



Participatie in ontwerpprocessen

De werkwijze van landschapsarchitecten in Nederland ondergaat een transformatie. Steeds meer ontwerpers wagen zich aan het participatieve ontwerp-proces. Een poging tot meer 'Genius Loci' en minder tegenspraak van bewoners. Het lijkt een goede ontwikkeling. Een moeilijkheid is wel dat er meer aandacht is voor het ontwerp-proces, wat het ontwerp zelf niet altijd ten goede komt. Waar er in de vorige eeuw nog werd toegewerkt naar een evenwichtig ontwerp met de driedeling van Vitruvius (*firmitas, utilitas en venustas*) aan de zijlijn, is het voor huidige ontwerpers in een participatief ontwerp-proces moeilijk deze driedeling in evenwicht te houden. Een grote wenselijst zorgt voor een belemmering in creativiteit. Hoe kunnen ontwerpers hier op inspelen zodat door het gebruik van deze interactieve methode het ontwerp versterkt wordt?

Carlotte Cruijssen

Master student Toegepaste
Communicatiewetenschappen
carlotte.cruijssen@gmail.com

Landschapsarchitecten en bewoners kijken op een totaal andere wijze naar het landschap. Bij een samenwerking is het daarom van groot belang hier duidelijkheid over te krijgen. Er zal veel gecommuniceerd moeten worden. Het vertrouwen in elkaars argumenten en waarden is erg belangrijk. Door het falen van vele pogingen 'burgerparticipatie' tot stand te brengen is het vertrouwen van bewoners in landschapsarchitecten gedaald. Iedere architect die zich met deze 'nieuwe' werkvorm wil bezighouden zal deze vertrouwenskwestie onder ogen moeten zien. Er is dus werk aan de winkel!

Interactieve werkvormen

Er bestaan een aantal interactieve werkvormen. Van top-down tot bottom-up onderscheidt Pretty (1995) zeven vormen. De passieve participatie is een werkvorm die afgelopen jaren goed is terug te zien in veel gebiedsontwikkelingsprojecten. De focus ligt hierbij op het informeren van bewoners over de werkwijze van professionals en over gemaakte beslissingen. Vooral als het gaat om grote transformaties lijkt door deze werkvorm de weg van de minste weerstand te zijn gekozen. In een aantal situaties pakt dit goed uit, maar het gevaar bestaat dat bewoners gewezen

Passive Participation: People participate by being told what is going to happen or has already happened. It is a unilateral announcement by an administration or project management without any listening to people's responses. The information being shared belongs only to external professionals.

Participation in Information giving: People participate by answering questions posed by extractive researchers using questionnaire surveys or similar approaches. People do not have the opportunity to influence proceedings, as the findings of the research are neither shared nor checked for accuracy.

Participation by consultation: People participate by being consulted, and external agents listen to views. These external agents define both problems and solutions, and may modify these in the light of people's responses. Such a consultative process does not concede any share in decision-making, and professionals are under no obligation to take on board people's views.

Participation for material incentive: People participate by providing resources, e.g. labour, in return for food, cash or other material incentives. Much on-farm research falls in this category, as farmers provide the fields but are not involved in the experimentation or process of learning. It is very common to see this called participation, yet people have no stake in prolonging activities when the incentives end.

Functional Participation: People participate by forming groups to meet predetermined objectives related to the project, which can involve the development or promotion of externally initiated social organization. Such involvement does not tend to be at early stages or project cycles of planning, but rather after major decisions have been made. These institutions tend to be dependent on external initiators and facilitators, but may become self-dependent.

Interactive Participation: People participate in joint analysis, which leads to action plans and the formation of new local institutions or the strengthening of existing ones. It tends to involve interdisciplinary methodologies that seek multiple objectives and make use of systematic and structured learning processes. These groups take control over local decisions, and so people have a stake in maintaining structures or practices.

Self-Mobilisation: People participate by taking initiatives independent of external institutions to change systems. Such self-initiated mobilisation and collective action may or may not challenge existing inequitable distributions of wealth and power.

Verschillende participatievormen, Pretty (1995)

worden op het feit dat ze geen zeggenschap hebben over de ruimtelijke ontwikkelingen. De gevolgen hiervan zijn nu zichtbaar in het vertrouwen dat burgers over het algemeen hebben in hún rol in ontwerpprocessen.

