

Productieve functies van het landschapontwerp

Een deel van de Nederlandse landschappen is ontworpen door landschapsarchitecten. Landschapsvorming is echter niet de enige functie van het ontwerp, betogen we in dit artikel. In een participatief ontwerpproces voor het Europaplein in Renkum bestudeerden we de verschillende functies van ontwerpen. Ondanks het feit dat die kunnen conflicteren, blijken ze op verschillende wijze een zeer productieve bijdrage te leveren aan het verloop van het proces.

Over participatieve processen is al veel geschreven. Ze zijn opgehemeld als middel om planningsprocessen te democratiseren en gedeconstrueerd als machtsmiddelen die burgers slechts ogenschijnlijk betrekken bij de besluitvorming (Cooke & Kothari, 2001; Van Assche et al., 2011). Over de functies van het ontwerp is ook het een en ander geschreven (Van Dijk, 2011; Van Assche et al., 2013). Over de functies van het ontwerp in participatieve processen is echter nog weinig bekend (Faber, 2014). Daarover gaat dit artikel. We zetten een aantal functies van het ontwerp in participatieve planningsprojecten uiteen om daarmee het nut van het ontwerp in deze processen in kaart te brengen.

Dit artikel is gebaseerd op onze participerende observaties in het wetenschapswinkelproject 'Europaplein Renkum'. Voor een uitgebreid verslag zie Kersten et al. (2010). Een project van de wetenschapswinkel is een interessante casus voor onderzoek, omdat de opdrachtgevers niet de usual subjects, zoals overheden of bedrijven zijn. Het zijn veelal georganiseerde groepen burgers met een specifiek en vaak expliciet gemaakt belang, bijvoorbeeld een mooier plein. Dit in tegenstelling tot sommige overheden en bedrijven die wetenschap juist inzetten om het normatieve en politieke karakter van hun handelen te maskeren. Wetenschapswinkelprojecten kunnen daarom worden gezien als 'mooi materiaal' om de relaties tussen kennis (of ontwerp als een vorm van kennis) en macht te bestuderen (Beunen et al., 2012).

We schetsen eerst een algemeen kader dat als vertrekpunt dient om de functies van het ontwerp te analyseren.

Vervolgens beschrijven we de functies van de in dit project gemaakte ontwerpen voor achtereenvolgens de opdrachtgever, de landschapsarchitecten en onderzoekers, de bewoners en de politiek. De functies van de ontwerpen voor de communicatie tussen de verschillende actoren en het verloop van het proces komen daarna aan de orde. De vraag is of die functies conflicteren en of dat een probleem is.

De meervoudige functies van een ontwerp

De functies van een ontwerp in een planningsproces of een project zijn onmogelijk van te voren te voorspellen. Voor verschillende gebruikers zullen ontwerpen verschillende functies hebben, mede afhankelijk van de macht-kennisrelaties in die contexten (Beunen et al., 2015). Iemand kan oprecht overtuigd zijn dat het ontwerp zorgde voor een win-winsituatie, maar dit zegt niet per definitie iets over de wijze waarop een ontwerp daadwerkelijk functioneerde en welke effecten het sorteerde.

Drie algemene functies van ontwerpen kunnen worden afgeleid uit de literatuur. De meest bekende en wellicht voor de hand liggende functie is het ontwerp als een visualisatie van een potentiële toekomstige situatie (Van Assche et al., 2012). Een ontwerp kan ook worden gebruikt als middel om kennis te genereren in een *research by design* proces (Lenzholzer, 2010; Van Assche et al., 2012). Ten derde kan een ontwerp ook functioneren als machtsmiddel om bijvoorbeeld bepaalde doelen te bereiken, om andere actoren binnen of buiten te sluiten,

MARTIJN DUINEVELD,
BRAM TEN CATE &
KRISTOF VAN ASSCHE

Dr. Ir. M. Duineveld
Omgevingswetenschappen,
Leerstoelgroep Culturele
Geografie, Wageningen
UR, Postbus 47, 6700 AA
Wageningen
martijn.duineveld@wur.nl
Ing. B. ten Cate WOT
Natuur en Milieu/
Wetenschapswinkel,
Wageningen UR
Dr. K. Van Assche University
of Alberta, Canada

Project Europaplein Renkum
Opdrachtgever Werkgroep
Europaplein
Korte vraagstelling
Ruimtelijk ontwerp van het
Europaplein in Renkum
Onderzoekers Inge Kersten,
Jorrit Noordhuizen, Arjaan
Pellis, Martijn Duineveld,
Bram ten Cate
Periode 2010-2014

Foto **Barend Hazeleger**,
bvbeeld.nl. Fontein op het
'nieuwe' Europaplein.

of om compromissen af te dwingen (Hajer et al., 2007). Om deze algemene functies te specificeren, te nuanceren en uit te breiden maken we een sprong naar de reële ontwerppraktijk van het project Europaplein Renkum.

