

Ontwerpdialoog als integrerend gesprek

Design dialogue as an integrative discussion

Jannemarie de Jonge

Rond de eeuwwisseling deden wetenschap en politiek een nadrukkelijk appel op ruimtelijk ontwerpers. Zo adviseerde de Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid in het rapport 'Ruimtelijke Ontwikkelingspolitiek' (1998) om in de regionale planning veel meer aandacht te schenken aan 'integrerend ontwerpen en ontwerpend onderzoek'. In 2000 schreven vier ministers in de derde architectuurnota dat het hun ambitie is de integrerende en onderzoekende kracht van de ontwerpende disciplines beter te benutten, in het bijzonder op de hogere schaalniveaus en in de verkennende en programmerende fase van planprocessen. Ook de Nationale Raad voor Landbouwkundig Onderzoek, het latere InnovatieNetwerk Groene Ruimte en Agrocluster, werkte in een aantal adviezen en studies deze gedachte verder uit. Hierin lag de nadruk op de bijdrage van ontwerpers aan innovatieprocessen in

Around the turn of the century, science and politics made an explicit appeal to spatial designers. In its 1998 report on Spatial Development Policy, for example, the Netherlands Scientific Council for Government Policy (WRR) recommended that regional planning should focus much more attention on 'integrative design and design-based research'. In 2000, four ministers wrote in *Designing the Netherlands*, the Third Policy Document on Architecture, that their ambition was to make better use of the integrative and investigative power of design-based disciplines, particularly at higher scales and in the exploratory and programming phases of planning processes. The National Council for Agricultural Research, later the Innovation Network for Green Space and Agro Cluster, elaborated on this idea in a number of recommendations and studies. The emphasis lay on the contribution by design-

ers to innovation processes in rural areas where considerable knowledge, experience, and stakeholder interests come together in the design process (Hillebrand et al., 2003; National Council for Agricultural Research, 1998; Rutten & Van Oosten, 1999).

Rather than arising from theoretical considerations about the specific contribution of design to complex planning and renewal assignments, the appeals appear to be inspired much more by a number of successful projects in the spatial domain, in which designers played an important role. An example is the Netherlands Now as Design programme which successfully revitalized national spatial planning in the mid-1980s. To achieve this goal, the private NNAO Foundation organized a process involving more than two hundred designers, researchers, and policymakers. Interdisciplinary teams developed four policy-oriented scenarios for the Netherlands in 2050 which were publicly discussed, published, and presented. Policy innovations for rural areas, such as the national ecological network and the water system approach presented in the 1988 Fourth Policy Document on Spatial Planning, are largely based on experiences from regional and interdisciplinary design studies and have acquired form despite, rather than thanks to, formal planning processes (De Jonge & Van de Windt, 2007).

Misunderstandings

As experience with design-based contributions to national and regional planning was significant and encouraging, the appeal to designers was not completely unexpected. There was, however, no clarification of what makes the design process so special, or what specific added value designers offer in comparison to other disciplines involved in spatial planning.

This is an area which is regularly prone to misunderstandings. There is, for example, a tendency to think that the power of designers primarily lies in their ability to sketch

de landelijke gebieden waar in het ontwerpproces veel kennis, ervaring en belangen van stakeholders samenkomen (Hillebrand et al., 2003; Nationale Raad voor Landbouwkundig Onderzoek, 1998; Rutten & Van Oosten, 1999).

De oproepen lijken niet zozeer voort te komen uit theoretische beschouwingen over de specifieke bijdrage van het ontwerpen aan complexe planings- en vernieuwingsopgaven, maar veel meer geïnspireerd te zijn door een aantal succesvolle acties in het ruimtelijk domein, waarin ontwerpers een belangrijke rol hebben gespeeld. Bijvoorbeeld het programma 'Nederland Nu Als Ontwerp', dat midden jaren tachtig met succes nieuw elan in de nationale ruimtelijke planning heeft gebracht. De private Stichting NNAO organiseerde hiertoe een proces waarin meer dan tweehonderd ontwerpers, onderzoekers en beleidsmakers betrokken waren. Interdisciplinaire teams ontwikkelden vier politiek georiënteerde scenario's voor Nederland in 2050 die publiekelijk werden bediscussieerd, gepubliceerd en geëxposeerd. Ook beleidsvernieuwingen voor het landelijk gebied zoals de ecologische hoofdstructuur en de watersysteembenadering, gepresenteerd in de *Vierde Nota Ruimtelijke Ordening* (1988), zijn in belangrijke mate gebaseerd op ervaringen uit regionale en interdisciplinaire ontwerpstudies. En die eerder ondanks dan dankzij formele planprocessen vorm hebben gekregen (De Jonge & Van de Windt, 2007).

Misverstanden

De ervaringen met de ontwerpende inbreng in de nationale en regionale planning waren veelbetekend en smaakten naar meer. Het appel op ontwerpers kwam dan ook niet uit de lucht vallen. Waar het echter aan ontbrak was een verduidelijking van wat het ontwerpproces dan zo bijzonder maakt. Of wat de specifieke toegevoegde waarde is van ontwerpers ten opzichte van andere disciplines die zich met ruimtelijke planning bezighouden.

Op dit vlak doen zich geregeld misverstanden voor. Zo leeft nogal eens het idee dat de kracht van ontwerpers vooral is dat zij inspirerende toekomstbeelden kunnen schetsen waarmee publiek en politiek kunnen worden verleid. De ontwerper als almachtige visionair en het ontwerpproces als magie. Dit beeld legt niet alleen onrealistische verwachtingen op aan ontwerpers, maar ontkent ook het kritisch vermogen van het publiek.

Ook over de bedoeling van een ontwerp heerst vaak onduidelijkheid. Zeker bij regionaal ontwerpen is het idee van een plan als eindtoestand een misvatting die nog regelmatig opduikt. Een regionaal plan kan fungeren als kompas voor toekomstig handelen voor partijen die het plan hebben omarmd. Het beïnvloedt vooral volgende plancycli die op een operationeel ontwerp kunnen zijn gericht. De effectiviteit van het regionaal ontwerp moet blijken uit de communicatieve waarde: het vermogen om maatschappelijke uitvoeringscoalities te vormen rond (onderdelen van) het plan. De slaagkans daarvan is beduidend hoger als deze maatschappelijke krachten onderdeel zijn van het ontwerpproces in plaats van achteraf geconsulteerd of geïnformeerd worden.