De laatste tijd werken steeds meer landschapsarchitecten met een meer gebalanceerde methode: consultatieprocessen. Deze werkwijze is voor ontwerpers goed te gebruiken vanwege het beslisrecht dat in eigen hand wordt gehouden, maar waarbij wel de nadruk wordt gelegd op het belang van bewoners. In een consultatieproces kan men ervoor kiezen de bijeenkomsten te concentreren in verschillende fasen van het ontwerpproces, zodat er puur 'geconsulteerd' wordt. Een andere optie is om bewoners gedurende het gehele ontwerptraject bij het proces te betrekken, waardoor het leerproces van bewoners optimaal is. Het voordeel van dit laatste is dat landschapsarchitecten en bewoners elkaar beter kunnen begrijpen omdat ze vaker overleggen. Tevens is de informatie na bijeenkomst beter verwerkbaar vanwege de geringe hoeveelheid. De geïnvesteerde tijd vindt zijn rendement in de tevredenheid van beide partijen achteraf.

De werkwijze die gekozen wordt en de invulling van de werkvorm moet goed aansluiten bij de omstandigheden en staat daarbij in nauw verband met de slagingskansen van dergelijke ontwerpprocessen.

Omgevingsfactoren

Er bestaan een aantal factoren die een landschapsarchitect kunnen stimuleren of juist beperken in zijn/haar creativiteit. Factoren die te maken hebben met de planning van een ontwerptraject, factoren die direct met de ontwerper zelf te maken hebben, en omgevingsfactoren. Amabile (Amabile, 1996) heeft van deze laatste een overzicht gemaakt om weer te geven hoe creativiteit gestimuleerd kan worden. Deze lijst kan tijdens een ontwerpproces

gebruikt worden om te kijken waar problemen ontstaan. Juist bij interactieve ontwerpprocessen is het van belang dat er gelet wordt op het creatieve aspect (in vormgeving), omdat creativiteit in dit soort processen vaak minder ruimte krijgt.

Bewoners

Voor bewoners spelen herinneringen een grote rol bij het beoordelen van hun omgeving. Nu zullen enkele individuele herinneringen voor een ontwerper misschien weinig toegevoegde waarde hebben; als zo'n herinnering gedeeld wordt door een groep bewoners kan dit van groot belang zijn voor een ontwerp. Tijdens participatieve bijeenkomsten is



1. Freedom: freedom in deciding what to do or how to accomplish the task; a sense of control over one's own work and ideas.
2. Good Project management: a manager who serves as a good role model, is enthusiastic, has good communication skills, protects the project team from outside distractions and interference, matches tasks to workers' skills and interests, and sets a clear direction without managing too tightly.
3. Sufficient resources: access to necessary resources, including facilities, equipment, information, funds, and people.
4. Encouragement: management enthusiasm for new ideas, creating an atmosphere free of threatening evaluation.
5. Various Organizational characteristics: a mechanism for considering new ideas, a corporate climate marked by cooperation and collaboration across levels and divisions, an atmosphere where innovation is prized and failure is not fatal.
6. Recognition: a general sense that creative work will receive appropriate feedback, recognition, and reward.
7. Sufficient Time: time to think creatively about the problem, to explore different perspectives rather than having to impose an already-determined approach.
8. Challenge: a sense of challenge arising from the intriguing nature of the problem itself or its importance to the organization (internalized by the individual as a personal sense of challenge).
9. Pressure: a sense of urgency that is internally generated from competition with outside organizations or from a general desire to accomplish something important.

Stimulerende omgevingsfactoren voor creativiteit, Amabile (1996)

dit een inhoudelijk aandachtspunt, waarnaast nog drie aandachtspunten te noemen zijn aan de hand van Rogers' criteria voor innovaties (Rogers, 1995). In de tabel zijn deze criteria vertaald naar de betekenis voor een ontwerp. Deze drie criteria zijn geformuleerd voor de adaptatie van een innovatie bij gebruikers. In ons geval zijn de gebruikers de bewoners van een gebied, en zullen we deze criteria bekijken om te zien hoe ze gerelateerd zijn aan een participatief ontwerpproces (de innovatie).

Het *eerste criterium* is dat een innovatie een duidelijk voordeel moet hebben voor gebruikers. Om mee te doen in een participatief ontwerpproces is het voor bewoners dus van belang dat ze gehoord worden. Actief luisteren door ontwerpers speelt hierbij een grote rol. Voor de opzet van het ontwerpproces betekent dit dat er duidelijk reflectiemomenten worden gepland, waarin bewoners de mogelijkheid krijgen om te reageren op plannen.

Het *tweede criterium* is dat het mogelijk moet zijn voor gebruikers om nieuwe ideeën uit een innovatie te combineren met bestaande waarden, herinneringen en behoeften. Voor een ontwerpproces betekent dit dat de opzet zo moet worden gekozen dat er voldoende tijd is voor bewoners om informatie te verwerken. Er is een bepaalde incubatietijd voor de adaptatie van veranderingen. Daarbij is tussentijdse informatievoorziening van groot belang. Nieuwe opvattingen verwerkt men niet van de een op de andere dag en het komt nog te vaak voor dat beslissingen te snel op elkaar volgen.

