

**Denil Jonas**

**3 GO**

**2014-2015**



# **Academisch schrijven**

# Abstract

---

Within the context of Urban Planning, there are some communication flaws present which result in losing valuable information.

Urban planning is achieved by cooperation of different stakeholders within a project. These stakeholders have to communicate with each other in such a way that they achieve the best result possible to solve an urban problem.

Stakeholders can be divided in five larger categories. Business: existing of companies, urban planners, architects,... Cash: capital, investors, revenue, ... Public: municipalities, government, public organisations, ... Knowledge: universities, research and development, ... And residents which exist of local civilians and organisations representing those civilians.<sup>1</sup>

The complex relationship between the different stakeholders changes from project to project which makes it difficult to design one communication platform which fits all the stakeholders' needs. Because communication doesn't always go as planned, some negotiations between stakeholders are regularly avoided. Decisions are then taken with only minor participation from the lesser, but even important, stakeholders.

Together with Anton Lecock, I'm going to research these communication-problems between stakeholders. We're researching how communication happens between these stakeholders, which parts are left behind in the process and how we can solve them since there is a growing need for a solution of this problem.<sup>1</sup>

The purpose of our research is to find out if the need for a better communication-platform is present and if so, to try and use our graphic- and information design skills to built a solution.

This solution can be as simple as providing an imagery to help every stakeholder communicate or by building an online platform on which these stakeholders can give input in a simple way. The key is to limit the communication process in such a way that users cannot give information that they're not asked to. For example when a tree blocks the sunlight from coming into a house.

<sup>1</sup> Vickery Hill, Adrian. Personal interview. 1 Apr. 2015

# Paper

---

Urban planning is meer dan alleen een aantal vierkante meters herontwerpen vertelt Adrian Vickery Hill (~1982, Montreal, Australiër) ons. Adrian is een Urban Planner bij Bureau Urbanisme (BUUR) te Leuven en nam uitgebreid de tijd ons info te verschaffen wanneer we bij BUUR kwamen binnenstormen. Adrian is dan ook een belangrijk spilfiguur binnen ons onderzoek geweest.

Wanneer een urban planner te maken krijgt met een opdracht moet deze met vijf verschillende groepen rekening houden. Deze groepen, ook wel stakeholders genaamd, bestaan uit: 1) bedrijven waaronder architecten en de urban planners zelf, 2) kapitaal waaronder de investeerders, 3) de gemeentes en overheid, 4) kennis waaronder universiteiten en andere researchers, en tenslotte 5) buurtbewoners en buurtcomités.

Deze groepen vormen samen een Penta Helix model, elke groep heeft een bepaalde invloed die het totale project zal gaan vormen.<sup>1</sup>

De problematiek ontstaat echter wanneer al deze stakeholders gaan communiceren met, aan de ene kant de urban planner, en aan de ander kant elkaar. Waar een urban planner gaat gaan communiceren met een overheidspersoon via een nieuwsbrief of e-mail, gaat hij mogelijk

een sociaal netwerk gebruiken om te gaan communiceren met de buurtbewoners. Deze verschillende communicatiekanalen zorgen voor een versnippering en regelmatig zelfs voor een rede om communicatie uit de weg te gaan.

Dit resulteert in stakeholders die niet tevreden zijn met het resultaat van de urban planners, buurtbewoners die het gevoel krijgen dat hun stem niet gehoord wordt terwijl zij net een enorme inbreng kunnen leveren. Hetgeen bevestigd wordt door Dirk Holemans in Knack: "Het is een illusie om te denken dat je een geschoolde en mondige stedelijke bevolking vandaag nog kunt negeren. Actiegroepen (...) kunnen vandaag evenveel expertise mobiliseren als de overheid. En op het vlak van communicatie kunnen ze misschien nog net iets meer." (Cattebeke, H. (2012, September 12). Onze steden zijn niet klaar voor de toekomst. Knack, 36-36.)

Adrian vertelt ons dat er een tussenweg bestaat, genaamd de Band Aid techniek waarbij je de buurtbewoners het gevoel gaat geven dat er inspraak is door hen te vragen welke kleur een specifiek gebouw moet hebben bijvoorbeeld. Dit is echter alles behalve een goede oplossing voor het probleem.

Een ander probleem is, hoe vreemd het ook moge klinken, te veel communicatie,

meer specifiek: nutteloze communicatie. Adrian gaf ons als voorbeeld dat wanneer bijvoorbeeld buurtbewoners te veel inspraak krijgen, ze bijvoorbeeld gaan klagen over een boom die verkeerd staat omdat de zon niet meer binnen komt. Een ander voorbeeld kan zijn dat wanneer een investeerder te veel inspraak krijgt, deze mogelijk manieren wil doorvoeren om zoveel mogelijk winst te maken. Ik zeg mogelijk omdat dit van project tot project afhankelijk is. Net zoals de hoeveelheid inspraak tussen elke stakeholder varieert van project tot project.

