

Design Innovation Updates

De Design Innovation Updates verdiepen het concept van ontwerpkracht, door inspiratie en handvatten te bieden uit de praktijk van ontwerpers en onderzoekers. Ontwerpkracht is het vermogen om passende en effectieve interventies te ontwikkelen, die samenleving en sectoren verder brengen. Doordat creatieve bedrijven en professionals elk een unieke combinatie van kennis, vaardigheden en maatschappelijke gedrevenheid in huis hebben – en deze op een eigen manier toepassen – kent ontwerpkracht vele vormen. Aan de basis van de Updates staan de CLICKNL Design Innovation Sessions, gehouden tijdens de Dutch Design Week 2024.



Update #1

Mens en natuur centraal in ontwerp en ontwikkeling van de leefomgeving

De rol van de ontwerper transformeert. Ontwerpers die eerder vooral werkten aan diensten en producten voor opdrachtgevers, zijn steeds vaker degenen die zelf verandering initiëren, betrokkenheid organiseren en ontwikkeling orkestreren. Een van de domeinen waar deze beweging zichtbaar is, is in de ontwikkeling van de leefomgeving. In deze Design Innovation Update zoomen we daarom in op de praktijk van ontwerpers en onderzoekers die door inzet van ontwerpkracht omgevingen mens- en natuurgericht ontwikkelen.



Vanuit ontwerpkracht de natuur ondersteunen en helpen

Als service designer en innovator heeft Erik Roscam Abbing decennialange ervaring in het aanwakken en inspireren van het innovatievermogen van organisaties. Inzichten uit zijn praktijk deelde hij onder meer in het boek Brand-Driven Innovation en als docent bij de TU Delft. Sinds enkele jaren zet hij zijn ontwerpkracht in voor het waterbestendig ontwikkelen van steden, en het behoud van walvissen.

Erik: 'Ik heb een passie voor alles met water. Het aardt me, brengt me tot rust, en trekt me aan. Om in te zwemmen, op te varen, of langs te wandelen. Maar ook om op te wonen, goederen en mensen te vervoeren, voedsel te verbouwen, of energie mee op te wekken. Water is echt een bron voor van alles. Misschien heeft dit te

maken met mijn jeugd, want ik ben geboren in Seattle. Door de ligging aan het water is de stad omgeven door waanzinnige natuur, zijn er veel verhalen waarin water een hoofdrol speelt, en zijn ook walvissen nauw verbonden met stad en historie.

Deze achtergrond werkt denk ik door in de keuzes die ik maak. Zo had ik in de covid-jaren een ontwerp bureau. Doordat het in die tijd rustiger was hadden we ruimte om op adem te komen. Die kans grepen we aan om naar onze eigen *carbon footprint* te kijken, en manieren

'Hoe de natuur werkt is echt waanzinnig, het zit zo prachtig in elkaar. Dat kun je niet ontwerpen.'

te vinden om deze terug te dringen. Wat mij vooral interesseerde waren *nature based solutions*. Mijn oog viel toen op de rol van walvissen en fytoplankton in het tegengaan van klimaatverandering. Fytoplankton is een zoutwater-alg die veel CO2 uit de atmosfeer haalt. Walvissen zijn op hun beurt essentieel voor fytoplankton, omdat hun poep nodig is voor de fotosynthese van het plankton. Dit ecosysteem is verantwoordelijk voor de opname van zo'n 40% van de CO2 die wij uitstoten, en voor de productie van ongeveer 50% van de zuurstof die wij inademen.

Hoe de natuur werkt is echt waanzinnig, het zit zo prachtig in elkaar. Dat kun je niet ontwerpen. Maar je kunt het wel ondersteunen en helpen. Dit bracht me op het idee dat walvisbehoud een veel bewustere manier kan zijn om met je carbon footprint om te gaan, dan het planten van bomen en andere vormen van *carbon offsetting*. Er bestonden nog geen walvisondersteunende programma's, dus ik ben gelijk in de pen geklommen, heb een prototype ontworpen, en ben daarmee de wereld ingegaan. Met de Whale and Dolphin Conservation heb ik vervolgens het Climate Giants-programma geïnitieerd, waarin directie, biologen, financiële experts, *branding agencies* en fondsenwervers samenwerken.