Nieuw beeld

Het ontwerpen wordt dus vaak onterecht beschouwd als synoniem voor het schetsen van een plan als instructie aan de uitvoerders. Deze beperkte opvatting van ontwerpen heeft zich in de vorige eeuw vastgezet in het collectieve beeld over een beroepsgroep. Dit idee van *design by drawing* zoals de ontwerptheoreticus Jones dat heeft benoemd, is typisch voor het – architectonisch – ontwerpen als onderdeel in de keten van een industrieel, gespecialiseerd en in onderdelen opgedeeld productieproces. De huidige tijd, met andere dominante productieprocessen – accent op informatiestromen, communicatie, kennisontwikkeling – vraagt om een nieuw beeld van de

inspiring visions of the future which can seduce both politicians and the general public. This view sees the designer as an all-powerful visionary and the design process as a kind of magic. It not only imposes unrealistic expectations on designers, however, but denies the critical capacity of the general public.

There is also frequently a lack of clarity about the purpose of a design. Certainly in the case of regional designs, the idea of a plan being an end in itself is a common misconception. A regional plan can act as a compass for future actions by parties that have embraced it. It primarily influences subsequent plan cycles which may be aimed at an operational design. The effectiveness of a regional design must be demonstrated by its communicative value, that is the capacity to form social implementation coalitions on the basis of the plan, or parts of it. The chances of success are considerably higher if these coalitions participate in the design process rather than being consulted or informed afterwards.

New perception

Design is thus often wrongly regarded as being synonymous for outlining a plan, as an instruction for those implementing it. This limited perception of design became fixed as part of the collective image of a professional group in the previous century. The idea of what design theorist J. Christopher Jones called 'design-by-drawing' is typical of – architectonic – design as a link in a chain comprising an industrial, specialized and subdivided production process. The current era, characterized by different dominant production processes – with the emphasis on information flows, communication, and knowledge development – requires a new perception of design-based professional groups. Whereas, in the previous century, the designer was seen as a powerful draughtsman emphatically assigned an autonomous position in the production chain, with a specialization accompanied

by clear disciplinary limits, there is now an unmistakable need to abolish those limits and adopt an interdisciplinary and transdisciplinary method of working.

The involvement of designers alone, brilliant as they may be, is not enough to produce satisfying results. The appeal to designers requires clarification of what is expected of them and an insight into the conditions necessary to enable them to fulfil those expectations. The Reconstruction of Sandy Areas design project – a key project from the Third Policy Document on Architecture, within which considerable investments were made in involving design-based disciplines between 2000 and 2005 – demonstrated that this clarity was not readily present among either clients or those in the profession. The consequence was dissatisfaction with process and results (for a case description see: De Jonge, 2009).

What, then, is the real core of design as an intellectual activity, and how can this be interpreted in the reality of regional planning, as it is taking shape in the current network society?¹

What is design?

Designing is a basic human skill and, as an intellectual activity, it can be distinguished from other ways of thinking, such as mathematical reasoning. The Greek philosopher Aristotle's ideas on 'intellectual virtues' are useful in identifying the individual characteristics of design-based thought.

Aristotle makes an primary, key distinction between theory and practice. Theoretical knowledge is thinking for the sake of thinking. It means seeking to know things which are generally applicable, irrespective of who knows them, where, or when. It is knowledge which comes from observing and analysing reality. It describes and explains reality. Theoretical knowledge can be recorded objectively and exist outside the 'knower'.

Practical knowledge is stored in people

ontwerpde beroepsgroepen. Waar in de vorige eeuw de ontwerper als machtige tekenaar juist een autonome plek in de productieketen kreeg toebedeeld en specialisatie gepaard ging met duidelijke disciplinaire grenzen, is er nu een onmiskenbare behoefte om grenzen te slechten en inter- en transdisciplinair te werken.

Het inschakelen van ontwerpers alleen, hoe briljant ze wellicht zijn, is onvoldoende om tot bevredigende resultaten te komen. Het appel op de inzet van ontwerpers vraagt om een verduidelijking van de verwachte bijdrage van de discipline en inzicht in noodzakelijke condities om aan de verwachtingen te kunnen voldoen. Het ontwerpproject 'Reconstructie Zandgebieden', een van de 'Grote Projecten' uit de derde architectuurnota waar tussen 2000 en 2005 veel geïnvesteerd is in betrokkenheid van ontwerpde disciplines, heeft aangetoond dat noch bij opdrachtgevers, noch bij de beroepsgroep zelf deze duidelijkheid scherp aanwezig was. Met ontevredenheid over proces en resultaten tot gevolg (voor een beschrijving van deze casus, zie: De Jonge, 2009).

Wat is dan eigenlijk de kern van ontwerpen als intellectuele activiteit? En hoe is dat te interpreteren in de realiteit van de regionale planning, zoals die in de huidige netwerkmaatschappij vorm krijgt?¹

Wat is ontwerpen

Ontwerpen is een basisvaardigheid van mensen en als intellectuele activiteit te onderscheiden van andere manieren van denken, bijvoorbeeld wiskundig redeneren. Het inzicht dat de Griekse filosoof Aristoteles biedt in verschillende 'intellectuele deugden' blijkt behulpzaam te zijn in de zoektocht naar het eigene van ontwerpdenkden.

Een eerste belangrijk onderscheid dat Aristoteles maakt is tussen theorie en praktijk. Theoretische kennis is denken om te denken. Het gaat erom dingen te weten die algemeen geldig zijn, onafhankelijk van wie het weet of waar of wanneer. Het

is kennis die ontstaat door observatie en analyse van de werkelijkheid. Ze beschrijft en verklaart die werkelijkheid. Theoretische kennis is objectief vast te leggen en kan bestaan buiten de 'kenner'.

Praktische kennis is opgeslagen in mensen en heeft een directe functie in het dagelijks leven. Het is persoonsgebonden kennis die zich ontwikkelt door ervaring op te doen. Binnen de praktische kennis onderscheidt Aristoteles twee soorten: de praktische wijsheid en het vakmanschap.

