

FUTUREHAMAR

BOKA

HISTORIEN OM
DREAMHAMAR-
PROSESSEN
BOKVERSJON 1.0



Dreamhamar
- en felles drøm
om å redesigne bysentrum i Hamar, Norge
dreamhamar.org
kontakt:
dreamhamar@gmail.com
info@ecosistemaurbano.com



Hamar kommune



ecosistema
urbano

1 . INTRODUKSJON	SIDE 005
Hva er Dreamhamar?	
1.1	
Introduksjon	side 007
Hvorfor lage en deltagende prosess?	
1.2	
Filosofi:	side 011
Hva ligger bak Dreamhamar	
1.3	
Medodikk:	side 021
Hvordan skape gode forhold	
Dreamhamardiagrammet	
2 . ERFARINGER	SIDE 031
Å koble sammen Hamar	
Historie n°1	side 035
En rett-i-koppen-aksjon	
Historie n°2	side 047
The missing link	
Historie n°3	side 055
Byen som lekeplass	
Historie n°4	side 063
Om stoler og folk	
Historie n°5	side 071
Innendørs, utendørs	
Historie n°6	side 081
Hamars agora	
Historie n°7	side 089
Skiftende perspektiver	
Historie n°8	side 099
Dream on the cloud	
3 . FUTURE HAMAR	SIDE 107
Fra Dreamhamar nettverks-	
design til byforming	side 108
Å samle drømmer	side 109
Nøkkelordsoversikt	side 111
Neste steg?	side 120
Ting vi har lært på Hamar	side 121
DREAMHAMAR FAKTA / KRED.	SIDE 128



HVA ER DREAMHAMAR ?



Alle bildene, hvor ikke annet er spesifisert, er tatt av Christoffer Horsfjord Nilsen. Attribution-ShareAlike 2.0 Generic (CC BY-SA 2.0)

flere bilder:
[flickr.com/dreamhamar](https://www.flickr.com/photos/dreamhamar/)

flyfoto av
Stortorget
på Hamar

1/3

INTRODUKSJON



DREAMHAMAR ÅPNINGSARRANGEMENT
Belinda Tato fra Ecosistema Urbano under presentasjonen på Dreamhamar under presentasjonen på Dreamhamar åpningsarrangement på Stortorget (Hamar). 17 september 2011 / 14.00 I løpet av Painthamar Urban Aksjon av kunstnerkollektivet Boamistura, blir Stortorget transformert fra en parkeringsplass til en fargerik offentlig plass for fotgjengere på kun tre dager.

1.1 INTRODUKSJON HVORFOR LAGE EN DELTAGENDE PROSESS?

FØR DREAMHAMAR

Da vi så konkurranseteksten for "Kunst på Stortorget" i 2010, ble vi veldig nysgjerrige på Stortorget på Hamar, på stedets betingelser, historien, dets viktigste kvaliteter. Vi visste ikke mye om hvilken rolle en offentlig plass spiller i Norge, og vi var nysgjerrige på utfordringen det innebærer å skape en kunstinstallasjon som katalysator for å endre en plass og dens bruk. Hvordan kan man skape en intervensjon som evner å generere aktivitet i byrommet, oppnå befolkningens interesse og bli til en vellykket møteplass?

De første spørsmålene begynte å oppstå: Bør kunst i det offentlige rom alltid være enkeltstående og permanent, eller kan den ta form som en prosess? Bør kunst kurteres av det offentlige eller kan det bli gjort på en måte hvor folk ser det som en del av sine liv, aktiviteter og rom? Kan vi foreslå en plattform, en kanal for folks deltagelse rundt kunstens tilblivelse og et felles initiativ for det offentlige rom?

Fra vårt synspunkt skjer ikke reaktivisering av et offentlig rom ved et konvensjonelt kunstverk eller et urbant designprosjekt, ikke en gang om det er et godt et. Et levende byrom er en kompleks kombinasjon av overlappende lag som også rommer muligheten for improvisasjon og samhandling. Det offentlige rom er et sted for demokrati, og det bør være i stand til å respondere på ulike brukeres behov, deres forventninger og deres ønsker.

Innbyggerne bør, på ene eller andre måten, involveres som aktører, for slik å unngå det konvensjonelle forholdet av klient-tilskuer-

mottager som et ferdig produkt kan medføre. Slik kan de aktiviseres, og bli produktive innbyggere på en åpen og utvidet plass som kan endres i forhold til brukernes behov over tid.

Det handler om å forstå byen gjennom dens offentlige plasser, om områder i konstant transformasjon, om å tilrettelegge for tilpasning over tid for å møte nye behov, og om å definere rom eller plattformer som oppfordrer til samhandling og eksperimentering.

Å inkludere innbyggerne i den kreative prosessen kan medføre direkte og umiddelbare fordeler: det kan forbedre utfallet, det vil tilrettelegge for utviklingen, det vil medføre økt aksept for prosjektet og viktigst av alt: det kan bygge opp lokalsamfunnet.

'EVERY MAN IS AN ARTIST' JOSEPH BEUYS

Da vi, blant 80 internasjonale team, ble pre-kvalifisert til fase to, og skulle i gang med et spesifikt forslag for Hamar, innså vi at utfordringen var enorm, men fascinerende samtidig. Vi benyttet anledningen til å være svært ambisiøse; la oss forsøke å engasjere befolkningen i dette! Vi videreutviklet ideen om et kreativt deltagelsesprosjekt for den framtidige re-designen av Stortorget.

Vi gjennomførte en mengde undersøkelser av byen, bystrukturen, folks hverdagsliv, tradisjoner, vaner, kultur, interesser, miljø, kontekst osv. Vi tenkte at å involvere lokalsamfunnet ville medføre en varig og rik opplevelse, en opplevelse for både dagens og framtidens brukere. Folk skulle kunne ta del i det fra starten av, fra dets tilblivelse.

Målet med denne sosiale tilnærmingen var ikke bare å fysisk skape en ny og innovativ offentlig plass, men også, og mye viktigere, å bygge opp et samfunn forut for det; et nettverk av grupper som kan holde det i live, som bryr seg om det, som bruker det, fyller det, som tar del for, under og etter at det materialiseres. En slik erfaring vil gjøre innbyggerne i stand til å møte hverandre og jobbe sammen mot et felles mål og se ideene implementeres i det Stortorget som skal bli. Denne tette forbindelsen kunne forbedre prosjektet, støtte opp om sjansene for engasjement og suksess for ettertiden, og enda viktigere, den ville bygge et felleskap.

Den kreative prosessen ville være åpen for allmennheten, transparent og til og med provoserende på enkelte punkter. Ingen skal kunne være likegyldig til denne plassen etter denne opplevelsen. De som ikke har tillit til denne tilnærmingen, de som ikke er kunstnere og de som bryr seg om Stortorget, alle skal kunne være en del av det. Å engasjere befolkningen på et så tidlig tidspunkt i det å skape en ny offentlig plass vil sannsynligvis øke sjansene for en framtidig vellykket plass.

Vi tror virkelig på folk, på deres iboende kreativitet og på fellesskapets kraft. Aktivitetene og arrangementene har som mål å bringe sammen alle slags folk; når vi sier "innbyggerne", så inkluderer det alle. Vi mente også at det var viktig å jobbe målrettet mot enkeltgrupper, som barn og unge folk ved å knytte Dreamhamar opp mot de lokale skolene.

En ny offentlig plass kan være noe man gir direkte til folket, uten noen samhandling med



dem, men det kan sees på som en unik mulighet til å forsterke båndene mellom Hamars befolkning, det kan være å plante et frø for en felles framtid. Dette andre alternativet var selvsagt mye mer utfordrende og risikabelt, men også mye mer interessant.

HVORFOR VELGE EN ÅPEN KILDEKODE (OPEN SOURCE) LØSNING?

Vi så for oss at Stortorget kunne fungere som et *åpent kildekode-torg*. Ved å tilrettelegge for gode betingelser for en felles, dymanisk skapelsesprosess, kunne vi skape en fri designprosess. For oppfordre til et slik samarbeidsprosjekt måtte prosessen som utgangspunkt være fullstendig åpen for nye bidrag og samarbeidspartnere, for slik å gjøre full nytte av den kollektive kunnskapen. Hvert slikt fellesprosjekt må være fritt til bruk for alle, på samme måte som gratis programvare er det. Det måtte ligge en innebygget frihet til å tilføre noe nytt, dele det med andre, frihet til å skape og forbedre det offentlige rom og kultur. Hvis vi lykkes med dette ville vi skape en plass som tilhører, i ordets rette forstand, folket.

Det finnes en rekke byer og talspersoner i verden i dag som snakker om medvirkningsprosesser for innbyggere, men kun noen få lykkes å implementere dette i reelle prosjekter. Så langt vi vet, tar ingen av disse reelle prosjektene for seg et fellesskapsbasert design av urbane miljøer. Innenfor denne konteksten så vi vår tilnærming som den mest mulig eksperimentelle, kreative og demokratiske prosessen vi kunne sette i gang for en by, og det var dette vi valgte å gjøre.

KUNSTFILOSOFI

Encyclopædia Britannica definerer kunst som “the use of skill and imagination in the creation of aesthetic objects, environments, or experiences that can be shared with others.”

Nøkkelordet for Dreamhamars kunstfilosofi er å dele med andre. Det evner å utfordre den dominerende og mest vanlige formen for kunstproduksjon, hvor en liten gruppe profesjonelle kunstnere skaper kunst, mens offentligheten forblir en passiv tilskuer eller konsument.

“Participatory art is an approach to art making in which the audience is engaged directly in the creative process, allowing them to become co-authors, editors, and observers of the work”. - Wikipedia

I motsetning til vanlig kunstpraksis legger Dreamhamar seg på linje med deltakende kunst. Mens en maler bruker pigmenter og lerret, og en skulptør bruker tre eller metall, mens i en fellesskapsorientert praksis vil det vanligvis ha blitt utarbeidet et scenario hvor publikum inviteres til å delta. Kunstverket

ligger i den samhandlingen som oppstår når publikum tar del i situasjonen.

Denne filosofien har også røtter i ideen om at offentlige plasser er steder for demokrati, og om utforming av levende offentlige plasser for at befolkningen skal bli aktivisert som “tolkere”. Uten forpliktelse til et spesifikt medium, vil ikke prinsippet skille publikum som aktiv og passiv, med eller uten evner, men heller invitere oss alle til å gjøre det offentlige rom til vårt eget og til å bruke det på måter vi kanskje ikke hadde kunnet forestille oss.

Utfallet av denne prosessen ville så bli overført og oversatt til en oppdatert utforming for torget, som sammen med kulturhuset vil danne et rammeverk for Hamars befolknings kreativitet i årene som kommer.

EN SPENNENDE OPPLEVELSE

Hele opplevelsen har vært intens, interessant, utfordrende og helt uforglemmelig. Selv om vi støtte på noen vanskeligheter, var opplevelsen som helhet svært positiv.

Om vi hadde fått muligheten til å begynne på nytt er det sikkert et par ting vi hadde gjort annerledes, trolig ved å forlenge prosessen litt. Det ble klart at det tar tid å vekke folks oppmerksomhet og engasjement; ikke bare på Hamar, men overalt i verden. De 4 månedene var svært intense: vi brukte mye tid på å bygge opp nettverket, møte ulike nøkkelpersoner fra lokalbefolkningen, gjennomføre aktivitetene, og timevis med samtaler med ulike folk hver dag. Slik ble hver dag ulik de andre. Dreamhamar lot oss møte en mengde ulike, interessant peronligheter fra et samfunn vi følte oss velkommen i, fra begynnelse til slutt.

For å fremme deltagelse på verkstedene og arrangementene måtte vi klare å nå ut til Hamars befolkning. Det ble jobbet hardt, både på Hamar og i Madrid, både fysisk gjennom bruk av tradisjonelle medier (aviser, plakater, flyere osv) og digitalt ved å bruke nye medier (blogg, twitter, facebook etc). Både på norsk og engelsk, og både som tekst og som grafikk. Mellom 6 og 10 ansatte, både på Hamar eller i Madrid, viet konstant sin tid til dette prosjektet; med å samle inn og produsere informasjon, oversette og tilbakelevere denne; med mål om å fange hamarsingenes interesse, men også for det globale miljøet, som en slags uendelig loop av tilbakemeldinger. Det var også viktig å dele det som ble diskutert med lokalbefolkningen som deltok på verkstedene, blant arkitektstudentene og fra andres bidrag. Dette ble kontinuerlig lagt ut på prosjektets hjemmeside dreamhamar.org.

Vi følte oss fullstendig hjemme i Basarbygningen, en utmerket plass for å drømme om Stortorgets framtid. Den

“Fysiske Lab'en”, dette “akvariet” hvor alle var velkommen inn og hvor alt var synlig og tilgjengelig ble snart en ny “møteplass” i Hamar, et utstillingsvindu som markedsførte offentlig deltagelse på en veldig synlig måte.

Mange kjente lite til prosjektet, men ble likevel raskt klar over at de kunne komme til Basarbygningen for å snakke om Hamar, for å fortelle sine historier, snakke om minner og om sine drømmer for framtiden. De fleste vi møtte disse månedene var nysgjerrige og positive til Dreamhamar, de tok seg tid til å komme på verkstedene og arrangementene for å snakke med oss. Vi møtte også noen som var skeptiske; folk som ikke trodde på denne prosessen, men som kanskje var åpne for å skifte mening, i de minste få sagt sin mening. Også disse var hjertelig velkomne. Vi vet ikke om de ble overbevist eller ikke etter å ha deltatt og fått mer kjennskap til prosessen, likevel var det viktigste at vi lyktes med å få dem på banen og gi dem sjansen til å uttrykke seg.

Akkurat nå jobber vi med å trekke ut informasjon fra alt vi har samlet inn og forsøker å “oversette” denne enorme mengden av ideer til et vellykket offentlig rom. Dette kommer til å oppta det meste av tiden vår de neste månedene. Vi må gi tilbake til lokalsamfunnet det best tenkelige torget for Hamar, det er dette som har vært den bærende ideen for hele prosessen.

Vi er uendelig takknemlige overfor alle de som har deltatt på ulike vis, både de som jevnlig deltok og de som kun var med én gang, de som skrev til oss, de som kom med vakre tegninger på små papirbiter og de som støttet oss og var der hver dag. Tusen takk for alle disse positive opplevelsene, vårt opphold på Hamar har vært helt spesielt. Vi ble flere ganger rørt over folk vi ikke hadde møtt før, men som kom innom bare for å si takk.

Tusen takk, til dere alle sammen!
Ecosistema Urbano team

HVA LIGGER BAK DREAMHAMAR

DELTAGELSE, STYRING

FILOSOFIEN: NETTVERKSDESIGN



INTRODUKSJON

Følgende tekst søker å knytte sammen de tre hovedbegrepene Dreamhamar har vokst ut av. Deltagelse, styring og offentlig rom er kort analysert i lys av den seneste utviklingen, fra et sosiologisk perspektiv og satt inn i en ramme med byutvikling som bakgrunn. Som leseren vil legge merke til, vil hovedvekten ligge på konkrete forslag, mer enn det kritiske og analytiske. Målet med teksten er å trekke ut noen retningslinjer fra mulighetene som ligger i deltagelse og styring, fra et bevisstgjørende perspektiv og i det spesifikke feltet byplanlegging, i en lokal og mikrolokal kontekst.

*Kommunitarisme er en politisk-filosofisk oppfattelse om at fellesskapet (eng.:community, derav navnet), er det primære i samfunnet - og altså ikke individet, staten eller nasjonen. Kilde: Wikipedia

DELTAGELSE, STYRING

DELTAGELSE OG DE UMIDDELBARE UTFORDRINGENE

Prosjekter som involverer lokalbefolkningen synes for øyeblikket å ha en god periode i sitt dristige liv. Det kommer selvsagt an på hvor vi refererer til, men med tanke på de europeiske landene, ser man at medvirkning inkluderes i diskusjoner om byer på grunn av to hovedelementer: Den såkalte "soft Europeanization" (Colomb et al. 2010) som omhandler EU-medlemmene og den nye formen for byaksjonisme, drevet fram av ny teknologi og tilhørende kommunitariske* relasjoner. Uansett, det faktum at medvirkning har dukket opp som et instrument i planprosesser, selv i en robust form, betyr ikke nødvendigvis at man klarer å bruke dette på en effektiv måte.

I denne delen som omhandler deltagelse, ønsker vi å tydelig analysere noen av hovedutfordringene deltagelse fra befolkningen står ovenfor i konteksten av urban politikk. Det er tydelig at betingelsene for å delta har endret seg i forhold til den første bølgen som oppstod i enkelte europeiske land på 90-tallet. Det som tidligere ble kalt de *nye sosiale bevegelsene* (new social movements) av blant annet Clauss Offe (1988) ble ansett som middelklassens bestrebelse rundt temaer utenfor det tradisjonelle bevegelse (fagforeninger, politiske partier, osv.) har kjempet for. De nye sosiale bevegelsenes krav omhandlet i mindre grad det materielle, og stod ofte i forbindelse med mindre favoriserte grupper. Grasrotorganisasjoner, eller for eksempel feministbevegelsen er gode eksempler her. Hovedforskjellen mellom disse gruppene, som fortsatt eksisterer, og den nye byaksjonismen er nettopp det faktum at den andre ikke nødvendigvis går inn i en organisasjonsstruktur, men heller deler verdier og en grunnleggende ideologi som innebærer at verken diskursen eller handlingsformen er definert på forhånd, men oppstår og styrkes av sosial samhandling eller gruppedefinering. Den andre forskjellen er bruken av digital teknologi og medier som et verktøy for å strukturere mobilisering og samhandling.

Dette nye bildet, sammen med eksisterende formelle verktøy for deltagelse i planprosesser for byer, legger til rette for økte muligheter for påvirkning fra de ulike interessegruppene som er involvert. Samtidig er det fortsatt noen elementer som utfordrer deltagelse, eller effektiviteten av den, som reiser noen hovedspørsmål. Legitimering, deltagelse og politisk vilje er grunnleggende bestanddeler i en vellykket deltagelsesprosess. Ofte er deltagelsesprosesser bygget opp rundt et sett av verktøy for deltagelse som er inkorporert i planleggingsprosessen. Det at de eksisterer

garanterer ikke at det lykkes. Det må ligge et krav i bunnen, eller i det minste et ansvar for at ulike interessegrupper kan påvirke bestemmelsesprosessen, siden må også implementering og oppfølgingen av denne kunne påvirkes. Hvis ingen andre enn allerede mobiliserte minoriteter ønsker å delta, reises på nytt spørsmål om prosessens legitimitet. Er det akseptabelt at noen få innbyggere skal påvirke avgjørelser for majoriteten? Hvis formidlingen av deltagelsesprosessen er optimal, slik den har vært på Hamar, skal det ikke ligge noen hindringer for at alle kan delta, også om de er motstandere.

Deltagelsesprosesser dreier seg generelt om å forsterke stemmen, men ikke alltid stemmeretten, det vil si gi reell påvirkning i byplanlegging. Direkte deltagelse kan også møte på problem med legitimering, men bevisstgjørende metoder kan korte ned denne avstanden (Hajer & Wagenaar, 2003). Tverrfaglige og integrerte tilnærminger kan muliggjøre kontakten og samhandlingen mellom interessegrupper i befolkningen og utøverne. Sagt med John Forresters or: "It is about inquiring and learning together, in the face of difference and conflict, telling, compelling stories and arguing together in negotiations, coming to see issues, relationships, and options in new ways, thus arguing and acting together". (Forester, 1999). På sett og vis kan deltagelse sees på som en korsvei for nye styreform(er)(styring), nye scenarier for samhandling mellom interessegrupper og en redefinering av sted og samfunn i krysningspunktet der nye teknologier tar over noen av de tradisjonelle funksjonene sosial nettverk og organisasjoner har hatt. Den andre har hatt stor påvirkning på offentlig rom og krever tilbake ideen om det lokale, og legger verdi i begreper om gate, torg, park og nabolag.

BEVISSTGJØRENDE STYRING I ET NETTVERKSSAMFUNN

Begrepet lokal styring har vært både synonym for deregulering av offentlige områder, det noen kaller privatisering, og et potensiale for befolkningen til medbestemmelse, utførelse og implementering av offentlig politikk. Dette er to sider av samme sak, og gir nye måter å forstå utførende lokale organisasjonsstrukturer og deres handlinger gjennom nettverksbasert styring.

Endringsprosessen har sammenfalt med nye krav til både offentlige og private interessegrupper og om å endre strukturelle betingelser. Det vi før kalte strukturelt som betegnelse på noe permanent, betyr nå strukturerende, men



ANDRÉS WALLISER
HOLDER FOREDRAG PÅ DreamhamarS
MENNESKER-UKE

NETWORK: FACEBOOK CONNECTIONS
by See-ming Lee Face
Attribution-ShareAlike 2.0 Generic
(CC BY-SA 2.0)

“

Du skjønner, jeg er ganske skeptisk til dette prosjektet, men jeg er her for å høre og bli hørt, og om nødvendig skifte mening, eller få deg til å skifte din.”

en hamarsing til
Andrés i Dreamhamars
mennesker-verksted

REFERANSER

Barley, N. (1989) El Antropólogo Inocente. Barcelona: Anagrama

Colomb, C. (2007) The Europeanization of Spatial Planning through Territorial Cooperation. In Planning Practice and Research. Vol. 22, Issue 3, 2007.

Forrester, John (1999) The Deliberative Practitioner. Cambridge (MA): MIT University Press

Hajer, M. and Wagenaar, H. eds. (2003) Deliberative Policy Analysis. London: Cambridge University Press.

Tarrow, S. (1998) Power in Movement. Social Movements and Contentious Politics. London: Cambridge University Press.

Offe, C. (1988) Partidos políticos y movimientos sociales. Madrid: Sistema

med usikkerhetsmomenter. Den gjeldende situasjonen for politisk bestemmelse i nettverkssamfunnet er beskrevet av Hajer & Wagenaar (2003) slik: de nye politiske rommene; den radikale usikkerheten for beslutningstakere, den økte betydningen av “ulikhet” for vår forståelse av politikk, handlingsrommet i forhold bevissthet omkring avhengighet (mellom interessenter), og dynamikken mellom tillit og identitet.

I tillegg til disse grunnleggende betingelsene vil jeg legge til et økt fokus på det lokale forstått som et mikrounivers som kan omfatte et nabolag, en gitt offentlig plass eller noen få gater. Nabolag er komplekse sosiale systemer, og trenger slik et effektivt verktøy for å opparbeide et effektivt administrativt styresett. Debatten dreier seg om de vanlige verktøyene for å behandle kompleksitet fortsatt holder mål, eller om det er behov for å introdusere nye strategier for å oppnå bevisstgjøring og enighet i beslutningstaking. Skribenter som Forrester (1999) og Wagenaar (2004) fremmer et behov for en “fortolkende redegjørelse” av styring, ikke bare for å analysere politikk, men også for å utforme og utføre den. Det er i dette punktet deltagelse, som en integrert tilnærming til det å utforme politikk og styresett blir satt i sammenheng med begreper som “tillit”, “gjensidig avhengighet”, “institusjonell kapasitet” eller “konsensus”.

Hvis vi ønsker at deltagelse skal være effektivt må det inngå som en konsistent del i bestemmelsesprosessen, og dette innebærer ikke bare å lytte til befolkningens meninger, men å komponere den slik at det fungerer for en rekke interessegrupper. For å oppnå dette trenger man både institusjonell og politisk vilje, noe som medfører koordinering og samarbeid mellom ulike aktører, det vil si, gjennom et smidig lokalt styringsmønster. Man vil også trenge aktørenes ønske om å delta, og dette innebærer ikke bare de som er i en mulig interessekonflikt eller som er organisert i sivile samfunnsstrukturer, men også de, og jeg vil si spesielt de innbyggere som lever, bor eller studerer der hvor bestemmelsene gjelder. Uten deltagere er det ingen deltagelse. Viljen fra innbyggere og politikere til å delta kommer fra direkte behov, fra politisk mobilisering, men også fra den politiske kulturen. Deltagelse er som en muskel som trenger trening for å holdes i form.

Til slutt, en annen hovedvariabel, nemlig tid. Sosial dynamikk løper ikke nødvendigvis sammen med politikken tid. Deltagelsesprosesser er ofte del av større prosjekter og sammenfaller ikke nødvendigvis tidsmessig med det tidligere nevnte, ei heller utfallet av prosessen. Slik sett er det essensielt å anse deltagelsesprosesser som tekniske verktøy, ikke politiske, som en del av byplanleggingen. På tross av at dette kan

synes som et utopisk ønske er ulike variabler allerede er nevnt som kan gjøre deltagelse til noe som rett og slett blir en nødvendig del av et prosjekt. Dreamhamar har vist meg hvordan deltagelse og urban og lokal politikk kan innebære ulike parametere i forskjellige land. På Hamar lærte jeg at et prosjekt som er ansett som godt for en by, bør ha støtte hos alle politiske grupperinger. Men konsekvensen er at politiske konflikter og kamper på lokalt nivå kan bli uklare når det kommer til det å samarbeide, evaluere eller ta del i prosessen. Dette kan forklares med at det er en veldig sterk demokratisk politisk kultur i Norge, slik det er nevnt ovenfor, og også (viktig nok), en sterk følelse av lokal identitet. Byen og samfunnet er på en måte utenfor klare partiinteresser. Et godt eksempel kan være da en 70 år gammel dame kom bort til meg på et av verkstedene med lysende blick og sa til meg: “Du skjønner, jeg er ganske skeptisk til dette prosjektet, men jeg er her for å lytte og bli hørt, og om nødvendig, for å skifte mening, eller få deg til å skifte din”.

DET OFFENTLIGE ROM OG FOLK

En av hovedelementene i de fleste medvirkningsprosesser i Europa, er det offentlige rom. Det offentlig rom har blitt yndet objekt for offentlige myndigheter, bedrifter og selvsagt dets naturlige brukere: folket. Offentlig rom har også blitt en indikator på livskvalitet på lokalt nivå: dets livlighet og vitalitet er tegn på et sunt bymiljø, og dets mangel på trygghet, opplevd eller reell, på forfall og sårbarhet.

Det offentlige rom er også den viktigste scenen for ny byaktivisme. Nye teknologier har blitt et middel for ny aktivisme med nye krav og strategier for handling. Det offentlige rom er nå arena for gjenerobring av samfunnslivet gjennom ulike måter å bruke det og å tilegne seg det på, noen ganger i konflikt med den økende privatiseringen av de samme plassene. Det offentlige rom er derimot ikke bare viktige som byrom, men som multidimensjonale sfærer for samhandling hvor ikke bare dagens eller mulige funksjoner diskuteres, men også deres viktige rolle som generatorer for identitet og meningsskapere. Torg, gater og parker bærer i seg kapasitet til å utløse minner om bruk, mening og identitet for generasjoner av brukere. Dette betyr f.eks hvordan et torg kan være stedet du ble forelsket, eller et sted for økonomisk utveksling mellom bønder og byens produsenter, eller stedet en eldre innbygger husker sine tidligste minner som treåring på 17. mai-feiringen. Ofte vil det å se på dette gjøre planleggere og andre aktører i stand til å grunne over og bevisstgjøre seg hva de ønsker for fremtiden. Det vil gjerne framkalle bilder som går utover umiddelbare scenarier og prosjekter for det offentlige rom, ved å forbinde tidligere erfaringer, positive og negative, i en framtid som med sikkerhet vil medføre endring.

FILOSOFIEN: NETTVERKSDESIGN

Som arkitekter og planleggere som tilnærmer seg byen som et komplekst fenomen med mange lag innså vi at en omfattende transformasjon hadde inntruffet i tenkemåten arkitekter håndterer byrelaterede temaer i løpet av de siste årene.

Hos Ecosistems Urbano har vi erfart at ved å handle, har kunnskap og det å skape blitt et hybrid, og et omfattende fenomen som omformer tradisjonelle lukkede strukturer til åpne og ekstremt fleksible sammenknyttede konfigurasjoner.

MOT EN NY KUNNSKAPSMODELL

Ny kommunikasjonsteknologi startet en ny kulturrevolusjon (THE THIRD INDUSTRIAL REVOLUTION), som snudde opp ned på selve begrepet kunnskap og det å skape. For bare få år siden kunne kunnskap forstås som evnen til det å forstå en situasjon eller et tema. I dag endrer Google-revolusjonen gradvis selve begrepet *kunnskap* til bli evnen til å umiddelbart (for den unge generasjonen) eller raskt (for de eldre) tilpasse seg en situasjon eller lære om et emne. Vi våger å si at evnen til "å vite noe om noe" har blitt erstattet med "å kjenne til hvor man skal søke". Kunnskap har blitt erstattet med bevissthet, noe vi vil utdype etterpå.

Siden ny teknologien tilbyr ekstremt kraftige verktøy og lett tilgang på informasjon, vil det å skape et samtidens kunnskapssystem innebære å forbinde og utveksle informasjon effektivt, i stedet for å bruke en sakte, organisert og vertikal overføring av innhold. Dette betyr at måten vi bygger opp og utformer samfunnet og nettverkene våre er fundamental for hvordan vi skaper og for vårt lærings- og arbeidsliv.

Første prinsipp for den nettverksdesignens filosofi: **kunnskap=nettverk**

MOT EN NY MODELL FOR DET Å SKAPE

På samme måte som for kunnskap, har den kreative prosessen blitt grunnleggende omrokkert det siste tiåret: å skape er ikke lenger en kunstnerisk handling med å skape noe originalt og/eller spektakulært.

Har du en fantastisk eller original ide? Vel, da har du 99% sjans for å finne noen med den

samme ideen ved å google et par minutter. Kan man da si at før Google ble oppfunnet, var originalitet en illusjon grunnet mangel på tilgang på informasjon? Vi kan definere evnen til å skape som den nye evnen til å koble sammen ting på en kreativ måte (mer presist, å koble mennesker, steder og innhold). Allerede her kan man finne svar på spørsmålet "Så, hvorfor ikke en skulptur for Stortorget?"

Hvis det å skape noe er evnen til å koble ting kreativt i en åpen nettverksstruktur, gir det mening å forstå at forsvareren av en kreativ prosess ikke er et firma, heller ikke et design-team, men et åpent nettverk med mange lag, sammensatt av kreative kunstnere, tekniske eksperter, innbyggere og interessegrupper.

Andre prinsipp for nettverksdesignens filosofi= design utvikles innen et nettverk:

Å SKAPE=NETTVERK

NETTVERKSTANKEGANG

Kunnskap, det å skape, læring, samfunn, kultur, urban og arkitektonisk design: alle disse feltene nærmer seg en nettverksstruktur. Denne tendensen til at tett sammenknyttede nettverk og kompleks dynamikk oppstår, er ikke annet enn et iboende trekk i dagens verden, og vi tror denne modellen vil vise seg å være mer egnet og effektiv, spesielt når det kommer til innovasjon.

Den oppstår også et nytt forskningsfelt som vi har kalt *nettverksstenkning* (network thinking) og definert som en nettverksbasert tilnærming til det å skape, designe og utvikle prosjekter, ideer og strategier.

NETTVERKSDESIGN OG DELTAGELSE

Som følge av denne introduksjonen er nettverksdesign det utøvende stadiet som kommer etter nettverkstilnærmingen. Hvis nettverkstenkning er en tilnærming, en tenkemåte, så er nettverksdesign en handlingsorientert anvendelse av denne. Vi har også gjentatte ganger hevdet at vi ser nettverksdesign som en vår tids etterfølger av deltagelsessprosesser, hvor vi tar innovative designverktøy og det nevnte kulturelle skiftet med i betraktningen.