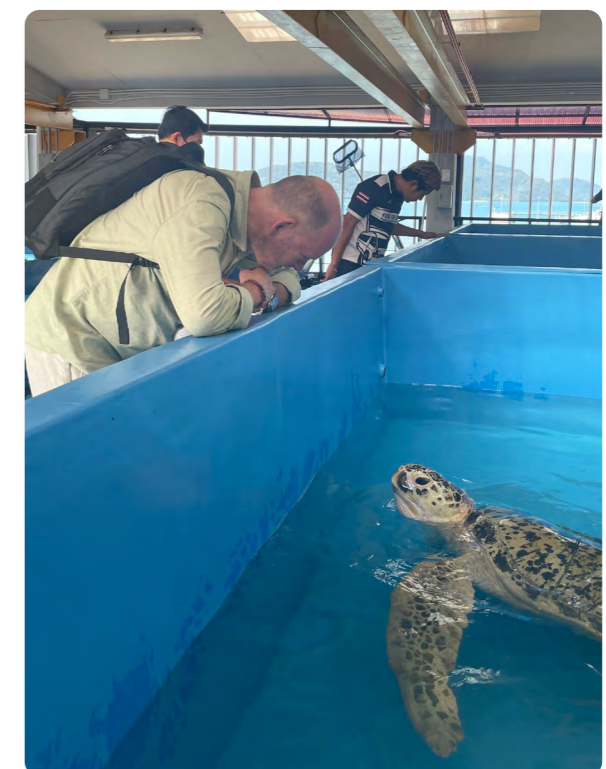
Daarna ben in toegetreten tot het kernteam van Whale Guardians. Met hen ontwikkel ik een soort Google Maps, waarmee rederijen walvissen in verschillende seizoenen kunnen vermijden. Aanvaringen zijn namelijk een van de belangrijkste doodsoorzaken voor grote walvissoorten. Tegelijk zorgt de toepassing dat schepen niet veel meer diesel verbruiken en te allen tijde veilige routes volgen. Met projecten als deze probeer ik op een nieuwe manier waarde te creëren: hoe kunnen we in harmonie met de natuur leven, maar tegelijk zorgen dat er uitvoerbare businessmodellen ontstaan voor alle stakeholders?

Wanneer ik aan projecten als deze begin, is het creëren van een lonkend perspectief een belangrijke eerste stap. Hoe zou iets eruit kunnen zien? Wat zou er kunnen zijn in de toekomst? Een van mijn vaardigheden als ontwerper is dat ik me dit levendig voor kan stellen. Wat ik in die toekomst zie, probeer ik

'Ontwerpkracht betekent voor mij dat je verbeeldingskracht en een lonkend perspectief, kunt combineren met het proces en de weg ernaartoe.'

vervolgens naar voren te halen en vast te leggen in schetsen en verhalen: dit is de doelgroep, dit is de klantreis, zo komen ze in aanraking met ons, dit is de waarde die we samen kunnen creëren - en dit moeten we gaan bouwen en doen om samen op pad te gaan naar dat doel.

Op dit pad naar de toekomst ga je ook heel veel hordes tegenkomen. Ontwerpkracht betekent voor mij dat je verbeeldingskracht en een lonkend perspectief, kunt combineren met het proces en de weg ernaartoe. Een gedeeld verhaal, een *shared purpose*, kan je helpen de troepen in beweging te krijgen en de motivatie te geven om in het proces samen over hordes te springen. Daarvoor is het wel belangrijk dat iedereen vanaf het begin dat verhaal voelt en het zich eigen maakt. En dat je - als een schipper - te midden van onzekerheden en veranderingen toch een heldere route uit weet te stippelen, je gasten een veilig gevoel geeft, en ze enthousiasmeert om uitdagingen samen aan te gaan.'