Een plein en een participatief project

Het Europaplein ligt in het dorp Renkum. Er wordt op het plein gespeeld, rondgehangen en gewandeld. Ook worden er evenementen georganiseerd, zoals de wekelijkse markt, de jaarlijkse kermis, de rommelmarkt met Koningsdag, de dodenherdenking, braderieën en andere incidentele evenementen. In de concept-structuurvisie van de gemeente Renkum uit 2009 is te lezen dat het plein mogelijk een woonfunctie zal krijgen (Gemeente Renkum, 2009: 71-73). De gemeente wilde de winkels die aan het Europaplein gelegen zijn naar de Dorpsstraat verplaatsen die kampte met leegstand. In deze visie wordt geopperd om het plein te verkleinen en bebouwing op een deel toe te laten. Een aantal omwonenden was het niet eens met deze ideeën. Daarbij vonden ze dat er veel achterstallig onderhoud was en dat het plein veel te stenig was. Als reactie op de plannen van de gemeente hebben de omwonenden van het Europaplein de Werkgroep Europaplein gevormd.

Deze werkgroep heeft Inge Kersten en Jorrit Noordhuizen, destijds nog studenten Landschapsarchitectuur van Wageningen Universiteit, gevraagd om mee te denken over een herontwerp van het plein. De Wetenschapswinkel van Wageningen UR is vervolgens betrokken en startte in 2010 met het project. Doel was om een ontwerp voor de toekomst van het Europaplein te maken, gebaseerd op sociaal-ruimtelijk onderzoek en een reeks inspraak- en participatie-avonden.

De eerste fase van het project bestond uit een participatief ontwerpproces. Om de wensen en ideeën van de omwonenden van het Europaplein en andere betrokkenen

in kaart te brengen, werden schetsateliers voor kinderen, jongeren en volwassenen georganiseerd. De ideeën uit de schetsateliers vormden de basis voor vier alternatieve ontwerpen die later op een bijeenkomst zijn voorgelegd aan de omwonenden en andere gebruikers van het Europaplein (figuur 1). Tijdens die bijeenkomst koos de meerderheid van de aanwezigen voor een groen plein: een plein met veel bomen en gras en een waterelement. Vervolgens is hierop gebaseerd één eindontwerp gemaakt (figuur 2), dat aan de bewoners van Renkum is gepresenteerd en waarop zij wederom konden reageren. Het eindontwerp noch één van de alternatieve ontwerpen is gerealiseerd. Het project heeft er wel toe geleid dat de gemeente in 2012 geld heeft gereserveerd om een herinrichting van het Europaplein mogelijk te maken. Gebaseerd op de uitkomsten van het wetenschapswinkelproject en met inbreng van een door de gemeente ingestelde projectgroep is een nieuw ontwerp (figuur 3) gemaakt. Volgens de gemeente houdt het nieuwe ontwerp meer rekening met de gemeentelijke randvoorwaarden dan het door de Wetenschapswinkel geïnitieerde ontwerp (Taskforce Renkum, 2012). In de lente van 2015, vijf jaar na het begin van het wetenschapswinkelproject, is men begonnen met de herinrichtingswerkzaamheden en vond de officiële opening van het vernieuwde plein plaats. Een deel van de uitgangspunten van het wetenschapswinkelproject is te herkennen in het nieuwe ontwerp.

Functies van ontwerp

Hieronder worden de verschillende functies die de ontwerpen hebben voor de betrokken actoren beschreven. Overlappende functies laten we zoveel mogelijk weg, het gaat ons primair om het expliciet maken van de verschillen aan functies en de verschillen tussen de actoren.



