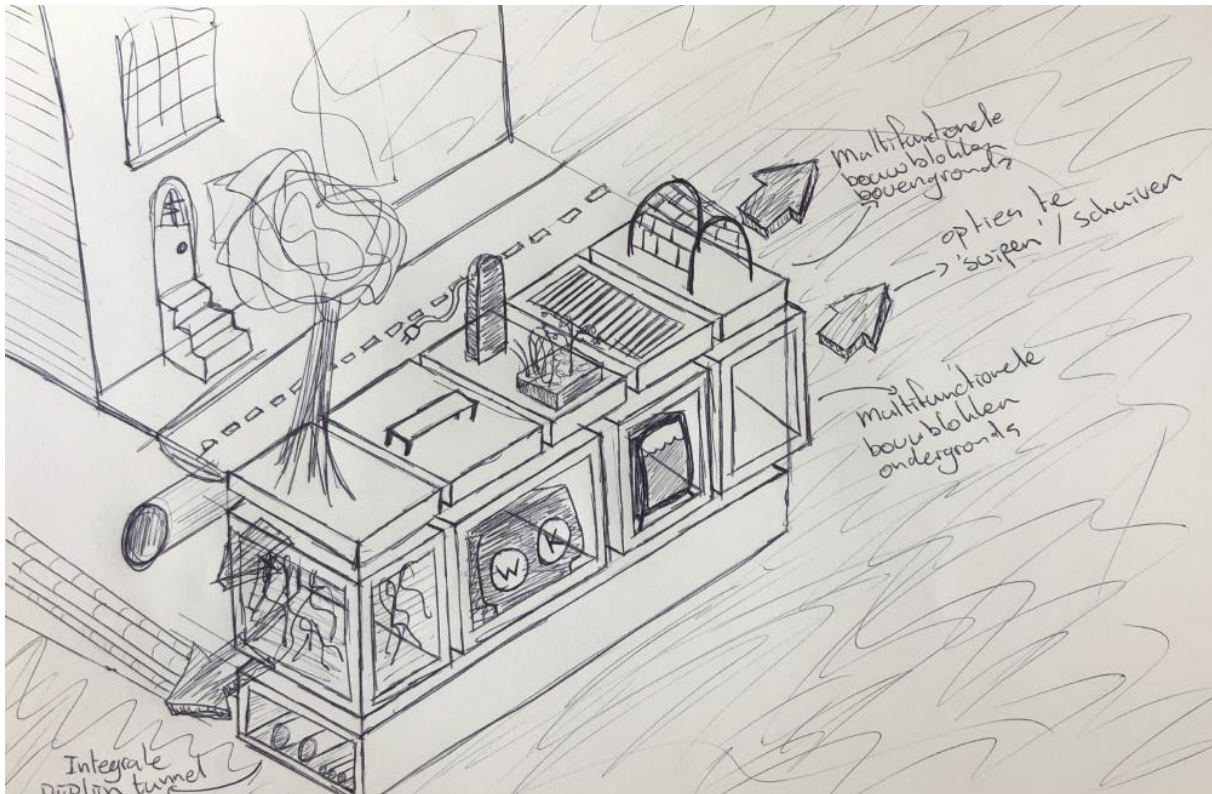


‘Gracht van de Toekomst’ Sessie IV: Levendige stadsgrachten, multifunctionele kademuren & duurzame grachtenpanden



In het [Koppelkansen Traject](#) werken de gemeente Amsterdam, Liander en Waternet aan de ‘[Gracht van de Toekomst](#)’ in de Amsterdamse binnenstad. Uitgangspunt daarbij is ‘meervoudige waardecreatie’: Hoe werk je samen aan ontwerpen die bijdragen aan meerdere stedelijke opgaven en ambities tegelijk? Tijdens de ontwerpsessie van 12 januari 2021 was de opgave om een selectie aan koppelkansen verder uit te werken. Deze blog beschrijft het proces en de inzichten die daaruit voortkomen.

Opzet

Het inrichten van ontwerpsessies in het Koppelkansen Traject vraagt om maatwerk. Telkens is de vraag: Wat is er op dit moment nodig, met deze set aan actoren, en deze set aan vraagstukken? Daarbij wordt gebruik gemaakt van eigen kennis en ervaring, maar ook van lessen uit [voorgaande sessies](#). Dit heeft geresulteerd in de volgende keuzes t.a.v. de opzet van de ontwerpsessie:

- Er zijn zoveel mogelijk dezelfde deelnemers uitgenodigd als vorige keer. Dit beperkt de noodzaak om een uitgebreide inleiding te verzorgen waarbij deelnemers (stapsgewijs) worden meegenomen in het ‘out-of-the-box’ denken. Ontwerp-teams kunnen daardoor sneller aan de slag.

