



Hand-drawn sketches in the background, including a table with Dutch text and a wavy line.

correcties + o-delen	problemen + voorra
6	7

De innerlijke
kracht van
de ontwerper

De rol van intuïtie in het ontwerpproces

De innerlijke kracht van de ontwerper

De rol van intuïtie in het ontwerpproces

Dit proefschrift is goedgekeurd door de promotoren:

Prof.dr.ir. J.A. Buijs

Prof. A.D.M. Elders

Toegevoegd promotor:

Dr. A. Smaling

Samenstelling promotie commissie:

Rector Magnificus, voorzitter

Prof. dr. ir. J.A. Buijs Technische Universiteit Delft, promotor

Prof. A.D.M. Elders Universiteit voor Humanistiek, promotor

Dr. A. Smaling Universiteit voor Humanistiek, toegevoegd promotor

Prof. dr. J.W. Drukker Technische Universiteit Delft

Prof. B. Ninaber van Eyben Technische Universiteit Delft

Prof. ir. Arch. Msc. R. Foqué Hogeschool Antwerpen

Prof. ir. F.M.J. Houben Technische Universiteit Delft

ISBN 90-8690-025-9

EAN 9789086900251

Redactie Ingrid van Frankenhuyzen

Ontwerp Ontwerpwerk, Den Haag

Druk Veenman Drukkers, Rotterdam

De innerlijke kracht van de ontwerper

De rol van intuïtie in het ontwerpproces

Proefschrift

ter verkrijging van de graad van doctor aan de Technische Universiteit Delft, op gezag van de Rector Magnificus Prof. dr. ir. J.T. Fokkema, in het openbaar te verdedigen op 27 juni 2006 om 15.00 uur door Robin Paul Groeneveld, doctorandus in de psychologie, geboren te Madrid, Spanje.

Wat we willen
Momenten
Van Helderheid
Of beter nog: van grote
Klaarheid

Schaars zijn die momenten
En ook nog goed verborgen

Zoeken heeft dus
Nauwelijks zin, maar
Vinden wel

De kunst is zo te leven
Dat het je overkomt

Die klaarheid, af en toe

(Martin Bril)

Inhoudsopgave

Hoofdstuk 1	Inleiding	17
1.1	Het ontwerpdomein	19
1.2	Verschillende invalshoeken van ontwerponderzoek	20
1.3	Twee heersende ontwerpstromingen	21
1.4	Kernkwaliteiten van de ontwerper	23
1.5	Onderzoeksmethodologie binnen het ontwerpdomein	24
1.6	Intuïtie in het ontwerpproces in historisch perspectief	25
1.6.1	De ideeën van Vitruvius	25
1.6.2	De invloed van het Bauhaus	27
1.7	Het definitieprobleem van de begrippen ‘intuïtie’ en ‘ontwerpen’	29
1.7.1	Het definitieprobleem van het begrip intuïtie	30
1.7.2	Het definitieprobleem van het begrip ontwerpen	31
1.7.3	Diversiteit van ontwerpdefinities	33
1.8	De opzet van het boek	35
Hoofdstuk 2	Onderzoekopzet	39
2.1	Probleemstelling	40
2.2	Methode van onderzoek	42
2.3	Dataverzameling	43
2.4	Data-analyse	47
2.5	Genomen maatregelen voor de methodologische kwaliteit	49
2.5.1	Validiteit	49
2.5.2	Betrouwbaarheid	51
Hoofdstuk 3	Intuïtie	55
3.1	Analyse van het begrip intuïtie	56
3.1.1	Lexicale definities	56
3.1.2	Voorbeelden van definities	57
3.1.3	Etymologie van intuïtie	58
3.1.4	Intuïtie afgrenzen van verwante of overlappende betekenissen	58
3.1.5	Intuïtie in relatie met andere vormen van denken	59
3.2	Intuïtie in historisch perspectief	62

3.3	Verschillende invalshoeken en opvattingen over intuïtie	65
3.3.1	Algemene beschouwing	65
3.3.2	Uitwerking van de verschillende invalshoeken van intuïtie	68
	Het intuïtieve proces	68
	Het intuïtieve moment – de intuïtieve ervaring	71
	Intuïtie in de zin van een eigenschap of een persoonlijkheidstrekk	73
	Intuïtie in de zin van een vaardigheid	75

Hoofdstuk 4 Intuïtie en ontwerpen **79**

4.1	Intuïtie en ontwerpen in de literatuur	80
4.1.1	Literatuur vanuit het perspectief van een beslissingsinstrument	81
4.1.2	Literatuur gericht op het ontwerpproces	86
4.2	De rol van intuïtie in het ontwerpproces	95
4.2.1	Intuïtie in relatie met de ontwerpopdracht	95
4.3	Intuïtie en ontwerpen in het organische bouwen	96
4.3.1	De relatie tussen ontwerpen en de organische architectuur	96
4.3.2	Het organisch ontwerpproces	98
4.3.3	De bijdrage van het organische bouwproces	100
4.5	Conclusie: Intuïtie en ontwerpen in dit onderzoek	101
4.5.1	De vijf aspecten van intuïtie in het ontwerpproces	102

Hoofdstuk 5 De interviews **105**

5.1	Eliane Beyer	108
5.2	Joke Brakman	114
5.3	Wim Crouwel	122
5.4	Mathijs van Dijk	132
5.5	Kees Dorst	140
5.6	Paul Eilbracht	152
5.7	Siang-Lan Go	160
5.8	Wim Groeneboom	170
5.9	Theo Groothuizen	182
5.10	Frans de la Haye	196

5.11 Hella Jongerius	208
5.12 Michel Krechting	218
5.13 Jan Lucassen	228
5.14 Peter Nagelkerker	238
5.15 Bruno Ninaber van Eyben	248
5.16 Jeroen van Oyen	260
5.17 Josée de Pauw	270
5.18 Peik Suyling	282
5.19 Marjan Unger	290

Hoofdstuk 6 Beantwoording van de onderzoeksvragen 301

6.1 Speelt intuïtie een rol in het ontwerpproces?	303
6.2 Wat is de rol van intuïtie in het ontwerpproces?	307
6.3 Hoe gaan ontwerpers om met intuïtie tijdens het ontwerpproces?	313
6.4 Samenvatting van de resultaten	319

Hoofdstuk 7 Conclusies en discussie 325

7.1 De weg naar 'non-dualistisch' ontwerpen	326
7.2 Algemene conclusies en interpretaties	327
7.3 Implicaties van dit onderzoek	331
7.3.1 Theoretische implicaties	331
7.3.2 Implicaties voor ontwerponderwijs	331
7.3.3 Praktische implicaties	333
7.4 Evaluatie van het onderzoek	333
7.5 Beperkingen van deze studie	335
7.6 Aanbevelingen voor toekomstig onderzoek	336

Samenvatting	341
Summary	347
Literatuurlijst	353
Curriculum Vitae Robin Groeneveld	360

Voorwoord

Voorwoord

Intuïtie vormt een belangrijke basis voor het scheppingsproces. Alles wat de mens maakt komt voor een belangrijk deel voort uit intuïtie. De rol van intuïtie in het ontwerpproces is daarom een onderwerp dat niet alleen ontwerpers boeit maar intuïtie ‘raakt ons allemaal’. Om die reden is dit boek voor iedereen interessant die meer wil weten over intuïtie, over het scheppingsproces en over de rol van intuïtie in het scheppingsproces. Het zijn onderwerpen die de mensheid al duizenden jaren bezighouden maar die door de verwetenschappelijking van de maatschappij op de achtergrond zijn geraakt.

Het terzijde schuiven van intuïtie werd mij direct duidelijk toen ik 12 jaar geleden begon met het onderzoek naar de rol van intuïtie in het ontwerpproces. In mijn eerste week als wetenschappelijk onderzoeker liep ik door de gang van de Faculteit van het Industrieel Ontwerpen. Twee collega’s hielden mij staande en vroegen of ik werkelijk het idee had dat ik de rol van intuïtie in het ontwerpproces serieus zou kunnen onderzoeken. Zonder mij de kans te geven te antwoorden, liepen ze door met de opmerking dat dergelijk onderzoek niet thuishoorde op een technische universiteit. Het onderzoeken van de rol van intuïtie in het ontwerpproces is nog steeds niet de normaalste zaak van de wereld maar in de afgelopen 12 jaar is er wel meer begrip gekomen voor het feit dat intuïtie een rol van betekenis speelt in het ontwerpproces en dat het de moeite waard is dit te onderzoeken.

Tijdens de benadering van ontwerpers voor mijn onderzoek, bleek al snel dat de rol van intuïtie voor ontwerpers een zeer actueel en belangrijk onderwerp was. Binnen enkele weken had ik 19 ontwerpers bereid gevonden aan een interview mee te werken. Vanaf het moment dat ik de interviews heb afgenomen tot op de dag van vandaag heeft de manier waarop de ontwerpers over de rol van intuïtie in het ontwerpproces spraken mij geïnspireerd om dit onderzoek uit te voeren. Ik ben de ontwerpers zeer dankbaar dat ze zich zo open en kwetsbaar hebben durven opstellen en dat ze zoveel vruchtbare informatie hebben verstrekt over hun intuïtieve proces. De interviews zijn dan ook 19 uiteenlopende verhalen geworden waarin zowel zeer persoonlijke ervaringen als concrete professionele ervaringen naar voren komen. Elk interview is hierdoor al de moeite waard om aandachtig te lezen. De interviews worden in dit boek echter ook uitgebreid geanalyseerd. De resultaten bieden zowel de geïnteresseerde

lezer als de ontwerper uit de praktijk aanknopingspunten om intuïtie, heel concreet, onderdeel te maken van hun eigen scheppingsproces.

Dit boek was nooit tot stand gekomen zonder de hulp van een heleboel deskundige mensen. Ten eerste natuurlijk prof. dr. ir. Jan Buijs. Jan heeft de hele rit met mij uitgezet. Hij heeft mij altijd door dik en dun gesteund en kwam steeds op de goede momenten met een aantal suggesties dat mij verder hielp in mijn schrijfproces. Jan heeft zoveel met mij meegemaakt en heeft mij zoveel gegeven, dat ik hem eerder als dierbare vriend ben gaan beschouwen dan als promotor.

Twee andere mensen die mij ook bijna 8 jaar hebben gesteund en professioneel hebben begeleid zijn dr. Adri Smaling en professor Fons Elders. Ook zij hebben een belangrijke bijdrage geleverd aan de totstandkoming van dit proefschrift. Fons was een strenge leermeester en weliswaar vond ik zijn kritiek niet altijd even leuk maar hij had (bijna) altijd gelijk met zijn opmerkingen. De inhoud is door de inbreng van Fons kwalitatief enorm verbeterd. Adri was altijd heel precies en gedegen in het lezen van mijn stukken. Hij heeft ervoor gezorgd dat het proefschrift tot in de details goed is afgerond. Als de kritiek van de andere begeleiders mij weer eens rauw op mijn dak viel, was hij degene die mij met zijn optimisme en positiviteit er weer bovenop bracht. Zijn steun is voor mij altijd heel belangrijk geweest.

Ongeveer 2,5 jaar geleden heeft prof. dr. Kobus Willemse mij geholpen om het proefschrift weer op de rit te krijgen. Ik had het proefschrift toen namelijk al een jaar in de kast liggen en ik zag er heel erg tegenop de draad weer op te pakken. Kobus heeft mij toen een aantal maanden begeleid om het proefschrift weer op de rails te zetten. Met veel liefde, toewijding en deskundig commentaar heeft hij ervoor gezorgd dat ik met hernieuwd plezier aan het proefschrift ben begonnen.

Er is ook een aantal mensen geweest dat mij met name met het schrijven hebben begeleid maar mij ook op de goede momenten een hart onder de riem heeft gestoken: Tanny Dobbelaar, Carolien Groeneveld, Paul Knegt en Ingrid van Frankenhuyzen.

De belangrijkste steun kwam echter van mijn familie. Natuurlijk mijn moeder Marijke Knecht die ondanks het feit dat ze er in de opvoeding alleen voor stond, bij mij de basis heeft gelegd om mijn dromen in het leven te realiseren. Door haar liefdevolle opvoeding heb ik doorzettingsvermogen en vertrouwen meegekregen om dit proefschrift af te ronden.

Degene die 12 jaar lang heeft moeten leven met een man die altijd met zijn proefschrift bezig was, is mijn vrouw Helena. Ze heeft mij altijd met veel liefde omringd om dit proefschrift zo goed mogelijk af te ronden. Helena is mijn bron van inspiratie en zij bracht mij altijd weer in contact met mijn innerlijke kracht. In de vele discussies die we over intuïtie en ontwerpen hebben gevoerd, leidde haar scherpe en creatieve denkvermogen steevast tot verhelderende inzichten. In dat opzicht heeft zij een onmisbare bijdrage geleverd aan de kwaliteit van het proefschrift.

De twee kleinste leermeesters zijn ongetwijfeld mijn twee zoons Gijs en Teun geweest. Nog niet behept met onnodig rationeel denken lieten zij mij elke dag zien hoe intuïtie in de praktijk werkt. Zij hebben er ook altijd voor gezorgd dat ik met beide benen op de grond bleef staan. Opmerkingen als “Het lijkt wel of je getrouwd bent met je proefschrift” en “Is een proefschrift schrijven niet enorm saai” deden mij telkens opnieuw beseffen dat alles in het leven zijn tijd en aandacht nodig heeft en dat het schrijven van een proefschrift even belangrijk is als een kindertekening.

01

Inleiding

“Ontwerpen is niet alleen maar een rationeel proces, ook intuïtie speelt een rol, maar je moet het wel durven toelaten”, zegt ontwerper José de Pauw. Deze stelling staat niet op zichzelf maar wordt eigenlijk door alle geïnterviewde ontwerpers in dit onderzoek onderschreven, al verwoorden zij het allemaal op hun eigen manier. In de praktijk is het blijkbaar volstrekt helder dat ontwerpen niet alleen voortkomt uit het rationele denken maar ook uit het intuïtieve denken. In de ontwerpliteratuur wordt de rol van intuïtie echter nauwelijks uitgewerkt en wordt de rol van het rationele denken eenzijdig benadrukt. De doelstelling van het onderzoek is dan ook om een bijdrage te leveren aan de discussie over de rol van intuïtie in het ontwerpproces.

De intuïtieve kanten van het ontwerpproces zijn naar de achtergrond gedrongen door de behoefte aan een verwetenschappelijking en rationalisering van dit proces (Foqué, 1975; Houben, 2004). Een duidelijk voorbeeld hiervan is dat het invloedrijkste ontwerpmodel al jaren gevormd wordt door het ‘Rational Problem Solving’-model (Dorst, 1997). De drang naar verwetenschappelijking en rationalisering komt volgens Foqué voort uit ons huidige westerse wetenschappelijke denken, waaruit een groot deel van de ontwerpmethoden zijn ontstaan. Vooral het empirisme, waarin de ervaring van de zintuigen de enige betrouwbare basis voor kennis vormt, heeft hierin een belangrijke rol gespeeld. Dit denken werpt een dualistische tegenstelling op tussen het rationele en het intuïtieve denken, verbindt intuïtie aan de kunstenaar en zet intuïtie als onacademisch fenomeen aan de kant. Hierdoor is er weinig bekend over de rol van intuïtie in het ontwerpproces. Om die reden staat in dit onderzoek de ervaringskennis van de ontwerpers centraal en ligt de nadruk niet op een theoretische beschouwing. De hoofdvraag van het onderzoek is dan ook: hoe verstaan ontwerpers intuïtie in verband met hun ontwerpproces? Het onderzoek bestaat uit het beschrijven en interpreteren van diepte-interviews met negentien ontwerpers.

1.1 Het ontwerpdomein

Binnen het ontwerpdomein kunnen we drie aandachtsgebieden onderscheiden: ontwerponderzoek, ontwerponderwijs en de ontwerppraktijk (Reymen, 2001).

Ontwerponderzoek richt zich onder andere op het bestuderen en beschrijven van de structuren van het ontwerpproces, van de nieuwe methoden en technieken van ontwerpen en op het vergroten van de algemene ontwerp kennis (Cross, 1994; Rozenburg, 1987). Omdat de term ontwerponderzoek vaak in dezelfde context wordt gebruikt als de term ontwerpmethodologie, is het goed om ze van elkaar te onderscheiden. Ontwerpmethodologie is een onderdeel van het ontwerponderzoek dat zich specifiek richt op de methoden en technieken voor de verschillende fasen van het ontwerpproces. Het ontwerponderzoek is veel breder dan alleen de methoden en technieken.

Ontwerponderwijs richt zich op het opbouwen van een curriculum dat studenten de mogelijkheid biedt om zich tot een volwaardige ontwerper te kunnen ontwikkelen. Een deel van het onderwijs is gericht op het theoretische onderwijs en op kennis en vaardigheden, een ander gedeelte is gericht op het (praktisch) ervaren van ontwerpen (Dorst, 2003).

De ontwerppraktijk wordt gevormd door de ontwerpers die de ideeën van zichzelf of anderen omzetten in concrete producten.

In het ideale geval staan deze drie ontwerpgebieden in interactie met elkaar. In de praktijk blijkt echter dat deze interactie nog veel te wensen overlaat (Dorst, 1997). Reymen (2001) is tevens van mening dat een groot gedeelte van het ontwerponderzoek veel te theoretisch is om te gebruiken in de ontwerppraktijk. De methoden voor ontwerponderzoek zijn vaak te zeer gericht op hoe het ontwerpen zich zou moeten voltrekken in plaats van hoe het in de praktijk werkt. Lawson (1994) wil ontwerpers daarom actiever betrekken bij het ontwerponderzoek zodat ontwerpmethoden beter kunnen worden geïntegreerd in de ontwerppraktijk. In zijn boek *Design in Mind* (1994) doet Lawson hiertoe een poging. Aan de hand van interviews met een aantal ontwerpers (in dit geval architecten) en het interpreteren van deze interviews, probeert hij een bijdrage te leveren aan het ontwerponderzoek. Het hier gepresenteerde onderzoek sluit voor een groot gedeelte aan bij de methode van Lawson: vanuit de ontwerppraktijk, wordt door het interviewen van ontwerpers, geprobeerd een bijdrage te leveren aan het ontwerponderzoek.

1.2 Verschillende invalshoeken van ontwerponderzoek

Wetenschappers hebben door de tijd heen verschillende aspecten van het ontwerpen onderzocht. Dorst (1997) onderscheidt hierbij de volgende aspecten:

- **Ontwerpers** Bij het onderzoeken van de ontwerppraktijk hebben methodologen onderzocht welke denkstijlen, persoonlijkheidsstructuren en algemene capaciteiten essentieel zijn voor succesvolle ontwerpers (Cross, 1990; Christiaans, 1992).
- **Ontwerproblemen en oplossingen** Een klein gedeelte van de literatuur richt zich op de soort, het type en de structuur van de problemen waarmee ontwerpers worstelen (Lawson, 1993).
- **Het ontwerpproces** Ontwerpprocessen zijn traditioneel het hoofdonderwerp van de theoretische ontwerpmethodologie. Er is een zeer grote hoeveelheid literatuur op het gebied van algemene probleemoplossingmodellen, descriptieve en prescriptieve modellen van het ontwerpproces, procesmanagement, strategieën en heuristiek. Algemene overzichten zijn bijvoorbeeld te vinden in Roozenburg (1995) en Cross (1994).
- **Methoden en technieken van ontwerpen** Beschrijvingen van methoden en technieken voor verschillende fases van het ontwerpproces (Roozenburg & Eekels, 1991; Pahl & Beitz, 1996)
- **Computerondersteuning** Onderzoek naar de ontwikkeling van computerondersteunende ontwerpsystemen (CCAD), computersimulaties van ontwerpen en het bouwen van communicatiemiddelen voor ontwerpers (Horvath, 1997).
- **Ontwerponderwijs** Sommige onderzoekers hebben zich specifiek geconcentreerd op aspecten van het ontwerponderwijs: de structuur van ontwerplessen, leermodellen, het meten van ontwerpprestaties, de ontwikkeling van criteria voor de kwaliteit van ontwerpen etc. (Christiaans, 1993; Cross, 1994)

- **Ontwerpen als professie** Veel interesse in het ontwerpersvak heeft altijd bestaan vanuit antropologisch, sociologisch en historisch perspectief (de Wilde, 1997; Margolin, 1989; De Rijk, 2003; Drukker, 2002).
- **De taak van de ontwerper** Deze onderzoeken richten zich onder meer op de relatie tussen de ontwerpdracht en het uiteindelijke doel van het ontwerpproces, de oplossing die ontwerpers vinden om de ontwerpdracht goed af te ronden en ten slotte het eindproduct (Reymen, 2001; Udall, 1996).

Dit onderzoek richt zich vooral op de ‘ontwerpers’ en ‘het ontwerpproces’, omdat de probleemstelling van dit onderzoek juist de relatie bestudeert tussen de ontwerper en het ontwerpproces en dan in het bijzonder hoe ontwerpers tegen de rol van intuïtie in het ontwerpproces aankijken.

1.3 Twee heersende ontwerpstromingen

Het ontwerp onderzoek wordt in algemene zin bepaald door twee heersende stromingen, te weten het ‘rational problem solving’-model (Simon, 1970) en het ‘reflective practice’-model (Schön, 1983). Dorst (1997) omschrijft deze modellen als volgt (zie tabel 1.1, pag. 23):

“Het invloedrijkste paradigma in de ontwerpmethodologie, Rational Problem Solving (rationeel probleem oplossen) werd in de vroege jaren '70 geïntroduceerd door Herbert Simon. In dit paradigma definieert het ontwerpprobleem een ‘probleemruimte’, die door de ontwerpers onderzocht wordt tot hij/ zij een oplossing vindt die tot tevredenheid stemt. Binnen dit paradigma is de ontwerpmethodologie een ‘klassiek’ positivistische wetenschap, naar het model van de natuurwetenschappen. Sterke nadruk ligt op de strakheid en eenduidigheid van het onderzoek: ‘objectieve’ observaties en logische analyse moeten leiden tot algemene, formele modellen van het ontwerpproces.” (Dorst, 1997, pag. 208).

“Een radicaal ander paradigma werd begin jaren 80 geïntroduceerd door Donald Schön (1983). Deze constructionistische theorie tracht een aantal tekortkomingen in de ‘harde’ benadering van ontwerpen als rationeel probleem oplossen op te vangen. Zo maakt Schön er bezwaar tegen dat ontwerpen alleen beschreven zou kunnen worden in termen van algemene eigenschappen van ontwerpprocessen. Hij benadrukt de unieke eigenschappen van elk ontwerpprobleem, en vindt dat een belangrijke vaardigheid van ontwerpers juist ligt in het bepalen hoe met elk uniek probleem moet worden omgegaan. Schön noemt dit de essentie, de ‘kunst’ van het ontwerpen. Hij vindt het onacceptabel dat deze zaken niet binnen het methodologische begrippenkader beschreven kunnen worden. Hij stelt een nieuwe epistemologie van het ontwerpen voor, gebaseerd op het beeld van ontwerpen als een ‘reflective conversation’. Zijn beeld van de ontwerpmethodologie is sterk geënt op de sociale wetenschappen.” (Dorst, 1997, pag. 209).

De bruikbaarheid van de twee modellen voor de ontwerppraktijk verschilt per fase in het ontwerpproject en per ontwerpsituatie. Hierbij onderscheidt Dorst (1997) twee soorten ontwerpactiviteiten:

“Activiteiten waarin de interpretatie van de ontwerptaak en het zich ontwikkelende ontwerp gebaseerd is op de indruk die iets buiten de ontwerper (bijvoorbeeld een stuk informatie) maakt op de ontwerper (objectieve interpretatie). Het gedrag van de ontwerper laat zich dan goed beschrijven met behulp van het Rational Problem Solving paradigma.” (Dorst, 1997, pag. 210) .

“Activiteiten waarin de subjectieve interpretatie belangrijker is, dat wil zeggen dat de ontwerper betekenis en waarde toekent aan iets in de ontwerpsituatie. Dit kan uitstekend worden beschreven binnen het paradigma van de Reflective Practice.” (Dorst, 1997, pag. 210).

Het *Reflective Practice* -model lijkt een goede basis voor een onderzoek naar de betekenis van intuïtie in het ontwerpproces, omdat het bij intuïtie ook gaat om een subjectieve interpretatie van de ontwerper. Binnen het positivistische wereldbeeld

van het *rational problem solving* -paradigma is simpelweg geen ruimte voor een onderwerp zoals intuïtie, omdat de nadruk ligt op de methoden van het ontwerpen en niet op de unieke wijze waarop de ontwerper met het ontwerpproces omgaat.

Ontwerpen kan niet puur worden vervat in een systematische methode; juist de eigen inbreng van de ontwerper is onmisbaar voor het uiteindelijke resultaat. Het is deze inbreng die zo gemist wordt in de systematische en rationele beschrijvingen van het ontwerpproces. Dit wil niet zeggen dat het ontwerpproces niet gebaat is bij de gebruikmaking van een bepaalde systematiek, maar wel dat er een evenwicht moet zijn tussen deze systematiek en die eigen inbreng. Het is in dit kader interessant om te zien dat in de beginjaren van de ontwerpschool Bauhaus (1919 t/m -1925) juist deze integratie centraal stond. In paragraaf 1.6.2 wordt dit nader besproken.

Tabel 1.1: De twee stromingen binnen de ontwerpmethodologie (Dorst, 1997)

	RATIONAL PROBLEM SOLVING (Simon, 1970)	REFLECTIVE PRACTICE (Schön, 1983)
ONTWERPER	Informatie verwerker (in een objectieve realiteit)	De persoon construeert zijn of haar realiteit
ONTWERP TAAK	Slecht gedefinieerd, ongestructureerd	Hoofdzakelijk uniek
ONTWERP PROCES	Een rationeel zoek proces	Een reflectieve conversatie
ONTWERP KENNIS	Kennis van ontwerpprocedures en 'wetenschappelijke' wetten	De kunst van het ontwerpen: wanneer moet welke procedure of stuk kennis toegepast worden
VOORBEELD OF MODEL	De natuurwetenschappen	De kunst, de sociale wetenschappen

1.4 Kernkwaliteiten van de ontwerper

Toen onderzoeker Cross ontwerpers vroeg om te reflecteren op hun manier van werken, dienden er zich een paar thema's regelmatig aan in zijn beschrijvingen (Cross, 1996). Een van die thema's is creativiteit. In een eerdere publicatie van Cross uit 1990 komt naar voren dat juist de creatieve kwaliteiten van een ontwerper een significante invloed hebben op diens kernkwaliteiten. Cross noemt acht kerncompetenties

01

waarover ontwerpers volgens hem in meer of mindere mate moeten beschikken. Volgens hem moeten ontwerpers in staat zijn om:

1. Nieuwe en onverwachte oplossingen te produceren
2. Verbeeldingskracht en constructief vooruitdenken toe te passen op praktische problemen
3. Gebruik te maken van schetsen en andere beeldende media bij het oplossen van problemen
4. Om te gaan met onzekerheid en besluitvorming op basis van beperkte informatie
5. Slecht geformuleerde en vreemde problemen op te lossen
6. Oplossingsgerichte strategieën te gebruiken
7. Creatief en productief te denken
8. Grafische en ruimtelijke mediamodellen te gebruiken.

Een aantal van deze competenties is tot op zekere hoogte aan te leren maar het grootste gedeelte leent zich er minder goed voor (Dorst, 2003). Hoewel noch Dorst noch Cross vanuit deze acht punten een directe relatie met intuïtie leggen, kan de vernieuwing die nodig is om creatief te ontwerpen slechts ontstaan wanneer de ontwerper in staat is zijn intuïtie aan te spreken. Deze stelling wordt uitgewerkt in hoofdstuk 4 van het hier gepresenteerde onderzoek.

1.5 Onderzoek binnen het ontwerpdomein

Binnen het ontwerpdomein bestaat nog geen algemeen erkende methode van onderzoek, laat staan dat er algemeen geaccepteerde criteria bestaan voor een promotieonderzoek. Voor een algemene lijn zijn nog te veel onderwerpen die grond zijn voor discussie. Voorbeelden van discussiepunten zijn o.a. (Cross, 1997):

- De vraag wat de rol van de ontwerppraktijk mag zijn binnen het ontwerponderzoek
- De vraag of de conventionele wetenschappelijke onderzoeksmethoden wel bruikbaar zijn binnen het ontwerponderzoek.

Cross meent dat de ontwikkeling van een algemeen geaccepteerde onderzoeksmethode van groot belang is voor de voortgang van het ontwerponderzoek. Hij ziet de oplossingsrichting in de integratie van onderzoeksmodellen van de kunsten en van de natuurwetenschap. In aansluiting hierop geeft Jones (1997) -in zijn onderzoek specifiek gericht op de eisen van een promotieonderzoek op het gebied van ontwerpen- aan dat een mate van integratie moet bestaan tussen verbeelding en rationaliteit, tussen technologie en kunst. Het integreren van deze twee polen is volgens hem een zeer moeilijke maar noodzakelijke opgave. In het hier gepresenteerde onderzoek is in ieder geval een poging gewaagd om deze twee polen te integreren.

1.6 Intuïtie in het ontwerpproces in historisch perspectief

Uit de literatuur komt naar voren dat het links laten liggen van de rol van intuïtie in het ontwerpproces vooral wordt veroorzaakt door de steeds groter wordende nadruk van de rationele methodologie (bijv. Evbuomwan, Sivaloganathan & Jebb, 1996 en Foqué, 1975). De vraag hier is dan ook hoe het komt dat de meeste onderzoekers van mening zijn dat intuïtie een essentiële rol vervult in het ontwerpproces maar dat zij die vervolgens links laten liggen door de nadruk te leggen op de rationele methoden. Een antwoord op deze vraag kan mogelijk worden gevonden in de ideeën van Vitruvius en in de invloed van het Bauhaus op het ontwerpen. Deze bronnen zijn relevant, omdat zij wél een evenwichtige verdeling van de methodologische en de intuïtieve kanten beschrijven.

1.6.1 De ideeën van Vitruvius

Reeds de oudste bronnen over het ontwerpproces maken melding van een kant van het proces die meer gericht is op de methode en een kant die meer gericht is op de

01

menselijke, creatieve kant. Een voorbeeld hiervan is terug te vinden in het handboek bouwkunde van Vitruvius uit de eerste eeuw voor Christus (vertaald door Peters, 1997). De ideeën van Vitruvius zijn relevant, omdat de basis van het huidige ontwerpen voor een belangrijk gedeelte voortkomt uit de vroegere architectuur of bouwkunde. Vitruvius onderscheidt in het ontwerpproces twee kanten die hij ordening (*ordinatio*) en schikking (*dispositio*) noemt:

“Ordening is het uitgebalanceerd dimensioneren van de onderdelen van het werk afzonderlijk en voor het geheel: de verwerking van de proporties tot evenwichtige verhoudingen (*symmetria*). De ordening wordt bepaald door kwantiteit en heeft te maken met grootteverhoudingen. Kwantiteit is het afleiden van vaste modulen uit delen van het werk zelf en de harmonische uitwerking van het totale concept uit de afzonderlijke elementen van de bouwgeledingen. Deze ‘modulaire coördinatie’ vormt als maatmethodiek de schakel tussen ontwerp en uitvoering.”

“Schikking betreft de juiste plaatsing van de delen en de sierlijke aanblik die het bouwwerk ontleent aan de compositie. Het is een kwalitatief begrip. De uitdrukkingvormen van de schikking (die in het Grieks idea worden genoemd) zijn *ichnographia*, *orthographia* en *scaenographia*. De *ichnographia* zijn de plattegrondschilderingen, de *orthographia* de aanzichttekeningen en de *scaenographia* de perspectieftekeningen. Deze tekeningen zijn het resultaat van denkwerk en creativiteit. Denkwerk is de geestesarbeid met studie, ijver en onvermoeibaarheid om een gestelde opdracht met voldoening te realiseren. Creativiteit is het verhelleren van duistere problemen en het met flexibele geestkracht oplossingen ontdekken voor iets nieuws. Schikking is niet kwantitatief, zoals ordening en *symmetria*, maar richt zich op de organisatie van de delen en de regels voor de verdeling der volumes. Uiteindelijk moet dit leiden tot de harmonische aanblik, de elegantie, die met *eurythmia* wordt aangeduid.”

De ordening zorgt er dus voor dat de rode draad door het ontwerpproces in de gaten wordt gehouden en dat alle onderdelen *op* elkaar passen. De ordening is kwantitatief, duidelijk meetbaar en vormt een belangrijke schakel tussen het ontwerpen en het eindresultaat. De schikking zorgt ervoor dat de onderdelen bij elkaar passen om zo het ontwerp een harmonieus geheel te kunnen geven. De schikking is kwalitatief, veel moeilijker te meten en vormt een schakel tussen de ideeën (*idea*) van de persoon en het ontwerp. Vitruvius maakte dus al een tweedeling tussen de kant van het ontwerpen die primair

gericht is op de menselijke activiteit en de kant die primair op het resultaat van deze inspanningen is gericht. Hij is echter van mening dat zowel de kwantitatieve en meetbare kanten als de ongrijpbare, persoonlijke kanten van het ontwerpen een vitaal onderdeel vormen van het ontwerpproces en niet zonder elkaar kunnen bestaan. Deze laatste conclusie vinden we terug in een klein aantal bronnen in de huidige ontwerp-literatuur (bijv. Foqué, 1975; Coyne & Snodgrass 1991; Ryan 1997; Udall, 1996).

1.6.2 De invloed van het Bauhaus

Het oorspronkelijke Bauhaus werd in 1919 opgericht als kunstacademie. Het was destijds een zeer moderne en vernieuwende academie voor onderwijs in architectuur, beeldhouwkunst en schilderkunst samen. Vernieuwend was dat het Bauhaus een verzoening tot stand bracht tussen tot dan toe gescheiden vormen en disciplines en die verenigde tot een gemeenschappelijk werk. Het uiteindelijke doel was om vanuit de combinatie van de drie onderdelen vernieuwend te kunnen bouwen. De slogan van het Bauhaus luidde aanvankelijk dan ook: “Laat ons samen het nieuwe gebouw van de toekomst scheppen, dat in alles een eenheid zal zijn” (Droste, 1998). Hoewel het Bauhaus slechts 14 jaar heeft bestaan, hebben de ideeën van het Bauhaus, zowel in Amerika als Europa, veel invloed gehad op onder andere de kunst, het ontwerpen en de architectuur.

Walter Gropius, de grondlegger van het Bauhaus, was van mening dat een ontwerper een evenwicht moest zien te vinden tussen zijn individuele scheppingsdrang en de functionaliteit van het ontwerp (Van Den Heuvel, 1987). Om dit te kunnen overdragen aan studenten zocht hij docenten die deze uitgangspunten onderschreven. Een van de belangrijkste docenten van het Bauhaus die Gropius hiervoor had aangesteld, was Johannes Itten. Itten's pedagogische benadering hield in dat hij de begrippen intuïtie en methode en de begrippen subjectieve beleving en objectief kennen met elkaar trachtte te verenigen. Hij wilde dat de ontwerpleerling ‘zijn eigen ritme moest vinden en zich tot een harmonische en evenwichtige persoonlijkheid moest ontwikkelen’ (Droste, 1998). De assistente van Itten, Gertrud Grunow, die ook veel invloed heeft uitgeoefend

01

tijdens de beginperiode van het Bauhaus, benadrukte in haar pedagogische handelen eveneens de relatie tussen het ontwerpen en de innerlijke mens. Zij liet ontwerpers, voordat zij gingen ontwerpen, een aantal fysieke oefeningen doen die hen klaar moesten maken te gaan ontwerpen. De oefeningen waren bedoeld om de leerlingen in contact te brengen met de natuurlijke basisvormen en om tot een innerlijke orde en rust te komen. Grunow vond namelijk dat:

“Als je nieuwe vormen wilt zoeken, moeten deze in ons zelf herboren worden uit de totaliteit van het beleven, uit het gevoel van natuur en geest. De weg is eerst irrationeel en vervolgens steeds rationeler.” (Droste, 1998).

De invloed van Itten en Grunow is zo sterk geweest, dat het verenigen van de invloed van de innerlijke mens van de ontwerper met de functionele, technische kanten van het ontwerpen, een van de belangrijkste kenmerken van de beginperiode van het Bauhaus is geworden.

Met de komst van Laszlo Moholy-Nagy, Josef Albers en Joost Schmidt als docenten van het Bauhaus, veranderden de uitgangspunten radicaal. Zij streefden naar een constructivistische, functionele stijl en lieten de elementen van de persoonlijke vorming buiten beschouwing. Met hun benadering wilden zij een antwoord geven op de technische vernieuwingen van de twintigste eeuw. Gropius had in eerste instantie moeite deze radicale verandering te accepteren, maar om politieke en financiële redenen moest hij zich er uiteindelijk toch mee verzoenen (Droste, 1998). Toen later als voortzetting van het Bauhaus de Hochschule für Gestaltung in Ulm werd opgericht (1953 – 1968), werden de persoonlijke kanten nog verder weggeschoven en werd met gebruik van de nieuwste technieken, op een analytische, rationele werkwijze aan producten gewerkt.

De koersverandering van het Bauhaus is een belangrijke oorzaak geweest voor het bijna in vergetelheid raken van het intuïtieve gedeelte van het ontwerpen. De methodologische kanten staan hierdoor zelfs tot op de dag van vandaag op de voorgrond. In de moderne ontwerpliteratuur is men echter soms weer op zoek naar het herstellen van dit evenwicht (bv Ryan, 1997; Coyne & Snodgrass, 1991; Udall, 1996 en Foqué, 1975). Blijkbaar zien onderzoekers het hervinden van dat evenwicht als een belangrijk thema bij het verhelleren van het ontwerpproces.

Het doel van het onderzoek komt dan ook voort uit de wil een bijdrage te leveren aan de bovenstaande discussie in de moderne ontwerp literatuur alsmede aan het herstellen van het evenwicht tussen de methodologische en de intuïtieve aspecten in het ontwerpproces. Dit moet dan niet gezien worden als een stap terug in het verleden, maar als een evolutionaire ontwikkeling, waarbij een nieuw evenwicht kan ontstaan tussen de methodologische en intuïtieve kanten in het ontwerpproces.

1.7 **Het definitieprobleem van de begrippen 'intuïtie' en 'ontwerpen'**

De betekenis van de begrippen intuïtie en ontwerpen verschillen door de context waarin ze worden gebruikt. De consequentie hiervan is dat we niet kunnen spreken over de 'intuïtie' of het 'ontwerpen' in het algemeen maar dat we een context-gebonden definitie moeten opstellen. De begrippen intuïtie en ontwerpen zijn hierin niet uniek, want voor begrippen als 'kwaliteit' (Vinkenburg, 1995), 'waarheid', 'stress' en 'intelligentie' (De Groot, 1986) geldt hetzelfde. Het feit dat zowel intuïtie als ontwerpen moeilijk te definiëren begrippen zijn, maakt het onderzoek naar de rol van intuïtie in het ontwerpproces niet eenvoudig. Dit blijkt ook wel uit de schaarse hoeveelheid uitgewerkte literatuur over dit onderwerp, terwijl intuïtie wel veelvuldig wordt aangemerkt als een essentieel onderdeel van het ontwerpen (bijv. Mc Gregor Smith, 1987; Tovey, 1997; Rozenburg & Eekels, 1991; Buchanan & Margolin, 1989; Udall, 1996; Davies & Talbot, 1987; Foqué, 1975; Coyne & Snodgrass, 1992).

Hoewel het dus niet mogelijk blijkt te zijn om algemeen geldende definities te geven van de begrippen intuïtie en ontwerpen, kunnen we binnen de context van dit onderzoek wel een werkdefinitie van deze begrippen construeren. De Groot (1986) onderscheidt in dit kader 'harde' en 'zachte' definities. Harde definities zijn definities die voor meerdere contexten geldig zijn en unaniem erkend moeten worden. Zachte definities zijn omschrijvingen van een bepaald begrip die alleen geldig zijn binnen een bepaalde context. Ze hebben niet tot doel unaniem geaccepteerd of exact

omschreven te worden maar ze zijn pragmatisch gericht, bedoeld om in een bepaalde context een communicateerbare begripsomschrijving te definiëren.

Onder invloed van de overheersende natuurwetenschappelijke opvattingen is echter het misverstand ontstaan dat slechts harde definities tot duidelijkheid kunnen leiden. Voor begrippen als intuïtie en ontwerpen is een harde definitie echter minder goed bruikbaar, omdat de meningen en opvattingen zo divers zijn dat het niet mogelijk is om een definitie vast te stellen die voor meerdere contexten geldig is en unaniem erkend wordt (De Groot, 1986).

1.7.1 Het definitieprobleem van het begrip intuïtie

De literatuur op het gebied van intuïtie is onoverzichtelijk. Het is niet altijd duidelijk vanuit welke invalshoek men over intuïtie schrijft (Westcott, 1968; Bastick 1982; Blackwell; 1987; Taylor, 1988; Agor, 1989; Parikh, 1991). De volgende uitspraken van Blackwell en Taylor zijn typerend voor deze onduidelijkheid.

“Er zijn een heleboel verschillende definities van intuïtie, maar over geen enkele definitie bestaat overeenstemming. Daarbij is er een brede variëteit van verschijnselen die met intuïtie geassocieerd worden.” (Blackwell, 1987).

“Men is al heel lang bezig met het begrijpen en definiëren van intuïtie. Het enige resultaat hiervan is dat er een heleboel verschillende definities zijn ontwikkeld, waarbij er eigenlijk geen enkele definitie meer duidelijkheid biedt dan de ander.” (Taylor, 1988).

Zelfs binnen de verschillende wetenschapsgebieden valt geen algemene definitie te geven. Zo stelt Rorty (1991) dat het binnen de filosofie geen nut heeft om in algemene zin over intuïtie te spreken omdat de meningen en invalshoeken daar te verschillend voor zijn. Westcott (1968) en Coward (1981) beweren hetzelfde binnen de psycholo-

gie. Elke poging om iets algemeen te zeggen over intuïtie werpt dus eigenlijk alleen maar meer onduidelijkheden en vragen op.

Deze conclusies pleiten ervoor om slechts over intuïtie te spreken als je duidelijk kunt specificeren in welke context het begrip wordt gedefinieerd. Je kunt intuïtie pas zinvol definiëren als je duidelijk maakt vanuit welke invalshoek intuïtie wordt beschreven. Vanuit deze beschrijving kan vervolgens een contextuele c.q. werkdefinitie worden geconstrueerd. In dit onderzoek wordt de volgende werkdefinitie van intuïtie gehanteerd.

Intuïtie is een manier van denken die gericht is op het verkrijgen van inzichten of principes die onmiddellijk evident zijn, waarvan de waarheid niet direct met behulp van argumenten kan worden beschreven. Het is een proces dat loopt van het contact met diepere, onbewuste lagen van het bewustzijn tot het moment dat de inhoud hiervan bewust en concreet worden gemaakt. Het hart van dit proces is het intuïtieve moment of de intuïtieve ervaring. Op dat moment ontstaat er een synthese tussen verschillende soorten informatie. Het kan tevens het moment zijn dat een persoon een verbondenheid voelt met diepere en eventuele collectieve lagen van zijn bewustzijn.

In hoofdstuk 3 en 4 wordt nader uitgewerkt vanuit welke invalshoek deze definitie tot stand is gekomen.

1.7.2 Het definitieprobleem van het begrip ontwerpen

Voor het begrip ‘ontwerpen’ geldt, evenals voor het begrip intuïtie, dat de literatuur onoverzichtelijk is en geen coherente aanknopingspunten biedt die kunnen leiden tot een algemeen bruikbare definitie van ‘ontwerpen’ (Foqué, 1975; Margolin, 1989; Evbuomwan, Sivaloganathan & Jebb, 1996; Reymen, 2001).

“Het is moeilijk om een algemene definitie van ontwerpen te geven, omdat elke definitie slechts bepaalde aspecten van het ontwerpen benadrukt. Elke definitie hangt daarbij ook nog samen met de ontwerpfilosofie van de auteur.” (Reymen, 2001).

“Ontwerpen is een begrip met een zeer polyvalente inhoud. Zelfs indien men het beperkt tot de activiteiten van ingenieurs, architecten, stedenbouwkundigen en industriële vormgevers, vindt men geen coherente aanknopingspunten voor een algemeen bruikbare definitie.” (Foqué, 1975).

Bovenstaande conclusie van Foqué vinden we duidelijk terug in de grote hoeveelheid aan manieren waarop naar ontwerpen wordt gekeken en de diversiteit aan definities die hieruit voortkomt. Een goed overzicht hiervan wordt onder andere gegeven door Evbuomwan et al. (1996). Zij onderscheiden negen verschillende invalshoeken. Reymen (2001) onderscheidt er zelfs 14. Een aantal voorbeelden van de verschillende invalshoeken die Evbuomwan et al. en Reymen bespreken, zijn ontwerpen als:

- Een onderzoeks proces waarin de ontwerper zich met name richt op het onderzoeken van de behoeften en verwachtingen van de klanten, maar ook op ontwerptechnieken en dergelijke.
- Een creatief proces waarbij een ontwerp oplossing wordt gecreëerd met behulp van lateraal denken, brainstormen en analogieën.
- Een rationeel proces waarin het testen van oplossingen die voortkomen uit logische reddenaties, mathematische analyses, computer simulaties e.d. centraal staan.
- Een beslissingsproces waarbij het gaat om de beslissingen die ontwerpers maken tijdens het ontwerpproces. Deze beslissingen zijn vaak gebaseerd op de ervaring van de ontwerper en de criteria die voortkomen uit de eisen van de klant.
- Een iteratief proces waarbij de ontwerpideeën groeien in opeenvolgende cycli van vage ideeën tot concrete plannen.
- Een interactief proces waarbij de ontwerper gedwongen wordt een integraal onderdeel te zijn van het ontwerpproces. Dit kan nodig zijn in situaties waarin (a) het ontwerp probleem slecht is gedefinieerd, (b) te weinig analytische mogelijkheden bestaan om kwantitatieve conclusies te trekken, (c) bijna geen ervaringskennis aanwezig is over het betreffende ontwerp probleem.

Evbuovman et al (1996) trekken de conclusie dat de verschillende typering van het ontwerpproces eigenlijk allemaal een onderdeel representeren van het gehele ontwerpproces. Zij zijn dus in essentie complementair aan elkaar. Deze conclusie lijkt sterk op de casus van een aantal verschillende mensen dat gevraagd wordt om een olifant te beschrijven. De ene groep staat vlak voor de olifant en is van mening dat een olifant een dier is dat gekenmerkt wordt door een grote slurf, een andere groep staat onder het dier en ziet alleen vier grote poten (en is dus van mening dat een olifant een dier is dat vier grote poten heeft). De laatste groep staat achter de olifant; deze groep is van mening dat een olifant een dier is dat wordt gekenmerkt door een kleine staart. Alle groepen zien slechts een deel van het geheel en beschrijven gezamenlijk het gehele dier.

Deze casus is vergelijkbaar voor de verschillende zienswijzen van het ontwerpproces: iedereen beschrijft een deel van het ontwerpproces, maar gezamenlijk beschrijft iedereen alle facetten. Het is daarom te betreuren dat verschillende ontwerponderzoekers elkaar bestrijden en los van elkaar van mening zijn dat zij de beste omschrijving van het ontwerpproces aanreiken.

1.7.3 Diversiteit van ontwerpdefinities

Sommige definities zijn gericht op een specifieke ontwerpdiscipline, andere zijn algemener geformuleerd en gericht op methoden of bepaalde karakteristieken van het ontwerpproces. Een aantal voorbeelden hiervan is:

“Ontwerpen is de eerste stap van de mens om zijn omgeving te beheersen. Het proces van ontwerpen is de vertaling van informatie in de vorm van vereisten, beperkingen en ervaringen naar potentiële oplossingen waarvan de ontwerper vindt dat deze voldoen aan de prestatie eisen. Een bepaalde mate van creativiteit of originaliteit moet in het proces zitten om het ontwerpen te kunnen noemen.” (Luckman, 1984).

01

“Het basis uitgangspunt van ontwerpen is om een product te ontwerpen dat voldoet aan de specificaties, om het zo te ontwerpen dat het blijft bestaan en daarbij ook nog betrouwbaar en makkelijk is om te onderhouden, om het te ontwerpen zodat het economisch gefabriceerd kan worden en mooi is om naar te kijken.” (Caldecote, 1996).

“Industrieel ontwerpen is de ontwikkeling van duurzame goederen (massageproduceerde producten) voor mensen, gebaseerd op de integratie van de belangen van gebruikers, de industrie, de maatschappij en het milieu.” (Buijs, 2005).

Evbuomwan et al. (1996) hebben een aantal termen op een rij gezet die veel voorkomen in de verschillende definities. Deze termen zijn: behoeften, vereisten, oplossingen, specificaties, creativiteit, beperkingen, wetenschappelijke principes, technische informatie, functies, in kaart brengen, transformeren, produceren, economisch. Het woord klant is niet aanwezig in deze lijst, maar lijkt impliciet te zitten in de woorden behoeften en vereisten. Vanuit de bovenstaande woorden kan ontwerpen omschreven worden als:

“Het proces om de vereisten van de menselijke behoeften vast te stellen, die getransformeerd worden in specificaties en functies, die vervolgens in kaart worden gebracht en worden omgezet (onder invloed van beperkingen) in ontwerp oplossingen (gebruik makend van creativiteit, wetenschappelijke principes en technische kennis) die economisch gemaakt en geproduceerd kunnen worden.”

Hoewel deze beschrijving wel iets zegt over de aspecten waarmee ontwerpers te maken krijgen, is het niet meer dan een opsomming en aaneenschakeling van termen en is het door Evbuomwan et al niet bedoeld als een algemeen bruikbare definitie. Om het definitieprobleem op te lossen stelt men meestal een ‘domeindefinitie’ op die geldig is voor de discipline of de discipline die men wil beschrijven (Christiaans, 1992). Zo kan bijvoorbeeld een domeindefinitie worden opgesteld voor de architectuur, voor het industrieel ontwerpen of voor het productontwerpen zonder dat ze industrieel vervaardigd gaan worden.

Binnen het ontwerponderzoek is men bezig om een theorie en bijbehorende definitie te ontwikkelen die domeinonafhankelijk zijn en dus voor meerdere ontwerpdiscipli-

nes geldig zijn. De voorstanders van een dergelijke theorie zijn van mening dat dit de communicatie tussen de verschillende ontwerpdisciplines kan verbeteren. De tegenstanders menen dat de verschillen tussen de ontwerpdisciplines daarvoor te groot zijn en dat een dergelijke theorie onherkenbaar en onhandelbaar zou worden. Hoewel de communicatie tussen de verschillende ontwerpdisciplines verbeterd zou kunnen worden, sluit ik mij toch aan bij de tegenstanders van de ontwikkeling van een allesomvattende ontwerptheorie en bijbehorende definitie. In navolging van de Groot (1986), ben ik van mening dat definities die voor meerdere contexten geldig moeten zijn en unaniem erkend moeten worden, voor bepaalde begrippen minder van toepassing zijn. Een allesomvattende definitie van ontwerpen heeft te weinig verbinding meer met de verschillende ontwerpdisciplines. Om helderheid te verschaffen over wat onder ontwerpen binnen dit onderzoek wordt verstaan, is de volgende werkdefinitie van ontwerpen opgesteld, die in hoofdstuk 4 nader wordt besproken. Deze werkdefinitie heeft dus niet de pretentie allesomvattend te zijn.

Ontwerpen is een scheppingsproces, waarbij de creativiteit die nodig is om een nieuw en origineel product te maken, ontstaat door de dialoog tussen de rationeel methodologische en intuïtieve kanten in het ontwerpproces. De intuïtieve kanten komen uit het domein van het onbewuste van de ontwerper en zijn in staat om een synthese tot stand te brengen tussen alle gegevens en tegenstrijdige aspecten. De basis voor deze synthese vindt plaats op het intuïtieve – of ontwerpers moment. De rationeel methodologische kanten komen uit het domein van het bewuste van de ontwerper en bezitten het vermogen om een samenhangend geheel te creëren. Hoe vaker de ontwerper in staat is om de dialoog tussen de intuïtieve en de rationeel methodologische kanten succesvol af te ronden, des te beter wordt het ontwerpresultaat.

1.8 De opzet van het boek

In hoofdstuk 2 wordt uiteengezet welke onderzoeksopzet is gebruikt in dit onderzoek. In hoofdstuk 3 wordt het begrip intuïtie geanalyseerd en wordt aangegeven

01

vanuit welke invalshoek intuïtie wordt bekeken. In hoofdstuk 4 gebeurt hetzelfde voor de relatie tussen intuïtie en ontwerpen. In hoofdstuk 5 wordt een korte samenvatting van alle negentien interviews gegeven. Elk interview wordt voorafgegaan door de tekening die de ontwerpers tijdens het interview van hun ontwerp-proces hebben gemaakt. In hoofdstuk 6 worden de interviews geanalyseerd en worden de antwoorden op de vragen van het onderzoek besproken. In hoofdstuk 7 worden de interpretaties, conclusies en implicaties van het onderzoek besproken.

02

Onderzoeksopzet

Onderzoeksopzet

In wetenschappelijke - en onderzoeksmethodologische termen valt het hier gepresenteerde onderzoek te classificeren als een exploratief en deels beschrijvend onderzoek. Het gaat hier om een kwalitatief gericht onderzoek. Er is gekozen voor een exploratief onderzoek omdat er nog weinig geschreven is over de relatie tussen intuïtie en ontwerpen. Een toetsingsgericht onderzoek is derhalve minder geschikt. Het exploratieve karakter van dit onderzoek geeft echter wel aan dat er gezocht wordt naar mogelijke relaties tussen intuïtie en ontwerpen, die in volgend onderzoek inzet kunnen zijn om daadwerkelijk theorieën en hypothesen te ontwikkelen en te toetsen. Het beschrijven van de ervaringskennis van de ontwerpers speelt een centrale rol waardoor dit onderzoek ook voor een deel te typeren is als een beschrijvend onderzoek. Omdat de kennis op het gebied van intuïtie in het ontwerpproces nog volledig opgebouwd moet worden, is gekozen voor een kwalitatieve onderzoeksbenadering. De belangrijkste reden hiervoor is dat deze benadering open en flexibel is en ruimte biedt voor het exploreren van de rol van intuïtie in het ontwerpproces. Binnen de kwalitatieve benadering is gekozen voor diepte-interviews, omdat deze manier van interviewen de gelegenheid bood om samen met de ontwerpers de rol van intuïtie in het ontwerpproces te verhelderen. In dit hoofdstuk worden de hierboven beschreven keuzes nader uitgewerkt.

2.1 Probleemstelling

Er bestaan verschillende opvattingen over wat een probleemstelling is. Schouwenberg (1999) zegt hierover het volgende:

“De meest eenvoudige daarvan is die van Swanborn (1981), die stelt dat de probleemstelling eenvoudigweg de vraag is die in het onderzoek zal worden beantwoord. Verschuren gaat een stapje verder. Volgens hem is de probleemstelling de combinatie van deze onderzoeksvraag met de redenen

waarom het interessant is die vraag te beantwoorden. Geurts doet daar nog een ingrediënt bij: volgens hem is de probleemstelling de combinatie van onderzoeksvraag, het belang ervan, plus het onderzoeksontwerp.” (Schouwenberg, 1999).

Schouwenberg bespreekt tevens de opvatting van Oost die in 1999 promoveerde op een onderzoek waarin hij criteria inventariseerde waaraan een goede probleemstelling voor wetenschappelijk onderzoek moet voldoen. Oost (2002) sluit zich aan bij de opvatting van Swanborn (1981) dat de probleemstelling de belangrijkste vraag is waarop de onderzoeker antwoord wil geven. Oost is echter van mening dat de probleemstelling op drie manieren vast te stellen is.

Ten eerste is dat de *begripsbepaling* waarin de vraag centraal staat hoe een probleemstelling wordt opgebouwd. Ten tweede: de *functionele bepaling* van de probleemstelling waarin de vraag centraal staat wat een probleemstelling moet doen. Ten derde: de *normatieve bepaling* waarin de vraag centraal staat waaraan een goede probleemstelling moet voldoen.

Hoewel Oost zeker een bijdrage levert aan de opbouw van een goede probleemstelling, is bij de formulering van de probleemstelling van dit onderzoek toch voornamelijk uitgegaan van de opbouw van Verschuren (1992). De belangrijkste reden hiervoor is de praktische uitwerking van Verschuren. In zijn boek ‘De probleemstelling van een onderzoek’ geeft hij een overzicht waarin hij aan de hand van de eenvoudige vragen wat, hoe en waarom, uitwerkt hoe een onderzoeksplan kan worden vormgegeven en hoe hieruit een goede probleemstelling kan worden gedestilleerd. De probleemstelling bestaat volgens Verschuren dan uit de ‘waaromvraag’ (de doelstelling) en een logischerwijs daaruit afgeleide ‘wat-vraag’ (de vraagstelling), die samen vastleggen wat en waarom er wordt onderzocht.

De probleemstelling in het hier gepresenteerde onderzoek bestaat uit de volgende hoofdvraag en drie deelvragen:

Hoofdvraag

Hoe verstaan ontwerpers intuïtie in verband met hun ontwerpproces?

Deelvragen

- Speelt intuïtie een rol in het ontwerpproces?

- Als intuïtie een rol speelt in het ontwerpproces, wat is dan de rol van intuïtie in dit proces?
- Hoe gaan ontwerpers om met intuïtie tijdens het ontwerpproces?

Doelstellingen

Het theoretische doel van het onderzoek is een bijdrage te leveren aan de ontwerp-literatuur over rol van intuïtie in het ontwerpproces. Het praktische doel is ontwerpers inzichten te geven om beter met intuïtie in het ontwerpproces te kunnen omgaan.

2.2 Methode van onderzoek

Exploratief onderzoek

Omdat er weinig kennis bestaat op het gebied van intuïtie en ontwerpen, is in het hier gepresenteerde onderzoek gekozen voor een exploratief onderzoek. Dergelijk onderzoek is een adequate methode als nog weinig over een onderwerp bekend is en het onderzoek meer duidelijkheid moet brengen in een vraagstuk (Baarda & Goede, 1995; Van der Zwaan, 1990) of als het doel van de onderzoeker is het veld te verkennen of de verschijnselen te registeren (De Groot, 1961 en 1986). Van der Zwaan geeft tevens aan dat binnen een exploratief onderzoek zowel in de diepte als in de breedte kan worden gewerkt. In de breedte houdt in dat meerdere gevallen worden onderzocht, in de diepte houdt in dat de aandacht uitgaat naar één geval waarvan diepgaand kennis wordt genomen.

In het hier gepresenteerde onderzoek is gekozen voor een combinatie van beide. Er zijn meerdere personen onderzocht maar bij alle geïnterviewden is diepgaand kennis genomen van hun visie op het ontwerpproces en hun ervaring met intuïtie hierin.

De kwalitatieve onderzoeksbenadering

Kwalitatief onderzoek is een vorm van empirisch onderzoek dat zich laat typeren aan de hand van de wijze waarop informatie wordt verzameld, de soort van analyse, de onderzoeksopzet, het onderwerp van onderzoek en de rol van de onderzoeker (Maso & Smaling, 1998). De *informatieverzameling* is open en flexibel en vraagt een

bijzondere open geest van de onderzoeker. De *analyse* werkt met alledaagse, natuurlijke taal. Met andere woorden: de gegevens worden niet vertaald in een kunstmatige, numerieke taal. De *onderzoeksopzet* past in principe bij elke onderzoeksopzet die niet van begin af aan al kwantificerend is. De logica die gevolgd wordt om de onderzoeksconclusies aannemelijk te maken zijn bij kwalitatief onderzoek van informele aard. Over *de rol van de onderzoeker* kan gezegd dat kwalitatieve onderzoekers moeten beschikken over goede sociale vaardigheden en een goed inlevingsvermogen, i.e. dat zij de wereld van de ander moeten kunnen bezien vanuit het perspectief van die ander. Uiteindelijk is het de kunst een goede balans of afwisseling van betrokkenheid en distantie te vinden.

In dit onderzoek is gekozen voor de kwalitatieve onderzoeksbenadering omdat deze benadering goed aansluit op het uitgangspunt van dit onderzoek om samen met de ontwerpers de rol van intuïtie tijdens het ontwerpproces te verhelderen, te beschrijven en te interpreteren. De tweede reden is dat de kwalitatieve onderzoeksmethode geschikt is voor casussen waarnaar weinig onderzoek is gedaan, wat weer goed aansluit bij het exploratieve karakter van het onderzoek.

2.3 Dataverzameling

De meest gebruikte dataverzamelmethode in kwalitatief onderzoek zijn achtereenvolgens: ‘participerende observatie’, ‘open interview’ en documentverzameling (Baarda, De Goede en Teunissen, 1995). Maso & Smaling (1998) onderscheiden naast deze categorieën ook nog het experiment en zij maken voor de observatiemethode nog een onderscheid tussen participerende en afstandelijke observatie.

In het hier gepresenteerde onderzoek is gekozen voor de ‘open interview’-methode. ‘Open interview’ is de verzamelnaam voor alle interviews die niet volledig zijn gestructureerd. Binnen deze methode is gebruik gemaakt van diepte-interviews. Als extra verdieplingslag is alle ontwerpers tijdens het interview gevraagd een tekening van hun ontwerpproces te maken. Zowel de keuze voor het gebruik van het diepte-interview, als het gebruik van tekeningen tijdens het interview zullen hier nader worden toegelicht.

Het diepte-interview

“An interview in the true sense of the word, gives an ‘inner view’ of the interviewed person.” (Chirban, 1996).

Wanneer we de etymologie van het woord interview nader bekijken, dan blijkt dat interview een Engels woord is dat afgeleid is van het Franse *entre voir*, wat ‘elkaar zien’ betekent. *Entre voir* is weer te herleiden tot het Latijnse *videre*, dat in zijn simpelste uitleg *zien* of *inzien* betekent. Wanneer we echter dieper ingaan op de betekenissen van *videre*, dan zien we dat ook de betekenismogelijkheid ‘plus videre’, een *dieper inzicht*. Een andere mogelijkheid is *inter-videre*, wat afwisselend van de een naar de ander kijken of naar elkaar kijken betekent in de zin van elkaar begrijpen. In dit onderzoek is gekozen voor het diepte-interview als dataverzamelmethode omdat het in een onderzoek naar intuïtie juist gaat om de ‘inner-view’ van de ontwerpers. De ‘inner view’ gaat dan met name om het diepere inzicht zoals bedoeld met de betekenis van *plus videre* en het *inter videre*, het elkaar begrijpen. Het geeft de interviewer een diepgaander en beter inzicht in de ontwerpers.

Het diepte-interview past goed bij het uitgangspunt van het onderzoek om *samen* met de ontwerpers de rol van intuïtie in het ontwerpproces te verhelderen. Het neemt de persoon serieus als mededeskundige en gaat ervan uit dat de geïnterviewde zelf het beste in staat is om zijn ideeën en gevoelens weer te geven (Jones, 1985). De taak van de onderzoeker is om ervoor te zorgen dat de geïnterviewde zich bewust wordt van de manier waarop hij met deze ideeën en gevoelens omgaat.

In het hier gepresenteerde onderzoek gaat het erom dat de ontwerpers zich bewust worden van de manier waarop zij met intuïtie in het ontwerpproces omgaan. In het onderzoek van Davies (1985) dat zich richtte op het eureka-moment in het ontwerpproces, is om dezelfde redenen gekozen voor het diepte-interview als dataverzamelmethode. Ook Lawson (1994) heeft in zijn onderzoek dat zich richtte op de manier waarop architecten denken en tot een ontwerp komen, de keus gemaakt voor het diepte-interview.

Procedure

Vorbereiding

Om goed voorbereid te zijn op de interviews, heb ik een individuele training gevolgd die gericht was op het afnemen van diepte-interviews. In de training die bestond uit vijf sessies van twee uur, zijn onder andere de stemtraining, het parkeren van het eigen oordeel en de mentale voorbereiding van het interview aan de orde gekomen. Deze training sloot goed aan bij de interviewtrainingen en -practica die ik heb gevolgd tijdens mijn studie arbeids- en organisatiepsychologie. Na de individuele training ben ik direct begonnen met de interviews en zijn geen proefinterviews afgenomen. Dat is bewust niet gedaan, omdat de voorbereiding goed was en ik reeds ervaring had met het afnemen van interviews.

Naast de voorbereiding op de interviewtechnieken, bestond een deel van de voorbereiding uit het opstellen van een *topic list*. Aangezien het diepte-interview te karakteriseren valt als open en ongestructureerd (Maso & Smaling, 1998) is de lijst eerder bedoeld als geheugensteun dan als leidraad. Tijdens de interviews is dan ook weinig gebruik gemaakt van de topic list omdat in de meeste gevallen de vragen door het gesprek met de ontwerper als vanzelf tot stand zijn gekomen. Een voordeel van het opstellen van de *topic list* is wel dat hij duidelijk richting en structuur geeft aan en in het denken van de interviewer. Deze structuur is niet op de voorgrond aanwezig maar zorgt ervoor dat de vragen die worden gesteld een relatie blijven houden met het doel van het interview en het onderzoek.

Afname

De interviews zijn afgenomen op de werkplek van de ontwerpers of bij hen thuis. Deze locaties zijn gekozen omdat de ontwerpers zich daar waarschijnlijk het meest op hun gemak voelen en daardoor eerder open zullen praten over hun intuïtie. Een tweede reden was dat zij makkelijker voorbeelden konden tonen om hun verhaal te illustreren.

De interviews hebben tussen de 1,5 en 3 uur in beslag genomen. Het eerste interview heeft plaatsgevonden op 2 april 1996 en het laatste gesprek op 11 oktober 1996. Deze ruime tijdsperiode had te maken met de drukke agenda van de meeste ontwerpers; het bleek niet zo makkelijk om een afspraak te kunnen maken. Aan de andere kant is het

ook een bewuste keuze geweest om de interviews niet te kort na elkaar te laten plaatsvinden. Hierdoor kon elk interview fris en open worden benaderd zonder het gevaar te zullen vervallen in een te routineus interview.

Er is gebruik gemaakt van een kleine cassette recorder op zakformaat met een dapseldmicrofoon zodat de geïnterviewden makkelijker konden ‘vergeten’ dat het gesprek werd opgenomen en zij daardoor vrijer konden spreken. Het bood bovendien de mogelijkheid om met de ontwerpers te kunnen meelopen, als zij iets wilden laten zien in een ander deel van de werkruimte. De bandjes werden van tevoren gelabeld met de naam van de geïnterviewde en de datum van het gesprek.

Het gebruik van tekeningen

De ontwerpers is tijdens het interview gevraagd een tekening van hun ontwerpproces te maken. Het gebruik van beelden sluit in het algemeen namelijk beter aan bij de intuïtieve belevingswereld. Omdat het maken van schetsen een essentieel onderdeel is van het werk van ontwerpers, geldt die aansluiting des te meer voor hen. De meeste ontwerpers kunnen zich dan ook beter uitdrukken in tekeningen dan in taal.

Door tijdens het interview ineens te vragen of ze het ontwerpproces konden tekenen, vielen de meeste ontwerpers even stil en wisten ze niet direct wat ze moesten doen.

Deze overvalvraag is een bewuste keuze geweest omdat de kans hierdoor toenam dat zij vanuit hun rechter hersenhelft gingen tekenen, wat beter aansluit bij de intuïtie van de geïnterviewden (Edwards, 2001). Zonder uitzondering kwam het gesprek na deze vraag beter op gang en werd een dieper communicatieniveau bereikt.

Om goed te kunnen begrijpen wat er allemaal speelt bij het maken van tekeningen en hoe het mogelijk is mensen meer vanuit hun rechter hersenhelft te laten tekenen, heb ik voorafgaand aan de interviews een ééndaagse training *Drawing from the right side of the brain* gevolgd. De training werd gegeven door het instituut van Betty Edwards, dat specialist is op het gebied van het tekenen vanuit de rechter hersenhelft. De idee achter deze training c.q. techniek is om de dominantie van het rationele denken (linker hersenhelft) te minimaliseren zodat er een beroep moet worden gedaan op het creatieve en intuïtieve gedeelte van de hersens (de rechter hersenhelft).

Een methode die hiervoor wordt aangereikt is iemand geen tijd te gunnen zijn rationele denken te laten overheersen. In de interviews is de ontwerpers daarom ook plotseling gevraagd hun ontwerpproces te tekenen. In welke mate dit heeft geresulteerd in het kunnen loslaten van het rationele denken is moeilijk te concretiseren.

Gelet op de manier waarop de meeste ontwerpers deze tekeningen hebben gemaakt en

gezien het resultaat van de tekeningen, lijkt dit bij de meeste ontwerpers wel gelukt. Opvallend was de verbazing die zij ervoeren na het zien van het resultaat van de tekening. Eén ontwerpster kreeg zelfs door de tekening van het ontwerpproces ineens een helder inzicht in haar manier van ontwerpen.

Uitwerking

De cassettebandjes zijn uitgewerkt door een bureau, gespecialiseerd in het uitwerken van gesprekken en vergaderingen. De keuze om de interviews te laten uitwerken door een bureau is vooral uit pragmatische overwegingen gemaakt; het uitwerken van opgenomen gesprekken is specialistisch en tijdrovend werk.

De getranscribeerde interviews werden op papier en diskette aangeleverd en zijn door de onderzoeker vervolgens volledig nagelopen om de eventuele verschillen tussen de originele geluidsopname en de uitgewerkte versie te kunnen corrigeren. Vervolgens zijn de interviews geanalyseerd aan de hand van de onderzoeksvragen.

2.4 Data-analyse

Voor de analyse van diepte-interviews zijn geen duidelijke regels op te stellen, die ertoe leiden dat twee onderzoekers tot dezelfde conclusies komen (Jones, 1985). Het nadeel hiervan kan zijn dat de navolgbaarheid hieronder te lijden heeft. Om dit effect te verkleinen zijn stappen en adviezen gehanteerd zoals die gebruikt worden voor de analyse van gewone open interviews (Baarda & Teunissen en de Goedde, 1995; Wester, 1995). Deze stappen zijn achtereenvolgens: de interviews selecteren op relevantie, de interviews opsplitsen in fragmenten, het labelen of coderen van de fragmenten en het ordenen van de uitspraken.

De eerste stap die is genomen is het omzetten van de ruwe versies naar een werkbare vorm. Hiertoe zijn de interviews teruggebracht tot de passages van de geïnterviewden en is de tekst nagelopen op taalfouten en onduidelijke zinsconstructies. Vervolgens zijn de niet-relevante passages eruit gehaald. Niet relevant wil hier zeggen dat het om passages gaat die op geen enkele wijze te maken hebben met het onderzoek.

Aan de hand van literatuuronderzoek heb ik een structuur gemaakt voor het labelen van de fragmenten en het ordenen van de uitspraken. Hieruit heb ik de volgende elementen gedestilleerd: het vormen van de ontwerpintuïtie; de fase van de dialoog c.q. de strijd (Udall, 1996); de ontdekking of het moment van inzicht waarin alle informatie integreert (zie ook Davies, 1985); de realisatie van het product en de ontwikkeling van de ontwerper. De verantwoording voor deze elementen wordt uitgewerkt in hoofdstuk 4.

Respondenten

Werving van de respondenten

Aan het onderzoek hebben negentien ontwerpers meegewerkt, zes vrouwen en dertien mannen. Bij de keuze van de ontwerpers hebben drie zachte criteria een rol gespeeld: ten eerste de verschillende werkomgevingen van de ontwerpers; ten tweede de verschillende opleidingen die de ontwerpers hebben gevolgd en ten slotte een werkervaring van vijf tot tien jaar in het ontwerpersvak. De eerste twee criteria zijn gekozen omdat de variëteit van de geïnterviewden goed aansluit bij het exploratieve karakter van het onderzoek. Het laatste criterium komt voort uit de aanname dat de intuïtie bij ontwerpers met meer ervaring beter uitgekristalliseerd is en daarom meer aanknopingspunten voor dit onderzoek biedt.

Verdeling van de opleidingen

Het zwaartepunt van de verdeling ligt bij de twee opleidingen die het industriële aspect van het ontwerpen centraal stellen, namelijk De Academie voor Vormgeving in Eindhoven en de Faculteit van het Industrieel Ontwerpen van de Technische Universiteit Delft. Andere ontwerpers komen respectievelijk van de Gerrit Rietveld Academie Amsterdam, de Kunstacademie Amsterdam en de Faculteit Werktuigbouw van de Technische Universiteit Delft. De verdeling is als volgt:

- Zeven ontwerpers van de Faculteit van Industrieel Ontwerpen, Delft.
- Vijf ontwerpers van de Academie voor Industriële vormgeving, Eindhoven.
- Vier ontwerpers van de Gerrit Rietveld Academie, Amsterdam.
- Twee ontwerpers van de Kunstacademie, Amsterdam.
- Een ontwerper van de Faculteit Werktuigbouw, Delft.

Verdeling van de werkomgeving

Van de negentien ontwerpers waren er ten tijde van de afname van de interviews zeven zelfstandig werkzaam, vijf ontwerpers waren in dienst van een ontwerp bureau, vijf ontwerpers waren verbonden aan een universiteit of een academie en twee ontwerpers werkten voor een bedrijf dat industriële producten maakt.

Verdeling van de ontwerpervaring

Tabel 2.1 De verdeling van de ontwerpervaring

AANTAL JAAR ERVARING	AANTAL ONTWERPERS
0 - 5	4
5 - 10	2
10 - 15	4
15 - 20	5
> 20	4

2.5 Genomen maatregelen voor de methodologische kwaliteit

2.5.1 Validiteit

Maatregelen voor de interne validiteit

Onder de interne validiteit wordt de validiteit binnen een onderzoeksproject verstaan. Het gaat hier dan vooral om de deugdelijkheid van de verzamelde gegevens en de redenering (de onderzoeksopzet en de analyse) die tot de onderzoeksconclusies hebben geleid. Deze argumenten en redeneringen moeten zoveel mogelijk vrij zijn van systematische vertekeningen (Maso & Smaling, 1998; Miles & Huberman, 1994).

*“Validiteit is de afwezigheid van systematische vertekeningen.”
(Maso & Smaling, 1998).*

Een eerste maatregel die is genomen heeft betrekking op de deugdelijkheid van de interviews. Jones (1985) geeft in dit kader aan dat het moeilijk is om zonder vooroordelen en ideeën een diepte-interview in te gaan. Dit neemt af als de interviewer zoveel mogelijk vragen stelt naar aanleiding van wat de geïnterviewden naar voren brengen zodat hij minder hoeft te varen op zijn vooroordelen en ideeën. Het interview wint hierdoor aan openheid en betrouwbaarheid (zie ook Davies, 1985). Aan de vaardigheid vooroordelen en ideeën zoveel mogelijk buiten spel te zetten is expliciet aandacht besteed in het onderdeel 'parkeren van het oordeel' van de diepte-interviewtraining die ik volgde ter voorbereiding van de interviews. Het parkeren van het oordeel is erop gericht niet direct in te gaan op uitspraken van de geïnterviewde maar de opkomende gedachte te parkeren.

Een tweede maatregel die is genomen heeft eveneens betrekking op de deugdelijkheid van de interviews. Daarbij gaat het om het verminderen van de sociale wenselijkheid. Sociale wenselijkheid is de neiging van mensen om zich van hun goede kant te laten zien en om antwoorden te geven waarvan zij denken dat het een goede indruk zal maken (Baarda & de Goede, 1995). Hoewel in de ontwerpliteratuur in strikte zin weinig vermeldingen zijn te vinden die een relatie leggen tussen een goed ontwikkelde intuïtie en het niveau van de ontwerper, zijn toch voldoende aanknopingspunten te vinden waarom ontwerpers het idee kunnen hebben dat zij een goede indruk maken als zij vertellen dat hun intuïtie goed is ontwikkeld.

Deze aanknopingspunten komen vooral voort uit het feit dat buiten de ontwerpliteratuur veel geschreven is over onder andere kunstenaars, wetenschappers, filosofen en ontwerpers die intuïtie een belangrijke plaats hebben gegeven in hun werk en die op basis van intuïtie tot uitzonderlijke prestaties zijn gekomen. De meeste geïnterviewde ontwerpers geven ook aan dat zij intuïtie een belangrijke vaardigheid vinden in het ontwerpproces. Om de sociale wenselijkheid in ieder geval niet aan te wakkeren, is neutraal gereageerd en dus geen positieve of negatieve bekrachtiging gegeven op het moment dat ontwerpers zich positief uitlieten over de waarde van intuïtie.

Ten slotte is bij het werven van de ontwerpers vermeld dat het onderzoek zich richtte op de rol van creativiteit en intuïtie in het ontwerpproces. Door niet alleen maar te focussen op de rol van intuïtie is ondervangen dat ontwerpers sociaal wenselijk zouden reageren op de waarde van intuïtie in het algemeen of in het bijzonder in het ontwerpproces. De interviews zijn om die reden altijd begonnen met algemene vragen over het ontwerpproces. Later in het interview is geprobeerd om zo natuurlijk mogelijk de rol

van intuïtie aan de orde te brengen. Deze opzet lijkt tot op zeker hoogte te zijn geslaagd daar alle ontwerpers open en kritisch over de rol van intuïtie in het ontwerpproces gesproken hebben. Dit is echter wel een subjectieve constatering van de interviewer.

Maatregelen voor de externe validiteit

De externe validiteit is de generaliseerbaarheid van de onderzoeksconclusies naar andere personen, fenomenen, situaties en tijdstippen dan die van het onderzoek (Maso & Smaling, 1998; Miles & Huberman, 1994). De externe validiteit staat in dit onderzoek echter niet zozeer op de voorgrond. Dit heeft te maken met de keuze voor de exploratieve onderzoeksmethode en het afnemen van diepte-interviews. Voor beide methoden geldt dat ze minder nuttig zijn op het moment dat generaliseerbaarheid de doelstelling is van een onderzoek.

In verband met de externe validiteit is wel rekening gehouden met de diversiteit van de onderzochte personen. Hiertoe is bij de selectie van de respondenten gelet op spreiding in leeftijd, aantal jaren ontwerpervaring, geslacht, opleiding en werkomgeving. Er is van de 'sneeuwbalmethode' gebruik gemaakt om de respondenten te werven.

2.5.2 Betrouwbaarheid

“Betrouwbaarheid is afwezigheid van toevallige of onsystematische vertekeningen van het object van studie. In kwalitatief onderzoek betekent betrouwbaarheid herhaalbaarheid van de tussen- en eindresultaten van een onderzoek.” (Maso & Smaling, 1998).

Maatregelen voor de interne betrouwbaarheid

“Interne betrouwbaarheid is de betrouwbaarheid binnen een onderzoeksproject. Herhaalbaarheid krijgt hier vooral betekenis van intersubjectieve overeenstemming ('consensus') tussen of instemming ('consent') van de leden van het onderzoeksteam.” (Maso & Smaling, 1998).

02

Om de interne betrouwbaarheid van het hier gepresenteerde onderzoek te vergroten is, in samenspraak met de drie promotoren van dit onderzoek, uitgebreid aandacht besteed aan het opzetten van een degelijke onderzoeksopzet. In een aantal besprekingen is overeenstemming bereikt over de uiteindelijke opzet van het onderzoek.

Maatregelen voor de externe betrouwbaarheid

“Externe betrouwbaarheid is herhaalbaarheid van het hele onderzoek, inclusief alle tussen- en eindresultaten, door andere, onafhankelijke onderzoekers in dezelfde situatie, met dezelfde onderzoeksopzet en met dezelfde methoden en technieken.” (Maso & Samling, 1998).

Om de externe betrouwbaarheid van het onderzoek te vergroten is duidelijk beschreven hoe het onderzoek is uitgevoerd. Hierbij is één en ander uiteengezet over de voorbereiding, de afname, de uitwerking en de analyse van de interviews. Het onderzoek is dus navolgbaar voor andere onderzoekers. Ten tweede zijn de respondenten van dit onderzoek bekend, doordat zij met naam en toenaam vermeld staan in dit onderzoek. Iedere andere onderzoeker is daarom in staat te verifiëren hoe de interviews zijn verlopen.

03

Intuïtie

Intuïtie

3.1 Analyse van het begrip intuïtie

3.1.1 Lexicale definities

De volgende twee betekenismogelijkheden van intuïtie komen in de meeste definities van intuïtie naar voren:

- Door onmiddellijke innerlijke aanschouwing verkregen begrip
- Onmiddellijke, niet op begripsdenken berustende overtuiging van de waarheid.

Het onmiddellijke, de innerlijke aanschouwing en de niet op begripsdenken berustende overtuiging van de waarheid vinden we in praktisch alle soorten woordenboeken terug, ook in psychologische en filosofische woordenboeken. We kunnen eigenlijk weinig met deze kennis. Dit wordt veroorzaakt doordat er te veel verschillende invullingen zijn van wat ‘onmiddellijk’ is, wat ‘innerlijke aanschouwing’ is, wat ‘begripsdenken’ is en wat onder de ‘waarheid’ wordt verstaan. Het enige dat we wel kunnen zeggen is dat het blijkbaar algemeen geaccepteerd is dat het bij intuïtie gaat om:

- Een proces dat buiten het logische denken om gaat en daarom geen gebruik maakt van redenties en rationele denkpatronen
- Het aanschouwen van een domein dat in de diepere lagen van het bewustzijn van de persoon aanwezig is (het innerlijke).