Schetsontwerp 'Bomenplein'



Schetsontwerp 'Hofjes'



Schetsontwerp 'Brink met bibliotheektuin'



Schetsontwerp 'Brink met bebouwing'

Figuur 1 de vier ontwerpen die voorgelegd zijn aan de bewoners van Renkum (©2010 - Inge Kersten & Jorrit Noordhuizen | Atelier SCOPE)

Figure 1 the four designs presented to the residents of Renkum (©2010 - Inge Kersten & Jorrit Noordhuizen | Atelier SCOPE)



Figuur 2 eindontwerp Europaplein Renkum – wetenschapswinkelproject (©2010 - Inge Kersten & Jorrit Noordhuizen | Atelier SCOPE)

Figure 2 final design Europaplein Renkum – science shop project

Figuur 3 definitief ontwerp Europaplein Renkum – projectgroep gemeente (©2015 - Buro Poelmans Reesink | Landschapsarchitectuur)

Figure 3 definitive design Europaplein Renkum – project group municipality

De opdrachtgever

De Werkgroep Europaplein had de intentie om in “een zorgvuldig proces, in samenspraak met alle betrokkenen te komen tot een breed gedragen ontwerp” (Kersten et al., 2010). Het ontwerp had voor de werkgroep bovenal een persuasieve functie en diende een strategisch doel. Het ontwerp was een visie waarmee de Gemeente Renkum en eventueel andere sponsors konden worden overtuigd bij te dragen aan het opknappen van het plein. De werkgroep gebruikte het ontwerp ook als communicatiemiddel om bij andere bewoners meer betrokkenheid bij het project te genereren. En het was ook een discussiestuk, een middel om in het participatieproces draagvlak onder de bewoners te creëren.

De ontwerpen die in het proces zijn gemaakt, functio-

neerden als middel om kennis te vergaren en macht uit te oefenen. Hierbij speelde het feit dat een ontwerp ogenschijnlijk een concrete beeltenis is van een toekomstige situatie een belangrijke rol. Het gaf de werkgroep de mogelijkheid hun kritiek en onvrede met het plein te presenteren als iets constructiefs, als een positieve visie op een door hen gewenste toekomst. In tegenstelling tot bijvoorbeeld het enkel communiceren van ongenoegen via brieven aan de gemeente of via de media.

De landschapsarchitecten

Voor de studenten landschapsarchitectuur waren de vier door hen gemaakte ontwerpen representaties van een mogelijke toekomst. Het schetsen van de huidige situatie, het plein in de ruimtelijke context, was voor de

ontwerpers een manier om informatie te geven over de ligging en het karakter van het plein. Het ontwerpen zelf is ook een manier om ontwerpkeuzes inzichtelijk te maken: “De diversiteit aan wensen is een goed begin voor de ambitie om de ruimte levendig, dynamisch en divers te maken. Echter, het vergt ontwerpend onderzoek om in te zien of al deze wensen te combineren en te implementeren zijn” (Kersten *et al.*, 2010).

Het ontwerpen had ook als functie om kennis te genereren door de omwonenden hun ideeën en verwachtingen voor de toekomst van het plein te laten schetsen. In een later stadium werden de ontwerpen nogmaals ingezet als kennisgenerator. De landschapsarchitecten kozen in de ontwerpen opzettelijk voor extremen (figuur 1). “Door de modellen als extremen neer te zetten, variërend tussen intensief en extensief, meer parkachtig en meer pleinachtig kon worden geïnventariseerd hoe vanuit de bewoners werd gereageerd op diverse typologieën voor deze plek” (Kersten *et al.*, 2010).

De functie van kennisgenerator van het ontwerp is voor de ontwerpers de meest belangrijke geweest, maar er waren ook andere functies. Het ontwerp was een belangrijk communicatiemiddel, een manier om beelden van de mogelijke toekomst te presenteren en zo mensen te overtuigen van veranderingen. Het participatief ontwerpen en het presenteren van ontwerpalternatieven functioneerde in het proces ook als methode om draagvlak te creëren. De ontwerpen visualiseerden mogelijke toekomstplannen voor het plein en lieten de betrokkenen als het ware wennen aan de mogelijke veranderingen. Voor de ontwerpers was het ontwerp ook een manier om kosten inzichtelijk te maken en ontwerpkeuzes te legitimeren

De betrokken bewoners

De aankondiging dat mensen zelf de toekomst van

het Europaplein in een schetsatelier mochten vormgeven, was niet aan dovemansoren gericht. Het ontwerp was een goede middel om mensen bijeen te brengen. Visievorming door ontwerp bleek een stuk effectiever dan de passieve en klassieke vorm van de participatieavonden, waarbij een gemeente een paar alternatieven voorlegt en de bewoners niet kunnen meedenken over de inhoud van deze alternatieven.

