



# Länge leve platsen!

- Projektmodell för deltagarbaserat skapande i kulturmiljö

# Sagt om "Ut ur gruvan kommer..."



## Inledning

Hur kan industrihistoriska kulturmiljöer bli tillgängliga och relevanta för fler? Frågan var utgångspunkten i projektet Levande kultur- och industriarv som ledde fram till texten du nu har framför dig. Under hösten 2022 genomfördes en kartläggning av kulturmiljöer i nordvästra Skåne. Där undersöktes potentialen platserna hade för att utvecklas som mötesplatser och besöksmål. Bjuvs kommun blev i början av 2023 vald till pilotkommun för att testa en idé där kulturskapande skulle möta kulturarvande.

Det vi ville med projektet var att:

- Ge ungdomar större ägandeskap till och kunskap om sin kulturmiljö
- Visa nya sätt kulturmiljö kan gestaltas och användas
- Få fler att prata om platserna i nya sammanhang
- Skapa möten över generationsgränser

De fyra målen uppnåddes genom projektet ungdomarna själva döpte till Ut ur gruvan kommer... Vägen dit var krokig, spännande och lärorik. Det är erfarenheterna från vårt arbete vi vill sprida genom den här texten. Nu får ni fortsätta arbetet med att göra våra kulturmiljöer tillgängliga och relevanta, men också roligare för fler. Lär av våra misstag, hitta era strategier och utveckla konceptet så att målen inte bara uppnås utan även fördjupas och skapar värde i era kulturmiljöer.

## Fakta om projektet

Levande kultur- och industriarv initierades av kulturcheferna inom Familjen Helsingborg. Familjen är ett samarbete mellan kommunerna Bjuv, Båstad, Helsingborg, Höganäs, Klippan, Landskrona, Perstorp, Svalöv, Åstorp, Ängelholm och Örkelljunga. Samverkan sker inom flertal samhällsområden såsom näringsliv, kultur och lärande.

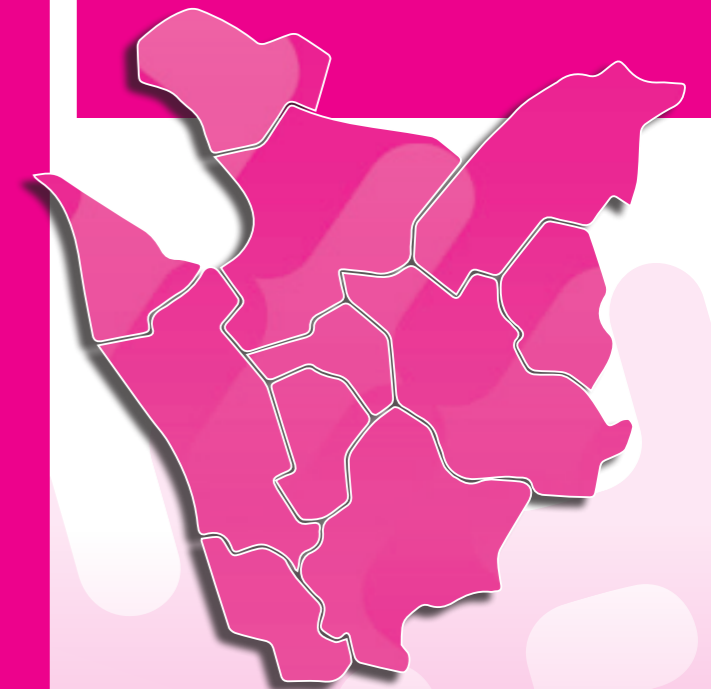
Syftet med projektet var att undersöka tillvägagångssätt för att tillgängliggöra och utveckla besöksmål inom kulturarvssektorn. Nordvästra Skånes historia skulle breddas med fler perspektiv och komma fler invånare till del. Tillgängliga kulturmiljöer berikar och bidrar till högre livskvalitet, en mångsidig, sammanhängande stad- och landsbygd och en djupare känsla av gemenskap, tillhörighet och lokal stolthet.

Levande kultur- och industriarv är finansierat med utvecklingsbidrag från Familjen Helsingborg och kommunsamverkansbidrag från Region Skåne.

## Vilka är vi?

Projektgruppen i Bjuv bestod av:

Hanna Aili – projektledare  
Josefine Bladh – kultur- och fritidschef  
Catarina Månsson – kulturchef  
Martin Lind – fritidschef  
Victoria Hult – planarkitekt  
Philip Lindholm – fritidspedagog  
Eugenia Brescaru – bibliotekarie



## Några ord från projektledaren

Hur når vi ungdomar?! Vad skulle kunna få tonåringar engagerade i sin lokalhistoria på sina villkor och under sina förutsättningar? Finns det någon möjlighet att de även skulle kunna få uttrycka sin förståelse för en industrihistorisk kulturmiljö?

Ungdomarna var den stora nöten att knäcka. Engagemang kring kulturarv och kulturmiljöer finns hos både kommuner, hembygdsföreningar, företagare och privatpersoner. Mycket tack vare eldsjälarna finns lokalhistoria bevarad och redo att plockas fram och användas. Men nu skulle vi göra det relevant för fler och ge nya målgrupper chansen att se potentialen i det fysiska kulturarvet som lämnat spår i landskapet.

I brist på annan inspiration gick jag tillbaka till mitt tonåriga jag och funderade på varför jag hoppade på diverse kreativa projekt min lilla hemkommun erbjöd mig. Nog måste det finnas ungdomar som var lika nyfikna som jag?