In een historische beschouwing verderop in dit hoofdstuk over de betekenis van intuïtie, zal blijken dat er zeer verschillend wordt gedacht over de locatie van de intuïtie in het bewustzijn en over de gerichtheid van intuïtie op de binnenwereld dan wel op de buitenwereld van een persoon.

3.1.2 Voorbeelden van definities

Er bestaat een zeer grote diversiteit aan specifieke definities van intuïtie. Sommige definities sluiten beter aan bij een bepaalde invalshoek, andere zijn algemener geformuleerd. De verschillende invalshoeken zullen in paragraaf 3.3 verder worden uitgewerkt. De definities zijn op alfabet van de schrijversnaam geordend.

- *Intuition is really a subspecies of logical thinking. One in which the steps of the process are hidden in the subconscious part of the brain (Agor, 1986).* Deze definitie is afkomstig uit de managementliteratuur en beziet intuïtie vooral als een vaardigheid. De relatie met het onbewuste wordt nog wel gelegd maar de idee van de zelfkennis is hier helemaal niet aan de orde.
- *Intuition is a part of 'prime reality' which is ordinarily masked from human knowledge (Bergson, 1998).* Met 'prime reality' doelt Bergson op een diepere realiteit die in de mens aanwezig is en aansluiting vindt op het goddelijke. Bergson kijkt hier vanuit een filosofisch perspectief naar intuïtie.
- *Intuition is a process which operates beneath the realm of consciousness, whereby powerful insights into the nature of things and relationships can be made without the limitations and constraints of rationalism and logic. (Jung, 1971).* Hoewel Jung beter bekend is om zijn invalshoek vanuit de eigenschap van de persoon, is deze definitie gericht op het proces van intuïtie. Er komt wel uit naar voren dat Jung intuïtie koppelt aan het onbewuste denken en dat hij gericht is op wat intuïtie betekent voor het functioneren van de persoon. Dit toont aan dat hij vanuit een psychologisch perspectief naar intuïtie kijkt.
- *Fully developed intuition is a highly efficient way of knowing immediately. It's fast and accurate and through it we can process an array of information on many levels and gain instantaneous cues how to act (Mintzberg, 1994).* Deze definitie is eveneens afkomstig uit de managementliteratuur en beziet intuïtie vanuit het perspectief van een vaardigheid. Mintzberg gaat echter nog een stap verder dan Agor; bij hem is überhaupt geen plaats meer voor het onbewuste en wordt intuïtie puur vanuit een instrumenteel niveau gezien.

3.1.3 Etymologie van intuïtie

In het Latijn (Muller & Renkema, 1970) vinden we de oorsprong van het huidige woord intuïtie terug in de woorden tueor en intueor - intueri. Tueor wordt vertaald met 'beschouwen' of 'zien' en intueor wordt vertaald met 'naar iets kijken', 'zijn blik op iemand of iets richten' of 'met de geest nauwkeurig schouwen'.

Hoewel een groot aantal bronnen bij de verklaring van intuïtie teruggrijpt naar het 'beschouwen' (bv Goldberg, 1997), bestaan er ook bronnen die spreken over 'schouwen' en 'in de geest waarnemen' (Plotinus, vertaald door Ferwerda, 1984), Bergson (1998) en Jung (1971).

De vorm waarin het beschouwen centraal staat wordt gekenmerkt door beoordeling of overweging. De vorm waarin het waarnemen centraal staat wordt juist gekenmerkt door het uitblijven van die beoordeling. Omdat het bij intuïtie juist gaat om het uitblijven van het oordeel, lijkt de meest logische mening, dat intuïtie beter past bij de etymologie van intueor, dus in de betekenis van het schouwen.

3.1.4 Intuïtie afgrenzen van verwante of overlappende betekenissen

Een aantal begrippen dient onderscheiden te worden van intuïtie, omdat ze vaak worden verward met intuïtie maar eigenlijk iets anders betekenen. Dit zijn de begrippen telepathie, helderziendheid, instinct en gevoel.

Telepathie en helderziendheid

Intuïtie is niet hetzelfde als telepathie en helderziendheid omdat ze de grenzen van de vijf zintuigen overschrijden (Goldberg, 1997). Bij intuïtie is dit niet het geval; zintuigen kunnen juist een belangrijke rol spelen bij de totstandkoming van het intuïtieve proces.

Instinct

De term instinct is weggelegd voor een automatische lichamelijke reactie op een gebeurtenis die wordt gekenmerkt door een verlaagd bewustzijn en door het feit dat elke vorm van denken of begrijpen wordt geminimaliseerd. Omdat intuïtie juist gekenmerkt wordt door een verhoogde staat van bewustzijn zouden we zelfs kunnen zeggen dat instinct het tegenovergestelde is van intuïtie (Parikh, 1991; Bergson, 1998).

Gevoel

Intuïtie wordt gekenmerkt door dat zij niet oordeelt en nergens waardeoordelen aan toekent. Omdat het gevoel juist wel de begrippen waardeert, moeten we gevoel onderscheiden van intuïtie (Jung, 1995; De Groot, 1986). In de volksmond wordt intuïtie weliswaar omschreven als het hebben van een ‘buikgevoel’ over situaties of mensen maar dat is vaak niet gebaseerd op intuïtie maar op waardebepalende gevoelens of emoties. Daarom is het van belang intuïtie niet te verwarren met gewone emoties of gevoelens.

Volgens Bergson (1998) is intuïtie niet het kritiekloos aanvaarden van één of andere ingeving of gevoel, maar een vorm van denken waarbij juist de reflectie op een ingeving of gevoel centraal staat. Pas nadat onderzocht is of deze vrij is van waardebe-palingen kan de conclusie worden getrokken of het om een zuivere intuïtie gaat of om een oordelend gevoel. In de praktijk blijkt het echter moeilijk te zijn om dit verschil te kunnen onderscheiden. Anderzijds komt in de literatuur ook naar voren dat het onderscheid wel is aan te leren en dat als een intuïtie echt zuiver is, iemand dit direct weet.

3.1.5 Intuïtie in relatie met andere vormen van denken

Voor een goed begrip van intuïtie is het verhelderend intuïtie in relatie tot andere vormen van denken te bespreken. Denken kan worden omschreven als ‘de activiteit die bestaat uit het scheiden en verbinden, vergelijken, op elkaar betrekken en ordenen van de gegevens van de ervaring’.

03

In het algemeen zou intuïtief denken omschreven kunnen worden als ‘een manier van denken waarbij het gaat om het verkrijgen van inzichten of principes die onmiddellijk evident zijn, waarvan de waarheid niet direct met behulp van argumenten kan worden bewezen’. Het gaat hierbij niet om het ordenen en rangschikken van informatie, maar juist om een synthetiserende activiteit. Het intuïtieve denken kenmerkt zich eveneens door het feit dat de uitingsvorm niet slechts beperkt blijft tot de taal, maar zich ook uit in beelden en vormen. Ten slotte kenmerkt het intuïtieve denken zich door het feit dat er niet noodzakelijkerwijs opeenvolgend in plaats en tijd wordt gedacht.

Een andere vorm van denken die vaak in relatie met het intuïtieve denken wordt besproken, is het logische c.q. technische rationele denken. Deze vorm van denken kenmerkt zich door het zoeken naar een stelselmatige samenhang van feiten. Hij werkt stap voor stap (redenerend) naar een logisch consistente argumentatie, drukt zich uit door middel van taal en symbolen en is gebonden aan een logische opbouw in de tijd.

In de praktijk zijn er echter nog subtielere vormen van het rationele denken te onderscheiden. Een voorbeeld hiervan is het reflexieve denken. Bij het reflexieve denken gaat het om rationeel denken in de betekenis van beschouwen en overwegen. Het doel is om op metaniveau naar het denkproces te kijken. Het proces hoeft niet stelselmatig te verlopen maar kan ook iteratief plaatsvinden. Het reflexieve denken kan zowel abstraherend als synthetiserend gericht zijn. In het ontwerpdenken is het reflexieve denken vooral terug te vinden in het al eerder besproken *reflection in action*-denken van Schön.

Onder invloed van het dualistische wereldbeeld worden de verschillende vormen van denken, zoals het intuïtieve denken en het logische denken, als tegenpolen gezien waarbij ofwel de ene ofwel de andere vorm van denken beschouwd wordt als superieur. Er zijn echter ook onderzoekers die van mening zijn dat het intuïtieve en het logische denken juist geen tegenpolen van elkaar zijn maar twee aanvullende vormen van denken die incompleet zijn zonder elkaar.

Plotinus (204 - 270 na Christus) erkende al dat er meer was dan de logische rede en dat er meer vormen van kennen zijn. Plotinus was van mening dat mensen door middel van gedachteoefeningen konden leren de geest van zijn gewoontes los te maken om zo meer inzicht te verkrijgen. Dit inzicht wordt hier letterlijk bedoeld; mensen zouden steeds beter in staat zijn naast het logische denken een diepere werkelijkheid te zien. Door dit inzicht is iemand beter in staat de werkelijkheid te ervaren en is hij derhalve concreter aan het denken dan wanneer dit door middel van het logische denken tot

stand zou zijn gekomen. In de praktijk lopen deze twee processen volgens Plotinus door elkaar heen en vullen ze elkaar aan, althans als het intuïtieve denken niet krampachtig of zelfs onbewust wordt genegeerd.

Vanuit filosofisch perspectief heeft deze gedachtegang bij Sorokin (1962) geleid tot zijn 'integrale theorie van waarheid en realiteit'. Sorokin is het niet eens met de algemeen aanvaarde conclusie dat het logische denken beter verifieerbaar is. Volgens Sorokin leidt noch het logische denken noch het intuïtieve denken tot betere resultaten en zijn geen van beide denkwijzen beter verifieerbaar. Hij gebruikt hiervoor de volgende argumenten:

- Nog niemand heeft kunnen aantonen dat het logische denken beter verifieerbaar is dan het intuïtieve denken. Wat Sorokin niet aanhaalt maar wat wel uit de literatuur naar voren komt is dat het scherpe onderscheid tussen het intuïtieve denken en het logische denken überhaupt pas na Descartes is ontstaan.
- Simpele logische redenties zijn wellicht goed verifieerbaar maar zodra de complexiteit toeneemt worden aannames gedaan om de redentatie sluitend te maken en blijkt het logische denken alleen niet toereikend. Dit sluit aan bij de ideeën van Cook & Levi (1991) en Tversky & Kahneman (1982) die op basis van de beslissingsliteratuur constateren dat de complexiteit van gegevens zo groot is geworden dat het eigenlijk niet meer mogelijk is om beslissingen te nemen op basis van logische gronden.
- De meeste wetenschappelijke en niet-wetenschappelijke ideeën en theorieën zijn ontstaan uit het intuïtieve denken en zijn niet tot stand gekomen op basis van het logische denken. Dit sluit aan bij de ideeën van Jung (1971) en Getzels & Csikszentmihalyi (1976). Bij de uitwerking van theorieën spelen de beide vormen van denken een rol van betekenis; op het ene moment zal het intuïtieve denken overheersend zijn en op andere momenten het logische denken.

Elders (2001) legt een relatie tussen de verschillende vormen van denken en het creatieproces. Hij doet dit aan de hand van wat hij de 'creatieve verbeelding' noemt. De creatieve verbeelding is een manier van denken die plaatsvindt in de verschillende bewustzijnslagen waarin kijken en creëren worden gecombineerd. In de creatieve verbeelding synthetiseren verschillende lagen van de menselijke intelligentie zich tot een kunstwerk, ontwerp, lied, wetenschappelijke ontdekking etc. Deze lagen bevatten onder andere de spontane intuïtie, het abstract redeneren, de pragmatische

intelligentie, instinctieve kennis, kennis uit het individuele onderbewuste en kennis uit het collectieve onderbewuste. Het reflexieve denken speelt een belangrijke rol in de creatieve verbeelding. In deze vorm van denken komen de verschillende functies bij elkaar en kan het logische en het intuïtieve denken synthetiseren tot een concreet product.

3.2 Intuïtie in historisch perspectief

De manier waarop men door de eeuwen heen met intuïtie is omgegaan vindt voor een deel zijn oorsprong in de verschillende denkwijzen van Aristoteles en neoplatonisten als Plotinus.

Aristoteles was van mening dat intuïtie niets te maken had met een inzicht in de persoon maar eerder een overwegend of beschouwend inzicht betreft. Intuïtie is bij Aristoteles dus een vorm van kennen die je moet ondergaan, die gericht is op de buitenwereld en die voeding biedt voor het ontwikkelen van ideeën (Kal, 1984).

Intuïtie bij de neoplatonisten is meer naar binnen gericht en op het leren kennen van jezelf. Door niet te overwegen of te oordelen maar door puur te ervaren, kunnen we beter in onszelf kijken en zijn we beter in staat in contact te komen met onze intuïtieve bron (Plotinus, vertaald door Ferwerda, 1984). De benadering van intuïtie van de neoplatonisten is dus juist wel op de binnenkant van de mens, op zelfkennis en zelfinzicht gericht.

Omdat de weg van de neoplatonisten door de eeuwen heen veelal is geïdentificeerd als het mystieke denken, is deze opvatting van intuïtie gedeeltelijk op de achtergrond geraakt. Dit in tegenstelling tot de opvattingen van Aristoteles die een belangrijke invloed hebben gehad op ons westerse denken en tot op zekere hoogte ervoor gezorgd hebben dat de beschouwende intuïtie op de voorgrond is gekomen.

Een belangrijke reden dat intuïtie in de huidige tijd zich nog steeds 'in de onderstroom' ophoudt, heeft vooral te maken met de invloed van het empirisme, het behaviorisme en het logisch positivisme op het denken in het algemeen en op het wetenschappelijke denken in het bijzonder (Bastick, 1981). We zien deze constatering

ook terug in het historische overzicht van de ontwikkeling van intuïtie, als opgesteld door Westcott (1968) en later verder uitgewerkt door Blackwell (1987). Westcott geeft in zijn historische overzicht van intuïtie aan dat er drie stromingen zijn te onderscheiden die de ontwikkeling van het denken over intuïtie door de tijd heen hebben gevormd. Dit zijn achtereenvolgens: het klassieke denken over intuïtie, de tussenfase van het denken over intuïtie en het afgeleide of het neopositivistische denken over intuïtie.

De klassieke intuïtionisten

De klassieke intuïtionisten hebben met elkaar gemeen dat ze van mening zijn dat intuïtie een speciale manier is om kennis te vergaren, die ontstaat door een directe ervaring zonder tussenkomst van het begripsdenken. Het merendeel van deze klassieke intuïtionisten ziet de intuïtieve ervaring als een ervaring die buiten het scala van gewone ervaringen valt en daarom ook niet gewoon kan worden gecommuniceerd. Deze ervaring wordt gezien als een intense, spirituele en mystieke ervaring waarin zelfkennis en zelfinzicht centraal staat.

Veel van deze ideeën zijn te herleiden tot de theorieën van Plotinus. Enerzijds hebben de klassieke intuïtionisten de intuïtieve ervaring in al zijn volheid geaccepteerd en hebben zij ervoor gezorgd dat de intuïtieve ervaring zoveel navolging heeft gekregen, anderzijds legden zij de nadruk op de mystieke en spirituele aard van deze ervaring waardoor intuïtie door de tijd heen ongrijpbaar is geworden. De intuïtieve ervaring is hierdoor verder van mensen af komen te staan.

De tussenfase van het intuïtionisme

Door de opkomst van stromingen als het behaviorisme die alleen maar kijken naar uiterlijk waarneembaar gedrag, is het klassieke denken over intuïtie ingrijpend veranderd. De stromingen hebben ervoor gezorgd dat juist het rationele denken en niet de intuïtie als belangrijkste bron van kennis wordt beschouwd en dat de focus zich van binnen de persoon naar buiten heeft verplaatst. Dit denkkader associeert intuïtie niet meer met processen in het binnenste van de persoon maar met processen die uiterlijk waarneembaar moeten zijn (Westcott, 1968; Bastick, 1981). Het denken over intuïtie is hierdoor beperkter en minder diepgaand geworden.

De aanhangers van deze stroming behielden de beschouwing dat intuïtie een manier was om kennis te vergaren, maar ze beperkten de mate van waarheid. Ze zien intuïtie nog steeds als een speciale manier om kennis op te doen door middel van directe

ervaring. De waarheid die hierdoor wordt verkregen is echter geen ultieme waarheid meer. Het is een waarheid die slechts in die mate geldt dat hij verifieerbaar en uiterlijk waarneembaar moet zijn. Westcott (1968) noemt deze stroming de tussenfase van het intuïtionisme.

Het neopositivistische intuïtionisme

Door de steeds groter wordende invloed van het neopostivisme is het denken over intuïtie door de tijd heen nog verder uitgehold. Het resultaat is dat men zelfs het onmiddellijke karakter van intuïtie niet meer accepteert en intuïtie nog maar een zeer beperkt waarheidsgehalte heeft. Westcott (1968) noemt deze stroming het afgeleide of het neopositivistische intuïtionisme of ook wel het non-intuïtionistische standpunt. Er is bijna niets meer overgebleven van het standpunt van de klassieke intuïtionisten, de neopositivistische intuïtionisten ontkennen in zekere zin de waarde van intuïtie. Ze beschouwen intuïtie als een manier om snel te kunnen beslissen; de waarheid komt niet meer uit het diepste van de mens maar wordt gezien als een set van oplossingsmogelijkheden.

De invloed van het neopositivistische intuïtionisme is duidelijk terug te vinden in de schaarse hoeveelheid psychologische onderzoeken op het gebied van intuïtie. Westcott (1968) en Bastick (1981) hebben in dit kader reeds gesteld dat er in 1978 slechts 24 onderzoeken zijn geregistreerd die over intuïtie gaan. De bronnen die Bastick hiervoor heeft gebruikt zijn *psychological abstracts* vanaf 1967, *Eric* vanaf 1966 en *Dissertation Abstracts* vanaf 1861. In 1996 zijn in het kader van het hier gepresenteerde onderzoek dezelfde databanken nog eens geraadpleegd, wat 52 onderzoeken heeft opgeleverd. Weliswaar komt het woord intuïtie regelmatig terug als trefwoord maar dan wordt het slechts genoemd in een onderzoek en gaat men er in de meeste gevallen niet verder op in. Het lijkt soms dat men het begrip intuïtie wel verder wil uitwerken maar dat men niet goed weet wat ermee te doen. De laatste decennia zijn er wel steeds meer populair-wetenschappelijke bronnen te vermelden die het begrip intuïtie behandelen. In de meeste gevallen gaat het om management-gerichte onderzoeken die intuïtie beschouwen als een snelle manier van beslissen (bv Agor, 1999 en Cappon, 1996).

3.3 Verschillende invalshoeken en opvattingen over intuïtie

3.3.1 Algemene beschouwing

Het onderzoek op het gebied van intuïtie wordt bemoeilijkt doordat vanuit zoveel verschillende invalshoeken over intuïtie wordt gecommuniceerd. Daarom heeft een aantal onderzoekers een indeling gemaakt om duidelijkheid te scheppen. Zo onderscheidt de Groot (1986) onder andere intuïtie als een proces en intuïtie als een eigenschap. Parikh (1994) maakt een soortgelijke indeling maar voegt er nog intuïtie als een vaardigheid aan toe. In het hier gepresenteerde onderzoek wordt de intuïtieve ervaring eraan toegevoegd omdat in de literatuur over intuïtie vaak gesproken wordt over de intuïtieve ervaring en dan voornamelijk over het intuïtieve moment. Dit leidt tot de volgende invalshoeken van intuïtie:

1. Intuïtie als een proces
2. De intuïtieve ervaring/ het intuïtieve moment
3. Intuïtie als een eigenschap die mensen geacht worden te hebben
4. Intuïtie als een vaardigheid.

Hoewel een dergelijke indeling meer duidelijkheid schept, ontstaan er toch nog veel communicatieproblemen doordat onderzoekers met verschillende opvattingen en vanuit uiteenlopende achtergronden naar intuïtie kijken. Het volgende kan hierin een rol spelen:

- Vanuit welke wetenschappelijke discipline kijkt de onderzoeker naar intuïtie? Vanuit de filosofie, vanuit de psychologie of vanuit een andere discipline? In de filosofie is men geïnteresseerd in de rol die intuïtie speelt bij het zoeken naar kennis en waarheid, in de psychologie wordt vooral gekeken naar de rol van intuïtie in het functioneren van de mens.
- Vanuit welke wetenschapsfilosofische achtergrond kijkt de onderzoeker naar intuïtie? Is dat een behavioristische perspectief, een positivistisch perspectief, een empiristisch perspectief, een rationalistisch perspectief etc.?
- Vanuit welke levensbeschouwing kijkt de onderzoeker? Is hij religieus en zo ja, welk geloof hangt hij aan, is hij een humanist etc.?. Hoewel men in wetenschappelijke

kringen vaak van mening is dat de levensbeschouwing van de onderzoeker geen rol mag spelen in een wetenschappelijk onderzoek, kan bij kwalitatief onderzoek de levensbeschouwing juist soms heel goed worden gebruikt (Smaling & Hijmans, 1997).

Voor een helder betoog over intuïtie is het dus van belang dat zoveel mogelijk van de bovenstaande vragen beantwoord zijn. Dan pas kan een onderzoeker goed aangeven hoe tegen de eerder genoemde vier invalshoeken van intuïtie wordt aangekeken. Het bovenstaande noopt mij natuurlijk ook om duidelijk te maken vanuit welke optiek in dit onderzoek naar intuïtie wordt gekeken.

In dit onderzoek wordt intuïtie vanuit een psychologisch perspectief benaderd, in het bijzonder vanuit die stromingen of theorieën binnen de psychologie die de verschillende bewustzijnslagen in ogenschouw nemen in de beeldvorming van de mens (bijvoorbeeld de theorieën van Jung, de transpersoonlijke psychologie, de humanistische psychologie en de psychosynthese).

In de wetenschapsfilosofie is een grote diversiteit aan meningen en stromingen te onderscheiden. Voor dit onderzoek wordt de tweedeling tussen de empiristische en de rationalistische zienswijze beschouwd.

In de empiristische zienswijze wordt het menselijke bewustzijn begrepen als een onbeschreven lei die geleidelijk onder invloed van opvoeding wordt volgekrast (Elders, 1994). Alleen waarneembare kennis wordt als waar beschouwd. In de psychologie sluit het behaviorisme hierop aan.

In de rationalistische traditie beschouwt men het menselijk bewustzijn niet als onbeschreven lei maar als een reservoir van patronen, intuïtieve inzichten en waarden die de bewust levende mens geleidelijk ontdekt en integreert in zijn of haar gedrag (Elders, 1994). In de psychologie sluit de gestaltpsychologie hierop aan maar ook de eerder genoemde stromingen die de verschillende bewustzijnslagen 'meenemen' in hun mensbeeld. In dit onderzoek wordt intuïtie beschouwd vanuit de rationalistische zienswijze omdat een onderzoek naar intuïtie slechts goed mogelijk is als niet slechts naar de buitenkant van de mens wordt gekeken.

In het boek 'Kwalitatief onderzoek en levensbeschouwing' geven Smaling & Hijmans (1997) aan dat de subjectiviteit van de onderzoeker, inclusief diens zingevingsysteem,

in kwalitatief onderzoek positief kan worden ingezet. Zij zijn van mening dat een levensbeschouwing cognitief van aard is en vooral reflectief.

“Het gaat om kennen, interpreteren, beoordelen, waarderen en vooral om vragen stellen en overdenken, antwoorden zoeken en vinden en niet, of in mindere mate, om voelen, streven of handelen.” Zij zijn bovendien van mening dat een levensbeschouwing kan voortkomen uit een reeds bestaand, uitgekristalliseerd zingevingsysteem maar ook uit een eigen individueel-persoonlijk zingevingsysteem. “Een bestaande levensbeschouwing is het product van een, meestal historisch proces van reflectie, rituele vormgeving, institutionalisering, enzovoorts. Iemand die een eigen, persoonlijke levensbeschouwing heeft, kan zich nog in een proces van zoekend reflecteren bevinden. Diens levensbeschouwing is dan te zien als een product-in-ontwikkeling.” (Smaling & Hijmans, 1997).

De levensbeschouwende kant van waaruit in dit onderzoek invulling wordt gegeven aan het begrip intuïtie, sluit het beste aan bij de gnostische traditie. Gnosis is het Griekse woord voor kennis en inzicht. Hiermee wordt niet zozeer aangeleerde of rationele kennis bedoeld maar inzicht dat van binnenuit komt of anders gezegd: innerlijk weten. Gnosis ontkent het verstand niet maar overstijgt het vanuit een dieper weten. Het gnostische denken vinden we in de eerste eeuw van onze tijdrekening terug in de ideeën van Plotinus en in de huidige tijd in o.a. de ideeën van Jung, Assagioli, Steiner of in de kunst bij Mondriaan. Door een voorkeur uit te spreken voor de gnostische traditie wordt in dit onderzoek de stelling ingenomen dat:

- De mens een complex wezen is dat over verschillende bewustzijnslagen beschikt.
- De ontwikkeling van de mens niet slechts ligt in het vergroten van het bewuste, rationelere gedeelte van het bewustzijn maar ook in het uitbreiden van kennis over de andere bewustzijnslagen (bewustwording).
- De bewustwording zowel te maken heeft met het vergroten van zelfkennis als met de verbinding van zelfkennis aan collectieve kennis en bronnen.

Met deze laatste conclusie wordt dus de aanwezigheid erkend van bronnen die uitstijgen boven het individuele niveau. Hiermee is nog niet duidelijk gemaakt hoe aan deze bronnen invulling wordt gegeven.

De collectieve bronnen worden onder andere omschreven als ‘het oude weten’, i.e. kennis die door de eeuwen heen door mensen is opgebouwd en ‘goddelijke kennis’ in

de betekenis van ‘bovenmenselijke kennis’. In het gnostische denken wordt het goddelijke gezien als de zuiverste vorm van denken in zoverre dat het niet meer de persoon is die de handeling van het denken uitvoert maar dat de persoon zich heeft vereenzelvigd met de goddelijke puurheid. De persoon valt samen met die puurheid. Daarom zeiden de gnostici al: ‘zelfkennis is godskennis’. In het westerse denken wordt het bereiken van die ultieme puurheid veelal buiten het individu geplaatst en toegeschreven aan een persoon in de vorm van een god.

3.3.2 Uitwerking van de verschillende invalshoeken van intuïtie

Het intuïtieve proces

*“Het intuïtieve proces is het gehele proces vanaf het moment dat een persoon zich openstelt voor zijn diepere en onderbewuste denkklagen tot het moment dat de inhoud hieruit bewust en concreet gemaakt worden.”
(Jung, 1971; Elders, 1994).*

Volgens deze beschrijving begint het intuïtieve proces dus bij een bewuste keuze van het *openstellen* voor het contact met diepere bewustzijnslagen. Dit kan eigenlijk pas goed tot stand gebracht worden als iemand in staat is om het gewoontedenken en -kijken tijdelijk uit te schakelen of op zijn minst naar de achtergrond te dringen. Dit blijkt in de praktijk een moeilijk proces te zijn omdat de manier waarop de wereld om ons heen beleefd wordt, vaak heel diep ingesleten is (De Bono, 1996; Assagioli, 1975). Vooral als het gaat om zaken waarmee we dagelijks bezig zijn –denk aan werk- zal de invloed van denkkaders nog groter zijn. Vandaar dat de openheid meestal pas tot stand komt als we bewuste acties ondernemen om niet met onze ‘gewoonteblik’ te kijken of te ervaren.

Omdat dit zo’n moeilijk proces is, gaat er vaak nog een stap vooraf aan het openstellen voor onze diepere lagen, n.l. het *vinden van de inspiratie* om dit proces aan te gaan. Inspiratie komt van het Latijnse woord ‘inspiratio’ wat ingeving of inblazing betekent

maar ook vertaald kan worden als ‘de geest gaande maken’. De geest wordt in wezen klaar gemaakt om het intuïtieve proces te laten plaatsvinden. Volgens Van Orshoven (1983) kan de inspiratie overigens zowel van binnen als van buiten de persoon komen.

Wanneer het iemand lukt om zijn dagelijkse, logische denkkaders in meer of mindere mate uit te schakelen, zal hij beter in staat zijn *in contact te komen met zijn onderbewuste* lagen. We zien het uitschakelen van de logische denkkaders en het in contact komen met het onderbewuste ook terug in definities van intuïtie. Het uitschakelen van de denkkaders zien we bijvoorbeeld terug in de zinsneden ‘zonder tussenkomst van de rede’ en ‘niet op begripsdenken verkregen overtuiging van de waarheid’. Het in contact komen met het onderbewuste zien we bijvoorbeeld terug in de eerder genoemde definitie van Jung, die inhoudt dat intuïtie een proces is dat zich voornamelijk afspeelt in het onderbewuste.

Hoe beter de persoon in staat is om niet te oordelen en zijn logische denken los te laten, hoe puurder de intuïtie uiteindelijk zal zijn en hoe groter de kans *dat het intuïtieve proces een climax bereikt*. Hoewel deze climax op verschillende manieren kan worden ervaren, is dit wel het moment waarop de ‘puzzelstukjes in elkaar vallen’ en de persoon tot een bepaald inzicht komt. Dit specifieke moment wordt in de volgende paragraaf nader uitgewerkt.

De volgende fase waarin iemand terecht komt is de fase waarin het verkregen inzicht enerzijds volstrekt helder is maar anderzijds nog moeilijk te concretiseren is. Deze fase kan soms heel frustrerend zijn en is in de literatuur uitvoerig beschreven door schrijvers, kunstenaars, wetenschappers etc. De Engelse dichter Shelley omschrijft het als volgt: ‘Als het schrijven begint is de inspiratie reeds aan het wegzakken, en de prachtigste poëzie die ooit aan de wereld is overgebracht, vormt waarschijnlijk slechts een bleke schaduw van de oorspronkelijke conceptie van de dichter’ (Goldberg, 1997). Het is een fase waarin de persoon *nog niet in staat is om de inzichten van het intuïtieve moment volledig om te zetten in concrete gedachten*. De inzichten bevinden zich nog op onbewust niveau en zijn nog moeilijk te vatten in concrete taal.

Sybrene Polet (1993) noemt het denken in deze fase de intuïtieve rede. Dit wil zeggen dat de informatie uit de pure intuïtieve fase tegen het licht van de rede wordt gehouden. In deze fase komt een geïntegreerd denken op gang tussen het intuïtieve en het rationele denken. Dit soort denken is volgens Polet in essentie het denken zoals dit

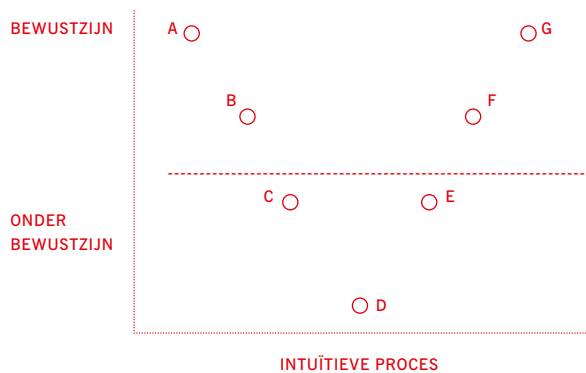
03

in de praktijk plaatsvindt en zoals men ook heel lang tegen het denken in het algemeen heeft aangekeken.

Het uiteindelijke resultaat van het intuïtieve proces kan echter pas worden benut wanneer de *inhouden hiervan geconcretiseerd worden op een bewust niveau* en geïntegreerd worden met de bestaande kennis (Jung, 1971; Elders, 1994). We zien dus dat het bewust omgaan met intuïtie een belangrijke rol speelt, omdat de intuïtieve inzichten voor een persoon pas effectief zullen zijn als de inhouden van het proces niet blijven hangen op een onbewust niveau maar geconcretiseerd worden op een bewust niveau.

In een poging om het intuïtieve proces te verhelderen is bovenstaande in een grafisch schema verwerkt (zie figuur 3.1). In de fasen van het intuïtieve proces zoals ze hier zijn beschreven, zijn de stadia van Wallas (1926) van het creatieve proces min of meer te herleiden. Ten opzicht van de vier stadia van Wallas (preparatie, incubatie, illuminatie en verificatie) worden in dit onderzoek zeven fasen van het intuïtieve proces onderscheiden.

Figuur 3.1



- A Inspiratie
- B Openheid – bezig om gewoontedenpatronen los te laten
- C Contact met het onderbewuste – gewoontedenpatronen min of meer losgelaten
- D Intuïtieve moment – climax – synthetiserende moment
- E Integratie tussen intuïtie en ratio (de intuïtieve rede)
- F Reflecteren
- G Concretiseren – het 'intuïtieve' product, dat kunnen concrete producten zijn, maar ook 'intuïtieve inzichten'.

Hoewel in het bovenstaande model de suggestie wordt gewekt dat de fases A t/m G achtereenvolgens moeten plaatsvinden, kunnen ze ook op een andere wijze verlopen. De stadia hoeven dus niet in deze volgorde plaats te vinden; ze kunnen elkaar overlappen, ze hoeven niet alle constateerbaar doorlopen te worden. Het kan bijvoorbeeld voorkomen dat een persoon direct in fase D terechtkomt. Hij kan om welke reden dan ook ineens in contact komen met zijn onderbewuste. Dergelijke ervaringen zullen zich in de regel echter minder regelmatig voordoen en ze kunnen onder andere worden ervaren als mystieke (James, 1963) dan wel piekervaringen (Maslow, 1977). Deze ervaringen worden in de volgende paragraaf nader uitgewerkt.

In de theorie wordt de dualistische indruk gewekt dat het intuïtieve proces wel of niet plaats vindt maar in de praktijk is intuïtie meer een continue functie die niet in- of uitgeschakeld kan worden maar die in meer of mindere mate aanwezig is. Intuïtie is dus een basale functie die bij voortduring aanwezig is, maar die iemand wel moet ontwikkelen of wellicht zich weer moet herinneren.

Het intuïtieve moment – de intuïtieve ervaring

“Het intuïtieve moment of de intuïtieve ervaring is het moment dat de informatie op een onbewust niveau tot een synthese is samen gesmolten, wat door de persoon wordt ervaren als het moment dat alle puzzelstukjes bij elkaar vallen (Goldberg, 1997; Thiele Dohrman, 1992). De intuïtieve ervaring kan tevens het moment zijn dat een persoon een verbondenheid voelt met diepere en eventueel collectieve lagen van zijn onderbewuste. In extreme gevallen kunnen we dan spreken van een mystieke ervaring.” (James, 1963).

Het intuïtieve moment is veelvuldig beschreven in de literatuur. Het is het meest in het oog springende moment van het gehele intuïtieve proces omdat de beschreven ervaringen sterk tot de verbeelding spreken. Toch zijn het juist deze stukken tekst die het intuïtieve proces in de mystieke hoek hebben gedrukt. Dit komt volgens Vaughan (1979) omdat allerlei soorten intense ervaringen raken aan de intuïtieve ervaring, zoals de mystieke ervaring, de artistieke inspiratie, de telepathische ervaring, etc. Omdat de beschrijvingen van intuïtieve momenten zo tot de verbeelding spreken en hebben gesproken, concentreert men zich vaak op deze specifieke ervaringen en vergeet men dat dit moment slechts een onderdeel is van het gehele intuïtieve proces.

03

Afhankelijk van de mate waarin de intuïtie wordt gefilterd, zouden we kunnen spreken over een meer of minder pure intuïtieve ervaring (Blackwell, 1987). Bij een minder pure intuïtieve ervaring wordt het denken nog gefilterd door de zintuigen, emoties en het rationele denken. Bij een pure intuïtieve ervaring laat de persoon zijn denkpatronen los en komt hij op gelijk niveau met hetgeen waarnaar hij kijkt of waar hij mee bezig is. In die zin kan worden gezegd dat bij een pure intuïtieve ervaring het subject (de persoon die waarneemt) samensmelt met het object waarnaar hij kijkt.

De intuïtieve ervaring is achteraf moeilijk te verwoorden. Het frustrerende is vaak dat men tijdens de ervaring precies weet wat de oplossing is voor een probleem maar dat wanneer de ervaring voorbij is het heel moeilijk is om die te concretiseren en te verwoorden. Dit ontstaat vooral door het verschil tussen het intuïtieve en het logische denken. Het intuïtieve denken vindt onder andere plaats in beelden en symbolen en kan in gehelen denken. Het logische denken heeft de beperking dat het stap voor stap plaatsvindt en zich voornamelijk uitdrukt in taal. De reden dat ontwerpers zoveel schetsen komt waarschijnlijk voort uit het feit dat dit schetsen een tussenfase vormt tussen de beelden van het intuïtieve denken en de taal van het logische denken.

Intuïtieve ervaringen zijn eigenlijk niet af te dwingen maar een persoon kan zich wel voorbereiden om een dergelijke ervaring de kans te geven om te laten plaatsvinden. Het gaat er dan om dat iemand zich openstelt voor alles wat er om hem heen gebeurt en in staat is om het logische denken tijdelijk terzijde te schuiven. Het komt er in wezen op neer dat de gedachtestroom tot rust gebracht moet worden. Dit sluit aan bij de ideeën van James (1977) die van mening is dat als iemand op zoek gaat naar een pure intuïtieve ervaring het proces van intuïtie niet op gang komt. Intuïtieve ervaringen komen vaak pas tot stand wanneer mensen lang hebben gewerkt aan een probleem of een project en het zoeken naar de perfecte oplossing hebben losgelaten. Pas wanneer ze het zoeken hebben losgelaten hebben ze de rust en het overzicht om de intuïtieve ervaring te laten plaatsvinden.

Het loslaten aan de ene kant en het hard werken aan de andere kant komt eveneens terug in de *flow*-gedachte van Csikszentmihalyi (1998). Hij omschrijft *flow* als een optimale ervaring die kan plaatsvinden wanneer iemand én in situaties terecht komt die veel van hem eisen én hij geniet van wat hij doet zonder uitsluitend bezig te zijn

met het eindresultaat. Hoewel Csikszentmihalyi in zijn boek niet expliciet de relatie legt met de pure intuïtieve ervaring, zijn de voorwaarden die James beschrijft om tot een pure intuïtieve ervaring te komen te vergelijken met de *flow*-toestand. Impliciet wordt in het onderzoek van Csikszentmihalyi wel een relatie gelegd met de intuïtieve ervaring; de meeste mensen die Csikszentmihalyi heeft geïnterviewd geven namelijk aan dat zij na- of tijdens een toestand van *flow* tot een helder (intuïtief) inzicht komen. Zij herinnerden zich nog precies het moment waarop een probleem zich opeens openbaarde, en wel op zo'n manier dat een oplossing onvermijdelijk was (Csikszentmihalyi, 1998, pag. 116).

Volgens Csikszentmihalyi doet het hierboven beschreven inzicht zich vermoedelijk voor “wanneer een onderbewuste verbinding tussen ideeën zo goed past, dat die gedwongen wordt zich in het bewustzijn te openbaren”. Het moment van inzicht en de verbinding met het onderbewuste duiden op een intuïtieve ervaring. Csikszentmihalyi noemt het echter nergens het intuïtieve moment maar hij heeft het over het moment van inzicht of over het creatieve moment. Het is niet duidelijk waarom hij consequent het intuïtieve moment in het bijzonder en het intuïtieve proces in het algemeen links laat liggen.

Intuïtie in de betekenis van een eigenschap of een persoonlijkheidstrekk

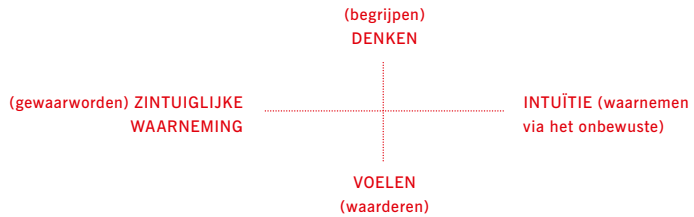
“De intuïtieve eigenschap is de aanleg die een persoon heeft om naar binnen te kunnen kijken en waarnemingen via onbewuste weg over te brengen.”
(Jung, 1995).

Jung heeft volgens velen met zijn denken over intuïtie de belangrijkste bijdrage geleverd aan de psychologische benadering van intuïtie (Coward 1981). De Groot (1986) constateert in dit kader zelfs dat als we het hebben over de psychologische benadering van intuïtie, Jung de enige serieuze kandidaat is.

De meeste bekendheid op het gebied van intuïtie heeft Jung gekregen door zijn ‘psychologische typen’ (1971), waarin hij intuïtie als één van de vier psychologische functies of eigenschappen van het bewustzijn van de mens benoemt. De andere functies zijn zintuiglijke waarneming, voelen en denken (zie pag. 74, figuur 3.2). Deze vier functies die in ieder individu in aanleg aanwezig zijn, kunnen gezien worden als de meest voor de hand liggende middelen waarmee het bewustzijn zich tegenover de ervaring van stimuli oriënteert. “De zintuiglijke waarneming vertelt ons dat iets bestaat,

het denken vertelt ons wat het is, het gevoel vertelt ons of het al dan niet aangenaam is en de intuïtie vertelt ons waar het vandaan komt en waarheen het gaat” (Jung, 1995). De typen worden gevormd door de mate waarin de verschillende functies aanwezig zijn bij het individu en de specifieke manier waarop dit tot uiting komt in het gedrag.

Figuur 3.2 De vier psychologische functies van Jung



De *intuïtie* en de *zintuiglijke waarneming* zijn de twee functies van het *gewaarworden*. Jung noemt deze twee functies de *irrationele functies* omdat zij niet oordelen en zich niet van de ratio bedienen maar louter met waarnemingen werken en niet ergens waarde aan toekennen (Jacobi, 1992; Jung, 1995). Het *irrationele* zit hier niet in de inhoud van de waarnemingen maar in het proces van de waarnemingen. We zouden de *zintuiglijke waarneming* kunnen zien als een vorm van *gewaarworden* die naar buiten kijkt en de *intuïtie* als een vorm van *gewaarworden* die naar binnen kijkt en volgens Jung de waarnemingen via onbewuste weg overbrengt (1971). Het *voelen* en het *denken* zijn de twee functies die de *gewaarwordingen* verwerken. Het *denken* tracht door het zien van begripsmatige verbanden en het trekken van logische conclusies tot een begrijpbaar beeld van de wereld te komen. In tegenstelling daarmee begrijpt de functie van het *gevoel* de wereld op grond van een waardering van de begrippen. Beide functies worden *rationele functies* genoemd omdat beide met waardebepalingen werken (Jung, 1995). We zien hier dus dat Jung een duidelijk onderscheid maakt tussen de *intuïtie* en het *gevoel*.

Jung komt dus tot de conclusie dat de ontwikkeling van de intuïtie samenhangt met de ontwikkeling van de verschillende psychologische functies en dus met de ontwikkeling van de persoon. Deze ontwikkeling ontstaat doordat de vier psychologische functies (het denken, de intuïtie, het voelen en de zintuiglijke waarneming) steeds meer in evenwicht met elkaar komen. Als de vier functies in evenwicht zijn

werken er eigenlijk geen vier aparte functies meer maar is er één functie die alles in zich heeft (Rosen, 1996). Deze functie noemt Jung de transcendente functie (Jung, 1995). Het bereiken van dit evenwicht brengt iemand tot de kern van zichzelf, of tot het 'Zelf' en het 'Zelf' kan worden gezien als de volledige uitdrukking van het individu (Jung, 1995). Dit evenwicht heeft geen permanent karakter maar bestaat uit momenten van evenwicht die elkaar steeds frequenter kunnen gaan opvolgen.

De zelfverwezenlijking waarover Jung het heeft vinden we tevens terug in 'het persoon worden' van Rogers (1961), in het ontwikkelen van de persoon door middel van de psychosynthese van Assagioli (1965), maar ook in de oosterse leringen als het taoïsme, het boeddhisme en zen (Moacanin, 1986).

Bij het bereiken van het Zelf staat de persoon niet meer centraal maar vormt hij een eenheid met zijn omgeving of zoals Jacobi (1992) zegt: "verwezenlijkt men het eigene binnen het kader van een totaliteit". In dit geval staan niet alleen de inhouden die betrekking hebben op het bewustzijn van de persoon centraal maar worden ook de diepere persoonlijke inhouden en de collectieve bronnen betrokken bij het functioneren van de persoon. Het gevolg hiervan is dat hij steeds beter in staat is om de onbewuste inhouden van het bewustzijn te hanteren en hij daardoor steeds ontvankelijker wordt voor zijn intuïtie.

Hiermee is het proces echter nog niet geheel afgerond. Jung geeft aan dat de intuïtie pas volledig tot zijn recht komt als de intuïtie ook leidt tot de ontwikkeling van het bewustzijn. Hij bedoelt hiermee dat de intuïtie bewust moet worden gemaakt omdat de intuïtie dan pas een concrete inhoud krijgt. Niet alleen de intuïtie als zodanig is dus van belang maar ook een intelligent aanvoelen, het interpreteren ervan en het integreren ervan met de bestaande hoeveelheid kennis (Assagioli, 1965). Wanneer de persoon in staat is om tussen de verschillende psychologische functies een (tijdelijk) evenwicht te bereiken, brengt hem dat tot de kern van zichzelf en is hij in staat in contact te komen met zijn intuïtieve bron. Hij kan dit evenwicht bereiken door niet te oordelen en puur te ervaren.

Intuïtie in de betekenis van een vaardigheid

"De intuïtieve vaardigheid is de mate waarin iemand in staat is om, met name tijdens het nemen van beslissingen, gebruik te maken van zijn intuïtie." (Agor, 1989).

03

Vooral in de managementliteratuur maar ook in de literatuur die zich bezig houdt met beslissingstechnieken, wordt intuïtie gezien als een techniek of een vaardigheid. De interesse vanuit deze gebieden voor intuïtie komt voornamelijk voort uit de constatering dat in de praktijk blijkt dat door de complexiteit van gegevens, het tegenwoordig niet meer mogelijk is om beslissingen te nemen op basis van louter rationele gronden. De beperkingen van de hersenen vormen een belangrijke reden waarom een individu niet meer in staat is alle binnengekomen informatie te verwerken (Cook & Levi, 1990; Tversky & Kahneman, 1982; Simon, 1984; Mintzberg, 1994). Het gebruik van intuïtieve beslissingstechnieken zou volgens hen het gebrek aan analysemogelijkheden kunnen opvangen.

De invalshoek die intuïtie ziet als een vaardigheid of een techniek komt overeen met wat Westcott (1968) betitelt als een 'non-intuitionistische' benadering. Intuïtie wordt beschouwd als een manier om snel te kunnen beslissen en als een set van mogelijke oplossingen. Het idee van zelfkennis en zelfinzicht is niet meer relevant maar men legt steeds meer de nadruk op de relatie tussen intuïtie en het product van de intuïtie, zoals het nemen van beslissingen (bijv. Agor, 1989; Peters et al, 1974; Newton, 1963).

04

Intuïtie en ontwerpen

Intuïtie en ontwerpen

“The nature of the design process has always intrigued me. It’s a process that can take a vague question and bring it to a clear and creative response. It is the lifeblood of design, and the key to creativity for the designer. At its basis, it is a methodical and even understandable process, but it is always mysteriously mutated by the designer. And it is a process that matures and evolves with the passing of each project. It is something that can be partly learned, but needs creative adaption by each individual. It is a formula and it is beyond formulas, it is at once accessible and mysterious, it is the essence of design, it is the struggle and the discovery. This is more important than the end result or product, for it’s from this source that the final idea gets its form and meaning. In this respect, it can be said that in design ‘the path is the goal’.” (Ryan, 1995).

4.1 Intuïtie en ontwerpen in de ontwerpliteratuur

Ondanks het feit dat uit de ontwerpliteratuur naar voren komt dat intuïtie een essentieel onderdeel uitmaakt van het ontwerpproces (Mc Gregor Smith, 1987; Tovey, 1997; Rozenburg & Eekels, 1991; Buchanan & Margolin, 1989; Udall, 1996; Davies & Talbot, 1987; Foqué, 1975; Coyne & Snodgrass, 1992), blijft het bij een beperkt aantal publicaties hierover. De twee belangrijkste redenen hiervoor zijn:

- Door de verwetenschappelijking van het ontwerpproces raken begrippen als intuïtie op de achtergrond (Foqué, 1975 en Evbuomwan, Sivaloganathan & Jebb, 1996). Dit verklaart waarom men in veel gevallen niet wil ingaan op de rol van intuïtie.
- Vaak probeert men intuïtie te herleiden tot een aantal rationele en logisch stappen (Foqué, 1975). Dit kan de rol van intuïtie in het ontwerpproces evenmin verhelderen omdat de intuïtie hier in zekere zin ontkend wordt.

In hoofdstuk 1 is al betoogd dat er vanuit zeer diverse invalshoeken over ontwerpen wordt gedacht en geschreven. Op het gebied van intuïtie en ontwerpen geldt hetzelfde. Hoewel dus niet gemakkelijk een rode draad valt te ontdekken in de literatuur, kan echter wel een verdeling gemaakt worden in literatuur die eerder gericht is op de waarde van intuïtie als beslissingsinstrument in het ontwerpproces (Mc Gregor Smith, 1987; Tovey, 1997; Rozenburg & Eekels, 1991; Buchanan & Margolin, 1989) en in literatuur die zich specifiek richt op het ontwerpproces en de ontwerper (Udall, 1996; Davies & Talbot, 1987; Foqué, 1975; Coyne & Snodgrass, 1992).

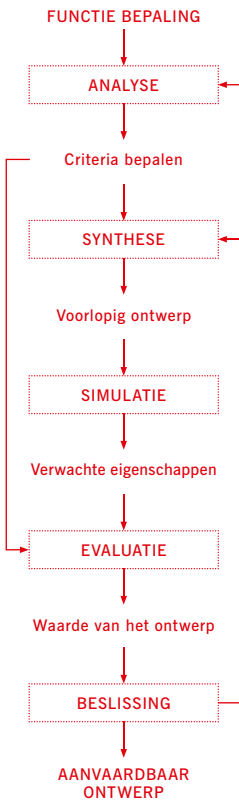
In dit onderzoek ligt de focus op de ontwerper en het ontwerpproces omdat het bij intuïtie in het ontwerpproces juist gaat om de persoonlijke en creatieve kanten (Lawson, 1994; Davies, 1987). Lawson geeft aan dat de persoonsgerichte kant van het ontwerpen zich bezig houdt met het meest magische en waardevolle van de menselijke activiteit: de creatie van iets nieuws en origineels. Hij is echter ook van mening dat een ontwerp niet alleen nieuw en origineel moet zijn maar tevens functioneel. Dit sluit aan bij Davies (1985) die tot de conclusie komt dat de rol of de taak van de ontwerper in het ontwerpproces in essentie het genereren van nieuwe en creatieve ideeën is, die hij vervolgens moet implementeren in een of andere fysieke manifestatie die acceptabel is voor anderen (Amabile, 1983).

4.1.1 Literatuur vanuit het perspectief van een beslissingsinstrument

De bruikbare kennis die uit de beslissingsgerichte literatuur naar voren komt is beperkt omdat in de meeste gevallen intuïtie slechts als een alternatieve manier van beslissen wordt gezien. Ook zijn gegevens uit deze literatuur bronnen zelden goed uitgewerkt. Drie van dergelijke onderzoeken zullen hier worden besproken. Dit zijn achtereenvolgens het onderzoek van Tovey (1997), van Roozenburg & Eekels (1991) en van Buchanan & Margolin (1989). Figuur 4.3 (pag. 85) toont een tabellarisch overzicht van deze onderzoeken.

04

Figuur 4.1



Tovey (1997): 'Styling and design: intuition and analysis in industrial design'

Het onderzoek van Tovey richt zich op industriële ontwerpers en in het bijzonder op ontwerpers in de auto-industrie. Hij onderzoekt in hoeverre binnen het industriële ontwerpen naast analytische technieken ook intuïtieve en creatieve technieken gebruikt worden. Hij heeft het hier specifiek over 'in hoeverre', omdat het voor hem onomstotelijk vaststaat dat creatieve en intuïtieve technieken een rol van betekenis spelen bij industrieel ontwerpen.

Door de opkomst van CAD-technieken (Computer Added Design) is het belang van creatieve en intuïtieve technieken volgens Tovey toegenomen, zij het dat het niet altijd terug te vinden is in de ontwerpmethoden en de ontwerpliteratuur. Dit komt vooral doordat de beschrijving van het ontwerpproces in de meeste gevallen als een lineair proces wordt voorgesteld waarin de analytische ontwerpstappen centraal staan. Naast de analytische onderdelen van het ontwerpproces noemt Tovey het zoeken naar alternatieve ontwerp oplossingen een essentieel onderdeel van het ontwerpproces omdat een puur analytische benadering van het ontwerp probleem nooit tot vernieuwende producten kan leiden.

Omdat in de auto-industrie veel totstandkomt in ontwerpteams, is het voor auto-ontwerpers in het bijzonder en voor industrieel ontwerpers in het algemeen belangrijk dat ze in staat zijn om de verschillende ontwerpalternatieven te visualiseren. Een methode hiervoor is de gebruikmaking van CAD-technieken. Tovey heeft hierbij overigens ontdekt dat de analytische CAD-technieken meestal het domein zijn van de technische ingenieurs en de vormgeving het domein van de industrieel ontwerpers. Om deze samenwerking te laten slagen is het van wezenlijk belang dat de creatieve en intuïtieve gedachten van de vormgevers adequaat vertaald worden in een CAD-weergave door de analytische technici.

Rozenburg en Eekels (1991): 'Productontwerpen, structuur en methoden'

Het boek van Rozenburg en Eekels richt zich op methoden en technieken voor het industrieel ontwerpen en in het bijzonder op het productontwikkelingsproces. Binnen de ontwerpmethodologie richten zij zich voornamelijk op structuurmodellen van het ontwerpproces. Structuurmodellen zijn representaties van de structuur van denk- en handelingsprocessen. De modellen in dit boek zijn geen modellen van een uniek proces, maar modellen van een klasse van gelijksoortige processen. Rozenburg en Eekels willen met andere woorden ontwerpmodellen creëren die een algemene geldigheid hebben binnen het industriële ontwerpen, waarbij ze w echter

aangeven dat de regels, methoden en modellen niet als pasklare handleiding geldig zijn. Per product en proces zal bekeken moeten worden welke methoden en regels het beste gebruikt kunnen worden. Zo komen zij tot een basiscyclus van het ontwerpen (zie figuur 4.1).

Ondanks het feit dat zij de basiscyclus van het ontwerpen als een linear proces beschrijven, benadrukken zij dat het in de praktijk een proces is dat uit opeenvolgende empirische cycli bestaat waarin de kennis over het probleem en het ontwerp spiraalsgewijs toeneemt (zie figuur 4.2).

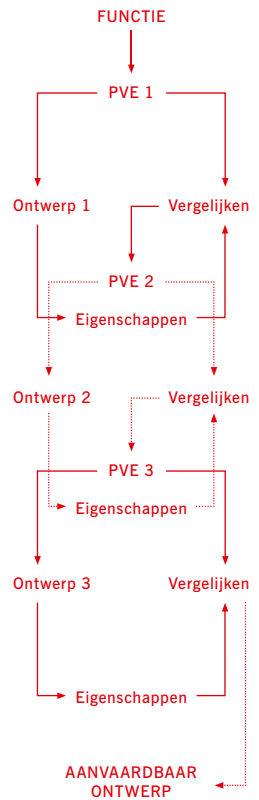
Hoewel zij de rol van de ontwerper wel bespreken, ligt de nadruk op het logisch analyseren en ontwikkelen van formele modellen. Wat dat betreft valt de ontwerpmethodologie die zij bespreken binnen het denken van het ‘*rational problem solving*’-model, dat in paragraaf 1.3 van het hier gepresenteerde onderzoek reeds is besproken. Binnen dit denken is weinig ruimte voor de persoonlijke kanten van het ontwerpproces. Hoewel Roozenburg en Eekels enige aandacht besteden aan onderwerpen als creativiteit en intuïtie, wordt dit direct weer vertaald naar een logische stap in het ontwerpproces. De manier waarop zij naar creativiteit en intuïtie kijken komt goed tot uitdrukking in de twee citaten, die hier na elkaar worden besproken.

Citaat 1: over creativiteit als raadselachtig fenomeen

“Synthese is de minst grijpbare van alle stappen in de cyclus, omdat hier het raadselachtige fenomeen ‘menselijke creativiteit’ de hoofdrol speelt.”
(Roozenburg en Eekels, 1991, (blz. 81).

Dit citaat laat zien dat Roozenburg en Eekels creativiteit betitelen als een ‘raadselachtig fenomeen’. Dit citaat zegt eigenlijk niet zozeer iets over creativiteit, als wel over de manier waarop er in het rationele methodologische denken met een begrip als creativiteit wordt omgegaan. Creativiteit is binnen dit kader raadselachtig omdat het een begrip is dat moeilijk te beschrijven valt aan de hand van rationele en logische stappen en daarom moeilijk hanteerbaar is. Het is ook kenmerkend dat Roozenburg en Eekels creativiteit weliswaar uitgebreid behandelen maar dat alleen aandacht wordt besteed aan methoden van creativiteit en niet aan een diepere analyse van het begrip creativiteit of aan de persoonlijke kanten van creativiteit.

Figuur 4.2



Citaat 2: over de zwakte van intuïtief beslissen

“Als er (te) veel alternatieven zijn en vooral als er met (te) veel criteria rekening moet worden gehouden, wordt het probleem vereenvoudigd en worden er vuistregels (heuristische beslissingsregels) toegepast. Vrijwel altijd leidt dit ertoe dat relevante informatie over het keuzeprobleem buiten beschouwing wordt gelaten. Dit is trouwens niet de enige zwakte van intuïtief beslissen.” (Roozenburg en Eekels, 1991, blz. 302/303).

Dit citaat laat zien hoe Roozenburg en Eekels omgaan met intuïtie. Ze wekken de suggestie dat bij intuïtief beslissen relevante informatie buiten beschouwing wordt gelaten. Dit soort redeneringen komt echter voort uit de dualistische gedachtegang dat intuïtief beslissen en analytisch beslissen als twee totaal verschillende manieren van beslissen gezien moeten worden en dat intuïtief beslissen inferieur is aan analytisch beslissen. Afgezien van het feit dat deze redering beperkt is, geeft de literatuur juist aan dat simpele en logische redeneringen wellicht goed verifieerbaar zijn maar dat zodra de complexiteit toeneemt, aannames gedaan worden om de redenering sluitend te maken. Het blijkt dat alleen het logische denken niet toereikend is (Cook & Levi, 1990; Tversky & Kahneman, 1982).

Buchanan & Margolin: Discovering Design (1995)

Buchanan & Margolin gaan slechts summier in op de relatie tussen intuïtie en ontwerpen. Toch wordt het hier kort besproken omdat deze informatie kenmerkend is voor het soort onderzoek dat intuïtie weliswaar beschouwt als een belangrijk onderdeel van het ontwerpen maar er niet verder op in wil gaan of wellicht niet verder op in kan gaan.

Zij geven in het begin van het boek aan dat het ontwerpen een nieuwe richting op moet. Een richting die gekenmerkt wordt door een evenwichtige inzet van intuïtie en rationele wetenschappelijke facetten (Buchanan & Margolin, 1989, pag. xii). Er moet een werkwijze ontstaan waarin de ontwerper de verschillende kanten van het ontwerpproces kan integreren en op basis hiervan een concreet product kan ontwikkelen. Vervolgens wordt de relatie tussen intuïtie en ontwerpen nog slechts summier uitgewerkt. Kenmerkend is ook dat de waarde van intuïtie verder in het boek weer wordt gerelativeerd, in zoverre dat wordt beargumenteerd dat er bij ontwerpen altijd wel een beetje intuïtie aan te pas komt. Dit betekent eigenlijk weer

het ontkennen van de rol van intuïtie in het ontwerpproces of in ieder geval het minimaliseren van deze rol.

Figuur 4.3 Intuïtie als beslissingsinstrument in het ontwerpproces

	Onderzoek is gericht op	Ziet intuïtie als	Conclusie
TOVEY (1997)	De vraag of intuïtieve en analytische aspecten een rol spelen in het industrieel ontwerpen.	Wordt niet expliciet uitgewerkt. Geeft wel aan dat intuïtieve kanten van het ontwerpproces te maken hebben met de non-verbale en holistische aspecten van het ontwerpproces.	Industriële ontwerpers maken gebruik van creatieve en intuïtieve technieken tijdens het ontwerpproces. In de auto-industrie komt dit duidelijk naar voren.
ROOZENBURG & EEKELS (1991)	Behandelt de grondslagen van denken en doen bij productontwerpen en productontwikkeling; biedt een overzicht van de belangrijkste ontwerpmethodes.	Een manier om beslissingen te nemen.	Intuïtief beslissen is onbetrouwbaar, daarom is het beter andere beslissingsmethodes te gebruiken. Geven wel aan dat ontwerpen zonder intuïtief beslissen ondenkbaar is.
BUCHANAN & MARGOLIN (1989)	Algemene beschouwingen over ontwerpen.	Wordt niet uitgewerkt.	Gezocht moet worden naar een ontwerpmethodes, waarin de intuïtieve en rationele kanten elkaar aanvullen.

Uit de onderzoeken in figuur 4.3 komt naar voren dat intuïtie als een wezenlijk onderdeel van het ontwerpproces wordt beschouwd. De rol van intuïtie in het ontwerpproces wordt echter niet verder uitgewerkt.

In eerste instantie worden vier onderzoeken besproken die een bijdrage leveren aan intuïtie gericht op het ontwerpproces en de ontwerper. In figuur 4.5 (pag. 94) staat vervolgens een tabellarisch overzicht.

Foqué (1975): Ontwerpsystemen, een inleiding tot de ontwerptheorie

De ontwerpsystemen uit de jaren zestig van de vorige eeuw, die de basis vormen voor de huidige ontwerpsystemen, zijn sterk beïnvloed door het Angelsaksische ontwerpdenken en het functionele denken van het Bauhaus (Foqué, 1975). Kenmerkend hiervoor is een sterk analytische aanpak en een pragmatische uitwerking van hun ontwerptheoretische modellen. Deze modellen zijn in belangrijke mate verantwoordelijk voor de paradoxale conflictsituaties in de huidige ontwerpsystemen. Deze conflictaspecten zijn volgens Foqué terug te brengen onder drie hoofdnoemers:

1. De vorm-functie-dichotomie
2. De rationeel- intuïtief -paradox
3. Het conflict tussen ‘geplande’ doelgerichtheid en de ‘blinde’ verandering.

Foqué komt net als Coyne & Snodgrass (1992) en Udall (1996) tot de conclusie dat de paradox tussen de rationele en de intuïtieve kanten in het ontwerpproces onnodig en onhoudbaar is. Omdat er een behoorlijke overlap tussen de deze onderzoeken bestaat, worden hier twee punten besproken waarin Foqué een aanvulling biedt op andere onderzoeken.

Foqué stelt ten eerste dat het paradoxale ontwerpdenken voortkomt uit ons westerse dualistische denken. Binnen dit model wordt het wetenschappelijke denken gelijkgesteld aan het rationele denken. Kenmerkend hiervoor is het mathematiseren en rationaliseren van de wereld. Creativiteit is binnen dit denkmodel een vorm van rationeel denken, die anders verloopt dan het ‘gewone’ rationele denken. Intuïtie past helemaal niet meer binnen dit denken en wordt verbonden aan de kunstenaar en niet relevant geacht voor het ontwerpproces. Creativiteit en intuïtie zijn de ‘onzekere’ elementen in het ontwerpproces, die onder controle gebracht moeten worden of zoals Foqué zegt: “Zij moeten in de rij der rationeel manipuleerbare grootheden worden ingebouwd” (Foqué, 1991, pag. 22).

Het tweede punt is de relatie tussen intuïtie en creativiteit. Volgens Foqué (1975) vertoont de ontwerpactiviteit drie aspecten waarin zich het creatieve uit :

1. De individuele drang tot zelfexpressie van de ontwerper
2. Het belang van de nieuwigheid van het ontworpen product op zich
3. De permanente poging in het ontwerpen om eenheid te brengen in een verscheidenheid van gegevens en verschijnselen.

De basis van deze drie punten komt voort uit de wisselwerking tussen het rationele en het intuïtieve denken enerzijds en de wisselwerking tussen de omgevingsgerichtheid en de interne reflectie van de ontwerper anderzijds. Hoewel hij dit niet zo letterlijk bespreekt, is intuïtie hierin de basiskracht die vervolgens wordt geconcretiseerd en gerationaliseerd.

Dit kan als volgt worden geëxpliciteerd; de zelfexpressie van de ontwerper komt tot stand doordat de ontwerper via de intuïtie contact kan maken met zijn onderbewuste. Via het creativiteitsproces is de ontwerper in staat om deze informatie bewust te maken en te concretiseren. Dit is de reden dat Rogers (1961) concludeert dat creativiteit een directe relatie heeft met persoonlijke ontwikkeling of zelfexpressie. De nieuwigheid van ontworpen producten kan eigenlijk alleen ontstaan wanneer de basis hiervoor wordt gelegd door het intuïtieve denken. Door het rationele denken kan per definitie slechts een andere rangschikking van feiten plaatsvinden die nooit tot iets nieuws kan leiden (Getzels & Csikszentmihalyi, 1967; Jung, 1971; Ambile, 1983). De eenheid in het ontwerpen is met andere woorden afkomstig uit de synthetiserende kracht van het intuïtieve denken. Vervolgens wordt dit door de structurerende kracht van het rationele denken geconcretiseerd.

Mc Gregor Smith (1987): 'Intuition by design'

De centrale vraag in het onderzoek van Mc Gregor Smith (1987) is hoe intuïtie geïntegreerd kan worden in een ontwerpsysteem. Hij werkt deze vraag niet volledig uit maar geeft wel de belangrijkste redenen aan waarom intuïtie een wezenlijke rol speelt in het ontwerpproces.

De eerste reden heeft te maken met het holistische karakter van intuïtie. Dit stelt de ontwerper in staat om de verschillende informatiestromen op elkaar te laten aansluiten en op metaniveau naar het ontwerpproces te kijken. Door het integreren

van intuïtie in het ontwerpproces is de ontwerper in staat verder te kijken dan het lineair en logisch interpreteren van de verschillende ontwerponderdelen. De tweede en derde reden hebben te maken met de twee soorten intuïtie die McGregor Smith onderscheidt: de evaluerende en de creërende intuïtie. De creërende intuïtie zorgt ervoor dat de ontwerper in staat is vernieuwende ideeën te genereren en inspiratie te blijven opdoen bij elk ontwerpproces. Deze intuïtie is volgens McGregor Smith essentieel voor het ontwerpproces omdat de ontwerper anders niet vernieuwend kan zijn maar slechts voortbouwt op voorgaande ontwerpproessen. De evaluerende c.q. beslissingsintuïtie is volgens McGregor Smith van belang omdat ze beide als begin- en eindpunt dienen voor de logische analyse van alternatieven. Naast de bovenstaande punten geeft McGregor Smith tenslotte nog aan dat het inzetten van intuïtie in het ontwerpproces samenhangt met de aard van het ontwerpprobleem maar hij werkt dit niet verder uit. Hij is echter niet de enige die de relatie tussen intuïtie en het ontwerpprobleem opwerpt (bijvoorbeeld Udall, 1996; Ryan, 1997).

Davies (1985) en Davies & Talbot (1987): 'Experience ideas: identity, insight and the imago'

Het onderzoek van Davies (1985) en Davies & Talbot (1987) concentreert zich specifiek op het intuïtieve moment in het ontwerpproces. Davies interviewde 35 Britse ontwerpers om meer duidelijkheid te krijgen over de ervaring van dit intuïtieve moment bij ontwerpers. Hij komt tot een aantal conclusies waarvan hier de drie meest relevante zullen worden besproken.

Davies' eerste conclusie is dat er een relatie bestaat tussen de ontwikkeling van de ontwerper en de mate waarin de ontwerper in staat is om een moment van inzicht te realiseren. Tijdens het intuïtieve moment vallen niet alleen de verschillende onderdelen van het ontwerpproces samen maar krijgt de ontwerper ook inzicht in zijn eigen bewustzijn. Als de ontwerper in staat is om zichzelf te blijven ontwikkelen, zal hij telkens hogere niveaus van creativiteit kunnen bereiken en zal hij beter in staat zijn om tijdens het ontwerpproces het intuïtieve moment te laten ontstaan en de inhoud hiervan te concretiseren.

Ten tweede concludeert Davies dat ontwerpers tijdens het intuïtieve moment een gevoel van eenheid ervaren, een gevoel dat zij niet ervaren als zij 'gewoon' bezig zijn met het ontwerpproces. Davies expliciteert wat ontwerpers precies voelen tijdens het intuïtieve moment:

- Op het moment van inzicht weet de ontwerper zeker dat het om waardevolle kennis gaat
- De ontwerpoplossing lijkt ineens heel vanzelfsprekend
- De ontwerpoplossing komt zonder veel inspanning tot stand
- Zij hebben even een soort betrokkenheid met iets ultiems en iets universeels
- Zij vinden het moeilijk om dat wat ze hebben ervaren tijdens het moment van inzicht onder woorden te kunnen brengen.

De derde conclusie die Davies trekt is dat sommige ontwerpers beter in staat zijn om het moment van inzicht te laten ontstaan dan anderen. De ontwerpers die hiertoe beter in staat zijn beschikken over de volgende eigenschappen:

- Zij staan open voor allerlei ervaringen, vooral voor ervaringen die iets te maken hebben met het ontwerpprobleem
- Ze zijn alert
- Ze zijn sensitief voor nuances in hun externe en interne omgeving
- Ze zijn in staat in de meest uiteenlopende situaties mogelijkheden te ontdekken
- Ze zijn soms zo bezig met het ontwerpen dat ze alles om hen heen vergeten en soms zelfs vergeten dat ze met ontwerpen bezig zijn.

Coyne & Snodgrass (1992): 'Is designing mysterious? Challenging the dual knowledge thesis'

Dit artikel levert voornamelijk een bijdrage aan het verwerpen van het dualistische denken dat de intuïtieve en rationele elementen in het ontwerpproces twee losstaande aspecten zouden zijn die niets met elkaar te maken hebben. Coyne & Snodgrass zijn van mening dat de dualistische denkwijze in het ontwerpveld onhoudbaar en onnodig is. Het is slechts binnen het '*rational problem solving*'-model dat het dualistische denken tot stand is gekomen en in stand is gehouden. Zij bouwen hun betoog op aan de hand van de hermeneutische filosofie.

Een basisgedachte van de hermeneutische filosofie is dat de manier waarop wij dingen begrijpen tot stand komt door interpretatie. Volgens Gadamer (1975) komt interpretatie voort uit het denkkader en de vooroordelen van de degene die interpreteert. Coyne & Snodgrass hanteren naar aanleiding van deze filosofie de volgende gedachtegang:

“Het grootste gedeelte van ons denkkader wordt gevormd door onze ervaringen en achtergrond, die samen het effectief historische bewustzijn vormen. Het begrijpen van een situatie komt dus altijd in meer of mindere mate tot stand door projectie van degene die de situatie interpreteert. Wanneer de situatie anders blijkt te zijn dan wat wij vanuit onze ervaringen verwachten, gaan we onze eigen interpretatie vergelijken met de werkelijke situatie. Hierdoor veranderen onze verwachtingen en wordt ons effectief historische bewustzijn vernieuwd.” (Coyne & Snodgrass, 1992, pag. 125).

Bovenstaand proces speelt eveneens een rol bij het waarderen van een kunststuk of een ontwerp, maar ook bij het creëren hiervan. Volgens Coyne & Snodgrass komen onze acties bij ontwerpen dus tot stand door een hermeneutisch proces: onze acties ontstaan op basis van de dialoog die wij vanuit onze verwachtingen aangaan met de ontwerpsituatie. Deze dialoog met de ontwerpsituatie is eveneens de basis voor het ‘*reflection in action*’-model, dat reeds is besproken in hoofdstuk 1. Coyne & Snodgrass zijn derhalve aanhangers van het model van Schön. Zij vinden dat de persoonlijke invulling van de ontwerper (het mysterieuze binnen het rationele denkmodel) in dialoog staat met de ontwerpsituatie (het rationele binnen het rationele denkmodel). Het gaat hier niet om twee totaal verschillende kanten maar om twee kanten van dezelfde medaille die door een dialoog met elkaar zijn verbonden.

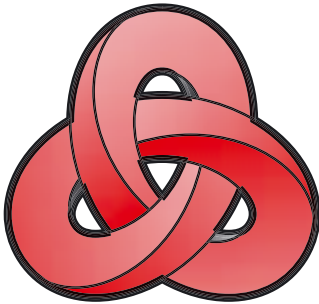
Udall (1996): ‘Creative transformation: a design perspective’

Udall is op zoek naar strategieën die het creatieve vermogen van ontwerpers kan vergroten. Hij gebruikt hiertoe de Möbius-ring (figuur 4.4) als model voor creativiteit. Udalls onderzoek is vernieuwend en levert een bijdrage aan de relatie tussen intuïtie en ontwerpen.

De Möbius-ring is een metafoor voor de wijze waarop het bewustzijn van de ontwerper elke keer verandert en toegroeit naar een dieper niveau van bewustzijn en een hoger niveau van creativiteit. Volgens Udall ontstaat creativiteit door de dialoog tussen de twee interne processen van de hersenen; het intellectuele en het intuïtieve denken. Deze vormen van denken zijn twee verschillende maar complementaire aspecten van het denken die de motor vormen van onze creativiteit. De intuïtieve dimensie manifesteert zich onder andere in abstracte vormen en beelden en wordt gekenmerkt door de verschillende ‘puzzelstukjes’ van het ontwerpproces die in elkaar vallen (het intuïtieve moment of het moment van inzicht). De intellectuele dimensie

manifesteert zich onder andere in concrete vormen en woorden en wordt gekenmerkt door de ontwerper die bezig alle puzzelstukjes in elkaar te laten vallen en toewerkt naar dat intuïtieve moment. Ondanks het feit dat dit spanningsveld tussen het rationele en het creatieve voor de ontwerper een zeer inspannend en lastig proces is, is dit dus de motor van het ontwerpproces. Doordat de ontwerper elke keer zijn ontwerp kaders en zijn eigen kaders moet vernieuwen, zal de ontwerper ook elke keer zowel een professioneel als persoonlijk groeiproces moeten doormaken.

Figuur 4.4



De Möbius-ring heeft tegelijkertijd een binnenkant en een buitenkant maar de binnen- en buitenkant zijn tevens met elkaar verbonden door een gedraaid uiteinde. Wanneer je dus over de buitenkant van de ring beweegt, kom je door het verbindingsstuk plotseling aan de binnenzijde van de ring. De binnen- en de buitenkant zijn dus verschillend maar toch hetzelfde. Dit proces is metaforisch voor de paradoxale relatie tussen het intuïtieve en het intellectuele denken en voor het verschijnsel dat mensen ineens kunnen switchen van intuïtief denken naar intellectueel denken. Het intellectuele denken stelt Udall voor als de lichte kant van de ring omdat dit proces zich afspeelt aan de oppervlakte van het bewustzijn. Het intuïtieve denken stelt hij voor als de donkere kant van de ring omdat dit proces zich afspeelt in de diepere lagen van het bewustzijn. Aan de hand van de vergelijking van de Möbius-ring en het model van Getzels (oorspronkelijk van Wallas) werkt hij dit nader uit. Het model van Getzels gaat uit van vijf stappen of stadia in het creativiteitsproces: eerste inzicht, preparatie, incubatie, illuminatie, verificatie. Het eerste inzicht ontstaat wanneer het denken van de ontwerper vanuit de donkere kant van de ring plotseling terecht komt in het lichte gedeelte van de ring: vanuit het eerste intuïtieve

inzicht komt de ontwerper terecht in het stadium waarin hij logisch redenerend het probleem tracht te doorgronden en op te lossen (preparatie). Vervolgens komt het denken weer terecht in het donkere gedeelte van de ring: de ontwerper geeft de intuïtieve processen weer de kans om het probleem van verschillende kanten te bekijken en om creatieve oplossingen te laten ontstaan (incubatie). In de volgende fase is weer ruimte voor de lichte kant van de ring: het verlossende idee is ontstaan (illuminatie): de intuïtieve ideeën zijn geconcretiseerd en kunnen worden gerationaliseerd. De laatste stap wordt eveneens in het lichte gedeelte van de ring gezet: de concrete ideeën worden geverifieerd en uitgewerkt.

Udall benadrukt ten slotte dat de momenten waarop het denken van de binnenkant van de ring overgaat naar de buitenkant van de ring en andersom, de momenten zijn dat een synthese ontstaat tussen het intuïtieve en het logische denken. Dit is het moment dat alle verschillende soorten informatie bij elkaar komen. De ontwerper is op dit moment even los van het dualistisch denken en is in een toestand van *flow*, als beschreven door Csikszentmihalyi (1990) of door Maslow (1968) en binnen de ontwerpliteratuur door Davies (1985). Dit zijn de momenten dat de ontwerper contact heeft met de diepere lagen van zijn bewustzijn. Elke keer wanneer de ontwerper in staat is om dit contact te realiseren wordt een deel van het onbewuste bewust gemaakt. In dat opzicht draagt het creatieve proces dus bij aan de bewustzijnsontwikkeling van de ontwerper.

De uiteenzetting van Udall geeft concrete handvatten om het verschil tussen het creatieve en het intuïtieve proces nader uit te werken. Het creatieve proces is het gehele proces waarin een persoon bewust bezig is om iets te creëren of anders gezegd om iets te scheppen. Het creatieve proces is dus een handelingsgerichte activiteit. Het intuïtieve proces vormt een wezenlijk onderdeel van het creatieve proces en is erop gericht contact te krijgen met de diepere lagen van het bewustzijn waarin de kennis breder is dan de bewuste en rationele kennis van de “oppervlakte van het bewustzijn”. Het intuïtieve proces is meer een denkproces en is in essentie niet gericht op handelen. De momenten van inzicht ontstaan eigenlijk altijd nadat iemand zichzelf heeft toegestaan om de informatie te laten synthetiseren in het onbewuste of anders gezegd als het intuïtieve denken actief is. De momenten van overzicht ontstaan eigenlijk altijd wanneer de persoon weer contact heeft met het bewuste denken of anders gezegd wanneer het logische en rationele denken actief is. De hier besproken momenten kunnen als volgt worden samengevat:

- Het moment van inzicht ontstaat wanneer het intuïtieve denken actief is. Dit moment is dus het beste te omschrijven als het *intuïtieve moment*. Hoewel het voor de ontwerper vaak wel helder is, is het inzicht dan nog niet logisch te beredeneren
- Het creatieve moment is het moment waarop noch het intuïtieve, noch het logische denken actief is. Dit is het moment dat een synthese is ontstaan tussen de intuïtieve en de logische informatie en het voor de ontwerper ook helder wordt hoe hij, naast het inzicht van het intuïtieve moment, moet gaan handelen. Dit is het moment dat de ontwerper in *flow* is en tijdelijk los staat van het bewust leveren van een inspanning. Dit moment kan worden omschreven als het moment van transformatie omdat op dit moment de abstracte en niet gerichte informatie van het intuïtieve moment getransformeerd wordt naar een vorm waarin deze informatie gericht en concreter wordt.
- Het moment dat het logische denken weer volledig actief is, is het moment van overzicht. De ontwerper concretiseert en beredeneert de uitkomsten van het gehele proces en werkt dit uit tot het eindproduct.

Hoewel het idee zou kunnen ontstaan dat de beschreven momenten van korte tijdsduur zijn, kan de tijdsduur in de praktijk zeer verschillen. Omdat het momenten zijn waarin verschillende vormen van informatie samenkomen en de ontwerper vaak in een *flow*-toestand verkeert, is het zelfs aannemelijk dat deze momenten van langere tijdsduur zijn. Een uitgebreide beschrijving van de relatie tussen tijd en creativiteit is te vinden in “Tijd en creativiteit” van P. TH. Hugenholtz (1959).

Figuur 4.5 Intuïtie en ontwerpen gericht op het ontwerpproces en de ontwerper.

