

PATRONENBOEKJE 2

**NUANCES IN
HET PUBLIEKE
DOMEIN**

MAËL ROOS VANHEL SUWÉ
4210646

JUNI 2018

MENTORTEAM
DR. IR. M.G.A.D. (MAURICE) HARTEVELD
DR. IR. M.J. (MACHIEL) VAN DORST
IR. P.D. (PIETER) GRAAFF

ONDERZOEKSGROEP DESIGN OF THE URBAN FABRIC
DEPARTMENT OF URBANISM
FACULTY OF ARCHITECTURE AND THE BUILT ENVIRONMENT
TU DELFT

ALLE AFBEELDINGEN EN FOTO'S ZIJN DOOR DE AUTEUR GEMAAKT TENZI J ANDERS VERMELD

NUANCES IN HET PUBLIEKE DOMEIN



PATRONENTAAL

Als onderdeel van het project 'een kamer in de wijk' is een patronentaal ontwikkeld. Er zijn blauwe en oranje patronen. Dit boekje bevat alle blauwe patronen over jongeren in de wijk.

Zoals in het onderzoek is beschreven, is een patronentaal een taal die wordt gedeeld en begrepen door alle stadmakers. Dit zijn zowel ontwerpers, bouwers als gebruikers. Daarnaast is het belangrijk dat de taal up-to-date is om aan de huidige wensen te voldoen. Wanneer aan deze voorwaarden wordt voldaan, kunnen gebouwen en steden tot leven komen. (Alexander, 1977, p. 'x')

De patronentaal die is ontwikkeld voor dit onderzoek bestaat uit 10 patronen verdeeld in twee boekjes. Alle patronen zijn individueel te lezen en te gebruiken, maar hebben daarnaast ook een sterke samenhang.

De begrippenlijst is te raadplegen om gebruikte termen te begrijpen zonder het onderzoeksverslag of de andere patronen te hoeven lezen.

De patronen zijn ieder op dezelfde manier, als volgt, opgebouwd:

Titel: De titel van een patroon bestaat uit de kernwoorden van de stelling. Deze titel is handig te gebruiken als naar een patroon wordt verwezen.

Afbeelding: De afbeelding wordt gevormd door een schematische tekening die de herkenbaarheid van een patroon vergroot. Ook wordt deze gebruikt om visueel

te verwijzen naar het patroon.

Stelling: De stelling vormt de generieke hypothese. De hypothese bevat altijd een relatie tussen een fysiek en een sociaal aspect. Tegelijkertijd is de hypothese een antwoord op een probleem dat in het kopje 'achtergrond' wordt beschreven.

Achtergrond: In de achtergrond wordt het op te lossen probleem beschreven en toegelicht aan de hand van de onderzoeksresultaten. Ook wordt in de achtergrond de relevantie van het probleem benoemd en achtergrondkennis beschreven die randvoorwaarden vormen voor het ontwerp. Ondanks dat sommige hypothesen als generieke stelling worden geformuleerd, is de achtergrondinformatie gebaseerd op bevindingen die specifiek gelden voor de wijk Feijenoord.

Randvoorwaarden: Hierin wordt verder uitleg gegeven over de hypothese en hoe deze bijdraagt aan de oplossing voor het probleem uit de achtergrond. Er worden specifieke voorbeelden genoemd voor Feijenoord om de randvoorwaarden te illustreren.

Ontwerpprincipes: De ontwerpprincipes laten visueel zien hoe kan worden ontworpen binnen deze randvoorwaarden. Het zijn voorbeelden en ze zijn nooit compleet, op ontwerpende wijs kunnen meer mogelijkheden ontdekt worden. De ontwerpprincipes zijn gebaseerd op de casus van Feijenoord. Voor andere casussen kunnen deze worden aangevuld of vervangen worden voor andere ontwerpprincipes.

BEGRIPPENLIJST

Jongeren zijn tussen de 12-22 jaar oud. De jongeren die centraal staan in dit project wonen in Feijenoord en zijn een groot deel van hun vrije tijd op straat.

