



KUNST OG KULTUR I BYRUMMET UNDER AARHUS 2017

Evaluering gennem et casebaseret
metodeudviklingsprojekt



AARHUS
UNIVERSITET

Urban Goods

AARHUS-2017
EUROPEAN CAPITAL
OF CULTURE

KOLOFON

Serietitel og nummer**Titel****Undertitel****Forfattere**

rethinkIMPACTS rapporter. Evaluering og forskning i Aarhus 2017 nr. 15

Kunst og kultur i byrummet under Aarhus 2017

Evaluering gennem et casebaseret metodeudviklingsprojekt

Charlotte Høy Jensen, Peter Gran Boesen, Louise Ejgod Hansen, Sofie Johanna Madsen, Astrid Moth, Nikoline Nybo og Line Vestergaard

Udgiver**URL****Udgivelsesår**

rethinkIMPACTS 2017 i samarbejde med Urban Goods

<http://www.projects.au.dk/2017>

August 2018

Redaktion**Redaktionssekretær****Layout**

Louise Ejgod Hansen og Astrid Moth

Julie Langdal Andersen

Urban Goods

Organisation

rethinkIMPACTS 2017 er et strategisk partnerskab mellem Aarhus 2017 og Aarhus Universitet, der er ansvarlig for den forskningsbaserede evaluering af Aarhus som europæisk kulturhovedstad i 2017. Som en del af evalueringen udgives en række forsknings- og evalueringsrapporter, der tilsammen har til hensigt at belyse de sociale, kulturelle, politiske og organisatoriske, image og identitetsmæssige samt økonomiske effekter af Aarhus 2017.

Emneord

Europæisk Kulturhovedstad; Aarhus 2017; Urban Goods



INDHOLD

1. Introduktion	4
2. Metode	5
2.1 Oplevelsesagenter	6
2.2 Social media mapping	9
2.3 Deltagende observation	9
2.4 Kvalitative interviews	9
2.5 Surveys	11
2.6 Analysemetode	12
3.Cases	15
3.1 Kunsthallen og Lundø	16
3.2 Freedom Prison	20
3.3 Eutopia International Festival	24
3.4 Fællesskab og et liv i balance	32
3.5 Aarhus Walks on Water	36
4. Opsamling	43
4.1 Analytiske pointer	44
4.2 Metodiske pointer	47
10. Bilag	49
Bilag 1: Kortlægning af byudviklingsprojekter	50
Bilag 2: Litteraturliste	53

1. INTRODUKTION

Som en del af det samlede kulturhovedstadsprojekt er der gennemført en række events ude i forskellige byrum. En del af disse events har været et led i et større strategisk byudviklingsprojekt, mens andre brugte byrummet som et medskabende element i en kulturel oplevelse. Uanset hvad, kan disse events siges at have bidraget til Aarhus 2017s målsætning om at:

2017 skal underbygge udviklingen af åbne og medlevende bymiljøer, der fremmer fællesskab med plads til forskellighed

(Ansøgningen om at blive europæisk kulturhovedstad, Aarhus 2012)

Denne strategiske målsætning var fra starten en udfordring for evalueringsprojektet rethinkIMFACTS 2017, for hvad menes der hermed? Og hvordan måler man typisk midlertidige kulturelle begivenheders bidrag til en mere langsigtet forandring af anvendelsen af byrum? I en erkendelse af, at der ikke var en eksisterende, metodisk tilgang til dette komplekse spørgsmål, blev der sat gang i et udviklingsprojekt. rethinkIMFACTS 2017 etablerede et samarbejde med konsulentfirmaet Urban Goods, der arbejder borgerinvolverende inden for kultur- og byudviklingsfeltet. Herudover blev postdoc. Thomas Bjørnsten fra Institut for Kommunikation og Kultur – Æstetik og kultur ved Aarhus Universitet, der arbejder med emotionsdata og nye, digitale evaluerings- og målingsmetoder, inviteret til at bidrage til det, der udviklede sig til et metodeeksperiment.¹

Kompleksiteten i målsætningen gjorde, at vi satte gang i en dialog med aktører med et konkret Aarhus 2017-projekt i byrummet. De blev inviteret ind til en workshop d. 11/4 2016, der havde fokus på, hvad de forstod ved målsætningen, og hvordan de helt konkret i deres projekter arbejdede hermed. Undervejs i dialogen blev lektor Morten Nielsen, Afdeling for Antropologi ved Aarhus Universitet og studielektor Anne Mette Boye, Arkitektskolen Aarhus, inddraget i metodeudviklingsdiskussionerne.

Workshoppen pegede på en række forskellige, spændende perspektiver, men et perspektiv dominerede, nemlig en interesse for, hvad oplevelsen betød for publikum, herunder hvordan event og byrum spiller sammen. I samarbejde med Urban Goods og Thomas Bjørnsten besluttede vi derfor at igangsætte en række metodeeksperimenter, der skulle føre til udviklingen af evalueringsmetoder, der på forskellig vis kan analysere forholdet mellem deltager, event og byrum.

Mapping og sampling af byrumsprojekter

Et nødvendigt første skridt var at gennemføre en kortlægning af de Aarhus 2017-projekter, der arbejder med byrum i forskellig sammenhæng. Her tog vi det valg at inkludere alle de 2017-projekter, der arbejdede med offentlige rum, også når de rum var uden for byerne. Cand. mag. i Antropologi Cecilie Eriksen gennemførte kortlægningen i efteråret 2016. Udgangspunktet var Aarhus 2017s monitorering af projekter, hvoraf det fremgik, hvilke projekter der 'i høj grad' eller 'i mindre grad' har "fokus på udvikling af nye eller eksisterende byrum eller bymiljøer?" Med udgangspunkt i en gennemgang af Aarhus 2017s programbog og hjemmeside identificerede Cecilie Eriksen yderligere et antal projekter samt knyttede en række key words på samtlige byrumsprojekter (se bilag 1 for listen over projekter og over keywords). Denne mapping var udgangspunkt for en sampling, hvor vi ønskede en stor spredning i de forskellige events, vi inkluderede som cases. Valget faldt på:

1. Kunsthallen og Lundø, Lundø
2. Freedom Prison, Horsens
3. Eutopia International Festival, Gellerup, Aarhus
4. Fællesskab og et liv i balance, Aarhus Ø
5. Aarhus Walks on Water, Aarhus

Med disse events havde vi en fordeling i forhold til små og store steder (Aarhus og Lundø som de to ekstreme eksempler), eventtype og antal deltagere i eventet. Derudover havde vi både projekter, der spillede bevidst og strategisk ind i et større byudviklingsperspektiv (Eutopia International Festival i Gellerup) og events på steder, der allerede var etableret som et byrum med events (Freedom Prison på Fængslet i Horsens).

1. Thomas Bjørnsten har bidraget til denne evaluering gennem bl.a. modeller for forståelsen af emotionsdata samt til metodeafprøvningen under Aarhus Walks on Water. Bjørnstens eksperimenter er præsenteret i rapporten Collecting Audience Experience Data from Aarhus Walks on Water (rethinkIMFACTS 2017, 2018)



2. METODE

Den metodiske tilgang til evalueringen af kultur i byrum bygger på en mixed methods-strategi i en kombination af både kvantitativ og kvalitativ dataindsamling. Ligeledes er de metoder, der er anvendt, en kombination af mere traditionelle og gennemprøvede dataindsamlingsmetoder som survey og kvalitative interviews, og nyere metoder, der kombinerer metodiske greb fra f.eks. digital etnografi, walkalongs, photo elicitation og co-creation workshops.

De konkrete metoder, vi valgte at inkludere var:

1. Oplevelsesagenter (Urban Goods)
2. Social media mapping (Urban Goods)
3. Deltagende observation (Urban Goods)
4. Kvalitative on site publikumsinterviews (rethinkIMPACTS 2017)
5. Publikumssurveys (rethinkIMPACTS 2017)

Med ønsket om også at kunne belyse, hvordan de forskellige metoder kunne spille sammen og bibringe forskellige perspektiver på events i byrummet, valgte vi ved samtlige events at kombinere to eller flere af metoderne i dataindsamlingen.

2.1 OPLEVELSESAGENTER

Oplevelsesagenter er en kvalitativ tilgang, der benytter sig af publikum som informanter og dataindsamlere i forhold til at dokumentere deres sansning og oplevelse af stedet og den kulturelle intervention. Det sker gennem en kombination af metodiske greb fra hhv. mobil etnografi, being there workshop², photo-elicitation og fokusgruppeinterview. Metoden faciliterer et udvidet oplevelsesforløb for en udvalgt gruppe af kulturbrugere, der kan give dybdegående, kvalitativ respons på deres oplevelse af bymiljøet både før, under og efter mødet med den kulturelle intervention. Oplevelsesagenter som metode fokuserer på at klæde oplevelsesagenterne på til at registrere, beskrive og reflektere over et sted og en event med fokus på en række forskellige lag eller perspektiver. Det kan f.eks. være lag eller perspektiver som oplevelsen af kunsten, stedet og af andre publikummer.

Som værktøj til registrering af oplevelsen og stedet er der dels benyttet mobil etnografi. Metoden udnytter den forhåndenværende teknologi i kraft af mobiltelefonen til at dokumentere og indsamle data på kulturbrugernes oplevelse af bymiljøet. Dette muliggør respons både før, under og efter oplevelsen af bymiljøet og muliggør svar både via billeder, tekst og emojis. Et eksempel på dette er nedenfor stående opgave sendt via sms til oplevelsesagenterne ved Aarhus Walks on Water umiddelbart inden showets start:

Hej_____

Nu er det snart tid til at Aarhus Walks on Water løber af stablen.

Tag et billede af stemningen på stedet og beskriv med tre ord, hvordan du oplever stemningen.

Som supplement til den digitale registrering har der desuden været gjort brug af analoge registreringsskemaer i forhold til at imødekomme en målgruppe, som finder det mindre naturligt at bruge mobiltelefonen som kommunikationsform.

Et eksempel på et registreringsskema som blev brugt af oplevelsesagenterne ved dataindsamlingen i forbindelse med Kunsthallen og Lundø ses på modsatte side.

2. Eriksson et al., "Bthere or be Square: A Method for Extreme Contextualization of Design", Wonderground 2006, Portugal

EKSEMPEL PÅ UDFYLDT REGISTRERINGSSKEMA BRUGT AF OPLEVELSESAGENTERNE I FORBINDELSE MED KUNSTHALLEN OG LUNDØ.

Registrering af din oplevelse

Find dig godt tilrette på stedet. Indtag evt. en behagelig siddeplads eller tag ophold på et sted med god overblik.
Brug dine sanser. Hvad kan du høre, mærke, se, lugte og evt. smage? Hvad registrer du, der sker...

med **kunsten**

overraskelse
noget nyt af noget gammelt
engagement

med **dig selv**

glæde
overraskelse

med **stedet**

et hus med plads til
noget andet

med **andre**

engagement
varm interesse
hjælpssomhed

Emotionel data

I forbindelse med oplevelsesagenterne blev der med inspiration fra professor i psykologi Robert Plutchiks "wheel of emotions" udviklet et værktøj til identifikation og refleksion over de følelser, som oplevelsesagenterne registrerede hos dem selv.³ Robert Plutchiks præsenterer i sit 'wheel of emotions' otte grundfølelser, som alle øvrige nuancer af det menneskelige følelsesregister udspringer af. Værktøjet rummer opstillingen af 27 forskellige følelser. Følelserne er udvalgt og defineret med udgangspunkt i besvarelser fra publikumssurveys ved øvrige 2017-arrangementer, hvor der i et åbent svarfelt er blevet spurgt til, hvilke følelser kulturoplevelsen har vagt. Værktøjet er blevet modereret løbende.

Værktøjet er blevet brugt både som registreringskema under eller umiddelbart efter eventet og har dannet udgangspunkt for en efterfølgende samtale om oplevelsen af kulturen og byrummet enten mellem interviewer og oplevelsesagent eller oplevelsesagenterne imellem.

Rekruttering

Rekruttering af oplevelsesagenter har været tilpasset de forskellige typer af kulturelle interventioner.

I projektet Kunsthallen og Lundø er rekruttering foregået gennem en lokal kontaktperson for at sikre en kritisk masse ud af den forholdsvis lille lokalbefolkning på omkring 147 indbyggere. I projektet Fællesskab og et liv i balance er rekruttering foregået "on site", fordi målgruppen var svære at identificere på forhånd, og vi dermed kunne sikre en diversitet i alder og køn, der var nogenlunde repræsentativ for de fremmødte. I projektet Aarhus Walks on Water er rekruttering foregået primært gennem screening af tilmeldte eller interesseliggende via facebook-eventen og gennem disses netværk.

Oplevelsesagenterne er blevet brugt i forbindelse med: [Kunsthallen og Lundø](#), [Fællesskab og et liv i balance](#) samt [Aarhus Walks on Water](#).

NEDENFOR SES ET EKSEMPEL PÅ, HVORDAN DET BLEV PRÆSENTERET FOR OPLEVELSESAGENTERNE VED AARHUS WALKS ON WATER:



3. Robert Plutchik, "Emotions and Life: Perspectives from Psychology, Biology and Evolution" American Psychological Association, 1. udgave, 2002

2.2 SOCIAL MEDIA MAPPING

Social media mapping benytter sig af elementer fra metoder som digital etnografi og photo elicitation ved at undersøge den brugergenererede data omkring en event, som formidles via sociale medier. Kommentering af og meningsdannelse om kulturelle begivenheder og offentlige steder finder i dag naturligt sted på de sociale medier. Her fremvises, deles og kommenteres forskellige perspektiver på oplevelsen i ord og billeder.

Gennem en kortlægning, indsamling og analyse af billeder, hashtags og kommentarer, der relaterer sig til det givne kulturelle bymiljø og den kulturelle event, bruges social media mapping til at undersøge, hvordan publikum beskriver og opfatter eventen og stedet samt, hvad de vægter i deres oplevelse. Social media mapping er brugt både i forhold til at genere kvantitativ og kvalitativ data. Kvantitativt kan det foreliggende data bruges som udgangspunkt til at måle udbredelsen af brugen af et hashtag eller til hyppigheden af en

bestemt type billedmotiver ud fra en tematisk kategorisering, eller til at identificere sammenfald i de ord, der bruges til at beskrive eventen. Kvalitativt kan de enkelte beskrivelser eller billeder bruges som et indblik i et personligt perspektiv på oplevelsen, hvad der vægtes i oplevelsen, og hvordan oplevelsen vurderes.

Det sociale medie Instagram er blevet brugt som kilde for dataindsamlingen efter en vurdering af, at der her var den største koncentration af tilgængelig data. Der er blevet søgt på hashtags, der relaterer sig til eventens navn, og som eventorganisationen også selv har lanceret eller benytter sig af.

Social media mapping er blevet brugt i forbindelse med: Eutopia International Festival og Aarhus Walks on Water.

