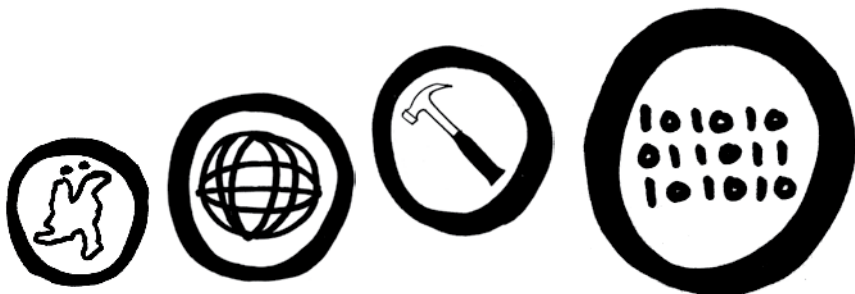


~ SPELREGELS ~



Inhoudsopgave

U zult vinden in willekeurige volgorde:

- Citaten uit rapporten en memo's betreffende stadsontwikkeling, creatieve bedrijvigheid en economie vanuit een lokaal perspectief. (Nederlandstalig)
- Citaten uit publicaties betreffende de stad, creativiteit, innovatie en economische ontwikkeling vanuit een globaal perspectief. (Engelstalig)
- Ons commentaar op deze quotes vanuit onze ambitie en fantasie om een stad op de daken te bouwen.
- Tekeningen die we hebben gemaakt en foto's die we hebben bewerkt terwijl we over deze ambities en fantasieën zaten te brainstormen.
- Foto's die we hebben verzameld, uit hun context hebben gehaald en hier hebben toegevoegd in de hoop dat ze de betekenis van al het bovenstaande zullen veranderen.

Hoe u deze publicatie moet lezen (Snelstart)

U heeft deze doos bemachtigd en geopend en vraagt uzelf af waar dit nu allemaal over gaat. Er zijn een aantal dingen die u nu kunt doen:

1. Bedenk een andere manier om deze doos te gebruiken en uw tafel staat eindelijk een stuk steviger.
2. U bekijkt alles grondig en probeert consciëntieus de kaarten te gebruiken zoals wij hebben voorgeschreven.
3. U leest eerst de snelstart instructies, u bent immers al bijna halverwege, amuseert zich vervolgens met de kaarten en vergeet de rest te lezen.
4. U twijfelt geen moment, volgt uw nieuwsgierigheid, kijkt de kaarten door en maakt er zelf chocola van.
5. (optioneel)

Bij innovatie is niets goed of fout; de dingen werken nu eenmaal zoals verwacht ... of niet. Maar uiteindelijk, linksom of rechtsom, blijkt alles te werken (of niet). Weten hoe dingen werken (of niet) kan altijd nuttig zijn afhankelijk van de situatie waarin u wilt dat er iets werkt (of niet).

Er is dus ook geen juiste of onjuiste manier om deze kaarten te gebruiken. We kunnen hoogstens een aantal mogelijkheden suggereren: lees ze, bekijk ze, mediteer of associeer erop. Combineer ze, herverdeel ze, verwijder een aantal of plak er een zegel op en stuur ze naar een vriend, voeg uw eigen kaart toe of conserveer ze om pas na een volgende 2006 jaren te openen.

We hopen in ieder geval dat de inhoud van deze doos u helpt na te denken over het bouwen op de daken en hopen dat u een bijdrage zult leveren aan onze discussies en bouwsessies, of misschien zelfs inwoner zult worden van onze City On A Roof.

De praktijkstudie (langzame start)

City On A Roof is een praktijkstudie geïnitieerd door Pavlov Media-lab. Op uitnodiging van de lokale overheid in Groningen werkten wij een van onze ideeën uit om Groningen te ontwikkelen als creatieve stad. De praktijk is het verkennen en benutten van de daken van de stad. De onderzoeksvraag is: hoe bouw je een creatieve stad?

Daken bebouwen is geen nieuw idee. Denk aan de tuinen van Babylon of het spontane dakgebruik in de favelas in Zuid-Amerika, en in andere dichtbevolkte steden als Hong Kong. Net zo min is het origineel om een creatieve stad te willen ontwikkelen. De innovatieve invalshoek van deze studie is het combineren van beide concepten. Uitgaande van de behoefte om een nieuwe functie van actieve consumptie en productie van (culturele) kennis toe te voegen aan de functies van de binnenstad teneinde het innovatieve klimaat te bevorderen, rijst de vraag: hoe en waar?