Het *derde criterium* is dat de innovatie niet te complex moet zijn. Voor ontwerpprocessen betekent dit dat er voor bewoners een duidelijk aanspreekpunt moet zijn, duidelijkheid over de organisatie, de planning, etcetera. Als organisatorische aspecten voor verwarring zorgen kan dit direct van invloed zijn op de samenwerking tussen ontwerpers en bewoners. Deze criteria zijn niet alleen belangrijk in een ontwerpproces, maar ook in het ontwerp zelf. Als het nieuwe ontwerp als de innovatie wordt beschouwd, wijst dit derde criterium op de helderheid tussen ontwerpers en bewoners.

Landschapsarchitecten kijken naar

andere aspecten van het landschap dan bewoners. Na een gebiedsanalyse kan het voor een ontwerper duidelijk zijn dat er een verbinding gelegd moet worden tussen twee natuurgebieden, maar een bewoner zal het verband niet zien tussen de geplande houtwallen in zijn wijk en het natuurgebied tien kilometer verderop. Door goed te communiceren over de situatie kan er veel weerstand vermeden worden. Bewoners zullen ook beter in staat zijn mee te denken over mogelijkheden, omdat ze begrijpen welke uitgangspunten gehanteerd worden.

Aandachtspunten bij interactieve ontwerpprocessen

Na een literatuurstudie zijn er twee ontwerpprocessen geanalyseerd waarbij bewoners geconsulteerd werden. Er ging veel goed, maar er zijn ook lessen geleerd waar de volgende keer rekening mee gehouden kan worden. Om het overzichtelijk te houden zijn de conclusies van deze twee projecten verdeeld in drie groepen: 1) de inhoud van een interactieve bijeenkomst; 2) het proces in een interactieve bijeenkomst; 3) het totale ontwerpproces.

1. *De inhoud van een interactieve bijeenkomst*
Het NIMBY-concept wees er al op, en uit de twee veranderingsprocessen bleek het ook weer: bewoners kijken

voornamelijk naar de ruimte om hun huis. Als er kaarten worden getoond zijn bewoners geïnteresseerd in de veranderingen die zich voordoen om hun woning, terwijl een sterke mening over overige plaatsen vaak uitblijft. Voor de effectiviteit van conversaties over nieuwe ontwerpen is het nuttig de gesprekken zo gericht mogelijk te houden en goed te overwegen welke bewoners belang hebben bij het ontwerpproces en dus erbij betrokken dienen te worden. Hierdoor hebben betrokkenen meer inspraak en kan er beter gereflecteerd worden op de argumenten van bewoners.

Als het eerste gesprek met bewoners plaatsvindt na een landschapsanalyse van het gebied heeft dit meerdere voordelen. Bewoners horen graag betrokkenheid van ontwerpers, dit heeft een positieve invloed op de samenwerking. Daarnaast kunnen ontwerpers ideeën geven, toekomstbeelden schetsen. Dit was in één casus erg interessant: het gaf bewoners een denkrichting. Mede hierdoor kon er helder en gericht gecommuniceerd worden over het veranderingsproces.

Bewoners hebben er baat bij niet te lang te moeten wachten op de toekomstvisie van ontwerpers. In een project waren er veel bijeenkomsten zonder dat bewoners

Innovatie	Participatief ontwerpproces	Nieuw ontwerp
Een duidelijk voordeel voor gebruikers	Er wordt actief geluisterd naar bewoners, argumentatie is hierbij belangrijk	Argumenten van bewoners worden gebruikt in het nieuwe ontwerp
Het kunnen combineren van nieuwe ideeën met bestaande waarden, herinneringen en behoeftes	De planning van het project moet rekening houden met de incubatietijd voor acceptatie van nieuwe ideeën en beelden voor bewoners	In het ontwerp wordt er rekening gehouden met herinneringen, en waarden die bewoners aan het landschap hechten
Niet complex	De organisatie en planning van het project moet duidelijk zijn voor bewoners	Openheid: geen onduidelijkheden tussen ontwerpers en bewoners

Criteria voor ontwerp en ontwerpproces

duidelijkheid kregen over het toekomstbeeld van hun omgeving. Het bleek hieruit dat bewoners die komen voor een bijeenkomst voor een ontwerpproces gericht zijn op het ontwerp. Voorfasen of analysefasen met bewoners zullen kort gehouden moeten worden om verwarring te voorkomen.