2.3 DELTAGENDE OBSERVATION

Deltagende observation har været brugt i kombination med de øvrige metoder. Der er tale om deltagende observation af stedet såvel som deltagelse i den kulturelle event. I den forbindelse er der foretaget registrering gennem foto eller video. Observationen har fokuseret særligt på samspil mellem sted og kulturel intervention, brugergrupper samt publikums interaktion med stedet og den kulturelle event.

Deltagerobservation er blevet brugt i forbindelse med: Kunsthallen og Lundø, Eutopia International Festival, Fællesskab og et liv i balance samt Aarhus Walks on Water.

2.4 KVALITATIVE INTERVIEWS

I den kvalitative evaluering af byrummet har vi udført korte interviews med publikummer. Interviewene blev gennemført under eller ved eventets afslutning. Der er tale om korte interviews, hvor informanterne blev spurgt, om de ville besvare nogle korte spørgsmål om deres oplevelse af eventet. Alle interviews blev optaget. Ved hver event har vi forsøgt at finde så forskellige interviewpersoner som muligt for at sikre repræsentativiteten. Muligheden for dette har selvfølgelig været afhængig af tilgængelige publikummer. Langt de fleste adspurgte har været villige til at besvare spørgsmål om deres oplevelse.

I nogle tilfælde har vi foretaget interviewet kort tid efter arrangementets start, hvorfor det i visse tilfælde har været lidt sparsomt med indtryk og oplevelser fra informanternes side. Dog har informanterne selv i disse tilfælde været ret reflekterede over de indtryk og oplevelser, de har nået at få.

Interviewspørgsmålene tog udgangspunkt i den samme, simple interviewguide tilpasset den konkrete event. Nedenstående var grundspørgsmålene:

1. Hvorfor er du her i dag?
2. Hvad har du oplevet i dag?
3. Hvad har gjort indtryk på dig?
4. Hvis du skal nævne tre følelser eller tanker, du har haft, mens du har været her – hvilke tre vil du så nævne?
5. Havde [eventen] været den samme oplevelse, hvis det havde været foregået et andet sted fx XXX?
6. Introduktion af oplevelsestrekanten (se næste sider) og snak ud fra denne.

OPLEVESESTREKANTEN ILLUSTRERE TRE FORSKELLIGE ASPEKTER AF OPLE-
VELSEN AF DET KULTURELLE BYRUM OG BLEV BRUGT SOM SAMTALEVÆRKTØJ I
KVALITATIVE INTERVIEWS MED PUBLIKUMMER.

Oplevelsestrekant



I forbindelse med interviewet introducerer vi til sidst oplevelsestrekanter. Vi præsenterede denne som en "tegning", der illustrerer tre forskellige aspekter af eventet/arrangementet.

Vi bad informanten om at sætte et kryds i trekanten, og placeringen af krydset skulle så illustrere hvilket af de tre aspekter, der har betydet mest for deres oplevelse af arrangementet: Har det været selve rummet (f.eks. Horsens Fængsel som institution og ramme for Freedom Prison); har det været selve byen; eller har det været eventet i sig selv (f.eks. de forskellige forestillingsdele under Freedom Prison), som har betydet mest for informantens oplevelse?

Introduktionen til oplevelsestrekanter har varieret, men det var generelt vores erfaring, at trekanten skulle forklares i så simple ord som muligt. For mange af respondenterne var forholdet mellem eventen og stedet ikke noget, de på forhånd havde reflekteret over. Vi anså det dermed en refleksion, som i et eller andet omfang

ikke ville være fundet uden vores spørgsmål. I den forbindelse kan spørgsmålet have virket ledende; dog var vi opmærksomme på at spørge på en måde, der tydeliggjorde, at der ikke var et bestemt, ønskværdigt svar.

Efterfølgende blev de korte byrumsinterviews transskriberet og kodet i databehandlingsprogrammet Nvivo. Der er foretaget en åben kodning af interviewene, hvor der er taget udgangspunkt i de emne, indtryk og følelser, som bliver fremhævet af informanterne. Den åbne kodning i Nvivo er blevet kondenseret til en række analytiske pointer, der går igen på tværs af arrangementer, interviewssituationer og informanter.

Kvalitative interviews blev brugt i forbindelse med: Freedom Prison, Eutopia International Festival og Aarhus Walks on Water.

2.5 SURVEYS

I forvejen gennemførte rethinkIMFACTS 2017 kvantitative publikumsundersøgelser ved en lang række Aarhus 2017 events. Disse surveybaserede undersøgelser blev også gennemført ved nogle af byrumseventene.⁴ Her inkluderede surveyet to ekstra spørgsmål direkte relateret til samspillet mellem event og sted.

Byrumsspecifikke spørgsmål

De to byrumsspecifikke spørgsmål, der været brugt til den kvantitative evaluering af byrummets betydning, er:

1. Vurdér din oplevelse af XXX (f.eks. Festivalpladsen i Gellerup) som ramme for XXX (f.eks. Eutopia International Festival)
2. XXX (f.eks. Festivalpladsen i Gellerup) danner den fysiske ramme for XXX (f.eks. Eutopia International Festival). Angiv på en skala fra 1-7, hvilken betydning omgivelserne har haft for din oplevelse af XXX (f.eks. Eutopia International Festival).

Surveys er blevet anvendt i forbindelse med: Freedom Prison, Eutopia International Festival, Fællesskab og et liv i balance samt Aarhus Walks on Water.

4. De samlede resultater af publikumsundersøgelserne vil indgå i rethinkIMFACTS 2017s evaluering af Aarhus 2017 og blive præsenteret i en delrapport i december 2018. Datarapporter fra de enkelte events er offentliggjort her (<http://projects.au.dk/aarhus2017/research-based-evaluation/data/>)

2.6 ANALYSEMETODE

Som en del af metodeudviklingen i dette projekt, har vi udviklet et nyt analyseredskab, for at kunne sammenstille data fra de meget forskellige cases samt for at rammesætte en evaluering, der både rummer stedet og kunsten/kulturen i en og samme oplevelse hos de deltagende publikummer. Fokuserer man på publikumsoplevelsen viser responsen nemlig, at det ofte er vanskeligt at afskille oplevelsen af stedet fra oplevelsen af den kunstneriske eller kulturelle intervention. Derfor er der behov for et samlende analyseredskab.

Analyseredskabet er udviklet med inspiration fra evalueringsværktøjet Bytopia⁵ udviklet af Gemeinschaft for Udlændinge-, Integrations- og Boligministeriet til måling af livability i midlertidige byrum. Dertil er der taget udgangspunkt i den kortlægning af kvaliteter ved kulturelle byrum, som blev identificeret i forbindelse med den i indledningen omtalte workshop d. 11/4 2016, der blev afholdt som opstart på nærværende evalueringsproces med deltagelse

af aktører med et konkret Aarhus 2017-projekt i byrummet. Dette er suppleret med en diskursanalyse af, hvad der i den generelle debat omkring kunst og kultur i byrummet i dag vægtes, når disse interventioner beskrives eller intentionerne bag fremlægges.

På baggrund af dette er analyseredskabet opstillet som et matrix, med fire overordnede parametre for, hvordan sammensmeltningen af kunst/kultur og byrum – det vi under en samlet betegnelse kunne kalde det kulturelle byrum – opleves. Parametrene er i forlængelse af denne evaluering fokus et udtryk for, hvordan de kulturelle byrum opleves af det publikum, der besøger dem. De fire udvalgte parametre er: Forandrende, autentisk, medlevende og fællesskabsskabende. De fire overordnede parametre rummer hver tre indikatorer, der nuancerer og konkretiserer oplevelsen af kunsten eller kulturen i byrummet:

MATRIX MED FIRE OVERORDNEDE PARAMETRE FOR, HVORDAN SAMMENSMELTNINGEN AF KUNST/KULTUR OG BYRUM KAN OPLEVES AF PUBLIKUM.



5. Bytopia – små verdener, store idéer, Gemeinschaft for Udlændinge-, Integrations- og Boligministeriet, juni 2016, København

Det fællesskabsskabende:

Har det kulturelle byrum karakter af at være fællesskabsskabende, kan det identificeres ved at se på, hvorvidt det opleves som relationsskabende, sammenhørigt og imødekommende dvs.

Imødekommende: I hvilken grad oplever publikum sig imødekommet af det kulturelle byrum?

Sammenhørig: I hvilken grad oplever publikum en sammenhørighed med de øvrige publikummer?

Relationsskabende: I hvilken grad skaber det kulturelle byrum relationer mellem mennesker eller mellem værk og publikum?

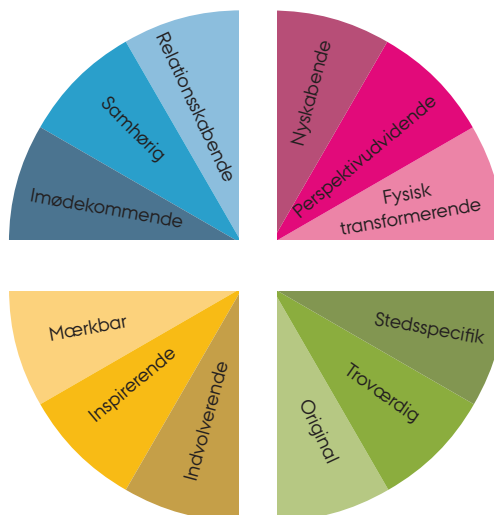
Det forandrende:

Er det kulturelle byrum karakteriseret ved at være forandrende, kan det identificeres ved at se på, hvorvidt det opleves som nyskabende, perspektivudvidende og fysisk transformerende.

Nyskabende: I hvilken grad oplever publikum, at de er vidne til noget nyt og banebrydende?

Perspektivudvidende: I hvilken grad oplever publikum, at de får udvidet deres perspektiv og får øjnene op for noget, de ikke havde set før?

Fysisk transformerende: I hvilken grad oplever publikum, at den kunstneriske eller kulturelle intervention er med til at ændre deres perception af det fysiske rum?



Det medlevende:

Har det kulturelle byrum karakter af at være medlevende, kan det identificeres ved at se på, hvorvidt det opleves som involverende, inspirerende og mærkbart.

Involverende: I hvilken grad føler publikum sig involveret og engageret i det kulturelle byrum?

Inspirerende: I hvilken grad føler publikum sig inspireret af oplevelsen af kunst eller kultur i byrummet?

Mærkbart: I hvilken grad føler publikum sig bevæget af det kulturelle byrum?

Det autentiske:

Har det kulturelle byrum karakter af at være autentisk, kan det identificeres ved at se på, hvorvidt det opleves som stedsspecifikt, troværdigt og originalt.

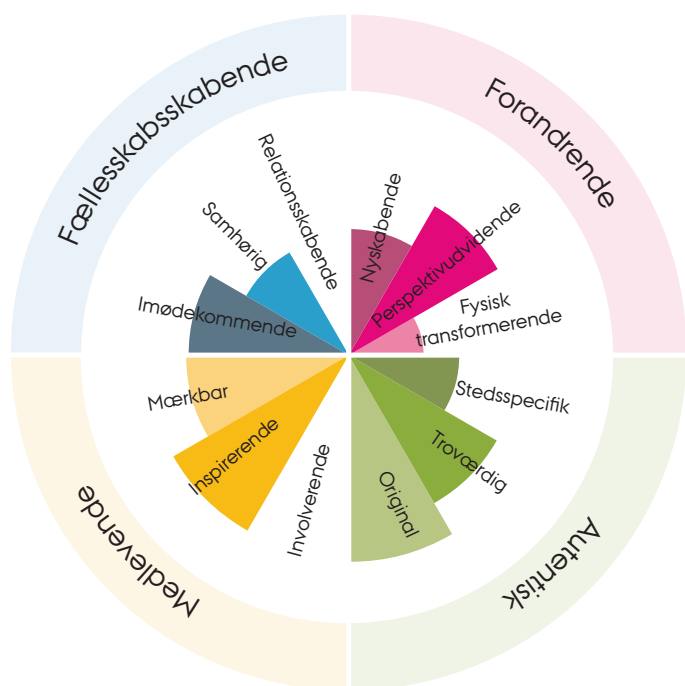
Stedsspecifikt: I hvilken grad oplever publikum, at kunsten eller kulturen forholder sig til eller er afhængig af den stedsspecifikke kontekst?

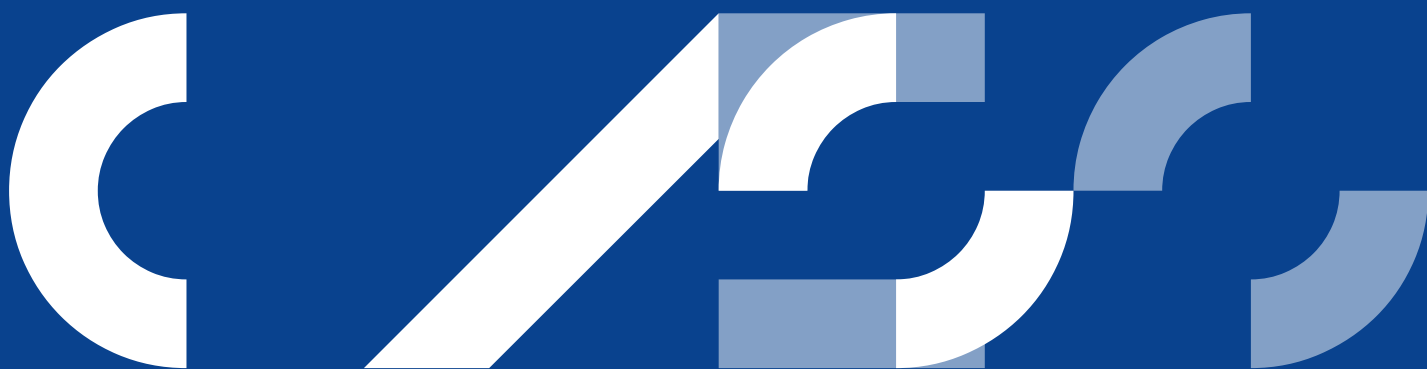
Troværdigt: I hvilken grad oplever publikum, at sted og kunst/kultur bibringer hinanden positiv værdi og spiller sammen på en overbevisende måde?

Originalt: I hvilken grad oplever publikum, at kunsten eller kulturen er i tråd med 'stedets ånd'?

Analysemetoden giver mulighed for at graduere en vurdering af ethvert af de 12 indikatorer på en skala fra et til fem, hvor 1 svarer til i meget ringe grad, 2 til i ringe grad, 3 i nogen grad, 4 i høj grad, og 5 i meget høj grad. Opleves det kulturelle byrum eksempelvis i meget ringe grad som relationsskabende, markeres det med ét trin, hvilket giver udslag i den cirkeldiagrammatiske visualisering. Opleves et kulturelt byrum som særdeles originalt markeres det med 5 trin, hvilket ligeledes afspejles i diagrammet.

Nedenfor ses et eksempel fra arrangementet Fællesskab og et liv i balance, hvor det konkrete byrum tagterrassen i ringe grad opleves som fysisk transformerende (1 point), men i høj grad opleves som inspirerende (4 point).





