byen og dermed være retningsgivende for den fremtidige byplanlægning i Aarhus. De kreative frizoner bliver således små mellemrum i byen, hvor der kan opstå en mere udadvendt kreativ aktivisme, som mobiliserer og intensiverer de sociale og demokratiske kvaliteter ved det offentlige rum og præsenterer nye oplevelser i og perceptioner af byrummet. Hermed markerer de kreative frizoner en ny løsningsorienteret deltagelseskultur kendetegnet ved en udvidet værdiforståelse.

Håndbog til Bydelskontoret

Som vi påpeger i vores analyse af (X) er det styrende og motiverende for engagementet netop undsigelsen af nogle af de logikker, som gør sig gældende i resten af samfundet. Brugerne ønsker at vise, at alternativer kan finde sted. I forvaltningen af en kreativ frizone er det derfor vigtigt ikke at betragte aktiviteterne som podninger af nedslidte områder, men som reelle bud på andre mere autonome og tolerante kultur-, organiserings- og samværsformer. Ved at fordre en deltagelse udsprunget af personlig engagement, positioneres borgeren som en aktiv skaber frem for bruger. De kreative frizoner fungerer således på rent frivillig basis, idet der skabes et tilhørsforhold og en identitet, som ikke er indskrevet i en kommunal udviklingsstrategi.

For at denne tilgang føres igennem, har vi fundet det relevant at udforme en beskrivelse af konceptet, som indeholder forslag til forvaltningen, den daglige drift samt formidler, hvordan man rammesætter kreativiteten på en måde, som bibeholder autonomien og det aktivistiske og dermed undgår, at de kreative frizoner bliver et udelukkende kommunalt projekt, hvor det bliver kommunens præmisser, som styrer. Beskrivelsen er udformet som en håndbog henvendt til Bydelskontoret samt de respektive kuratorer og skal fungere som en lettilgængelig, overordnet introduktion til konceptet samt en praktisk orienteret formidling af den kultur og logik, vi ønsker kendetegner frizonerne.

En essentiel del af håndbogen er beskrivelsen af de to kuratorer, betegnet som henholdsvis *offentlig helt* og *urban aktivist* samt de potentielle brugere kaldt *kreative entreprenører*. Ved at give aktørerne nogle andre titler, understreger vi frizonen som et mellemrum, fri fra de traditionelle titler og dertilhørende fordomme.
Vi beskriver desuden, hvad de enkelte brænder for i forhold til deres by for på den måde at illustrere, at der på trods af forskellige fokusser og arbejdsformer, er tale om en fælles vision. Formålet er at positionere de involverede som et interdisciplinært projektteam, hvor hver aktør kommer med nogle essentielle ressourcer, der er nødvendige for, at de kreative frizoner kan fungere.

Anvendte designgreb

Designet af de kreative frizoner er ud fra et ønske om at skabe et produkt, som ikke blot ændrer nogle praksisser, men som også ændrer både borgerens og kommunens oplevelse af byen. Der er således tale om et oplevelsesorienteret design, som er funderet på et ønske om at skabe en såkaldt "design ecology", der integrerer det levede liv og de dertilhørende oplevelser i designprocessen (Fritsch og Iversen 2015).
Fritsch og Iversen definerer en design ecology som en kollaboration mellem mennesker, praksisser, værdier og teknologier, som samles i et særligt miljø og dermed markerer et nyt domæne for kreativitet (ibid.: 230). I et sådant miljø eksisterer der ikke en enkelt primærdesigner, som har forståelse for sociale praksisser og oplevelser kendetegnet en bestemt brugergruppe. Tværtimod er der tale om en vedvarende dynamisk designproces, hvor viden lige så vel findes hos brugerne, som hos designeren.