Overlast bestaat uit "gedragingen die op zichzelf niet strafbaar hoeven te zijn, zoals het rondhangen van groepen jongeren, onbeleefdheden, rondslingerend vuil, bedreigingen en scheldpartijen, maar die wel als hinderlijk of intimiderend worden ervaren" (RMO, 2004)

Publieke domein zijn alle publieke faciliteiten en openbare buitenruimtes.

Kamers zijn zones binnen het publieke domein die duidelijk door één groep worden gebruikt of door één groep zijn toegeëigend. Het bezit kan zowel publiek als privaat zijn. De toegankelijkheid en de verschillende types mensen die hier komen zijn beperkt, ook als is het bezit publiek.

Zones zijn afgekaderde gebieden die één niveau van privacy behoefte faciliteren. Er zijn 5 zones gedefinieerd.

Zoneringsvolgorde is de volgorde van de zones gesorteerd van minst publiek naar meest publiek: Privé, Kamer, Gemeenschappelijke kamer, Wijkontmoetingszone, Buitenwijken ontmoetingszone,

Niveau's geven de volgorde van de zones aan. De zones faciliteren ieder een andere privacybehoefte. De mate van deze behoefte wordt in de patronenboekjes benoemd als niveau. Hoe donkerder de kleur hoe minder interactie er plaatsvindt, hoe meer privacy er is en hoe 'lager' dit niveau is.

Crowding ontstaat zodra iemand meer sociaal contact ervaart dan gewenst is. (Altman, 1975, p. 154)

CROWDING



Het voorkomen van crowding draagt bij aan het verminderen van overlast en het faciliteren van interactie.

Ieder mens heeft behoefte aan het reguleren van zijn of haar eigen privacy. De mate van privacybehoefte is persoonlijk en verschilt per individu en per moment (Altman, 1975). Het gevoel dat interactie met anderen zich opdringt of dat iemand te weinig privacy ervaart wordt crowding genoemd (Gifford, 2007). Crowding heeft allerlei negatieve sociale gevolgen, zoals het vertonen van vijandig gedrag (Zeedyk-Ryan & Smith, 1983). Ook brengt crowding gezondheidsrisico's met zich mee, zoals stress en een verhoogde bloeddruk (Epstein, 1982 in Gifford, 2007).

Om het gevoel van crowding bij mensen te voorkomen kan zowel de hoeveelheid mensen gereguleerd worden als de perceptie van de hoeveelheid mensen. Ook de leesbaarheid van de zones die wordt besproken in 'leesbare zones' draagt hieraan bij.

Achtergrond

Een aantal maatregelen om crowding te verminderen wordt hieronder uitgelegd.

Crowding kan simpelweg verholpen worden door de hoeveelheid mensen in een ruimte te beperken. Dit kan door bijvoorbeeld het aantal zitmogelijkheden te beperken of door meerdere routes of plekken met zitgelegenheden aan te bieden zodat mensen zich verspreiden.

Randvoorwaarden

Crowding kan ook worden verholpen door de perceptie van mensen te beïnvloeden in plaats van de werkelijke hoeveelheid mensen. Het gebruik van hoge plafonds of ruime buitenruimtes met lichte kleuren zorgen voor minder crowding (Savinar, 1975 in Gifford, 2007). Ook kan het gebruik van zonlicht, lichte kleuren en grafische illustraties het gevoel van crowding verlagen (Schiffenbauer, 1979).

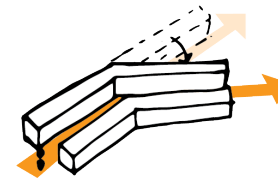
In lange gangen wordt eerder crowding ervaren dan in korte gangen (Aiello & Baum, 1979). Dit kan verklaard worden doordat je in lange gangen met meer kamers sneller iemand tegenkomt. Ook in de buitenruimte kan het verkorten van zichtlijnen ertoe leiden dat je minder mensen tegenkomt en minder mensen je zien, waardoor minder snel crowding wordt ervaren.



