



ONTWERP
VEILIGE
OMGEVING



HANDLEIDING

Ontwerpatelier

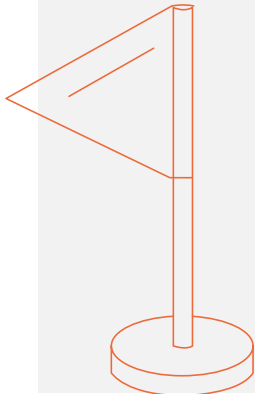


HANDLEIDING ONTWERPATELIER

Een ontwerpatelier is een werkvorm waarin een team van mensen samen aan de slag gaat om een stedenbouwkundige- of omgevingsvisie of een stedenbouwkundig ontwerp voor een plangebied te realiseren.

THINK OUTSIDE THE (ONTWERP)BOX

Een ontwerpatelier is een werkvorm die enthousiasmeert. Deelnemers worden uitgedaagd na te denken over wat de beste manier is om een opgave te realiseren en deze ook in een ontwerp vorm te geven. Dit doet een beroep op de creativiteit, maar ook op de vaardigheid om goed naar elkaar te luisteren en meerdere belangen met elkaar te verenigen in het eindresultaat. Doordat er een gezamenlijk eindbeeld gevisualiseerd wordt zien deelnemers hun eigen inbreng in het proces daadwerkelijk terug. Het gevoel om met meerdere disciplines samen een mooi ontwerp gemaakt te hebben dat voldoet aan de ontwerpprincipes van alle vakgebieden levert deelnemers veel voldoening op én zorgt voor een optimaal ontwerp.



WAARVOOR ZET JE EEN ONTWERPATELIER IN?

Een ontwerpatelier kan voor verschillende doelen ingezet worden.

Zo kan het concreet gebruikt worden voor het maken van een stedenbouwkundige schets of een omgevingsvisie. Maar ook kan het eerder in het ontwerpproces ingezet worden voor het definiëren van ontwerpcriteria of randvoorwaarden waaraan het ontwerp moet voldoen. Ook is het gebruik als een onderwijskundige werkvorm denkbaar, waarin de theorie in de praktijk wordt gebracht. Ten slotte kunnen meer procesmatige doelen nagestreefd worden, zoals het faciliteren van een gesprek tussen verschillende disciplines met verschillende belangen.

MEERDERE WERKVORMEN

Bij het maken van een stedenbouwkundig ontwerp wordt er meestal voor gekozen om een multidisciplinair team samen te stellen en dit team aan de slag te laten gaan met een ontwerpogave en bijbehorende ontwerpcriteria. Maar afhankelijk van de doelen van het ontwerpatelier kan ook een andere invulling mogelijk zijn. Zo kan een bewuste keuze gemaakt worden over:

1. Eén of meerdere ontwerpogaven
2. Eén of meerdere ontwerpteams
3. Mono- of multidisciplinair ontwerpteam
4. Ontwerpcriteria meegeven of laten formuleren

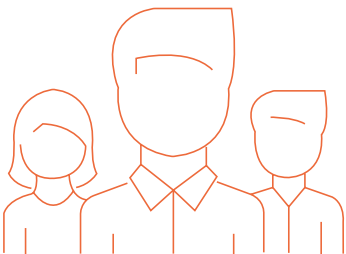


Ad 1. Eén of meerdere ontwerpogaven

In een fase waarin er nog veel vrijheid is in de nieuwe invulling van het gebied kan het interessant zijn voor één gebied verschillende ontwerpogaven uit te werken, die naderhand naast elkaar gelegd kunnen worden. Als er al een gerichte opgave is voor een gebied is het interessant om dezelfde opgave door verschillende teams te laten uitwerken om op die manier meerdere uitwerkingen voor het gebied te verkrijgen.

Ad 2. Eén of meerdere ontwerpteams

Een ontwerpatelier is bij uitstek geschikt om teams met elkaar te laten samenwerken. Afhankelijk van het aantal personen dat men met elkaar wil laten samenwerken kan er dus één team of juist een aantal teams samengesteld worden. Als men veel varianten wil laten bedenken is het zinvol meerdere teams in te zetten, zodat zoveel mogelijk denkracht en creativiteit benut kan worden.