De kreative frizoner er netop tænkt som en fælles læringsarena mellem design og brug. Formålet i frizonerne er således ikke udelukkende fokuseret på at producere nye kulturprodukter og projekter, men også at gøre borgerne bevidste om, at de, ud fra deres praksisser, kan bruge og influere byen. Hverdagen i de kreative frizoner ses dermed som en løbende dynamisk designproces, hvor borgeren ikke betragtes som passiv og fragmenteret, men aktiv og engageret.
I frizonen redefineres borgerens rolle til også at være en designer. I en bevægelse, som Schön betegner som en "seeing-moving-seeing" (Schön 1992: 5), betragter borgeren, eller den kreative entreprenør sin løsning, identificerer nogle problematikker for derefter at ændre løsningen og igen betragte de konsekvenser, som de foretagne valg har. Denne eksperimenterende bevægelse gør entreprenøren i stand til konstant at vurdere og evaluere på egen handling uden at skulle forholde sig til prædefinerede målsætninger. Vi ser således, hvordan de kreative frizoner giver anledning til en frigørende kreativitet, som giver den enkelte en helt anden mulighed for at tilegne sig deres by.

Når man ønsker at lave et oplevelsesdesign, er det essentielt at forstå den enkeltes behov og værdier, men samtidig formå at skabe en sammenhængskraft blandt alle involverede. Ser vi på erfaringerne fra (X) er det netop en vigtig pointe, at der er en form for kuratering, nogle benspænd og værdisæt, som skaber et fælles sprog og udgangspunkt for alle involverede. Designet af håndbogen er ud fra en anerkendelse af nødvendigheden af at udvikle nogle designværktøjer, som kan understøtte borgernes ekspertise, passion og kreativitet samt underbygge de kreative frizoner som et samlet miljø (Sanders og Stappers 2008: 12).

Mødet mellem borgeren og Bydelskontoret fordrer et såkaldt ”third space” – et domæne, som hverken tilhører borgeren eller Bydelskontoret, og i hvilket det er muligt at igangsætte en dialog og kritik af nutiden samt en forestilling om fremtiden (Muller 2002: 4,9; Fritsch og Iversen 2015: 227). Dette ”third space” markeres fysisk af det velafgrænsede område, som kendetegner frizonen, men også af det sprog, som anvendes i zonen, hvor de involverede eksempelvis kaldes offentlige helte, urbane aktivister og kreative entreprenører.
Når vi desuden opfordrer til formuleringen af nogle dogmer, er det ligeledes for at skabe nogle grundlæggende principper for den kreative frizone, der underbygger oplevelsen af et samlet miljø, mens det at føre de forskellige borgere sammen i mindre fællesskaber er ud fra en assemblage-tankegang, hvor deltagelsen i fællesskabet ikke blot er til gavn for det enkelte projekt, men for hele zonen. Slutteligt finder vi evnen til at skabe en konstruktiv dialog, hvor modstridende synspunkter fremlægges og diskuteres, essentiel på et sted, hvor alle repræsenterer hinanden. Her bliver mock-ups og scenarier anvendelige til at visualisere de ideer, visioner og tanker, som borgerne har (Fritsch og Iversen 2015: 232-235).

