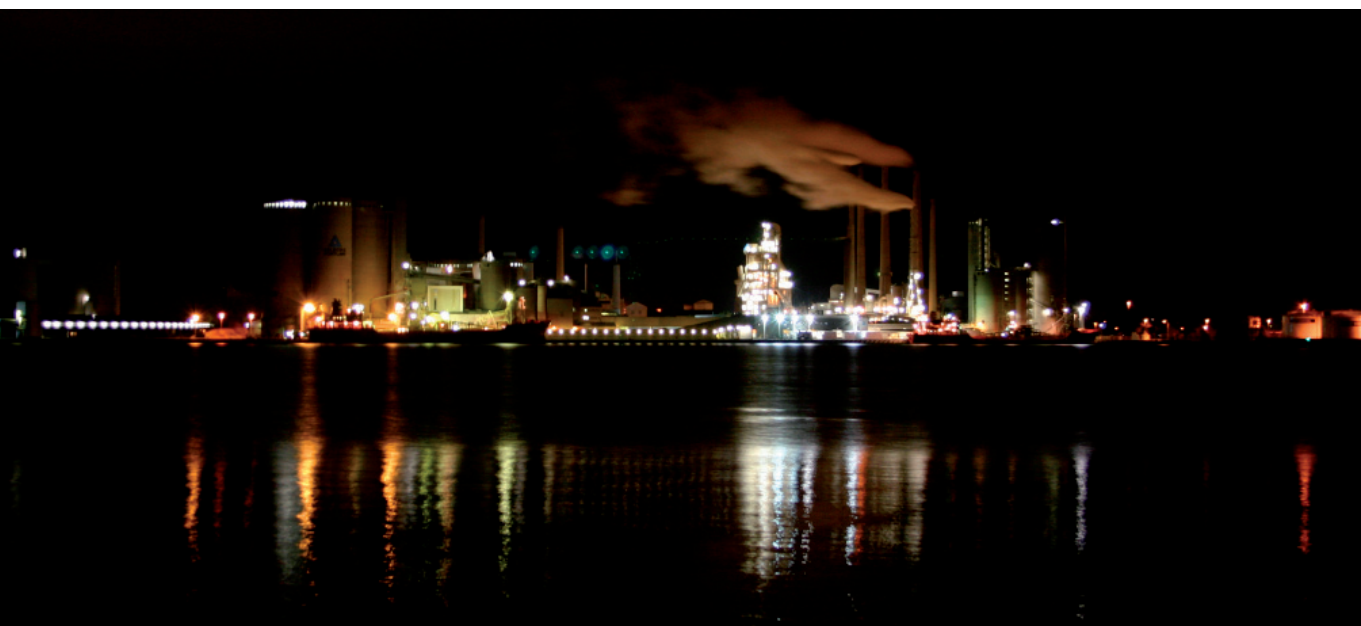


Kulturarvskommune Aalborg

AF LARS CHRISTIAN NØRBACH OG MORTEN PEDERSEN



De mægtige levn efter cementindustrien er blandt de stærkeste vidnesbyrd om, hvordan det østlige Limfjordslands historie har været formet af de fælles forudsætninger, som landskabet har budt på – fjorden og råstofferne i undergrunden. Aalborg Portland er 'still going strong'. Foto: Morten Pedersen.

Da Kulturarvsstyrelsen og Realdania i 2005 skød projektet "Kulturarvskommuner" i gang, ville ikke mindre end 54 af landets 98 kommuner gerne være med. Men kun fire kommuner kom gennem nåleøjet og fik del i de midler, der blev stillet til rådighed af Kulturarvsstyrelsen og Realdania: Haderslev, Hvidovre, Hjørring og Aalborg.

Årsagen til den overvældende interesse for projektet er ikke svær at få øje på. Kort forinden havde Kulturarvsstyrelsen og Realdanias undersøgelse "Kulturarv - en værdifuld ressource for kommunernes udvikling" nemlig klart vist, at kulturarven besidder et stort potentiale, når kommunerne ønsker at udvikle deres profil eller at tiltrække borgere, erhverv og turisme. Det kan blandt andet nævnes, at blandt de adspurgte, der udgjorde et repræsentativt udsnit af befolkningen, tilkendegav 79%, at de ville foretrække en bolig i en bygning med kulturarvsværdi, også selvom boligen ville være 500 kr. dyrere om måneden. Tilsvarende var 53% af virksomhederne villige til at betale ekstra husleje for en bygning med kulturarvsværdi, og ikke mindre end 93% af borgerne og 88% af virksomhederne ønskede, at kommunen tager hensyn til kulturarven i forbindelse med nybyggeri, trafikforhold, udlægning af erhvervsområder, udviklingsplaner mm. Kulturarvskommuneprojektet fulgte op på det klare budskab og ændrede perspektivet på kulturarven – fra et passiv, der står i vejen for udvikling, til at være en aktiv ressource. Det konkrete mål var udviklingen af metoder til

indarbejdelse af denne ressource i den fysiske planlægning for dermed at skabe erfaringer, der kan stå til rådighed for andre kommuner, som ønsker at gøre de fire pilotprojekter kunststykket efter.