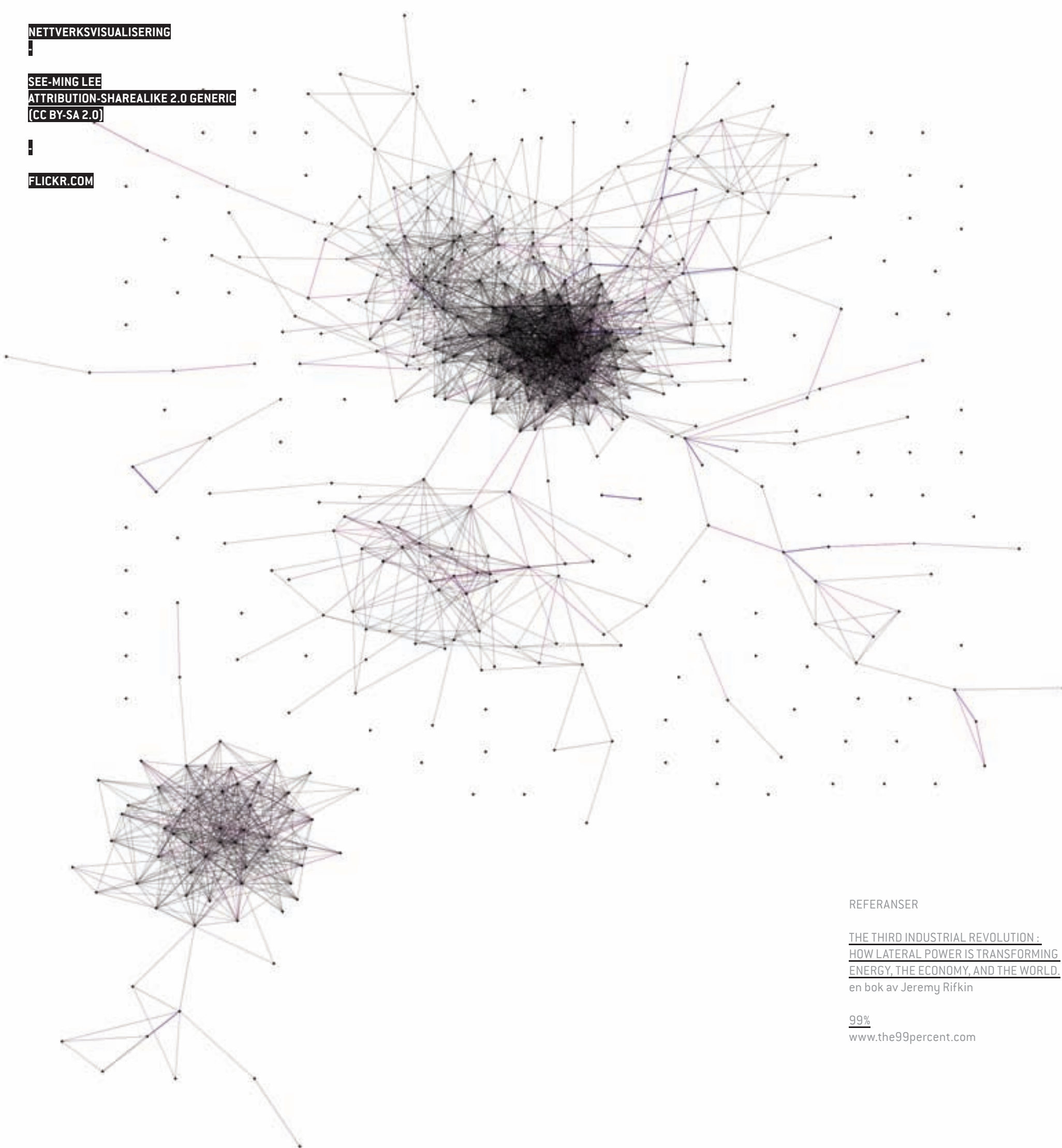
G-LOKAL DESIGN

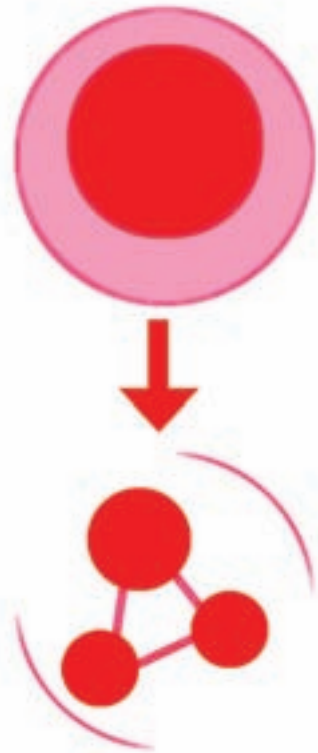
Den første viktige forskjellen som

REFERANSER

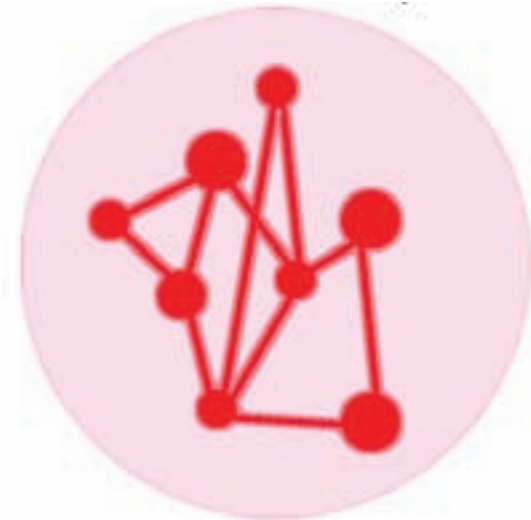
THE THIRD INDUSTRIAL REVOLUTION : HOW LATERAL POWER IS TRANSFORMING ENERGY, THE ECONOMY, AND THE WORLD.
en bok av Jeremy Rifkin

99%
www.the99percent.com

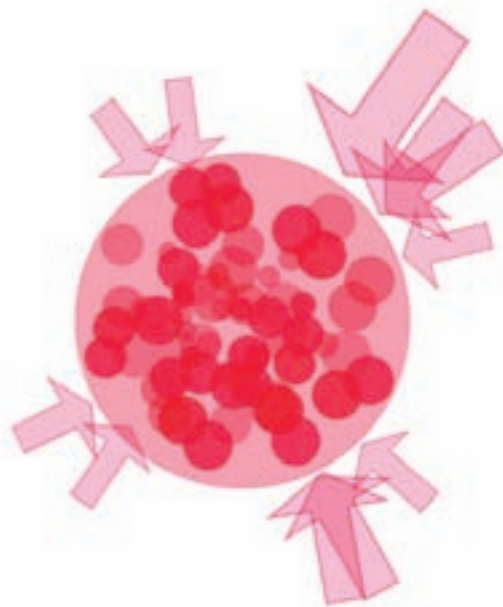




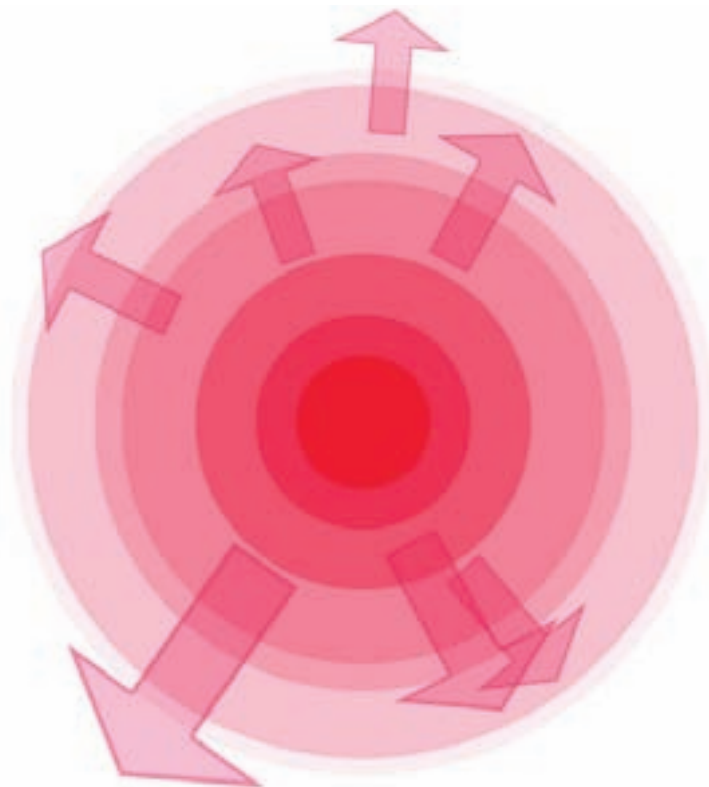
**KNOWLEDGE
TRANSMISSION**



**NETWORKED
LEARNING**



**COLLECTION
OF DATA**



**AMBIENT
AWARENESS**

“

**...kunnskap
produseres ikke lenger
ved nodene, men
gjennom forbindelsene
som skapes mellom
dem...
...filosofien til
nettverksdesign
fokuserer på prosesser,
debatter, forbindelser
og utveksling innenfor et
nettverkssamfunn”**

skiller nettverksdesign fra tradisjonelle deltagelsesprosesser, er inkluderingen av et internasjonalt lag av debatter og skapelsesprosesser, som oppnås gjennom å inkludere kunstnere, arkitekter, designere og skoler fra hele verden i prosessen. Slik utvikler prosessen seg på samme tid gjennom et lokalt samfunn av innbyggere (et samfunn bygget rundt et fysisk sted) og et internasjonalt digitalt nettverk av kreative mennesker (et samfunn bygget opp rundt en felles interesse: nettverksdesignens nyskapende prosess). Vi tror på at utformingen avhenger av det uante potensialet som ligger i samhandling og forbindelsespunkter mellom disse lokale og internasjonale samfunnene.

**Å SKAPE BETINGELSER I STEDET FOR ET
KONKLUSJONSORIENTERT DESIGN**

Den andre viktige forskjellen som klart skiller nettverksdesign fra deltagelsesprosesser, er at den ikke søker innbyggernes opplutning og enighet om en løsning, men at den har som målsetting å (1) skape og styrke samfunnets engasjement rundt torget, (2) å skape liv i debatten rundt torgets framtid. Samtidig har den en rolle som medskaper å endre oppfatningen av torget, få folk til å føle at de tilhører et samfunn, og at det offentlige rom er en plattform for fellesskapet.

Sagt med andre ord, kuratoreteamet blir koordinatører og animatører for aktørene, ved å skape betingelser for en aktiv diskusjon. Hvordan kan vi, kuratoreteamet, oppnå dette? Hvordan kan vi koordinere en debatt som har som mål å synliggjøre folks ønsker, uten å påvirke dem?

Den eneste måten man kan aktivere en reell prosess for nettverksdesign, er ved å skape en atmosfære som stimulerer innbyggernes handlinger og reaksjoner, heller enn å tilby et *konklusjonorientert* design og overlevere det ferdige produktet til innbyggernes godkjenning.

Det har blitt Dreamhamar lagt til rette for, ved å skape noen verktøykasser som Den Fysiske Lab'en og Den Digitale Lab'en, de lokale og globale kuratoreteamene og implementeringen av Urbane Aksjonene, en slags umiddelbar, rimelig og spontan arkitektur som er lett å oppføre. En slik rask "prototype-tilnærming" er en svært effektiv måte å få innbyggerne til å straks samhandle med innhold som tar for seg det offentlige rom.

OPPMERKSOMHET FOR BYENS OMGIVELSER

"Atmosfæredesignen" bringer oss til et annet viktig trekk ved nettverksdesign: dens utflytende struktur. Under Online-verkstedene undret vi konstant over hvordan vi kunne beskrive det vi holdt på med, og etter et par runder dukket begrepet "non-stop idemylldring" opp. For å kunne forklare dette er det viktig å introdusere et nytt begrep: oppmerksomhet

for byens omgivelser.

Hvis nettverksdesign handler om å få hundrevis av folk fra hele verden involvert i prosjekter gjennom nettbaserte og på-stedet-verksteder, og når vi med dette innhenter enorme mengder data, ideer, synspunkter, vil det være ganske lett å se at vi ender opp med en enorm mengde informasjon. Vi kan ikke se for oss å behandle denne mengden data i en strukturert protokoll som ved en tradisjonell deltagelsesprosess. Forsøk på å ordne, klassifisere og analysere hvert enkelt bidrag ville være lite effektivt, mislykket og man ville trolig miste det overordnede poenget. Vi ønsket heller å gjøre forbindelser og samhandlinger synlige og fattbare, for slik å skape det vi kaller oppmerksomhet for byens omgivelser. En oppmerksomhet som tar opp i seg flytende og transparent informasjon, utvekslet mellom innbyggerne, designerne, ekspertene, osv. Dette medfører at alle og enhver bokstavelig talt kan være oppmerksom på hva som til enhver tid "foregår" i prosessen.

NYE IDEER

I dette hyper-koblede kommunikasjonssystemet vil noen konsepter, noen profiler og noen ideer oppstå spontant ut fra mengden av ubearbeidet informasjon. Dette kommer kun til å oppstå etter å ha nådd en kritisk mengde med informasjon og forbindelser (nettverkseffekten). Med andre ord, konsensus er ikke lenger resultatet av en lineær, analytisk og demokratisk prosess. I et system som er koplet på denne måten, kan konsensus oppstå av seg selv: plutselig oppstår nye ideer.

I sitt essay "The Barbarians", foreslår Baricco at "Barbarene", Google-nasjonen, ikke bryr seg om innhold, men om opplevelse, bevegelse, vektorer og den reelle overføringen av informasjon. Han fremmer ideen om at kunnskap ikke lenger produseres ved nodene, men gjennom forbindelsene som skapes mellom dem.

Tredje prinsipp for den nettverksdesignens filosofi: **den fokuserer på prosesser, debatt, forbindelser og utveksling innenfor et nettverkskoplett fellesskap.**

*"The surface is everything,
and in it is meaning."*

Alessandro Baricco in "The Barbarians"

REFERANSER

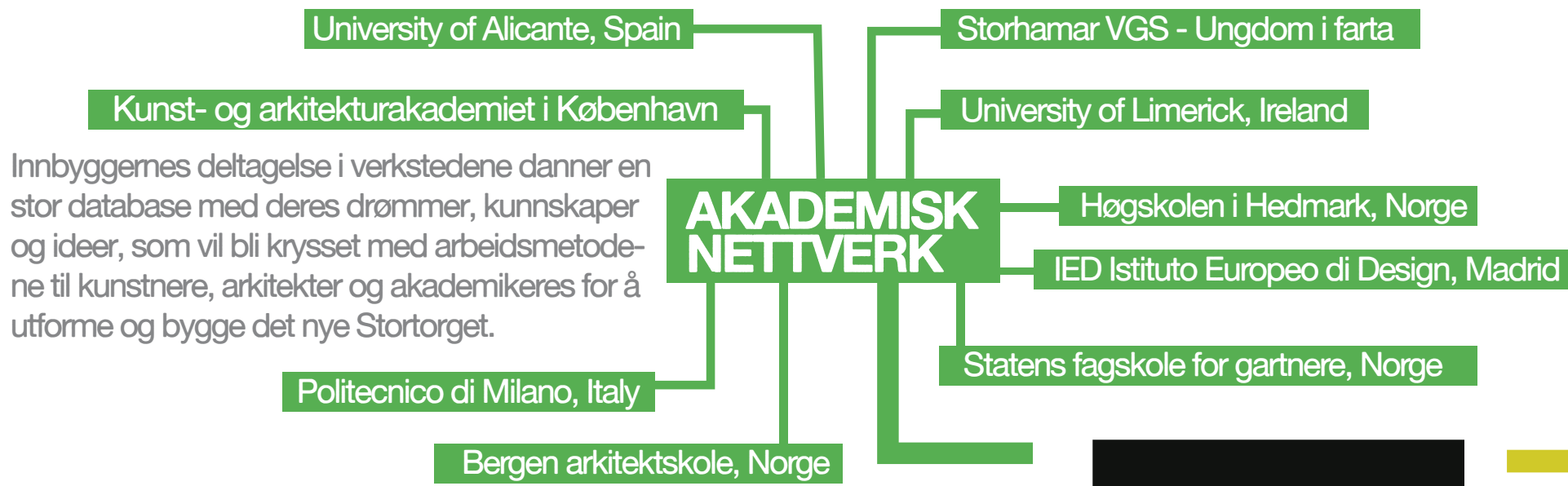
THE STREET AS A PLATFORM
www.cityofsound.com/blog/2008/02/the-street-as-p.html

AMBIENT AWARENESS
<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1902818,00.html>

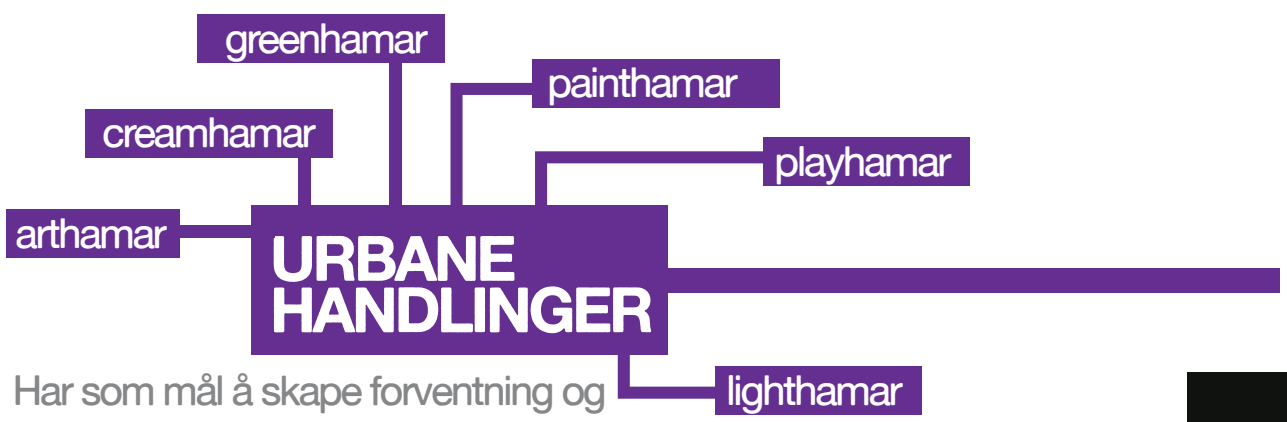
SPONTANEOUSLY
"The Cathedral and the Bazaar"
an evolving book at
<http://catb.org/fesr/writings/homesteading/>

HVORDAN SKAPE GODE FORHOLD:

DREAMHAMARDIAGRAMMET



Innbyggernes deltagelse i verkstedene danner en stor database med deres drømmer, kunnskaper og ideer, som vil bli krysset med arbeidsmetodene til kunstnere, arkitekter og akademikerer for å utforme og bygge det nye Stortorget.



Har som mål å skape forventning og invitere innbyggere til handling på Stortorget. Disse handlingene gir en ny måte å erfare mulig bruk og løsninger for det framtidige torget.

FYSISKE LAB /# BASARBYGNINGEN

Basarbygningen blir dreamhamars fysiske laboratorium gjennom høsten 2011 hvor verksteder, forelesninger og utstillinger finner sted.



Onsite-verkstedene og foredragene er rettet mot innbyggerne i Hedmark, og finner sted i Basarbygningen.

hva er dream hamar?



Forprosjektet er et mulighetsstudie som gir deltagerne i verkstedene et mangfold av verktøy og referanser å ta i bruk.



Den digitale labben inneholder alle Hamar Experience sesjonene, og man kan registrere seg for et online -verksted og ta del i dreamhamars blogsamfunn hjemmefra.



Dreamhamar er også en del av årets Kulturelle Ryggsekkprosjekt, og gir 1292 elever fra barne- og ungdomsskolen mulighet til å tilføre og dele deres ideer for Stortorget.



Artists BOAMISTURA
på jobb
i DREAMHAMARS FYSISKE LAB

foto: Emilio P. Doiztúa

“

Forestill deg en
plass hvor du kan gå
barbeint på brosteinen
og få fotmassasje”

Rosalyn Aragon Arbiol på et på-stedet- verksted AKTIVITETER

I Dreamhamar handler alt om å bruke demokrati som et verktøy for å ta tilbake det offentlige rommet. For å implementere nettverksfilosofien i Stortorgetets kontekst, har Ecosistema Urbano utviklet et mangfold av satelitter rundt Dreamhamar. Disse satellitene er brukt for å regruppere ulike aktører rundt en felles sak, enten lokal og fellesskapsorientert, eller relatert til et globalt tema, f.eks akademisk. Nettsiden ble brukt som en gratis, åpen og tilgjengelig plattform. Ved å implementere et variert og levende sett av nettverk, åpner Dreamhamar opp for en rekke inn- og utspill til prosjektet, og legger således tilrette for et stort antall muligheter, og utvekslingsmuligheter innenfor nettverkene.

OM DREAMHAMAR

De følgende komponentene viser hvilke nettverk Ecosistema Urbano har laget for å tilrettelegge for en fruktbar utveksling av ideer, berike eksisterende og nye sosiale forbindelser, og for å forandre innbyggernes oppfatning av torget.

FYSISK LAB

Basarbygningen var Dreamhamars Fysiske Laboratorium (Fysisk Lab), hvor verkstedene, foredragene og utstillingene fant sted gjennom høsten 2011. Ikke et galleri, ikke et kontor eller informasjonssenter, var laboratoriet den mest dekkende definisjonen for å vise den hybride bruken av rommet. Med sin plassering rett ovenfor Stortorget, Dreamhamar prosjektsted, var den Fysiske Lab'en åpen daglig med gratis inngang. Den strategiske plasseringen og muligheten for å ta i bruk det offentlige rommet spilte en interessant rolle i lokalsamfunnet. Som en svamp, absorberte den ethvert problem relatert til torget eller byen, som et whiteboard var det et sted å tegne en ny ide, som en cafe var det stedet for å møte nye og gamle venner.

I tillegg er den **Fysiske Lab'en** et pop-opp sted, friskt utformet og renovert på kort tid. Ideen med den fleksible utformingen var å gi et inviterende uttrykk på et sted som lett kunne omgjøres og bli brukt for ulike formål; utstillinger, verksteder, kontor, lab].

PÅ-STEDET-VERKSTEDER / FOREDRAG

På-stedet verkstedene og foredragene var aktiviteter for å få lokale innbyggere til å delta

i prosessen og skape et fellesskap rundt Stortorget gjennom ulike tilnærminger. Vi delte verkstedene inn i 5 emner som dannede bakgrunn for å bringe mennesker sammen, og de felles og generelle termene var skapt med hensikt om å bringe sammen mennesker med ulik bakgrunn.

Hvert emne ble introdusert i en uke som inkluderte to verksteder og et foredrag.

+ **Teknologi:** Kan Hamar inkorporere teknologi som en måte å definere et nytt konsept om urbane rom?

+ **Aktiviteter:** Hva slags aktiviteter og arrangementer trenger Stortorget?

+ **Omgivelser:** Hvordan kan utformingen av torget gjøre innbyggere mer bevisste på deres ansvar for omgivelsene og miljøet?

+ **Mennesker:** Hvordan kan vi utforme et offentlig rom for forbedre/forsterke/multiplisere samhandlingen, kreativiteten og selvorganiseringen mellom mennesker?

+ **Årstidsstrategier:** Kan vi utforme et offentlig rom som responderende omgivelser på det/de skiftende lyset/været/temperaturforholdene?

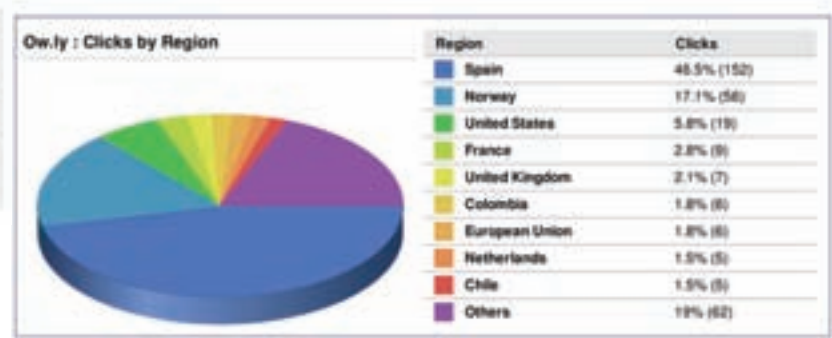
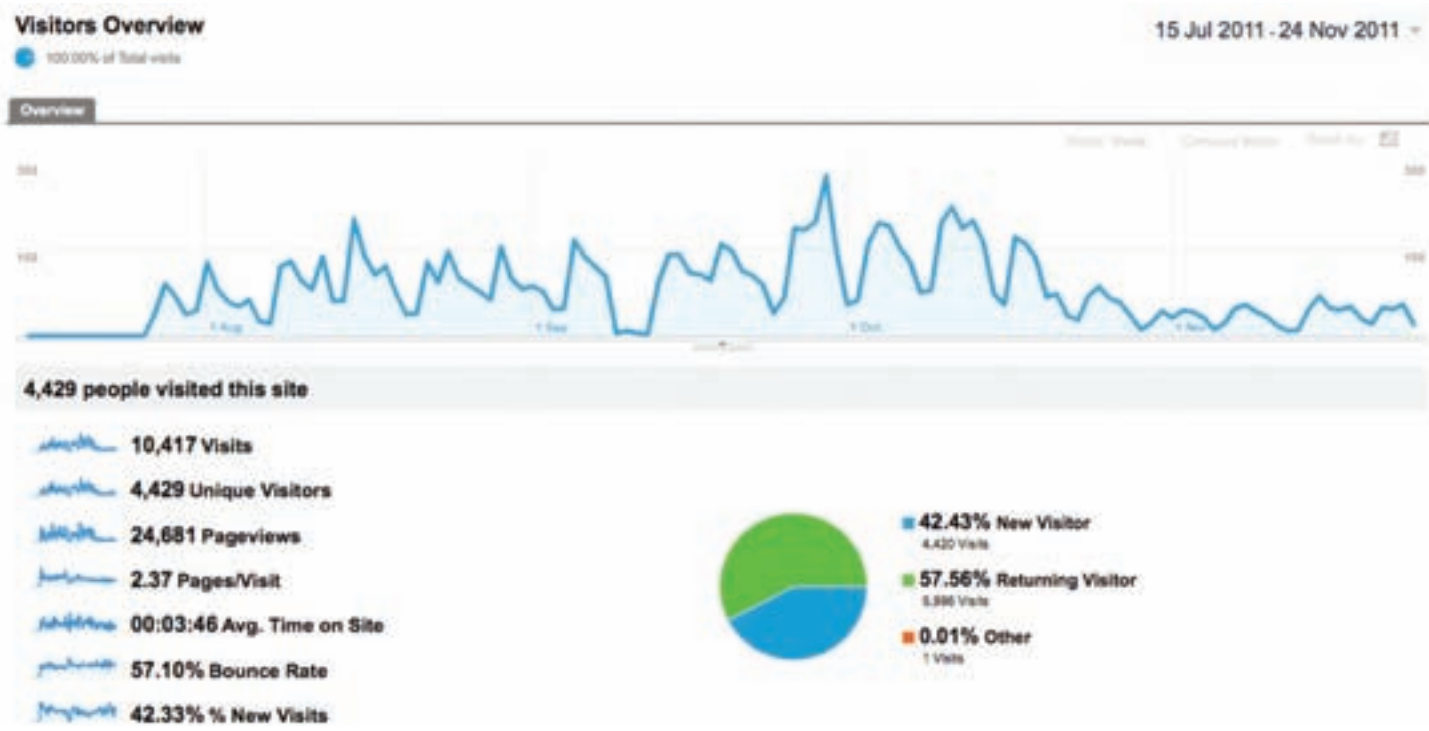
Verkstedene og foredragene ble holdt på den Fysiske Lab'en og ledet av en samfunnsaktivator og kreative profesjonelle koordinert av Ecosistema Urbano.

Lokale samfunnsaktivatorer er kreative og dynamiske lokale personer som jobbet med Ecosistema Urbano for å lede deltakelsesprosessen. De hadde profesjonell erfaring med deltakelse og verksteder. Ved siden av å lede verkstedene, var samfunnsaktivatorene ansvarlige for å generere deltakelse ved å skape og bruke sine lokale kontakter.

Kreative Gjester er internasjonale eksperter som ledet verksteder, ga foredrag og deltok i å bygge det lokale nettverket mellom aktørene på Hamar.

På-stedet-verkstedene tillot deltakerere å møtes, samhandle, idemylde og diskutere deres forslag og tanker om torget og byen. Målet var å bruke kreative metoder for å få deltagerne til å bli kjent med hverandre og føle seg fri til å utvikle nye og friske ideer.

Foredragene var både en mulighet for de kreative gjestenes til å dele sin kunnskap



DREAMHAMAR
Map Overlay



“

Deltakelse er som kjærlighet. Hvis den ikke berører dine behov, blir du ikke virkelig involvert.

Andrés Walliser på et online-verksted, remikset og lagt ut av deltaker Silvia Schiaulini på den Digitale Lab'en

rundt hvert emne, samt å generere en åpen debatt knyttet til samfunnet. Spesifikke gjester bli invitert til å bistå foredragsholderen fra første rad.



URBANE AKSJONER

De urbane aksjonene er en serie med arrangementer og hendelser som fant sted på Stortorget eller i nærheten, med mål om å øke forventningene og aktivisere innbyggerne på torget. Handlingene er en måte å erfare mulig bruk og løsninger for det framtidige torget, men det er også en måte å forandre det urbane landskapet for en kort periode.

Painthamar: I forkant av åpningsarrangementet ble Stortorget transformert i løpet av tre dager, fra en parkeringsplass til en fargerik, kreativ plass. Denne aksjonen ble planlagt og gjennomført av Boamistura, et urbant gatekunstkollektiv fra Madrid, Spania.

Creamhamar: Creamhamar omgjorde Stortorget til et enormt stue, hvor Hamars innbyggere kunne nyte en gratis lunsj laget av lokale produkter fra de omkringliggende gårdene. Denne aksjon ble koordinert av Ecosistema Urbano og Gunvor Bakke, og organisert og utført av 3. årsstudentene ved Bergen Arkitektsskole

Greenhamar: En gammel fylt med blomster, og en treplattform/benk/scene/lekeplass ble laget med bruk av 400 meter trestammer og 10 tonn grus. Gratis, hjemmelaget soppsuppe og sykkel-genererte, organiske smoothies ble servert. Greenhamar handlet om å bringe bærekraftige handlinger inn på torget og Kirkegata. Arrangementet ble koordinert med Gudbrand Kjøs og Frode Degvold, landskapsarkitekter og lærere ved Veia, Statens fagskole for gartnere og blomsterdekoratører, og studentene ved denne skolen utviklet og gjennomførte Greenhamarinstallasjonene.

Playhamar: 5 trampoliner på torget og Basarbygningen fylt opp med hundrevis av barn, foreldre, leker og latter. Arrangementet varte i to dager og barna tok med sine gamle leker til Basarbygningen og byttet dem med andre barn. Playhamar ble gjennomført sammen med den lokale læreren Audun Jensen

Arthamar: Et fiktivt bryllupp, interaktive skjermer og dikt skrevet med fargerikt løv på bakken, var noen av arbeidene til 3.

årsstudentene ved Bergen Arkitektsskole da de kom tilbake til Hamar i oktober. Studentene ble veiledet av kunstneren Eva Kun, og jobbet på steder som de fant interessante eller utfordrende med installasjoner og performancer. De utforsket de ulike områdene gjennom å vise, legge til eller ramme inn kvaliteter og potensialet med disse stedene, mens de brukte alle sanser. Målet var ikke å lage et ferdig produkt, men å avsløre, legge til og artikulere kvaliteter.

Alicantehamar: Som del av det akademiske nettverket til Dreamhamar, var en gruppe på 50 studenter veiledet av lærer Iván Capdevila involvert i utformingen av det framtidige Stortorget. De har jobbet fra september 2011 og vil fortsette til juni 2012 med ulike forslag for Hamars hovedtorg. De var på besøk på Hamar i en uke og samhandlet med lokale rundt Stortorget. Jeffrey Schnapp ved Harvard MetaLab er del av Dreamhamar internasjonale ekspert-nettverk, holdt også foredrag i Basarbygningen og veiledet studentene gjennom Alicantehamaruken.