2. Het proces in een interactieve bijeenkomst

Duidelijkheid over de planning van een ontwerpproces is vaak een cruciaal punt. Tijdens het ontwerpproces kan hier rekening mee worden gehouden door verschillende personen aan te stellen voor het planningsgedeelte en het ontwerptraject. Het planningsgedeelte hoort bij een veel groter transformatieproject (hierbij horen regelingen en grondaankopen e.d.) terwijl een ontwerper in een kleiner gedeelte van het project meedraait. Om het vertrouwen van bewoners te krijgen is het handig een onderscheid te maken tussen het ontwerpproces en de rest van het project. Het bleek een groot voordeel dat er tijdens interactieve bijeenkomsten naast de ontwerper ook mensen van het projectteam aanwezig waren. Vragen werden verdeeld in procesvragen en ontwerp vragen, hierdoor kon er gericht gesproken worden.

Ook werd op deze manier een scheiding gecreëerd tussen de ontwerpers en projectteam zodat het eventueel verloren vertrouwen in het projectteam minder uitwerking vond in het ontwerpproces.

Voor het leerproces is het van belang dat ontwerpers aan het begin van een bijeenkomst weten welke vragen bewoners hebben en wat voor informatie ze verwachten. Men kan zo gefocust zijn op het ontvangen van bepaalde informatie dat alle andere details niet opgenomen worden. Hier zal rekening mee gehouden moeten worden.

3. Het totale ontwerpproces

Projectmedewerkers zullen bereikbaar moeten zijn tijdens een ontwerpproces. Dit om te voorkomen dat landschapsarchitecten het aanspreekpunt worden voor alle organisatorische vragen. Een werkruimte van ontwerpers in het gebied zelf werd als zeer positief ervaren. Voor bewoners werd de stap om even contact op te nemen met de ontwerpers een stuk kleiner.

Boeren in het plangebied zullen ingelicht moeten worden voordat het interactieve ontwerpproces start. Alle regelingen, procedures en rechten van hen zullen duidelijk moeten zijn. Tevens zullen deze regelingen voor boeren bij bewoners bekend moeten zijn. Mensen vormen meningen over de stand van het project alvorens het ontwerpproces is gestart. Als er in het gebied een negatieve toon heerst doordat boeren "geen zeggenschap zouden hebben" duurt het lang eer mensen bereid zijn om mee te denken in een ontwerpproces.

De opzet van het interactieve proces hangt nauw samen met de informatie die de landschapsarchitect tijdens het traject kan verwerken. Regelingen en procedures die afgerond zijn bepalen mede het kader waarbinnen de ontwerper kan werken. Met duidelijke informatie richting bewoners kunnen ontwerpers op verschillende momenten in het ontwerpproces specifieke vragen stellen aan deze groep. Hierdoor kunnen wensen (met argumentatie) van bewoners onder een bepaald onderdeel worden geplaatst en is een omvangrijke wensenlijst nagenoeg uitgesloten. In de planning zal daarom vooraf al duidelijk moeten zijn wanneer bepaalde informatie beschikbaar komt, omdat dit grote invloed heeft op de planning en invulling van bewonersbijeenkomsten.

De reden waaróm mensen bepaalde aspecten in het landschap belangrijk vinden is voor ontwerpers interessanter dan de landschappelijke elementen an

sich. Toch wordt er nog veel aandacht gevestigd op de wensenlijst van bewoners. Door met argumenten van bewoners te werken vestig je minder aandacht op het strakke programma van eisen. Zo kunnen bewoners in een park graag bomen willen, terwijl ze bedoelen dat ze op zonnige dagen in de schaduw kunnen verblijven. Door deze focus op argumentatie blijven er meer opties over voor invulling en kunnen ontwerpers meer creativiteit gebruiken. Het biedt meer flexibiliteit en het komt de tevredenheid van beide partijen ten goede.

Literature

Amabile, T.M. (1996). *Creativity in Context*. Oxford and Colorado: Westview Press

Pretty et al. (1995). *Participatory Learning and Action. A trainers' Guide*. London: IIED

Rogers, E.M. (1995). *Diffusion of Innovations*. 4th edition. New York: The Free Press

Summary

This paper is a summary of research that has been done on participation processes in landscape architecture. Within these processes seven main types of interactions can be distinguished. If designers want to work together with inhabitants in a design process they should be aware of the choice of interaction they make. This choice has consequences for their way of working. More and more designers choose to work with one of these interactions: the consultation process. Two of these processes have been observed in the field, which has lead to a number of conclusions which could well be of value to landscape architects.