Nordjyllands Historiske Museum har gennem en årrække bidraget til planlægningsopgaver på både regions- og kommunalt niveau, og det var derfor nærliggende for museet at deltage aktivt i arbejdet i Aalborg Kommune, dels med den overordnede koordinering, dels i de mange delprojekter undervejs. Projektet løb af stabelen 2006-2007 under betegnelsen "Kulturarvskommune Aalborg", og det væsentligste produkt har vel nok været en indarbejdelse af kulturarven i den Planstrategi09, der skal føre frem til den nye kommuneplan.

Industriens kulturarv skal genanvendes

I Aalborg kommune valgte man at sætte fokus på industriens kulturarv som en ressource for opbygningen af kommunens identitet og som en af de unikke oplevelsesværdier, der kan styrke tiltrækningskraften overfor nye borgere, erhverv og turisme. Det var altså en samlet målsætning at finde og udnytte elementer, der både kan indgå i etableringen af en fælles fortælling for de gamle kommuner Nibe, Hals, Sejlflod og Aalborg og samtidig være med til at brande Aalborg udadtil. I begge henseender byder industriens kulturarv på oplagte muligheder.

Ved 1800-tallets slutning og frem mod 2. Verdenskrig udviklede Aalborg sig til et af landets betydeligste industricentre. En række store virksomheder bragte sociale og økonomiske forandringer med sig, æn-



En af forudsætningerne for Aalborgs markante industrielle udvikling var sikringen af en tilstrækkelig vanddybde ved indsejlingen til Limfjorden, så der med moderne skibstrafik kunne fragtes varer og råmaterialer til og fra fabrikkerne ved Aalborg. Den blev opnået i 1880'erne – på lokalt initiativ og uden støtte fra staten – ved uddybningen af Hals Barre. Fyret står på den måde som et af nøgleelementerne i landsdelens industrielle kulturarv. Foto: Bjarne Høj.





Den industrielle udnyttelse af fjorden som transportvej og af råstofferne i undergrunden skabte en eksplosiv udvikling i årtierne omkring 1900. En af de brancher, der blev toneangivende i dette samlede spring fremad, var spritfremstillingen, som De Danske Spritfabrikker fra 1931 samlede på den nyopførte spritfabrik med eget havneanlæg i Aalborgs vestby. Foto: Morten Pedersen.

drede landskabet radikalt og kom til at profilere byen på landsplan og internationalt. Det var en proces, der krævede store visioner, kreativitet og ikke mindst risikovillighed, men som samtidig udsprang af de fælles landskabelige betingelser i hele den østlige Limfjordsregion. Forudsætningen var udviklingen af fjorden fra det gamle Limfjordslands livsnerve til en industriel infrastruktur, og en af hovedmotorerne blev den storindustrielle udnyttelse af de kridtforekomster, der præger landskaberne langs fjorden. Den samlende fortælling om fjorden som transportvej, råstofudvindingen og storbyens markante industriudbygning var derfor grundlaget for udvælgelsen af de lokaliteter, bygninger og landskabselementer, der indgik i kulturarvskommuneprojektet.

Aalborg har for længst lagt rollen som industriby bag sig og er nu godt på vej ind i videnssamfundet. Det er en transformation, der på mange måder er en succes, og som kan sammenlignes med andre større byer i Danmark. Men undervejs i transformationen byder den industrielle kulturarv på muligheden for en identitetsmæssig forankring i den fortælling om vovemod og evnen til at håndtere morgendagens udfordringer, der både regionalt og på landsplan kan profilere byen som noget helt særligt. Det er en fortælling, der kommer meget synligt og klart til udtryk i nogle af de mest imponerende industrianlæg i Nord-europa, helt på linie med de berømte i Ruhr-distriktet, og i de spor

efter råstofudvinding og industriens transportstrukturer, man finder overalt langs Limfjorden.

Kommunen med den gode historie trækker stærkere folk til end kommunen uden, og med indarbejdelsen af den industrielle kulturarv i Planstrategi09 blev et afgørende skridt taget i retning af skabelsen af en lokal planlægning, der kan udnytte kulturarvsværdierne som en ressource og ikke blot forudsætter dem fjernet ved først givne lejlighed.