Grundidén som jag landade i skrev jag ner på följande sätt:

*Ta in en kulturaktör som arbetar med skapande skola. Arbeta utifrån platsen tillsammans med unga i syfte att kunna framföra detta under ett litet arrangemang på platsen. Låta gruppen av unga besöka platsen, träffa föreningar och lära av historien tillsammans med workshopsledare.*

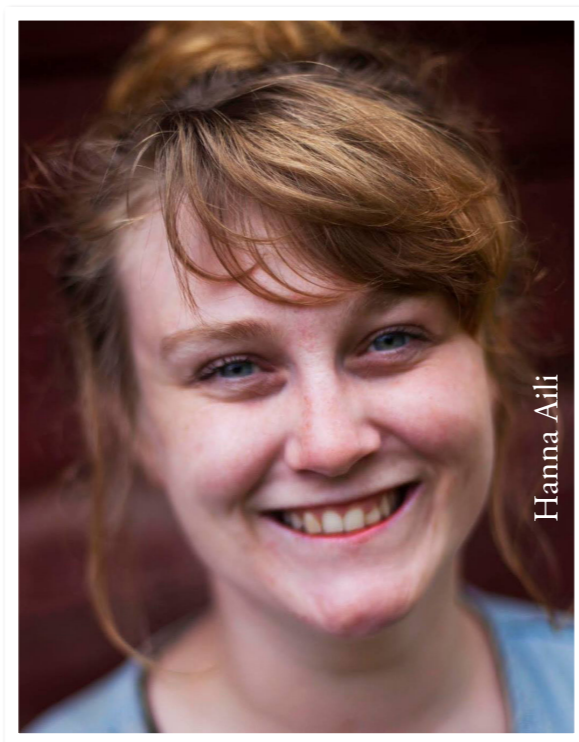
*Vilka unga kan se lite olika ut. Kanske kulturskolans elever? De på fritidsgården? Samarbeta med ett studieförbund? Men jag tänker utanför ordinarie skoltid.*

*Till arrangemanget kan man sen koppla visning av bilder eller film från när platsen brukades.*

*Bjud in andra aktörer som kan och vill bidra. Med sina perspektiv, erfarenheter och hålla i aktiviteter i egen regi.*

Vägen från grundidé till genomförande kanske inte var enkel men ändå ganska rak. Det var det här vi gjorde. Hur vi gjorde beskrivs i den här projektmodellen.

Vi kallar det projektmodell men kan också ses som en kaka att plocka russin ur. Det vi gjorde i Bjuv var nytt för alla inblandande och vi prövade oss fram, löste problem och var nervösa om idén skulle hålla. Vi gjorde det, kanske inte perfekt, men nu kan ni lära av våra misstag...och våra framgångar från arbetet med Ut ur gruvan kommer...



## Hur projektmodellen är uppbyggd

Den här projektmodellen går igenom faserna i arbetet med Ut ur gruvan kommer...

Först kommer en beskrivning av de bakomliggande tankarna som ledde fram till inriktningen för projektet.

Därefter beskrivs varje fas i projektet. Som i varje projekt blir saker inte alltid som man tänkt sig. Därför beskrivs varje fas utifrån två vinklar. Vår plan å ena sidan och utfall med lärdomar å andra sidan.

Faserna i projektet kan ses som två parallella spår. Ett som rör den kreativa processen och arbetet med ungdomarna och ett som syftar till att förankra projektet i lokalsamhället och de som har anknytning till platsen. De två spåren är inte skilda från varandra utan går ihop som ett blixtlås för att alla tänder mot slutet stänger kedjan under aktiviteten, pop-up eventet.

Ut ur gruvan kommer...delaktighet. Arbetet präglades av många aktörer från skilda fält som alla satte sin prägel och möjliggjorde projektet. Några av de rösterna kommer fram här i modellen och berättar om varför de valde att vara en del i arbetet och vad de fått med sig.

Modellen vänder sig till dig som vill testa deltagarbaserat skapande i kulturmiljö, oavsett om du är kulturutvecklare, fritidsledare, planarkitekt, föreningsaktiv eller företagare. Förhoppningen är att modellen ska ge de argument och verktyg som behövs för att kunna anpassa projektet till din verksamhet.



# Deltagarbaserat skapande i kulturmiljö – projektets utgångspunkter

*”Jag vill att det ska hända något oväntat på platsen – som ett pop-up event”*  
- Josefine Bladh, förvaltningschef kultur- och fritidsförvaltningen

Att göra ett arrangemang i kulturmiljön som skulle undersökas var utgångspunkten i projektet. Ett tillfälle för ungdomar att ta plats i rummet och uttrycka sin tolkning av lokalhistorien. Verktögen för att kunna börja tolka sin historia kommer från två håll.

- Kulturutövare som kan leda dem i den skapande processen.
- Personer som kan berätta platsens historia.

Metoden för projektet bygger på idéer kring deltagarbaserad kultur där en medskapande öppen process står i centrum. Kulturskapandet ses här som en plattform för att bygga nya relationer mellan människor. Ofta i syfte att ge plats till perspektiv och berättelser som sällan hörs och att deltagarna ska komma stärkta ur projektet.

Vill du läsa mer om deltagarbaserad kultur? Läs region Skånes rapport ”Tillsammans skapar vi kultur”, 2023

Det innebar att vi från början inte definierade vad vi ville att slutresultatet skulle bli, även om vi hade ramar att förhålla oss till. Processen blir det viktiga att förhålla sig till, inte slutresultatet. På det sättet kan arbetet verkligen utgå ifrån platsen och dess kontext vilket gör varje projekt unikt.

