

BRANDEN I FÆLLESHUSET

VIDENDELINGSRAPPORT

September 2023



En rejse gennem 5000 års kulturhistorie

escape room | udstilling | workshop

Branden i Fælleshuset

Videndelingsrapport, september 2023

© SUMO – Nationalmuseets Forskningscenter for Sociale Bymodeller

Forfatter:

Helene Buchhave Lind, Etnolog og cand.mag i Moderne Kultur, Videnskabelig Assistent, SUMO

Redaktion:

Mikkel Heller Jensen, Antropolog, Videnskabelig Assistent, SUMO

Morten Nielsen, Forskningsprofessor, ph.d. i antropologi, Leder af SUMO

Ledende projektteam:

Mikkel Heller Jensen, Antropolog, Videnskabelig Assistent, SUMO


Helene Buchhave Lind, Etnolog og cand.mag. i Moderne Kultur, Videnskabelig Assistent, SUMO

Grafisk opsætning: Sarah Marlene Moesgaard Jagd

Grafisk forsidedesign: Cansu Naz Tekir



Nationalmuseet

 National Museum of Denmark

Indholdsfortegnelse

1. Introduktion.....	1
1.1 Samarbejdet mellem BL – Danmarks Almene Boliger og Nationalmuseet.....	1
1.2 Kampagnen ”Vi Samles” og de fem folkefestivaler.....	1
1.3 Oplevelsesbaseret forskning v. Nationalmuseets Forskningscenter for Sociale Bymodeller..	2
2. Baggrund.....	3
2.1 Branden i Fælleshuset.....	3
2.2 Escape Room som metode.....	4
2.3 National kulturhistorisk formidling.....	5
2.4 Lokal kultur- og samtidshistorisk formidling.....	6
2.5 Kvalitativ dataindsamling.....	6
3. Empiri.....	8
3.1 Escape Room som en sanselig, engagerende og fællesskabende oplevelse.....	8
3.2 Samtaler om fortidens, nutidens og fremtidens lokale fællesskaber.....	9
3.3 Beboerskabte fællesskabsmodeller og den digitale udstilling ”Det Fælles Rum”	10
4. Analyse	12
4.1 Undersøgelsens analytiske afsæt.....	12
4.2 Interessebårne fællesskaber og rammesatte fællesskaber.....	13
4.3 Tendenser og tematikker fra de fem folkefestivaler.....	13
4.4 Borgergenererede idéer, ønsker og bidrag til fremtidens fællesskaber.....	19
4.5 Refleksioner over metoder og format.....	19
5. Perspektiver.....	20
5.1 Borgerinddragelse, engagement og fællesskaber.....	20
5.2 Samskabende byudvikling i almene boligområder.....	20
5.3 Forskningsbaseret formidling af kulturhistorie.....	20
5.4 Ressourcer og potentialer i den almene boligsektor.....	21
5.5 Perspektiver for fremtidigt samarbejde.....	21
6. Kommunikation og mediedækning	22
6.1 Nationalmuseets projekthjemmeside.....	22
6.2 Pressemeddelelse, LinkedIn og Twitter.....	22
6.3 Kulturnat i København på Nationalmuseet 2023.....	22
6.4 Kulturmonitor, Roskilde Damp Radio, TV2 Nord, P4 Syd, P1 Kultur.....	22
7. Tak til.....	22
8. Referencer.....	23

1. Introduktion

1.1 Samarbejdet mellem BL - Danmarks Almene Boliger og Nationalmuseet

I foråret 2023 afholdt BL – Danmarks Almene Boliger fem folkefestivaler i fem forskellige byer i hele Danmark spredt ud over 5 lørdage; d. 29. april i Roskilde, d. 6. maj i Svendborg, d. 13. Maj i Aalborg, d. 3. juni i Silkeborg og d. 10. juni i Varde. Folkefestivalerne var en del af BL's kampagne "Vi Samles" med fokus på at hylde engagementet, beboerdemokratiet og fællesskabet i de almene boligområder. Her blev Nationalmuseets Forskningscenter for Sociale Bymodeller (SUMO) inviteret med til at deltage og bidrage med oplevelses- og forskningsbaserede aktiviteter. I nærværende rapport vil SUMOs aktiviteter være i fokus.

BL og SUMOs fælles engagement inden for den almene boligsektor, herunder særligt interessen for de almene boligområders fysiske, sociale og kulturelle udviklingspotentialer, gjorde deltagelsen i de fem folkefestivaler til et oplagt samarbejdsprojekt. SUMO bidrog med (1) konkrete beboerinvolverende og engagerende aktiviteter i de fem byer under festivaldagene, (2) metodeudvikling og afgørende ny viden om engagement, frivillighed og demokratisk deltagelse i almene danske boligområder gennem den dataindsamling, analyse og formidling, der knyttede sig til vores involvering i projektet og (3) den afsluttende digitale udstilling "Det Fælles Rum", som viser resultatet af festivaldeltagernes bidrag i de oplevelses- og forskningsbaserede aktiviteter.

Bevæggrunden for samarbejdet tog afsæt i en fælles interesse for at undersøge, hvilke former for fællesskaber beboere i almene boligområder engagerer sig i og hvilke ønsker de har for fremtidens fællesskaber. BL kunne i denne sammenhæng, med deres én million medlemmer og planlagte fem folkefestivaler, invitere ind i en festlig arena med et højt antal deltagende beboere. Her har Nationalmuseet og SUMO kunnet tilbyde en sanselig og legende kulturhistorisk oplevelse med et museumsfagligt indhold samt borgerinvolverende og data-

genererende workshops, der resulterede i den afsluttende digitale udstilling "Det Fælles Rum".

Projektet har muliggjort, at Nationalmuseet har kunnet agere museum 'udenfor murene' og formidle kulturhistorisk indhold i beboernes baghave i de udvalgte fem festivalbyer. Dernæst har SUMO med afsæt i forskningscenterets interesse for bæredygtig byudvikling kunnet komme i tale med en bred gruppe mennesker fra hele landet og indsamle personlige perspektiver på lokale fællesskaber. Nærværende videndelingsrapport er et resultat af disse indsigter.

Rapporten er struktureret i 6 sektioner, hvoraf sektion 1 introducerer samarbejdet og rammen for projektet, sektion 2 introducerer baggrunden for projektet, sektion 3 præsenterer de empiriske data, sektion 4 indeholder de analytiske indsigter, sektion 5 præsenterer projektets perspektiver og afslutningsvis sektion 6, som opsummerer den kommunikation og presse, der har formidlet og dækket projektets indhold undervejs.

1.2 Kampagnen "Vi Samles" og de fem folkefestivaler

Vi kan gøre en forskel, når vi gør det sammen! Sådan lyder hovedbudskabet i kampagnen "Vi Samles" fra BL – Danmarks Almene Boliger. Kampagnen satte fokus på, hvordan engagement i hinanden og lokalområdet styrker hverdagsdemokratiet og fællesskabet, der hvor man bor. Det kom til at ske ved en række folkefestivaler, hvor alle var inviteret – også dem der ikke bor alment. Festivalerne fandt sted i Roskilde, Svendborg, Aalborg, Silkeborg og Varde i foråret 2023.

Til festivalerne kunne man blandt meget andet komme til gratis koncert med Danser med Piger, redde fællesskabet i SUMOs Escape Room, møde lokale foreninger, høre de unges bud på fremtidens boligområder og tale med sin nabo ved byens længste kagebord.

Hver dag ser BL et stort socialt engagement blandt den en million mennesker, der bor i landets almene

boliger. Nogle hjælper med lektier i lektiecafeen eller med at sætte naboens lampe op. Nogle sørger for, at affaldet sorteres korrekt eller varetager beboernes interesser i afdelingsbestyrelsen. Andre igen tager en kop kaffe og en snak på trappen. Alt dét er med til at skabe positive lokale fællesskaber, der giver bedre boligområder, og som er til glæde for den enkelte. Men det kan gøres endnu mere.

Forskning viser, at mistrivsel og ensomhed er stigende i Danmark. En ud af otte føler sig uønsket alene, og har ikke oplevelsen af at være en del af et fællesskab (Sundhedsstyrelsen, 2022). Flere har mistet troen på, at det nytter noget at tage aktiv del i samfundet. Derfor skal vi samles.

Ifølge BLs formand og direktør i AI2bolig i Aarhus, Allan Werge, er der flere gode grunde til, at BL – Danmarks Almene Boliger inviterer til en samtale om betydningen af at engagere sig og tage aktivt del i både de store og små fællesskaber; *"Først og fremmest fordi hele beslutningsgrundlaget i den almene sektor er demokratisk. Det er beboerne, der er med til at bestemme de afgørende ting. Og så er der et behov for at engagere folk i den demokratiske samtale. Og minde hinanden om, at man har en stemme."* siger Allan Werge.

Han peger også på vigtigheden af fællesskabet og det sociale liv, der hvor man bor. Det betyder noget, at man kender naboen og tager aktiv del i boligområdet, forklarer han. *"Det giver større trivsel og er med til at forebygge ensomhed. Det at se hinanden, hilse på hinanden og have interesse for hinanden har fordele på så mange parametre, at det næsten ikke kan overvurderes."* siger Allan Werge.