	ONDERZOEK IS GERICHT OP	ZIET INTUÏTIE ALS	CONCLUSIE
FOQUÉ (1975)	Het opbouwen van een geïntegreerd ontwerpsysteem waarin zowel de rationele als de intuïtieve kanten aan bod komen.	Wordt niet expliciet uitgewerkt.	De paradoxale polariteit tussen de intuïtieve en rationele kanten is de motor van het ontwerpproces.
DAVIES & TALBOT (1987)	Het moment van inzicht tijdens het ontwerpproces.	Het innerlijke proces dat ervoor zorgt dat het moment van inzicht/ het creatieve moment kan ontstaan.	Ontwikkeling van ontwerper hangt samen met zijn persoonlijke ontwikkeling.
MC GREGOR SMITH (1987)	De vraag hoe intuïtie geïntegreerd kan worden in een ontwerpsysteem.	Hij benadrukt met name het holistische karakter van intuïtie omdat dit essentieel is om alle kennis in het ontwerpproces op elkaar te laten aansluiten.	Intuïtie wordt gezien als een fundamenteel onderdeel van het ontwerpproces. Er wordt onderscheid gemaakt tussen creërende en evaluerende intuïties tijdens het ontwerpproces.
COYNE & SNODGRASS (1992)	De onnodige splitsing tussen de rationele en creatieve (intuïtieve) kanten van het ontwerpproces.	Wordt niet nader besproken. Leggen wel een relatie met de ontwikkeling van de persoon en de ontwikkeling van de ontwerper.	De intuïtieve kanten van het ontwerpproces zijn net zo belangrijk als de rationelere kanten. De intuïtieve kanten moeten niet meer als 'vage' en 'mystieke' kanten van het ontwerpproces worden beschouwd.
UDALL (1996)	De relatie tussen de creatieve aspecten van het ontwerpproces en de bewustzijnsontwikkeling van de ontwerper.	Een proces waardoor het contact met diepere bewustzijnslagen tot stand kan komen.	De constante strijd/ dialoog tussen de intuïtieve en rationele kanten van het ontwerpproces leiden tot een bewustzijnsvergroting van de ontwerper. Dit heeft een positieve invloed op zijn intuïtieve vermogens en op het resultaat van zijn ontwerpinspanningen.

4.2 De rol van intuïtie in het ontwerpproces

4.2.1 Intuïtie in relatie met de ontwerpopdracht

Uit de literatuur komt naar voren dat ontwerpers in veel gevallen met een vage vraag worden benaderd die ze op één of andere manier moeten proberen te concretiseren tot een tastbaar product (Udall, 1996 en Ryan, 1997). Juist door deze vage vraagstelling moeten ontwerpers met creatieve en intuïtieve oplossingen komen en moeten ze continu in staat zijn hun grenzen te verleggen. Blijkbaar bestaat er een relatie tussen de ontwerpopdracht en de mate waarin ontwerpers genoodzaakt worden hun creatieve en intuïtieve capaciteiten in te zetten. Udall (1996) werkt deze relatie het helderst uit. Hij onderscheidt vijf niveaus waarop ontwerpers een ontwerpopdracht aangeboden krijgen en in relatie hiermee wat dit betekent voor de ontwerper:

- **Niveau 1** Op het meest basale niveau geeft de opdrachtgever een specifieke ontwerpopdracht, inclusief een aantal specifieke verwachtingen over de ontwerprichtingen. Udall noemt dit een starre uitgangssituatie waarbij de opdracht concreet en direct is. De mogelijke ontwerpoplossingen kunnen daarom slechts een reactie vormen op de eisen. In dit geval is het voor een ontwerper niet noodzakelijk een beroep te doen op zijn creativiteit en intuïtie.
- **Niveau 2** Op dit niveau krijgen ontwerpers een specifieke ontwerpopdracht en worden er slechts algemene richtlijnen gegeven voor mogelijke ontwerprichtingen. Deze opdracht geeft de ontwerper de ruimte om binnen deze richtingen naar een passende oplossing te zoeken. De ontwerper moet in vergelijking met het vorige niveau in ieder geval wel al actieve keuzes maken. De speelruimte is echter nog zo klein dat de ontwerper slechts met kleine aanpassingen op bestaande ontwerpen kan komen.
- **Niveau 3** Op dit niveau is een algemene ontwerpopdracht gegeven zonder richtlijnen over mogelijke ontwerprichtingen. De ontwerper wordt nu expliciet uitgedaagd zelf invulling te geven aan de ontwerpopdracht. Dit vereist een kritische houding van de ontwerper waarmee hij vanuit een eventuele herdefinitie van de ontwerpopdracht een ontwerprichting ontwikkelt.
- **Niveau 4** Op dit niveau is de ontwerpopdracht abstract geformuleerd. Een ontwerprichting ontbreekt. De ontwerpopdracht heeft geen bestaand kader maar is beschreven in een concept. De ontwerper heeft daardoor weinig om op terug te

vallen. Hij zal nu niet alleen de ontwerpopdracht ter discussie moeten stellen maar ook zijn eigen kaders. Hij zal in staat moeten zijn om zijn creatieve potentieel aan te spreken. De ontwerper kan niet simpelweg logisch doorbouwen op eerdere ideeën maar hij zal zijn creativiteit en intuïtie moeten aanwenden om echt vernieuwend te kunnen zijn.

Het ontwerpproces is bij dergelijke opdrachten eigenlijk niet meer los te zien van het ontwikkelingsproces van de ontwerper. In die zin hangt de mate waarin de ontwerper in staat is om zijn oude kaders los te laten samen met de mate waarin de ontwerper een succesvol ontwerp maakt.

- **Niveau 5** Op dit niveau is er geen ontwerpopdracht en geen ontwerprichting maar komt het ontwerp puur uit de ontwerper zelf. De ontwerper creëert bij het maken van het ontwerp in wezen een deel van zichzelf. In dat opzicht bestaat er geen scheiding meer tussen het ontwerp en de ontwerper. Hoewel dit niveau voor de volledigheid wel thuishoort in dit overzicht en ontwerpers dit in de praktijk ook ervaren (Davies, 1987), komt dit niveau van ontwerpen dicht bij de kunst.

Hoe vager de ontwerpopdracht, hoe waarschijnlijker het dus is dat ontwerpers hun creatieve vermogens aanwenden om tot een ontwerpoplossing te komen. Zij kunnen niet volstaan met op lineaire en logische wijze voortbouwen op bestaande ontwerpen, bestaande ontwerp-kaders en hun eigen kaders. Omdat er toch een concreet product moet ontstaan, zal de ontwerper in staat moeten zijn zijn intuïtieve ideeën te rationaliseren en te concretiseren. Hij zal dus de verschillen tussen het rationele denken en het intuïtieve denken moeten overbruggen.

4.3 Intuïtie en ontwerpen in het organische bouwen

4.3.1 De relatie tussen ontwerpen en de (organische) architectuur

In hoofdstuk 1 is reeds aangegeven dat onder andere door de invloed van het Bauhaus een hechte relatie is ontstaan tussen de architectuur en latere vormen van ontwerpen.

Ook Lawson (1994) is van mening dat het ontwerpen op het gebied van industrieel ontwerpen en productontwerpen, grote overeenkomsten vertoont met de ontwerp-praktijk van architecten. Omdat in de ontwerpliteratuur minder expliciet wordt gesproken over de relatie tussen intuïtie en ontwerpen, is onderzocht of in de architectuur literatuur aanwezig is die een bijdrage zou kunnen leveren aan deze relatie.

Gebleken is dat binnen de 'reguliere' architectuur intuïtie weliswaar een rol van betekenis speelt maar dat er nauwelijks expliciet over wordt gesproken (Houben, 2004). Houben is van mening dat intuïtie een veel belangrijkere rol speelt in de architectuur dan men wil erkennen. In de colleges wordt niet over intuïtie gesproken, terwijl architecten in de praktijk wel degelijk gebruik maken van intuïtie. Houben is zelfs van mening dat intuïtie bij de meeste opdrachten een rol speelt, zij het niet bij elke opdracht. In de organische architectuur zijn echter wel beschrijvingen gevonden die de relatie tussen intuïtie en ontwerpen zouden kunnen verhelderen. Deze worden in deze paragraaf nader besproken.

Een van de belangrijkste aandachtspunten in de organische architectuur is dat behalve de levende natuur, de mens als geestelijk wezen een belangrijke inspiratiebron en oriëntatiepunt is voor het bouwen. Het gaat hier niet om het nabootsen van de natuur maar om het zoeken naar uitgangspunten die in overeenstemming zijn met het wezen van de mens en in harmonie met de natuurlijke omgeving (Van Ree, 2000). De hier volgende achtergronden over de organische architectuur komen voor het grootste deel ook uit de eerder genoemde publicatie van Van Ree. De belangrijkste reden hiervoor is dat de organische architectuur nog niet eerder expliciet beschreven is als samenhangende stijl of stroming en er dus weinig andere literatuur is dan het boek van Van Ree. Dit heeft waarschijnlijk te maken met het heterogene karakter van haar vertegenwoordigers waardoor het lastig is een duidelijk en samenhangend geheel te beschrijven. Bovendien heeft de organische architectuur niet als hét gezicht van de architectuur gefungeerd maar is het altijd een onderstroom is gebleven, ondanks het feit dat grote architecten als Frank Lloyd Wright, Antoni Gaudí en Rudolf Steiner tot deze stroming behoren.

In de beschrijving van het organische ontwerpproces wordt de beschrijving van Van Ree (2000) gevolgd. Vervolgens worden de punten op een rijtje gezet die een bijdrage kunnen leveren aan het denken over intuïtie en ontwerpen.

“Om een gebouw vorm te kunnen geven vanuit de bouwopgave zelf en het ontwerp af te stemmen op zijn toekomstige omgeving moet men zich als ontwerper eerst in beide gebieden inleven. Dat kan door, voorafgaand aan het eigenlijke ontwerpproces, een beeldvorming in te richten. Daarin dienen alle voor het ontwerpproces benodigde gegevens en indrukken verzameld te worden. Het gebruikelijke programma van eisen schiet wat dat betreft veelal te kort, omdat vooral gekeken wordt naar kwantitatieve aspecten zoals de gewenste grootte van de ruimten en hun onderlinge relatie. Belangrijk is om daarnaast aandacht te besteden aan meer kwalitatieve aspecten zoals de aard van het toekomstige gebruik. Daarachter ligt nog de vraag welke intenties eventuele idealen met het gebruik verbonden zijn. Men dringt op deze manier stapsgewijs door in wat Hugo Haring ‘het wezen van de bouwopgave’ noemde en wat hij tegelijkertijd beschouwde als de inspiratiebron voor het ontwerpproces. Wanneer de mogelijkheid daartoe bestaat, is het vaak heel verrijkend een dergelijk proces samen met de opdrachtgever en de toekomstige gebruikers te doorlopen. Behalve van gesprekken kan daarbij ook gebruik worden gemaakt van teken- en boetseeroefeningen. Het gaat er daarbij niet om dat mensen hun eigen omgeving moeten ontwerpen, maar dat beelden en idealen die onbewust bij hen leven de mogelijkheid krijgen om naar boven te komen.

Wanneer alle relevante factoren in beeld zijn gebracht, kan een begin gemaakt worden met het eigenlijke ontwerpproces. Ondertussen zijn honderden, zo niet duizenden, heel verschillende en soms zelfs tegenstrijdige gegevens verzameld. Al deze indrukken verzinken in het onbewuste en versmelten daar op geheimzinnige wijze tot een ‘ontwerpintuïtie’. Deze ontwerpintuïtie vormt de inspiratiebron en leidraad voor het ontwerpproces. Hugo Haring gebruikt hiervoor het beeld van de zaadkorrel die de kracht in zich draagt om de hele plant uit zichzelf voort te brengen. Datgene wat al ontwerpend ontstaat, kan vervolgens getoetst worden aan het innerlijke beeld dat vooraf is opgebouwd. Past het ontwerp dat aan het ontstaan is programmatisch en sfeermatig bij de bouwopgave? Wanneer aan gemeenschappelijke beeldvorming is gedaan, kunnen ook anderen het ontwerp ‘herkennen’ en ‘zien’ waar het eventueel aanpassing behoeft.

Op die manier bestaat het ontwerpproces eigenlijk uit een dialoog tussen twee heel verschillende werelden: die van het bewustzijn en die van het onbewuste. Het bewustzijn verzamelt alle gegevens en analyseert de bouwopgave. Het beschikt echter niet over het vermogen om daar een samenhangend geheel van te maken. Dat kan alleen het onbewuste, dat beschikt over de kunst om een synthese tot stand te brengen tussen alle losse gegevens en tegenstrijdige aspecten. Het onbewuste kan echter geen richting geven aan dit scheppende vermogen, daarvoor is het afhankelijk van het bewustzijn. Zo wordt het onbewuste als het ware 'bevrucht' door het licht van het bewustzijn en wordt het ontwerp vanuit het donker van het onbewuste onder de handen van de ontwerper 'geboren'.

Wanneer deze dialoog tussen bewustzijn en onbewuste verzorgd wordt, kan men als ontwerper werkelijk het gevoel hebben dat het ontwerp 'groeit', zelfs wanneer men er niet mee bezig is. Hoewel het hierbij om een innerlijk proces gaat, is het niet ongepast om van 'groei' en 'ontwikkeling' te spreken. Want men maakt daarbij werkelijk gebruik van dezelfde vormenkrachten die ook aan de opbouw van het eigen organisme werken. Misschien is dit ook wel de beste garantie dat een 'organisch' ontwerp ontstaat dat in overeenstemming is met het wezen van de mens".

Wanneer Van Rees uiteenzetting wordt vergeleken met de algemene ontwerpliteratuur -als eerder beschreven in dit hoofdstuk - valt op dat er een zekere overlap bestaat. De uiteenzetting over het organische ontwerpproces vertoont echter meer samenhang en geeft een duidelijker beeld over de rol van de ontwerper en het gebruik van intuïtie in het ontwerpproces. In het organische ontwerpen is de rol van intuïtie al veel meer geïntegreerd in het ontwerpproces dan in andere vormen van ontwerpen. Het inbrengen van de organische architectuur kan dus voor opheldering zorgen in het algemene denken over intuïtie en ontwerpen. Wat die bijdrage is wordt besproken in de volgende paragraaf.

Het gebruik van intuïtie wordt beter geïntegreerd in het gehele ontwerpproces

De belangrijkste bijdrage van het organische ontwerpproces is dat het gebruik van intuïtie beter geïntegreerd wordt in het gehele ontwerpproces dan bij de algemene ontwerpliteratuur. De integratie van intuïtie in het organische ontwerpproces komt duidelijk naar voren in het gegeven dat de ontwerpintuïtie de leidraad en inspiratiebron vormen in het hele ontwerpproces. Datgene wat al ontwerpend ontstaat wordt telkens getoetst aan het innerlijke beeld wat is ontstaan vanuit de ontwerpintuïtie. In de ontwerpliteratuur bepleit men weliswaar dat intuïtie een grotere rol moet spelen maar niet in die mate dat het een leidraad vormt gedurende het gehele ontwerpproces.

De ontwerper moet afstemmen op zijn toekomstige omgeving

Een tweede bijdrage van het organische ontwerpproces is dat sterke nadruk wordt gelegd op de ontwerper die moet afstemmen op zijn toekomstige omgeving en die zich moet inleven in de gebruiker en de gebruikersomgeving. Het inleven in de gebruiker brengt het intuïtieve proces van de ontwerper op gang waardoor de ontwerper kan doordringen tot het 'wezen van de bouwopgave'. Van Ree geeft aan dat het gebruikelijke programma van eisen vaak tekortschiet omdat vooral gekeken wordt naar kwantitatieve en rationele aspecten. Door het op gang brengen van het intuïtieve proces wordt tevens gekeken naar de intenties en eventuele idealen die aan het gebruik van het ontwerp verbonden zijn. Het inleven in de gebruiker wordt in de algemene ontwerpliteratuur wel besproken maar er wordt geen relatie gelegd met het op gang brengen van het intuïtieve proces van de ontwerper.

Het onbewuste van zowel de opdrachtgever als de ontwerper moeten concreet worden benoemd

Een derde bijdrage komt voort uit het gegeven dat het onbewuste van zowel de opdrachtgever als de ontwerper concreet wordt benoemd in het organische bouwproces. Zowel ontwerper als opdrachtgever moeten dus in staat zijn door een intuïtief proces, onbewuste ideeën over het ontwerp concreet te maken. Volgens architect Ton Alberts komt dit proces slechts tot stand als alle partijen met toewijding en liefde aan het ontwerp werken. Juist het samen concretiseren van onbewuste ideeën voegt volgens Alberts een hart aan het ontwerp toe en draagt uiteindelijk bij aan de kwaliteit van eindproduct.

In de literatuur over intuïtie en ontwerpen komt het onbewuste van de opdrachtgever nauwelijks aan de orde. Dat nog niet veel is geschreven over het onbewuste van de opdrachtgever wil overigens niet zeggen dat er geen ontwerpers zijn die hier wel op inspelen en gebruik van maken. Het is alleen nog niet zo expliciet beschreven in de literatuur. Aan de hand van literatuuronderzoek zijn twee bronnen gevonden die expliciet ingaan op het inleven in de gebruiker en de gebruikersomgeving en op het onbewuste van de ontwerper en de opdrachtgever.

De eerste bron is een boek over de Amerikaanse ontwerpfirmas IDEO. In dit boek, *'The art of innovation'*, beschrijft Kelley (2001) de methode van het bedrijf waarin het vrijmaken van de creativiteit en het 'bereiken' van de onbewuste ideeën van zowel de opdrachtgever als de ontwerpers een belangrijke plek inneemt (zie ook *Business Week*, 17 mei 2004).

Een tweede bron is een boek over de ontwerper Luigi Colani (Pernodet & Mehly, 2001). Colani is een ontwerper die zich bij het ontwerpen laat inspireren door de natuur. Hij noemt zichzelf daarom een organisch productontwerper. Hij doet veel inspiratie voor zijn ontwerpen op uit de natuur en geeft aan dat het belangrijk is om de diepere lagen van zowel de ontwerper als de opdrachtgever te bereiken. Hij werkt zijn ontwerpmethodes echter niet verder uit.

4.5 Conclusie: Intuïtie en ontwerpen in dit onderzoek

Eerder in dit hoofdstuk is al besproken dat de mensgerichte kant van het ontwerpen zich concentreert op de rol van de ontwerper in het ontwerpproces. Hierin staat dan vooral het creëren van iets nieuws en origineels centraal, op voorwaarde dat het ook functioneel moet zijn. Het continue samenspel tussen het intuïtieve en het rationele is de motor van dit proces. Omdat de twee dimensies zich op verschillende manieren manifesteren, ontstaat een dialoog en soms zelfs een strijd, met als doel de verschillende dimensies te integreren en te concretiseren. Het samenspel is een dynamisch proces waarbij de intuïtieve en de rationele dimensies afwisselend actief zijn.

Tijdens de momenten dat het intuïtieve actief is, vallen de puzzelstukjes in elkaar. Dit is het moment van inzicht en geeft de ontwerper een gevoel van eenheid. Tijdens de momenten dat het rationele domein actief is, is de ontwerper juist bezig om alle

puzzelstukjes bij elkaar te krijgen en ervaart hij dat gevoel van eenheid niet. De kwaliteit van de synthese, i.e. de mate waarin deze verschillende krachten met elkaar samenwerken, bepaalt het uiteindelijke resultaat van het (ontwerp)proces. Hoe vaker de ontwerper in staat is dit proces succesvol te laten verlopen en hiervan weer te leren, des te beter is de ontwerper in staat het intuïtieve moment tijdens het ontwerpproces te laten ontstaan en te concretiseren.

4.5.1 De vijf aspecten van intuïtie in het ontwerpproces

Aan de hand van de literatuur -als besproken in dit hoofdstuk- zijn 5 aspecten te onderscheiden aan de hand waarvan de weg van de intuïtie door het ontwerpproces kan worden weergegeven. Deze aspecten hoeven niet na elkaar plaats te vinden, maar kunnen ook op een andere manier verlopen. Het is dus niet nodig dat ze in een vaste volgorde plaatsvinden: ze kunnen elkaar overlappen en hoeven evenmin alle constateerbaar te worden doorlopen. De aspecten zijn de vorming van de ontwerpintuïtie, de dialoog, de integratie, de realisatie en de ontwikkeling van de ontwerper.

- **De vorming van de ontwerpintuïtie** Het ontwerpproces begint in veel gevallen met een vage vraag, waarmee de ontwerper op één of andere manier een tastbaar product moet concretiseren. Dit is het eerste moment dat de intuïtie eventueel aangesproken kan worden. Dit is ook de fase waarin de ontwerper zich moet inleven in de ontwerpopdracht en inspiratie moet opdoen voor het ontwerpproces.
- **De dialoog** Het feit dat ontwerpers met een vage vraag worden geconfronteerd, betekent dat ontwerpers elke keer weer in staat moeten zijn met creatieve oplossingen te komen en dus continu in staat moeten zijn hun denkwijze te verleggen. Het continue samenspel tussen het intuïtieve en het rationele is de katalysator van dit proces. De dialoog tussen deze twee dimensies ontstaat doordat zij hetzelfde voor ogen hebben maar het op verschillende manieren uiten. Het toelaten van de intuïtie is in deze fase dus van belang omdat het creatieve proces anders niet op gang komt.

- **De integratie** Het doel van het samenspel tussen het intuïtieve en het rationele is de verschillende manifestaties te integreren, zodat de ontwerper in een latere fase van het ontwerpproces naar een concretisering kan gaan toewerken. Dit samenspel is een dynamisch proces waarbij de intuïtieve en de rationele dimensies afwisselend actief zijn. Het moment waarop deze integratie plaatsvindt, wordt het intuïtieve moment of het moment van inzicht genoemd. In deze fase zorgt de intuïtie er dus voor dat de puzzelstukjes precies in elkaar vallen, waardoor de ontwerper weet welke richting hij op moet voor het vervolg van het ontwerpproces. Met de kennis van intuïtie uit hoofdstuk 2 kunnen we zeggen dat wanneer de ontwerper het bovengenoemde evenwicht bereikt hij tot de kern van zichzelf doordringt, waardoor hij in staat is om in contact te komen met zijn intuïtieve bron. Dit is waarschijnlijk ook de reden dat ontwerpers op een dergelijk moment een gevoel van eenheid ervaren.
- **De realisatie** Nadat de fase van integratie heeft plaatsgevonden moet de ontwerper de kennis concretiseren om uiteindelijk het product te kunnen realiseren. Het blijkt dat ontwerpers het moeilijk vinden om datgene wat ze hebben ervaren tijdens het moment van inzicht, achteraf te concretiseren onder woorden te brengen. Dit komt waarschijnlijk doordat tijdens het moment van inzicht de intuïtie het actiefst is en doordat de intuïtieve dimensie doorgaans tot uiting komt in abstracte vormen en beelden in plaats van woorden. Dit zou ook wel eens de reden kunnen zijn waarom ontwerpers zo vaak gebruikmaken van schetsen: om beelden met behulp van de schetsen om te kunnen zetten in taal of communiceerbare vormen.
- **De ontwikkeling van de ontwerper** Hoe vaker de ontwerper in staat is dit proces succesvol te laten verlopen en hiervan weer te leren, des te beter is de ontwerper in staat het intuïtieve moment tijdens het ontwerpproces te laten ontstaan en te concretiseren. De persoonlijke ontwikkeling van de ontwerper klinkt dus door in het ontwerpproces dat volgt. Dit sluit aan bij het beeld van intuïtie uit hoofdstuk 3, waarin geconcludeerd wordt dat het resultaat van de intuïtie pas kan worden benut als de inhoud hiervan geconcretiseerd worden en geïntegreerd worden in de bestaande kennis.

De hier beschreven aspecten van intuïtie in het ontwerpproces zullen als uitgangspunt dienen voor de analyse van de interviews, zoals ze worden uitgewerkt in hoofdstuk 6 van dit onderzoek.

05

De interviews

De interviews

In dit hoofdstuk wordt van elk van de 19 interviews een korte samenvatting gegeven. De samenvattingen beslaan tussen de 2 en de 5 pagina's. De oorspronkelijke interviews beslaan tussen de 12 en de 19 pagina's. Bij elk interview is de tekening bijgevoegd die de betreffende ontwerper tijdens het interview van het ontwerpproces heeft gemaakt. De tekening is aan het begin van elk interview geplaatst zodat de lezer voordat hij het interview leest al een eerste (intuïtieve) indruk krijgt van het ontwerpproces van de ontwerper. De interviews worden weergegeven met de naam en een korte biografie, en zijn gerangschikt op alfabetische volgorde van de achternaam van de ontwerpers. Alle samenvattingen zijn in een aantal stukken verdeeld, met boven elke stuk een typerend citaat. De citaten zijn slechts bedoeld om de leesbaarheid van de interviews te vergroten. De letterlijke teksten van de interviews zijn alleen aangepast om de leesbaarheid te vergroten. Om zo dicht mogelijk bij de inhoud van de interviews te blijven is echter niet alle spreektaal veranderd in mooie gestileerde zinnen.

Eliane Beyer





“Ik moet letterlijk mijn bureau schoon maken om de vorige opdracht weg te kunnen schuiven en met een schone lei te beginnen.”

Je maakt eerst je hoofd leeg, je maakt je bureau leeg en vervolgens leg je de nieuwe gegevens op je bureau. Dat gebeurt dus ook in je hoofd: waar gaat het over, wat zie ik hier op mijn bureau liggen? Wat betekent dat? Ineens biedt het een soort van openingen, waardoor er ineens nieuwe dingen op je bureau vallen en er nieuwe inzichten komen. Je laat eigenlijk gewoon je gedachten gaan en vanuit die gedachten ontstaat een bepaald inzicht. Eigenlijk zijn het een soort ploppende dingetjes die naar boven komen en die vinden in één keer een plaats in een soort web, in een soort kader. Die dingetjes die dan bij elkaar komen vormen een soort beeld van hetgeen je graag naar buiten wilt brengen. Het is dus niet een logisch of analytisch proces. Vanuit die gedachte ontstaat wel een soort plan. Je creëert dan ineens een soort structuur, een soort plannetje. Je gaat het een betekenis geven, jouw betekenis. Het is dus geen analytisch proces, maar meer dan een analytisch proces. Dan ineens wil ik er bijna al iets mee zeggen, maar dat is wel heel wat stapjes verder. Als het ontwerp dan eenmaal af is, dan kan het voor mijn gevoel kloppend zijn, maar vervolgens kan ik mij ook nog verliezen in perfectionisme. De harmonie is meer de intuïtieve kant en het perfectionisme is dan weer erg rationeel.

Ik begin projecten dus altijd met open staan en zoeken, je probeert signalen op te vangen die je op dat moment kan gebruiken. Dit kan schetsend zijn, maar ook dat je in je hoofd alle hoekjes en gaatjes af moet gaan om te kijken of daar nog iets ligt wat op dat moment gebruikt kan worden. Ik moet dus echt in een bepaalde stemming zijn om aan een project te beginnen. Omdat de opdrachten toch vaak achter elkaar komen moet ik ‘het bedje’ echt altijd leeg maken. Ik moet letterlijk mijn bureau schoon maken om de vorige opdracht weg te kunnen schuiven en met een schone lei te beginnen. Door mijn bureau letterlijk leeg te maken kan ik mij afsluiten voor informatie van buitenaf, waardoor ik terug in mijzelf kan komen en open kan staan voor de nieuwe opdracht.

Het is wel steeds moeilijker om zuiver te reageren. Er komt steeds meer ballast en troebelheid. In die zin gaat daar het ‘leegmaken’ dus over. Je probeert alles weer tot de

kern terug te brengen. Als ik dat niet doe kom ik niet aan mijn eigen invulling toe, alhoewel dat ook wel weer per dag kan wisselen. In hoeverre je toekomt aan een eigen invulling hangt ook sterk af van de opdracht. Bij de ene opdracht is er gewoon meer ruimte voor een eigen invulling van jezelf dan bij andere opdrachten. Het heeft heel erg te maken met het feit of een opdracht vraagt om een idee. Sommige opdrachten zijn in de trend van “dit zijn de gegevens, kan je daar een folder of een affiche van maken” en dat kan op talloze manieren. Je kan ook een aantal opdrachten krijgen waar een aantal ingrediënten worden gegeven die de opdrachtgever erin verwerkt wil hebben. Dan kom je eigenlijk meer op een beperkende wijze tot een nieuw beeld.

“Het moment dat je ineens alles overziet, dat je ineens een inzicht kan hebben van hoe iets in elkaar zit, ontstaat alleen maar waar je heel geconcentreerd bezig bent.”

Er zijn vaak meerdere ideeën, die komen binnen dwarrelen en eigenlijk wil ik ze allemaal graag uitwerken. Ik vind het heel moeilijk om te zeggen ‘dit is goed en hier ga ik mee verder’ en ik vind het verschrikkelijk moeilijk om te kiezen en dat terwijl je voortdurend keuzes moet maken. Eigenlijk doe ik gewoon heel veel dingen op mijn gevoel, het probleem is dat ik dat niet altijd kan staven. Ik laat vrij gevoelsmatig dingen ontstaan en daarna ga ik het ineens benoemen. Achteraf kan ik het dan wel herleiden en kan ik het wel een plek geven.

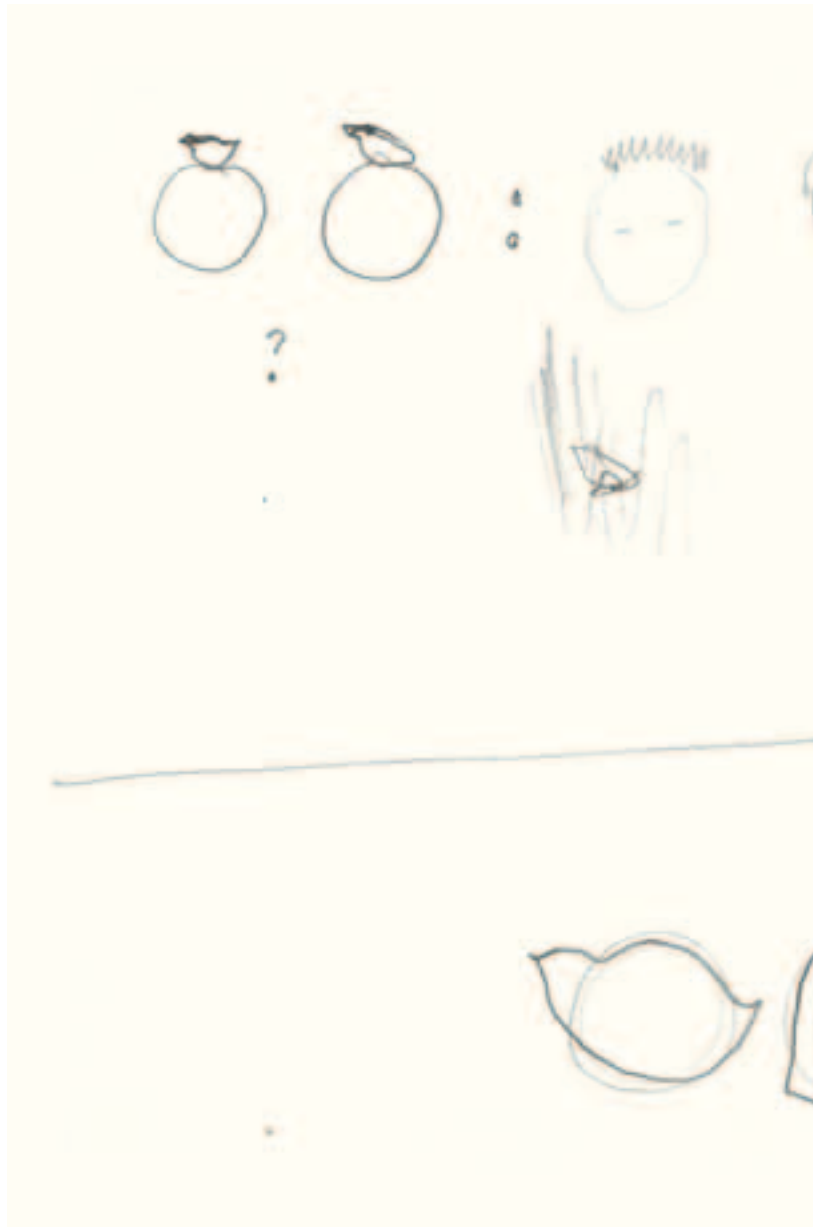
Alhoewel het meeste ontstaat vanuit een gevoel, is het zeker niet zo dat ik zomaar wat doe. In eerste instantie ga ik uit van mijn gevoel, maar vervolgens hang ik daar een theorie aan vast. Hoe het precies werkt is moeilijk te zeggen, maar de redenering komt in ieder geval meer gaandeweg. Als je vervolgens terug kijkt dan denk je: “oh ja, het zit zo”. Het moment dat je ineens alles overziet, dat je ineens een inzicht kan hebben van hoe iets in elkaar zit, ontstaat alleen maar wanneer je heel geconcentreerd bezig bent, wanneer je er helemaal inzit. Alleen op het moment dat het er is, kan ik het een betekenis of een kleur gaan geven. Meestal blijkt het dan ook wel te kloppen. Je bent heel geconcentreerd bezig en vervolgens ga je een soort web zien dat je in kaart gaat brengen en vervolgens ga je weer verder met wat je in kaart hebt gebracht. Ik ga dan

gewoon in mezelf zitten en dan ineens is er iets. Meestal laat ik het dan even bezinken en dan begin ik met schetsen om het allemaal wat concreter te kunnen maken. Schetsen zijn eigenlijk een beetje die ingevingen die ontstaan, nadat je het geheel even hebt neergelegd. Het schetsen is dus eigenlijk gewoon het denken en die nieuwe ideeën gestalte geven. Ik schrijf ook wel eens dingen op om ze concreter te krijgen. Door middel van taal bakken ik eigenlijk een soort gebied af. Je hebt eerst dat lege bureau en vervolgens leg je daar nieuwe ingrediënten neer en dan ga je ze associëren en een soort nieuw gebied maken: waar gaat dat over? Wat betekent het? Dat doe ik dan vooral met taal en dat levert dan een soort nieuw vlak op. Vervolgens komt het visueel maken, het schetsen om de hoek kijken.

Eliane Beyer (1963) maakt deel uit van een grafischontwerpcollectief bestaande uit Wouter van Eyck, Peter Kingma, Rolf Toxopeus en zichzelf. Dit collectief ontstond op de Gerrit Rietveld Academie waar zij allen in 1989 afstudeerden bij de afdeling grafisch ontwerpen. Vanaf 1989 werken zij samen onder de naam Joseph Plateau Grafisch Ontwerpers. In 1991 ontvingen zij een start stipendium van het fonds voor beeldende kunsten, vormgeving en bouwkunst en de aanmoedigingsprijs voor grafische vormgeving van het Amsterdams fonds voor de Kunsten.

Het Joseph Plateau is onder andere werkzaam geweest of zijn werkzaam geweest voor: KPN (jaarverslag 2000, agenda 1998, telefoonkaart 1997) - TPG post (Amalia zegel 2000, luchtvaartzegels KLM Fokker NLRL 1994, Zomerzegels 1997) - 200 jaar Rijksmuseum (2000) - Mondriaan stichting (Jaarverslag 2002) - Droog Design (divers publicaties) - Fonds voor de beeldende kunsten vormgeving en bouwkunst (Benno Premesla prijs en Albert Waalkens 2000).

Joke Brakman





“Op een gegeven moment komt er dan iets uit wat ik nooit van tevoren had kunnen bedenken, maar het klikt dan gewoon ineens.”

Wanneer ik begin met een opdracht, ga ik eerst met de opdrachtgevers praten en vragen wat ze interesseert. Met die informatie in het achterhoofd ga ik om me heen kijken en verzamel wat beeldmateriaal en daar ga ik dan weer zelf op reageren. Dus het is een soort wisselwerking tussen hun voorkeuren en wat mijn reactie daarop is. Op een gegeven moment komt er dan iets uit wat ik nooit van tevoren had kunnen bedenken, maar het klikt dan gewoon ineens. Soms is dat wel drie maanden later. Dan ligt het dus drie maanden op je atelier en kijk je er af en toe eens naar en doe je er zo nu en dan wat aan en dan plotseling is het idee er. Dat is een mooi moment, omdat ik dan weer merk dat het gelukt is iets te ontwikkelen waar niet alleen ik tevreden over ben, maar waar de opdrachtgever ook voor valt. Om dat te bereiken is waar het eigenlijk allemaal om draait, maar het is wel altijd een moeilijk proces. De ene keer zie ik het hopeloos in en heb ik een hekel aan mezelf, maar andere momenten gaat het heel erg goed en leidt het vanzelf ergens toe. Op het moment dat het gaat, dat je iets beet hebt, dat je geheel gericht kan beginnen met het uitzoeken van het idee, dat is heel prettig.

Door het contact met je opdrachtgevers heb je wel vaak onmiddellijk al een bepaald beeld voor ogen, maar dat ligt meestal teveel voor de hand. Dus eerst moet je dat afschaffen in je systeem. Je gaat dan proberen om open om je heen te kijken met de opdracht in je achterhoofd. Dat gaat dan in je hoofd hangen. Het wordt een manier van de wereld bekijken. Als het in je hoofd hangt en je bent met dat ontwerp bezig dan zie je overal wel dingen die ermee te maken hebben, het maakt eigenlijk niet uit waar. Uiteindelijk gaat het erom dat je dit proces bewust kan besturen. Ik neem bijvoorbeeld wel eens een opschrijfboekje met me mee als ik onderweg in de trein ben en dan ga ik met de ideeën voor de opdracht in mijn hoofd in de trein zitten. Dan kijk ik wat om me heen en ga die ideeën dan ergens aan verbinden. Het maakt niet uit waar ik het aan verbind, het kan gewoon met alles wat ik dan toevallig tegenkom. Dat kan een boom, een vogel, een gebaar dat iemand maakt of een schroefje aan een raam zijn. Het maakt eigenlijk niets uit, je kunt het overal aan verbinden. Of het goed of slecht is wat ik zo verzamel, maakt op het moment zelf niet uit. Natuurlijk houd ik dat wel een beetje in

de gaten en dan vooral dat ik niet meteen al te beoordelend bezig ben. De ene dag loopt dit proces weer anders dan de andere, want de ene dag pik je andere dingen uit dan de andere, je bent nooit dezelfde. Als je dan achteraf afstand neemt van wat je hebt verzameld, zit daar altijd heel bruikbare informatie bij. Het belangrijkste is dat je in zo'n periode eigenlijk heel alert en bewust bezig bent.

“Ineens is dat lampje er dan, maar daarna moet ik het nog helemaal gaan uitwerken, onderzoeken en proberen te maken.”

Wanneer een idee eenmaal is ontstaan, ben je er nog niet. Dan ben ik nog niet op het punt dat het lampje gaat branden. Ik moet dan eerst nog van alles gaan uitproberen. Je probeert van alles, je maakt proefjes, schetsjes, onderzoekt technische oplossingen, doen-kijken-denken tegelijk eigenlijk. Ook dat neemt vrij veel tijd. Uiteindelijk zit je dus met een hele hoop informatie en om alle stukjes informatie bij elkaar te passen, om daar iets uit te distilleren, dat is de uitdaging van de opdracht. Dat is ook het moeilijkste stukje ervan. Je puzzelt, je rommelt, de ene dag weer heel anders dan de andere. Ineens is dat lampje er dan, maar daarna moet ik het nog helemaal uitwerken, verder onderzoeken en proberen te maken. Dat zou je kunnen beschrijven als een duisternis met een gloriënd lichtpuntje in de verte. Soms zit ik niet op het goeie spoor, dan moet er weer even terug. Als dat lampje gaat branden komen er een paar dingen bij elkaar. Beeld, materiaal en techniek gaan dan samen vallen. Aan al deze ingrediënten moet ik dan vaak nog het een en ander bijstellen, om het idee nog duidelijker te krijgen. Die drie dingen komen dan ineens bij elkaar.

“Ondanks het feit dat je het product gaat beoordelen op zijn toepassing moet er toch nog wel een soort van verwondering blijven.”

Het moment waarop het product volmaakt is, is altijd moeilijk te herkennen en dat moment duurt ook altijd maar heel kort. Die volle tevredenheid gaat gewoon voorbij. Uiteindelijk ga je dan toch weer van een afstand naar je werk kijken en dan zie je dingen die niet volmaakt zijn. Wanneer je op afstand gaat kijken denk ik dat je in je beoordeling afgaat op wat je aan informatie hebt opgeslagen over vergelijkbare zaken.

Je praat dan dus over een proces van herkenning. Het zijn wel leuke momenten wanneer je denkt dat je iets hebt ontworpen waar je helemaal tevreden over bent, hoewel ik ook wel besef dat de volmaakte schoonheid niet absoluut te stellen is. Uiteindelijk denk ik dat je een ding pas echt op waarde kunt schatten in zijn toepassing, een bank moet er niet alleen comfortabel uitzien, je moet erop gaan zitten en het ervaren. Dus ik moet af en toe zien hoe de opdrachtgever en het sieraad dat ik heb ontwikkeld samengaan. Dat is voor mij belangrijk. Ondanks het feit dat je het product gaat beoordelen op zijn toepassing moet er toch nog wel een soort van verwondering blijven. Dat vind ik ook heel belangrijk, dat die verwondering blijft. In alle aspecten, als je het op afstand ziet, hoe het ding op zich spreekt, of als je het beet pakt, als je het aandoet, dat er dan steeds weer verschillende dingen gebeuren die even intensief zijn van beleving.

Het product waar ik de beste gevoelens bij heb, is een werk dat ik gemaakt heb toen ik me een maand heb teruggetrokken. Omdat ik daar de dingen helder heb gekregen en omdat ik daar deels gevoelsmatig, deels afleesbaar en deels op basis van rationele overwegingen een schets heb kunnen geven wat ik belangrijk vind. Ik heb mij toen een maand lang teruggetrokken in een leegstaand atelier om daar eens na te denken over hoe ik nu verder wilde. Ik heb mezelf daar met een aantal vragen geconfronteerd en ben daar tamelijk intuïtief mee aan de slag gegaan. Aftastender-wijs en heel onzeker, dat is beangstigend en confronterend, maar er was op de één of andere manier blijkbaar geen ontkomen aan. Een maand lang heb ik daar gewerkt en me afgevraagd wat mij nou zo boeit aan het maken van sieraden, wat ik daar belangrijk aan vind en wat dat met mij te maken heeft en met mijn hele leven, met mijn manier van kijken naar mensen, mijn manier van doen en weet ik veel wat nog meer. Daar ben ik toen, tot mijn vreugde, achteraf gezien best wel goed uitgekomen.

“Ik ben door de jaren heen vanuit een dieper gevoel gaan ontwerpen, omdat ik het beter heb leren kennen.”

Aan de ene kant moet ik de rust hebben voor een ontwerpproces, maar aan de andere kant moet er ook wel een bepaalde druk op de ketel staan. Als de druk op de ketel

bijvoorbeeld te hoog is, dan kan je er last van hebben en neem je bepaalde beslissingen misschien te vroeg. Het is een soort tegengestelde zaak dat je aan de ene kant druk op de ketel moet hebben en dat je aan de andere kant eigenlijk nog even een pauze zou moeten hebben om alles nog eens even te herkauwen. Maar als je van tevoren wist dat je die pauze zou hebben, dan zou je die druk op de ketel niet hebben. Het blijft dus altijd zoeken naar een evenwicht. Ik heb rust en werken wel kunnen integreren. Het is dus niet zo dat ik een hele maand onder druk hoef te werken om iets moois te bereiken, ik weet die druk wel weer op te roepen wanneer het nodig is.

Hoewel ik zelf vind dat mijn werk door de jaren heen sterk is veranderd, denk ik dat er voor een ander niet zoveel verschil te zien is. Er zit wel een bepaalde constante lijn in. Een soort eenvoud, logica, dat blijft er wel in. De essentie van het ding, dat je dat zo simpel en eenvoudig mogelijk laat zijn. Ik ben ook niet met een ander gevoel gaan ontwerpen. Ik geloof alleen maar dat ik meer over dat gevoel heb leren kennen, die kennis is bewuster geworden, waardoor ik wel anders ben gaan ontwerpen. Omdat ik dat gevoel beter heb leren kennen helpt het me en dat komt omdat het doel me duidelijker is geworden, dat het niet alleen om jezelf gaat, maar ook om de drager, de context, de omgeving, gewoontes, gevoelens, intermenselijke relaties, als je een mooi sieraad wilt ontwerpen. Ik ben door de jaren heen vanuit een dieper gevoel gaan ontwerpen, omdat ik het beter heb leren kennen. Het heeft zich dus verdiept. Uiteindelijk is de bron dezelfde maar je weet het beter, je kent het beter.

Toen ik net van de Rietveld kwam en begon met werken, was het nog een beetje 'ins Blaue hinein' werken en was het doel eigenlijk niet zo belangrijk. Dus ik heb eigenlijk mijn doel steeds duidelijker weten te stellen. Er is nog wel iets waar ik naar zoek, wat ik zou willen veranderen, ik zou wel wat beter willen omgaan met die onzekerheid, zodat ik die wat meer onder de knie krijg. Ik heb geen idee of het haalbaar is en of dat zin heeft. Ik lijd er af en toe wel onder, maar ik ben niet de enige, dat heeft iedereen. Ik twijfel ook wel eens of ik die onzekerheid moet veranderen of moet verbeteren. Ik denk dat ik het open blijf houden, dat ik er mee blijf spelen. Mijn manier van ontwerpen zal zich ook blijven veranderen, dat zit er wel in. Ik ben er wel in geslaagd om een soort van intuïtieve manier van werken te vinden, waar ik vrij veel tijd voor nodig

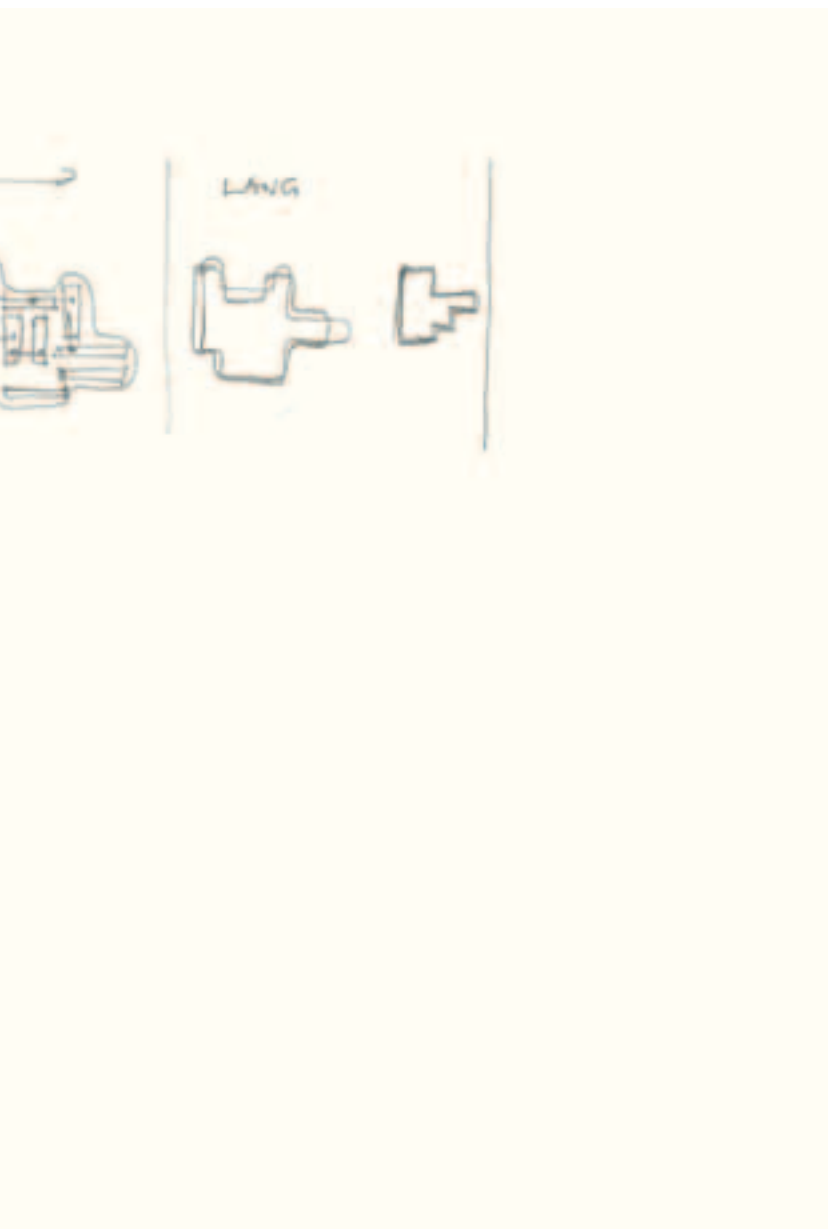
heb, zeker om alles te laten bezinken. Door de jaren heen durf je meer op je intuïtie te vertrouwen en ga je steeds zekerder om met die onzekerheid. Daar heb ik wel lang over gedaan en ik wens iedereen toe dat hij dat wat eerder krijgt, want eigenlijk hoort dat bij het leven. Het is zo normaal als wat.

Als je het over intuïtie hebt is het wel leuk dat je op een bepaald niveau, op een wat dieper niveau communiceert en dat het idee dan ook vaak iets gemeenschappelijks is. Het is ook best een mooi en belangrijk moment om die mensen te leren kennen en op een dieper niveau die slag te maken. Het is een ontzettend belangrijk gegeven voor een ontwerper dat er diepere kennis aanwezig is dan alleen maar het bovenste rationele laagje. Ik heb op een gegeven moment geleerd om de intuïtie te kennen en te kunnen sturen. Het herkennen en gebruiken is iets waar ik het met studenten ook over heb. Ik vind ook dat openheid een deel is van de intuïtie. Zowel je zenders als je ontvangers afgestemd houden. Op een of andere manier worden intuïtief boodschappen ontvangen en gezeefd op belangrijkheid. Het lukt alleen niet altijd om open te zijn, omdat je altijd geneigd bent je informatie in een kader, in een soort voedingsbodem te willen plaatsen. Je probeert het onder controle te krijgen, te rationaliseren, maar die voedingsbodem is er niet zomaar gekomen, daar zit een heleboel kennis opgeslagen, niet alleen maar verstandelijke kennis, maar een veel ruimer idee van kennis. Kennis in de zin van al je zintuigen en je onbewuste en je bewuste kennis.

Joke Brakman is geboren in 1946 te Wassenaar. Tussen 1963 en 1966 volgt ze de opleiding graven aan de Vakschool te Schoonhoven. Van 1966 tot 1971 werkt zij als ontwerper bij Johan Rozendaal Juwelen Atelier te Utrecht. In 1971 begint ze de opleiding aan de Gerrit Rietveld Academie bij Jan Elders en later ook Onno Boekhoudt. Deze opleiding rondt ze af in 1976. Tussen 1971 en 1980 is zij assistent van Nico Witteman en van 1976 tot 1980 is zij parttime assistent bij Galerie RA te Amsterdam. Van 1976 tot 1987 neemt ze deel aan tentoonstellingen in galleries en musea in en buiten Nederland. In 1983 wint ze de 'International Jewellery Art Prize' in Tokyo. Vanaf 1987 stopt ze met tentoonstellen en gaat ze in direct contact met opdrachtgevers werken.

Brakman heeft diverse nevenfuncties vervuld: Actief in de VES (Nederlandse organisatie van Juwelen Ontwerpers, van 1976-1980) - Lid van de commissie vormgeving van het Fonds voor Beeldende Kunst, Vormgeving en Architectuur (1985-1989) - Docent edelsmeden aan de Gerrit Rietveld Academie (1979-1997) - Coördinator van het basisjaar deeltijd van de Gerrit Rietveld Academie (1997-2002) – Docent ontwerpen in het basisjaar voltijd van de Gerrit Rietveld Academie (2000-heden).

Werk van Brakman is opgenomen in de collecties van: Het Stedelijk Museum, Amsterdam - Gemeentemuseum, Den Haag - Stedelijk Museum 's-Hertogenbosch - Coda, Apeldoorn - Museum voor Moderne Kunst, Arnhem - Centraal Museum, Utrecht - The Knapp Collection, New York - Museum van Toegepaste Kunsten, Trondheim Noorwegen.



“Het hart van het proces zit na de beginfase, nadat je alles hebt geordend.”

Het is bij mij altijd in het begin van het ontwerpproces dit, dit en dit gaat het worden. Ogenschijnlijk is het in de meeste gevallen duidelijk gesteld. Je krijgt dan even het moment van het even niet weten, een periode dat je probeert aan alle kanten daar op af te gaan. Je gaat kijken van welke kanten je het probleem wilt benaderen, aan welke kanten je er deuken in kunt slaan en welke kant het spannendst is. Dan probeer ik altijd de zaken netjes op een rij te krijgen en te analyseren. Ik zet het naast elkaar en sorteer het uit op verschillende schoteltjes naast elkaar, zodat ik overzicht krijg hoe de opdracht uit elkaar gerafeld kan worden. Daaruit ontstaat er iets logisch uit en dat is het eindresultaat. Het is nooit de eerste keer goed. Er zal ongetwijfeld een variant op komen dat mij meer zicht op de problematiek geeft, waardoor de verbanden misschien wat logischer geordend zijn. Dan probeer je het in je greep te krijgen. Je gaat kijken in hoeverre het uiteindelijk te pakken is in een resultaat, waarbij het niet meer de losse componenten zijn die op een goede manier aanpakt, maar het moet een totaliteit worden. Symbolisch gezegd: er wordt aan alle kanten aan geschaafd tot het uiteindelijke resultaat er is.

Er zit altijd wel een bepaalde lijn in. Bij mij is het nooit zo maar alle kanten opdwarrelen. Dat is hooguit het moment van het even niet weten, dan gaat het alle kanten op. Het is een belangrijk deel van het proces. Het is bij mij altijd een lineair proces, ook voor mijn gevoel. Het begin van het ontwerpproces is altijd de rationele Wim Crouwel. Ik begin altijd op dezelfde manier, ik kan het niet anders. Ik probeer er dan achter te komen hoe ik systematiek moet aanbrengen. Vanuit het geordende komen er langzaam steeds meer invloeden die ervoor zorgen dat er dingen in de systematiek gaan veranderen. Dan komt het intuïtieve element erbij kijken. Uiteindelijk komt er een eindresultaat en dat gaat de wereld in. Het hart van het proces zit na de beginfase, nadat je alles hebt geordend. Die beginfase is eigenlijk niets anders dan warmlopen, het is wat analysewerk, maar het hoort eigenlijk niet bij het proces. Het hoort er wel bij, maar het is zo logisch dat het gebeurt. Het sublimeren gebeurt in de fase daarna. Dan beginnen er gevoelens bij te komen.

“Het dualisme zit in mij en naar mate ik ouder ben kom ik daar meer achter.”

Ik denk dat de reden waarom ik ben wie ik ben, is dat ik altijd heb geprobeerd mijn opvattingen in mijn werk uit te dragen. En daar heel expliciet, zo helder mogelijk, probeer te expliciteren wat ik doe en waarom ik het doe. Dat ik daarentegen daarin een soort tweeslachtigheid heb ontdekt is ook weer een gevolg daarvan. Enerzijds probeer ik dus - en dat heeft alles te maken met mijn moeders kant - heel analytisch te werken, maar tegelijkertijd voel ik me heel erg geroepen om juist die gevoelsmatige kant te verdedigen en dat komt weer van mijn vaders kant. Die twee kanten zitten in mij. Het dualisme zit in mij en naar mate ik ouder ben kom ik daar meer achter. Dan kijk ik terug naar mijn werk en zie ik dat die twee kanten erin zitten. De ene kant zorgt voor een strikte benadering, voor een hele rationele en analytische ontwerp aanpak. Ik probeer tegelijkertijd de antwoorden die uit dat analytische proces komen weer zo te benaderen dat het in zijn oplossing weer ver af komt te staan van wat je als doel voor ogen had. Hierbij speelt mijn gevoel dan weer een rol.

“Design dat uitsluitend op rationele gronden wordt bedreven leidt toch altijd tot een afschuwelijk zoutloos resultaat.”

Ik constateer bij mijzelf dat gevoel en rationaliteit heel dicht bij elkaar liggen. Onverklaarbaar dicht bij elkaar. En daar kun je soms behoorlijk last van hebben. Ik ben steeds meer in de gaten gaan krijgen dat het dualisme bij mij aanwezig was. In het begin had ik het niet in de gaten. Eind van de jaren 60 was ik er zo van overtuigd, dat ik maar op één manier bezig was. Het besef van het dualisme is pas later gekomen. Naarmate ik ouder word, krijg ik steeds meer in de gaten wat ik eigenlijk over had willen doen en wat ik nooit over had wil doen. Mijn eigen selectie uit mijn eigen werk wordt steeds scherper. Het wordt steeds een kleiner groepje dingen dat ik graag wil laten zien. Juist omdat ik met de twee kanten van mijzelf voortdurend in de knoop lig, ervaar ik het bij mij zelf wel als een vorm van dualisme. Alhoewel ik het gevoel steeds belangrijker ga vinden steekt de rationaliteit toch nog wel eens de kop op. Daar bedoel ik mee dat, als je in mijn hart kijkt ik het gevoel nog altijd onzin vind. Dus ik blijf in grote verwarring en grote onzekerheid.

Er zijn momenten, dat ik het ontwerpen even laat liggen en ermee rondloop. Het eigenlijke idee zoals het moet worden, gebeurt in mijn kop. Dan tekenen ik het en ben ik weer een stap verder. Allerlei dingen die zich in mijn kop hebben afgespeeld, zijn dan door de tekening uit gesorteerd. De volgende keer weet ik dan veel beter waar ik moet zijn. Het kan ook zijn, dat ik het laat liggen en een andere lijn op pak. Dat kan zeker gebeuren. Ik denk dus dat het steeds beter wordt, dat ik eerst allemaal ideeën heb waar ik dan mee rond loop en af en toe denk ik daar dan weer eens aan. Dan denk ik bijvoorbeeld ach nee, dat moet ik ook maar niet doen want dan gebeurt er dat en dat en dan valt er weer een idee af en komt er iets anders voor in de plaats. Dan verschuift zich langzaam dat beeld. Het proces van ideeën ontwikkeling is een heel intuïtief proces. Het is het ene idee inwisselen voor het andere idee. Soms zijn het wel rationele ideeën die een rol spelen in dit proces, maar het blijft een intuïtief proces.

Ik merk wel bij mijzelf dat als ik maar lang met dingen kan rondlopen dat het product daar beter van wordt, omdat mijn intuïtie dan de kans krijgt om mee te doen. Alhoewel de intuïtie een belangrijke rol speelt, vind ik lang met detaillering bezig zijn ook een belangrijk stuk van het werk. Ik moet dan wel uitkijken dat de rationaliteit weer niet de overhand krijgt, want design, dat uitsluitend op rationele gronden wordt bedreven leidt toch altijd tot een afschuwelijk zoutloos resultaat. Als daar niet de intuïtie van de ontwerper niet bij komt, die het net maakt of net die perfectie in zich heeft of die het net iets geeft waardoor het even een soort slag krijgt die onverwacht is, dan leidt het tot een zoutloos product. De invloed van de ontwerper maakt dus dat het ontwerp zich onderscheidt van iets anders, dan pas is een ontwerp er.

Er zijn sommige catalogi bij waarvan ik kan aflezen dat ik puur mijn rationele inslag heb laten prevaleren. Er zijn andere momenten dat ik toch mijn gevoel meer heb laten lopen. Dat wil zeggen altijd op diezelfde rationele grondslag, maar net even een stap meer moeite gedaan, eventjes er langer over na gedacht, even gedacht, nou jongens, let wel ik heb het nou wel gedaan maar eigenlijk is het routineus, eigenlijk moet ik er nog een keer een dag tegenaan. Je kan altijd aan een product aflezen hoe die verschillende kanten van intuïtie en rationaliteit elkaar raken, dicht bij elkaar in de buurt komen en toch heel anders zijn. Want er zijn altijd verschillende keuzes die er gemaakt moeten worden.

Soms meer intuïtief en soms meer rationeel. Soms heel bewust, en soms veel minder bewust, misschien wel redelijk onbewust, dat gebeurt ook. Ik weet vaak - vaak ook achteraf - dat ik de beslissing de ene keer die kant laat opvallen en de andere keer de andere kant op. Waarom ik de ene keer zus en de andere keer zo werk, dat is niet altijd zo makkelijk te achterhalen. Soms is dit wel het geval, dan weet ik dat het aan de haast heeft gelegen, of dat ik de theorieën wilde bewijzen. Het andere moment denk ik “de hel met de theorie, het moet gewoon mooi worden.” Die ontwerpen, waar ik mijn gevoel meer kans heb gegeven, daar houd ik steeds meer van. Uiteindelijk vind ik dat het mijn betere producten zijn, dan de dingen waarbij ik alleen maar met passer en liniaal, bij wijze van spreken, tot het eindresultaat ben gekomen. De echte kennis en wetenschap, de rationaliteit leidt niet tot de beste dingen. Ook hier zijn er natuurlijk wel weer enkele uitzonderingen. Die dingen waar ik esthetiek een grote rol heb laten spelen, daar houd ik meer van. Je wordt steeds scherper in je oordeel. Ik gun mij, als ik nu bezig ben veel meer ruimte. Ik heb niet meer die enorme rem om alsmat dezelfde lettertypen te willen gebruiken. Wanneer ik nu al die catalogi zie, constateer ik dat ik de ene keer de beslissing die kant op heb genomen en de andere keer de andere kant op. Met dezelfde uitgangspunten. Als je de reeks in zijn totaliteit bekijkt, meer dan 350 catalogi, dan haal ik ze er zo tussenuit waarvan ik de rationaliteit voorrang heb gegeven en ik haal ze er zo tussenuit van ‘ja, dat kan wel zo zijn, maar als ik het zo doe wordt het veel mooier’. Dan ga je toch je gevoel achterna, je gevoel voor esthetiek achterna.

“Ontwerpprocessen die zijn goed in kaart gebracht, die zijn rationeel, we weten hoe wij moeten ontwerpen, maar moeten wij nu niet het wat meer loslaten en meer onze intuïtie er bij gebruiken.”

Het ontwerpproces zelf is heel rationeel. Wat er daarbij in de kop van de mensen afspeelt is een tweede, dat er parallel mee loopt. Want waarom anders neemt de een die beslissing op hetzelfde punt wel en de ander niet. Dat is het grote verschil. Ondanks de ogenschijnlijke rationaliteit van het proces denk ik dat het heel springerig kan verlopen. Dus zelfs in het meest gestroomlijnde ontwerpproces, dat geheel volgens het boekje verloopt zijn er heel veel momenten dat op basis van intuïtie gekozen wordt. Het ontwerpproces is wat dat betreft niet zo inzichtelijk als in je hoofd. Hoe je ook werkt,

zelfs al werk je ogenschijnlijk uiterst steriel en streng en mijn werk heeft een hele koele, afstandelijke indruk, maar emotionaliteit komt er toch bij te bij pas. Ontwerpprocessen die zijn goed in kaart gebracht, die zijn rationeel, we weten hoe wij moeten ontwerpen, maar moeten wij nu niet het wat meer loslaten en meer onze intuïtie er bij gebruiken. Er zijn natuurlijk wel vele gradaties in de mate waarin mensen met het rationele en het intuïtieve omgaan. De ene laat zich iets meer gaan, de andere iets minder en er zijn mensen die zich volledig laten gaan en die daarbij de rationaliteit uit het oog verliezen. Het laatste is natuurlijk de ene kant van de bandbreedte, de puur intuïtieve kant. De andere kant is voor mensen die puur rationeel willen zijn en ook elke keuze en elke stap beredeneert willen maken. Zij sluiten zich bewust af voor die andere kant. De verschillen tussen rationeel ontwerpen en meer op je gevoel ontwerpen maakt het veld juist zo interessant. Het feit dat al die gradaties daar tussen in aanwezig zijn, met meer intuïtie aan de ene kant van de schaal en minder intuïtie aan de andere kant van de schaal dat geeft kleur aan het ontwerpen. Hoe breed die schaal ook is, die intuïtie is overal aanwezig, je kan de intuïtie niet uitschakelen, dan komt er niets uit, dan kan er gewoon niets eens wat gemaakt worden door mensen. Uiteindelijk hebben gevoelsmatige ontwerpers en rationele ontwerpers heel veel met elkaar te maken en moeten ze in dialoog met elkaar blijven. Ik zou het verstandig vinden als ontwerpers ontzettend veel kennis zouden nemen van juist die gebieden waar ze niet sterk in zijn, waar ze niet in geloven en waar ze zich tegen verzetten. Dat maakt het alleen maar duidelijker. Ze komen er dan erachter waarom zij het zo doen.

“Wanneer je namelijk een aantal keren op een zelfde manier je intuïtie hebt gebruikt, is het meer een soort zekerheid geworden.”

Er zit in elk ontwerpproces ontzettend veel toeval en ontzettend veel onbewust en bewust denken in. Het is dus altijd een strijd tussen bewust en onbewust, en toeval. Het resultaat hiervan maakt dat sommige dingen erboven uit komen en fantastisch worden en anderen niet. Bewust en onbewust, heeft alles met intuïtie te maken. Ik weet niet of rationele ontwerpers minder bewust ontwerpen, maar ze schakelen heel bewust, een stuk uit waar ze er niets mee te maken willen hebben. Dat is een keuze, dat kan net zo goed bewust zijn hoor, kan ook onbewust zijn maar ze schakelen een

stuk uit. Bij mij zit die intuïtie heel sterk aan de kant van de visuele verschijningsvorm, dus op het esthetische en het visuele vlak. Waarom kies je voor die kleur en niet die kleur, waarom kies je voor die afwerking en niet voor die afwerking, waarom die vorm en niet die vorm. Waarom kies je voor een bepaald oplossing, en afronding? Dat zijn een soort intuïtieve dingen, waarin je sterk getraind hebt, waar je steeds zekerder in wordt, waardoor je je intuïtie ook steeds feillozer kunt toepassen naarmate je ouder wordt, denk ik. Toch moet je hier ook weer mee uit kijken, want de intuïtie kan ook weer een zekerheid worden. Wanneer je namelijk een aantal keren op een zelfde manier je intuïtie hebt gebruikt, is het meer een soort zekerheid geworden. Je kiest bijvoorbeeld met je intuïtie een bepaalde kleuren combinatie, die dicht bij jezelf en je esthetische gevoel staat en je zou dat een volgende keer weer doen, met lichte verschillen, en nog eens een keer, omdat je weet dat het effect zo groot is. Nog altijd loop je voor een deel je intuïtie na, het komt toch uit je zelf, maar op een gegeven moment door de routine, zit er niets verrassends meer in en dan kan het zo lopen dat zelfs buitenstaanders het in de gaten krijgen. Dat ze zoiets zeggen als: “nou daar heb je hem weer met z'n kleuren.”

Het moment dat je weinig tijd hebt, heb je eerder de neiging om op je routine terug te vallen, omdat je de tijd niet neemt of de tijd niet hebt om er nog eens heel goed over na te denken. In mijn praktijk is het nu een keer altijd zo geweest dat ik het óver druk heb gehad en dus bij heel veel van mijn werk, als je dat achteraf bekijkt, heeft routine een bepaalde rol gespeeld. Ook die 350 catalogi, daar kan ik precies zien wat routine was en waar ik god zij dank, langer over na heb kunnen denken en dus met iets beters heb kunnen komen. In die ontwerpen waar je langer over na hebt kunnen denken, hebben gevoelsmatige dingen meer hun kansen gekregen dan die dingen waar je maar kort over na kunt denken waar je met je zekerheden moet werken. Wanneer je meer tijd hebt genomen voor een ontwerpproces, dan zit er meer balans in het uiteindelijke ontwerp. Ik vind het interessant om het imperfecte, van het totaal anders zijn van de hoofdlijnen van het ontwerp, te combineren met het perfecte van het ontwerp, zodat het imperfecte daar net een spanning inbrengt. Dat brengt een soort betovering, die je mist in ontwerpen waar die spanning niet in zit. De spanning in het ontwerp brengen dat kon niet altijd. Er was de tijd niet altijd voor, maar het lag ook wel eens aan de opdrachtgever

die veel te laat was met alles. Het gebeurde ook wel eens dat ik er zelf niks in zag, waardoor ik het niet leuk vond om aan te werken. Al die dingen spelen dus mee, je humeur, je gevoel en zelfs of je met je verkeerde been uit bed bent gestapt.

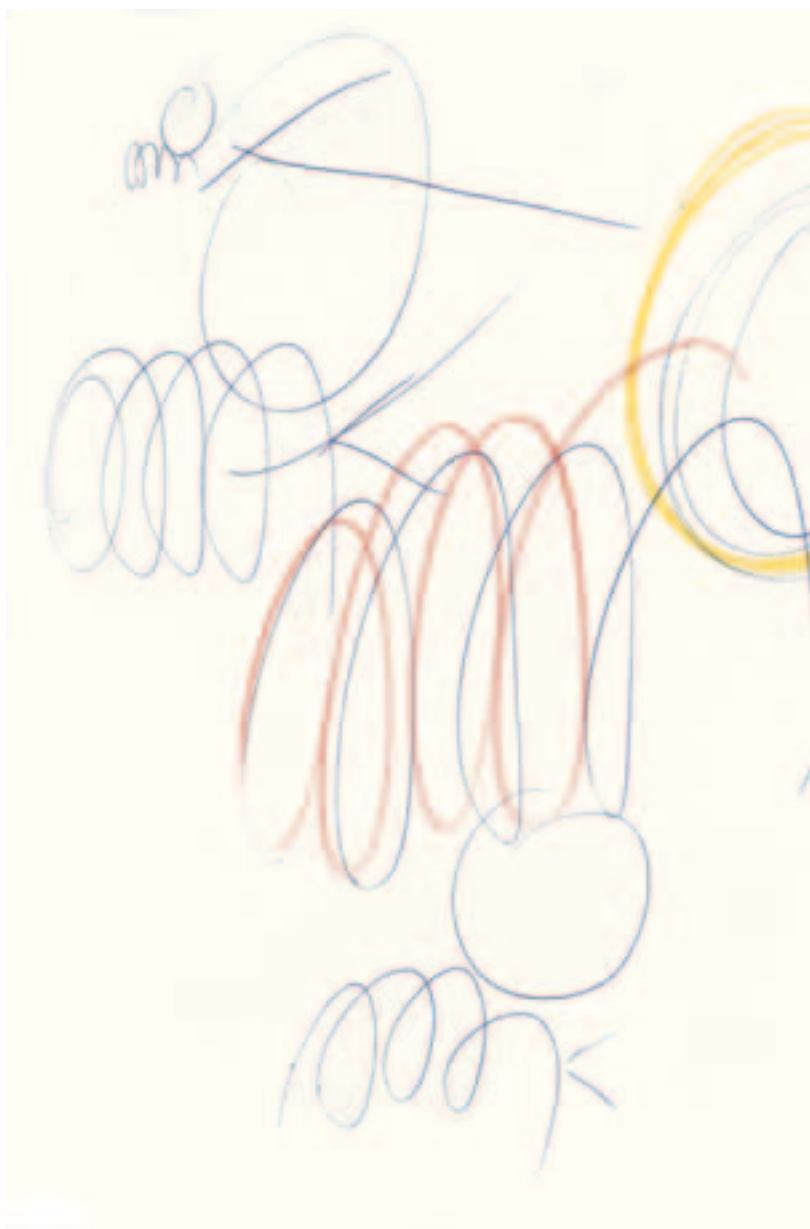
Wim Crouwel (1928) heeft zijn opleidingen gevolgd tussen 1946 en 1949 aan de Academie Minerva te Groningen en tussen 1951 en 1952 aan het Instituut voor Kunstnijverheidsonderwijs te Amsterdam. In 1952 start hij als ontwerper bij een tentoonstellingsonderneming en werkt hier tot 1954. Tussen 1954 en 1956 werkt hij als zelfstandig ontwerper, wat hij tussen 1960 en 1963 weer oppakt. In de jaren daartussen werkt hij samen met interieurarchitect Kho Liang Ie, als docent aan de Koninklijke Academie voor Kunst en Vormgeving in 's-Hertogenbosch en bij het Instituut voor Kunstnijverheidsonderwijs in Amsterdam. In 1963 is hij mede oprichter en directeur van TD Associatie voor Total Design in Amsterdam. Hij blijft verbonden aan dit bureau tot 1980. Tussen 1965 en 1985 vervult Crouwel diverse functies aan de Technische Universiteit Delft zoals: Medewerker Hoofdsectie Industriële Vormgeving - Onderwijsopdracht Industriële Vormgeving (Vormstudie) - buitengewoon hoogleraar Industriële Vormgeving (Vormstudie) - onderwijsopdracht Industrieel Ontwerpen (Vormstudie) - voorzitter Vakgroep Vormgeving - gewoon hoogleraar Industrieel Ontwerpen (Vormstudie) en decaan Faculteit Industrieel Ontwerpen. Tussen 1985 en 1993 is hij directeur van Museum Boijmans van Beuningen in Rotterdam.

Van 1980 – 1993 vervult hij diverse nevenfuncties zoals: Adviseur TD Associatie voor Total Design - Visiting professor Royal College of Art, London - Bijzonder hoogleraar Kunst- en Cultuurwetenschappen aan de Erasmus Universiteit te Rotterdam. In deze periode werkte hij tussen 1994 en 1998 tevens als zelfstandig ontwerper.

Crouwel heeft overzichtstentoonstellingen gehad in: Stedelijk Museum Amsterdam 1979; Museum Wiesbaden 1991; Design Center Stuttgart

1992. Hij ontving vele prijzen en eervolle vermeldingen, waaronder de Werkmanprijs van de Gemeente Amsterdam 1958, de Duwaerprijs van de Gemeente Amsterdam 1965, de Piet Zwart Prijs 1991, de Stankowsky Prijs Duitsland 1991 en de Oeuvre-prijs van het Fonds Beeldende Kunst, Bouwkunst en Vormgeving 2004.

Mathijs van Dijk





Mathijs van Dijk





“Uiteindelijk komt toch het punt dat het product gerealiseerd is en dat is leuk, maar ook wel een beetje jammer.”

In het begin van het ontwerpproces draai je er vaak omheen. In deze fase speelt het risico zoeken een belangrijke rol. Je kan dan ook afknappen en bepalen dat je niet verder kan of wil, maar als het goed is komt dan het verlossende moment, de openbaring, de baring van het idee. Het idee is ‘plop’, ineens aanwezig. Dan moet het nog groeien en wordt het proces weer wat veiliger, en kenmerkt het zich door risico mijdend gedrag. Als ondernemer stap ik er dan ook uit en zijn er andere mensen die dat dan verder gaan oplossen, die de opvoeding verder gaan doen. Uiteindelijk komt toch het punt dat het product gerealiseerd is en dat is leuk, maar ook wel een beetje jammer. Dat gevoel op dat moment is heel mooi, fijn en prachtig en je bent klaar voor het komende ontwerp traject. Tussendoor heb je misschien wel andere vragen en problemen, die je op dezelfde manier probeert op te lossen.

In het eerste gesprek met de klant verzijn ik op creatieve wijze waar het concept ligt, waar de truck ligt, waar de mogelijkheid ligt om op basis van die vraag iets nieuw te maken. Ik noem dat een marktgerichte intuïtie: waar zouden mensen, consumenten, afnemers behoefte aan kunnen hebben. Wanneer dit allemaal goed gaat dan kan je snel formuleren, snel het idee hebben waar de mogelijkheden liggen om iets te doen. De basis van deze intuïtie is openheid t.o.v. de klant. Open staan voor de klant is een onbewust proces, het is het spel om er achter te komen wat die klant wil. Het gaat hier eigenlijk om snel inhaken op mogelijkheden, probleem in kansen omzetten, er achter komen waar liggen de knelpunten liggen en in staat zijn die te formuleren. Het is een attitude die je moet hebben, een open attitude, waarbij je risico's moet durven nemen, naar jezelf toe en naar je klanten toe. Uiteindelijk draait het erom om gedachten aan te dragen, concepten en ideeën aan te dragen en risico's te durven nemen. Risico's durven nemen is naar mijn mening heel belangrijk.

Het idee voor een ontwerp begint eigenlijk bij het laten praten van de klant, die moet zijn probleem vertellen en wij moeten de goede vragen stellen om te zorgen dat hij daar verder mee komt. Soms ontwikkelt zo'n idee langzaam en soms heb je ook wel

eens dat je zegt: dat moet het worden. Soms maken we ook gebruik van tekeningen om meer duidelijkheid te krijgen. Het woord zit in het hoofd, maar een tekening zit meer in de buik en in het gevoel. Als je met tekeningen werkt, dan communiceer je op een dieper niveau. Als je elkaar daar begrijpt, dan begrijp je elkaar echt. Het gebeurt regelmatig in een acquisitie gesprek dat de klant zijn probleem nog niet helder geformuleerd heeft. Dan kan je twee kanten op. We moeten dat beter definiëren of we weten niet hoe het verder moet en het ligt allemaal nog open. Wanneer alles nog open ligt ga je het creativiteitsproces in om op gedachten en ideeën te komen die zouden kunnen leiden tot een oplossing. Het type problematiek bepaalt dus de aanpak van het proces.

“Echt grote verandering in het leven, die heb ik niet meegemaakt en die zoek ik ook niet.”

Een deel van de projecten die gaan redelijk op basis van ervaring, waar iets in naar boven komt wat je al vaker hebt gehad. Bij andere projecten komen meer de creativiteit en de nieuwe ideeën eraan te pas. Het creatieve en intuïtieve is heel belangrijk, maar als ondernemer moet je natuurlijk ook een zaak runnen, dus je moet af en toe ook heel vreselijk kort door de bocht benadrukken dat het proces niet te lang mag duren. Het is niet altijd even makkelijk om hier een evenwicht in te vinden, maar je gaat er wel steeds beter mee om. Ik denk niet dat ik zelf zo veranderd ben, dat karakter zit er in en verandert niet zoveel meer. Je gaat alleen op praktische dingen veranderen, bijvoorbeeld dat je bepaalde aspecten aan anderen overlaat omdat het dan beter gaat. Echt grote verandering in het leven, die heb ik niet meegemaakt en die zoek ik ook niet. Je gaat je wel op andere dingen toeleggen, met name waar je sterker in bent geworden. Je moet niet te veel blijven hangen natuurlijk. Als je precies vast houdt aan wat je altijd deed dat vind ik een beetje eng. Je mag er best eens anders uit gaan zien of zoiets dergelijks.

05

Mathijs van Dijk (1950) heeft in 1975 de studie Industrieel Ontwerpen aan de TU-delft afgerond met het ontwerp van een systeem voor verwarming en ventilatie voor zeer goed geïsoleerde woningen. Vervolgens heeft hij een marktonderzoek gedaan voor het blad Metaal & Kunststof voor Reed-Elsevier en in 1976 werd hij Manager R&D van Pelgrim Kook- en verwarmingsapparaten te Gaanderen; nu een onderdeel van Etna. In 1979 richtte hij samen met Arthur Eger het 'Ingenieursbureau voor Productontwikkeling Van Dijk en Eger' op. Vanwege het steeds sterker internationale karakter is het bureau in 1979 omgedoopt tot WeLL Design. Mathijs van Dijk houdt zich naast algemeen management bezig met New Business ontwikkeling en visieontwikkeling ten behoeve van klanten. Het zeer flexibel opererende bureau heeft ca. 35 vaste medewerkers en werkt voor 50% voor buitenlandse ondernemingen. Tot het klantenbestand behoren bekende multinationals als Sara Lee/DE, Unilever, Heineken en ook vele middelgrote ondernemingen als Ubbink en Axa Stenman zowel als start-ups. Vormgeven naar merkwaarden; integrale ontwikkeling van in serie en massa te produceren producten tot en met het sourcen van producenten behoort tot het specialisme van WeLL Design.

Kees Dorst





Kees Dorst





“Het is eigenlijk een soort ontdekkingstocht.”

Als ik het ontwerpproces zou moeten tekenen dan zou ik niet het proces tekenen, maar mijn ontwerp activiteiten. Ik teken het dan als een landschap. Ik voel mij er altijd sterk als persoon instaan en teken dus een mannetje. Het mannetje vraagt zich dingen af. Hij kan op bepaalde plekken dingen die hij nodig heeft bekijken, net zoals bij kijkdoosjes. Hij zoekt zijn eigen weg. Af en toe komt hij obstakels tegen, waar hij om heen moet, waar hij langs moet of die hij helemaal ontkent. Er zitten hoekjes in, waarin veel vaste kennis in zit en waarin je problemen moet oplossen die technisch zijn. Onwillekeurig kom je die tegen. Geleidelijk aan loop je met een rugzakje vol met informatie.

Het is eigenlijk een soort ontdekkingstocht. Je loopt in een omgeving, voor een deel zijn het dingen waar je tegen aanloopt, voor een deel, afhankelijk van je rugzakje, verandert je omgeving. Het hangt ervan af wat je maakt. Als je erom heen gaat krijg je later problemen, je hebt dan in een plas gestapt of wat dan ook. Het is niet helemaal een hindernisbaan. Het doel dat je uiteindelijk hebt, daar loop je mee op je rug. Het is niet iets van ik wil hier naar toe, maar je hebt iets bij je. Afhankelijk van wat je doet, verandert dat. Op een gegeven moment kom je op een punt, dat je durft om het doel naar buiten te brengen, het aan te bieden. Het doel, de oplossing is het wolkje dat je meegesjouwd heb. In het begin was het vrij klein, maar het is oneindig ingewikkeld geworden. Er zit veel van jezelf in, je kunt het aanbieden aan iemand en die maakt er meestal iets anders van. Het rare is dan dat andere mensen heel raar tegen je product aan kijken en dat kan pijnlijk zijn. Het is raar te merken, dat je iets gemaakt hebt, wat onafhankelijk is, maar wat in feite afhankelijk functioneert. Je merkt dan pas wat echt scheppen, echt iets maken is. Men is er wel of niet gelukkig mee. Ondertussen ben je zelf al weer verder getrokken naar het volgende landschap, waarbij je dit weer hebt meegenomen. Zelf ga je over de horizon.