Det är dock viktigt att vara så tydlig som möjligt med vad som går att påverka och inte. Vårt projekt genomfördes på initiativ av kommunen och alla som valde att delta gjorde det utifrån den redan bestämda projektiden. Inom idén fanns det utrymme att påverka sin del i projektet men riktningen var redan satt. Genom hela projektet pågick en diskussion där vi vägde öppenhet i relation till styrning, vilket kommer bli tydligt i den här projektmodellen. En av svårigheterna med en medskapande process är också att förutse vilka resurser som kan behövas. Det kan röra både kompetens och ekonomiska resurser.

För att kunna navigera i ett medskapande projekt är det viktigt att syftet är tillräckligt tydligt att kunna falla tillbaka på. Även om projektet kan ha flera mål kan det vara viktigt att definiera vad som går först. Är det att ge ungdomarna en röst, levandegöra lokal historia eller är det sociala viktigast? Att vara lyhörd och kunna anpassa sig är centralt för ett deltagarbaserat projekt.

## Skånes kulturplan

Att främja delaktighet och medskapande är en av fem prioriterade områden i Regional kulturplan för Skåne 2021–2024. För att skapa förutsättningar för att fler ska känna sig delaktiga i kulturlivet krävs former för inkluderande skapandeprocesser. Den fastslår att ”Genom ett utvecklat samarbete mellan professionella kulturaktörer, kommuner, den idéburna sektorn och lokalsamhället skapas förutsättningar för ökad delaktighet”

## Jessica Jönsson, stadsantikvarie Helsingborg

*Kulturarvet är en resurs, på så många vis.*

*De stora lokalerna vid Höganäs Borgestad tegelbruk i Bjuv ekade ganska tomma, med tanke på så många människor som tidigare jobbat där. Så är det för många industrier. Verksamheter läggs ner, flyttas och förändras. Men genom att vi bevarar byggnader och andra fysiska spår så ser vi till att historien finns levande, mitt ibland oss. Även om en plats och verksamhet förändras så kan nya möjligheter skapas. Med en varsam omvandling kan vi fortfarande läsa och förstå platsen samtidigt som vi fyller byggnaderna med nytt liv. Med många tidslager som adderats genom tiderna har man chans att skapa en unik plats med höga upplevelsevärden.*

*När det kommer till frågan vems kulturarv vi ska spara så är det en demokratisk fråga. Allas historia, oavsett socioekonomisk, etnisk eller religiös tillhörighet, ska finnas kvar. Miljöer som bär berättelser om hur människor har levt och arbetet måste bevaras för att olika perspektiv ska berättas. Hur såg en arbetsdag ut för den som arbetade på bruket? Vilka villkor rådde? Med många berättelser kan fler människor känna tillhörighet.*

*Äldre byggnader och miljöer som har fått växa fram successivt, med spännande historia och som vid tegelbruket i Bjuv med vacker tegelarkitektur, kan bidra till kreativitet. Dessa platser kan ofta vara tillåtande och inspirerande, på ett annat sätt än mer tillrättalagda platser. ”Ut ur gruvan kommer...” lyfte en miljö för en helt ny målgrupp och fyllde den med nytt liv. Äldre, bevarade industrimiljöer som har tomma lokaler kan skapa möjligheter för nya målgrupper att hitta något som passar just deras verksamhet och profil. Storlek på lokaler, prispåbud och läget i en stad är några aspekter som kan påverka vilka verksamheter som kan passa, exempelvis kan stora fabrikslokaler i stans utkant vara både billiga och ligga i ostörda lägen.*

*När industrier omvandlas så måste husen och spåren få finnas kvar, något som också är avgörande för klimatets skull. Det finns inte utrymme att riva och bygga nytt, utan det vi redan har skapat måste återanvändas.*

*Genom att återbruka och vid behov omvandla byggnader och material så tillför vi nya värden, som i sig bär historien vidare. Platsens identitet, med de olika berättelser och spår som finns där, bygger en stolthet och anknytning. En byggnad kan bli symbol för en hel era, folkgrupp eller stad.*



Jessica Jönsson

## Etablera samarbete med workshopledare

Att visa på nya sätt kulturmiljö kan gestaltas och användas är ett av de fyra målen med projektet. Genom att koppla in kulturarbetare som musiker, poeter, dansare, filmare, skådespelare och konstnärer kan platsen lyftas från nya perspektiv. Vem eller vilka projektet väljer att samarbeta med kommer prägla hela processen.

## Planen

För att hitta kulturutövare som skulle kunna vara aktuella för projektet utgick vi från aktörer som arbetade med skapande skola. Det fanns redan en idé om att använda sig av elektronisk musik vilket avgränsade sökningen. Vi behövde även hitta någon som hade möjlighet att anpassa sitt arbetssätt till våra behov och förutsättningar.

En förfrågan gick ut som förklarade grundtanken med projektet och att vi sökte någon som kunde hålla i den kreativa delen av arbetet. Hur det skulle genomföras lämnades öppet förutom att det skulle resultera i något publikt.

### Skapande skola

Bidrag för skapande skola projekt söks via Kulturrådet. På deras hemsida finns många tips för att hitta professionella kulturaktörer. Det här projektet sökte frilandsaktörer via Centrubildningarna. I Skåne är det Musikcentrum Syd som samordnar kontakten till frilansande musiker som jobbar med skapande skola.

## Utfall & lärdomar

De tre musikerna som fick förfrågan tyckte alla att det var ett roligt koncept som de ville testa. I slutändan avgjordes beslutet baserat på tidsramen och möjlighet att genomföra en så öppen process som möjligt.