Ad. 3 Mono- of multidisciplinair ontwerpteam

Bij een integrale ontwerpogave is het belangrijk om een multidisciplinair team samen aan de ontwerptafel bijeen te brengen. Indien er nog onduidelijkheid is over de uitwerking van specifieke monodisciplinaire ontwerpcriteria kan het handig zijn eerst monodisciplinaire ontwerptafels te organiseren. Door te focussen op één specifiek thema (bijvoorbeeld veiligheid of gezondheid) kunnen deelnemers zich een beeld vormen van de kansen en beperkingen die het onderwerp met zich meebrengt en kunnen er specifiek op dat onderwerp gerichte ontwerp oplossingen bedacht worden.

Ad. 4 Ontwerpcriteria meegeven of laten bedenken

Er zijn gevallen waar de ontwerpcriteria voor een bepaald gebied al duidelijk zijn. Maar een ontwerpatelier kan ook juist gebruikt worden om de ontwerpcriteria die men zou willen hanteren te achterhalen. Door de deelnemers aan de slag te laten gaan en naderhand te vragen naar de onderbouwing van hun keuzes wordt duidelijk waar de deelnemers op gelet hebben en wat zij belangrijk vonden in het ontwerp.

Ook het achtereenvolgens toepassen van verschillende werkvormen kan interessante resultaten opleveren: bijvoorbeeld eerst een aantal teams monodisciplinair aan de slag laten gaan met elk hun eigen ontwerpcriteria en de deelnemers vervolgens herverdelen in multidisciplinaire teams, met multidisciplinaire ontwerpcriteria.

SLIMME TIPS & TRICKS

Bij het opzetten en uitvoeren van een ontwerpatelier is het belangrijk met een aantal zaken rekening te houden:

- Ontwerpprincipes met betrekking tot sociale veiligheid en externe veiligheid kunnen fijne handvaten zijn om tot een ontwerp te komen.
- De ontwerpogave moet herkenbaar en duidelijk zijn en passen bij het plangebied.
- Er moet iemand aanwezig zijn die een goede toelichting kan geven op de ontwerpogave en het plangebied
- Bij fictieve casuïstiek is het belangrijk een duidelijke rolverdeling te hanteren binnen het ontwerpteam.
- Bij zowel fictieve casuïstiek als bestaande casuïstiek is het handig om minimaal een voorzitter aan te wijzen die een toelichting kan geven op het ontwerp en een opdrachtgever die de ontwerpogave kan toelichten.
- Er moet iemand aanwezig zijn die de tijdsindeling van het ontwerpatelier bewaakt. Een suggestie voor de indeling van een ontwerpessie is weergegeven onder het kopje 'planning ontwerpatelier'.
- Het gemiddelde aantal deelnemers voor het ontwerpatelier is 15.
- Deelnemers kunnen geënthousiasmeerd worden door onder andere informatie op www.ontwerpveiligeomgeving.nl. Op deze website is veel beeldmateriaal van ontwerpateliers te raadplegen.
- Op de website www.ontwerpveiligeomgeving.nl is een algemeen format van een presentatie beschikbaar.



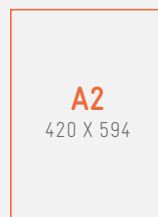
ontwerpveiligeomgeving.nl

PRAKTISCHE AANDACHTSPUNTEN

Voor een ontwerpatelier wordt een kaart van het plangebied en driedimensionaal ontwerp materiaal ter beschikking gesteld door de organisator (schuimblokken, karton, stof, kurk etc.)

KAART

De kwaliteit van de kaart en de gegevens op de ondergrond sturen voor een belangrijk deel het ontwerpproces. Het is dan ook van belang de thema's/gegevens die meegenomen moeten worden in het ontwerpproces, op de kaart te plaatsen. Uit ervaring blijkt dat men anders geen of onvoldoende rekening houdt met deze informatie. Er wordt aangeraden om een kaart op A0 formaat te laten afdrukken, met een schaal van 1 op 1000.