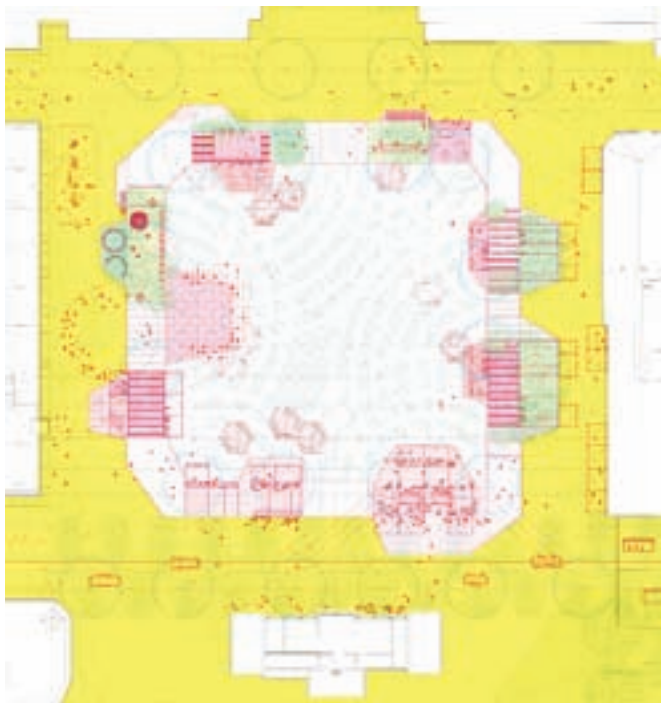
Lighthamar: Lighthamar lanserte andre del av Dreamhamarprosessen. Ecosistema Urbano forlot Hamar og Stortorget for å utvikle på det urbane forslaget for plassen. Arrangementet kombinerte en interaktiv lysinstallasjon laget av kunstnerkollektivet Uncoded + Fitzmedia, et nytt urbant møbel for Stortorget (Hamarstolen) produsert av den lokale prosjektgruppa "Ungdom i Farta" og torget ble invadert av sangere fra ulike lokale kor. Den første flash mob'en noensinne gjennomført i Hamar ble koordinert sammen med Thomas Caplin, kordirigent ved Hedmark Høgskole.



DIGITAL LAB

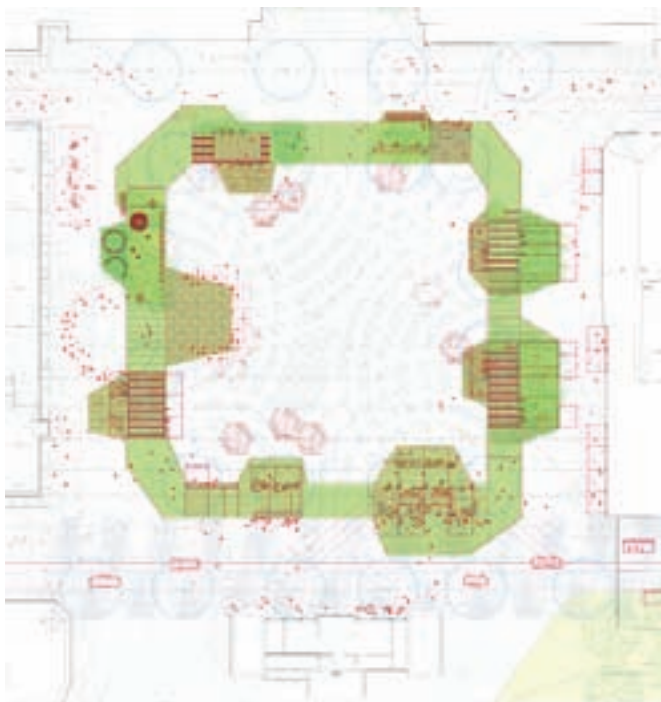
Det digitale Laboratoriumet er den åpne, nettbaserte plattformen hvor all informasjon er samkjørt for å støtte deltakelsesprosessen ved å samle både lokale og globale aktører under et felles tak. Stortorget ble da et nettbasert åpent verktøy for alle som er interessert i prosessen, eller bare vil vite om den.

Nettstedet dreamhamar.org var og er fortsatt en åpen og deltagende nettplattform som inkluderer sosiale nettverkskanaler (facebook, twitter, flickr), og all data og innhold fra Dreamhamarprosessen.



/levende gateareal

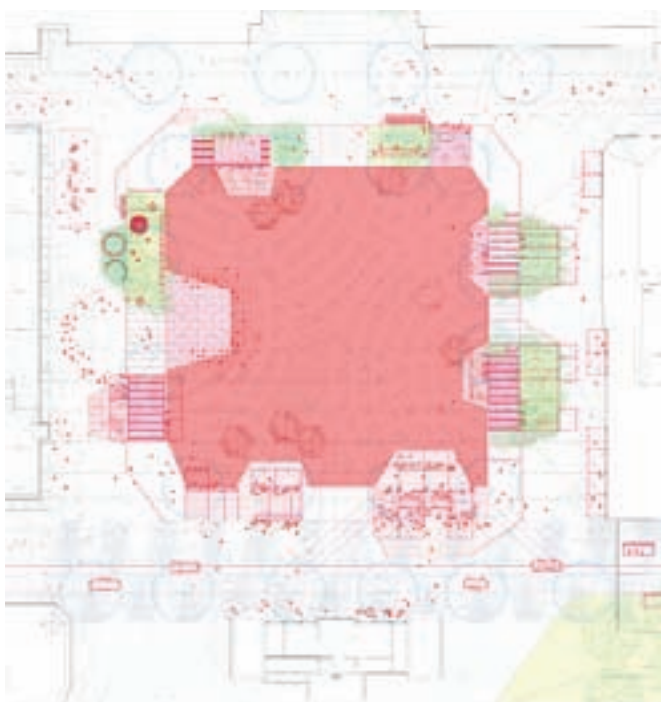
Det nye Stortorget er delt i tre soner, og den ytre delen som i størst grad kobler seg opp til bygningene rundt plassen, kalles "levende gateareal". Gatearealet kobler seg til omgivelsene ved å adoptere materialiteten til de tilgrensende gatene og la de "vokse" inn på torget via gatearealet. Denne sonen varierer i bredde, og brukes i det daglige av handlende, brukere av kulturhuset, og forbipasserende.



/ sosial naturring

Sonen innenfor det levende gatearealet er beplantet med ulike tresorter i ulik høyde. Trærne er plantet i klynger, som danner mikrorom for sosialt samvær, og et filter mellom det levende gatearealet og den kreative arenaen.

Under bakken legges de tekniske innretningene som vann, avløp og elektrisitet i kulverter, med mange tilkoblingspunkter over bakken. Ringformasjonen av de tekniske innretningene gjør torget fleksibelt ved at man har mange muligheter for tilkobling.



/kreativ arena

Den kreative arenaen utgjør det største arealet på plassen, og innrammes av levende gateareal og sosial grønnstruktur. Her kan man samles for større arrangementer som ved konserter eller markeder, men plassen er også en arena for lek og aktiviteter i det daglige liv.

Plassen åpner for multifunksjonell bruk ved at den har et fast, holdbart dekke, men med elementer som kan flyttes og bygges slik at nye landskap oppstår avhengig av menneskene som bruker dem, tid på døgnet, årstid og arrangementer.

“

I denne fasen er vi ikke interessert i objekter og rom. Vi vil tegne atmosfærer”

Jose Luis Vallejo ansvarlig for forprosjektet for den Urbane strategien på [Ecosistema Urbano]

hamar experience: Hamar Experience var en ukentlig live videooverføring for å dele framgangen i Dreamhamar og rapportere om aktivitetene. Hver mandag kl 18:00 var Belinda Tato fra Ecosistema Urbano online og intervjuet noen fra Dreamhamarsamfunnet og rapporterte fra de siste hendelsene fra Hamar. Det var også et verktøy for å gjøre hele prosessen mer synlig for innbyggerne i Hamar.

AKADEMISK NETTVERK

Dreamhamar engasjerte flere ulike europeiske universiteter, akademiske institusjoner og skoler i nettverksdesignprosessen. Studenter med ulik bakgrunn jobbet sammen med Hamars viktigste offentlige rom som sitt semesterkurs, og bidro i å tenke nytt om Stortorget's identitet. Noen av de involverte europeiske studentene reiste også til Hamar for å ta del i de **urbane aksjonene**, mens andre deltok i **online-verkstedene** som veileder til semesterkurset.

Akademiske institusjoner og skoler som tok del i Dreamhamar:

Universitetet i Alicante, Spania / Det kongelige danske kunstakademi, København, Danmark / Universitetet i Limerick, Irland / Høyskolen i Hedmark / Politeknico di Milano, Italia / Bergen arkitektskole / Instituto Europeo di Design, Madrid-Spain / Statens fagskole for gartnere og blomsterdekoratører, Hedmark / Ungdom i Farta, Hamar, Norge.

DEN KULTURELLE SKOLESEKKEN

Den kulturelle skolesekken er et nasjonalt program som bringer profesjonelle innen kunst og kultur til norske skoler. Programmet hjelper skoleelever i å bli kjent med alle mulige kunst- og kulturuttrykk. I fjor hadde både undervisnings- og kulturavdelingen ved Hamar kommune bestemt seg for å koble prosjektet til Dreamhamar. På grunn av dette, har 1292 skoleelever jobbet med å produsere deres egne ideer for det nye Stortorget. Skoler som deltok i Dreamhamar:

Solvang / Ajer / Grevelokka / Ener / Lovisenberg / Ridabu / Rollsløkken / Storhamar / Lunden / Prestrud / Børstad / Ingeberg

mobil app: dreamhamar.app var en digital applikasjon utviklet for Dreamhamarprosessen som lot deg dele dine tanker knyttet til et sted (tekst, bilde eller video) rundt de urbane aspektene ved Hamar. Den fungerte også som en database over innbyggerne i Hamarsinnbyggers tanker, vyer og behov for det nye Stortorget.

Stortorget ble et digitalt torg i den betydningen at prosjektet blir åpnet for et globalt nettverk gjennom store, integrerte og internasjonale kommunikasjons- og deltakelsesverktøy. Alle som er interessert i Dreamhamar kunne følge prosessen på dreamhamar.org



FORPROSJEKT AV DEN URBANE UTFORMINGEN

Fra forprosjekt til ferdig utforming er et tverrfaglig team av fagfolk, arkitekter, planleggere, sosiologer, ingeniører og kunstnere involvert i prosessen med å identifisere behovene til innbyggerne i Hamar og Hedmark, og skape nye løsninger for byggingen av torget. Prosjekteringen av det nye Stortorget skal stå ferdig i juni 2012, og byggearbeidene i desember 2013.

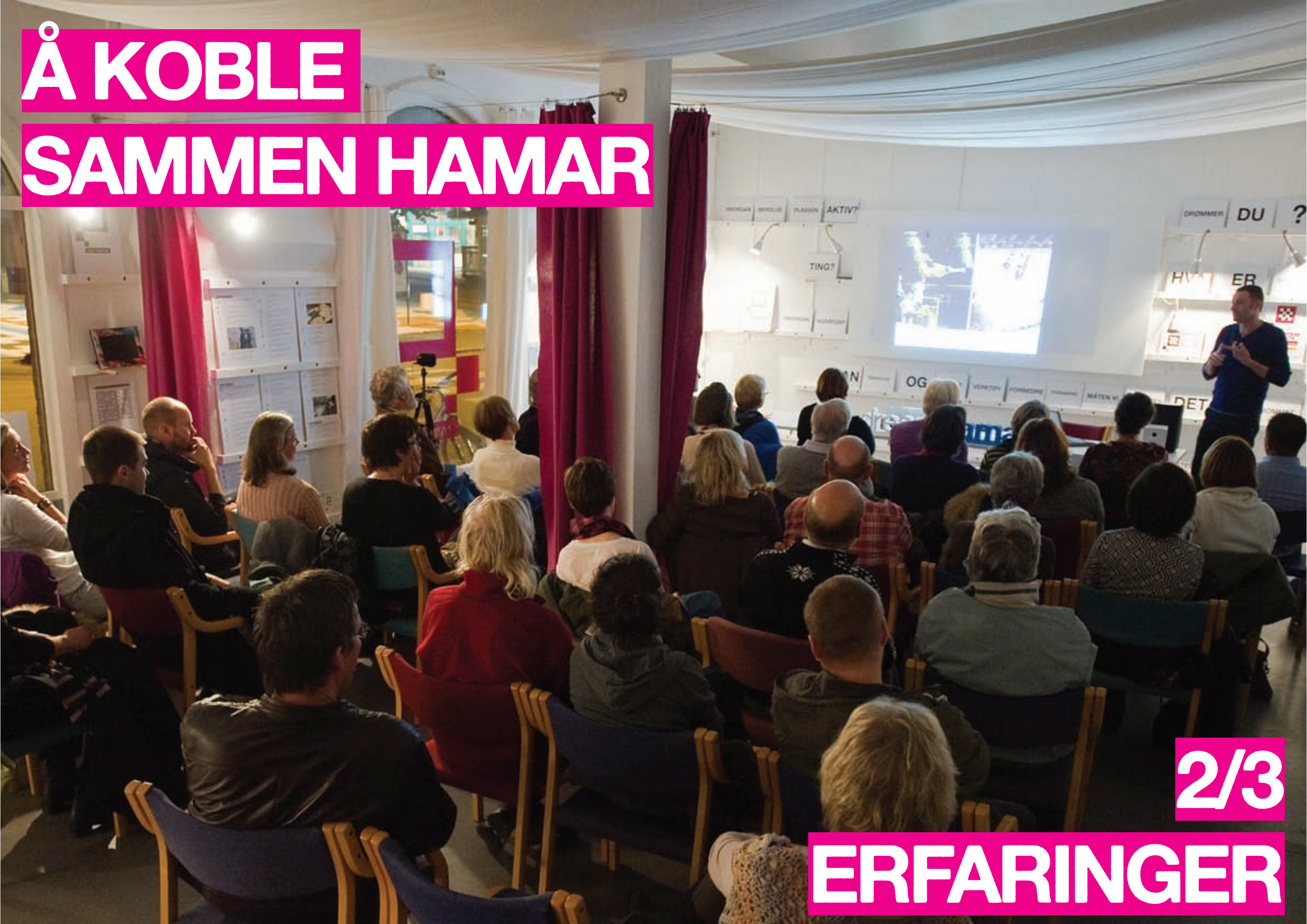
Forprosjektet av den urbane utformingen er laget av Ecosistema Urbano. Dette var den første fasen av designprosessen, og en urban og arkitektonisk tilnærming til Stortorget. Hamars hovedkarakteristikk ble analysert, og noen prinsipper og verktøy for framtidig utforming av torget ble foreslått. Forprosjektet definerer hovedaspektene som må tas hensyn til og gir noen retningslinjer som kan være nyttige å jobbe med. Det var et utgangspunkt, et grunnlag å jobbe med gjennom deltakelses- og nettverksdesignprosessen. Det var også en introduksjon til Hamar og Stortorget for at folk verden rundt skulle kunne engasjere seg i de ulike verkstedene og aktivitetene innenfor Dreamhamars rammeverk.

Forprosjektet foreslo 3 Urbane Stemninger: Tre områder for å organisere det framtidige Stortorget med sine unike stemninger og spesielle karakteristikk:

1. Levende gatefelt; binder torget sammen med de omkringliggende gatene og bygningene.
2. Sosial grønnstruktur; vegetasjonsområde og konsentrasjon av faste elementer (rør- og lyssystemer, benker, paviljonger, etc).
3. Kreativ arena; et åpent rom for multibruk og multiutforming for å legge til rette for sosial samhandling.

Å KOBLE

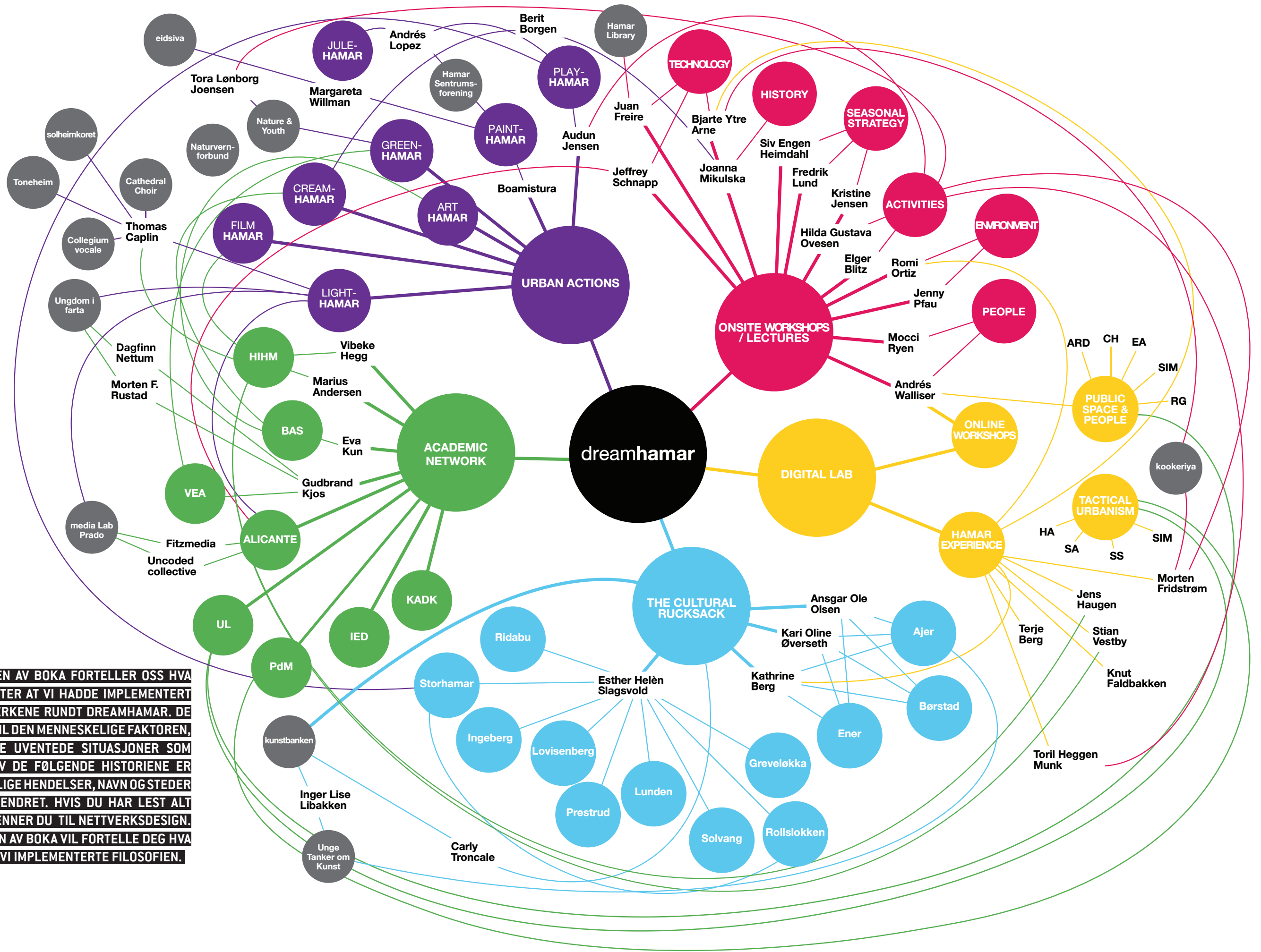
SAMMEN HAMAR



2/3

ERFARINGER

DEN ANDRE DELEN AV BOKA FORTELLER OSS HVA SOM SKJEDDE ETTER AT VI HADDE IMPLEMENTERT DE ULIKE NETTVERKENE RUNDT DREAMHAMAR. DE RELATERER SEG TIL DEN MENNESKELIGE FAKTOREN, OG VISER HVILKE UVENTEDE SITUASJONER SOM OPPSTO. HVER AV DE FØLGENDE HISTORIENE ER BASERT PÅ VIRKELIGE HENDELSER, NAVN OG STEDER HAR IKKE BLITT ENDRET. HVIS DU HAR LEST ALT FRAM TIL HIT, KJENNER DU TIL NETTVERKSDESIGN. DEN ANDRE DELEN AV BOKA VIL FORTELLE DEG HVA SOM SKJEDDE DA VI IMPLEMENTERTE FILOSOFIEN.





1

EN RETT-I- KOPPEN- AKSJON

**Å FORANDRE OPPFATNINGEN AV
TORGET GJENNOM ET ENKELT
ARRANGEMENT**

HISTORIE N.1



“

Ved å ha base på Hamar i 4 måneder, bød muligheten seg til å jobbe nært med lokalbefolkningen og å få en god forståelse av eksisterende problemstillinger.”



Man ser for tiden over hele verden en bevegelse av desillusjonerte og lederløse innbyggere som gjenerobrer det offentlige rom, fra Wall Street i New York til Dehlis stier. Den samme generasjonen har en utstrakt bruk av Internett, hvor mulighetene for konsum og nyskaping er endeløse, som sitt hovedverktøy for å skape fellesskap og samfunn.

Som arkitekter forpliktet til å møte utfordringene i vårt århundre på vår måte, vi kan vi ikke arbeide som mange arkitekter har gjort før, og også fortsatt gjør, ved å tilby et ferdig designet produkt til et klart definert samfunn. Vi lever i en verden i rask endring, som konstant gjensker seg selv i den virtuelle verden. Overdosen av informasjon og kulturer som blandes, krever nye tenkemåter og arbeidsmetoder.

Hos Ecosistema Urbano tror vi ikke at det finnes noe slikt som en *universell løsning*. Hvert prosjekt er unikt, og Dreamhamar krever ulike løsninger på ulike utfordringer, og de har kun én fellesnevner, Stortorget. Vi ønsket å fremme vår overbevisning om at før man bygger et nytt torg, var det nødvendig å bygge opp et fellesskap med et ønske om å bruke torget, som ønsket å holde det i live. Et levende fellesskap er en grunnleggende bestanddel for en offentlig plass.

Samtidig er virkeligheten slik at det er umulig å planlegge trinnene for å bygge et slikt fellesskap. Vi hadde behov for en plan, og vi fant et konsept som tok opp i seg alle de mulige løsningene, som vi kalte *nettverksdesign*.

Ved å ha base på Hamar i 4 måneder, bød muligheten seg til å jobbe nært med lokalbefolkningen og å få en god forståelse av eksisterende problemstillinger. Dreamhamar handler om å sette innbyggerne i stand til å være med skape den offentlige plassen, ikke bare være forbrukere av denne. Det handler om å starte samtaler mellom ulike interessegrupper og aktører, og å gjøre ting sammen i det offentlige rom. Det handler om å forstå Hamars umiddelbare behov ved å sette i gang idemyldring og dialog om den framtidige utformingen av Stortorget som plass, ved bruk av verksteder og urbane aksjoner.

UMIDDELBAR FORBEDRING

Painthamar var den første urbane aksjonen vi gjennomførte på Stortorget, og det var det offisielle åpningsarrangementet til Dreamhamar. Ideen var at ved å male plassen, kunne man raskt transformere torget som fram til da hadde fungert som parkeringsplass i flere tiår. Når folk så kom for å se torgets nye farger kunne vi fortelle om Dreamhamar og informere om hvordan de kunne delta.

Det viste seg å ikke være en helt enkel oppgave. Ved at dette var den første, selve definisjonen av en urban aksjon, ble den tvetydig. Dens midlertidige og forgjengelige karakter skapte forvirring angående budsjett/resultat forholdet, og denne hybridformen gjorde det vanskelig å få kommunisert arrangementet ordentlig til den målgruppen vi trengte. Vi merket fort at det var behov for å generere samhandling blant lokalbefolkningen, hamarsingene, og dette var en forutsetning for å sette prosessen i gang.

Samhandling ligner mye på en kjemisk reaksjon. Vi hadde A og B som ikke reagerte på hverandre. For å muliggjøre denne reaksjonen måtte vi finne en katalysator.

27. september kom en gruppe på 25 tredjeklassinger fra Bergen Arkitektskole til Hamar for å jobbe med et umiddelbart urbant innlegg på Stortorget. De var del av Dreamhamars Akademiske Nettverk. Deres opphold var kort, men intenst og fullt av energi. To og en halv dags verksted på Den Fysiske Laben hadde som mål å reaktivere Stortorget, få folks oppmerksomhet om hva som foregikk, samle ideer, ha det gøy sammen, å bruke plassen på en ny måte, og å legge forholdene til rette for at folk skulle reagere, bli proaktive og sosialisere.

I løpet av dette arbeidet steg to spørsmål til overflaten:

-Hvordan kan vi få folk inn på plassen? Hvordan kan vi skape en atmosfære som gir dem lyst til å møte hverandre?

-Hvordan kan vi lage en testversjon av

OPPSKRIFT

RETT-I-KOPPEN- AKSJON

FORBEREDELSESTID: 2 dager
KOKETID: 4 timer

INGREDIENSER FOR LUNSJEN:

25 høyt motiverte studenter + 70 stoler + 20 bord +
50 liter kaffe + 20 liter chai tea + 4 duker + 100 servietter
+ 1 ku fra GJESTVANG GÅRD -Gustav Gjestvang + 30 lokale
brød + 2 kg smør+ 3 kg of lokal ost + 3 kg honning + 3 kg
epler + 3 kg pærer + 1 kg brunost
= rundt 400 nydelige sandwicher

FOR STAND FOR LOKAL MAT OG LOKALE PRODUKTER:

2 bord
1 duk

LOKALE PRODUSENTER:

Ommang Søndre
Løten Nærstasjon
Mølstad gård
Tjerne gård
Bie
Per Larsen Tønseth
Salgsbua

FOR KOMMUNIKASJON:

30 A3 plakater
200 flyere
1 printer

FOR DOKUMENTASJON:

40 fargeblyanter
160 minne- og idekort
15 kameraer
4 videokameraer

OPPSKRIFT:

1. Skaff en ku og lokal mat: ring bønder fra Hamarområdet, sjekk om en ku er tilgjengelig, velg den mest egnete plassen for henne, kjøp inn mat, ost, brød og drikke, søk opp et par kaffetraktere, forbered sandwichene, sett fram bondenes produkter, sett på kaffe og te...
2. Lag en designpakke: design en logo, design en flyer og en plakat, del dem ut til alle du kjenner og møter
3. Lag et plan for utforming: Arranger bord, stoler og duker, og dekk bordet med glass, asjetter, servietter
4. Sett opp en kommunikasjonsstrategi: send en pressemelding, ta bilder av prosessen og arrangementet, lag en vakker videofilm av hele prosessen
5. Håndtér logistikken: koordiner alle gruppens oppgaver og tidsgrenser. Dette var kuen. Hun ble hovedattraksjon og midtpunkt fra første stund.

deres. Gradvis kom vi fram til ideen om å lage et verksted for Dreamhamar rundt historie. Joanna ble invitert til å skrive et innlegg om hennes tidligere erfaringer med lignende arrangementer, for så å bruke denne til å invitere folk til å delta i prosjektet sitt.

Å DELE ERFARINGER

De heldige omstendighetene førte ikke bare til et vakkert initiativ til en "nytt" verksted som kom fra befolkningen selv, men pekte også på en betydelig forbindelse mellom aksjonen og verkstedet.

Mens Joannas historieverksted - *Historiehamar* – søkte etter historiefortellere for å sette sammen tidligere erfaringer og å gjenoppdage nye måter å lese det offentlige rom, kom aksjonen til å generere et arrangement som skapte grunnlag for framtidige historier.

Historier er viktige for å kunne forholde seg til rom, og for å kunne gjenkjenne en situasjon. Mens vi skrev denne historien, lyttet vi til et foredrag av Paco Gonzalez' og Ethel Baraonas andre forelesning om historiefortelling som del av online-verkstedet *Taktisk Urbanisme*, hvordan det narrative gir oss tilgang på lokal kunnskap som kan øke kjennskapen til det samfunnet som produserer disse. Creamhamar var en handling med mål om å bringe folk sammen ved å gjøre bruk av det fleksible og tilgjengelige offentlige rommet, ved å skape et åpent og enkelt arrangement. Ved å midlertidig transformere plassen, endret dette arrangementet oppfatningen av plassen fra en parkeringsplass til et møtested. Med

andre ord, Creamhamar brakte nye erfaringer til folks liv, og med det framtidige historier til å bli fortalt av lokalbefolkningen med tanke på torget.

"Storyhamar-verkstedet involverer en del usikkerhet for meg, men også mye håp. I løpet av timene med hamarsingene skal vi prøve å finne fram til viktige historier fra dette samfunnet. Historier som er en del av Hamars minner. Først skal vi gjenoppdage meningen med tegnene som allerede er å finne i det offentlige rom. Refererer virkelig monumentene på Hamar til en felles erfaring? Hva er deres historie? For det andre ønsker vi å fokusere på personlige historier og forsøke å oppdage hvordan de reflekterer byens historie. Fotografier er avgjørende elementer. Alle må ta med et gammelt bilde, som har betydning for han eller henne. Vanligvis inneholder denne typen fotografier en mengde privat informasjon, de er som introduksjonen til en roman. Å gjøre dette skikkelig, å lage et slags arkiv, ville kreve måneder av innsamlingsarbeid. Her er forsøket ment som et lite laboratorium for dem. Jeg håper vi kommer til å finne noen ekte spor av Hamars identitet som kan medføre berikende inspirasjon til å skape noe som har en forbindelse til Stortorget."

Storyhamar-invitasjon,
av Joanna Mikulska



å lete etter den opprinnelige historien
fotograf: ukjent, innlevert av Geir Cock

NAVN: Joanna

ALDER: 28 år

YRKE: Kulturanimator. Arbeidet

med ulike prosjekter for å engasjere et lokalsamfunn til å undersøke lokalhistorien sin.

FRA: Warszawa, Polen

BOR I DAG: Hamar, Norge

SITAT: "Først vil jeg gjerne si noe som kanskje er åpenbart. Dreamhamar (kalt magenta-prosjektet blant mine venner på Hamar) kunne aldri skjedd uten Ecosistema Urbano. Grunnen til dette er at alle verkstedene, foredragene, kreativt arbeid, og særlig ideen om å sette dette i stand, bare kunne bli til hos noen som ikke er fra Hamar, noen fra utsiden. Fra et annet land og kultur, med en annen erfaring av offentlige rom. Den andre store verdien med prosjektet er at alt skjer i en prosess, som tar opp i seg mange ulike kontekster og ideer, som involverer store grupper av mennesker som bruker torget, fra de som bor her fast, de som kun er innom Hamar for noen få dager til de som aldri har vært på Hamar, men som deltar i prosjektet via internett. Alle disse tingene forårsaker en rekke uforutsette tanker som er uvurderlige i kreativt arbeid. Det er første gang jeg ser arkitekter som jobber på denne måten, til en så stor grad i kontakt med samfunnet de jobber for. Det er helt spesielt, og jeg mener Hamar burde se på seg selv som svært heldig som har fått denne muligheten til å utvikle sin identitet. Det eneste de trenger nå er å bruke den! For meg har det mest interessante vært å møte lokalbefolkningen på Hamar, å snakke med folk, noen av dem har bodd her hele livet, noen ble født her, flyttet ut og er nå tilbake. I samtale opplever jeg at det bor virkelig flotte folk her og at Dreamhamar gir dem en sjanse til å møtes og for å få deres drømmer til å gå i oppfyllelse."

**JOANNA
MIKULSKA**



“

Historiefortelling er en veldig grunnleggende del av menneskelivet. Det er engasjerende, det gir rom for individuell tolkning og det setter i gang forestillingsevnen. Det handler om identiteter og mening og om å samle individuelle detaljer inn under en større enhet”

Sandra Viña, Tuuli
Mattelmäki



"Storyhamar-verkstedet bød på en gylden mulighet til å avdekke Hamars historie. Vi fokuserte på gamle og personlig fotografier av Hamars monumenter og på Stortorget's fortid, men mål om å få fram befolkningens private historier. Prosessen startet i det små, men litt etter litt begynte folk å dele minner. For eksempel har jeg alltid lurt på hvorfor det er så mange monumenter på Hamar som representerer dyr: griser, en hest, en okse? Jeg kjente til at jordbruk var en veldig viktig del av livet her, men det kom også fram at det tidligere, i mange år, fantes et veldig kjent dyrsku som tok plass ulike steder i byen. En annen utrolig opplevelse var en gammel film fra 1960 om Stortorget. Den viste torget gjennom årstidene: vinter, vår og sommer, da det ble en veldig livlig plass, hvor folk møttes, i hovedsak på grunn av markedet. Her fant man blomster, grønnsaker, håndlagde verktøy og varer; Stortorget var i virkeligheten Hamars sentrum. Etter filmvisningen kom det fram i en diskusjon med deltakerne at det var et høyt ønske at Dreamhamar kunne gi plassen tilbake til folket. Jeg håper dette ønsket går i oppfyllelse."