Mensen hebben praktische wijsheid nodig om te kunnen beslissen wat goed is om te doen, om verstandig te kunnen handelen. Het gaat om vragen als 'is het rechtvaardig, is het verantwoord om dit te doen?' Vragen waarvoor je inzicht moet hebben in wat belangrijk en waardevol is voor mensen. Antwoorden gelden in die ene specifieke situatie, waarin alles tegen elkaar is afgewogen. Zoals koning Salomon moest beslissen wie van twee vrouwen de echte moeder van de baby was. Hij gebruikte zijn praktische wijsheid door voor te stellen het kind in tweeën te hakken en elk de helft te geven. Door de reactie van de echte moeder – 'geef het dan maar aan de ander' – kon hij zijn keuze trefzeker maken.

De tweede soort praktische kennis, het vakmanschap, hebben mensen nodig om dingen te kunnen maken of iets tot stand te brengen. Iets maken betekent dat je uit onderdelen een geheel maakt. Een geheel dat aansluit op het doel dat iemand ermee heeft. Het is productieve kennis gericht op integratie en synthese.

Denkproces

De verschillende intellectuele deugden zijn binnen hun eigen domeinen verder ontwikkeld: de theoretische kennis (*episteme* in het Grieks) in het wetenschappelijke domein, de praktische wijsheid (*phronesis*) in politiek en ethiek en het vakmanschap (*techne*) in tal van kundigheden en kunsten. Dit laatste is het domein van de ontwer-

and has a direct function in daily life. It is personal knowledge gained through experience. Aristotle identifies two kinds of practical knowledge: practical wisdom and expertise.

People need practical wisdom to be able to decide what is the right thing to do in order to act sensibly. The focus is on questions like 'is it fair, is it wise to do this?' These are questions which call for insight into what people consider important and valuable. The answers apply to one specific situation in which all the elements have been weighed up. A good example is King Solomon having to decide which of two women was the real mother of a baby. He used his practical wisdom and proposed that he chop the child into two and give each woman half. The response of the real mother, who said that he should then give the child to the other woman, enabled him to make the right choice.

The second kind of practical knowledge – expertise – is what people need to make things or create something. Making something means you make a whole out of parts, a whole that relates to a goal that someone intends to achieve with that whole. This is productive knowledge aimed at integration and synthesis.

Thought process

The intellectual virtues have been developed in more detail within their own specific domains: theoretical knowledge – *episteme* in Greek – in the scientific domain, practical wisdom – *phronesis* – in politics and ethics, and expertise – *techne* – in skills and arts. The latter is the domain of design-based professions like architecture, urban development, and landscape architecture. Design as an intellectual activity can be described as 'thinking before you start making something'. Like making things, design-based thought is also about synthesis.

Aristotle said that, although the knowledge needed to make something and design-based thought can be differentiated

from practical wisdom and theoretical knowledge, they are still related. You cannot design something without asking what is important or valuable in the result, that is without a good sense of judgment or practical wisdom. Nor can you make something new if you are not properly familiar with the qualities and systems of its constituent parts, that is without objective knowledge of the facts or theory.

Design is a thought process whereby creative imagination of something that does not yet exist goes together with an assessment of human values – practical wisdom – and generally applicable facts – scientific ‘erudition’. The process involves continuous thought exercises of the type ‘if I were to make this, I would think that about it’. The first step requires creative imagination, while the second implies a reflective judgment. In this context reflective means: there can be no general rule because different issues are weighed up against each other. Some can be assessed using universal rules, such as: water flows downwards. Others cannot, such as: is road safety more important than saving a row of trees?

Design processes are essentially learning and argumentation processes. The design phases or thought exercises continue until reflective judgment decides it is ‘good enough’. That judgment depends on people, context, and time.

Permanent uncertainty

A design problem is sometimes referred to as a ‘wicked problem’, in the sense of being stubborn or intractable. German mathematician and designer Rittel presented his wicked problem approach in 1974 at a conference on design theory in New York. Since then this approach has been widely applauded, both in and outside the design-based domain (Buchanan, 1992). While the Design Methods Movement had focused up to then on the question of how unstructured design problems can be structured in a rational way, Rittel made it clear that design

pende vakken zoals architectuur, stedenbouw en landschapsarchitectuur. Ontwerpen als intellectuele activiteit is te omschrijven als ‘nadenken voordat je iets gaat maken’. Net als het maken zelf, is ook het ontwerpend denken gericht op synthese.

Aristoteles zegt dat de kennis om iets te maken en het ontwerpend denken weliswaar te onderscheiden zijn van praktische wijsheid en theoretische kennis, maar dat ze wel aan elkaar gerelateerd zijn. Je kunt niet iets ontwerpen zonder de vraag wat belangrijk of waardevol is in het resultaat, dus zonder goed oordelend vermogen of praktische wijsheid. Evenmin kun je iets nieuws maken als je de eigenschappen en wetmatigheden van samenstellende delen niet goed kent, dus zonder objectieve feitenkennis of theorie.

Ontwerpen is een denkproces waarbij creatieve verbeelding van iets wat er nog niet is, samengaat met beoordeling op menselijke waarden – praktische wijsheid – en algemeen geldige feiten – wetenschappelijke ‘geleerdheid’. In dit proces vinden voortdurend denkoefeningen plaats van het type ‘als ik dit zou maken, dan vind ik er dat van’. De eerste stap vraagt om creatieve verbeelding, terwijl de tweede stap een reflectief oordeel inhoudt.

Reflectief wil in dit verband zeggen: er is geen algemene regel te geven omdat verschillende ongelijksoortige zaken tegen elkaar worden afgewogen. Sommige zaken zijn wel met universele regels te beoordelen, bijvoorbeeld: water stroomt van boven naar beneden. Maar andere niet, bijvoorbeeld: is verkeersveiligheid belangrijker dan het sparen van een rij bomen?

Ontwerpprocessen zijn in essentie leer- en argumentatieprocessen. Er zijn net zoveel ontwerp-slagen of denkoefeningen nodig tot het reflectieve oordeel uitkomt op ‘goed genoeg’. Dat oordeel is afhankelijk van personen, context en tijdstip.