Den entreprenørielle borger

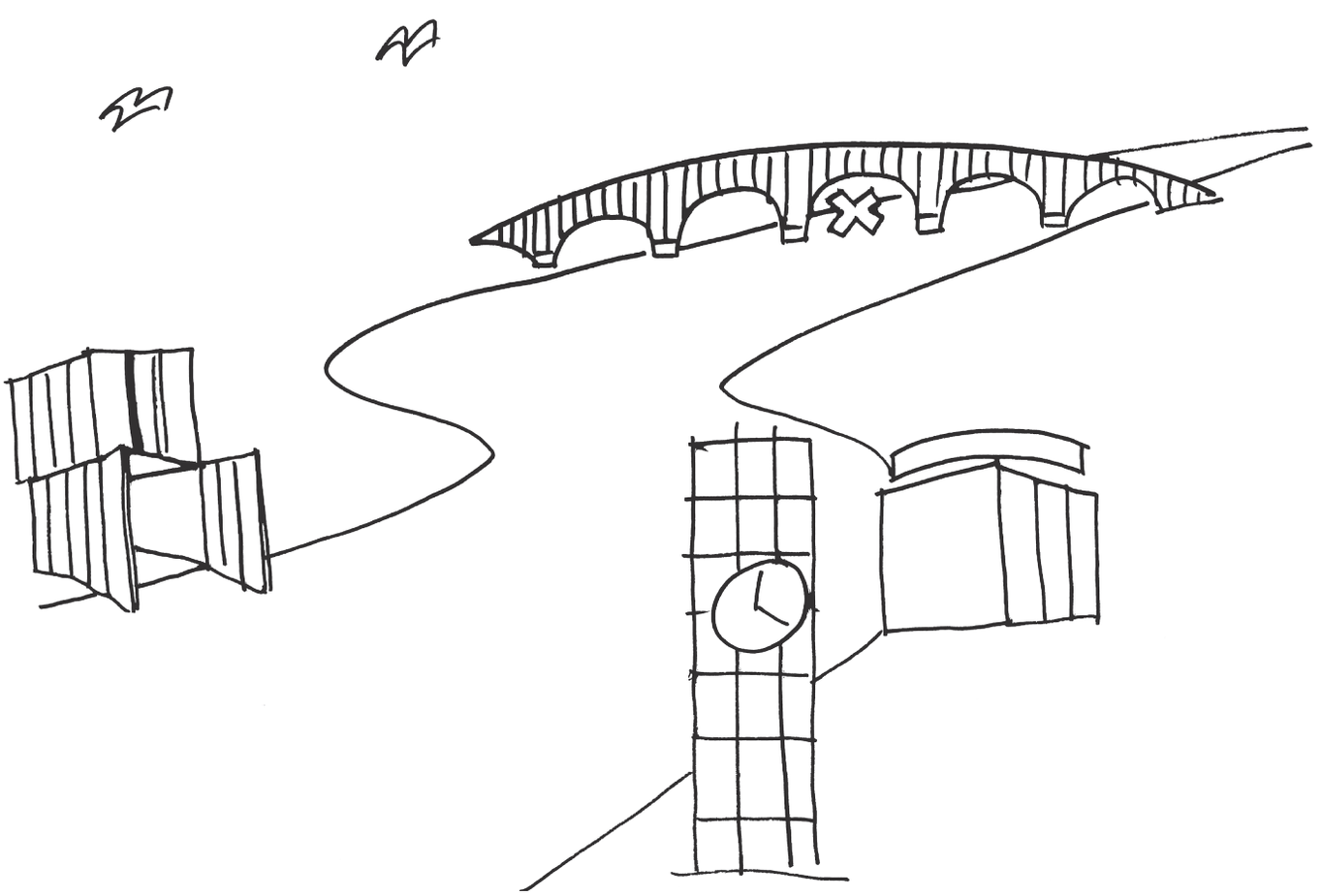
Som oplevelsesøkonomer, der abonnerer på en socialkonstruktivistisk tradition og derfor er optaget af, hvordan individer, gennem entreprenørielle aktiviteter, kan skabe forandringspotentialer, betragter vi ikke oplevelser som en helhed, men som udsprunget af sekvenser af handlinger og transaktioner, hvor forskellige sensoriske, affektive, emotionelle og intellektuelle dynamikker aktiveres (ibid.: 229). Oplevelser opstår i det enkelte individs møde med verden, hvor kulturelle praksisser og identitetsarbejde, kan skabe nye normer og værdier (Knudsen et al. 2015: 3).

De kreative frizoner danner et intensivt miljø, som er skabt gennem borgernes transformerende praksisser på et mikroniveau og dermed skaber fundament for en entreprenøriel proces, hvor borgerne selv skaber nye verdener, der tager udgangspunkt i det levede liv (ibid.: 7). Vores produkt indeholder således en anerkendelse af, at vi ikke kan designe selve oplevelsen, men blot nogle betingelser, som sætter oplevelser i gang. Vi har designet et mulighedsrum for empowerment, performativitet og bottom-up bevægelser og definitionen af, hvad byen skal kunne, stopper således ikke med implementeringen af vores produkt, men fortsætter løbende igennem de kreative entreprenørers praksisser.
Intentionen er, at disse kreative praksisser ikke blot udfordrer arkitekter og planlæggeres generelle tilgang til definitionen og udviklingen af byens rum, men også potentielt ændrer borgerens rolle og politiske engagement i det offentlige rum som

retningsgivende for nye initiativer og løsninger. Projektet med dette speciale er således at argumentere for, at byer ikke udelukkende planlægges ud fra et abstrakt pengeøkonomisk og vækstorienteret perspektiv, men at også værdier, der kendetegner det nære og hverdagslige, bliver løftestang for udviklingen af fremtidens byer.