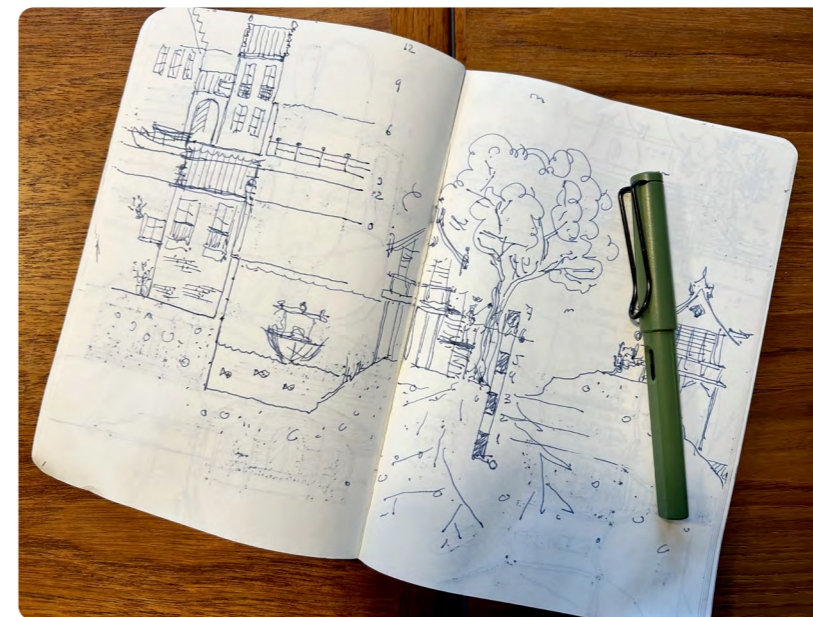
Een shared purpose als inspiratie voor co-creatie

Erik: ‘Naast mijn werk op het gebied van walvisbehoud werk ik aan het vergroten van de waterbestendigheid van steden, in Nederland maar ook in Thailand. Ook hierin is een shared purpose van grote waarde om beweging te creëren. Zo ontstond tijdens een project rondom leefgebieden die met grote overstromingen kampten de *hook* Living with Water. Toen deze er eenmaal was, ging het een eigen leven leiden bij betrokkenen en ontstonden er allerlei ideeën. Ze maakten het zich zo eigen, dat ze het gevoel kregen dat ze het zelf hadden verzonnen. Dat is wat ik als ontwerper wil bereiken.

‘Een leidende rol kun je als ontwerper alleen vervullen als je niet alleen het proces faciliteert, maar ook inhoudelijke expertise en visie toont.’

Vanuit de sessies zijn schetsen ontstaan, die laten zien hoe Living with Water doorwerkt in plannen. Ze verkennen antwoorden op de vraag hoe we samen kunnen leven met water. Hoe maken we alles per boot bereikbaar? Hoe bevoorraden we winkels? Hoe zorgen we dat je ook met een rolstoel overal kunt komen? Door meningen visueel te maken zorg je voor inzicht bij betrokkenen, en toon je ook de gezamenlijkheid. Daaruit ontstaan gedragen ontwikkelpaden en klantreizen. Ik ben er namelijk van overtuigd dat je alleen samen verder komt – *only together*.’

Deze leidende rol kun je als ontwerper alleen vervullen als je niet alleen het proces faciliteert, maar ook inhoudelijke expertise en visie toont. Zorg dat je ergens verstand van hebt. Verdiep je in de gemeenschappen, in de geest van de plek, in de werking van de natuur. Vind er wat van. En wees tegelijk niet naïef en realiseer je dat je niet alles op kunt lossen.’