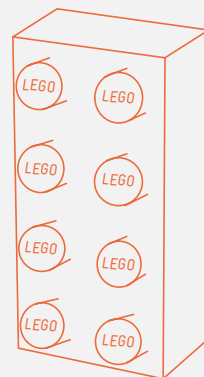
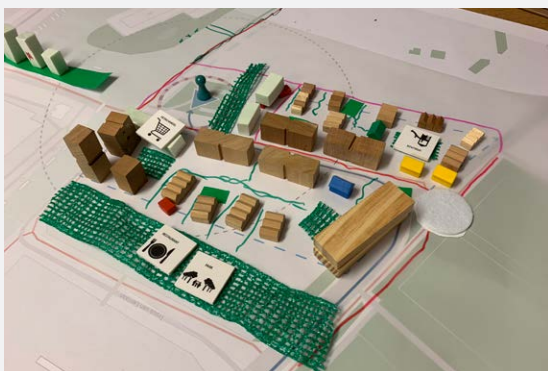
1:1000

BOUWMATERIALEN

Voor een ontwerpatelier kunnen verschillende materialen gebruikt worden, elk met hun voor- en nadelen:

→ Lego

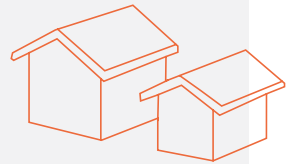
Stevig, bouwt makkelijk, op schaal. Ontwerpogave en ondergrond moeten passen bij de schaal van de lego-blokjes.





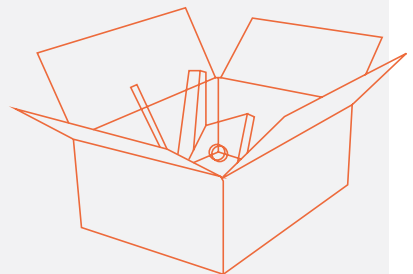
→ Huisjes van het Monopoly spel

In geval van woningbouw heel handig. Zorgt voor een duidelijke opgave. Bijvoorbeeld de 50 woningen moeten geplaatst worden. Weinig variatie in bouwvormen. Ontwerpopgave en ondergrond moeten sterk passen bij het aantal en de maat van de monopolie-huisjes.



→ Knutseldoos

Vraagt meer van de creativiteit. Alles is mogelijk. Deze variant wordt vaak gebruikt bij een meer globale bouwopgave of op visie-niveau.



Voorbeelden van ontwerpateliers door OVO:

- Gelderland (integrale)
- DCMR (samenwerking geluid en externe veiligheid)
- Landelijk congres Omgevingsveiligheid
- Bouwsteentraject Omgevingsveiligheid

PLANNING ONTWERPATELIER VOORBEELDEN

EEN ONTWERPATELIER PER THEMA:

| | |
|-----------------------------------------|---------------|
| Toelichting | 10.30 - 10.45 |
| Inleiding en problemen in kaart brengen | 10.45 - 11.00 |
| Ontwerpen voor veiligheid | 11.00 - 12.00 |
| Terugkoppeling | 12.00 - 12.15 |

Lunch

INTEGRAAL (MULTIDISCIPLINAIR) ONTWERPEN:

| | |
|----------------------------------------|---------------|
| Ontwerpen voor veiligheid & gezondheid | 13.30 - 15.00 |
| Terugkoppeling | 15.00 - 15.15 |

Pauze

| | |
|----------------------------------------|---------------|
| Ontwerptafel met aanwezige bestuurders | 15.30 - 16.00 |
| Plenaire terugkoppeling | 15.30 - 16.00 |

EEN ONTWERPATELIER MET VERSCHILLENDE THEMA'S:

- Externe veiligheid
- Waterveiligheid
- Gezondheid

| | |
|--------------------------------------------------|---------------|
| Inleiding en problemen in kaart brengen | 10.45 - 11.00 |
| → <i>Verkenning problematiek en kennismaking</i> | |
| Ontwerpen voor veiligheid | 11.00 - 12.00 |
| → <i>Schetsen en maquette maken</i> | |
| Terugkoppeling | 12.00 - 12.15 |
| → <i>Pitch in 3 minuten</i> | |

Voorzitter / Notulist-terugmelder / Bouwmeester