Joanna Mikulska





Arkitektur handler for en stor del om å tilrettelegge plasser, gjennom å iscenesette for erfaringer. Med dette, vil det å bli kjent med opplevelser fra fortiden på Hamar i Historiehamar og den spontane hendelsen Creamhamar være essensielt for å få en forståelse av torget og lokalsamfunnet, og viktige steg i forhold til våre framtidige innlegg på Stortorget.

UMIDDELBART OG FLYKTIG

Dreamhamarprosessen åpner opp for at en rekke urbane aksjoner skal ta over Stortorget, og tillater eksperimenter med ulike strategier for kolonialisering:

- **ÅPNE, UMIDDELBARE ARRANGEMENTER** (Creamhamar) som inviterer alle besøkende ved å tilby en plattform som ønsker å øke sosial inkludering.

- **OFFENTLIG KUNSTINNLEGG** (Arthamar, Painthamar) for å oppnå nye dynamikker, gjerne interaktive og identitetsskapende, i uterommet, med mål om å tiltrekke seg mennesker

- **ENKLE, AKTIVITETSSKAPENDE INTERVENSJONER** (greenhamar, playhamar) som har fleksibel bruk for å utvikle en midlertidig identitet gjennom et nytt, aktivt og interaktivt program.

En urban aksjon er ikke en kunstinstillasjon, heller ikke et kommersiell arrangement, men en form for midlertidig "umiddelbar forbedring". Den tilbyr en hurtig transformasjon av plassen som viser til en fleksibilitet gjennom en rekke programmer og handlinger som har som mål å endre hvordan man oppfatter av stedet.

For Creamhamar var utfordringen å finne ut hvordan man får folk til å møtes ute, når man vanligvis møtes innendørs. Hvordan få folk til å oppsøke Stortorget, et sted ingen vanligvis ville bruke mer enn fem minutter? Ved å bruke lys og flyttbare møbler som stoler og bord sammen med lokale produkter fra omkringliggende

gårder, ble arrangementet muliggjort raskt. Dette arrangementet kan lett gjøres på nytt, som et samarbeid for lokalbefolkningen eller for kommunen. Under lunsjen var det en av lokalpolitikere som uttrykte: "Dette er noe kommunen kunne organisere 4 ganger i året, en gang for hver årstid!"

En aksjon er en midlertidig intervensjon for å endre folks oppfatning av en plass og for å bygge en kollektiv hukommelse. Den sikter på å vekke folks nysgjerrighet og interesse, og å forårsake ulike reaksjoner. De kunne vi observere og ta i betraktning for å forstå den lokale og felles identiteten. Dette var spesielt relevant i forhold til Hamar, hvor en rekke ulike aktiviteter var nødvendig for å tiltrekke en mangfoldig gruppe av ulike alder og bakgrunn, for å kunne anvende en holistisk tilnærming.

Under Creamhamar framstod følgende poeng viktig: å skape en kollektiv hukommelse rundt nye erfaringer. For å kunne samle minner fra fortida og ønsker for framtida kom studentene opp med ideen om bringe ei ku til torget, tilby gratis, lokal mat og selge lokale produkter, vitende om at Hedmark er et viktig område for landbruket. Det er interessant at det gjennom Historiehamar kom fram akkurat hvor viktig landbruk og livet på landet er i den kollektive bevisstheten, og det ble flere ganger repetert i løpet av verkstedet at dette ble ansett som en mulig bruk av torget.

Konvensjonelle arkitekturprosjekters tegneprosess opptar ofte kun arkitekter, rådgivere og klientene, og genererer løsninger som ikke tar opp i seg samfunnets behov og tomtens identitet. Den den eksperimentelle og fleksible formen til aksjoner vil derimot tillate oss arkitekter å respondere på samtidige problemstillinger på Hamar, ved å aktivt og umiddelbart komme opp med midlertidige løsninger.



2

THE MISSING LINK

Å FORBINDE ONLINE-AKTIVITETER
MED AKTIVITETER ON-SITE
-
NETTVERKSDESIGN OG
DELTAKELSE

HISTORIE N.2



ANDRÉS WALLISER
URBAN SOCIOLOGIST

Andrés Walliser har en PhD i sosiologi og er spesialist i urbane emner. Som akademiker er han spesielt interessert i deltagelse, styring og sosial eksklusjon, mens som praktiserende fokuserer han på urban planlegging og politikk. Andrés Walliser er førsteamanuensis og foreleser ved Universitat Pompeu Fabra og Hertie School of Governance i Berlin, og har samarbeidet med Ecosistema Urbano siden 2005.

MOCCI RYEN

vokalist og prosjektutvikler
Samfunnsaktivator, ansvarlig for DREAMHAMAR på-stedet-verkstedet med emnet MENNESKER



CHRISTIAN HJELLE

deltager på
OFFENTLIG ROM OG MENNESKER
online verksted
ledet av Andrés Walliser



**GEIR COCK
MED BELINDA TATO
OG INGER HAUG**

I Basarbygningen
DREAMHAMARs fysiske lab
på åpningsarrangementet



**DREAMHAMAR OG JEG: EN FAGLIG OG
ETNOGRAFISK OPPLEVELSE**

EN TEKST AV ANDRÉS WALLISER

Førrige november ble jeg bedt om å skrive en kort artikkel for lokalavisa Hamar Arbeiderblad om mine erfaringer så langt i dette fascinerende og utfordrende prosjektet. Dette var like før jeg selv skulle dra til Hamar for å lede noen verksteder om den sosiale dimensjonen ved Stortorget's fornyelse. Nå, noen uker senere, er det på tide å sette sammen de profesjonelle og de personlige erfaringene jeg har ervervet meg gjennom denne prosessen. Denne erfaringen har for meg vært tredelt: et nettbasert verksted basert på metoder for nettverksdesign utviklet av Ecosistema Urbano, de faktiske verkstedene på stedet med aktører fra Hamar, og til slutt mine erfaringer som sosiolog og nysgjerrig person. Sammen med Hamars innbyggere har jeg deltatt i prosjektet som praktiserende fagperson med ønske og vilje til å tenke fram –heller enn å drømme fram - en ny plass på Stortorget.

Læringen og arbeidet med denne prosessen startet med en erfaring som opplevdes ny, nemlig et nettbasert verksted under tittelen *Offentlig rom og mennesker*, som var utviklet som et metodisk verktøy av Ecosistema Urbano. *Urban Social Design* er en metode for nettverksdesign hvor det å foreslå er en integrert og viktig del. Jeg må innrømme jeg fortsatt er skeptisk når det gjelder en bestemt trend innen arkitektur- og planleggingsutdanning hvor studentene blir tildelt prosjekter som "skjer" på fjerntliggende steder, jo mer "eksotisk" jo bedre. Dette var noe helt annet. Dette var et verksted for å fremme ideer og forslag til et ekte prosjekt som fant sted i nåtid i en by i Norge. Det forelå grundig forarbeid for et slikt verksted i form av informasjon, grafisk informasjon og data, men utfordringen var fortsatt stor. Folk fra ulike land og med ulike bakgrunner jobbet sammen i et nettverk gjennom en måned. Deltagerne kom fra Venezuela, Spania, Italia, Irland, Serbia, Polen og Norge. I utgangspunktet kan det se ut som om utfallet av en slik samhandling ikke kan bli presis, eller at det var stor risiko for å produsere urealistiske eller upresise

innspill. Når man jobber med rom må man ofte ha anledning til å stå på bakken og kjenne på den fra grunnen, se hvem som bruker plassen og hvordan og faktisk også fornemme en liten bit av den plassen en skal planlegge. Jeg har tro på denne tilnærmingen, men må også tilføre at kvaliteten på materialet som har kommet fram og av de berikende diskusjonene vi har hatt i nettverkstedene, har gitt et så godt overblikk på Stortorget at jeg lurer på om en konvensjonell planleggingsprosess på stedet ikke kunne medført det samme. Merverdien av prosessen var todelt: for det første har deltagerne oppnådd kunnskap om nettverksdesignprosess og de faktiske forslagene har holdt høy kvalitet. De fokuserte på ulike tilnærminger til utfordringen: en regional eller super-lokal analyse av torget, om deltakelse, om faktiske typer bruk av plassen, etc. For det andre var vi privilegerte med muligheten til å forbedre prosessen med innspill fra lokale aktører.

Geir Cock og Mocci Ryen var vært dypt involvert i prosjektet og har samarbeidet med engasjement og entusiasme. Geir er ansatt som arkitekt for Hamar Kommune, og kjenner godt til planlegging og styringsparametere som har vært relevante for vårt virtuelle verksted. Mocci er en kjent, prisberømt vokalist og samfunnsaktør med sterkt engasjement for byen blant annet som medarrangør av en multikulturell festival for barn. Hun var til stor hjelp for oss når det gjaldt å forstå menneskene på Hamar, og har gjennom dette gitt en forståelse av rollen torget har spilt for generasjoner av innbyggere. Med deres kommentarer, som ofte kom i forbindelse med spørsmål eller debatter som hadde oppstått i våre virtuelle seminarer, korresponderte de endelige forslagene godt med det de ulike aktørene (særlig innbyggerne), kom opp med i på-stedet verkstedene et par uker etter.

Vi hadde en debatt i Ecosistema Urbano om deltagerne i de nettbaserte verkstedene var å regne som en interessegruppe i Dreamhamarprosjektet. I et større perspektiv vil man absolutt kunne si det, i og med at de er aktører med interesse for utfallet av prosjektet og prosessen, men om vi ønsker å være mer presise, vil jeg heller si at de er, med meg som en slags veileder, fagpersoner eller tekniske



“

Våre historier er ulike, men de har en sterk felles dimensjon, et følelsesmessig nærvær.”

en hamarsing til Andrés i en av Dreamhamar-verkstedene

assistenter. Jeg tror deres bidrag blir mer håndfast og reellt i lys av dette perspektivet.

Den andre fasen av denne erfaringen brakte meg til Hamar. Jeg hadde blitt fortalt en masse om byen og torget, men som tidligere nevnt, det var den faktiske og fysiske erfaringen som satte meg inn i situasjonen. Jeg hadde motstridende følelser: på den ene siden var alt annerledes enn jeg hadde forestilt meg. Dimensjonene, lyset, perspektivet med den skrånende flaten som dominerte Basarbygningen med sin tidløse sjarm, og innsjøen, grå og mørk som et speilbilde av de blyfargede skyene på himmelen. Og samtidig, virket alle forslagene fra on-line-verkstedene fornuftige, både de som vurderte det i et større perspektiv og plasserte torget i en regional skala, og de som foreslo skulpturer av is for vinterhalvåret.

På Hamar hadde jeg som oppgave å lede et verksted og holde et foredrag om prosjektets sosiale dimensjon. Mocci Ryen var min samarbeidspartner og hadde som oppgave å holde det andre verksted den uken, som en lokal ekspert. I forkant jobbet jeg med verkstedet, litt ukomfortabel på grunn av min manglende kunnskap om rommet og menneskene der. Sammen med Mocci forberedte jeg Dreamhamaruken med temaet *Mennesker*, som omhandlet den sosiale dimensjonen. Skype viste seg å være et utrolig godt verktøy for en samfunnsviter; jeg kunne ha kontakt med en svært talentfull lokal aktør, som etter få minutters samtale om prosjektet, ble min kollega. Etter noen runder med arbeid på Internett sammen, hadde vi funnet formen og innholdet på hvert vårt verksted, fundert i tanken om Stortorgetts viktighet for folk og hvordan identitet og personlige historier spiller en rolle i hvordan bildet og meningen til torget blir definert som en plass for Hamars beboere. Til min overraskelse var alle samlingene fulle av folk. Blandingen av deltagere var alle samfunnsviters drøm: et bredt utvalg av folk som til sammen representerte de fleste lag av samfunnet i forhold til kjønn og alder, om mulig litt underrepresentert i forhold til sosiale klasser. Bruken av engelsk som arbeidsspråk kan kanskje forklare dette. Vi hadde kvinner mellom 20 og 80 år, mens menn mellom 35 og 40 var litt underrepresentert. Det var også deltagere fra andre land, både vestlige, og ikke-vestlige.

Online-verkstedene, også kalt *Offentlig rom og mennesker*, hadde som mål å starte en samtale mellom deltagere om deres forhold til torget i fortiden, nåtiden og videre i framtiden. Deltagerne ble delt inn i fem grupper, som ble

satt sammen så homogent som mulig: unge kvinner, unge menn og kvinner, middelaldrende kvinner og menn fra middelaldrende til eldre. Tanken var at gruppene hver for seg skulle utarbeide hver sine egne historier om erfaringer fra torget som plass, hvordan det har endret seg og hva som har forblitt det samme og selvsagt om hvilke drømmer de har om å bruke det i den nære framtid.

Resultatet av dette var svært verdifullt for vårt arbeid, særlig bruken av kart for å visualisere og vise til referanser. Økten varte i tre timer og endte i en plenumsdiskusjon og oppsummering, hvor en talsperson fra hver gruppe fortalte hva de hadde kommet fram til og foreslo noen temaer for videre diskusjon i fellesskap. Stemningen var veldig positiv, til og med entusiastisk blant noen av deltagerne. Enkelte demonstrerte sitt samfunnsengasjement gjennom å vise sin skepsis, men også evne og vilje til å lytte og til å bli hørt. Som en av deltagerne ordla seg:

“Våre historier er ulike, men de har en sterk felles dimensjon, et følelsesmessig nærvær. Vi kom også fram til at følelser vokser gjennom historier, og der de personlige historiene møtes vokser de sammen og tar del i den kollektive historien”.

Vi følte et sterkt behov for å gjøre både historie og historiene synlige for flere mennesker, og tilgjengelige for alle. Vi følte at nærværet kun fanges og gis næring til å vokse gjennom innsamling og representasjon av historier. Økt nummer to var planlagt som et foredrag, men endte opp som et slags mini-verksted med en berikende debatt til slutt hvor deltagerne ikke syntes å ville avslutte, selv om klokka var passert 9 om kvelden.

Mine personlige og faglige opplevelser som samfunnsviter kan oppsummeres gjennom det jeg hittil har beskrevet, sammen med noen få andre inntrykk av den lokale og politiske kulturen jeg har sett hos Hamars befolkning. Dette er korte betraktninger, som resultat av en kort, men intens opplevelse, sammen med samtaler og intervjuer med ulike aktører. Jeg kunne kanskje si at jeg har brukt konseptet til Nigel Barley om “fieldwork gear”. Jeg skal oppsummere noen av mine inntrykk av menneskene på Hamar og min oppfatning av deltagelsesprosessen på Stortorget.

Å gjennomføre et verksted som omhandler ting som er viktig for deltagerne, er alltid en god mulighet til å se et utvalg fra en større gruppe i aksjon. Ofte kommer generelle kulturelle og sosiale mønstre til syne. Noen av

“

Mange aktører var kontaktet, folks oppmerksomhet var oppnådd med noen enkle, men svært effektive innlegg på torget; parkeringsplassen var malt i sterke farger, en gammel bil var ”beplantet”, og en slags lekeplass var oppført av trestubber, lokale planter og grus.

Malt Stortorget
i den Urbane aksjonen PAINTHAMAR
av gatekunstkollektivet
BOAMISTURA

foto: Emilio P. Doiztúa

dem har å gjøre med hvordan vi oppfører oss i det offentlige rom, måten vi presenterer og argumenterer i det offentlige rom og hvordan enighet og uenighet blir behandlet.

Verkstedene var ganske intense i forhold til gruppearbeid. Deltagerne var villige til å delta, selv om de ikke alltid var enige i alle aspekter av prosjektet. Deltagerne var ganske påståelige i sine meninger, men også åpne for å lytte til andre meninger og for å forstå dem. Respekt og toleranse var det som dominerte samtalen mest. Det kan også nevnes at enkelte av deltagerne møtte opp med en forestilling om at dette var offentlige høringer og de var forberedt på å lese opp tekst som var skrevet på forhånd. Etter å ha blitt kjent med at dette var et deltagerbasert verksted bestemte de seg for å ikke bli.

Konklusjoner

Denne dynamikken viser en del av trekkene ved deltagelse vi har vist til over. For å oppnå deltagelse trenger man mennesker og institusjoner som ønsker å delta. Noen ganger er kun en av delene tilstede. Om initiativet kommer fra en av institusjonene snakker vi om en ovenfra-og-ned prosess. Om prosessen er et resultat av et krav fra lokalsamfunnet, for eksempel gjennom grasrotorganisasjoner, minoriteter osv. er det snakk om en nedenfra-og-opp prosess.

Dreamhamar er en ovenfra-og-ned prosess. I noen tilfeller kan prosessen korrespondere med andre interessegrupper, eller det kan skje, bare fordi ”det må”. Med andre ord, deltagelse kommer til syne på agendaen til de fleste lokale myndigheter, men er ikke alltid etterfulgt av ekte forpliktelse til å la prosessen påvirkes av interessegrupper som ikke kommer fra en institusjon. Det er noen ganger fryktet at ovenfra-og-ned prosess kun skal ende opp med å få folk til å tro at de virkelig kan påvirke. Andre ganger er interessegrupper utenfor institusjonene enkelt og greit ikke interessert, og deltar ikke. Dette har å gjøre med måten deltagelsesprosesser framstilles både for myndighetene og lokalbefolkningen.

Fra mitt synspunkt er Dreamhamar en veldig ambisiøs og kompleks deltagelsesprosess. Deltagelse, med nettverksdesign som verktøyet som muliggjør utviklingen av et urbant innlegg, kan bli veldig viktig for byen i de kommende år på to måter: hvordan folk på Hamar ser på og bruker byens viktigste offentlige plass og området rundt, men også hvordan besøkende og turister vil oppfatte det. Mine inntrykk er trolig påvirket av en annen faktor jeg har nevnt før; legitimitet, eller for å si det på en annen måte: som deltar. *Offentlig rom og mennesker*-verkstedene fant sted etter flere ukers arbeid på Hamar av Ecosistema

Urbano. Mange aktører var kontaktet, folks oppmerksomhet var oppnådd med noen enkle, men svært effektive innlegg på torget; parkeringsplassen var malt i sterke farger, en gammel bil var ”beplantet”, og en slags lekeplass var oppført av trestubber, lokale planter og grus.

Arbeidet til Ecosistema Urbano både i Madrid og på Hamar, har sammen med Hamar bys sterke engasjement helt enkelt åpnet dører og sinn for prosjektet. Deltagerne var ganske entusiastiske og konstruktive og min følelse er at de gikk fra verkstedene med ny kunnskap både fra teamet fra Ecosistema Urbano og særlig fra de andre deltagerne. De som deltok i prosjektet ønsket å være med og bidra, de kom både fra lokale institusjoner, Høgskolen og befolkningen generelt. Ecosistema Urbanos arbeide har vært svært tiltalende for mange av aktørene: Innovasjon, deltagelse og ny teknologi har sammen med en sterk og enkel kontakt med planleggere vært ansett som en reell og lovende mulighet for å ta del og påvirke hvordan det nye Stortorget skal se ut og hva det skal bety for byen. Den sterke forbindelsen mellom nordmenn og deres offentlige institusjoner krever kanskje en tydeligere kommunikasjon fra Hamar kommune til innbyggerne, mulig gjennom mer standardiserte og klassiske midler. Det syntes å være et skille mellom de av innbyggerene som ”kjøpte” prosjektet og som var villige til å ta del og få sine tanker hørt, og de som hørte på rykter om at et stort budsjett var blitt brukt på å male en parkeringsplass og frarøvet byen og dens besøkende en passende parkeringsplass.

For meg var det å anse som luksus å ha muligheten til å utvikle et verksted med det brede utvalget jeg alt har nevnt, i forhold til kjønn og alder, men også den sosiale og tekniske blandingen jeg fant: politikere, hjemmeverende, arkitekter, landskapsarkitekter, kommunikasjonsstudenter, kunstnere, lærere, pensjonister, kunsthistorikere, næringsdrivende, ledere osv. De anså alle seg selv som likeverdige lekmenn, i det minste så det slik ut. Opposisjonspolitikere i kommunestyret ville med entusiasme hjelpe meg med å finne svar på et hvilket som helst spørsmål, eller bidra til å finjustere innholdet i verkstedene ved å kalibrere folks ønsker med deres holdninger og identitetstrekk. Å treffe alle disse menneskene, og jobbe sammen og leve seg inn i hverandres opplevelser og forventninger, ga meg et godt bilde av hvor prosessen kunne ende. Forhåpentligvis, er transformeringen av Stortorget til en ny offentlig plass et sted folk kan ta i bruk og gjøre til sitt eget.



3

BYEN SOM LEKEPLASS

HVORFOR INKLUDERE BARN I
BYUTVIKLING?

HISTORIE N.3



“

Barn i byen, hvilken rolle har de?”

PLAYHAMARVERKSTED

-Vi går på Burgerking! -Jeg er alltid innom Freske Fraspark på lørdager! Høylytt enighet. Noen få nevner lekeparken i nærheten. Jeg sitter omgitt av barn i alderen 2 til 6 år i Basarbygningen, som få minutter tidligere har krabbet inn døra, og nå forteller de meg hvordan de bruker byen. Typisk for mange av svarene er navnet på butikker eller spisesteder, og fraværet av lek og morro. 31 barn fra Ankerløkka og Sagatun barnehage er samlet for å snakke om byen og Stortorget, men det er vanskelig å holde konsentrasjonen deres, for bakerst i rommet står et langt bord dekket med leker. Det åpne arrangementet Playhamar går av stabelen i Basarbygningen lørdag 19. november, men dagen før samles kun noen få, inviterte barn for å bytte leker og bli kjent. Og for å snakke litt om bybruk og lek. Men la oss starte med begynnelsen.



DEN FØRSTE DELTAKEREN

Audun Jensen var en av de første som skrev til



oss og meldte seg på verkstedene arrangert i Basarbygningen. Med 17 års erfaring som lærer fra barneskolen, besitter han stor kunnskap og engasjement for oppvekstvilkårene for barn og unge i Hamar. For tiden kombinerer han lærerjobben ved Storhamar skole med utviklingen av et nytt ballspill kalt Brettball, et interessant spill som kombinerer kreativitet med fysisk lek. En av utfordringene i spillet er å utforme sine egne spillebrett. Intensjonen er å utvikle både fysisk aktivitet og kreativitet blant barn, hvor spillet også utfordrer dem til å

lage sine egne triks, leker og regler. Spillet er fleksibelt, noe som tillater barn til å delta med sine egne ideer.

Etter noen år som Oslobeboer vendte Audun hjemover til Hamar i 2009, og brakte med seg også et nytt blikk på hjembyen sin. Og han legger ikke igjen engasjementet sitt for barn og unge når han går hjem fra jobben, men bærer med seg ideer om nye måter man kan sosialiseres og aktiviseres på. Så denne kvelden, etter at de fleste verkstedsdeltakerne hadde forlatt Basarbygningen, ble Audun igjen og delte noen av sine tanker for hvilken rolle Stortorget kunne ha for den oppvoksende generasjonen i Hamar. Slik ble arrangementet Playhamar til, med en lokal initiativtaker som brenner for aktivisering av en gruppe mennesker, og med Basarbygningen og Stortorget til rådighet.



TRAMPOLINENE:

Om du tar en titt på Norge gjennom Google Earth sine linser, oppdager du snart mange sorte, runde sirkler spredt rundt i boligområder rundt i det ganske land. Og om du zoomer lengre inn, vil du snart kunne se at i nesten hver en lille, grønne hageflekk, befinner det seg en trampoline. En særnorsk forordning, hvor den dominerende eneboligstrukturen hvor hver familie bebor et hus med hage, gir anledning til å plassere et lekeapparat av en slik størrelse på privat grunn. En sær populær aktivitet, som kan gjøres alene, men som er enda gøyere å gjøre sammen med andre. Slik fant 5 trampoliner veien til Stortorget da Playhamar ble arrangert.

“Jeg var ute fra begynnelsen, for å klargjøre trampolinene. Den kalde og mørke himmelen gjorde det hele enda mer utfordrende. Da folk begynte å gå inn i Basarbygningen innså jeg at ingen kom til trampolinene. La meg demonstrere hvor gøy det kan være, tenkte jeg. Jeg tok av meg skoene, trakk meg over på den kalde, mørke tekstilflaten og begynte å hoppe fra en trampoline til en annen. Ingen kom likevel, men hei, det var moro! Jeg fikk raskt kvitt kulden og etter en stund begynte de passerer barna rundt å fatte interesse for den nye aktiviteten. Synet av oss tiltrakk seg flere og flere mennesker, og snart var det ett eller to barn i hver trampoline, hoppende rundt og mens de øvde seg i noen grunnleggende akrobatikk. På et tidspunkt følte jeg at “den sosiale motoren” kunne fortsette å jobbe på egen hånd, så da tok jeg en pause og ble en formell voksen igjen.”

Jorge Toledo
Dreamhamar team

BARN I BYEN

Barn i byen, hvilken rolle har de? Byer er tradisjonelt planlagt og bygget for voksne, som gjenspeiles i materialitet, skala, dimensjoner, utforming og infrastruktur. Barn og unge utgjør likevel en stor del av befolkningen, og har sine egne behov og ønsker for hva byen skal være. Barn kan fungere som et sosialt lim, som skaper kontakt, aktivitet og trivsel. I en god by lever lever barn, ungdom, voksne og eldre side om side og drar veksler på nærhet til hverandre og til byens tilbud.

En studie fra 2004 kalt *Bakgården til Oslo City* [1] avdekker fritids- og lekeforholdene for barn som vokser opp og oppholder seg i Hausmannsområdet midt i Oslo sentrum. I følge rapporten var de yngste barna (opp til 7-8 år) henvist til bakgårder som lekeområder, mens de eldre barna tok i bruk gatene og byrommene i manglen på lekeplasser og parkområder. Kjøpesenteret Oslo City og andre butikker i området spilte en stadig viktigere rolle etterhvert som barna ble eldre, både som underholdningsstilbud og som en sosial arena for å møte andre barn. Mange dyrket også sitt sosiale liv innendørs, foran Tven eller dataskjermen med både virtuelle og virkelige venner.

BARN + DREAMHAMAR = PLAYHAMAR

Bakgrunnen for å involvere barn i drømhamarprosjektet, er å ta dem på alvor som innbyggere. Å vise at barn kan lære noe av byen, har glede av byen, av å møtes og at det finnes aktiviteter og rom for dem. At



Stortorget kan være et sted for lek, læring og samling uten å fylles opp med lekeapparater eller med en utforming som en fotballbane. Gjennom arrangementet Playhamar, ønsket vi å aktivisere den yngre delen av befolkningen, og gi dem en naturlig plass i byen og på Stortorget. Verktøyet vi brukte var leker, og arrangementet handlet om at barn fikk mulighet til å bytte en leke mot en annen leke denne dagen i Basarbygningen. Vi hadde tre intensjoner med å arrangere Playhamar:

- Det som er en “gammel” leke for ett barn, kan være en ny og spennende leke for andre barn.

- Det er gøy, og en fin måte og møte andre barn og familier.

- Arrangert før jul, en tid hvor forbruket og gavefokuset er stort. Playhamar promoterer bærekraftige verdier gjennom gjenbruk og viser alternativer til forbruk.

UNGDOMMER OG DERES EGET ROM I BYEN

Det ligger i menneskets natur at når det når en viss alder, starter løsrivelsen fra familien, og det vennskapelige nettverket blir stadig viktigere som kontaktflate. Så hvor møtes man? Ikke alle har innredet egne “kjellerstuer”, (særlig populære på 80-tallet i Norge) eller andre rom forbeholdt den oppvoksende generasjon. Dessuten vil man gjerne møtes uten fare for at foreldregenerasjonen kommer farende inn døra. Små som store byer har en utfordring i å imøtekomme ungdommens behov for sosiale tilbud, så da blir det ofte

NAVN: Audun Jensen
ALDER: 45 år
STATUS: Gift med Heidi, far til to; Sondre (10) og Sofie (7).
YRKE: Lærer på Storhamar barneskole (6-12 years)
FRA: Født og oppvokst i Hamar, og flyttet tilbake etter 15 år i Oslo.

SITAT: "Mange barn har et for stillesittende inneliv og er for lite aktive sosialt. Jeg tror flere stimulerende offentlige uterom kan forebygge passivitet. Det er etter min mening behov for nyskaping, videreutvikling og bedre vedlikehold av både skolegårder, lekeplasser, parker/torg og friluftsområder i Hamar.

For å friste barn til å møtes ute, trenger vi flere attraktive uteplasser/møtepunkter. Barn bør på en organisert og ikke minst uorganisert måte få aktivisert seg uten at det skal koste noe. Plasser som stimulerer til fysisk og sosial aktivitet, lek og fantasi, allsidig sansestimulering og læring, legger til rette for god utvikling. Stortorget kan bli et lysende eksempel på nettopp dette.

Min drøm er at Stortorget blir en lekende, kreativ og sosialt møtepunkt for mennesker i alle aldre. Sammen med kulturhuset, vil det bidra til å gjøre Hamar bysentrum en attraksjon full av liv. Kanskje "Playhamar" kunne bli et permanent arrangement i framtida?"

**AUDUN
JENSEN**

“

Min drøm er at Stortorget blir en lekende, kreativ og sosialt møtepunkt for mennesker i alle aldre...
...Kanskje Playhamar kunne bli et permanent arrangement i framtida?"

Audun Jensen

PLAYHAMARS FRAMTID

Det ikke-kommersielle arrangementet Playhamar var rettet mot barn, og det er et eksempel på hvordan inkludere barn i aktiviteter i byen gjennom et læreperspektiv. Det handler ikke bare om å møte andre og leke, men oppfordrer barn til å reflektere om en alternativ og kreativ bruk av bygninger og offentlig rom i bysentret og vår konsumkultur. Arrangementet Playhamar kan like gjerne gjennomføres utendørs på Stortorget, i

de kommersielle kjøpesentrene arenaen for møter. Det er ikke uproblematisk, med tanke på at kjøpesentre ofte etterligner de offentlige rom i utforming og materialbruk, men likevel skiller seg fra offentlige rom med sine åpningstider, begrensede adgang og overvåking. Et sted som kanskje tilsynelatende ser uforpliktende ut, men hvor du som besøkende alltid vurderes i forhold til kjøpekraft og oppførsel.

måneder når sola står høyere på himmelen. Ved å ha initiert og tatt del i forberedelsene til arrangementet Playhamar, har Audun eierskap til ideen og gode forutsetninger for å fortsette lignende aktiviteter for barn og unge når Stortorget står ferdig. Og det er et av hovedmålene med de urbane handlingene, at aktivitetene og nettverkene som er skapt lever videre, uten hjelp av dreamhamar og Ecosistema Urbano.



A winter scene with snow-covered trees and a building in the background. The trees are decorated with small lights. The building has a series of arched windows. The ground is covered in snow, and there are some wooden structures in the foreground.

4

OM STOLER OG FOLK

TESTING AV FORPROSJEKTET

HISTORIE N.4



LITT BAKGRUNNSSTOFF OM VIRKELIGHETENS KOLLEKTIVE PROTOTYPING

Noen ganger er den beste måten å forstå den mulige påvirkningen av et inngrep i et offentlig rom på, å bygge og prøve ut en lettere, billigere og raskere versjon av grepet. Dette tillater innbyggerne, planleggerne og designerne å selv leve seg inn i hvordan det virker estetisk, hva slags atmosfære som skapes og hvilken ny aktivitet den planlagte designen medfører.