Erik Roscam Abbing

Publieksinzichten

‘Het is een uitdaging om een gedeelde richting te creëren, maar dan ook – iteratief, adaptief – koersvast te werken. Je hebt in langdurige samenwerkingen bijvoorbeeld te maken met wisselingen van de wacht, politieke verschuivingen en veranderingen bij bedrijven.
– Yasemin Arslan, gemeente Eindhoven

‘Wijkaanpak Mobiliteit in Rotterdam laat zien hoe we met ambtenaren en betrokkenen de wijk in zijn gegaan om mensgericht beleid te maken. De uitdaging is hoe je jezelf echt kunt inleven in – en ontwerpen voor – wijken, terwijl je tegelijk rekening houdt met een toekomstbeeld.’
– Kate Spierings, Ideate



De menselijke maat in de dichtbebouwde stad

De Zuidas in Amsterdam staat bekend als kantoreengebied met een hoge dichtheid. Vanuit de Omgevingsvisie van de gemeente Amsterdam is de doelstelling ontstaan om toe te werken naar een menselijke metropool in 2050. Vanuit deze stip op de horizon, een *shared purpose*, onderzoeken gemeente en lectoraat **Bouwtransformatie** van de Hogeschool van Amsterdam hoe je het menselijk perspectief kan integreren in stedelijke ontwikkeling.

Stedenbouwkundige Jaap Brouwer, gemeente Amsterdam: 'We werken aan een stad met meerdere kernen. Elk van die kernen moet levendig en vanuit de mens ontworpen zijn, en geen plek zijn waar je alleen maar in en uit gaat. In lijn hiermee willen we de Zuidas in Amsterdam transformeren van een meer traditioneel kantoreengebied naar een social

business district. Een plek waar niet het geld centraal staat, maar waar ruimte is voor menselijke interactie.'

Frank Suurenbroek, lector Bouwtransformatie: 'De Zuidas is een voorbeeld van een stedelijk gebied met een hoge dichtheid. Om aan de woningnood

tegenoet te komen, wordt de komende jaren veel nieuwbouw in hoge dichtheden binnen onze steden bijgebouwd. De Zuidas biedt al lessen. Ons onderzoek richt zich op de vraag welke ontwerp oplossingen bijdragen aan een menselijke maat en goede leefomgeving, wanneer er sprake is van hoge dichtheden. Hiervoor zetten we neuroarchitectuur in om de beleving van gebruikers op straatniveau te meten. Doen de toegepaste

'Een plek waar niet het geld centraal staat, maar waar ruimte is voor menselijke interactie.'

ontwerp oplossingen op ooghoogte waarvoor ze beoogd zijn? Waar kijk je naar? En hoe draagt dat bij aan het bewegen door, en verblijven in, deze gebieden?'