Kapitel 8

Procesrefleksion



Som afslutning på specialet fungerer dette kapitel som en overordnet refleksion over de indsigter og overvejelser, der løbende i processen har haft indflydelse på vores tilegnelse af viden, analytiske arbejde samt den endelige udvikling af konceptet "Kreative Frizoner". Afsnittet tager derfor primært afsæt i den amerikanske filosof og professor i byplanlægning Donald A. Schön, som med udgangspunkt i begrebet "reflective practitioner", beskriver designerens arbejde ud fra en teoretisk terminologi og redegør for nogle af de ellers ofte implicitte arbejdsværktøjer, som designeren anvender i arbejdet med moderne problemer, der er karakteriseret som værende rodede og uudtalte (Schön 1987; Schön 1988; Schön 1992).

Som beskrevet i rammesætningen for specialet, har vores vidensproduktion været kendetegnet ved en kobling af en empirisk funderet undersøgelse af felten samt en løbende definering af et oplevelsesorienteret design. Vores proces har derfor være kendetegnet ved en "situational backtalk", hvor vi konstant har bevæget os i en dialektisk bevægelse mellem at foretage valg på baggrund af en internaliseret viden og reflekteret over konsekvenserne af disse valg. Jo flere indsigter vi opnåede, jo flere vinkler og perspektiver måtte vi forholde os til i udviklingen af en løsning. Grundet feltets kompleksitet, har vores arbejde derfor været præget af en stor usikkerhed, hvor bevægelse og iterationer var en del af vejen til at designe den endelige løsning (Schön 1987: 157-158).

Det hele startede med en overordnet nysgerrighed på (X) og et ønske om at opnå en større forståelse for et sted, som vi begge havde en tilknytning til og derfor havde fulgt udviklingen af de seneste år.
Undersøgelsen udsprang derfor også af en klar sympati for (X) som projekt og en i den forbindelse bekymring for, hvad der skulle ske i fremtiden eftersom planerne for Aarhus K blev mere konkrete, og den endelige dato for, hvornår (X) skulle forlade det sydlige godsbaneareal, var tættere på end nogensinde før. Schön påpeger, at man som designer allerede i starten af processen må italesætte en generel problematik, som man ønsker at arbejde med. Moderne problemer er tvetydige og har ingen klare grænser. For at gøre denne rodede tilværelse til et problem, der kan løses, må man derfor være eksplicit omkring den rammesætning, man vælger at lægge ned over undersøgelsen og definere den designverden, man ønsker at arbejde med (Schön 1987: 4; Schön 1988: 182).

Afsættet for vores undersøgelse bar især præg af en forudindtaget opfattelse af, at (X)'s usikre fremtid skyldes en manglende anerkendelse fra kommunens side. Denne forudindtagethed inkluderede en implicit forestilling af (X) som en særskilt aktivistisk aktør i Aarhus, der kæmper for sin ret til at være på det sydlige godsbaneareal, og vi var derfor især optaget af spørgsmålet om (X)'s fremtid som fremtrædende

aktør i det aarhusianske bybillede. Vores designspørgsmål baserede sig derfor på, hvordan vi kunne designe en løsning, som sikrede en fortsat eksistens og relevans af den kultur og de metoder, som er udviklet på (X), selv efter overdragelsen af det fysiske område.

