



REFERAT

Dreamgamesmøde 17. juni 2010

Den 17. juni blev netværksmødet i Dreamgames afholdt i Platform4, da temaet denne gang var udviklingsmiljøer.

Mødet startede med en rundvisning af Bo Nicholaisen i Platform4, hvor anvendelsesmulighederne for lokalerne også blev beskrevet.

Startstedet var Hal 1, der fungerer som et udstillingsområde og bliver brugt til arrangementer. Yderligere er der en café i hallen, hvor alt inventar er lavet af brugere af huset – blandt andet er gamle tv-apparater lavet om til lamper. Platform4 har begrænsede midler, da det er en forening, så tingene i Platform4 er ofte lavet af brugere af huset.

Vi blev vist videre ind i Hal 2, der fungerer som Platform4s fysiske arkivrum. I denne hal er meget af det, der er bygget til Platform4, opmagasineret.

Hal 2 er endnu ikke brandgodkendt, hvilket betyder, at personer ikke må opholde sig i hallen. Der arbejdes dog på, at få hallen brandgodkendt, så den kan tages i brug til arrangementer og lignende.

Efter fremvisningen af de to haller gik turen ovenpå til Rooftop, der var hovedtemaet for dagens møde. Først stod den dog på kage, kaffe, øl og sodavand.

Efter en kort pause fortalte Christian Villum, hvad Platform4 og Rooftop egentligt er.



Christian Villum er en del af administrationen i Platform4, der udvikler, hvad Platform4 skal være.

Platform4 er som udgangspunkt et stort eksperiment. Platform4 er en del af projektet *midlertidig byfornyelse*, og derfor eksisterer projektet på lånt tid, indtil det bliver besluttet, hvad der skal ske med bygningen.

Projektet løber rundt ved hjælp af kreative mennesker fra området, der hjælper med at arrangere events.

Platform4 har fået sit navn, fordi pakhuset, projektet er placeret i hed Pakhus 4.

Platform4s overordnede tema er at udforske spektrummet mellem kunst og teknologi og skabe nye platforme. Oftest skaber folk elektronisk musik eller digital kunst samt hacking af ting (man skiller det af for at samle det igen).

Platform4 er selv ansvarlig for at skaffe penge, og der er ikke afsat midler til marketing, det er altså begrænset med reklamer for stedet.

Reklamer for Platform4 og Rooftop foregår primært i form af rundvisninger som den, vi var på. Dog prøver Platform4 at samarbejde med Aalborg Universitet for på den måde at gøre opmærksom på de tilbud, der er for de studerende. Platform4 har derfor også afsat plads til, at stedet kan bruges til forelæsninger.

Platform4 har rådighed over lokalerne frem til oktober 2012, men håber på at få forlænget det. Dog er idéen/teorien, at det ikke er bygningen, der er Platform4, men indholdet. På den anden side er det heller ikke et projekt/eksperiment, der nødvendigvis skal fortsætte.

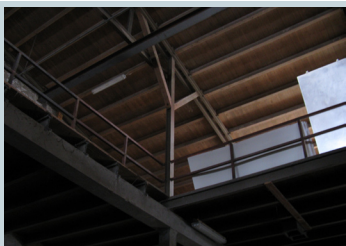


REFERAT FRA DREAMGAMESMØDE D. 17. JUNI 2010

ROOFTOP

Idéen med Rooftop er at lave et co-working space.

Alle arbejder på enge projekter, men er omgivet af andre ligesindede, og alle får gavn af de forskellige kompetencer og projekter, der er på Rooftop.



Alle, der laver projekter inden for *art and technology* kan få plads på Rooftop. Det er i princippet gratis at bo der, da Platform4 er nonprofit. Det er A. Enggaard, der stiller bygningen til rådighed.

Rooftop er inddelt i mange workspaces af forskellig størrelse. Workspacene er markeret ved hjælp af streger på gulvet, da der ikke må bygges vægge på grund af brandmyndighederne. Der er ingen isolering, så der kan blive koldt om vinteren. Det er altså op til beboerne selv at indrette sig og selv sørge for alternativer til vægge og opvarmning af spacet.

Det koster ingen fysiske kroner at have et space på Rooftop. I stedet har Platform4 en social økonomi, hvilket betyder, at alle skal yde en indsats for at være på stedet. Man skal derfor optjene point, der skal bruges til at betale leje med. Man tjener blandt andet point ved at tage en vagt i caféen eller hjælpe med at arrangere en event m.m. Pointene varierer fra arrangement til arrangement.

Mange tager helt af sig selv et ansvar for at være i Platform4, og der er nogle, der tjener for mange point. Man har derfor mulighed for at veksle disse overskydende point til poletter, der kan bruges i caféen.

Det koster 10 point for 1 workspace for 1 person, 15 point for 2 personer og 20 point for 3 personer eller derover. Man kan ligeledes råde over flere spaces af gangen, der koster tilsvarende ekstra.