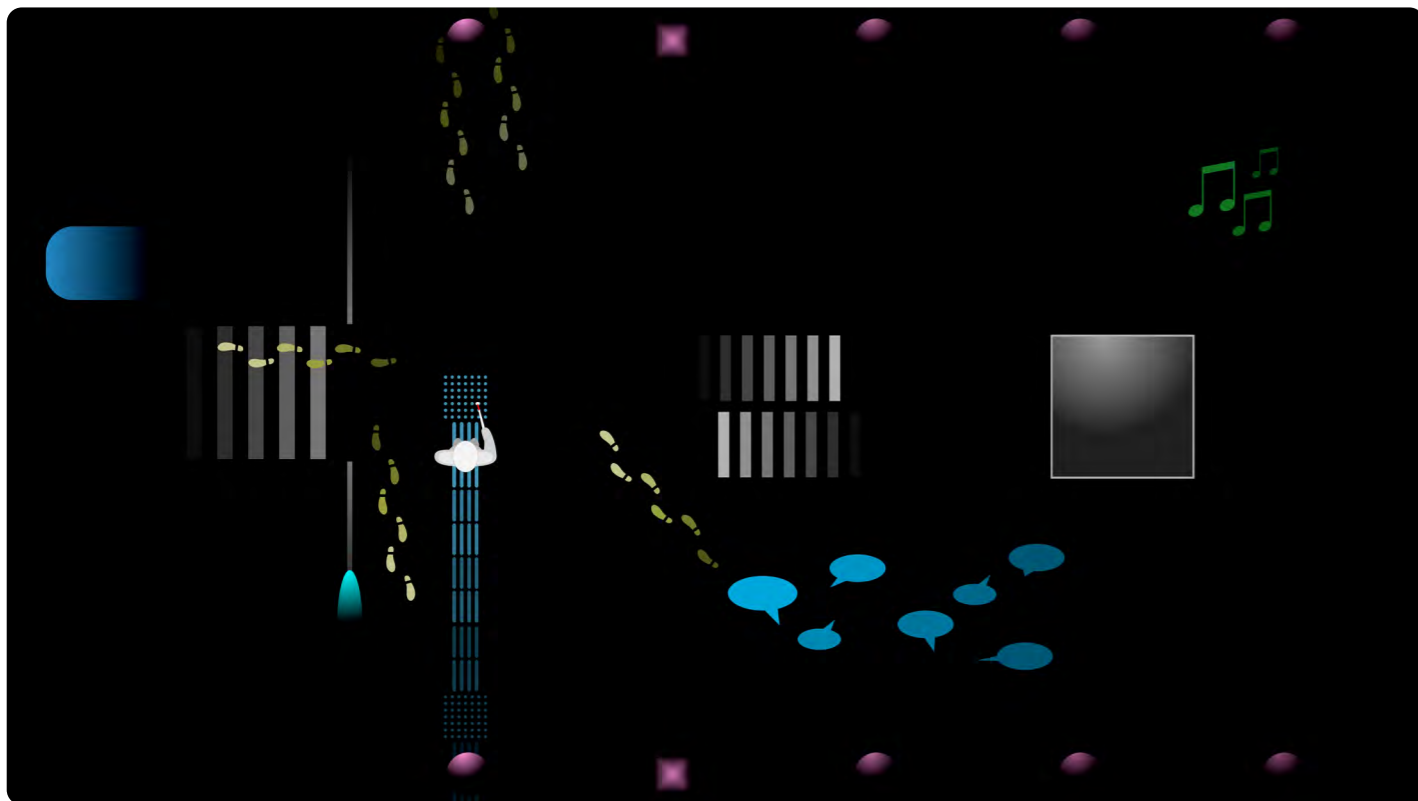


Jaap Brouwer en Frank Suurenbroek

Publieksinzichten

'Menselijke verbinding is een waarde die steeds vaker wordt meegenomen in de ontwikkeling van steden, vooral in Europa. Dit project laat het belang zien van grondig onderzoek naar wensen en behoeften, en hoe je deze kunt toepassen in een ontwerpproces.' – Vitória

'Met Cocosmos hebben we de Toolbox Bewegingsvrijheid ontwikkeld, die handvatten biedt voor inwoners, bestuurders, woningcorporaties en gemeentes die aan de slag willen met het mobiliteitsvraagstuk in een (nieuwe) buurt.'
– Philémonne Jaasma, Cocosmos



Afbeelding 1. Wat hoor je?

Een rijk en gelaagd geluidsontwerp voor wayfinding

In het ontwerpen voor de leefomgeving is het gemakkelijk om alleen uit te gaan van de dominante gebruiker. Maar hoe ontwerp je de leefomgeving inclusief en betrek je ook minderheidsgroepen, zoals blinden en slechtzienden? Mijksenaar Lab doet hier met ervaringsexperts, partners en geluidsontwerpers onderzoek naar en laat zien dat je alleen samen, *only together*, tot nieuwe ontwerptalen voor de leefomgeving kunt komen.