3. CASES

- 3.1 Kunsthallen og Lundø, Lundø
- 3.2 Freedom Prison, Horsens
- 3.4 Eutopia International Festival, Gellerup, Aarhus
- 3.5 Fællesskab og et liv i balance, Aarhus Ø
- 3.6 Aarhus Walks on Water, Aarhus.



Foto af Urban Goods, Lundø, kunstværk (under udarbejdelse) af Hartmut Stockter

3.1 KUNSTHALLEN OG LUNDØ

Sted: Lundø

Dato for eventen: Ultimo maj – primo juni 2017

Mere info: viborgkunsthall.viborg.dk/Kunsthallen-og-landsbyerne

Kort beskrivelse af arrangementet

Kunsthallen og Lundø er en del af projektet Kunsthallen og landsbyerne, som Viborg Kunsthall har lavet i samarbejde med ni landsbyer i Region Midtjylland. I løbet af projektet er en gruppe af danske og internationale kunstnere 'flyttet ind' i landsbyerne og har i løbet af en intensiv uge skabt kunstværker i det offentlige rum med hjælp fra de lokale borgere. Lundø var den første landsby til at få besøg af en kunstnergruppe, og fik selskab af kunstnerne Claudio Beorchia (Italien), Hartmut Stockter (Tyskland) og Takashi Ikezawa (Japan).

EMPIRI

Metoder: Oplevelsesagenter og deltagerobservation

Dataindsamler: Urban Goods

Dato for dataindsamling: 29/5—8/6 2017

Datagrundlag: Seks oplevelsesagenter med gennemsnitsalder på 59 år, to mænd og fire kvinder

CITATER FRA OPLEVELSESAGENTERNE

"Jeg synes, vores landsby er bundet lidt tættere sammen på grundlag af dette fælles projekt. Der har været god opbakning med at hjælpe kunstnerne med materiale til deres værker, og oprigtig interesse fra folk som har kigget forbi under processen. Jeg tror at kunstværkerne vil blive et aktiv for byen og vil blive besøgt af mange efterhånden."

"Man bliver glad, når man enten går eller kører forbi kunstværkerne."

"Mange gode snakke med folk og fortællinger om, hvad vi oplevede i den uge, vi mødte de 3 kunstnere."

"Lidt flere tråde, der fletter folk sammen."

"Der er ikke nogen, der går ind og tager lederskab og siger: Du gør det, du gør det, og du gør det. Den der uformelle – man kan bidrage med det lidt, man nu har lyst og lejlighed til, eller man kan gå all in."

"For sådan et lille samfund betyder det at få kunsten præsenteret nogen gange at få lidt perspektiver (...) Vi har godt af at blive rusket lidt..."

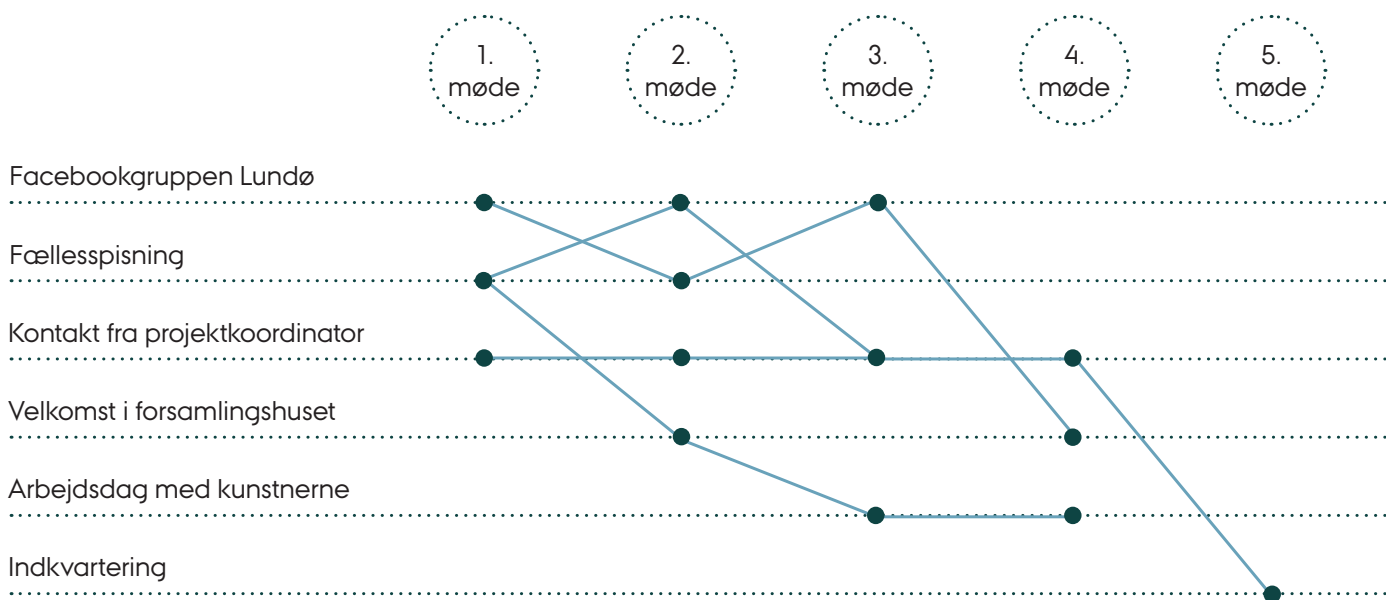
"Jeg synes det er lidt fantastisk, at der er kommet tre herop (...) og prøver at skabe deres kunst i de her rammer ud fra det, de tænker, Lundø er."

"Jeg tænker at ham der japanerens værk med de der åre, det vil have så stor betydning for de ældste folk herover, som kommer fra den der fisketradition med, at man havde lidt landbrug og også fiskeri."

"Man er jo inviteret. Hele byen er inviteret. De har jo også brug for os."

BERØRINGSFLADER

Oplevelsesagenterne har stiftet bekendtskab med projektet Kunsthallen og Lundø via en række kanaler. Nedenfor ses en optegning over oplevelsesagenternes første møder med projektet. Hver streg repræsenterer en oplevelsesagents oplevelsesforløb og hvert punkt repræsenterer en berøringsflade med projektet.



Oplevelsesagenterne har gentagne gange været i kontakt med projektet og kunstnerne via forskellige platforme. Dette har givet mulighed for at etablere relationer mellem kunstnere og oplevelsesagenterne og givet følelsen af et decideret samarbejde.

FØLELSESKOMPAS

Oplevelsesagenterne har identificeret de følelser, de kan genkende fra den kulturelle oplevelse på stedet. De mest udprægede følelser, der fremhæves af oplevelsesagenterne, er glad, som

fremhæves af fem ud af seks oplevelsesagenter, samt følelsen nysgerrig, der fremhæves af fire ud af seks.



GLAD



NYSGERRIG



ENGAGERET



OVERRASKET



INTERESSERET



BEGEJSTRET



INSPIRERET



INKLUDERET



FORUNDRET



FORVENTNINGSFULD



SAMHØRIGHED



VELKOMMEN



IMØDEKOMMET

HOVEDPUNKTER

- Oplevelsesagenterne har følt sig inkluderet og hørt i processen via forskellige platforme
- Projektet har både understøttet og givet perspektiver på værdier og kvaliteter i lokalområdet
- Oplevelsesagenterne ser projektet som et fællesskabsskabende samlingspunkt
- Størstedelen føler sig glade, nysgerrige, engagerede, overraskede og begejstrede på baggrund af projektet



Foto af Christina Wegener, Freedom Prison på Fængslet i Horsens

3.2 FREEDOM PRISON

Sted: Fængslet, Horsens

Dato for eventen: 13-18. maj (Freedom Prison Week) og 20.-21. maj (Freedom Prison Show) 2017

Mere info: faengslet.dk/aarhus-2017-freedom-prison

Kort beskrivelse af arrangementet

Freedom Prison var fuldmånebegivenhed i 2017-programmet. Eventet var en totaliscenesættelse af Fængslet i Horsens, som tematiserede forholdet mellem frihed og ufrihed. Freedom Prison bestod af to dele: En række site-specifikke scener i forskellige dele af Fængslet, som publikum kunne bevæge sig rundt i og opleve. Disse blev præsenteret både i hverdagene og i weekenden. Den anden del kunne opleves lørdag og søndag, hvor eventet blev afsluttet med Freedom Prison Show iscenesat af Thomas Nielsen, leder af Komediehuset, teaterskolen i Horsens Kommune. De medvirkende var en række unge scenekunstnere fra Europa.

EMPIRI

Metoder: Kvalitative publikumsinterviews og survey

Dataindsamler: rethinkIMPACTS 2017

Dato for dataindsamling: 18/5 2017 (interviews) og 20/5 2017 (interviews + survey)

Datagrundlag: 14 interviews og 297 spørgeskema-responderter

CITATER FRA KVALITATIVE INTERVIEWS

"Rammerne skaber historien.
Rammerne skaber aftenen."

"Det er jo netop det, at 'settingen' bliver en understøttelse af selve den her performancen, (...) Når man tænker dans og teater, så er der jo en scene eller gadekunstnere. Her der bliver det sat ind i en anden ramme, hvor man bruger omgivelserne til også at lave scenerne. Det, synes jeg, også er super godt."

"Jeg tror, jeg sagde ret hurtigt: 'Tænk at der nogen, der har haft deres fængselsliv her'. Man bliver en lille smule benovet over, at vi står i en rigtig kulisse."

"Det er virkelig en speciel oplevelse, det er det. Det er ikke bare det med at komme ind og se forestillingen. Det er også at gå rundt i mellem forestillingerne, som er det fede ved det."

"Jeg ville da ønske, at man kunne begynde at diskutere fængslet [som generel institution] og måden, man gør tingene på."

"Det er meget mere autentisk. Det er jo her, det foregik."

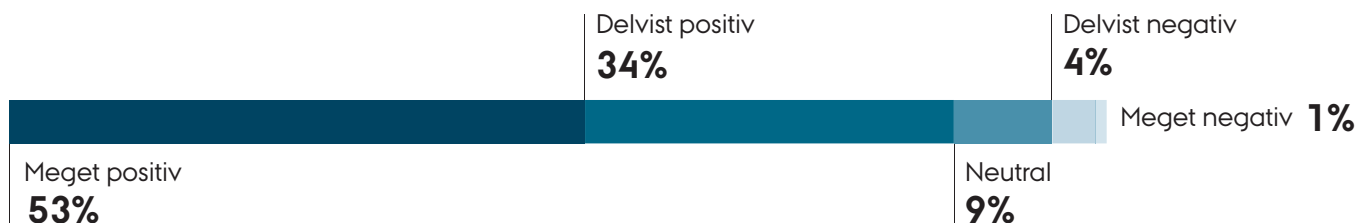
"Jeg er faktisk også stolt af, at det er byen. Det er jo byens historie, det er jo Horsens historie."

"Det er på ingen måde byen Horsens."

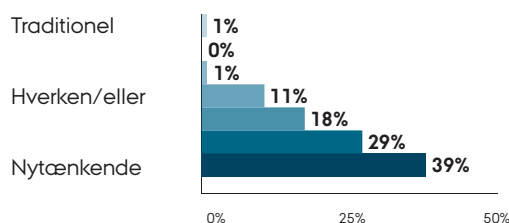
"Nej, hvis de ikke havde fængslet, så havde vi været et andet sted."

SURVEYS – PUBLIKUMS SAMLEDE VURDERING

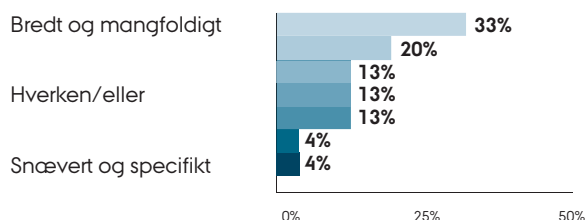
PUBLIKUMS SAMLEDE VURDERING AF FREEDOM PRISON



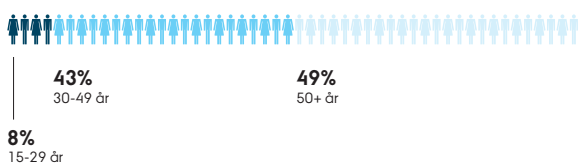
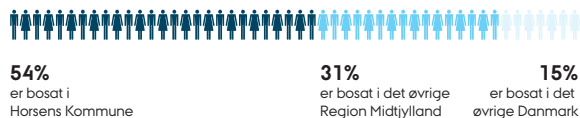
FREEDOM PRISON SES SOM EN OVERVEJENDE NYTÆNKENDE BEGIVENHED



FREEDOM PRISON HENVENDER SIG OVERVEJENDE TIL ET BREDT OG MANGFOLDIGT PUBLIKUM



HVEM VAR PUBLIKUM?



HVAD FREMHÆVER PUBLIKUM SÆRLIGT?

- “ FÆNGSLET er en formidabel ramme – og de små enkelthistorier, der blev fortalt rundt omkring på posterne, var velplacerede. De gav en stemning af “fængsel” med både humor og lidt dybere med tristhed.
- “ Manglende information om f.eks. åbningen af flugtunnelen og aftenens aktiviteter.

- “ Rammerne gjorde, at det hele føltes meget intenst og virkeligt. Meget dygtige kreative mennesker, der står bag og medvirker.
- “ Rundturen i FÆNGSLET med fantastiske skuespillere. Det var en rigtig god måde at vise FÆNGSLET frem på.

79%

vidste på forhånd, at FREEDOM PRISON er en del af Aarhus 2017-programmet

66%

af publikum har gennemført enten en mellemlang eller lang videregående uddannelse

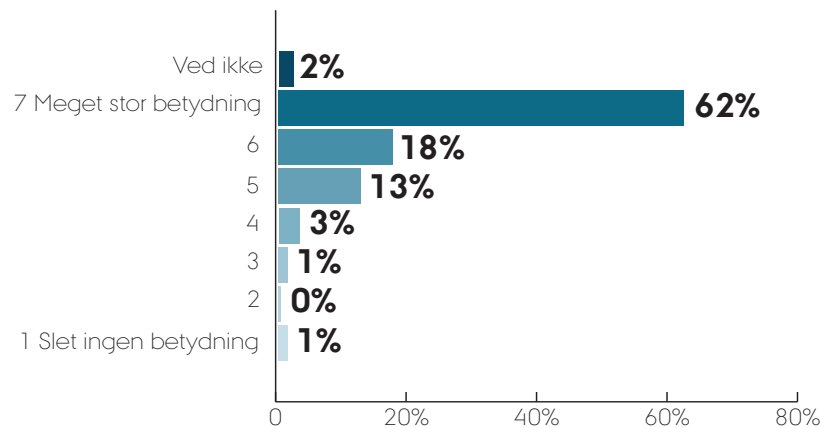
54%

går ofte til kulturaktiviteter (månedligt eller hyppigere end det)

SURVEYS – FÆNGSLETS BETYDNING FOR OPLEVELSEN

80% AF PUBLIKUM ANGIVER, AT **FÆNGSLET SOM ET SÆRLIGT STED HAVDE EN STOR ELLER MEGET STOR BETYDNING FOR OPLEVELSEN AF FREEDOM PRISON. PÅ EN SKALA FRA 1 (SLET INGEN BETYDNING) TIL 7 (MEGET STOR BETYDNING) ER DEN GENNEMSITLIGE SCORE PÅ 6,3**

Datagrundlag:
285 spørgeskema-responderter



SURVEYS – FÆNGSLET SOM RAMME

85% AF PUBLIKUM ER '**MEGET POSITIVE**' OVER FOR FÆNGSLET **SOM RAMME** OM FREEDOM PRISON. MENS 53% VAR 'MEGET POSITIVE' I DERES SAMLEDE VURDERING AF EVENTET.