Permanente onzekerheid

Een ontwerpprobleem wordt ook wel een *wicked*

problem genoemd: een hardnekkig of weerbarstig probleem. De Duitse wiskundige en ontwerper Rittel presenteerde zijn *wicked problem approach* in 1974 op een conferentie over ontwerptheorie in New York. Sindsdien heeft deze aanpak, ook buiten het ontwerpende domein, veel bijval gekregen (Buchanan, 1992). Waar de *Design Methods Movement* zich tot dan toe had beziggehouden met de vraag hoe ongestructureerde ontwerpproblemen langs rationele weg gestructureerd kunnen worden, maakte Rittel duidelijk dat in ontwerpproblemen sprake is van *fundamental indeterminacy*: we zullen moeten accepteren dat bij ontwerpproblemen onzekerheid en onbepaaldheid permanente condities zijn. Ontwerpproblemen zijn geen geïsoleerde vraagstukken, maar zogenaamde systeemproblemen: onderdelen in het systeem zijn onlosmakelijk verbonden en ingrijpen op een onderdeel zet een keten van gevolgen of veranderingen in gang. Daarbij gaat het ook nog om sociale systemen. Er is geen sprake van een objectief te definiëren probleem – zoals wellicht bij een technisch vraagstuk mogelijk zou zijn – maar om een interpretatie van de situatie die als probleem wordt aangemerkt. Een mogelijk te volgen pad zal zich gaandeweg ontvouwen als resultaat van denkoefeningen, die tegelijkertijd probleemarticulatie en oplossingsrichtingen omvatten. Ontwerpvoorstellen onderzoeken niet alleen de toekomst, maar ook de opgave zelf. Een keuze voor een oplossing is tegelijk een keuze voor een bepaalde probleeminterpretatie. Ook Aristoteles besteedde in zijn betogen aandacht aan het fenomeen onzekerheid. Hij zei dat er binnen het productieve domein – het vakmanschap – verschil bestaat tussen het maken van een duidelijk product, bijvoorbeeld een kast, of een interventie in een onvoorspelbaar krachtenveld, zoals navigeren op een wilde zee. Bij voorspelbare taken kun je gebruikmaken van bekende regels en procedures en algemeen geldige kennis. Je kunt heel doelgericht, instrumenteel, te werk gaan. Een

problems are a matter of fundamental indeterminacy: we have to accept that uncertainty and indeterminacy are constant factors when addressing design problems. Design problems are not isolated issues but 'system problems': elements in the system are inextricably linked and tackling one element initiates a chain of consequences or changes.

Then there are social systems. The problem cannot be defined objectively – as might be possible in the case of a technical problem – but requires an interpretation of the situation which is regarded as a problem. A possible path will unfold gradually as the result of thought exercises which, at the same time, articulate the problem and seek solutions. Design proposals examine not only the future but also the assignment itself. Choosing a solution also means choosing a certain interpretation of the problem.

In his writings, Aristotle also focused on the phenomenon of uncertainty. He said that there is a difference within the productive domain – expertise – between making a clear product, for example a cupboard, or intervening in an unpredictable field of influence, like navigating on a rough sea. In the case of predictable tasks you can use known rules and procedures, and generally applicable knowledge. You can adopt a very goal-oriented, instrumental approach. An apprentice carpenter is perfectly capable of making a standard cupboard with the proper instructions. This is a rational, scientific approach.

Faced with enormous uncertainty, however, you have to be able to improvise and generalities are not that helpful. You have to assess the situation, choose a position strategically and trust your experience. As well as ready knowledge of the rules, a generous dose of practical wisdom is essential. During a storm you do not leave the ship in the hands of the youngest sailor. It is then not the qualifications, but the years of experience that count.

Exploratory design

The distinction between a strategic and an instrumental orientation is extremely applicable to landscape planning and design. The landscape is full of uncertainties. A strategic approach is certainly advisable for regional landscape design. There is much emphasis on articulating the assignment, searching for apparently opposing desires and interests, by exploring and investigating possible futures. Exploration leads to one or more design concepts which frame the design assignment and offer the prospect of meaningful solutions.

A design concept therefore links the problem and solution perspectives, will provide an answer to the most important conflicts in the assignment, and aim to reconcile them. The exploratory design process generates knowledge of rules which then directs additional elaboration of the solution. Choosing a concept, with the logic this contains, makes it possible to address that elaboration in a more instrumental, goal-oriented manner.

Concept development is the expertise that designers can best contribute to a planning process. The permanent uncertainty surrounding design problems teaches designers that a concept provides a framework for supporting reflective judgements and substantiating choices. The building of a concept with internal logic, incorporating both objective knowledge of the facts and normative knowledge of values, requires a combination of analytical and synthetic thought, creativity, and balanced judgement.

Consistent concept

The effect of concepts as an aid to making choices is illustrated by the following practical example. During design studies in Walcheren, area plans were drawn up in an initial round by area planners without specific design expertise, and in a second round with intensive assistance from experienced designers. The main assignment was to explore alternatives for general reinforcement of the coast in the longer term, and to

leerling-timmerman kan met een goede handleiding prima een standaardkast maken. De aanpak heeft verwantschap met een rationele, wetenschappelijke aanpak.

Bij grote onzekerheid moet je echter kunnen improviseren en heb je weinig aan algemeenheden. Je moet oordelen in de situatie, je moet strategisch een positie kiezen en vertrouwen op ervaring. Behalve parate regelkennis is daarbij een flinke dosis praktische wijsheid onontbeerlijk. Bij storm laat je het schip niet over aan de jongste matroos. Dan telt niet het diploma, maar tellen de jaren van ervaring.

Verkennd ontwerpen

Het onderscheid in een strategische en een instrumentele gerichtheid is heel toepasselijk voor landschapsplanning en -ontwerp. Het landschap zit vol onzekerheden. Zeker voor het regionale landschapsontwerp is een strategische aanpak geboden. Veel nadruk ligt op de articulatie van de opgave, een zoektocht naar schijnbaar tegengestelde verlangens en belangen, door het verkennen en onderzoeken van mogelijke toekomstbeelden. De verkenning leidt naar een of meer ontwerpconcepten die aan de ene kant de ontwerpogave inkaderen en aan de andere kant uitzicht bieden op betekenisvolle oplossingen.

Een ontwerpconcept verbindt dus het probleem- en oplossingsperspectief, zal antwoord geven op de belangrijkste conflicten in de opgave en wil deze tot verzoening brengen. Het verkennende ontwerpproces levert regelkennis op die richtinggevend is bij verdere uitwerking. De keuze voor een concept, met de daarin gevatte logica, maakt het mogelijk om die uitwerking op een meer instrumentele, doelgerichte manier aan te pakken.