1.3 Oplevelsesbaseret forskning v. Nationalmuseets Forskningscenter for Sociale Bymodeller

Som kulturinstitution har Nationalmuseet en særlig interesse i at engagere og aktivere danskernes interesse for kulturhistorien gennem vores forskning i og formidling af det kulturhistoriske fundament som vores samfund og vores byer hviler på. Her introducerer SUMO's samskabende og engage-

rende projekter en nyskabende museumsmetode for integration af forskning og formidling, som vi kalder for *oplevelsesbaseret forskning*.

Konventionel forskningspraksis bevæger sig fra forskning til formidling af generelle indsigter, hvilket oftest sker i form af udstillinger, artikler eller bøger. Med oplevelsesbaseret forskning vender vi denne gængse praksis på hovedet. I stedet for at indlede undersøgelsen på afstand af de mennesker og steder, som forskningen handler om, starter oplevelsesbaseret forskning med en fælles kulturhistorisk oplevelse, som afsæt for fælles engagement: Vi bliver nysgerrige sammen!

På baggrund af denne nysgerrighed og drevet af fælles oplevelser, kan forskellige aspekter af hverdagslivet undersøges af både forskere og "almindelige" borgere, hvilket giver os ny afgørende viden om livet i byerne og kan føre til, at vi begynder at handle anderledes. På denne måde kan oplevelsesbaseret forskning bidrage til at styrke mulighederne for socialt bæredygtig byudvikling, fordi borgerne hermed i højere grad end hvad der almindeligvis er tilfældet, inddrages og engagerer sig i den fysiske, sociale og kulturelle udvikling af vores byer og byrum.

I det aktuelle projekt ifm. "Vi Samles" og de fem folkefestivaler, omfattede den oplevelsesbaserede forskning en række aktiviteter, der gennem samskabelse og dialogiske undersøgelser skabte kvalitativ forskningsbaseret viden om engagement og fællesskaber i almene boligområder. Den indsamlede viden vil efter projektets afslutning tjene som afsæt for at udvikle nye forskningsbaserede formater for social bæredygtig byudvikling i almene boligområder, der er relevante både for de fem byområder, der omfattes af projektet og for den almene boligsektor generelt. SUMO's unikke metode til oplevelsesbaseret forskning har således været en optimal ramme for en inddragende oplevelse for besøgende til de fem festivaler og har samtidig skabt ny og umiddelbar anvendelig viden om engagement og fællesskaber i almene boligområder i Danmark.

2. Baggrund

2.1 Branden i Fælleshuset

“Branden i Fælleshuset” var titlen på det Escape Room mysterium, som det projektledende SUMO-team bestående af Mikkel Heller Jensen og Helene Buchhave Lind designede og udviklede til BL’s fem folkefestivaler. Her inviterede SUMO først de deltagende festivalgæster ind i en ombygget campingvogn for at løse gåder for dernæst i fællesskab at undersøge, hvordan vi kan bruge kulturhistorien til at skabe fremtidens fællesskaber. Her blev rammen sat ved en introducerende historie, hvor festivaldeltagerne fik en forsmag på det mysterium de skulle ind og løse:

“Vi har et fælles problem i vores moderne samfund, især i byerne. De danske fællesskaber er truet af travlhed, tempo og teknologi. Mistrivsel og ensomhed er stigende i Danmark. En ud af otte føler sig alene, føler sig ikke som en del af et fællesskab. Flere har mistet troen på, at det nytter noget at tage aktiv del i samfundet. De små og store samfunds fremtidige fællesskaber er i fare! Hvis vi kan få tændt bare en lille glød eller pustet til den skrøbelige flamme der stadig findes, så kan vi måske redde dem og fællesskaberne! Men hvordan? Måske kan vores forhistorie og forfædre fortælle noget om fællesskaber som vi kan lære af?”

Vores fælles forhistorie er et fast holdepunkt. Der findes fantastiske fortællinger om forskellige typer fællesskaber, hvis man ved, hvor man skal lede og hvem man skal spørge. Hvad sker der, hvis vi for eksempel spørger Egtvedpigen, Harald Blåtand eller måske bonden fra stenalderen eller tjenestepigen på 1800-talsgården? Hvad ville de kunne fortælle os om at være fælles? Og hvad ville de fortælle om det, der er fællesskabende? Lad os tage på en fælles rejse gennem den danske kulturhistorie, og undersøge hvordan vi kan bruge fortiden til at skabe fremtidens bæredygtige fællesskaber, hvor sammenhold og velkommenhed er i centrum.”

Hold bestående af fire deltagende festivalgæster blev mødt af en arkæolog, der fortalte dem om stenalderen og introducerede Escape Room’ets regler og mysterium. Festivalgæsterne blev herefter lukket ind i campingvognen, hvor de mødte game-masteren forklædt som Christian d. 4.s hustru Kirsten Munch i en sprudlende guldkjole, som beklagede sig over, at de historiske tider var rodet sammen og spurgte gæsterne om hjælp til at rydde op.



Scenografien i campingvognen var inddelt i 5 forskellige tidsperioder og repræsenterede herved 5000 års kulturhistorie. Campingvognens tidligere spisestue var omdannet til festsalen på Kronborg Slot, køkkenet var omdannet til en lejlighed i et alment boligbyggeri fra 1970’erne, toilettet var ombygget til en julestue på en bondegård fra 1800-tallet, et par skab rummede en voksdukke af en viking klar til kamp iklædt brynje og med våben i hænderne, og i det tidligere soveværelse trådte man ind i Egtvedpigens gravhøj og mødte hendes digitale avatar. Undervejs ændrede lydsporet sig og

satte en stemning for den tidsperiode festivalgæsterne befandt sig i. Ved at orientere sig i tiderne, spotte genstande som stak ud, løse kulturelle gåder og finde hints til koder og låse, skulle festivalgæsterne på 20 minutter løse mysteriet.



2.2 Escape Room som metode

SUMOs metode for oplevelsesbaseret forskning bestod i dette festivalformat af tre aktiviteter, som blev afviklet i de fem byer på de planlagte festival-dage. De tre aktiviteter var: (1) *Escape Room oplevelsen "Branden i Fælleshuset"* (2) *Samtaleworkshop med fokus på fortidige, nutidige og fremtidige fællesskaber* (3) *Modelworkshop, som resulterede i den digitale udstilling "Det fælles rum"*. De deltagende festivalgæster kom i løbet af en time igennem hele forløbet og sluttede af med at bygge fysiske modeller, som var deres bud på fortidige, nutidige og fremtidige fællesskaber.

Med Escape Room'et skabte SUMO en oplevelsesbaseret undersøgelsesmetode, der med en samskabende tilgang til kulturhistorisk formidling byggede på en særlig *gamification-tilgang*, hvor klassiske spilelementer som leg, rollespil og gådeløsning, blev kombineret med mere traditionel kultur-historisk formidling og iscenesættelse. Escape Room-aktiviteten adresserede BL-kampagnens fokus på engagement, de-mokratisk deltagelse og fællesskab, samtidigt med at kulturhistorisk arkivmateriale (genstande, fotos- og videomate-

riale, skriftlige kilder mv.) fra Nationalmuseet, blev anvendt som en del af de fortællinger, gåder og koder, der indgik i den *gamificerede* oplevelse.



Denne oplevelsesbaserede undersøgelsesmetode, dannede ramme og baggrund for de efterfølgende beboerinvolverende samtale- og modelworkshops, som havde til formål at skabe en uformel og åben dialog med festivaldeltagerne om deres ønsker og drømme for fællesskaber i deres boligområder. Samtaleworkshoppen tog afsæt i festivaldeltagerens Escape Room-oplevelse og dialogiske in situ interviews med fokus på festivaldeltagerens fortællinger om fortidige, nutidige og fremtidige fællesskaber. Modelworkshoppen bestod i at festivaldeltagerne skulle bygge en fysisk model og beskrive et værdifuldt fællesskab. Efter folkefestivalernes afslutning blev disse modeller til den digitale udstilling "Det Fælles Rum".

Både samtale- og modelworkshoppen tog udgangspunkt i samskabende og dialogiske metoder til at indsamle kvalitative data om festivaldeltagerens engagement og deltagelse i lokale frivillige sammenhænge og fællesskaber, både før, nu og i fremtiden. Det konkrete arbejde med fortællinger om fællesskaber og de fysiske modeller sigtede derudover mod at inspirere beboerne til at engagere sig lokalt på nye måder, der udfordrer den gængse 'forenings-Danmarks-model', hvor engagement kræver deltagelse i formelle foreninger og organisationer.

2.3 National kulturhistorisk formidling

Den nationale kulturhistoriske formidling i Escape Room'et blev udviklet på baggrund af samtaler med seks forskellige forskere på Nationalmuseet med afsæt i temaet fællesskab. Narrativerne i de seks historiske nedslag var inspireret af forskernes viden og hernæst indarbejdet scenografisk med genstande, der repræsenterede hver tidsperiode i Escape Roomet. SUMO-teamet er i den forbindelse meget taknem-melige for, at vi har kunnet søge ekspertråd hos Mads Dengsø Jessen om Stenalderen, Flemming Kaul om Bronzealderen, Peter Pentz om Vikingetiden, Poul Grinder-Hansen om Renæssancen, Anja Jørgensen om 1800-tallets landbosamfund og Mikkel Høghøj om den almene boligbevægelse i 1960'erne og -70'erne. Ligeledes en stor tak til arkæolog Amanda Poulsen, for at samle de kulturhistoriske nedslag til en sammenhængende fortælling.