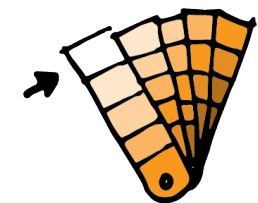
21. Beperk zitplekken op plekken waar crowding voorkomen moet worden.



22. Creëer meer ruimte of ontwerp alternatieve routes op plekken waar crowding voorkomen moet worden.



23. Verkort zichtlijnen op plekken waar crowding voorkomen moet worden.



24. Ontwerp met lichte kleuren op plekken waar crowding voorkomen moet worden.

KAMERS IN HET PUBLIEKE DOMEIN



Door kamers te ontwerpen binnen het publieke domein kan het gebruik van het publieke domein voor jongeren worden gefaciliteerd.

Vanuit het idee om een inclusieve wijk te maken moet de openbare ruimte ruimte bieden voor iedereen. Het gezegde 'van iedereen is van niemand' wordt echter vaak aangehaald. Hiermee wordt bedoeld dat een plek ook zo anoniem kan zijn dat niemand zich ermee verbonden voelt en dat niemand er gebruik van maakt. De publieke ruimte in Feijenoord is ontworpen alsof het gebruikt wordt door alle groepen uit de wijk. Jongeren hebben in Feijenoord dus geen eigen plek, terwijl ze hier wel behoefte aan hebben (Hoeben, 2016; Erikson, 1968) (zie bijlage 3, 4, 5 en 6)

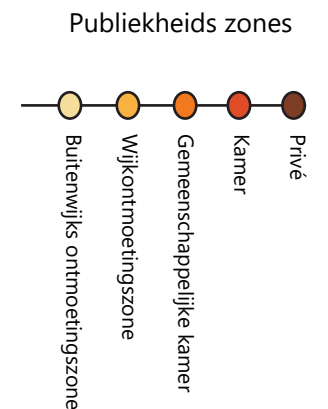
Het is dus zowel voor jongeren als voor andere groepen belangrijk dat ze eigen plekken kunnen toekennen in het publieke domein. Deze worden kamers genoemd.

De kamer is binnen het publieke domein de meest private omgeving en is het laagste niveau in de zoneringsvolgorde. In het schema hiernaast zijn de zones op volgorde weergegeven.

Vaak wordt er door jongeren gevraagd om een gebouw dat alleen bestemd is voor activiteiten voor jongeren (zie bijlage 3 en 4). Dit is een plek waar jongeren kunnen komen voor talentontwikkeling, huiswerk, evenementen en netwerken. Dit zou een kamer

Achtergrond

Randvoorwaarden

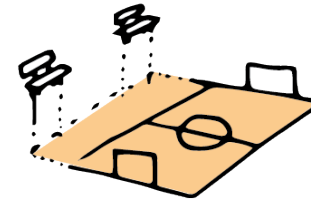


genoemd kunnen worden. Ook in de openbare ruimte kunnen kamers voor jongeren ontworpen worden. Op deze plekken ontmoeten jongeren elkaar en bouwen ze een netwerk op.

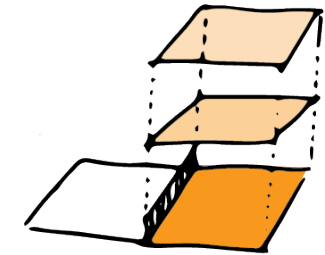
Het is belangrijk dat een kamer voor jongeren zowel een activiteit als een plek om te ongestructureerd te socializen faciliteert.

Omdat er een relatie is gevonden tussen ongestructureerd rondhangen van jongeren en criminaliteit (Hoeben 2016) kan het beter voorkomen worden dat jongeren een kamer hebben waar geen toezicht is. Het is dus belangrijk dat de kamer een relatie heeft met andere ruimtes. Dit stimuleert sociale controle en faciliteert interactie tussen verschillende groepen waardoor het bijdraagt aan het welzijn en de gezondheid van mensen. (Gehl, 2010), (Van Dorst, 2005)

Kamers kunnen zo ontworpen worden dat ze op verschillende momenten van de dag verschillende groepen een plek geven in het publieke domein. Deze multifunctionaliteit van de zonering draagt bij aan meer levendigheid en sociale controle.