Conceptontwikkeling is bij uitstek de expertise die ontwerpers inbrengen in een planningsproces. De permanente onzekerheid die ontwerpproblemen omgeeft, leert ontwerpers dat een concept houvast

biedt om reflectieve oordelen te ondersteunen en keuzes te onderbouwen. Het opbouwen van een concept met interne logica, waarin zowel objectieve feitenkennis is verwerkt als normatieve waarde-kennis, vraagt om een combinatie van analytisch en synthetisch denken, om creativiteit en een afgewogen oordeel.

Consistent concept

Het effect van concepten als hulpmiddel bij keuzen laat zich illustreren met het volgende praktijkvoorbeeld. Bij ontwerpverkenningen in Walcheren werden in een eerste ronde gebiedsplannen gemaakt door gebiedskenners zonder specifieke ontwerpexpertise, en in een tweede ronde met intensieve hulp van ervaren ontwerpers. De centrale opgave was om alternatieven te verkennen voor een algemene versterking van de kust op de langere termijn en het maken van inrichtingsvoorstellen voor een drietal zwakke schakels in de kust voor de korte termijn. De resultaten lieten interessante verschillen zien. In de eerste ronde ontstonden wilde plannen waar het geenszins ontbrak aan creativiteit. De plannen lieten een waaier aan mogelijkheden zien, een optelsom van ideeën, vooral gericht op de functionele occupatielaag.

In de tweede ronde daarentegen, waar ontwerpers de regie voerden, ontstonden plannen waar het accent lag op consistentie in het landschappelijk systeem, beredeneerd vanuit de onderlaag van bodem, water en ecologische condities, afgewogen aanpassingen van de netwerklaag van infrastructuur en daarop gebaseerd een reeks mogelijke invullingen van de occupatielaag. In de plannen uit de eerste ronde was geen sterke interne samenhang en bepaalde projecten konden ongestraft uit het plan worden weggelaten. Onderbouwing waarom een bepaald project cruciaal zou zijn voor het wel-slagen van het geheel was in de tweede serie veel beter mogelijk, omdat een consistent concept was opgebouwd vanuit de logica van het landschappe-

make layout proposals for three weak links in the coast in the short term. The results reveal interesting differences. In the first round wild plans were devised which were certainly not lacking in creativity. The plans revealed a wide range of possibilities, a sum of ideas, aimed particularly at the functional occupation layer.

By contrast, the second round, which was controlled by designers, generated plans where the accent was on consistency in the landscape system, reasoned from the perspective of the underground of soil, water, and ecological conditions, considered adaptations of the network layer of infrastructure and, based on this, a series of possible applications of the occupation layer. There was little internal cohesion in the plans from the first round and some projects could be dropped without any detrimental consequences. In the second round, it was much easier to substantiate why a certain project was crucial for the success of the whole, because a consistent concept was built up from the perspective of the logic of the landscape system and the key issues emerging from the coastal assignment (De Jonge, 2005).

Time and opportunity

We generally think of planning in terms of order, of placing activities in the correct time sequence so as to achieve a pre-determined result. If the result is clear, such an instrumental planning approach can be adopted. However, it is debatable whether the same connotations might be applicable to planning in the case of strategic assignments involving considerable complexity and uncertainty.

This problem also inspired Aristotle. He linked a different concept of time to predictable and unpredictable tasks. With a clear assignment and an instrumental focus, clock time – referred to in Greek as *chronos* – applies. This is linear time, of one thing following another, with each line on the clock lasting an equally long period of time.

This concept of time has become dominant in our Western society since the advent of the industrial era.

Clock time is inadequate in the case of assignments full of uncertainties and unpredictability. Another concept of time then applies, which the Greeks called *kairos*, 'the right moment'. It is the moment or period when the time is ripe for something, when an opportunity presents itself. With unpredictable tasks, which demand a strategic approach, you therefore have to distance yourself from the idea of planning according to the clock. Or that you can follow fixed procedures, or always apply the same rules. You have to search for the right concept, at the right moment. A sound concept does not allow itself to be dictated to by clock time. After all, 'sound' means that it also fits in with the moment, that it is recognized as an adequate response to the current problem and a promise of attractive outcomes.

The development of meaningful concepts for complex area assignments is a time-consuming activity. Individual professionals use their experience to fashion previously developed ideas into new solutions. They do not continually re-invent the wheel. The same applies to a planning community. If it has a robust knowledge network, it can tackle new issues more forcefully and efficiently. That will generate sufficient interesting concepts to enable further development when the time is ripe.

Social design dialogue

Exploratory or investigative design is a process of 'slow thinking', whereby more and more new questions are raised as a consequence of the assessment of outlined futures. These may be aspects which require a scientific approach or which primarily call for social deliberation of what is really important and valuable. The design process acquires the form of a conversation in which the different sorts of knowledge meet and together generate added value. It is a process of joint design, a social design dialogue.

lijk systeem en de centrale vragen die voortkwamen uit de kustopgave (De Jonge, 2005).

Tijd en opportuniteit

Bij planning denken we in het algemeen aan het ordelijk, in de juiste volgorde in de tijd plaatsen van activiteiten, om tot een vooraf bedacht resultaat te komen. Als het resultaat eenduidig is, kan een dergelijke instrumentele planningsbenadering gevolgd worden. De vraag is echter of bij strategische opgaven, bij grote complexiteit en onzekerheid, dezelfde connotaties bij planning van toepassing kunnen zijn. Ook op dit punt inspireert Aristoteles. Hij koppelt een verschillend tijdsbegrip aan voorspelbare en onvoorspelbare taken. Bij een duidelijke opdracht, een instrumentele focus, geldt de kloktijd, in het Grieks *chronos*. Dat is lineaire tijd: de tijd van eerst dit en dan dat, waarbij ieder streepje op de klok even lang duurt. Het is het tijdsbegrip dat in onze westerse maatschappij tijdens het industriële tijdperk dominant geworden is.