I fortællingen fra stenalderen mødte deltagerne shamanen, stenøksen og Sarup-anlæggene. Anlægsarbejderne, der er dateret omkring 3400 f.Kr., var omfattende byggeprojekter, der har samlet rigtig mange mennesker fra de omkringliggende bopladser, og dannet ramme om nogle af de tidligste fællesskaber, vi kender til. Fællesskaber der, så vidt vi ved, var forbundet med rituel offerpraksis. Det største og mest kendte anlæg blev fundet ved Sarup på Fyn. Et andet og mindre kendt anlæg blev fundet under Vikingeborgen Trelleborg ved Slagelse. I forbindelse med anlæggene rejste man palisadehegn og gravede systemgrøfter, der typisk var 15 meter lange, 4 meter brede og op til halvanden meter dybe. I grøfterne ofrede man genstande til forfædrene som f.eks. flintøkser, lerkrukker og menneske-knogler. Disse genstande blev brændt eller ødelagt, måske for at sikre, at kun ånderne kunne bruge dem.

I fortællingen fra bronzealderen mødte deltagerne Egtvedpigen, hendes bæltespænde og den gravhøj, som hun blev fundet i. Bronzealderhøjene opførtes for at begrave betydningsfulde personer, og det har krævet en stor og fælles arbejdsindsats at bygge selve højen. Egtvedpigen blev en sommerdag i 1370

f. kr. lagt i en egetræskiste med gravgaver ikklædt hendes fineste tøj og et fornemt bæltespænde, en klædedragt man også kender fra andre fund af bronzefigurer og helleristninger. Dem som bar disse dragter, har måske været dansere eller akrobater, og har sandsynligvis været en del af de fællesskabende ritualer, som Bronzealdermennesket har dyrket. Ritualer, som vi ved har omhandlet Solen og dens livgivende dagsrejse over himlen og gennem nattens farefulde mørke.

I fortællingen fra vikingetiden mødte deltagerne Harald Blåtand, Jellingestenen og ildstedet fra langhuset, vikingernes berømte fæstningsværker, der også er kendt som ringborge eller Trelleborghuse. Her har vikingerne samlet sig, festet, holdt vigtige møder og boet. Byggerierne har krævet en stærk organisation, og dannet ramme om vigtige militære fællesskaber på Kong Haralds tid. Vikingerne ristede runesten for deres faldne frænder og egne store præstationer. Den mest kendte runesten er nok Jellingestenen, også kendt som Danmarks dåbsattest, hvorpå Harald Blåtand erklærede at have kristnet danerne, samlet Danmark og Norge som ét folk, og forenet Danmark med resten af Europa.

I fortællingen fra renæssancen mødte deltagerne Chr. den IV's kone Kirsten Munk, den kongeligt udstedte Corona Danica mønt og festsalen på Kronborg Slot. Slottet blev grundlagt i middelalderen af Erik af Pommeren. Senere blev det gennemrenoveret af Frederik II i 1574-1585, hvorefter det fremstod som et af de mest prægtige europæiske renæssanceslotte, så smukt, at William Shakespeare skrev Hamlet med Kronborg som scene. En septembernat i 1629 under Christian IVs regeringstid skete det utænkelige at en glød fra en tagreparation antændte kornloftet, så hele slottet snart stod i flammer. Slotskirken, der dannede ramme om et af renæssancens centrale fællesskaber på tværs af køn, alder og klasse, nemlig det kristne trofællesskab, overlevede som den eneste af slottets bygningsdele den altødelæggende brand.

I fortællingen fra 1800-tallet, mødte deltagerne en julebuk, et drikkebæger og en traditionel julestue

fra en af landbosamfundets jævne gårde. I en lade, på høloftet eller i den store spisestue samledes folk fra hele gården. Både høj og lav var velkomne i julestuen, hvor man fejrede julen sammen. Gårdens herre gav gaver til alle, og Julebukken kom på besøg for at fortælle sjove eller pinlige sandheder om gårdens folk. Det var en aften med sang, lege, øldrikning fra det fælles drikkebæger og sød musik mellem de unge, som for en sjælden gangs skyld fik mulighed for at mødes, danse og hygge sig sammen. Julestuen var således en kærkommen og fællesskabende afveksling fra det hårde daglige arbejde på gården.

I fortællingen fra 1960'erne og 70'erne, mødte deltagerne beboere fra et alment boligområde, en hvid- / orangefarvet kaffekande og et tidstypisk alment boligbyggeri. Med varm kaffe på kanden kunne stærke ildsjæle sætte sig ned sammen og snakke i timevis. Men hvad var der på dagsordenen, udover kaffedrikning? Måske en diskussion om, hvordan netop denne boligforenings beboerdemokrati skulle se ud? Hvem der skulle sidde i bestyrelsen, og hvem der skulle stå for regnskabet? Var de udendørs arealer gode nok, eller manglede der et bibliotek? Måske skulle der snakkes om hvilke aktiviteter, der skulle være i fælleshuset? Var der fællesspisning på fredag, og hvad med sommerfesten? Helt normale ting at snakke om i dag, men i slutningen af 1960'erne og starten af 70'erne, da ideen omkring beboerdemokrati blev stadfæstet, var det nyt og ukendt territorium. Man ville skabe nye moderne boligområder, hvor fællesskabet var indtænkt i det fysiske byggeri, hvor gamle og nye fællesskaber kunne eksistere side om side, og hvor der var plads til mange forskellige fælles aktiviteter. Her blev fremtiden for Danmarks almene boligers fællesskaber diskuteret og udviklet over en skoldhed kande kaffe.

2.4 Lokal kultur- og samtidshistorisk formidling

Inden ankomsten til de fem folkefestivaler, havde SUMO-teamet kontakt til de lokale boligforeninger, som i samarbejde med BL afholdt festivalerne.

Herigennem fik SUMO-teamet etableret kontakt til beboere, som kunne levere fotos, fortællinger og genstande til en lille lokalhistorisk udstilling om tidligere og eksisterende fællesskaber i det specifikke bolig-område. Denne udstilling var både et vidnesbyrd om alle de fællesskaber, som lokale ildsjæle havde igangsat før i tiden og i dag, og dernæst en inspirationskilde for festivaldeltagerne til at komme i tanke om, hvilke fællesskaber man kunne drømme om, blev genaktiveret. Hertil var udstillingen også et samlende katalog for fællesskaber på tværs af byerne, så man på den måde kunne lade sig inspirere af fællesskaber fra andre almene bolig-områder på tværs af landet.



2.5 Kvalitativ dataindsamling

Nærværende rapport baserer sig på en række kvalitative undersøgelsesmetoder, som blev tilpasset BL's konkrete festivalformat. Dette har både skabt nogle afgørende muligheder for at afprøve nytænkende undersøgelsesmetoder, men har samtidig også skabt nogle konkrete rammer for, hvor dybde-gående vores empiriske data har kunnet være. Vigtigst af alt, har festivalformatet sikret en uformel social ramme at møde festivaldeltagerne i, hvilket har været afgørende for at etablere et åbent, legende og nysgerrigt forum for vores samskabende undersøgelsesaktiviteter.



Med festivalformatet fulgte nogle afgørende præmisser for undersøgelsesaktiviteterne idet de fandt sted i et afgrænset tidsrum og med et begrænset antal deltagere. Dels tillod Escape Room-oplevelsen et max antal deltagende på fire personer ad gangen, de efterfølgende gruppeinterviews var med op til 4 deltagende i en varighed på 10 minutter og modelworkshoppene tillod en halv times byggetid. Disse parametre har haft betydning for den viden, som undersøgelsen har kunnet generere, da den empiriske viden først og fremmest har taget afsæt i korte personlige møder med mange forskellige festivaldeltagere i de fem byer.

Målgruppen var bredt defineret som 'borgere og beboere i forskellige aldersgrupper' i de fem byers boligområder, hvori festivalerne foregik.

SUMO-teamet interviewede således både børn, unge, forældre og ældre pensionister, som har givet os en umiddelbar adgang til konkrete idéer, visioner, overvejelser og refleksioner fra borgere, der normalt ikke deltager i foreningsdemokratiske møder eller borgerhøringer, som omhandler udviklingen af lokalområdet.

SUMO-teamet har gennem undersøgelsen fået indsamlet viden om de fællesskaber festivaldeltagerne selv er eller har været engageret i, samt om deres ønsker og visioner for fremtidige fællesskaber i deres lokale boligområde. Det kvalitative datagrundlag bygger på en kombination af korte vox-pop spørgsmål om deltagernes oplevelse af Escape Room'et, gruppeinterviews om fortidige, nutidige og fremtidige fællesskaber, og deltager-

observation i forbindelse med de konkrete projektaktiviteter (Escape Room, udstilling af lokale fotos og genstande, modelwork-shop).

3. Empiri

3.1 Escape Room som en sanselig, engagerende og fællesskabende oplevelse

Escape Room'et havde til formål at skabe en sanselig, engagerende og legende indgang til en fællesskabende oplevelse af 5000 års kulturhistorie om fællesskaber og sætte disse i relation til nutidens fællesskaber. Ved at løse gåder og opgaver engagerede festivaldeltagerne sig fysisk og umiddelbart i en fælles oplevelse, der tjente som afsæt for videre fælles refleksioner og undersøgelser af hverdagslivet og fællesskaberne i de almene boligområder. På de forskellige festivalpladser oplevede vi, at vores tilstedeværelse og aktiviteter som interesserede og faciliterende forskere fra Nationalmuseet, bevirkede en høj grad af velvilje og åbenhed blandt deltagerne i forhold til at medvirke og engagere sig i såvel Escape Room, samtaler og workshops.

