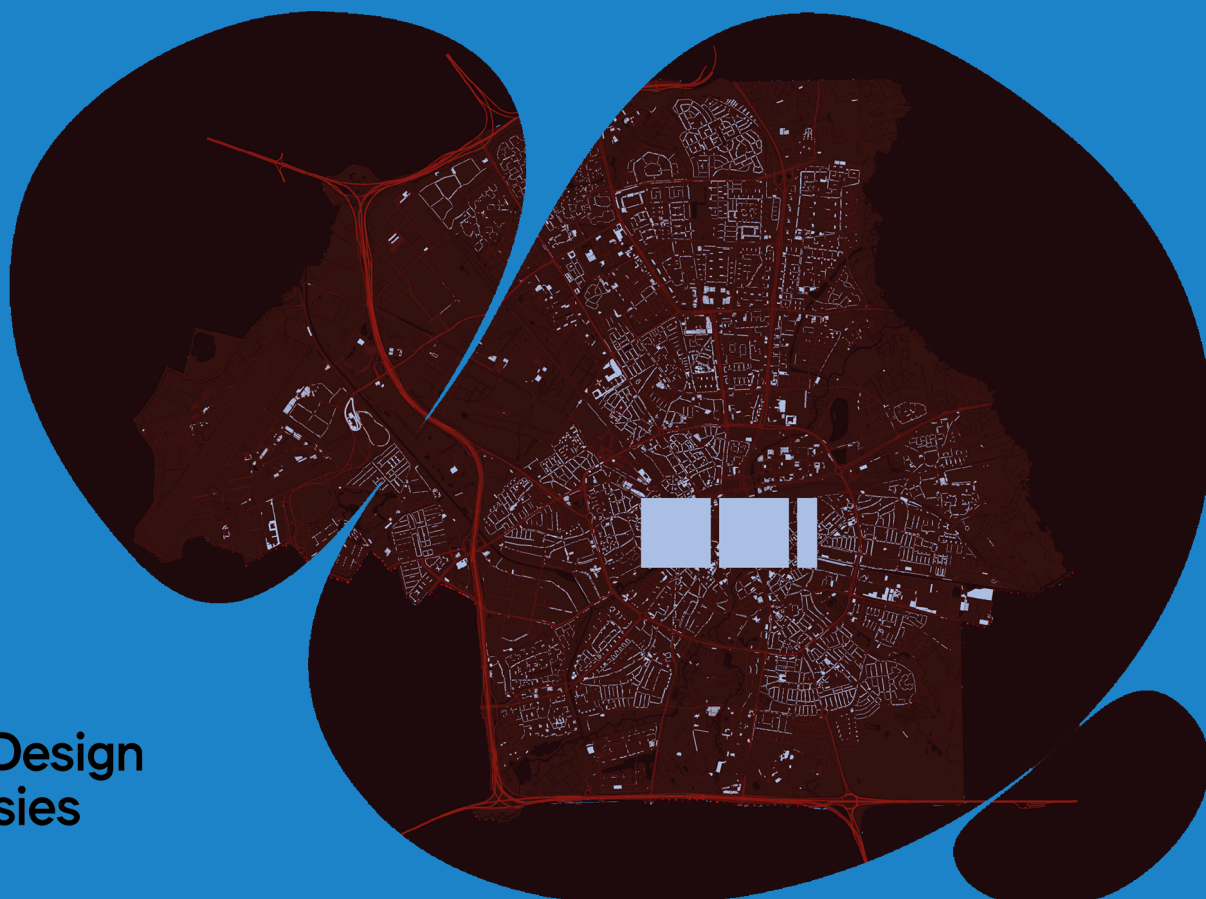


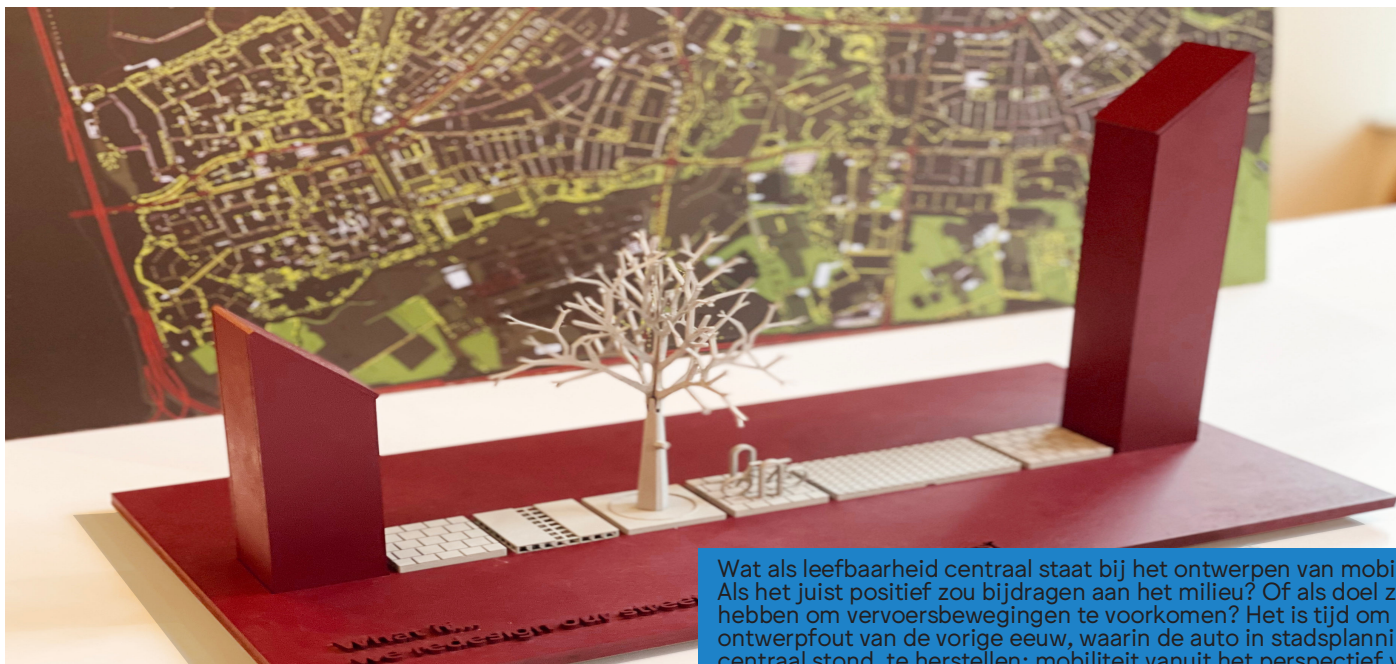
Blik voor groen

Embassy of Mobility



World Design
Embassies

Studio 1:1



Wat als leefbaarheid centraal staat bij het ontwerpen van mobiliteit? Als het juist positief zou bijdragen aan het milieu? Of als doel zou hebben om vervoersbewegingen te voorkomen? Het is tijd om de ontwerpfout van de vorige eeuw, waarin de auto in stadsplanning centraal stond, te herstellen: mobiliteit vanuit het perspectief van de mens, de bewoner van een straat, buurt of wijk in plaats van vanuit de auto.

1. Probleemstelling

Wat als leefbaarheid centraal zou staan bij het ontwerpen van mobiliteit? Als het juist positief zou bijdragen aan het milieu? Of als doel zou hebben om vervoersbewegingen te voorkomen? Dat onderzochten we in Embassy Lab 'Blik voor groen'. Door naar eerdere experimenten in verschillende steden te kijken, onderzoeken en inventariseren we hoe die zijn opgezet en wat we daarvan kunnen leren.

Eindhoven telt 2.250.000m² aan parkeerplekken op straatniveau. Daarnaast laten verschillende klimaatmodellen van onder andere het KNMI en de Klimateffect-atlas zien dat klimaatverandering zal zorgen voor warmer weer. Ook zal het in de toekomst frequenter en harder gaan regenen, wat lokale wateroverlast kan veroorzaken.