- Door te werken in divers samengestelde ontwerpteams - met deelnemers van verschillende organisaties en in verschillende rollen (strategie, ontwerp, assetmanagement) - is er meteen een stuk validatie in het proces ingebouwd.
- Om de sessies vlotter te laten verlopen zijn er per deel-groep drie rollen voor begeleiding voorzien: een moderator die het gesprek in goede banen leidt, een tekenaar/technicus die ideeën visualiseert en mensen helpt met het gebruik van Conceptboard (online ontwerptool), en een verslaglegger die de rode draad bijhoudt met behulp van post-its.
- Drie 'ruimtelijke eenheden' dienden als uitgangspunt voor het ontwerpen van veelbelovende koppelkansen: *levendige stadsgrachten*, *multifunctionele kademuren* en *duurzame grachtenpanden*.
- Er is een gewerkt met 'spelkaarten' (zie beneden). Dit om opbrengsten uit vorige ontwerpessies inzichtelijk en hanteerbaar te maken, deelnemers te stimuleren om breed perspectief te houden op de opgaven, en richting te geven aan de ontwerpessie.
- Op Conceptboard zijn 'woordwolken' zichtbaar gemaakt die discussies en uitkomsten uit voorgaande sessies verpakken in sleutelbegrippen en zinsneden, en deze inbrengen als geheugensteuntje en inspiratiemateriaal.

SPELKAART: GRACHT VAN DE TOEKOMST

Deelsessie 'Levendige stadsgrachten'

Ontwerpsessie IV
12 januari 2021

DE SPELREGELS

- Je werkt met een groepje aan koppelkansen rondom 1 ruimtelijke eenheid (gracht, kade, pand)
- Ga van kans naar kans, bekijk ieders input en verrijk met eigen kennis en ideeën
- Verrijk werk uit door tekenen/schetsen m.b.t. de digitale tools van Conceptboard
- Door plaatjes, foto's of foto's van eigen tekeningen in te voegen
- En door de diverse typen sticky notes te plakken graag in de juiste kleur (zie legenda hieronder):

Kies je sticky note:

Technisch

Ruimtelijk

Financieel

Tijdsplanning

Governance

- Niet zo thuis in digitaal ontwerpen? zet je idee/eigen tekening in de chat, de technisch tekenaar biedt uitkomst
- Probeer zo ver mogelijk te concretiseren – maar vergeet de toekomstige ontwikkelingen niet!
- Technische hulp nodig? In iedere groep zijn deskundige technische gebruikers aanwezig, roep hun hulp in!
Zij kunnen ook tekeningen/foto's die jij in de chat zet op 1 conceptboard plaatsen
- Macht je nog een nieuwe koppelkans bedenken, zet hem in de chat

7 UITDAGINGEN

4 RANDVOORWAARDEN

KOPPELKANSSEN

- De gracht als ontmoetingsplaats
- Urban Forest
- Stadslandbouw (kan ook op kade of binnentuin)
- Gracht als energiefabriek
- Getijd- en golfenergie met grachtwater
- Lokaal scheiden en opslaan grijs en zwart water
- Gracht als transportas
- Transport door de lucht

3 KERNWAARDEN

Aan de slag

Na een korte inleiding met uitleg over het doel van de sessie, een slideshow met impressies van de Gracht van de (verre) toekomst, en een toelichting op het gebruik van de spelkaarten, ging men in drie teams aan de slag met ontwerpen.