Escape Room-aktiviteten egnede sig især godt til børnefamilier, og vi oplevede i alle fem byer, at tiderne hurtigt blev booket. Desværre måtte vi også

skuffe en del festivalgæster ved at melde tidligt udsolgt. Formatet med plads til max 8 deltagere i timen, satte samtidigt en begrænsning for antallet af deltagere. Med en åbningstid fra kl. 12.00-16.00 havde vi mulighed for at have op til 32 festivalgæster igennem på én dag i hver af de fem byer. I alt deltog 120 festivalgæster, hvoraf 69 antal deltagende var børn (4-14 år), 13 antal deltagende var unge (15-30 år), 27 antal deltagende var voksne (31-60 år) og 11 antal deltagende var voksne (61 år og op).

Deltagernes umiddelbare reaktioner på Escape Room'et var overvejende positive. Langt de fleste fortalte os, at de oplevede det som sjovt, lidt uhyggeligt, til tider udfordrende og med en passende sværhedsgrad, hvor de forskellige aldersgrupper kunne supplere hinanden. Det, at deltagerne fik lov at røre ved og rykke rundt på genstandene når de skulle "rydde op i tiderne", bevirkede, at de kunne skelne de historiske tider fra hinanden ved at tale om genstanden, perioden og den type fællesskab gåden handlede om. De sansemæssige elementer ifm. scenografien i form af den historiske indretning af rummene, lyd- og lyseffekter, gamemasterens rollespil, talkoder og fysiske låse mv. havde en stor betydning for deltagerne hukommelse og sanselige erfaring af det kulturhistoriske materiale.



3.2 Samtaler om fortidens, nutidens og fremtidens lokale fællesskaber

Med spørgsmål som; “Lagde I mærke til de forskellige former for fællesskaber, der blev vist i Escape Room’et?”, “Er I selv en del af et fællesskab, der hvor I bor?”, “Er der et fællesskab som har en særlig betydning for dig?” og “Hvilke idéer til nye fællesskaber har du?”, igangsatte vi samtaler med de deltagende festivalgæster om fortidens, nutidens og fremtidens fællesskaber.

På samtaleworkshoppen blev deltagerne indledningsvist interviewet om deres oplevelse og refleksioner over de kulturhistoriske fællesskaber de stødte på undervejs i Escape Room’et. Hernæst blev festivalgæsterne spurgt om, hvilke fællesskaber de selv var engagerede i, hvor de boede, samt hvilke ønsker de kunne have til enten at understøtte specifikke former for eksisterende fællesskaber eller igangsætte initiativer til nye former for fællesskaber. At have samtalerne umiddelbart efter Escape Room-oplevelsen åbnede op for levende dialoger med umiddelbare indfald og refleksioner idet begejstringen stadig sad i kroppen på festivaldeltagerne.



Det fysiske workshopformat for samtalerne bestod af to trævægge á 180 x 60 cm, der tilsammen udgjorde fire sider i en 90 graders vinkel. Rummet blev indrettet som en inviterende campingscenerografi med klapstole og blomster, som skabte en uformel ramme for de interviewbaserede samtaler. På den ene langside stod overskriften “fortidige og nutidige fællesskaber” og på den anden langside stod overskriften “fremtidens fællesskaber”. Her hængte festivalgæsterne post-its op med stikord til deres fortællinger om fællesskaber, som i løbet af dagen voksede til en mangfoldig myriade af inspirerende ord og idéer.



Om festivaldeltagerne blev direkte inspireret af de fortidige former for fællesskaber til at udvikle idéer til fremtidige fællesskaber, er svært at sige, men snakken vi havde efter oplevelsen som overgang til samtaleworkshoppen var tydeligvis påvirket af det historiske indhold i Escape Room’et. De fælles historiske referencer bevirkede, at vi kunne åbne emnet om typer af fællesskaber op og have en samtale omkring, hvilke typer af fællesskaber festivaldeltagerne var en del af i hverdagslivet. Her blev nogle deltagere inspirerede til at tale om vigtigheden af fællesskabende aktiviteter på sin arbejdsplads og andre var forført af enkeltheden i at sidde omkring et bål og fordybe sig, som både stenalderbonden og vikingekrigeren formentlig har gjort det flere tusinde år tilbage i tiden.

3.3 Beboerskabte fællesskabsmodeller og den digitale udstilling "Det Fælles Rum"

Efter Escape Room oplevelsen og workshop-samtalen om fællesskaber blev festivaldeltagerne bedt om at bygge fysiske modeller af det fællesskab de netop havde fortalt om. Her stod et bord klar med forskellige typer af byggematerialer og en facilitator fra SUMO var behjælpelig med at omsætte festivaldeltageres tanker om fællesskaber til et fysisk produkt. Festivaldeltagerne sad således i hold af 4 personer og byggede, hvoraf nogle valgte at bygge en model sammen mens andre byggede alene.



SUMO-teamet kan på baggrund af det mangfoldige resultat af modeller se, at festivaldeltagerne gik meget forskelligt til værks. Nogle valgte at bygge modeller af konkrete rumligheder som fx viser et bud på en legeplads, et bålsted eller en nyttehøve. Andre valgte at lave modeller af genstande, som symboliserer bestemte former for fællesskab, såsom en tallerken mad, der illustrerer idéen om fællesspisning, noder, der illustrerer idéen om et band og et fællesskab omkring musik eller et orange drinksglas, der illustrerer idéen om en Aperol pop-up bar.



På modelworkshoppen kunne man tydeligt mærke et stort engagement idet folk oftest sad i længere tid end de 20 minutter vi havde afsat, og fordybte sig i udformningen af deres personlige model og fortælling om et selvoplevet fællesskab. Modelworkshoppen skabte et godt fordybelsesrum for generationer på tværs, hvor børnefamilier hjalp hinanden med at bygge. Ofte var børnene hurtige til blot at gribe nogle materialer og få gang i den kreative proces og inspirerede herved de voksne til at give sig hen til processen og komme i gang. Resultatet af modelworkshoppen blev en produktion på 102 modeller fra de fem folkefestivaler, som nu er foreviget på Nationalmuseets hjemmeside i den digitale udstilling "[Det Fælles Rum](#)".



Modellerne er festivaldeltagernes bidrag til den lokale byudvikling med fokus på fortidige og nutidige fællesskaber samt ønsker til og visioner for fremtidens fællesskaber. Alle de mange fantastiske bud og idéer viser et stort engagement på tværs af generationer med afsæt i et ønske om at være med til at præge den lokale udvikling i det byggede miljø og hermed styrke det sociale liv, der udfolder sig i og omkring boligområderne. At SUMO-teamet netop fik engageret særligt børnefamilierne og de unge i fællesskab, anser vi som en væsentlig pointe idet byudviklingen jo netop også er for familier som helheder, der skal få hverdagslivet til at fungere. Man kan i mange tilfælde således ikke adskille de voksne fra børnene i idéudviklingsfasen og forandringen af et boligområde.

Den digitale beboerudstilling "Det fælles rum" har til formål at styrke og udvikle beboerengagementet ved at skabe en formidlingsplatform, der gør det muligt for brugerne at skabe og videreudvikle fælles



fortællinger og idéer til fællesskaber gennem de udstillede modeller. Dernæst kan man på tværs af byerne søge inspiration og evt. hjælpe hinanden på vej på med videndeling af tips og tricks til opstart af fx en vinterbaderklub, et bistade eller en gamerklub.

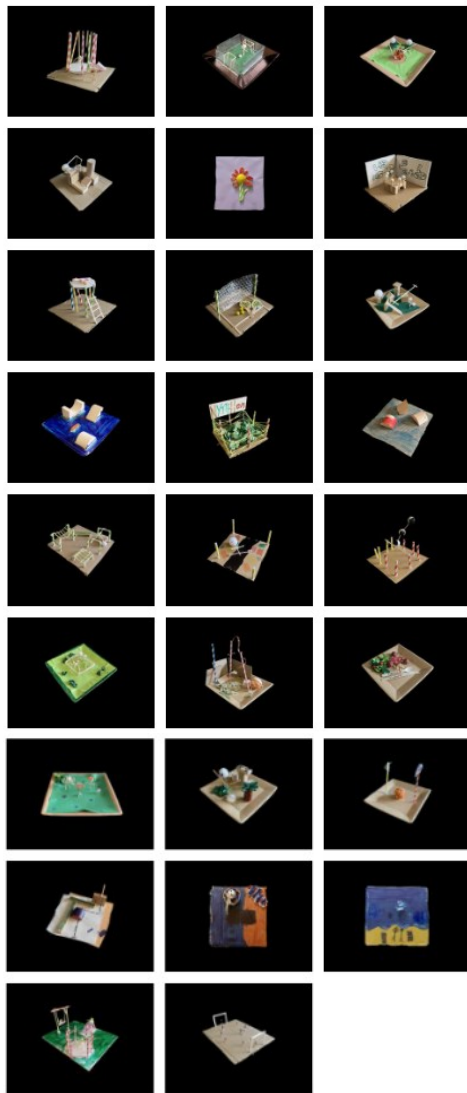
Roskilde

Svendborg

Aalborg



Silkeborg



Varde



4. Analyse

4.1 Undersøgelsens analytiske afsæt

Med et interaktionistisk perspektiv på fællesskaber fokuserer undersøgelsen på, hvordan fællesskabet 'skabes hver eneste dag mellem mennesker'. Undersøgelsen tager afsæt i en semantisk analyse med udgangspunkt i de empiriske data, som vi indsamlede på de fem folkefestivaler. Her tager vi afsæt i de beboerskabte fællesskabsmodeller og de interviews, hvor festivaldeltagerne reflekterede over deres forhold til fællesskaber i samtale med en workshopfacilitator fra SUMO.