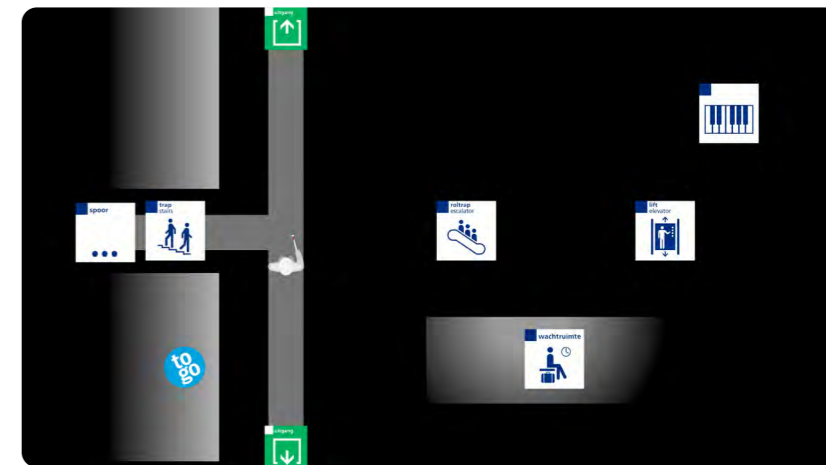
Fenne Roefs, directeur Mijksenaar Lab: 'Wayfinding design maakt veel gebruik van visuele elementen als verlichting, kleuren en bewegwijzering. Blinde mensen vertrouwen echter

vooral op hun gehoor. In wayfinding design is dit perspectief onderbelicht. Om van blinde ervaringsexperts te leren hoe zij hun weg vinden in de omgeving, ben ik daarom met geluidsontwerpers Bas de Bruin en Paul Wienk naar Utrecht Centraal gegaan.

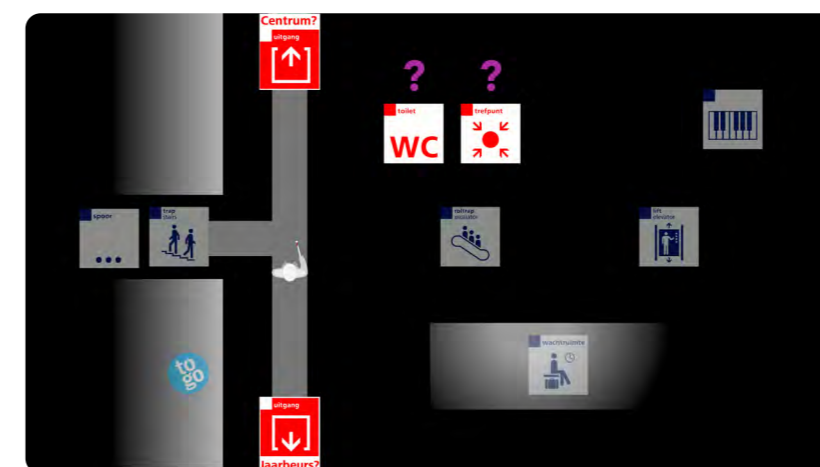
Stel jezelf eens voor dat je over het station loopt (afb. 1). Bij binnenkomst hoor je het geluid van de in- en uitcheckpoortjes. Eenmaal daardoorheen hoor je links het geluid van de roltrappen, waardoor je weet dat daar een

'Wat zo ontstaat is een mentale kaart van het station, die blinde ervaringsexperts opbouwen vanuit geluiden in de omgeving.'

perron moet zijn. Je hoort het rollen van het balletje van je taststok. Het geluid van pratende mensen aan je rechterkant. Wat zo ontstaat is een mentale kaart van het station, die blinde ervaringsexperts opbouwen vanuit geluiden in de omgeving (afb. 2). Maar die mentale kaart is niet compleet en sommige plekken zijn moeilijk te vinden als je niet kunt zien. Het toilet bijvoorbeeld, of het trefpunt (afb. 3).



Afbeelding 2. De mentale kaart.



Afbeelding 3. Wat is niet te horen?