En av utfordringene dette prosjektet skulle komme til å møte, var en slik utprøving av ideer og utforminger samtidig som deltagelsesprosessene pågikk. I tråd med metodologien for nettverksdesign avgjorde vi å gjøre også dette ved å involvere lokalsamfunnet og få hamarsingene til å bruke sine egne midler og evner, heller enn å tilføre et fullstendig fremmed objekt og plassere det på torget.

På denne måten fikk vi også testet den nye samhandlingen mellom folk rundt det nye, framtidige torget i byens sentrum. Hvordan ville de reagere på ideen om å bygge noe for en felles plass? Hvordan ville dette komme til å endre deres oppfatning av plassen? Kunne den offentlige plassen gjøres bruk av som katalysator for nye forbindelser mellom ulike grupper og enkeltpersoner?

SNEKKERVERKSTED MED "UNGDOM I FARTA"

I løpet av vårt opphold på Hamar fikk vi gleden av å møte Dagfinn Nettum og Morten F. Rustad, lærere ved "Ungdom i farta"-prosjektet.

Storhamar skole har et veldig interessant program de som ikke ønsker å gå på vanlig videregående skole tilbys ulike yrkesmuligheter. Skolen tilbyr opplæring i ulike retninger, inkludert snekkerlinje, som gir ungdommene mulighet til å prøve ulike yrker og bli kjent med sine egenskaper før de tar en avgjørelse for framtiden sin. Lærerne støtter og assisterer dem for å få mest mulig ut av erfaringene, for å hjelpe dem å nå målene de setter seg og komme dit de vil.



Vi var så heldige at vi ble kjent med skolen og dele våre ideer om Dreamhamar. De var interesserte i å samarbeide med oss, og vi gikk i gang med én gang. Vi foreslo at de kunne produsere nye sittemøbler for Stortorget som skulle brukes i Lighthamar-arrangementet 3. desember og bli stående igjen etter dette, som et bidrag fra skolen til byen. Dette ville også fungere som et førsteutkast og modell av det framtidige gatemøblementet for Stortorget. Både lærerne og elevene likte ideen umiddelbart, og vi ble enige om å gjennomføre den.

Vi samarbeidet med skolen og med kontoret vårt i Madrid om å finne det beste uttrykket og den mest effektive utformingen for å få dette til, for så å sette de nye møblene i produksjon ved skolens velutstyrte snekkerverksted.

UNGDOM I FARTA



“

Den fascinerende prosessen av håndlaget, men optimalisert produksjon av trestolene innebar å kutte opp mer enn 700 meter tre til 2500 stykker ...
Dagfinn og ungdommene i Ungdom i farta lot seg ikke skremme av dette!”

BYGGEPROSESSEN

Den fascinerende prosessen av håndlaget, men optimalisert produksjon av trestolene innebar å kutte opp mer enn 700 meter trelektre til 2500 stykker på mellom 20 og 50 centimeter lange. Mange av dem ble gjort mørkere i fargen før de ble limt og satt sammen til et tredimensjonalt mønster.

Dagfinn og ungdommene i *Ungdom i farta* lot seg ikke skremme av dette! De organiserte en ordentlig fabrikk i verkstedet, hvor de brukte en metode for kjedeproduksjon hvor hver av de 7 studentene hadde sin egen spesifikke oppgave for å gjøre dette effektivt.

Følgende er en beskrivelse av prosessen, fra de tidligste tegningene og prototypene til den ferdige utførelsen:

Først saget de opp de lange lektene i mindre biter.

I løpet av den første arbeidsdagen ble trestykkene drillert, for å unngå å sprekke når de ble skrudd sammen, men de ombestemte seg siden og valgte spiker i stedet for, for å gjøre prosessen raskere.

Etter dette ble noen av stykkene farget mørkere, for å få skrevet bokstavene H-A-M-A-R på toppen av setene. Noe i likhet med det kjente spillet Scrabble, men denne gangen i en urban skala.

Videre ble de resterende stykkene satt sammen som i den endelige designen for å se om det hele passet sammen.

I neste trinn i produksjonen ble stykkene satt opp i rekker (med bruk av en spesialdesignet ramme) for å bli limt og spikret sammen.

Resultatet så langt var at den ene lekten, når den var limt sammen av ni lignende (men litt ulike) deler, skulle forme et sete satt sammen av 100 biter.

Denne prosessen ble gjentatt 250 ganger for å slik skape 25 trestoler.





Den siste oppgaven var å pusse og slipe de mest eksponerte overflatene for å ta bort skarpe kanter og fjerne flis som kunne skade folk når de var i bruk.

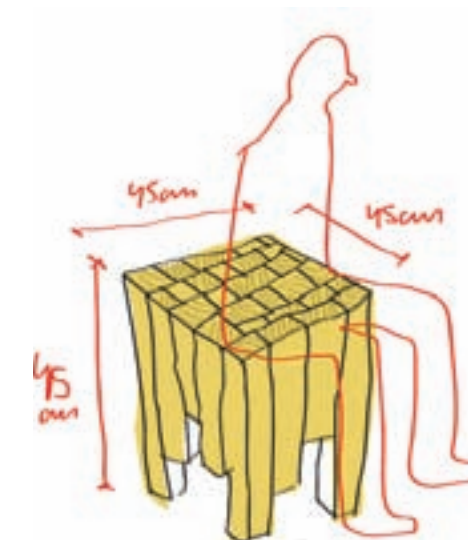
De ferdige setene var holdbare og solide, men lette nok til å kunne flyttes fritt rundt på plassen, samtidig som de var tunge nok til at de ikke lett kunne flyttes.

PLASSERING PÅ TORGET

Etter en veldig rask produksjonsprosess på kun halvannen uke, tok vi de nye stolene til Stortorget hvor de ble del av en kunstinstallasjon og Hamars første *flash mob*.

Vi satte dem opp i rekker og tre interaksjonsdesignere festet store ballonger fylt med helium til dem, som igjen var koblet med interaktive LED-lys. I løpet av kvelden ble stolene belyst ovenfra med et mildt, nesten magisk, blåaktig lys som responderte på lyden av et kor som holdt konsert på torget. Folk begynte å ta dem i bruk, og de sto fram som bevis i tre på kraften i samarbeid og lokalt engasjement.

To dager senere la første snøen seg på stolene, og de gled totalt inn i det nye urbane landskapet rundt Stortorget. Kommer de nå til å gå inn som en del av de eksisterende gatemøblene folk har for vane å bruke? Vil hamarsingen like dem, bruke dem, flytte på dem og bli vant med at de er der? Kommer vi til å se flere av dem satt i produksjon, etter vinteren?





5

INNENDØRS, UTENDØRS

Å SKAPE ET FELLESKAP RUNDT
STORTORGET

HISTORIE N.5



“

Forresten, vi setter på RFID* tagger på alle bøkene nå, det er en del av flyttesjauen.”

*Radio-frequency identification

Berit Borgen, bibliotekskjef.

BØKER PÅ VEI

Hamar bibliotek hadde utsikt over Stortorget I over 20 år. Sett fra avstand, kunne det se ut som om bygningen var laget av papir, enkel som den var i form og konstruksjon. Det nye kulturhuset blir nå bygget på samme grunn. Nesten alle i Hamar har en mening om dette prosjektet, om hva det koster, hvordan det vil påvirke framtida til byen, hvilke aktiviteter som er planlagt å skje der, etc. Før Dramhamar kom inn i bildet, og startet å riste enda mer på ting...

Da vi kom til Hamar, visste vi mye om det kommende kulturhuset og vi har akkurat begynt å forstå, litt etter litt, hvordan det nye Stortorget vil bli, men hvordan blir det framtidige forholdet mellom disse to?

Bare to dager før bygningen ble revet, møtte vi bibliotekssjef Berit Borgen for et videointervju. Samme dag samlet vi stoler og bord som tidligere ble brukt i biblioteket og som nå ville bli kastet. En fin gjenbrukshandling for den nye Fysiske Lab'en i Basarbygningen. Berit var opptatt med pakking og flyttingen, flere tusen bøker og hyller ble pakket ned, og rommene ble nakne. Det var overraskende å se hovedleserrommet som var ganske så majestetisk i en bygning som så ut som den var laget av papir...med en sentral trappehall og åpent rom rundt det. Det føltes åpent og trangt på samme tid. Berit satt på en sofa som nå så fullstendig malplassert ut, og hun ble spurt de vanlige spørsmålene om Hamar og hva hun synes om Stortorget før samtalen utviklet seg rundt teknologi i trykksakenes og bibliotekenes verden. Hvordan ville det framtidige biblioteket bli, hvordan kunne det bli

knyttet opp til det nye torget som vi utformer. "Forresten", sa hun, "vi setter på RFID tagger på alle bøkene nå, det er en del av flyttesjauen."

RFID (Radio-frequency identification) er en teknologi som bruker radiobølger til å overføre data fra en elektronisk tag, kalt RFID tag eller merke, som festet til et objekt og passerer gjennom en leser for å indentifisere og spore objektet. Det kunne være enklere å lage hva som helst tilgjengelig utenfor det fysiske biblioteksrommet, og klassifisere bøkene mellom det indre og ytre rommet. Hvis RFID blir en åpen nettbasert plattform, og brukere kan tagge, dele og bidra med innhold til den digitale eksistensen til deres egne steder og objekter, kan vi virkelig snakke om et *Internett av Ting*. Dette åpner for perspektiver for et sett av nye bærekraftige scenarier, for nye relasjoner mellom mennesker og tingene de eier og andre "stedsspesifikke" applikasjoner. Slutten på det "gamle" biblioteket og begynnelsen på implementeringen av nye, innovative ideer.

Et par uker seinere holdt vi det første på-stedet-verkstedet i den Fysiske Lab'en med temaet *Teknologi*. I den anledningen hadde vi invitert biologen og bloggeren Juan Freire til å lede et verksted og holde et foredrag. Som en ekspert på rollen som innovasjon, teknologi og digital kultur spiller i sosiale nettverk og i byer, var det en sjanse for å bruke hans kunnskap og analyser anvendt på Hamar. Så vi organiserte et møte mellom han, de framtidige brukerne av kulturhuset og Ecosistema Urbanoteamet, hvor ideen var å se om vi kunne overføre noe av kunnskapen til Freire og implementere dem i framtidige løsninger, og på den måten bruke det offentlige rommet bedre.





NAVN: Juan Freire

YRKE: Biolog

SITAT: "Min erfaring med gårsdagens verksted på Hamar har vist meg at det ligger et enormt potensiale for nye initiativer som fremmer samarbeid mellom folk på Hamar.. For meg ville det vært storartet å se det framtidige biblioteket som et sted slike ting kunne skje regelmessig, hvor folk kunne møtes og tenke på prosjekter og behov hos lokalsamfunnet, og biblioteket er et sted hvor du kan finne hjelp og metodologi." -Juan

Å DELE KUNNSKAP OG PRAKSIS

Møtet fant sted i den Fysiske Lab'en med Terje Halvorsen (kultursjef), Berit Andersen (rådgiver i kulturavdelingen), Berit Borgen (biblioteksjef) og Hanne Sine Andresen. En av utfordringene som ble nevnt av bibliotekslederen Berit var "hvordan bruke teknologi til å fremme lesing og biblioteket?" Det nye kulturhuset vil ha 3000 kvadratmeter bibliotek. Det vil stå et blandet miljø som huser etter-skoletid-aktiviteter, konserthall, teater og kino. Beregninger viser at ca 800.000 mennesker vil besøke huset hvert år (i dag besøker 200.000 mennesker biblioteket). Inne i det nye kulturhuset er biblioteket det mest åpne, demokratiske rommet som ikke krever inngangspenger, og er åpent for et mangfold av handlinger.

Et av konklusjonene fra møtet var at kulturhuset er et innendørs offentlig rom, mens Stortorget representerer det utendørs offentlige rommet. De møter begge den samme utfordringen, de ser etter måter å tiltrekke seg brukere. Hvordan kan vi skape et samfunn rundt både kulturhuset og Stortorget som en møteplass? Det er også viktig å utvikle en strategi og kommunisere til folk at de digitale og fysiske stedene jobber sammen; kulturhuset, torget og nettstedet, så de kan delta.

Dreamhamar handler om å bygge nettverk rundt torget, og oppfordre lokalsamfunnet til å jobbe sammen. Nå når deltakelsesfasen er over, finnes det en rik database over mennesker som antakelig vil fortsette å delta i byggingen av deres framtidige lokalsamfunn.

"Siden biblioteksbygningen ble fjernet, har vi flyttet til en midlertidig plass under bakken, så vi er bokstavelig talt uten synlighet. Vi tenker på måter å tiltrekke oss oppmerksomhet, kanskje gjennom et prosjekt hvor vi får folk til å produsere en tekst for nettsiden" sa Berit Borgen. Juan Freire fortalte om Localpedia - et wikipedia med emner knyttet til lokale interesser. Det er et verktøy til å bruke innbyggerne kunnskap, å dokumentere den lokale kulturen og å involvere folk fra lokalsamfunnet, og som kan koble eldre med ungdommer samt tverrkulturelle samarbeid.

Denne typen møter befester viktigheten av en utveksling mellom kulturhuset og det framtidige Stortorget, ettersom de vil bli skapt, vokse og sameksistere i hjertet av Hamar.

OPPSKRIFT

/ OPPSKRIFT Å LAGE EN FRUKTBAR DISKUSJON

FORBEREDELSESTID:

fra noen uker til måneder for å lokalisere aktørene, noen få timer for invitasjonene

KOKETID:

1-2 timer

INGREDIENSER:

1-3 aktive medlemmer fra en lokal organisasjon/institusjon
1-2 beslutningstakere
1 eksperter utenfra relatert til organisasjonen/institusjonen
1 moderator

INSTRUKSJONER:

1. Sett opp et møte på et nøytralt med alle sammen
2. Start samtalen rundt den faktiske situasjonen til organisasjonen/institusjonen
3. Få det til å flyte

Hvordan kan kulturhuset bli et sted for produksjon istedenfor konsumering?

Vi kunne ønske oss et bibliotek hvor er rom for produksjon.

"LAB" taggen er veldig populær i dag for å assosiere steder med produksjon.

Legg til rette for de eksisterende kreative gruppene i Hamar for å ta i bruk biblioteket og slik trekke til seg andre mennesker for å ta i bruk denne typen tjenester.

Den store utfordringen vi står ovenfor nå, er å sette sammen de ulike aktørene i det framtidige kulturhuset for å se hva slags interaksjon de kan ha.

Jeg tror at biblioteket kan ha sterk digital identitet for å involvere brukerne ikke bare når de er der fysisk, men også hjemmefra.

“

La oss organisere Hamars første flash mob!”

Thomas Caplin, korleder ved Høgskolen i Hedmark.



KORMILJØET GJENEROBRER DET OFFENTLIGE ROM

Et intervju med Thomas Caplin og Tori Årva avdekket et behov for å øve i det offentlige rom; Tori er en fløytist og jobber ved musikkolen på Hamar, Thomas er korleder ved Høgskolen i Hedmark og for det unge koret. Begge nevnte at hver av disse institusjonene jobbet på egenhånd, og at det ligger en stor mulighet for reelt samarbeid i det nye kulturhuset. Jeg spurte den om det offentlige rom utendørs, og hva det kan representere for musikken. Det fikk frem en diskusjon og Thomas endte med en idé: "la oss organisere Hamars første flash mob! Vi kan gjøre det til jul, som en overraskelse under et arrangement på Startorget, vi kan synge Hallelujah!" Vi så på dette som et veldig spennende initiativ fra en lokal organisasjon. Det viste oss også nytten av et utendørs offentlig rom som et rom åpent for en gratis, spontan aktivitet.

Den første øvingen var et rørende syn; rundt 70 studenter, som stod i en sirkel fra tenor til bass, som først varmet opp ved å gjøre rare stemmeøvelser som øving for

sangen *Hallelujah*. Etterpå møtte vi de andre korene og de øvde parallelt til det samme arrangementet, Lighthamar, som var vårt avslutningsarrangement og markering av slutten på vårt opphold på Hamar.

Desember kom (men ikke snøen), og nesten tre måneder etter at vi møtte Tori og Thomas skjedde det – Lighthamar. Et arrangement som inneholdt lysinstallasjoner på Startorget som var befolket med nesten 250 sangere, både profesjonelle og amatører fra Solheimkoret, Toneheim and Katedralkoret.





“

Vi har lenge drømt
om et “gatekapell” i
byen”

Øyvind Fjellestad,
pastor i Hamar Frikirke

EN HVA MED VOGNA?

En gang i tiden var Hamar en industriby. Dette har satt sine tydelige spor i byplanen: forlatte fabrikker og lagre, lite brukte industriområder (brownfield land) og toglinja som skiller byen fra innsjøen. Fabrikkene blir nå sakte transformert og tildelt nye funksjoner, og industriområdene vil bli utviklet til boligprosjekter langs vannet. Dette ga oss inspirasjon for en ny intervensjon på torget: å bruke en gammel togvogn fra industriområdet som midlertidig vertskap for ulike aktiviteter på torget. Vår første tanke var å ha denne som en biblioteks-paviljong, for å fremme lesing og for å tilby et sted å møtes.

Å samme måte som torget, representerer biblioteket et rom man kan bruke gratis, uten videre planlegging forut. På denne måten ligner biblioteket det offentlige uterom, og ville fungere godt som program for vogna. Uheldigvis møtte vi på en rekke logistiske og tekniske problemer da vi forsøkte å gjøre om vogna til en biblioteks-filial. Bøker trenger et tørt, stabilt miljø i forhold til temperatur og vi var på jakt etter andre, mer midlertidige programmer for vognen, for slik å sikre en mangfoldig bruk av rommet. Dette ledet oss til å se på vognen som en mer temporær arena og servicestasjon for pop-up-arrangementer mens det nye Stortorget er under konstruksjon, for slik å sikre kontinuerlig aktivitet på torget.

Å SKAPE ET FELLESKAP

I løpet av tiden vi var der møtte vi flere og flere fra lokalsamfunnet som var på jakt etter et sted å utøve sine aktiviteter, utveksle erfaringer og møtes. Ved å plassere vogna på torget var vi i stand til å tilby et åpent, fysisk rom hvor ulike ting kunne foregå, alt etter lokalbefolkningens behov.

Sammen med kommunen er vi nå i gang med å utvikle et program som tar for seg hvordan eksisterende aktiviteter på Hamar kan anse Stortorget som en ny arena å utfolde seg på.

Stortorgetets framtidige utforming er påvirket av mange sammenkoblede faktorer. I løpet av på-stedet-verkstedene og i samtale med de lokale er det ett spørsmål som gjentar seg: "hva kunne være forbindelsen mellom kulturhuset og torget?" "Skal man kunne se det som foregår inne fra utsiden?"

Det er tydelig at forbindelsen mellom torget og det nye kulturhuset er sterk. De ulike aktørene fra begge prosjektene bør samarbeide tett for å få det meste ut av dette forholdet.

Hvis dette samarbeidet er tydelig definert kan Stortorget bidra i stor grad til kulturhusets program ved å ta det opp i seg, gi det synlighet, utvide og mangedoble det.



6

STORTORGET, HAMARS AGORA

Å OPPFORDRE TIL DEBATT
GJENNOM OFFENTLIG ROM

HISTORIE N.6



“

“En av de største utfordringene i Dreamhamar utenom å koordinere det store antallet nettverk, var å engasjere folk til å delta...”

Å ENGASJERE HAMARSINGENE - VIKTIGHETEN AV LOKALE KONTAKTER

En av de største utfordringene i Dreamhamar utenom å koordinere det store antallet nettverk, var å engasjere folk til å delta. Jeg husker at jeg snakket med noen norske arkitekter før vil igangsatte prosjektet, og de var alltid veldig entusiastiske om Dreamhamar, men mer usikker på hvordan vi skulle få folk ut av sitt "naturlige miljø" for å delta. "Nordmenn er ikke lett å flytte på", sa en. Snart forsto vi hva som lå i uttrykket. Før vi ankom Hamar, sendte vi over hundre mail til lokale foreninger som vi ville møte og diskutere prosjektet med. Men vi fikk få svar. Vi oppdaget viktigheten av å møte aktører personlig, spesielt siden vi var utenlandske, måtte vi bygge opp tillit blant de lokale. Da prosessen startet, hadde vi flere møter med kommunens kommunikasjonsavdeling, for å teste ut kommunikasjonsstrategien og svare på spørsmålet "hvordan fange folks oppmerksomhet?". "Avisa", sa Ingse Kjernmoen, "uansett hva dere planlegger og gjør, sørg for at avisa snakker om det, og dere vil nå folk."

Så vi tok kontakt med *Hamar Arbeiderblad*, den daglige lokalavisa. Den første og mest logiske kontakten var med kulturredaksjonen, og vi hadde et par oppslag som omhandlet vår ankomst til Hamar, og så fram til å møte folk. Men kontakten med kulturredaksjonen var ikke nok, det endret ikke forholdet til de lokale innbyggerne. I tillegg led Dreamhamar av en litt ubestemmelig status, som vanskelig lot seg klassifisere inn i de velkjente kategoriene som "kunstprosjekt", "kommersielt arrangement" eller "underholdning". Til og med folk som var kjent med deltagelsesprosesser, fant Dreamhamar veldig kompleks fordi den inneholdt en hel del nettverk, eksperter og mer varierte aktiviteter enn verksteder. Siden prosjektet var kortet ned fra 1,5 år til 4 måneder etter krav fra formannskapet i kommunen, var det enda mer utfordrende å kommunisere de ulike arrangementene og verkstedene på en forståelig måte gjennom de tilgjengelige kanalene. Gjennom prosessen har vi testet ulike typer kommunikasjon, slik som omtale og annonsering i lokale aviser, lokalradio, plakater, lokale agendaer, og vår konstant oppdaterte nettside, *dreamhamar.org*. Siden



nettsiden var utformet for å hovedsakelig kommunisere engelsk innhold (med en norsk seksjon), viste den seg å fungere bra også som diskusjonsplattform for de globale nettbaserte verkstedene, og et vindu til verden om hva som foregikk på Hamar, men vi oppnådde lite aktivitet fra de lokale innbyggerne. I tillegg til å være en informasjonskilde, dokumenterer *dreamhamar.org* prosessen, og er derfor et lett tilgjengelig, viktig dokument som innbyggere og andre interesserte kan lese når som helst på et seinere tidspunkt.

Som del av den opprinnelige prosjektstrategien, så vi etter en person vi kunne ansette for å lede på-stedet verkstedene og hjelpe oss å kartlegge lokalsamfunnet når vi kom til Hamar, men etter kort tid endret vi planene litt. I stedet for én person, bestemte vi oss for å engasjere fem ulike *samfunnsaktivatorer*, én for hvert verkstedsemne. De var kunnskapsrike på emnet og tilhørte selv lokalsamfunnet, og en av deres ansvarsområder var å spre ordet om prosjektet og sikre deltagelse til sine aktiviteter. Som ambassadører, representerte de Dreamhamar. En av tingene vi fant ut gjennom deltagelsesprosessen var at flere mennesker deltok på verkstedene der hvor vi hadde en lokal, aktiv samfunnsaktivator.

Å STYRKE FELLESSKAPET

Painthamar, også kalt åpningsarrangementet, var tenkt å lansere Dreamhamar og introdusere det til flest mulige interesserte. For å feire denne nye starten for Stortorget, ble parkeringsplassen stengt for trafikk bare ved å flytte og endre bruken til de eksisterende granittkubene. Fra å definere grensen til parkeringsplassen, ble de benker og bord for dette midlertidige, offentlige rommet. Det var en enkel, men imponerende transformasjon. Vi inviterte også Boamistura, et urbant gatekunstkollektiv fra Madrid, til å refortolke det midlertidige offentlige rommet. Det tok 52 arbeidstimer, 120 liter maling og 10 hender å transformere plassen til en glad, fargerik scene for kreativitet og innovasjon.

På åpningsarrangementet fant to viktige og avslørende arrangementer sted:

Først var det talen til (tidligere) ordfører Einar



"Architecture is a political act, by nature. It has to do with the relationships between people and how they decide to change their conditions of living. And architecture is a prime instrument of making that change – because it has to do with building the environment they live in, and the relationships that exist in that environment."

Lebbeus Woods



DEN FYSISKE LAB'EN

Basarbygningen var Dreamhamars Fysiske Laboratorium, hvor verksteder, foredrag og utstillinger fant sted gjennom høsten 2011. Den ligger på Hamar rett ovenfor Stortorget, og var også Ecosistema Urbano sitt pop-up kontor gjennom deltagelsesprosessen. Alle Hedmarks innbyggere var invitert til å delta på arrangementene fra september til desember og ytre deres tanker om det framtidige Stortorget.

“

I framtida vil spørsmålet være: - Hvor var du når Stortorget ble utformet på nytt?”

Einar Busterud
(tidligere) ordfører på Hamar

Bustedrud (By- og bygdelista):

”I dag bygger vi grunnlaget for hva innbyggerne om 100 år fra nå, vil føle om vårt viktigste torg. I framtida vil spørsmålet være: - Hvor var du da Stortorget ble utformet på nytt? Da har du to mulige svar: Enten kan du fortelle om deltagelsen din, eller du kan forklare hvorfor du ikke var der. Hvis du ikke deltar, kan du ikke klage etterpå. Det eneste som er sikkert, er at torget må endres. Så vær så snill, bli med oss på denne prosessen. Stå opp og vær en ansvarlig innbygger!”

Når vi tenker på det nå, så var dette en invitasjon for å ta del i prosessen, men ga også Dreamhamar et viktig tilleggsaspekt ved å gi oss rollen som tilsvarende på innbyggernes behov.

Kort tid etterpå demonstrerte den lokale kunstneren Knut Bakkke, mot at kommunen ikke tilbyr et museum for lokal kunst i Hamar. Han bestemte seg derfor for å brenne et kunststykke midt på plassen, som en protestaksjon.



Stortorget var offisielt gjenåpnet som offentlig rom. Agora, den politiske plassen hvor offentlige diskusjoner og konfrontasjoner finner sted.

Som sagt, å få folk til å delta var utfordringen. Etter åpningsarrangementet, hadde vi mer enn 60 personer registrert for de kommende verkstedene. Det tenkte vi var et godt resultat, men det viste seg å være en utfordring å få folk til å møte opp på de første verkstedene. Få deltagere kom på den første uken med verksteder.

SVINGDØRER

Uansett, den Fysiske Lab'en var jevnlig besøkt av lokale innbyggere. Den fysiske plasseringen, i hjertet av byen og ovenfor Stortorget, sammen med den inviterende bygningskroppen, gjorde det enkelt for folk å komme innom og besøke oss. Noen ganger følte det som om den Fysiske Lab'en var en møteplass, siden folk hele tiden kom for å diskutere hva som var viktig for dem, uavhengig om det var relatert til torget, til problemer i Hamar, eller for å diskutere sine egne ønsker og personlige tanker. Dette var

også del av den ambivalente statusen til Dreamhamar; vi var hyret av kommunen, og ble derfor ofte oppfattet som kommunen, vi var spanske, og derfor var vi utenforstående, en ganske udefinerbar enhet, og vi var plassert midt i byen, i en mytisk bygning, og vi var derfor åpne for besøk for alle slags kommentarer og diskusjoner.

OM PROVOKASJON OG KOMMUNIKASJON

“Dere må provosere!” sa Geir Cock en gang da vi diskuterte hvordan vi kunne få folk til å delta på verkstedene.

Formålet med Dreamhamar var ikke bare å arrangere på-stedet verksteder hvor dedikerte innbyggere kunne diskutere og skrive ned forslagene og preferansene sine for det nye Stortorget. Det handlet også om engasjere folk som normalt ikke ville nærme seg denne formen for diskusjoner, og få dem til å tenke, snakke og gjøre noe om offentlig rom generelt, og Stortorget spesielt. Så ettersom Dreamhamar utviklet seg, ble urbane aksjoner en mer viktig del for å styrke det lokale fellesskapet. Med hjelp fra Veia, Statens fagskole for gartnere og blomsterdekoratører, som er lokalisert i regionen, ble to installasjoner laget og forble på torget helt til 5. desember. Et gammelt bilvrak ble fylt opp med blomster både utvendig og innvendig, og transformert om til en utradisjonell blomsterkrukke. En stor sirkel ble laget av 400 meter med trestammer som ble kuttet i biter og tilpasset på stedet, og skapte på den måten et lekende og fargerikt landskap. Barna så ut til å like det fra første øyeblikk, mens andre ikke så poenget i å legge til et nytt lag til torget.

Gjennom disse to installasjonene så Hamarsingene på torget med nye øyne, og plassen var ikke lengre et likegyldig til-overs-sted dekket med asfalt, men et eksponert, offentlig rom man skulle behandle med respekt.

Redaktøren i Hamar Arbeiderblad satte oss i kontakt med redaktøren for debattspalten i avisa, Anne Ekornholmen, og en journalist som ønsket å hjelpe oss å kommunisere prosjektet til innbyggerne. De foreslo å bruke debattspalten til å publisere artikler og annet stoff for å kommunisere hva Dreamhamar handlet om. De foreslo også å arrangere en online debatt hvor folk kunne stille spørsmål “live” om prosjektet. Dette var spennende muligheter.



GREENHAMAR:

Greenhamar var en urban aksjon organisert av Dreamhamar sammen med Veia, Statens fagskole for gartnere og blomsterdekoratører med bidrag fra lærerne Gudbrand Kjøs og Frode Degvold. Dreamhamar ønsket å gi Stortorget muligheten til å bli en bilfri, grønn oase hvor fotgjengere kunne møtes.

En gammel, pittoresk bil parkert på torget ble en blomsterpostte, og en treplattform/benk/scene/lekeplass ble laget med bruk av 400 meter trestammer og 10 tonn grus.

ORDSKIFTET

I de siste ukene av deltakelsesprosessen, rapporterte de lokale avisene om bekymrede butikkeiere rundt Stortorget, som mistet kundenes parkeringsplasser da Stortorget var midlertidig stengt for parkering. Det gjorde oss nysgjerrige; er overflateparkering hva byen trenger i konkurranse med de omkringliggende kjøpesenterene?

Det er et faktum at bysentrumets rolle i dag er mer en arena for sosialisering og fritid enn før. Så utfordringen er å holde bysentrum attraktivt og levende gjennom hele året, og overbevise butikkeierne om at de vil dra nytte av dette i et langtidsperspektiv. Ikke-kommersielle arrangementer som Greenhamar og Playhamar kunne tilføre byen et tilleggsaspekt som knytter den nærmere til innbyggerne og gjør at de bruker den oftere. Som møtested, har byen en utfordring i forhold til kjøpesenterene som alltid kan tilby tempererte, kontrollerte og tørre forhold uavhengig av årstid, i tillegg til gratis parkeringsplasser.

POLITIKK OG UTFORMING AV OFFENTLIG ROM

Politikk handler fundamentalt sett om å engasjere mennesker, samtidig som man imøtekommer eller forsoner seg med deres synspunkter, vanligvis mot et mål eller en slutt. Innenfor den 'konvensjonelle' arkitektoniske prosessen, blir politikk en del av dialogen mellom arkitekt og oppdragsgiver, som begge kan ha forskjellige meninger på ulike stadier i prosessen, og den endelige utformingen forsoner vanligvis disse meningene.

Til syvende og sist, vil suksessen til en deltagelsesprosess som Dreamhamar, hvor både lokale og globale aktører er engasjert til å delta, bli en kompleks politisk utfordring. Den nøyaktige målet - utforming av Stortorget

- gir en samling av meninger, synspunkter og prosjekter som er svært viktig for forståelsen av det globale samfunnet rundt det. Disse ideene burde tas i betraktning, og det endelige produktet tilpasset (evt forsonet med) for å reflektere disse mandatene eller verdiene for fellesskapet.

Videre, hadde Dreamhamar av flere grunner en litt udefinerbar status, mellom kunst, arkitektur og kommunikasjonsprosjekt, mellom den offentlige sektor (kommunen), (som kåret oss til vinnere av konkurransen) og den private sektoren (som vi jobbet med for å arrangere arrangementer), og samfunnet i seg selv (alle var invitert til å delta og bidra med sine ideer).