Denne rammesætning krævede en dybdegående forståelse af (X) som helhed, og vi indledte derfor vores feltarbejde med at skabe overblik over de fysiske rammer, organisering og aktører. Vi var optaget at forstå det verdensbillede, som kendetegner stedet samt brugernes motivation, drivkraft og generelle oplevelse af være på (X). Sideløbende med en teoretisk funderet research af problemstillingen, opholdt vi os derfor på (X), interviewede brugere og medlemmer af styregruppen og begyndte langsomt at udfolde vores rammesætning.

I artiklen "An Anthropologist walks into a bar" påpeger Madsbjerg og Rasmussen vigtigheden af at gå eksplorativt til værks som designer. I stedet for *"a solution looking for a problem"* skal man arbejde med *"a problem looking for a solution"* (Madsbjerg & Rasmussen: 2014: 6). Det handler om at udforske problemet fra mange vinkler og ikke arbejde ud fra et prædefineret løsningsforslag. Ved at arbejde med en mere kontekstuel forståelse af (X) som fænomen forsøgte vi derfor at tilgå stedets usikre fremtid som et såkaldt "ill-defined problem", der indbefatter mange aktører og derfor har mange forskellige perspektiver og agendaer i sig (Cross 1982: 225). Herved skiftede vores perspektiv fra at kigge på (X) som en isoleret størrelse til værende en aktør i Aarhus, og vi fandt i den forbindelse mødet med kommunens vækstorienterede strategi og vision for området et essentielt aspekt at udfolde. Ud fra denne indsigt redefinerede vi vores designverden til at omhandle mødet mellem (X) og kommunen – et møde som er kendetegnet ved en diskrepans i forhold til betragtningen af kreativitet og værdiskabelse i byen.
Denne udvidelse af designverden viste blandt andet, at der allerede eksisterer tiltag, som skal åbne op for et samarbejde mellem kommunen og (X), hvilket indikerer en anerkendelse af de urbane aktivister som mere end blot "pauseklovne". På trods af en velvilje fra begge sider, har vi dog påpeget i vores analyse, hvordan der hersker en tendens til at betragte disse urbane aktivister som attraktive ud fra et økonomisk og brandingmæssigt perspektiv og samarbejdet således ikke indbefatter en anerkendelse af mere immaterielle værdier.

Det var således kommunens mere eller mindre ubevidste tendens til at anvende (X) ud fra en mål- og vækstorienteret tilgang, vi tog udgangspunkt i, da vi bevægede os ind i produktudviklings-fasen.

Vi så en problematik i kommunens manglende evne til at inkludere de urbane aktivister på en bæredygtig måde, og idégenereringen tog således udgangspunkt i spørgsmålet om, hvordan vi kunne skabe grundlag for en bedre implementering af borgernes bottom-up initiativer i den officielle byplanlægning. Dette førte til løsninger, som redefinerede (X) fuldstændigt til ikke længere at være et velafgrænset område på de sydlige godsbaneareal, men derimod nogle konkrete metoder formidlet i en kommunal kontekst, så de aarhusianske borgere også kunne indtage små, af kommunen, udpegede lommer i byen.

En vigtig del af designerens arbejde er at foretage designvalg for derefter at betragte konsekvenserne af disse valg og ændre på designet på baggrund af disse nye indsigter, en bevægelse, som Schön kalder ”seeing-moving-seeing” (Schön 1992: 5-6). Da vi begyndte at udvikle ideer på baggrund af føromtalte problemstilling, kunne vi iagttage, hvordan en implementering af (X)’s metoder i en kommunal planlægningsstrategi, ville føre til et tab af den autonomi og aktivisme, som netop er drivkraften bag brugernes kreative projekter. Ved at gøre kommunen til den primære afsender og dermed nedgradere (X) til udelukkende at være nogle afkoblede metoder, ville borgernes initiativer forblive på kommunens præmisser og dermed ikke have potentiale til at udfordre eksisterende normer.