In wezen moet je in de beginfase van een opdracht – de creatieve analyse – op een bepaalde manier met het probleem omgaan. Niet zozeer in een bepaalde richting/weg met het probleem omgaan, maar eerder vanuit oplossingen kijken. Als je een normale

analyse doet, ga je abstraheren in de vorm van: ‘Hier ga ik geen rekening mee houden, daar ga ik geen rekening mee houden’ etc. Met het op de helling zetten van het probleem door de creatieve analyse probeer je dingen te maken met het doel er iets aan te verbeteren. Dat je gevoelig bent, dat je dingen niet zomaar aanneemt zoals ze zijn, dat is niet altijd een normale houding die mensen hebben en dat is meestal pure zelfbescherming. Heel vaak vinden mensen de dingen prima zoals ze zijn. Ik vertelde dat een keer aan mijn familie en die hadden zo iets van: ‘ja, maar alles is er toch al.’ Nee, er is nog helemaal niks! Maar hoe leg je dat uit?

“Eigenlijk kan je zeggen dat er maar weinig producten zijn die buiten de middenmoot vallen, omdat alles vanuit een bepaalde definitie wordt geproduceerd.”

Je moet in het begin van een ontwerpopdracht dus niet laten vastzetten, maar je moet verder kijken naar hoe het dan wel kan. Dan blijken er dus toch altijd weer een paar oplossingen voor handen te zijn. Op die manier begrijp je dan beter hoe de wereld in elkaar zit en dat is dan één van de leuke dingen van ontwerpen. Soms moet je zelfs zo ver gaan om de definitie van een product op de helling te zetten. De definitie van een product is heel vreemd. Als je aan de definitie weet te morrelen, kan je ineens weer heel andere producten maken. Eigenlijk kan je zeggen dat er maar weinig producten zijn die buiten de middenmoot vallen, omdat alles vanuit een bepaalde definitie wordt geproduceerd. Wanneer je je direct laat vast zetten door technisch functionele eisen, dan krijg je producten zonder gevoel. Vaak blijkt het helemaal niet nodig te zijn om zo vast te houden aan die functioneel technische eisen, maar houdt men er zo aan vast omdat dit ooit belangrijk is geweest. Dan herdefinieer je een product op een bepaalde manier. Je voegt een visie toe hoe het ook anders zou kunnen. Het is dus echt belangrijk welke bril je aan het begin opzet. Dat je niet de bril van het probleem, dat je krijgt aangereikt meteen opzet, maar dat je ook andere brillen opzet. Dat bepaalt de reis die je maakt. Het is in feite de aanvliegroute voor het probleem. Sommige mensen gaan er goed mee om en zie je op zoek gaan naar nieuwheid, op zoek gaan naar kansen om iets anders te maken.

“Als ontwerper wil je aan de ene kant houvast aan kaders, maar aan de andere kant wil je ook weer een bepaalde mate van openheid, van vrijheid.”

Het ontwerpen is soms heel paradoxaal. Je hebt de neiging om je met een ontwerp probleem bekend te maken, erover te lezen en met mensen te gaan praten. Het is analyseren, maar op een gegeven moment moet je daarmee stoppen. Het is heel moeilijk dat punt te bepalen. Wanneer stop ik waarmee? Op een gegeven moment ben je al helemaal opgeladen. Je moet dan toch af en toe de discipline hebben om even te wachten. Uiteraard moet je dan wel je ideeën opschrijven. Het probleem is niet altijd zozeer het bedenken wat er zou moeten komen, maar het tot stand laten komen van dit idee levert vaak een veel groter probleem op. Als ontwerper wil je aan de ene kant houvast aan kaders, maar aan de andere kant wil je ook weer een bepaalde mate van openheid, van vrijheid. Aan de ene kant heb je als je geconfronteerd wordt met iets, de kans te gaan analyseren en aan de andere kant kun je ideeën gaan spuien om er op die manier te proberen op land te komen. Je ziet mensen daarmee grote fouten maken, met enorme kosten en frustraties voor henzelf.

Er wordt ook vaak gezegd dat de creativiteit pas belangrijk wordt nadat je een duidelijk beeld hebt gekregen van een programma van eisen. Maar ik denk dat het juist daarvoor erg belangrijk is. Als het pas daarna belangrijk is, dan heb je namelijk al iets fout gedaan. Als je niet met een nieuw probleem vertrekt, dan kom je ook niet op fantastische nieuwe oplossingen en heb je een groot deel van het spel al verloren. Als je je probleem niet nieuw en interessant is en als daarin al geen kern zit, waarom dingen anders zouden kunnen gaan, dan kom je dus weer uit op iets dat lijkt op het vorige product, alleen dan met een ander vormgeving. Dat is niet datgene waar je normaal naar op zoek bent. Je wilt een kwaliteits slag maken. Hieruit blijkt weer dat de creatieve analyse heel belangrijk is

“Je moet bij ontwerpen dus eigenlijk heel erg uitkijken voor perfectionisme, dat kun je absoluut niet doen.”

Het is heel confronterend als het product er bijna is. Je bent heel benieuwd hoe het zich eigenlijk gedraagt. Het ontwerpproces is eigenlijk een soort virtueel landschap. Het is jouw landschap, je kent het een beetje. In één keer wordt het plaats waar alle andere mensen zijn en dat is vaak heel confronterend. Je probeert het ontwerp zo goed mogelijk af te leveren, maar het is eigenlijk nooit compleet. Er blijven altijd onzekerheden inzitten. Als ontwerper moet je kunnen leven met onzekerheden. Uiteindelijk maak je een product dat *satisfying* is. Het is aan alle kanten goed genoeg, het voldoet aan een aantal dingen en het is een sprong voorwaarts. Het is niet de absolute sprong voorwaarts voor het bedrijf, waar ze de komende 20 jaar nog steeds blij mee zijn, maar het is een goede ontwikkeling in het gebeuren op zich. Je moet het dan zelf los kunnen laten. Je moet bij ontwerpen dus eigenlijk heel erg uitkijken voor perfectionisme, dat kun je absoluut niet doen. Dat is een van de eerste dingen, die je moet afleren. Het is niet bereikbaar. Je loopt over het landschap, maar intussen verandert het. Er zijn andere dingen in de markt, je eigen ideeën veranderen en producten in de markt veranderen ook. Uiteindelijk maak je iets dat goed genoeg is, maar dat niet op een absolute schaal hartstikke goed genoeg is. Je hebt zelf wel een voorstelling hoe het er ideaal uit zou moeten zien, maar op een gegeven moment ben ik er wel tevreden over en stop ik ermee. Het productiewerk is gedaan en klaar is klaar.

“Je persoonlijke ontwikkeling moet eigenlijk een soortgelijke tred maken met hoe je ontwerpt.”

Een van de ontwikkelingen die je als ontwerper doormaakt is dat je steeds gevoeliger wordt voor details. Je krijgt steeds meer smaak op het gebied van producten, op het gebied van ontwerpen en je wordt wat verfijnder in de manier waarop je dingen neerzet. Dat verandert behoorlijk in de loop van de tijd. Als je langer bezig bent, maak je gewoon beter onderbouwde ontwerpen. Je hebt je eigen stijl ontwikkeld, je eigen denkkader ontwikkeld. Je kunt projecten vrij makkelijk aanpakken, omdat je dit soort projecten kent. Daar hoef je dan niet zoveel aandacht meer aan te besteden. Heel veel dingen gaan

vanzelf. Je kwaliteitsbegrip verandert van blij zijn dat er een goed idee is uitgevoerd, naar echt een product maken, dat naar je eigen inzichten tot in detail af is, wat elegant is en waar het bedrijf mee verder kan. Dat verschuift mee met je eigen ontwikkeling.

Van bijna ieder project leer je ook iets. Ik heb ooit wel eens een project gedaan om een caravan te ontwerpen en met dat project heb ik keer geleerd hoe je met vormgeving omgaat. Voor die tijd was ik ook wel een vormgever, maar na dat project op een veel bewustere manier. Ik wil niet zeggen 'rationeler', want dat is het woord niet, maar ik heb beter over vormgeving leren nadenken. En alles wat daarvoor zit, wordt dan een soort jeugdwerk. Dat zie je meteen. Er zijn dus wel projecten aan te geven waarvan je kan zeggen dat je daar van hebt geleerd. Zolang je leert van je projecten hoeft die kleur die je aan ontwerpen geeft niet elke keer dezelfde te zijn. Je persoonlijke ontwikkeling moet eigenlijk een soortgelijke tred maken met hoe je ontwerpt. Ontwerpen is een ontzettend persoonlijk iets, je neemt zoveel beslissingen waarvan je niet eens weet dat je ze neemt, maar die vrij intuïtief zijn. Het is heel persoonlijk wat je maakt. Daarom is wat je 10 jaar geleden hebt gemaakt heel anders als het geen je nu zou maken, wanneer je geconfronteerd wordt met hetzelfde probleem. Het aantal beslissingen wat je neemt als je aan het ontwerpen bent en het netwerk waarin die beslissingen zitten is zo ingewikkeld en het netwerk is zo vaag dat je wel intuïtief moet opereren. Je moet samen met je ontwerp naar iets toe groeien. Het komt er uiteindelijk op neer dat een goede ontwerper zichzelf goed moet kennen. Je zult ook altijd zien dat de goede jongens dat hebben. Die laten zich niet meer zo snel van de wijs brengen. Maar dat staat vaak bekend als arrogantie.

"Ontwerpmodellen zijn namelijk in wezen puur volksverlakkerij."

Het ontwerpen zoals het hier in Delft aan mensen geleerd wordt is heel erg probleemoplossend gericht. Je moet hiermee rekening houden, daarmee rekening houden en uiteindelijk als resultaat komt er een product uit. Volgens mij is dat niet de manier om te ontwerpen, niet de manier om iets nieuws te maken. Je moet die problemen wel oplossen, maar tegelijkertijd heb je zo ontzettend veel toe te voegen, als persoon zelf met ervaring en eerdere dingen die je gedaan hebt, dat je in feite handig wordt in het

oplossen van problemen. Daar denk je nauwelijks meer over na. Het andere proces wordt veel belangrijker. Of het nou is dat je er minder van bewust wordt of dat je inderdaad minder met die problemen bezig bent, dat weet ik niet, maar daardoor wordt je ook eigenwijzer, tenminste voor de buitenwereld. Mensen zien dat als arrogantie en als eigenwijsheid. Je leert je rol wat beter inschatten als ontwerper. Het probleem oplossen is ook een bepaalde rol. Het is een soort rondje voor de directeur 'hoe los ik dit probleem is even op'. Terwijl, als je flink wat ervaring hebt, dan heb je ook af en toe zoiets van: 'dit is wel een probleem voor mij, dit is geen probleem voor mij'. Wanneer je wat meer ervaring hebt, dan staar je je ook niet meer zo blind op ontwerpmodellen. Ontwerpmodellen zijn namelijk in wezen puur volksverlakkerij. Die modellen zijn ontstaan aan de hand van de beslissingen die genomen moeten worden. Als je die beslissingen netjes op een rij zet, van abstract naar concreet, is er eerst een informatie beslissing en een programma van eisen en daarna pas een concept beslissing. Dat lijkt het meest logische, maar in feite is het zo dat als je als ontwerper enigszins iets waard bent, dan is jouw informatie en programma van eisen al dermate gekleurd door jouw persoonlijke analyse van wat je kan en van wat mogelijk en interessant is, dat die modellen helemaal niet meer op gaan.

“Durf om sprongen te maken.”

Je moet als ontwerper jezelf zijn en je moet je durven geven. Ik probeer altijd duidelijk te maken: “durf te ontwerpen en durf een houding te hebben, die vrij en open is”. Het is moeilijk als je veel te verbergen of te verdedigen hebt. Durf ideeën te hebben. Aan de andere kant moet je ook goed redeneren. Besef wel dat het maar rationalisering van je ideeën zijn. Zij zijn wel heel waardevol, maar met name om te proberen aan anderen duidelijk te maken en je ideeën verder te brengen. Durf om sprongen te maken. Neem ook je vrijheid. Als je die vrijheid niet neemt, krijg je hem ook niet. Als je zegt dat het moet voldoen aan die en die normen dan komt er een product uit dat er niet uitziet of dat geen duidelijke verbetering is van een bestaand product en heb je dus een fout ontwerp gemaakt. Het voldoet aan alle normen, maar het is geen sprong voorwaarts. Je hebt er niet echt iets aan verbeterd. Je bent er alleen maar langs geweest de hele weg. Je hebt jezelf overal met je slimmigheid langs weten te wurmen. Uiteindelijk ben je

05

ergens uitgekomen, waar je niet wilt zijn, waardoor je je niet ontwikkelt. Het is een soort vicieuze cirkel. Je ziet mensen er in vallen en anderen zie je niet in die kuil vallen. Het vraagt een hoop, af en toe eigenwijsheid, zelfvertrouwen, bewustheid van je eigen manier van werken en durf om ideeën op te laten komen. Veel mensen zouden wel ideeën kunnen hebben, maar ze staan ze niet toe. In het ontwerpproces geef je eigenlijk een stukje van jezelf, dat dan door anderen bekeken en gebruikt wordt. Ieder project waar je zo intens mee bezig bent, geeft aan het eind een soort rouwproces. Het is afgelopen; je moet weer verder. Niet altijd omdat je er een persoonlijke vormgeving in hebt gelegd, het is een probleem en een product waarmee je zo intens bezig bent geweest dat je het verlaten daarvan niet zo maar accepteert.

Kees Dorst (1965) studeerde industrieel ontwerpen aan de TU Delft. Na zijn studie werkte hij als ontwerper en onderzoeker op het gebied van ontwerpen en productontwikkeling. Momenteel is hij Professor of Design aan de University of Technology in Sydney, Australia en werkt hij als docent/onderzoeker aan de Technische Universiteit Eindhoven en de Design Academy in Eindhoven. Hij is redacteur van het ontwerpblad Items en lid van het bestuur van de stichting Young Designers and Industry. Daarnaast is hij auteur van het 'handboek' Understanding Design, columnist voor o.a. het blad van de Bond van Nederlandse Ontwerpers, redacteur van drie boeken en vele wetenschappelijke artikelen over ontwerpen.

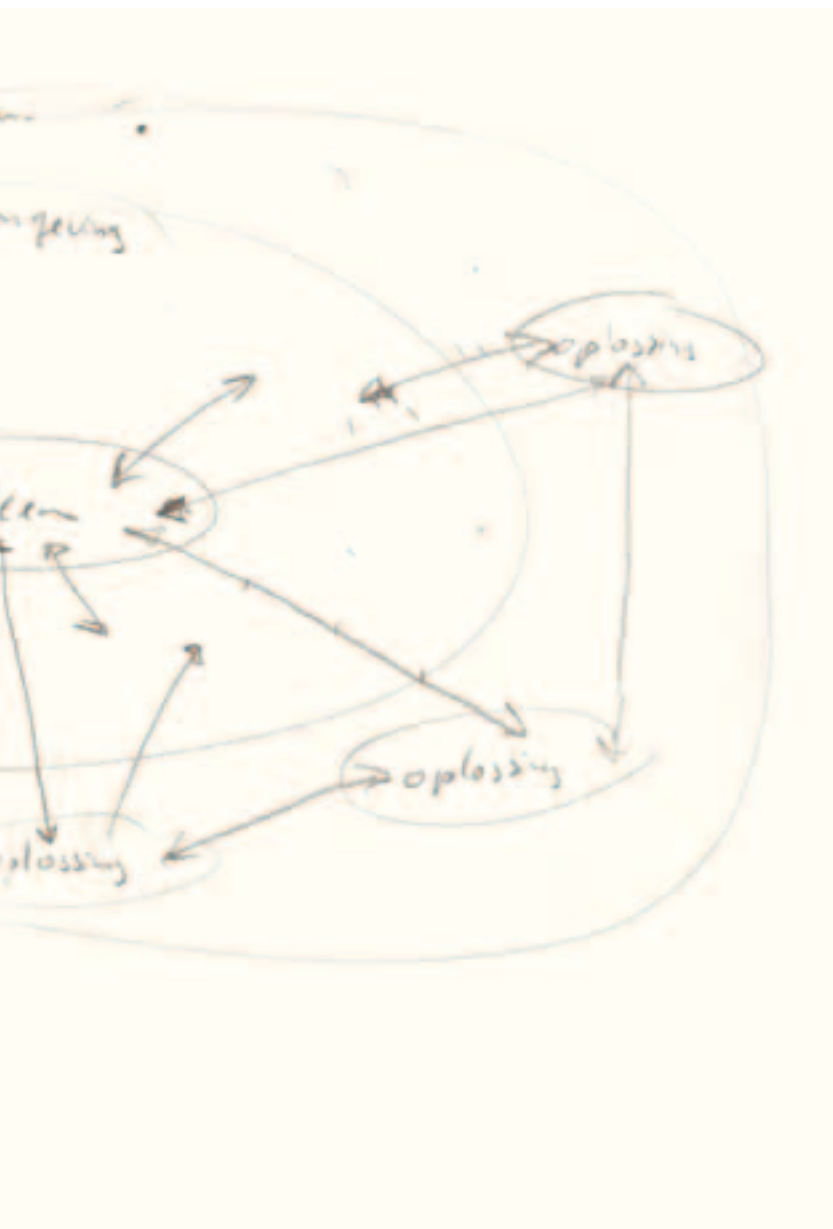
Paul Eilbracht





Paul Eilbracht





“Het milieu en de zorg voor de derde wereld spelen een belangrijke rol in de manier waarop ik over ontwerpen denk.”

Het principe van mijn ontwerpen is eigenlijk om zo min mogelijk te ontwerpen, zo min mogelijk product te ontwerpen. Uitgaan wat er al is, dat heb ik met alle ontwerpen eigenlijk gedaan. Er is een probleem, maar er is ook al een gedeelte van een oplossing. Er is een gegeven en daar moet je zo min mogelijk om heen maken, maar de mensen moet je daar zo maximaal mogelijk mee bedienen. Je hebt dan wel altijd het spanningsveld dat het beste product dat je op de markt brengt, is geen product op de markt brengen. In het ultieme geval moet je eigenlijk een product gaan vervangen door een dienst. Het milieu en de zorg voor de derde wereld spelen een belangrijke rol in de manier waarop ik over ontwerpen denk. Zo vind ik dat je op het minimale moet ontwerpen met vermijding van materialen en energie. Ook is de nuttigheid van een ontwerp een punt: heeft het nog wel zin om zoiets te ontwerpen. Ook het traditionele, ambachtelijke ontwerpen, zoals je in de ontwikkelingslanden nog tegenkomt, is hier een beetje verloren gegaan. In die landen zie je dat nu nog. Van veel ontwerpers hier in Nederland heb ik vaak het idee, dat het vooral vormgevers zijn. Ik ben niet zo gericht op het vormgeven. Bij ander soort ontwerpen, zoals bijvoorbeeld de paperclip kom je hele andere personen tegen. Dat soort dingen inspireert me meer. Dat zijn echter meest anonieme ontwerpers. Wanneer je nog een stap dieper gaat om te kijken wat je nou inspireert, dan vraag ik mij vaak af wat mensen nu eigenlijk gelukkig maakt. Wat zijn de behoeftes vervullingen, waar je gelukkig mee wordt? Je moet je ook afvragen, als je hier alles weghaalt, worden de mensen dan gelukkiger? Wanneer je dit weer vertaald naar het ontwerpen, dan kijk je daar ineens heel anders tegenaan.

“Ideeën ontstaan eigenlijk altijd door wat je om je heen ziet.”

In het begin van een ontwerp moet je je inspannen om bepaalde basisvormen te krijgen, vervolgens krijg je een periode van ontspanning, waarin je alles op je laat inwerken. Dan moet er een periode komen waarin je weer hard moet werken, waardoor de dingen weer naar boven komen. Dat is mijn ervaring bij een product ontwerpen. De ideeën ontstaan bij mij meestal in de fase tussen de inspanning en de

ontspanning. Dat is meestal de fase waarin iets concreets naar voren komt. Als ik ergens mee vastloop, dan ga ik andere dingen doen zoals bijvoorbeeld tekenen. Die momenten van ontspanning gedurende het ontwerpproces zijn wel essentieel, vind ik. Met inspanning op een bepaald onderwerp word je geremd in andere dingen. Om te ontspannen ga ik op een onderwerp van een zelfde niveau werken, zodat er weer wat vonken kunnen over springen. Je hebt dus een periode van ontspanning, maar op een gegeven moment moet je je gaan inspannen. Die periode waarin je intuïtief aanvoelt wanneer het komt of dat een opdrachtgever zegt het over een week toch wel te willen hebben, dat zorgt ervoor dat je in een spanningsveld terecht komt dat je heel creatief bent en heel hard kan werken.

“Hoe eenvoudiger je aan het ontwerpen bent, hoe beter je kan uitleggen of het goed zit.”

Als je tot iets moet komen, dan moet er een bepaalde druk zijn, en samen met het idee hoeveel tijd je er nog voor hebt, bepaalt of er iets uit je handen komt. Als er door die druk een idee naar boven komt, dan komt het meestal in een keer naar boven. Ik weet dan ook vrij zeker dat dat het idee is. Het principe is bekend en dan volgt de uitwerking. Als je eenmaal een goed principe hebt gevonden, zou je de uitwerking van iemand anders kunnen overnemen. Ideeën ontstaan eigenlijk altijd door wat je om je heen ziet. Als je een bepaalde opdracht krijgt, komt dat in je gedachten en je gaat daar iets mee associëren. Het is vaak dat je dan al oplossingen ziet die ergens op lijken. Dan wordt het al belangrijker voor je. Soms is dat bewust en soms is dat onbewust. Als je eenmaal het idee hebt gevonden, dan weet je hoe het allemaal zou kunnen, maar die andere berekeningen, zoals sterkte berekeningen dat niet, dat komt dan nog. De ideeën komen eigenlijk in pieken in het proces, en worden uiteindelijk uitgewerkt tot het product, waar je dan toch vaak nog niet helemaal tevreden over bent. Wanneer de intuïtie goed heeft gewerkt, dan past alles netjes in elkaar en wordt de puzzel opgelost.

Ik gebruik de ontwerp methodologie als een soort basis en een soort leidraad waar je mee kunt werken, maar om het proces zo structureel aan te pakken, is naar mijn idee

niet altijd de weg naar het proces. Het enige wat eigenlijk altijd vast staat is de einddatum. Daarom speelt intuïtie bij mijn ontwerpen ook een belangrijke rol. Intuïtie is voor mij het gevoel wat je hebt bij vragen, meer afstand nemen en meer dingen op laten komen. Bij intuïtie moet je ook goed gaan doordenken wat je aan het doen bent en ik vind het bij ontwerpen belangrijk dat alles goed doordacht is. Intuïtie is voor mij ook dat je voelt dat je de goede kant aan het uitgaan bent, vanuit je ervaring. Je voelt dat iets goed zit of fout, maar je kunt het niet exact verklaren waarom. Hoe eenvoudiger je aan het ontwerpen bent, hoe beter je kan uitleggen of het goed zit. De eenvoud van sommige dingen geven soms namelijk aan, dat het goed zit, dat is iets natuurlijks. Ook in de richting van een oplossing wordt je geïnspireerd door heel andere zaken dan alleen het ontwerpen, door kunst bijvoorbeeld. Kunst vind ik wel moeilijk, omdat ik het altijd wil begrijpen als ik iets mooi vind.

Paul Eilbracht (1957) studeerde Industrieel Ontwerpen aan de TU Delft, waar hij in 1988 afstudeert. Vervolgens werkt hij parttime als octrooi-onderzoeker en grafisch vormgever op de Mac. Hierna begint hij zijn eigen ontwerpbureau. Hij richt zich onder andere op de ontwikkeling van Treeplast materiaal: een composiet van hout en maïsmeel, in een Europees project met verschillende partners en onderzoek en product-ontwikkeling met natuurlijke materialen (stro/hout). Daarnaast heeft hij met een interieurarchitecte een bedrijf (Design4U) voor het inrichten van controlekamers met eigen ontwerp/productie van meubilair hiervoor. De nadruk ligt hierbij op het gebruikersgemak en de ergonomie. Als ontwerper is hij het liefst bezig met innovatieve projecten en het op de markt brengen van nieuwe combinaties (product/dienst) in internationaal netwerk van milieubewuste ontwerpers.

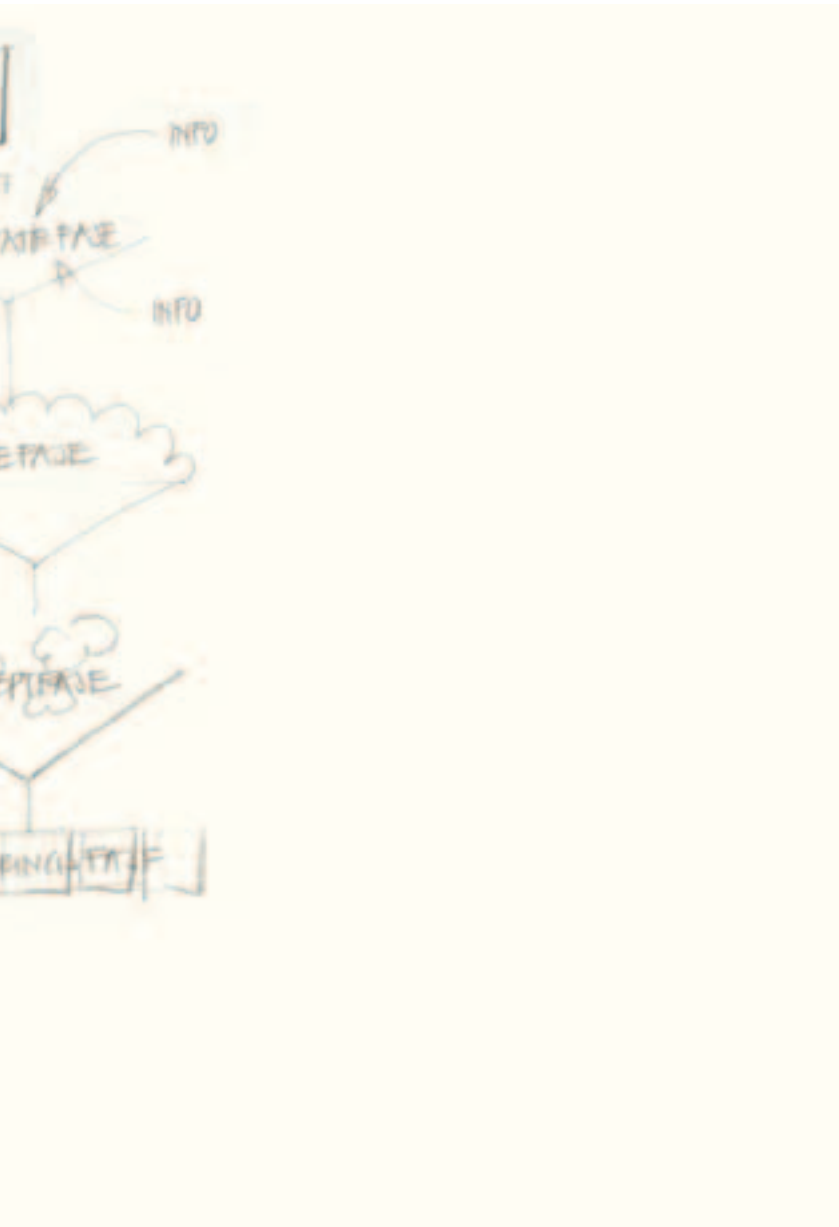
Siang-Lan Go



INFINITE
INFINITE
INFINITE
INFINITE

Siang-Lan Go





"Ideeën kunnen overal en op elk moment ontstaan."

Wat wij vaak doen is een werkproces maken met een idee fase erin. We maken heel veel verschillende ideeën en die zijn altijd wel op een paar uitgangspunten gebaseerd. Je moet natuurlijk wel altijd het stuk waar je mee bezig bent een beetje af te tasten, naar wat je zoekt. Op een gegeven moment krijg je zoveel verschillende ideeën, het is dan heel moeilijk, om van elk idee te zeggen of het geschikt of niet geschikt is. Het valt dan niet mee om daar een structuur in te vinden en om de positieve punten, ook al is het nog niet zover uitgewerkt, eruit te kunnen halen. Om dat duidelijk te krijgen clusteren wij dan alle informatie. Dat clusteren maakt het ook voor de opdrachtgever heel duidelijk waar we aan hebben gedacht en waar de oplossingen vandaan zijn gekomen. Dat maakt het kiezen uiteindelijk heel wat makkelijker, want dan ga je weer een stap verder, je gaat een concept zoeken waar dat probleem is opgelost.

Ik ben met dit proces door de jaren toch wel anders gaan ontwerpen, veel zekerder en vooral ook sneller. Dat komt misschien ook wel door een groter zelfvertrouwen en omdat je precies weet wat je zoekt. Je krijgt daar gewoon vaardigheid in. Daardoor worden dingen gewoon iets makkelijker. Dit wil natuurlijk niet zeggen dat het allemaal heel makkelijk gaat. Met name wat betreft het omgaan met ideeën blijft het altijd hard werken en weet je nooit hoe het gaat lopen. Weet je wat het is, tijdens je studie werk je eigenlijk alleen en dan ga je net zolang door tot je het gevoel hebt, ja, dit is het idee. Terwijl wat we nu vaak doen, is dat er twee mensen aan een project werken en de ideeën die daar uit komen bespreken we dan met elkaar. We bespreken elk idee en we bespreken ook de goede en slechte dingen, dan groeit ook het gevoel, dat is de goede. Soms heb je wel eens het gevoel dat een idee 'het idee' is. Daar heb je een goed gevoel over en ik denk dat dat met name voortkomt uit de intuïtie.

Bij zo'n eureka idee ontstaat er volgens mij connectie van je rechter- en je linkerhersehelft. Ik leg dan aan andere mensen uit dat je dan ontspannen bent. Dat denk ik ook, ik kan me voorstellen dat je vastzit, dat je de hele dag zit te turen op iets, en dan ga je naar de supermarkt en denk je aan hele andere dingen, dus je denkt juist niet aan het probleem, maar ergens speelt het wel in je hoofd. Ik denk dat het echt zo werkt.

Juist omdat je het los laat, krijg je het idee. We proberen ook wel eens om bewust uit ons denkkader te komen, bijvoorbeeld met een creativiteitssessie. We hebben er gewoon veel mee te maken, en we doen heel vaak hier van die sessies, ook samen. We zijn heel erg gewend om zo te denken. Als je vast zit, komen we even bij elkaar, of wij vragen ook wel eens aan Joop, er zijn constructieprobleem voor andere oplossingen, dan gaan we dus niet naar de supermarkt, maar dan gaan we wel proberen hoe ze het op de maan oplossen.

Het kan ook soms wel zijn dat het een echt goed idee is, maar dat ik voor mijzelf nog wil nagaan waarom het dan een goed idee is. Er zijn dan meestal wel weer idee ondersteuningspunten, waarom je gevoelsmatig zegt dat het wel klopt. Soms moet ik het dan echt iets verder uitwerken, om te kijken of inderdaad mijn gevoel aangeeft het klopt toch wel. Als het dan ook lukt dan geeft het je inderdaad het goede gevoel. Het is dan zo iets van: “zie je wel, het is maar goed dat ik daaraan vastgehouden heb”. Als het idee er is, dan weet je nog niet zeker of dat het beste idee is, daar heb je nog meer tijd voor nodig. Als je een heel simpel dingetje moet maken, een vormpje ergens omheen, dan kun je sneller zeggen: ‘oh ja, dit is het perfecte idee’. Maar als je iets moet maken wat vrij complex is, dan kan het ook zijn dat je alleen maar een onderdeel of een deeloplossing hebt gevonden. Je weet eigenlijk pas of het een perfect idee is of het de oplossing is op het moment dat je alles geïnterpreteerd hebt. Ik heb wel eens dat een idee rationeel niet klopt, maar je gevoel zegt dat het wel een goed idee is. Omdat je het nooit zeker weet, loop je dat bij je selectie nog eens extra na. Het kan ook zijn dat je het idee helemaal te gek vindt, maar dan kan er toch nog wat mis aan zijn.

Door de jaren heen ga je wel anders om met het proces van het wel of niet accepteren van een goed idee op je gevoel. Tijdens mijn studie, juist omdat ik in mijn eentje werkte, had ik heel erg het idee dat ik dat ook moest hebben, terwijl nu, omdat je met meerdere mensen ergens aan werkt, en je bespreekt het, ben je gewoon veel zekerder. Dan heb je aan drie woorden genoeg, misschien ook omdat je er in een team al over hebt nagedacht. Het leuke is wel dat of je nu in je eentje of met een groep bezig bent, ideeën kunnen overal en op elk moment ontstaan. Ideeën ontstaan dus wel eens in bed en ook wel eens op de fiets. Je bent natuurlijk ook niet constant aan het ontwerpen, je

hebt eigenlijk ook wel een beetje tijd tussendoor. Het moet een beetje bezinken en opeens, oh ja dat is misschien wel een goed idee. De eureka- ideeën in de supermarkt komen bij mij ook wel eens voor. Of dat ik plotseling iets totaal anders zie waarvan ik denk, hè dat kan ook wel, dat je die verschillende werelden met elkaar verbindt, maar ik wil niet zeggen dat het altijd zo is. Kan ook niet zeggen in wat voor een percentage, maar wel eens een ideetje wat ertussen zit, dat wil ik wel eens proberen, maar dat moet ik het wel zien, dan moet ik het eerst even tekenen. We hebben heel duidelijk pauzes, die heb je echt nodig. We lunchen best wel uitgebreid en dat is goed. Als ik er zelf niet uitkom, ga ik even wat anders doen, ga ik een ander klusje doen, dat ontspant me dan weer en geeft me weer ruimte voor dat probleem. We hebben hier ook wel eens muziek op, het hangt er heel erg vanaf, ik kan wel goed met muziek werken, tenminste ontwerpen, tekenen, maar zodra ik iets anders moet doen b.v. een stuk moet schrijven, dan lukt het niet.

“Het persoonlijke gevoel geeft net dat beetje extra aan een product.”

Alhoewel je altijd voor de opdrachtgever ontwerpt, zit er ook altijd wel iets van dat persoonlijke gevoel in, want dat geeft denk ik net dat beetje extra aan een product. Dus het is niet zo dat als zij zeggen dat het vierkant moet worden, dat wij het vierkant maken, want dat is onzin, dan hadden ze ons ook niet in moeten huren. Het is niet zo dat we altijd organische vormen hebben of altijd drie streepjes, zo ontzettend duidelijk is de stijl niet, maar ik denk, als je onze stijl overall ziet, dat moet je gewoon zien denk ik. Die persoonlijke stijl breng je meestal tijdens het genereren van ideeën in, maar het kan ook iets eerder zijn of tijdens de oriëntatiefase. Wat we heel vaak doen als we de ruimte daarvoor krijgen, en zeker met sommige producten die moeten echt een bepaalde uitstraling hebben, dan maken we gebruik van collages. Die collages geven heel veel van de sfeer van de vormtaal aan. Dan kun je eigenlijk je opdrachtgever al een beetje sturen, in de zin van: “wij denken dat het die richting op moet, dat is de trend, daar zal je goed voldoen, dan zul je de doelgroep aanspreken”. Dan kan hij nog altijd zeggen dat hij het op die manier niet wil, maar dat gebeurt haast nooit want wij communiceren eigenlijk wat de markt wil. Het is natuurlijk wel via ons, dus je er is wel een persoonlijke tint aan gegeven.

“Ik denk dat intuïtie eigenlijk in alle fasen van het proces eraan te pas komt, maar misschien in de ideefase iets meer.”

Ontwerpen is zowel een objectieve als een subjectieve bezigheid. Als je dat wybertje hebt, dan is het breed gaan denk ik subjectief, omdat je je dan gewoon heel erg laat inspireren door je gevoel. Je bent dan bezig wat je mooi vindt en wat je leuk vindt. Het selecteren is juist objectief, want dan ga je eigenlijk selecteren en ga je terug naar je programma van eisen. Je vraagt je dan bijvoorbeeld af aan welke stijl het moet voldoen. Je hebt altijd wel iets waaraan je kunt refereren, maar die vergelijking gaat nooit helemaal 100 % op. Wanneer drie mensen zeggen dat ze het gekozen sfeer beeld goed vinden aansluiten, dan is er altijd wel een vierde die het daar niet mee eens is. Ik denk dat het een kwestie is van heel veel doen, dat is het ontwerpen op zich. Door je ervaringen kun je zien welke keuzes je moet maken, welke *highlights* je eruit moet pikken.

Wat ik ook vaak doe is steeds meer ergens structuren in kunnen vinden, clusters van bepaalde ideeën. Ik vind het wel moeilijk om mijn eigen ontwerpstyl te omschrijven. Misschien zou je het kunnen omschrijven als degelijk, maar wel onderscheidend en dat onderscheidende komt door intuïtie. Dat onderscheidende dat komt door emotie, omdat dat goed is, mooi is. Het is een stukje intuïtie, dat is anders dan wat er al die tijd al geweest is, of wat de concurrent maakt. Daarom kiezen mensen ook zo, omdat ze willen dat er anders over hun product wordt nagedacht. Het moet er niet zo uitzien als van de concurrent, het moet eruit zien, het moet een eigen gezicht creëren, een eigen stijl.

Ik vind het heel belangrijk dat er heel serieus met dingen omgesprongen wordt, dat je kwalitatief goede dingen moet afleveren, geen rotzooi, dat vind ik wel een soort roeping. Ik vind het verschrikkelijk als er rotzooi op de markt komt of op de wereld. Dan vind ik heel belangrijk dat er, het mag ook wel een premium zijn, maar dat er serieus mee om wordt gesprongen, dat je geen dingen gaat maken die totaal niks nieuws leveren. Ik denk dat het degelijke, het vasthouden aan het ontwerpproces, een soort rode draad is die op de achtergrond altijd meespeelt. Wij willen dat als bureau

ook communiceren. Die duidelijke structuur geeft ons de mogelijkheid om een groot project in stukjes te hakken en dat ook naar de opdrachtgever duidelijk te kunnen communiceren. Dat is voor ons de reden om zo heel gecontroleerd te werken. Het gaat bij ons dus meestal in stapjes, maar soms hebben we het gewoon heel snel en dat is dan denk ik weer de intuïtie die hierin een rol speelt. Ik denk dat je intuïtie bepaalde prikkels wel toe laat en bepaalde niet. Hetzelfde met idee genereren, waarom denk je dat daar een streepje moet zitten, of waarom denk je dat net daar z'n leuk tekstuurtje, waarom moet dat tekstuurtje een bobbelje zijn en niet streepjes, omdat het er gewoon leuker uitziet, of omdat je vind dat het, ja, dat is intuïtie denk ik, dat komt denk ik toch wel weer overal bij kijken. Ik teken het heel strak, en z'n project wordt zeker naar een opdrachtgever gecommuniceerd, maar ik wil niet, dat het zegt, dat het hier zo heel erg strak gaat.

Eigenlijk gebruik ik zowel intuïtie als mijn ratio bij het ontwerpen. Ik denk dat juist ideeën genereren, breed gaan, dat dat ruimte laat voor intuïtie. Ik denk dat intuïtie eigenlijk in alle fasen van het proces eraan te pas komt, maar misschien in de ideefase iets meer. Als je gaat selecteren dan gebruik je juist je ratio. Kan het nou wel, kan het niet. Je moet gewoon ergens keuzes maken. Selectie is de helft van je ontwerp. Er voor mij wel een relatie tussen intuïtie en kwaliteit, maar je kunt niet alleen maar puur op intuïtie bouwen, je kunt daar niet totale kwaliteit op bouwen. maar met alleen rationeel zijn kan je ook geen kwaliteit hebben. Ik denk juist dat de combinatie van die twee, dat is voor de ontwerper het belangrijkste. Dan moet je ook een bepaald gevoel ergens bij hebben, je moet ze met elkaar combineren, anders kun je geen kwaliteit leveren.

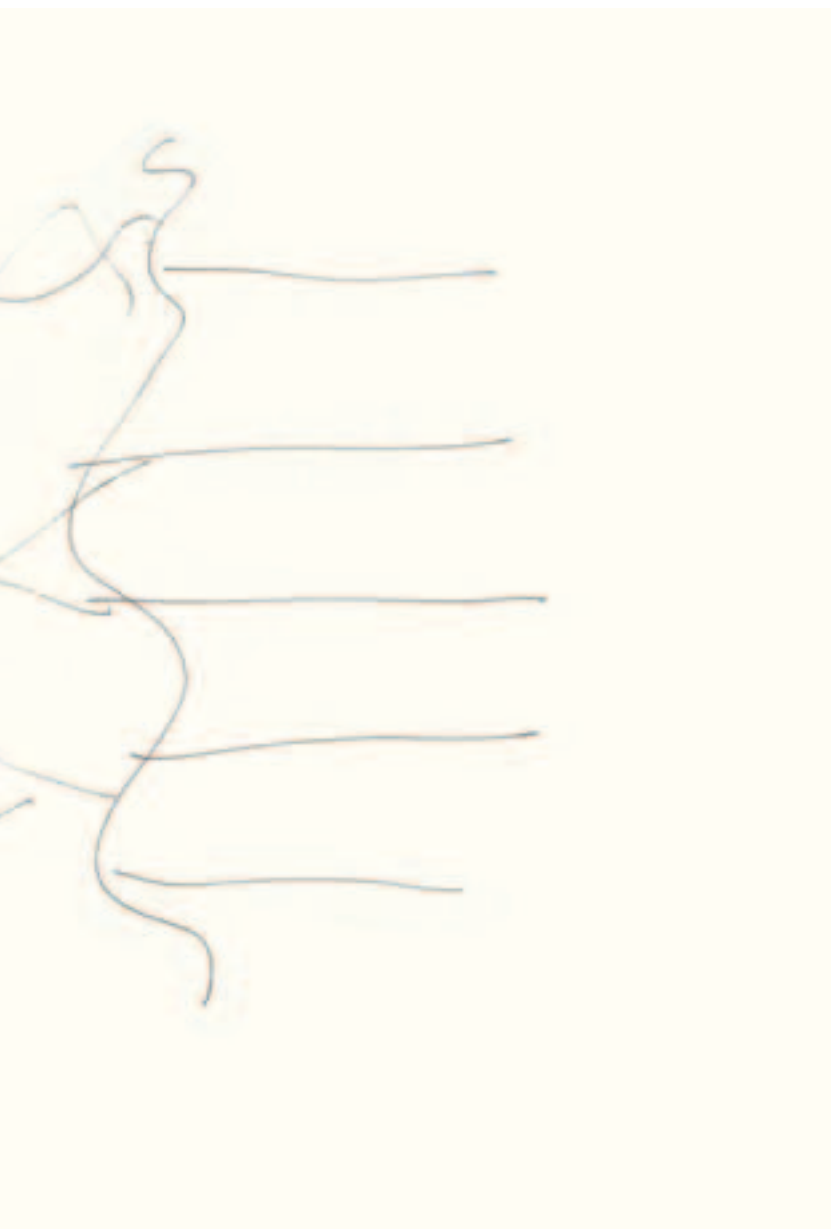
Siang-Lan Go (1963) noemt zichzelf Bruggenbouwer tussen marketing en productontwikkeling. Na een gedegen opleiding in zowel marketing als ingenieur industrieel ontwerpen (1986-1991) integreerde zij deze disciplines binnen haar ontwerp bureau CLIQ industrieel ontwerpers sinds de oprichting in 1991. Nadat zij jarenlang marketing en productontwikkeling combineerde in designconsultancy-projecten voor klanten zoals PTT

Post, FriJado, Postbank, GE Plastics, Ambi Toys, Sportlife en Heineken, maakte zij in 2000 de stap naar de merkenwereld. Omdat merken niet alleen met communicatie worden gebouwd, maar juist ook met unieke onderscheidende producten, werd zij door FHV gevraagd om FHV Content, creative innovation company, op te zetten. Hier was zij verantwoordelijk voor de strategie -en conceptontwikkeling voor nieuwe producten in de breedste zin des woord in opdracht van bedrijven (Rabobank, Albert Heijn, Schiphol, Smith Food Group, V&D, Snickers, Nutricia etc.). Daarnaast was zij ondernemend vanuit FHV Content door op eigen initiatief ontwikkelde concepten onder licentie naar de markt te brengen. Zo werd FHV Content in 2002 genomineerd voor de 'Beste Uitvinding van het Jaar' met SqueezeMe™ (een verse wodka-jigger) tijdens het Innovatiefestival te Rotterdam. In 2003 is FHV Content wederom genomineerd voor "Beste Uitvinding" en voor de ADCN voor het product PeePotty.

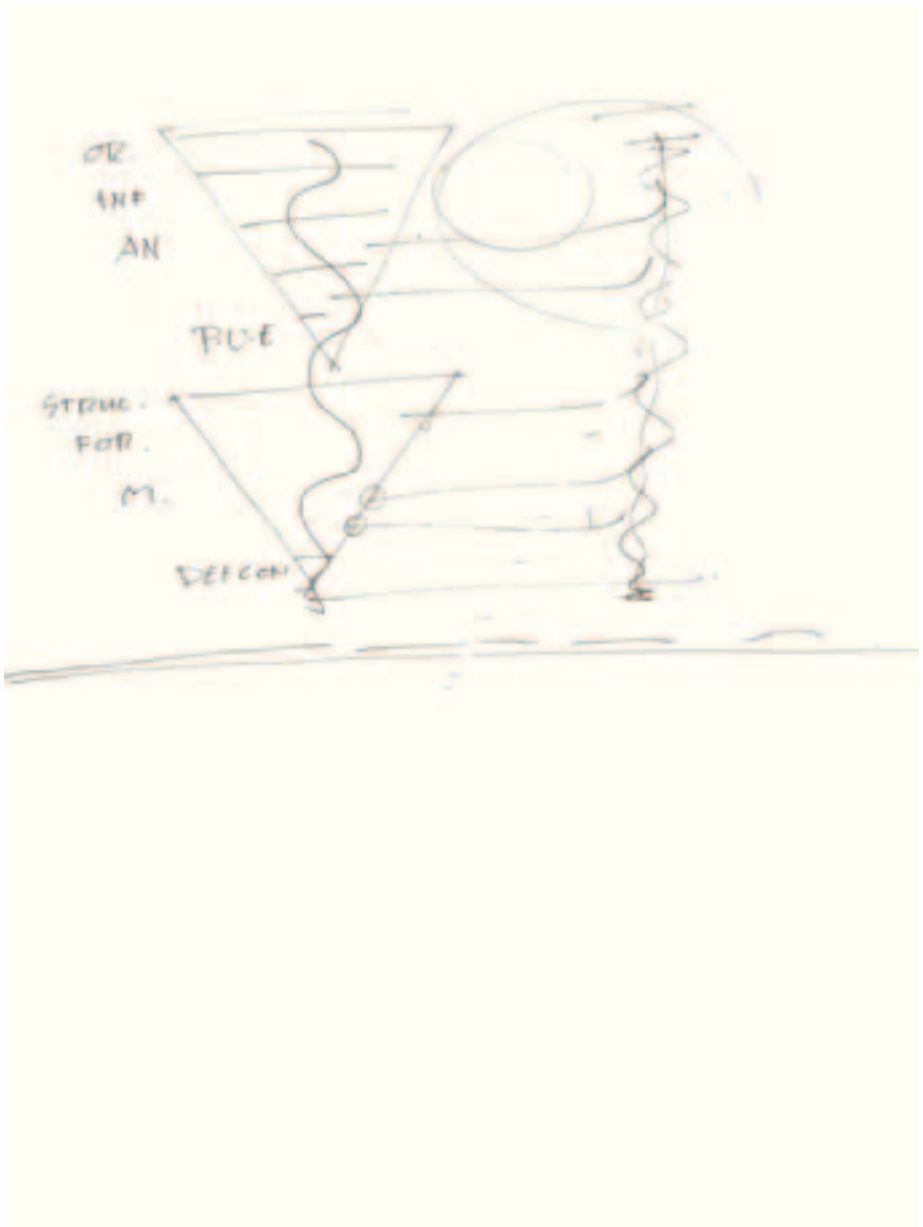
Na jarenlang in de consultancy te hebben gezeten, werkt ze nu als Product Team Director bij Stationery Team Europe. Dit bedrijf maakt merk-gelicenseerde Back-To-School producten. Ervaring leerde dat innovaties binnen bedrijven vaak het daglicht niet zien. Siang-Lan heeft zich toegelegd op het ontwikkelen van een praktisch proces en systeem om innovaties binnen bedrijven een grotere kans van slagen te geven. Op ad interim basis begeleidt zij innovatieprocessen en New Product Development-projecten binnen bedrijven vanaf merkstrategie tot 'lopende band'.

Wim Groeneboom





Wim Groeneboom



“Ik denk dat je eigenlijk alleen maar op een zinnige manier met die fasen bezig kunt zijn als je in een heel vroeg stadium al een globaal beeld hebt van mogelijke oplossingen.”

Het ontwerpproces zoals ik het zie is een proces, waarbij twee piramiden op hun kop op elkaar staan. De eerste piramide is het proces, zoals wij het binnen de opleiding kennen, via oriëntatie, informatie-inwinning, analyse en uiteindelijk het Programma Van Eisen. De tweede piramide staat voor de tweede fase, waarin we praten over structurele concepten, formele concepten, materiele concepten en uiteindelijk praten over een definitief concept. Zoals ik al eerder zei denk ik dat je eigenlijk alleen maar op een zinnige manier met die fasen bezig kunt zijn als je in een heel vroeg stadium al een globaal beeld hebt van mogelijke oplossingen. In feite loopt daarnaast nog een persoonlijk traject, waarmee je als het ware deze activiteiten op een of andere manier stuurt en dat is misschien een kwestie van ervaring, talent, intuïtie en gevoel. Bij ieder productontwikkelingsproces is het wel zo dat je ideeën nodig hebt. In de methodologie wordt gezegd dat je ideeën nodig hebt nadat je informatie hebt ingewonnen. We weten zelf dat alleen al het inwinnen van die informatie veronderstelt dat je al ideeën hebt want anders is alles goed of alles slecht. In de fase dat je informatie gaat inwinnen scharrel je zoveel rotzooi bij elkaar dat je dan al ideeën nodig hebt om te bepalen welke richting je op zou willen. Ook al vertellen we aan onze studenten dat dat eigenlijk nog niet mag, maar dat hebben we natuurlijk wel nodig hier.

Wat je vaak merkt in een traject van productontwikkeling is dat mensen zoeken naar een stuk veiligheid. De veiligheid van de oplossing, die zij al een keer gegenereerd hebben. Dat is op zichzelf logisch, omdat de veiligheid van de oplossing die al een keer gerealiseerd is een stuk zekerheid geeft. Zij worden namelijk aangesproken op het feit, dat er aan het eind van de rit een product moet ontstaan, dat het ook doet. Als het hoofd ontwikkeling een product ontwikkelt, dat aan het einde - of na een half jaar in de markt tijdens het gebruik - het laat afweten, dan is het voor die man een dramatische ontwikkeling. Dus vanuit de productontwikkelingsafdeling wordt altijd ontzettend gezocht naar een stuk veiligheid. De veiligheid naar de oplossingen die wij kennen. Aan de andere kant heb je de commerciële afdeling; de marketing mensen die

het liefst met het knuppeltje van de flexibiliteit slaan. Wat ze vandaag hebben is nooit goed. Je leeft dus als ontwerper vaak onder het spanningsveld tussen de vraag naar veiligheid van de constructeurs en de vraag naar flexibiliteit van de commerciële afdeling. Ik herinner me dat Frans van der Put altijd dat plaatje van die rits van dat kledingstuk op zijn dia's liet zien. Wij moesten dan als rits functioneren, waarbij je aan de ene kant het technische deel en aan de andere kant het commerciële deel aan elkaar knoopte. Je bent als ontwerper eigenlijk een soort vertaalbureau, een soort vertaler die op een gegeven moment in staat moet zijn om die commerciële mensen en technische mensen aan elkaar te knopen op een zodanige manier dat er een gebalanceerd harmonieus product uit komt.

“Ik probeer in de opbouw van een product toch ook altijd te kijken of je daarin zekere ordening kan aanbrenge, op een zodanige manier dat het geheel een rustig en sober karakter heeft.”

Ik probeer in de opbouw van een product toch ook altijd te kijken of je daarin zekere ordening kan aanbrenge, op een zodanige manier dat het geheel een rustig en sober karakter heeft. Je probeert op een of andere manier een constructieve functionele opbouw zodanig te structureren dat het er overzichtelijk geordend uitziet. Dit sluit heel erg aan bij de Bauhaus-filosofie, waar de producten voor een belangrijk deel door hun functie bepaald worden. De filosofie van het Bauhaus is voor mij soberheid, ingetogenheid, dat soort termen passen er naar mijn gevoel het beste bij. Dus geen overdaad aan versiering, striping, cosmetiek. Wij weten natuurlijk ook dat het niet zo bedoeld is. Het was anders bedoeld. Het was voor mij toch een belangrijk uitgangspunt. Alleen kunnen die dingen op een gegeven moment een dogmatiek worden, zoals dat bij veel dingen in het leven is. Als je het te serieus wilt doen. Je moet het los kunnen laten, maar dan laat je misschien jezelf los. Zeker op oudere leeftijd is dat levensgevaarlijk. Ik heb het Bauhaus zelf altijd als een basis beschouwd. Ook nu nog kan ik er heel goed mee leven. Ik heb het nooit gevoeld als een beklemming. Ik word er eigenlijk nog steeds door geïnspireerd door het geen daar benoemd werd, ook al weet ik onder andere door onderzoek dat Bauhaus een stel malloten bij elkaar waren. Op de gekste manieren waren zij met dingen bezig. Het grappige is dat er uiteindelijk een

samenhangend beeld is ontstaan, waar ik met een groot aantal van mijn collega's, goed mee uit de voeten kan.

Het probleem bij de Bauhaus-benadering is dat je heel snel vervalt in een enorme detaillering, die in de praktijk vaak niet gemakkelijk te realiseren valt. Eigenlijk is het zo dat ieder product dat je afgemaakt hebt, een product is waar compromissen in gesloten zijn. Dat is mijn ervaring en dat betekent eigenlijk als ik terug kijk, dat er nooit een product is geweest waarvan ik kan zeggen dat het precies is geworden zoals wij dat in het begin hadden gedacht. Gedurende dat proces is het onvermijdelijk, uit wat voor oogpunt dan ook, kostprijs, commerciële overwegingen, dat er wijzigingen plaatsvinden. Constructief, functioneel blijken dingen gewoon net niet te werken, zoals wij hadden gedacht dat ze zouden werken. Dat is eigenlijk de reden waarom je terugkijkend op de producten eigenlijk altijd zegt; ja het is wel gelukt, maar het had beter gekund.

“Uiteindelijk denk ik dat het omgaan met onzekerheden toch de kern is van hetgeen waarmee wij als ontwerpers geconfronteerd worden.”

Ik ben zelf iemand die heel goed kan leven met de structuur, zoals die bijvoorbeeld bij ons onderwezen wordt. Je kunt je voorstellen dat deze manier van werken zich heel goed leent tot een structuur die wij in het ontwerpproces goed herkennen. Aan de andere kant realiseer ik me dat dit systeem een aantal tekortkomingen heeft, omdat het namelijk suggereert dat je bezig bent met een soort redeneer proces waarbij je van A naar B kunt redeneren en waarbij op een gegeven moment als een soort optelsom de goede oplossing voor handen komt. In de praktijk werkt het echter niet altijd zo. Je merkt dat gewoon dat je in de praktijk steeds ingehaald wordt door het leven. Het is altijd weer anders dan je denkt. Het ontwerpen is dus een veel minder duidelijk gestructureerde activiteit dan wat op dit moment door ons wordt onderwezen, maar aan de andere kant ben ik erg blij met dit model.

Het grote nadeel is echter dat we door deze onderwijs methode steeds meer onzekerheid bij de student weg halen. Dat is op dit moment de enige methode om snel en

efficiënt het ontwerpproces aan te leren en dat is natuurlijk dodelijk. Die studenten moeten juist leren met die onzekerheid om te gaan en dat ontnemen we ze door het steeds schoolser te maken, door steeds meer voorbeelden te geven. Ik weet zeker dat als we dat blijven doen en die kant gaan we toch een beetje naar toe, dat je daarmee gewoon de studenten veel onthoudt. Je onthoudt ze dan juist dat specifieke probleem hoe je met de onzekerheden in het ontwerpproces omgaat. Uiteindelijk denk ik dat het omgaan met onzekerheden toch de kern is van het geen waarmee wij als ontwerpers geconfronteerd worden.

Als ik denk aan mijn studenten en de ontwerpers om ons heen, die in deze wereld actief zouden moeten zijn, dan denk ik dat zij zich druk moeten maken om dat stuk creativiteitsontwikkeling. Dat is een van de kernactiviteiten waarmee zij bij bedrijven, en ook maatschappelijk, geconfronteerd worden, meer dan de vriendelijke structuur waarmee wij ze op de universiteit mee confronteren. Het is een punt, waar ook binnen de afdeling veel meer ruimte voor zou moeten komen. Dat is best lastig met de grote aantallen studenten en de teruglopende activiteiten. Daarom denk ik dat deze aspecten, bijvoorbeeld bij de keuzevakken, in ieder geval ruim aan bod moeten komen zodat het niet ondergesneeuwd raakt in de wat schoolse manier waarop wij op dit ogenblik de meute door de wei helpen. Ik denk zeker in de wereld waarin wij leven er steeds meer elektronica in de producten komt, wat nu nog vaak een intelligente optelsom is van bestaande oplossingen. Ik denk dat de toekomstige ontwerper steeds meer aangesproken zal worden juist op een stuk creativiteit, op het stuk dat er nog niet is. Je zult bij bedrijven aangesproken worden op een stuk visie en creativiteit, welke kant gaan wij op.

Ik constateer dat zeer getalenteerde studenten na bijvoorbeeld anderhalf jaar afhaken, omdat zij zeggen 'wat moet ik met de ellende die jullie over mij heen storten?'. Dat is wat je zelfs bij afgestudeerden treft. Als je hen vraagt te argumenteren waarom zij dingen hebben gedaan, dan kijken ze je vaak met de mond vol tanden aan en kunnen dan niet verwoorden waarom ze het op deze manier hebben gedaan. Het grappige is dat dit bij Van Opdorp ook het geval was. Hij had het museum gemaakt en had een aantal briljante vondsten gedaan. Hem werd gevraagd daarover iets te vertellen. Toen bleek, dat het voor hem onmogelijk was. Hij kon niet vertellen waarom hij het zo

gedaan had. Hij had het gewoon gedaan. Je komt dit vaak tegen bij hele briljante geesten. Als onderwijsinstituut kunnen wij niets met dit soort genialiteit, omdat je het niet kunt sturen. Het is heel lastig voor ons.

“Wat intuïtie en visie nou precies is en hoe je het moet omschrijven, vind ik wel heel moeilijk, maar wel heel interessant en boeiend.”

Wat mij ontzettend opvalt aan een aantal ontwerpers die ik in mijn leven ontmoet heb, dat mensen met bijzondere talenten vaak in de omgang mensen zijn waarbij het net is alsof er een stukje helderheid bij hun is ingebracht, die je ook in andere opzichten nauwelijks terugvindt, in intellectuele zin. Heel wonderlijk vind ik dat. Ik heb ook met een groot aantal mensen samengewerkt, maar ik moet zeggen, dat ik er eigenlijk in mijn leven drie mensen zijn geweest die mij buitengewoon geïnspireerd hebben: een Italiaan, hoofd van een ontwikkelingsafdeling; een Engelsman, van een bedrijf in Halifax en een Nederlander, van Opdorp, waarmee ik een aantal jaren heb samengewerkt. Zij waren zo vrij van geest dat zij in staat waren zich niet te laten belemmeren door het enorme gevoel van het moet lijken op het geen wij al gehad hebben, want dan weten wij zeker dat het gaat lukken. Dat is mij toen altijd erg opgevallen waardoor ik ontzettend gegrepen ben, dat zij dat konden opbrengen en dat het herkenbaar was in de manier waarop zij met andere dingen bezig waren. Er was een grote mate van vrijheid, waarmee zij niet alleen met het ontwerpproces bezig waren, maar met alle dingen daarom heen.

Ik herinner mij bij de ontwikkeling van producten, dat je als ontwerper geïnteresseerd in de wereld gaat rondkijken naar producten die synoniem of in ieder geval dezelfde aspecten in zich hebben. Hierdoor ontstaat er al heel vroeg een soort beeldvorming van hoe het zou kunnen of hoe het nieuwe product waarmee je aan de slag gaat eruit zou kunnen zien. In het begin van zo'n proces komt er dus vaak een idee naar boven: dit moet het worden? Ik herinner mij in dit kader de opmerkingen van Rietveld ook nog. Vaak werden wij geconfronteerd met problemen en je wist ter plekke de oplossing, maar dat mocht je dan niet roepen van Rietveld. Wij keken dan altijd heel erg ingewikkeld en gingen naar huis. Het aardige is dat het hebben van dat eerste

beeld, volgens mij heel goed aansluit bij de visie - en de intuïtie gedachte. Wat intuïtie en visie nou precies is en hoe je het moet omschrijven, vind ik wel heel moeilijk, maar wel heel interessant en boeiend. Het is dus niet zo dat je aan het eind van de rit pas een beeld hebt hoe het product er uit moet gaan zien, daar ben je aan het begin van de rit al mee bezig. Vanuit die kennis, die je op een algemene manier naar binnen zuigt ga je door en probeer je op een gegeven moment zo'n proces te structureren. Dat is wat ik bij mij zelf herken als een vorm van ontwerpproces, waarin ik mij goed kan vinden.

Ik denk dat bij het nemen van beslissingen intuïtie wel een rol speelt. Het is alleen niet makkelijk om dit duidelijk aan te wijzen, omdat het een heel lastig proces is. Intuïtie heeft voor mij iets te maken heeft met een talent voor een bepaalde tak van sport. Ik denk dat het heel lastig is om een wiskundige te vragen of hij op korte termijn een aantal talen zou willen leren. Ik denk dat wij dat niet moeten doen. Ik denk dat het een van de problemen zou kunnen zijn van een opleiding als de onze, dat wij misschien toch hier ook verschillende studenten hebben die beter iets anders zouden kunnen doen met hun talenten. Misschien moeten wij daarin duidelijker zijn aan het begin van de studie. Het heeft ook iets te maken met ruimtelijk inzicht, talent, maar ook met affiniteit tot productontwikkeling, tot producten. Je moet van producten houden wil je er op een gegeven moment ook mee bezig kunnen zijn.

“Je zou kunnen zeggen dat de methodologie in het ontwerpproces de rode draad vormt, maar zonder intuïtie zou het een loos traject zijn.”

Mijn affiniteit zit vooral in een stukje techniek, in de manier waarop je dingen aan elkaar knoopt. Ik ben uiteindelijk dus meer een rationele ontwerper, maar toch kijk ik iedere keer kijk weer met vreugde naar mijn Ahrend-stoelen want wat knap dat die man dat kan. Die tak van sport, ik wil niet zeggen dat die niet aan mij is besteed, maar daar heb ik te weinig talent voor in huis. Zo simpel is het. Dat zou mij niet goed afgaan. Dus je zoekt natuurlijk automatisch op een gegeven moment als ontwerper naar producten waar je voor je gevoel wel goed mee uit de voeten kunt. Zo zijn er natuurlijk ontwerpers die zich meer aangetrokken voelen tot producten waar dit soort aspecten meer aan de orden komt. Ik denk dat het daar dus uiteindelijk ook veel te

05

maken heeft met de kleur van het beestje. Hoe zit je z'n beetje in elkaar, wat vind je leuk en wat minder leuk.

Of je nou praat over een stoel, dus een modieus voorbeeld, waar intuïtie en gevoel naar mijn mening een belangrijke rol spelen of dat je praat over een stuk gereedschap, zonder intuïtie en zonder een beeld van mogelijkheden kom je nergens. Dat komt eigenlijk omdat in het hele ideeënontwikkelingsproces van z'n product duizenden goede oplossingen zijn. Er is niet een goede weg naar Rome maar duizenden en het gaat erom later in die wirwar van mogelijkheden op een gegeven moment een keuze te doen, die uiteindelijk leidt tot een product dat een zeker samenhang heeft en dat er ook nog aardig uitziet. Dat kan eigenlijk alleen maar als je in het begin al een basaal idee hebt hoe dat zou kunnen. Zonder dat basale niveau, zonder dat idee van het perfecte, harmonieuze, uitgebalanceerde product, komt er niets uit. Je kunt dan eigenlijk het proces helemaal niet aansturen. Je kunt dit proces alleen maar sturen als er ergens in je achterhoofd al een soort beeld ontstaat van wat het moet zijn, die kant moeten wij op. De methodologie speelt natuurlijk ook een belangrijke rol, maar je zou kunnen zeggen dat de methodologie in het ontwerpproces de rode draad vormt, maar zonder intuïtie zou het een loos traject zijn. Wanneer die activiteiten niet aangestuurd worden door een basale activiteit, dan is alles goed - en dus niet goed. Dat is de kern van het probleem.

“Mijn uitgangspunten zijn eigenlijk nooit veranderd.”

Mijn uitgangspunten als ontwerper zijn eigenlijk nooit veranderd. Dat is misschien achteraf gezien sneu, maar ze zijn nou eenmaal altijd hetzelfde gebleven. Ik denk dat het veranderen van je uitgangspunten vooral komt door de manier waarop je zelf in elkaar steekt. Ik kan me voorstellen dat het aan de ene kant wordt ingegeven door je professionele belangstelling voor het vak, maar aan de andere kant heeft het ook te maken met je eigen manier van met de dingen omgaan. Ik kan me voorstellen dat wanneer je wat makkelijker en optimistischer met de wereld om je heen omgaat, dat het dan wat makkelijker is om op een gegeven moment ook te anticiperen op krachten en veranderingen die op je afkomen. Er zullen zich misschien ook wat makkelijker

veranderingen voordoen wanneer je die ook duidelijk kunt aanwijzen. Dat is bij mij, als ik het achteraf bekijk, niet echt het geval geweest. Ik heb wel altijd sterk ervaren dat je als ontwerper in de technische hoek meer aan je eigen ontwikkeling toekomt. Daar is meer ruimte en meer begrip voor datgene wij voorstaan, omdat de je niet zo onder druk staat van de commercialiteit van het product.

Wim Groeneboom is geboren in 1940 in Probolinggo, Oost-Java. Van 1957 tot 1961 volgt hij zijn opleiding aan de Rietveldacademie, bij de afdeling Industrieel Ontwerpen. Tussen 1965 en 1970 werkt hij als stafontwerper en projectcoördinator bij het Philips Industrial Design Centre in Eindhoven. Vanaf 1970 tot aan het einde van zijn loopbaan heeft hij gewerkt bij de Faculteit van het Industrieel Ontwerpen van de TU Delft, waar hij naast het docentschap tevens diverse bestuursfuncties heeft vervuld. Vanaf 1972 werkte hij tevens als freelance ontwerper. In deze hoedanigheid heeft hij o.a. meegewerkt aan het ontwerp van de Amsterdamse metro, de Haagse metro, de Rotterdamse metro in samenwerking met de firma Talbot en het Haringvlietsluizen complex.

Theo Groothuizen





“Ik ben erg geneigd om te zeggen dat ertussen de abstracte weergave van het ontwerpproces en de praktische weergave geen enkele relatie bestaat.”

Het ontwerpproces begint op een bepaald punt, vanuit dat punt moet je vrij snel heel veel aan gegevens verzamelen, gedachten verzamelen en keuzes maken. Je moet al vrij snel richtingen of wegen gaan kiezen. Uiteindelijk is het zo dat daar aanvankelijk een of twee richtingen uitgekozen worden waar je mee verder wilt, het proces convergeert dan dus weer. In grote lijnen is dat voor mij het proces. Als je het proces gaat verfijnen, zitten er nog allerlei *loops* in. De wirwar is in het begin erg groot, terwijl wanneer je verder komt die wirwar natuurlijk niet meer aanwezig zou mogen zijn. Wat ik wel gemerkt heb is dat hoe eerder in die beginfase een foute beslissing genomen wordt, hoe langer deze weg wordt en hoe groter de chaos wordt. Het kan natuurlijk best zo zijn dat je tussendoor nog een keer een stukje terug gaat en van daaruit het proces weer oppakt. Ik denk dat het ontwerpproces globaal zo werkt. Het proces zoals ik het nu beschrijf komt volgens mij niet echt overeen met wat men in de theorie beschrijft, maar ik ben erg geneigd om te zeggen dat ertussen de abstracte weergave van het ontwerpproces en de praktische weergave geen enkele relatie bestaat.

Bij de eerste gesprekken probeer ik altijd heel intuïtief te reageren op de vaak schijnbare probleemstelling die op tafel wordt gelegd, vooral om de grenzen van je bewegingsruimte te kunnen bepalen. Daarna volgt meestal een fase van het maken van een plan, het maken van een offerte etc. Er ontstaat niet zomaar een idee. In eerste instantie is het zo dat je naar aanleiding van dat eerste gesprek probeert om dingen in kaart te brengen. We proberen dan globaal te beschrijven wat de behoefte is van zo'n klant en wat een mogelijk advies, ontwerp, of wat dan ook voor verandering te weeg brengt voor die ondernemer. Wij geven in zo'n gesprek aan dat wij hen goed beluisterd hebben en dat wij denken te begrijpen wat de vraag is. We geven ook aan dat als wij het zouden mogen bepalen dat wij het dan zo en zo zouden aanpakken om die en die redenen. Ik probeer klanten in eerste instantie vooral te overtuigen wanneer er voor een bepaalde aanpak gekozen wordt, dat er dan eerst een visie ontwikkeld moet worden waar consensus over moet worden bereikt. Het is vaak wel heel moeilijk om te achterhalen wat de werkelijke wens en de vraag is van je opdrachtgever. Deze vragen

en wensen van de opdrachtgever bepalen in grote mate waar je vrijheidsgraden zitten, of waar niet. In het begin probeer je juist een beetje wild om je heen te slaan en een zo groot mogelijke vrijheid te suggereren, maar direct daarna ga je inperken. Je moet wel inperken, want er zijn zoveel zaken waar je rekening mee moet houden. Het begint al direct met een programma van eisen, vervolgens moet je bijvoorbeeld je aansprakelijkheid begrenzen of moet je het project binnen een redelijke kostengrens zien te behouden of moet je gaan inperken omdat je de kennis misschien niet hebt. Dus je bent al snel in het proces bezig om grenzen te stellen en je vrijheid te beperken.

“Alhoewel je dus altijd met een programma van eisen wordt geconfronteerd, is het gekke dat mijn ervaring is dat er bijna nooit sprake is van een echt heldere vraag is, laat staan een programma van eisen.”

Alhoewel je dus altijd met een programma van eisen wordt geconfronteerd, is het gekke dat mijn ervaring is dat er bijna nooit sprake is van een echt heldere vraag is, laat staan een programma van eisen. Wij hebben eigenlijk nooit een echt programma van eisen aan het begin van een opdracht. Het beperkt zich meestal tot een vraag die ze hebben of een probleem waar ze mee zitten. Ik heb het geloof ik in twaalf jaar twee keer meegemaakt dat iemand met een programma van eisen aan kwam. De rest is meer in trend van: wij hebben een idee en daar willen we wat mee of wij maken nu dit, maar we willen iets anders gaan doen of wij willen die kant op, wat vindt u daar nu van. Het eerste plan is meestal iets van wij denken dat wij die kant op gaan, dat wij zoveel ruimte nodig hebben om een concept neer te zetten, wat ook werkelijk een nieuw concept is en wat zoden aan de dijk zet. Als het zoden aan de dijk zet dan betekent dat, dat het een betekenisvolle stap is. Als het geen betekenisvolle stap is dan benutten wij onze mogelijkheden en onze vrijheden niet voldoende. Het moet een betekenisvolle stap zijn die een significante verandering is ten opzichte van wat er nu aan de hand is. Het moet een significante verandering zijn omdat de vraag veelal uit het verleden komt en gebaseerd is op gegevens uit het verleden en dat kostbare veranderingsproces heeft pas zin als je het richt op drie jaar en verder. Dus zoals mijn collega dat ooit eens uitgedrukt heeft:” Eigenlijk proberen wij als ontwerpers een brug naar de toekomst te bouwen” en dat is een erg mooie beschrijving van wat wij proberen te doen.

Natuurlijk hebben wij in het begin ook wel eens een duidelijker idee, maar dat vertellen wij dan nog niet. Je legt niet meteen al je kaarten op tafel, zo werkt dat nou eenmaal. Een idee wat ontstaat in zo'n eerste gesprek, is afhankelijk van de kennis die je in huis hebt hoe je met de informatie in zo'n gesprek omgaat. Bij zo'n idee wat dan ontstaat denk ik wel eens van: "nou heb ik het". Ik heb dat gevoel meestal niet zo sterk. Ik ben niet zo snel overtuigd van de juiste oplossing, maar er zijn een aantal mensen bij ons bureau die dat heel sterk hebben. Zij zijn dan een paar dagen aan de slag geweest en denken dan ineens: "ja, die is het, die gaat het worden". Bij mij ligt dat meer in een gevoel van balans

Ik vind het eigenlijk zo verbazingwekkend dat bij het ontwerpen het ontstaan van ideeën vaak zo gaat. Als je naar schetsen kijkt van een ontwerp, dan komt er op een gegeven moment gewoon iets waarvan je zegt 'ja, dat is het'. Het is heel gek, het is een soort vertrouwen wat ik dan in die schets heb. Het lijkt net of het bij mij past of dat er een juiste balans in zit. Het kan dan een technisch oppervlak zijn, maar het kan ook gewoon een vormgevingszaak zijn. Het gekke is wel dat het heel lastig is om uit te leggen wanneer je tevreden bent over een idee of over een product, want het is meer een gevoel. Wanneer ik niet tevreden ben dan kan ik dat weer makkelijker uitleggen. Op het ogenblik is het zo dat een idee bij ons vrij vroeg komt. Dus een groot deel van de inspanning wordt besteed aan het uitwerken van het al vrij vroeg ontstane idee, of anders gezegd het kern idee of het concept. Wij ontwikkelen overigens nooit meerdere concepten, altijd één. Als ik mijn werk goed doe, dan is er een beste oplossing, en die presenteer ik. Niet in de trend van: "hier heeft u tien oplossingen en kiest u er maar één", dat gaat niet. Bij verpakkingen kan dat nog wel, maar bij producten waar wij ons mee bezig houden niet. Dat daar later wel weer tegenaan geschopt wordt en dingen aan veranderd worden of dat het niet geaccepteerd kan worden, dat is dan de consequentie. Maar in ieder geval is het grootste gedeelte van het werk het uitwerken van een concept wat vroeg ontstaat naar een productvoorstel wat je kunt communiceren.

Bij het ontwikkelen van een idee naar een product is het vormen van een concept een noodzakelijke schakel. Een concept is een soort beeld wat ontstaat. Het product heeft

inhoud en betekenis gekregen, we weten wat het onderscheid in karakter zou zijn t.o.v. het bestaand product, maar het is nog niet ingevuld. Als je het gaat invullen moet je een geweldig gevecht aan gaan om dat beeld vast te houden, terwijl je allerlei problemen tegenkomt. Dan wil je coûte-que-coûte niet afwijken van dat oorspronkelijke beeld. Natuurlijk wijk je wel eens af van een beeld wat je had, want soms kom je er achter dat bepaalde ideeën flauwekul zijn of dat het gewoon niet gaat. Maar er ontstaat iets in het begin wat je wilt vasthouden, en dat is een soort intuïtie. Daar kun je ook dagen mee rondlopen en dan hang je ertegen aan, tegen dat beeld. Op een gegeven moment is het vaak zo, heel banaal, dat als je in de auto zit of op het toilet zit of dat je in één keer denkt: “ja, nou heb ik het” of “Nou weet ik hoe we het moeten doen”. Er zijn ontwerpers die veel beter in staat zijn om de snaar op dat gebied te raken dan anderen. Ik ben zelf niet zo’n sensitieve vormgever, helemaal niet. Er zijn mensen op de zaak die dat veel en veel beter kunnen. Ik kan het wel heel goed beoordelen, maar ik krijg het niet uit mijn handen. Maar het is wel verschrikkelijk noodzakelijk. Als het idee er eenmaal is, dan zou je de oplossing vloeiend met een potlood moeten kunnen opschrijven of kunnen tekenen. Zoals je architecten dat soms in filmpjes wel eens ziet doen. Maar in de praktijk blijkt dat er misschien maar een paar mensen zijn die dat kunnen. Er zijn er maar heel weinig die de gave hebben om zó snel te schakelen dat ze dat zo in één keer opschrijven. Ik ken wel mensen die dat denkproces heel goed kunnen visualiseren en daar prachtige tekeningen van kunnen maken.

Op een gegeven moment kom je op het punt terecht dat je jouw ideeën voorlegt aan de klant. Als deze dan geaccepteerd worden, dan ontstaat er rust. Er moet nog wel heel veel gebeuren, maar inhoudelijk ontstaat er rust. Zo voel je dat ook. Als wij iets gepresenteerd hebben en de klant wil daar mee verder gaan, dan betekent dat, dat we in staat zijn geweest om onze visie en onze gedachten te visualiseren en over te brengen. Dat vind ik de grootste opgave voor de ontwerper, de rest is vakmanschap. Als je niet in staat bent je visie over te brengen op die opdrachtgever, dan wordt het niets. Na die acceptatiefase van de klant ontstaat er zoiets van ‘jongens, we hebben het erg goed gedaan’, maar dan moet er dus nog van alles aan gebeuren. Dan moet het nog helemaal uit ontwikkeld worden. Het uitwerken is dan min of meer de consequentie van die acceptatie. Het kan wel eens zo zijn dat je tegenvallers krijgt, maar dat is dan

meestal in technologische zin of wat betreft de kostprijs. Het gebeurt zelden of nooit dat er niets van je plannen wordt geaccepteerd, dat gebeurt eigenlijk nooit.

Waar het eigenlijk allemaal op neer komt is dat je een product ontwerpt, dat een bepaalde balans in zich heeft. Het leuke is dat ik vorig jaar naar een lezing ben geweest, waar die balans in een product centraal stond. Het was een lezing die ging over de invloed van het Zenboeddhisme op het ontwerpen. Hier kwam ook duidelijk naar voren dat materiaal keuzes, kleur keuzes en vooral het bewerken van die kleuren en oppervlakken, allemaal te maken hebben met het realiseren van balans. Het was echt een zeer indrukwekkende lezing.

“Ik merk wel dat ik door de jaren heen bij de benadering van klanten en bij het ontwerpen meer vanuit mijn gevoel ben gaan werken. Misschien zelfs ook wel vanuit een bepaalde levensbeschouwing.”

Mijn manier van ontwerpen is door de jaren heen zeer sterk veranderd. Aanvankelijk, zeg maar 12 jaar geleden, was ik heel erg productgericht en heel erg oplossingsgericht. Nu is het veel meer gericht op het nemen van een belangrijke stap. Nu vragen we ons meer af wat de betekenis en de consequentie is van wat we doen. Twaalf jaar geleden nam ik gewoon aan dat we een goede oplossing moesten proberen te vinden voor het product zelf. Dit was dus een heel erg productgerichte benadering. We concentreerden ons heel erg op een goede technische oplossing, op een goede materiaalkeuze en op het feit dat het product goed werd vormgegeven. Dat is nu iets dat we gewoon voor lief nemen. Het is nu meer zo, dat een gevoel voor verantwoordelijkheid over wat we doen en wat we niet doen met de dag belangrijker wordt. Een product ontwerpen wat we niet verantwoord vinden, dat doen we dus gewoon niet meer. Een vaas ontwerpen dat doen we niet meer, omdat we vinden dat die er genoeg zijn en dat er te weinig substantieels gebeurt. Ik vind dat je zeker van meerdere ontwerpers in Nederland, niet alleen in Nederland maar ook wereldwijd, een bepaalde verantwoordelijkheid mag verwachten, want in principe staan ze aan de wieg van nieuwe producten. Het is hun rol, of in ieder geval een deel van hun rol, om opdrachtgevers te waarschuwen voor foute beslissingen. Net zo goed als wij vinden dat het tot de normale bagage van een ontwerper behoort dat hij een opdrachtgever waarschuwt tegen het gebruik van

milieubelastende materialen en daar kijkt dan ook niemand raar van op. Dus als je dat consequent doorvoert denk ik dat je als ontwerper ook iemand mag waarschuwen als hij een belachelijk product op de markt wil brengen.