I analysen vil vi afdække, hvilke former for fællesskaber festivaldeltagerne fremhævede som værende særligt værdifulde, samt hvilke idéer de havde til fremtidens fællesskaber. Hernæst vil vi tematisk afdække typerne af fællesskaber og de karakteristika, der gør sig gældende ved det sociale møde samt komme med bud på, hvordan de i praksis vil kunne implementeres i boligområdet.

4.2 Interessebårne fællesskaber og rammesatte fællesskaber

De typer af fællesskaber festivaldeltagerne fremhævede, er særligt defineret ved de sociale relationer, der opstår igennem aktiviteter, samt bidrager med indhold til hverdagslivets rutiner, samværsformer og muligheder for at mødes. Det kunne være fællesskabet i fodboldklubben, som primært eksisterer indlejret i klublivets interaktioner og praktiske foranstaltninger, en nyttehave som styrker et udendørs fællesskab omkring en grøn hverdagsrutine eller en fælles sankthansfejring, der styrker naboskabet bredt i boligområdet. Det er således fællesskaber, som opstår ved direkte social interaktion og er med til at styrke naboskab, social trivsel og trygheden ved at bo i området.

I kortlægningen af forskellige former for fællesskaber, fandt vi det derfor relevant at opdele dem i to hovedkategorier, som begge tager afsæt i at mødes om et socialt indhold; 1) *interessebårne fællesskaber* og 2) *rammesatte fællesskaber*. Kategorierne fremhæver, hvilken form for motivation, der ligger til grund for idéen og ønsket om fællesskabet. Her vil det interessebårne fællesskab være karakteriseret ved, at man i mødet vægter det indhold man mødes om, hvormed den specifikke interesse er afgørende for deltagelsen i fællesskabet. Det rammesatte fællesskab vil være karakteriseret ved, at stedet og traditionen for det at mødes er afgørende, men at selve indholdet er mere underordnet. De to kategorier af fællesskaber udelukker dog ikke hinanden, men de er et godt redskab til at kortlægge, hvilken form for initiativ og opbakning aktiviteten kræver.

Eksempler på festivaldeltageres ønsker til *interessebårne fællesskaber* er forskellige former for sportsaktiviteter og musikaktiviteter, specifikke udendørsaktiviteter såsom vinterbaderklub, agility og nyttehaver, genreprægede aktiviteter såsom filmklub og gamerklub, samt værdiprægede fællesskaber såsom et energifællesskab, kirkefællesskab og et mødested for psykisk sårbare. Kendetegnene for disse fællesskaber er, at man mødes om en

fælles interesse og et fælles mål for aktiviteten. Her skal det dog fremhæves, at når festivaldeltagerne har beskrevet disse aktiviteter, vil de sociale møder for nogle af de deltagende i aktiviteten nærmere bære præg af et rammesat fællesskab såsom forældre, der møder hinanden over en hotdog i fodboldklubben fordi deres barn er med i fodboldkampen.

Eksempler på festivaldeltageres ønsker til *rammesatte fællesskaber* er familieudflugter til fx skov, strand eller svømmehal, konkrete indholdsforslag til, hvordan legepladserne skal bygges, så de henvender sig til flere aldersgrupper, fælles udendørsarealer som fx en tagterrasse, flere nabofællesskaber såsom fællesspisning, traditionsbundne fester og bålhygge, samt mere lokalt specifikke eksempler såsom ønsker om genetablering af Varde Sommerland og et nyt lægehus i Esbjerg. Kendetegnene for disse fællesskaber er, at man mødes uformelt i fællesområder og at stedet faciliterer muligheden for at mødes. Disse fællesskabsformer kræver, at hverdagsrutiner såsom fx at tage på legepladsen med familien opstår, at en gruppe frivillige initiativtagere arrangerer fester, fællesspisning og bålhygge eller at en gruppe aktive lokale forkæmpere får organiseret sig og sat fokus på manglende lægehus og sommerland. Her vil muligheden for at fællesskabet kan opstå være afhængigt af en lokalitet såsom et fælleshus, et fælles fest-telt og/eller udendørsarealer, der tillader at mange mennesker mødes.

4.3 Tendenser og tematikker fra de fem folkefestivaler

Ud fra de idéer til fællesskaber som festivaldeltagerne har bidraget med, tegner der sig et billede af følgende tendenser og tematikker, som vi har opsummeret i fire overordnede kategorier: (1) Nabofællesskaber med traditionsbundne arrangementer (2) Mødesteder i udendørs fællesarealer, (3) Sports- og musikaktiviteter, og (4) Mødesteder for værdibaserede fællesskaber.

(1) Nabofællesskaber med traditionsbundne arrangementer

En overordnet tendens som festivaldeltagerne har givet udtryk for med afsæt i flere forskellige former for fællesskaber er, at de gerne vil mødes på tværs af alder og kulturelle baggrunde for at blive klogere på hinanden, ikke mindst fordi det giver tryghed at kende sin nabo. Her har flere festivaldeltagere foreslået fællesspisningsarrangementer, som er kendetegnet ved et uforpligtende fællesskab; *“Det eneste, det kræver, hvis man har lyst til at deltage i fællesspisning, er, at man bestiller bord og er åben over for at tale med sine medpisere”* (Sandberg, Jane, s. 118, 2019). Det uforpligtende fællesskab er derfor en god igangsætter for at lære sine naboer at kende, da det skaber en uformel ramme, hvor man kan blive klogere på hinanden og dernæst hinandens idéer.

“Aktivitet på torvet for børn og voksne. Vi leger og spiller musik og teater sammen. Vi mødes i midtbyen. Det betyder noget for mig fordi byen samles på tværs og venner mødes.”

- Lean, 13 år, Varde, Model 96

“Fredagshygge med naboer. Vi spiser sammen og får en hyggelig tid. (Der er også drinks). Vi mødes i vores fællesarealer om sommeren og i Fælleshuset om vinteren. Jeg kunne godt tænke mig dette fællesskab for at lære naboerne bedre at kende og være social.”

- Antonio, 35 år, Roskilde, Model 20

“Tændstikker, der symboliserer mennesker på tværs af herkomst og alder. Et fællesskab, hvor vi interagerer, lever, spiser og taler sammen. Vi kan mødes både ude og hjemme. At møde andre mennesker, gør mig klogere på mig selv.”

- Jens, 51 år, Hareskovby, Model 16

“Vi har lavet en tallerken mad fordi vi godt kunne tænke os fællesspisning oftere. Vi kunne mødes til forskellige sociale arrangementer i vores fælles lokale. Vi nyder trygheden i at kende de mennesker vi bor tæt opad.”

- Stine og Michael, 33 år, Silkeborg, Model 81

“Fælles terrasse nu med en grøn væg som skaber et rum, som er hyggeligt. Vi griller og spiser mad sammen. Det betyder noget for mig fordi det er mine naboer. Konflikter løses nemt, når man kender hinanden.”

- Anita, 30 år, Vanløse, Model 95

“Hygge ved Sankt Hans og grill. Vi mødes til et fælles arrangement, som betyder meget for vores sammenhold.”

- Christoffer, 42 år, Svendborg, Model 31

“Samling rundt om et Sankthansbål. Vi mødes, hvor vi bor og griller, synger og laver snobrød sammen. Det er hyggeligt at snakke med sine naboer.”

- Kvinde, 35 år, Svendborg, Model 39

“Fællesspisning. Jeg vil gerne kunne mødes i et fælleshus i området og spise sammen med mine naboer. Det betyder meget for mig, at man har et fællesskab med dem som man bor tæt på.”

- Cecilie, 34 år, Roskilde, Model 15

“Popcornmaskine. Man spiser popcorn og hygger sig sammen med popcorn, og man kan tale og lege sammen. Vi mødes ved bålhuset i vores område. Det kunne være hyggeligt.”

- Alba, 8 år, Roskilde, Model 19

(2) Mødesteder i udendørs fællesarealer

Festivaldeltagerne er kommet med mange konkrete idéer til fysiske omdannelser af de fælles udearealer. Her er en væsentlig tendens og pointe fra festivaldeltagerne, at det er afgørende at have mødesteder, som har flere funktioner, således at børn på forskellige aldre kan lege og voksne kan mødes. Dernæst er der et stort ønske om at mødes udendørs og gøre noget aktivt sammen. Flere kommer med forslag til havefællesskaber, hvor vi på baggrund af anden forskning kan referere til at *“I byhaverne mødes man i haven omkring dyrkning i fællesskab, og derfor er det for mange nemmere at etablere kontakt på tværs af eksempelvis sociale eller kulturelle baggrunde”* (Sandberg, Jane, s. 34, 2019) og dernæst at *“Studier har vist, at byhaver kan have en præventiv effekt på hærværk i de områder, hvor de ligger, og mindske aggressiv adfærd”* (Sandberg, Jane, s. 33, 2019). Hernæst skal fremhæves, at hvis man har et ønske om at etablere en specifik form for fællesskab kan man ofte søge råd ved at orientere sig i de danske foreninger: *“Man kan altid søge råd i foreningen Vinterbadere i Danmark. Det er gratis at være medlem, og det har været en stor hjælp for os at kunne trække på deres ekspertise”* (Sandberg, Jane, s. 2019).

