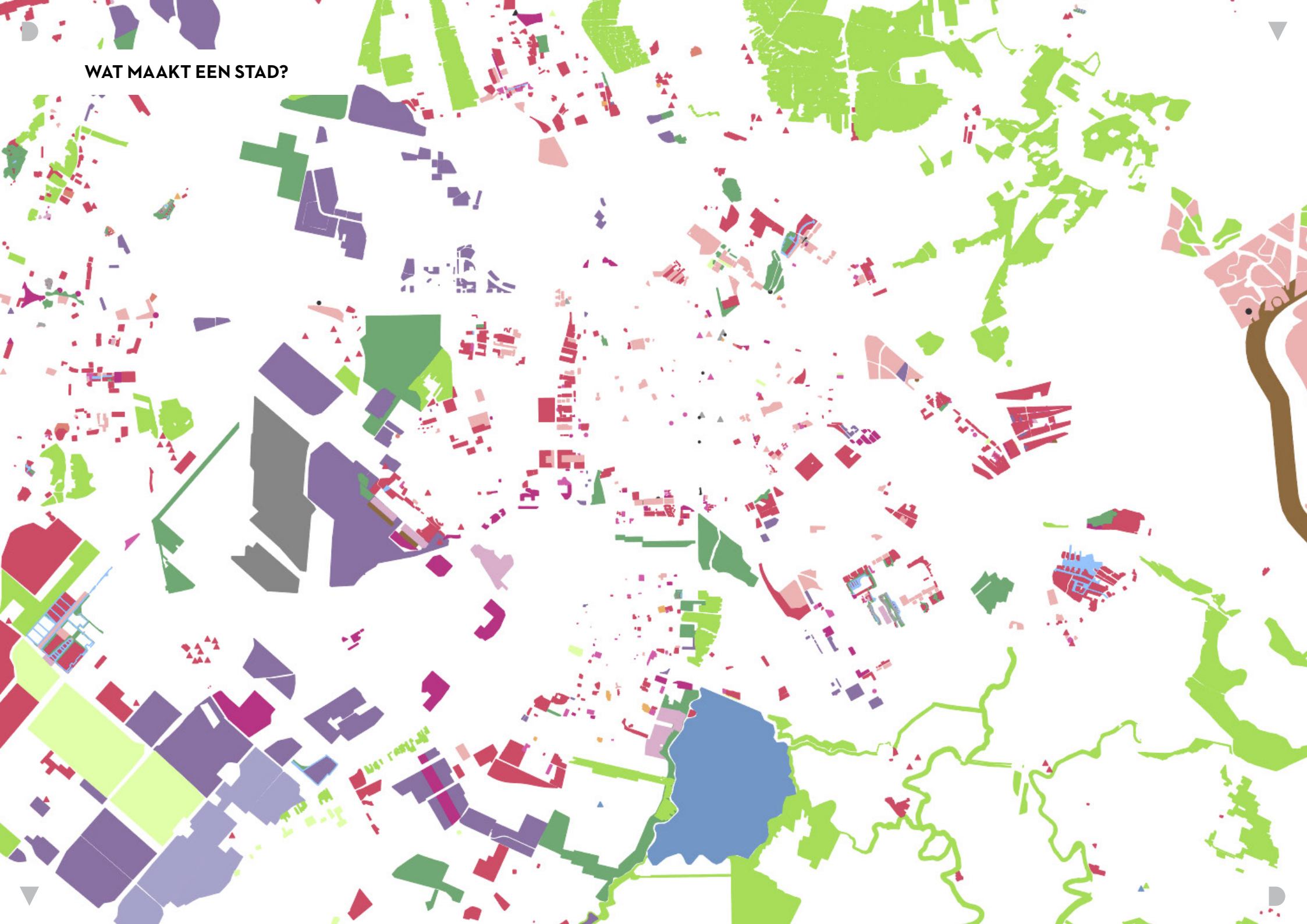
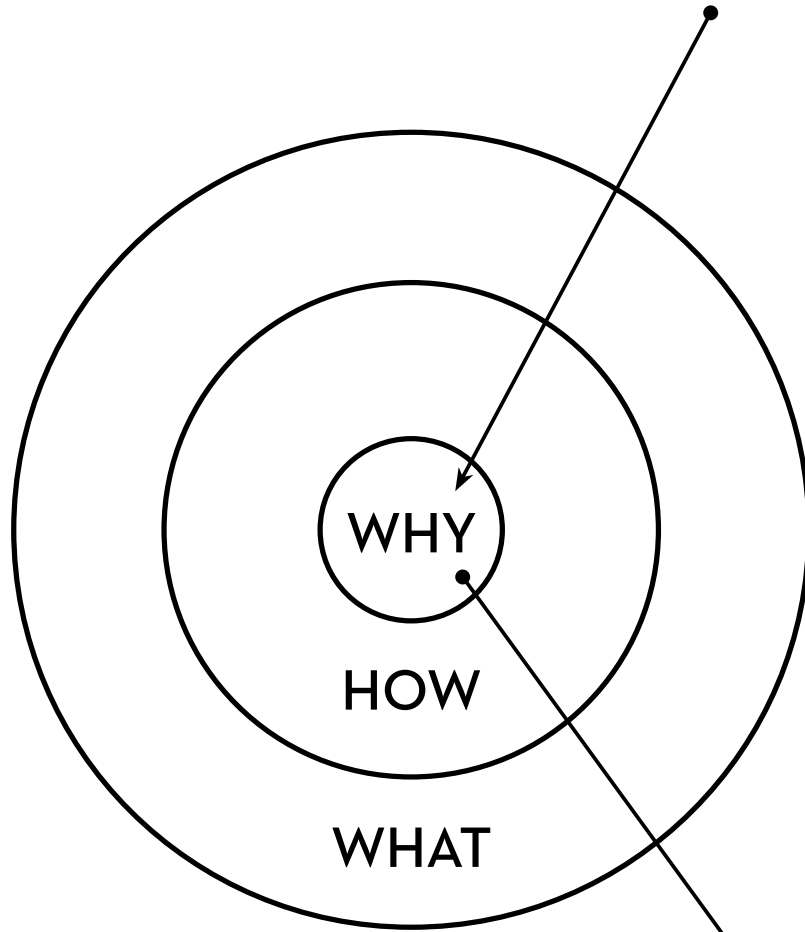