Det var derfor tydeligt, at løsningen ikke skulle findes i en sammensmeltning af de to logikker, men derimod i opretholdelsen af den forskellighed og dermed spænding, som vi har identificeret i analysen.
Vi indså, at et bæredygtigt samarbejde kun kan fungere, hvis begge parter opnår ikke blot forståelse og respekt for hinandens arbejdsmåder, men også kan se fordelen i at arbejde med den anden og give plads til hinandens forskellighed. Designet af konceptet ”Kreative Frizoner” er således ud fra en vision om at skabe en løsning, der tager udgangspunkt i begge logikker og dermed skaber fundament for en fælles arbejdsform, som kan være med til at definere fremtidens officielle byudvikling. Vi ønsker at skabe et produkt, som ikke blot sætter rammerne for nogle fastlagte praksisser, men som derimod ændrer både borgerens og kommunens oplevelse af sig selv som aktør i byen.

Litteratur

Arnstein, Sherry R. (1969). “A Ladder Of Citizen Participation”. I: Journal of the American Institute of Planners, (35:4), side 216-224.

Blomberg, Jeanette og Helena Karasti (2012). ”Positioning Ethnography within Participatory Design”. Routledge.

Brinkmann, Svend & Lene Tanggaard (2010). Kvalitative Metoder - en grundbog, Hans Reitzels Forlag.

Castells, Manuel (1997). “An introduction to the information age”. I: City, (2:7), side 6-16.

Castells, Manuel (2002). The Castells reader on cities and social theory. Redigeret af: Ida Susser. 1. udg. Blackwell Publishers Ltd.

Castells, Manuel (2003). Netværkssamfundet og dets opståen, Informationsalderen: økonomi, samfund og kultur. Bind 1. 1. udg. Hans Reitzels Forlag.

Castells, Manuel (2004). The Power of Identity, The Information Age: Economy, Society and Culture. Bind 2. 2. udg. Blackwell Publishing.

de Certeau, Michel (1984). “General Introduction” I: The Practice of Everyday Life. Side xi-xxiv. University of California Press, Berkeley og Los Angeles.

Crang, Mike & Ian Cook (2007). Doing Ethnographies. Sage Publications Ltd.

Cross, Nigel (1982). ”Designerly ways of knowing”. I: Design Studies, vol. 3(4), side 221-227.

Douglas, Gordon C.C (2014). “Do-It-Yourself Urban Design: The Social Practice of Informal “Improvement” Through Unauthorized Alteration”. I: City & Community (13:1), side 5-25.

Døssing, Ditte & Freja Friis (2011). “En midlertidig planlægningsstrategi - Et casestudie af et oplevelsesøkonomis bydelseksperiment i Roskilde”. I: Planlægning i oplevelsessamfundet. Side 239-263. Redigeret af: Anne Lorentzen og Søren Smidt-Jensen. 1. udg. Aarhus Universitetsforlag.

Esmark, Anders, Carsten Bagge Laustsen & Niels Åkerstrøm Andersen (2005). ”Socialkonstruktivistiske analysestrategier – en introduktion”. I: Socialkonstruktivistiske analysestrategier. Side 7-30. Redigeret af Anders Esmark, Carsten Bagge Laustsen og Niels Åkerstrøm Andersen. 1. udg. Roskilde Universitetsforlag.

Fabian, Louise (2010). ”Spatiale forklaringer - Da den geografiske tænkning kom på den humanvidenskabelige dagsorden”. I: Slagmark (57), side 19-33.

Fabian, Louise (2012). “Kreative stedstilegnelser, gadekunst og tegnpirateri”. I: Byen i bevægelse - Mobilitet - Politik - Performativitet. Side 243-264. Redigeret af: John Andersen m.fl.1. udg. Roskilde Universitetsforlag,

Fabian, Louise & Kristine Samson (2015). “DIY urban design - between ludic tactics and strategic planning”. I: Enterprising Initiatives in the Experience Economy. Side 38-59. Redigeret af: Britta Timm Knudsen, Dorthe Refslund Chrsitensen og & Per Blenker. 1. udg. Routledge.

Fjord, Rune & Helene Øllgaard (2008). “Den levende by - kreativitet som katalysator”. I: Kulturplaner - fra velfærdsplanlægning til kulturel byudvikling. Side 48-61. Redigeret af: Jan Bruun Jensen. 1. udg. Bogværket.