DAC-MAN

Ud over at udvikle vigtige fortællinger og dermed pege på centrale identitetsskabende kulturarvsværdier har Kulturarvskommune Aalborg arbejdet med udviklingen af nye metoder til inddragelse af borgerne i debatten om håndteringen af den fysiske kulturarv. Det er blandt andet sket med inspiration i en ny type spil, der går under betegnelsen ARGs, og som sikrer, at brugerne kommer ud på lokaliteterne, at de er fysisk aktive, og at de lærer noget om - og tager stil-

På Historiens dag lancerede Kulturarvskommune Aalborg skattejagten DAC-MAN på Dansk Andels Cementfabriks nedlagte anlæg i Lindholm. Fabrikken, der blev opført efter arkitekterne Posselt & Simonssens tegninger i 1923, gemmer på en skat. Men hvilken skat? Og hvor findes den mon? Skattejagten blev afviklet med mobiltelefon, enten ved at sende og modtage SMS'er eller ved at modtage telefonopkald via en interaktiv voice responstjeneste, eller ved at aflæse fysiske poster. Foto: Bente Jensen.



ling til sammenhængen mellem fortid, nutid og fremtid i bygninger og landskabsstrukturer.

ARGs er en forkortelse for Alternate Reality Games eller Augmented Reality, dvs. spil, der skaber og foregår i en slags alternativ virkelighed. Som regel har spillene karakter som en såkaldt quest, hvor opgaven er at løse en serie af gåder eller at opklare et mysterie. Spillebrættet er den virkelige verden, men med moderne kommunikationsmidler, gerne mobiltelefoner, tilføjet en fiktiv dimension, således at grænsen mellem virkeligheden og fiktion bliver svær at trække. Kulturarvskommune-projektet valgte at afprøve en sådan ARG som et middel til formidling og diskussion af konkrete kulturarvselementer, bl.a. bygningerne og anlæggene fra Dansk Andels Cementfabrik i Lindholm. Spillet blev lanceret på Historiens Dag, 3. juni, og det blev selvfølgelig kaldt DAC-MAN, så der både kunne henvises til fabrikkens navn og alle computerspils moder PAC-Man. Fremgangsmåden og plottet fremgik af det indledende telefonopkald:

"Du må hjælpe mig... Tiden er knap... Jeg er... Jeg... Selv mit navn er ved at blive glemt... Jeg kan ikke huske... Jo, selvfølgelig. De kaldte mig DACMAN. Jeg arbejdede her på D.A.C., Dansk Andels Cementfabrik – eller DAC, som man også kalder det – for lang tid siden. Fra 1917 til 1957 for at være præcis. Men hør her... der er en værdifuld skat, en dyrebar arv, gemt på DAC-området. Den er ved at blive glemt... En forårsdag i 1957, den 3. juni for præcis halvtreds år siden, blev jeg pludselig revet væk af en arbejdsulykke. Det var ikke ufarligt at arbejde på cementfabrikken dengang skal du vide... Hallo, er du der? Nu er jeg dømt til at vandre rundt på det gamle fabriksområde. Indtil der er nogen, der finder skatten, der ligger gemt på cementfabrikken. Først da får jeg fred. Det kan kun gøres hvert halvtredsindstyvende år. Så i dag er dagen. Den 3. juni 2007. En historisk dag. Du må hjælpe mig... Tiden går... Du skal opklare nogle spørgsmål for mig... Lad os holde kontakt via SMS... Hvis du vil hjælpe mig, så send beskeden "DACMAN OK" til 1231... Tiden er knap... HJÆLP MIG... SEND "DACMAN OK" TIL 1231. JEG STOLER PÅ DIG. JEG ER VED AT FORSVIN... (...forbindelsen bliver brat afbrudt)."

Gennem spillet blev spillerne med SMS'ere og telefonopkald via en interaktiv voice responstjeneste guidet rundt på området for at afdække spor og ar i landskabet efter den industrielle aktivitet på stedet. Langsomt kom det til at stå klart, at skatten er selve kulturarven i området, og spillet mundede ud i, at deltagerne via SMS skulle formulere deres bud, hvad der er DACMANs skat, hvilke dele der skal bevares, og hvad den skal bruges til i fremtiden. Den typiske kommentar var noget i retning af: "mega fedt, vi er lokale, men har set steder og hørt historie vi ikke kendte, spændende opbygning". Det lykkedes tydeligvis at nå en målgruppe, der normalt ikke er aktiv i den traditionelle borgerinddragelse omkring den fysiske planlægning.

Fortsat samarbejde om kulturarven

På grundlag af projekterne i de fire kommuner udarbejdede Kulturarvsstyrelsen en publikation Kulturarven – et aktiv, der bl.a. formidlede de resultater og metoder, som blev udviklet i kulturarvskommunerne, til inspiration fra andre kommuner (se www.kulturarv.dk).

Deltagelsen i projektet gav såvel Aalborg Kommune som Nordjyllands Historiske Museum mod på at arbejde videre med udviklingen af kulturarven som en aktiv ressource i planlægningen, og i det felt, man i dag med en bred term kalder oplevelsesøkonomien. Kommunerne er efter strukturreformen den største forvalter af kulturarven i Danmark, og museet vil i de kommende år arbejde målrettet for at bidrage positivt til samarbejdet med de kommuner, som vores ansvarsområde dækker, om udviklingen af denne værdifulde ressource.