Musikern och låtskrivaren Cecilia Nordlund fick uppdraget. Hon kom in i projektet tidigt och kunde på så sätt vara ett kreativt bollplank och bestämma vad vi skulle göra under våren och hur. Kulturutövarens erfarenheter av att jobba med barn i en kreativ process behöver komma in i planeringen tidigt. Genom att lägga upp innehållet och planeringen tillsammans underlättas samarbetet under projektet och det blir lättare att göra justeringar längs vägen.

Halvvägs in i projektet hörde musikern Joakim Montelius av sig och undrade om han kunde bidra. Efter dialog med Cecilia togs beslutet att hans kompetens i användningen av samplade industriljud i musikproduktion skulle tillföra mycket till projektet.

## Vår tidsplan

### Februari

Lära känna oss – Vilka är vi?  
Vad kan vi? Vad vill vi?

### Mars

Lära känna platsen –  
Fältutflykter, bilder, kartor och samtal.

### April

Tolka och gestalta med  
kulturutövare

### Maj

Framföra på riktigt – pop-up event.  
Avsluta och fira!



## Bestämma plats att utgå ifrån

Platsen projektet väljer att utgå ifrån sätter ramarna för vad som är möjligt att göra. Att utgå från platsens förutsättningar är det som gör projektet unikt. Det ställer en del krav på den kulturmiljö som ska utforskas. Frågor att ställa sig inför valet kan vara; Vilken betydelse har platsen för lokalbefolkningen? Vilken roll spelar den i kommunens historia? Vilka källor finns det? Hur tillgänglig är platsen? Vad på platsen gör den intressant att lyfta fram?

Det kan också vara bra att tänka igenom vem det är som får bestämma vilken kulturmiljö som ska utforskas. Ska deltagarna få komma fram till en plats som är viktig för dem eller är det förvaltningen som ser ett behov? Vilken väg ni väljer påverkar tidsplan och målgrupp projektet vänder sig mot.

## Planen

Idén från början var att låta deltagarna själva få bestämma vilken plats projektet skulle utgå ifrån. Tanken var att inleda med en diskussion kring vad en kulturmiljö kan vara. Deltagarna skulle få peka ut vilka platser som var viktiga för dem och ha en diskussion kring vad som gör dem betydelsefulla. Ett sätt att närma sig begreppet och få en förståelse för vad en kulturmiljö kan ha för värden. Därefter skulle vi besöka industrihistoriska kulturmiljöer och välja en plats utefter vad vi kommit fram till är viktigt för en kulturmiljö.

Hade vi använt det här tillvägagångssättet hade vi nog behövt ett halvår till på oss. Men jag tror också att projektet hade gett mer tillbaka till deltagarna och till kommunen, även om det skulle ha varit svårare initialt. Ungdomarnas åsikter hade kunnat ge värdefulla insikter i hur platser används och de hade haft chansen att tycka till om sin närmiljö. Det hade kunnat skapa en medborgardialog med barn kring till exempel stadsplanering som annars kan vara svårt att få till.

## Utfall och lärdomar

Vi insåg tidigt i projektet att utgå ifrån en plats ungdomarna själva valt inte var möjligt. Ett skäl var att det inte fanns tid för ett mer utforskande tillvägagångssätt. Vi bedömde även att det skulle bli enklare att hitta ungdomar till projektet om vi var mer konkreta i vad de skulle få göra och vilken plats de skulle få tillträde till.

Platsen vi valde var tegelbruket och gruvområdet inne i Bjuv som idag ägs av Höganäs Borgestad AB. Ett område som ligger centralt på orten och som hela samhället har utvecklats kring men som få idag har tillträde till. Kol- och lerindustrin har även bäring på de andra orterna i området och det finns ett engagemang från lokalsamhället kring dess historia. På industriområdet ligger även Bjuvs kommuns gruvmuseum.

Idén att spela in industriljud och göra musik utav dem hade etablerats i dialog med Cecilia Nordlund. Därefter kontaktades Höganäs Borgestad med en förfrågan om att få besöka fabriken som fortfarande är i bruk för att spela in ljud. Bolaget var öppna för idén och ett samarbete etablerades.

### Hanna Landell, Managing Director Höganäs Borgestad AB

*”Anledningen att vi tackade ja var att vi vill ta chansen att visa vårt företag. Framförallt för ungdomar som är morgondagens arbetskraft och kanske annars inte ens skulle tänka tanken att man kan jobba i en industri. Vi såg det som en annorlunda möjlighet att få visa vilka vi är. Vi är ett företag som funits på platsen väldigt länge och ligger mitt inne i Bjuv så företagets och samhällets historia hänger till stor del ihop.”*



### Skånes kulturplan

Projektet svarar mot mål i den regionala kulturplanen i Skåne genom att öka kunskapen om kulturarvets och kulturmiljöns roll i samhällsplaneringen. Kulturplanen fastslår att kulturmiljön ska ses som en resurs för attraktiva livsmiljöer och besöksmål. Där står att:

”Genom ökad kunskap och tvärssektoriell samverkan på regional och lokal nivå kan kulturlandskapets historiska och konstnärliga värden bättre tas tillvara i gestaltningen av landskap och bebyggelse. Möjligheterna för invånare och civilsamhälle att påverka livsmiljön ska stärkas”

## Hitta ungdomar som vill delta

Att hitta deltagare till deltagarbaserade kulturprojekt kan vara en utmaning. En förutsättning för projektet var att ungdomarna blev tillräckligt peppade till att vilja engagera sig på sin fritid. Hur skulle vi lägga fram vår projektidé på ett spännande och begripligt sätt? Vad arbetet skulle resultera i kunde vi ju inte veta. Det är processen deltagarna behöver känna tillit till och enda sättet att skapa tillit är att bygga relationer.