Datagrundlag:
296 spørgeskema-responderter



HOVEDPUNKTER

- FÆNGSLET har spillet en afgørende og positiv rolle for oplevelsen af Freedom Prison
- Der var forskellige oplevelser af, hvorvidt oplevelsen også knyttes til Horsens som by
- Det konkrete sted knyttes også til et mere abstrakt rum, nemlig institutionen 'fængsel' og det igangsætter refleksioner blandt publikum
- Stedet bidrager med en autenticitet, der forstærker oplevelsen



Foto af Christina Wegener, Eutopia International Festival i Gellerup

3.3 EUTOPIA INTERNATIONAL FESTIVAL

Sted: Gellerup, Aarhus

Dato for eventen: 26.-30. juli 2017

Mere info: www.eutopia2017.dk

Kort beskrivelse af arrangementet

Festivalen var en fuldmånebegivenhed i forbindelse med Aarhus Kulturhovedstad 2017. Eutopia International Festival var en multi-kulturel festival, der præsenterede teater, debat, dans, nycirkus, musik og mad fra hele verden. Hensigten med festivalen var at skabe en række møder mellem det fremmede og det kendte. Dette afspejlede sig ikke alene i programmets bredde, men også i placeringen centralt i bydelen Gellerup, der i disse år gennemgår en ambitiøs byfornyelsesproces i form af Helhedsplan Gellerup.

EMPIRI

Metoder: Social media mapping, deltagerobservation, kvalitative publikumsinterviews, surveys

Dataindsamler: Urban Goods og rethinkIMPACTS 2017

Dato for dataindsamling: 5/5-11/8 2017 (social media mapping), 30/7 2017 (deltagerobservation), 27/7 2017 (interviews + survey) og 29/7 2017 (survey)

Datagrundlag: 66 billeder på Instagram, 41 opslag på Instagram, 9 kvalitative interviews, 149 spørgeskema-responderter

CITATER FRA KVALITATIVE INTERVIEWS

"Det virker som om den er ret fint skruet sammen på den måde, at man virkelig mærker Gellerup summe, og det, synes jeg, er ret hyggeligt. Det virker som om, der både er rigtig mange besøgende og rigtig mange lokale, og det føles autentisk på en måde."

"(...) at resten af byen og regionen oplever, at Gellerup faktisk er et sted, hvor der sker nogle ting, der er værd at komme efter. For hvis man, som en del af Helhedsplanen, skal arbejde videre hen imod, at det her skal være et sted, som er attraktivt at komme til, på grund af det, der foregår her, og ikke lige risikoen for, at der sker et eller andet, man ikke havde forudset."

"Jeg ved ikke om området som sådan har gjort indtryk på mig, men det er mere det der med, at de brugte forestillingen til, at vi sådan kom rundt (...) Man tænker jo på flygtninge og opbrud, og at man er nødt til at tage af sted midt i det gode, man var i (...). Så det forbinder jeg ikke ligesom med området, andet end jeg tænkte: 'Gad vide om nogle af dem, der var her, som man ligesom kunne se var etniske, om de tænkte på nogle af de samme ting.'"

"Men det er måske – forhåbentlig – et skridt på vejen, så man bryder noget af det der og ser det, at der er så mange forskellige [mennesker] som en ressource i stedet (...), at folk ligesom ikke tager her ud eller tænker 'gad vide om jeg tør' eller 'hvad er det, der sker'. Der er alt det her med et ghetto-ry, hvor man ligesom måske kan komme til at se det på sigt som en ressource."

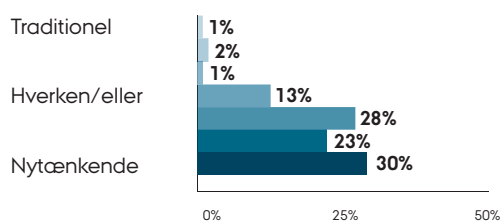
"Vi ville jo ikke være kommet her, hvis ikke det havde været for den begivenhed, det er helt 100 %. Men det er først og fremmest det, og så synes jeg, det er fint, det ligger her."

"Jeg føler, det er Aarhus, der tager ud til Gellerup, det er ikke Gellerup, der er med i det."

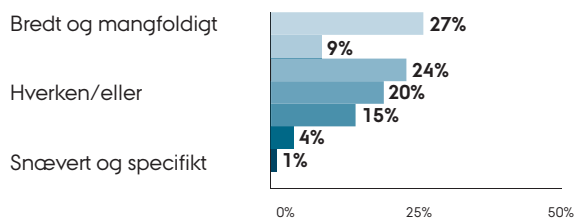
PUBLIKUMS SAMLEDE VURDERING AF EUTOPIA INTERNATIONAL FESTIVAL



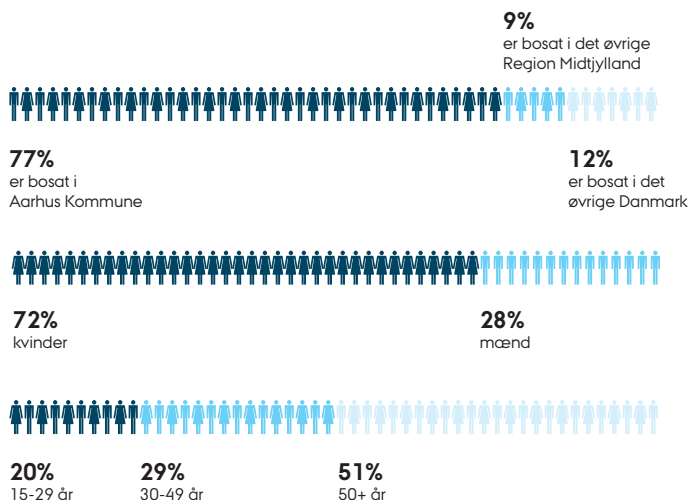
EUTOPIA INTERNATIONAL FESTIVAL SES SOM EN OVERVEJENDE NYTÆNKENDE BEGIVENHED



EUTOPIA INTERNATIONAL FESTIVAL HENVENDER SIG IKKE ENTYDIGT TIL ET BREDT OG MANGFOLDIGT PUBLIKUM



HVEM VAR PUBLIKUM?



73%

vidste på forhånd, at EUTOPIA INTERNATIONAL FESTIVAL er en del af Aarhus 2017-programmet

70%

af publikum har gennemført enten en mellemlang eller lang videregående uddannelse

78%

går ofte til kulturaktiviteter (månedligt eller hyppigere end det)

HVAD FREMHÆVER PUBLIKUM SÆRLIGT?

“ Den udendørs festplads og de mange udendørs initiativer som gjorde gaderne levende og spændende at være i.

“ Det var ærgerligt, at det mest var på scenen, at kulturerne mødtes. Publikum var – på trods af placeringen i Gellerup – i langt overvejende grad etniske danskere.

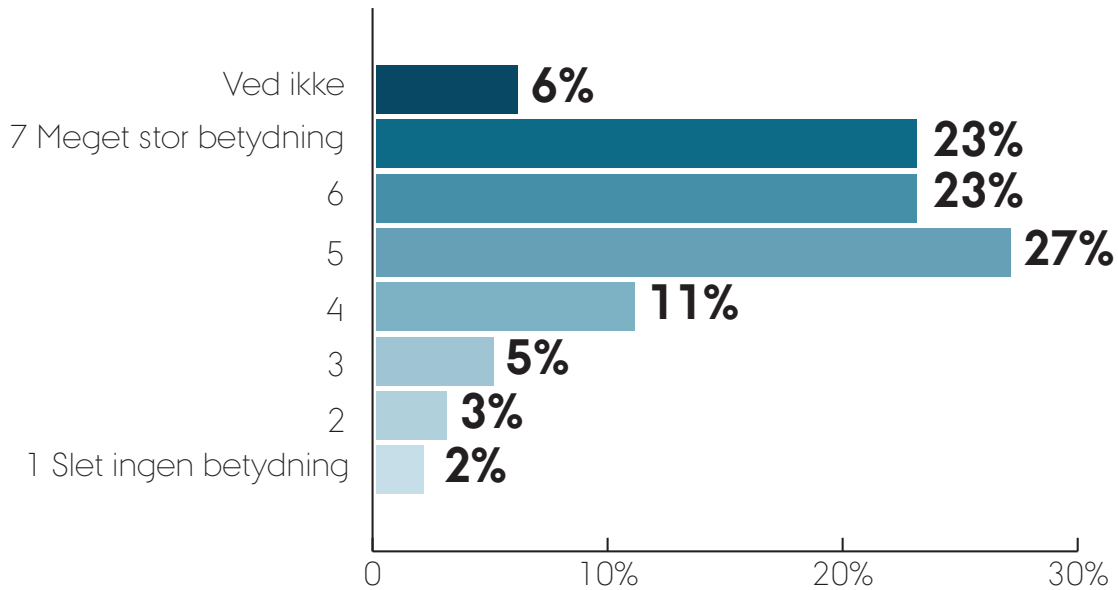
“ Jeg var meget imponeret over diversiteten i de forskellige acts – og det var fedt, at de repræsenterede så mange genrer.

“ Ambitiøst program, smukt festivalområde og en meget positiv måde at opleve Gellerup og dens beboere på.

SURVEYS – FESTIVALPLADSENS BETYDNING FOR OPLEVELSEN

FESTIVALPLADSEN I GELLERUP **HAR NOGEN BETYDNING FOR OPLEVELSEN**. PÅ EN SKALA FRA 1 (SLET INGEN BETYDNING) TIL 7 (MEGET STOR BETYDNING) ER DEN GENNEMSNTLIGE SCORE PÅ 5,33

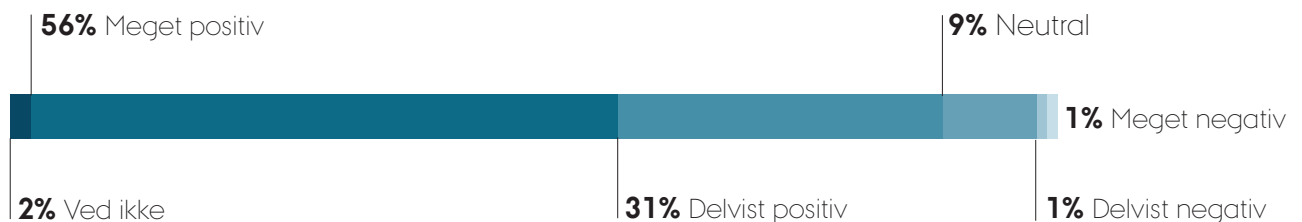
Datagrundlag:
149 spørgeskema-responderter



SURVEYS – FESTIVALPLADSEN SOM RAMME

56% ER **MEGET POSITIVE** OG 31% ER **DELVIST POSITIVE OVER FOR FESTIVALPLADSEN SOM RAMME** FOR EUTOPIA INTERNATIONAL FESTIVAL..

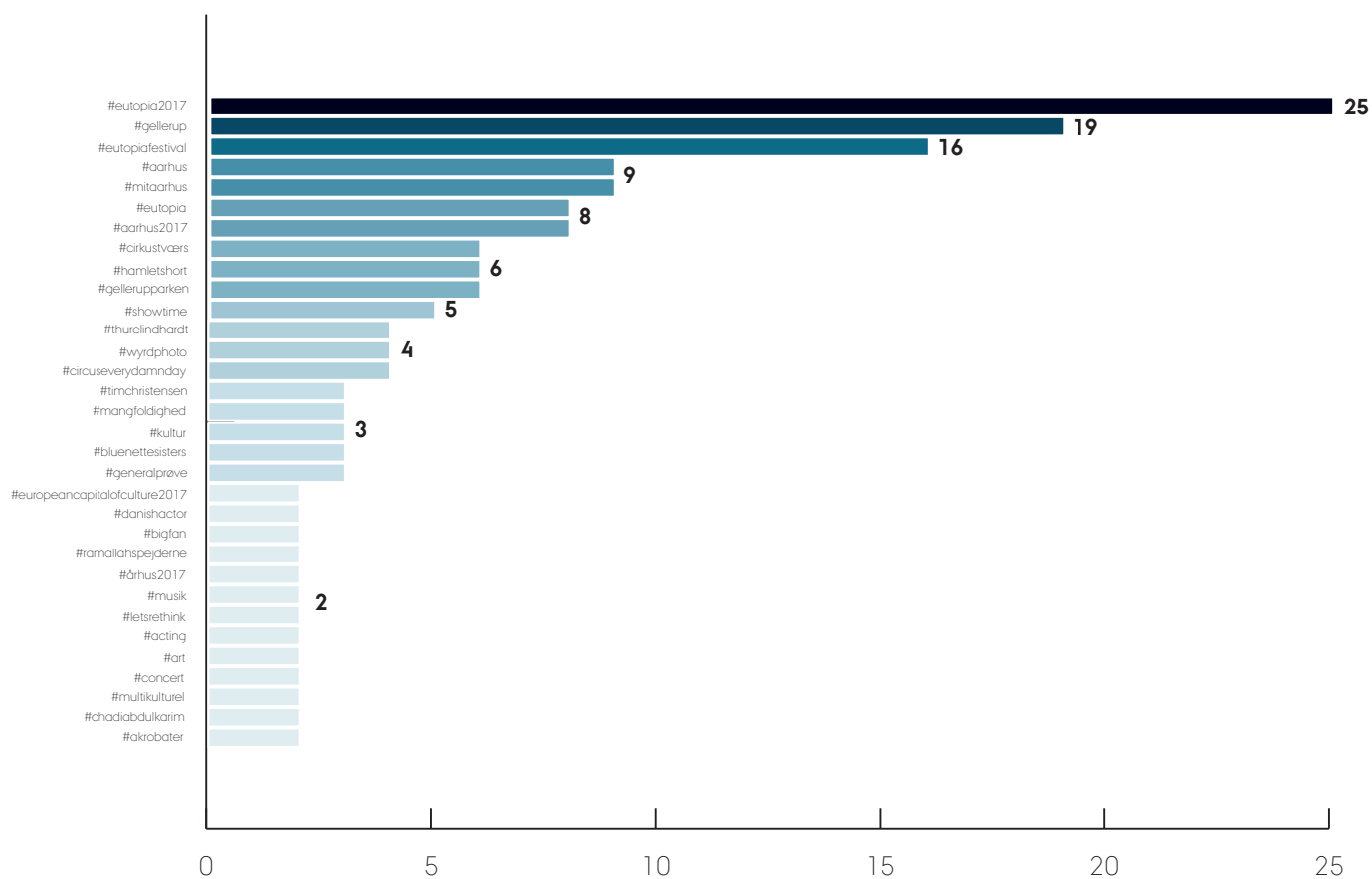
Datagrundlag:
108 spørgeskema-responderter



SOCIAL MEDIA MAPPING – HASHTAGS

UDBREDELSE OG BRUG AF HASHTAGS PÅ INSTAGRAM, SOM ER BRUGT MINIMUM TO GANGE.