“Agilitybane til hunde. Vi træner hunde sammen. Det betyder noget for mig fordi det er sjovt at lave noget sammen med andre, der har den samme interesse.”

- Dagmar, 13 år, Them, Model 79

“Grill, borde, bænke og en legeplads. Der var lige plads til et barn. Her kan man grille og lege sammen på legepladsen. Det er hyggeligt for både børn og voksne.”

- Alexandra, Søborg, Model 18

“Jeg kunne godt tænke mig flere udendørs fællesskaber, hvor vi mødes ude i naturen og er fælles om havearbejde, solskin, venner og leg.”

- Mingus, 7 år, Roskilde, Model 3

“Hundeluftning / Hundegård. Vi går ture sammen og lufter hunde ved at gå i naturområder eller i hundeskov. Vi elsker vores egne og hinandens hunde og opbygger venskaber.”

- Mand, 47 år, Aalborg, Model

55

“Modellen viser et udspringstårn og et vinterbaderfællesskab.”

- Jørgen, 73 år, Gug, Model 48

“Naturområde med solsens og skygge. Vi går tur i naturen og leger sammen. Vi mødes på legepladser og boldbaner. Det betyder noget for mig at have plads og sted til at mødes og gøre det man vil.”

- Storm, 7 år, Oksbøl, Model 99

“Jeg kunne godt tænke mig udendørs fitness. Det betyder meget for mig med hygge og træning.”

- Kirsten, 72 år, Varde, Model 91

“Legeplads. Vi rutsjer og spiller. Vi mødes på Lupinvej. Det er vigtigt for mig, at der er aktiviteter for børnene.”

- Heidi, 47 år, Silkeborg, Model 72

“Badende med fælleshus og sauna. Vi vinterbader sammen. Fællesskabet betyder noget for mig fordi jeg godt kan lide kulde, varme, afslapning og spænding.”
- Kvinde, 39 år, Aalborg, Model 60

“Jeg drømmer om en pop-up Aperol-bar i haven en herlig, varm sommeraften. Her nyder vi et dejligt glas Aperol en sommeraften, hvor der er plads til afslapning, hygge, livsnyderi, samtaler og grin.”
- Maria, 44 år, Gladsaxe, Model 13

“Jeg drømmer om nyttehaver / krydderurtebede / væksthus i vores boligområde. Vi mødes der hvor pladsen er til at anlægge og plante. Det giver fælles ansvarsfølelse, noget at mødes om, fra jord-til-bord dannelse og kulturfællesskaber.”
- Maria, 38 år, Silkeborg, Model 74

“Brumlebasse fristed. Vi planter blomster sammen og laver naturområder til bier. Vi mødes på bænken ved bierne. Jeg elsker bier fordi de er vigtige for vores natur.”
- Elliot, 6 år, Svendborg, Model 32

(3) Sports- og musikaktiviteter

Flere festivaldeltagere har fremhævet, at de enten allerede er en del af et sports- eller musikfællesskab og værdsætter disse eller har et ønske om at etablere fællesskaber omkring sport og musik. I denne kategori har vi dertil inddraget forslag om gamerklubber, hvor man kan mødes fysisk og spille computer sammen. Ved disse former for fælles aktiviteter er en generel tendens, at det ofte er børn, som mødes i interessebårne fællesskaber, hvor de både tilegner sig konkrete færdigheder, hygger sig og skaber fællesskabsbånd med nye venner.

Dog er der også et stort ønske fra voksne festivaldeltagere om at genetablere denne form for fællesskab, da det ofte er noget man forsømmer i en travl hverdag eller fordi der simpelthen mangler tilbud til en voksen aldersgruppe. Flere festivaldeltagere nævner, at de anvender den lokale skoles udendørsfaciliteter som mødested til at dyrke sport. Musikinteressen vil derimod ofte kræve et indendørs lokale på fx den lokale skole eller i et fælleshus i boligområdet. Dernæst er en generel pointe som blev fremhævet af flere festivaldeltagere, at det er mest belejligt, hvis aktiviteterne foregår i nærområdet, da logistik er en afgørende faktor, og at den korte afstand skaber bedre vilkår for deltagelse både for en travl børnefamilie, en dårligt gående eller for folk med begrænsede transportmuligheder.

*"Basketballbane. Vi spiller basket sammen på skolen fordi det er sjovt."
- Dreng, 10 år, Outrup, Model 100*

*"En fodboldbane. Jeg hygger mig med mine venner når vi spiller fodbold sammen."
- Bertram, 12 år, Roskilde, Model 5*

*"Mig der spiller fløjte med en ny og fremmed person. Vi spiller musik sammen ude på en mark. Der har altid været musik i min familie og det er noget jeg godt kan lide."
- Pige, 14 år, Them, Model 82*

*"Det er en computer, hvor man kan lave spil. Vi mødes online og spiller sammen. Fællesskabet betyder noget for mig fordi det er sjovt og man kan blive bedre."
- Anton, 10 år, Middelfart, Model 25*

*"Det er en tennisbane fordi jeg tit erovre og spille sammen med mine venner eller familie. Vi mødes tæt på hvor vi bor eller går hinanden i møde. Det betyder meget for mig fordi det er hyggeligt og sjovt og jeg er sammen med venner og familie."
- Freja, 11 år, Silkeborg, Model 71*

*"Fodboldkamp. Vi mødes på banen og i omklædningsrummet. Fodbold betyder noget særligt for mig fordi der er et fællesskab på tværs af kulturer og sociale lag."
- Mads, 41 år, Kirkeby, Model 42*

*"Gamerhus. Vi spiller computer sammen med venner og det er sjovt."
- Danial, 11 år, Svendborg, Model 29*

*"Et kor. Vi synger sammen i fælleshuset i boligforeningen. Det betyder meget for mig fordi det er fedt at synge sammen."
- Katrine, 40 år, Svendborg, Model 41*

*"Turning Tables er et musikfællesskab, hvor vi mødes i Æblehaven og spiller musik. Det er fedt at lave musik og komme ud og spille."
- Tsige og Razaan, Roskilde, Model 1*

(4) Mødesteder for værdibaserede fællesskaber

Nogle festivaldeltagere kom med meget specifikke forslag til værdibaserede fællesskaber, hvorfor denne kategori bærer præg af en mere broget samling af eksempler. Det kunne være fællesskaber med en aktualitet nu og her fx ønsket om et nyt lægehus eller genetablering af Varde Sommerland. Det kan også være former for fællesskaber, hvor man samles om en fælles sag eller værdi såsom klimadagsordenen eller et kirkefællesskab. Disse fællesskaber vil ofte blot kræve et fleksibelt møde-lokale, som kan bookes eller et udendørs mødested, der tillader ro og fordybelse.

“Varde Sommerland genopstår. Vi hygger og prøver forlystelser. Det betyder meget for mig fordi vi mangler en turistaktivitet i byen.”
- Mirian, Varde, Model 98

“Et rum/samlingspunkt for os der hører stemmer. Vi deler erfaringer og hjælper hinanden til at forstå, hvad stemmerne siger. Vi mødes i et sted med ro og ingen forstyrrelser. Det betyder meget for mig fordi det er rart ikke at føle sig alene om at høre stemmer.”
- Sika, 33 år, Jelling, Model 69

“Et nyt lægehus. Det gamle er gået konkurs så 11.000 står nu uden egen læge. Det er vigtigt for mig fordi det er trygt at kende sin læge.”
- Kvinde, 62 år, Esbjerg, Model 94

“Ringborg, vindmølle, solfangere og jordvarme. Vi vil gerne lave et energifællesskab omkring varme, el og vand. Vi mødes på kroen og i fælleshuset. Fællesskabet hedder BELIHANE, hvor vi er sammen om at etablere og drive et energifællesskab.”
- Hanne, Lis, Niels Erik, Bent = 250 år, Roskilde, Model 24

“Labyrint. Fællesskabet om labyrinter går 8000 år tilbage og blev taget med i den kristne kirke. Her mødes vi i Nørre Uttrup Kirke. Det giver et godt socialt samvær, der er baseret på den lutherske folkekirke i Danmark.”
- Olavur, 72 år, Aalborg, Model 51

4.4 Borgergenererede idéer, ønsker og bidrag til fremtidens fællesskaber

De mange idéer, ønsker og bidrag fra festivaldeltagerne til fremtidens fællesskaber vidner om, at de fleste beboere har ønsker og drømme om at etablere flere og anderledes former for fællesskaber i deres boligområde. Der er altså ressourcer at hente i boligområderne, men spørgsmålet er, hvordan disse fortællinger og idéer kan blive aktiveret som et fælles gode.

På baggrund af anden forskning på området, kan vi referere til at *"... lokal udvikling i særligt yderområder kræver, at det er borgerne selv, som tager initiativet. Det dur altså ikke, at idéen pådannes af en myndighed, styrelse eller fond. Succesen er ganske enkelt betinget af, at tanken fødes ud af et lokalt og personligt engagement."* (Sandberg, Jane, s. 19, 2019). Derfor ser vi det som en væsentlig pointe, at vi som forskere indenfor bæredygtig byudvikling - eksempelvis SUMO - bør agere som 'oversættere', der faciliterer et mødested eller samtalerum mellem byplanlæggere, arkitekter og borgere, hvor det afgørende er, at borgerne føler ejerskab og kan genkende deres idéer i projekterne.