## Vår plan

Vi satte som mål att hitta en grupp på 5-10 ungdomar mellan 13-15 år. Målgruppen bestämdes i dialog med Cecilia Nordlund som skulle hålla i den kreativa processen.

Genom att värva ungdomar från kulturskola, fritidsgård och bibliotek var tanken att sätta ihop en grupp som annars inte umgås med varandra och på så sätt skapa mervärde i projektet. I det första skedet bjöd vi in till ett uppstartsmöte där vi skulle berätta mer om projektet. Två tillfällen ordnades där vi kunde presentera projektet för en orkester på kulturskolan och en teatergrupp på biblioteket i Billesholm. Två kvällar besökte projektledaren även fritidsgårdarna.

Det gällde att hitta en vinkling på projektet som kunde trigga deras nyfikenhet. Vi tryckte på att deltagarna skulle få tillträde till en annars förbjuden miljö och att de skulle få göra musik. Genom att visa bilder på tegelbrukets skorsten som syns från nästan hela Bjuv, skapades en förståelse för vilken typ av plats som skulle undersökas.

Höganäs Borgestad AB



## Utfall och lärdomar

Att bygga upp relationer tar tid. Trots ambitionen att nå ut brett blev det till slut en grupp som bestod av tjejer i åldern 12-14 år som var aktiva i Teaterklubben på Billesholms bibliotek. De kände redan varandra och steget att kasta sig in i något nytt blev inte lika stort. Dessutom kunde bibliotekarien som höll i teaterklubben vara med under delar av projektet och bidra till att skapa tillit i gruppen för projektet.

Att det är kortare startsträcka att involvera en redan etablerad grupp var inte så förvånande. Det vi inte hade reflekterat över innan var att där redan fanns en gruppdynamik som vi behövde förhålla oss till. Hade vi i stället tagit oss tid att bilda en ny grupp tror vi att engagemanget för just det här projektet hade varit starkare.

Nu fick vi lägga projektet på ungdomarnas fritid. Det medför att mycket ansvar läggs på dem att själva bestämma över sitt deltagande. Det gör även att projektet inte kan ställa alltför stora krav på dem. Hade vi i stället haft möjlighet att göra projektet inom skolans ramar hade det skapat stabilitet i projektet.

Workshop på Bjuvs konsthall



## Involvera lokala aktörer

Kulturmiljöer engagerar och är viktiga för människors förståelse av sin identitet och sammanhang. Genom att bygga upp ett nätverk runt projektet tillförs kunskap om platsens historia och betydelse för invånare. Att involvera lokala aktörer i projektet förankrar och ger trovärdighet. Det synliggör befintliga relationer men det skapar även nya. De sammanhang som skapas av relationsbygget kan i sig ses som en del av resultatet. Det spelar in på projektmålen att få fler att prata om platsen i nya sammanhang och skapar även möten över generationsgränser.

## Vår plan

I ett första skede ville vi hitta personer som kunde förmedla lokalhistoria till ungdomarna i projektet. Vi ville även ordna en föreningsmessa under pop-up eventet för de lokalhistoriska föreningarna med koppling till kol- och lerindustrin i det skånska gruvbältet. Mejl skickades ut till de lokalhistoriska föreningarna vi ville samla på föreningsmässan.

Det var också ett sätt att berätta om projektet. Tanken var även att ha med en person från hembygdsrörelsen under workshopstillfällena, som en brygga mellan det lokalhistoriska och den skapande processen.

I arbetet med att bjuda in till projektet var det viktigt att ha med sig syftet med processen. Ungdomarnas skapande och intressen skulle stå i centrum. Tillskotten skulle hjälpa dem i deras arbete och skapa kontext till deras tolkning.

Kartläggningen innefattade även att undersöka vilka föreningar, företag och personer som använde industriområdet idag.

Dessa initiala kontakter skulle sedan bidra till att nätverket av aktörer utökades.

*Workshop hos Gamla Bjuf*



## Utfall och lärdomar

*”Det här är det roligaste jag hört på 20 år”*

– Kommentar från person som länge varit lokalhistoriskt engagerad.

Det blev snabbt tydligt att relationsbygge är lika viktigt här som när det kommer till att värva ungdomar. Det personliga mötet med föreningar och personer gör att de känner motivation att lägga tid och energi i projektet. Ett mejl räcker inte särskilt långt. Efter telefonsamtal bokades möten in för samtal om, och i vilken utsträckning de kunde medverka i projektet.

De lokalhistoriska föreningarna var alla väldigt positiva till projektet. Många såg det som ett ökat intresse för kulturarvsfrågor i kommunen. Föreningen Gamla Bjuf blev den förening projektet hade mest samarbete med. Flera föreningar hade behövt bättre framförhållning för ett närmare samarbete. Det blev av samma anledning svårt att hitta någon som kunde följa projektet. Att bjuda in till föreningsmessa var ett bra sätt att få med föreningar som ville delta, fast i mindre skala.

Med tiden växte nätverket med föreningar som på olika sätt kunde tillföra något till pop-up evenemanget. Vid några tillfällen valde vi bort att involvera fler. Motiveringen var då att det skulle ta över arrangemanget för mycket eller att ungdomarnas skapandeprocess skulle hamna i skymundan.

*Bjuvs gruvmuseum*





## Hålla workshops

Nu är workshopledare på plats, deltagarna involverade och platsen bestämd. Bara att köra? Inte riktigt. Under hela processen uppstod situationer som gjorde att vi fick anpassa upplägg och förväntningar på vad vi skulle göra tillsammans. Metoder för att förmedla kulturarvet och leda den skapande processen måste anpassas efter gruppens kunskapsnivå, engagemang och även dagsform. Att jobba med deltagande kultur som utgångspunkt innebär att ständigt balansera projektets syfte och möjligheten att påverka. Att se processen som en del av verket underlättar inställningen att våga prova sig fram och inte alltid veta vad projektet ska landa i.