Bij een opgave met veel onzekerheden en onvoorspelbaarheid voldoet deze kloktijd niet. Dan is een ander tijdsbegrip aan de orde, bij de Grieken *kairos* genoemd, dat staat voor 'het juiste moment'. Het is het moment of de periode dat de tijd ergens rijp voor is, dat er een kans ligt, het gaat om opportuniteit. Bij onvoorspelbare taken, die om een strategische benadering vragen, moet je dus afstand nemen van het idee dat iets volgens de klok kan worden gepland. Of dat je vaste procedures kunt volgen of altijd dezelfde regels kunt toepassen. Je bent op zoek naar het juiste concept, op het juiste moment. Een goed concept laat zich niet dicteren in de (klok)tijd. 'Goed' betekent immers dat het ook past bij het moment, dat het herkend wordt als adequaat antwoord op de actuele problematiek en als belofte voor aantrekkelijke uitwerkingen. Het ontwikkelen van betekenisvolle concepten voor complexe gebiedsopgaven is een tijdrovende bezigheid. Individuele professionals maken gebruik

van opgebouwde ervaringen en referenties om eerder ontwikkelde ideeën tot nieuwe oplossingen te bewerken. Het wiel wordt niet steeds opnieuw uitgevonden. Op het niveau van een planningsgemeenschap is dat niet anders: als er een stevig kennisnetwerk bestaat kunnen nieuwe vraagstukken met meer slagkracht en efficiency worden aangepakt. Dan komen er voldoende interessante concepten in omloop om verder te ontwikkelen, als de tijd er rijp voor is.

Maatschappelijke ontwerpdialoog

Verkenkend of onderzoekend ontwerpen is een proces van 'langzaam denken', waarbij steeds nieuwe vragen worden opgeworpen naar aanleiding van de beoordeling van geschetste toekomsten. Dat kunnen aspecten zijn die om een wetenschappelijke benadering vragen of waar vooral maatschappelijke deliberatie aan de orde is over wat werkelijk belangrijk en van waarde is. Het ontwerpproces neemt de vorm aan van een conversatie waarin de verschillende soorten kennis elkaar ontmoeten en samen tot meerwaarde leiden. Dit is een proces van gezamenlijk ontwerpen, een maatschappelijke ontwerpdialoog.

Deelnemers aan de dialoog zijn niet willekeurig en deelname is niet vrijblijvend. Een houding gericht op reflectie en samen leren is een wezenlijk uitgangspunt. Kennis van en ervaring met feiten en waarden rond de opgave en integrerend vakmanschap zullen zorgvuldig bij elkaar gezocht moeten worden. Dit levert in het algemeen een mix op van planners en ontwerpers, onderzoekers, materiedeskundigen en gebiedskenners.

De dialoog is geen Poolse landdag waar alles eenmalig bij elkaar komt, maar eerder een doorlopend proces van ontmoetingen, uitwisseling, ontwerp en onderzoek. Het organiseren en programmeren van opeenvolgende bijeenkomsten en tussenliggende ontwerp- en onderzoeksactiviteiten vergt zorgvuldige regie. Zowel het deelnemen aan als het

Participants in the dialogue are not arbitrary and participation requires a degree of commitment. It is essential that they have an attitude aimed at reflection and learning together. Knowledge and experience of facts and values relating to the assignment, and integrative expertise will have to be brought together carefully. Generally speaking this generates a mix of planners and designers, researchers, material experts, and authorities in the area concerned.

The dialogue is not a confused and disorderly one-off gathering, but a continuous process of encounters, exchanges, design, and research. Organizing and programming subsequent meetings and intervening design and research activities calls for careful management. Participating and directing design dialogues require practical experience. Generic process managers who rely on general rules or procedures lack the substantive involvement and expertise to know when the time is ripe to change course or intervene in the process. Design is by nature a reflective practice and each step generates new insights which are used to good effect in a subsequent phase. A reflective practice cannot be laid down in predictive models, but is continually adjusted on the basis of specific knowledge and experience (Schön, 1983).

Text and pictures

A design dialogue is a multilingual conversation. It is not only about words and pictures but also facts and value judgements, and the language of different domains like science and politics.

A dialogue is a research discussion involving different layers of meaning. The Greek word *logos* can be interpreted as meaning word, reason, or explanation, as well as a normative idea or even underlying principles. The first meaning is more compatible with the language of objective science, while the second is more suited to the normative language of social values. During a discussion, facts and opinions tend to all be mixed in together. An experienced discussion

leader will ensure that the different layers of meaning are addressed and help bring order to facts and meanings.

In a design dialogue, visual language also plays an important role. Like words in a discussion, sketches in a design process serve to render ideas concrete and transferable. Successive sketches convey a story line. And like the verbal *logos*, visual language also has different layers of meaning. Here, too, it is important to make a distinction between images which can be made objective and which help understand and clarify the landscape, and normative images which interpret the assignment and which try to portray underlying principles, or which – as a teaser – offer the prospect of an attractive outcome. This also demands conscious ‘image discussion management’ that clarifies which type of images are needed and what function they have in the dialogue.

There is still a world to be won here. A new, expressive vocabulary is needed for the changing role of design in strategic planning processes. Furthermore, the changing position of planners and designers in a network society with a complex administrative context requires a more conscious approach to visual language as a means of communication. Visual language is not an isolated element of design dialogue, but is an integrative medium for the joint learning and argumentation process.

Free space

A design dialogue needs free space: for content, in time, and in partnerships. Participants have to have the freedom to distance themselves, even temporarily, from existing interests, established theories, or the tendency to force decisions. That is a personal choice, a mental state which cannot be expressed in agreements.

It takes courage to conduct a proper dialogue. A familiar pattern is one in which, once the usual courtesies have been exchanged, the discussion at some point reaches boiling point. Polite conversation

regisseren van ontwerpdialogen vereist praktische ervaring. Generieke procesmanagers die vertrouwen op algemene regels of procedures ontberen de inhoudelijke betrokkenheid en expertise om te weten wanneer de tijd rijp is voor een wending of interventie in het proces. Ontwerpen is bij uitstek een reflectieve praktijk: iedere stap levert nieuwe inzichten op, waarvan in een volgende stap wordt geprofiteerd. Een reflectieve praktijk is niet vast te leggen in voorspellende modellen, maar wordt met kennis van zaken en op basis van ervaring voortdurend bijgestuurd (Schön, 1983).

Woord en beeld

De ontwerpdialogo is een meertalige conversatie. Niet alleen gaat het om beelden en woorden, maar ook om feiten en waardeoordelen, en om de taal van verschillende domeinen zoals wetenschap en politiek.