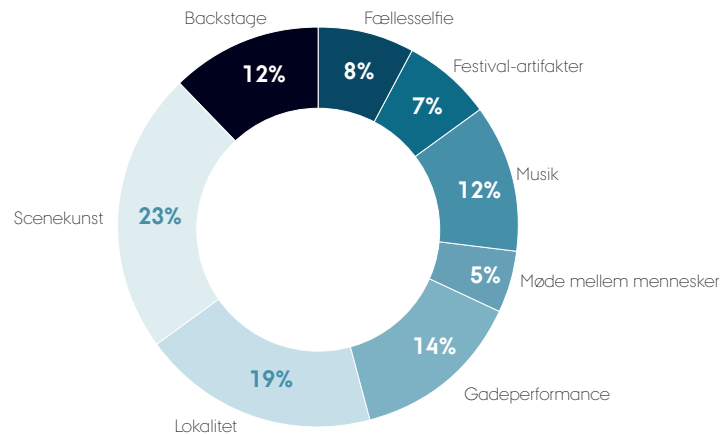
Datagrundlag:
41 opslag på instrgram, 170 hashtags



SOCIAL MEDIA MAPPING – KATEGORISERING AF BILLEDER

EN ANALYSE AF **BILLEDERNES MOTIV** VISER AT DE KAN KATEGORISERES INDENFOR FØLGENDE TEMAER⁶:

Datagrundlag:
66 billeder (samme billede er kategoriseret under flere temaer, hvor det er relevant)



SOCIAL MEDIA MAPPING – NØGLEORD

NEDENFOR SES EN WORD CLOUD AF DE ORD, SOM TO ELLER PERSONER FLERE HAR BRUGT TIL AT **BESKRIVE DERES OPLEVELSE**. ORDENES STØRRELSE ER PROPORTIONELLE MED, HVOR HYPPIGT ORDET FOREKOMMER. HYPPIGST FOREKOMMER ORDET "GELLERUP", SOM OMTALES I ALT 10 GANGE.

Datagrundlag:
110 forskellige ord er analyseret.



- Sted
- Performer
- Programindhold
- Beskrivelse

6.

Fællesselfie: Selfies med mere end én person til stede.

SOCIAL MEDIA MAPPING – UDVALGTE OPSLAG PÅ INSTAGRAM



 **den4vaeg**
Eutopia 2017 Følg

den4vaeg Et forsinket stemningsbillede af en dejlig klowneforestilling "Castaways", af kompagniet La Industrial Teatrerne 🤡 Der var også tænkt på familieunderholdning på Eutopia! Både børn og voksne havde det herligt, imens Gellerup soled sig i rampelyset som bagtæppe. #eutopia2017 #aarhus217

♡ 💬

claralindstroemgleerup, ie.norgaard, schila, fevre, carothebiker, frejasten, eutopia2017, linekirsten og linette_stamp synes godt om dette

30. JULI

Tilføj en kommentar ...



 **stephaniehollender** Følg

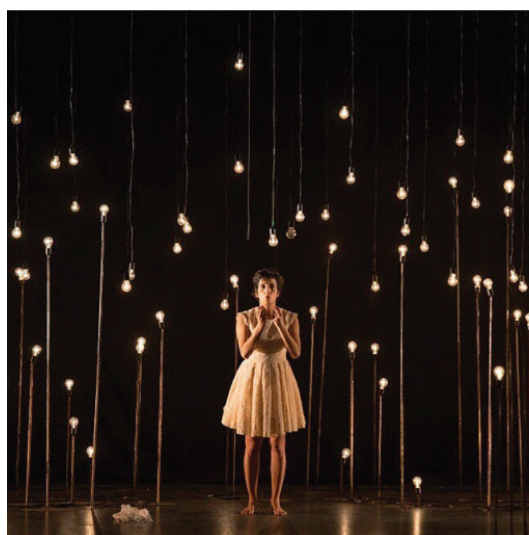
stephaniehollender Gellerup er meget mere end bandekrig og et blødende sår. Heldigvis og tak @thetimchristensen 🙌 #aarhus2017 #gelleruparken #eutopiafestival #kulturhovedstad

♡ 💬

17 Synes godt om

30. JULI

Tilføj en kommentar ...



 **sofieladefoged**
Gellerup, Arhus, Denm... Følg

sofieladefoged Poetic and beautiful. Great art on a small stage #biancosubianco #compagniafinzipasca #performance #art #eutopia #eutopia2017 #europeancapitalofculture2017 #gellerup #aarhus #denmark

studiots55 Så fint 🙌

carolynabauer Love it!!! 😍😍

♡ 💬

64 Synes godt om

1. AUGUST

Tilføj en kommentar ...

SOCIAL MEDIA MAPPING – AFSENDERE PÅ OPSLAG

AFSENDERE PÅ OPSLAGENE PÅ INSTAGRAM VED EUTOPIA INTERNATIONAL FESTIVAL

Under kategorien "medvirkende" er medtaget professionelle aktører, der enten deltager som performere eller som professionelle aktører i festivalen f.eks. som mediedækning. I kategorien "publikummer"

er medregnet enkeltpersoner, som har deltaget på frivillig basis som gæst i festivalen.



46

opslag fra medvirkende

20

opslag fra publikummer

HOVEDPUNKTER

- Begivenheden sættes i vid udstrækning i relation til stedet i form af bydelen Gellerup eller Aarhus som by. Desuden sættes den ofte i forbindelse med 2017 og dermed kulturhovedstadsprojektet.
- Mange har brugt #eutopiafestival, hvilket indikerer, at flere netop har sat deres oplevelse i forbindelse med hele festivalen og ikke blot et enkeltstående kulturelt indslag.
- Deltagende lægger vægt på festivalens fokus på scenekunst, gadeperformance, musik og mødet mellem mennesker. Få har lagt vægt på den kulinariske oplevelse som festivalen ellers også slog sig op på.
- Stedet spiller en væsentlig rolle i motiverne på Instagram-billederne.
- Over 2/3 af de posts, der har været på Instagram i forbindelse med Eutopia International Festival har været fra folk, der på en eller anden måde har været medvirkende i festivalen som professionelle eller performere.
- Omgivelserne i form af festivalpladsen i Gellerup har haft en relativt stor betydning for publikums oplevelse.
- Rammerne vurderes i høj grad som positive for oplevelsen af Eutopia International Festival.
- Publikum udefra fremhæver, at det er vigtigt at få positive oplevelser af området.
- Eutopia International Festival lykkedes i højere grad med at trække folk til området end til at få de lokale til at deltage.



Foto af Seido Taiko, Fællesskab og et liv i balance, Pakhusene, Aarhus Ø

3.4 FÆLLESSKAB OG ET LIV I BALANCE

Sted: Pakhusene, Aarhus Ø

Dato for eventen: 12.-20. august 2017

Mere info: skjultesteder.dk

Kort beskrivelse af arrangementet

Fællesskab og et liv i balance var en minifestival med fokus på zen og livsbalance afholdt af foreningen Skjulte Steder. Festivalen blev afholdt på en tagterasse i Aarhus Ø, hvor der ikke normalt er offentlig adgang. Den gav dermed publikum mulighed for at opleve en ellers utilgængelig del af Aarhus' nye bydel. Festivalens events inkluderede japansk teceremoni, japanske trommer, brøtspilscafé m.m. Fællesskab og et liv i balance indgik som ét af flere events på byens tage og tagterrasser præsenteret af foreningen Skjulte Steder i løbet af 2017.

EMPIRI

Metoder: Oplevelsesagenter, deltagerobservation samt survey

Dataindsamler: Urban Goods og rethinkIMPACTS 2017

Dato for dataindsamling: 13/8 2017 (oplevelsesagenter og deltagerobservation), 12/8, 14/8, og 18/8 2017 (survey udsendt)

Datagrundlag: 5 oplevelsesagenter, 22 spørgeskema-responderter

CITATER FRA OPLEVELSESAGENTER

"Jeg har været her før i en anden forbindelse med noget musik dernede og har været herude. Så nu har jeg fået et ekstra lag på min allerede eksisterende erfaring af stedet her. (...) en oplevelse på."

"Den kampsport, de lavede, synes jeg, var fantastisk. Og så også med den udsigt bagved. Det er jo helt vildt."

"Vi har lige været i Japan sammen, så det er måske lidt derfor, det lige sådan fangede. Og så tror jeg også, vi synes, det er sjovt med sådan nogle steder, hvor man kan komme ind i nogle byrum, som man ellers ikke kan komme ind i."

"Det er rigtig godt, at man ser ligesom noget positivt ved alt det her beton, der er smækket op. Man kan se, at det er faktisk ret fedt at komme op i højden og se ud over det hele."

"Jeg synes det er imponerende, at der er nogen, der åbner op for, at man kan komme sådan et sted hen. Det, synes jeg da, er vildt flot."

"Jeg synes, det er fantastisk at se tingene heroppe fra. Og man kan da godt forstå, at der er nogle, der gerne vil give en hel masse penge for at have en lejlighed sådan et sted her."

"Meget interessant lokation. Utroligt dedikerede mennesker, der præsenterede ceremonien."

FØLELSKOMPAS

Oplevelsesagenterne har identificeret de følelser, de kan genkende fra deres kulturelle oplevelse på stedet. De mest udpræ-

gede følelser, der fremhæves af oplevelsesagenterne er glad og interesseret, som fremhæves af tre ud af fem oplevelsesagenter.



GLAD



INTERESSERET



INSPIRERET



OVERRASKET



BEGEJSTRET



ENERGISK



NÆRVÆRENDE



NYSGERRIG



BEVÆGET



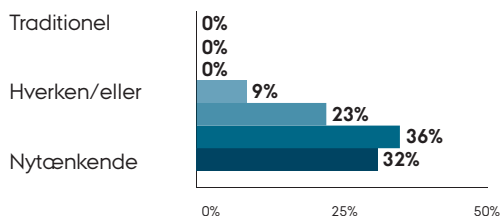
SAMHØRIGHED

SURVEYS – PUBLIKUMS SAMLEDE VURDERING

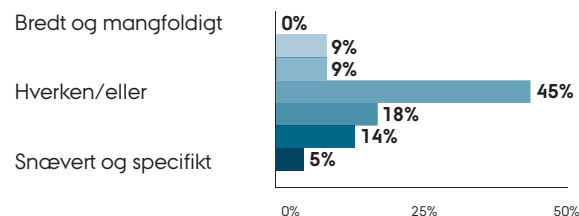
PUBLIKUMS SAMLEDE VURDERING AF SKJULTE STEDER – FÆLLESSKAB OG ET LIV I BALANCE



SKJULTE STEDER – FÆLLESSKAB OG ET LIV I BALANCE SES SOM EN OVERVEJENDE NYTÆNKENDE BEGIVENHED



SKJULTE STEDER – FÆLLESSKAB OG ET LIV I BALANCE HENVENDER SIG I NOGEN GRAD TIL ET SNÆVERT OG SPECIFIKT PUBLIKUM



HVEM VAR PUBLIKUM?



77%
er bosat i
Aarhus Kommune

23%
er bosat i det
øvrige Region
Midtjylland



68%
kvinder

32%
mænd



9% 50%
15-29 år 30-49 år

41%
50+ år

45%

vidste på forhånd, at SKJULTE STEDER – FÆLLESSKAB OG ET LIV I BALANCE er en del af Aarhus 2017-programmet

86%

af publikum har gennemført enten en mellemlang eller lang videregående uddannelse

95%

går ofte til kulturaktiviteter (månedligt eller hyppigere end det)

HVAD FREMHÆVER PUBLIKUM SÆRLIGT?

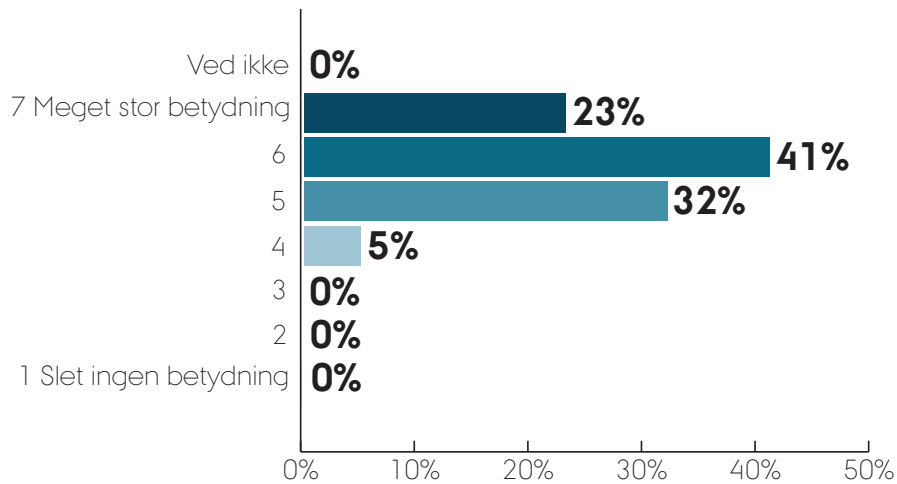
- “ Meget interessant location. Utroligt dedikerede mennesker, der præsenterede te-ceremonien.
- “ Ceremonimestrene havde meget stor viden om det, de lavede, så jeg lærte meget. Det var en meget anderledes, interessant og positiv oplevelse.

- “ Det var et rigtigt godt tema og dygtige 'performere' af teceremonien
- “ De to instruktørers indgående kendskab til Japans kulturhistorie. De var så dygtige til at perspektivere.

SURVEYS – TAGTERRASSENS BETYDNING FOR OPLEVELSEN

PUBLIKUM TILLÆGGER TAGTERESSEN PÅ PAKHUSENE **STOR BETYDNING FOR OPLEVELSEN**. PÅ EN SKALA FRA 1 (SLET INGEN BETYDNING) TIL 7 (MEGET STOR BETYDNING), SCORER EVENTET GENNEMSITLIGT 5.8 OG SLET INGEN GIVER UNDER 4. SOM ER MEL-LEMKARAKTEREN.