Der er ledige spaces!

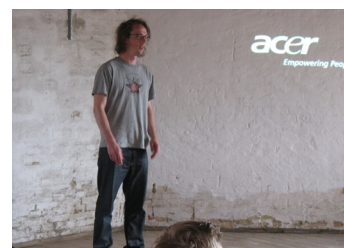
På hjemmesiden www.platform4.dk kan man hente et ansøgningsskema, hvorpå man skal beskrive sin idé/sit projekt.

Man bestemmer selv, hvornår man arbejder, da der ingen faste åbningstider er. Når man har fået udleveret koden til døren, kan man komme og gå, som det passer en.



TOSSESTREGER

Efter Christian Villums oplæg fortalte Martin Lyng fra Tossesreger om gruppens brug af Rooftop.



Tossesreger har ikke boet på Rooftop ret længe. Før de flyttede ind i Platform4 mødtes de hos hinanden (her og der), men nu har de et samlet sted, der giver dem bedre arbejdsforhold og bedre muligheder for at udvikle deres projekter.

Tossesreger er en gruppe med ca. 25 personer tilkøbet. Det forpligter i forhold til point og engagement i fællesskabet; de råder over 4 spaces.

Tossesreger er altså en stor gruppe, der dækker over mange faggrupper, og de er en gruppe, man kan hoppe ind og ud af alt efter behov. Tossesregers medlemmer mener selv, at Rooftop var den bedste løsning på deres behov, da de er en stor gruppe med stor forskellighed – ligesom Platform4 og Rooftop omfatter mange mennesker og stor forskellighed, hvor alle kan drage nytte af hinandens kompetencer.

De fleste af Tossesregers projekter foregår udenbys. Det er oftest arrangementer, hvor der laves installationer, primært 3D-installationer. Tossesregers hovedfokus er flygtig kunst. Blandt andet kunst, der projekteres på bygningsfacader og lignende.

Tossesreger fusionerer teknologi og kunst og udvikler nye programmer. Blandt andet er der arkitekturstuderende i gruppen, der indarbejder deres visuelle designidéer til et elektronisk resultat.

Tossesreger er ved at starte et hackspace, hvor man kan hacke ting (skille dem af) for at se, hvordan de virker.

Mange af Tossesregers medlemmer kommer også på Rooftop på egen hånd og arbejder med egne projekter. Tossesregers projekter behøver ikke nødvendigvis at have et overordnet formål eller kommercielt formål – formålet er udelukkende, at lave noget, man har lyst til.

Tossesreger får mulighed for at arbejde på denne måde i Platform4, hvorimod man i virksomheder skal have belæg for at starte sådanne projekter.



REFERAT FRA DREAMGAMESMØDE D. 17. JUNI 2010

Efter Martins oplæg fortalte Bo Nicholaisen (som privatperson), om nogle af hans projekter i Platform4. Bo har i mange år arbejdet som spiludvikler.

Blandt andet har Bo været med til at lave en applikation til skateboardrampen under projektet *Platform4 Productions*. Der blev lavet en virtuel rampe ved brug af en projektor og Computervision, hvor skaterne kunne samle symboler som på en enarmet tyveknægt. Rampen blev belyst med infrarødt lys. Det virkede fint inde i Platform4, men udenfor virkede det ikke på grund af for meget lys. Der var støtte fra investorer til at udvide projektet, det krævede bare, at de fik det til at virke både ude og inde.

Nu har Aalborg Erhvervsråd sat projektet i forbindelse med en virksomhed, der laver sensorer, og sammen skal de nu sidde på Rooftop og videreudvikle ideen – denne gang med penge i ryggen.

Et andet projekt under Platform4 er *Platform4 in a Box*. Det er et projekt, der lægger op til udvikling af projekter, der efterfølgende lægges i en kasse og tages på tour i Danmark for at blive vist frem.

Man kan søge penge til at udvikle disse projekter, 10.000 kroner. Der er en bred definitionsramme for, hvad projekterne kan dække over – dog stadig inden for områderne *kunst og teknologi*.



Hvis man vil vide mere om Platform4, opfordres man til at møde op onsdage mellem 17 og 18 – det ugentlige samlingspunkt.

Det er en uforpligtende mulighed for at opleve og snuse til stemningen samt at tage en snak med brugerne af Platform4 om eventuelle spørgsmål.

Efter oplæggene om Platform4 og Rooftop fik deltagerne mulighed for at netværke og snakke om gode ideer til projekter.

Næste møde er den 28. august, hvor vi sætter fokus på Rapid Prototyping. Eske Knudsen, der til dagligt arbejder ved Serious Games i København, vil komme og holde et oplæg om Serious Games' tilgang til Rapid Prototyping. Herefter vil vi selv afprøve nogle af teknikkerne i workshop-form.

Husk også Dreamgames Fyraftensøl den første onsdag i hver måned kl. 17 på Café Nordkraft. Næste gang er den 7. juli.