Med vår fysiske plassering i hjertet av byen og med besøkstid hele dagen, var utfordringen å absorbere alle innkommende ideer, også de utenfor verkstedene, samtidig som det tillot oss å se og bli sett. Å oppdage lokalsamfunnet ga oss muligheten til å lære mye om det, og "å bli sett" av det, ga oss en unik forståelse. Vi var speilet som reflekterte alt som skjedde, men også mottakeren for synspunkter fra flere kretser



The background image shows a wooden desk with a map of Norway. On the map, there are several small, colorful figures (green and blue) and two large, crumpled leaves (one green, one yellow). The map has red lines and some text, including "Sociale tjenester" and "Barnetjenesten".

7

SKIFTENDE PERSPEKTIVER

Å UTFORDRE ELEVER TIL Å DELTA
I SITT FRAMTIDIGE SAMFUNN
UTENFOR SKOLEN

HISTORIE N.7



“

Den franske kuratoren Nicholas Bourriaud publiserte i 1998 en bok kalt *Relational Aesthetics* ...“a set of artistic practices which take as their theoretical and practical point of departure the whole of human relations and their social context, rather than an independent and private space.” Han så på kunstnere mer som tilretteleggere enn skapere...”

DEN KULTURELLE SKOLESEKKEN: 1292 SKOLEELEVER FOR DET NYE STORTORGET

EN TEKST
AV
CARLY TRONCALE

I fjor hadde både Kunnskapsdepartementet og Hamar Kommune bestemt seg for å knytte Den kulturelle skolesekken til Dreamhamar ved å gi 1292 elever fra 9 ulike grunnskoler og 3 ungdomsskoler sjansen til å bidra med sine ideer for Stortorget. Ideen var å tilby en åpen scene for den yngre generasjonen til å utvikle sine ideer og tenke over hvordan Stortorget kunne bli et møtested for alle.

HVORFOR VALGTE JEG Å SAMARBEIDE MED ECOSISTEMA URBANO?

Jeg har en mastergrad i Social Practice fra California College of the Arts i San Francisco, en skole og utdanning jeg valgte spesifikt på grunn av deres fokus på samarbeid og tverrfaglig kunstnerisk praksis.

Jeg involverte meg i Dreamhamar fordi jeg fant det veldig spennende at en gruppe kreative mennesker som var veldig aktive og synlige, ønsket samarbeid velkomment på Hamar. De ønsket alle velkommen, uavhengig av etnisitet, alder og bakgrunn, noe som er i sannhet nytenkning og inkluderende arbeidsform.

For meg, som en kunstner som arbeider med relasjonell estetikk, er det naturlig å akseptere samarbeidsprosesser som en kunstform. Samtidig er dette litt vanskelig å se for enkelte, så jeg ønsker å gi en liten innføring i historien til denne fruktbare bevegelsen som har vært en svært populær del av samtidskunsten siden 70-tallet. Nicholas Bourriaud hjalp oss med dette med sin gode forklaring fra slutten av 90-tallet:

FRA TATE ORDBOKEN: RELASJONELL ESTETIKK

Den franske kuratoren Nicholas Bourriaud publiserte i 1998 en bok kalt *Relational Aesthetics* hvor han beskriver begreps innhold: “a set of artistic practices which take as their theoretical and practical point of departure the whole of human relations and their social context, rather than an independent and private space.” Han så på kunstnere mer som tilretteleggere enn skapere, og så på kunsten som en utveksling av informasjon mellom kunstneren og betrakteren. På denne måten gir kunstneren publikum tilgang på makt og midler til å endre verden. Se for eksempel

på kunsten til Gillian Wearing, Philippe Parreno, Douglas Gordon og Liam Gillick, Felix Gonzalez-Torres, Tino Sehgal, Carsten Höller, Louis Althusser, Rirkrit Tiravanija, Félix Guattari, sammen med mange andre av dagens praktiserende kunstnere.

Det er nye tider, kunsten er ikke lenger begrenset til galleriets vegger eller pidestaller. Kunstnere ser relasjonell estetikk og sosialdemokrati som en respons til forbrukersamfunnet og forbrukets æra.

Et av de første spørsmålene Belinda Tato stilte meg var hvilke utfordringer jeg så ligge i det å gjennomføre et prosjekt som dette. Til å begynne med var jeg skeptisk til prosjektets sjanser for å lykkes. Ikke på grunn av prosjektets demokratiske format, men fordi den største utfordringen for Ecosistema Urbano kunne være folkene som bor i byen. Jeg har sett flere ligende relasjonell estetikk-prosjekter mislykkes fordi det er veldig vanskelig å komme utenfra og inn i et samfunn for å fortelle de som bor der hvordan de kreativt kan utvikle sitt eget miljø. Det er naturlig å reagere beskyttende og tenke: Hvem andre enn samfunnet selv kan vite bedre hva samfunnet trenger? Om de var invitert dit, eller ikke, og uavhengig om det er lagt opp til en demokratisk prosess, vil disse “inntrengerne” fortsatt være utenforstående, og dette vil alltid være deres største hinder. Slik synes udyrets natur å være, det er ansett som en uønsket imperialisme og fremmedfrykt som raskt kan overskygge alle positive side ved prosjektet. Etter at outsiderne har fullført prosjektene sine drar de. Det at de drar, nærer skepsis, mistillit og så vender alt tilbake til slik som det var før de kom. Historien har, som den pleier å gjøre, vendt tilbake på Hamar. Fortsatt gjenstår det å se om prosjektet lykkes eller mislykkes. Dette vil vise seg i den endelige utformingen og dens bruk over tid.

Nå vil jeg introdusere dere for *post-relasjonell estetikk* som en del av kunsthistoriens lange rekke av bevegelser. For å gi noen parallelle eksempler: først hadde vi impresjonismen, så kom post-impresjonismen, modernismen, og så post-modernismen. Den relasjonelle estetikk er faktisk på vei ut og vi er nå

“

Vi lærte å samarbeide på en god måte, vi var satt sammen i grupper som hadde lignende ideer og tegninger”

“Men når du jobber sammen tar det mye lenger tid å ta en avgjørelse, hvis man jobber alene kan ting endre seg mye raskere.”

**SIMEN JOBBET
MED KUNSTNER/
LÆRER ANSGAR
OLE OLSEN**



**SIMEN
BARFLO
14 ÅR**

“

Slik kan elevene sammenligne størrelsen av det de bygger med torgets virkelighet og dette er en unik erfaring for dem...

Katrine Berg, lyskunstner og lærer, en av de fire kunstnerne involvert i Den kulturelle skolesekken.

vitne til en form for post-relasjonell estetikk i kunsten som viser en kritisk holdning til bevegelsen og dens demokratiske prosesser. Disse arbeidene nytter seg av det samme språket, det samme publikum, rammer i tid og rom som fenomenet de forsøker å kritisere, endre og ta fra hverandre, og viser manglene og kortkommenheten til disse prosessene, heller enn å søke et utopisk sted utenfor som til slutt ender opp i de sosiale prosessers begrensning.

OVERORDNET METODIKK

1. SKOLEVERKSTEDER:

Læreren hjalp elevene til å strukturere og tegne ned sine ideer på papir. Gjennom en utvelgesprosess gikk de videre til steg to for å realisere sine ideer sammen med kunstnerne. Elevene jobbet sammen med lærerne sine i klassen sin. Alle var invitert.

Resultat:

- 1292 forslag (i A4-format) for Stortorget, laget individuelt av elevene.
- 32 utvalgte forslag (i A2-format) for Stortorget, laget av elevene i team.

2. KUNSTNERENES VERKSTEDER

De utvalgte forslagene bragte kunstnerne videre, og ga disse liv ved bruk av ulike materialer sammen med teamene. Elevene, i 32 grupper av maksimum 5 elever hver, jobbet sammen med kunstnerne i Basarbygningen.

Resultat:

- De 32 utvalgte forslagene for Stortorget ble foredlet og realisert av teamene som jobbet sammen med kunstnerne. Teamene laget tredimensjonale modeller som uttrykket ideene med hjelp og veiledning fra kunstnerne.
- 4 tekster (900 ord) med beskrivelser av verkstedene, skrevet av kunstnerne

LÆRERPROFILER

KATHRINE BERG

Lyskunstner og lærer



Født i 1966. Utdannet ved Norsk Kunsthandverksskule, Voss, Statens Håndverks- og Kunstindustriskole, institutt for metall. Etter dette har hun som kunstner arbeidet med lys og skulptur, for det meste på oppdrag for det offentlige. Kathrine har gjennomført kunstprosjekter for flere skoler og andre institusjoner. Hennes siste verk er en utendørs installasjon i en skog i nærheten av Trondheim. Hun har stilt ut lysobjektene sine i gallerier i flere norske byer. Hun arbeider som rådgiver for offentlige anskaffelser.

Fra intervju:

”Studentene føler seg veldig trygge på å eksperimentere her. Når de får oppleve å komme hit for å bygge en modell av det nye torget kan de gå ut og finne en fysisk referanse til rommet de arbeider med. Slik kan elevene sammenligne størrelsen av det de bygger med torgets virkelighet og dette er en unik erfaring for dem... Men, jeg opplever at én dag ikke var nok tid for dem til å utvikle kreativitet og sosiale ferdigheter..”

”Jeg håper dette prosjektet vil komme opp med noen gode ideer for Stortorget. De unge vil vise oss hva de ønsker seg og hvordan de opplever torget, hva som er viktig for et møtested, hvordan de beveger seg og finner ro og hvordan de oppfører seg.”

”Mitt bidrag til prosjektet med Den kulturelle skolesekken vil være å veilede og inspirere de unge til å utvikle ideene sine. Jeg vil gi dem råd om hvordan man jobber med rom, lys, materialer, natur, størrelser, energi, opplevelser og bevissthet osv. Sammen skal vi lete etter om det er mulig å finne Hamars hjerte. Jeg er

OPPSKRIFT/ KULTURELLE SKOLESEKKEN

KULTURELLE SKOLESEKKEN

- skoleverksteder: 1292 forslag for Stortorget foreslått av elever fra Hamar
- on-site verksted oppgave + verktøy
- 32 team av 5 elever som hver jobber med 4 kunstnere

INGREDIENSER:

- 160 elever 4 kunstnere,
- massevis av fargeblyanter
- limpistoler
- papp

SLIK GJØR DU:

1. 5 ELEVER OG EN KUNSTNER:

Ta en tegning av drømmetorget og 5 elever med til Basarbygningen, gi dem et verksted på en dag og verktøyene de trenger for å bygge drømmetorget som en tredimensjonal modell. Legg til en kunstner som leder prosessen. Gjenta til du har modeller fra alle 32 grupper.

2. ON-SITE INSPIRASJON:

Ta elevene med ut av deres vannte miljø til et profesjonelt verksted

3. FYSISK UTFØRELSE:

3 til 4 små grupper på hvert sitt bord jobber sammen med en lærer, deler utstyr, plass, ideer

4. KOMMUNIKASJON:

Involver elevene og du har involvert familien, blogg og bilder

5. LOGISTIKK:

Tegninger vist i Basarbygningen, avsluttende utstilling av elevarbeider på Kunstbanken, rapporter fra lærere og elever

“

[...] Barn kan faktisk medvirke til det ferdige resultatet.”

Esther Helen Slagsvold, en av de fire kunstnerne involvert i Den kulturelle skolesekken.

spent og håper vi skal ta inn vannet og tilføre litt poesi.”

“Jeg har jobbet med offentlige oppdrag i mange år og begynner alltid med en analyse av situasjonen. Så spør jeg meg selv hva jeg ønsker å legge til av opplevelser for stedet. Det meste jeg har gjort er innendørs, kun det siste er utendørs og i naturen. Sånn sett vil dette bli en ny erfaring.”

ESTHER HELEN SLAGSVOLD:
Gullsmed og lærer



Hun er utdannet til gullsmed i Oslo og Pforzheim (Tyskland) for hun studerte kunst ved Statens håndverks- og kunstindustriskole i Oslo. Hjelpelærer ved lærerutdanningen på Høgskolen i Hedmark. Hun har vært deltatt kunstnerisk med utstillinger, som freelance-designer og rådgiver for kunst for offentlige bygg i 25 år. Hun har gjennomført offentlige kunstprosjekter, organisert internasjonale kunstsymposier, kuratert kunstutstillinger og deltatt med 8 solo-utstillinger og i mer enn 70 gruppeutstillinger. Hun har mottatt 11 designpriser.

Fra intervju:

“Jeg håper dette prosjektet vil engasjere de unge slik at de bryr seg mer om omgivelsene sine – at det vil gi dem en følelse av at meningene deres betyr noe og at de faktisk kan påvirke sluttresultatet. Med det sagt, så tror jeg det viktigste vil være prosessen og opplevelsene elevene oppnår ved å delta i et prosjekt som dette, mer enn det spesifikke sluttproduktet – noe som selvsagt er strålende, i og med at dette er et prosjekt som går over lang tid!”

KARI OLIVE ØVERSETH:
Keramiker og lærer på deltid



Siden 1989 har hun vært keramiker og lærer på deltid. Hun har tatt del i Den kulturelle skolesekken i andre norske kommuner siden 1996. I disse tidligere prosjektene har elevene blitt introdusert for regulering og organisering av kunst i det offentlige rom i Norge gjennom å uttrykke sine ideer for offentlig kunst ved å bygge tredimensjonale modeller. Denne metoden ble grunnlaget for verkstedet på Hamar.

Fra intervju:

“Da barna ble involvert i denne prosessen, begynte de å dele sine erfaringer med foreldrene sine, med det resultat at også familier ble engasjert i Dreamhamar. Det er vanlig for nordmenn å reise rundt i Europa, og når vi snakker om å skape et offentlig rom som er annerledes enn vårt, ser vi til europeiske byer hvor det ofte er veldig vanlig å finne en fontene i byens sentrum. I dag er torget veldig likt det man finner andre steder i Norge. Disse stedene utendørs, som Vigelandsparken, er ofte veldig symmetriske. Elevene fra den aldersgruppen vi jobber med er veldig tradisjonelle i sine designvalg; derfor ser vi veldig like ideer blant modellene og tegningene, som symmetri og plasseringen av en sentral fontene.”

“Min rolle her er å inspirere og oppmuntre barna ved å hjelpe dem til målet om å visualisere ideene sine.”



“

“En av evnene de har fokusert på er, evnen til å eliminere, fjerne det som ikke er nødvendig fra utkastene og lære hva som er viktig å ta vare på.”

Ansgar Ole Olsen, en av de fire kunstnerne involvert i Den kulturelle skolesekken.

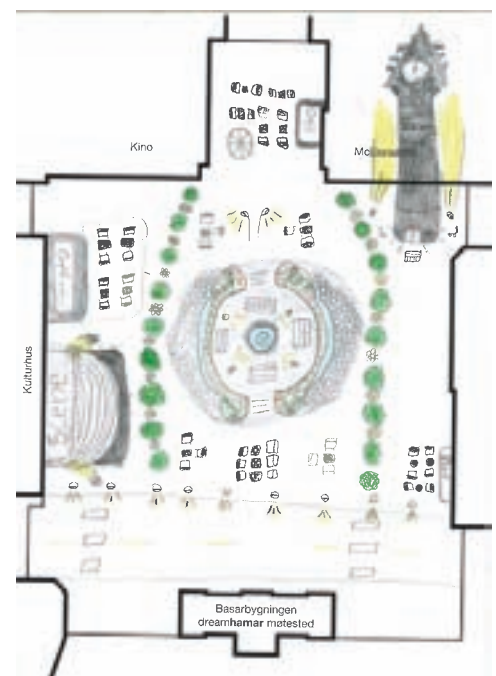
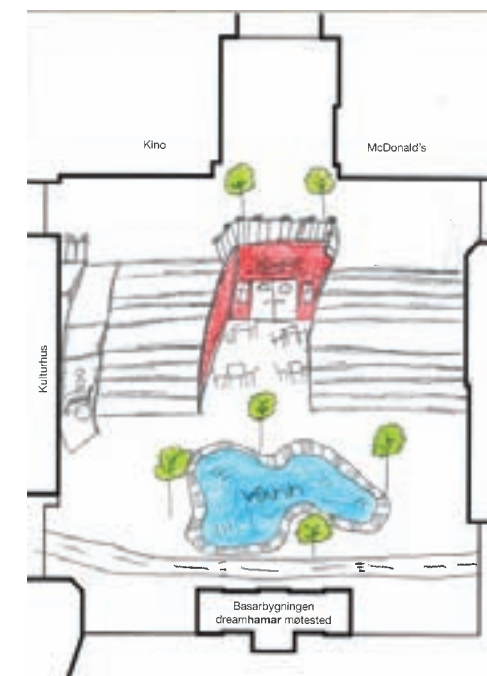
ANSGAR OLE OLSEN:
Skulptør og kunsthåndverker

Skulptør og håndverker, arbeider i hovedsak med metall. Før han startet sin karriere som kunstner jobbet han 6 år på et skipsverft med å sveise store skip, noe som har tydelig påvirket hans kunstneriske tilnærming.

Siden da har hans karriere i hovedsak dreiet seg om å skape kunst for offentlig rom, som deltager i både solo- og gruppeutstillinger i inn- og utland.

Fra intervju:

“Det var nyttig å jobbe i små grupper, og noen av dem har vært involvert i prosessen fra de første tegningene. En av evnene de har fokusert på, er evnen til å eliminere, fjerne det som ikke er nødvendig fra utkastene og lære hva som er viktig å ta vare på.”



8

**DREAM
ON THE CLOUD**

**SOSIALT BYLIV INNE PÅ DEN
DIGITALE LABEN**

HISTORIE N.8



DREAMHAMAR BLOG
dreamhamar.org



MIKROSIDER: PÅ-STEDET VERKSTEDER
dreamhamar.org

EN DIGITAL SKY OVER HAMAR

“Skyen”, som refererer til Internettets digitale rom, er en vakker metafor for Dreamhamars Digitale Lab: et skyklag som flyter over Hamar, som vokser av erfaringene, ideene og refleksjonene som kom opp fra byen som en kulturell vanndamp og falt ned igjen som et regn av forslag, artikler, idéer, videoer, tegninger og all slags innhold.

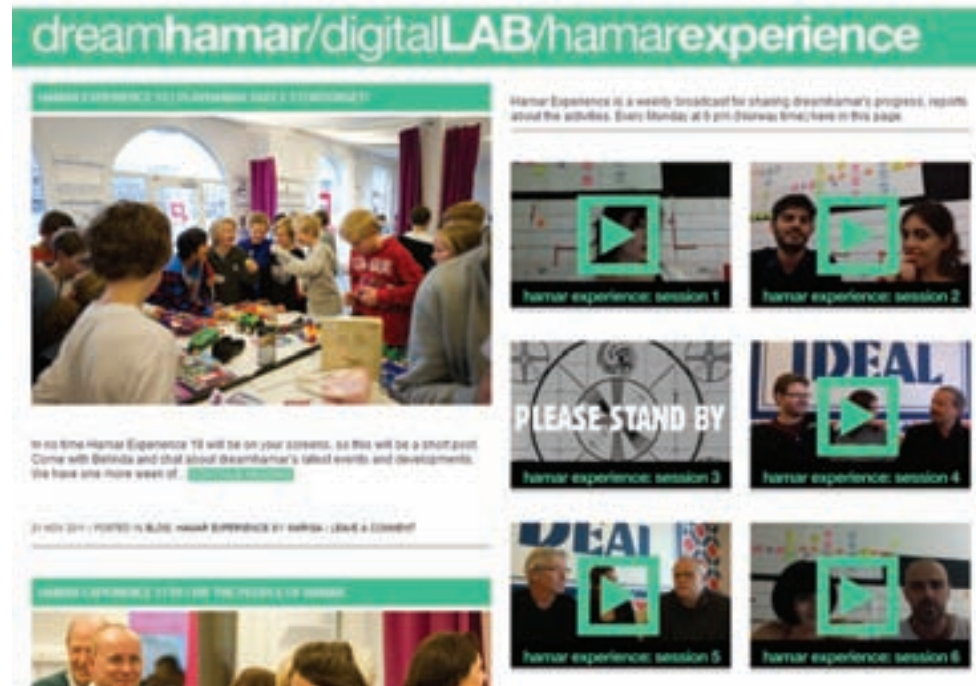
ET UTSTILLINGVINDU FOR VERDEN: DEN DIGITALE IDENTITET

Der oppe ble en helt ny verden av samhandling og informasjon skapt. Raskt fikk Dreamhamar en digital identitet som kunne inneholde, uttrykke og kommunisere alle sine komponenter både lokalt og globalt. Denne digitale identiteten ble bygget opp av en blanding av en rekke faste sider, en konstant strøm av oppdateringer, samt interne og eksterne nettverksprofiler som kunne samhandle med deltagere og andre lesere.

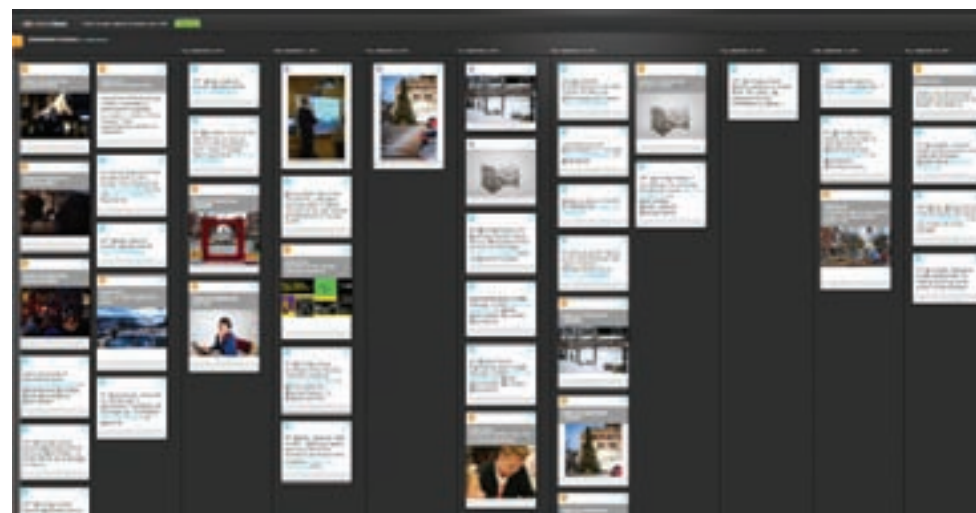
De ulike faste sidene ble laget som kilder for oppdatert, strukturert og pålitelig informasjon som forsøkte gi svar på spørsmål enhver besøkende kunne ha: Hva er Dreamhamar? Hva pågår? Hva handler det verkstedet om? Hvor foregår det? For hvor lenge? Hvem står bak det? Hvordan kan jeg involvere meg?

Bloggen ble laget som en konstant strøm av artikler, nyheter og annet innhold, alt delt opp i dynamiske mikrosider som skulle sette sammen alt innhold relatert til spesifikke aspekter ved prosjektet: et online- eller på-stedet-verksted, et underprosjekt, som Den kulturelle skolesekken, eller en kanal for spesifikt innhold, som for eksempel Hamarexperience. Skyer som skapte større skyer.

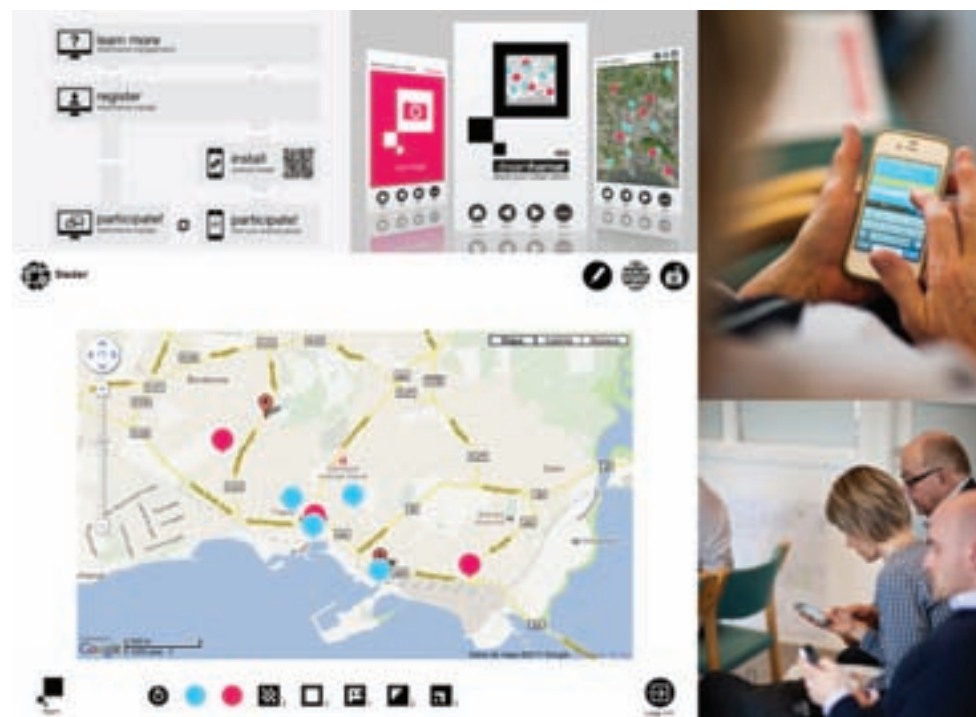
Videoene av Hamarexperience, som ble



HAMAR EXPERIENCE
www.dreamhamar.org/category/hamar-experience/



MEMOLANE
<http://memolane.com/dreamhamar/dreamhamar%20process>



DREAMHAMAR APP
www.dreamhamar.org/application/
101

kringkastet på nett ukentlig, var en måte for det faglige teamet og lokale gjester å uttrykke seg om inntrykk og erfaringer, diskutere relaterte emner og å holde tilhørerne oppdatert i løpet av prosessen.

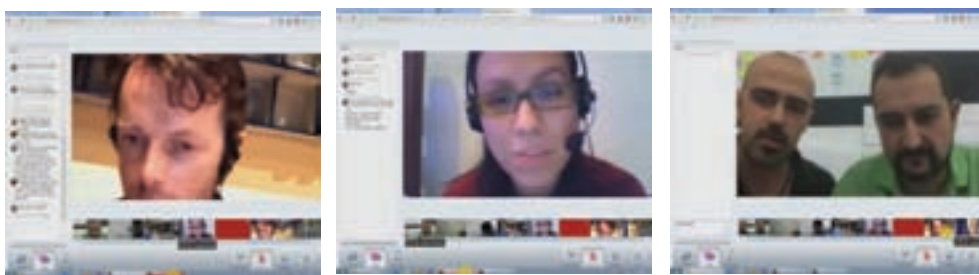
Nett- og mobilprogrammet for å delta var en ny kanal som ble utviklet og gitt til byen med mål om å oppfordre til, og tilrettelegge for kommunikasjon mellom hamarsingene, men også mellom dem og kommunen og andre institusjoner.

For å kombinere både fast og dynamisk innhold, filtre og belyse det mest relevante for hvert emne og å knytte alt sammen til en enkelt side, lagde vi mikrosider for de ulike verkstedene, som en enklere, mer målrettet og presis tilnærming til kompleksiteten av hele prosjektet. På denne måten kunne samarbeidspartnere, deltagere og andre lesere ha muligheten til fokusere på spesifikke aspekter, en mikroverden innen Dreamhamar.

Dreamhamars digitale aktivitet gjorde Hamar synlig og tilgjengelig for hele verden. Tusenvis av profesjonelle, studenter og innbyggere følger prosjektet, hundrevis av de er engasjerte på ett eller annet vis, og forventningene øker stadig ettersom prosjektet utvikles. Enkelte av dem ser kun på det som en interessant sak, mens andre ser det som en mulighet til å stole på sine egen ideer, noen er bare interessert i det offentlige livet og kulturen på Hamar, og atter andre igjen ser på det som middel for øvelse og læring. Alle sammen knyttes, de fleste for første gang, til Hamars virkelighet med sitt initiativ til å utvikle seg som by på en ny måte.



ONLINE VERKSTEDER



ONLINE SESJONERT



GROUP SITES



MATIAS LECOQ

deltok i online-verkstedene fra en trehytte.

ET BREDT NETTVERK OVER SJØ OG LAND

Å vise innhold og uttrykke prosjektets digitale identitet var ikke det eneste målet med den digitale skyen: en stor innsats ble lagt i å bygge et komfortabelt sted for interaksjon og debatt mellom de ansvarlige profesjonelle, deltagerne og følgerne.

Dette var grunnen til at dreamhamar.org inneholdt en mindre synlig, men ikke mindre viktig del: et internt sosialt nettverk, hvor mer enn 50 personer, inkludert arkitekter, planleggere, studenter, kreative folk og andre publiserte og interagerende jevnlig, og slik bidro til at prosjektet vokste.

Et globalt nettverk ble progressivt bygget, verksted for verksted, aktivitet etter aktivitet, ved å trekke folk fra veldig ulike steder sammen in en global samtale om Hamar. Hvordan kunne det i det hele tatt skje? Hvorfor ble profesjonelle og studenter fra andre land så interessert i Hamar? Fordi det var en unik mulighet for dem til å møte anerkjente eksperter og dele sin personlige prosjekter, for å arbeide sammen med dem rundt emner av felles interesse.

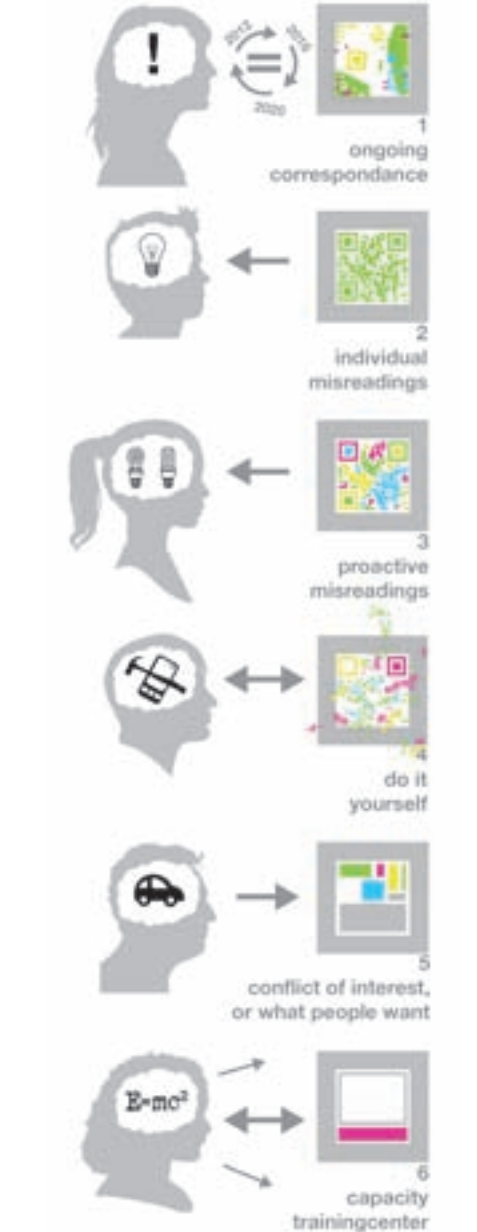
For å få et bilde av diversiteten av folk som var involvert i dette kan vi sammenligne, ikke bare de faglige profilene, men også deres opprinnelse: Folk fra Italia, Storbritannia, Danmark, Norge, Portugal, Frankrike, Spania, Egypt og flere. Et særlig relevant tilfelle er Matias Lecoq, en fransk sosialpolitisk forsker og reisende som deltok på online-verkstedet Taktisk Urbanisme fra en øde hytte i Chamonix i de franske alper. Verkstedets digitale form tillot ham å bli med på verkstedet og dele sine tanker og forskning med andre profesjonelle, samt å komme med nye tanker og ideer til prosjektet.