Veel stadscentra staan al onder grote druk; hoe kunnen we hier nog extra functies aan toevoegen zonder het huidige stadscentrum met sloop te beschadigen of geforceerd te verplaatsen? Deze oefening suggereert dat het gebruik van daken en bovenverdiepingen een oplossing kan bieden, niet als middel tegen alle kwalen maar als voorbeeld van lateraal denken.

Daarom is deze praktijkstudie ook een test van de mentale veerkracht en innovatieve wilskracht van de stedelijke gemeenschap. Innovatie is afhankelijk van voorstellingsvermogen, vindingrijkheid en moedig vertrouwen. Net zo hard nodig zijn het vermogen om slim te plannen en een pragmatische realiteitszin. Deze typen geestesinstelling worden vaak gezien als in essentie onverenigbaar. Wij vinden dat geen interessante discussie. De uitdaging is om beide standpunten in te kunnen nemen (mentale veerkracht) en een idee op beide niveaus te laten werken (innovatieve wilskracht).

Dit project zal zich over een aantal jaren uitstrekken in een poging om theorie en debat over creativiteit als innovatieve economische motor in de praktijk te brengen. Daartoe zullen een aantal werk oefeningen en bouwcampagnes worden georganiseerd, te beginnen in augustus 2006. Deze oefeningen moeten het volgende opleveren:

- Architectonische prototypes
- Stadsontwerp betreffende creatieve steden
- Een ervaren innovatief netwerk van denkers en bouwers

De stichting COAR is opgericht om deze missie op zich te nemen. Zij zal lokaal handelen maar globaal denken.

Het uiteindelijke doel is om de ontwerpen van het internationale gezelschap van deelnemers aan dit onderzoek daadwerkelijk te gebruiken om de daken van de binnenstad te bebouwen en hier een eigen infrastructuur aan te leggen. Door toegangswegen te openen naar de daken en een verbinding te leggen tussen meerdere bouw blokken, wordt een tweede maaiveld ontsloten en komen de bovenverdiepingen en zolders, die nu wegens onbereikbaarheid onbenut zijn, vrij voor gebruik.

Om dit doel te bereiken wil de stichting COAR vele krachten in de stad mobiliseren; ontwerpers, ontwikkelaars, het publiek en de politiek. Wij nodigen deze groepen uit om zich aan te sluiten bij deze collectieve krachttoer van onderop en samen met een team van internationale ontwerpers, planologen en architecten nieuwe horizons te verkennen.

Zo wekken we slapend vastgoed kapitaal in de binnenstad en verkennen we nieuwe vormen van vastgoed en infrastructuur. Bovendien, als we het slim benutten, krijgen we een wereldberoemd stadscentrum...

De praktijk

Waarom het dak op?

Het lokale probleem van een historische binnenstad onder druk is een typisch Europees probleem. De vraag is hoe een stad geïntensiveerd kan worden op compacte wijze zonder de historische identiteit te vernietigen. Naast sloop lijkt het verplaatsen van activiteiten naar andere gebieden een mogelijkheid, het oude stadscentrum achterlatend als winkelcentrum en toeristische attractie. Het resultaat is een geconserveerde maar dode binnenstad. Het dak opgaan is een alternatief voor dit scenario.

Wat is het verband met de creatieve stad?

Veel beleidsmakers in het westen concentreren zich op innovatie. Er wordt een verband gesuggereerd tussen innovatie en een omgeving waarin cultuur en kennis beschikbaar zijn. In de meeste gevallen zijn culturele en intellectuele activiteit te vinden in de binnenstad. Vanuit deze optiek lijkt de stad er een functie bij te krijgen: creatieve bedrijvigheid in het stadshart.

Wat is er bijzonder aan dit project?

Nieuw aan dit project is de benadering van de praktijk van architectuur en stadsontwerp. Wij beschouwen innovatie als een co-evolutionair proces waarbij kennis en technieken worden uitgewisseld, aangepast, gemuteerd en geëmuleerd. Daarom hebben we gekozen voor een open-source aanpak van deze City On A Roof.

De studie

Evolutionair ontwerp:

Toeristen gebruiken 2D plattegronden om een stad te verkennen. Dit is een goed voorbeeld van de manier waarop de meeste mensen tegen een stad aankijken: als een plat stuk bebouwde grond. Als we de stad in 3D onderzoeken, kan men de gebouwen ook zien als verticale doodlopende straten. Door een tweede laag toe te voegen wordt verticale circulatie mogelijk waardoor ongebruikte gebieden beschikbaar worden gemaakt voor benutting.