Florida, Richard (2005). Den kreative klasse - og hvordan den forandrer arbejde, fritid, samfund og hverdagsliv. 1. udg. Gyldendals bogklubber.

Franck, Karen A. & Quentin Stevens (2007). ”Tying Down Loose Space”. I: Loose Space – possibility and diversity in urban life. Karen A. Franck and Quentin Stevens (red.). Side 1-33, Routledge.

Fritsch, Jonas & Ole Sejer Iversen (2015). ”Designing for experience – Scaffolding a design ecology”. I: Enterprising Initiatives in the Experience Economy. Side 226-244. Redigeret af: Britta Timm Knudsen, Dorthe Refslund Chrsitensen og & Per Blenker. 1. udg. Routledge.

Gibson-Graham, J. K., Jenny Cameron & Stephen Healy (2013). Take back the Economy – An Ethical Guide for Transforming our Communities. 1. udg. Universitet of Minnesota Press, Minneapolis.

Harrebye, Silas (2012). Cracks - Creative Activism - Priming Pump for the Political Imagination or a New Compromising Form of Democratic Participation Balancing Between Critique, Cooperation, and Cooptation on the Margin of the Repertoire of Contention?, Ph.D. afhandling. 1. udg. Roskilde Universitet.

Harrebye, Silas (2016). Social change and creative activism in the 21st century - The mirror effect. 1. udg. Palgrave Macmillan.

Hastrup, Kirsten (2004). ”Getting it right: Knowledge and Evidence in Anthropology”. I: Anthropological Theory vol. 4, side 455-472.

Hausenberg (2008). Midlertidige aktiviteter som værktøj i byudviklingen – et værktøj til vækst. Udlændinge, Integration og Boligministeriet, København.

Hendry, Joy (1999). An Introduction to Social Anthropology. Palgrave, New York.

Iveson, Kurt (2013). “Cities within the City: Do-It-Yourself Urbanism and the Right to the City”. I: International Journal of Urban and Regional Research. (37:3), side 941-956.

Jensen, Jan Bruun (2008). “At reagere på byen - fra den bare mark til den globale by”. I: Kulturplaner - fra velfærdsplanlægning til kulturel byudvikling. Side 28-37. Redigeret af: Jan Bruun Jensen. 1. udg. Bogværket.

Jensen, Ole B. (2014). ”Byen, magten og netværket”. I: Dansk Sociologi (3:15), side 49-65.

Juul Frost Arkitekter (2009). Det kendte i det fremmede - Byens rum 2. Fonden til udgivelse af Arkitekturtidskrift, København.

Jørgensen, Peter Schultz (2008). “Den foranderlige by - midt i paradigmeskiftet”. I: Kulturplaner - fra velfærdsplanlægning til kulturel byudvikling. Side 38-47. Redigeret af: Jan Bruun Jensen. 1. udg. Bogværket.

Knudsen, Britta Timm, Dorthe Refslund Christensen & Per Blenker (2015). “Introduction - The Experience Economy: an ontological turn”. I: Enterprising Initiatives in the Experience Economy. Side 1-15. Redigeret af: Britta Timm
Knudsen, Dorthe Refslund Chrsitensen og & Per Blenker. 1. udg. Routledge.

Krogh, Rikke Marie & Anne Lorentzen (2011). “De nye kommuner og oplevelsesøkonomien”. I: Planlægning i oplevelsessamfundet. Side 165-190. Redigeret af: Anne Lorentzen og Søren Smidt-Jensen. 1. udg. Aarhus Universitetsforlag.

Larsen, Jan Lilliendahl (2007). Politisk Urbanitet, projekter, planer, protester og Supertanker på Krøyers Plads. Phd-afhandling, Institut for Miljø, samfund og rumlig forandring, Roskilde Universitet.

Larsen, Jan Lilliendahl (2012). ”Vage rum: ”Kreativitet”, ”Midlertidige byrum” og Politisk urbanitet””. I: Byen i bevægelse - Mobilitet - Politik - Performativitet. Side 148-166. Redigeret af: John Andersen m.fl.1. udg. Roskilde Universitetsforlag.

