



PERMACULTUUR ONTWERP

Deel 3: Creëren

Er zijn vele definities van permacultuur, in bijna alle daarvan komt het woord ontwerpen voor. Ontwerpen is een fundamenteel onderdeel van permacultuur. Dit is het derde artikel van een reeks artikelen die bedoeld zijn om lezers te ondersteunen en te inspireren bij het maken van hun eigen permacultuurontwerpen.

AUTEUR EN AFBEELDINGEN RUTGER SPOELSTRA

Rutger is architect, permacultuur-ontwerper en docent.

rutgerspoelstra.nl

Het vorige artikel ging over observeren en analyseren. We keken naar wat er nu is, de huidige situatie. In dit artikel zetten we de stap naar de toekomst, naar wat het gaat worden, of wat het zou kunnen gaan worden. Dit is een meer creatieve fase van het ontwerpproces. Nu is het tijd om te dromen en vervolgens deze dromen en de werkelijkheid te laten versmelten. Daarbij is het belangrijk om de juiste balans te vinden; te veel droom en het werkt niet in de praktijk, te veel realisme en het wordt saai, flets en levenloos.

Programma van eisen

Vaak wordt er een programma van eisen opgesteld. Dit is een lijst van wat er in het project moet komen, soms met enkele randvoorwaarden zoals ligging of grootte. Bijvoorbeeld: een eettafel voor vier personen in de avondzon, een moestuin van circa dertig vierkante meter, een speelplek voor de kinderen die zichtbaar is vanuit de woonkamer. Het programma van eisen ligt natuurlijk niet voor altijd vast, het is een hulpmiddel en het kan veranderen als je verder in het proces bent.

Een goede manier om het programma van eisen in kaart te brengen is een interview. Dit kan met een klant zijn, of – als het je eigen project is – met jezelf. Vergeet niet alle betrokkenen bij het project te spreken, ook bijvoorbeeld de kinderen. Vragen waar je aan kan denken zijn:

- Wat is je droom? (voor deze plek, in het algemeen)
- Wat wil je er gaan doen?
- Wat wil je gaan oogsten?
- Wat voor limieten zijn er? (tijd, kennis, geld, energie ...)
- Welke hulpbronnen zijn er?
- Wie zijn er bij het project betrokken?
- Hoeveel tijd is er? (voor het ontwerp, voor de aanleg ...)
- Wat wil je niet?
- Wat wil je behouden van de bestaande situatie?
- Wat wil je verwijderen van de bestaande situatie?
- Waarover zijn er meningsverschillen?
- Wat heeft prioriteit?

Stel je voor

Als je ongeveer weet wat er in het ontwerp moet komen, dan komt de vraag: hoe komt het er uit te zien? Het antwoord vind je door te denken, praten, tekenen, schrijven en knutselen. Het is aan te raden van grof naar fijn te werken, van ruwe schetsen naar mooie tekeningen, van vage vlekken naar meer en meer detail. Bij het observeren en analyseren ontstaan meestal al allerlei ideeën en nu ga je nog meer ideeën verzinnen. Jezelf kunnen verplaatsen in een ander, empathie en voorstellingsvermogen zijn hierbij essentieel. Een belangrijke vraag om jezelf te stellen is: wat als? Wat als ik daar een vijver zou plaatsen? Wat als we het pad smaller maken? Wat als de moestuin hier komt en de eettafel daar? Vervolgens kun je het schetsen en je voor proberen te stellen hoe het zou zijn en wat voor gevolgen het zou hebben voor de rest van het ontwerp. Probeer het je voor te stellen in allerlei scenario's: een hete zomerdag, als het sneeuwt, in een storm, op een saaie grijze dag, over tien jaar ... Probeer het te zien, te ruiken, te voelen. Probeer het je ook voor te stellen vanuit het standpunt van anderen: kinderen, dieren, planten, schimmels, de buren ... Het helpt om je ogen dicht te doen om het je beter voor te kunnen stellen. Of je kan op de plek gaan staan waar je ontwerp uitgevoerd gaat worden en dan daar invoelen en bedenken hoe het zou kunnen zijn. Je kunt dan ook met stokjes en touwtjes je idee uitzetten: 'tekenen' in het echt. Hierdoor is het nog beter voor te stellen. Het voorstellingsvermogen is te trainen door het veel te gebruiken. Stel je voor dat je meer voorstellingsvermogen had, wat zou je je dan allemaal wel niet voor kunnen stellen.