Maar COAR wil meer dan een dimensie toevoegen aan de praktijk van stadsplanning. Wij bepleiten het verder denken in 4D. De groei van een stad is een dynamisch evolutionair proces gedurende een keten van actuele situaties. Het bouwen op bestaande bebouwing betekent het continueren van het verleden in de toekomst; bouwen in tijd.

Onze samenleving fragmenteert terwijl de dynamiek van verandering toeneemt. De vraag naar flexibiliteit, mobiliteit en connectiviteit neemt toe. Niet alleen organisaties of individuen moeten zich aan deze principes aanpassen, ook onze producten en denkwijzen. “Just in time” tewerkstelling en het uitgeven van Beta-versies tonen aan dat we op de top van onze reactiesnelheid zitten ten aanzien van de markt.

Flexibiliteit heeft zijn grenzen. Om te goed te kunnen reageren op de diversiteit en dynamiek van onze actuele omgeving zouden we moeten kunnen steunen op generatieve en interactieve producten; producten die zich instant kunnen aanpassen aan de situatie en behoefte van de gebruiker. We moeten dus zoeken naar mobiele, adaptieve of tijdelijke ontwerpen, bedacht vanuit een verbondenheid

met de omgeving en open voor invulling door de gebruiker. Consumenten zullen uiteindelijk de vormgevers worden van hun eigen eindproduct: “prosumenten”.

Geschiedenis

City In A Room

Aan deze studie ging in 2003 de workshop “City In A Room” vooraf. (Dit verklaart de merkwaardige grammatica van de benaming COAR) Onze intentie was om het idee van evolutionair ontwerp te introduceren; een proces dat per definitie is geworteld in het verleden, in interactie is met het heden en dat open staat naar de toekomst.

Professor John Frazer, die reeds jaren experimenteert met prototypes van interactieve en generatieve architectuur, was door ons uitgenodigd om het proces op gang te brengen middels een uiteenzetting van zijn gedachtenexperiment “computing without computers”. Vervolgens werd een internationaal gezelschap van bijna 75 kunstenaars, ontwerpers, architecten en wetenschappers samengesteld. Deze groep werd opgedeeld in 5 generaties die elkaar moesten opvolgen binnen 24 uur. Ze moesten om beurten één en dezelfde ruimte bevolken en deze als stad laten functioneren.

Een van de observaties:

City in a room heb ik beschouwd als een experiment hoe nederzettingen kunnen ontstaan en hoe opeenvolgende generaties daarop reageren en veranderingen kunnen aanbrengen. Met een historische achtergrond is het boeiend om te constateren dat sommige elementen een lang leven zijn beschoren (de meer spirituele/rituele zaken) en andere weer

snel verdwijnen. In feite hebben we binnen 24 uur stadsvorming en -ontwikkeling gezien, geheel in lijn met wat de historie ons vertelt, inclusief organisatie van overleg (overheid), monumentenzorg, archiefvorming (de aantekeningen van de eerste shift werden tot op het einde bewaard). Er bleek als van zelf een grote mate van continuïteit aanwezig.

Voor mijzelf betekende dit experiment dat die hang naar continuïteit (herkenbaarheid) bevestigde dat dit één van de drijvers van de stad is. Mooi om meegemaakt te hebben; aan buitenstaanders bijna niet uit te leggen. Een volgende keer zou ik een grotere overlap tussen de shifts willen hebben, als tweede experiment, om te kijken of er sprake is van een grotere continuïteit, of er meer discussie is, etc. Ik doe dan niet meer mee, om de herinnering aan dit buitengewone experiment niet te wissen. Zoiets.

Gert Kortekaas, Stadsarcheoloog Groningen

(zie <http://www.pavlov.nl/cityinaroom/> voor meer reportages en documentatie)

Veel observaties werden verricht. Dit experiment toonde heel duidelijk aan dat het succes van een ontwerp, zowel in creatieve als in wetenschappelijke of artistieke zin, afhangt van de interactie tussen mensen, hun omgeving, hun verleden en de genade van de toekomstige generatie. Iedere generatie herschiep zijn erfenis, telkens opnieuw. Door dit actie-reactieproces van opeenvolgende generaties te versnellen in een tijdsspanne van 24 uur werden deze verbindingen zeer duidelijk.