DE DYNAMISCHE STAD
RESEARCH FASE

WAT MAAKT EEN STAD?



Amsterdam Museum <-> Dynamische Stad



Eerst de WHY beantwoorden:

Vragen:

Wat maakt dit project urgent?

We leven in een tijd van transitie. De stad groeit en bloeit, maar misschien ook uit zijn voegen en scheef. Hoe gaan we verder?

Gebeurtenissen uit het verleden kunnen helpen/inspireren bij de problemen van nu en in de toekomst.

Grote transities zijn ons voorgegaan. Wat komt daarin overeen met onze tijd en hoe kan dit bijdragen aan oplossen van actuele dilemma's?

Voor een transitie is nodig:

Wat heb je. (wat is de stad)

Wat wil je behouden (wat maakt de stad)

Wat wil ik veranderen. (wat kan je er aan doen)

De Dynamische Stad kan als platform voor deze ontwikkelingen fungeren.

idee -> Je krijgt de sleutel van de stad, wat ga je ermee doen?

Vragen:

Welke rol speelt tijd?

Verleden -> Heden -> Toekomst.

Gaat het geheel linier door de tijd?

Of

Ga je bij elk onderdeel van History via Heden naar de Toekomst

Of

Kies je per onderdeel welk tijdselement relevant is?

Binnen het heden speelt de actualiteit.

- Krijgt dit een prominente plek? Het is een brug naar de toekomst.

- wat is actualiteit, is een opinie stuk echt relevante actualiteit? Of zijn er andere actuele problemen die niet mediageniek genoeg zijn die je in een museum wel kan behandelen?

Tweedeling in de Stad

De duurzame Stad

via: Meester Bart

Waarom hebben we niet gewoon het vak toekomst in plaats van geschiedenis? Ik zou dat veel liever hebben.

-M, 14 jaar.

Wat is een Stad - Schaal:

1 op 1,
1 op 10
1 op 100
1 op 1000

Menselijke maat
Huis / gezin
Straat
Buurt
School
Vereniging
Wijk
Stadsdeel
Stad
Etc.