De bijeenkomst waarin vier ontwerpen zijn gepresenteerd, leidde tot veel discussie tussen de bezoekers en de ontwerpers. Een bewoner zag dat zijn parkeerplek was verdwenen en was daar behoorlijk kwaad over. Hier toonde zich een interessant verschil in functie van het ontwerp. Voor de ontwerpers was het ontwerp een visie, een abstractie van een mogelijke toekomst waarbinnen nog van alles mogelijk is. Voor een deel van de aanwezige bewoners was het een concrete representatie van een mogelijke toekomst. Een ander verschil met de ontwerpers was dat een aantal bewoners de ontwerpen zag als een optelsom van functies om te voldoen aan hun wensen voor het plein. Zij verwachtten dat deze alle terug te vinden zouden zijn in de ontwerpen.

De politiek

Doordat de ontwerpen concreet waren en aansloten op het denken van de gemeente kon er direct op gereageerd worden. Ze lokten communicatie uit. De gemeente kon daarbij niet aan het project voorbij omdat de ontwerpen al breed uitgemeten waren in de lokale kranten, en daarmee ook steeds realistischer in hun consequenties leken. Maar omdat ze een realistische visie op een mogelijk toekomst lieten zien en gedetailleerde informatie bevatten, werden de ontwerpen ook een object waar de gemeente gemakkelijk kritiek op kon uiten. Werd er wel rekening gehouden met de structuurvisie? Was het wel gebaseerd op de door de gemeente opgelegde randvoor-

waarden, was er wel budget voor de uitvoering? Hier zien we dat de ogenschijnlijke concreetheid van een ontwerp kan zorgen dat het een makkelijk doelwit voor kritiek wordt. Bij louter talig communiceren met de gemeente is dit gevaar minder groot.

Funcities ontwerp voor de communicatie en het procesverloop

We hebben in de voorgaande analyse laten zien dat de ontwerpen voor verschillende betrokkenen in verschillende contexten verschillende en soms conflicterende functies hebben. Hoewel de ontwerpen niet hebben geleid tot consensus en evenmin zijn gerealiseerd, hebben ze een functie die voor alle groepen min of meer hetzelfde was: ze lokten reacties uit, ze brachten communicatie op gang. Mensen werden gestimuleerd er iets van te vinden, zicht te verhouden tot een ontwerp en daarmee tot de toekomstige ontwikkelingen. Of men nu voor of tegen was, de ontwerpen zorgden voor een gedeelde focus bij het denken over de toekomst van het plein.

Dat de functies van de ontwerpen conflicteerden met de verwachtingen en belangen van de betrokkenen, is geen verrassing. De kans is zeer klein dat een ontwerp voor de publieke ruimte volledig samenvalt met de wensbeelden van individuen en groepen. Van algehele consensus kan dan ook nooit sprake zijn. Doordat de ontwerpen in dit project allerlei beslissingen over de mogelijke toekomst van een plek expliciet maakten, en mensen daarop en daartegen reageerden, maakten ze ook conflicten tussen de verschillende betrokkenen expliciet die anders wellicht het daglicht nooit hadden gezien. Doordat een ontwerp altijd een selectieve representatie is van een mogelijke toekomst, kan een ontwerp conflicten uitlokken, benadrukken, of ogenschijnlijk (en tijdelijk) uit beeld doen verdwijnen. Tegelijkertijd zijn de ontwerpen in dit participatieve proces ook de uitkomst van conflicten.

De casus Europaplein leert dat het voorleggen van ontwerpalternatieven tegelijkertijd beslissingsruimte creëert en beperkt. De beperking bestaat er in dat het ontwerp een keuze maakt en dus de beslissingsruimte over de inrichting van de ruimte, en alles wat nog mogelijk was, enorm reduceert. Omdat ontwerpen daardoor functioneren als gecomprimeerde beslissingen, geven ze tegelijkertijd ruimte en richting aan het verdere verloop van het proces. Ze dwingen als het ware go-/no-go-momenten af over een complexe reeks van samenhangende besluiten.