Wat dat betreft zie ik hier ook wel een parallel met een ontwikkeling van mijzelf. Ik bedoel het is ook geen schijn of een stuk theater wat je opvoert. Ik denk dat de relatie tussen wat de persoon is en wat hij in het ontwerpvlak presteert geweldig sterk is. Het zou best wel eens een interessante vraag zijn, om dat eens te analyseren bij een aantal ontwerpers. Om te kijken of je in the blind, ontwerpen zou kunnen toewijzen aan een bepaalde ontwerper omdat het ontwerp bepaalde kenmerken heeft, of juist niet. Ik heb het zelf in ieder geval wel dat ik mijzelf heel sterk herken in bepaalde ontwerpen. De kernboodschap van dit verhaal is eigenlijk dat op dit moment de consequentie van wat een ontwerper doet een steeds belangrijkere vraag wordt. Dit geldt zowel naar het gebruik toe als naar het milieu toe als naar de maatschappij toe. Als je op één of andere manier een bijdrage kunt leveren om het leven van mensen beter in te richten, dan is dat toch geweldig. Ik denk wel dat je dan als ontwerper liefde voor je vak moet hebben en een soort liefde voor de gebruiker van jou producten. Dat geeft voldoening, dat is echt de moeite waard.

Ik merk wel dat ik door de jaren heen bij de benadering van klanten en bij het ontwerpen meer vanuit mijn gevoel ben gaan werken. Misschien zelfs ook wel vanuit een bepaalde levensbeschouwing. Dit is natuurlijk een beetje een beladen woord, maar het geeft wel aan wat ik er mee bedoel. Het heeft te maken met een bepaalde ontwikkeling die je als persoon doormaakt, die je houding ten aanzien van de maatschappij verandert. Die veranderende houding wordt ook enigszins gestuurd door mijn actieve rol in het beroepsveld, waar ik zowel nationaal als internationaal actief in bezig ben. Mijn veranderende houding wordt met name gevoed door het feit dat ik de grote discussies in ons vakgebied vrij nauwkeurig volg. Op het moment is de veranderende rol van ontwerpers één van de belangrijke punten waar veel over wordt gediscussieerd. Een ander punt waar men in het beroepsveld veel mee bezig is, is natuurlijk de problematiek van het milieu, maar ook de kwaliteit van het leven in zijn algemeenheid. Binnen ons bureau houden wij ons daar ook mee bezig. Wij vinden

eigenlijk dat je geen producten meer mag ontwikkelen, of daar een bijdrage aan zou moeten leveren, als het niet op de één of andere manier bijdraagt aan de kwaliteitsverbetering van het leven. Dat is een duidelijke statement die we proberen uit te dragen. Je maakt het jezelf er op deze manier niet makkelijker op, maar het levert wel een bepaalde bevrediging op. Misschien is dat wel de bevrediging die je zoekt in je werk.

Wat die zelfverwezenlijking betreft zie ik wel een relatie met mijn ontwikkeling die ik de laatste jaren heb doorgemaakt. Ik merk, en dat geldt niet alleen voor mij maar dat geldt ook voor Marcel, dat wij een onvoorstelbare versnelling in onze eigen ontwikkeling hebben doorgemaakt de laatste vier, vijf jaar. Het is eigenlijk een soort bewustwordingsproces geweest, dat voortgekomen is uit een aantal duidelijk uitgesproken keuzes die we hebben gedaan. Op zichzelf heeft dit bewustwordingsproces een heel comfortabel gevoel gecreëerd. Dat wil niet zeggen dat het een makkelijk proces is geweest, maar het heeft wel een prettig gevoel opgeleverd. Misschien moet ik nog verder gaan in dat bewustwordingsproces? Eigenlijk blijkt dat al uit mijn eerder genoemde wens dat ik nog verder wil gaan met die ontwikkeling van mijzelf. Ik zou alleen niet zo snel weten of ik nou door deze ontwikkeling uiteindelijk zal leiden tot het ontwikkelen van het perfecte product. Misschien is het gevolg van deze ontwikkeling juist wel dat het perfecte product voor mij geen product is, maar dat ik mij op een hele andere manier met producten ga bezig houden.

Als je heel veel kennis hebt op een gebied, is dat wel comfortabel maar het is ook beperkend. Ik merk dit bijvoorbeeld bij het ontwerpen van telefooncellen. Ik weet nu zoveel van telefooncellen af dat een telefooncel ontwerpen steeds moeilijker voor me wordt. Want als je je eerste stuk werk goed hebt gedaan, dan zit er natuurlijk al veel in van de optimale oplossing of de optimale keuze of de keuze die het best bij mij past. Ik zou wel iemand anders heel goed kunnen aansturen om dat te doen, maar het wordt voor mij steeds lastiger. Naarmate je meer kennis krijgt en een opdrachtgever weet dat, dan wordt de vraag ook anders geformuleerd. Die interactie en die groei, zit er zeker in. Dus enerzijds heb je de beperking van teveel weten en dan is eigenlijk het beste advies, neem maar eens een andere ontwerper, haal maar eens wat vers bloed binnen. Anderzijds is het zo dat door opgebouwde kennis en ervaring, mits je de vraag

maar anders formuleert en de ruimte en vrijheid biedt om die vraag anders in te vullen, de kans voor nieuwe ontwikkeling en echte onderscheidende ontwikkelingen veel groter wordt. Ik denk dat het ook zo is dat naarmate je over meer kennis beschikt, je in principe in staat zou moeten zijn een stapje hoger te maken. Dat stapje hoger komt dan van dieper of in ieder geval, de combinaties worden moeilijker. Misschien kan ik dit vergelijken met schaken: bij het eerste partijtje schaken verbaast het me altijd hoeveel beginners lekker makkelijk wegspelen en het partijtje winnen. Het bekende beginnergeluk, waarbij de persoon niet geremd wordt door teveel kennis. Naar mate je meer van schaken af weet, wordt het schaakspel niet eenvoudiger of moeilijker, nee, je bent alleen in staat om veel meer combinaties te maken. Zo gaat het ook wanneer je bij product een stapje hoger maakt. Bij zo'n product zijn gewoon hele andere combinaties gemaakt die je niet kunt maken op het moment dat je al die informatie niet hebt van de randgebieden. Ik denk dat dat een rol speelt.

“Het komt er uiteindelijk op neer dat het als ontwerper wel veel inspanning kost je eigen vrijheden te creëren en om telkens weer fris naar een probleem te kijken.”

Het is dus belangrijk om als ontwerper je vrijheden te creëren. Als je voldoende voorop kunt blijven lopen met je informatie en je kennis, dan creëer je daarmee vrijheid. Jij bent degene die de richting kiest. Dat je daarna een probleem krijgt om die richting en die keuze ook uit te leggen aan je opdrachtgever, dat is even punt twee. Het komt ook heel vaak voor dat je zelf je probleem beschrijft. Dan doet de opdrachtgever het niet, maar dan doe jij het voor die opdrachtgever. Je probeert dan met die voorsprong ook inderdaad de stap te zetten, en het is dan echt jouw stap, waarvan je denkt dat dat de beste stap is voor die opdrachtgever. Het geeft een geweldig gevoel als die opdrachtgever ook met jou meegaat in diezelfde richting. Ik denk dat dat onder vrijheid wordt verstaan in het ontwerpen. Je wordt ook vaak uitgenodigd op je ervaring of ze kennen je ergens van. Op deze manier kan je dus je eigen vrijheden creëren. Het is belangrijk om te beseffen dat het verder op in het proces alleen maar nauwer en nauwer wordt. De vrijheden worden naar mate het proces vordert steeds kleiner, dus als je ze wilt benutten dan moet dat in begin zijn. Eigenlijk praten we hier

over een spreekwoordelijke vrijheid, omdat wanneer een ontwerper zijn vak goed verstaat hij alle beperkingen zo goed mogelijk op een rij zet, waarmee hij dan vervolgens zijn eigen vrijheid beperkt. Het is wel een hele interessante uitdaging om binnen deze minimale vrijheid er toch zoveel mogelijk uit te halen. Met name in het gebied waarin Landmark bezig is, waarin ik bezig ben, zijn er een heleboel opdrachten waarbij een grote ontwerpvrijheid aanwezig is. In feite moeten wij dan alle beperkingen kennen om de maat van de vrijheid te kunnen bepalen. Als je dat niet kunt, dan ga je zwemmen en dan is de kans van slagen, naar mijn overtuiging kleiner.

Het komt er uiteindelijk op neer dat het als ontwerper wel veel inspanning kost je eigen vrijheden te creëren en om telkens weer fris naar een probleem te kijken. Vaak komt het er op neer dat het een vernieuwing of een variatie wordt. Met een variatie bedoel ik 'een variatie op een thema'. Er zijn er maar heel weinig die zich Bach kunnen noemen, die daar iets geweldigs van weten te maken. Wat ik van Bach namelijk absoluut verbazingwekkend vind, is dat hij met name op dezelfde thema's hele andere soorten muziek kan maken. Veel mensen zeggen dat het een aantal punten zijn die steeds maar weer worden herhaald. Maar zo kun je ook tegen de natuur aan kijken. Ik bedoel elk blad is groen, heel plat uitgedrukt. Maar toch weet de natuur met elk blad die hetzelfde groen lijkt een geweldige variatie aan te brengen of eigenlijk een orde te scheppen door een chaos die daar achterligt.

"Iemand die een prestatie levert wat eindigt in een product, wat die met eigen handen heeft gemaakt, dat geeft zoveel voldoening en dat vind ik geweldig."

Wat mij als ontwerper werkelijk drijft is toch de behoefte om zelf de zaak te kunnen sturen. Dat heeft denk ik te maken met het feit dat ontwerpers vaak van mening zijn dat ze altijd een stapje voorop moeten lopen. Dan moet nou eenmaal in ons vakgebied. Dat voorop willen lopen maakt dat het lastig is om je in de rij aan te sluiten. Om een stapje voorop te kunnen lopen, moet je de mogelijkheden hebben om te kunnen sturen of een richting te kunnen wijzen. Je moet andere mensen op sleeptouw kunnen nemen om iets te kunnen bereiken. Dat is dus de praktische kant. Wat mij aan de

andere kant drijft is het feit dat ik elke keer wanneer ik bijvoorbeeld een telefooncel op straat zie staan dat ik dan denk: “Dat hebben we toch maar mooi geflikt”. Hetzelfde gevoel wat een architect ook heeft. Een gebouw is toch ook iets waar je jaren van kunt genieten, het is een zichtbare prestatie. Er zijn maar weinigen die een zichtbare prestatie leveren. Iemand die een prestatie levert wat eindigt in een product, wat die met eigen handen heeft gemaakt, dat geeft zoveel voldoening en dat vind ik geweldig. Dat is het belangrijkste wat mij drijft. Enerzijds die stap vooruit zetten en aan de andere kant het gewoon realiseren.

Wanneer je het hebt over de drijfveren van de ontwerper, dan kom je ook heel dicht bij de levensbeschouwing van de ontwerper. Deze relatie kwam heel mooi naar voren in de lezing van een Chinese hoogleraar die een geweldig nadruk legde op de betekenis van het heruitvinden van religie in het algemeen, maar ook in relatie met het ontwerpvak en in de ontwikkeling van visies en de ontwikkeling van een mensbeeld en dat soort zaken. Meer dan alleen vanuit de levensbeschouwende zin, maar ook vanuit de waarde die religie in zijn algemeenheid heeft. Hij beweerde ook dat de gebreken van het westerse ontwerpen onder andere te wijten waren aan het feit dat het ontbreekt aan levensbeschouwing. Een interessante opinie. Ik kan dat natuurlijk niet staven, maar ik denk dat ik wel weet wat hij bedoeld. Als je het over die levensbeschouwing hebt, dan ga je een stap verder dan alleen maar een mooi product willen ontwerpen. Dat is dat gevoel voor verantwoordelijkheid waar ik het eerder over had. Dat wordt voor ons een soort levensbeschouwing. Niet in de traditionele vorm van een religie, geloof in een god of in het hiernamaals en dat soort dingen. Maar wel in het geloven in een bijdrage aan het menselijk bestaan. Of aan de betekenis van het leven of van de mensheid. Dat is ook een vorm van religie, als je het letterlijk neemt, het geloven in.

Theo Groothuizen is in 1949 geboren in Alkmaar. Hij studeerde aanvankelijk bouwkunde maar stapte over naar industrieel ontwerpen en studeerde na vier jaar in 1978 af aan de faculteit Industrieel Ontwerpen van de TU Delft op het ontwerp van een nieuwe openbare telefooncel. Na zijn

afstuderen werkte hij zes jaar bij PTT Telecommunicatie, eerst als adviseur arbeidsomstandigheden in Groningen en later als adviseur productontwikkeling bij Commerciële Zaken in Den Haag. Daarna besloot hij zijn loopbaan als zelfstandig ontwerper voort te zetten. Na enkele jaren bij Concepts in Amsterdam te hebben gewerkt heeft hij, samen met een viertal andere ervaren ontwerpers, Landmark Design in Rotterdam opgericht.

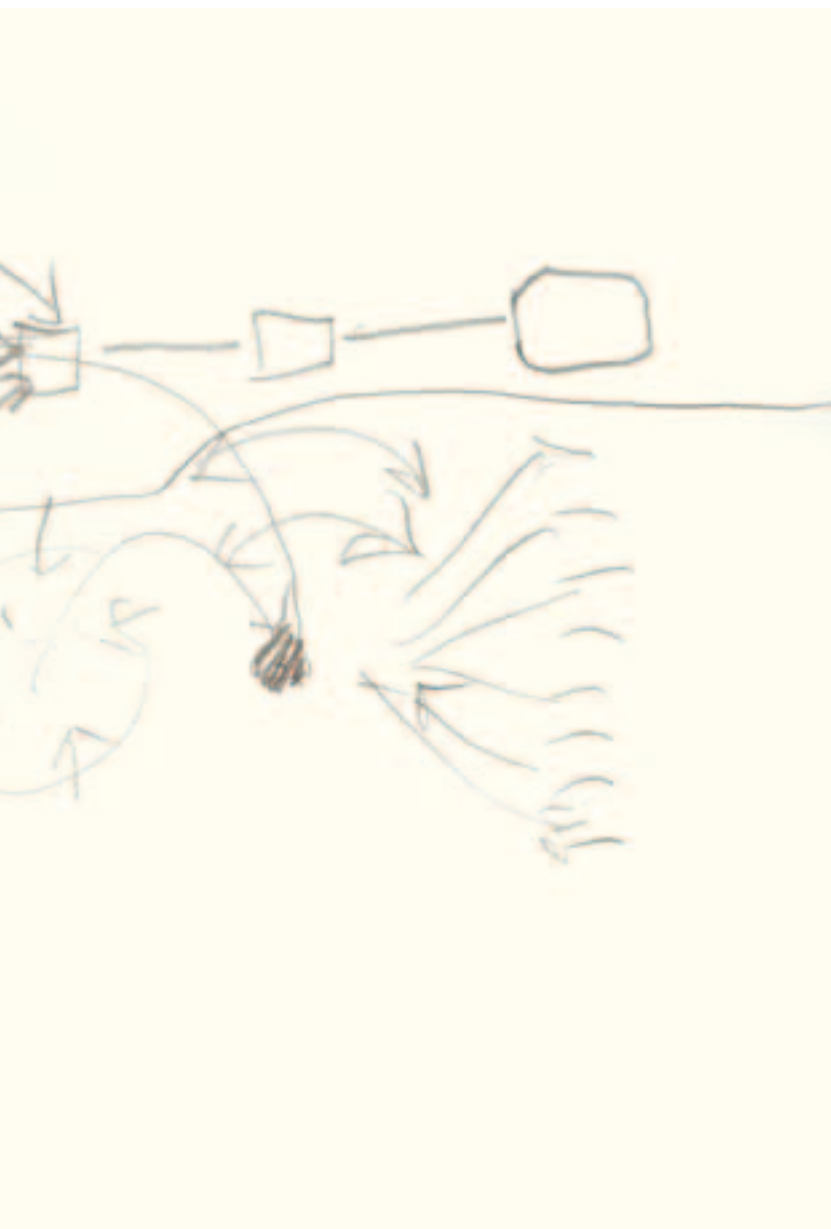
Vanaf 1996 is hij enig eigenaar en directeur van Landmark en heeft hij in 1998 tevens Landmark Zwitserland opgericht. Als ontwerper heeft hij vooral naam gemaakt met producten voor openbaar gebruik en ergonomisch-sociaal georiënteerd ontwerpen. In 1995 zijn Marcel Vroom en Theo Groothuizen voor hun werk onderscheiden met de Kho Liang le erkenning.

Gedurende de professionele loopbaan van Theo Groothuizen is hij altijd zeer actief geweest in het ontwerp-beroepsveld, zowel nationaal als internationaal. Zo was hij bestuurslid en vice voorzitter van de KIO, de Kring Industrieel Ontwerpers en jarenlang bestuurslid van BNO, de Beroeps Organisatie Nederlandse Ontwerpers, waarvan hij tevens erelid is. Daarnaast is hij als convenor actief geweest voor BEDA, the Bureau of European Design Associations, en medeorganisator van het eerste design congres voor de Europese Commissie. Tevens was hij actief als adviseur voor de Foundation Design for the World en voor de EIDD, het European Institute for Design and Disability. Op wereld niveau is hij jarenlang als Nederlands vertegenwoordiger verbonden geweest aan ICSID, the International Council of Societies of Industrial Design Industrial Design waarvan hij vier jaar executive boardmember was en nu nog regional advisor. Hij heeft les gegeven aan de AIVE, de Academie voor Industriële Vormgeving, aan het EDC, het European Design Center in Eindhoven aan de faculteit Industrieel Ontwerpen aan de TUDelft. Ook is hij lid van de Research Advisory Board en de benoemingscommissie van deze faculteit

geweest en functioneerde hij korte tijd als rijksgecommitteerde. Momenteel is hij als full time professor verbonden aan het Department Industrial Design van KAIST, the Korea Advanced Institute of Science and Technology in Zuid Korea.

Frans de la Haye





“De basis voor het ontwerpen ligt voor mij altijd tegen de randen van de huidige beeldvorming van een product of van een heersende opvatting, daar liggen de interessante uitdagingen.”

De basis voor het ontwerpen ligt voor mij altijd tegen de randen van de huidige beeldvorming van een product of van een heersende opvatting, daar liggen de interessante uitdagingen. Dat betekent dus dat ik in beginsel bezig ben om de huidige kaders op te rekken of misschien zelfs wel helemaal los te laten. Dan kom je terecht in de fase dat je een hele hoop moet nadenken en moet verzamelen. Uiteindelijk moet je daar een kern uit zien te halen. Als je die kern hebt, dan moet je daar opnieuw weer, op dat moment wellicht iets meer geordend, dingen op af laten komen en moet je een aantal beslissingen nemen. Dan spring je weer uit dat proces en dan ga je weer nadenken en verzamelen om daar dan weer een kern uit te halen en uiteindelijk ga je weer de meer geordende fase in en moet je weer een aantal beslissingen nemen. Deze twee processen kunnen zich een aantal maal afspelen, er gebeurt dus een hele hoop heen en weer gesprong tussen deze twee fasen. Op een gegeven moment kom je dan terecht op iets wat een op heel droog zakelijk ontwerpproces lijkt, en dat is het bekende ontwerpproces. De eerste processen vormen laten wij zeggen de skill van de ontwerper; het gedeelte waarin de ontwerper zich kan onderscheiden. Het laatste gedeelte is het standaard ontwerpproces. De eerste processen zijn van essentieel belang, maar als het niet op dat laatste gedeelte rust, dan is het waardeloos en kunnen er gebeuren gekke dingen gebeuren.

Ik vind het zelf dus altijd het interessantste om bij of voorbij de randen bezig te zijn. Binnen die randen ben je veilig, en kun je altijd als de regeltjes volgt tot een betrouwbaar resultaat komen. Ik heb zelf altijd alles wat daar vanaf probeert te wijken het leukste gevonden. Ook bij een product is het zo dat het de randen zijn waar je de vorm aan ziet, de randen zijn het interessantste. Het eerst wat je doet is de randen proberen vast te leggen, dan zeg je oké dit is mijn veldje, mijn speelveldje. Als je gaat kijken dan is er altijd eerst die rand en dat is eigenlijk heel grappig. Als je die perceptie analyseert dan zie je dat de randen eerst aan de beurt komen, als een soort van herkenning en dan pas wat ertussenin zit. Als ontwerper ben ik eigenlijk altijd al bezig geweest met die

randen. Dat komt misschien ook omdat ik eigenlijk al met ontwerpen bezig was voordat ik wist wat überhaupt het vak was, dat het iets was waar je vakmatig mee bezig kon zijn. Ik heb ook altijd belangstelling gehad voor vorm, en voor techniek dus voor de vingerwereld, kennelijk meer dan voor de gedachtewereld. Ik vond het ook altijd wel fijn om uiteindelijk iets te kunnen vasthouden, omdat daar voor mij de essentie van het ontwerpen ligt.

Het ter discussie stellen van de kaders is voor mij heel erg naar buiten gericht zijn, waardoor ik in staat ben om andere culturen en andere denkwijzen te kunnen zien en om te zien wat er op groter niveau allemaal gaat gebeuren. Het zoeken van de kern in deze stroom van informatie is meer naar binnen gericht, waarbij je meer probeert te werken vanuit het centrum van jezelf. Dat centrum van jezelf daar ben je mee behept, dat is onontkoombaar. Je moet je steeds goed bedenken, dat dat uiteindelijk bij iedereen zo is. Dat komt niet van onze lieve Heer, maar dat is voor mij het maximale wat ik kan bereiken, dat is het laatste streven. Of je het nu hebt over naar buiten kijken of naar binnen kijken, je moet gewoon je hersens gebruiken.

Het gebruik van je hersens is nou juist iets wat er flink uitgedrukt wordt in je middelbare schoolopleiding. Bij het lesgeven aan de studenten van de academie in Eindhoven probeer ik het dan ook anders aan te pakken. Ik probeer ze eerst in totale paniek te krijgen, totale ontreddering. Niks leuke dingen ontwerpen, eerst maar eens dat soort lastige vragen stellen, wie ben ik, wat wil ik etc. Daar moet het toch allemaal uit komen, uit stelling name en opinies en anders komt er niets. Eigenlijk komt het erop neer dat je goed om je heen leert kijken en ik vind dat er heel weinig echt wordt gekeken. Er zijn maar heel weinig mensen in staat om te kijken, de meeste zitten zo vreselijk in een groep en een denkwijze, vaak al als zij 18 jaar zijn, dat is ongelooflijk. Om dat weer weg te raspen en die vastgeroeste ideeën dicht te gooien, is de enige kans om dat groepsdenken te komen en een eigen mening te vormen. Ik zit niet meer te wachten op mensen die apenkunstjes kunnen. Er zijn allerlei soorten ontwerpers nodig en zo heb je de kans dat je je eigen plek ook vindt. Anders krijg je dood ongelukkige ontwerpers die de belangrijkste periode van hun leven zitten te verknoeien.

“Die enorme stap voorwaarts kun je eigenlijk nooit maken. Ik heb hem nog nooit gezien eigenlijk.”

Ik schrijf ieder jaar voor mijzelf een beleidsplan voor de volgende vijf jaar. Dan kun je ook zoekvelden opbouwen, dingen waar jij van dat denkt dat ze belangrijk lijken te gaan worden. Dat schrijf je op en op het moment dat je het opschrijft aan jezelf, dan herken je het ook het snelst als zich iets voordoet, terwijl het je anders als een schip in de nacht voorbij is gegaan. Volgens mij is het voortuit denken essentieel als je massa producten wilt ontwerpen. Wanneer je heel ver vooruit denkt en ontwerpt, dan denken ze wel vaak: “Die vent is hartstikke gek”. Soms zijn mensen ook nog niet klaar voor iets nieuws. Dan wacht ik gewoon met het naar buiten brengen van het product-idee. Iedereen vindt iets nieuws altijd bedreigend, het is een verandering en mensen houden niet van verandering. Niets is fijner dan zekerheden voor de meeste mensen. In 1983 heb ik bijvoorbeeld een octrooi aangevraagd op een verstelbaar bureau systeem. Nu pas is er een fabriek die deze dingen standaard levert. Dat heb ik nu eindelijk na 12/13 jaar voor elkaar. Zo langzaam gaat het soms, mensen zijn soms vreselijk stom, lui en willen niet nadenken. Ik weet gewoon als ik toen een goed bedrijf erbij had gehad, dat was het allemaal veel sneller en beter gegaan. Hier zie je aan dat het kennelijk ook je rol is om af en toe wat door te drammen, ook al zien mensen dat niet. Omdat ik heel vaak voor uit ontwerp, laat ik een nieuw idee vaak nog even liggen. Ik wacht gewoon tot de gelegenheid er is. Het is heel praktisch allemaal verder, ik laat het liggen totdat ik denk van, nou er is iemand die mee wil doen en die heeft het instrumentarium om het goed te brengen. Er kunnen allerlei redenen zijn om het op te pakken en soms weet ik niet eens waarom ik het eigenlijk doe, dan doe ik het heel impulsief.

Eigenlijk begint alles, dus ook het ontwerpproces bij een korreltje, waar je het mee moet doen. Het begint met lucht en dat is natuurlijk wel fascinerend. Een heel belangrijk moment is dat er iets is als fascinatie. Je moet fascinatie voor iets hebben voor iets waar je mee bezig bent. Als er geen fascinatie is, is er meestal ook geen energie, dan is het meestal een kwestie van moeten, om wat voor reden dan ook. Als er fascinatie in het spel is, speelt niets meer een rol. Tijd en iets moeten is er dan niet.

Maar ik moet ook zeggen, dat in de dagelijkse praktijk naast al deze prachtige verhalen natuurlijk hard gewerkt moet worden. Er moet natuurlijk toch iets klaarkomen dat klopt. Ondanks alle inspanningen komt er vaak wel een product uit, waarvan je zegt: “Dat waren prachtige verhalen, maar wat is nou de enorme stap voorwaarts”?

Die enorme stap voorwaarts kun je eigenlijk nooit maken. Ik heb hem nog nooit gezien eigenlijk. Die stap voorwaarts is gewoon heel moeilijk te maken, omdat als je echt gaat kijken wat producten doen met hun omgeving dan komen daar hele complexe en interessante dingen uit. Deze aspecten spelen ook allemaal een rol in datgene wat je wilt bereiken met zo'n product. Dus dat wat je wilt bereiken is niet alleen maar 'ik ontwerp een stoel en daar moet iemand op zitten'. Er zit nog een hele wolk omheen die ook een rol speelt. Juist het niet gebruiken, wat er dan aan de hand is, dat vindt ik veel interessanter dan wat er bij het gebruiken aan de hand is. Ik neem aan dat het product bij het gebruik moet deugen, maar dan hou je nog een heel stuk over waar je wat mee moet doen. Daarmee wordt het dus interessanter en complexer. Uiteindelijk probeer je een balans te vinden tussen al die factoren die een rol spelen rondom dat ontwerp. Bij mij heeft een goede en harmonische configuratie wel altijd een dissonant die goed gekozen is. Een dissonant vind ik interessanter. Het moet voelbaar zijn in het productontwerp, maar wel in goede verstandhouding met de eindgebruiker.

“Om te blijven groeien is kunnen los laten essentieel.”

Ik ben door de jaren heen niet anders gaan ontwerpen, maar ik ben het anders gaan organiseren. Ik heb nog een paar dingen op mijn lijstje, maar die kosten heel veel geld. Dat geld ben ik nu aan het verzamelen en dan heb ik met niemand wat te maken en zet ik gewoon ergens een bedrijf neer. Op een kleinere schaal doe ik dat eigenlijk al meer dan 15 jaar, maar ik ga daar steeds slimmer mee om. Om te blijven groeien is kunnen los laten essentieel. Als ik een product heb ontworpen, dan heb ik er niets meer mee te maken. Ik heb niet zoiets dat ik er dan met grote tevredenheid naar kijk. Ik kijk juist eerder kritisch, omdat ik inmiddels zoveel met de ontwikkeling van dat product te maken heb gehad. Ik blijf er nooit te lang bij stil staan en zet het eigenlijk al direct achter een glazen ruit. Hierdoor kan ik weer open blijven om naar nieuwe dingen te

kijken. Ik moet wel een beetje oppassen dat ik niet te kritisch word, maar dat doe ik wel als het even kan. Ik kan namelijk heel ontevreden zijn over dingen die anderen grote successen noemen.

Als het goed is ben je na elk proces weer in bepaalde mate veranderd en heb je jezelf weer een stuk verder ontwikkeld. Als je goed met die veranderingen om gaat dan geeft het energie, dat kun je mensen leren, denk ik toch. Als je in de opleidingsfase studenten daarmee confronteert, dan ben je nog op tijd. Naarmate het later in het leven is, wordt het steeds moeilijker om daar nog iets aan te doen. Zolang ze achttien, negentien zijn kan je ze nog net raken, kun je ze nog net helemaal in paniek krijgen. Als ze ouder zijn niet meer, dan hebben ze hun zekerheden opgebouwd, dan kom je er niet meer doorheen en dan heb je ook geen tijd meer om daar nog wat aan te doen.

“Een van de belangrijkste dingen bij ontwerpen is dus om voor alles een tijd vast te stellen.”

Ontwerpen is eigenlijk een heel dynamisch proces. Het is heel veel schakelen, oppakken, loslaten, wegschoppen, weer oppakken, omhoog, omlaag, links, rechts, schuin vooruit, schuin naar achter en dat kun je oefenen. Wat er aan inhoudelijke kwaliteit in je zit dat is niet meer bij te sturen, maar die andere dingen kan je allemaal oefenen. Dat merk ik bij mijzelf en ik werk daar nu ook mee op de academie om die processen ook aan studenten te leren. Als je ziet dat dat bij de studenten toch op een gegeven ogenblik z'n vruchten op levert, dan is dat heel leuk. Het is mooi om te zien dat die lui het zelf leuk vinden, ook al is het wel een zwaar proces. Het is geslaagd wanneer ze twee weken later in totale verbijstering en paniek komen en zeggen dat ze helemaal niets hebben, prima. Maar die paal in het zand moet er wel zijn, want anders komt er ook niets verder, dus het is hun manier om het te ontdekken.

Een van de belangrijkste dingen bij ontwerpen is dus om voor alles een tijd vast te stellen, dat is echt heel belangrijk. Je moet ergens een paal in het zand zetten. Die paal in het zand, dat is de realiteit. Je moet een tijd aan iets stellen, je moet jezelf ergens een bepaalde hoeveelheid tijd voor geven. Als je dat niet doet, als je jezelf niet een

begrenzing oplegt, om iets af te ronden of af te scheiden, dan is het meer van 'count your losses'. Dan krijg je het dichtslib effect, dan komt er in feite geen moer meer uit en heb je alleen nog mensen die doodongelukkig worden. Het aardige van het zetten van een paal is dat hij je ook weer ontlast. Of je het nu wel of niet hebt gehaald, je kan het daarna vergeten en dan kan je weer aan iets nieuws gaan beginnen. Je moet wel gevoel krijgen waar je die paal neer zet, want het blijft jouw eigen tijd. Ik ben er ook van overtuigd dat je creatieve processen kunt plannen en je het ook in tijd kunt indelen.

Ik zeg wel altijd dat als je het in een week niet kunt vinden dan vind je het in die drie jaar daarna ook niet. Of het lukt of niet dat kan je van tevoren inschatten. Als je het probleem beschrijft, dan kan je zeggen hoe lang je er over zal gaan doen, alhoewel je nog helemaal niet weet hoe je het moet doen. Ik weet in ieder geval altijd al snel van dat kost me wel wat meer en dat kost me wat minder, zo kun je toch echt wel plannen. Ik plan dan alleen maar inspanning, want ik plan geen ontspanning. Dat betekent niet dat ik ontspanning niet belangrijk vind, maar ik zie geen verschil tussen inspanning en ontspanning.

“Zelf heb ik ook nog momenten van totale paniek en eerlijk gezegd ben ik er ook op uit om dat te bereiken.”

Het intuïtieve en het rationele proces zitten altijd alle twee in het ontwerpproces, het loopt een beetje gelijk en het is eigenlijk niet uit elkaar te houden. Het gaat heel snel heen en weer allemaal, heel snel. Het is handig als je snel kan schakelen, dingen heel makkelijk opneemt en ook als heet ijzer kan laten vallen. De meeste mensen kunnen dat niet, omdat zij niet gewend zijn om ideeën te genereren. Zij klampen zich vast aan een idee, zij denken dat er na dit idee nooit meer een ander komt, dus zij houden het idee vast en dan gaan ze als het een te zwaar idee is mee ten onder. Je moet heel snel dingen pakken, loslaten, het is risicovol denken. Risico's in je hersens durven nemen. Uiteindelijk gaat het erom dat je het rationele en het emotionele naast elkaar gebruikt. Het is leuk om dat spel doorlopend te spelen en te kiezen voor de een of voor de ander, de een gewoon te vergeten. Dat moet je bewust doen, daar gaat het om, je moet weten

wat je doet. Het is wel vervelend, want je moet steeds maar nadenken en weten wat je doet. Dat vereist inspanning en veel mensen zijn niet bereid die inspanning te leveren. Als je het spel doet, van nu ga ik helemaal op de emotie gebaseerd iets doen en de volgende keer op de rationaliteit, dat is eigenlijk geen inspanning. Je moet schakelen, veranderen, maar mensen willen die inspanning niet leveren en ze willen ook niet veranderen. Alle verandering is energie en inspanning. Daar hebben een heleboel mensen van nature een hekel aan.

Ik ben ook altijd met een stuk of tien of meer dingen tegelijkertijd bezig. Daar ben ik zo aan gewend, dat ik me al heel onrustig zou voelen als ik maar met twee onderwerpen tegelijkertijd bezig zou zijn. Daar zou ik heel nerveus van worden. Ik ben zo gewend dat als ik met het ene project bezig ben, dat er dan andere projecten op de achtergrond mee spelen. Eigenlijk is het allemaal niet zo moeilijk, je kan het jezelf aanleren, maar het is ook een kwestie van een beetje hard voor jezelf zijn en een bepaalde mate van onzekerheid aankunnen. Zelf heb ik ook nog momenten van totale paniek en eerlijk gezegd ben ik er ook op uit om dat te bereiken. Dat bereik ik door gewoon ergens in te springen en om onmogelijke vragen aan mezelf te stellen, waarvan ik denk dat ze niet op te lossen zijn. De uitdaging zit er dan in om het dan toch op te pakken en dan toch op te lossen. Ik forceer me er ook vaak toe door heel hard dingen te beloven, waarvan ik op het moment dat ik ze beloof absoluut niet weet hoe ik het voor elkaar moet krijgen. Die totale paniek bereik je alleen door jezelf onder hele hoge druk te zetten. Een ander doet het niet, dus ik zal het zelf moeten doen. Door jezelf onder druk te zetten kan er op allerlei momenten eigenlijk iets ontstaan.

Vaak begint een ontwerpidee met iets heel erg praktisch, zoals bij mijn ontwerp van de Shell benzine pomp. Toen ik het Shell benzine station ontwierp heb ik eerst gezegd dat een pomp maar 60 cm breed mag zijn, en dat alle producten erin verkocht moeten kunnen worden, want dan bereik je een verbetering in de turn over van ongeveer 8 procent. Ik wist toen nog helemaal nog niet hoe ik dat voor elkaar zou krijgen, dus ik zette mezelf onder een behoorlijke druk. Dit resulteerde natuurlijk in een behoorlijke paniek. Het probleem was om acht slangen in één zo'n dispenser te krijgen. Dat was nog nooit gedaan en het hele concept bestond niet omdat niemand daar ooit over

nagedacht had. Het is ongelofelijk, maar het is zo. Het is ook zo voor de hand liggend als wat natuurlijk, maar niemand had daar over nagedacht. Ik ontwierp een slang systeem en heb daar heb ik octrooi op gekregen en dat vindt je nu ook in alle andere pompen over de hele wereld.

Ik doe om de druk bij mijzelf op te bouwen ook alles op tijd. Als ik binnen een week niets vind, vind ik het binnen drie jaar daarna ook niet, dus daar zit ook die druk op. Ik ben tenslotte geen filosoof, er moet gewoon een product uit mijn inspanningen komen. Alhoewel ik mijzelf heel goed onder druk kan zetten en heel hard kan werken, heb ik geen zin om onnodig werk te verrichten. Ik herken nu heel snel, veel sneller als voorheen wanneer anderen het proces willen tegenwerken of vertragen. Ik stop er nu niet meer zo veel energie in omdat bij te sturen. Als ik het zie dan ga ik er niet meer tegenin, maar ga ik gewoon andere koers of ik stop ermee en steek er geen tijd meer in.

Wat mij uiteindelijk drijft als ontwerper is om met zo min mogelijk gedoe toch iets te bereiken. Dat bedoel ik niet in termen van werk, maar in de zin van met zo min mogelijk materiaal en zo min mogelijk energie iets neer te zetten wat verschillende functies heeft. In principe zijn het twee gegevens die los van elkaar een bestaansrecht hebben, maar ik put mijn inspiratie uit het integreren van deze twee. Het gaat overigens niet alleen om zo min mogelijk materialen, maar ook om zo min mogelijk vorm, zo min mogelijk energie en daar bedoel ik mijn energie en de energie van anderen mee, maar het is ook de energie wat betreft de productie. Eigenlijk wil ik van alles zo min mogelijk gebruiken. Dat de wereld verandert een gegeven en dat is ook een inspiratiebron voor mij. Ik haal geen inspiratie van personen, dat ken ik niet. De inspiratie haal ik van veranderingen, van veranderingsprocessen die zich elke keer weer afspelen.

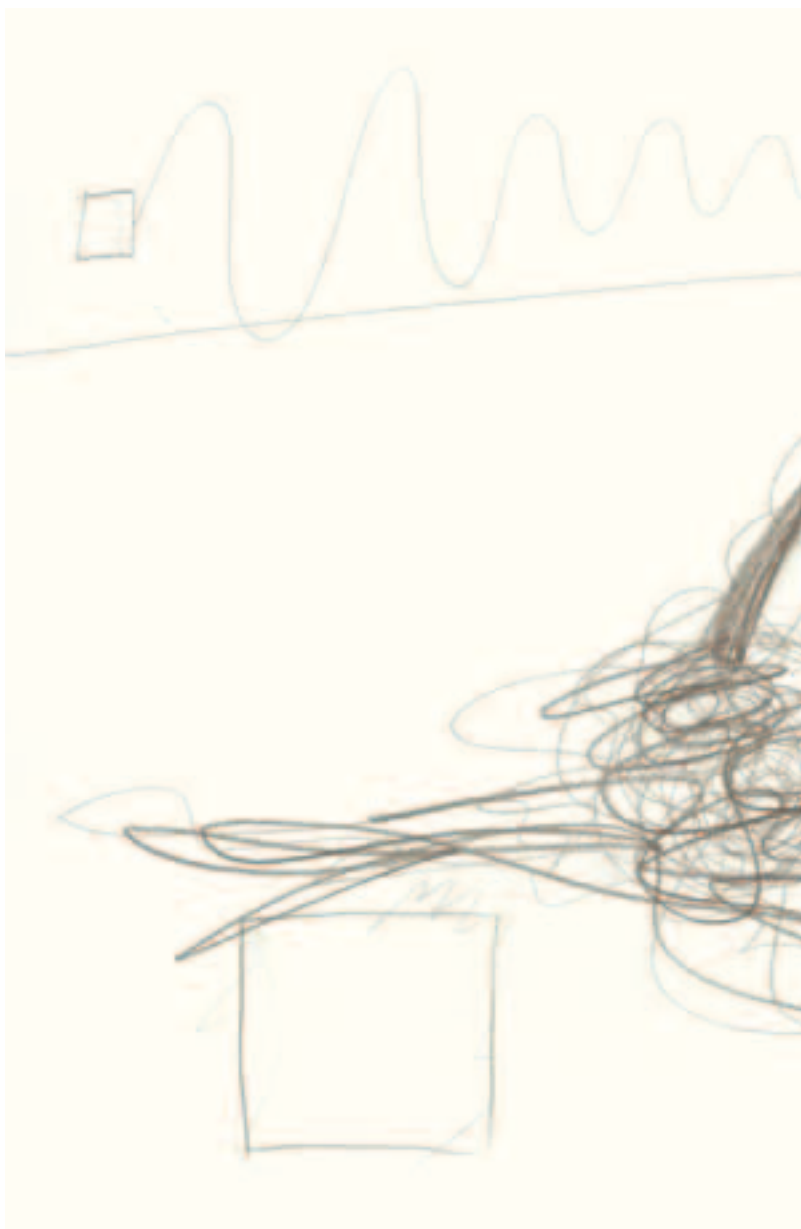
Frans de la Haye werd geboren in 1943. Na het beëindigen van zijn studie zette hij in 1973 zijn eigen ontwerpstudio op onder de naam Frans de la Haye - Industrial Design. Zeven jaar later werd hij mededirecteur bij Tel Graphic Design, Industrial Design and Public Relations b.v. dat destijds

werd gezien als een van de leidende studio's op het gebied van grafisch en industrieel Ontwerpen in Europa. In 1982 besloot hij zijn huidige ontwerpstudio DE LA HAYE DESIGN b.v. op te zetten met Industrial Design als kernactiviteit.

Naast zijn werk als designer is Frans de la Haye onder andere lid van de Raad van Bestuur Stichting Industriële Vormgeving, Nederlandse vertegenwoordiger in het Europese comité CASA EUROPEA, lid Raad van Bestuur en hoofd van de ontwerpafdelingen Essentials en Mobility van de Design Academie in Eindhoven en geeft hij lezingen aan diverse (internationale) ontwerpsholen en universiteiten. Hij is tevens een van de "founding fathers" van de nieuwe faculteit Product Design van de Technische Universiteit van Eindhoven.

Bekende ontwerpen van Frans de la Haye zijn onder meer de Spanfiets uit 1969, het Auronde beddenprogramma (1972/1973) voor Koninklijke Auping in Deventer, Shell standaard benzinestation (1986), de Post-Boy voor PTT (Nederlandse Prijs 1992 voor Best Product Design) en de ergonomische werkstoel Centennial (1996) ontworpen ter gelegenheid 100 jarig bestaan van Koninklijke Ahrend NV.

Hella Jongerius





“Als ik dan eenmaal op het goede spoor kom, dan weet ik het pad en maak ik een koffer met ideeën. Dan ga ik op stap met die koffer en daarmee gaat het gebeuren.”

Uit een idee ontstaan vijf a zes varianten en daar blijven er misschien drie van over, maar ik ga nooit één of hét ultieme ding maken, dus als de oplossing er is, dan volgen de varianten. Ik gebruik ze allemaal en vaak. Ik kan dan ook niet meer kiezen, omdat ik er te diep in zit. Ik heb er dan zo lang naar gekeken, dat ik met vijf ideeën naar een opdrachtgever toe ga en de reacties peil. Vaak blijkt het dan zo te zijn dat er meer voorkeur voor het ene idee is dan voor het andere en dan gaat die collectie zich vormen naar de meningen van de opdrachtgever, dus eigenlijk buiten mij om. Ik kan dan ook niet zelf meer beslissen. Als er vijf kinderen geboren worden dan kan ik niet zomaar de derde weg doen. Gelukkig wordt het baren van “het kind” steeds minder inspannend, maar ik blijf het toch altijd over een bevalling hebben.

Ik zie nu ook voor het eerst pas dat ik vanuit een geweldige warboel in één keer op het goede spoor kom. Als ik nog met mijn gedachte in die warboel zit, dan weet ik nog niks, dan weet ik nog niet eens wat voor materialen ik ga gebruiken. Als ik dan eenmaal op het goede spoor kom, dan weet ik het pad en maak ik een koffer met ideeën. Dan ga ik op stap met die koffer en daarmee gaat het gebeuren. De rest laat ik liggen. Als ik op stap ga dan zijn er meestal een aantal dingen die ik echt belangrijk vind. Die vormen de inspiratie voor het verdere vervolg van het pad. Die inspiratie kan uit allerlei dingen bestaan. Soms zijn het bijvoorbeeld gewoon een paar plaatjes of een klein stukje materiaal. Pas later als ik daarmee op pad ga, dan weet ik wat voor een product het gaat worden. Toen ik begon met ontwerpen en ik dan in die chaos zat met die drie dingen in mijn koffer, dan was ik soms wel eens bang dat het niets zou worden of dat ik het verkeerde had gekozen. Nu weet ik inmiddels dat het altijd wel goed komt. Ik vertouw daar nu ook steeds meer op, ook al weet ik vaak helemaal niet wat het gaat worden.

In het begin van het ontwerpproces ben ik dus heel erg zoekende. Het is dan een lange weg om daar uit te komen en dan is daar ineens de oplossing en die is veel groter dan

het idee waar ik mee ben begonnen. De beelden die ik het begin heb gaan altijd mee in het verdere verloop van het proces. Het wordt gaandeweg een gouden koffer. Die beelden zie je in het verdere verloop van het proces heel erg terug. Die hou ik bij de hand. Ik ga dus niet dwalen of zo. Die beelden blijven daar steeds boven hangen, daar wijk ik niet van af, dat is die weg, dat gaat gewoon goed. Wanneer je bij een ontwerp in één keer de goede richting te pakken hebt is dat echt heel tof, dan ga je fluitend naar huis. Daar kan je wel een paar dagen van genieten. Het is gewoon helemaal tof, dan schreeuw ik het ook uit, dan ga ik het ook aan iedereen laten zien die ik ken. Het lijkt dan in het begin vaak een lucky shot, maar daar zitten dan soms wel drie weken werk aan vooraf. Ik denk er dan de hele dag over na.

Een idee ontstaat meestal in mijn hoofd en vaak denk ik dan dat het een goed idee is, maar als ik het dan ga maken dan is het soms helemaal niks. Als ik het ga maken en het is goed, dan is het ook helemaal goed en is het idee geboren. Het geestige is, dat ik er nu achter kom dat ik eerst een aantal richtingen of een aantal gevoelens kies, zonder dat ik een idee heb wat het product gaat worden. Ik maak de keuze dus al voor een idee er al is. Een idee ontstaat ook wel eens door te maken en dan te denken en te maken en te denken. Zo'n idee ontstaat heel langzaam, maar ineens is het er dan. Alleen weet je nooit precies wanneer. Het is dus niet zo dat je weet dat het er morgen of overmorgen is, het is allemaal heel onvoorspelbaar. Ik heb het op school ook wel eens gehad dat het idee wegbleef en dan ging je maar door gaan en dan kwam er nooit een oplossing.

“Hoe het proces ook verloopt, op een gegeven moment voel ik heel erg of het idee het gaat worden.”

Hoe het proces ook verloopt, op een gegeven moment voel ik heel erg of het idee het gaat worden. Ik ben heel blij hoor dat ik het heb, want ik dacht aanvankelijk dat iedereen het had, maar ik merk steeds vaker dat er toch maar weinig mensen zijn die van die momenten hebben dat ze weten dat hét dat gaat worden. Het ziet er lekker rustig uit om zo te kunnen werken, maar ik ben ook heel chaotisch. Het is eigenlijk heel gek, want ik weet wel heel goed wat ik wil en ik kom er ook altijd uit, maar als je mij ziet werken dan snap je niet dat ik duidelijk weet wat ik doe. Ik kan de hele dag van

concept veranderen en me afvragen of ik het op de ene of op de ander manier moet doen en dat gaat zo de hele dag door. Ik word er zelf ook helemaal gek van, maar uiteindelijk komt er dan wel wat uit. Ik weet gewoon dat het goed komt. Ik laat het ook allemaal maar toe. Ik ben nou al drie jaar bezig en het gaat drie jaar goed op deze manier, dus het zal wel goed zijn. Ik denk alleen niet dat ik ooit op een bureau zal gaan werken, omdat ik daar te chaotisch voor werk en veel mijn eigen gang wil gaan. Ik ben bijvoorbeeld ook geen nette tekenaar en op een bureau moet je toch met behulp van jouw tekeningen kunnen aangeven wat jouw ontwerpideeën zijn.

“Bij een ontwerp waar ik puur voor mijzelf ontwerp ga ik ook alleen maar voor de dingen die goed zijn, die goed voelen. Ik maak dan ook gebruik van een diepere (andere) intuïtie, dan wanneer ik een product maak voor een opdrachtgever.”

Als ik een opdracht krijg, dan ontwerp ik heel anders, dan wanneer ik vanuit mijn eigen behoefte iets ontwerp. Bij een opdracht moet het wel heel mooi en heel goed worden, maar dan bedenk ik me wel dat het ook te maken moet zijn. Dan denk ik nog niet eens zo aan de prijs, maar ik weet natuurlijk wel dat ik me in moet toemen om niet op een te hoge prijs terecht te komen. Ik houdt dan bijvoorbeeld rekening met de materialen die ik gebruik. Uiteindelijk moet het natuurlijk wel een mooi ding worden. Bij een opdracht hangen de ideeën veel meer in een raamwerk van eisen. Dit hoeft dan niet te betekenen dat het idee anders wordt, maar de uitwerking is anders omdat ik bijvoorbeeld niet twee weken over een klein detail kan gaan zitten denken. Bij een opdracht moet ik er geld aan verdienen, ik heb er mijn budget op gezet, ik heb een offerte geschreven en dan kan ik er niet zes maanden mee bezig zijn. Het ontwerp moet wel goed worden, maar na een dag werken denk ik vaak : “nou ik heb er lang genoeg aan gezeten, nu is het af“, terwijl ik voor me zelf zou ik dan nog drie weken door zou kunnen doorgaan. Bij een opdracht is de warboel minder groot en ben ik minder lang bezig met die warboel. Ik ga dan veel sneller vanuit die warboel in de richting van het product denken. Ik betrek het pakket van eisen er sneller bij en ga daarmee aan de slag. Soms maak ik ook wel ontwerpen die er gewoon op gericht zijn om geld te verdienen, die er uiteindelijk voor kunnen zorgen dat je geld hebt om te eten en om andere

projecten te kunnen financieren. De meeste ontwerpers hebben in beginsel zoiets van “moeten wij die zoi maken” of “moeten wij de mensen plezier met deze rommel-tjes”, maar uiteindelijk beseft iedereen dat je wel moet eten en dat deze producten wel zorgen voor wat financiële middelen. Een voorbeeld hiervan is de “Jonge reus”, een standaardje waar je een kaartje aan kan hangen. Zo’n ontwerp als de jonge reus maak ik wel met een ander gevoel dan wanneer ik voor mijzelf of in opdracht iets ontwerp. De jonge reus maak ik echt met het idee of het gaat verkopen. Ik vraag me dan af of ik het goedkoop kan houden. Uiteindelijk moeten het natuurlijk wel mooie producten worden, want echt leuke dingen maken dat kan ik niet. Ik moet me alleen wel in houden, want ik kan bij deze ontwerpen niet iets maken waar ik echt van hou. Dus het wordt niet een ding wat ik zelf zou kopen. Ik heb ook heel lang deze ontwerpen een beetje weggehouden, ik deed eigenlijk een beetje of ik het niet had gemaakt. Nu er grote aantallen verkocht worden word ik er eigenlijk wel weer trots op. Nu beseft ik dat het eigenlijk best moeilijk is om een bestseller te maken en ik ken niet zoveel mensen die een bestseller hebben gemaakt.

De ontwerpen waarbij ik helemaal niks van iemand hoeft aan te trekken, alleen van mezelf, daarbij ga ik bijna zonder concept aan de slag, gewoon maar doen en maar doen. Ik begin dan meestal met niets of misschien met één zin of een klein stukje van een of ander materiaal. Op een gegeven moment weet ik dan “dit gaat het worden”. Bij een ontwerp waar ik puur voor mijzelf ontwerp ga ik ook alleen maar voor de dingen die goed zijn, die goed voelen, dan zeg ik ook heel vaak: “ja dat is goed, dat is goed, dat moet ik nog even bijshaven”. In het begin is het dan wel een grote warboel van gevoelens en ideeën. Ik maak dan ook gebruik van een diepere (andere) intuïtie, dan wanneer ik een product maak voor een opdrachtgever. Ik doe bij deze ontwerpen ook geen concessies t.o.v. mijn ideeën of gevoel en ik trek mij van niets wat aan. Ik ga gewoon helemaal los en het maakt mij niets uit hoeveel het gaat kosten als het maar goed wordt.

“Wanneer ik met de materialen bezig ben dan doe ik dat dus met mijn hart, dan gebeurt het gewoon en gaat het ook gewoon goed.”

Ik voel mijzelf eigenlijk meer een materialen vormgever dan een product vormgever. Als ik producten moet gaan vormgeven, dan zit ik al snel vast omdat ik bijna niets voel bij alleen maar een vorm. Op zo'n moment weet ik niet zo goed meer hoe ik verder moet. Terwijl ik bij materialen echt kan vallen voor een bepaalde techniek of een bepaald materiaal. Ik kan echt verliefd worden op een materiaal. Het materiaal gaat mij dan vertellen wat ik ervan moet maken. Ik voel dan echt of ik er wat mee kan en wat ik ervan kan maken. Eigenlijk is het dan een heel logisch verhaal voor mij. Wanneer ik alle eigenschappen van dat materiaal ga opnoemen dan wordt het automatisch een ding. Hierna ga ik er pas een vormpje aan geven. Het liefste zou ik daar iemand voor inhuren, maar uiteindelijk doe ik het zelf omdat ik vind dat het bij het ontwerpen hoort. Wanneer ik met de materialen bezig ben dan doe ik dat dus met mijn hart, dan gebeurt het gewoon en gaat het ook gewoon goed. Daarentegen moet ik bij het vormgeven gaan denken en dan wordt het ineens een veel moeizamer verhaal. Van alle materialen ben ik eigenlijk het meeste verliefd op rubber. Verliefd zijn op rubber is wel anders dan verliefd zijn op een man. In het geval van rubber ben ik verliefd met mijn handen en niet met mijn hart. Je bent verliefd op een manier dat je wil gaan werken met dat materiaal. Alles wat je maakt is mooi en alles is goed. Het is niet zo dat ik vlinders in mijn buik heb, maar ik ben wel helemaal opgewonden. Ik ben heel benieuwd of me dit met een ander materiaal nog een keer gaat overkomen.

“Als iets klopt dan weet ik dat in minder dan een seconde, ik weet dan gewoon dat het goed is.”

Als ik ga ontwerpen weet ik altijd heel goed wat ik wil. Als ik dan iets ga maken wat fout is, dan zie ik dat meteen. Ik zie meteen dat het niet goed is. Dat voel ik ook heel duidelijk. Als het goed is dan komt er een warm gevoel, dan hoef ik ook alleen maar te kijken en zie ik dat het klaar is. Terwijl als het niet klopt, als het niet goed is, dan kan ik wel een dag zitten zuchten en er naar zitten kijken en me afvragen of dit het nou wel is of dit het nou niet is en eigenlijk is het dan niet. Maar als iets klopt dan weet ik dat in

minder dan een seconde, ik weet dan gewoon dat het goed is. Omdat ik heel goed weet wat ik wil, kan ik mezelf onderweg goed corrigeren. Dit gaat dan meestal in de trend van nu zit ik fout, nu kan ik beter dat gaan doen, nu moet ik eerst daar aan werken, dan ga ik dat doen, dit is al goed en dit nog niet weet etc. Ik kan me zelf goed corrigeren omdat ik heel veel zelfvertrouwen heb. Eigenlijk weet ik in alles goed wat ik wil dus ook in het ontwerpen. Ik kan ook heel goed alleen werken en heel goed op het goede pad blijven en doorgaan en doorgaan. Omdat dit allemaal zo goed gaat en weinig moeite kost kan ik ook heel snel werken.

“Intuïtie zit in je zelf, maar het is ook open staan voor wat er in de lucht hangt.”

Tijdens een ontwerpperiode pak ik wel mijn momenten van ontspanning. Natuurlijk ga ik gewoon naar huis toe en ik ga gewoon eten, maar als ik zit te eten dan vliegt het af en toe wel weer door mijn hoofd, van ja zal ik het dan zo doen, of zal ik het zus doen. Heel veel ideeën en oplossingen ontstaan ook in de kroeg, omdat je het dan even met iemand anders over je ontwerproblemen kan praten. Dus ik probeer wel te ontspannen, maar uiteindelijk blijven die probleemvragen altijd wel opdringen. Op zulke momenten speelt intuïtie een belangrijke rol.

Intuïtie zit in je zelf, maar het is ook open staan voor wat er in de lucht hangt. Het is dus ontvangen wat zich aanbiedt, natuurlijk biedt alles zich aan, maar ik bedoel iets wat in de lucht hangt. Je staat net even open voor dat kleine signaal, waardoor je ineens een connectie kan leggen met iets nieuws, met een nieuw idee. Je moet er dus voor zorgen, dat je ogen open staan op het moment dat je ogen open moeten staan. Het is ook waarnemen wat er buiten in de wereld gebeurt, maar die buitenwereld kan mijn intuïtie niet verhogen, want de intuïtie komt uit jezelf. Als je de intuïtie wilt laten werken, dan moet je dus wel open blijven staan. Omdat ik net met ontwerpen bezig ben hoef ik nog niet bewust te werken aan het open houden van mijzelf. Ik ben wel heel erg gevoelig voor de omgeving waar ik woon en werk. De omgeving kan er voor zorgen dat je meer aan je intuïtie toekomt. Ik heb er bijvoorbeeld heel bewust voor gekozen om rustig te wonen, omdat ik daar niks aan mijn kop wil. In een dorp kan je ook lekker slapen en dat is ook goed, want die rust heb je nodig voor je intuïtie. Ik heb

juist wel heel erg de drukte nodig om te kunnen werken, om wakker te blijven en om dingen op te pikken en om te zien wat er leeft, dus om mijn intuïtie aan zijn trekken te laten komen. Daarom heb ik de grote stad nodig om te kunnen werken.

Ik zie een duidelijke relatie tussen de kwaliteit van mijn eindproduct en het feit dat ik in de beginfase van mijn ontwerpproces mijn gevoel, mijn intuïtie kan laten gaan, anders kan ik ook niet werken. Nou ja, ik kan het wel, want als ik voor een opdracht werk dan lukt het ook om iets moois te ontwerpen en dan maak ik ook wel gebruik van mijn intuïtie, maar het is toch anders. Omdat ik mijn intuïtie bij een opdracht niet volledig kan laten gaan, kan ik ook niet al mijn ideeën en kwaliteiten volledig benutten. Ik kan mij trouwens bijna niet voorstellen dat er ontwerpers zijn die zonder intuïtie werken. Toen ik werd gevraagd om aan jouw onderzoek mee te werken toen dacht ik ook in eerste instantie “Ja, dat is toch logisch dat ontwerpers hun intuïtie gebruiken” en “Daar hoef je toch geen onderzoek naar te doen, kan het dan ook anders”.

Begin jaren negentig startte Hella Jongerius (1963) voornamelijk met producten voor het designplatform Droog Design. JongeriusLab is de naam van de ontwerpstudio in Rotterdam waaronder Jongerius sinds 2000 werkt. Vernieuwende combinaties tussen materialen en technieken in een archetypische vormtaal typeren het werk van Jongerius. Een rode draad in het werk is de juiste balans vinden tussen een industrieel geproduceerd serieproduct en een ambachtelijk unicum waardoor beide werelden hun grenzen verleggen en er producten met karakter ontstaan.

Sommige producten ontstaan zelfinitieënd en worden in gelimiteerde oplage geproduceerd, daarnaast wordt er in opdracht gewerkt voor o.a. Maharam New York, Hermès Parijs, Ikea Sweden, Koninklijke Tichelaar Makkum en Vitra International AG. De producten maken deel uit van talloze binnen- en buitenlandse museum- en privé collecties, ook fungeren musea als opdrachtgever zoals Museum of Modern Art NY, waaruit ‘My

Soft Office' ontstond. Publicaties zijn er regelmatig in de meeste nationale en internationale designmagazines en het eerste Jongerius boek is uitgegeven door Phaidon in de zomer van 2003.

Jongerius heeft diverse prijzen gewonnen zoals: Design award, German Design Council voor Nymphenburg Sketches in 2006 - Créateur de l'Année 2004, 44e Salon du meuble de Paris in 2004 - Rotterdam Design prijs voor Repeat in 2003 - Elle Decoration Award voor Repeat Best product Award, Neo Con Chicago voor Dot Repeat in 2002 - Rotterdam Design Prize, genomineerd voor Embroidered Tablecloth, Long Neck & Groove Bottles en AVA Ceramics Award, Dutch Ceramics Industry Award voor Groove & Long Neck Bottles in 2000 - World Technology Award voor Design, World Technology Network, London en Nominaties voor de Rotterdam Design Prijs voor B-set, Soft Washtub 1999 - Kho Liang Ie-prijs, Incentive Award Industrieel Ontwerpen, Amsterdam Foundation of Arts voor Soft Washtub 1997.

Michel Krechting



MIANCE

lab	corrauls → 12-2004	Pluchto Traction
	6	7
		-



Michel Krechting





“Ruimte voor originele ideeën is er voordat de ideeën in de order portefeuille komen, dat is het intuïtieve, het vrijere gebied.”

We beginnen hier met de concept ontwerpfase. Daarna komen we in fase 2 en 3 en dat zijn de fasen van het definitieve concept. In deze fasen wordt het concept verder uitgewerkt en gaan wij de zogenaamde serie opzetten. Vaak praten we namelijk over series en niet over losse producten. In fase 4 ligt eindelijk het definitieve conceptontwerp vast en maken we de tekeningen op grond waarvan wij de grondproducten kunnen bestellen en daarmee neem je de aanloop tot datgene wat op voorraad gaat liggen. Die conceptontwerpfase heeft volgens mij het meeste met intuïtie te maken.

We gaan fase 1 in op basis van een briefing. Die briefing geeft dan in grote lijnen aan wat het product moet kunnen. Bijvoorbeeld de prijs, de prestatie en hoe groot de reeks zal zijn. Die briefing komt niet zomaar uit de lucht vallen, maar die wordt geschreven op basis van ruwe ideeën. Ruwe ideeën die we al in een vroeg stadium proberen te toetsen aan de marktkansen. Er zal altijd van nature een drang zijn om altijd en op tijd voldoende product ideeën te hebben. Je moet dus zorgen dat je order portefeuille gevuld is, omdat we iedere 5 jaar onze hele collectie vernieuwd willen hebben. Dat betekent 600 artikelnummers, omdat we ieder jaar 120 artikelnummers moeten creëren. Maar alles wat daarvoor zit, daar is ruimte voor creativiteit. Daar moet niet dogmatisch mee omgesprongen worden, omdat ik die creativiteit nooit echt kan sturen en die wil ik ook niet sturen. Het belangrijkste is dat mijn order portefeuille gevuld blijft.

De creativiteit van de ontwerper kunnen we eigenlijk alleen maar toestaan in het begin van het ontwerpproces, om het simpele feit dat wanneer de invloed van de ontwerper gaandeweg het proces groter zou worden de ontwerper dingen zou kunnen veranderen waar ik niets meer mee kan. Als hij wat had willen veranderen, dan had ik dat in het begin moeten weten. Ruimte voor originele ideeën is er dus voordat de ideeën in de order portefeuille komen. Dat is het intuïtieve, het vrijere gebied. Ik ben als de dood - we zijn als bedrijf als de dood - dat als je die invloed laat toenemen in het proces, dat het dan alleen maar vertraagt. We kunnen niet zomaar vanuit wat iemand

persoonlijk mooi vindt een collectie gaan bouwen, daar zijn de investeringen en de risico's te groot voor.

Er zijn verschillende momenten dat we wel met nieuwe ideeën moeten komen. De drie belangrijkste zijn wanneer we een uitbreiding in de reeks willen, wanneer we oude reeksen moeten vervangen en tenslotte wanneer er zich een nieuwe lichtbron heeft aangediend op basis waarvan wij worden geacht een nieuwe armatuur te ontwerpen. Dat zijn allemaal prikkels waar vooral de ontwerpafdeling mee gaat werken. Dat gebeurt dan meestal op basis van intuïtie, voorkennis, expertise en op basis van de feitelijke gegevens zoals die op dat moment voorhanden zijn. Als we eenmaal hebben gezegd, dit originele idee willen wij gaan ontwikkelen, want daar zien wij markt voor, dan moeten we er niet meer aan komen. Als we een goed plan hebben, dan kunnen we wel op basis van dat idee nog een variant maken en dat als een apart project behandelen. Maar we gaan het er niet meer bijhalen, want als we dat doen gaan we vertragen. Als je van de tekeningen afwijkt, dan schuif je zo 8 weken op en dat kost een hoop geld. Als wij dachten zo'n 12.000 stuks van een artikel per jaar te kunnen verkopen is dat gemiddeld per maand 1000 stuks, dus iedere week dat ik er langer over doe, kost me dat 250 x de omzet van die lamp.

“Dat gevoel wat ontstaat tijdens een inzicht kan je concretiseren door er met andere over te praten.”

Soms praat je uit enthousiasme met elkaar over een nieuw idee. Iemand heeft dan een persoonlijk ideetje bedacht en vertelt dat aan iedereen en probeert iedereen enthousiast te maken. De ontwerper pakt dan zijn papier en potlood en gaat dan het idee uitwerken en een modelletje maken. Na drie weken is er dat inzicht van hoe het moet worden. Je hebt ook wel eens direct het gevoel dat een product het gaat maken. Het ziet er dan direct al perfect uit en je voelt dat het iets moet gaan doen. Je weet in een flits vanuit de expertise die je hebt opgebouwd of het wat gaat worden. Je ziet het passen in een collectie of juist niet. Je ziet het passen in een omgeving, je ziet een prijs, je ziet een applicatie etc. Je ziet alle voordelen die het heeft voor de mensen in de keten waarlangs het product moet gaan. Maar als je vraagt waar dat 'aha' gevoel vandaan

komt, dan is dat die weging. Dat kun je ook wel opschrijven. Dat gevoel wat ontstaat tijdens zo'n inzicht kan je concretiseren door er met andere over te praten. Je laat het ook vaak aan andere mensen zien, van wat vindt jij ervan. Dan merk je vaak dat er iets gemeenschappelijks is, waarop de meeste mensen enthousiast op reageren.

Ik denk dat de kwaliteit van een goede ontwerper is dat hij de behoeften van de consument kan abstraheren en dat gevoel komt volgens mij uit zijn onderbuik. Een goede ontwerper heeft dat denk ik van naturen, het moet een talent zijn, een aangeboren talent. Je moet het natuurlijk ook ontwikkelen, openstaan voor de ontwikkeling ervan, maar je moet wel het talent hebben. Als je het niet hebt, krijg je het nooit. Die talentvolle ontwerpers zijn in staat om te zeggen: "ik kijk met bepaalde ogen, ik luister, ik zie, ik proef en ik denk dat het zo moet worden". Je moet als ontwerper wel open staan voor alles om je heen, misschien wel een soort onbevangenheid hebben. Het moeilijke is dat die onbevangenheid door de jaren wel wordt weggenomen en dat begint eigenlijk al in de kinderjaren.

"Het is dus wel moeilijk om altijd weer open de wereld in te kijken, want je wordt gehinderd door je kaders en patronen, waardoor je niet helder meer kan kijken."

Ik denk over het algemeen dat ouders wel proberen om de onbevangenheid van hun kinderen zo lang mogelijk in stand te houden door ze iedere keer te prikkelen en uit te dagen, maar dat dit door hun eigen kaders niet altijd even goed lukt. Je merkt al bij kinderen van 7 jaar dat inderdaad met de groeiende jaren er al beperkingen optreden. Dat ze inderdaad soms al met de ogen kijken of ze iets zullen lusten ja of nee of ze iemand aardig vinden ja of nee. Het is dus wel moeilijk om altijd weer open de wereld in te kijken, want je wordt gehinderd door je kaders en patronen, waardoor je niet helder meer kan kijken. Wanneer je altijd bereid bent om weer een uitdaging aan te gaan dan heb je de grootste kans om open en flexibel te blijven. Een ontwerper kan ook open blijven door tijdschriften te lezen, beurzen te bezoeken, in winkels te blijven kijken en goed om zich heen te blijven kijken. Hij moet zich continue laten voeden en open blijven staan voor alle ontwikkelingen die er gaande zijn. Uiteindelijk

moet hij proberen daar iets uit te halen wat voor het product van hun bedrijf van belang is.

“Ik denk dus dat je intuïtie ook altijd nodig hebt, maar ik denk dat goede ontwerpers ze ook altijd koppelen aan de ratio.”

Ik denk dat intuïtie het vermogen is om in een buitengewoon korte periode consequenties te kunnen overzien van besluitvorming. Intuïtie is toch denk ik, het vermogen om je in staat te stellen snel te kunnen wegen en te kiezen. Al die aspecten die te maken hebben met gevoelens en ratio en tegelijkertijd je in staat stellen om het eindpunt ook al te zien. Het is toch iets van een ogenblik, een heel kort moment waarin je ineens heel ver kunt kijken. Het is een samenballing van heel veel, het is een soort eruptie. Dat komt vaak met veel emotie naar buiten, maar dat kan ook wel eens heel stillerjes gebeuren. Maar het is wel het moment waarop dingen samenkomen. Het is niet dat iemand op een bepaald ogenblik zegt $1 + 1 = 2$, maar het hele spectrum van gevoelens, ratio, emotie, schets en tekening, leidt tot een concept. Intuïtie heeft ook te maken met kijken in de wereld. Over het algemeen is mijn constatering dat ontwerpers of mensen die iets meer met creativiteit te maken hebben altijd op een bepaalde manier in de wereld kijken. Wat zie je? Wat ziet iemand? Wat zie je nou eigenlijk? Mensen kijken natuurlijk heel verschillend. Dat is ook wat ontwerpers doen. Die kijken elk keer weer anders. Dat zie je hier bijvoorbeeld ook, dan hebben we een technisch probleem en dat moet opgelost worden en daar is niet teveel tijd voor. Wat we dan doen is de expertise aan tafel halen en ons open stellen. Vervolgens leg je het probleem op tafel en ga je aan de slag. Het belangrijkste is dat dan even alle ideeën geoorloofd zijn. Niemand mag zeggen dat kan niet en dat mag niet. Dat proberen we te cultiveren. We hebben een aantal van die sessies hier gedaan. Ik heb ze een beetje moeten introduceren, want het was niet zo bekend hier, maar het werkt wel. Het is erg leuk, stimulerend, het werkt probleemoplossend en het scheidt een band.

Wij werken wel rationeel, maar er is dus zeker ook ruimte voor creativiteit en intuïtie. Doordat we zoveel producten per jaar moeten ontwerpen zouden we niet eens tijd hebben om alles helemaal rationeel uit te werken. Bij het industrieel ontwerpen heb je

gewoon je intuïtie nodig, je gevoel nodig. Wij proberen altijd een soort balans te vinden tussen het rationele en het intuïtieve. Als je praat over ontwikkeling van producten met meer vormgeving, dan ontstaat dat toch altijd op het papier, in het karton, in de klei of met een krabbeltje. Maar wel, direct aan de ratio gekoppeld. Ik denk dus dat je intuïtie ook altijd nodig hebt, maar ik denk dat goede ontwerpers ze ook altijd koppelen aan de ratio. Chris, een van onze ontwerpers, ontwerpt bijvoorbeeld altijd vanuit de intuïtie, maar die intuïtie is gedreven en gebaseerd op zijn ervaring. We hebben hier vier CAD-stations staan en dat is een heel rationeel stuk gereedschap, dat gebruiken we ook heel goed en we zouden eigenlijk niet meer zonder kunnen. Het blijft een stuk gereedschap, dus je moet hierbij ook altijd je intuïtie een rol laten spelen om tot een goed resultaat te komen. Zelf ben ik wel intuïtief georiënteerd, maar ik doe het weloverwogen. Ik overweeg al de dingen die ik doe.

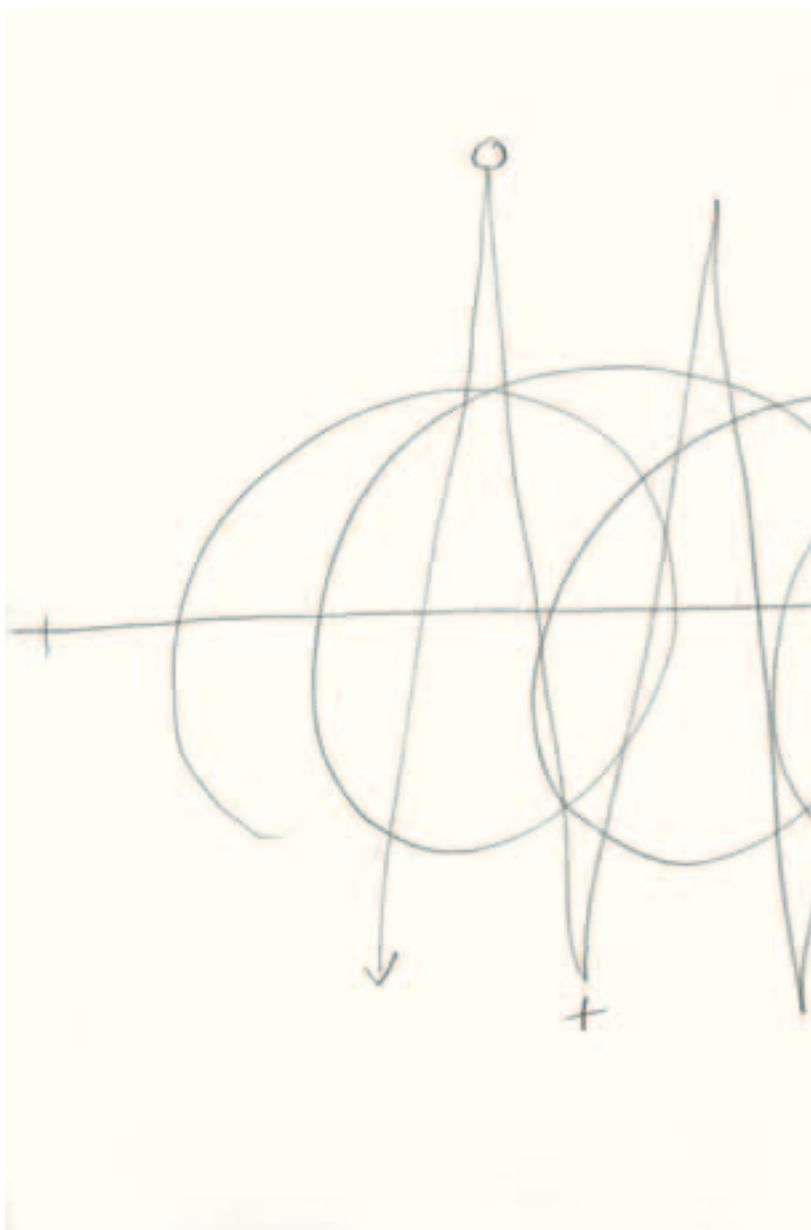
“Ik denk dus dat je intuïtie kunt afdwingen door druk op de ketel te zetten.”

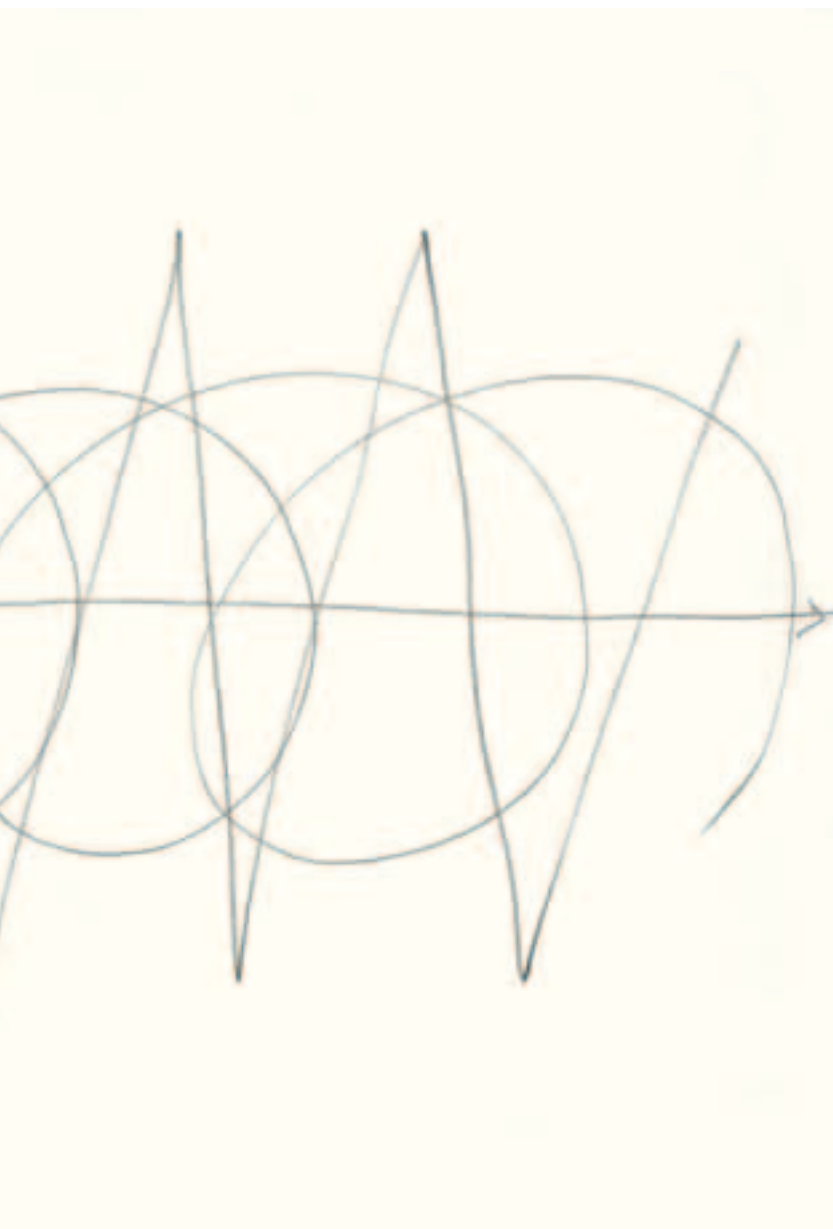
Je moet je intuïtie ook wel blijven ontwikkelen en er bewust mee blijven omgaan. Volgens mij is het verschil tussen de intuïtie van een kind en de intuïtie van een ontwerper dat ontwerpers zich over het algemeen meer bewust zijn van het feit dat ze intuïtief werken. Een kind is zich er niet van bewust dat het intuïtief werkt. Hij doet het, maar wij stellen vast dat hij intuïtief bezig is. Maar een ontwerper weet dat hij dat doet. Je kunt wel heel muzikaal zijn, creatief zijn, je kunt misschien wel een hele goede toneelspeler zijn, maar als je het niet ontwikkelt en je wil het niet ontwikkelen, dan is het dus dood. Dat is niet erg, dat is gewoon een feitelijke constatering. Ik denk dat dat ook geldt voor intuïtie. Ik denk dat je intuïtie ook op een bepaalde manier kunt afdwingen. Je moet wel het talent hebben. De een heeft dat meer dan de ander, maar je moet het ook koesteren en afdwingen. Je moet dan een duidelijke grens hebben binnen welke tijd er een idee moet komen. Bijvoorbeeld binnen deze twee uren moet het gebeuren. En dan is intuïtie dat vermogen van die mensen of persoon om in die tijd te zeggen ‘nu gaan we het eindigen en dit gaat het worden’. Ik denk dus dat je intuïtie kunt afdwingen door druk op de ketel te zetten. Ik denk dat je het ook kan afdwingen en dat het noodzakelijk opgelegd wordt, in afwijkende situaties. Bijvoorbeeld in oorlogssituaties of bij rampen. Dat is natuurlijk ook het bekende voorbeeld

van mensen die in een andere situatie dan de gangbare, in eens heel anders gaan opereren. Dat heeft met karakter te maken, maar ook met intuïtie. Maar ik denk dat intuïtie altijd aanwezig is.

