



# HANDSTORMEN

Bron: Leren in  
Ontwikkeling  
Jaargang 4,  
no. 6  
Juni 2004.

Vakmensen samen laten ontwerpen gaat niet vanzelf; daar moet je wat voor organiseren.

De ontwerpleidraad *Handstorm* probeert architecten, stedenbouwkundigen, constructeurs, bouwfyfici, vastgoedontwikkelaars, aannemers, bouwtechnici en bouwprocesorganisatoren samen aan tafel te laten ontwerpen.

De ontwerpleidraad maakt gebruik van de wetenschap creatief denken en is gebaseerd op de onderwijskundige stroming *constructionisme* (die stelt dat leren wordt versterkt wanneer men zelf betrokken is bij het maken van een product).

## Probleem

Spannende gebouwen ontwerpen en innovatieve bouwprocessen bedenken kun je nauwelijks meer alleen. Kennis en ervaring uit verschillende vakgebieden zijn nodig om een gebouw te realiseren dat voldoet aan de wensen van gebruikers en aan de eisen van een veilige en gezonde samenleving. Dit betekent dat specialistische ontwerpers samen moeten gaan werken. Het probleem hierbij is dat deze ontwerpers elkaar niet altijd begrijpen en dat daardoor geen gedeeld begrip ontstaat over hoe het ontwerpproces en het resultaat eruit dienen te zien.

## Methode

Een ontwerpbijsamenkomst volgens de ontwerpleidraad *Handstorm* doorloopt de volgende stappen:

1. Zich inleven in het probleem van de probleemeigenaar.
2. Formuleren van de ontwerpvrage.
3. Bedenken van nieuwe oplossingen.
4. Formuleren van het ontwerpresultaat.

1. De ontwerpbijsamenkomst wordt gestart met het uitleggen van het probleem door de probleemeigenaar waarna de ontwerpers door het stellen van vragen een beeld krijgen van de problematiek.

2. Op basis van de informatie uit stap 1 schrijven de deelnemers aan de ontwerpbijsamenkomst op een aantal briefjes een ontwerpvrage op. Deze briefjes worden tegen een wand geplakt waarna de deelnemers hierin samen een hiërarchische structuur trachten aan te brengen door de briefjes te verplaatsen. Ontwerpvrage die veel oplossingen bieden worden boven op de wand geplaatst en ontwerpvrage die weinig oplossingen bieden onder

de wand. In overleg met de probleemeigenaar wordt uit deze gestructureerde verzameling ontwerpvrage de meest kansrijke ontwerpvrage gekozen om verder uit te werken.

3. Bij het bedenken van nieuwe oplossingen is het de kunst de ervaringskennis van de vakmensen zichtbaar te maken en te delen. Ideeën worden zichtbaar door deze uit te spreken, op te schrijven, te schetsen, te gebaren en aan de hand van objecten te construeren.

Het formuleren van het resultaat gaat aan de hand van het bouwen van het object en hierbij met elkaar de beelden zichtbaar te maken en er betekenis aan toe te kennen. Bij het toekennen van de betekenissen kan gebruikt worden gemaakt van metaforen. Met deze manier van werken willen we een gedeeld begrip laten ontstaan tussen de ontwerpers over het ontwerpresultaat en over het te volgen bouwproces.

4. De ontwerpbijsamenkomst wordt afgesloten door aan de hand van het geconstrueerde object met het verhaal te resociëren, vertalen naar een of meerdere antwoorden op de ontwerpvrage.

## Ervaringen

De studenten (die in het werkcollege 'Coachen van innovatieve ontwerpteams' van de masteropleiding *Bouwkunde*) met de werkvorm gewerkt hebben, vinden dat ze met deze methode op een leuke manier van elkaar leren en dat het dan weinig moeite kost om bij de 'les' te blijven.

Het resociëren is een kritische fase in de werkvorm. De energie raakt op na het presenteren van het object aan elkaar, terwijl de antwoorden op de ontwerpvrage dan nog geformuleerd moeten worden. Voor de coach is het steeds spannend of hij/zij de groep aan het spelen krijgt. Lukt dit dan ontstaat er een flinke stroom aan ideeën.

Ir. Frans van Gassel, universitair docent  
Technische Universiteit Eindhoven.

Prof. ir. Paul Rutten, hoogleraar Technische  
Universiteit Eindhoven en wetenschappelijk  
directeur Kenniscentrum 'Center for Building  
and Systems'.