Datagrundlag:
22 spørgeskema-responderter



HOVEDPUNKTER

- Oplevelsesagenterne har generelt opsøgt arrangementet på baggrund af en særlig interesse for Japan eller kampsport.
- Flere oplevelsesagenter fremhæver, at de føler sig interesserede og nogle føler sig inspirerede, overraskede, begejstrede og energiske.
- Få sammenkobler beskrivelse af sted og arrangement, men flere kommenterer den flotte udsigt, og at det at befinde sig på tagterrassen har givet dem et andet blik på Aarhus Ø.
- Tagterrassen på Pakhusene (Aarhus Ø) har haft en stor betydning for publikums oplevelse af arrangementet.



Foto af Lærke Schultz, Aarhus Walks on Water, Havnebassinet ved DOKK1, Aarhus

3.5 AARHUS WALKS ON WATER

Sted: Havnebassinet ved DOKK1, Aarhus

Dato for eventen: 16. september 2017

Mere info: <http://awow2017.dk>

Kort beskrivelse af arrangementet

Aarhus Walks on Water var et fashion/tech show med en catwalk, der gik ud i havnebassinet ved DOKK1. Showet viste, hvad nogle af Europas unge designtalenter kan få ud af at arbejde i krydsfeltet mellem mode og teknologi. Aarhus Walks on Water var en del af Aarhus 2017s More Creative Events, der var en showcase for de kreative erhverv i regionen. Eventet blev præsenteret af Aarhus Universitet, VIA University College, Headstart Fashion og "this" af Filmby Aarhus/Interactive Denmark.

EMPIRI

Metoder: Oplevelsesagenter, deltagerobservation, social media mapping, survey, kvalitative interviews

Dataindsamler: Urban Goods og rethinkIMPACTS2017

Dato for dataindsamling: Oplevelsesagenter, deltagerobservation, kvalitative interviews og spørgeskemaundersøgelse udført 16/9 2017 og social media mapping indsamlet 17/11 2016 – 4/10 2017

Datagrundlag: 6 oplevelsesagenter, 132 spørgeskema-responder, 11 kvalitative interviews, 127 billeder

CITATER FRA OPLEVELSESAGENTERNE

"Aarhus er et perfekt sted at prøve sådan noget her af. Aarhus er en by, der repræsenterer at arbejde på tværs af forskellige brancher; der repræsenterer en befolkningsgruppe, der er studerende; der repræsenterer noget kreativt; der repræsenterer nyskabende og internationalt også eller i hvert fald har gjort det de seneste par år. Så på den måde er det da i mega god rød tråd med den identitet, der er i byen."

"Når jeg sådan tænker tilbage på showet, så stod jeg meget tilbage med en følelse af, at wow det er et projekt, som samler folk. Og det var noget af det, jeg synes var mega fedt ved det, og også noget af det, som er grunden til, at jeg kom i første omgang, og noget af det jeg går meget ind for – at der kommer nogle arrangementer i det offentlige rum, som samler folk på tværs af kultur, alder og køn, og hvad der ellers kan være. Så noget vi kan være fælles om og få lov til at nyde som borgere i Aarhus."

"(...) jeg synes det er spændende, men samtidig så tror jeg også, at jeg forventede lidt mere tech, end; nå ja, den kjole kan lyse – fedt nok."

"Det jeg blev solgt på var, at det var sådan et meget teknologisk fashionevent. Men vi kunne ikke rigtig se andet, end at der var noget lys engang imellem. Så det var ret meget en skuffelse faktisk, for jeg havde regnet med, at der skulle ske et eller andet sejt."

"Jeg synes det var rigtig fedt i starten især, inden det gik i gang. Folk var mega spændte, og der var rigtig mange mennesker, der var klar og virkelig spændte over, hvad der skulle ske. Jeg synes egentlig, det var meget godt, at folk stod virkelig samlet og oppe på trappen."

"Jeg synes bare de fik pakket for meget på det, (...) det var hverken et modeshow eller et teaterstykke, men det var et eller andet irriterende midt imellem, som er svært at definere."

"Jeg var også lige kort ovre på den anden side, kun for lige at se hvad der var derovre og købe noget at drikke og sådan og så tilbage igen. Og det var sådan to vidt forskellige stemninger, for vi var jo ikke i VIP, og der var fuldstændig tømt uden for VIP-området. Det var også meget mærkeligt at se, at folk stod derinde, og at der jo ingen var uden for på den store plads."

"I hvert fald ovre på vores side af vandet (ved Balticagade), der var der sådan en totalt flad stemning. Der var så mange, der ikke var specielt passionerede omkring fashion, og så var de alligevel endt i VIP-området på en eller anden skør måde."

OPLEVELSESAGENTER – FØLELSKOMPAS

OPLEVELSESAGENTERNE HAR IDENTIFICERET **DE FØLELSER, DE KAN GENKENDE** FRA DERES KULTURELLE OPLEVELSE PÅ STEDET.

De mest udprægede følelser, der fremhæves af oplevelsesagenterne er nysgerrig, som fremhæves af fire ud af seks oplevelsesagenter, samt følelserne forventningsfuld og irriteret, der fremhæves af tre ud af seks.



NYSGERRIG



FORVENTNINGSFULD



IRRITERET



BEVÆGET



BEGEJSTRET



INSPIRERET



ENGAGERET



ENERGISK



OVERRASKET



SPÆNDT



GLAD

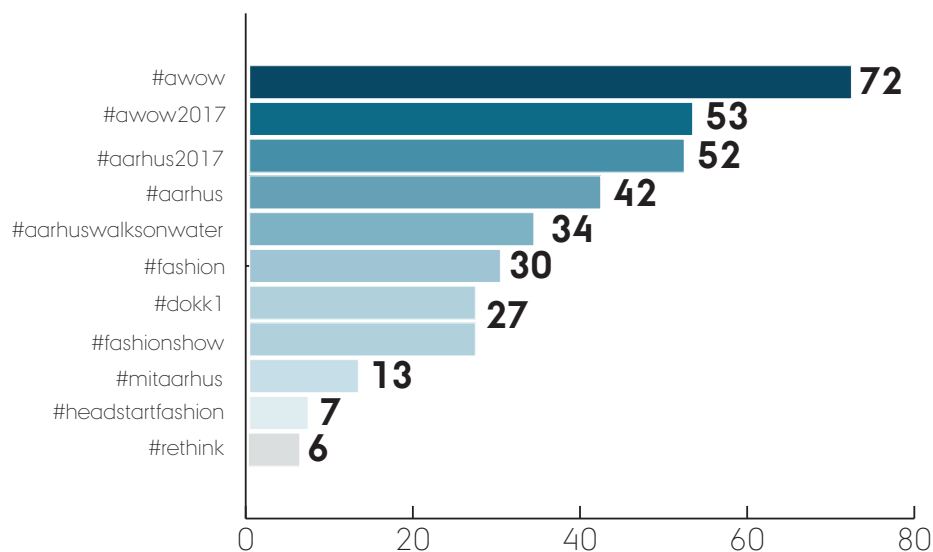


DISTRAHERET

SOCIAL MEDIA MAPPING – HASHTAGS

UDBREDELSE OG BRUG AF DE 11 MEST BRUGTE HASHTAGS PÅ INSTAGRAM

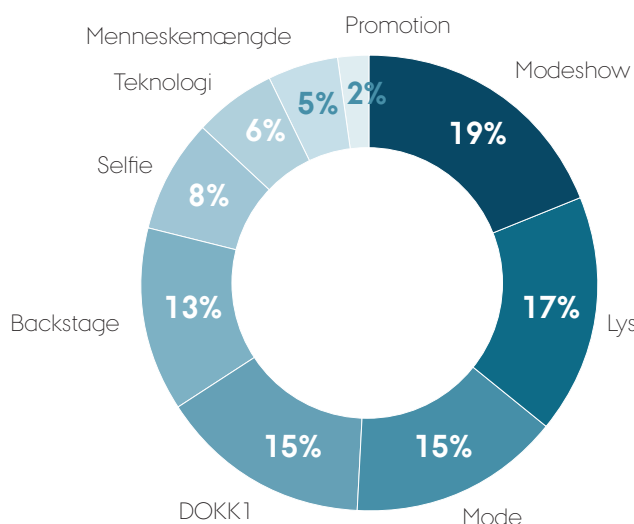
Datagrundlag:
363 hashtags



SOCIAL MEDIA MAPPING – KATEGORISERING AF BILLEDER

EN ANALYSE AF **BILLEDERNES MOTIV** VISER AT DE KAN KATEGORISERES INDENFOR FØLGENDE TEMAER⁶:

Datagrundlag:
127 billeder



SOCIAL MEDIA MAPPING – NØGLFORD

NEDENFOR SES EN WORD CLOUD AF DE ORD, SOM TO ELLER FLERE PERSONER HAR BRUGT TIL AT **BESKRIVE DERES OPLE- VELSE**. ORDENES STØRRELSE ER PROPORTIONELLE MED, HVOR HYPPIGT ORDET FOREKOMMER. HYPPIGST FOREKOMMER ORDET "AARHUS": SOM OMTALES I ALT 11 GANGE.

Datagrundlag:
Identifikation og analyse af 90 forskellige nøgleord, hvoraf de 11 mest brugte fremgår her.

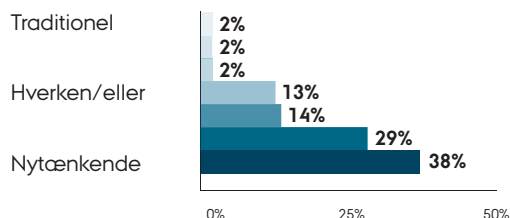


SURVEYS – PUBLIKUMS SAMLEDE VURDERING

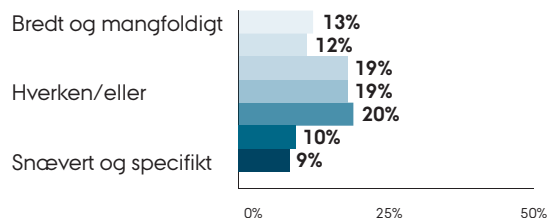
PUBLIKUMS SAMLEDE VURDERING AF AARHUS WALKS ON WATER



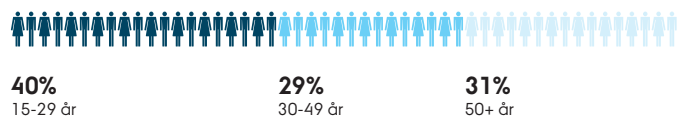
AARHUS WALKS ON WATER SES SOM EN OVERVEJENDE NYTÆNKENDE BEGIVENHED



AARHUS WALKS ON WATER HENVENDER SIG HVERKEN TIL ET BREDT ELLER SNÆVERT PUBLIKUM



HVEM VAR PUBLIKUM?



HVAD FREMHÆVER PUBLIKUM SÆRLIGT?

“Det hele var samlet set en fantastisk oplevelse, anderledes og meget smukt sat sammen.

“Meget flot opsætning og rigtig flotte designs. Der var måske lidt for meget projektørlys på modellerne, så det teknologiske ved designene blev lidt utydelige.

“The atmosphere of the show, the fact that it was on the water and the professionals demonstrating cloths, everything was very cool.

“Den mørke aften blev lyst op af både lyd og lys, og modellerne og sangerinden dannede en helt speciel, næsten mystisk stemning. Det var rigtig godt.

79 %

vidste på forhånd, at AARHUS WALKS ON WATER er en del af Aarhus 2017-programmet

68 %

af publikum har gennemført enten en mellemlang eller lang videregående uddannelse

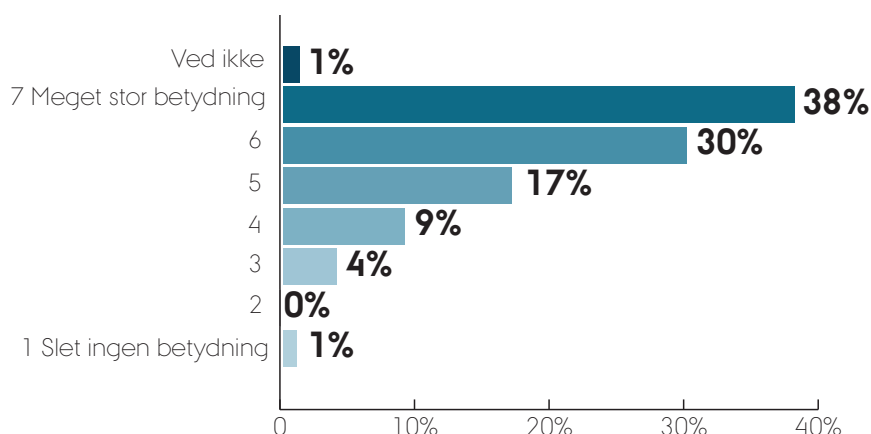
75 %

går ofte til kulturaktiviteter (månedligt eller hyppigere end det)

SURVEYS – HAVNEBASSINETS BETYDNING FOR OPLEVELSEN

PUBLIKUM TILLÆGGER SAMLET SET **STEDET EN BETYDNING** PÅ 5.8 (PÅ EN SKALA FRA 1 (SLET INGEN BETYDNING) TIL 7 (MEGET STOR BETYDNING)).

Datagrundlag:
132 spørgeskema-responderter



SURVEYS – HAVNEBASSINET VED DOKK1 SOM RAMME

SOM RAMME FOR EVENTET **VURDERES HAVNEBASSINET VED DOKK1 MEGET POSITIVT** AF 81% OG 12% DELVIST POSITIVT. DET ER VÆSENTLIGT MERE END DE 34% MEGET POSITIVE OG 49% DELVIST POSITIVE I DEN SAMLEDE VURDERING AF EVENTET.

Datagrundlag:
132 spørgeskema-responderter



CITATER KVALITATIVE INTERVIEWS

"Der er sådan noget råt sammenkoblet med et eller andet arkitektonisk lækkert og nyt."

"Jeg har aldrig selv sådan rigtig vidst, at man kunne lave sådan et event hernede. Det er rimelig godt set, at de har sat det op hernede, og så selve eventet er fedt. Fede kulisser."

"Jeg tror, det har haft stor betydning, fordi vi ligesom er herfra, så det er tættere på. At vi ville ikke have kommet, hvis det havde været et andet sted."

" (...) der er sådan lidt fagre nye verden over det hele hernede."

"Jeg synes ikke, det (vandet og havnebassinet) bliver brugt særlig meget."

"Jeg tror at det er en større oplevelse her, fordi det (Havnen) ligesom er byens hjerte på en eller anden måde eller blevet det. Så jeg synes det er fint, man laver det her, det kan jeg godt lide."

HOVEDPUNKTER

- Stor bevidsthed om hashtagget #awow, relationen til Aarhus som Kulturhovedstad 2017 og kobling til DOKK1 grundet placering, men i endnu højere grad kobling til Aarhus som by.
- 24% af billederne fokuserer på mode, men kun 6% har primært fokus på teknologien. Derimod er 15% optaget af DOKK1 og 17% af lyset som iscenesættende for omgivelserne.
- Generelt positive beskrivelser af eventen på Instagram med brug af ord som 'amazing', 'awesome' og 'beautiful'.
- Oplevelsesagenterne rapporterer meget forskellige oplevelser af eventen alt efter, om de stod ved

DOKK1 eller på den anden side af havnebassinet ved Balticagade.