Gedurende het experiment was de indrukwekkende kracht voelbaar van een populatie gebruikers die samen een “doe en denk machine” vormden. Dit was niet gewoon een gecalculerde genererende simulatie, maar een machine die kon debatteren, onderhandelden en creëren. *Computing beyond computers!*

Conclusie

Deze studie is een zoektocht naar nieuwe methoden van creatief ontwerpen in de 21ste eeuw. Wij zijn er van overtuigd dat het ontwerpen van de toekomst adaptief, interactief, generatief, connectief, mobiel, multifunctioneel, zelf lerend en een fascinerend sociaal proces zal zijn. Veerkrachtig als het internet, of beter nog: als mensen.

Conclusion

This study is a search of new methods of design for the 21st century. We are convinced that the design of the future will be adaptive, interactive, generative, connective, mobile, multi-functional, self-learning and a fascinating social process. Resilient like the Internet, or better still, like human beings.

time though, I'd like there to be a greater overlap between the two shifts, as a second experiment, to see whether or not there is greater continuity, more discussion, etc. But then in order not to erase this extraordinary event from my memory, I'll never again be a participant. Something like that ...

Gert Kortekaas, City Archaeologist of Groningen

(check <http://www.pavlov.nl/cityinaroom/> for more reports and documentation)

Many observations were made. The experiment clearly demonstrated that the success of a design, both in a creative and a scientific or artistic sense, depends on the interaction between people, their environment, their past and the mercy of the future generation. Each generation was found to recreate its inheritance, over and over again. Accelerating the process of action and reaction from one generation to another by setting a time span of 24 hours made these connections very clear:

Throughout the experiment, the impressive power of a population of users forming a 'doing and thinking engine' could be sensed. It was not just a calculated generative simulation. This engine could also debate, negotiate and create. *Computing beyond computers!*

I considered 'A city in a room' as an experiment on how settlements can originate and how successive generations react and make changes to them. From a historical perspective, it's fascinating to realize that some elements (the more spiritual/ritualistic ones) have a long life, while others disappear relatively quickly. In fact, within 24 hours we saw a city designed and developed, totally in line with what history tells us, including the organization of consultation (government), historic preservation, and archiving (the notes made during the first shift were saved to the end). Apparently, a great deal of continuity was present. For me, the experiment meant that the prediction for continuity (recognition) confirmed that this is one of the drivers of a city. I enjoyed the experiment; it is almost impossible to explain it to outsiders. The next

One of the observations :

function as a city. Then a group was formed of some 75 artists, designers, architects and scientists from all over the world. The group was split up into 5 generations who were invited to live in one and the same room, causing a succession of generations for 24 hours, and to make it start up the process with an explanation of his thought experiment, prototypes of interactive and generative architecture for decades, to computing without computers; We invited Professor John Frazer, who has been experimenting with process rooted in the past and open to the future by definition.

(This explains the peculiar grammar of the title COAR.) Our intention was to introduce the idea of evolutionary design; an interactive

City In A Room

Evolutionary Design:

Tourists use 2D city maps to explore a city. This is a good example of how most people view a city: as a flat parcel of built-up land. Studying the city as a 3D model, buildings can also be seen as vertical dead-end streets. Adding a second layer to the city enables vertical circulation, which discloses unused areas for development.

But COAH wants to add more than one dimension to the practice of urban planning. We plead for thinking in 4D. The growth of a city is a dynamic evolutionary process during a chain of actual situations. To build on existing buildings means to continue the past into the future - to build in time.

Our society is fragmenting while the dynamics of change speed up. The demand for flexibility, mobility and connectivity increases. Not only organizations or individuals need to adapt to these principles but also our products and ways of thinking. "Just in time" employment and the release of beta-versions demonstrate that we have reached our maximum response speed in the market.

Flexibility has its limits. In order to respond well to the diversity and dynamics of today's environment, we need reliable generative and interactive products, products that can instantly adapt to the situation and to user needs. We need mobile, adaptive or temporary designs that are connected with the environment and that can be interpreted according to each user's needs and demands. Consumers will ultimately design their own end products - "prosumers";

What makes this project new, at least, is the approach of the practice of architecture and urban design. We consider innovation as a co-evolutionary process in which knowledge and techniques are exchanged, adapted, mutated and emulated. This is why we have opted for an open-source methodology to develop this City On A Roof.

What makes this project special?

Many policy makers in the West focus on innovation. A connection is implied between innovation and an environment in which culture and knowledge are available. Cultural and intellectual activity most often take place in and around city centers. In this perspective the city appears to develop an additional function - creative industrial activity in the city center.