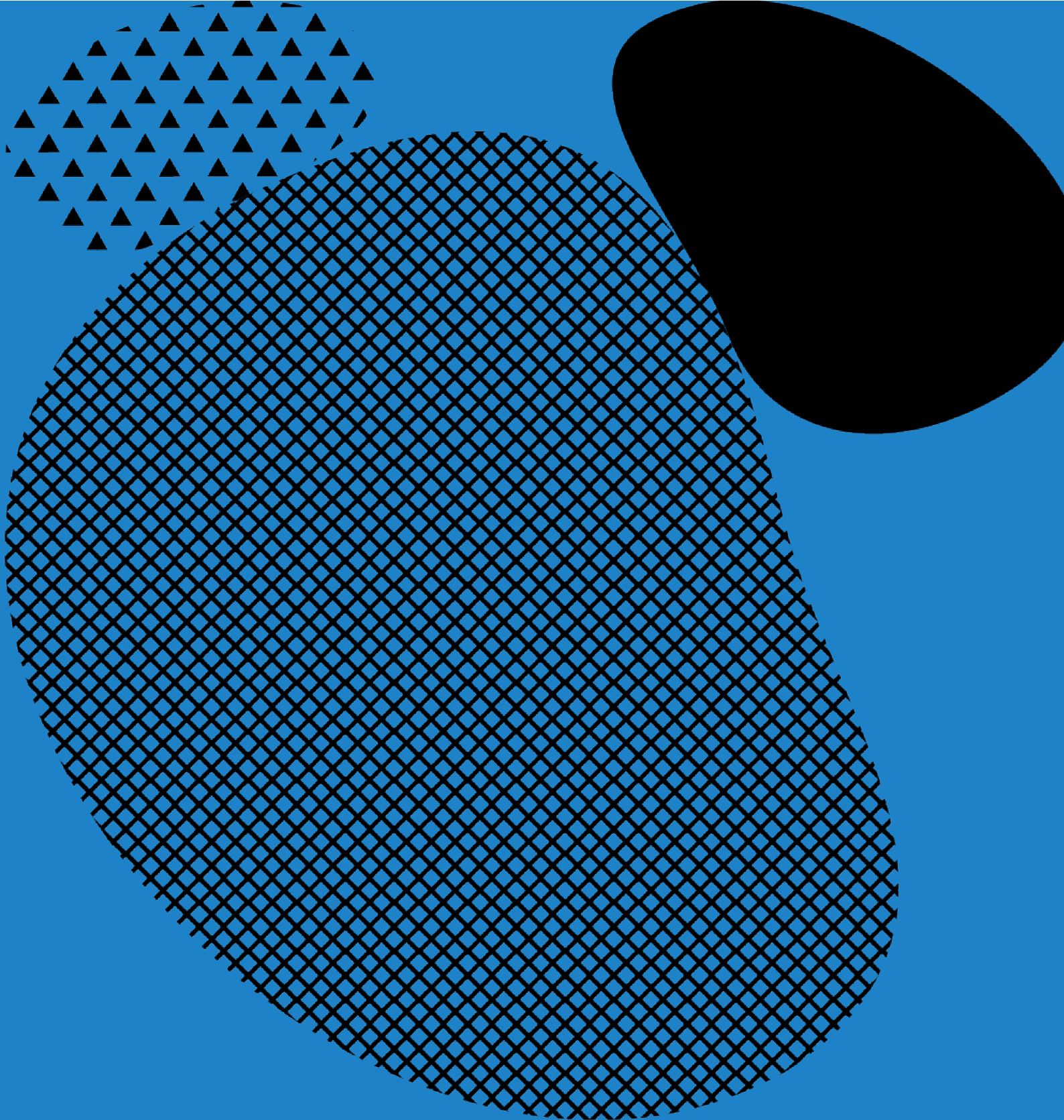
2. Samenvatting project

Studio 1:1 begon met onderzoek naar bestaande projecten en experimenten die raakvlakken hebben met 'Blik voor Groen' om daarvan te leren en op voort te borduren. Groen is in veel gevallen (een groot deel van) de oplossing. Zo heeft het een positief effect op de psychische en lichamelijke gezondheid van mensen, en heeft het daarnaast een direct verkoelend effect op de omgeving waardoor het bijdraagt aan een lagere omgevingstemperatuur. Tot slot kan groen bijdragen aan het opvangen van een piekbui, doordat hemelwater de grond in kan trekken en daarmee het rioolsysteem niet (over)belast.

Maar het leefbaar maken van een straat gaat over meer dan 'auto's eruit, groen erin'. Studio 1:1 concludeerde uit het onderzoek dat het cruciaal is om bewoners te betrekken, al voor de start van een herontwikkeling en op tussentijdse momenten van het traject. Daarom hebben ze een 'serious game' ontworpen waarmee ze tijdens de uitvoering van de pilot op een goede en regelmatige frequentie bewoners kunnen laten meedenken over hun eigen buurt. In de game zitten verschillende ontwerp tools verwerkt om een straat herin te richten, met als "spelregels" de urgente vraagstukken die spelen in de betreffende wijk/straat (zoals hittestress of wateroverlast). Bewoners gaan samen met professionals aan de slag gaan om hun huidige straatprofiel te veranderen in een potentieel toekomstbeeld. Het doel van het spel is het groener maken van de straat met klimaat-adaptieve toepassingen en elementen om de straat socialer en leefbaarder te maken.

3. Impact

De intentie is om in 2022, in samenwerking met gemeente Eindhoven, een pilot uit te voeren in een straat of wijk in de Brainport regio. Momenteel lopen de gesprekken voor verdere doorontwikkeling van de serious game.



World Design
Embassies