Med hensyn til at etablere fællesskaber lokalt er en væsentlig pointe fra anden forskning ligeledes at *"Frivillige er ildsjæle, der brænder, og de kan brænde ud. Derfor tror jeg, det er klogt at tænke, at de frivillige repræsenterer tidsbegrænset arbejdskraft, og ikke blive skuffet, når nogle ikke længere har lyst til at fortsætte. I stedet skal man være glad for den tid, de gav."* (Sandberg, Jane, s. 132, 2019). Konklusionen er herved, at for at få succes må man undersøge forudsætningerne for frivillighed og have en fleksibel tilgang til deltagelse. Dernæst er det væsentligt at have en fælles vision for fællesskabet og en positiv tilgang til regelsæt, hvor man definerer hvad man gerne må, frem for hvad man ikke må.

4.5 Refleksioner over metoder og format

Den legende og uformelle metodiske tilgang bevirkede, at de deltagendes motivation for at engagere sig og bidrage med idéer til fællesskaber kom løbende og ikke nødvendigvis var afsættet for deres indledende tilmelding. Denne ubevidste indgang til det at tage del i en byudviklingsproces fremhæves i anden forskning som en oplagt dialogstarter; *"Hvis man spørger flertallet af borgere direkte, om de vil være med til at udvikle deres landsby, vil de løbe skrigende bort. Ønsket om at tage ansvar for udvikling skal derfor opstå ubevidst og siden bevidstgøres i løbet af de planlagte landsbyværksteder"* (Sandberg, Jane, s.102-103, 2019).

Afsættet med en Escape Room oplevelse bevirkede dertil, at vi fik stor interesse for deltagelse fra særligt børnefamilier og unge. Dette vil vi fremhæve som en væsentlig pointe, da det ofte er svært at få inddraget netop denne gruppe borgere med mere traditionelle indgangsmetoder såsom beboermøder og borgerhøringer.

I SUMO arbejder vi med interventioner og eksperimenter i byrummet som en dialogstarter og katalysator for mulige fællesskaber. I den forbindelse kunne man således tænke sig en inddragelsesproces i byudviklingen, hvor beboere i samarbejde med nogle facilitatorer for en periode kunne få lov at stå for et projekt i lokalområdet. *"... byerne skal ses som rum for eksperimenter (...) netop fordi eksperimenter og udnyttelse af midlertidige byrum, som opstår for eksempel i forbindelse med nybygning eller renovering, kan give værdifulde erfaringer, som kan indarbejdes i byernes videre planlægning. Og i eksperimenterne kan borgerne inddrages og være med til at forme deres byer"* (Sandberg, Jane, s. 111, 2019).

5. Perspektiver

5.1 Borgerinddragelse, engagement og fællesskaber

Reformkommissionen har netop udsendt rapporten 'Nye Reformveje 3' med anbefalinger til reformarbejde, der øger produktiviteten, velstanden, beskæftigelsen og den sociale mobilitet i samfundet. Her fremhæves bl.a. de boligsociale indsatser og helhedsplaner i de almene boligområder, som et redskab til at samle aktører om løsning af komplekse problemer. I de boligsociale helhedsplaner kan almene boligforeninger, kommunale kræfter, civilsamfundsorganisationer, virksomheder og uddannelsessteder integreres i indsatser, der flytter individ og samfund.

De boligsociale indsatsers anerkendte arbejde vil SUMO gerne understøtte og særligt ved at undersøge, hvordan vi kan omsætte vores viden og praksisaktiviteter til konkrete projektaktiviteter og resultater, som kan anvendes i byudviklingsprocesser på tværs af boligområder, byer, regioner og landsdele. Her vil SUMO bl.a. kunne bidrage med borgerinddragende projekter, der styrker engagementet og fællesskaberne i boligområderne.

5.2 Samskabende byudvikling i almene boligområder

På SUMO arbejder vi med tre overordnede tilgange: (1) grundforskning, (2) interventionsforskning og (3) anvendt forskning, hvor den oplevelsesbaserede forskningsmetode danner grundlag for vores undersøgelsesdesign. Vi arbejder således i tre niveauer, hvor grundforskningen stiller spørgsmålet "Hvad er en social bymodel?", interventionsforskningen skaber et eksperimenterende mulighedsrum for at afprøve teser og skabe et samtaleforum blandt beboere, og den anvendte forskning har en problemløsende indgang til en konkret udfordring i fx et boligområde, hvor en model for følgende implementering afrunder projektet.

Når SUMO som forskningscenter inddrages i byudviklingsprocesser, fungerer vi derfor som mediator mellem aktører, der ikke nødvendigvis er i løbende dialog med hinanden. Det kunne være arkitekter, byplanlæggere, boligsociale teams og borgere. I disse processer tilbyder vi andre metoder end dem man traditionelt bruger ifm. samskabende byudvikling i almene boligområder. Dette har vi mulighed for at tilbyde både qua vores forsknings-tilgang samt vores inddragelse af den kulturhistoriske viden på Nationalmuseet, hvor vi kan tilbyde oplevelser og formidling som både engagerer og underholder. Derudover kan vi etablere et neutralt fællesskabende mødested, hvor lokale positioner gøres mindre tydelige, da vi mødes om hele Danmarks kulturhistorie.

5.3 Forskningsbaseret formidling af kulturhistorie

Forsknings- og formidlingsprojektet "Branden i fælleshuset" udbygger, styrker og nuancerer de tilgange af museumsforskningen, der betragter museumsoplevelsen som et særligt videnskabeligt eksperiment. Projektets teoretiske og metodiske tilgang, som vi betegner 'oplevelsesbaseret forskning', gør det muligt at få dybere indsigt i, hvordan kulturhistorisk viden om vores fælles fortid kan aktiveres og gøres meningsfuld i en omskiftelig nutid. Derved åbner projektet op for en radikal gentænkning af vores tidsforståelse.

Snarere end at betragte vores historie som en fremadskridende og lineær bevægelse, hvor tidlige hændelser falder som perler på en tråd, så vil vi med "Branden i Fælleshuset" foreslå, at kulturhistoriske hændelser kan skabe fundamentet for en ny og fælles videnshorisont. Ved at lade oplevelser og erfaringer af fællesskab i nutiden retningsbestemme blikket mod kulturhistorien, kan afgørende hændelser i deres forening nedbryde den kronologiske og fremadskridende logik for i stedet at tilbyde en kollektiv videnshorisont på tværs af tid og sted.

5.4 Ressourcer og potentialer i den almene boligsektor

I gennem nærværende samarbejde med BL har SUMO fået en utrolig vigtig indgang til de ressourcer og samarbejdspotentialer, der ligger i den almene boligsektor. Med et forskningscenter, der geografisk er situeret i København, styrker disse landsdækkende muligheder for lokale samarbejder og lokal forankring i hele landet, vores forskningsfelt, udsigelseskraft og bidrag til den almene boligsektor. Gennem denne type af samarbejde, hvor BL har inviteret os ind i deres netværk, styrker det muligheden for både at opdage nye perspektiver samt at opdyrke et bredt vidensgrundlag for at arbejde med kulturhistorien som igangsætter for bæredygtig byudvikling med afsæt i vores oplevelsesbaserede forskningsmetode.

Vores møder med lokale byudviklingsaktører i de fem festivalbyer har givet os konkrete idéer til fortsat at udvikle samarbejdet. Samarbejdsformen rummer en række interessante og relevante forskningsmæssige potentialer for både Nationalmuseet som kulturinstitution og SUMO som forskningscenter. Her har vi særligt en interesse i at anvende både kulturhistorien i forskningsøjemed og skabe møder med nye brugere af de kulturhistoriske museer. Ud fra de tilbagemeldinger vi allerede har fået fra de lokale samarbejdspartnere synes denne type af samarbejder at vække lokal genklang med en stor lyst til mere samarbejde på tværs af landet.

Vores klare fornemmelse er, at de lokale byudviklingsaktører efterspørger den form for engagement- og involveringsmetode, som ligger implicit i den oplevelsesbaserede forskningstilgang og som rummer et åbenlyst anvendt perspektiv. "Det Fælles Rum" kan blive et mødested og et udvekslingsforum, som tilbyder en mulighed for at lave en udvidelse af den stedbundne by-udviklingsproces. Her kan vi facilitere en platform, hvor vi bliver klogere sammen på tværs af landet med afsæt i de byudviklingsprocesser vi står overfor og som pågår parallelt i afgrænsede lokale processer. SUMO ser her et potentiale for at kvalificere de

byudviklingsprocesser, der foregår rundt i landet med afsæt i konkret praksis og den viden som nærværende projekt genererer og herved kvalificere de byudviklingsprojekter, der foreligger på tegnebrættet.