Mange deltagere, som Agata Ruchlewicz-Dzianach, en designer fra Gdansk(Polen) ble dypt involvert i verkstedene, og ikke bare publiserte hun 7 artikler i løpet av noen få uker, men hun delte også over 18 kommentarer på andre brukeres innhold. Med tanke på det



AGATA RUCHLEWICZ-DZIANACH

www.dreamhamar.org/members/agata/



DELTAGELSE - TO BE CONTINUED

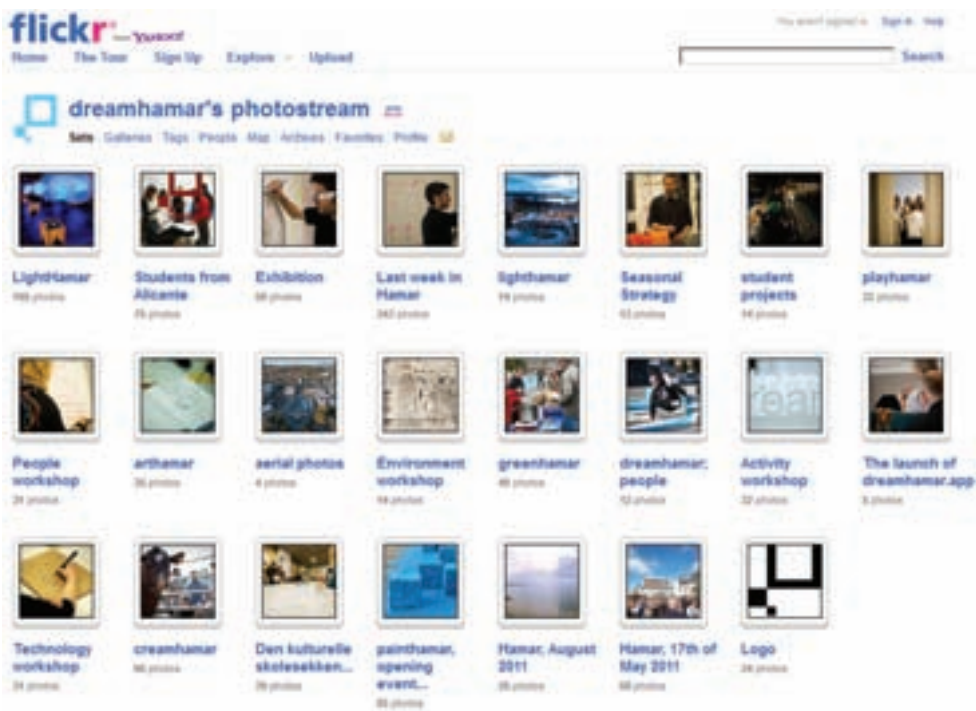
et forslag av Christian Hjelte

profesjonelt tegnede og skriftlige innholdet hun bidro med er dette en imponerende mengde.

Som hun skriver i et av sin innlegg: "Jeg hadde lest de seneste innleggene og ønsket å kommentere på noen av dem. Da jeg begynte å skrive ned noen av kommentarene, skjønte jeg hvordan de var koblet sammen, så jeg bestemte meg for å poste noen tanker om nettopp det. Jeg ser at vi alle jobber med den samme tematikken og at alle forslag og betraktninger går i samme retning.. Vi startet alle med ulike synspunkter og med ulik bakgrunn, men jeg ser at vi oftere og oftere kommer med like konklusjoner.. Det er en interessant følelse og jeg finner det utrolig inspirerende!"

Den nettbaserte samhandlingen var på ingen måte begrenset til å legge ut artikler, tegninger og meninger: en av de mest innovative delene av verkstedene var de nettbaserte arbeidsoktene deltagerne og ekspertene holdt i kanaler for flere brukere i programmet for video streaming; Google Hangout. Disse øktene ga alle en mulighet til å møtes og fritt diskutere de pågående prosjektene.

Som verkstedetsdeltager Sara Armento sa det: "Jeg hadde aldri trodd at et online verksted kunne være så spennende (...) bloggen er et ypperlig verktøy som tillater deg å reflektere rundt ditt eget synspunkt og til å gå dypere inn i dine ideer før du deler dem med andre, ettersom demokrati også innebærer et ansvar om å si noe viktig for de andre. Den viktigste tingen er likevel at dette verkstedet har vært et slags "SOFT" designeksperiment. med soft mener jeg opplevelsen av å føle seg lett i løpet av designprosessen, uten de typiske besettelser arkitekter kan ha om å lage det beste torget av alle tider, eller for å demonstrere noe overfor andre. Det viktige her har vært å stimulere deltagerne med innspill og å få det samme tilbake, å blande ideer og å dele dem på en vennlig måte, og å kunne foreslå ting som til og med står i kontrast til dem."



ET BIBLIOTEK AV DRØMMER... OG MER ENN DRØMMER

Hvis vi tar et grundig blick på nettplattformen nå kan vi få et delvis, men illustrativt bilde av dens kraft og utstrekning langt forbi det som angår kommunikasjon: den oppfører seg om en beholder for en ENORM mengde utvalgt, sammenkoblet og mangfoldig innhold.

De viktigste poengene fra prosessen ligger der, godt dokumentert; de beste fotografiene av alle arrangementer er der; nøkkelpersonene som deltok i prosessen er alle sammen der; det samme gjelder et utvalg av tegninger og forslag fra elever, studenter og deltagere fra verkstedene; det teoretiske materialet fra verkstedene og forelesningene som inneholder kunnskap fra mange av ekspertene er også publisert, noen vurderinger fra folk som deltok på ett eller annet vis; de "flyvende ideene" som ble samlet ved kontoret eller gjennom mobilapplikasjonen; modellene barna lagde på verkstedet; tegningene for den foreløpige designen som Ecosistema Urbano lagde i fjor sommer, rapportene fra samfunnsaktivatorene om foredragene og på-stedet-verkstedene. En stor innsats har blitt lagt ned i å gjøre dette til mer enn en nettside, til en reell database og et utstillingsvindu for det kollektive minnet for prosjektet.

På denne måten representerer plattformen den digitale fortellingen og arvet etter prosjektet. Det er vinduet utenlandske og lokale folk kan titte gjennom for å se prosjektet, forstå det og gå så langt inn i detalj som de ønsker. Det er den digitale laben hvor Hamars urbane hjerte ble tenkt, definert og diskutert fram igjen og igjen av mange ulike hjerner, hender og stemmer. Det er et svært tilgjengelig og deltagende samtidsbibliotek av enkeltstående og felles drømmer, og mye mer enn bare drømmer, for Hamar.

Vi ønsker og håper at det kan fortsette slik i de kommende måneders utvikling, også etter det nye og levende torget er på plass og dypt fundert i byen og bevisstheten til både naboer og globale beboere.



DIGITALE STATISTIKKER

- + dreamhamar.org
- 327 publiserte poster
- 10.617 besøk
- 25.023 sidevisninger
- 4.528 absolutt unike besøkende
- Norge: 3223 visits
- Italia: 612
- USA: 307
- Mexico: 262
- Frankrike: 198
- Egypt: 145
- Danmark: 140
- Storbritania: 125
- Irland: 110
- Spania: 4259



- + @dreamhamar twitter
- 469 tweeter
- følgere: 288
- klout: 40 (veldig høyt for et så ungt prosjekt)
- Klout er et verktøy for å måle innflytelse, mer relevant enn antall følgere.

+ facebook



TING VI HAR

LÆRT AV

HAMAR

3/3

FUTUREHAMAR



AKTIVITETER	Online	Lokal											Akad.				
		PUBLIKUM GENERELT											BARN	STUDENTER			
		Taktisk urbanisme	Offentlig rom og mennesker	Teknologi verksted	Arstidsstrategier: sommer	Arstidsstrategier: vår	Arstidsstrategier: høst	Arstidsstrategier: vinter	Mennesker	Omgivelser	Aktiviteter	Flygende idéer	Historiehamar	Den kulturelle skolesekken	Studenter fra Høgskolen	Studenter fra Alicante	Studenter fra Bergen
LEKE/SPILLE																	
sjakk																	
musikk																	
brettspill																	
med snø																	
SPORT																	
skate																	
isskøyting																	
kampsport, yoga, aerobic																	
(virtuell) skate bane																	
ballspill																	
svømming																	
fridrett																	
jakt																	
fiske																	
skigåing																	
golf																	
hockey																	
paintball																	
sykling																	
skibladner																	
race/start- og målområde																	
POLITIKK																	
demonstrasjoner																	
speakers corner																	
økonomi																	
frivillig arbeid																	
deltagelse																	
FRITID																	
happyhour																	
samfunnsprosjekter																	
båt																	
sole seg																	
turisme																	

AKTIVITETER	Online	Lokal											Akad.				
		PUBLIKUM GENERELT											BARN	STUDENTER			
		Taktisk urbanisme	Offentlig rom og mennesker	Teknologi verksted	Arstidsstrategier: sommer	Arstidsstrategier: vår	Arstidsstrategier: høst	Arstidsstrategier: vinter	Mennesker	Omgivelser	Aktiviteter	Flygende idéer	Historiehamar	Den kulturelle skolesekken	Studenter fra Høgskolen	Studenter fra Alicante	Studenter fra Bergen
DYNAMIC																	
å leke																	
å lage/spille musikk																	
å oppdage																	
å skli																	
å klatre																	
å flytte på																	
å bo																	
å hjelpe																	
å samarbeide																	
å kommunisere / koble til																	
å danse																	
å kjøpe/selge/bytte																	
Å bade																	
å skape																	
å svømme																	
å gå																	
å sykle																	
å feire																	
STATISK																	
å slappe av																	
å observere																	
å sitte																	
å vente																	
å hvile																	
å bli																	
å lese																	
å spise																	
å snakke																	
å lytte																	
å møte																	
å lære																	

	Online	Lokal											Akad.				
		PUBLIKUM GENERELT											BARN	STUDENTER			
		Taktisk urbanisme	Offentlig rom og mennesker	Teknologi verksted	Arstidsstrategier: sommer	Arstidsstrategier: vår	Arstidsstrategier: høst	Arstidsstrategier: vinter	Mennesker	Omgivelser	Aktiviteter	Flygende idéer	Historiehamar	Den kulturelle skolesekken	Studenter fra Høgskolen	Studenter fra Alicante	Studenter fra Bergen
DESIGN																	
MØBLER																	
benker																	
flyttbare stoler																	
oppvarmede møbler																	
bok tre, bokhylle																	
utkikkstårn																	
markiser – telt																	
fleksible strukturer																	
kompass / klokke																	
ARKITEKTUR																	
kiosk																	
marked																	
butikk/utsalg																	
scene																	
bålsted/grill																	
tilgjengelighet																	
amfiteater																	
kapell																	
tilfluktssted																	
trapper																	
cafe																	
henge-ut-sted / social club																	
terrasse																	
restrukturering																	
grønn vegg																	
landemerke																	
bro																	
lekeplass																	
nivåer																	
skjermer																	
akvarium																	
sti																	
vegg																	
toaletter																	
møteplass																	
turistinformasjon																	
brostein																	
hardføre materialer																	
drivhus																	
topografi																	

	Online	Lokal											Akad.				
		PUBLIKUM GENERELT											BARN	STUDENTER			
		Taktisk urbanisme	Offentlig rom og mennesker	Teknologi verksted	Arstidsstrategier: sommer	Arstidsstrategier: vår	Arstidsstrategier: høst	Arstidsstrategier: vinter	Mennesker	Omgivelser	Aktiviteter	Flygende idéer	Historiehamar	Den kulturelle skolesekken	Studenter fra Høgskolen	Studenter fra Alicante	Studenter fra Bergen
TEKNOLOGI																	
lys																	
wifi																	
skjermer																	
informasjon / data visualisering																	
møteskjermer																	
lyd/høytalere																	
sosialt nettverk																	
byfornyelse																	
bevegelse og dynamikk																	
geo-lokaliserte tjenester																	
mobilttelefon / tablet (tavle)																	
datamaskiner																	
nettsider / Internett																	
bilde projeksjon																	
oppvarming																	
solenergi																	
virtuell																	

	Online	Lokal											Akad.				
		GENERAL PUBLIC									KIDS	STUDENTS					
		Taktisk urbanisme	Offentlig rom og mennesker	Teknologi verksted	Arstidsstrategier: sommer	Arstidsstrategier: vår	Arstidsstrategier: høst	Arstidsstrategier: vinter	Mennesker	Omgivelser	Aktiviteter	Flygende idéer		Historiehamar	Den kulturelle skolesekken	Studenter fra Høgskolen	Studenter fra Alicante
OMGIVELSER																	
VANN																	
bevegelig vann: fontene, vannfall, strøm																	
innsjøen Mjøsa																	
basseng																	
is																	
snø																	
damp / sky																	
snøsmelting																	
regnsamler																	
GRØNN																	
trær																	
planter																	
urtehage																	
busker																	
hage																	
blomster																	
jordbær																	
spire																	
vertikal hage																	
vinterhage / drivhus																	
ANDRE																	
tordenvær																	
mygg, fluer, bier																	
varmt regn og vind																	
sommerfugler																	
stemning / atmosfære																	
himmel																	
lange kvelder																	
sol																	
fugler																	
folksomt																	
lukter																	
varm / mikroklima																	
dyr																	
nordlys																	
gårdsrelaterte emner																	
steiner																	
lyd																	

	Online	Lokal											Akad.				
		PUBLIKUM GENERELT									BARN	STUDENTER					
		Taktisk urbanisme	Offentlig rom og mennesker	Teknologi verksted	Arstidsstrategier: sommer	Arstidsstrategier: vår	Arstidsstrategier: høst	Arstidsstrategier: vinter	Mennesker	Omgivelser	Aktiviteter	Flygende idéer		Historiehamar	Den kulturelle skolesekken	Studenter fra Høgskolen	Studenter fra Alicante
BIL																	
færre biler																	
parkering																	
bilreparering																	
stenge / endre gater																	
bildeling																	
OFFENTLIG TRANSPORT																	
tog																	
buss																	
SYKLER																	
parkering																	
sykkelfelt																	
MOTORSYKLER																	
KULTUR																	
historier / historie / minner																	
Bilder / foto																	
Teater / representasjon																	
mat																	
utstilling / foredrag																	
ny kultur																	
lokale uttrykk																	
messe																	
naturmedisin																	
utdanning																	
musikk, sanger																	
kino / video																	
familiesamling																	
varme drikker																	
produksjon / verksteder																	
KUNST																	
utstilling																	
utendørs utstilling																	
produksjon																	
graffiti / maling																	
musikk																	
performance																	
skulpturer, statuer																	

		Online	Lokal											Akad.			
		PUBLIKUM GENERELT											BARN	STUDENTER			
		Taktisk urbanisme	Offentlig rom og mennesker	Teknologi verksted	Arstidsstrategier: sommer	Arstidsstrategier: vår	Arstidsstrategier: høst	Arstidsstrategier: vinter	Mennesker	Omgivelser	Aktiviteter	Flygende idéer	Historiehamar	Den kulturelle skolesekken	Studenter fra Høgskolen	Studenter fra Alicante	Studenter fra Bergen
ARRANGEMENTER	17. mai																
	jul																
	sesonger																
	nye talenter																
	utendørs kino																
	utendørs konserter																
	utendørs forestillinger																
	innendørs konserter																
	seremonier																
	ferier																
	halloween																
	lansering av konkurranse																
	bondens marked																
	store kulturarrangementer																
	samtaler																
	bryllup																
	messe																
	festivaler																
	påske																
	bursdager																
kongens bursdag																	
St. Lucia																	
KULTUR-HUS	utendørs scene																
	fremme aktiviteter																
	utøve aktiviteter																
	utendørs galleri																

		Online	Lokal											Akad.			
		PUBLIKUM GENERELT											BARN	STUDENTER			
		Taktisk urbanisme	Offentlig rom og mennesker	Teknologi verksted	Arstidsstrategier: sommer	Arstidsstrategier: vår	Arstidsstrategier: høst	Arstidsstrategier: vinter	Mennesker	Omgivelser	Aktiviteter	Flygende idéer	Historiehamar	Den kulturelle skolesekken	Studenter fra Høgskolen	Studenter fra Alicante	Studenter fra Bergen
ANDRE NØKKELOD	fleksi./mangf./multifunk.																
	rolig, snill, grei, fredlig																
	trygg																
	ren, enkel																
	mulig å tilpasse																
	interaktiv, lekendel, respo																
	aktiv																
	sanseopplevelse																
	Inkluderende / forbundet																
	enkel, gjennkjennelig, forstålig.																
	attraktiv																
	fargerik																
	tilgjengelig																
	inviterende, vertskap																
	åpen																
	spektakulær / monumental																
	gratis																
	felleskap / interereng																
	syklus																
	samarbeid / deltagende																
	klær																
	progressiv																
	oppdatert / gjenopprettet																
	død																
	barbeint																
	astronomi																
	geometri																
	følelser																
	gjennomsiktig																
	flagg																
vaske																	
dele opp																	
undergrunn																	
enorm, mega, stor																	
lavkost																	
vennskapsbyer																	
økologisk																	

NESTE STEG?

DE FØRSTE KONKLUSJONENE

Nå som den første delen av prosessen (på stedet) er ferdig, er det flere ulike typer resultater eller konklusjoner som kan trekkes ut fra prosjektet. Noen av dem er relatert til måten et prosjekt var ledet og gjennomført, andre påvirker dens framtidige utvikling, andre refererer spesielt til den framtidige utformingen av Stortorget, og andre igjen får oss til å tenke på forholdene som vil hjelpe til å få mest mulig ut av det nye offentlige rommet for mennesker.

Konklusjoner om prosessen

Dette prosjektet har vært en ny erfaring på mange måter, og for mange ulike aktører: kommunen, innbyggerne i Hamar og til og med for et globalt felleskap bestående av arkitekter og planleggere som har fulgt det siden begynnelsen.

Nå er det på tide å se seg tilbake og se hva vi har prøvd, lært, testet, utviklet og erfart gjennom prosessen, hva overrasket oss og hva skjedde som forventet. Hva er den endelige balansen etter fire måneder med intenst arbeid på stedet? Hvordan tenker vi at vi kan forbedre denne erfaringen til neste gang? Hva var hovedresponsen fra innbyggerne, og hva med de globale reaksjonene?

Korttids handlingsplan

Hva vil skje gjennom prosjekteringsfasen, byggeprosessen og etter at den nye plassen står ferdig? Hvordan kan vi få ting til å fortsette å skje, og la plassen fortsette sin transformasjon mot et mer aktivt urbant rom? Hvordan kan vi håndtere mulige konflikter og la dem bli en del av prosessen? Hvordan holder vi interessen levende?

Hele det offentlige rommet tilblivelsesfase kommer til å bli mye lengre enn Dreamhamarprosjektet i seg selv, så det er viktig å forutse de aspektene både i en ekstern og lokal dimensjon (Madrid og Hamar), og forstå at byggingen av et

fellesskap er ikke ferdig, det har akkurat begynt.

Langsiktig plan

Hva skjer når et prosjekt står ferdig? Hvordan garantere at deltagelse og urbant liv vil fortsette? Hva slags aktiviteter er tillatt og oppmuntret til i det nye offentlige rommet? Hva trenger en innbygger for å organisere et utendørs arrangement?

Hvor enkel eller kompleks er denne prosedyren? Hvor lenge i forkant må søknaden bli sent? Kan vi forenkle disse prosedyrene, eller til og med automatisere dem? Kan de bli mer transparente og tilgjengelige?

Sammen med utformingen av det nye Stortorget vil vi legge til en rekke anbefalinger over hvordan det kan bli mulig å "fleksifisere" reguleringene, slik at flere og ulike aktiviteter fremmet av individer kan finne sted.

Betraktninger vedr. utformingen

Hva er forventningene til folk, ideer og drømmer for dette prosjektet? Hvordan kan vi snu dem til brukbare kriterier for den urbane designen av Stortorget?

Gjennom deltagelsesprosessen, var et av hovedmålene (sammen med dannelsen av et fellesskap rundt Stortorget) å samle ideer, forslag og meninger som kan gi oss designere (og kommunen) en riktig kontekst og retningslinjer for designen, for på den måten bedre imøtekomme forventningene til innbyggerne og de framtidige brukerne av plassen.

OM PROSESSEN

DREAMHAMAR=PLANLEGGING+KOMMUNIKASJON+SOSIALT PROSJEKT

Dreamhamar er et ambisiøst og uvanlig prosjekt som omhandler ulike lag av informasjon, interesser og betingelser. Det endelige resultatet vil bli den fysiske transformasjonen av Stortorget, og av denne grunn har det blitt oppfattet og offisielt behandlet som et planleggings- og teknisk prosjekt.

Selv om dette er riktig, så er etableringen av et fellesskap avgjørende for livet til den framtidige urbane plassen vi utformer, og det er derfor også et sosialt prosjekt. Ved å legge til grunn slike kriterier, så burde deltakelsesfasen hovedsakelig ha vært behandlet som en kommunikasjonsstrategi, ved å vektlegge dets sosiale implikasjoner.

Imidlertid ble betydningen av kommunikasjon undervurdert, inklusive dens betydning for prosjektets suksess, både under sin utvikling og for tiden etterpå.

Dreamhamar handler om kommunikasjon, ikke bare i én retning, men toveis eller i flere retninger. Det handler om å kommunisere ut informasjon og hendelser samtidig som det samles tilbake ideer, innspill og tilbakemeldinger.

Det var utfordrende å få budskapet ut til så mange mennesker og over så mange ulike kanaler som mulig. I enkelte perioder var det for mye å kommunisere ut på svært kort tid. Denne intensiteten, som i hovedsak er positiv, kan bli kontraproduktiv på visse punkter på grunn av at det oppstår uklarheter eller misforståelser.

KOMMUNIKASJON VS. TID

I en deltagende prosess som dette, er informasjon nøkkelen for å aktivere folk og for å få deres reaksjon og respons. I dag møter man imidlertid ofte en vegg av informasjon som det kan være en reell utfordring å kommunisere budskapet gjennom.

Effektiv kommunikasjon krever tid og bruker en rekke ulike verktøy og strategier for å nå ulike målgrupper. Kompleksiteten i Dreamhamar krevde og innbefattet en kraftig kommunikasjonsstrategi, men det var likevel en utfordring å kommunisere de ulike mål, deler og stadier av Dreamhamar.

Noen mennesker ble forvirret om hva som ville være den endelige utformingen av torget, om hvorvidt de midlertidige installasjonene var permanente, etc. Dette informasjonshullet skapte frustrasjon blant enkelte, delvis på grunn av den komprimerte tiden. Hvis prosessen hadde vært lengre, ville flyten av informasjon gått saktere og grundigere, og det ville ha tillatt mange mennesker å få en bedre forståelse av sammenhengene i prosjektet og dets implikasjoner.

SAMFUNNS- AKTIVØRER: Å FÅ FOLK I BEVEGELSE

Å få informasjonen ut vil aldri garantere at folk kommer og deltar. Det var avgjørende å benytte lokale fagfolk som var sentrale i samfunnet. Ved å engasjere samfunnsaktivørene fikk vi invitert og koblet oss mot dem sine egne nettverk. Personene vi valgte, er godt kjente personer i samfunnet. De snakket det lokale språket, og de kunne nå ut hvor vi kunne ikke. De kunne representere ånden av prosjektet og slik gjøre det tilgjengelig for alle slags mennesker med ulike bakgrunn og interesser. De har vært gode ambassadører for Dreamhamar.

TING VI HAR LÆRT FRA HAMAR

STORTORGET VS. BYSENTRUM

Den nye utformingen av plassen kan ikke bli vurdert uavhengig av utviklingen av bysentrum. Den vil være i symbiose med det nye kulturhuset, innsjøen, gågatene og de andre handlegatene. Flyten, tiden og aktivitetene vil bli direkte relatert til omgivelsene, og alle beslutninger bør tas i et strategisk og holistisk tilnærming, hvor fokuset ikke kan ligge bare på utformingen.

Stortorget spiller en viktig rolle i re-utviklingen av bysentrumet og suksessen vil være koblet til hvordan bysentrum klarer seg.

Å UTFORME EN Plass: DESIGN E AKTIVITETER, ADFERD, ATMOSFÆRER, FELLESSKAP

Som det ble sagt i et verksted, det er viktig, spesielt for innbyggerne i Hamar og de framtidige brukerne av plassen, å spørre seg selv: "hva kan jeg gjøre for plassen?" i stedenfor å bare spørre: "hva kan bli gjort?"

Plassen vil trekke til seg folk gjennom felles og individuelle aktiviteter, som også kan svare til behov. Folk har ofte en mening om hvordan byen burde bli endret, men vanligvis bruker vi ikke vårt perspektiv til å tenke på hva som kan være passelig for et sted, og glemmer da at et sted er bare et sted så lenge det er fylt med vårt eget kulturelle og sosiale innhold. Uten det, er det bare en tom plass.

FOLK, MAT, SAMVÆR

Å spise og drikke er sosiale aktiviteter som knytter folk sammen naturlig, og som ble naturlig gjennom flere øyeblikk i prosessen. Creamhamar, og andre mindre urbane aksjoner arrangert av studenter, beviste at det var mulig å samle ulike mennesker rundt et bord der de møttes for første gang og fortsatt få mange spontane samtaler hvor folk delte kunnskap, ideer og erfaringer. Settingen var veldig enkel og resultatet mektig.

Hvor mye av dette relaterer seg til den fysiske utformingen av stedet? Og hvor mye til aktiviteten i seg selv? Kan vi designe Stortorget med bord for at dette skal skje? Eller skal vi designe en åpen kalender hvor alle kan arrangere utendørs møter?

MOBILITET. BILER VS MENNESKER

Gjennom deltagelsesprosesser er det vanlig at underliggende konflikter og uløste problemer løftes fram og får offentlig debatt, hvilket også skjedde med Dreamhamar, hvor diskusjonen rundt biler versus fotgjengere ble et tema.

Selv om bysentrum ser ut til å ha nok parkeringsplasser (som står tomme store deler av uka), er oppfatningen til mange folk at det er ikke nok parkeringsplasser i bysentrum.

Det må gjøres nøkkelundersøkelser på dette feltet, eller om det finnes, burde det bli offentlig kommunisert med objektive antall. Alle snakker ut i fra deres egen oppfatning, men med et spesifikt antall, ville kommunisert noe mer enn personlige oppfatninger.

Det kunne være nyttig å vise til debatten fra de siste 40 år med fotgjengererfaringer fra hele Europa, som en måte å tenke på hvordan *Københavniserer* Hamar.

DELTAGELSE VS DESIGN, NÅR SLUTTER DELTAGELSE? NÅR STARTER DESIGNEN?

Nå som vi er klare for å utvikle det endelige forslaget for den urbane utformingen, skjønner vi at det vil være nødvendig å holde en åpen kanal for kommunisering med de som er interessert i å vite mer, selv gjennom designprosessen. Vi ser etter nye måter å bygge broer og tillate samhandling også gjennom denne perioden, så vi ikkr jobbrt seks måneder inne i en sort boks.

MOT EN KORTTIDSPPLAN

Stortorget gjennomgår en stor og potensielt traumatisk urban transformasjon som vil fortsette i to år til. Mens vi er sikker på at det ferdige resultatet for både kulturhuset og den ferdige plassen vil bli verdt det, vil området gjennom denne mellomfasen stå i fare for å forandre eller miste helt identiteten sin og forholdet til innbyggerne.

REFERANSEGRUPPE

Etter oppholdet vårt på Hamar, og spesielt i de siste ukene vi var der, kom ulike innbyggere til oss og viste interesse for å organisere aktiviteter av ulik natur på plassen. Disse typer småskala-handlinger kunne være nøkkelen for å regenerere et sted som vil lide under bivirkningene av konstruksjonsprosessen helt til det er fullført.

Dette nettverkssamfunnet vil være essensielt ikke bare gjennom design- og konstruksjonsfasen, men enda mer viktig for det urbane livet for det ferdige Stortorget. Vi vil jobbe i samarbeid med kommunen for å finne den beste måten å knytte sammen forbindelser og forhold mellom de lokale, som vil tilføre den perfekte konteksten for et livlig, urbant hjerte på Hamar.

TANKER RUNDT EN LANGTIDSPPLAN

BYRÅKRATI vs. FLEKSIBILITET

Vestlige byer tilbyr i dag et restriktivt juridisk rammeverk for utforming av offentlige rom, noe som medfører stadig mer konvensjonelle rom og løsninger, samt mindre eksperimentering og innovasjon.

Konstruktive prosjekter må tilfredsstillende en omfattende liste over regler og forskrifter som i stor grad påvirker utviklingen av innovative løsninger. Lover og forskrifter kan garantere kvalitet og sikkerhet, men fører til gjengjeld i mange tilfeller til overflødig regulering, standardisering og konvensjonalitet i jakten på løsninger, en mangel på eksperimentering og som et direkte resultat; uinspirerende urbane landskap.

Byer blir mer og mer regulert opp til et punkt hvor innbyggerne er usikre på hva slags aktiviteter som er "lovlige" i det offentlige rom, og hvilke som krever spesiell tillatelse.

EKSPORTER METODEN

Sammenfatt opplevelsen av prosjektet og generer en grunnmetode som kan brukes til lignende situasjoner, både for selve byen Hamar og for lignende situasjoner andre steder. Eksporter "Hamar-metoden"!

DYRK FELLESSKAPET

Forsterke og med varsomhet dyrke frem fellesskapet som ble skapt i løpet av prosessen som en garanti for fremtidens byliv, gjøre folk i stand til å fremme initiativer, diskutere muligheter og gjøre felles bruk av plassen.

Engasjerte innbyggere kan tilføre en helt ny dimensjon til det offentlige rom, ved å skape aktiviteter, arrangementer og lignende

initiativer, ved å ivareta stedets gode kvaliteter og benytte elementene og dermed gi meget verdifulle tilbakemeldinger til kommunen.

SØRG FOR ET GRENSESNIITT MOT INNBYGGERNE

Etablér en operativ synergi mellom Dreamhamar, eller andre utviklingsprosjekter, og et nytt informasjonspunkt som skaper et sentralisert, attraktivt, enkelt og tilgjengelig grensesnitt for kommunikasjon mellom planleggere og innbyggere, mellom kommunen og byen.

Det er verdt å vurdere både den fysiske dimensjonen (informasjonspunktet) og den digitale dimensjonen (websiteside, app'er) av grensesnittet for å kunne knytte seg mot alle ulike mål og innbyggerprofiler i byen.

ADMINISTRER DEN DIGITALE IDENTITETEN

Med Dreamhamarprosjektet har det i Hamar oppstått en digital identitet som overskrider grensene for det lokale territoriet og som forbindes mot nettet og den globale verden. Dette kan være begynnelsen på en mer attraktiv måte å presentere Hamar, utnytte sin sjarm og identitet sammen med sin aktivitet og daglige liv.

Å forstå og fremme denne digitale identiteten kan progressivt plassere Hamar i en relevant posisjon som tiltrekker seg økonomi, kultur, besøkende, innovasjon og utvikling generelt.

NOEN FØRSTE BETRAKTNINGER VEDRØRENDE UTFORMINGEN

Listen nedenfor er en ikke-uttømmende samling av ideer, samlet på de ulike Dreamhamaraktivitetene: Verksteder, studentarbeider, kulturelle skolesekken- verksteder, individuelle forslag, etc. Vi vil fortsette å tolke og visualisere den enorme mengden material vi har samlet, og trekke ut konklusjoner som må regnes med for de endelige utformingen, konstruksjonene og den framtidige ledelsen og vedlikeholdet.

Noen ideer i henhold til de viktigste emnene følger:

REVERSIBILITET, FLEKSIBILITET, ÅPEN FRAMTID

Kan vi forutsi hvordan folk vil bruke Stortorget om 10 eller i 5 års tid?

Arkitektur bør også forstås som en reversibel, tidsbegrenset løsning som tar opp i seg forhåpningene til framtidens brukerne. Arkitekter, og spesielt planleggere bør innarbeide begrepet tid i sin strategiske tenkning som arbeidsmateriale. Byer er levende vesener som bør forbli så åpne og gjennomtrengbare som mulig, for å oppsummere erfaringer fra fortiden og projisere seg selv inn i fremtiden med mulighet for å bli utviklet, forvandlet, tolket og fullført av sine innbyggere.