Vragen:

Wat zijn de inhoudelijke peilers?:

Het ruimste kader is ruimtes, personen en gebeurtenissen

Is de invulling:

Burgerschap, Vrijdenken, Ondernemerschap & Creativiteit? (Dit is Amsterdam DNA.)

-Wat gebeurt er met de ingangen van de experts, zij zullen met andere aspecten komen die hier niet binnen vallen.
(stedelijke problematiek, dilemma's, tweedeling, politiek, cultuur, lifestyle, mentaliteit, duurzaamheid, etc...)

Wat is een stad - Pricipes

How to Make an Attractive City: (School of life)

- Variety & Order
- Visable Life
- Compact
- Orientatie & Mystery
- Scale
- Make it local

<https://www.youtube.com/watch?v=Hy4QjmKzF1c>

Onderzoeken wat omvattende principes zijn. -> Vraag aan experts

- Plaats: ligging, gebouwen, verbindingen, ...
- Tijd: ontwikkeling, transities, ...
- Mens: individueel, sociaal, collectief, creatief, ...
- Bestuur: regelgeving,...
- Handel:
- Etc.

Of

- ...
- ...
- ...
- ...
- Etc.

Wat bepaald een stad?

Zijn sociale weefsel. (Mensen)

Ligging, lokaliteit & Verbindingen met de omgeving

Regelgeving: regel: belasting breedte huis.
Waardoor er ook hijshaken nodig zijn.

Stedenbouwkundig karakter (stedelijke structuur, straten plan, openbare ruimte etc
Architectonisch karakter (facades, e.d.)

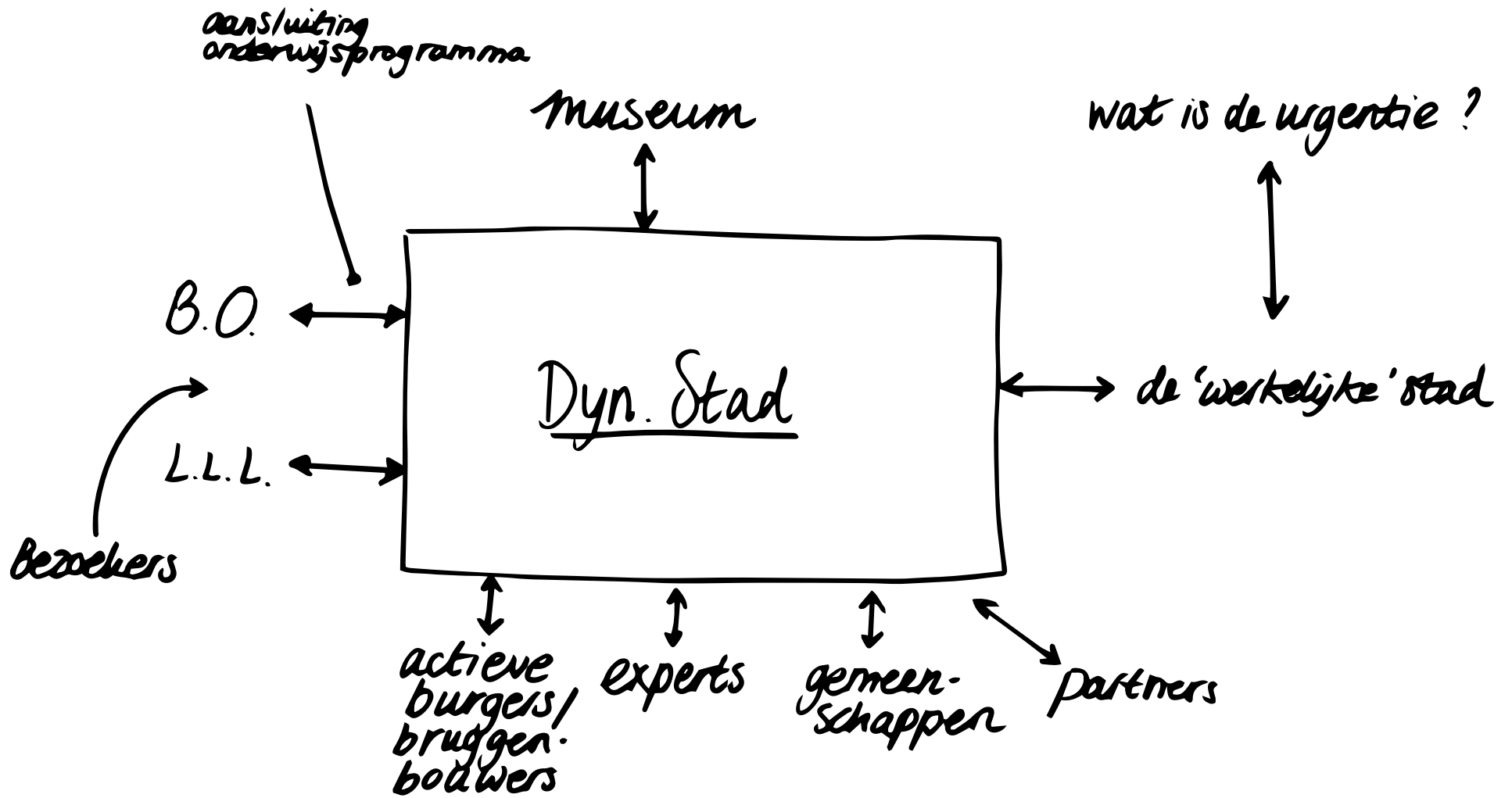
Sociale huurwoningstelsel
Sociale diversiteit