5.5 Perspektiver for fremtidigt samarbejde

Det kvalitative undersøgelsesformat indeholder klare forskningselementer, men hvis vi skal lave et dybdegående forskningsprojekt, kræver det en anden form for tilstedeværelse qua et længerevarende samarbejde i de enkelte boligområder. Undersøgelsen og projektet "Branden i Fælleshuset" åbner op for en række spørgsmål, som vi ikke har haft mulighed for at afdække, da afsættet har været at anvende korte endags-interventioner tilpasset festivalformatet. De korte interviews yder derfor ikke potentialet retfærdighed, da datamaterialet har en begrænsning qua rammen for interviewene, der kun tillod korte in situ interviews og hermed ikke dybdegående undersøgelsesmetoder. SUMO kunne derfor godt tænke sig at udforme projekter, som skaber mulighed for en længerevarende tilstedeværelse og dialog med beboerne.

Udstillingen "Det Fælles Rum" tilbyder en mulighed for, at de medvirkende borgere kan spejle sig i lignende idéer eller alternative visioner for lokal byudvikling. Selve udstillingen indeholder ikke en mulighed for interaktion, men SUMO arbejder netop nu på en digital platform, finansieret af Carlsbergfondet, som netop har til formål at bringe viden fra forskellige forskningsprojekter i spil samt sammenholde indsigter og perspektiver fra forskellige byudviklingsaktører, boligsociale medarbejdere, borgere, lokalpolitikere og forskere.

Et konkret output som blandt andet er kommet ud af projektet, er et nyopstartet samarbejdsprojekt med Det Kgl. Danske Videnskabernes Selskab med titlen "Viden skaber fremtidens hjem". Her arbejder SUMO videre med de boligsociale helhedsplaner, inspireret af samarbejdsformen for "Branden i Fælleshuset", hvor nogle af kontakterne til de lokale byudviklingsaktører stammer fra BL-projektet. Vi

har således fået skabt et netværk, som vi arbejder videre med og som danner grundlag for flere former for samarbejder, som vi sætter stor pris på og som vi kan se nogle spændende perspektiver i.

Projektet "Branden i Fælleshuset" taler ind i en allerede eksisterende forskningslitteratur (se titler mærket med en stjerne i litteraturlisten), der handler om at anskue den kulturhistoriske oplevelse som afsæt for yderligere inddragende viden og samskabelse. I denne sammenhæng vil den oplevelsesbaserede forskning og indsigterne fra nærværende projekt kunne give et relevant input ved at nedbryde grænsen mellem museumsoplevelse og forskningsproces.

6. Kommunikation og mediedækning

6.1 Nationalmuseets projekthjemmeside

På Nationalmuseets Forskningscenter for Sociale Bymodellers hjemmeside har vi tildelt projektet en side, som formidler bevæggrunde for samarbejdet mellem BL og SUMO, projektets baggrund og formål, de kulturhistoriske nedslag, samt den digitale udstilling "Det Fælles Rum".

6.2 Pressemeddelelse, LinkedIn og Twitter

Ved projektets opstart sendte Nationalmuseet en pressemeddelelse ud til Ritzau d. 27. april 2023, hvor projektet og samarbejdet blev annonceret. Dernæst kommunikerede vi løbende fortællinger, billeder og videoer fra vores aktiviteter på de fem folkefestivalerne via Nationalmuseets platforme på LinkedIn og Twitter.

6.3 Kulturnat i København på Nationalmuseet 2023

Til Kulturnatten i København d. 13. oktober 2023 er det muligt at prøve Escape Room'et "Branden i Fælleshuset". Campingvognen bliver kørt ind på pladsen foran Nationalmuseets hovedindgang og vil være blikfang for de mange kulturnatsgæster.

6.4 Kulturmonitor, Roskilde Damp Radio, TV2 Nord, P4 Syd, P1 Kultur

Kulturmonitor bragte den første artikel d. 28. april 2023 med fokus på at annoncere projektet "Branden i Fælleshuset" og samarbejdet mellem BL og SUMO. Roskilde Damp Radio lavede et interview med Mikkel Heller Jensen d. 4. maj med fokus på at formidle projektet og erfaringerne fra den første folkefestival i Roskilde. TV2 Nord lavede et interview med Helene Buchhave Lind d. 13. maj 2023 med fokus på festivaldeltagernes reaktioner og deltagelse på folkefestivalen i Aalborg, P4 Syd Weekend lavede et interview med Mikkel Heller Jensen d. 10. juni 2023 med fokus på festivaldeltagernes reaktioner og deltagelse på folkefestivalen i Varde. P1 Kultur lavede en re-portage fra Escape Room'et "Branden i Fælleshuset" d. 29. juni 2023, hvor interviewerens var inde i campingvognen og forsøge at løse mysteriet, hvorefter Mikkel Heller Jensen og Helene Buchhave Lind blev interviewet om projektets forløb og formål samt resultatet af de modeller festivaldeltagerne byggede.

7. Tak til

Det projektledende SUMO-team bestående af Mikkel Heller Jensen og Helene Buchhave Lind vil gerne udtrykke en stor tak til de honoraransatte, praktikanter og frivillige, som har været tilknyttet projektet og ydet en ekstraordinær indsats for at få projektet til at lykkes.

Tak til Victoria Margrethe Fabricius Grut og Cansu Naz Tekir, som har været med til at designe og ombygge campingvognen for til slut at få scenografien til at spille. Dernæst at have iført sig guldkjole og skiftevis at have ageret gamemaster inde i Escape Room'et på de fem folkefestivaler. Og sær-ligt tak til Canzu Naz Tekir for grafisk design af plakat, flyers og andet kommunikativt materiale. Tak til Amanda Poulsen, som har hjulpet med at indsamle, registrere og udvælge de kulturhistoriske

genstande og rekvisitter til Escape Room'et. Dernæst for at have lavet forskerinterviews, kvalitetssikre det kulturhistoriske indhold i Escape Room'et og endelig for at have ageret formidlingsvært på de fem folkefestivaler og introducere "Branden i Fælleshuset" mysteriet til de deltagende festivalgæster. Tak til Sune Harild, som agerede Escape Room-konsulent og var med til at designe og ombygge campingvognen, lave lysdesign, skrive mysteriet, lave gåder samt installere koder og låse i campingvognen. Tak til Kåre Kasper Marling Kiib for at filme forskerinterviews, producere lyddesign til Escape Room'et og facilitere samtale-workshops på de fem folkefestivaler. Tak til Ida Louise Juul Holgersen for at indkøbe workshop-materialer og facilitere modelworkshops på de fem folkefestivaler.

Alt i alt en stor tak til hele ovenstående SUMO-team, som har været med til at realisere "Branden i Fælleshuset" og sikre, at festivaldeltagerne på BLS fem folkefestivaler fik en fantastisk oplevelse!

8. Referencer

Nielsen, Morten, Social Urban Modelling - A How-to Manual for Urban Survival, (Inaugural professorial lecture, 28 November 2022)

Nielsen, Morten, Yaneva, Albená og Jimenez Alberto Corsin, Reclaiming models: An introduction to modulation and social modelling in urban theory, (Wiley, City and Society, 2022)

Reformkommissionen, NYE REFORMVEJE 3 (Reformkommissionen, Maj 2023)

Sandberg, Jane, Come Together - Fællesskaber i Danmark, (Strandberg Publishing, 2019)

Sandberg, Marie; Christensen, Søren; Jespersen, Astrid Pernille, Kultur som praksis: Etnologiske perspektiver på individualitet og fællesskab, kultur og historie / Fællesskaber i kulturvidenskabeligt perspektiv. (København: Hans Reitzels Forlag, 2017)

“SUMO”, Nationalmuseet, set 28. August 2023
<https://natmus.dk/museer-og-slotte/sumo/projects/branden-i-faelleshuset/>

“Vi Samles”, BL – Danmarks Almene Boliger, set 28. August 2023
https://visamles.dk/om_kampagnen

Kulturmonitor, Nationalmuseet sender forskningsprojekt forklædt som escape room ud på de danske landeveje, set d. 28. August 2023
<https://kulturmonitor.dk/kulturarv/art9325507/Nationalmuseet-sender-forskningsprojekt-forklaet-som-escape-room-ud-pa-de-danske-landeveje>

Ritzau, Nationalmuseet rykker ud til fem byer med rullende 'escape room', set d. 28. August 2023
<https://via.ritzau.dk/pressemeddelelse/nationalmuseet-rykker-ud-til-fem-byer-med-rullende-escape-room?publisherId=13560791&releaseId=13678376>

Roskilde Damp Radio, Nationalmuseet rykker ud til 5 byer med rullende escape room, set d. 28. August 2023
<https://www.dampradioen.dk/kulturscenen/>

TV2 Nord, I campingvognen ventede en grav, en brand og høje brøl fra et skab, set d. 28. August 2023
<https://www.tv2nord.dk/aalborg/i-campingvognen-ventede-en-grav-en-brand-og-hoeje-broel-fra-et-skab>

P1 Kultur, Nationalmuseet har lavet et escape room, set d. 28. August 2023
<https://www.dr.dk/lyd/p1/kulturen-pa-p1/kulturen-2023-06-29-15-03>

P4 Syd Weekend den 10. juni 2023.

*Achiam, M., M. Haldrup and K. Drotner, (Eds.) (2021). Experimental Museology: Institutions, Representations, Users, Taylor and Francis.

*Black, G. (2012). Transforming Museums in the Twenty-First Century. London, Routledge.

*Macdonald, S. and P. Basu, (Eds.) (2007). Exhibition experiments. Malden, MA, Blackwell Pub.

*Bjerregaard, P., (Ed.) (2020). Exhibitions as Research: Experimental Methods in Museums. Milton, Routledge.