Wat we willen doen is geluidsontwerp inzetten om de ruimtelijke leesbaarheid en ervaring van de omgeving te verbeteren, en plekken als deze beter vindbaar te maken. We willen dat het geluidsontwerp voor wayfinding net zo rijk en gelaagd wordt als het visuele ontwerp. Met intuïtieve geluiden die op meerdere plekken werken.'



Fenne Roefs, met Bas de Bruin en Paul Wienk

Publieksinzichten

'Een project dat hierop aansluit is het ontwerp van een nieuwe generatie kaartverkoopautomaten van het GVB. Hiervoor werkten we met Massive Music aan het geluidsontwerp.'

– Anna Offermans, Fabrique

'Projecten voor de leefomgeving kunnen alleen succesvol zijn als transdisciplinaire teams, waarin expertises met elkaar vermengen, co-creëren met ervaringsexperts en gemeenschappen.'

– Abke Geels, Muzus



De verschuivende rol van de ontwerper

Met de Agenda Ontwerpkracht zetten de Topsector Creatieve Industrie en CLICKNL in op het versterken van de vaardigheden van ontwerpers, zodat zij een belangrijke rol kunnen spelen in het ontwerpen aan transitie. Bart Ahsmann, directeur CLICKNL, en Jann de Waal, boegbeeld van de Topsector Creatieve Industrie, reflecteren op verschuivingen in het ontwerpveld en hoe ontwerpkracht bij kan dragen aan mens- en natuurgerichte ontwikkeling van de leefomgeving.

Bart: 'Alleen samen, of *only together* zoals Erik aangeeft, klinkt misschien logisch, maar is een belangrijk inzicht voor het ontwerpveld. We kunnen onszelf niet meer in een hokje opsluiten. En we kunnen niet meer de aanname hebben dat ons idee alleen de wereld gaat redden. Dat is voorbij. In plaats daarvan zijn ontwerpers steeds meer verbinders. Ze durven een leidende rol te pakken, een visie

te vormen en dingen in beweging te brengen. In deze aanjagende rol zijn ontwerpers dienstbaar, en geven ze door hun aanpak betrokkenen en gemeenschappen een stem. Tegelijk moet de ontwerper in deze processen niet alles gaan doen.'

Jann: 'De ontwerper is er allang niet meer alleen voor de kopjes. En de uitgesproken

scheidingen tussen domeinen die vroeger scherp konden zijn, zijn nu veel diffuser. Deze verschuivende rol van de ontwerper en vervagende grenzen tussen disciplines vragen wel om rolduidelijkheid bij betrokkenen. Welke expertises heb je in huis? Wie zit er aan tafel, en wie misschien niet? En hoe betrek je een eindgebruiker? Want betrokkenheid faciliteren betekent niet dat je een eindgebruiker op de ontwerpstoel zet. En participatie leidt niet per se tot betere

'We kunnen niet meer de aanname hebben dat ons idee alleen de wereld gaat redden.'

producten, of een sociale omgeving. Vanuit de rol van ontwerper sta je onder meer open voor anderen, luister je, orkestreer je. Dat laten de voorbeelden zien.'



Aan de slag met ontwerpkracht

Benieuwd hoe je de ontwerpkracht binnen jouw praktijk kan versterken? Verdiep je in Key Enabling Methodologies die relevant zijn voor ontwikkeling van de leefomgeving, zoals [Visie en Verbeelding](#), [Participatie en Co-Creatie](#) en [Waardecreatie en Opschaling](#). Geïnteresseerd in de achterliggende visie? Lees de [Agenda Ontwerpkracht](#).

Colofon

Schrijver: Twan Eikelenboom
Fotografie Design Innovation Sessions: Kas van Vliet
Projectbeelden: Erik Roscam Abbing / Coast, Frank Suurenbroek / Lectoraat Bouwtransformatie Hogeschool van Amsterdam, Fenne Roefs / Mijksenaar Lab
Vormgeving: Thomas & Jurgen