25. Ontwerp kamers voor jongeren waar een activiteit kan plaatsvinden en zitgelegenheden zijn.



26. Ontwerp plekken zodanig dat ze als verschillende zones kunnen functioneren.

OVERGANGEN



Een gemakkelijke overgang tussen zones stimuleert de sociale interactie in de wijk dat bij draagt aan de sociale veiligheid.

Verskillende kamers en zones hebben verschillende relaties met elkaar. Een kamer heeft meer overeenkomsten met een gemeenschappelijke kamer dan met een buitenwijkse ontmoetingszone. Om interactie te stimuleren is het wenselijk om zones in volgorde te implementeren (Van Dorst, 2005). Ook is er meer interactie geconstateerd op zachte grenzen en transitiezones tussen openbaar en privé (Gehl, 2010).

In Feijenoord zijn de geanalyseerde zones niet altijd op de juiste manier ten opzichte van elkaar geplaatst. Ook mist op veel plekken de zone van de gemeenschappelijke kamer. Dit veroorzaakt op sommige plekken frictie tussen verschillende gebruikersgroepen, zoals winkeliers en jongeren.

Het is wenselijk dat de overgangen van de verschillende aanwezige zones in de juiste volgorde zijn, zodat de grenzen tussen de zones niet te hard zijn. Op sommige plekken is dit echter niet mogelijk of wenselijk. Dan moet gekeken worden naar andere oplossingen. Om dit te bereiken kan de compositie van zones aangepast worden. Ook kunnen de grenzen anders ontworpen worden om zones die veel verschillen van niveau op elkaar aan te laten sluiten. In het patroon 'leesbare zones' wordt hier verder ingegaan.

Ontwerpen met zones

Interactie wordt het beste gestimuleerd door mensen de mogelijkheid te geven tot interactie en tegelijkertijd de mogelijkheid om zich terug te trekken. Hiermee

Achtergrond

Randvoorwaarden

wordt bijgedragen aan de persoonlijke privacy behoefte van mensen. Daardoor zullen mensen minder snel crowding of eenzaamheid ervaren.

De kamers dienen ervoor om iedereen binnen het publieke domein een plekje te geven. Om interactie tussen mensen en groepen mogelijk te maken is het belangrijk dat de afzonderlijke kamers zijn verbonden met gemeenschappelijke kamers, zoals te zien is in het schema hiernaast. Dit geeft mensen die zich in een kamer bevinden de mogelijkheid om daarbuiten te stappen en nieuwe mensen tegen te komen, maar ook de mogelijkheid om weer terug te stappen in hun 'eigen' kamer.

De gemeenschappelijke kamers kunnen worden vervolgens weer verbonden door hier een wijkontmoetingszone tussen te plaatsen. Doordat in dit model de zones op volgorde op elkaar aansluiten is de mogelijkheid tot interactie het grootst.

Een zone kan zowel een verblijfsfunctie hebben als een verplaatsingsfunctie. In het schema hiernaast zijn met stippelijntjes de routes aangegeven en met doorgetrokken lijntjes de verblijfsplekken omlind.

Het is belangrijk dat binnen een verblijfsplek in een buitenwijkse ontmoetingsplek, zoals een plein bij een winkelcentrum, ook kamers worden aangegeven. Afhankelijk van de functie van de verblijfsplek kan de hoeveelheid kamers en de compositie gekozen worden. Zodra op zo'n openbare plek aangrenzende zones veel verschillen van niveau moet er voor andere grenzen gekozen worden. Zie patroon 'leesbare zones'. Hoe minder gemeenschappelijke kamers er ontworpen worden, hoe anoniemer een plek kan worden. Het is belangrijk dat de ontwerper de zonering afstemt op het gebruik en de sfeer van een plek.

Bij het herontwerpen van bestaande ruimte kunnen zones worden verplaatst of worden toegevoegd om het zoneringmodel te verbeteren. Ook kunnen de grenzen van de bestaande zones worden herontworpen.