## Vår plan

Utgångspunkten var att ungdomarna skulle få möjlighet att skapa utifrån sin lokalhistoria. Därför kändes det logiskt att börja med att introducera kulturmiljön vi skulle utgå ifrån och den historia platsen bär på. Därefter skulle det kreativa arbetet som leddes av Cecilia Nordlund börja.

Under uppstartsmötet hade deltagarna fått en kort introduktion till vad det var för plats vi skulle få tillträde till. Förhoppningen var att besöket på Höganäs Borgestad och uppdraget att samla in ljud skulle göra dem tillräckligt nyfikna för att stanna kvar i projektet.

Berättelserna kring platsen och hur samhället påverkats av verksamheten skulle förmedlas genom de som själva hade minnen kopplade till den. Deltagarna skulle lära sig om platsen genom samtal och observationer. Vi ville skapa en dialog mellan vad ungdomarna skulle tycka vore intressant att veta och vad de som bar på historier ville förmedla. Det skulle inte vara en föreläsning utan ett gemensamt utforskande.

Hur den kreativa processen skulle se ut var upp till kulturutövaren. Cecilia hade möjlighet att anpassa inriktningen och deltagarna fick själva välja om de ville göra musik, podd, spela in film eller lära sig hur man berättar en spännande historia.

Tillfällena när vi kunde jobba med projektet anpassades efter barnens skoldagar och när Cecilia kunde. Tanken var att heldagarna skulle vara tillfällen då de mesta av arbetet kunde genomföras. Kvällarna sågs som ett komplement då vi utgick från att ungdomarna skulle vara trötta efter skoldagen. Projektet bjöd alltid på lunch eller fika för att deltagarna skulle orka. Vi utgick från biblioteket och fritidsgården i Billesholm då det var en plats deltagarna kände sig hemma på. Transporter löstes med fritidsgårdens minibuss.

## Cecilia Nordlund, artist och låtskrivare

*Det var roligt att få vara med att utveckla det här projektet från ett så tidigt stadie. Som frilansande kulturarbetare träffar jag oftast barn och ungdomar bara en eller två gånger, så jag såg fram emot att få jobba under en lite längre tid på ett spännande tema. Tydliga ramar är oerhört givande i kreativa processer och att jobba med historia, plats och ljud på ett så tydligt vis gav mig många idéer.*

*I planeringen beslöts att vi skulle besöka Höganäs Borgestad som en av de första sakerna vi skulle göra tillsammans. Vi såg till att vi hade några bra ljudinspelare med oss som vi delade ut till deltagarna och under rundvisningen spelade vi in många ljud tillsammans.*

*Vi avslutade dagen på konsthallen i Bjuv med att måla och skriva ner våra intryck, äta pizza och lära känna varandra samt brainstorma fram ett namn på projektet. Stämningen var hög när vi skildes åt även om jag undrade ifall de egentligen förstod vad vi skulle göra. Många av dem uttryckte att de ville göra en podd och några sa att de ville skapa musik. Vi lade upp en plan utifrån gruppens önskemål.*

*En sak som jag var rädd för i början var att det skulle bli svårt att hitta ungdomar. Särskilt gruppen 12-15 år är svår att nå fram till om det inte görs i samarbete med skola. Det var svårt att kräva fokus och engagemang då många kom direkt från skolan och var hungriga och trötta. Jag upplevde även att det gick för lång tid mellan studiebesöket på Höganäs Borgestad fabriken till det att vi började skapa. En sak jag lärt mig från alla mina år av erfarenhet av att jobba med musik och barn är att det är viktigt att snabbt visa på någon form av resultat och bekräfta deltagaren.*

*Samtalen mot slutet av projektet när vi spelade in podd var lärorika. Då insåg jag vilka problem tjejerna mötte i sin vardag. Samtidigt tror jag det var bra att vi inte visste så mycket om deltagarna sedan tidigare. Vi kunde möta varje person förbehållslöst på lika villkor.*

*Vi lyckades ändå skapa några fina låtar tillsammans och en fnissig podcast. Det var så roligt att få vara en del av projektet. Jag kommer aldrig glömma denna brokiga, härliga samling tjejer och hoppas ändå att de fått med sig något från våra möten.*



Cecilia Nordlund

## Plan för workshopstillfällen

**27 Feb** – Uppstartsmöte på Billegården kl 16.00 – 17.30

**15 Mar** – Besöka Höganäs Borgestad, Pizza lunch, måla på konsthallen kl 10.00 – 15.00

**28 Mar** – Besöka föreningen Gamla Bjuv kl 16.00 – 18.00

**3 Apr** – Workshop på Billegården kl 10.00 – 15.00

**11 Apr** – Workshop på Billegården kl 16.00 – 18.00

**17 Apr** – Workshop på Billegården kl 16.00 – 18.00

## Utfall och lärdomar

Att utforska tillsammans i en process är ett arbetssätt som många inte är vana vid. Det kräver en struktur som uppmuntrar till ett aktivt deltagande, reflektion och samtal. Ett sådant klimat tar tid att bygga upp. Det var inte alltid det utrymmet fanns vilket gjorde att projektet fick styras mer än vad som var planen från början.

