

Innovatief ontwerper

Ik heb dit nieuwe beroep ontwikkeld vanuit het ontwerp van internetsites, waarmee ik in de ontwerppraktijk van een multinationale business-to-business omgeving heb aangetoond een zeer complex, langlopend ontwerpproces - vergelijkbaar met het ontwerp van fysieke architectuur - tot een commercieel succesvol en duurzaam resultaat te kunnen brengen.

Het verschil tussen een innovatief en een regulier ontwerper is te vinden in de door mij opgebouwde deskundigheid op het vlak van de geestelijke gezondheid.

Toen ik als ontwerper het ontwerpproces van de user interfaces van de websites van Océ Technologies doorliep (2000-2003), wisten mijn business-partners bij Océ niets van de ernstige diagnose die ik toen nog had. Of van mijn neiging om jointjes te roken vanaf 2001 tot eind 2003.

Als gezonde, in veiligheid opererende innovatief ontwerper, kan ik veel meer integer zijn, omdat het hier deels de geestelijke gezondheid betreft en ik het hervinden van mijn gezondheid voornamelijk zelf heb bewerkstelligd.

Het is dan juist belangrijk om taboes te doorbreken, het gaat immers om mensenlevens.

Integriteit en een zuiver geweten zijn cruciaal om tot kwalitatief hoogwaardige innovaties te kunnen komen. Daarom presenteer ik dan ook deze formule pas nu ik weer gezond ben; geen reguliere geestelijke gezondheidszorg meer nodig heb, geen klachten meer heb, geen problematisch gedrag meer vertoon, geen last meer heb van te sterke emoties en geen psychotrope - ofwel psychoactieve - cannabis meer gebruik. Zekerheid voor alles.

Werkzaamheden

Als innovatief ontwerper verricht ik hoofdzakelijk autonome werkzaamheden. Dit is een logisch gevolg van de opgedane psychologische deskundigheid en de hoge gevoeligheid die ik heb ontwikkeld; dit in combinatie met mijn opleiding als vormgever. Pas als er voldoende erkenning ontstaat wordt het weer mogelijk om in opdracht te werken, al zal in dat geval kritisch worden bezien of dat wel interessant genoeg is. Deze autonome activiteiten zijn:

1. **productontwerp en ontwikkeling**
2. **muziekproductie** (Engelstalige songs)
3. **tweedimensionale, beeldende kunst en fotografie**
4. **tekeningen, schetsen, illustraties en cartoons**
5. **literatuur** (non-fictie, met uitzondering van Engelstalige songteksten)
6. **internetsites**
7. **sociale netwerken**
8. **genetisch, genealogisch en historisch onderzoek**

De bekende Nederlandse wetenschapper Robbert Dijkgraaf bracht mij op het idee om deze activiteiten, analoog aan het brein van een octopus dat zich deels in de armen bevindt, op te delen in acht gedeelten. Vaak is de natuur een inspiratiebron als het gaat om het vinden van nieuwe vormen en structuren. Bovendien past de vergelijking met de octopus, vanwege het veelzijdige karakter van de werkzaamheden en het veelvuldig gebruik van inkt; dat laatste wordt overigens zo veel mogelijk beperkt om het milieu (en dus ook de octopus) te sparen.

Bron: De octopus biedt een blik in onze toekomst, Robbert Dijkgraaf, NRC 24/03/2017.



Boven:

Plan voor de herbouw van de middentoren van de Sint Janskathedraal te 's-Hertogenbosch - die deze basiliek van 1529 tot 1584 voltooide - in 2029, 500 jaar na de eerste realisatie. Het is de bedoeling deze toren dan ca. 2,5 meter hoger te maken dan de 16e eeuwse versie, zodat de basilieke Sint Janskathedraal de hoogste Nederlandse Rooms-katholieke kerk is. De reden waarom de toren in 1584 afbrandde was omdat het bronzen beeld van Johannes de Evangelist op de spits door de bliksem werd getroffen. Met onze hedendaagse kennis van electriciteit is dit probleem gemakkelijk op te lossen. Idee en visualisatie 11/06/2016.

De derde dimensie: ruimte

Ten onrechte wordt soms gedacht dat het ontwerpen van user interfaces geen ruimtelijke, maar een twee-dimensionale bezigheid is. Dit is eigenlijk niet waar en dat geldt feitelijk ook voor grafische vormgeving, zeker in dit digitale tijdperk. Denk bijvoorbeeld aan de lagen die in Photoshop gebruikelijk zijn. Deze zijn te vergelijken met de verdiepingen van een gebouw. Ook heeft een internetsite een hoofdingang - de home page - en een gelaagdheid in de structuur, terwijl de pagina's zelf ook weer uit lagen bestaan. Het is een iets ander soort ruimtelijkheid dan bij fysieke architectuur, maar beslist niet minder complex; dit vermogen om complexe ontwerpprocessen aan te kunnen is dan ook te transponeren naar een andere discipline, mits men daar aanleg voor heeft en de juridische beperkingen in acht neemt. Daarom manifesteer ik me bij geconstrueerde ontwerpen en projecten als ontwerper en niet als architect, dat laatste is een beschermde titel; het is bij bouwkundige ontwerpen altijd de bedoeling om deze in samenwerking met een legitieme architect uit te werken.

De vierde dimensie: tijd

Wat als een rode draad door deze activiteiten loopt is de vierde dimensie, tijd. Hierin ben ik schatplichtig aan natuurkundige Albert Einstein - die tijd als vierde dimensie in 1912 begon te gebruiken - en zijn hoogleraar en voorganger op dit gebied **Hermann Minkowski** (1864-1909). Voor tijd is een bijzondere gevoeligheid ontwikkeld, omdat gebleken is dat het een factor is die van grote invloed is op ieder mens en tevens een sterk verbindend gegeven. Time is of the essence. Timing wordt als belangrijk gezien, maar is niet alles. Kenmerkend in dit digitale tijdperk is het werken zonder of met zo min mogelijk deadlines, wat ook bevorderlijk is voor de veiligheid door een toename aan tijd/plaats-onafhankelijkheid wegeleken met meer traditionele beroepen. In het verleden zijn Flash-animaties gemaakt waarin deze vierde dimensie een belangrijke rol speelt. Mogelijk komt de gevoeligheid voor tijd nog van pas bij het uitwerken van filmscenario's, waarvoor de eerste ideeën zijn ontstaan.