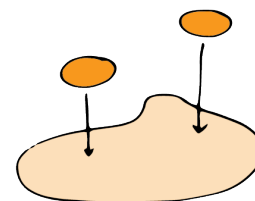
Zones op volgorde



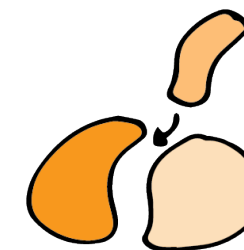
Verblijven en verplaatsen



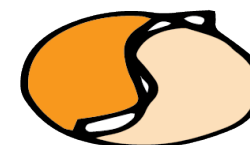
Kamers in zones van hoge niveau's



27. Voeg kamers toe

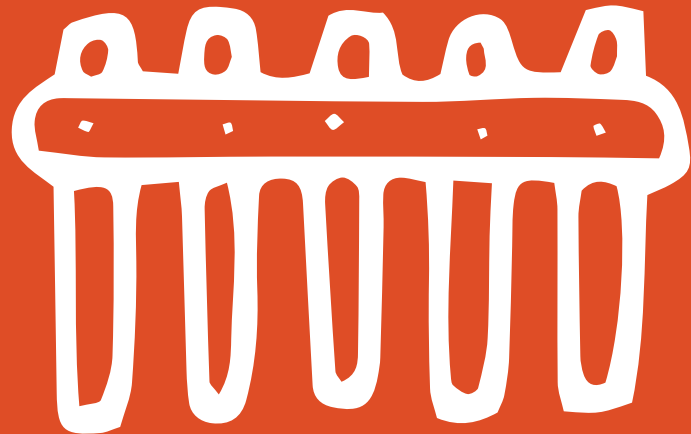


28. Voeg zones toe tussen zones met een groot niveauverschil



29. Ontwerp duidelijke grenzen tussen zones met een groot niveauverschil

LEESBARE ZONES



Door de zones binnen het publieke domein leesbaar te maken, worden crowding en eenzaamheid verminderd.

Om het gevoel van crowding (Zie ook patroon crowding) te verminderen, is het belangrijk dat mensen kunnen kiezen of ze wel of niet interactie aangaan met anderen. De leesbaarheid van zones in het publieke domein draagt bij aan de keuzemogelijkheid van mensen om zich wel of niet in een zone te bevinden waar veel interactie plaats zal vinden met vreemden.

Achtergrond

Voor jongeren in de puberteit staat het opzoeken en bepalen van grenzen centraal. Jongeren ontdekken waar hun grenzen liggen en leren waar andermans grenzen liggen. Ze kunnen deze dus nog niet altijd herkennen en de meeste gebruikelijke manier om ze te ervaren is om over grenzen heen te gaan (Rathus, 2011).

Ook zijn jongeren op zoek naar interactie met volwassenen om hiervan te leren. Voor volwassenen is dit niet altijd wenselijk.

Ontwerpers van het publieke domein hebben invloed op de verschijningsvorm van de grenzen tussen verschillende zones. Deze grenzen dragen bij aan de leesbaarheid van de zones en kunnen zo mensen helpen kiezen in welke zone, en daarmee welke vorm van interactie, ze zich willen bevinden. Ook is het gemakkelijker jongeren te corrigeren op hun gedrag als het fysiek duidelijk is dat ze een grens overtreden.

Randvoorwaarden

Ontwerpmiddelen die kunnen bijdragen aan de leesbaarheid van zones, zijn de vormgeving van grenzen en de vormgeving van de sfeer die binnen een zone heerst. Het verschil in de vormgeving van de zones kan de leesbaarheid van de zones vergroten. Op de volgende pagina zijn een aantal kenmerken van de vormgeving genoemd die ervoor kunnen zorgen dat twee zones van elkaar verschillen.

De hardheid van een grens kan verschillen door de vormgeving van de grens. Er is matrix gemaakt met verschillende soorten grenzen die beoordeeld zijn op hun hardheid aan de hand van de volgende drie kenmerken: er kan wel/niet geluid doorheen, er kan wel/niet doorheen gekeken worden, er kan wel/niet doorheen gelopen worden.