Resultatet efter genomförda utflykter och workshops blev låten "Ut ur gruvan kommer..." Musiken har ett beats skapat av ljud från tegelbruket som satts ihop av musiken Joakim Montelius och text skriven av ungdomarna under ledning av Cecilia Nordlund. Namnet Ut ur gruvan kommer, spånades fram av ungdomarna efter besöket på tegelfabriken. En av deltagarna gjorde en egen låt som mer baserades på personliga upplevelser. Vi spelade även in en podd där vi pratade om hur deltagarna ser på den industrihistoria de lärt sig under projektet och hur det är att leva som ungdomstjej i Billesholm idag.

Den viktigaste lärdomen var att låta processen leda vägen. Låt varje tillfälle sätta ramarna för vad som skulle hända nästa gång ni sågs. Allt går men kanske inte på det sätt som var tänkt från början. Låt det ta tid så blir ert projekt desto roligare och givande.

Fick vi göra om det skulle vi ha gjort följande justeringar:

**Börja den kreativa processen tidigare.** När vi startade med att introducera kulturarvet blev det otydligt för ungdomarna vad de egentligen skulle få göra under projektet. Även om de fick uppgifter och instruktioner om att det dem fick till sig skulle användas i projektets senare del. Det gjorde att flera tappade intresset innan vi hade kommit i gång på riktigt. Väv i stället in kulturarvet när deltagarna fått en chans att själva tänka igenom vad de behöver för att kunna genomföra uppgiften.

**Skapa rum för dialog.** Det kan vara ovant för vuxna att kommunicera historia till en yngre målgrupp och möta barn och ungdomar på deras villkor. Mer förberedelse för att sätta ramarna för en mer inkluderande dialog hade behövts för att få till ett bättre samtal över generationsgränser.

**Arbeta mer koncentrerat.** Av grund av praktiska själ blev de första tillfällena inplanerade med för långt mellanrum. Det gjorde att projektet tappade styrfart. Det mest optimala ur ett skapande perspektiv vore att ha en sammanhållen vecka. Samtidigt kan det bli en högre tröskel till att vara med i projektet.

**Utgå inte från att ungdomarna prioriterar projektet på ledig tid.** En av heldagarna planerades in första dagen på påsklovet. Ingen av ungdomarna dök då upp av olika skäl, trots lång framförhållning och påminnelser. Ett förslag vi aldrig fullföljde var att ge något mer tillbaka till deltagarna förutom mat. Busskort och biobiljetter diskuterades liksom att arvoda deltagarna. Det skulle skapa mer lika förutsättningar för alla att delta i projektet.

### Naemi Bergqvist, deltagare

*Jag kom på namnet Ut ur gruvan kommer...*

*Det känns coolt att något jag kom på blev så stort. Att hela projektet fick heta det och att det stod överallt. Det visar hur viktigt ett namn kan vara.*

*Jag gick med i projektet för att fylla ut min fritid men tyckte också det lät spännande att göra musik. Det luktade lite konstigt i fabriken där vi skulle spela in ljud men när jag vant mig var det häftigt med alla maskiner och hur de lät. Jag blev imponerad över att det skickar ut tegel till hela världen och att de fortfarande gör vissa saker förhand.*

*Sen fick vi prata med en som jobbat i gruvan. Det var trevligt. Där fanns också många fina bilder på hur det såg ut i gamla Bjuv. Det gjorde ingenting att vi inte var i Billesholm där jag bor. Gruvindustrin har ju sett liknande ut på alla ställen i Bjuv, Sverige och i världen. Det var bara kul att få åka någon annan stans.*

*Det var spännande att se hur man sätter ihop ljud så att det blir loopar och att få skriva texter. Låten är bra skriver för vår ålder och att vi alla var nybörjare. Vi är liksom ground level. Även om det kanske inte är min musikstil så var det coolt. Jag gillar särskilt refrängen. Det hade varit kul att få prova på fler musikstilar och jobba mer med sången. Då hade det kunnat bli en riktig hit.*

*Visst hade vi kunnat göra musik utan att tänka på gruvan. Men att vi utgick från fabriken ljud ger en speciell touch. Ingen annan skulle kunna göra det vi gjorde. Det blev unikt och coolt.*



## Planera pop-up aktiviteten

Så var det dags att sammanföra de två spåren i projektet och göra något publikt i den industrihistoriska kulturmiljön. Aktiviteten ska ses mer som ett medel i processen än själva huvudsyftet. Det motiverar deltagare och ger en riktning när kontakter tas och samarbeten etableras. Men det är också nu själva platsen ska tillgängliggöras så att fler får upp ögonen för dess historia och potential som besöksmål.

Planeringen av aktiviteten pågår under hela projektiden men tar fast form när det börjar bli tydligt vad den kreativa processen ska landa i.

### Ungdomarnas gestaltning utgångspunkten.

Hur det som skapas under workshoptillfällena ska presenteras bestäms under processen. Initialt var vår tanke att kunna framföra något live. Men i dialog med deltagarna bestämde vi att det blev ett för stort steg för många av dem på den korta tid vi hade. I stället gjordes en provisorisk utställning där arkivfoton och film från området visades tillsammans med material från projektet. Besökarna fick lyssna på musiken och podden som spelats in medan de tog del av utställningen. Låten "Ut ur gruvan kommer..." spelades även upp i högtalarna mellan punkterna i scenprogrammet vilket gav en fin inramning till vårt arrangemang. De övriga programpunkterna valdes för att placera ungdomarnas tolkning av den industrihistoriska miljön i sitt kulturhistoriska sammanhang.