Het voorstellingsvermogen is te trainen door het veel te gebruiken



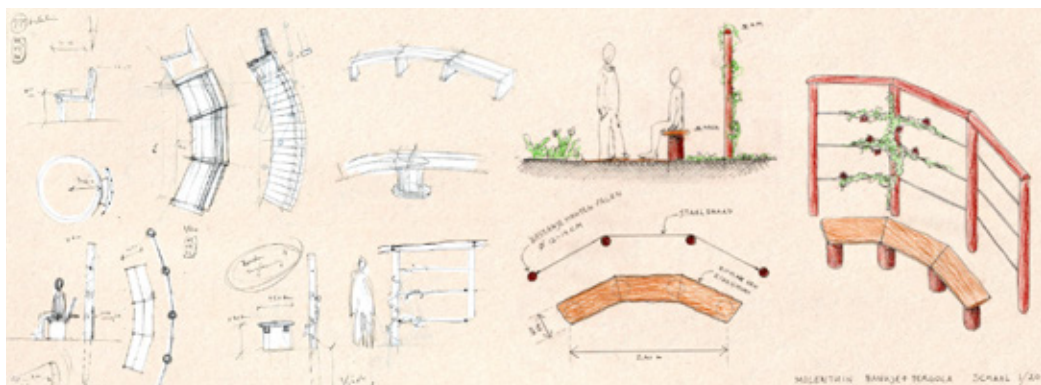
↑ Stel je voor hoe het zou kunnen zijn

Divergeren en convergeren

Om het proces soepeler te laten verlopen, is de ontwerpdiamant zeer behulpzaam. Dit patroon bestaat uit twee stappen: divergeren en convergeren. Eerst ga je voor je ontwerp – of een deel ervan – allerlei varianten verzinnen, allerlei mogelijkheden bekijken, dat is divergeren. Vervolgens ga je die mogelijkheden kritisch bekijken en de beste eruit kiezen, dat is convergeren. Je doet dit op verschillende schalen en meestal verschillende malen. Je doet dit voor het ontwerp als geheel, en ook voor deelgebieden en details.

Woorden die passen bij divergeren zijn: dromen, fantaseren, 'wat als?', brainstorm, opties, mogelijkheden, spelen, experimenteren, proberen, varianten. Er zijn ook twee woorden die je beter kan vermijden tijdens het divergeren: ja, maar. Want *ja, maar* blokkeert de fantasie. *Ja, maar* is op zich niet verkeerd, het is heel welkom bij het convergeren, maar niet nu. Tijdens het divergeren mag alles, kan alles, er zijn geen beperkingen, je mag buiten de lijntjes kleuren, je mag allerlei ideeën inbrengen: bijzondere, rare, normale, bizarre, logische, onrealistische, ondenkbare, et cetera. Zorg voor een grote hoeveelheid aan varianten en probeer ze zo divers mogelijk te maken. Op een gegeven moment zijn het er genoeg en is het tijd om te convergeren.