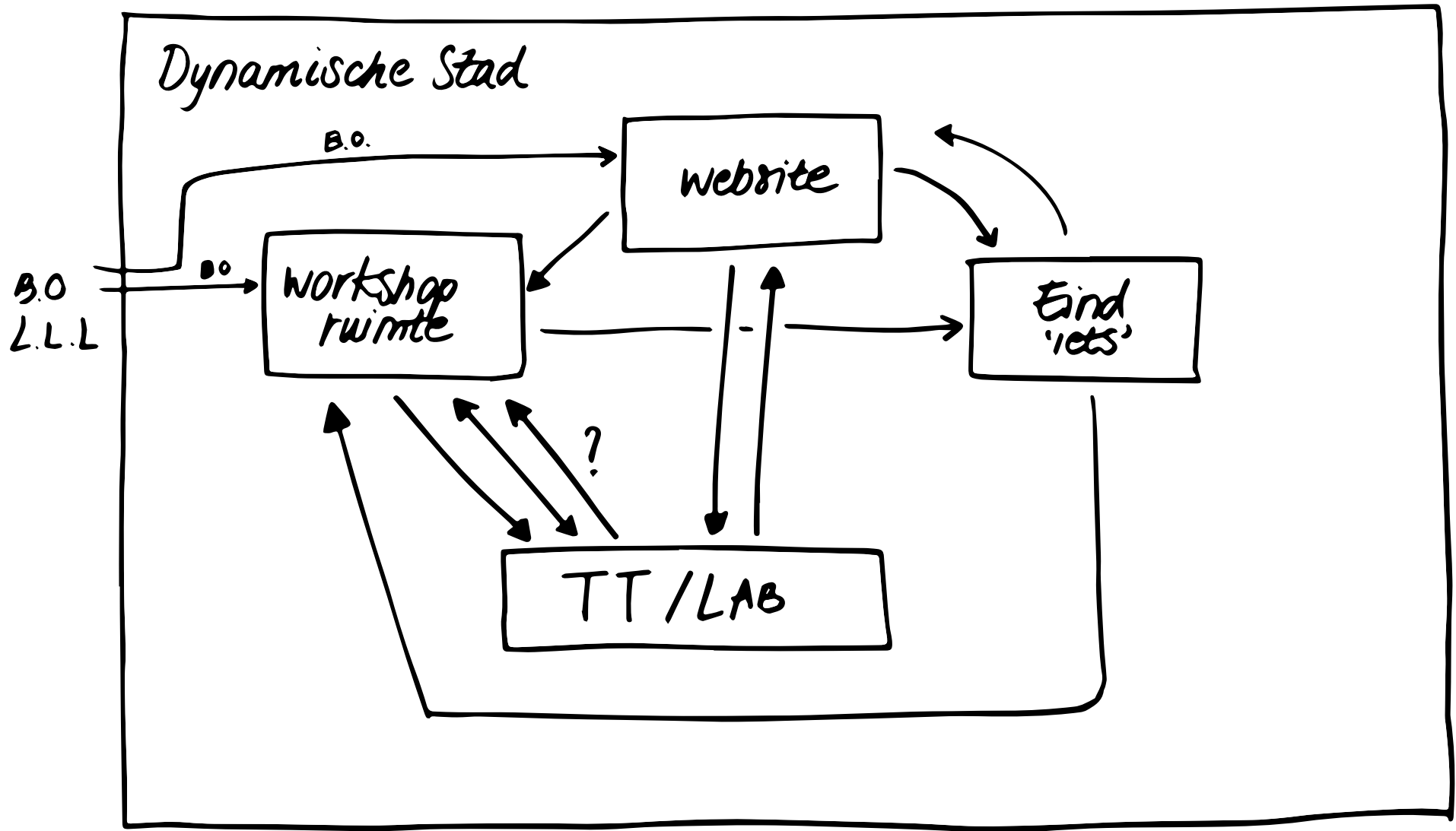
Handelsgeest
Ondernemerschap
Economische diversiteit