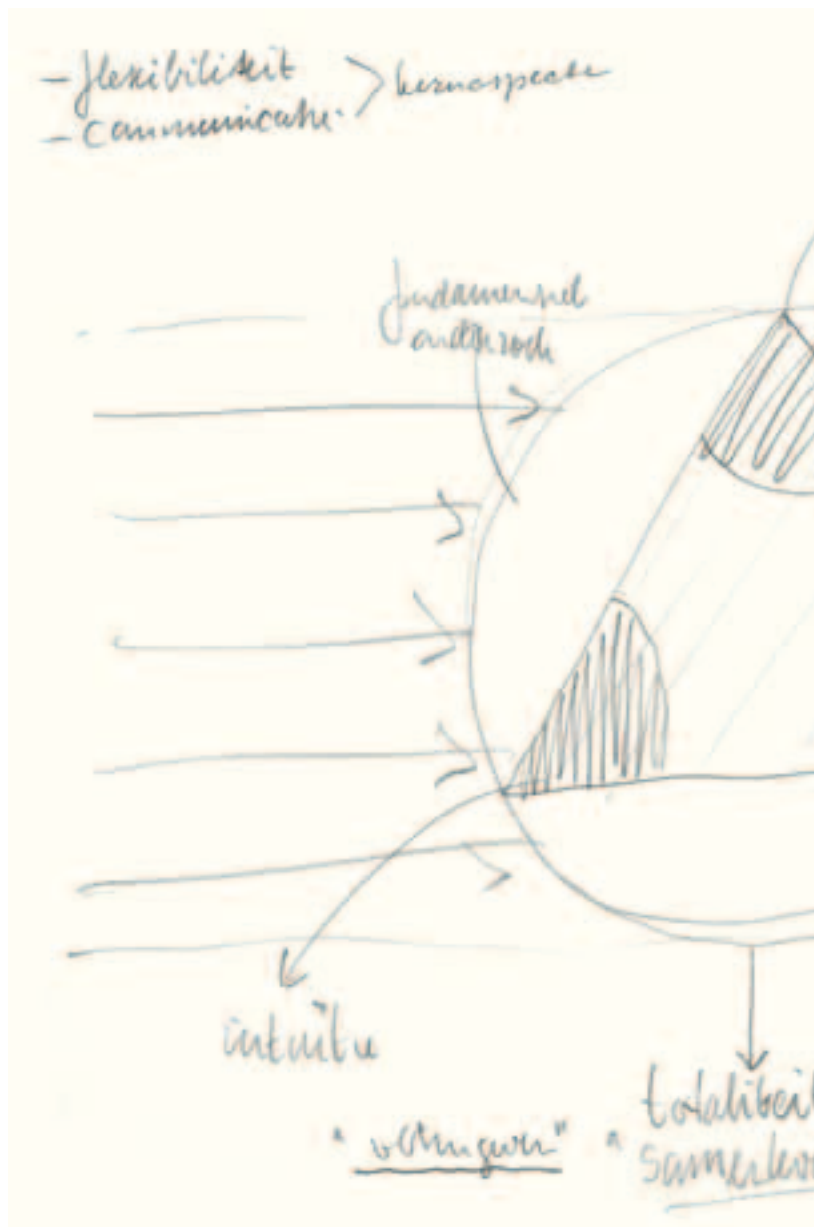
Michel Krechting (1953) heeft zijn opleiding gevolgd aan de Academie Industriële Vormgeving, afdeling productontwerpen. Hij rond deze opleiding in 1977 af. Tussen 1978 en 1980 is hij bedrijfsontwerper bij Lundia BV in Varsseveld. Tussen 1980 en 1983 is hij werkzaam voor zichzelf met ontwerpbureau Michel Krechting in Amsterdam. Tussen 1983 en 1987 werkt hij voor ontwerpbureau Dieperink & Krechting tevens te Amsterdam. In de periode van 1987 tot 1992 is hij associate partner bij Van Dijk/Eger/Associates (nu Well Design). In 1992 wordt hij hoofd productontwikkeling bij Lumiance BV Haarlem. Deze functie vervult hij tot 1997. Vervolgens is hij van 1997 tot op heden Statutair directeur van Lumiance. Vanaf 2000 tot 2001 is hij tevens Interim directeur bij Marlin Lighting BV Venlo.

Krechting heeft tijdens zijn loopbaan diverse nevenfuncties bekleed zoals: Voorzitter Vereniging Prolicht (FME-CWM) van 2000/2004 - Bestuurslid Design Management Netwerk (DMN) 1998/2003 - Lid Raad van Advies Stichting Designlink 2001/2002 - Bestuurslid Stichting Goed Industrieel Ontwerp (GIO) 1999/2001 - Kroonlid Raad voor de Kunst 1993/1996 - Bestuurslid beroepsvereniging Kring Industrieel Ontwerpers (KIO) 1992/1995. In de periode van 1989-1992 heeft hij een aantal publicaties met betrekking tot industrieel ontwerpen en design gerelateerde onderwerpen in Tijdschrift voor Marketing en Kluwer Bedrijfsinformatie.

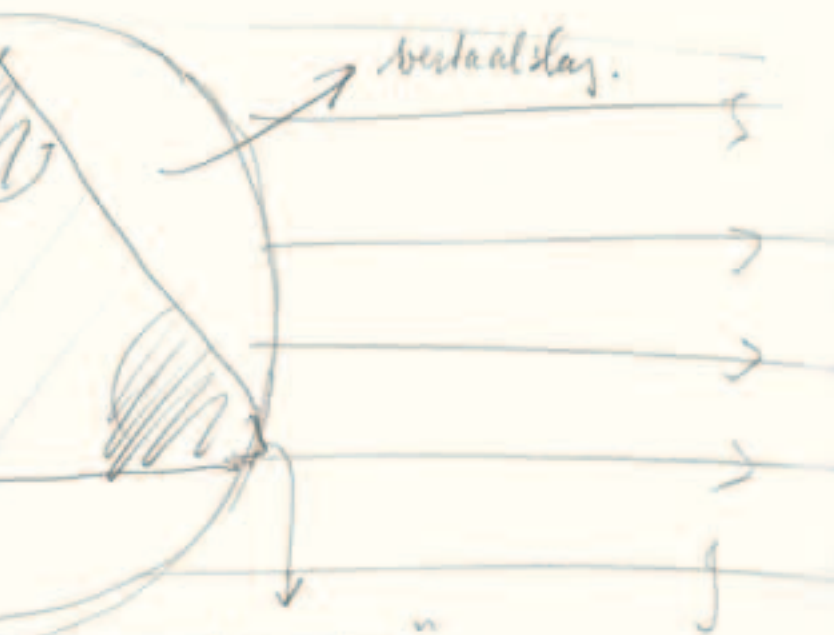




Jan Lucassen



→ "filosofie" → maatschappij



"Analytische"

"duurzaamheid"
→ "dynamisch"

“Er is altijd een combinatie, die dingen tot een succes maakt. Soms is het de emotie en de intuïtie vele malen belangrijker dan het technische-analytische en soms zal het technisch-analytische even de bovenhand krijgen.”

Ik denk dat het ontwerpproces aan de ene kant een soort van lineair proces is. Het proces is op zichzelf een dynamisch proces dus dat lineaire proces alleen duidt dat niet zo goed uit. Ik bedoel ermee te zeggen, dat ik de verrassing, het avontuur daarmee niet bereikt hebt. Ik voeg er dan iets aan toe, wat als een soort van spiraal door dat lineaire proces heen gaat. Dat staat bijna diametraal op het andere, maar toch heb je dat nodig. Je volgt dus het lineaire proces, terwijl je wel moet durven er toch een dynamisch, continu proces van te maken. Dat dynamische gedeelte heeft bijvoorbeeld te maken met een maatschappelijke ontwikkeling die een rol speelt bij het ontwerpen. Het lineaire proces is eigenlijk geen rechte lijn, maar het is een golfbeweging en een lijn in de tijd. In die tijd zoek je, om je heen kijkend, telkens naar andere oplossingen en dat gaat puur intuïtief. Het lineaire gedeelte is meer het analytische gedeelte en de spiraal beweging daar omheen duidt meer de intuïtieve kant uit. Wanneer wij het hebben over het proces waar zowel de intuïtieve als de analytische aspecten tot ‘het concept’ of ‘het idee’ leiden, dan ga ik terug naar Alexander. Die noemt zulke ideeën of concepten namelijk: ‘*the big idea*’. Volgens Alexander bestaat *the big idea* uit ‘*tool*’-elementen, wat staat voor de technische en analytische aspecten en uit ‘*toy*’-elementen, wat staat voor zaken zoals de beleving, de emotie, creativiteit en intuïtie. In een soort zwart-wit redenering zegt hij eigenlijk, dat ‘*tool*’ als zodanig nooit succesvol is. Er is altijd een combinatie, die dingen tot een succes maakt. Soms is het de emotie en de intuïtie vele malen belangrijker dan het technische-analytische en soms zal het technisch-analytische even de bovenhand krijgen.

“In mijn optiek is een ontwerper die blijft steken in zijn ervaring en niet verder bouwt op zijn ervaringen een slechte ontwerper.”

Succesvolle ondernemers zijn die ondernemers, die constant om zich heen blijven kijken in de maatschappij en die in feite hun bedrijf aanpassen aan de maatschappelijke ontwikkelingen. Dit is bij ontwerpers niet anders. Als dat wordt gedaan, worden

dingen gemaakt die in de markt passen, want de maatschappij is de markt. Ik denk dat de motivatie is van mensen om zich constant te blijven spiegelen aan wat er om hun heen gebeurt. Door te luisteren, hou je jezelf de spiegel voor. Ten tweede is het essentieel om bereid te zijn veranderingsgezind te zijn. Het probleem hierbij is dat de meeste mensen meestal niet van veranderingen houden. Het is vaak de angst voor de verandering. Angst voor het feit dat men zich moet aanpassen en dat je daarmee misschien een soort zekerheid kwijt raakt. Wanneer je niet bereid bent te veranderen, dan bestaat het gevaar van bedrijfsblindheid en dat risico loopt iedereen. Blindheid voor wat er om je heen gebeurt is volgens mij een proces wat grotendeels onbewust gebeurt. Het heeft te maken met karakter, met voorprogrammering, zoals bijvoorbeeld opleiding en omgeving en met creativiteit. Wil je dit proces stoppen, dan zal je jezelf moeten blijven ontwikkelen. Het is hetzelfde als een topsporter. Als die niet zijn doel hoger stelt dan hij op dit moment kan bereiken, zal hij nooit verder komen. Hij probeert zijn limiet constant te verleggen.

Heel veel ontwerpers doen dit echter niet. Zij leggen de stok op de hoogte die zij kunnen springen en springen vervolgens constant over diezelfde hoogte. Het gevolg daarvan is dat zij zelf die hoogte na verloop van tijd niet meer halen. Een soort afglijdend proces in negatieve zin. Iemand die bereid is de stok hoger te leggen, dwingt zich tot een nieuwe, betere prestatie. En dat kan ook een geestelijke prestatie zijn. Naarmate mensen creatiever zijn, zullen zij bereid zijn de stok steeds hoger te leggen. Een tweede aspect is de kwetsbaarheid. In hoeverre is men bereid door de uitdaging aan te gaan, zichzelf kwetsbaar te maken? Dit zijn allemaal typische menselijke eigenschappen. Als je daarover praat, als dat de kern is van de *'big idea'*, dan draait het daarom. De uitdaging is het idee, dat stimuleert om de dynamiek in alle processen te accepteren, dus ook te accepteren dat niets is zoals het is.

Er moet worden uitgegaan van een blanco uitgangspunt. Vervolgens dient te worden gekeken wat men wil, waar men naar toe wil om uiteindelijk te komen bij het gestelde doel. Wat ik persoonlijk altijd heb nagestreefd, is om het doel hoger te stellen dan op korte termijn realiseerbaar leek, om voorbij te gaan aan de realiteit van de alledaagse ambitie. Dat hoger gestelde doel ligt buiten jezelf. Wel ben je een factor om dat te

trachten te realiseren. Ik denk dat sommigen dat doen door zichzelf heel nadrukkelijk te manifesteren in dat proces, maar ik heb zelf ook de neiging gehad om zo weinig mogelijk persoonlijke ambitie te laten meespelen in het proces van het bereiken van het gestelde doel. Wanneer je teveel op je ervaring blijft doorbouwen, dan heb je die ambitie absoluut te hoog gesteld. Dat loop je tegen de begrenzing van je eigen ik en je eigen persoonlijkheid aan. Door te proberen open te staan voor ontwikkelingen buiten jezelf, stelt men zich kwetsbaar op en zoekt men naar wegen die niet op ervaring gebaseerd zijn maar die het avontuur in zich houden. Echter, door het avontuur aan te gaan, stelt men zich kwetsbaar op. Je gaat namelijk de weg, die jij vindt, op basis van jouw visie. De ervaring zou eigenlijk niet als uitgangspunt gebruikt moeten worden voor nieuwe processen.

De ontwerper moet het uitgangspunt buiten zichzelf zoeken. Hij zou het moeten zoeken op de plek, waar het zich manifesteert, waar dingen gebeuren. Dat is de markt, dat zijn de mensen, dat zijn de behoeften. In mijn optiek is een ontwerper die blijft steken in zijn ervaring en niet verder bouwt op zijn ervaringen een slechte ontwerper. Hoewel slecht wel een absoluut begrip is. Het wil natuurlijk niet zeggen dat het niet iemand is die maatwerk kan leveren en gewoon producten en diensten kan leveren. Natuurlijk moet het ook niet zo zijn dat de ervaring helemaal niet meegenomen wordt, omdat dan het gevaar bestaat dat het een vernieuwing wordt die volledig op zichzelf staat en die geen wortels geschoten heeft. Het risico is dan dat het een heel kort leven beschoren is. Wanneer de ervaringen toch enigszins meegenomen worden, dan heeft het een fundament. Alleen moet je niet zelfgenoegzaam voort breien op dat fundament, maar bereid zijn om meer het avontuur te zoeken en nieuwe wegen in te slaan op basis van de ervaring. Dat is de reden waarom ik nogal wat moeite heb met opleidingen die te sterk vanuit de analyse functioneren, die de technische analyse bijna als een soort leidraad gekozen hebben voor het opleiden of voor het ontwerpproces. Daar komen voorspelbare oplossingen uit. Het hobbelt mee op een trend. Beiden zijn goed, alleen het een levert een bepaalde periode een voorspelbaar aantal oplossingen op die succesvol kunnen zijn. Het zal nooit leiden tot een vernieuwing. Het heeft geleid tot discussies. Ik denk dat, wat wij zochten de vernieuwing was.

“Door het avontuur aan te gaan stel je je kwetsbaar op. Je gaat namelijk de weg, die jij vindt, op basis van jouw visie.”

Ik denk dat de rol van intuïtie zoals die nu hier gegeven wordt heel groot is. Er komt wellicht een moment, dat men de oplossing niet meer vindt via de technische analyse. Dat beweren wij hier en of we daarin gelijk hebben is een tweede. Wij verzaken de technische analyse niet, maar we zeggen, dat het voor ons niet de oplossing is. Voor ons is dat absoluut geen harmonisch model. Wij vinden dat de beleving in feite de kernaspecten zijn waarop mensen beslissingen nemen/ keuzen maken. Als je dat vindt, dan kan het bijna niet anders dan dat intuïtie een belangrijke rol inneemt bij het ontwerpen van een product. Want die succesvolle ondernemer of die succesvolle ontwerper, die bezig is met dit proces, krijgt signalen als hij om zich heen kijkt. Dat zijn geen analytische signalen, die in cijfers te vertalen zijn, maar dat zijn signalen die een zekere emotionele lading hebben. Ik denk dat het de kunst van de ontwerper zou moeten zijn om die lading op zijn waarde te taxeren. Dat kun je - volgens mij - alleen maar op basis van intuïtie. Niet gokkenderwijs, maar tastenderwijs. Bijna aanvoelend hoe ontwikkelingen zich in feite voordoen. Voor mij is intuïtie ook het aanvoelen, het ‘fingerspitzengefühl’. Dit gevoel moet een ontwerper naar mijn mening hebben om zonder de oogkleppen open om zich heen kijkend, die signalen te absorberen en waar te nemen. Deze signalen besturen in feite dat proces dat hij doorloopt. Hij wordt in dat proces gestuurd door intuïties, bijvoorbeeld bij het ontwikkelen van concepten.

Wanneer we het hebben over het vertalen van dat intuïtieve concept naar een realisatie, dan ben je technisch-analytisch bezig. Dat is ook de reden waarom wij zeggen, dat wij maar een heel klein stukje van het totale proces beslaan. In de praktijk komt het er vaak op neer dat verschillende mensen met verschillende kanten van het hele proces bezig zijn. Je moet dan onderkennen dat er allerlei verschillende disciplines samen mee bezig zijn en je moet vervolgens erkennen dat je het samen zult moeten doen en dat het dus eigenlijk teamwork is. Dat wil zeggen, dat jij, met je intuïtie, bereid moet zijn te luisteren naar de man die het zo mooi technisch-analytisch kan verwoorden of vastleggen. Met elkaar ligt daar de uitdaging om naar

een totaal proces te gaan. Mensen missen vaak de breedheid en de bereidheid om weer vanuit hun eigen vakje kwetsbaar op te stellen. Neen, je moet dat samen doen, in een teamverband.

Jan L.Th.A. Lucassen geboren in 1937, volgde zijn opleiding aan de Design Academy te Eindhoven. Hij was medeoprichter van Tel Design in Den Haag, een van de eerste multidisciplinaire Design Studios in Nederland. Van 1962 tot 1977 was hij general manager van deze studio. Hij coördineerde verscheidene designprojecten zoals de huisstijlen van de NS en de PTT. In die periode groeide Tel Design uit tot één van de twee grootste design studios in Nederland. Hij begon met een nieuwe consulting praktijk in 1977 onder de naam Jan Lucassen, Design & Consult. Hierbij was hij in het bijzonder actief als adviseur op het gebied van design management en corporate identity.

Sinds november 1983 was Jan Lucassen voorzitter van het College van Bestuur van de Design Academy, met als taak een nieuwe toekomst voor de Academy vorm te geven: nieuwe ondernemingstaken, zoals kennisoverdracht, postacademische training, onderzoek op het gebied van toegepast design en het stichten van een design centrum voor CAD. In 1987-1988 was hij, samen met onder andere de heer T. Haak, Ir. T. Groothuizen and Ir. M. Vroom medeoprichter van Landmark Design & Consult met als hoofdactiviteit het adviseren op het gebied van corporate identity en productdesign.

In 1992 werd hij general manager van het European Design Centre (EDC). Dit is een BV, die is opgericht door de Design Academy, met als doel het verrichten van onderzoek op het gebied van toegepast design, projecten voor handel en industrie en verspreiding van kennis met betrekking tot industrial design als onderdeel van het productontwikkelingsproces. Van 1995 tot 1997 was Jan Lucassen was lid van het bestuur van de ICSID

(International Council of Societies of Industrial Design).

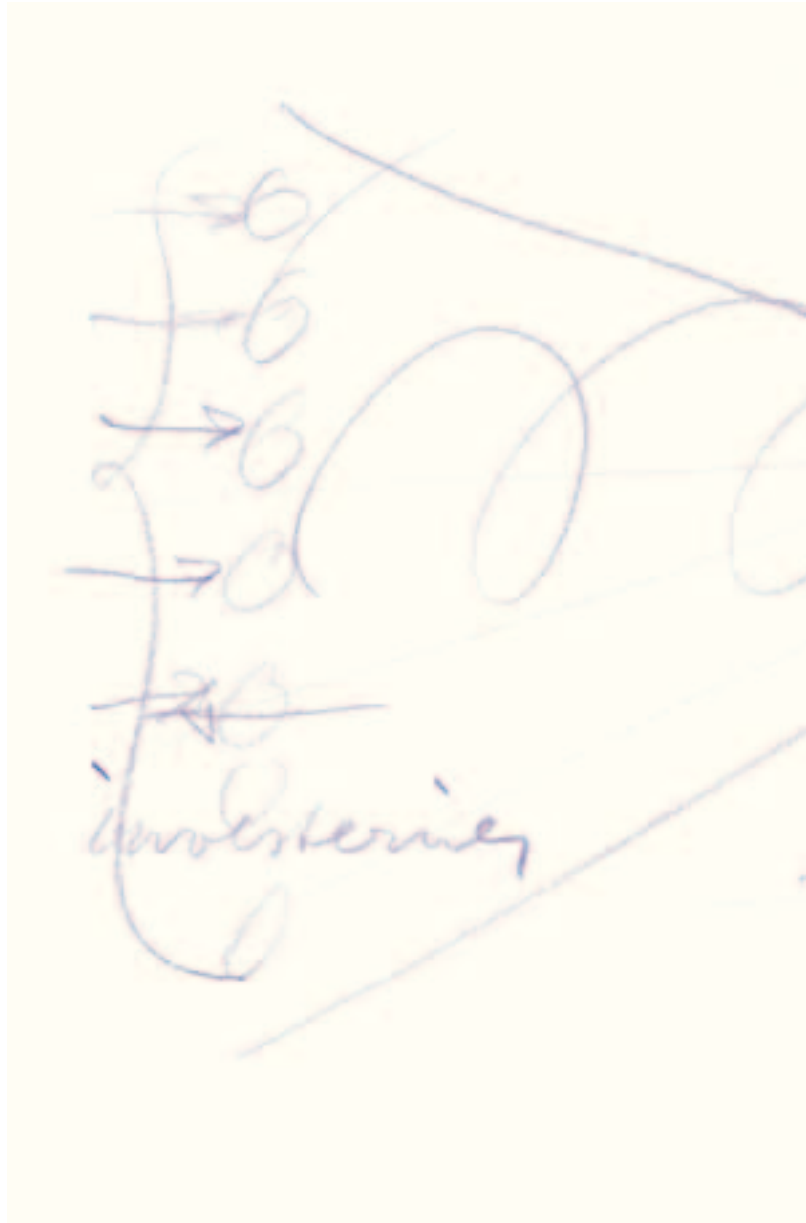
In 1998 wordt hij Projectleider van de verhuizing van de Ontwerp Academie naar de “Witte Dame”. Vanaf de verhuizing verandert de naam van de Academie in “Design Academy”. Met ingang van 1999, is hij terugtreden als voorzitter van het College van Bestuur van de Design Academy. Zijn opvolgster is Lidewij Edelkoort.

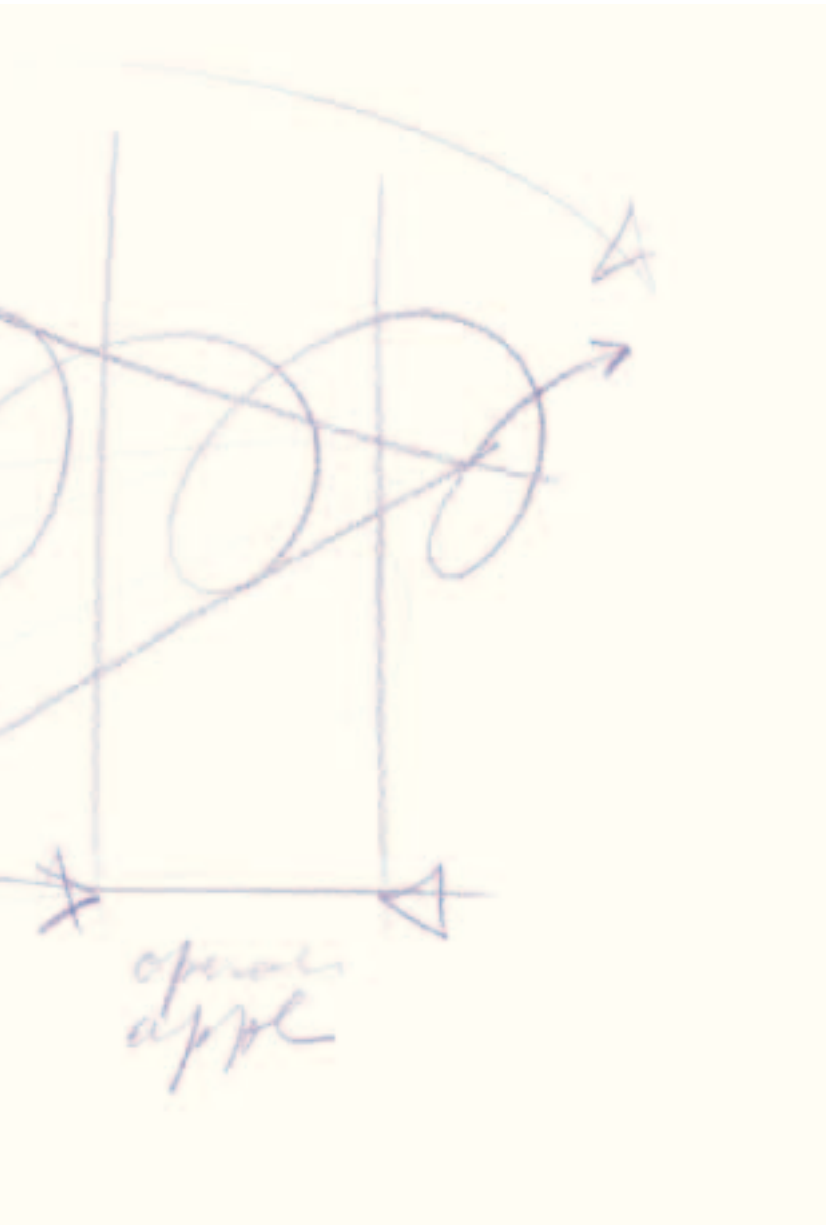
Peter Nagelkerker





Peter Nagelkerker





“Het komt er uiteindelijk op neer dat het ontwerpproces een creatief en een iteratief proces is.”

Het centrum van het proces wordt gevormd door de Philips cultuur en alles wat daar mee te maken heeft. Dit kunnen de menselijke behoeften zijn, dit kunnen de industriële mogelijkheden zijn, dit kunnen andere disciplines zijn enz. Als we dan kijken naar de persoon waar het om gaat dan heb je dus verschrikkelijk veel nodig om tot die oplossing te komen wat die persoon iets te bieden heeft, want er zijn zoveel ingrediënten die een rol spelen. Creativiteit speelt in dit proces een hele belangrijke rol. Je moet in je markt beweging net zo creatief zijn als in de techniek, als in de kosten beheersing, als waar je het maakt, waarvan je het maakt en hoe je het naar die persoon toe krijgt. Dus overall heb je in hoge mate die creativiteit nodig. Het komt er uiteindelijk op neer dat het ontwerpproces een creatief en een iteratief proces is. Je bent op weg, je vraagt je telkens weer af waar je mee bezig bent en je controleert of alles goed gaat. Als je niet blijft controleren of het goed gaat, dan zou het best kunnen zijn dat je een verkeerde sprong hebt gemaakt.

We beginnen het proces meestal met het programma van eisen (P.V.E.). Het P.V.E. bekijken wij eigenlijk op drie niveaus. Wij kijken naar het niveau van de *needs*, wat is nou eigenlijk de menselijke behoefte? Als je bijvoorbeeld een fiets wil, wil je dan van A naar B, of wil je je ontspannen of wil je je zelf meten met de bergen, daar heb je allemaal andere fietsen voor nodig. Die behoefte van ‘wat wil ik’ die moet je omzetten in een functionaliteit, dat is dus het tweede niveau hoe wij met P.V.E. omgaan. Die functionaliteit die zet je dan weer om in een applicatie, wat het derde niveau is van waaruit we bezig zijn met het P.V.E. Wij beginnen op het niveau van de behoeften, en dan gaan we naar het niveau van de functionaliteit, dus hoe kan je het gebruiken, hoe gaan mensen het gebruiken. Pas wanneer we deze eisen hebben gaan we naar het niveau van de applicatie, naar de ideale situatie. Dat zijn dus drie verschillende abstractie niveaus. De meeste mensen, en de academies die houden zich alleen maar bezig, met een functioneel product, zonder goed naar die andere niveaus kijken. Bij het werken met het P.V.E hebben wij natuurlijk ook vaak een soort aha moment, van verrek, die *need* of die applicatie zou zo ingevuld kunnen worden. Waar dat aha moment dan vandaan komt dat zou ik eigenlijk niet weten.

Als je de emotie de vrije gang laat gaan, dan komen we misschien meer op kunst uit. Als je de techniek zijn gang laat gaan, dan kom je misschien meer uit op een maatschappij die totaal gestuurd wordt door machines, door de techniek. We hebben dus de conflicten duidelijk in onze samenleving gezien, dat kan dus niet, je kunt niet alleen maar machines maken en je kunt ook niet alleen je gevoel volgen, dus je zult een goede balans daar moeten treffen. Nou zitten we gelukkig in een tijd waarbij die ontwikkeling van technologieën niet meer zo overheersend hoeft te zijn en we ook niet alleen maar onze gevoelens te hoeven laten gaan, maar dat je juist door sprongen te maken in de technologie de emotie kunt ondersteunen. Die technologie die gaat nu zo verschrikkelijk ver dat je die in kunt schakelen ten behoeve van de kwaliteit van jou leven en van de kwaliteit van je sensatie. Wij proberen de techniek en de emotie dus in balans te brengen.

Als je de Phillips Alessi-spullen ziet van dit moment, dan zie je dat als je het bijvoorbeeld over die koffiezetter of die citruspers hebt, dat we daar op een aantal aspecten van het menselijk gedrag onze creativiteit in hebben geworpen. Deze creativiteit is van een ander abstractie niveau dan vaak gebruikelijk is in Nederland. Dus wij stoppen in zo'n product verschrikkelijk veel van beiden. Zo hebben we bij de citruspers een speciale motor laten maken, zodat als je sinaasappelen aan het persen bent dat je direct voelt dat het een stevige machine is. Dat het een plezier is, en dat je voelt dat je ook alles uit die sinaasappel krijgt.

“Wij proberen de techniek en de emotie in balans te brengen.”

Vroeger kwamen de mensen de producten zowat aan de poort halen. Dat mechanisme is er dus niet meer. Je moet nu veel meer doen om de klant te bereiken en te behouden. Daarom gaan wij nu ook vaak uit van de woorden *the 'pleasure of use'* en *'the pleasure of owning'*. Als je vanuit deze gedachte gaat ontwerpen dan hoop je dat mensen gaan zeggen: “Ja dat is iets voor mij, dat wil ik wel hebben”. Dat gebeurt op dezelfde platforms als wat is een *need* en wat is een *dream* en wat moet de designer doen om hier aan te beantwoorden. Die moet zich dus kunnen inbeelden dat hij op vakantie gaat, die moet kunnen dromen dat hij naar Hawaï gaat, die moet in zijn gedachten per

se naar de Noordpool toe willen, want dan ga je. Het is natuurlijk stap 1 dat je bezig bent om het creatieve proces te sturen, maar om dit vervolgens te laten functioneren met zo'n 350 man personeel, dat is niet altijd even makkelijk. Maar ondanks dat het met zo'n grote groep niet makkelijk is, moet je al die mensen toch de geestelijke vrijheid kunnen geven of stimuleren. De mens is bij ons het belangrijkste gereedschap, dus je moet ze scherp houden op allerlei manieren, maar ook de ruimte geven, en nooit claimen van ik weet het allemaal beter. Ik denk dat daar verschrikkelijk veel ruimte voor is hier.

“Je zult dus altijd dat onconventionele denken moeten kunnen toepassen en zeker bij een bedrijf dat zo complex is, daar moet je uiterst creatief zijn om in de marge nieuwe oplossingen te vinden.”

Einstein heeft mensen van de twintigste eeuw eigenlijk geleerd dat je met onconventioneel denken tot vernieuwende zaken kunt komen. Dus onconventioneel denken mag nu, dat was vroeger eigenlijk niet zo, er was een logica en dit was eigenlijk een aanslag op de logica. Ik vind dat onconventionele denken heel belangrijk en gelukkig kan ik dat ook goed kwijt hier bij Philips. Dat is voor mij de lol en die zit er elke dag in. Dat komt net zo goed aan de orde als ik problemen heb met een medewerker als wanneer ik bezig ben met wat we in de toekomst met Phillips gaan doen. Je zult dus altijd dat onconventionele denken moeten kunnen toepassen en zeker bij een bedrijf dat zo complex is, daar moet je uiterst creatief zijn om in de marge nieuwe oplossingen te vinden.

Wanneer je echt onconventioneel wilt denken, dan zal je jezelf wel moeten openstellen. Voor mij heeft het openstellen van jezelf of het los maken van je kaders absoluut te maken met een positief gevoel. Wanneer je vanuit dat positieve gevoel oplossingen genereert, dan kan je ook een bepaalde voldoening bereiken bij de gebruiker, een bepaalde positieve energie. Die voldoening bereik je alleen door met een positief gevoel op stap te gaan. Wanneer je zonder positief gevoel op stap gaat dan kan je dat ook voelen, want als dat ontbreekt dan kom je er niet uit, dan zit je je zelf in de weg en dan word je alleen maar boos. Als we brainstorm sessies hebben dan voel je

ook wel eens dat het er niet inzit die dag en dan moet je het afbreken of je moet iets gek gaan doen. Er zijn dus wel mechanismen voor om uiteindelijk toch weer een positieve atmosfeer te creëren. Als je er niet uitkomt, dan kan je jezelf bijvoorbeeld weer even helemaal terug zetten en even opnieuw beginnen. Dan moet je je gewoon even losmaken van wat je bedacht hebt en die waarheden maar even aan de kant gooien en van een nieuwe waarheid uitgaan.

Open en positief blijven is voor mijzelf absoluut nog nooit een probleem geweest. Dat is mijn hele leven nog nooit anders geweest, in ieder geval niet dat ik merk. Je moet er ook lol in hebben denk ik. Elke keer als er iets is, is dat ook weer een uitdaging om je eigen denken en je eigen geest te scherpen. Je moet elke keer weer trachten te formuleren wat je eigenlijk bedoelt. Zo gaat het dag in dag uit en ik vind dat prachtig. De ervaringen die je hebt opgedaan kunnen een positief effect hebben. Het is volgens mij namelijk wel zo, dat als je die bagage mee neemt, dat de wijsheid dan kan toenemen. Ik voel bijvoorbeeld dat ik nu minder naïef tot creatieve oplossingen kom, dan een aantal jaren geleden. Uiteindelijk kunnen ervaringen je natuurlijk ook blokkeren, bijvoorbeeld wanneer je je eigen ervaringen belangrijker vindt dan de wensen van de gebruiker.

Heel veel mensen die ontwerper willen worden, die proberen allemaal producten voor zich zelf te maken, en ik vind dat juist een industrieel ontwerper zich ten dienst moet stellen van de gebruiker. Een ontwerper moet niet iets gaan zitten maken omdat hij het zelf mooi vindt. Helaas doen de meeste dat nog steeds en die mogen van mij thuis gaan zitten schilderen. Een ontwerper moet ook niet alleen maar zijn intuïtie achterna lopen, want waar ik eigenlijk het meest een hekel aan heb is de glazenbolkijkerij van mensen die claimen dat ze door hun intuïtie het allemaal weten en zonder enige bewijsvoering tot een conclusie komen. Ik zeg altijd weten is meten en meten is weten en die ene ware richting die je zou kunnen volgen die is bijna altijd ook te analyseren of soms terug te herleiden.

“Het doel van het groeien als mens, is dat je continu open blijft staan, los blijft staan, en beseft dat geen enkele waarheid de waarheid is.”

Als je wilt blijven groeien als mens, dan moet je daar wel wat aan doen, maar uiteindelijk is het meer een ‘*way of life*’. Het doel is dat je continu open blijft staan, los blijft staan, en beseft dat geen enkele waarheid de waarheid is. Als je als persoon wilt groeien dan moet iedereen denk ik door het proces heen dat je eerst een bepaalde mate van erkenning voelt, en dat je het dan pas het niet meer erg vindt om fouten te maken. Eerst moet die zucht naar erkenning bevredigd worden, voordat mensen afdalen naar hun persoonlijke gevoelens en die kunnen los laten. Het is hier zo belangrijk omdat we met zoveel ontwerpers werken, dat er geen plaats voor ontwerpers is die alleen maar op zoek zijn naar het bevredigen van hun eigen erkenning. Dat wil niet zeggen dat hier geen waardering is voor individuele prestaties, maar wel als onderdeel van een groter geheel. In die zin moeten ontwerpers hier wel al een bepaalde mate van ontwikkeling hebben doorgemaakt.

Peter Nagelkerker (1942) heeft recentelijk zijn 42 jarige carrière afgesloten als Sr. Vice President in het Management van Philips Design. Hij studeerde indertijd aan de Ehv-se Kunstacademie en later Industrial Design aan de Design Academie. Hij bracht in deze tijd vele internationale Philips producten ,waaronder een aantal generaties Philips en Norelco scheerapparaten, op zijn naam en exposeerde o.a.in het Modern Museum of Art New York.

Hij is nu vrijgevestigd als o.a. business consultant, communicatie adviseur, coach en ontwikkelt hij Strategie en Thematische concepten voor verschillende bedrijven en overheids instanties. Daarnaast is hij actief als schilder, beeldhouwer, kinderboekenschrijver, songwriter en illustrator. In 2001 won hij de Nederlandse CartoonistenTulp prijs als erkenning voor tentoongestelde en gepubliceerde cartoons. Hij maakte o.a. vele portretten in keramiek en brons.w.o. bustes van Frits Philips,Ton Smits en Peer van

de Molengraft. Hij maakte de buste Arthur Norton (van het British Legion) in het Leudal Museum. Hij is ontwerper van Frits Philips Licht Kunst Award. Het portret schilderij in Friesch Letterkundig Museum van schrijver Rienk v.d. Velde en de R.V.S "Trotse Pauw" sculpture in het Eindhovense Stadhuis en trofee voor de Trots van Eindhoven zijn tevens van zijn hand.

Bruno Ninaber van Eyben





“Hoe een product er uiteindelijk uit komt te zien, is meestal een verslag van een wandeling in de zon. Het kan ook een desastreuze wandeling zijn geweest en dat zie je dan uiteindelijk ook aan het product.”

Anders misschien dan bij collega's, is voor mij het 'onderweg zijn' erg fascinerend. Het eindresultaat is dan eigenlijk meer van 'het was een mooie route' en ik heb gewandeld in de zon. Hoe een product er uiteindelijk uit komt te zien, is meestal een verslag van een wandeling in de zon. Het kan ook een desastreuze wandeling zijn geweest en dat zie je dan uiteindelijk ook aan het product. Voordat je zo'n weg inslaat moet je snuffelen. Ik snuffel dan in heel veel richtingen. Ik inventariseer de kansen; wat is fout en wat is niet fout? Moet je dit doen of moet je dat doen? Ik kijk ook naar combinaties van dingen. Op een zeker moment komt daar een keuze uit voort, die dan meestal tot een uitspraak leidt in de trend van: "Jongens, ik heb alles afgesnuffeld en daar zit het lichtpuntje". Dat is echt het grootste gaatje dat wij in de hele omgeving kunnen vinden. Het zal geen makkelijke route zijn, maar die en die kant hoeven wij niet op, want daar lopen wij helemaal vast. Het is ook de omgeving verkennen zonder dat dat tot beslissingen hoeft te leiden. Het is eigenlijk allemaal onderdeel van een methodiek.

Dat proces van dat snuffelen gaat uiterst rationeel. Met informatie verzamelen ben je vaak uiterst praktisch bezig. Zo kan je bijvoorbeeld terecht komen op het gegeven dat twee materialen op elkaar moeten. Als je in die snuffelperiode al hebt ondervonden dat die materialen niet te plakken zijn, dan heeft het geen zin om dat product al te gaan detailleren, dan hoef je nog niet te weten hoe de vormen eruit zouden kunnen gaan zien. Je moet dus eerst weten hoe je die twee dingen aan elkaar plakt. De ingrediënten die in dat snuffelproces naar voren komen zijn een belangrijk onderdeel van dat snuffelen. Je kunt bijna altijd een collage maken van dingen en van richtingen. Die rationele motivatie leidt tot een soort optelsom die ik vaak helemaal niet in de wereld wil zetten. Misschien komt er onder de lijn wel 464 te staan, maar wil ik onder de lijn niet 464, maar 999 zien staan, want dat vind ik een mooier getal. Ik probeer wel via mijn rationaliteit bij dat mooie getal uit te komen, maar als dat er niet uitkomt blijf ik daar wel aan sleutelen totdat het wel dat mooie getal is. Zo ben je dan bezig met

harmoniseren van wat je aanvankelijk bedacht hebt. Het is een soort opschonen van dat proces.

Een ontwerper moet dus een soort raamwerk neer zetten waar heel veel mensen aan bijdragen. Iedereen komt met eisen pakketten. Met eisen als “dit moet er in en dat moet erin”. Uiteindelijk moet wanneer het product klaar is, dit geen optelling van al die mensen en al die eisen zijn. Die ontwerper moet proberen uit al die ingrediënten een soep te koken, die heel autonoom daar als dé soep staat. Dat is in zo’n ontwerpproces vaak zeer gecompliceerd. Al die eisen moet hij aan een soort rode draad zien te hangen. De ene moet een toontje lager zingen, de ander moet wat harder zingen, daar mis ik wat en daar moet wat bij komen. Het kneden met die ingrediënten is een zeer belangrijk onderdeel van wat een ontwerper doet. Er zijn dus heel veel vragen die op hem afkomen, die hij uiteindelijk tot een organisch autonome eenheid moet zien te creëren. Uiteindelijk is het ontwerpproces dus een moeilijk en taai traject. Eigenlijk weet je bij elk product, voordat je er aan begint, dat het een lijdensweg wordt, net zoals als een gevecht. Net zo als bij het beklimmen van de Mount Everest. Als je beneden staat, weet je dat je daarboven geen zuurstof krijgt en dat je daar honger krijgt en het koud krijgt. Het is gewoon klote, de hele route. Voor comfort blijf je gewoon beneden thuis zitten.

“Het aanboren van een gevoel, van een soort geluksgevoel, is de essentie van het ontwerpen.”

Als je bij het ontwerpen uitgaat van het programma van eisen, dan is dat een uiterst statisch proces. Dat krijg je een variatie op een bestaand gegeven. Het is niet zo, dat het programma van eisen rechtstreeks tot iets zal leiden. Neem bijvoorbeeld het ontwerpen van een lamp. Je moet dan geen lamp gaan zitten uitvinden. Je moet door de ruimte gaan lopen, de ruimte beleven en op je in laten werken en dan in dat luchtledige wat daar is, dat dingetje neerhangen wat dat luchtledige oproept. Dat kan soms niets zijn, maar soms vraagt dat om een volume of om een robuustheid. De Philips-serie die met Alessi samen gemaakt is, is hier ook een goed voorbeeld van. Wanneer dit rechtstreeks vanuit het programma van eisen was gestart en niet vanuit

een bepaalde beleving, dan was dat ding weer wit geworden en was hij niet voor 29,95 maar voor 27,95 verkocht. Dan zou je krakend je sinaasappel hebben staan uitpersen in plaats van “hé daar zoekt wat”. Deze houding leidt dan ook tot een idee van een ander motortje en een handig zeefje. Het zijn dezelfde componenten, maar ze zijn toch wat anders.

Bij het ontwerpen van een sinaasappel pers moeten we ons beseffen dat het geen noodzaak is om die sinaasappel te persen, je kunt ze ook in een plastic pak kopen. Je kunt het tot een noodzaak laten worden en dan zo'n ding kopen. Dan kom je waarschijnlijk thuis met een doorsnee sinaasappel pers. Met zo'n houding kom je er eigenlijk nooit uit. Daarmee kom je er niet achter wat voor een beleving het product heeft. Want dan pak je een archetype, een belevingswaarde zoals die geaccepteerd is. Die belevingswaarde wordt dan niet ter discussie gesteld. Wanneer je over het gevoel van de doorsnee sinaasappelpers praat, dan praat je over een heel ander gevoel dan met elkaar gezellig op de zondagochtend royaal ontbijten, met lekkere broodjes, toastjes, sinaasappelsapje erbij. Dan heb je het over de omgeving, wakker worden met elkaar, een sociale activiteit. Wanneer je daarover spreekt, dan heb je het over producten die in die wereld passen, die ook die associatie oproepen. Dan denken wij niet aan ziekenhuisachtige attributen, dan denken we aan anderssoortige attributen, dan komen er andere vormen. Pas als je van dat soort aspecten doordrongen bent, voordat dat je aan dat concrete product begint, ben je in staat om dat in te vullen. Het is een totaal andere manier van ontwerpen. Ik denk dat heel veel mensen, ook ontwerpers, zich hier geen rekenschap van geven, die denken dat een vraag, vanuit de markt een statisch gegeven is. Maar die vraag is zo subjectief als de neten. Die subjectiviteit, het aanboren van een gevoel, van een soort geluksgevoel, is de essentie van het ontwerpen.

“De stemming waar je als ontwerper in zit is een ontzaglijk belangrijk element, dat je bewust kan beïnvloeden.”

Je moet een kind verwekken als je blij bent. Als je een kind verwekt na een hopeloze dag en bij een vrouw waar je niet van houdt dan creëer je automatisch een gedrocht. Je

moet als ontwerper proberen die blijheid te hebben. Je moet ontwerpen wanneer je blij bent, niet wanneer je te moe bent en niet na kunt denken. Je hersenpan moet leeg zijn, je moet open zijn, het moet een uitdaging zijn om er weer iets nieuws in te stoppen. Zo'n soort gevoel moet je creëren. Dat gevoel wek ik bijvoorbeeld op door de rotzooi op te ruimen, een bos bloemen neer te zetten, uitgeslapen te zijn, op vakantie te gaan, leuke mensen te ontmoeten, etc. Aan dat gevoel moet je heel bewust werken, door yoga te doen of mooie dingen te gaan kijken. De stemming waar je als ontwerper in zit is dus een ontzaglijk belangrijk element, dat je bewust kan beïnvloeden.

Dat product dat je moet maken, moet ook een soort natuurlijke vraag zijn. Dat zou een vraag moeten zijn, waar je even wat langer over zou moeten nadenken. Die moet ook van dieper komen. Het moet niet zo zijn dat je zegt: "het moet er vandaag uit". Als je dit nu weer relateert aan dat voorbeeld van die verlichting die je moet maken, dan zou je moeten nagaan, hoe zou een lampje daar nou moeten zijn? Hoe zou dat moeten klinken, hoe zou dat moeten voelen? Als je dat goed in je opneemt, en je doet je ogen dicht, dan zie je dat lampje eigenlijk al in die ruimte hangen. Dat zijn de beste ontwerpen. Je moet dat beeld op je oog te zien krijgen. Dit proces gaat niet altijd even makkelijk, omdat je van de opdrachtgever een pakket van eisen krijgt. Dit pakket van eisen is de ballast van de spontaniteit van het eerste beeld. Wat ik dan ook doe wanneer ik die pakketten van eisen onder mijn neus krijg, dan transformeer ik die tot een vraag die drie regels inhouden, zonder dat pakket van eisen. Dat spontane beeld, dat moeten we eerst hebben. Later gaan we dat allemaal belasten met het pakket van eisen.

Een ander goed voorbeeld is de sleutelhanger die ik heb ontworpen. Voordat het product überhaupt gemaakt wordt kan ik al voelen hoe het product gaat worden. Dan loop ik rond, dat gevoel probeer ik op te roepen en dan heb ik zoiets van: "Ik sta voor een deur en dan moet ik dat zo even pakken. Hoe doe ik dat precies? Waar erger ik me aan?" Bijvoorbeeld aan de ring waar geen volgorde in zit of als je de sleutel omdraait, de een de ander in de weg zit. Dat zou makkelijker kunnen. Dat borrelt dan gewoon naar boven. Dan voel ik die sleutelhanger zo in mijn zak zitten en daar zit dan iets aan om het eruit te trekken. Dan wil ik dat eruit trekken en dan hangt dat zo aan een

touwtje. Dat is niets rationeels, het heeft alles met een soort gevoel in mijn zak te maken. Ik kan dat redelijk goed, dat inleven in zo'n product, die ideeën zie ik zo op mijn netvlies zie staan en ik voel ze ook. Dan zie ik iemand die bezig is met het voelen van zo'n ding en dan voel ik zo'n ding, in mijn hand. Ik ga dan dus uit van een totaal inlevingsvermogen, zoiets als één zijn met het product. Als ik niet in de goede stemming ben, dan werkt dat proces dus absoluut niet, dan staat het gewoon stil. Ik heb helaas heel vaak de luxe niet om de volgende dag verder te gaan wanneer ik niet in die goede stemming kan komen.

Wanneer we de eerste, spontane ideeën hebben uitgewerkt, dan parkeren we deze even en gaan daar niet meteen een oordeel over geven. Dan komen we op het pakket van eisen. Dat is veel concreter. Vaak is dat pakket van eisen ook wat agressief: tijd, geld e.d. Dat is vaak over concreet. Dat pakket van eisen moet je dan op een creatieve manier bestuderen. Dat houdt in dat je hiërarchie moet aanbrenge. Dat is een waanzinnige creatieve daad. Van een over concreet pakket van eisen een werkbaar concept neer te zetten. Als je dat hebt, dan kun je het eerste, spontane gevoel en het werkbaar concept op elkaar leggen. Dat pakket van eisen kun je niet negeren. Dat pakket van eisen kun je van alles mee doen, maar uiteindelijk moet je het in een paar basisaspecten weten te omschrijven, die niet alle belangrijke elementen weg duwen. Wanneer je deze twee op elkaar legt dan neemt het automatisch een soort contour aan die een product gaat opleveren. De daaropvolgende fase ga je in de richting van de materialisatie denken. De ideeën worden dan geconcretiseerd in een materie en dan moet je heel goed opletten dat dat 'weekdier' dat hieruit ontstaat niet om zeep wordt geholpen. Dan is het een kwestie van het zoeken naar het lichtpuntje, het verzamelen van informatie en kennis om te proberen het weekdier te laten uitgroeien tot een volwaardig product. Zo werkt het bij mij een beetje.

Hoe gecompliceerd zo'n product uiteindelijk ook wordt, het is en blijft gewoon een ding. Het moet er gewoon in een keer staan. Je moet er niet honderdduizend keer en drie dagen omheen hoeven te lopen, voordat je het mooi vindt. Het moet er 'bam' staan. Dat pakket van eisen communiceert dat nooit. Vandaar ook dat ik bewust zeg dat je met het gevoel van de gebruiker moet beginnen en niet met het programma van

eisen, zoals je op de TH vaak ziet. Op de TH wordt het gevoel van de gebruiker er een beetje tussen geschoven, terwijl dat de kern zou moeten zijn. Wanneer je het gevoel er een beetje tussenschuift, dan krijg je een product die aan alle eisen voldoen en daarmee misschien wel een product is en dat wel verkoopt omdat het aan bepaalde behoeftes voldoet. Maar of de mensheid daar nu een kick van krijgt? Als je bijvoorbeeld denkt aan een auto, die in de zon langs het strand rijdt met een mooie meid erin, dan heb je natuurlijk een cabriolet ontworpen. Dat gaat vrij snel dan. Dat dat ding vervolgens ook nog veiligheidsgordels moet hebben, dat komt er allemaal later nog wel bij. Maar dat eerste idee dat moet je zien vast te leggen en zorgen dat dat niet helemaal gedeformeerd wordt door al die eisen die eraan worden toegevoegd. In dat geheel wil ik werken. Dat is eigenlijk de zonnige dag, de goede plaat opzetten, dat is muziek, een boek, vrienden ontmoeten. Kortom de mensheid iets willen geven. Niet moe zijn, niet nog honderdduizend andere dingen moeten doen. Dus iets niet moeten, maar iets willen. Dat is basis van creëren. Bij het kopen van die auto is de eerste prioriteit dat mensen erop geilen en die auto willen kopen ook al stort die in, en dat staat nooit in het programma van eisen. De hiërarchie in die brei van informatie aanbrenge is de grootste creatieve daad. Met het omzetten van eisen in een product kun je het product volledig om zeep helpen. Ik heb dingen gemaakt in het begin, waarbij ik dacht: "ik moet keurig doen wat ze vragen" en dat werd niks. Dat werd uiteindelijk een gedrocht waar ik zelf niet achter kon staan, omdat ik alleen maar had gedaan wat er in die eisen stond.

"Het product moet in alle gelaagdheden iets vertellen. Het product is aanwezig, maar het moet in zijn stilte ook een heel sereen ding zijn."

Als ontwerper gaat er natuurlijk ook heel veel langs je heen. Je kunt je niet overal mee bemoeien. Het is zeker zo dat als je eenmaal in zo'n vak als dit met je neus boven de tafel komt dat men denkt dat je een soort universele gave hebt en dat je overal maar je oordeel over moet geven. Dat doe ik dus niet en ik wil mij ook absoluut niet met alles wat op mijn weg komt bezig houden. Wat ik wèl wil doen, dat is die verdieping in dat product. Dat kunnen dan voor de buitenwereld uiterst onnozele producten zijn die voor mij wèl die verdieping hebben. Als je naar een bloem kijkt, dan zie je ook niet

precies hoe de zaadjes eruit zien, dan moet je wel degelijk je bril opzetten en als je dan een microscoop pakt, kun je nog meer ontdekken. Die stappen moet een product ook in zich hebben. Het product moet in alle gelaagdheden iets vertellen. Het product is aanwezig, maar het moet in zijn stilte ook een heel sereen ding zijn.

Hoe een product werkt hoeft niet iedereen direct te snappen. Dat mag ook wel iets zijn van: “verdomd dat werkt zo”. Dat is voor mij de fascinatie van techniek. Die speelsheid om een alertheid op te roepen. Dat moet er niet zo bovenop liggen. Het ding moet ook niet grappig zijn. Een grap is leuk als je het vertelt en het is verdwenen als het verteld is. Een product moet ook niet grappig zijn. Het moet op een stille manier iets vertellen. Voor iemand die dat kan en wil begrijpen is dat fascinerend en iemand die daar geen interesse in heeft, daar bestaat het niet voor. Daar hoeft het ding ook helemaal geen aandacht voor te vragen. Een goed product heeft vaak iets in zich dat een bepaalde spanning oproept, wat net even de harmonie van het product doorbreekt. Dit zie je vaak terug in mijn ontwerpen. Een bepaald soort opdrachten past veel beter bij mij dan een ander soort opdrachten. Zolang er een opdrachtgever is die budgetten beschikbaar stelt om mij die verdieping te laten uitvoeren, dan gaat het dus goed. Dat is niet zo makkelijk natuurlijk met deze snelle tijden.

In de dingen die ik maak, zit ook een bepaalde mate van verschuiving, een bepaalde mate van ontwikkeling. Ik zie aan het begin van het proces een heel mooi materiaal, alleen is de stand der techniek nog niet altijd ver genoeg om dat materiaal een eerlijke kans te geven. Bij veel van die producten die ik dan maak bedenk ik ook de wijze van produceren en de bouw van machines om dit te kunnen maken, met als uiteindelijk doel om dat materiaal een eerlijke kans te geven. Bij het ontwerpen van producten zoek ik naar een bepaalde harmonie, wat zich vertaalt in niets te veel en niets te weinig. Dat niet te veel en niet te weinig is natuurlijk iets wat zich in de evolutie ontwikkeld heeft. Voor een deel zie je dat ook terug in mijn manier van ontwerpen. Het heeft alles met evolutionair ontwerpen van doen. Ik sla niet zomaar een weg in. Ik maak dingen, ik reageer dan weer op de informatie en maak dan die dingen nog een keer en nog een keer, net zolang totdat zich een goed product heeft ontwikkeld wat een kans van overleven heeft. Dat is uiteindelijk wat je probeert te doen als ontwerper.

De weg die je dan uiteindelijk ziet, dat gaatje tussen alle andere wegen is vaak intuïtief. Dat intuïtieve gedrag is natuurlijk wel iets dat je opbouwt vanuit ervaring. Intuïtie is een soort ervaringsgevoel dat zegt: “dit gaat goed” of “dit gaat niet goed”. De intuïtie van een persoon kan volgens mij groter worden in twee verschillende richtingen. Het kan groter worden in de vorm een oude brombeer, door zoveel desillusies te hebben gehad dat niets meer mogelijk is, wat resulteert in een houding van “het zal mijn tijd wel duren”. Het kan ook tot iets positiefs leiden. Waar ligt het midden?

“Ik ben geen ontwerper die heel erg met het uiterlijk, trendmatigheid bezig is. Ik ben heel erg gefascineerd door materie, door de bewerkingstechnieken die die materie tot iets om kunnen zetten.”

Mijn interesse voor ontwerpen is eigenlijk tweeledig. Ik heb een grote fascinatie voor techniek. Als kind had ik dat ook al. Ik heb ook een fascinatie voor wat ik mooi vind. Dat mooi is meer een soort harmonieachtig model. Een techniek bestaat ook uit harmonie. Als je de techniek bestudeert die in de natuur zit, dan heb je het over hoe harmonieus het is. Als wij iets in de natuur zien, wat we in de techniek willen namaken, maar wat kapot gaat, dan houdt dat in dat wij de materie niet goed hebben verstaan. Dan hebben wij de natuur van de materie niet goed verstaan. Om daar mee te spelen, dat vind ik een grote fascinatie. Een brug, nog dunner dan dun, dat vind ik uiterst spannend. Waarom breekt nou een grasspriet onder bepaalde omstandigheden niet af, of een korenaar die tot onder toe doorbuigt. Hoe kan ik dat nou bijvoorbeeld vertalen naar kunststof?. Dat vind ik heel spannend. Ik ben zo’n ontwerper van: “God schiep hemel en aarde, hij schiep alle plantjes en schelpjes”, maar een mens kan niet alleen maar met die plantjes en schelpjes doen. Dus hij moet voor zichzelf een schelp bouwen, maar wel in navolging van hoe de natuur in elkaar zit om dat vervolgens te vertalen naar producten toe. Dat vertaalt zich bij mij uiteindelijk in een grote voorliefde voor kleinere producten, omdat ze klein zijn en daardoor ook consequent kunnen zijn. Wanneer je een groot apparaat maakt, zitten daar zoveel toetsen aan dat je daar niet consequent in kunt zijn. Kleinere dingen kunnen vaak heel basic zijn. Dat kan dan ook veel meer organisch zijn. Dingen die je ook beet kan pakken, die je met de hand kunt omvatten en kunt aanschouwen.

Ik ben geen ontwerper die heel erg met het uiterlijk, trendmatigheid bezig is. Ik ben heel erg gefascineerd door materie, door de bewerkingstechnieken die die materie tot iets om kunnen zetten. Wat dan uiteindelijk leidt tot een mooi resultaat en wat dan weer in zijn gebruik belast wordt en zo belast dat het ook kan overleven. Dat is een soort ketting van levens. Een basismaterie die vanuit grondstoffen wordt omgezet in halfabrikaten, die weer worden omgezet in een product. Dat product gaat dan weer in jouw broekzak of in mijn nachtkastje of waar dan ook. Die ketting, die vind ik erg fascinerend.

“Als je niet droomt, kun je ook niet creëren.”

Een belangrijk proces bij de ontwikkeling van ideeën wordt gevormd door onze dromen. Een mens heeft de bijzondere eigenschap dat hij kan dromen. In dromen gebeuren dingen die eigenlijk niet kunnen, dat is het leuke van dromen. De tegenstrijdigheid die je die dag hebt meegemaakt, probeer je in je dromen tot een eenheid te smelten. Soms is dat zo wanhopig, dat het op een nachtmerrie uitdraait. Die hersens proberen dan die puzzelstukjes in elkaar te laten vallen. Daar kunnen ook de meest waanzinnige combinaties uit voortkomen. Als je nu een *open mind* hebt en die vraagstelling in je hoofd opneemt, dan loop je ermee rond en ben je ermee bezig. Rustig nadenkend en een boek lezend kun je nog steeds over die vraag nadenken. Uiteindelijk ben je dan zelfs tijdens je dromen bezig met die vraagstelling. Wat het bijzondere van dromen is, is dat het in het laatste stuk van de nacht plaatsvindt. Dat houdt ook in, dat je jezelf dat stukje nachtrust ook moet gunnen. Dus als je je 's morgens in je basisslaap door een wekker laat wekken, kom je nooit aan die droom toe. Het bijzondere van een mens is dat hij kan dromen en vervolgens dat hij vervolgens die dromen kan realiseren. We hebben een droom en vervolgens gaan we zoeken of die waar is. Als je dus niet droomt, kun je ook niet creëren. Dromen is dus een zeer belangrijk onderdeel van het creatieproces. Die stemming oproepen om te kunnen dromen, heeft ook iets met inspanning en ontspanning van doen. Je kunt dromen ook volledig wegduwen. Daar zijn ook wetenschappelijke onderzoeken van, dat je die volledig kunt uitsluiten, door op een bepaalde manier met de omgeving om te gaan.

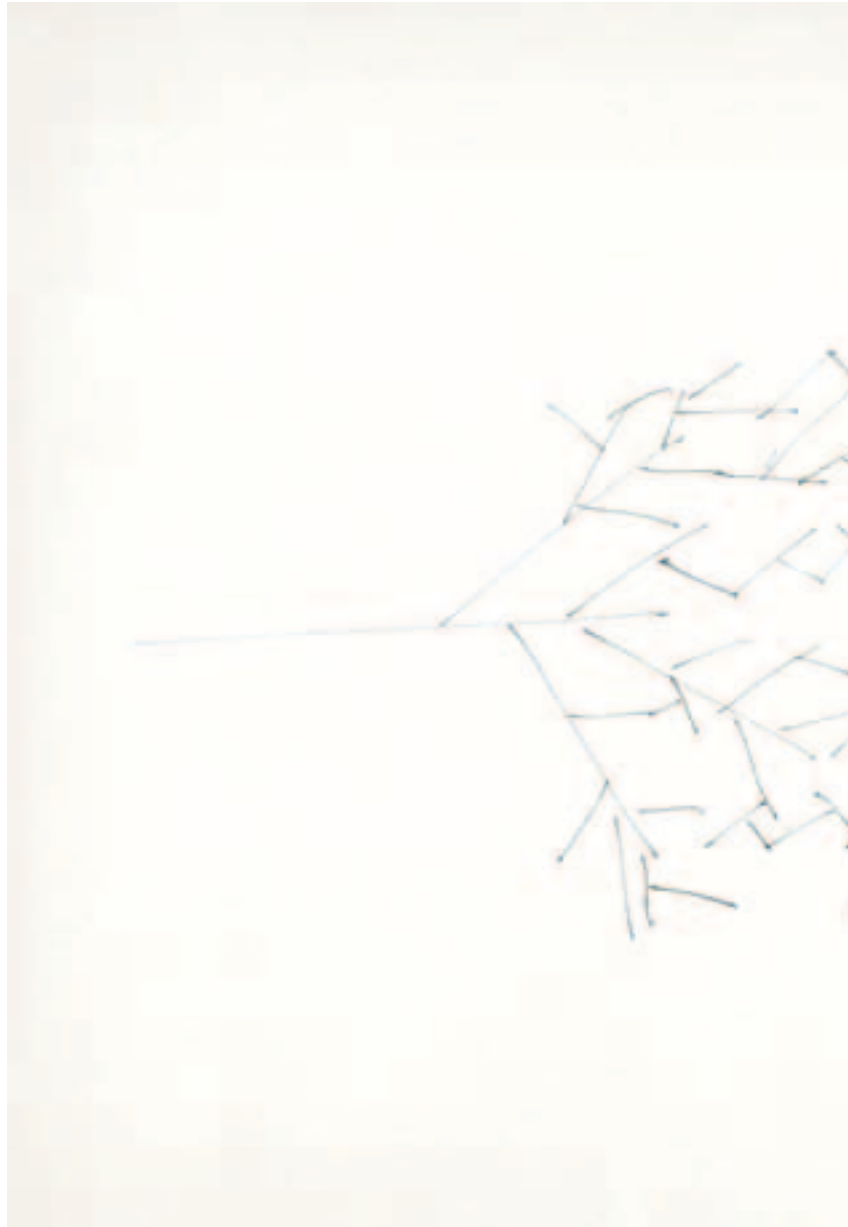
Dat wordt ook gebruikt om militairen te trainen. Door ze geen nachtrust te gunnen en door ondervoeding komen bepaalde stoffen niet vrij, waardoor de droomcapaciteit verdwijnt.

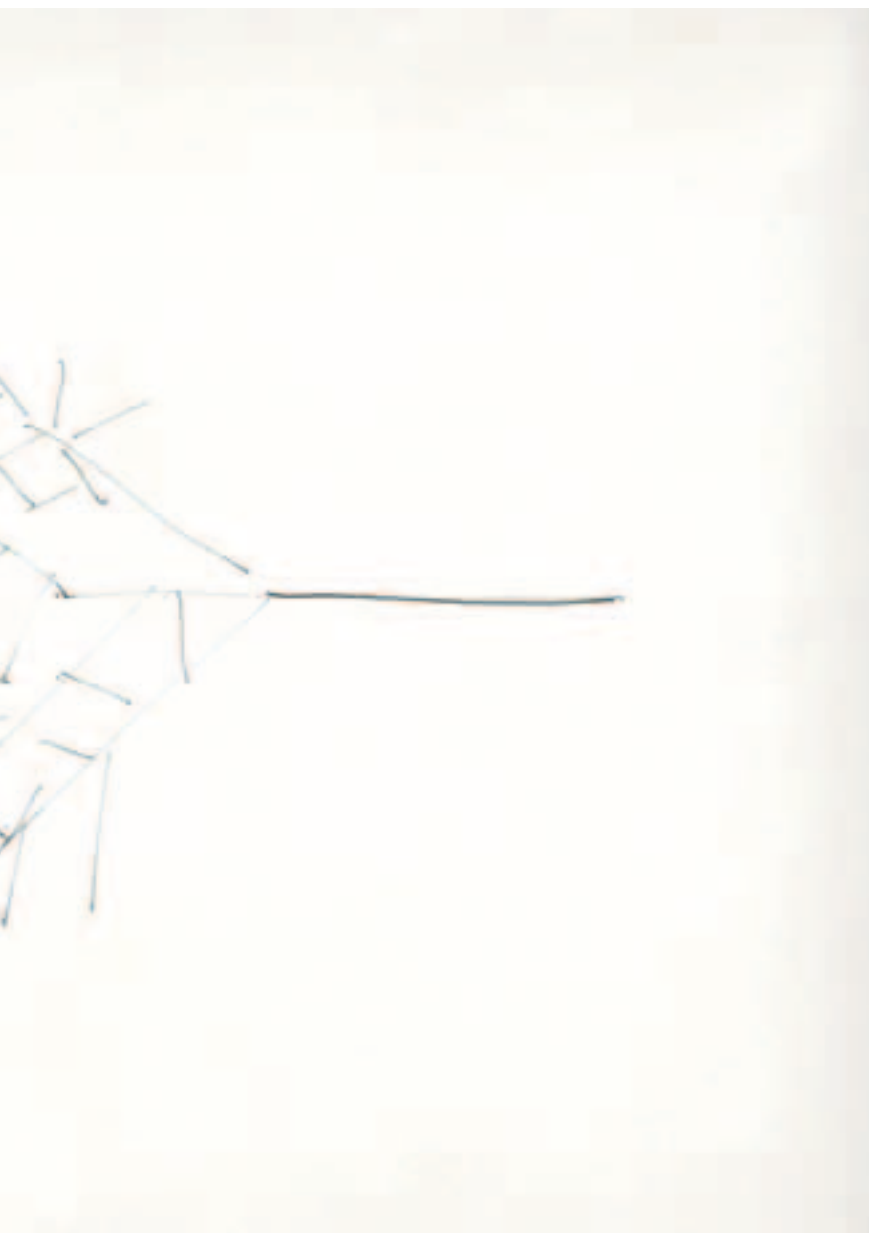
Bruno Ninaber van Eyben (1950) is directeur van Bruno Ninaber van Eyben Design & Production B.V., studio voor product ontwikkeling en Centendo, productie maatschappij. Daarnaast is hij deeltijdhoogleraar Industrieel Ontwerpen aan de TU Delft. In 1971 rond hij zijn opleiding aan de kunstacademie in Maastricht af en start hij zijn eigen studio. Hij ontwerpt en produceert hier in eigen beheer gebruiksvoorwerpen zoals horloges, sieraden, verlichting en meubelen. In dit jaar wint hij tevens de Henriëtte Hustinx Prijs. In 1979 wint hij de Kho Liang I Prijs (industriële vormgeving, Amsterdams Fonds voor de Kunst). In 1982 wint hij de prijsvraag voor het ontwerp van de Beatrix circulatie munten serie, van dubbeltje tot 5 gulden. In 1985 richt hij Ninaber/Peters/Krouwel industrial design BV op. In 1997 stapt hij uit dit samenwerkingsverband en begint hij zijn eigen Studio Ninaber, studio voor productontwikkeling.

In 1998 wint hij de prijsvraag met het ontwerp van de Nederlandse zijde van de euro munten met de beeltenis van Koningin Beatrix. Naast eerder genoemde prijzen ontvangt Ninaber voor zijn werk vele onderscheidingen (I.O.N., I.F.).

Zijn werk werd opgenomen in de belangrijkste design collecties, o.a. The permanent design collection of the Museum of Modern Art in New York (1976). Naast vele anonieme producten ontwierp hij o.a. de voorzitterhamer van de Tweede Kamer, het officiële kado van Minister President Kok bij staatsbezoeken en de versierselen behorende bij de Erasmus prijs. In 2003 had hij een solo tentoonstelling in het Stedelijk Museum Amsterdam.

Jeroen van Oyen





“Het durven vertrouwen op het feit dat er zich op een gegeven moment wel een oplossing aandient, komt doordat je steeds meer zelfvertrouwen en een steeds betere vorm van zelfkritiek krijgt.”

In het ontwerpproces zet je altijd eerst een beeld neer, waarvan je zelf denkt dat je het op die manier wilt hebben. Al die invloeden onderga je en dan is die onderstroom allang al intuïtief of onderbewust aanwezig. Zonder dat je een beeld neerzet, ben je geen ontwerper, maar dan ben je een marktonderzoeker. Er moet iets staan, dat is een stellingname. Ik heb echter niet universeel gelijk, dus ga je een testronde in. De synthese is wat ik ervan maak. Ga je een simulatieronde in, dan wordt het op een gegeven moment anders. Ook in dit soort processen moet je afstand doen van jezelf. Dat moet je wel kunnen. Het is natuurlijk veel fijner om bevestigd te worden in wat je gedacht hebt. Maar dat bevestigen kan ook je eigen groei in de weg staan. Wat ik als lijn neem in dit proces, is de groei van het product en de groei van jezelf. Die groei mag niet belemmerd worden door welke factor dan ook. Wanneer ik de belemmerende factor ben, omdat ik te trots ben, dan moet ik mezelf weg saneren. Dat komt ook voor. Uit zo'n simulatieonderzoek werk je eraan hoe je je naar de markt toe moet opstellen. Dat is weer een nieuw traject. Als ontwerper werk je van veel naar 1 idee. Allerlei vage ideeën, mogelijkheden en veronderstellingen wordt tot een compact 'frogtsel' en dat 'frogtsel' moet weer naar veel. Je moet wel goed erop letten, of die ene wel goed is. Dan krijg je een lange periode van uitkristalliseren en dan zet je het pas op de markt. Het beginstadium van het ontwerpproces is dus essentieel, maar vrij moeilijk. Dan weet ik niet wat ik moet doen en kan ik met niets beginnen. Uiteindelijk komen de aanwijzingen dan vanzelf. Vroeger weerde ik die signalen af. Het mocht niet van buiten komen, ik moest het altijd vanuit mezelf halen. Dan kreeg ik van al die 'gefrogtssels', die intellectueel wel oké waren, maar die er niet uitzagen. Sinds een jaar of vijf laat ik toe, dat die kleine aanwijzingen het mogen zijn. Die gaan tegen mij spreken en zo kan het zich gaan ontwikkelen. Dan moet ik het wel toelaten. Ik moet mezelf wel opzij zetten, want er komt gratis iets binnen. Vroeger liet ik dat niet toe, maar nu laat ik dat makkelijker toe. Omdat ik meer processen heb doorlopen heb ik meer het vertrouwen om die kleine dingetje te verwelkomen. Het werkt namelijk altijd. Dat is het merkwaardige. Daarmee kan ik ook rustiger ontwerpen.

Het durven vertrouwen op het feit dat er zich op een gegeven moment wel een oplossing aandient, komt doordat je steeds meer zelfvertrouwen en een steeds betere vorm van zelfkritiek krijgt. Ik had nogal veel negatieve zelfkritiek. Ik moest altijd weer iets waanzinnigs moois ontwerpen. Toch werd dat het nooit. Nu maak ik mij er helemaal niet meer druk om. Of het nu wel of niet mooi is, het moet kloppen! Loslaten is dus een belangrijk onderdeel van het proces, maar in mijn geval is dat eigenlijk nog te simpel uitgelegd. Misschien dat ik de zaak wel weer te moeilijk maak, maar dat is ook een karaktertrek die mij af en toe teistert. Ik heb meer met 'toelaten' te maken dan met 'loslaten'. Ik heb laatst nog eens nagedacht - sommige mensen noemen dat mediteren, maar laten we het maar nadenken noemen - over hoe het komt waarom ik op een bepaald moment een oplossing krijg. Ik heb ze namelijk allemaal 'gekregen', ik heb ze nooit bedacht. Voor mij heeft het krijgen van ideeën dus meer te maken met 'toegeven' en 'toelaten' dan van 'loslaten'. Waarschijnlijk hebben we het over hetzelfde, maar gebruiken we verschillende woorden. Wat we willen beschrijven valt toch niet te beschrijven, dus we moeten daar wel woorden voor gebruiken. Intuïtie heeft voor mij ook alles met toelaten te maken. Volgens mij is het namelijk niet de vraag hoe ontwerpers met intuïtie omgaan, maar andersom, n.l. hoe gaat Intuïtie om met het ontwerp. De intuïtie moet mij gebruiken. Ergens van buiten komt het tot mij, ik ben alleen maar de antenne. Dan krijg ik het bericht binnen en kan ik ermee aan de slag.

“Een gemakkelijke creativiteit bestaat volgens mij niet. Als creativiteit gemakkelijk is dan is het een imitatie.”

Ik kan mijn creatieve vermogen niet in een kader onderbrengen. Als ik dat wel doe, dan ben ik het kwijt. Het merendeel van mijn processen in creativiteit bestaat uit het bestrijden van vooringenomen stellingen. Uiteindelijk kom ik op een wanhopig punt, waarop ik alles moet loslaten en voel ik me buitengewoon ongemakkelijk. Op de een of andere manier moet ik mij dus ongelukkig maken. Ongelukkig maken heeft veel te maken met het vormloos en bijna gedachteloos denken. Dat kan bijna niet, maar je moet proberen gedachteloos te denken. In je hoofd moet het leeg zijn en dan kan er iets nieuws tevoorschijn komen. Er wordt iets nieuws verlangd. Ik bemerk bij mezelf,

dat ik er soms allerlei sjablonen overheen leg en dat is dus niet de bedoeling. Je moet echt met iets nieuws komen. Als ik het moeilijk moet formuleren dan zeg ik: 'het oude ordent zich in het nieuwe'. Echter, wat vaker gebeurt is dat het nieuwe zich ordent naar aanleiding van het oude. Zo zou ik het niet moeten, als het werkelijk iets nieuws zou moeten voorstellen. Het is continu een gevecht om de volgorde. Het begint altijd met de verkeerde volgorde. Het is altijd zo, daar hoeft je bijna niets aan te doen. Het lijkt net een soort natuurkracht, alsof de natuur niet geïnteresseerd is in vernieuwing. Dat is een uitvinding van de mens. Intuïtie speelt daarin waarschijnlijk een rol in het vinden van een ontsnappingspunt.

Hoe nou precies een verlossend idee ontstaat weet ik eigenlijk niet. Het enige wat ik daaraan kan doen is mezelf volpompen met allerhande informatie, vragen en tegenstellingen tot het kookpunt is bereikt. Het water moet koken. De hel moet branden. En... dan ineens is er een uitweg. Je kiest altijd een weg van de minste weerstand, dus die zal in mijn hoofd ook wel ergens zitten. Een soort rivier. Het moet ergens heen. Er komt altijd wel iets uit. Het is wel zaak om de ketel onder druk te zetten. Want een gemakkelijke creativiteit bestaat volgens mij niet. Als creativiteit gemakkelijk is dan is het een imitatie. Het is wel heel bot gezegd, maar volgens mij is het echt zo. Echte creativiteit is niet leuk; daar moet hard voor gewerkt worden. Mensen zeggen: creativiteit is 90% inspiratie en 10% transpiratie. Die volgorde is verkeerd. Het is eerst 90% transpiratie en dan krijg je 10% inspiratie. Het proces van hoe het verlossende idee ontstaat is niet altijd herkenbaar. Gelukkig niet. Er zijn ook dingen, die op een hele andere manier op hun plaats vallen, omdat ze complexer zijn dan een hersenpan kan bevatten.

Wanneer het creatieve moment zich aandoet, dan zie je alles ineens anders. Ik wil het graag anders doen dan anders. Niet omdat ik anders wil zijn, maar omdat ik op zo'n moment aanvoel dat de bestaande middelen niet werken. Een rapport werkt niet, dat gaat de la in. Je moet iets permanenters hebben, dat anders is en dat meer op maat gesneden is voor die bepaalde onderneming. Ik leg me dus de beperking op om niet met een standaardoplossing te komen. Daarmee maak ik het mezelf lastig. Maar ik vind wel dat ik daardoor met leuke, creatieve oplossingen kom. Door het je bewust

moeilijk te maken kom je vaak tot een creatieve oplossing. Vaak hoef ik er niet zo'n moeite voor te doen, want vanuit een verantwoordelijkheidsgevoel t.o.v. de klant ben ik graag bereid om het mijzelf moeilijk te maken. Ik voel mij graag verantwoordelijk. Ik vind dat iedere ontwerper die enigszins naar zijn geweten luistert zich enigszins verantwoordelijk moet voelen t.o.v. zijn klanten. Dat komt toch vanzelf. De mate waarin je ernaar handelt is een eigen keuze. Ik ga wel ver in het aanvoelen van die verantwoordelijkheid. Je kunt het ook intuïtie noemen. Als ik een verantwoordelijkheid voel zal ik net zolang doorvechten of doordenken tot ik iets heb. Als je het eenmaal weet, dan weet je het. Dan weet je wat het moet worden, alleen kan je het niet van tevoren zien.

“Uit de opleiding krijg je wel zo'n beetje mee, dat er een perfecte oplossing is. Die is er niet.”

Ik heb gemerkt, dat naarmate ik mezelf beter heb leren kennen, ik beter ben gaan ontwerpen. Ik ben niet anders gaan ontwerpen, alleen met een ander gevoel. Het is zo, dat ik mij er niet meer voor schaam, dat ik zo ontwerp zoals ik ontwerp. Mijn ontwerpen zijn meestal ontdaan van allerlei overbodigheden, toch niet ontdaan van allerlei spelsheden, aangezien ik denk dat het een met het ander samen kan gaan. Ik heb nu het gevoel, dat ik mezelf mag zijn of mijn eigen ontwerp mag maken en dat ik niet op een ander zou moeten lijken. Ik hoef mij daar helemaal niets meer van aan te trekken. Dat is een heel moeizaam proces geweest. Daarin zijn niet duidelijk punten aan te geven, waardoor er iets veranderd is. Het waren dezelfde intenties en ideeën, maar ik kwam steeds niet daar waar ik wezen wilde. Ik kwam er steeds niet. Nu maak ik met veel groter gemak dingen en dan wordt het wel wat ik in mij hoofd had. Nu lukt het mij wel. Het idee is niet veranderd. Het is alleen dat ik zelf nu de barricades, het vuil, de verkeerde veronderstellingen heb opgeruimd. Nu ben ik wie ik ben. Ik kan het alleen maar zo neerzetten zoals ik denk dat het moet. Dat is een hele bevrijding en toch is er een markt voor, kennelijk.

Ik ben wel eens angstig geweest: als ik mij zelf teveel laat zien, dan vindt niet iedereen je aardig. Het is een diepe angst voor iedereen. Er zijn hier groepen die er bij willen

horen. Dat is mij nooit zo goed gelukt. Niet omdat ik het niet wilde, maar niet iedereen is kennelijk zo. Ik kan dat niet veranderen. Het gaat er mij ook niet om, om kampioen te worden. Als je dat als uitgangspunt neemt, ben je snel uitgeblust. Je doet dan mee met 'des akkoord' maatschappij. Ik geloof daar niet in. Ik geloof, dat ik verder kom op het moment dat ik mijn eigen eisen nakom, waardoor ik ook nog hard moet werken dan dat ik een of ander onmogelijk iets probeer na te streven.

Omdat ik vaak het onmogelijke probeer na te streven, heb ik ook nooit het gevoel dat ik iets perfect doe. Ik zit eigenlijk niets te doen. Ik luister alleen maar naar mezelf of het goed voelt of niet. Dan ga ik net zolang door totdat het goed voelt. Ik hou niet op voordat het goede gevoel er is. Ik kan dat geen perfectionisme voelen. Het zal er wel zo uitzien. Dan kom je bij de discussie die Plato al heeft aangezwengeld, namelijk is er een perfecte afbeelding van iets voordat het bestaat: de ideeënwereld. Daar zou het origineel zitten en dat origineel herinneren wij ons en dan komt het weer tot leven. Dat zou dus betekenen, dat als ik een project begin, dat de oplossing er al is. Daar geloof ik dus niets van. Uit de opleiding krijg je wel zo'n beetje mee, dat er een perfecte oplossing is. Die is er niet. Er moet sowieso een oplossing komen, of die nu goed is of niet. Ik geloof alleen wel dat een goed product enige harmonie in zich moet hebben. Om triviale redenen blijkt dat daar waar je probeert onderdelen om z'n onderscheidendheid te laten zijn, dat het niet werkt. Het moet een geheel vormen. Alles grijs. Ik het begin gruwel je daarvan; daar ben je toch niet voor geboren. Het moeten mooie motieven zijn. Het is ook weer het afbreken van de sjablonen, van het idee dat het op een bepaalde manier moet.