### Aktivera platsens historia.

När det kom till att planera övriga aktiviteter utgick vi ifrån vad som fanns på platsen. Historien men även rent materiellt. Till exempel låg det högar med kasserat tegel på området som användes till att mura en sittbänk och gestalta utställningen. Här fanns gruvmuseet som ordnade visningar men även Bjuvs Loppis är verksam på området och lånade ut stolar till publiken. Genom att inventera och kreativt utgå ifrån vad som var unikt just här sattes ett sammanhållet tema för programmet.

Aktiviteten kan även vara ett tillfälle för aktörer kopplade till platsen att nätverka och synliggöras. Vi bjöd in föreningar som berättade om hur de arbetar med lokalhistorien. Även Bjuvs musikkår blev ett viktigt inslag med sina rötter i gruvdriftens arbetskraft.

Vi ville att deltagandet skulle vara en viktig del även under själva arrangemanget. Därför ordnade Höganäs Borgestad så att besökarna kunde prova att slå tegel för hand. Konstnären Humle Rosenqvist designade en sittbänk som man kunde hjälpa till att mura upp.

### Få platsen att funka.

Arrangemanget blev en bra motivation till att även röja upp på platsen. Marken ägs av Höganäs Borgestad som tog bort sly och jämnade till ytor. Kommunen såg till att området runt museet togs om hand. Skyltar putsades upp och kartor spreds på hur man tog sig till området. Pop-uppen kan ses som ett tillfälle att testa hur väl platsen lämpar sig för nya typer av publika aktiviteter. Vad som behöver förbättras och vilka fördelar det finns för att kunna fortsätta använda platsen i större utsträckning.

### Josefine Bladh, förvaltningschef kultur- och fritidsförvaltningen

*"Var med och forma ett helt samhälle" är Bjuvs kommuns vision. Att vi, medarbetare och invånare gemensamt ska forma samhället, det är delaktighet på riktigt. Barn och ungas roll i detta är så viktig- därför är just delaktighet utpekad som ett mål av kultur- och fritidsnämnden sedan några år tillbaka. Vi har till och med tagit fram en handbok för arbetet. Men att konkret låta ungdomar tolka sin och kommunens kultur- och industrihistoria, det hade vi aldrig själva kommit på. Därför var det så självklart att säga ja och hänga på i detta projekt.*

*Som i alla delaktighetsprojekt blir det aldrig som man har tänkt sig. Delaktighet tar tid, skapar missförstånd och är läskigt, roligt och kittlande på samma gång. Vi går dessutom alltid i samma fälla. I någon del glömmar vi att fråga ungdomarna vad de själva vill, vi tror att vi redan har svaret. Denna gång var det påsklovet- "då har vi en workshop- såklart vill ungdomarna hitta på något under lovet", tänkte vi. Ingen av deltagarna dök upp på workshopen: de var upptagna med annat. Såklart, det hade vi vetat om vi hade pratat med dem.*

*Att få möjlighet att arbeta med delaktighet och kulturarv har varit både lärorikt och roligt för oss. Det har öppnat för nya samarbeten med föreningar och ungdomar. Att en dag fira och uppmärksamma vår kommunens rika industrihistoria har varit inspirerande och viktigt. Både för vårt kulturarv och för vårt delaktighetsarbete. Vi behöver testa, utveckla, utvärdera och testa igen. På så sätt blir vi hela tiden bättre på att arbeta med att stärka delaktigheten, samtidigt som ungdomar successivt börjar förvänta sig inflytande. På så sätt skapar vi en delaktighets-kultur, något som Ut ur gruvan kommer... hjälpte oss att ta ytterligare ett steg mot.*



Josefine Bladh

# Ut ur gruvan kommer... folkfest

Den 20 maj arrangerade vi Ut ur gruvan kommer... vid gruvmuseet i Bjuv. 200 människor tog sig dit för att lyssna på musikkåren, gå en guidad visning, äta en korv, slå tegel och ta del av vad ungdomarna skapat under våren. För oss som varit med längs resan var det först nu vi förstod vad vi egentligen hade arbetat för. Ett tillfälle att samlas och prata om var vi kommer ifrån och vart vi är på väg.

I de nära sammanhangen få deltagandebaserade projekt många ringar på vattnet. Ordet sprider sig snabbt och initiativ till att uppmärksamma kulturarvet och platsens historia blir ofta uppskattade. Samma gäller för byn såväl som för stadsdelen.

Vi lärde oss att ibland är det bra att våga testa, trots snäva tidsramar. Det finns mycket att vinna på att jobba med de vägar som i stunden är möjliga att ta. Släppa på kontrollen och låta deltagarnas vilja leda vägen. Det behöver inte vara särskilt komplicerat.

Har kulturmiljön runt gruvan och tegelbruket i Bjuv blivit mer tillgänglig och relevant för fler på lång sikt? Det kanske är för tidigt att svara på. Men för oss som var direkt berörda finns många lärdomar, nya kontakter och idéer att ta vidare.

*Gruvmuseet i Bjuv 20 maj 2023*



## Referensgrupp för Levande kultur- och industriarv

Josefine Bladh - chef kultur- och fritidsförvaltningen, Bjuv

Lotta Hofflander - enhetschef för museer, konst och kultur, Ängelholm

Mattias Bjellvi – stadsarkitekt och plan- och byggchef, Perstorp

Hans Bergfast - verksamhetschef Helsingborgs museum

Jessica Jönsson – stadsantikvarie Helsingborgs museum

## Styrgrupp för Levande kultur- och industriarv

Mats Hallberg – kulturdirektör, Helsingborg

Anneli Sjöborg – förvaltningschef kultur- och fritidskontoret, Höganäs

Johan Dahlén – avdelningschef kultur, Landskrona

**Text:** Hanna Aili

**Formgivning:** Thomas Ekdahl  
tryckt på Printhuset 2023