De matrix is ontwikkeld als methode om te ontwerpen en geeft dus niet één oplossing. Door een type grens in dit schema te plaatsen wordt wel duidelijk hoe open of gesloten de grens is en bij welk schaalniveau deze het beste zou passen. Ontwerpers kunnen om diverse redenen voor een andere oplossing kiezen. De ruimte rondom een voetbalveld in de stad vraagt misschien om een rij bomen die alleen markeert waar het veld is, maar door de functie van voetbalveld zijn bomen niet handig doordat de takken dan misschien laag hangen en de bal alsnog over de grens van het veld kan gaan. Door een passende grens te kiezen is de consequentie dat de ruimte voor mensen minder toegankelijk is doordat er niet meer doorheen gelopen kan worden. Dit hoeft geen probleem te zijn, maar ontwerpers moeten zich wel realiseren dat met andere middelen de toegankelijkheid kan worden vergroot.

hoge muur

water

plantenperk

lage muur

hoogte verschil

hoog hek

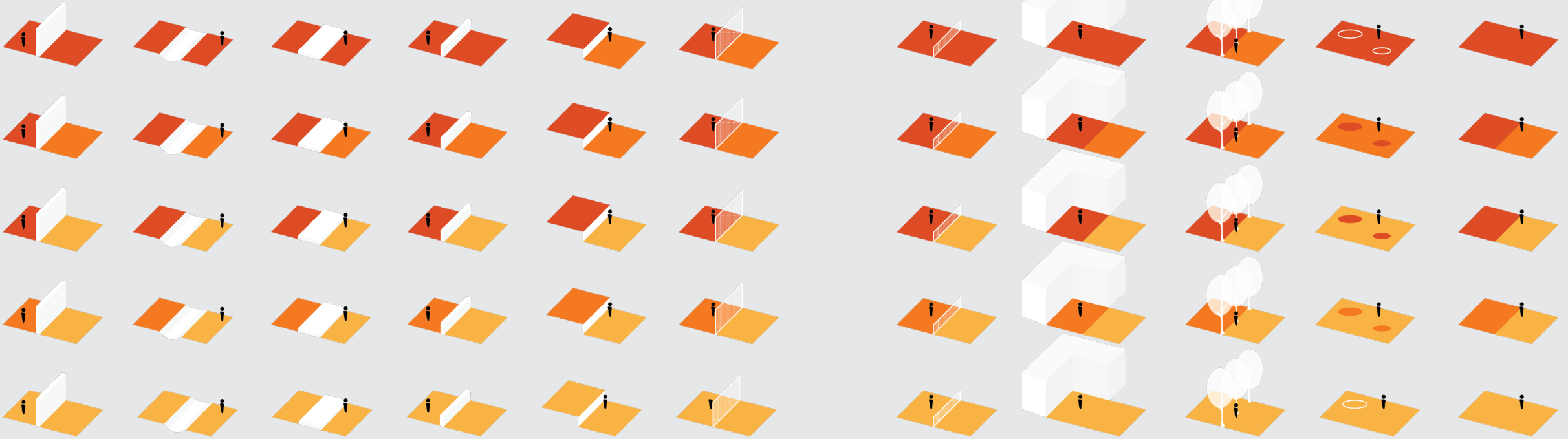
laag hek

rooilijn

bomenrij

lijnen

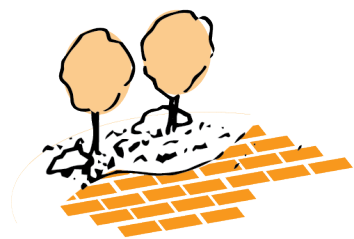
niets



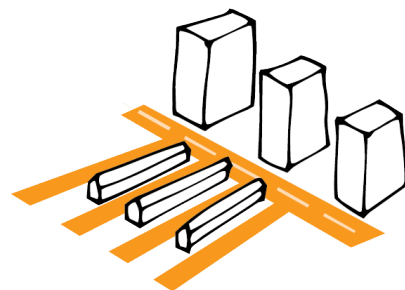
Harde grenzen

Zachte grenzen

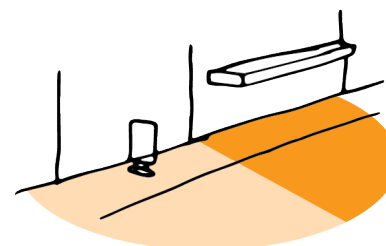
- Privé
- Kamer
- Gemeenschappelijke kamer
- Wijkontmoetingszone
- Buitenwijken ontmoetingszone



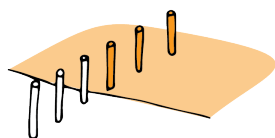
30. Gebruik verschillende materialen in verschillende zones.