Woorden die passen bij convergeren zijn: kiezen, realistisch,



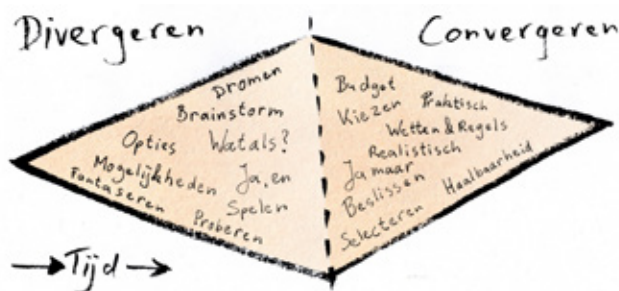
↑ Schetsen, tekeningen en realisatie van een bankje



Ontwerpvarianten en de uiteindelijke keuze →



budget, beslissen, selecteren, beperkingen, haalbaarheid, werkelijkheid. Nu is *ja*, maar heel belangrijk, want nu ga je kijken naar de praktische haalbaarheid, wetten en regels, het budget en andere beperkingen en ga je de varianten die bij het divergeren ontstaan zijn, kritisch bekijken en testen. Je gaat kiezen en knopen doorhakken. Welk idee is het beste? Hierbij is het belangrijk om ook uit te zoomen en naar het grotere geheel te kijken, niet alleen naar het gebied waarmee je bezig bent. Soms blijven er een paar varianten over die allemaal hun voordelen hebben en is het moeilijk om te kiezen. Dan kun je nog een paar variaties op die varianten verzinnen en daar weer uit kiezen. Je doorloopt het divergeren en convergeren dan nog een keer.



↑ De ontwerpdiamant

Valkuilen

Er zitten een aantal valkuilen in deze fase van het ontwerpproces. Misschien wel de grootste valkuil is verliefd worden op een deel van je ontwerp terwijl het niet binnen het geheel past, of niet binnen het budget, of niet binnen de tijd. Het kan veel pijn doen om het uit je ontwerp te halen, maar toch is het beter. En bedenk dan als troost: het idee waar je verliefd op bent is niet weg, misschien vindt het een plekje in een ander ontwerp. Of misschien kan het nu nog niet, maar wel in de toekomst als er meer geld of tijd is. Ook kan het een probleem zijn dat je maar blijft schuiven en niet tot een uiteindelijk ontwerp komt. In een ontwerp heeft

tenslotte alles invloed op alles, een beslissing hier zorgt voor een verandering daar. Je houdt het ontwerp dan te lang vloeibaar. Om dit te voorkomen, moet je sleutelbeslissingen nemen, oftewel de belangrijkste beslissingen vastleggen en dan pas weer verder gaan. Over het algemeen werk je van groot naar klein en van hard naar zacht. Zo is het bijvoorbeeld handig om eerst te beslissen waar de paden in je tuin komen voordat je beslist waar de oregano precies komt te staan. Oregano is heel makkelijk te verplaatsen, een tuinpad niet. Als de sleutelbeslissingen genomen zijn, dan valt de rest meestal vrij snel op zijn plek.

Een andere valkuil is het streven naar perfectie. Het kan altijd beter, maar het is veel fijner om groente te oogsten uit een imperfect ontwerp, dan niets te oogsten uit een perfect ontwerp dat nooit gerealiseerd wordt. Goed is beter dan perfect. Als het ontwerpproces te lang duurt, vloeit de energie weg. Tijdens het aanleggen is er nog alle ruimte om aanpassingen te maken. Ook tijdens het gebruik kan er nog van alles veranderd worden. Een ontwerp is nooit af.

Ten slotte

Ontwerpen is een iteratief proces, waarin je bepaalde stappen vaak herhaalt en zo de uitkomst steeds verder verfijnt. Het lukt zelden in een keer. Soms moet je het nog een keer tekenen, soms nog een keer, soms heb je meer informatie nodig, soms moet je nog een analyse maken, soms moet je ergens meer over leren, soms heb je een expert nodig en soms moet je het gewoon gaan uitvoeren en vind je de oplossing onderweg. Er is geen formule, het is elke keer anders. Belangrijk is dat je je bewust bent van het proces en goed nadenkt over je volgende stap. En hoe vaker je ontwerpt, hoe beter je wordt; oefening baart kunst.

In het volgende artikel gaan we kijken naar technieken die je kunt gebruiken in het ontwerpproces, zoals: plattegrond, doorsnede, perspectief, collage, maquette, schetsen.