- Oplevelsesagenterne er generelt meget forventningsfulde og spændte inden showets start, forholdsvis positive under selve showet og lidt mere splittede i deres oplevelse af eventen efterfølgende.
- Indholdsmæssigt oplever publikum ikke en kobling mellem eventet og stedet.
- Havnebassinet som omgivelser for Aarhus Walks on Water vurderes i høj grad positivt og har haft en stor betydning for publikums oplevelse af eventen Aarhus Walks on Water.



4. OPSAMLING

- 4.1 Analytiske pointer
- 4.2 Metodiske pointer

4.1 ANALYTISKE POINTER

Evalueringen af de fem cases på kunst og kultur i byrummet viser, at der på flere måder er blevet arbejdet med den strategiske målsætning for Aarhus 2017:

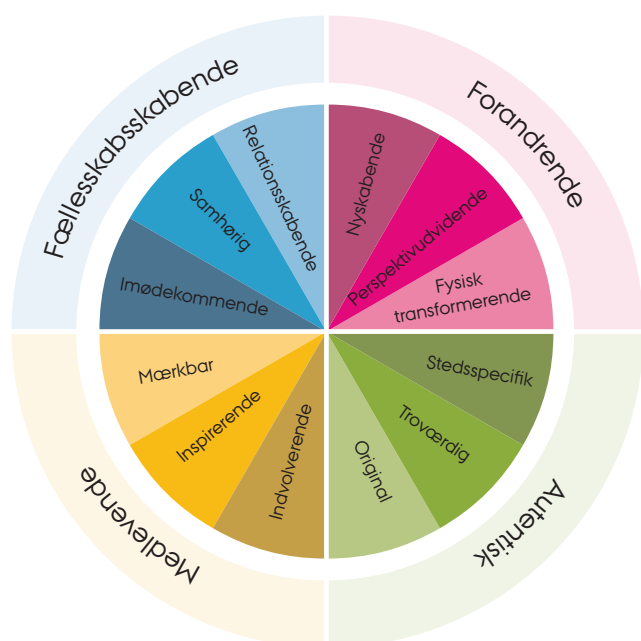
2017 skal underbygge udviklingen af åbne og medlevende bymiljøer, der fremmer fællesskab med plads til forskellighed

(Ansøgningen om at blive europæisk kulturhovedstad, Aarhus 2012)

For at kunne sammenstille evalueringerne fra de meget forskellige cases, har vi udviklet et analyseredskab (introduceret på siden 12), der opstiller et matrix med fire overordnede parametre for, hvordan den samlede oplevelse af kunst eller kultur i byrummet er – dvs. oplevelsen af det, vi kalder 'det kulturelle byrum'. De fire overordnede parametre: Forandrende, autentisk, medlevende og fællesskabsskabende rummer hver tre indikatorer, der nuancerer og konkretiserer oplevelsen af kunsten/kulturen i byrummet, som det fremgår af modellen nedenfor.

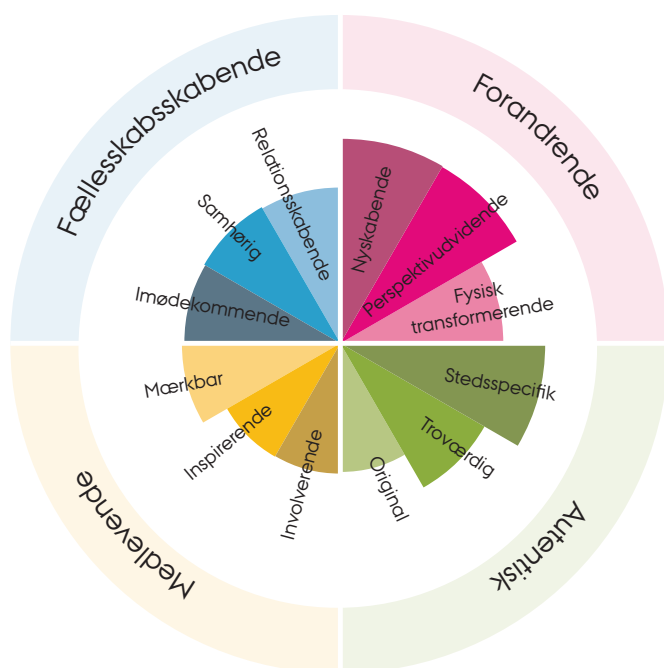
Når analyseredskabet appliceres på de forskellige cases, giver det således et billede af eventens karakter, og der tegnes nogle varierende profiler af de forskellige cases, som viser hvilke aspekter af den strategiske målsætning, som er i spil. Eksempelvis viser analysen af Kunsthallen og Lundø, at projektet oplevedes særligt stærkt i forhold til dets relationsskabende og involverende karakter i og med, det formåede at opbygge direkte relationer mellem lokale beboere og kunstnere, og dermed styrke fællesskabet i lokalsamfundet i kraft af et fælles omdrejningspunkt.

Profil Kunsthallen og Lundø:



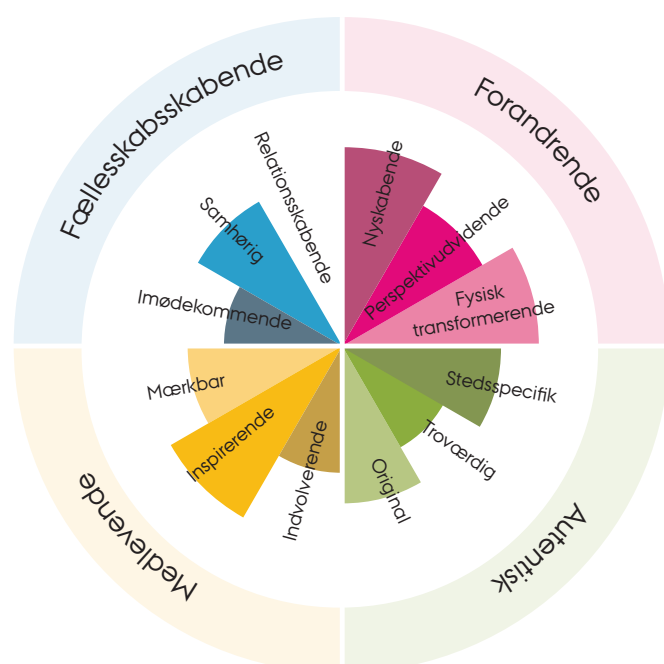
I modsætning hertil oplevedes Eutopia International Festival som mindre fællesskabsskabende og medlevende, men i højere grad som forandrende og autentisk. Det skyldes, at festivalen oplevedes som nyskabende, eftersom en lignende festival ikke har været afholdt før i Gellerup, og perspektivudvidende, fordi festivalen var med til at danne andre billeder på, hvad bydelen Gellerup indeholder og kan byde på. I den forlængelse understreges også væsentligheden af, at festivalen foregik i netop de stedsspecifikke rammer i Gellerup fremfor andre steder.

Profil Eutopia International Festival:



En case som Aarhus Walks on Water fremhæves af publikum for sin nyskabende, inspirerende og fysisk transformerende karakter, og krediteres dermed for sit forsøg for at afprøve en ny, interdisciplinær, kunstnerisk genre i krydsfeltet mellem mode, teknologi, event og byrum.

Profil Aarhus Walks on Water:



De ovenfor stående eksempler illustrer, hvordan casene opleves at have forskellige karakterer og kvaliteter. Den samlede analyse af de fem cases: Freedom Prison, Kunsthallen og Lundø, Eutopia International Festival, Fællesskab og et liv i balance samt Aarhus Walks on Water vidner om, at til trods for de fem cases' meget forskellige indhold, omfang og udtryksformer har de på hver sin måde skabt et samspil mellem kunst/kultur og byrum, der har haft markant betydning for publikums oplevelse af både værk og sted. Kunsten og kulturen i byrummet har skabt følelsen af fællesskab; den har været medlevende, autentiske og skabt en

oplevelse af at forandre enten det fysiske byrum, vores opfattelse af stedet eller måden, der skabes kunst og kultur på. Samtidig er det en pointe, at samspillet mellem event og byrum kan være meget forskelligt, og at denne variation afstedkommer forskellige oplevelsesmæssige kvaliteter.

Ser vi på tværs af de fem cases tegner der sig et billede af nogle overordnede erfaringer fra samspillet mellem kunst/kultur og byrum. Følgende pointer kan fremhæves:

Byrummet som kontrast og kulisser

Byrummet kan spille direkte sammen med kunsten på to måde: Når det står som en klar kontrast til kunsten, og når det går ind og bliver en aktiv del af kunsten. Begge disse funktioner af rummet er med til at forstærke publikums oplevelse. Hvorvidt rummet har den ene eller anden betydning for oplevelsen, afhænger i høj grad af typen af event. Site specifik teater som Freedom Prison benytter sig af Horsens Fængsel som en 'virkelig kulisser', der aktivt benyttes, mens boligblokke i beton virker som opmærksomhedsskærpene kontraster til luftakrobater i rødt silkestof til Eutopia International Festival i Gellerup.

Kunstens indvirkning på stedsopfattelsen

Byrummet kan omvendt også påvirkes af kunsten. Særlig bydelen Gellerup blev i forlængelse af Eutopia International Festival oplevet som anderledes end forventet af det publikum, der gæstede området. Samtidig er kunsten og kulturen i byrummet med til at skabe nogle helt andre billeder – både konkret og i overført betydning – på, hvad en bydel som Gellerup kan rumme, og tegner dermed også et andet narrativ af stedet. Men også andre områder, som publikum var mere bekendte med på forhånd, oplevedes anderledes under eventen ved, at rummet blev brugt på en ny måde f.eks. Aarhus Havn i forbindelse med eventen Aarhus Walks on Water. Her blev havnebassinet aktiveret som event space, hvilket vækker overvejende positiv overraskelse og nysgerrighed blandt publikum.

Kunstens konstruktion af nye steder

Kunsten kan også være med til at iscenesætte et sted og etablere en egentlig stedsidentitet. Eksempelvis når der ved Kunsthallen og Lundø opstilles skulpturer i en grøftkant, transformeres et sted, der tidligere opfattedes som en passage og et ikke-sted til et sted, der påkalder sig opmærksomhed og identitet. Noget lignende er på spil, når ellers lukkede og ikke offentlige rum som en tagterrasse på Aarhus Ø tages i brug til arrangementet Fællesskab og et liv i balance. Her indtages et ellers skjult sted og muliggør, at bydelen helt konkret opleves fra en anden dimension end det normalt tilgængelige gadeplan. Oplevelsen skaber en relation til stedet, som smitter af på oplevelsen af bydelen. Fra højden åbner bydelen sig som en grøn bydel med bevoksning på tagene og udblik ind over det gamle Aarhus, der pludselig opleves tættere på end i gadeplan.

Byrummet som debatskabende effekt

Byrummet kan også give en ekstra dimension til kunsten eller kulturen ved at have en særlig debatskabende effekt. Brugen af Horsens Fængsel som ramme for Freedom Prison og Gellerup som rammer for Eutopia International Festival bevirker, at nogle publikummer reflekterer dybere over henholdsvis retssystemet og integration, fordi stedet skaber en kobling til noget virkelighedsnært, til en aktualitet gennem en konkret og fysisk kobling mellem kunsten og bestemte samfundsproblematikker.

Betydning af byen som abstrakt begreb

Byen som mere abstrakt begreb opleves sjældnere som værende direkte af betydning for oplevelsen. Der, hvor stedet fremhæves som betydningsfuld for den kunstneriske/kulturelle oplevelse, relaterer stedsbetegnelsen sig i højere grad til en konkret lokalitet som f.eks. Horsens Fængsel og Dokk1 eller til en bydel som f.eks. Gellerup eller Aarhus Ø. Omvendt kan den kunstneriske eller kulturelle intervention i byrummet godt have en afsmittende effekt på hele den by, som værket foregår i, når publikum reflekterer og ofte retroperspektivt kobler de to ting f.eks. via hashtags på sociale medier, som i tilfældet med Aarhus Walks on Water eller fordi, man oplever, at hele byen kan samles om noget som i Lundø.

4.2 METODISKE POINTER

Temaet for kulturhovedstadsprojektet 'rethink' er blevet et afsæt til måden, hvorpå vi har arbejdet med nærværende evaluering. Det har været en ambition at 'gentænke' den metodiske tilgang til evalueringen af kunst og kultur i byrummet med henblik på at kunne tilbyde en metodisk ramme, der kan favne sammenlignelige evalueringer af meget forskelligartede byrum og mangeartede kunstneriske eller kulturelle udtryksformer. I den forlængelse er der afprøvet og udviklet en række forskellige metoder til dataindsamling: Oplevelsesagenter, social media mapping, deltagende observation, kvalitative on site publikumsinterviews og publikumssurveys. Alle metoder har dog haft det til fælles, at de har haft fokus på publikums oplevelse af mødet mellem kulturel eller kunstnerisk intervention og byrum.

Metodeeksperimentet har givet anledning til følgende generelle betragtninger i forhold til metodernes anvendelighed, kendetegn og kombinationsmuligheder:

Dataindsamling som en del af oplevelsen

Fælles for flere af de afprøvede metoder er, at rekruttering af informanter har været en væsentlig del af undersøgelsesdesignet. Derfor har der været et stort fokus på, at dataindsamlingen sker i respekt for den kulturelle eller kunstneriske oplevelse – hvad enten det er som en nedtonet undersøgelse f.eks. i form af surveys, der bliver tilsendt efter oplevelsen og indsamler data retroperspektivt, eller det er som en mere integreret del af oplevelsen som oplevelsesagenterne, der får tildelt en 'rolle' eller funktion undervejs i oplevelsen. Dermed stiller de forskellige metoder også krav til forskellige grader af involvering fra informanterne.

Der kan spores en større velvillighed for at deltage, når dataindsamlingen sker i respekt for den kulturelle eller kunstneriske oplevelse. Det kan være noget så lavpraktisk, at man står ved siden af hinanden under det kvalitative interview, så både informant og interviewer stadig oplever eventet, frem for at man delvis vender sig væk ved at stå over for hinanden.

Samtidig viser de metodiske eksperimenter, at der er et potentiale i at anvende den brugergenererede data, som eksisterer i kraft af kommentering og omtale på sociale medier, da denne data skabes som en naturlig del af den kulturelle oplevelse, og dermed ikke intervenserer med den kulturelle oplevelse, men giver billedet af et mere umiddelbart indtryk af oplevelsen.

Forskelligartede og skalerbare metoder

Det har været en præmis, at de cases, som har været genstandsfelt for evalueringen, har været meget forskellige oplevelsesforløb – både i forhold til den tid, de har forløbet over (fra to-timers events til flere dages festival) og i forhold til typen af byrum (fra landsbymiljø og landskabelige omgivelser ved Lundø og fleretages boligbyggeri i Gellerup). Dertil kommer at arrangementernes størrelse rent publikumsmæssigt har varieret (fra flere hundrede ved Aarhus Walks on Water til omkring 40 publikummer ved Fællesskab og et liv i balance), og at de kunstneriske udtryksformer har spændt vidt fra skulptur, mode, kampsport, musik, iscenesættelser, mad mm. Det har stillet krav til nogle skalerbare evalueringsmetoder og vist, at forskellige metoder har forcer og udfordringer i forhold til casens karakter.