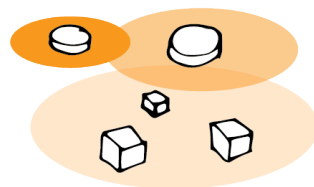
31. Gebruik verschillend korrelgroottes in verschillende zone.



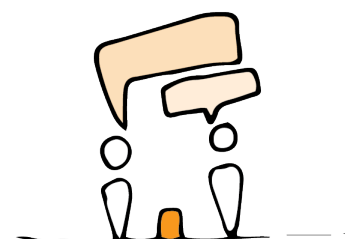
34. Ontwerp ruimte om gebruikers zones te laten personaliseren.



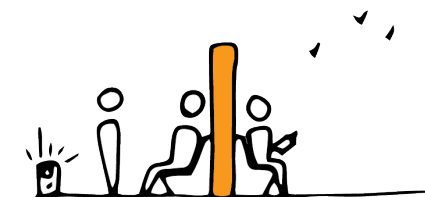
32. Gebruik verschillende kleuren in verschillende zones



33. Gebruik een verschillende vormtaal in verschillende zones



35. Ontwerp zachte grenzen tussen zones voor gemakkelijke interactie



36. Ontwerp harde grenzen voor kamers waar privacy gefaciliteerd moet worden.

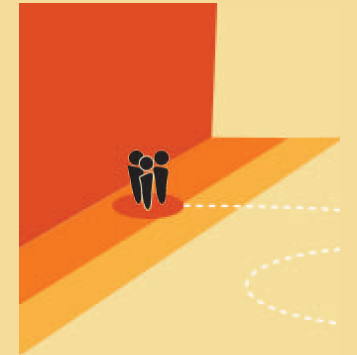
BEWEEGBARE KAMERS



Ruimte ontwerpen voor beweegbare kamers draagt bij aan het verminderen van overlast en het faciliteren van interactie.



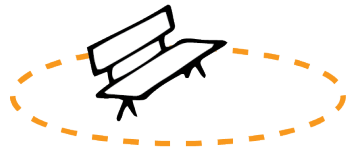
Overlast door jongeren op straat ontstaat vaak doordat deze in groepjes in de buurt van winkels rondlopen of hangen (zie bijlage 2). Dit fenomeen is te beschouwen als een beweegbare kamer rondom dit groepje jongeren dat plotseling andere kamers binnendringt, intimideert of afsluit. Dit kan andere gebruikers confronteren met ongewenste interactie en kan daarmee het gevoel van crowding veroorzaken. Het probleem van beweegbare kamers die andere kamers en zones binnendringen wordt deels veroorzaakt door het ontwerp van de openbare ruimte. Hierbij speelt tevens de behoefte van jongeren (in groepjes) aan interactie met anderen een rol. (Jacobs, 1961; Hoeben, 2016)



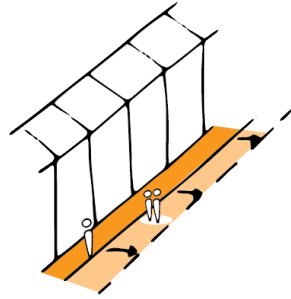
In het ontwerp van het publieke domein kan verschil worden aangegeven tussen verblijven en verplaatsen. Door verblijfsruimte te ontwerpen voor beweegbare kamers aan de rand van een verplaatsingsruimte kunnen de groepjes mensen hun beweegbare kamers 'parkeren' in het publieke domein. Dit geeft ruimte aan andere voorbijgangers om gebruik te blijven maken van de overige ruimte.