Conclusie

Net als veel andere wetenschapswinkelprojecten bleek het 'Europaplein Renkum' een goede casus te zijn om de kennis-machtrelaties in participatieve projecten te onderzoeken. Bijzonder aan dit wetenschapswinkelproject is dat ontwerpen als vorm van kennis zijn ingebracht. Na onze analyse kan het idee, mocht dat nog bestaan, dat een ontwerp een manier is om consensus te bereiken naar het rijk der fabelen worden verwezen. Voor de verschillende betrokkenen functioneerden de ontwerpen uiteenlopend en soms conflicteerden de functies van de ontwerpen met elkaar. Dit is echter onwenselijk noch onproductief. De ontwerpen zorgden ervoor dat de vele wensen voor het gebied visueel werden samengevat, waarbij veel keuzes zijn gemaakt over welke functies en vormen wel/niet in het ontwerp terecht kwamen. De ontwerpen zetten mensen aan om te spreken, te reageren, zich te verbazen, zich er achter te scharen of de ontwerpen te verwerpen.

Dank

De auteurs zijn Inge Kersten, Jorrit Noordhuizen, een aantal leden van de Werkgroep Europaplein en de reviewers zeer erkentelijk voor het kritisch doornemen van eerdere versies van dit artikel.

Summary

Productive functions of landscape design

Martijn Duineveld, Bram ten Cate & Kristof Van Assche

Landscape architecture, participation, design process, functions

This article describes the functions of designs in a participatory planning and design project. Based on our

experiences in the science shop project 'Europaplein Renkum' we demonstrate that the same design has different functions for the different actors involved. We argue that despite, or precisely because of the conflicting nature of designs they can be perceived as productive. A design function as an object that connects different actors and contexts, makes conflicts explicit, bundles and compresses decisions and creates a shared vision of the future.

Literatuur

Beunen, R., M. Duineveld, R. During, G.H.M.B. Straver & A. Aalvanger, 2012. Reflexivity in performative science shop projects. *Gateways: International Journal of Community Research and Engagement*, 5(1), 135-151.

Beunen, R., K. Van Assche & M. Duineveld (Eds.), 2015. *Evolutionary Governance Theory: Theory and Applications*. Heidelberg: Springer.

Cooke, B. & U. Kothari (Eds.), 2001. *Participation: the new tyranny?* London. Zed Books.

Faber, L., 2014. Landscape architects at the beginning of a participatory process: making use of landscape architect's design skills to start a discussion. Wageningen. Wageningen University. <http://depot.wur.nl/317002>.

Gemeente Renkum, 2009. *Structuurvisie Renkum*. Renkum (ver) bindt! http://www.v3-ap.nl/Concept_structuurvisie_Renkum_01.pdf.

Hajer, M., D. Sijmons & F. Feddes, 2007. *Een plan dat werkt*. Ontwerp en politiek in de regionale planvorming. Rotterdam. NAI Uitgevers.

Kersten, I.C., J.R. Noordhuizen, M. Duineveld, A. Pellis & B. ten Cate, 2010. *Ons Europaplein: ontwerp voor een nieuw Europaplein in Renkum*. Wageningen. Wageningen UR. Rapport Wetenschapswinkel nr. 272.

Lenzholzer, S., 2010. *Designing atmospheres: research and design for thermal comfort in Dutch urban squares*. Wageningen: Wageningen UR.

Taskforce Renkum, 2012. *Toekomstvisie Centrum Renkum*. Gemeente Renkum.

Van Assche, K., R. Beunen, M. Duineveld & H. de Jong, 2013. *Co-evolutions of planning and design: Risks and benefits of design*

perspectives in planning systems. *Planning Theory*, 12(2), 177-198. doi: 10.1177/1473095212456771.

Van Assche, K., M. Duineveld, R. Beunen & P. Teampau, 2011. Delineating Locals: Transformations of Knowledge/Power and the Governance of the Danube Delta. *Journal of Environmental Policy & Planning*, 13(1), 1-21.

Van Assche, K., M. Duineveld, H. de Jong & A. van Zoest, 2012. What Place is this Time? Semiotics and the Analysis of Historical Reference in Landscape Architecture. *Journal of Urban Design*, 17(2), 233-254. doi: 10.1080/13574809.2012.666207.

Van Dijk, T., 2011. Imagining future places: How designs co-constitute what is, and thus influence what will be. *Planning Theory*. doi: 10.1177/1473095210386656.