Counterculture
Uitgaansleven

Onderwijs
Innovatie kracht

...
...
...





basis / voorbereidend

WORKSHOP

B.O. →

Wat is de stad?

- technisch
- het podium



Wat speelt er?

- dilemma's
 - fiets
 - wonen
 - toerisme
 - integratie
 - gentrification
- Wat vinden we hier van



Wat maakt de stad?

- regels
- mensen
- sociale dynamiek

wie maakt de stad?

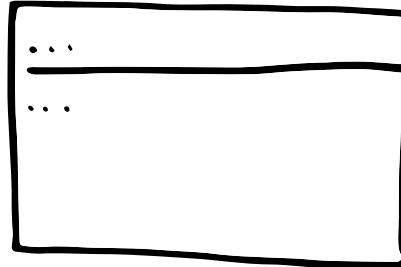
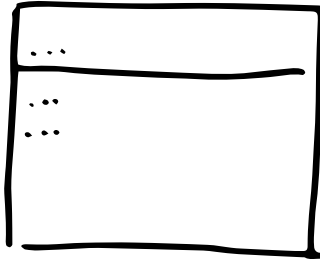
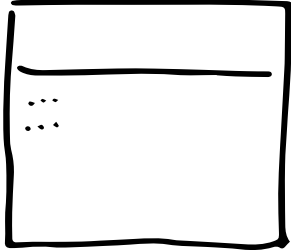
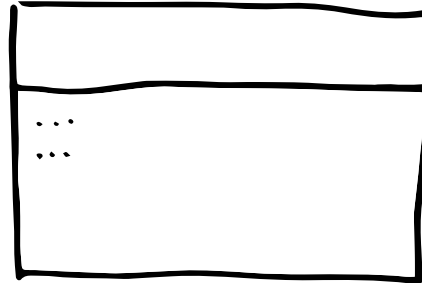
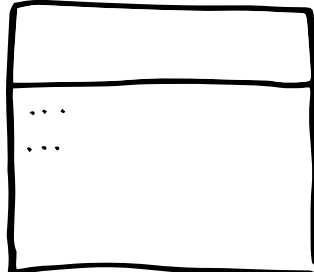
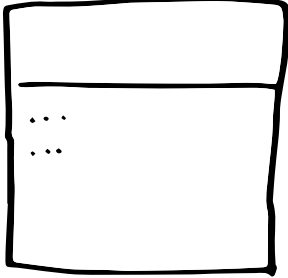
- overheid
- initiatieven
- projectontwikkelaars

aan de slag / verzamelen

(TT?) LAB

thema's

Burgerschap, vrijdenken.
ondernemerschap, creativiteit
is dit compleet?