Een dialoog is een onderzoeksgesprek dat verschillende betekenislagen op elkaar betreft. Het Griekse *logos* heeft zowel de betekenis van woord, rede, uitleg, als van normatief idee of zelfs onderliggende principes. Het eerste past meer bij de taal van objectieve wetenschap, het tweede past bij de normatieve taal van maatschappelijke waarden. In een gespreksvoering lopen feiten en meningen veelal door elkaar. Een ervaren gespreksleider zorgt ervoor dat de verschillende betekenislagen aan bod komen en is behulpzaam bij het ordenen van feiten en betekenissen.

Bij een ontwerpdialogo heeft ook beeldtaal een belangrijke functie. Net als woorden in een gesprek hebben schetsen in een ontwerpproces de functie om gedachten concreet en overdraagbaar te maken. Opeenvolgende schetsen geven een verhaallijn weer. En net als de verschillende betekenislagen van de verbale *logos*, heeft ook beeldtaal verschillende betekenislagen. Ook daar is onderscheid belangrijk tussen objectiveerbare beelden die helpen het landschap te begrijpen en

te verklaren en normatieve beelden die een interpretatie vormen van de opgave, die onderliggende principes proberen te verbeelden, of die als *teaser* uitzicht bieden op een aantrekkelijke uitwerking. Ook dit vraagt om een bewuste 'beeldgesprekregie' waarbij duidelijk wordt welk type beelden nodig zijn en welke functie die beelden hebben in de dialoog. Hierin is nog een wereld te winnen. Voor de veranderende rol van het ontwerpen in strategische planprocessen is een nieuw, beeldend vocabulaire nodig. Daarnaast vraagt de veranderende positie van planners en ontwerpers in een netwerksamenleving met een complexe bestuurlijke context om een meer bewuste omgang met beeldtaal als communicatiemiddel. In een ontwerpdialoog staat beeldtaal niet op zichzelf, maar is een integratief medium voor het gezamenlijke leer- en argumentatieproces.

Vrije ruimte

Een ontwerpdialoog heeft vrije ruimte nodig: inhoudelijk, in tijd, in samenwerkingsrelaties. Deelnemers moeten de vrijheid nemen om (tijdelijk) afstand te nemen van bestaande belangen, gevestigde theorieën of de neiging om beslissingen te forceren. Dat is een persoonlijke keuze, een mentale staat die niet in afspraken te vatten is.

Voor het voeren van een goede dialoog is moed nodig. Een bekend patroon is dat nadat de gebruikelijke beleefdheden zijn uitgewisseld, er op enig moment een hittepunt ontstaat. De beleefde conversatie maakt plaats voor een indringende confrontatie, waarin waardeconflicten expliciet benoemd worden. Het articuleren van dat conflict, en het ontwerpend uitwerken van mogelijke keuzen en consequenties, is een belangrijke stap om tot nieuwe perspectieven op zowel problemen als oplossingen te komen. Het kaderen en herkaderen van de opgave in de vorm van inhoudelijke concepten is elementair in ontwerpdialogen die niet een besteding van de status-quo tot doel hebben, maar een nieuwe stap in de ontwikkeling van gebieden.

makes way for a probing confrontation in which value conflicts are explicitly mentioned. Articulating that conflict, and the design-based development of possible choices and consequences, is an important step towards finding new ways of viewing both problems and solutions. Framing and reframing the assignment in the form of substantive concepts is an elementary feature of design dialogues which are not intended to perpetuate the status quo, but instead facilitate a new step in the development of areas.

In formal planning processes controlled by clock time there is often anxiety about allowing fundamental value conflicts. The process then threatens to become uncontrollable since a decision does, after all, require a certain degree of consensus. This was a particular problem in the Reconstruction of Sandy Areas project, already mentioned above. The pursuit of consensus and attempts to expand the mental space with provocative images during the supplementary design process were greeted with suspicion (De Jonge, 2009). Design dialogues must therefore not be conducted within a regime of formal, instrumental planning processes. They do not provide a context for taking decisions, but for the joint creation of insights, as preparation for decision-making outside the free space of the dialogue. When participants in the dialogue consider the time ripe to embrace a certain concept and forge coalitions, they will do this on the basis of their own positions and responsibilities. This underlines the importance of including people who occupy 'powerful' positions in the insight creation process.

The long term

The organization of 'slow design' in the form of regional or thematic design dialogues – in which expertise, science, and practical wisdom engage in a discourse without any direct instrumental focus – is, in the longer term, a key factor for the successful and effective execution of plans. That longer

term is, at the same time, an obstacle in the world of politics and money. A fifteen-year period can be applied as a rule of thumb before successful concepts have permeated through to the practicalities of execution (De Jonge & Van de Windt, 2007).

Examples like the Netherlands Now as Design programme mentioned above, the Eo Wijers Foundation, or the Northern Limburg Regional Dialogue Foundation are exceptional initiatives which have both organized the necessary free space and reached out to decision-makers (De Jonge, 2008; Mansfeld et al., 2003).

An inspired and inspiring planning community – transcending institutional borders and forging smart relationships between the domains of science, politics, and design-based expertise – would appear to be a defining factor for success when it comes to circulating plans which have good content and are likely to be implemented.

Jannemarie de Jonge is a landscape architect and the director of Wing Process consultancy.

¹ This essay is based on the research for my dissertation entitled '*Landscape Architecture between Politics and Science*' (De Jonge, 2009).

References

- Buchanan, R. (1992). 'Wicked Problems in Design Thinking'. *Design Issues* 8:5-21.
- Hillebrand, H., Hetsen, H. & Souwer, M. (2003). *System Innovations in Rural Areas*. Innovation Network Rural Areas and Agricultural Systems, The Hague.
- Jones, J.C. (1980). *Design Methods: Seeds of Human Futures*. New York: John Wiley & Sons.
- De Jonge, J. M. (2005). *Voortschrijdende inzichten Ruimtelijke Kwaliteit Walcheren: Reflectie op planontwikkeling voor veiligheid en ruimtelijke kwaliteit*. Wageningen: Wing/ Alterra.
- De Jonge, J.M. (2008). *Een kwart eeuw Eo Wijers-stichting: Ontwerpprijsvraag als katalysator voor gebiedsontwikkeling*. Gouda: Habiforum/Eo Wijers-stichting.
- De Jonge, J.M. (2009). *Landscape Architecture between Politics and Science: An integrative perspective on landscape planning and design in the network society*. Wageningen: Uitgeverij Blauwdruk/Techne Press.
- De Jonge, J.M. & van de Windt, N. (2007). *Doorbraken in het rivierengebied: De levensloop van transformerende concepten en hun netwerken in het centrale rivierengebied 1970-2005*. Wageningen: Alterra.