What is the connection with creative cities?

The local problem of a historic city center under pressure is a typically European problem. The question is how to intensify a city in a compact way without destroying its historic identity. Next to demolition, the relocation of activity to another area appears to be a solution, leaving the old center as a shopping center and tourist attraction. The result is a preserved but dead city center. Going up the roof is an alternative to this scenario.

Why going up on the roof?

This project will span several years, and aims at putting the theory and the debate on creativity as an innovative economic engine into practice. To this end, a series of workshops and building campaigns will be organized, starting in August 2006. The output of these exercises should be:

- Architectonic prototypes
- Urban design on the subject of Creative Cities
- An experienced innovative network of thinkers and builders

The COAR foundation was formed in order to take on this mission. It will act locally and think globally.

The ultimate goal is to actually build the dwellings and infrastructure, as designed by the international participants of the workshops, on the rooftops of the inner city. By creating ways of access to the rooftops and interconnecting several blocks of buildings, a second city level will be disclosed, and top floors and attics which are now unused because they are inaccessible from the ground level, will become available.

In order to reach this ultimate goal the COAR foundation wants to mobilize many forces in the city: designers, developers, the public and politicians. We invite these groups to join our collective tour de force from below and explore new horizons with a team of international designers, urban planners and architects. In this way, latent real-estate capital in the inner city and men and women of real estate and infrastructure can be discovered. And maybe, if we go about it cleverly, we will build a world famous city center ...

The case study (Slow start)

City On A Roof is a case study initiated by Pavlov Medalab. The local authorities of Groningen invited us to work out one of our ideas for developing Groningen as a creative city. The case involves the exploration and development of city rooftops. The research question is: how can a creative city be built?

Building and living on the roof is not a new idea. Just think of the gardens of Babylon, or the spontaneous use made of rooftops in the favelas in South America and other densely populated cities like Hong Kong. Nor is the ambition to develop a creative city really original. The innovative aspect of this study is the fact that it combines these two concepts.

Taking the need to add a new function of active consumption and production of (cultural) knowledge to the functions of the inner city in order to improve the innovative climate as a point of departure, the question is: how and where?

Many city centers are already under great pressure. How can we possibly add even more functions without demolition damage or forced relocation of the present city center? This exercise suggests that the development of rooftops could be a solution, not as a cure for all problems but as an example of lateral thinking.

Therefore this case study is also a test of the mental resilience and innovative willpower of the city community. Innovation depends on imagination, ingenuity and bold belief. Clever planning and practical sensibility are just as important in this respect. These two types of mindsets are often considered as essentially conflicting. We are not interested in this debate. The challenge is to adopt both perspectives (mental resilience) and make things work on both levels (innovative willpower).

How to read this publication (Quick start)

You have acquired and opened this box, and are probably wondering what it is all about. There are a couple of things you can do:

1. Think of a different way to use this box and give your table some stability at last.

2. Read everything thoroughly and conscientiously try to use the cards in the way we prescribe.

3. Read the quick start first - after all, you're almost half way already - then have a good time with the cards and forget to read the rest.

4. Don't hesitate and immediately follow your curiosity; browse the cards and make sense of them by yourself.

5. (optional)

In innovation there is no right or wrong; things simply work

the way you expect them to ... or not. But in the end, one way or

another, everything works (or not). Knowing how things work (or

not) can always be useful depending on the situation in which you

want things to happen (or not).

There is, therefore, no right or wrong way to use these cards. We

can only suggest a number of possibilities: read them, look at them,

mediate or associate on them. Combine them, recombine them,

remove some of them or stamp them and send them to a friend, add

your own card to them or preserve them to be opened after another

2006 years.

In any case we hope that the contents of the box will help you think

about building and living on the rooftops and that you will contribute

to our discussions and building sessions, or even become a future

citizen of our City On A Roof.

Contents

- In the box you will find, in random order:
 - Quotes from reports and memos on urban development, creative industries and economics from a local perspective. (in Dutch)
 - Quotes, taken from publications, about the city, creativity, innovation and economic developments from a global perspective. (in English)
 - Our comments on these quotes, based on our ambition and fantasy to build a city on the rooftops.
 - Drawings we have made and pictures we have edited while brainstorming these fantasies and ambitions.
- Pictures we have collected, taken out of their context and added to this box, hoping they will alter the meaning of everything listed above.



~ RULES OF THE GAME ~