Lefebvre, Henri: (1991[orig. 1974]): The Production of Space. Blackwell.

Madsbjerg, Christian & Mikkel B. Rasmussen (2014). ”An Anthropologist Walk into a Bar”. I: Harvard Business Review.

Maffesoli, Michel (1995). The Time of the Tribes, the Decline of Individualism in Mass Society, side 1-30, Sage.

Muller, M (2002). P”articipatory Design: The third Space of HCI”. I: Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, evolving technologies and emerging applications. Lawrence Erlbaum Associates Inc., Mahwah.

Pine, Joseph & James Gilmore (1999). The Experience Economy. Harvard Business School Press, Boston.

Sanders, Elizabeth N. & Pieter Jan Stappers (2008). ”Co-Creating and the New Landscape of Design”. I: CoDesign: International Journal of Cocreation in Design and the Arts, (4:1), side 5-18.

Samson, Kristine (2015). ”Performativ urbanisme – kunst mellem byplanlægning og aktivisme”. I: Aktuel forskning, Institut for kulturvidenskaber. Side 51-62.

Schön, Donald A. (1987). Educating the Reflective Practioner. Kapitel 1-3. Jossey-Bass Publoshers, San Francisco.

Schön, Donald A. (1988). ”Designing: Rules, types and worlds”. I: Design Studies, vol. 9(3). Side 181-190. Butterworth & Co Publishers Ltd.

Schön, Donald A. (1992). ”Designing as Reflective Conversation with the Materials of a Design Situation”. I: Research and Engineering Design, vol. 3(3). Side 3-13. MIT Press, Massachusetts.

Skot-Hansen, Dorte (2014). Byen som scene - kultur- og byplanlægning i oplevelsessamfundet. 2. udg. Bibliotekarforbundet.

Smidt-Jensen, Søren & Anne Lorentzen (2011). “Planlægning i oplevelsessamfundet”. I: Planlægning i oplevelsessamfundet. Side 7-31. Redigeret af: Anne Lorentzen og Søren Smidt-Jensen. 1. udg. Aarhus Universitetsforlag.

Spinosa, Charles, Fernando Flores & Hubert L. Dreyfus (1997). Disclosing new worlds: entrepreneurship, democratic action, and the cultivation of solidarity. The MIT Press, Cambridge.

Søberg, Martin og Djawed Kimouche (2011). ”Om frizoner i dansk byplanlægning”. I: Dansk sociologi (1:22).

This is X - The Encyclopedia (2015). Redigeret af: Sophie Haack &Ari Marteinsson. 1. udg. Haack_Marteinsson.

Wenger, Etienne (1998). Praksisfællesskaber, Læring, mening og identitet. Hans Reitzels Forlag, København.

Hjemmesider

Aarhus Kommune 2013
http://reader.livedition.dk/aarhuskommune/385/ [sidst tilgået 31.08.2017]

Aarhus Kommune 2015a
https://aarhusplanstrategi2015.dk/files/Planstrategi_2015.pdf [sidst tilgået 31.08.2017]

Aarhus Kommune 2015b
https://www.aarhus.dk/~/media/eDoc/1/8/8/1884367-2779170-1-pdf.pdf) [sidst tilgået 31.08.2017]

Citybrandaarhus.dk a
http://www.citybrandaarhus.dk/da/Om/Aarhus-brandet/Aarhus-brandvaerdier.aspx [sidst tilgået 31.08.2017]

Citybrandaarhus.dk b
http://www.citybrandaarhus.dk/da/Om/~/media/Dokumenter/Borgmesterens-Afdeling/Kommunikation/Diverse/Fortaellingen-om-Aarhus-og-Aarhusmaal---endelig-version.pdf [sidst tilgået 31.08.2017]

Godsbanen.dk
http://godsbanen.dk/om-godsbanen/godsbanens-historie/ [sidst tilgået 31.08.2017]

Institutforx.dk
http://institutforx.dk [sidst tilgået 31.08.2017]