Het streven naar harmonie moet ook weer niet de overhand hebben, want in wezen is de harmonie meer een bijproduct. Als het goed voelt, dan is het harmonisch. Met componeren heb je hetzelfde probleem. Achter in het stuk kun je verschillende delen hebben, maar die moeten toch wel met elkaar te maken hebben. Je moet inschatten wat harmonie op dit moment betekent. Dat is ook afhankelijk van het tijdvenster waarin je dat plaatst en aan wie je het denkt te verkopen en aan wie je het denkt te laten horen. Een product moet uiteindelijk zijn plek in het grote geheel der dingen gaan vinden. Dat grote geheel is er al en dat is al zwaar gesubsidieerd, zal ik maar

zeggen. Daar komt het ineens tussen, maar het moet er wel goed tussen staan. Iets wat je op zich zelf kan laten leven. Als het ontwerp op een gegeven moment goed gaat, gaat het terugpraten. Het komt tot leven. Dan gaat het zijn plaats krijgen in onze kunstmatige maatschappij. Ik ben alleen niet zo snel tevreden. Sommige mensen worden daar wel eens wanhopig van. Zij zien mij mooie dingen maken, maar toch blijf ik er maar zeuren en zaniken. Ze vinden dat ik toch ook een keer trots moet kunnen zijn. Neen, dat is heel gevaarlijk. Dan sta ik stil, maar ik moet verder. Dat is vervelend voor sommige mensen. Niet voor mij. Ik wil ook wel eens dingen afdoen met “Nou is het genoeg”. Dan kan ik het wel mooier maken, maar niet beter. Dat is iets anders natuurlijk.

“Het geboren worden is een ‘hel’, alleen niet zo’n verkeerde hel.”

Wanneer je alles zo op een rijtje zet, dan moet je eigenlijk concluderen dat ontwerpen niet leuk is. Ik bedoel het echte ontwerpen. Het is eigenlijk ook niet zo gek dat ontwerpen een moeilijk proces is, want wanneer we het ontwerpen op een wat hoger abstractie niveau bekijken dan beseffen ineens wat een verantwoordelijkheid het ontwerpen met zich meebrengt. Je zou ontwerpen namelijk ook kunnen zien als een overwinning van de inertie van de mens of van de natuur. Het is de taak van de mens om de functie van de natuur over te nemen. Niet in de zin van heer en meester, maar met een groter verantwoordelijkheidsbesef, dat de aarde alleen in zijn ontwikkeling niet verder kan. Daar moeten wij een bijdrage aan leveren. Daar moeten wij verantwoordelijkheid voor leveren, maar dat kost in de praktijk wel vaak een hoop strijd.

Tijdens het ontwerpproces heb ik ook vaak een hopeloos gevoel omdat de dingen tegenstrijdig zijn. Als ik niet oplet word ik daar heel negatief over. Als het eenmaal is geboren, is het uitwerken niet moeilijk meer. Maar het geboren worden, dat is een ‘hel’, alleen niet zo’n verkeerde hel. Er komt dan werkelijk iets nieuws tot stand. Ondanks dat het heel ongemakkelijk voelt merk ik altijd weer dezelfde reactie, namelijk: “Het is oké!” Dat rot gevoel komt omdat ik op dat moment geen referentie meer heb. Ik kan mij nergens meer aan spiegelen, want het is nieuw. Iets nieuws kan zich nergens aan spiegelen, anders is het niet nieuw meer. Dan sta ik in mijn eentje en

ben ik uiterst kwetsbaar. Vervolgens wordt het aan de buitenwereld bekend gemaakt en dat zie je dat het minder kwetsbaar wordt. Op mijn kwetsbaarste moment heb ik de meest onkwetsbare dingen gemaakt. Dat kun je zelf niet beoordelen. Je moet ook niet te snel mensen toelaten tot 'de kraamkamer', want dan ga je echt voor de bijl. Je moet daar enorm mee oppassen.

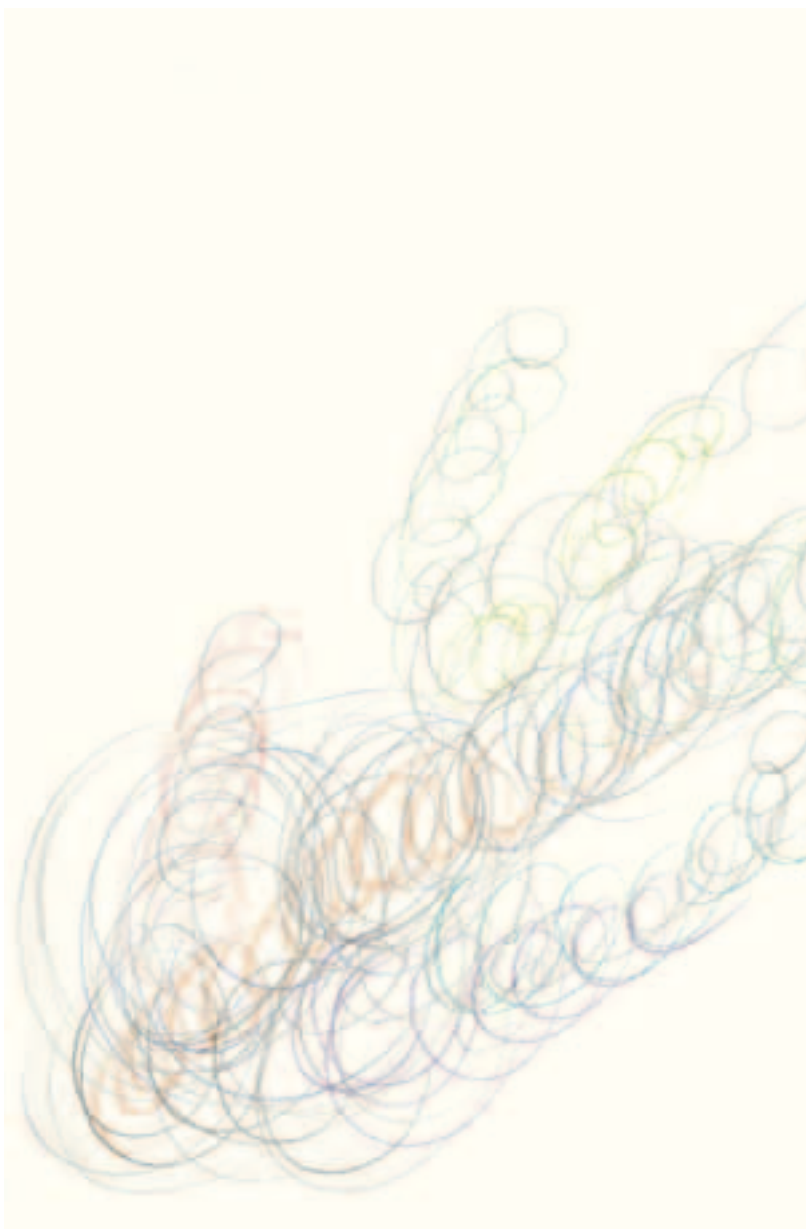
Kairos Jeroen van Oyen is geboren op 13 maart 1966 te Nijmegen. Als zondagskind, maar wel in stuitligging en een maand te vroeg. Het anders zijn en willen zijn zat dus er al vroeg in. In 1984 start hij zijn studie Industrieel Ontwerpen. Pas na twee jaar brak het heilige vuur pas door. Dat lag niet zozeer in het ontwerpen van producten, maar meer in het bouwen van communicaties met en tussen mensen. In de zomer van 1990 is hij, onder begeleiding van Jan Buijs en Theo Groothuizen, afgestudeerd op het onderwerp modulaire geluidsmengsystemen.

Direct na zijn studie heeft hij twee jaar gewerkt als Design Engineer bij General Electric Plastics in Bergen op Zoom. Daar ontwikkelde hij concepten in kunststof en aanverwante verwerkingstechnieken voor onder andere treininterieurs, voetbalstadions, bloementrolleys, badkamers en tankstations. Medio 1992 heeft hij besloten dat het eigen bedrijf er maar van moest komen. Eerst nog met de nadruk op design als marketinginstrument. In die periode heeft hij voor een Zeeuwse bibliotheek de Diagonale Boeken Logistiek ontwikkeld als antwoord op hun verzuchting dat er zo weinig boeken werden uitgeleend. Een kastensysteem onder vijfenveertig graden betekent dat boekzoekers geen stijve nek meer krijgen tijdens hun zoektocht. Dat werkte naar twee kanten: er werd twintig procent meer uitgeleend en het ontwerp werd pardoes onderwerp van het NOS journaal.

Vanaf 1997 heeft hij zijn bedrijf omgedoopt tot KAO communicatie. Het productontwerpen verdween bijna geheel en daarvoor in de plaats kwam de volledige toewijding aan alles wat met communicatie te maken heeft.

Wat wel bleef, was de nadruk op 'het proces'. Waar reclamebureaus creativiteit zien als het enige juiste middel, daar zette hij het bekende Delftse model tegenover met als centrale vraag: waarom? Tussen de bedrijven door is hij zich blijven verdiepen in de organisatie van projecten. Als antwoord op de aanzwellende wens tot rendement op het gebied van communicatie heeft hij in 2006 de 'communicatiecirkel' ontwikkeld en geïntroduceerd. Komen productontwikkeling en communicatie toch weer samen ...

Josée de Pauw





Josée de Pauw





“Als je een allereerste idee hebt, zoek je nog wel eens rationalisaties om dat eerste idee weer te motiveren.”

Het ontwerpproces is voor mij is een lijn die allemaal uit cirkeltjes bestaat. Het gaat allemaal wel omhoog en sommigen lopen dood. Het is niet een oplossing of een ding. Het is niet rechtlijnig. Het is niet helemaal goed, het moet niet helemaal in een punt eindigen. Je probeert een structuur te vinden, waar je iets aan op kunt hangen. Je probeert een soort kader te maken om in te werken. Dat is belangrijk in het proces. Ik denk dat de gebruiker het allereerste moment voor ogen moet staan. Dat is niet een eenvormig iemand. Dat is een heel breed, misschien niet exact omschreven iemand. Er zijn momenten dat je vanaf het moment dat je een opdracht hoort, een beeld voor ogen hebt. Dan ga je toch in dat proces die zijweggetjes in. Het gebeurt natuurlijk ook dat je dat niet hebt, dat je echt blanco begint en dat je het proces laat sturen in richtingen. Dan ontstaat het bijna vanzelf, die argumentatie. Wanneer je dat beeld niet hebt moet je misschien meer zoeken. Dat verschilt per onderwerp, de complexiteit van het onderwerp, bekendheid met de materie etc.

Ik ben bijvoorbeeld net bezig met een opdracht voor de Hema, die een tafelkleed willen. Dat was een opdracht waarbij je als je het hoort al een idee hebt. Ik ben nu ook bezig met plaatmaterialen voor een buitengevel. Eigenlijk is dat een heel massaal toegepast product, maar ook veelzijdig toegepast. Dan laat ik misschien iets minder mijn eigen idee los, dan vind ik dat ik eerst die materie meer in mijn vingers moet hebben voordat ik mijn ideeën kan spuien, voordat ik mijn ideeën kan uitroepen. Dan moet ik toch eerst met die architect en stedenbouwers praten, met mensen die met dat product bezig zijn. Ik denk dat, als ik dan de volgende keer zo'n opdracht krijgt of een ander soort opdracht in hetzelfde milieu, ik veel meer op mijn intuïtie kan werken. Het is dus ook je eigen zekerheid en onzekerheid over een bepaald gebied of je je intuïtie gebruikt of niet. Je kennis speelt daar een belangrijke rol bij. Het is een balans tussen ervaring en openheid, die moet worden opgezocht, maar het blijft een strijd.

Als je vanaf het begin al een idee hebt hoe het zou moeten moet je toch nog wel andere wegen bekijken. Je maakt een aantal schetsen en dan dwing je jezelf om ook nog in

andere technieken en beelden te ontwerpen. Je legt de klant een aantal alternatieven voor en dan kiest daar een uit. Als je een allereerste idee hebt, zoek je nog wel eens rationalisaties om dat eerste idee weer te motiveren. Bij de Hema hebben ze inderdaad gekozen voor het eerste en sterkste idee wat ik had. Als zij voor een ander kleed hadden gekozen, had ik daar ook vrede mee gehad. Het is niet zo dat mijn idee heilig is. Het is toch iets wat je met een opdrachtgever ontwikkelt. Zij richten zich ook op hun doelgroep. In dit geval ging dit goed samen.

Het gevoel dat je hebt en je wilt overbrengen, wanneer een idee ontstaat is elke keer weer verschillend. Bij sommige opdrachten is het gevoel dat je over wil brengen iets van opwinding, van hé wat leuk, alsof je een cadeautje krijgt. Soms zitten er ook wel tegenstrijdige gevoelens in. Bij een opdracht van de KLM was dat aan de ene kant het spannende van het reizen, maar tegelijkertijd toch niet weg willen van je eigen tafel. Je hebt natuurlijk mensen die vreemd staan tegenover reizen en toch een soort angst hebben. Dat gaat wel heel gevoelsmatig. Dat kan je ook omschrijven met thema's. Bij zo'n tafelkleed van de Hema heb ik dat minder vind ik. Het beeld domineert meer dan het gevoel. Dan denk je aan dat pakje in dat schap. Zo moet je aan dat product denken. Je moet dat koopmoment inschatten. Hoe zit dat daar in die verpakking tussen al die andere kleden. Hoe ligt dat daar. Je kan wel een heel mooi kleed maken met een heel subtiel randje aan de zijkant, maar dat toont niet in zo'n schap bij de Hema. Die subtiliteit krijg je daar nooit uit. Dat is niet gevoelsmatig, maar heel erg vanuit het beeld. Er zit natuurlijk ook wel een beetje gevoel in, maar het is heel beeldend. Nu we het er weer over hebben zie ik het voor ogen.

“Je moet goede argumenten vinden en je kunt dus niet alleen je intuïtie inzetten.”

Een idee groeit meestal. Een enkele keer is het er ook wel meteen, heel sterk. Dan ontwikkel je dat idee natuurlijk. Een idee is een idee, maar nog geen eindproduct. Je kan daarin nog heel veel ruimte scheppen. Ik vertrouw ook nooit meteen op het eerste idee moet ik zeggen. Ik pak het breder en kom misschien wel weer op het eerste idee uit. Het is bijna nooit zo dat je alleen denkt: dit is het, dit moet het zijn! Zo strak ligt

het eigenlijk niet. Je pakt het gauw breder en misschien vernauwt het zich later weer tot het basisidee. Ik heb er behoefte aan om die toetsing te hebben. Je moet het idee natuurlijk ook nog kunnen communiceren. Je moet argumenten hebben om het over te dragen. Misschien kun je wel het eerste idee hebben maar heb je de argumenten gewoon nog niet. Dan heb je wel het idee, heel intuïtief, maar dan zoek je toch in dat proces nog je argumenten om dat idee zijn recht te geven. Ik denk dat ik een eerste idee nooit zomaar zou lanceren. Terwijl je er achteraf wel weer op terug kan vallen. Je hebt echter die breedte nodig om argumenten te zoeken. Om zeker te weten dat het idee goed is, wil je toch iets gaan rationaliseren, maar ook wel eens gewoon richting de klant kijken. Je kan niet zomaar plompverloren met een idee aankomen, niet zonder argumenten. Ik heb dan toch behoefte, maar dat is een persoonlijk proces en een persoonlijke overtuiging, om de gedachten redelijk te rationaliseren. Zij moeten het weer overdragen naar hun klanten. Als je alleen op de intuïtie werkt, heb je de argumenten niet. Mensen willen hier weten waarom iets goed is of niet goed. Dat wil men weten. Je kan mensen niet overtuigen door het argument te noemen dat je iets *voelt*. Die argumentering is dus echt nodig. Ik ben nu steeds betrokken bij gesprekken met klanten. Dan moet je toch vertellen *waarom* je de dingen gedaan hebt. Niet geaccepteerd wordt de opmerking: ik *denk* dat dat goed is. Je moet goede argumenten vinden en je kunt dus niet alleen je intuïtie inzetten. Die goede argumenten heb je niet alleen nodig voor de opdrachtgever, maar ook omdat jezelf niet altijd zeker bent van je gevoel en je met argumenten wilt toetsen of het allemaal wel klopt.

Ik zal een voorbeeld geven. Ik ben nu bezig voor met een buitengevel. Dan moet ik die structuren kleuren. Dus je bent ontzettend aan het observeren wat er in de woningbouw gebeurt. Utiliteitsbouw, nieuwbouw, verbouw, renovatie. Ik heb bijvoorbeeld een gevoel dat donkere kleuren in een landschap veel beter harmoniëren dan lichte kleuren. Ik kan het niet beargumenteren. Er zijn ook heel veel argumenten voor die voor die lichte kleuren zijn, gevoelsmatig zijn er voor mij argumenten voor donkere kleuren. Daar voel ik me heel onzeker over. Ik merk ook niet zo veel bevestiging in dat idee. De opdrachtgever heeft er geen uitgesproken mening over. Als ik in zo'n proces ben, probeer ik dat te toetsen met mensen in mijn omgeving. Op een gegeven moment krijg je van iemand te horen van ja dat vind ik ook of die zegt van welnee want je

ontkent de vorm. Dat is een onzekerheid. Die onzekerheid vertel ik ook aan mijn opdrachtgever. Ik vertel dan dat ik het gevoel heb, ik laat voorbeelden zien, dat donkere kleuren veel beter harmoniëren in een open natuur, in de stad is het wat anders, in de utiliteitsbouw vind ik de zijranden van de stad vaak vreselijk, met al die lichte afschuwelijke gebouwen. Is dat wat zwaarder van toon, dan valt dat gebouw veel minder sterk op, maar het verliest natuurlijk ook wel iets van zijn volumekarakter. Dat is zoiets waar ik nog niet uit ben. Dat komt wel. Op een gegeven moment kristalliseer je daar een echte mening of visie uit. Het tweede proces is het rationaliseren. Het eerste proces is gevoelsmatig. Dan ga je in tweede instantie kijken, kan ik de argumenten vinden. Dus daar ben ik nu mee bezig. Vind ik ze niet, dan moet ik dat los laten. Dan moet ik zeggen van ik vind dat zo, maar dat is zo persoonlijk dat ik dat niet kan overbrengen naar mijn opdrachtgever. Ik denk zeker, wanneer ik vijf jaar verder ben en ik me die wereld wat meer eigen gemaakt heb dat je ook weer wat makkelijker kan zeggen, dat moet donker grijs worden. Dan speelt ervaring weer even mee. Nu denk ik, dat kan niet, ik heb die ervaring nog niet dus ik mag dat nog niet zo zwaar opleggen.

“Ik moet in een bepaalde stemming komen, er moet een spanning opgebouwd worden.”

Wat ik nodig heb wanneer ik met iets nieuws begin is dat er een bepaalde spanning opgebouwd moet worden. Ik heb soms dagen dat ik voor mijn gevoel heb dat ik niets heb gedaan. Achteraf realiseer ik me dan dat ik dat gewoon nodig had. Ik moet in een bepaalde stemming komen, er moet een spanning opgebouwd worden. Die bestaat inderdaad uit een beetje boekjes en tijdschriften kijken. Dat doe ik absoluut onberekenend. Dat realiseer ik me de laatste tijd steeds meer. Als ik een opdracht heb kan ik er niet meteen aan werken. Als er ruimte is gebruik je die ruimte om ergens wat vrij te maken in je hoofd. Op een gegeven moment dan ga je zitten werken en dan WAM, dan komt het er uit. Die dagen daarvoor heb je blijkbaar nodig. Nu laat ik dat gewoon toe. In het begin had ik daar wat verzet tegen, maar nu denk ik oh, ja dat is zo, maar ik ben er wel iedere keer weer verbaasd over. Het is niet zo dat ik van tevoren denk ik moet even twee dagen lummelen. Dat zit vanzelf in dat proces.

Je hebt denkwerk en doe-werk. Doe-werk is bijvoorbeeld als ik een weefsel moet maken, heel concreet achter de machine gaan zitten en werken en daarna ontstaat het meestal. Terwijl je voor bepaalde opdrachten toch wel binnen een bepaald tijdsbestek ideeën en visies moet kunnen neerleggen en toch heb ik dat lummelen dan nog nodig. Als ik dat doe werk moet doen dan heb ik dat lummelen niet zo nodig, dat moet ik juist zo snel mogelijk doen en moet ik niet zitten klunzen. Het lummelen is ook heel erg naar binnen gericht op een bepaalde manier. Het is niet lummelen in de stad lopen of zo. Het heeft te maken met het ordenen van je werkplek. Het is inderdaad misschien wel eventjes die tafel opruimen, de post of je dia's opbergen. Het kan ook echt gewoon eventjes dat zijn, maar het is niet lekker even op het strand lopen of zo, dat niet. Het is heel erg naar binnen gericht, vind ik. Ik denk dat het erop neer komt dat je een bepaalde ordening in jezelf moet maken, zodat er een plekje vrij komt. Dat is ook niet te leren aan studenten. Dat doet iedereen op een andere manier, in zijn eigen tempo en van wie je het meeste inspireert. Zelf heb ik drie leermeesters gehad, een heeft mij het vak geleerd, een heeft mij het onbevooroordeeld kijken geleerd en een heeft mij de realiteit bijgebracht.

“Het is nooit rationeel denken of intuïtie is, maar een combinatie van beide.”

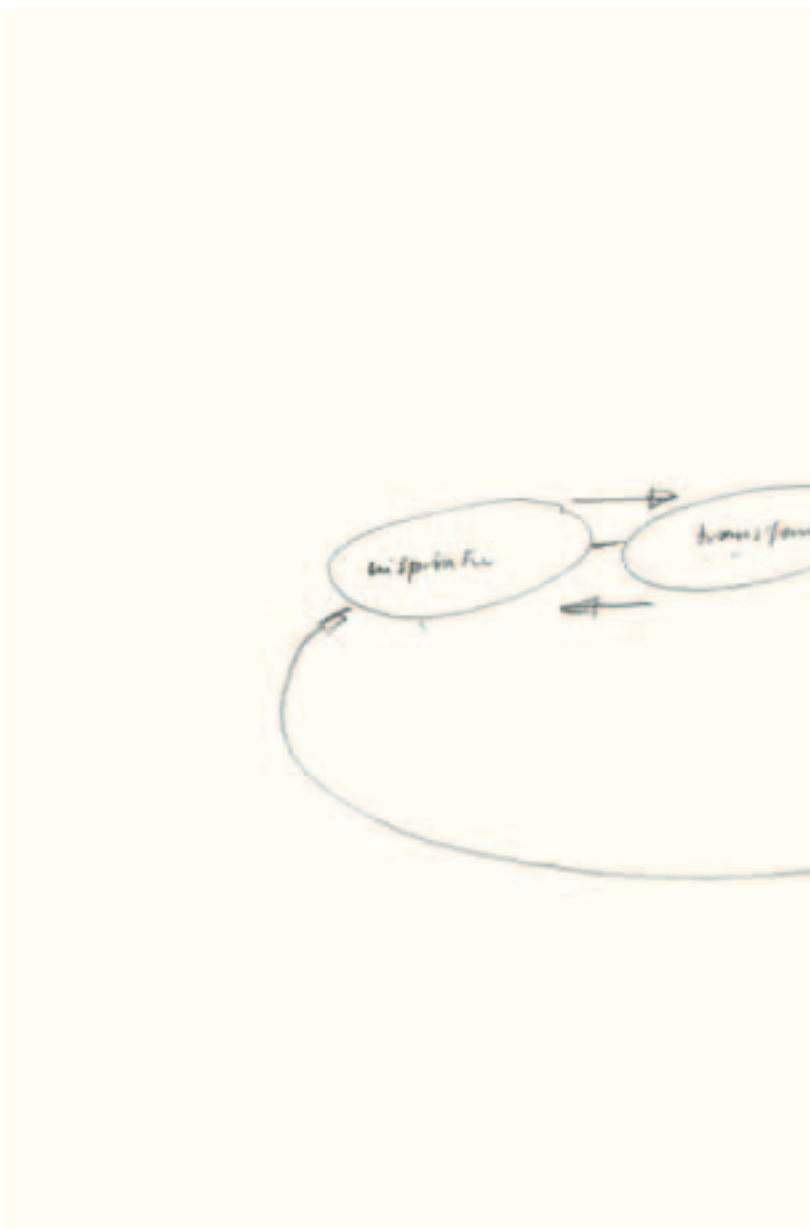
Ik denk dat intuïtie toch ook een soort van onbewust oordelen is. Je hebt een aantal aftakkingen naast elkaar, die je meestal onbewust kiest. Ergens maak je wel keuzes, wat vaak wel moeilijk te rationaliseren is. Als een idee vanuit je intuïtie komt, dan sluit dat meestal ook wel aan bij de ideeën van de opdrachtgever. Je eigen overtuiging zit daar natuurlijk achter. Je mag dan pochen op je ervaring. Die kun je inzetten, daarmee kun je werken en vanaf de kant van de opdrachtgever wordt dat ook heel erg gewaardeerd. Bij een opdracht met een deadline is het makkelijker om met je intuïtie om te gaan. Ik denk dat je je intuïtie daar veel meer op toelaat. Gedwongen door de tijd. Dat rationaliseren in zo'n proces, waarom doe je dat, dat laat je dan iets meer achterwege. Als jij zegt vanavond moet er een ontwerp liggen dan ga je toch heel sterk vanuit die intuïtie aan de slag, dan heb je helemaal niet de kans om die rationalisaties te zoeken.

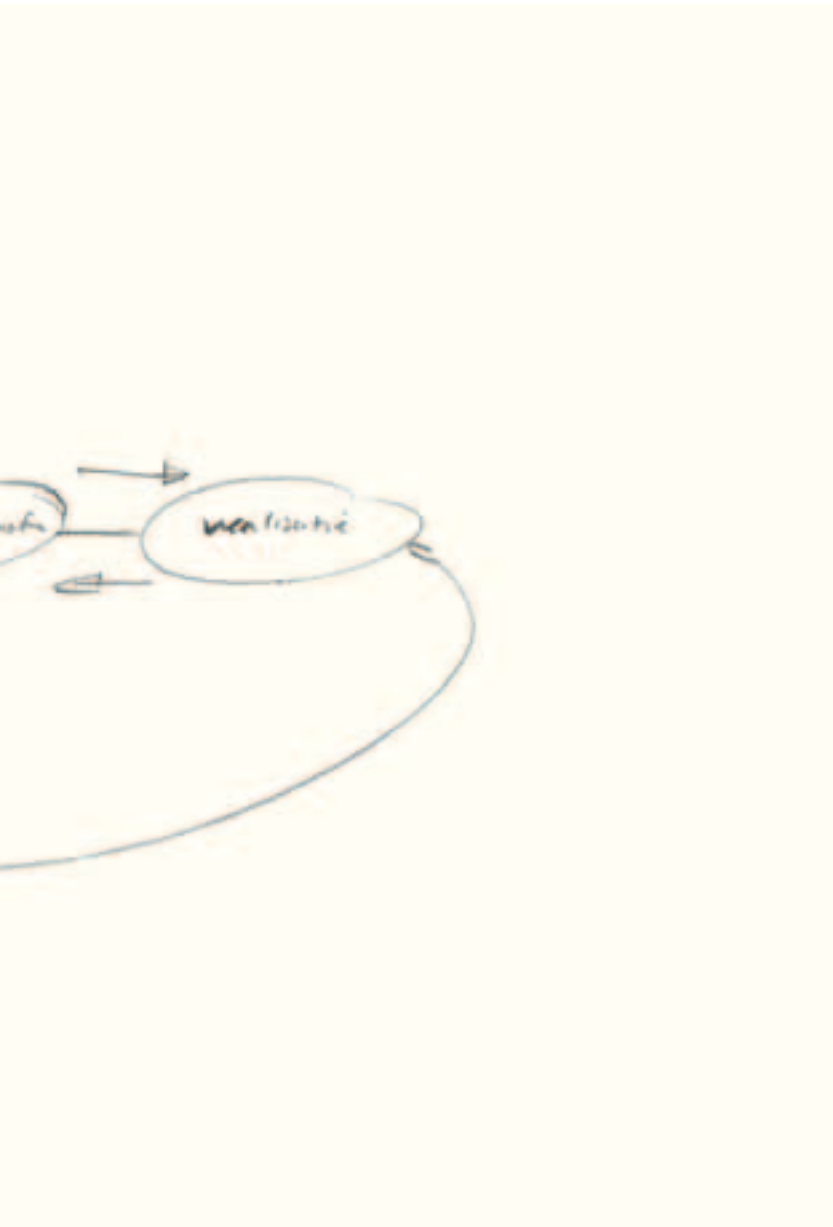
Met studenten heb ik die druk wel eens bewust opgevoerd. Je zegt dan bijvoorbeeld dat er aan het eind van de les iets moet liggen. De meeste vinden dat echt heel moeilijk. De daadkracht en de durf die daar achter zitten, dat moet je durven. Ervaring helpt daar wel in, maar je moet dan wel je intuïtie toelaten. Niet iedereen laat dat toe. Het is toch dat ze wat durf missen. Op intuïtie varen kost durf, kracht. Dat heeft ook met zekerheid en onzekerheid te maken. Wanneer je onzeker bent dan durf je je intuïtie niet echt toe te laten. Er zit in het ontwerpen wel iets van spiritualiteit. Ik vind, dat het ontwerpen niet een alleen maar een rationeel proces is, er gebeurt iets in je lijf wat niet is te rationaliseren. Dat kan je ook niet pakken. Dat moet je gewoon toelaten. Zo zijn er meer dingen in het proces, waarvan je denkt, waarom je het op een bepaalde manier doet. Dat is niet te beredeneren. Waarom heb ik net de kwast bijvoorbeeld gebruikt. Is dat misschien spiritualiteit? Het gevoelsmatige, het spel toelaten. Dat heeft er mee te maken. Je gevoel toelaten is voor mij dus erg belangrijk wanneer je het hebt over intuïtie. Ik draai bijvoorbeeld erg veel muziek, omdat ik mij daar plezierig bij voel. Ik draai niet specifiek muziek die mij in een bepaald ritme brengt. Je neemt wel onbewust informatie tot je die te maken heeft met waar je mee bezig bent. Ik loop ook wel eens gewoon door de stad, dan wil ik gewoon even wat meer zien. Wat meer dingen ervaren. Ook pak je een ander soort boeken. Dat is wel aanwezig. Dat gebeurt voor een deel bewust dat je echt informatie op wilt nemen gedeeltelijk gebeurt dat ook heel onbewust. Ik heb een brede belangstelling voor allerlei culturele uitingen. Die hebben wel invloed op je werk. Wanneer ik het heb over het gevoel toelaten, dan zeg ik ook vaak: “zie, voel en beleef”. Vooral in mijn werk is het belangrijk hoe het aanvoelt; is het warm, koud, glad, ruw of harig. Dat zijn heel belangrijke dingen, dat zijn ook gevoelselementen, het zijn zintuigen die worden aangesproken en daar moet je je wel voor openstellen. Je bent eigenlijk verplicht aan het vak dat je je daarvoor openstelt. Dat probeer ik mee te geven aan studenten of aan mensen waar ik mee werk. Ik vindt het ook belangrijk om aan te geven dat het nooit rationeel denken of intuïtie is, maar een combinatie van beide. Tijdens mijn opleiding is intuïtie wel behoorlijk aan de orde geweest, maar het beargumenteren heb ik daar niet zo goed geleerd. Om de overdracht van ideeën goed te kunnen verwoorden, daar is juist veel minder aandacht aan besteed. Ik merk dat je dat door ervaring moet leren. Dat is best een moeilijk proces geweest.

Josée de Pauw (1953) volgt haar opleiding aan de Design Academy te Eindhoven, waar zij in 1975 met lof afstudeert als textiel ontwerper. In dit jaar wordt zij tevens genomineerd voor De Ploeg prijs. Tussen 1975 en 1976 is zij freelance ontwerper voor Ulf Moritz in Amsterdam waar zij zich met name richt op gordijn materialen en voor van Heek-Scholco op het gebied van huishoud textiel. In 1976 sluit zij zich aan bij de Premsela/Vonk Ontwerp Studio. Hier is zij o.a. betrokken bij de productontwikkeling van stoffen voor meubels. Tussen 1987 en 1994 is zij Partner van BRS Premsela Vonk. In 1994 start zij haar eigen studio onder de naam Josée de Pauw Textiel Ontwerp. Vanaf 2000 is zij Manager Design Studio bij Forbo Linoleum en vanaf 2006 Design Manager bij Forbo Vloeren.

De Pauw heeft diverse prijzen gewonnen en nevenfuncties vervuld: Kho Liang le prijs voor haar complete werk (1980) – Docent textiel aan de Design Academy te Eindhoven (1980-1986) - Adviseur Fonds Beeldende Kunst, Bouwkunst en Vormgeving (1987-1990) – Geselecteerd om mee te doen met de workshop Junichi Arai (1995) – Het organiseren van workshops voor het Instituut voor Architectuur en Design, Duitsland (1997) - Lid van Member de jury van Goed Industrieel Ontwerp (1999-2000-2001).

Peik Suyling





“Alhoewel ik van mening ben dat het ontwerpproces eigenlijk niet bestaat, is de cyclus inspiratie - transformatie – realisatie voor mij wel een essentieel onderdeel van het ontwerpen.”

Mijn basis reden om het hier op de Rietveld academie leuk te vinden is het experimenteren en het zoeken naar nieuwe mogelijkheden voor het ontwerpen en dat vanuit een hele open achtergrond. Het ontwerpproces als zodanig, daar zet ik eigenlijk altijd vraagtekens achter. Dat bestaat eigenlijk niet, dat mag iedere keer weer opnieuw ingevuld worden. De reden dat dat hier op de Rietveld ook zo leuk is, is omdat we in onze afdeling weinig structuur hebben in de zin van dat we vinden dat het ontwerpproces niet een vaststaand gegeven is. Het mag onderzocht worden en dat doet ook iedereen.

Hoewel ik dus van mening ben dat het ontwerpproces eigenlijk niet bestaat, is de cyclus inspiratie - transformatie – realisatie voor mij wel een essentieel onderdeel van het ontwerpen. Ik ben zelf erg geneigd om te zeggen dat als je steeds bewuster met dat transformatie proces bezig bent, je ook constant bezig bent met persoonlijke groei. Dan ben je minder die probleemoplosser die een ergonomische verbetering aan de deuren kan doorvoeren. Dat aspect van ontwerpen is dan echt een ander traject. Het kan wel samenkomen, maar zo'n opdracht zou ik dus niet gauw stellen. Elke keer wanneer je de cyclus inspiratie – transformatie – realisatie hebt doorlopen, dan kan je zeggen dat je als ontwerper bent gegroeid. Op het moment dat je het voor elkaar hebt gekregen om iets te realiseren, dan is er iets waar geworden uit al je inspanningen en dat geeft weer nieuwe gedachten of nieuwe voeding aan het onderzoeken van jezelf. Dat heb ik in mijn eigen ontwerpproces ook, op het moment dat ik iets bedacht en gemaakt heb dan geeft dat ontzaggelijk veel informatie over waar het vandaan komt en dan kan je daar weer dingen mee doen. Uiteindelijk zegt al die informatie wat over jezelf.

Ik heb heel wat tijd besteed aan het transformeren van die inspiratie naar het ontwerpen toe. Op een gegeven moment heb ik een tijd gehad waarin ik dacht: “Ik ga alles gewoon zelf maken. Ik ga ontwerpen, maar ik maak ook alles zelf”. Dus ik ben zinken vazen gaan maken, die ik overigens ook verkocht heb, maar uiteindelijk vond ik toch dat dat fysieke eigenlijk een beetje te dogmatisch was geworden. Ik moest het

allemaal zelf maken, het was een rotwerk om dat ook vol te houden, steeds maar diezelfde dingen. Dat had dus ook niets meer met het ontwerperschap te maken. Ik kwam tot de conclusie dat het een veel spirituelere vertaling moest worden om hier een stukje waar te kunnen maken. Ik heb toen ook wel geleerd om ideeën en overtuigingen van mijzelf los te laten. Eigenlijk moet je in staat zijn om dat elk ontwerp weer voor elkaar te krijgen. Het is essentieel dat je dingen kan verlaten. Het is verwerkt, dan kan je het hanteren en dan kan je de volgende stap zetten. Het heeft eigenlijk weer alles met intuïtie te maken, het openstaan voor vernieuwing. In mijn eigen geval heeft dat echt met mijn karakter te maken. Ik vind het altijd leuk als dingen veranderen kunnen. Ik ben heel slecht in repetitie. Dat kan voor anderen heel echt anders gelden, maar anderzijds is het wel weer zo dat iedere ontwerper of kunstenaar of architect die een echte ontwikkeling doormaakt, die komt tot een soort verlichting, bevrijding of verwerking.

“Ik denk eigenlijk dat iedere ontwerper die echt een persoonlijk belang heeft, een persoonlijke intentie heeft met het ontwerpen of een autonome inslag, bezig is om ervaringen die hij eerder opgedaan heeft te vertalen naar iets wat een functie of betekenis kan hebben.”

Ik probeer de studenten altijd terug te voeren van hoe je van inspiratie via een proces van transformatie naar een nieuw idee, of product komt. Mijn activiteiten zitten dus voornamelijk in het transformatietraject. Ik laat ze uiteindelijk zelf zoeken. Ik vraag ze bijvoorbeeld om een object of een gebruiksartikel of wat dan ook te kiezen puur op basis van affectie of een persoonlijke reflectie. Dan kunnen ze dat gaan zoeken in musea, uit hun vakantiefoto's, uit een tentoonstelling of uit televisie programma waarin hun iets is opgevallen. Ze moeten in ieder geval met iets komen, een vorm hebben. Het moet bespreekbaar zijn, het kan dus niet alleen maar een idee zijn. Daar komen ze mee terug en daar wordt dan vaak van gezegd 'dit is fantastisch, dit is het helemaal'. De eerste weken is het dan de bedoeling dat ik ze laat verklaren waarom dat object dan zo fantastisch is. Eerst zeggen ze dat ze het gewoon mooi vinden, dan vraag ik ze waarom ze het zo mooi vinden. Uiteindelijk komt er dan uit dat ze materiaal mooi vinden of het feit dat het 3000 jaar oud is of het feit dat het nooit een functie

heeft gehad etc. Dan brengt zo'n persoon langzaam voor zichzelf in kaart wat de werkelijke redenen zijn waarom hij dat ding gekozen heeft. Dat hele zoekproces laat ik dan ook documenteren. Tekeningen of teksten of stukjes film, dat maakt ook niet zoveel uit, als het maar vast komt te liggen. Dan zie je ook al in dat proces dat die persoon een soort creativiteit inbrengt, want hij manipuleert die ruwe informatie, hij gaat er iets mee doen. Hij maakt er een weerslag van. Dan is eigenlijk de opdracht nog niet eens in beeld, alleen nog maar het voortraject. Op een gegeven moment dan weet je alles en dan komt er ook een soort helderheid in de zin van "dit betekent voor mij dit en dat". Dan komt de vraag om het oorspronkelijke object te vergeten en probeer je die informatie te transformeren naar een projectontwerp. Hierin is de functie dan nog niet gegeven. Dan kan het dus gebeuren dat je van een 'Etruskische helm' uitkomt bij een opdienschaal voor een tafel.

Eigenlijk draait het dus allemaal om transformatie. Ik denk eigenlijk dat iedere ontwerper die echt een persoonlijk belang heeft, een persoonlijke intentie heeft met het ontwerpen of een autonome inslag, bezig is om ervaringen die hij eerder opgedaan heeft, te vertalen naar iets wat een functie of betekenis kan hebben. Ik probeer mensen in die opdracht eigenlijk ook de eerste reactie patronen te ontmantelen en daaronder of daarachter te gaan kijken. Dat zijn altijd hele fascinerende verhalen die je dan hoort. Het begint ook vaak met een soort schroom, mensen gaan dan dus ook regelrecht op hun frustratie af, of problemen zelfs. Om dat op een bepaalde manier zo licht en levendig mogelijk te houden, houd je ook de mogelijkheid om er uiteindelijk iets mee te doen. De boodschap die in mijn opdrachten aan de studenten zit is dat je bewuster met je eigen bagage kan omgaan, dat je daar zorgvuldig en actief mee om moet gaan en misschien kunnen andere bronnen zoals bijvoorbeeld filosofie en kunstgeschiedenis daar nog wat aan toevoegen. Dat zijn wel dingen die daar dan aan gaan raken, die aan die bagage blijven morrelen. Het is een soort cyclisch proces dat als het ware elke keer terug komt en als je iets gerealiseerd hebt, zal je meer van je inspiratie kunnen gebruiken, het beter begrijpen, dus het groeit wel door.

Het is absoluut niet zo dat ik met mijn ontwerp visie en de visie van de Rietveld academie wil zeggen dat de hele ontwerperswereld die kant op zou moeten, maar het

is meer een pleidooi voor ruimte geven aan een soort emotionaliteit en het terugbrengen naar meer persoonlijke waarden in het ontwerpproces. Het is bijvoorbeeld heel anders dan de manier waarop een industrieel ontwerper in Delft wordt opgeleid, want die heeft een enorme analytische en technische inslag. Ik geloof dat het echt wel nodig is dat dat soort mensen opgeleid worden, maar het is alleen jammer dat die twee werelden zo uit elkaar groeien. We hebben wel twee, drie docenten die uit Delft komen die hier les geven. Het is dus wel zo dat we proberen die integratie zoveel mogelijk te houden. Want wil je iets goeds kunnen maken, dan heb je natuurlijk ook die technische kennis nodig. Ik denk überhaupt dat er in de ontwerpers wereld aan alle kanten gemorreld en gezocht wordt naar openingen en mogelijkheden om de ontwerpers wereld een andere inhoud te geven. Een heleboel mensen komen er gewoon achter dat zoals we de afgelopen tijd met ontwerpen zijn omgegaan eigenlijk niet meer geldig is. Dat moet veranderen, daar wordt heel veel over gepraat. Zelfs Philips roept dat het moet veranderen, dat de human factor steeds belangrijker wordt.

“Op het moment dat mensen gaan zeggen van ‘doe nou nog een keer zoiets’ dan ben je eigenlijk al een soort reproductie aan het maken van iets wat je eerder hebt gedaan en dan blijft er waarschijnlijk weinig van je inspiratie over.”

Wanneer je bezig bent om studenten met hun creativiteit en intuïtie om te laten gaan, moet je daar zelf ook mee bezig zijn. Eigenlijk is het pas een goed proces met die opdrachten, als ik er zelf deel aan ga nemen. Ik speel aan de ene kant alleen een katalyserende rol in het proces, maar als ik er niet middenin zit dan kan ik het niet. Dan wordt het ook niet ervaren en begrepen door de studenten. Pas in een bepaalde intimiteit en betrokkenheid kunnen dingen gezegd worden, gedaan worden die van grotere afstand niet mogelijk zouden zijn. Mijn eigen proces is daar heel erg bij betrokken. Elke keer als ik dat vak geef ontdek ik ook weer een stukje van mijzelf.

We hebben hier ook een docent ontwerpbeschuwing en die brengt de studenten in allerlei conflictsituaties, inhoudelijk gezien. Wat doe je nou eigenlijk als ontwerper op deze wereld, in de maatschappij, hoe verhoudt je je tot het milieu, tot ethische problemen, tot derde wereld, zou je een pistool gaan ontwerpen, waar houdt dan je

verantwoordelijkheid op etc. Dat heeft dan minder met je persoonlijke inspiratie te maken, maar het stimuleert mensen wel om zichzelf als ontwerper te relateren aan alles wat in de maatschappij een rol speelt. Hierdoor gaan ze hun plaats bepalen.

Bij het bepalen van hun eigen plaats speelt het omgaan met intuïtie denk ik wel een belangrijke rol. Als je het over intuïtie hebt, dan komen de woorden openheid en nieuwsgierigheid direct naar voren. Openheid voor wat je om je heen ziet maar ook openheid voor degene voor wie je het ontwerpt. Dat je daar open voor staat. Als ik nou de vergelijking inspiratie - intuïtie kijk, dan is inspiratie een soort drijfveer die van binnenuit komt en ik denk dat zonder die intuïtie, die openheid, dat naar binnen kijken, de inspiratie stopt. Intuïtie is het dynamische proces. Eigenlijk kan je deze vergelijking ook maken tussen creativiteit en intuïtie, alleen gaat het bij creativiteit meer om veranderingen en verschillen. Je moet er wel aan werken om elke keer als je ontwerpt voldoende inspiratie op te doen om iets moois neer te zetten.

Als een opdrachtgever je kiest op wat hij van je gezien heeft dan voel je dus wel wat hij bij je komt halen. Dan kan je die inspiratie wel degelijk opbrengen. Het wordt een beetje moeilijker als je een soort cliché van jezelf moet worden als je het zo keer moet doen. Ik ken het verhaal wel dat mensen daar ongelukkig door worden als je op een gegeven moment opeens beroemd wordt, dan wordt het een probleem om daar weer van los te komen. Op het moment dat mensen gaan zeggen van 'doe nou nog een keer zoiets' dan ben je eigenlijk al een soort reproductie aan het maken van iets wat je eerder hebt gedaan. Dan blijft er waarschijnlijk weinig van je inspiratie over. Ik doe bijvoorbeeld aan yoga. Dat heb ik een tijd gedaan, toen gestopt en nu weer begonnen, want ik merkte dat het me heel erg hielp om ruimte in mijn hoofd en in mijn lijf te houden.

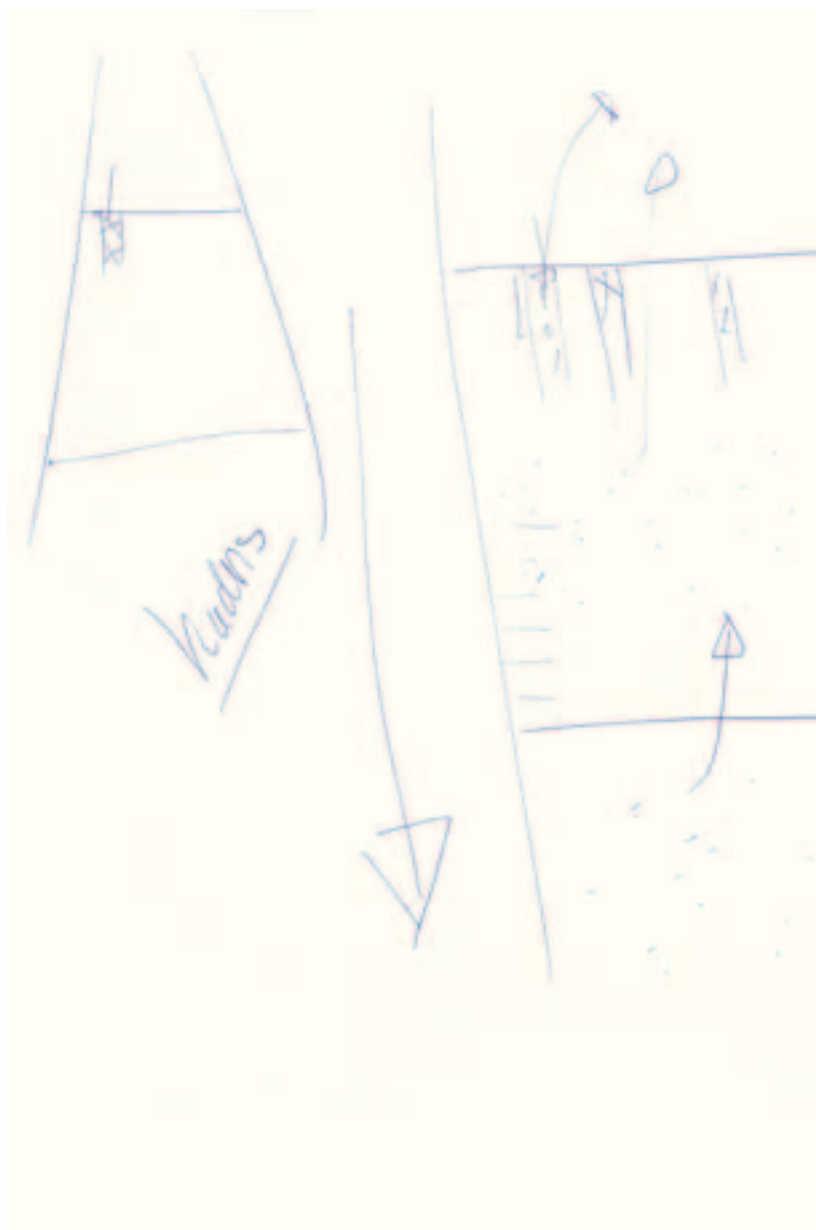
De interpretatie die ik ook aan intuïtie geef is zoiets als een wonderbaarlijke samenloop van omstandigheden of chemie die ertoe leidt dat je opeens een idee hebt of dat je tot inzicht komt, of dat je denkt ik moet niet die kant op maar die kant op om bij mijn einddoel te komen. Terwijl inspiratie vrij duidelijk te herleiden en vaststaande dingen worden. Intuïtie heeft een iets andere betekenis voor mij. Ik gebruik het anders. Ontwerpers of kunstenaars die komen vaak tot het allerbeste werk aan het eind van

heel erg lang werken. Waarin de bevrijding of de verlichting of de intuïtie dan volledig tot zijn recht kan komen. Bij Bruno Ninaber bijvoorbeeld lijkt het mij dat de technische perfectie, de materiaalbeheersing en het benutten van de kansen een van de componenten van zijn intuïtie, die al heel ver is ontwikkeld. Dat is bij hem gewoon een van de drijfveren, een van zijn spirituele drijfveren. Dat is geen ratio meer, dat gaat een stap verder. De manier waarop hij het materiaal behandelt zou een ingenieur die gewoon de cijfertjes heeft geleerd, die zou dat niet doen. Dus er zit een stukje van zijn intuïtie, creativiteit in.

Peik Suyling (1954) is kunstenaar, designer en docent. Hij is vanaf 1994 lid van het Cumulus Network, een internationaal design- en educatienetwerk. Peik richtte in 1995 Designstudio Peik Suyling op. Hij ontwikkelde vanaf 1998 Crossroads (multiculturele design projecten) in samenwerking met het Nederlands Design Instituut. Momenteel is hij docent Design bij de Rietveld Academie, directeur van Young Designers & Industry en medeoprichter/voorzitter van de Amsterdam Creativity Exchange.

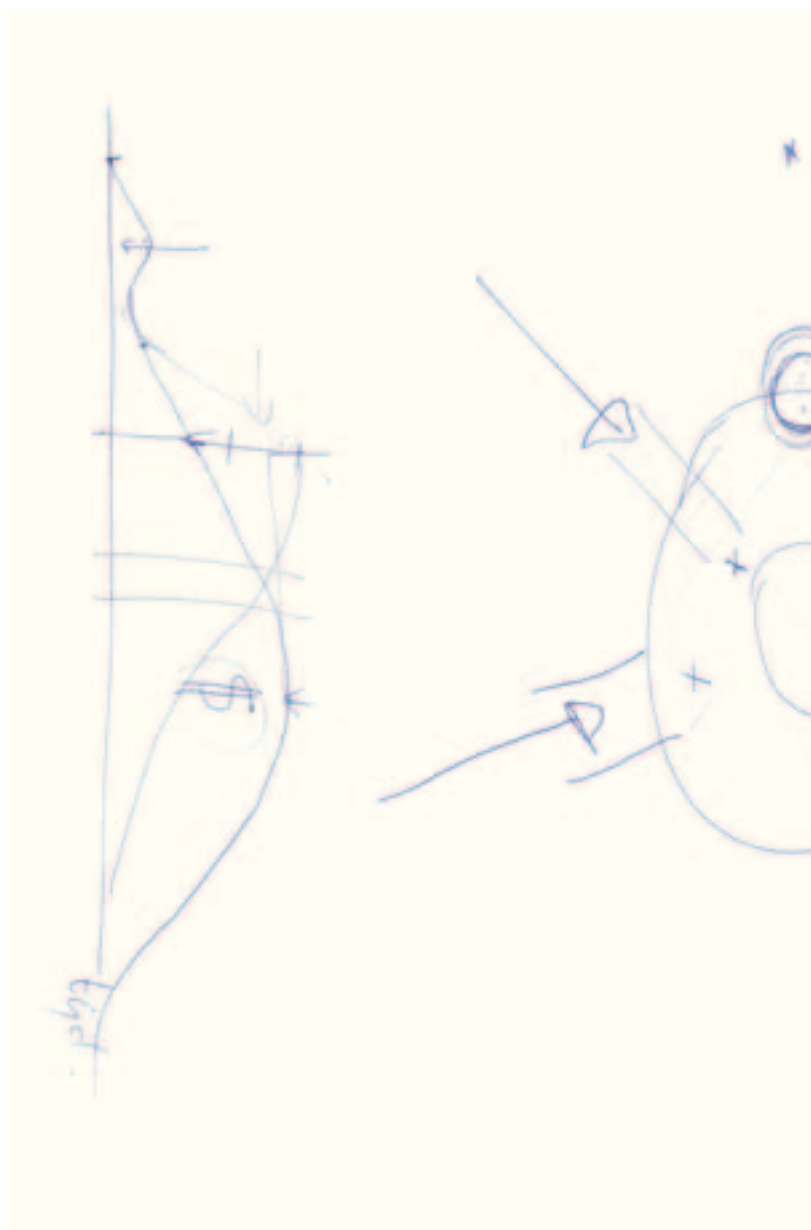
Creativiteit gaat voor Peik persoonlijk over het creëren van een leegte waarbinnen zich iets nieuws kan ontwikkelen. Hij is zelf het meest creatief wanneer hij gewaar is dat hij het echt niet weet. “Je weet meestal wel ongeveer waar je moet beginnen, en er is haast nooit een snelle oplossing. Je moet altijd even terug naar nul. Je komt met verkeerde ideeën wanneer je niet in staat bent om de rust en de tijd te nemen helderheid te creëren. En als je de juiste vraag niet weet te stellen kom je ook nergens. Je moet een probleem hebben om creatief te worden. Je hoeft het niet te kunnen definiëren in de klassieke stelling, want dan ga je van analyse uit, van het rationaliseren, het eerst willen begrijpen van een probleem. Je hebt al genoeg aan een intuïtief gevoeld probleem”.

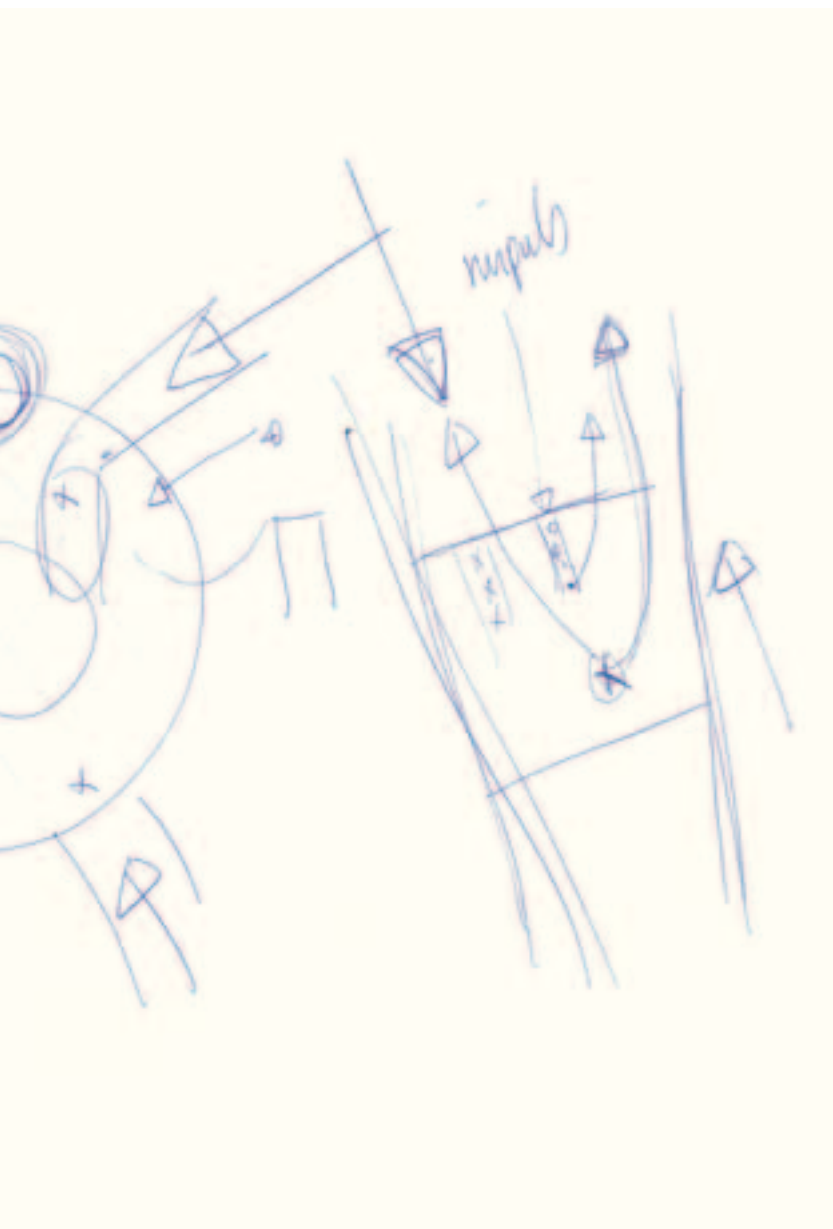
Marjan Unger





Marjan Unger





“Heel vaak ontstaat dat flitsende moment dus gedurende een reis, maar soms ook na een topinspanning, nadat je je aandacht heel erg naar een bepaalde klus is gegaan en je even tot rust wilt komen.”

Als je alleen maar van het pakket van eisen uitgaat en dat is het enige, dan kom je nooit op iets anders uit. Bij industriële vormgeving gebeurt het vaak dat men veel te veel voortbouwt op wat er al is. Ze redeneren dan in de trend van: “dit is er allemaal, dus nu ga ik logisch denken en dan komt dat eruit voort”. Waarvoor ik nu wel een pleidooi wil houden en waarom ik nog altijd blij ben dat ik mijzelf niet geprofessionaliseerd heb, is dat zo af en toe de meest briljante dingen zo maar ergens gebeuren, maar je moet er wel voor open staan. Op zulk soort momenten gaat mijn hart absoluut over en dan denk ik: “dat klopt nergens mee, en toch is dat nou net helemaal goed”. Er komen dan ineens ideeën naar boven die echt fantastisch zijn. Het kan soms heel klein zijn, maar het kan ook heel ingrijpend zijn.

Je ziet soms ook mensen die op dezelfde tijd hetzelfde idee krijgen. Ik vind dat wel heel wonderlijk hoe die flitsen soms vrijwel tegelijkertijd op totaal verschillende plekken bij totaal verschillende mensen komen. Er kan dus blijkbaar toch iets gemeenschappelijks zijn in die flitsende momenten, die je wat mij betreft pure intuïtie zou kunnen noemen. Het is een soort stromen waar je wel of niet gevoelig voor bent. Dat is dus iets waar ik toch nog altijd een soort romantische voorliefde voor heb, van ‘goh, die wonderlijke momenten, tegen elke logica in opeens juist er een soort oerlogica boven komt, van ‘dat is het, dat moet gebeuren’.

Ik heb soms zelf ook wel eens dat ik denk “verdomd, ja, zo zit het”. Ik neem het dan gewoon als persoonlijke bagage mee en ik ga dan niet een industrie inschakelen om dat te realiseren. Ik heb zulk soort momenten van helderheid vaak na reizen. Dat is wat ik bedoel met als je verschillende stromen kan combineren, dat je in een andere omgeving toch dingen herkent, want je kan haast geen nieuwe dingen pakken als je ook niet dingen herkent. Doordat je in een andere context dingen ervaart, waarvan je een deel herkent en een deel niet herkent, kan je op een gegeven moment in je eigen situatie dingen herkennen van ‘zo moet het en dat ik daar nog nooit aan gedacht heb’.

Heel vaak ontstaat dat flitsende moment dus gedurende een reis, maar soms ook na een topinspanning, nadat je je aandacht heel erg naar een bepaalde klus is gegaan en je even tot rust wilt komen. Er slaat pas echt een vonk over, als je een bepaalde ervaring hebt opgebouwd, want dan heb je het heel ver weg geduwd.

“Wil je van intuïtie gebruik gaan maken dan moet je wel een bepaalde groei hebben doorgemaakt. Je moet erop kunnen vertrouwen en je moet zeker in je schoenen staan.”

Ik heb eigenlijk pas vrij laat in mijn leven iets gehad van nu ‘rollen alle elementen op z’n plek’. Ik ben wel al heel vroeg in mijn leven naar de creatieve vakken toegetrokken. Op een gegeven moment ben ik wel bij mijn liefde gebleven -toch de gebonden disciplines- omdat daar de emotionele kanten en de rationele kanten elkaar ontmoeten. Dat vind ik heel leuk, want ze ontmoeten elkaar, maar ze kunnen ook heel ondermijnend zijn voor elkaar. Ik heb wel altijd een interesse gehad in de intuïtieve kanten en daar heb ik ook wel enige mate van ervaring in opgebouwd en heb ik mijzelf ook wel in ontwikkeld. Die ontwikkeling is ook wel belangrijk geweest, want wil je van intuïtie gebruik gaan maken dan moet je wel een bepaalde groei hebben doorgemaakt. Je moet erop kunnen vertrouwen en moet je moet zeker in je schoenen staan. Je moet ondanks dat niemand er in gelooft en iedereen het afkraakt wel kunnen zeggen dat je het toch doet en je moet dan kunnen accepteren wanneer je op de blaren moet zitten. Als er dan nauwelijks blaren blijken te zijn, dan kan er iets heel moois uit komen. Je moet dus op je intuïtie leren te vertrouwen. Ik heb wel vaak mijn intuïtie gevolgd en beslissingen genomen waarvan ik niet wist of dat nu de handigste stap was, maar dat het achteraf wel goed uitpakte. Wat dat betreft heb ik bij mezelf wel die intuïtie omgezet in daden, maar soms ook basis van mijn intuïtie dingen laten liggen. In het modevak is intuïtie eigenlijk gewoon geïnstitutionaliseerd. Dat is het vakgebied, waarin het geïnstitutionaliseerd en geprofessionaliseerd is en het bepaald voor stylistes ook de marktwaarde. Mijn verhaal is, dat die in mode geïnstitutionaliseerde intuïtie voor een aardig deel is opgebouwd met wat de afgelopen seizoenen, tot 10, 20 jaar daarvoor, gebeurd is. Het openstellen van je vizier wordt volgens mij dus gevoed door ervaringen.

Ik denk dat je juist op het terrein van intuïtie met een paar wetmatigheden zit. De eerste wet is, dat waar mensen ook over kunnen beschikken, het interessantste is eigenlijk datgene waar ze nog niet over kunnen beschikken. Intuïtie wordt bijna altijd ingezet om vat te krijgen op hetgeen mensen niet hebben, maar over een jaar of drie jaar willen. Intuïtie wordt ingezet en vercommercialiseerd om die dingen in te vullen die er nog niet zijn, om daarmee een ander voor te zijn, in ieder geval juist te timen. Mijn tweede bewering is daarmee in tegenspraak. Het is een wetmatigheid waarin ik heilig in geloof. Dat is de wet van actie en reactie. Als het modebeeld lang gedomineerd is door de kleur zwart, dan zullen mensen op een gegeven moment zeggen dat er iets anders moet komen. Hier wordt de intuïtie dus gevoed door iets wat de mensen wel al hebben en over een paar jaar niet meer willen hebben. Zwart is nu eigenlijk net het foute voorbeeld. Het was heel moeilijk om zwart uit het modebeeld weg te krijgen. Al jaren wordt gezegd: het gaat dit of dat worden. Dit seizoen zie je dat de kleuren definitief aan het doorbreken zijn en dat er nog wel zwart gebruikt wordt, maar dat het met de kleuren gecombineerd wordt.

“Om welke impulsen gaat het eigenlijk bij intuïtie?”

Intuïtie wordt interessant als je bepaalde sporen met elkaar kan combineren. Als je maar één categorie, een productlijn, een aspect ziet, dan kom je er niet verder mee. Het gaat erom hoeveel sporen je met elkaar kunt combineren en of je in staat bent om die verbanden te zien. Het gekke is dat het allemaal met behouden, met conserveren te maken heeft. Dus als je dat kan herkennen, als je de verbindende factoren, de onderliggende motieven in verschillende ontwikkelingen kan zien, dan is je intuïtie echt goed ontwikkeld. Ik denk wel dat wanneer je het over intuïtie en combineren hebt, je toch altijd buiten je vakgebieden zou moeten gaan kijken om een greep te krijgen op wat er in je eigen vakgebied gebeurt. Het heeft dan wel weer iets met dat vertrouwen en die durf te maken om die kring te durven breken en te zeggen “wat hier gebeurt is in feite onzin, maar wat daar gebeurt dat is interessant”. Dat moet je dus kunnen herkennen en durven herkennen. Je hebt mensen die los van alles, zonder dat je weet waar het vandaan komt, ineens iets naar boven voelen komen en in staat zijn om daar wat mee te doen. De echte intuïtie is voor mij het moment van overspringen en dat je daaruit

echt kan putten. Het is wel jammer dat er maar weinig mensen in staat zijn wanneer ze die momenten hebben om er dan ook op een of andere manier wijzer van worden.

Bij vormgeving wordt natuurlijk heel vaak het visuele aangesproken, maar wat zo moeilijk grijpbaar zintuig is, is de reuk. De reuk is het zintuig die het moeilijkst benoembaar is. Maar er wordt wel gezegd dat de reuk de herinnering het beste stimuleert, dus als je iets ziet dat je dan ineens denkt aan die vakantie in Zuid-Frankrijk, dat het niet eerder zien is, maar dat het de reuk is die dat stimuleert. Dan kom je op de vraag uit: “om welke impulsen gaat het eigenlijk bij intuïtie”. Is dat de visuele? Is dat de tastzin? Heb je het over geluid? of is het de reuk. Met de reuk kan je heel goed testen of het klopt, met de anderen heb je het al zo overstemd, eigenlijk. Met visuele impulsen word je doodgegooid, geluid heb je in zoveel verschillende variëteiten en onze tastzin gebruiken we eigenlijk veel te weinig, dus die is vaak onderontwikkeld.

Marjan Unger is geboren op 11 februari 1946, te Bussum. Vanaf 1972 tot 1980 was zij werkzaam aan de Amsterdamse Mode Academie, waarvan 4 jaar als directrice. In 1979 was zij medeorganisator van de tentoonstelling Mode/Kleren/Mode die in januari 1980 opende in het Stedelijk Museum te Amsterdam. Van 1980 tot 1989 was zij hoofdredactrice van Bijvoorbeeld, tijdschrift voor vormgeving en beeldende kunst. Van 1982 tot op heden is zij docente kunstgeschiedenis aan de Gerrit Rietveld Academie. Sinds 1990 is zij lid van de Sandbergcommissie en van 1991 tot 1996 lid van Bestuur van de GRA. In 1990 en 1991 heeft zij de coördinatie gedaan van het internationale studentenseminar, Fashion and the Environment, The Other Side of Fashion. Zij was tevens voorzitter van het Seminar.

Marjan Unger heeft door de jaren diverse neven functies vervuld, aan tentoonstellingen meegewerkt, heeft lezingen en gastlessen gegeven en heeft zitting gehad in diverse jury's. Adviesfuncties: Adviseur van

NV Confectiecentrum Beheer (1980 tot 1988) - Commissielid Vormgeving voor Fonds voor Beeldende Kunsten, Bouwkunst en Vormgeving, Individuele Subsidies (1987 tot 1991) - lid van adviescommissie Gebonden Kunst, Amsterdamse Kunstraad (1988 tot 1990 en van 2000 tot heden). Tentoonstellingen: Coördinator van De Oogst, tentoonstelling van werk van jonge Nederlandse vormgevers in de Nieuwe Vleugel van het Stedelijk Museum, mei 1993 - Zonder Wrijving geen glans, expositie over Nederlandse sieraden uit de 20e eeuw in het Centraal Museum in Utrecht. Zomer 2002 - Medeorganisator en voorzitter van het Textielsymposium Textiel Centraal, mei 2003 in Utrecht. Lezingen en gastlessen bij: Royal College of Art, London; Stanford University, Palo Alto, California; Hochschule für Gestaltung, Pforzheim; Hochschule in Bazel, University of Reading; ArCo, Lissabon; Guildhall London Metropolitan University, Schmuckmuseum Pforzheim, Hiko Mizuno College in Tokyo. Jury's: 1e Hema ontwerpwedstrijd, ADCN jaarprijzen, wedstrijd Kammen, Indoor Designwedstrijd, Rotterdamse Designprijs, Meubelbeurs Kortrijk, Talente en Schmuckszene München, Geformtes Gold, Berlin en Hoedenshow Rijksmuseum. Jurylid voor de Jerwood Prize for Applied Arts in 2000, onderwerp jewellery, London.

06

Beantwoording van de onderzoeksvragen

Beantwoording van de onderzoeksvragen

Het doel van dit hoofdstuk is om antwoorden te krijgen op de vraagstellingen van dit onderzoek en om een relatie te leggen tussen deze antwoorden en de literatuur. De vraagstellingen, zoals ze reeds zijn geformuleerd in hoofdstuk 2, luiden als volgt:

1. Speelt intuïtie een rol bij het ontwerpproces?
2. Wat is de rol van intuïtie in het ontwerpproces?
3. Hoe gaan ontwerpers om met intuïtie tijdens het ontwerpproces?

Uit de interviews komt in algemene zin naar voren dat het ontwerpproces elke keer weer een grote reis is. De ene ontwerper gaat “op stap met een koffer” (Beyer), de andere “loopt met een rugzakje” (Dorst) en weer een andere vindt het ontwerpproces “een wandeling in de zon” (Ninaber). In hun beschouwingen over het ontwerpproces zijn er twee zaken die eigenlijk bij alle interviews in meer of mindere mate aan de orde komen. Het eerste is dat er in het ontwerpproces eigenlijk twee processen door elkaar heenlopen: een standaardontwerpproces en een persoonlijker traject. Op de tweede plaats komt aan de orde dat het maken van keuzes als een rode draad door het ontwerpproces heenloopt.

Het standaardontwerpproces is vooral gericht op de rechttoe, rechtaan rationele en methodische weg. Het persoonlijke traject is vooral gericht op persoonlijke invulling van de weg die ervoor zorgt dat de ontwerper zich niet slechts op de hoofdweg van het standaardontwerpproces begeeft, maar ook ruimte en tijd neemt om wat minder begaanbare wegen te bewandelen. Het blijkt dat zowel de standaardweg als de minder begaanbare, persoonlijke wegen van belang zijn. Door de persoonlijke invulling kan de ontwerper zich onderscheiden maar als het niet aansluit op de standaardweg, dan “is het waardeloos en kunnen er gekke dingen gebeuren” (De la Haye). Er kunnen dan ontwerpen ontstaan die weinig relatie meer hebben met de oorspronkelijke vraag. Dit leidt tot producten waar eigenlijk niemand wat aan heeft. Een aantal ontwerpers is van mening dat je als ontwerper bij elk ontwerpproces een eigen weg moet zoeken. Je moet zelf “een beeld neerzetten” (van Oyen) en “je eigen structuur creëren” (Beyer). Als je dat niet doet, dan volg je eigenlijk de weg van het standaardontwerpproces en voeg je dus zelf niets toe. Pas als je in staat bent om je eigen weg te volgen, merk je pas wat echt scheppen, wat echt iets maken is (Dorst).

Om tussen deze wegen door een route te vinden moet een ontwerper dus elke keer weer een keuze maken. De keuzes die de ontwerper onderweg neemt, bepalen dus zijn weg. Het is niet zo dat “alles goed is wat er op je weg komt, want sommige wegen lopen ook wel eens dood” (de Pauw). Omdat het maken van keuzes niet altijd even makkelijk is, proberen ontwerpers het kiezen te vereenvoudigen. Sommige ontwerpers proberen structuur aan te brengen om de keuzes te vergemakkelijken, anderen vertrouwen op hun intuïtie. Degenen die op hun intuïtie afgaan, vertrouwen erop dat er onderweg wel een richting aangegeven wordt die de keuze zal bepalen.

6.1 Speelt intuïtie een rol bij het ontwerpproces?

De eerste onderzoeksvraag is of intuïtie, volgens de geïnterviewde ontwerpers, überhaupt een rol speelt tijdens het ontwerpproces. Eén van de ontwerpers is hier in ieder geval heel duidelijk in door te stellen dat “het ontwerpproces zonder intuïtie een loos traject zou zijn” (Groeneboom). Zo stellig als deze ontwerper zijn niet alle ontwerpers maar we kunnen wel constateren dat alle geïnterviewde ontwerpers van mening zijn dat intuïtie een rol van betekenis speelt in het ontwerpproces (zie tabel 6.1). Deze conclusie is in lijn met de literatuur, in die zin dat er weliswaar een heleboel verschillende meningen zijn over de rol van intuïtie in het ontwerpproces maar dat er geen bronnen gevonden zijn waaruit naar voren komt dat intuïtie geen rol speelt.

Tabel 6.1

BEYER	De basis van mijn ontwerpproces ligt bij de intuïtieve inzichten. Vanuit die inzichten ontstaat een soort plan.
BRAKMAN	Het is een ontzettende belangrijk gegeven voor een ontwerper dat er diepere kennis aanwezig is dan alleen maar het bovenste laagje.
CROUWEL	Er zit bij elk ontwerpproces ontzettende veel onbewust en bewust denken in en dat heeft alles met intuïtie te maken.
VAN DIJK	Het creatieve en het intuïtieve zijn heel belangrijk in het ontwerpproces.
DORST	Het aantal beslissingen wat je neemt als je aan het ontwerpen bent is vaak zo ingewikkeld en vaag dat je wel intuïtief moet opereren.
EILBRACHT	Wanneer de intuïtie goed heeft gewerkt, dan past alles netjes in elkaar en wordt de puzzel opgelost.
SIANG-LAN GO	Ik denk dat intuïtie in het hele ontwerpproces een rol speelt.
GROENEBOOM	Zonder intuïtie zou het ontwerpproces een loos traject zijn.
GROOTHUIZEN	Het gebruiken van je intuïtie is een manier om je vrijheidsgraden in het ontwerpproces te realiseren.
DE LA HAYE	Het intuïtieve en het rationele zitten er altijd alle twee in.
JONGERIUS	Ik kan mij bijna niet voorstellen dat er ontwerpers zijn die zonder intuïtie werken.
KRECHTING	Ik denk dus dat je intuïtie altijd nodig hebt bij het ontwerpen.
LUCASSEN	Intuïtie speelt een belangrijke rol bij het ontwerpen.
NAGELKERKER	Het openstellen van jezelf of het losmaken van je kaders heeft een relatie met de uiteindelijke satisfactie van de gebruiker van het product.
NINABER VAN EYBEN	Een goed product ontwikkelen heeft te maken met welke wegen je in slaat. Het kiezen van deze wegen gebeurt vaak intuïtief.
VAN OYEN	Volgens mij is het niet de vraag hoe ontwerpers met intuïtie omgaan maar hoe intuïtie omgaat met het ontwerp.
DE PAUW	Ik vind dat ontwerpen niet alleen maar een rationeel proces is. Intuïtie speelt ook een rol, maar je moet het wel durven toelaten.
SUYLING	Ontwerpers komen vaak tot het allerbeste werk aan het einde van heel erg lang werken, omdat de bevrijding van de intuïtie of de verlichting dan volledig tot zijn recht kan komen.
UNGER	Bij het ontwerpen van kleding is intuïtie gewoon geïnstitutionaliseerd.

Hoe ontwerpers dus ook tegen intuïtie aan kijken, uit de interviews komt naar voren dat eigenlijk alle ontwerpers de conclusie trekken dat intuïtie een rol van betekenis speelt in het ontwerpproces. De meesten komen echter wel tot de conclusie dat je “intuïtie nodig hebt maar je het altijd moet koppelen aan de ratio” (Krechting). Ze zien de methodologie als een rode draad, maar zijn van mening dat het zonder intuïtie tot niets zou leiden. In aansluiting hierop zegt een ontwerper dat zij zich “nauwelijks kan voorstellen dat er ontwerpers zijn die zonder intuïtie werken” (Jongerijs). Een andere ontwerper vindt

het “een ontzettend belangrijk gegeven voor een ontwerper dat er diepere kennis aanwezig is dan alleen maar het bovenste rationele laagje” (Brakman).

Hoewel de meeste ontwerpers een geheel eigen wijze hebben om de betekenis van intuïtie te omschrijven, is er toch een aantal omschrijvingen en voorwaarden die vaker voorkomt. Dit zijn achtereenvolgens: intuïtie in de zin van een gevoel, intuïtie als een manier van kijken, intuïtie als een beslissingsinstrument en als laatste voorwaarde het gegeven dat je intuïtie moet ontwikkelen en je ervoor open moet blijven stellen. Ik zal ze hier bespreken.

De meest basale omschrijving die de geïnterviewde ontwerpers gebruiken is intuïtie *als een bepaald gevoel*. We moeten hier op onze hoede zijn omdat in hoofdstuk 3 al is aangegeven dat Jung intuïtie expliciet onderscheidt van een gevoel in de betekenis van een emotioneel waardeoordeel. De ontwerpers beschrijven dit gevoel echter in de betekenis van een begrip op een dieper niveau, waardoor er ineens duidelijkheid ontstaat over een probleem of een situatie. In dit kader beschrijft (Dorst) dat dit gevoel iets zegt over “waarom dingen in elkaar zitten zoals ze in elkaar zitten”. Hij is van mening dat het gevoel dat hij met intuïtie omschrijft, leidt tot meer begrip van de situatie en de ruimte biedt om andere wegen te bewandelen dan de reeds bewandelde. Een andere ontwerper (Ninaber) is van mening dat het een gevoel is “van dit gaat goed of dit gaat fout”. Hij geeft dus aan dat het iets kan zeggen over de richting die je bent ingeslagen of de weg die je bent ingeslagen. Weer een andere ontwerper (Eilbracht) is van mening dat het gevoel richting kan geven bij vragen, waardoor je meer afstand kunt nemen en meer ideeën kunt laten opkomen.

Een aantal ontwerpers omschrijft intuïtie als *‘een bepaalde manier van kijken’*. De ene ontwerper is van mening dat “intuïtie te maken heeft met kijken in de wereld” (Krechting). Een andere ontwerper (Suyling) concludeert dat intuïtie in wezen ‘naar binnen’ kijken is, wat tot een inzicht van jezelf en de situatie waarin je bezig bent kan leiden. In dit kader is een andere ontwerper (De la Haye) van mening dat hij door het naar binnenkijken het centrum van zichzelf bereikt. Dit is onontkoombaar voor hem als mens en als ontwerper omdat hij daarmee het maximale uit zichzelf kan halen. Hij kan zich dus wel aansluiten bij ‘kijken’ als omschrijving van intuïtie maar vindt wel dat er heel weinig ontwerpers in staat zijn om echt naar ‘binnen te kijken’. Hij is van mening dat ontwerpers het vaak heel moeilijk vinden om hun kaders en hun oordeel uit te stellen, om open te kunnen kijken en hun intuïtie toe te laten.

Intuïtie wordt door de meeste ontwerpers, in meer of mindere mate, gezien als een ‘*beslissingsinstrument*’. Intuïtie wordt omschreven als het “vermogen om in een korte periode de consequenties van een besluitvorming te kunnen laten zien” (Krechting). Een andere ontwerper (Suyling) stelt dat intuïtie een rol kan spelen in de beslissing welke kant je moet opgaan om tot je einddoel te komen. Weer een andere ontwerper ziet de relatie tussen intuïtie en het nemen van beslissingen op zo’n manier dat “intuïtie een soort onbewust oordelen is” (De Pauw). De meeste ontwerpers zijn ook van mening dat het niet mogelijk is om slechts op basis van ratio beslissingen te nemen in het ontwerpproces. Ontwerpers worden met zoveel verschillende zaken geconfronteerd dat ze intuïtie echt nodig hebben om beslissingen te kunnen nemen. Het komt wel voor dat ontwerpers intuïtieve keuzes later rationaliseren om het voor zichzelf te concretiseren en om het voor de opdrachtgever acceptabel te maken.

Alle ontwerpers zijn het er over eens dat *intuïtie ontwikkeld moet blijven worden en dat je ervoor open moet blijven staan*. Uiteindelijk komt het erop neer dat “je pas weet wat je doet, wanneer je de intuïtie kan herkennen, het kan sturen en het kan gebruiken” (Brakman). Er is zelfs een ontwerper (Krechting) van mening dat een ontwerper zijn intuïtie moet blijven ontwikkelen omdat het anders dichtslibt en doodgaat. Intuïtie wordt steeds beter en je kunt het steeds feillozener gebruiken naarmate je er vaker mee traint en het ook vaker toelaat. Dit komt voornamelijk doordat men er steeds zekerder van wordt en er steeds makkelijker mee durft te werken. Ontwerpster de Pauw concludeert dat “wanneer je onzeker bent je niet durft om je intuïtie toe te laten”. Het kost dus kracht en moed om intuïtie toe te laten. Er is ook een ontwerper (Suyling) die in dit kader van mening is dat ontwerpers vaak aan het einde van heel lang werken tot het beste werk komen, omdat zij genoeg kracht en moed hebben opgebouwd waardoor de intuïtie volledig tot zijn recht kan komen.