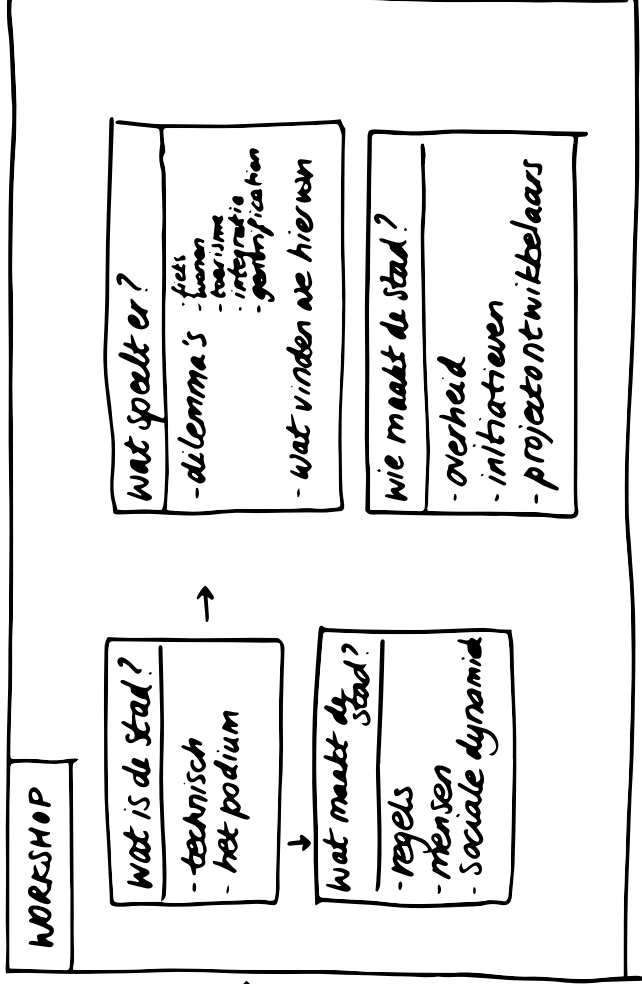
ruinite Debat

tijd?

Eindpresentatie

individueel
eindshow
↓ +
collectief
eindshow

basis / voorbereidend



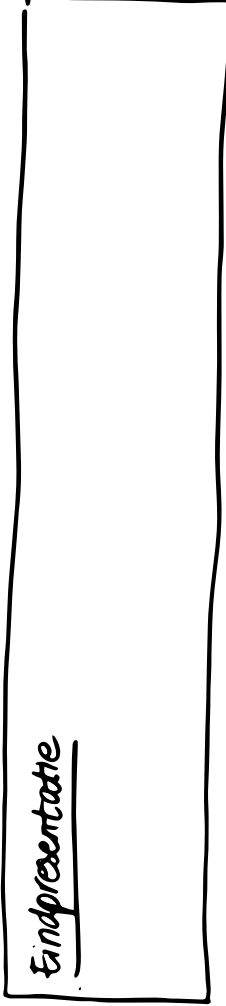
BO →

aan de slag / verzamelen



— ruinite Debat

tijd?



Vormen van Participatie

informereren?

- Het museum informeert de bezoeker
- De bezoeker informeert het museum. Het museum geeft dat weer door.

(Statische participatie, uitwisselen van visies)

(Beleg & Ontzet - Lakenhal)

Interacteren?

- Het museum biedt een podium voor interactie, met verhalen & beelden, aangevuld met spelelementen
- De bezoeker kan met (alle) de inhoud aan de slag en deze naar zijn hand zetten / verzamelen -> Eindpresentatie

(Wonderkamers en in mindere mate Micropia)

Participeren?

- Het museum is actief aanwezig om een voortdurende dialoog aan te gaan met de bezoeker en samen te werken aan de dynamische stad. Dit kan zowel binnen als buiten de museummuren
- De bezoeker kan zich informeren, vragen stellen en meewerken aan de dynamische stad (binnen en buiten het museum) met zijn eigen input, (Play the City*, Projecten in de stad, Dilemma's van de stad)

Er ontstaat een wisselwerking tussen binnen en buiten.

(Wordt nog niet veel gedaan in musea)

Vragen:

- Hoe ver reikt de invloed van de bezoeker?
- Hoe kunnen we de bezoeker maximaal invloed laten uit oefenen?
- Wat is de minimale invloed?

- Wat is participeren? actief aan iets deelnemen, deelhebben in, meedoen aan
- Wanneer levert participeren kwalitatieve voldoening op?

* Play the City: <http://www.playthecity.nl/17149/en/play-noord>