In formele planprocessen die geregeerd worden door kloktijd bestaat vaak vrees voor het toelaten van fundamentele waardeconflicten. Het proces dreigt dan onbeheersbaar te worden want een besluit vraagt immers om een zekere mate van consensus. Bij het eerder genoemde project 'Reconstructie Zandgebieden' was dit nadrukkelijk aan de orde: het streven op consensus en de pogingen om in het aanvullende ontwerpspoor de mentale ruimte op te rekken met provocatieve beelden werden met argwaan bekeken (De Jonge, 2009). Ontwerpdialogen moeten dan ook niet onder het regime van formele, instrumentele planprocessen worden gebracht. Ze vormen geen context om beslissingen te nemen, maar een context voor gezamenlijke inzichtvorming, als voorbereiding op besluitvorming buiten de vrije ruimte van de dialoog. Als deelnemers aan de dialoog de tijd rijp achten om een bepaald concept te omarmen en coalities te smeden, zullen zij dat vanuit hun eigen posities en verantwoordelijkheden organiseren. Dit onderstreept het belang om personen die 'machtige' posities bezetten mee te nemen in het proces van inzichtvorming.

Lange termijn

Het organiseren van *slow design* in de vorm van regionale of thematische ontwerpdialogen waarin vakmanschap, wetenschap en praktische wijsheid met elkaar in gesprek gaan, zonder directe instrumentele focus, is op langere termijn een belangrijke succesfactor voor goede uitvoerbare plannen. Die langere termijn is tegelijk een hindernis in de wereld van politiek en geld. Een termijn van vijftien jaar kan als vuistregel gelden voordat succesvolle concepten zijn doorgedrongen tot de uitvoeringspraktijk (De Jonge & Van de Windt, 2007).

Voorbeelden zoals de eerder genoemde Stichting Nederland Nu Als Ontwerp, maar ook de Eo Wijers-stichting of de Stichting Regiodialoog Noord-Limburg zijn initiatieven van buitengewone

orde die zowel de noodzakelijke vrije ruimte hebben georganiseerd als hun verbindingen hebben geregeld met de wereld van besluitvorming (De Jonge, 2008; Mansfeld et al., 2003). Het lijkt erop dat een geïnspireerde en inspirerende planningsgemeenschap, die zich niet stoort aan institutionele grenzen en slimme relaties organiseert tussen de domeinen van wetenschap, politiek en ontwerpend vakmanschap, een bepalende succesfactor is om plannen met goede inhoud en zicht op uitvoering in omloop te brengen.

Jannemarie de Jonge is landschapsarchitect en directeur van adviesbureau Wing.

1 Dit essay is gebaseerd op het onderzoek uit mijn dissertatie *Landscape Architecture between Politics and Science* (De Jonge, 2009).

Referenties

- Buchanan, R. (1992). *Wicked Problems in Design Thinking*. In: *Design Issues*, vol 8, pp 5-21.
- Hillebrand, H., Hetsen, H. & Souwer, M. (2003). *System Innovations in Rural Areas*. InnovatieNetwerk Groene Ruimte en Agrocluster, Den Haag.
- Jones, J.C. (1980). *Design Methods; Seeds of Human Futures*. John Wiley & Sons, New York.
- De Jonge, J.M. (2005). *Voortschrijdende inzichten Ruimtelijke Kwaliteit Walcheren. Reflectie op planontwikkeling voor veiligheid en ruimtelijke kwaliteit*. Wing/ Alterra, Wageningen.
- De Jonge, J.M. (2008). *Een kwart eeuw Eo Wijers-stichting. Ontwerpprijsvraag als katalysator voor gebiedsontwikkeling*. Habiforum/Eo Wijers-stichting, Gouda.
- De Jonge, J.M. (2009). *Landscape Architecture between Politics and Science. An integrative perspective on landscape planning and design in the network society*. Uitgeverij Blauwdruk/Techne Press, Wageningen.
- De Jonge, J.M. & van de Windt, N. (2007). *Doorbraken in het rivierengebied. De levensloop van transformerende concepten en hun netwerken in het centrale rivierengebied 1970-2005*. Alterra, Wageningen.
- Van Mansfeld, M., Pleijte, M., de Jonge, J.M. & Smit, H. (2003). *De regiodialoog als methode voor vernieuwende gebiedsontwikkeling. De casus Noord-Limburg*. In: *Bestuurskunde*, vol 12, pp 262-273.
- Ministeries van OCW, VROM, VenW, LNV (2000). *Ontwerpen*

- Van Mansfeld, M., Pleijte, M., de Jonge, J.M. & Smit, H. (2003). 'De regiodialoog als methode voor vernieuwende gebiedsontwikkeling. De casus Noord- Limburg'. *Bestuurskunde* 12:262-273.
- Ministries of OCW, VROM, V&W, LNV. 2000. *Designing the Netherlands*. The Hague: Sdu Uitgevers.
- Nationale Raad voor Landbouwkundig Onderzoek (1998). *De groene ruimte op de kaart! Kennis- en innovatieagenda: Ambities voor de 21e eeuw*. NRLO report 98/19. The Hague: Nationale Raad voor Landbouwkundig Onderzoek.
- Rutten, H., & van Oosten H.J. (1999). *Innoveren met ambitie: Kansen voor agrosector, groene ruimte en vissector*. NRLO report 99/17. The Hague: NRLO.
- Schön, D.A. (1983). *The Reflective Practitioner: How professionals think in action*. New York: Basic Books.
- WRR (1998). *Spatial Development Policy*. The Hague: Sdu Uitgevers.

aan Nederland. Sdu Uitgevers, Den Haag.

Nationale Raad voor Landbouwkundig Onderzoek (1998). *De groene ruimte op de kaart! Kennis- en innovatieagenda; Ambities voor de 21e eeuw; NRLO-rapport 98/19*. Nationale Raad voor Landbouwkundig Onderzoek, Den Haag.

Rutten, H., & van Oosten, H.J. (1999). *Innoveren met ambitie. Kansen voor agrosector, groene ruimte en vissector 99/17*. NRLO, Den Haag.

Schön, D.A. (1983). *The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action*. Basic Books, New York.

WRR (1998). *Ruimtelijke ontwikkelingspolitiek*. Sdu Uitgevers, Den Haag.