Byrom bør være i stand til å svare på utviklingen av byen og dens beboere, et offentlig rom i stand til å svare på sin nye funksjoner, brukere, vilkår og behov. Det finnes mange eksempler i den siste tiden om hvordan arkitekterhar svart kreativt på denne utfordringen, gjennom å utforme transformerbare offentlige rom, der brukerne har mulighet til å samhandle.

SAMSPILL OG ENDRING: RESPONDERENDE OMGIVELSER

Skandinavere er av de mest aktive brukerne av Internett, noe som er rimelig hvis vi tenker på de klimatiske vinterforholdene, levestandarden og den spredte bosetningen. Internett som en møteplass vokser, mens det offentlige rommet kjemper for å overleve.

Vårt århundres offentlige plasser bør utforske nye måter å føre disse to ulike verdener sammen; kan vi aktivere, forbedre, forsterke eller øke erfaringene av den fysiske verden ved hjelp av digitale verktøy? Kan Stortorget bli et paradigme/hybrid-rom som inkorporerer et digitalt nivå? Kan vi også fremme samhandling ved å åpne for denne utformingen, et innovativt rom for brukerne av det? Er det mulig å tilpasse et rom til de som bruker det på et gitt tidsrom?

Kan vi holde på en erfaring av pågående endring for å gjøre et sted attraktivt til enhver tid, og alltid interessant å vende tilbake til?

FORBINDELSE MED NATUREN

Både fysisk og mentalt er innbyggerne på Hamar sterkt knyttet til naturen, mange foretrekker å bo og leve i nærheten av den. Natur og vegetasjon ble ofte nevnt under på-stedet-verkstedene, og deltagerne forventet at naturens på ett eller annet vis skulle være tilstede på torget.

Selv om det var klart at torget ikke skulle bli en vanlig hage eller park, da byen allerede har flere av disse, skulle det være noen naturlige elementer tilstede for å tilføre ulike farger, dufter og stemninger gjennom årstidene. Trær tar inn tidsdimensjonen i byen ettersom de er det levende elementet som har stått der lengst. De gir identitet til stedene de står i årevis.

VIKTIGHETEN AV KLIMA

I løpet av disse månedene kom det mange nordmenn til oss og understreket at den norske kulturen for å bruke offentlig rom er svært ulik den man finner lenger sør i Europa. Nordmenn bruker mye tid hjemme og innendørs, og har utviklet en hel kultur og et mangfold av aktiviteter basert på dette. På samme tid synes enhver soldag å være en invitasjon om å nyte den og finne en unnskyldning for å være ute.

Hvor mye av dette er koblet med klima, og hvor mye er koblet til kulturen selv? Om været var annerledes, ville folk da oppføre seg annerledes? Hvis det er kulturelt betinget og folk lever deler av livet i utlandet og får internasjonale erfaringer, vil det da endres i de kommende år? Er byens sentrum klar for denne forandringen? Kan vi ha hyggelige opplevelser i Hamars offentlige rom? Er det steder av god kvalitet? Er det mulig å bygge en vellykket ”plaza” på Hamar, med folkeliv og aktiviteter året rundt?

ÅRSTIDENES STEMNINGER

En av hovedutfordringene vi møter med utformingen, er hvordan man skal tilrettelegge for gode forhold om vinteren. Hvordan kan vi skape en plass som kan brukes på ulike måter om sommeren og om vinteren? Flyttbare strukturer, drivhus, bålplasser, varme benker, ly for regnet osv, er noen ideer som er gjentatt ved flere anledninger. Det virker som om folk ville samles hvis forholdene lå til rette for det, og ild er et element som er tett knyttet til den norske kulturen for å være ute og i skogen.

Torget kan sees på samme måte som innsjøen: om man tenker på den på en fleksibel måte kan den skifte som årstidene. Det synes ikke være noen tvil om at det urbane liv alltid vil trekke til seg folk om våren og sommeren; men folk bryr seg mer om vinteren, særlig de månedene lysforholdene og været er slik at det ikke frister å oppholde seg ute. Komforten som

tilføres gjennom klimatisk komfort og offentlig belysning skulle, på en måte kunne jevne ut de naturlige forholdene.

VANN

Fra fontener skapt i modell av elevene, til videoer av dreneringssystemet viste (til vår overraskelse), at vann synes å ha en viktig plass på Stortorget.

Selv om Mjøsa delvis er synlig og innenfor rekkevidde fra Stortorget har vann mange ganger dukket opp som en løsning og en nødvendighet for torget: fontener, skøytebane, vannpumper, strømmer, rensesystemer, igloer og snøskulpturer... vann i sine mange former.

Selv om innbyggerne på Hamar virker sterkt knyttet til Mjøsa virker det å være et behov for tilstedeværelse av vann i den urbane strukturen. Vann kan være et visuelt virkemiddel, men også noe man kan oppleve og erfare på mange ulike måter. Vann som del av designen kan tilby et element som tar inn flere fysiske kvaliteter til byrommet, som bevegelse og lyd.

På samme tid kan man se på Mjøsa som et hvitt lerret med potensiale til å bli hva som helst. Studenter fra Bergen Arkitektskole undersøkte muligheter for flytende strukturer og hvordan disse kunne bringe ny bruk til byens sentrum. Et oppvarmet svømmebasseng, lekeplass, en scene, osv.. alt er mulig og disse ”ekstra” rommene kunne være en arena for midlertidige arrangementer om sommeren og slik bringe sammen ulike aktiviteter til hjertet av byen i en veldig spesiell setting.

URBAN SKALA VS.MENNESKLIIG SKALA

Det faktiske Stortorget er en 8500 m2 stor plass med kun to hovedfunksjoner: bilkjøring og parkering. Ved siden av dette er det et par sittemøbler og den daglige handelsaktiviteten med inntil tre ulike boder. Fra et romlig ståsted

er dette bare ikke nok aktivitet og intensitet for en så stor plass. Den følelsen man får når man går over Stortorget i dag, er av å lete etter beskyttelse eller ly. Det er ikke et sted en ville oppholde seg lenge. Ingen skygge, ingen beskyttelse for vinden. Man er svært eksponert og uten noen form for komfort.

Kan vi skape en mer intim opplevelse av dette store, offentlige rommet? Kan man ha en personlig oppfattelse på det offentlige Stortorget? Kan vi bringe inn mer aktivitet eller muligheter til dette stedet og samtidig holde det åpent og offentlig?

BARN OG UNGE

Barn er synlige. Mange av innbyggerne har valgt å bosette se på Hamar fordi de opplever at barna vil få en tryggere og bedre barndom der, enn i de større byene. Både på grunn av muligheten til å bo i større hus, og nærhet til naturen, lekeplasser og idrettsfasiliteter.

Suksessen til Playhamar-arrangementet beviser viktigheten av å inkorporere rom og aktiviteter for den yngre generasjonen på framtidens torg. Vi anser en offentlig plass som den mest demokratiske plassen og bør derfor ikke øremerkes en spesifikk målgruppe. Stortorget skal være for alle som bor, besøker og bruker Hamar. Landskapet/situasjonen som tilbys kan brukes på en leken måte, uten å dermed være kun en lekeplass. Kan vi designe et titalende Stortorget, for både foreldre og barn, uten av det ”bare” blir en lekeplass?

Kan vi jobbe med ulike materialer, teksturer, farger, lyder, naturlige topografier og andre elementer og tilby en sansemessig interessant opplevelse for folk i alle aldre? Kan vi bygge et sted som kan utforskes og oppdages? Kan vi drømme om en plass som kan rekonfigureres og gjenoppdages på nytt gjennom årstidene? Et modulbasert system med et uendelig antall kombinasjonsmuligheter?

IDENTITET OG IMAGEBYGGING

I større og større grad må byer og

byregioner konkurrere med andre steder om oppmerksomhet, investeringer, besøkende, handlende, talenter, arrangementer osv.. Denne globale konkurransen er ikke lenger begrenset til hovedstaden og de større byene; nå påvirkes alle byer og konsentrasjoner av urbane bosetninger. Vi anser at oppgraderingen av Stortorget, sammen med det nye kulturhuset, vil ha stor påvirkning på hvordan byen klarer å tiltrekke seg oppmerksomhet og interesse som kan skape nye utviklingsmuligheter.

Spørsmålet er: hva er Hamars identitet? Hva er det mest karakteristiske trekket? Hvilket kommer det til å bli?

For eksempel så noen av studentene fra Alicante på Hamar som en skøyteby; og så på dette som en gjennomførbar måte å ta seg gjennom byen om vinteren. Dette ville vært unikt og karakteristisk, og samtidig knytte til seg Hamars nylige olympiske historie. Er Mjøsa Hamars markedsføring? Er det i hovedsak en vann-by? En is-by? Bør dette konseptet spre seg til hele Hamar? Bør Hamar knyttes sterkere og mer synlig til innsjøen for å gjøre dens tilstedeværelse mer tydelig? Bør denne identiteten bli forsterket med andre intervensjoner rundt i byen?

UNIVERSELL DESIGN

Universell utforming er lovbestemt. Det er interessant at vi alle på ett eller annet stadium i livet, ha utfordringer knyttet til mobilitet på en eller annen måte. Som planleggere må vi garantere at vi kan inkludere alle for å gjøre opplevelsen av plassen så offentlig og demokratisk som mulig.

KUNST I OFFENTLIGE ROM

Dette temaet bør tas nøye i betraktning ved utforming av plassen, som et svar på diskusjonen skapt av kunstinstitusjoner og lokale kunstnere.

Ser man på mangfoldet av forslag og synspunkter, ble det gjort klart for oss at debatten ikke bør være sentrert omkring

hvilke kunstverk som skal settes på torget, heller ikke om selve torget skal være eller ikke være et kunstverk, men mer på muligheten til å aktivere den nye plassen som et sted for å vise lokale og utenlandske verk, en arena der kunsten kan bli eksponert, diskutert, uttrykt eller selv skapt, og slik bli en del av Hamar sitt offentlige liv.

KULTURHUSET SOM ET INNENDØRS OFFENTLIG ROM, STORTORGET SOM ET UTENDØRS KULTURARENA

Hva bør forholdet være mellom disse to, er et av de viktigste spørsmål å spørre, siden både kulturhuset og Stortorget er under utvikling og vil bli de sentrale offentlige rom i byen.

I løpet av disse månedene innså vi viktigheten av å se plassen som en utendørs "scene" hvor man kan nå et bredere publikum enn det kulturhuset vil gjøre. Stortorget kan bli et innovativt og åpent rom for kunst, kreativitet og kulturelle arrangementer, og i tillegg en møteplass for alle og enhver.

MUSIKK, LESING, SCENE, TEATER, UTENDØRS KINO

Disse ideene har dukket opp på de forskjellige verkstedene med studenter og innbyggere.

Den naturlige bakkehellingen på Stortorget tilbyr en perfekt setting for alle slags forestillinger, og dets nære forhold til det nye kulturhuset og den eksisterende kinoen gjør det enda sterkere. For den endelige utformingen bør det tas hensyn til de akustiske forholdene i rommet og plassering av aktuelt teknisk utstyr for at slike arrangementer kan gjennomføres enkelt.

Kan vi legge til rette for en plug-in-scene / plattformløsning for konserter og andre arrangementer? Underveis i perioden vi fikk vi gleden av to korte musikkopplevelser på plassen: den lille konserten av det tyske a capella koret, og en flash mob med forskjellige kor fra Hamar og omegn.

BELYSNING VS. STJERNETITTING

Vinterlyset legger føringer for og påvirker sterkt hverdagen til nordmenn. Vinteren krever mange timer med kunstig belysning, mens om sommeren er det mange timer med naturlig lys. Av denne grunn bør derfor belysning utformes i henhold til dette for å være så effektiv som mulig.

På den annen side, Hamar ligger nær naturparker i et privilegert miljø. Kan vi designe den nye urbane belysningen til å bli mer effektive gjennom hele året? Kan vi redusere lysforurensningen for å forsterke den naturlige skjønnheten til himmelen selv i sentrum? Kan vi til og med gjøre lys dynamisk responderende for folks ønsker og behov?

Noen arkitektstudenter utforsket løsninger med lys i forhold til helse. Siden lys, eller mangel på lys, spiller en stor rolle i reguleringen av rytmen vår, spesielt soverytmen.

TEKNOLOGI

Gjennomgående i de deltagende resultatene, er det en bemerkelsesverdig interesse i skjermer, lyd og lys, spesielt som kanaler for populære uttrykk (eksponere ideer eller prosjekter, for samhandling og samhandling med andre mennesker) og data visualisering (lokal agenda, vær, trafikk ...), men også for kringkasting av show og begivenheter: plassen som en åpen forlengelse av stuen, konferanserommet, kino eller pub.

En betydelig del av ideene rundt teknologi var også relatert til sporing og samspill med bevegelse og flyt av mennesker eller kjøretøy. Dette involverte vanligvis kombinasjonen av faste og mobile enheter, og gjorde derfor tilstedeværelsen av WiFi eller lignende nettverk viktig. Alt dette vil

også bidra til å forbedre menneskelig samhandling: deltakelse, gjensidig hjelp, deling, fellesskap, samarbeid ... Alle av dem hjulpet av forskjellige teknologier, men sentrert på den sosiale siden.

En annen interessant bruk av teknologi er å gjøre plassen levelig hele året: trafikk kontroll, luft og overflatetemperatur-overvåking og modifikasjon, automatisk sol og vær beskyttelse, etc.

TORGHANDEL/ KOMMERSIELL AKTIVITET

Det har vært kommersiell virksomhet på Stortorget i løpet av de siste 50 årene. I tillegg brukte plassen å være et stort marked med intens handelsaktivitet, og var dermed en plass eksklusivt for fotgjengere.

I dag er det bare noen få boder som holder aktiviteten oppe. De kan fritt plassere seg hvor som helst på Stortorget siden det er en 100% bilarena. Framtidens Stortorget bør beholde den kommersielle aktiviteten og gjøre den enda sterkere, bringe inn mer kommersielle aktiviteter og flere varettyper. Deres plassering innenfor plassen og de estetiske kvaliteter og utforming av bodene bør imidlertid revurderes.

I tillegg til de mest konvensjonelle markedsbodene, hørte vi mange mennesker som foreslo ideen om å ha et mer uformelt loppemarked, med et rammeverk hvor alle kan komme og selge sine egne ting, møbler, klær, etc.

BILER OG PARKERING VS. KJØPESENTRER

Hamar er en by med et sterkt nærvær av biler og en intens bruk av privattransport. Den spredte bystrukturen og vinterforholdene gjør at folk bruker sin egen bil til hverdagspendling. Samtidig så bygger kjøpesentrene store parkeringsplasser for å tilby gratis parkering

til sine kunder. Hvordan kan et sentrum konkurrere med dette? Hva slags "gevinst" bør et bysentrum gi brukerne for å kjempe for sin virksomhet?

Bysentrum burde gi en urban opplevelse; hovedsakelig fokusert på fotgjengere, luftkvalitet og en hyggelig opplevelse når du kommer til sentrum. Derfor bør vi se etter mer innovative og kreative ideer om hvordan deling av biler / ressurser kan løse mobilitets aspektet, men som ikke ødelegger sentrumopplevelsen.

TRAFIKK GJENNOM STRANDGATA

Strandgata er en toveis gate i den sørlige delen av Stortorget, like foran Basarbygningen. I de neste månedene vil gata bli omgjort til å omfatte bredere fortau og sykkelfelt. Imidlertid vil det fortsatt være tillatt med gjennomgående trafikk. Dette vil i noen grad avskjære Stortorget fra Basarbygningen.

Noen deltakere vurderte ideen om å omdirigere trafikken rundt baksiden av Basarbygningen. Mange var bekymret for følelsen av fare når man går langs bilene og hvordan dette vil påvirke den nye virksomheten i Basarbygningen.

Vil det være være nok hvis Strandagata ble endret til en delt plass ("shared space"), noe som sakter hastigheten på bilene i dette området? Mange var uenige og ønsket en mer radikal løsning.

Som vi har nevnt før, er dette en første oversikt over noen av resultatene fra den deltakende prosessen, og vil bli ferdigstilt og videreutviklet under designprosessen av det fremtidige torget. Det samlede materialet vil bli publisert i en avsluttende bok som sammenvevde prosesser.

DREAMHAMAR FAKTA / KRED.

Dreamhamar drømhamar er en nettverks-design-prosess unnfanget, utformet og ledet av Ecosistema Urbano for Stortorget på Hamar (Norway). Dreamhamar er relatert til **OneThousandSquare**, et prosjekt av Lluís Sabadell Artiga og Ecosistema Urbano.

KURATORTEAM ECOSISTEMA URBANO

Dreamhamar Prosjektledere + Overordnet koordinering

- Belinda Tato (Spania)
- Jose Luis Vallejo (Spania)

Network design + Communication + Graphics

- Liz Eva Tøllefsen (Norge)
- Noa Peer (Israel)

Urban Design + Multimedia design:

- Jaime Eizaguirre (Spania)
- Luisa Zancada (Spania)
- Urska Cernigoj (Slovenia)
- Gitte Larsen (Danmark)
- Petrusjka Skjerning (Danmark)

Nettverksdesign + Nye media verktøy

- Jorge Toledo (Spania)
- Francesco Cingolani (Italia)
- Domenico di Siena (Italia)

Media + Kommunikasjon

- Maria Luisa Rodriguez (Spania)
- Manon Bublot (Frankrike)
- Thomas Nordby (Norge)

Fotografi + Kommunikasjon + Grafikk

- Christoffer Nielsen (Norge)

Anthropology

- Hector Grad (Spania)
- Alejandra Lopez (Spania)
- Diego Sanz (Spania)

Administration

- Julia Casado (Spania)

EKSTERNE SAMARBEIDSPARTNERE

Landskap + rådgivende ingeniør

COWI AS Norge
Kathrine Strøm / Øyvind Hillestad

web/app designere

elpixelvivo / montera34 / pumpun digital

modellproduksjon

hch model

oversetter

Gunvor Bakke Kvinlog

DREAMHAMAR-KUNSTNERE

Dreamhamar involverte ulike kunstnere fra forskjellige felt:

Lluís Sabadell - Kunstner (Barcelona) - codesign Dreamhamar kunstnerisk deltagende tilnærming, nettverksdesign og kunstnerisk rådgiver.

Boamistura (5 kunstnere) - Gatekunst (Madrid) - Painthamar kunstinnstallasjon

Eva Kun - Kunstner, lærer (Bergen) - ledet Arthamar installasjonene og performancene

Uncoded (2 kunstnere) - Interaktiv Kunstner (Berlin/Madrid) - Lighthamar installation.

Fitzmedia (2 kunstnere) - Interaktiv Kunstner (Barcelona/Madrid) - Lighthamar installation.

Pablo Santacana - Video Kunstner+Grafisk designer (Madrid) - video for Stortorget interaktive modell.

Carly Troncale - Kunstner (USA/Hamar) - tolkning og kunstnerisk analyse av verkstedene med Den kulturelle skolesekken.

Hilde Gustava - Kunstner (Hamar) - ledet og gjennomførte verksted som samfunnsaktivator gjennom Aktivitets-uke i Drømhamar.

Kulturelle Skolesekken (4 kunstnere) Lokale kunstnere og kunsthåndverkere (Hamar) - ledet og gjennomførte verksteder med Den kulturelle ryggsekken:

Kari Oline Øverseth - kjeramiker
Ansgar Ole Olsen - metallskulptør
Esther Helèn Slagsvold - gullsmed
Kathrine Berg - lyskunstner
Elise Bringslid - arkitekt

INTERNASJONALT PROFESJONELT NETTVERK

Dreamhamar skapte en gruppe av profesjonelle med ulik bakgrunn, arkitekter, kunst, urbanisme, ingeniører, sosiologi m.fl. Dette teamet med kreative profesjonelle ledet verkstedene, ga foredrag, og deltok i å bygge det lokale nettverket blant aktørene på Hamar. De bidro alle med deres erfaringer og kunnskap med å drive prosjektet framover, og jobbet med å tilføre Hamar en fruktbar, rik og hyggelig opplevelse.

Blant de profesjonelle finner vi:

Jeffrey Schnapp (USA) - Professor og leder av MetaLab på Harvard, med pionerarbeid innenfor feltet med digital humaniora og forsterket digital tilnærming til kulturprogrammering, inkludert kunstnerisk kuratorisk arbeid for ulike internasjonale institusjoner.

Jenny Pfau (Tyskland) - Geoøkonom, bygningsbiolog og forsker forbundet til *cradle to cradle*, en økologisk designtilnærming.

Juan Freire (Spania) - Professor, blogger and biolog fokusert på forskningsprosjekter med strategi og innovasjonsledelse i organisasjoner; miljømessig, urban og territoriell ledelse, digital kultur og utdanning.

Elger Blitz (Nederland) - Landskapsarkitekt spesialisert i design på lekende, offentlige rom.

Andrés Walliser (Spania) urban sosiolog spesialisert i urban transformasjonsprosesser, regenerering, deltagelse og bærekraftig byutvikling.

Kristine Jensen (Danmark), Professor og landskapsarkitekt, spesialisert i utforming av offentlige rom, prisbelønt med European Public Space Prize.

Joanna Miskulska (Polen) kulturanimator og eventarrangør som forbant offentlige roms historie med det lokale minnet.

Fredrik Lund (Norge) arkitekt, kunstner og professor ved NTNU Trondheim.

Ethel Baraona (Guatemala) + **Paco Gonzalez** (Spania) forskere og utgivere spesialisert i kunst, arkitektur og teknologi, med aktiviteter knyttet til kulturledelse og nye teknologier.

AKADEMISK NETTVERK

Dreamhamar engasjerte ulike europeiske universiteter og skoler i sin globale, deltagende brainstorming. Studenter med ulik bakgrunn jobbet med Stortorget som sitt semesterkurs, og bidro til å tenke nytt om Stortorgets identitet med deres arbeid og kreativitet.

265 STUDENTER

9 AKADEMISKE INSTITUSJONER

University of Alicante, Spania / **The Royal Danish Academy of Fine Arts**, København – Danmark / **University of Limerick**, Irland / **Hedmark Høgskole**, Norge / **Politecnico di Milano**, Italy / **Bergen Arkitektskole**, Norge / **Instituto Europeo di Design**, Madrid-Spania / **Vea, Statens fagskole for gartnere og blomsterdekoratører**, Norge

5 Land

Spaina / Danmark / Irland / Norge/ Italia

LOKALE SAMFUNSSAKTIVATORER

Dreamhamar involverte 5 samfunnsaktivatorer, lokale individer med ulik, faglig bakgrunn for å lede på-stedet verkstedene og foredragene, samt øke oppslutningen om deltagelsesprosessen ved å ta i bruk deres eget, lokale nettverk. **Bjarte Ytre-Arne** / Entreprenør/Teknologi-uka **Hilde Gustava** / Kunstner / Aktiviteter-uka **Romy Ortiz** / Samfunnsgeograf / Omgivelser-uka **Mocci Ryen** / Vokalist / Mennesker-uka **Siv Engen Heimdahl** / Landskapsarkitekt og lærer ved VEA / Årstidsstrategier-uka

FOTOGRAFER

Dreamhamar engasjerte to fotografer for å følge opp prosessen med fotografisk støtte. Alle bildene er tilgjengelige på Dreamhamar Flickr, under *creative commons* lisens.

EMILIO P. DOIZTUA (SPANIA)

CHRISTOFFER NILSEN (NORGE)

DIGITAL LAB

Dreamhamar omgjorde Stortorget til et digitalt torg, på den måten at et stort og internasjonalt system med integrerte kommunikasjons- og deltagelsesverktøy knyttet plassen til et globalt nettverk. Dreamhamars digitale hovedplattform er **Dreamhamar.org**, en åpen og deltagende nettside som inkluderer sosiale nettverkskanaler (facebook, twitter, flickr), og samler all informasjon som er kommet inn i løpet av prosessen.

HAMAR EXPERIENCE

Hamar Experience var en ukentlig live videosingling for å dele Dreamhamars framgang og aktiviteter hver mandag kl 18.00. Det var også et verktøy for å gjøre hele prosessen mer synlig for innbyggerne i Hamar.

ONLINE VERKSTEDER

Dreamhamar lot lokale innbyggere og kreative mennesker fra hele verden mulighet for å jobbe sammen gjennom online-verkstedene.

+ 20 timer med online sesjoner

+ et online nettverk med 21 internasjonale aktive brukere, 3 veiledere, 2 koordinatører, 3 spesielle gjester, 10 designere og 3 arkitektskoler.

+ hundrevis av åpne følgere

+ 116 poster med forbindelser, linker, ideer, kommentarer og samhandling mellom brukerne.

+ Minst 7 countries involvert; Italia, Spania, Egypt, Frankrike, Irland, Norge, Polen, Venezuela.

MOBIL APP

Dreamhamar.app er en digital applikasjon utviklet for drømhamarprosessen som lar deg dele dine tanker knyttet til et sted (tekst, bilde eller video) rundt de urbane aspektene ved Hamar.

DIGITALE STATISTIKKER

De første 3 månedene med aktivitet, september-desember

+ Dreamhamar.org

327 publiserte poster

10.617 besøk

25.023 sidevisninger

4.528 absolutt unike besøkende

Norway: 3223 besøk / Italia: 612 / USA: 307 / Mex-

ico: 262 / Frankrike: 198 / Egypt:145 / Danmark: 140 / Storbritania: 125 / Irland: 110 / Spani: 4259

+ @Dreamhamar twitter

469 tweeter

følgere: 288

klout: 40 (veldig høyt for et så ungt prosjekt)

Klout er et verktøy for å måle innflytelse, mer relevant enn antall følgere.

+ facebook

likes: 467

FYSISK LAB / BASARBYGNINGEN

Basarbygningen ble transformert om til Dreamhamars Fysiske Laboratorium, hvor verkstedene, foredragene og utstillingene fant sted gjennom høsten 2011. Plassert rett i Hamar, rett ovenfor Stortorget. Den ble også oppfattet som et fleksibelt rom for Ecosistema Urbanos pop-opp kontor gjennom deltagelsesprosessen.

URBANE AKSJONER

PAINTHAMAR - med Boamistura gatekunstnere Første urbane aksjon og offisielt åpningsarrangement for Dreamhamar. I løpet av tre dager, transformerte Boamistura Stortorget fra en parkeringsplass til en fargerik, kreativ plass. **CREAMHAMAR** - med Bergen Arkitektskole. Studentene kom til Hamar for å forestille seg en andre urban aksjon på Stortorget, for å trekke til seg folk og øke nysgjerrigheten: en gratis, offentlig lunsj laget av lokale produkter og fersk melk som kom direkte fra ei lokal ku.

GREENHAMAR - med Vea, Statens fagskole for gartnere og blomsterdekoratører. Transformasjon av Stortorget til en bilfri og miljøvennlig, grønn plass, hvor folk kunne nyte hjemmelaget soppsuppe og og sykkel-genererte, organsiske smoochies ble servert. Studentene deltok i arbeidet med å lage en treplattform/benk/scene/lekeplass og omgjorde en gammel bil til en plantekontainer.

ARTHAMAR - med Bergen Arkitektskole og kunstner Eva Kun

Installasjoner og performancer i Hamar for å avsløre undervurderte steder rundt byen og foreslå potensiell bruk og transformasjon av offentlig rom.

PLAYHAMAR - med 10 lokale skoler og barnehager. Invitasjon til alle barn i Hamar med å komme med deres gamle leker og bytte den med andre sine leker, mens de lekte og ble kjent.Studenter fra Høgskolen i Hedmark delte ut vaffler i bytte mot folks ønsker for den framtidige plassen og 5 trampoliner invaderte Stortorget.

FILMHAMAR - med studenter fra Høgskolen i Hedmark. Kino under åpen himmel hvor de viste egne audiovisuelle arbeider

ALICANTEHAMAR - med studenter fra Alicante Arkitektskole

LIGHTHAMAR - med uncoded+fitzmedia interaktive kunstnere og elever fra Ungdom i farta school from Hamar. Interaktiv lysinstallasjon, ny urban møblering for Stortorget (Hamarstoler), en flashmob og oppvisning fra ulike sangere fra de lokale korene, og Dreamahamars offisielle arrangement for stenging av den første fasen.

DEN KULTURELLE SKOLESEKKEN

Drømhamar er også forbundet med dette årets *Den kulturelle skolesekken*, og ga elever fra barne- og ungdomsskolen i Hedmark fylke muligheten til å delta gjennom å dele sine ideer for Stortorget.

+ 12 lokale skoler som jobbet med Stortorgets framtid:

Solvang / Ajer / Greveløkka / Ener / Lovisenberg / Ridabu / Rollsløkken / Storhamar / Lunden / Prestrud / Børstad / Ingeberg

+ 1292 elever involvert

+ 4 local kunstnere/kunsthåndverkere

+ 1 utstilling i Kunstbanken

+ 32 modeller av Stortorget

FORPROSJEKT AV URBAN DESIGN

Dette var den første fasen av designprosessen. En urban og arkitektonisk tilnærming til Stortorget hvor Hamars hovedkarakteristikker blir analysert, og noen prinsipper og verktøy for framtidig utforming av torget blir foreslått. Forprosjektet definerer hovedaspektene som må tas hensyn til, og gir noen retningslinjer som kan være nyttige å jobbe med.

INTERAKTIV MODELL

Den interaktive modellen var et verktøy som ble laget for innbyggerdeltagelse. Det er både en konvensjonell modell (skala 1 / 250), og et verktøy for å vise progresjonen til de kreative teamene som var involvert i nettverksdesignprosessen. Den inneholder en LED HD skjerm innvendig som kan vise bildene og videoene som ble generert gjennom verkstedene.

PÅ-STEDET-VERKSTEDER: TEMATISKE UKER

Dreamhamar inkluderte åpne på-stedet verksteder og foredrag i Basarbygningen. 5 emner for å bringe folk sammen, debater og dele ideer. topics to bring people together, debate and share ideas. Hvert emne ble introdusert i en uke som inkluderte to verksteder og et foredrag som ble ledet av en samfunnsaktivator og en kreativ gjest.

13 verksteder / 6 foredrag / mer enn 400 participants

- **TEKNOLOGI-UKE** (2 verksteder + 1 foredrag)

Hvordan Hamar kan innlemme teknologi som en måte å definere et nytt konsept om det offentlige rommet?

+ Samfunnsaktivator; Bjarte Ytre-Arne / Kreativ gjest; Juan Freire

- **AKTIVITEKTER-UKE** (2 vs + 1 fd)

Kan plassen være kreativ og fleksibel nok til å romme fritidsaktiviteter, kulturelle og kommersielle aktiviteter i tillegg til sosial samhandling.

+ Samfunnsaktivator; Hilde Gustava Ovesen / Kreativ gjest; Elger Blitz

- **OMGIVELSER-UKE** (2 vs + 1 fd)

Hvordan kan Stortorget øke bevisstheten om vårt ansvar til omgivelsene?

+ Samfunnsaktivator; Romy Ortiz / Kreativ gjest; Jenny Pfau

- **MENNESKER-UKE** (2 vs + 1 fd)

Er det mulig å utforme et torg som oppfordrer til samhandling, kreativitet, selvorganisering blant alle brukerne, og være et sted hvor mennesker med ulik alder og bakgrunn føler seg velkommen?

+ Samfunnsaktivator; Mocci Ryen / Kreativ gjest; Andrés Walliser

- **ÅRSTIDSSTRATEGIER-UKE** (2 vs + 1 fd)

Kan torget utformes slik at det svarer på de skiftende forholdene og årstidene? + Samfunnsaktivator; Siv Engen Heimdahl / Kreativ gjest; Kristine Jensen + Fredrik Lund

- **FUTURE HAMAR-UKE** (2 vs + 1 fd)

25 studenter fra Alicante Arkitektskole hadde verksteder i Basarbygningen og samhandlet med innbyggerne utendørs

+ Kreativ gjest; Jeffrey Schnapp

- **HISTORIEHAMAR** (1vs)

Hvordan forbinde det framtidige torget med sin historie og lokale minner?

+ Kreativ gjest; Joanna Mikulska

FUTURE HAMAR BOKEN
HISTORIEN OM
DREAMHAMAR-
PROSESSEN

BOOK

VERSION 1.0

STAY UPDATED
dreamhamar.org