Publikumssurveys og social media mapping kræver events af en vis størrelse eller karakter for at opnå et tilstrækkeligt stort datasæt, som det giver mening at analysere på. Publikumssurveys har den fordel, at metoden i højere grad kan fungere repræsentativt for det deltagende publikum. Kvalitative on site publikumsinterviews har den fordel, at de i højere grad end publikumssurveys favner de kvalitative aspekter af publikumsoplevelsen, men samtidig kan tilstræbe en vis repræsentativitet. Hvorimod oplevelsesagenterne ikke nødvendigvis er repræsentative for det generelle publikum, men kan give en mere detaljeret indsigt i publikumsoplevelsen. Brugergenereret data på sociale medier har den udfordringen, at det kan være en bestemt målgruppe, der i højere grad benytter sig af de sociale medier, og data derfor ikke er repræsentative. Desuden er de data, der deles ikke en intentionel evaluering af eventen, men en offentlig kommunikation, hvorfor kommenteringen kan afvige fra, hvad informanterne ville have kommunikeret, hvis de f.eks. afgav anonyme svar. Derimod repræsenterer de brugergenererede data på de sociale medier ofte en stor og varieret datamængde, der kan sige noget om eventens rækkevidde, dvs. hvor mange eventen når ud til, samt give indikationer af, hvad der har gjort indtryk, og hvilke aspekter af oplevelsen, informanterne har hæftet sig ved.

Metodeeksperimentet har vist, at det samlede metodesæt benyttet i forbindelse med denne evaluering af kunst og kultur i byrummet kan benyttes på tværs af eventformer, kunstarter og størrelse. Det har været muligt at op- og nedgradere metodeomfanget af de anvendte metoder, og det har været muligt at benytte mere kvalitative metoder til kunstneriske interventioner med

færre publikummer og mere kvantitative til begivenheder med mange publikummer. Samtidig viser det samlede metodesæt brugt i forbindelse med evalueringen mulighed for at fokusere evalueringen både før, under og efter selve oplevelsen, hvilket har givet mulighed for både at afdække forventninger til oplevelsen og den forudindtagne opfattelse af byrummet samt kunnet afdække de mere umiddelbare indtryk under selve oplevelsen og en refleksion over oplevelsen umiddelbart efter.

Nye metodiske værktøjer

Metodeeksperimentet har i forbindelse med de kvalitative metoder indbefattet afprøvningen af en række værktøjer, der har haft til hensigt at igangsætte samtalen omkring den kulturelle oplevelse af byrummet samt haft til hensigt at rammesætte evalueringen med fokus på en nuancering af oplevelsen fremfor en vurdering af den kulturelle/kunstneriske intervention som god eller dårlig. I undersøgelsesteamet har vi udviklet og benyttet f.eks. Oplevelsestre-kanten (også introduceret på side 10), som har visualiseret relationen mellem event, lokalitet og by. Vi har også bl.a. benyttet os af et 'følelseskompas' (også introduceret på side 8) inspireret af Robert Plutchik's Wheel of Emotions, som samtalestarter omkring, hvilke følelser oplevelsen vækker hos informanterne. Selvom metoderne rummer en risiko for 'prompting' eller for at farve respondenternes svar, har vi erfaret, at værktøjerne fungerer godt som hjælp til hurtigt at nuancere respondenternes besvarelser i forbindelse med oplevelseagenterne og kvalitative on site publikumsinterviews. Værktøjerne kan således bruges til at skærpe opmærksomheden over for netop de elementer, der vedrører oplevelsen og samspillet mellem event og byrum.

Værktøjerne har samtidig det potentiale, at de tilbyder en mere visuel formidling af spørgerammen, hvilket kan understøtte de respondenter, der er stærkere i deres visuelle forståelse og kommunikation end den sproglige. Dermed udfordres en evalueringstradition, der typisk er meget verbal.

Evaluering som strategisk udvikling

Evalueringerne af kunst og kultur i byrummet i forbindelse med Aarhus 2017 har vist et potentiale for at indtænke evalueringen, som en del af den strategiske udvikling og planlægning af den kulturelle/kunstneriske intervention i byrummet. Dels kan et tildigt fokus på evaluering være med til at reducere arbejdsbyrden i forhold til f.eks. rekruttering af informanter eller generering af datamateriale på f.eks. sociale medier. Dels kan en tidlig indsats i forhold til evalueringen være med til at anvende evalueringen som en udvidet oplevelse og involvering af publikum fremfor et irritationsmoment eller en obstruktion. Endelig kan evalueringen også bruges fremadrettet til at arbejde strategisk med at optimere den kulturelle eller kunstneriske oplevelse og samspillet med det byrum, som danner rammen for oplevelsen.



Eksempel på matrix fra Kunsthallen og Lundø

Matrixen ovenfor (også introduceret på side 12), der er udviklet som analytisk værktøj i forbindelse med evalueringen, kan også benyttes som et planlægningsredskab. Ved at tage stilling til en vægtning af de forskellige aspekter i matrixen kan man tegne en strategisk profil for den kulturelle eller kunstneriske oplevelse af byrummet. Det er i den forbindelse vigtigt at have for øje, at idealet ikke er at alle parametre i matrixen udfoldes til sit maksimum ved hvert event. Faktisk er dette sandsynligvis uopnåeligt. Derimod kan matrixen benyttes til at fokusere på den intenderede oplevelse og dermed bruges som en strategisk programmering eller betoning af kulturen/kunsten i byrummet. Eksempelvis kan man forestille sig, at en event som 'Fællesskab og et liv i balance' havde intentioner om at skabe en oplevelse af et fællesskabsskabende kulturelt byrum, der virkede relationsskabende, sammenhørende og imødekommende. Hvorimod en event som Aarhus Walks on Water i højere grad kunne være interesseret i at skabe et forandrende kulturelt byrum, der virkede nyskabende, perspektivudvidende og fysisk transformerende. Hvis en sådan tilgang anvendes, vil det også lette arbejdet med at evaluere på, om det prioriterede aspekter er forløst eller afstedkommer de intenderede oplevelser hos publikum. Således kan der arbejdes strategisk med udviklingen af kultur og kunst i byrummet uden at gå på kompromis med den kunstneriske integritet, men ved at gøre sig bevidst om intentionerne med kunsten og kulturen i byrummet og opstille de relevante parametre for en evaluering af publikumsoplevelsen.

Bilag 1: Kortlægning af byudviklingsprojekter
 Bilag 2: Litteraturliste

BILAG 1: KORTLÆGNING AF BYUDVIKLINGSPROJEKTER

Metodebeskrivelse

Programmet for Aarhus 2017 er gennemgået, og projekterne er udvalgt på baggrund af, at de omhandler byrum og livet i byen på forskellige måder og samtidig har fokus på forandring (i større eller mindre grad). Der er taget udgangspunkt i 2017's egen liste over byudviklingsprojekter, og alle deres projekter er medtaget (også de projekter, der er markeret som værende relevant i 'lille grad'). Projekterne er kategoriseret ud fra de beskrivelser af hvert projekt, der i givet i programmet/på hjemmesiden (og der er i nogen grad taget udgangspunkt i de temaer, som de er inddelt i). I første omgang er knyttet en række keywords til hvert projekt, for at få et bedre overblik over projekterne og deres indhold, samt for at gøre den videre kategorisering lettere. Disse keywords er brugt som udgangspunkt for kategoriseringen i den endelige oversigt over projekterne.

Nedenfor er en kort beskrivelse af ræsonnementerne bag de valgte keywords:

Keywords:

#Abstrakt byudvikling

- Byudvikling på et mentalt/abstrakt plan, det vil sige uden et konkret, fysisk resultat, men med fokus på nye strategier og tanke-mønstre relateret til byen. (Projekter med fysiske ændringer; se under #Fremtid & #Arkitektur). Projekter herunder er ikke kategoriserede som hverken midlertidig/permanent byudvikling eller som en del af en større byudvikling.

#Borgerinddragelse/medskabelse

- Dækker over at borgerne bliver inddraget aktivt i projektet og/eller at projektet primært handler om borgerne selv.

#Byliv

- Projekter der fokuserer på den sociale interaktion i byrummet, og på at påvirke og ændre den.

#Midlertidighed

- Projekter der ikke har en permanent karakter, men kun finder sted/står en afgrænset periode.

#Bæredygtighed/Natur

- Fokus på økologisk bæredygtighed, det vil sige grønnere byrum og mere kontakt med naturen, når man færdes i byrummet.

#Byrum

- Aktiviteter der finder sted i byens rum, og som ændrer eller sætter spørgsmålstejn ved udformningen af byrummet.

#Arkitektur

- Eksplicit fokus på byens arkitektur og byggeri.

#Lokalmiljø/Lokalkultur

- Fokus på styrkelse af en lokal identitet, udvikling og sammenhold i et afgrænset område (og ikke nødvendigvis med andre byer/resten af regionen).

#Kreativitet/Kunst

- Projekter der har fokus på kunstnerisk praksis i bred forstand (men ikke arkitektur) og/eller kreative erhverv/iværksættere.

#Mobilitet/bevægelse

- Eksplicit fokus på cykling og andre aktiviteter, der indebærer kropslig bevægelse.

#Fremtid

- Eksplicit fokus på fremtidens by og dens udfordringer (også den fysiske udformning).

#Historie/Kulturarv

- Eksplicit fokus på fortiden og kulturarv (og dens betydning for nutiden).

#Byudvikling på makroniveau

- Projektet er et led i en større byudvikling i den pågældende by, og ikke blot et enkeltstående event.

Projekter

Projektets titel	Projektejer
Future Living.....	The Architecture Project (TAP)
Watermusic.....	Randers EgnsTeater
Silkeborg Ildfestregatta.....	Silkeborg Turist- og Regattaforening
Freedom Prison.....	Komediehuset
Snapsting – Rethink your Audience.....	Viborg Kommune
Urban Lab.....	Horsens Kommunes Kulturafdeling
OFF TRACK Arkitektur & Byrum.....	Institut for (X)/Bureau Detours
OFF TRACK Sport & Streetkultur.....	DGI Underground (Østjylland)
The Island/Wooden Island.....	Syddjurs Kommune
Kulbroen.....	Kulbroens Venner
All This Coming and Going.....	Teatret Gruppe 38
Aarhus 2017 Design to Improve Life Udfordring.....	INDEX: Design to Improve Life
More Creative.....	More Creative
Samarbejde Erhverv Aarhus og 2017.....	Erhverv Aarhus/International Community
Arkitektureksperimentariet.....	Børnekulturhuset, Aarhus
CYKLO.....	Muskelsvindfonden
Billedet i en menneskeskabt tidsalder.....	The Independent AIR
Rethink Museums.....	MMEEx – Museernes videncenter for digital formidling
OFF TRACK Musik, Lyd & Poesi.....	Promus
OFF TRACK Scenekunst, Teater & Dans.....	Performing Arts Platform
OFF TRACK Kreative Iværksættere.....	Frontløberne
Fuldmånebegivenheden Bevæg dig for livet (Move for Life).....	DGI Østjylland
Open air S.E.S. - Callum Morton: Sisyphus.....	KunstCentret Silkeborg Bad
Skjulte Steder.....	Foreningen Skjulte Steder
Rethink Urban Habitats.....	Naturhistorisk Museum Aarhus
StreetAttack 2017.....	Syddjurs Kommune & StreetCultureCluster
Kraftværket.com/Streetfestival.....	Syddjurs & Norddjurs Kommune
FRESH EYES – International Artists Rethink Aarhus.....	Galleri Image & Aarhus Litteraturcenter
Børnekulturfestival (Spektakel Festival).....	Randers EgnsTeater
Atlas over Aarhus – 365TEKSTER.....	Litteraturen på Scenen
Det Vilde Vest – Rødder og Skud – Caravan Next.....	Nordisk Teaterlaboratorium – Odin Teatret
OFF TRACK Visuel kunst og street art.....	Culture Works
OFF TRACK Gastronomi.....	Aarhus 2017
Kunsthallen og landsbyerne.....	Viborg Kunsthall
Off Road 2017 (Åbning + Closing event).....	Kultursamarbejdet i Midt- og Vestjylland
Dawn ride – Welcome to the day.....	DGI Østjylland, regionens kommuner & Aarhus 017
Aarhus Walks on Water.....	More Creative
Arkitektur og landskab som identitet (Arkitekturfestival).....	Aarhus Arkitektur Festival
Artwerke Bricks (ARTwerke Culture).....	Fonden Den Ny Maltfabrik
Creativity World Forum.....	Culture Works, House of Holmberg, Martin Thim & Districts of Creativity
Coast to Coast.....	Aarhus 2017
Architecture Moves.....	Arkitektskolen Aarhus
Eutopia International Festival 2017.....	Aarhus Kommune & Aarhus 2017
Fragt.....	Aarhus Teater
Rethink activism.....	Sager der Samler
Rising architecture week. Inspire. Create. Provoke.....	Werksted & The Architecture Project
Song Dong: The Centre of the World.....	Kunsthall Aarhus

SPOR Festival.....	SPOR Festival
Urban Instigator.....	Urban Space Expanders
UPI.....	ProKK – Foreningen for professionelle Kunstnere og Kunsthåndværkere
My Playground.....	Gustin Landscape & Aarhus 2017
Grasslands: Kunstnerisk transformation.....	Lene Noer, Birgitte Kristensen & borgerne
Skulpturlandsby Selde 2017.....	Foreningen For Forsundegnen
Rethinking tourism in a coastal city.....	Ringkøbing-Skjern Kommune, Aarhus Universitet og Arkitektskolen Aarhus
Rethink Autismeboliger.....	Specialeområdet i autisme

BILAG 2: LITTERATURLISTE

Eriksson et al., "Bthere or be Square: A Method for Extreme Contextualization of Design", Wonderground 2006, Portugal

Plutchik, Robert, "Emotions and Life: Perspectives from Psychology, Biology and Evolution" American Psychological Association, 1. udgave, 2002

"Bytopia – små verdener, store idéer", Gemeinschaft for Udlændinge-, Integrations- og Boligministeriet, juni 2016, København (<https://www.trm.dk/da/publikationer/2016/bytopia>)

KONTAKT

For mere info om projektet kontakt:

Louise Ejgod Hansen

Institut for Kommunikation og Kultur - Dramaturgi

Langelandsgade 139

bygning 1580, 148

8000 Aarhus C

Danmark

draleh@cc.au.dk

Fastnet: +45 8716 3004

Mobil: +45 2556 6935

Astrid Moth

Urban Goods

Kaospilot HIVE

Filmbyen 2

8000 Aarhus C

Danmark

astrid@urbangoods.dk

Tlf.: +45 3034 3920

www.urbangoods.dk