Onze oplossing uit zich wanneer wij een project aanduiden waarop wij ons gaan focussen en nader gaan onderzoeken. Dit project is in ons geval Park Belle Vue. Park Belle Vue is de naam van een park dat gaat worden ingericht op de Martelarenlaan te Leuven. Waarom dit park? Na een klein onderzoek kwamen we op de website van Overleg Buurtcomités Kessel-Lo, verder in de paper afgekort als OBK, (OBK Blog. Raadpleegt April 12, 2015, from <http://www.buurtcomiteskessello.be/>) Op hun website pleiten ze voor meer inspraak wat betreft projecten die uitgevoerd worden vanuit de Stad Leuven. Wat een interessant gegeven is voor ons.

Na OBK gecontacteerd te hebben en hen uit te leggen wat onze focus is, besloten zij dat het een goed plan zou zijn om een gesprek te voeren met hen over welke strubbelingen zij zijn tegengekomen qua communicatie en of hen stem werkelijk gehoord werd. Wanneer we met elk van de vijf stakeholders kunnen praten, hebben we een duidelijk overzicht van hoe de

communicatie is verlopen en hoe deze vervolgens op te lossen is.

We proberen niet het zoveelste sociaal netwerk te bouwen waarop zowel urban planners als stakeholders hun weg kunnen vinden. Wat wij als grafisch ontwerpers kunnen bijdragen tot dit probleem is een visuele beeldtaal die stakeholders een tool geeft om te communiceren. Dit kan zowel een analoge toepassing, een digitale toepassing als beiden kunnen hebben. Dit is iets wat verder onderzoek moet uitwijzen.

Klaas Verpoest, docent en onze mentor, gaf ons de tip om contact op te nemen met het Centre for User Experience Research (CUO) (CUO Social Spaces. (n.d.). Raadpleegt April 17, 2015, from <http://www.socialspacescuo.be/>) van de KU Leuven. Hij refereerde eveneens naar een master-project rond discussievorming van Liesbeth Huybrechts, zij geeft les Media, Arts and Design Faculty in Genk en in de Design Academy of Eindhoven. Blijkt dat zij eveneens deel uitmaakt van CUO (Liesbeth Huybrechts CUO. Raadpleegt April 17, 2015, from <http://www.socialspacescuo.be/researchers/current-researchers/liesbeth-huybrechts>)

Word count: 788

# Bronnen

---

Vickery Hill, A. °1982, Montreal, Australiër

Cattebeke, H. (2012, September 12). *Onze steden zijn niet klaar voor de toekomst*. Knack, 36-36.

OBK Blog. Raadpleegt April 12, 2015, (<http://www.buurtcomiteskessello.be/CUO>)

Social Spaces. Raadpleegt April 17, 2015, (<http://www.socialspacescuo.be/>)

Liesbeth Huybrechts CUO. Raadpleegt April 17, 2015, (<http://www.socialspacescuo.be/researchers/current-researchers/liesbeth-huybrechts>)

# Citeren en refereren

---

Lefèvre, P. (2009). *The Conquest of Space: Evolution of Panel Arrangements and Page Layouts in Early Comics Published in Belgium (1880-1929)*. *European Comic Art*, 2(2), 227-252,283-284.

Thompson, C. (2011). *Habibi*. London: Faber and Faber.

Willats, J. (1997). *Art and representation : New principles in the analysis of pictures*. Princeton (N.J.): Princeton university press.

Lernout, G., & Beyen, M. (2009). *Schrijf het zelf: Academisch schrijven voor cultuurwetenschappers*. Leuven: Acco.

Devleminck, S., Gobert, I., & Vanloooveren, J. (Eds.). (2010). *Shaping voices: Talking and thinking about graphic design : A Shapeshifters anthology*. Leuven: Oogachtend.

McLaughlin, D. (2001, January 1). *The History of Animation*. Geraadpleegd op 3 April, 2015, (<http://animation.filmvtv.ucla.edu/NewSite/WebPages/Histories.html>)

Epple, R. (2014). *The Designer as Scenographer*. In I. Gobert & J. Van Looveren, *Thoughts on Designing Information* (pp. 54-61). Zürich, Switzerland: Lars Müller Publishers & LUCA School of Arts.

Lefèvre, P., & Di Salvia, M. (2011). *A Creative Culture Where It Is Hard to Make a Living: The Socio-Economic Situation of Comics Authors and Illustrators in Belgium*. *European Comic Art*, 4(1), 59-80,137-138.

Peeters, T. (2015, April 1). *Hoe insluiting tot meer uitsluiting kan leiden*. *De Morgen*, p. 4,5.

Destoop, W. (2011). *Badpakje 46*. S.l: Flanders image.