Randvoorwaarden

Ook de ontwerpprincipes uit het patroon over crowding kunnen bijdragen aan het verminderen van overlast door beweegbare kamers. Daarnaast kan de leesbaarheid van zones, zoals beschreven in patroon over leesbare zones, hieraan bijdragen.



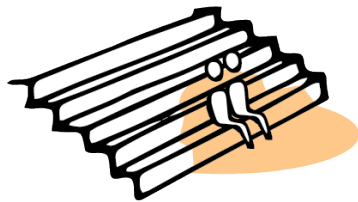
37. Ontwerp bankjes op neutrale plekken voor beweegbare kamers



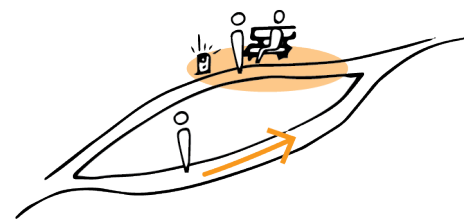
38. Creëer meer ruimte om beweegbare kamers te 'parkeren'



41. Voeg groen of andere obstakels toe op plekken waar beweegbare kamers niet gewenst zijn.



39. Ontwerp zitaanleidingen



40. Ontwerp alternatieve routes om beweegbare kamers heen.

REFERENTIES

- Aiello, J. & Baum, A. (Eds.). *Residential Crowding and Design*. New York: Plenum, 1979.
- Altman, I. (1975). *The Environment and Social Behavior*. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company.
- CBS. (2003). *Hoofdstuk 5. Vrije tijd. Uit Jeugd 2003, Cijfers En Feiten*, 111–127. Geraadpleegd op 10 januari 2018 via <http://www.cbs.nl/NR/rdonlyres/AF6E0157-6835-4F68-91A9-837157C380D3/0/2003g87p111art.pdf>
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: Norton.
- Fietsersbond. (2015). *Fietsen op Zuid: In beweging voor een nieuwe fietscultuur*. Rotterdam: Fietsersbond
- Gehl, J. (2010). *Cities for People*. Island Press.
- Gemeente Rotterdam. (2018). *Cijfers OBI, Wijkprofiel 2014-2016-2018*. Geraadpleegd op 8 mei 2018 van <https://wijkprofiel.rotterdam.nl/>
- Gifford, R. (2007). *The consequences of living in high-rise buildings*. *Architectural science review*, 50(1), 2-17.
- Hoeben, E. M. (2016). *Hanging Out, Messing Around*. Amsterdam: Vrije Universiteit Amsterdam.
- Jacobs, J. (1961). *The death and life of great American cities*. New York: Random House
- Mikoleit, A., Pürckhauer, M. (2011). *Urban Code: 100 Lessons for Understanding the City*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press
- OBI. (2018). *Rotterdamers over het verkeer 2017; tabellenrapport, resultaten uit de Ominbusenquête 2017*. Rotterdam: Gemeente Rotterdam
- Rathus, A. (2011). *Adolescence*. In *Childhood and Adolescence; Voyages in Development* (4de ed., pp. 445–543). Belmont: Wadsworth.
- RMO (2004). *Sociale Veiligheid Organiseren*. Den Haag: RMO.
- Schiffenbauer, A. (1979). *Designing for high-density living*. In *Residential crowding and design* (pp. 229-240). Springer, Boston, MA.
- Schipperijn, J., Bentsen, P., Troelsen, J., Toftager, M., & Stigsdotter, U. K. (2013). *Associations between physical activity and characteristics of urban green space*. *Urban Forestry & Urban Greening*, 12(1), 109-116.
- Ten Brug, L.F. (2014). *ObeCity*. Delft: Technische Universiteit Delft
- Van Dorst, M. (2005). *Een duurzaam leefbare woonomgeving*. Delft: Uitgeverij Eburon
- Zeedyk-Ryan, J., & Smith, G. F. (1983). *The effects of crowding on hostility, anxiety, and desire for social interaction*. *The Journal of social psychology*, 120(2), 245-252.