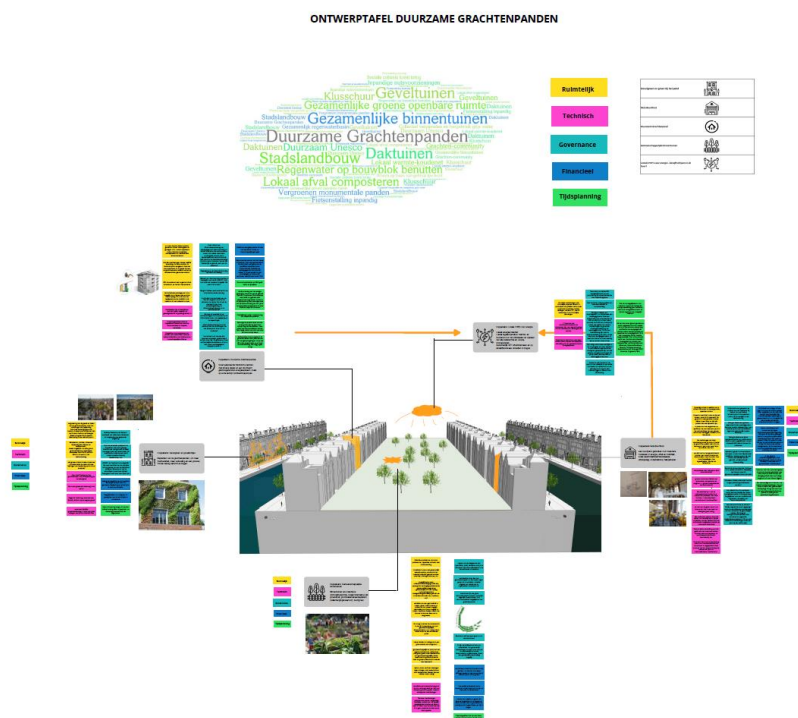
Duurzame grachtenpanden

In het ontwerpteam 'duurzame grachtenpanden', tot slot, werd onder andere nagedacht over het combineren van nutsfuncties in een 'nuts-buurthuis' in of nabij de grachtenpanden. Dit kan efficiëntievoordelen opleveren, zowel in fysiek-ruimtelijke zin (korte lijnen, uitwisseling warmte & koude) als ook in beheer en exploitatie. Daarnaast kan deze koppelkans ook bijdragen aan de kernwaarde 'lokale interactie en sociale cohesie' tussen bewoners en ondernemers in het gebied. Een nuts-buurthuis kan zowel in pandig, als in de tuin en/of ondergronds worden uitgevoerd. Elke uitwerking heeft specifieke voor- en nadelen. Aandachtspunten zijn elk geval (regel)technische complexiteit, toegankelijkheid bij calamiteit en kwetsbaarheid bij bijvoorbeeld brand (domino-effect).

Verder werd het belangrijk geacht om de voorzijde van de panden (UNESCO-erfgoed) en de keurtuinen zoveel mogelijk intact te laten. De energie kan beter worden gericht op het realiseren van lager hangend fruit als een pluktuin of groene achtergevel. Van daaruit kunnen allerlei slimme koppelingen worden gelegd tussen sociale cohesie, stadslandbouw, biodiversiteit, verduurzaming van infrastructuur en panden, opvang van fijnstof en het filteren van hemelwater.

In de sessie werd veel gesproken over rolverdeling in relatie tot eigendom. Panden en tuinen zijn veelal particulier eigendom. En grachten, kades, openbare ruimtes en nutsfuncties zijn publiek. Vanwege versnipperd eigendom zijn er bovendien veel particulieren die individueel of in collectief verband in actie zullen (moeten) komen bij het vergroenen en verduurzamen van panden en tuinen. Wat is dan de rol van de overheid en wat is de rol van de burger? Gesteld werd dat de overheid in ieder geval een rol heeft in de informatievoorziening, maar wellicht ook in de procesbegeleiding en het wegnemen van belemmeringen. In ieder geval is een genuanceerde aanpak nodig t.a.v. beslissingen over investeringen en beheer. Daarbij is het zoeken naar een optimum tussen samen optrekken en het faciliteren van individuele eigenaren of collectieven.

Link naar Conceptboard: [Duurzame Grachtenpanden](#)



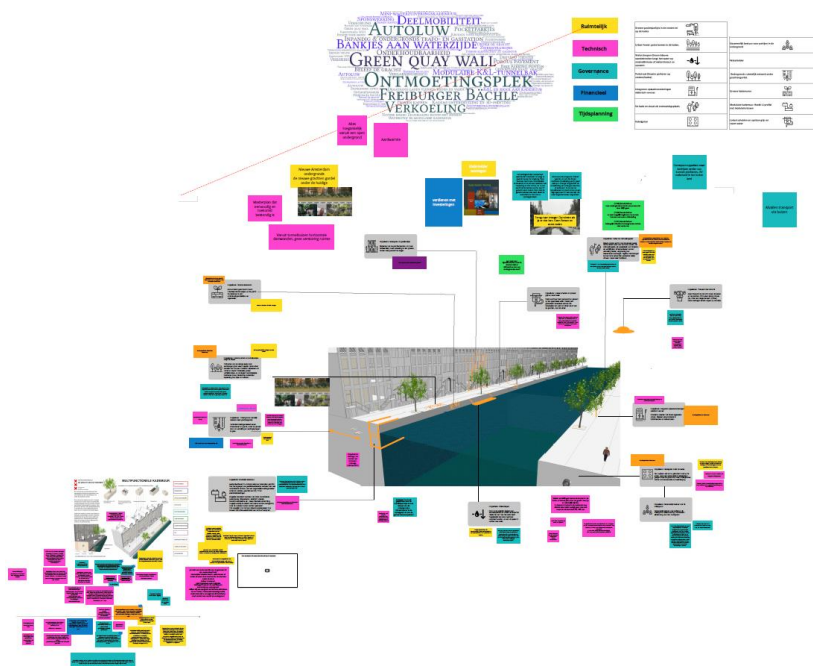
Multifunctionele kademuren

Een 'multifunctionele kademuur' is een breed begrip dat veel mogelijke uitwerkingen kent. De discussie in het team spitste zich toe op de [modulaire kademuur](#), een specifieke met gestandaardiseerde U-vormige elementen geschikt voor gestandaardiseerde modules voor bijvoorbeeld afvalcontainers, boombakken, wateropvang, fietsparkeren of elektrisch laden (boven), en een toegankelijke kabel- en leidingenkelder geschikt voor bijvoorbeeld data en elektriciteitskabels (onder) [nadere toelichting op discussie volgt]

Uit een vervolgsessie, later die week, kwamen twee belangrijke aanvullingen voort. Ten eerste, dat het voor de business case belangrijk is om een bredere blik op de problematiek te hanteren dan te doen gebruikelijk. Dus niet alleen kijken naar de kosten voor aanleg (en beheer) van modulaire kademuur, maar bijvoorbeeld ook naar de 'vermeden kosten voor de wijk economie'. Hoe kan een innovatieve kademuur een rol spelen bij het tegengaan van een hogere energierekening (uitwisseling koude-warmte) en problemen met de grondwaterstand (rotten van palen, onderlopen van kelders)? Dit resulteert in een betere besteding van publiek geld dan enkelvoudige oplossingen. In algemene zin kan het helpen om te denken in termen van 'ontgrendeling van baten': welke (lange termijn) baten zouden we kunnen ontgrendelen? En wat betekent dat voor het ontwerp van de kademuur?

Een tweede aanvulling betreft het 'gezamenlijk bestuur van de ondergrond'. En dan met name de omvang van het takenpakket voor het eerder bedachte 'facilitair bedrijf voor de ondergrond' - een publieke actor die verantwoordelijk voor de coördinatie van werkzaamheden in het gebied. Met het oog op het ontwerpen van integrale oplossingen zou het zinvol kunnen zijn om een dergelijke actor ook een rol te laten spelen in de planvorming. Specifiek is het belangrijk om dan na te denken over de kijkrichting van zo'n bedrijf: Richt deze zich primair op het uitvoeren van sectorale en stedelijk beleidsplannen (top-down integratie), of is er ook ruimte voor ideeën vanuit bewoners en ondernemers (bottom-up integratie)? Dat zal bepalend zijn voor het ontwerp en het beheer van constructies als modulaire kademuren.

Link naar Conceptboard: [Multifunctionele kademuren](#)



Openstaande vragen

Naast genoemde inzichten, kwamen uit de ontwerpessie ook diverse inhoudelijke en procesmatige vraagstukken voort. Deze kunnen dienen als richtingaanwijzers voor het vervolg van het ontwerptraject: Waar moeten we allemaal aan denken? En wat is er nodig om deze vraagstukken te beantwoorden?

- In het ontwerpproces het is belangrijk het (vernippert) eigendom in de binnenstad scherper in beeld te brengen: Wie heeft waar precies eigendom? Wie zijn de grotere en kleinere spelers in het gebied? Hoe zit het met 'gevoeld' eigendom? En, bijgevolg, waar liggen de beste mogelijkheden in het gebied?
- Datzelfde geldt voor de precieze regels t.a.v. UNESCO & keurtuinen. Kennis van de nuances helpt om discussies over ruimtelijke ingrepen niet in de kiem te smoren. Wat houden deze regels precies in? Waar gelden deze, en waar niet? En waar zit speelruimte?
- Het ontwerpen van de 'Gracht van de Toekomst' is een co-creatie proces waarbij de opgaven, waarden en kennis van alle deelnemers en betrokkenen zoveel mogelijk worden meegenomen in het ontwerp. Toch kunnen niet alle ideeën worden uitgewerkt of in gelijke mate terugkomen in een ontwerp. Hoe weeg je verschillende waarden, opgaven en uitwerkingen ten opzichte van elkaar? En kunnen we meervoudige waardecreatie (wellicht) ook meetbaar maken?
- Bij het realiseren van experimenten zal er goed moeten worden nagedacht over rolverdeling en besluitvorming. Wie heeft welke rol in welke fase? En op basis van welke uitgangspunten worden besluiten genomen?

Hoe verder?

Als vervolg op de reeks ontwerpessies zullen drie veelbelovende koppelkansen nader worden uitgewerkt, en als 'seductive images' worden opgenomen in een (digitaal) 'zwerfboek'. Naast de uitkomsten van het traject zal hierin ook aandacht zijn voor het ontwerpproces: wat ging goed, en wat ging minder goed? Waarom? En wat hebben de deelnemers hiervan geleerd?