Het blijkt niet altijd even gemakkelijk om ‘intuïtie toe te laten’ of anders gezegd om de ruimte te nemen om niet de snelweg maar de kleinere weggetjes te nemen. Het kost altijd weer veel inspanning om fris naar het probleem te kijken en intuïtie toe te laten in plaats van terug te kunnen vallen op kaders en routine. De constante strijd tussen openheid en de frisheid van de intuïtie aan de ene kant en het houvast van de kaders aan de ander kant, speelt een rol van betekenis in het ontwerpproces. De ontwerpers “willen de houvast van de kaders, maar willen toch ook een bepaalde mate van vrijheid en openheid” (Dorst). Dezelfde ontwerper geeft ook aan dat elke keer als er in het ontwerpproces iets op je afkomt, je de keuze hebt om te analyseren en dus voor houvast te kiezen, of om ideeën te spuien en te kiezen voor de vrijheid.

In deze paragraaf ligt de nadruk op de vraag wat de rol van intuïtie tijdens het ontwerpproces is. Per aspect van het ontwerpproces wordt gekeken waaruit die rol bestaat. De aspecten die hier aan de orde komen zijn dezelfde die zijn gehanteerd in hoofdstuk 4: het vormen van de ontwerpintuïtie, de dialoog/de strijd, de integratie (het moment van inzicht), de realisatie en de ontwikkeling van de ontwerper.

In deze paragraaf wordt spaarzaam naar de literatuur verwezen omdat weinig literatuur is gevonden die ingaat op de rol van intuïtie in de verschillende aspecten van het ontwerpproces. Waar mogelijk is geprobeerd buiten de ontwerp literatuur bronnen te vermelden die bepaalde conclusies zouden kunnen ondersteunen. Hoewel de volgorde van de hieronder te bespreken aspecten suggereert dat ze achter elkaar moeten plaatsvinden, kunnen deze in de praktijk ook in een andere volgorde plaatsvinden.

Het vormen van de ontwerpintuïtie

In het begin van de opdracht proberen de ontwerpers het programma van eisen zoveel mogelijk opzij te schuiven zodat de intuïtie zich kan manifesteren en zij zich niet laten vastzetten door het probleem en de daarbij horende technisch-functionele eisen (zie ook Udall, 1996). De belangrijkste reden hiervoor is dat het eisenprogramma als ballast wordt gezien voor de spontaniteit die nodig is voor het verwerven van de eerste ontwerpintuïtie. De ontwerper probeert eigenlijk om zo zuiver en open mogelijk de eerste ideeën te vormen naar aanleiding van de vraag van de opdrachtgever. Omdat de ontwerpers hier proberen om het programma van eisen links te laten liggen, kunnen we zeggen dat de intuïtie in het begin van het proces het zuiverst is, d.w.z het meest in contact met de intuïtieve bron van de ontwerper is (zie ook Assagioli, 1991). De ontwerpers vinden dat deze eerste ideeën van belang zijn omdat ze in veel gevallen ook terug te vinden zijn in het verdere verloop van het proces en het uiteindelijke product. De ideeën zijn vaak zo sterk en zo helder dat de ontwerper in het daaropvolgende ontwerpproces alleen maar bezig is om die ideeën te rationaliseren. De rol van intuïtie in het begin van het proces is dus vooral gericht op het in contact komen met je eigen bron. In de interviews komt naar voren dat als je beter in staat bent om in contact te komen met je bron, je beter in staat bent om je eigen weg te bewandelen en je eigen vrijheden in het ontwerpproces te bepalen.

In de interviews komt eveneens naar voren dat naarmate je beter in staat bent persoonlijke invulling aan het ontwerpproces te geven, je beter in staat bent om echt te kunnen scheppen, te kunnen creëren. Er is zelfs een ontwerper die van mening is dat je zonder intuïtie niet creëert maar kopieert. De rol van intuïtie in het begin van het ontwerpproces is dus ook gericht op het vrijmaken van de scheppende kracht van de ontwerper. Udall (1996) stelt dat de ontwerper zelf zijn vrijheden moet creëren door de ontwerpdracht ter discussie te stellen. Hij is van mening dat de ontwerper niet alleen de opdracht ter discussie moet stellen maar ook zijn eigen kader kritisch moet bekijken en zonodig ter discussie moet kunnen stellen (zie ook Cross, 1996).

De dialoog/de strijd

Uit de ontwerpliteratuur (bijv. Udall, 1996; Coyne & Snodgrass, 1992) blijkt dat de ontwerpers een dialoog tot stand moeten brengen tussen de intuïtieve en de rationele aspecten van het ontwerpproces. In de interviews komt echter naar voren dat de ontwerpers het in eerste instantie als een strijd en dan pas als een dialoog ervaren. De strijd ontstaat als het eisenprogramma of andere soortgelijke eisen hun intrede doen. De ontwerpers moeten dan de intuïtieve, persoonlijke ideeën naast het programma van eisen leggen. Dit is een moeizaam proces omdat de ontwerper hier in feite de twee polen van de creatieparadox moet proberen samen te voegen. Deze paradox wordt aan de intuïtieve kant gekenmerkt door het zoeken naar vrijheden en aan de rationele kant gekenmerkt door het zoeken naar grenzen. De strijd ontstaat omdat de ontwerper zijn intuïtieve, onbegrensde ideeën bewust en concreet moet maken.

De rol van de intuïtie verandert nu van het in contact komen met de bron naar het in contact blijven met die bron. Dat laatste is van belang omdat de scheppende kracht van de ontwerper anders uitdooft en de ontwerper niet meer in staat is om de eigen weg die hij was ingeslagen verder te vervolgen en het maximale uit zichzelf te halen. Het gevolg hiervan zou kunnen zijn dat de ontwerper alsnog terugvalt op zijn routine en dus terecht kan komen op de eerder belopen paden. Het gevolg hiervan is weer dat de kans aanwezig is dat hij gaat kopiëren in plaats van ontwerpen.

Anderzijds komt uit de interviews naar voren dat de ontwerper zozeer in contact moet blijven met de algemeen aanvaarde wegen, dat zijn eigen wegen in contact blijven met de concrete opdracht. Het gaat er uiteindelijk om dat de ontwerper de twee wegen kan integreren in een tijdelijk evenwicht. Een tijdelijk evenwicht omdat er bij iedere nieuwe opdracht weer nieuwe wegen gezocht moeten worden en er dus weer een

nieuw evenwicht zal ontstaan. Een aantal ontwerpers geeft in dit kader aan dat ze bij zichzelf constateren dat ze in de loop der jaren steeds beter hebben leren omgaan met de strijd tussen het rationele en het intuïtieve maar dat het elke keer een moeilijk proces blijft om een evenwicht te vinden.

Ryan (1997) en Foqué (1986) zijn van mening dat de strijd tussen de twee polen van het ontwerpproces de hele essentie van het ontwerpen is. Deze conclusie komt niet zo duidelijk uit de interviews naar voren. We kunnen uit de interviews wel concluderen dat het samenspel tussen het intuïtieve en het rationele op zijn minst een van de essentiële onderdelen is van het ontwerpen.

De integratie

Na de strijd komt er een moment dat de strijd tussen het intuïtieve en het rationele tijdelijk wordt beslecht en er een integratie kan plaatsvinden tussen de twee polen van de creatieparadox. Dit is het moment dat 'Het Idee' wordt geboren. Het Idee wordt bewust met hoofdletters geschreven om duidelijk te maken dat dit het eindresultaat is van de eerdere ideeën en intuïties in het ontwerpproces en dus veel omvattender is dan de losse ideeën in het begin van het ontwerpproces. Een ontwerpster geeft aan dat Het Idee als een lichtpuntje uit een grote duisternis naar boven komt. Het is waarschijnlijk ook geen toeval dat in het oude logo van de Faculteit van het Industrieel Ontwerpen in Delft een lampje is verwerkt.

Uit de interviews blijkt dat, voordat het verlossende Idee zich aandient, ontwerpers meestal uitermate geconcentreerd bezig zijn. Ze zijn dan zo geconcentreerd bezig dat de ontwerptaak hen volledig opslokt. Dit komt sterk overeen met de toestand van *flow*, beschreven door Csikszentmihalyi (1990; 1998). Soms ontstaat dit idee ineens tijdens een periode van inspanning maar andere keren is er eerst een periode van ontspanning voor nodig om het idee te laten ontstaan. In beide gevallen spreken de ontwerpers over het doorbreken van iets. Zij gebruiken hiervoor vaak vage termen omdat "het proces van hoe het verlossende idee ontstaat niet altijd zo herkenbaar is" (Van Oyen). Door degenen die het ervaren tijdens een grote inspanning worden termen gebruikt als het 'onder druk doorbreken' en het 'vinden van een uitweg'. Door degenen die het ervaren juist na een periode van ontspanning worden termen gebruikt als 'loslaten' en 'uit je denkkader komen'. Welke termen ontwerpers ook gebruiken, het gaat erom dat er op dat moment een balans is tussen het intuïtieve en het rationele en de strijd dus tijdelijk is beslecht.

Vlak voor het moment van integratie is er nog steeds sprake van strijd en is de rol van de intuïtie dus nog steeds om het contact met de bron van de ontwerper in stand te houden. Dit contact wordt wel voortdurend op de proef gesteld. Het is in deze fase moeilijk voor de ontwerpers om in contact met hun bron te blijven omdat het heel aantrekkelijk is terug te vallen op de rationele en routineuze paden. De rol van de intuïtie tijdens de fase van integratie is eigenlijk even geen actieve rol meer maar heeft tijdelijk een plek gekregen en is gewoon aanwezig als onderdeel van Het Idee. De ontwerper is even niet meer op weg, maar aanwezig op de plek waar naartoe de strijd hem heeft gebracht. Ontwerpers weten zeker op welk moment Het Idee zich aandient omdat dit meestal gepaard gaat met gevoelens van opluchting en opwindning. Een ontwerpster is zelfs van mening dat deze gevoelens zo sterk zijn dat zij hier een paar dagen van kan genieten. Ondanks dit sterke gevoel controleren sommige ontwerpers Het Idee nog wel of kijken nog naar andere mogelijkheden om er zeker van te zijn dat ze geen mogelijkheden over het hoofd hebben gezien.

Zowel Udall (1996) als Davies (1987) stellen dat de afwisseling tussen het bereiken van een (tijdelijke) balans en het op weg zijn naar die balans een centraal thema is in het ontwerpproces. Op weg zijn naar balans wordt volgens hen gekenmerkt door de wereld van *worden*, het bereiken van de balans wordt gekenmerkt door de wereld van *zijn* (zie ook van Dijk, 1998). Het moment waarop Het Idee zich aandient beschrijven Udall en Davies als een toestand waarin de balans tijdelijk *is* bereikt en wordt dus als een toestand van *zijn* aangemerkt. Deze toestand van *zijn* werken Udall en Davies ook nog uit. Ze vergelijken deze toestand met het ervaren van een soort verlicht eenheidsgevoel, zoals ook wordt beschreven in de piekervaring van Maslow (1977) en in verschillende mystieke en religieuze bronnen. Hoewel in het hier gepresenteerde onderzoek naar voren komt dat deze toestand ervaren wordt als een prettige toestand, komt het diepere eenheidsgevoel niet zo duidelijk aan de orde.

Voor de beschrijving van het glorende lichtpuntje van een van de ontwerpers geeft adequaat aan wat er in deze fase gebeurt; in alle culturen wordt het woord licht namelijk in overdrachtelijke zin gebruikt voor de aanwezigheid van een nieuw ontstaan bewustzijn (zie bijvoorbeeld Moacanin, 1986). Het glorend lichtpuntje van de ontwerpers wil zeggen dat de intuïtieve ideeën van de ontwerper gedeeltelijk bewust zijn gemaakt in Het Idee. Anders gezegd: rationeel en concreet gemaakt zijn en de ontwerper derhalve een stukje nieuwe bewustzijn erbij heeft gekregen.

De realisatie

Nadat Het Idee zich heeft aangediend moet de ontwerper deze nog verder concretiseren tot het uiteindelijke product. Tijdens het moment van integratie vallen alle puzzelstukjes weliswaar in elkaar en heeft de ontwerper een duidelijk beeld van hoe het uiteindelijke product eruit komt te zien maar het beeld moet nog wel verder geconcretiseerd worden. Uit de interviews blijkt dat de ontwerper niet simpelweg Het Idee logisch en rationeel kan uitwerken maar dat hij nog steeds contact moet houden met zijn intuïtieve bron. Het is opvallend dat de meeste ontwerpers wel kunnen omschrijven aan welke voorwaarden het product uiteindelijk moet voldoen maar dat ze het lastig vinden om te beschrijven wat er precies gebeurt in deze fase.

Een belangrijk verschil met het aspect van de dialoog/de strijd is dat de persoon niet meer zo diep in zichzelf hoeft te gaan zoeken omdat in Het Idee een deel van die bron bewust en concreet is geworden. Een ontwerper heeft het ook niet meer over een strijd, eerder over hoe hij de intuïtieve kanten van Het Idee onder woorden kan brengen. De rol van de intuïtie is dus nog steeds om in contact te blijven met je eigen bron maar omdat er al een deel is geconcretiseerd in Het Idee, liggen de ideeën van de ontwerper en de rationele eisen van de opdrachtgever niet zo ver uit elkaar. Daarom is de strijd tussen de intuïtieve ideeën en de rationele eisen van het eindproduct wat minder dan in de fase van de strijd. Er is nu eerder sprake van een dialoog tussen de intuïtie en de ratio dan een strijd. De dialoog die hier wordt bedoeld, vinden we terug bij Coyne & Snodgrass (1991) met dit verschil dat zij aangeven dat de dialoog tijdens het hele proces een rol speelt, in plaats van alleen in de fase van de realisatie.

Als het eindproduct eenmaal klaar is, is de concretisering van de ideeën van de ontwerper volledig geworden. Er is dan een harmonische configuratie ontstaan waarbij er een balans bestaat tussen de intuïtieve en rationele kanten van het proces. Dit wil dus zeggen dat de ontwerper erin is geslaagd om zowel rekening te houden met zijn eigen wensen als met die van de opdrachtgever.

Volgens sommige ontwerpers kan aan het product worden afgelezen hoe de intuïtieve en de rationele kant zich tot elkaar verhouden. Dit is een belangrijk gegeven omdat dit impliceert dat de mate waarin de ontwerper erin slaagt de twee kanten te laten samensmelten dus iets zegt over de kwaliteit van het uiteindelijke product. Deze constatering wordt door Hekkert (1995) verwoord als de paradox van de schoonheid

die volgens hem ontstaat door de onvoorspelbare afwisseling van vertrouwdheid en noviteit in het product.

De balans in goede producten moet volgens de ontwerpers iets meer doorslaan naar de intuïtieve kant. Ten eerste omdat het product anders geen verdieping en geen verwondering in zich heeft (volgens de ontwerpers juist zo belangrijk omdat er bij een perfecte balans niets meer aan de fantasie van de gebruiker overgelaten wordt). De tweede reden dat de balans een fractie moet doorslaan naar de intuïtieve kant, is omdat er anders niets meer van de ontwerper in te herkennen valt. Deze constatering sluiten aan bij de ideeën van Elders (2001) die van mening is dat een kunstwerk bij zowel de maker als de observator aan een diepere bewustzijnslaag moet raken. Uit één van de interviews van het hier gepresenteerde onderzoek blijkt zelfs dat als Het Idee puur op rationele gronden wordt uitgewerkt, er een zoutloos resultaat uit komt (Crouwel).

De rol van de intuïtie speelt als het product eenmaal is afgerond dus geen actieve rol meer, maar is net als tijdens het ontstaan van Het Idee eerder een permanente toestand, met dien verstande dat het product wel de intuïtieve inbreng van de ontwerper moet uitstralen. De intuïtie wordt dus z gezegd vereeuwigd.

Een manier om te omschrijven wat de ontwerpers precies bedoelen met de verwondering in een product is wat de chinezen de chi of de levensadem/energie in een product noemen (Hanken, 1994). Een kunstwerk of een ontwerp moet in de aanblik meer bieden dan de eenheid tussen het intuïtieve en het rationele; het moet een glimp tonen van de passie en de ziel van de ontwerper die het heeft gemaakt. Als dit het geval is zal dit door degene die het aanschouwt ontdekt kunnen worden. Ik noem het hier met opzet ontdekt kunnen worden, want degene die het aanschouwt zal zich hiervoor moeten open kunnen stellen (Nelson, 1957).

De ontwikkeling van de ontwerper

Ontwerpers vinden het moeilijk om het gerealiseerde product los te laten omdat zij tijdens het proces niet alleen een product gerealiseerd hebben maar ook een deel van zichzelf. Toch blijkt uit de interviews dat het essentieel is om het product los te laten; de ontwerper is daardoor in staat om de kennis en informatie van de opdracht te verwerken, zodat hij zichzelf en zijn ontwerp mogelijkheden verder kan ontwikkelen. Hij heeft zijn bron beter leren kennen, kan bewuster ontwerpen en dus wordt zijn

intuïtieve vermogen vergroot. Op die manier is hij steeds beter in staat zijn intuïtie in te zetten en kan hij steeds beter een eigen stijl ontwikkelen. Een ontwerper stelt in dit kader dat hij steeds bewuster gaat ontwerpen, waardoor hij steeds betere producten gaat ontwerpen, hij telkens gevoeliger wordt voor details en hij steeds meer een eigen stijl en eigen denkkader ontwikkelt.

Het loslaten en het verwerken van de opdracht wordt ook beschreven door Udall (1996). Hij constateert dat het verwerken eigenlijk alleen tot stand kan komen door na het ontwerpproces te reflecteren op eigen denkkaders, waardoor de intuïtieve inzichten die tijdens het proces zijn ontstaan een plek krijgen in het reeds bestaande denkkader.

De ontwikkeling van het bewust hanteren van intuïtie vinden we buiten de ontwerp-literatuur o.a. terug bij Mondriaan (Evelein, 1998) die aangeeft dat dit de essentie is van het ontwikkelen van de scheppingsmogelijkheden van de kunstenaar.

6.3 Hoe gaan ontwerpers om met intuïtie tijdens het ontwerpproces?

In deze paragraaf komen de persoonlijke ideeën van de ontwerpers over het ontwerpproces aan de orde. Het is een lastig weer te geven paragraaf, omdat het vaak om hele specifieke en persoonlijke wegen van ontwerpers gaat. Het zijn veelal gedeeltes uit de interviews die niet alleen iets zeggen over de persoonlijke invulling van het ontwerpproces maar ook iets over hoe de ontwerpers de weg door het ontwerpproces ervaren. De passages uit de interviews die betrekking hebben op de persoonlijke invulling van intuïtie in het ontwerpproces, zijn hier dus als uitgangspunt gebruikt. De uitspaken zijn gescoord en geclusterd naar overeenkomstigheid van onderwerp. Aspecten die meer dan vijf keer werden genoemd zijn vervolgens verder uitgewerkt. Hieruit zijn vijf categorieën gedestilleerd die weer betrekking hebben op de wijze waarop ontwerpers omgaan met intuïtie in het ontwerpproces. Dit zijn achtereenvolgens: erkennen dat zowel het intuïtieve als het rationele een rol van betekenis speelt, opbouwen van vertrouwen en zekerheid in het gebruik van intuïtie, het stellen van een deadline, het bewust gebruiken van de intuïtie en het blijven ontwikkelen van de

intuïtie en openheid creëren (zie tabel 6.2). Het is in ook deze paragraaf niet zo makkelijk verwijzingen naar de ontwerpliteratuur te geven, omdat hierin weinig aandacht is besteed aan de manier hoe ontwerpers omgaan met intuïtie.

Tabel 6.2

HOE GAAN ONTWERPERS OM MET INTUÏTIE?	GESCOORDE PASSAGES
1. Erkennen dat zowel het rationele als het intuïtieve een rol van betekenis spelen.	Intuïtie en ratio spelen allebei een rol: 3 Dualisme speelt een rol: 2 Zowel naar je intuïtie als de technische kant luisteren: 1 Totaal: 6
2. Opbouwen van vertrouwen en zekerheid in het gebruik van intuïtie.	Vertrouwen opbouwen: 2 Zekerder worden: 2 Erkennen en herkennen: 2 Totaal: 6
3. Het stellen van een deadline.	Tijdslimiet stellen: 2 Een deadline stellen: 2 Druk op de ketel houden: 1 Beperkingen opleggen: 1 Totaal: 6
4. Het bewust aanwenden van intuïtie en het blijven ontwikkelen van de intuïtie.	Je moet intuïtie bewust aanwenden: 2 Je moet het blijven ontwikkelen: 3 Bij gebruik van intuïtie moet je goed doordenken wat je doet: 2 Totaal: 7
5. Openheid creëren.	Jezelf open stellen: 3 Ruimte creëren: 3 Los maken van je kaders: 2 In de stemming komen: 2 Totaal: 10

Ad 1. Erkennen dat zowel het rationele als het intuïtieve een rol van betekenis

speelt Een ontwerper (Go) is van mening dat “je niet alleen maar puur op je intuïtie kunt varen, maar dat het alleen maar rationeel werken ook geen kwaliteit in zich kan hebben”. Als de ontwerper zich eenmaal bewust is van het feit dat de intuïtie en de ratio beide een rol van betekenis spelen is de weg vrijgemaakt voor het ontwikkelen van een adequate manier om hiermee om te gaan.

In de meeste gevallen leidt het contact tussen de intuïtie en de ratio tot een bepaalde mate van strijd. Als de ontwerpers echter eenmaal ontdekken dat “de intuïtie en de ratio heel dicht bij elkaar liggen en in wezen niet zo verschillend zijn als vaak wordt gedacht” (Crouwel) kunnen zij de strijd beter hanteren. Er zijn echter ook ontwerpers die constateren dat het weliswaar elke keer weer tot een bepaald evenwicht komt

tussen de intuïtieve en rationele kanten, maar dat het elke keer weer een strijd is (Brakman) en dat de relatie tussen de intuïtie en de rationaliteit “vaak heel paradoxaal is” (Dorst).

Ad 2. Opbouwen van vertrouwen en zekerheid in het gebruik van intuïtie

Er bestaat een relatie tussen het gebruik van intuïtie en het vertrouwen dat het gebruik van de intuïtie een zinvolle bijdrage kan leveren aan het ontwerpproces en het uiteindelijke product. Het blijkt dat wanneer dat vertrouwen er is, ontwerpers ook steeds zekerder worden over het gebruik van intuïtie en zij steeds beter in staat zijn om de intuïtie op een adequate wijze te gebruiken in het ontwerpproces. Het opbouwen van vertrouwen en zekerheid kost volgens de ontwerpers wel tijd. Dit komt duidelijk tot uitdrukking in de conclusie van een ontwerper (Suyling) die van mening is dat het gebruik en de waardering van intuïtie met de jaren beter tot zijn recht komt. In lijn met de opbouw van het vertrouwen en de zekerheid concluderen ontwerpers ook dat je moet durven om je intuïtie toe te laten. Het toelaten van je intuïtie houdt vaak in dat je voor een bepaalde periode niet zeker weet waar je terecht zult komen; je moet genoeg zekerheid hebben opgebouwd om deze onzekerheid aan te durven.

In de ontwerpliteratuur ben ik geen verwijzingen tegengekomen die beschrijven dat je vertrouwen en zekerheid moet opbouwen in het gebruik van intuïtie. Buiten de ontwerpliteratuur komen we dit wel tegen. Vaughan (1998) is van mening dat je je intuïtie eigenlijk alleen maar kunt ontwikkelen door er concreet mee aan de slag te gaan, ook al kun je er in het begin nog niet zo goed mee omgaan. Door het veel in de praktijk toe te passen ga je steeds makkelijker om met je intuïtie, wordt de intuïtie steeds accurater en steeds betrouwbaarder. Hierdoor levert het gebruik van intuïtie resultaten op en ga je er steeds meer op vertrouwen, wat uiteindelijk tot gevolg heeft dat je vanuit een innerlijk rust omgaat met intuïtie.

Ad 3. Het stellen van een deadline Na een periode van zware inspanning waarin ontwerpers heel geconcentreerd bezig zijn geweest, komen zij vaak tot beslissende inzichten en ideeën. Het lijkt er dus op dat intuïtie zich goed kan manifesteren na een periode van zware inspanning en concentratie. In de uitspraak ‘ineens vind je dan een uitweg’ zien we dat de intuïtie door de grote inspanning en concentratie zich waarschijnlijk een weg baant door alle andere informatie heen. Een aantal ontwerpers komt tot de conclusie dat wanneer zij een ‘duidelijke tijdslimiet stellen’ de kans groter is dat het beslissende inzicht zich aandient. Een ontwerpster (de Pauw) is van mening

dat je door het stellen van een deadline niet meer de kans hebt om te rationaliseren en wel op je intuïtie moet afgaan. Er is ook nog een ontwerper (van Oyen) die het wat breder trekt dan het verschijnsel tijd en zegt dat hij zichzelf beperkingen oplegt door niet met een standaardoplossing te komen.

In de ontwerpliteratuur vinden we eigenlijk erg weinig terug van deze constatering van de ontwerpers. Udall (1996) beschrijft echter wel dat de intuïtie zich eerder aandient wanneer de ontwerper zichzelf in situaties brengt waarin hij tegen de grenzen van zijn mogelijkheden aanloopt. Als hij dit doet dan zal de ontwerper volgens Udall opener staan voor wat er om hem heen gebeurt. Dit zal de intuïtie ten goede komen.

Het geconcentreerde werken en de relatie met het verkrijgen van creatieve inzichten wordt buiten de ontwerpliteratuur beschreven door bijvoorbeeld Csikszentmihalyi (1998) die concludeert dat mensen die zeer geconcentreerd bezig zijn en zich volledig laten meevoeren door hun taak, vaker tot een verhoogde creativiteit en vaker tot creatieve inzichten komen. Hij noemt deze 'inzichtstoestand' een toestand van flow. In het boek komt ook naar voren dat er door het stellen van een tijdslimiet een grotere kans bestaat dat de inzichten zich voordoen.

Ad 4. Het bewust aanwenden van intuïtie en het blijven ontwikkelen van de

intuïtie Uit de interviews blijkt dat intuïtie niet iets is wat je overkomt maar dat je bewust moet gebruiken om vervolgens goed door te denken wat je ermee doet. Ook blijkt dat dit geen gemakkelijke opgave is omdat je intuïtie moeilijk kunt afdwingen en eigenlijk moet toelaten. Om de intuïtie toe te laten moet iemand zich zeker genoeg voelen. Een ontwerpster geeft aan dat "wanneer je onzeker bent je niet durft om je intuïtie toe te laten". Zij concludeert dat het dus kracht en moed kost. Andere ontwerpers vinden dat het niet altijd meevalt om je intuïtie toe te laten, omdat je heel gemakkelijk terugvalt op je kaders en je routine. Wat betreft het bewust aanwenden van intuïtie heb ik reeds in paragraaf 6.2 besproken dat dit in de ontwerpliteratuur terug te vinden is bij Udall (1996) en buiten de ontwerpliteratuur bij bijvoorbeeld Lipsey (1988).

Ad 5. Openheid creëren In de interviews komt naar voren dat openheid een belangrijke voorwaarde is voor de manifestatie van intuïtie ("Openheid is de katalysator van intuïtie" - Suyling). Wanneer je jezelf niet open stelt, grijp je al snel terug op bekende patronen en kaders en kan intuïtie zich niet manifesteren. Deze openheid is zowel

gericht op dingen buiten de persoon (“Je moet jezelf openstellen voor wat er om je heen gebeurt” - Krecthing), als op dingen binnen de persoon (“Je moet ruimte binnen jezelf creëren” - Suyling). De meeste ontwerpers noemen het feit dat zij als eerste moeten werken aan het creëren van ruimte in zichzelf voordat zij in staat zijn om open te staan voor ‘buiten’ en kunnen beginnen aan een nieuwe opdracht. Er zijn drie elementen die volgens de ontwerpers een rol spelen bij het creëren van openheid: jezelf leegmaken, kaders kunnen loslaten en in de stemming komen.

Een aantal voorbeelden maakt duidelijk hoe ontwerpers omgaan met het leegmaken van zichzelf. Het valt op dat het leegmaken in ‘je hoofd’ soms samenhangt met het fysiek leegmaken van je ‘omgeving’. Dit blijkt uit de volgende voorbeelden die ontwerpers naar voren brachten om zichzelf leeg te maken:

- Rotzooi opruimen
- Je bureau leegmaken - Het ordenen van je werkplek
- Teruggaan in jezelf
- Rust zoeken
- Het eerste beeld dat in je opkomt terzijdeschuiven
- Dromen

In de ontwerpliteratuur zijn geen vermeldingen gevonden die iets zeggen over ontwerpers die zich leeg moeten maken voordat zij voldoende openstaan om de intuïtie de kans te geven zich te manifesteren.

De leegte waarover de ontwerpers spreken is wel terug te vinden bij Matisse (Lipsey, 1988 – pag. 253). Als Matisse gaat schilderen probeert hij eerst om zijn gedachten helemaal leeg of los te maken van eerdere herinneringen om zodoende open te staan voor wat er op dat moment bij hem opkomt. In de interviews komt dit het beste tot uitdrukking bij Ninaber die van mening is dat “Je hersenpan leeg moet zijn, dat je open moet zijn en dat het weer een uitdaging moet zijn om er iets nieuws in te stoppen”.

Bijna alle ontwerpers trachten bij elk nieuw ontwerpproces om fris en open te beginnen. Het blijkt echter dat ze het heel lastig vinden om niet terug te vallen op oplossingen die ze reeds hebben gebruikt in eerdere ontwerpen. Elke ontwerper heeft daarom zijn eigen methode om zijn oude kaders los te laten aan het begin van een nieuw ontwerp. Dit komt in de volgende voorbeelden naar voren:

- Plaats eigen denkkaders op de achtergrond door goed te luisteren naar de klant
- Neem voldoende tijd voor het ontwerpproces zodat je niet op je routine terugvalt
- Laat je niet vastzetten door de functionele eisen van de opdrachtgever
- Neem je vrijheid in het ontwerpproces
- Reflecteer op elk proces en laat het vervolgens helemaal los
- Teken zoveel mogelijk
- Zie elk ontwerpproces als een bewustwordingsproces

Coyne & Snodgrass (1991) menen dat ontwerpers altijd bezig moeten zijn met het testen en verder ontwikkelen van hun ontwerpideeën. Om dit effectief te laten verlopen moet de ontwerper elke keer zijn ontwerpideeën kunnen loslaten en ze niet beschouwen als een object van zijn zelfexpressie die hij moet blijven verdedigen. Er is één ontwerper (Nagelkerker) die hierop aansluit en vindt dat je open blijft als je beseft dat geen enkele waarheid de waarheid is, dus ook niet je eigen waarheid. Udall (1996) is van mening dat als de ontwerper wil ontsnappen aan de routine in zijn ontwerpen dat hij dan *'a flip in reality'* moet maken waardoor hij weer fris, vrij en open staat tegenover nieuwe ervaringen en ideeën staat. Die *'flip in reality'* kan de ontwerper maken door bewust de grenzen van zijn kaders op te zoeken. Wanneer hij deze kaders overstijgt, opent hij zijn geest voor zijn intuïtie.

In de interviews doet zich een aantal voorbeelden voor die verduidelijken hoe ontwerpers omgaan met 'het in de stemming komen'. Daarbij valt op dat het in de meeste gevallen om hele simpele en dagelijkse dingen gaat:

- Mooie dingen gaan zien
- Een bos bloemen neerzetten
- Uitgeslapen zijn
- Leuke mensen ontmoeten
- Naar de supermarkt gaan
- Muziek luisteren
- Boeken lezen
- Tijdschriften lezen
- Beurzen bezoeken
- Je gevoel toelaten
- Yogabeoefening

Uit het onderzoek van Davies (Davies & Talbot, 1987) komt ook naar voren dat het moment van inzicht zich eerder voordoet wanneer ontwerpers ervoor klaar zijn. Zij 'zijn klaar' als ze ontvankelijk zijn en openstaan voor wat zich aandient. In het onderzoek van Davies wordt niet verder uitgewerkt hoe de ontwerpers dan in de stemming komen.

Parikh (1994) vindt dat er in ons denken een hoop blokkades aanwezig zijn die ons weerhouden volledig open met binnenkomende informatie om te gaan. Om onze intuïtie te ontwikkelen is het volgens Parikh daarom eerst van belang dat we onze ontvankelijkheid en ons bewustzijn voor binnenkomende informatie ontwikkelen. Hij geeft aan dat 'ontspannen' en 'ontvangen' de twee kernwoorden hiervoor zijn. Meditatie en yoga zijn zijns inziens twee methoden die zeer geschikt zijn om de ontvankelijkheid voor de omgeving te bevorderen.

6.4 Samenvatting van de resultaten

In dit hoofdstuk zijn de volgende drie onderzoeksvragen besproken en beantwoord: speelt intuïtie een rol in het ontwerpproces?; wat is de rol van intuïtie in het ontwerpproces?; hoe gaan ontwerpers om met intuïtie in het ontwerpproces? Per onderzoeksvraag wordt een samenvatting gegeven van deze resultaten.

Speelt intuïtie een rol in het ontwerpproces?

De belangrijkste conclusie van deze vraag is dat alle geïnterviewde ontwerpers van mening zijn dat het ontwerpproces zonder intuïtie een loos traject zou zijn. Om deze onderzoeksvraag adequaat te beantwoorden is uit de interviews gedestilleerd wat de geïnterviewde ontwerpers onder intuïtie verstaan. Uit de veelheid van opvattingen zijn vier omschrijvingen c.q. voorwaarden beschreven die in de interviews het duidelijkst naar voren zijn gekomen. Dit zijn achtereenvolgens:

1. **Intuïtie in de betekenis van een gevoel** Het gaat hier dan niet om een emotioneel waardeoordeel maar om een begrip op een dieper niveau

2. **Intuïtie als een manier van kijken** Intuïtie is het naar binnen kijken wat tot een inzicht van jezelf leidt en je bij het centrum van jezelf brengt
3. **Intuïtie als een beslissingsinstrument** Een ontwerper wordt met zoveel verschillende zaken geconfronteerd dat hij intuïtie nodig heeft om beslissingen te kunnen nemen. Intuïtie is hier een soort onbewust oordelen.
4. **Intuïtie moet je ontwikkelen en je moet er voor open blijven staan** Je weet pas wat je doet als je intuïtie kunt herkennen, het kunt sturen en het kunt gebruiken. De intuïtie wordt dan steeds beter ontwikkeld en je kunt het steeds vaker feilloos gebruiken.

Wat is de rol van intuïtie in het ontwerpproces?

De belangrijkste conclusie van deze vraag is dat de rol van intuïtie door de verschillende aspecten van het ontwerpproces heen elke keer een andere is. De veranderende rol van intuïtie wordt beschreven voor vijf aspecten van het ontwerpproces. Deze aspecten zijn achtereenvolgens:

1. **Het vormen van de ontwerpintuïtie** De rol van intuïtie in het begin van het proces is met name gericht op het in contact komen met je eigen bron en op het vrijmaken van de scheppende kracht van de ontwerper. De intuïtie is tijdens dit aspect het zuiverst en staat het meest in contact met de intuïtieve bron van de ontwerper.
2. **De dialoog/de strijd** De rol van de intuïtie verandert nu van het in contact komen met de bron, naar het in contact blijven met die bron. Het in contact blijven is van belang omdat de scheppende kracht van de ontwerper anders uitdooft en de ontwerper niet meer in staat is om zijn eigen weg verder te vervolgen en het maximale uit zichzelf te halen.
3. **De integratie/het moment van inzicht** Bij dit aspect is de strijd tussen het intuïtieve en het rationele tijdelijk beslecht waardoor er een integratie kan plaatsvinden tussen de twee polen van de creatieparadox. Intuïtie speelt tijdens de integratie eigenlijk even geen actieve rol meer maar heeft tijdelijk een plek gekregen en is gedeeltelijk geconcretiseerd als onderdeel van Het Idee.
4. **De realisatie** De ontwerper moet bij dit aspect nog steeds in contact blijven met zijn bron. Een belangrijk verschil met de dialoog/de strijd is echter dat iemand niet meer zo diep in zichzelf hoeft te gaan zoeken, omdat in Het Idee al een deel van die bron bewust en concreet is geworden. De mate waarin de ontwerper erin slaagt om de

intuïtieve en rationele kanten te laten samensmelten zegt iets over de kwaliteit van het uiteindelijke product.

5. **De ontwikkeling van de ontwerper** Het blijkt essentieel te zijn om het product los te laten omdat de ontwerper daardoor in staat is de kennis en informatie van deze opdracht te verwerken, waardoor hij zichzelf en zijn ontwerp mogelijkheden verder kan ontwikkelen. Dit komt omdat hij zijn bron beter heeft leren kennen, waardoor hij bewuster kan gaan ontwerpen en zijn intuïtieve vermogen dus stijgt. Hij is steeds beter in staat om zijn intuïtie te gebruiken zodat hij een eigen stijl kan ontwikkelen.

Hoe gaan ontwerpers om met intuïtie in het ontwerpproces?

Bij deze vraag gaat het om de specifieke en individuele invullingen van de ontwerpers van het ontwerpproces. Ontwerpers zien deze persoonlijke kanten als een noodzakelijk onderdeel van het ontwerpproces. Uit de interviews zijn vijf aspecten gedestilleerd die vaker werden genoemd dan andersoortige aspecten. Dit zijn achtereenvolgens:

1. **Erkennen dat zowel het intuïtieve als het rationele een rol van betekenis speelt**

Uit de interviews komt naar voren dat zowel het eenzijdig gebruiken van de intuïtie als het eenzijdig gebruiken van de rationaliteit tot niets leidt. Als de ontwerper zich eenmaal bewust is dat de intuïtie en de ratio beide een rol van betekenis spelen is de weg vrijgemaakt voor het ontwikkelen van een adequate manier hiermee om te gaan.

2. **Het opbouwen van vertrouwen en zekerheid** Volgens de geïnterviewde ontwerpers bestaat er een relatie tussen het gebruik van intuïtie en het vertrouwen dat het gebruik van de intuïtie een zinvolle bijdrage kan leveren aan het ontwerpproces en het uiteindelijke product. Het blijkt dat wanneer dat vertrouwen er is, ontwerpers ook steeds zekerder worden over het gebruik van intuïtie en zij steeds beter in staat zijn om de intuïtie op een adequate wijze in te zetten in het ontwerpproces.

3. **Het stellen van een deadline** Een aantal ontwerpers is van mening dat als zij een duidelijke tijdslimiet stellen de kans groter is dat het beslissende inzicht zich aandient. Door het stellen van een deadline heb je geen kans meer te rationaliseren en moet je wel op je intuïtie afgaan.

06

4. **Het bewust inzetten en blijven ontwikkelen van intuïtie** Intuïtie is niets iets dat je overkomt maar dat je bewust moet gebruiken.
5. **Openheid creëren** In de interviews komt naar voren dat openheid een belangrijke voorwaarde is voor de manifestatie van intuïtie. Er zijn drie elementen die volgens de ontwerpers een belangrijke rol spelen bij het creëren van openheid: jezelf leegmaken, kaders kunnen loslaten en in de stemming komen. Het blijkt dat openheid zelfs door hele 'futiele' handelingen al kan ontstaan. Zo blijkt het neerzetten van een bos bloemen of het luisteren naar muziek al openheid te kunnen bewerkstelligen voor sommige ontwerpers.

07

Interpretaties, conclusies en implicaties

Interpretaties, conclusies en implicaties

Dit onderzoek heeft tot doel een bijdrage te leveren aan de discussie over de rol van intuïtie in het ontwerpproces. Hiertoe zijn negentien diepte-interviews met ontwerpers geanalyseerd en geïnterpreteerd. In hoofdstuk 6 zijn de resultaten van deze interviews uiteengezet. In dit hoofdstuk zullen de algemene interpretaties, conclusies en implicaties van dit onderzoek worden besproken.

7.1 De rol van intuïtie in het ontwerpproces: de weg naar 'non-dualistisch ontwerpen'.

Dit onderzoek toont een manier van ontwerpen waarin de ontwikkeling van de ontwerper, de ontwikkeling van zijn intuïtie en het ontwerpproces met elkaar synthetiseren. Deze manier van ontwerpen vertoont overeenkomsten met het scheppingsproces, zoals dat tot uitdrukking komt in de 'neoplastische kunst' van Mondriaan (Evelein, 1998).

Voorwaarde voor een dergelijke ontwerpmethodiek is de bereidheid van de ontwerper zijn intuïtie op een bewuste manier te leren hanteren, waardoor de ontwerper zichzelf en zijn manier van ontwerpen steeds beter leert kennen. Zo is hij niet alleen in staat zijn intuïtie bewuster in te zetten maar ook zijn rationele denken bewuster te hanteren. Er kan een symbiose ontstaan tussen de vermeende tegenstellingen in het ontwerpproces waardoor de ontwerper een non-dualistische ontwerpmethodiek zal kunnen ontwikkelen. Hij zal dan beter in staat zijn de verschillende lagen van zijn bewustzijn in zijn ontwerpproces in te zetten. Uiteindelijk zal de effectiviteit van het ontwerpend denken toenemen wat de ontwerper in staat stelt complexere ontwerp-problemen tot een goed eind te brengen.

Uit de interviews blijkt dat de meeste ontwerpers weliswaar hun intuïtie gebruiken tijdens het ontwerpproces maar dat de intuïtie spontaan functioneert en niet altijd bewust wordt aangewend. Het bewust leren omgaan met de eigen intuïtie vergt in elk ontwerpproces een grote inspanning van de ontwerper. Elk ontwerpproces is een

nieuwe uitdaging eigen kaders te doorbreken en grenzen te verleggen en de intuïtieve inzichten te materialiseren tot een concreet product.

Omdat bij 'non-dualistisch ontwerpen' geen onderscheid gemaakt wordt tussen de ontwikkeling van de ontwerper en de ontwikkeling van het ontwerpproces, is deze integrale wijze van ontwerpen eerder een manier van leven dan een ontwerpmethode. Omdat de ontwerper zichzelf en zijn manier van ontwerpen steeds beter leert kennen, wordt de perceptie van de ontwerper voor een complex programma van eisen vergroot. De ontwerper leert niet alleen zichzelf beter kennen maar zal steeds beter in staat zijn in de veelheid van verschijnselen een universele eenheid te ervaren. Het ervaren van 'universele' eenheid veronderstelt dat de ontwerper zijn ik-gerichtheid en subjectieve ervaring kan loslaten. Dit stelt hem in staat om bij aanvang van het ontwerpproces zijn intuïtie bewust aan te spreken en niet direct de ontwerpopdracht vanuit bestaande en subjectieve kaders in te vullen.

7.2 Conclusies en interpretaties

Deze paragraaf heeft tot doel om naar aanleiding van de besproken literatuur en de analyse van de interviews, enkele conclusies en interpretaties te formuleren. De conclusies zijn concrete invullingen van het eerder beschreven 'non-dualistische ontwerpen', waarin het synthetiseren van het intuïtieve en het reflexieve denken centraal staat.

Het kwalitatieve en exploratieve karakter van dit onderzoek impliceert dat de conclusies in eerste instantie alleen geldig zijn voor de geïnterviewde groep ontwerpers. Nader onderzoek zal moeten uitwijzen of deze conclusies generaliseerbaar zijn.

1. Intuïtie komt pas integraal tot haar recht als de ontwerper zijn intuïtie kan herkennen, sturen en bewust kan gebruiken.

Als een ontwerper zijn intuïtie bewust toelaat, zal hij haar steeds beter weten te gebruiken. Als hij zijn intuïtie niet ontwikkelt, 'slibt intuïtie dicht en sterft het af'. Het lijkt verstandig na elk ontwerp tijd vrij te maken het ontwerp te verwerken en

vervolgens los te laten om de intuïtie opnieuw te kunnen gebruiken voor een volgende fase. Het bewust toelaten van de intuïtie stimuleert de professionele en persoonlijke ontwikkeling van de ontwerper, die geleidelijk zichtbaar wordt in een persoonlijk denkkader en stijl.

2. De weg die de ontwerper bewandelt is bepalend voor het uiteindelijke product. Een ontwerper zoekt daarom in elk ontwerpproces zijn eigen weg. Door een eigen weg te volgen wordt de essentie van het creatieve proces duidelijk.

De moeilijkheden die een ontwerper op zijn weg tegenkomt en overwint, dragen bij aan de uiteindelijke contouren van het product. De weg is in dat opzicht belangrijker dan het eindresultaat of het doel; de weg is de inspiratie die het ontwerp de uiteindelijke vorm geeft. Het voltooide ontwerp wordt dus voor een belangrijk gedeelte bepaald door de mate waarin de ontwerper in staat is geweest nieuwe wegen te bewandelen en in staat is geweest zijn grenzen te verleggen.

Omdat we het bewandelen van nieuwe wegen in veel gevallen niet logisch kunnen beredeneren, zal de ontwerper in dit proces moeten vertrouwen op zijn intuïtie. Dit impliceert dat de ontwerper ernaar streeft in contact te komen met zijn innerlijke bron om zo de grenzen van zijn bewustzijn te kunnen verkennen en verleggen.

3. De probleemgeoriënteerde ontwerpmethodologie en de daaruit voortvloeiende vooronderstelling dat het ontwerpproces rationeel en logisch uit te voeren is, geeft slechts een klein gedeelte van het reële ontwerpproces weer. Ontwerpen is primair een scheppingsproces dat van binnenuit gedreven en aangestuurd wordt, in plaats van een traject waarbij vanuit een probleem rechtstreeks naar een oplossing wordt toegewerkt.

De huidige ontwerpliteratuur besteedt weliswaar aandacht aan de invloed van de ontwerpers op het ontwerpproces maar niet in de mate waarin dit tot uitdrukking is gekomen in dit onderzoek. In de ontwerpliteratuur ligt de nadruk nog steeds op rationele methoden en speelt de persoonlijke inbreng van de ontwerper een ondergeschikte rol. Dit onderzoek laat zien dat de persoonlijke inbreng en de rationele methodologische dimensie beide van even groot belang zijn en in de ideale situatie beide evenwichtig aangewend worden in het ontwerpproces.

4. De polariteit tussen de intuïtieve en de reflexieve dimensies van het bewustzijn is de katalysator van het ontwerpproces.

De spanning tussen het intuïtieve en het rationele, reflexieve speelt een belangrijke rol in het creatieve proces. Hoewel het mogelijk is deze spanning te leren hanteren, blijft het moeilijk om een evenwicht te vinden tussen de twee bewustzijnsvormen. De spanning die uit het duale voortkomt is een creatieve spanning die de ontwerper de kracht en het inzicht geeft om tegenstellingen in het ontwerpproces te overbruggen. Als ze zijn overbrugd oefent dit een bevrijdende werking uit op de gemoedstoestand van de ontwerper en schept vervolgens ruimte om nieuwe keuzes te maken in het ontwerpproces.

5. Het uiteindelijke product kan zowel de intuïtieve als de rationele aspecten van het proces weerspiegelen.

Als de ontwerper erin slaagt om de intuïtieve en rationele aspecten van het ontwerpproces te laten samensmelten in het uiteindelijke product, dan komt dit de kwaliteit van het product ten goede. Het product stijgt boven het gemiddelde uit als de balans iets doorslaat naar de intuïtieve dimensie.

6. De initiële ideeën en beelden van de ontwerper voor het uiteindelijke product spelen in eerste instantie een belangrijkere rol dan het programma van eisen (PVE).

Ontwerpers schuiven het PVE in eerste instantie opzij omdat het ballast is voor de spontaniteit en openheid die nodig zijn voor het ontstaan van de eerste intuïtieve ideeën en beelden. Soms zijn de eerste ideeën zo helder dat het vervolg van het ontwerpproces eigenlijk alleen maar besteed wordt aan het rationaliseren en concretiseren van deze ideeën.

7. Het verlossende idee ontstaat na een periode van zware inspanning en heel geconcentreerd werken, of juist na een periode van ontspanning.

Er moet door kaders en vooringenomen ideeën heen gebroken worden om een werkelijk creatief idee te laten ontstaan. Soms ontstaat een idee als de ontwerper de

ruimte heeft gekregen om zijn eigen ideeën te ontwikkelen, soms ontstaat het verlossende idee juist als de ontwerper flink onder druk is gezet door de opdrachtgever. Is Het Idee er eenmaal, dan is er sprake van een tijdelijke balans tussen het intuïtieve en het rationele. Vervolgens moet Het Idee verder worden ontwikkeld om tot concrete vormgeving te komen. Dit gebeurt tijdens de realisatie van het product.

8. De rol van intuïtie verandert gedurende het ontwerpproces.

In de ontwerpliteratuur wordt intuïtie meestal gekoppeld aan het begin van het ontwerpproces of aan de fase nadat het programma van eisen zijn intrede heeft gedaan. Uit dit onderzoek komt naar voren dat intuïtie tijdens het hele proces een rol van betekenis speelt. Gezien het perspectief van dit onderzoek is dit ook logisch daar intuïtie gezien wordt als een basale denkfunctie die *continu* aanwezig is en niet *soms* aanwezig is.

9. Intuïtie is geen mystieke factor in het ontwerpproces.

Dit onderzoek laat zien dat intuïtie niet als iets mystieks gezien hoeft te worden maar voortkomt uit hard werken, deadlines stellen en ervoor openstaan. Het mystificeren van intuïtie in het ontwerpproces komt slechts voort uit de idee dat intuïtie als een denkproces is dat tegengesteld is aan het rationele denken. Intuïtie wordt hierdoor als iets ongrijpbaars gezien. Coyne & Snodgrass (1991) concluderen op basis van de literatuur dat het intuïtieve en het reflexief-rationele ontwerpproces eigenlijk helemaal geen verschillende processen zijn maar twee kanten van dezelfde medaille. Het gaat er volgens hen om dat er een effectieve dialoog ontstaat tussen de intuïtieve en de rationele processen.

7.3 Implicaties van dit onderzoek

7.3.1 Theoretische implicaties

Het theoretische doel van dit onderzoek is een bijdrage te leveren aan de ontwerpliteratuur inzake de rol van intuïtie in het ontwerpproces. Dit onderzoek toont aan dat de persoonlijke inbreng van de ontwerper, en dan met name de bewuste gebruikmaking van zijn intuïtie, een veel belangrijkere rol speelt dan uit de huidige ontwerpliteratuur blijkt. Dit onderzoek is een stimulans om de persoonlijke inbreng van de ontwerper en de rol van intuïtie in het ontwerpproces een duidelijke plaats te geven in de literatuur over het ontwerpen. Het uitwerken van het ‘non-dualistische ontwerpen’ in verder onderzoek, zal een belangrijke rol kunnen spelen. In paragraaf 7.6 van dit onderzoek zal ik dit in de aanbevelingen voor toekomstig onderzoek verder uitwerken.

7.3.2 Implicaties voor het ontwerponderwijs

Opleidingen moeten meer aandacht besteden aan de intuïtieve kanten van het ontwerpen. Zo is een ontwerper van mening dat hij meer ruimte wil schenken aan intuïtie en aan het terugbrengen van persoonlijke waarden in het ontwerponderwijs. Dit zal vervolgens tot uitdrukking moeten komen in een dynamisch evenwicht tussen de creatieve, intuïtieve en de methodologische aspecten van het ontwerp-
onderwijs.

Vanuit de invalshoek van het ‘non-dualistische ontwerpen’ is het wenselijk dat de opleidingen meer aandacht schenken aan de persoonlijke ontwikkeling van de ontwerper. Ontwerper Suyling geeft in dit onderzoek aan dat naar zijn oordeel de persoonlijke ontwikkeling de essentie is van het ontwerponderwijs. Als een ontwerper niet weet waarvandaan zijn ontwerpideeën komen en hij niet weet vanuit welke kaders hij naar een ontwerp opdracht kijkt, dan is een goed ontwerp eerder een toevalstreffer dan het resultaat van een bewust proces. Suyling daagt studenten dan

ook uit om de zoektocht naar zichzelf aan te gaan. Als de persoonlijke basis helder is bij studenten zijn ze beter in staat hun intuïtie creatief aan te wenden. Suyling is tevens van mening dat een docent niet alleen studenten met hun creativiteit en hun intuïtie moet leren omgaan maar dat hij zich daarmee ook zelf moet bezighouden. Eigenlijk is een proces pas goed als de docent er zelf aan deelneemt. Slechts in een omgeving waarin een bepaalde intimiteit en betrokkenheid bestaan, kunnen dingen gezegd worden die anders niet mogelijk zijn. “Elke keer als ik dit proces doorloop met de studenten geef ik ook weer een stukje van mijzelf” (Suyling).

Studenten moeten dus zelf kunnen ontdekken welke manier van ontwerpen het beste bij hen past. Het is mogelijk studenten van tevoren uit te leggen hoe ze door een ontwerplandschap kunnen rijden maar dan is het wel belangrijk uit te leggen dat de werkelijkheid altijd anders is. Als de nadruk te zeer op de methodologie wordt gelegd, wordt er een soort glazen bol om de studenten heen gecreëerd die ver afstaat van de wereld waarin ze terecht komen in de beroepspraktijk. De student wordt dan eigenlijk niet serieus genomen daar hij niet de kans krijgt zijn eigen ontwikkeling te doorlopen. Maakt hij die ontwikkeling niet door dan is hij minder goed bestand tegen de problemen en onzekerheden die hij in de beroepspraktijk zal tegenkomen.

Ontwerper De la Haye probeert de persoonlijke ontwikkeling te bereiken door de studenten eerst in een staat van totale paniek en ontredding te brengen. Hij begint helemaal niet met het ontwerpen van leuke dingen maar met het stellen van lastige vragen als ‘wie ben ik’, ‘wat wil ik’ etc. Ontwerpen moet volgens hem toch voortkomen uit stellingnames en opinies. Het gaat er niet om studenten als apen kunstjes te leren maar om studenten te helpen een eigen ‘identiteit’ te laten ontwikkelen.

In de interviews komt naar voren dat binnen bepaalde opleidingsmodellen zoals dat van de TU Delft, de nadruk wordt gelegd op de analytische en methodologische aspecten en de kunstacademies meer ruimte bieden aan de persoonlijke en intuïtieve dimensies. Het is opvallend dat ook de ontwerpers die in Delft hebben gestudeerd van oordeel zijn dat de TU teveel nadruk legt op de methodologie. Er is zelfs een ontwerper die meent dat hij de ontwerpmethoden die hij in Delft heeft geleerd een goede basis bieden maar dat ze ontoereikend zijn om in de praktijk goed te kunnen ontwerpen. Een andere ontwerper is van mening dat er überhaupt geen relatie is tussen de ontwerpmethoden die hij in Delft heeft geleerd en de praktijk van het ontwerpen.

7.3.3 Praktische implicaties

Het praktische doel van het onderzoek is ontwerpers inzichten te geven om beter met hun intuïtie in het ontwerpproces te kunnen omgaan. De interviews en resultaten van het onderzoek kunnen ontwerpers ondersteunen bij de doorgronding van de rol van hun intuïtie in het ontwerpproces. Ze zijn door dit onderzoek in ieder geval op de hoogte geraakt van wat door de geïnterviewde ontwerpers als de rol van intuïtie in het ontwerpproces wordt gezien, hoe de geïnterviewde ontwerpers met intuïtie omgaan en hoe de rol van intuïtie door het ontwerpproces heen loopt. Vooral het aandachtig lezen van de interviews kan veel praktische informatie opleveren voor ontwerpers en ontwerpers in opleiding. De belangrijkste conclusie voor ontwerpers is dat ze het ‘non-dualistisch ontwerpen’ moeten ontwikkelen als ze evenwichtiger met de rationele en intuïtieve kanten van het ontwerpproces willen leren omgaan.

7.4 Evaluatie van het onderzoek

Evaluatie van de onderzoeksmethoden

Er is in dit onderzoek gekozen voor een exploratief onderzoek uitgevoerd op basis van een kwalitatieve onderzoeksbenadering. Er is voor exploratief onderzoek is gekozen omdat er nog zo weinig bekend is over de relatie tussen intuïtie en ontwerpen. De kwalitatieve onderzoeksbenadering is gekozen omdat het goed past bij het uitgangspunt van dit onderzoek om samen met de ontwerpers de rol van intuïtie in het ontwerpproces te verhelderen.

Wat betreft de keuze voor het exploratieve onderzoek is gedurende het onderzoek gebleken dat de rol van intuïtie in het ontwerpproces een begeerd maar weinig beschreven onderwerp is. Door de jaren heen zijn slechts enkele bronnen gevonden die ingingen op dit onderwerp ondanks uitgebreide literatuuronderzoeken die aan het begin en einde van het onderzoek zijn uitgevoerd. Het gebrek aan literatuur bevestigde de keuze voor een verkennend onderzoek.

Wat betreft de keuze voor de kwalitatieve onderzoeksbenadering werd in elk

interview weer duidelijk waarom deze benadering zo op zijn plaats was. De kennis en de ideeën van de ontwerpers waren hard nodig om een helder beeld te krijgen van de rol van intuïtie in het ontwerpproces. Aan de andere kant werd de intuïtie van de ontwerpers soms onbewust gehanteerd en werd intuïtie door het interview gedeeltelijk bewust gemaakt. Een goed voorbeeld hiervan is een ontwerpster die aan de hand van haar tekening van het ontwerpproces ontdekte hoe zij vanuit haar intuïtieve ideeën tot een duidelijk beeld van het eindproduct kwam.

Evaluatie van het proces van de onderzoeker

Het gehele onderzoek heeft 12 jaar in beslag genomen. Deze lange tijdspanne komt voornamelijk voort uit het feit dat het onderzoek naar de rol van intuïtie in het ontwerpproces aanvankelijk een ongrijpbaar onderwerp voor mij leek te zijn. Zowel intuïtie als ontwerpen zijn begrippen die lastig zijn te definiëren. Vooral intuïtie is een begrip dat veel onduidelijkheid oproept. Er is veel over geschreven maar er komt geen helder beeld door naar boven. Een manier is door helder te krijgen wat de levensbeschouwing van de onderzoeker is. Pas dan trekt de definitiemist rondom intuïtie weg en is het mogelijk intuïtie concreet te maken.

Achteraf sta ik volledig achter de keuze van een kwalitatief onderzoek omdat in deze onderzoeksmethode ruimte is voor de levensbeschouwing van de onderzoeker. Ik vond het niet eenvoudig om mijn levensbeschouwing concreet te maken. Ik besepte ineens dat de vraag naar mijn levensbeschouwing tijdens mijn studie psychologie weinig aan de orde is gekomen. Nu ik op deze studie terugkijk, vind ik het jammer dat er zo weinig aandacht aan is besteed. Hoe kun je nou mensen opleiden die de psyche van andere mensen moeten leren begrijpen terwijl ze niet eens hun eigen psyche begrijpen? Wellicht lag bij mijn studie psychologie de nadruk op de methoden en technieken en werd de persoonlijke ontwikkeling als niet-academisch terzijde geschoven.

Generaliseerbaarheid van de onderzoeksresultaten

De beperkte generaliseerbaarheid vloeit vooral voort uit de keuze van de gebruikmaking van diepte-interviews. Op zichzelf hoeft het gebruik van diepte-interviews niet ten koste te gaan van de generaliseerbaarheid mits je voldoende interviews afneemt en een methode volgt als 'doelgericht steekproeftrekken tot aan verzadigingspunt'.

Omdat de uitwerking van de interviews echter zeer tijdrovend is, is het verwerken van grote hoeveelheden diepte-interviews moeilijk te realiseren binnen de kaders van dit proefschrift.

In dit onderzoek ligt de focus sowieso niet bij de generaliseerbaarheid van de onderzoeksresultaten, omdat in de exploratieve fase van het onderzoek naar de rol van intuïtie, de diepgang van de kennis interessanter is dan de generaliseerbaarheid.

De beperkingen van de taal

Onderzoek op het gebied van intuïtie is lastig door de beperking van de taal als uitingsmiddel. Slechts een fractie van wat een persoon allemaal ervaart tijdens intuïtieve momenten kan hij concretiseren in taal. In wezen zouden we intuïtie pas goed in kaart kunnen brengen als we naast de taal ook beelden en gevoelens zouden kunnen registreren. Op het moment zijn we echter aangewezen op de taal als middel om beelden en gevoelens te concretiseren.

Het gebruik van tekeningen in dit onderzoek als middel om het ontwerpproces te verhelderen heeft nog enigszins het beelddenken aangesproken, maar ook hier is de taal uiteindelijk het enige middel dit te concretiseren. Achteraf gezien had ik toch wel meer willen doen met de tekeningen omdat ik tijdens de interviews merkte dat het gebruik van beelddenken in veel gevallen tot een beter begrip van het ontwerpproces en de rol van intuïtie heeft geleid.

Beperkte standaardisatie van de interviews

Deze beperking komt eveneens voort uit het gebruik van diepte-interviews. Diepte-interviews worden onder andere gebruikt om onderwerpen te onderzoeken waarin een intensief contact nodig is tussen de interviewer en de geïnterviewde. Omdat dit doorgaans lastig is te realiseren met standaardvragen, is een diepte-interview meestal ongestructureerd en worden er dus bijna geen vragen voorbereid. Dit kan leiden tot

een beperkte standaardisatie van de interviews. Er zijn in dit onderzoek echter wel maatregelen getroffen om dit zoveel mogelijk te beperken. Die zijn in hoofdstuk 2 van dit onderzoek uitgewerkt.

7.6 Aanbevelingen voor toekomstig onderzoek

Meer gaan kijken bij aanpalende terreinen als de kunst.

In dit onderzoek is naar voren gekomen dat ontwerpen meer met kunst te maken heeft dan tot uitdrukking komt in de ontwerpliteratuur (Nelson, 1957; Lawson, 1994). In de kunstliteratuur wordt veel meer geschreven over het creatieproces en over de rol van intuïtie (Lipsey, 1988). Een voorbeeld is de literatuur over Mondriaan. De theosofische benadering van Mondriaan gaat heel uitgebreid in op het creatieproces en de rol van intuïtie (Evelein, 1998).

De kennis van de kunst is in dit onderzoek niet expliciet gebruikt omdat ik van mening ben dat nog niet duidelijk is waar de overeenkomsten en de verschillen liggen tussen het creatieve proces in de kunst en het ontwerpproces.

Onderzoek naar de manier waarop het Bauhaus omging met de intuïtieve kanten binnen het ontwerpproces

Aan de ene kant is het nuttig om met nieuw onderzoek de rol van intuïtie in het ontwerpproces verder te exploreren, aan de andere kant is het jammer de kennis van het Bauhaus links te laten liggen. De ideeën uit vooral de beginperiode van het Bauhaus kunnen ons nog veel leren hoe we met intuïtie in het ontwerpproces en in het ontwerponderwijs kunnen omgaan. Met name Itten en Grunow probeerden ruimte vrij te maken voor de rol van intuïtie in het ontwerpproces; zij waren in hun tijd eigenlijk al bezig met het ontwikkelen van ‘non-dualistisch ontwerpen’. In hun pedagogiek waren zij er beide op gericht een relatie te leggen tussen ontwerpen en persoonlijke ontwikkeling. Het zou als leidraad voor verder onderzoek interessant zijn om de kennis van het Bauhaus over intuïtie uitgebreid in kaart te brengen.

Het analyseren van de tekeningen van het ontwerpproces

De tekeningen die de ontwerpers hebben gemaakt van hun ontwerpproces kunnen informatie geven over de manier waarop zij met intuïtie omgaan. Tijdens de interviews kwam in ieder geval naar voren dat de ontwerpers zelf soms verrast waren door hun tekeningen i.e. het inzicht dat het hen verschaft over hun eigen ontwerpproces en de manier waarop zij met intuïtie omgaan. Ondanks de waarde die de tekeningen voor de ontwerpers heeft gehad, zouden de tekeningen op een gedegen manier onderzocht moeten worden om werkelijke onderzoekswaarde te hebben. Het lastige van het analyseren van tekeningen is echter dat de interpretaties moeilijk zijn te objectiveren. Voor een objectieve analyse zouden de tekeningen in ieder geval door een aantal verschillende beoordelaars geïnterpreteerd moeten worden. Vervolgens zou bekeken moeten worden of de overeenstemming tussen de beoordelaars voldoende is om hieruit betrouwbare conclusies te kunnen trekken.

'Non-dualistisch ontwerpen': een vervolg op de modellen van Simon (1970) en Schön (1983)?

Binnen het *reflection in action*-paradigma van Schön wordt weliswaar aandacht besteed aan de rol van de ontwerper in het ontwerpproces maar niet in die mate waarin het tot uitdrukking komt binnen het 'non-dualistisch ontwerpen'. De rol van de reflectie gaat in deze manier van ontwerpen nog een stap verder dan in het model van Schön.

De basis van het *reflection in action* ligt in het reflecteren van de ontwerper op zijn proces tijdens het ontwerpen. Later heeft Schön hier nog het *reflection on action* aan toegevoegd waarin de ontwerper na afloop terugkijkt op het ontwerpproces. Het doel is te achterhalen op welke wijze het reflecteren tijdens het ontwerpproces heeft bijgedragen aan de uitkomst ervan (Schön, 1983, p. 26). Bij 'non-dualistisch ontwerpen' gaat het echter niet alleen om het proces en de vaardigheden van de ontwerper maar eveneens of misschien wel vooral om de relatie met zijn persoonlijke ontwikkeling. Het gaat hier dus om een reflectie op de persoon zelf, meer dan om een reflectie op het ontwerpproces. Alhoewel Schön aangeeft dat de persoonlijke kanten van de ontwerper ook een rol spelen in het reflecteren, werkt hij dit niet verder uit en concentreert hij zich eenzijdig op het proces. Eraut (1994) en Usher (1997) zijn dan ook van mening dat Schön bepaalde onderdelen van het reflectieproces niet voldoende heeft uitgewerkt.

Een tweede verschil is dat de reflectie van Schön gericht is op het bewuste denken terwijl de reflectie in het ‘non-dualistisch ontwerpen’ ook gericht is op het onbewuste denken. Uit het hier gepresenteerde onderzoek komt namelijk naar voren dat de ontwikkeling van de ontwerper juist tot stand komt doordat hij in staat is om door middel van reflectie zijn onbewuste denkprocessen te concretiseren.

Het model van Schön is een logische ontwikkeling op het model van Simon geweest daar het rationele ontwerpmodel van Simon zich eenzijdig richt op het ontwerp-probleem en destijds niet voldoende aansloot bij de ontwerppraktijk. Schön heeft de stap gemaakt naar de rol van de ontwerper in het ontwerpproces. Het hier gepresenteerde onderzoek geeft aanleiding te concluderen dat het model van Schön wellicht ook niet meer voldoende aansluit bij de ontwerppraktijk en er een nieuw model zou kunnen worden ontwikkeld dat beter aansluit bij de huidige ontwerppraktijk. Een model waarmee de ontwerper van nu uit de voeten kan. Wellicht dat als het ‘non-dualistisch ontwerpen’ verder wordt uitgewerkt, er een model kan ontstaan dat aan deze eisen kan voldoen. Het biedt in ieder geval de mogelijkheid om een evolutionaire stap te maken: het rationele van Simon en de rol van de ontwerper van Schön worden geïntegreerd en er wordt een volgende stap gezet door het explicieter en uitgebreider betrekken van de persoonlijke ontwikkeling van de ontwerper. Bij ‘non-dualistisch ontwerpen’ past een model dat niet allesomvattend probeert te zijn maar dat ruimte biedt aan de ontwerper om een eigen invulling aan het model te geven. Ik nodig hierbij toekomstige onderzoekers uit om de rol van intuïtie in het ontwerpproces en het ‘non-dualistisch ontwerpen’ verder uit te werken. Het zijn onderwerpen waarin nog veel te ontdekken valt en waar nog veel behoefte is aan verder onderzoek.

Samenvatting

De innerlijke kracht van de ontwerper: De rol van intuïtie in het ontwerpproces

Legitimatie van het onderzoek

Dit onderzoek heeft tot doel de rol van intuïtie in het ontwerpproces te verhelderen. Hiertoe zijn negentien diepte-interviews met ontwerpers afgenomen en geanalyseerd. Door deze interviews is naar voren gekomen dat in het ontwerpproces zowel rationele als intuïtieve aspecten een rol spelen; in de praktijk is het volstrekt helder dat ontwerpen niet alleen voortkomt uit het rationele denken maar ook uit het intuïtieve denken. In de vakliteratuur over ontwerpen wordt de rol van intuïtie echter nauwelijks uitgewerkt en krijgt het rationele denken een (onterechte) hoofdrol toebedeeld.

Hoe is het onderzocht?

Het beschrijven van de ervaringskennis van de ontwerpers speelt een centrale rol in dit onderzoek, zodat dit onderzoek valt te benoemen als een exploratief en deels beschrijvend onderzoek. Omdat de kennis over intuïtie in het ontwerpproces nog volledig opgebouwd moet worden is gekozen voor een kwalitatieve onderzoeksbenadering. Deze onderzoeksbenadering is open en flexibel en biedt ruimte voor het exploreren van de rol van intuïtie in het ontwerpproces.

Intuïtie en ontwerpen

Het onderzoek over intuïtie wordt bemoeilijkt doordat veel onderzoekers vanuit even zovele invalshoeken over intuïtie schrijven. Dit onderzoek benadert intuïtie vanuit de volgende invalshoeken:

1. Intuïtie als een proces
2. De intuïtieve ervaring/ het intuïtieve moment
3. Intuïtie als een eigenschap die mensen geacht worden te hebben
4. Intuïtie als een vaardigheid.

Hoewel een dergelijke indeling duidelijkheid biedt zal de onderzoeker moeten aangeven door welke bril hij precies naar intuïtie kijkt.

In dit onderzoek wordt intuïtie vanuit een psychologisch perspectief benaderd en dan in het bijzonder vanuit die stromingen of theorieën binnen de psychologie die de verschillende bewustzijnslagen van de mens onderzoeken (zoals in de theorieën van Jung, de transpersoonlijke psychologie, de humanistische psychologie of de psychosynthese).

Wetenschapsfilosofisch wordt intuïtie in dit onderzoek beschouwd vanuit de rationalistische zienswijze, omdat hierin het menselijk bewustzijn niet als onbeschreven lei wordt gezien maar als een reservoir van patronen, inzichten en waarden die de bewust levende mens geleidelijk ontdekt en integreert in zijn of haar gedrag. Wat betreft de levensbeschouwende kant van dit onderzoek: het begrip intuïtie sluit het beste aan bij de gnostische traditie. Gnosis is het Griekse woord voor kennis en inzicht en dan niet zozeer aangeleerde of rationele kennis maar inzicht dat van binnenuit komt, het innerlijk weten. Gnosis ontkent het verstand niet maar overstijgt het vanuit een dieper weten.

Door de hierboven uitgewerkte benadering worden in dit onderzoek de begrippen intuïtie en ontwerpen als volgt omschreven:

Intuïtie

Intuïtie is een manier van denken die gericht is op het verkrijgen van inzichten of principes die onmiddellijk evident zijn en waarvan de waarheid niet direct met behulp van argumenten kan worden beschreven. Het is een proces dat loopt van het contact met diepere, onbewuste lagen van het bewustzijn tot het moment dat de inhouden hiervan bewust en concreet worden gemaakt. Het hart van dit proces is het intuïtieve moment of de intuïtieve ervaring. Dán ontstaat er een synthese tussen verschillende soorten informatie. Het kan ook het moment zijn dat iemand een verbondenheid voelt met diepere en eventuele collectieve lagen van zijn bewustzijn.

Ontwerpen

Ontwerpen is een scheppingsproces waarin de creativiteit die nodig is om een nieuw en origineel product te maken, gestalte krijgt door de dialoog tussen de rationeel methodologische en intuïtieve kanten in het ontwerpproces. De intuïtieve kanten komen voort uit het domein van het onbewuste en zijn in staat om een synthese tot stand te brengen tussen alle (tegenstrijdige) gegevens. De basis voor deze synthese wordt gelegd in het intuïtieve c.q. ontwerpersmoment. De rationeel methodologische kanten komen voort uit het domein van het bewuste van de ontwerper en bezitten het

vermogen om een samenhangend geheel te creëren. Hoe vaker een ontwerper in staat is de dialoog tussen de intuïtieve en de rationeel methodologische kanten succesvol te voltooien, des te beter het ontwerpresultaat.

De onderzoeksvragen

In dit onderzoek worden drie onderzoeksvragen gesteld:

- Speelt intuïtie een rol bij het ontwerpproces?
- Wat is de rol van intuïtie in het ontwerpproces?
- Hoe gaan ontwerpers om met intuïtie in het ontwerpproces?

Speelt intuïtie een rol bij het ontwerpproces?

De belangrijkste conclusie van deze vraag is dat alle geïnterviewde ontwerpers van mening zijn dat het ontwerpproces zonder intuïtie een loos traject zou zijn. Om de onderzoeksvraag adequaat te beantwoorden is uit de interviews afgeleid wat de geïnterviewden onder intuïtie verstaan. Van de vele verschillende opvattingen zijn vier omschrijvingen c.q. voorwaarden beschreven die in de interviews het duidelijkst naar voren zijn gekomen. Dit zijn:

- Intuïtie in de betekenis van een gevoel
- Intuïtie als een manier van kijken
- Intuïtie als een beslissingsinstrument
- Intuïtie als iets dat je moet ontwikkelen en waarvoor je open moet blijven staan.

Wat is de rol van intuïtie in het ontwerpproces?

De belangrijkste conclusie van deze vraag is dat de rol van intuïtie in de verschillende aspecten van het ontwerpproces heen elke keer anders gedefinieerd wordt. De veranderende rol van intuïtie wordt beschreven in vijf aspecten van het ontwerpproces:

- Het vormen van de ontwerpintuïtie
- De dialoog/de strijd
- De integratie/ het moment van inzicht
- De realisatie
- De persoonlijke en professionele ontwikkeling van de ontwerper

Hoe gaan ontwerpers om met intuïtie in het ontwerpproces?

In deze vraag gaat het om de specifieke en individuele invullingen van de ontwerpers van het ontwerpproces. Zij zien de persoonlijke kanten als een noodzakelijk

onderdeel in het ontwerpproces. Uit de interviews komen vijf belangrijke aspecten naar voren die vaker genoemd werden dan andere aspecten:

- Erkennen dat zowel het intuïtieve als het rationele een rol van betekenis spelen
- Het opbouwen van vertrouwen en zekerheid
- Het stellen van een deadline
- Het bewust inzetten en blijven ontwikkelen van intuïtie
- Openheid creëren.

Conclusie

Dit onderzoek toont een manier van ontwerpen waarin de ontwikkeling van de ontwerper, de ontwikkeling van zijn intuïtie en het ontwerpproces met elkaar synthetiseren. Voorwaarde voor een dergelijke ontwerpmethodiek is de bereidheid van de ontwerper zijn intuïtie op een bewuste manier te leren hanteren, waardoor hij zichzelf en zijn manier van ontwerpen steeds beter leert kennen. Hij is dan niet alleen in staat bewuster gebruik te maken van zijn intuïtie maar ook in staat bewuster een beroep te doen op zijn rationele denken. Zo kan een symbiose ontstaan tussen de vermeende tegenstellingen in het ontwerpproces en kan een ontwerper een non-dualistische ontwerpmethodiek ontwikkelen. Hij zal dus beter in staat zijn de verschillende lagen van zijn bewustzijn in zijn ontwerpproces in te zetten. Uiteindelijk neemt de effectiviteit van het ontwerpend denken toe. Dit stelt de ontwerper weer in staat complexere ontwerpproblemen tot een goed eind te brengen.

Uit de interviews blijkt dat de meeste ontwerpers weliswaar hun intuïtie gebruiken tijdens het ontwerpproces maar ook dat de intuïtie spontaan functioneert en niet altijd bewust wordt aangewend. Het bewust leren omgaan met de eigen intuïtie vergt in elk ontwerpproces een grote inspanning van de ontwerper. Elk ontwerpproces is een nieuwe uitdaging om eigen kaders en grenzen te overstijgen en de intuïtieve inzichten te materialiseren tot een concreet product.

Omdat bij 'non-dualistisch ontwerpen' geen onderscheid wordt gemaakt tussen de ontwikkeling van de ontwerper en de ontwikkeling van het ontwerpproces, is deze integrale wijze van ontwerpen eerder een manier van leven dan een ontwerpmethodiek. Daar de ontwerper zichzelf en zijn manier van ontwerpen steeds beter leert kennen, wordt de perceptie van de ontwerper voor een complex eisenprogramma verbreed.

Summary

The inner strength of the designer: the role of intuition in the design process.

Legitimation of the research

The aim of this investigation is to clarify the role of intuition in the design process. For this purpose, nineteen in-depth interviews with designers were recorded and analysed. Through these interviews, it has been revealed that both rational as well as intuitive aspects play a part in the design process. In practice it is completely clear that designs are created not only from rational cognitive processes, but also from intuitive thinking. In specialist literature on design, the role of intuition is in fact largely glossed-over and rational cognitive processes are given an (undeserved) main role.

How is this investigated?

Describing experience accumulated by practice on the part of designers plays a central role in this research project, so that this project should be considered an exploratory and partly descriptive investigation. As knowledge regarding intuition in the design process is still incomplete, a qualitative research approach was chosen. This research approach is open and flexible and allows space for exploring the role of intuition in the design process.

Intuition and design

Research on intuition is further complicated due to many researchers writing about intuition from so many points of view. This investigation addresses intuition in the following manner:

1. Intuition as a process
2. The intuitive experience/the intuitive moment
3. Intuition as a quality which people are thought to have
4. Intuition as a skill.

Although a similar classification offers clarity, the researcher will have to indicate his own precise view of intuition.

In this research project, intuition is approached from a psychological perspective and then in particular from the schools of theory within psychology which investigate

the various layers of human consciousness (such as in the theories of Jung, transpersonal psychology, humanist psychology or psychosynthesis).

From a scientific philosophical point of view, in this investigation intuition is regarded from the rationalist outlook, because in this, human consciousness is not considered an empty slate but as a reservoir of patterns, insights and values which the consciously living individual discovers gradually and integrates into his or her behaviour.

In relation to the philosophy of life side of this project: the term intuition is best linked to the gnostic tradition. Gnosis is the Greek word for knowledge and insight and thus not so much acquired or rational knowledge, but rather insight that comes from within, the inner knowledge. Gnosis does not deny reason, but surpasses it from a deeper knowledge.

Through the approach set out above, in this research project the terms intuition and design are described as follows:

Intuition

Intuition is a way of thinking focused on the acquisition of insights or principles which are immediately evident and about which the truth cannot be directly described through argument. It is a process that flows from contact with deeper, unconscious layers of the subconscious until the moment that the comprehension of this is made conscious and concrete. The heart of this process is the intuitive moment or intuitive experience. Only then is a synthesis created between different types of information. It can also be the moment that someone feels a sense of belonging with deeper, and possibly even collective, layers of consciousness.

Design

Designing is a creative process, in which the creativity necessary for making a new and original product is given shape through the dialogue between the rational methodological and intuitive sides in the design process. The intuitive sides stem from the domain of the unconscious and are capable of bringing about a synthesis of all (contradictory) details. The foundation for this synthesis is laid in the intuitive, in this case, the designer's moment. The rational methodological sides stem from the domain of the designer's conscious mind and possess the power to create a cohesive

whole. The more frequently a designer is able to successfully complete the dialogue between the intuitive and the rational methodological sides, the better the design result.

The research questions

In this research project, three specific questions are posed:

- Does intuition play a role in the design process?
- What is the role of intuition in the design process?
- How do designers manage intuition in the design process?

Does intuition play a role in the design process?

The most important conclusion of this question is that all designers interviewed are of the opinion that, without intuition, the design process would be an empty exercise. In order to adequately answer the research question, what the respondents understood by 'intuition' was extrapolated during the interviews. From the numerous different opinions, four descriptions, in this case conditions, came to the fore, which are:

- Intuition in the significance of a feeling
- Intuition as a way of looking
- Intuition as a decision-making instrument
- Intuition as something you should develop and to which you should remain open

What is the role of intuition in the design process?

The most important conclusion of this question is that the role of intuition is defined differently every time in the various aspects of the design process. This changing role of intuition is described in five aspects of the design process:

- The forms of design intuition
- The dialogue/the conflict
- The integration/the moment of insight
- The realisation
- The personal and professional development of the designer

How do designers manage intuition in the design process?

This question concerns the specific and individual interpretation of designers of the design process. They view the personal sides as a necessary part of the design process.

From the interviews, five important aspects came to the fore which were stated more frequently than others:

- Recognising that both the intuitive as well as the rational play a significant role
- Building trust and assurance
- Establishing a deadline
- Consciously deploying and continuing to develop intuition
- Creating openness.

Conclusion

This research project shows a way of designing in which the development of the designer, the development of the designer's intuition and the design process, all combine together. Conditions for a similar design methodology is the designer's readiness to learn to consciously manage his intuition, through which he learns more about himself and his way of designing. Not only is he then capable of using his intuition in a more conscious manner, but also able to more consciously call on his rational cognition. In this way, a symbiosis can be created between the supposed conflicts in the design process, and the designer can develop a non-dualistic method of design. He will then be better able to use the different layers of his consciousness during the design process. Ultimately, the effectiveness of design cognition will increase, thus enabling the designer to successfully conclude more complicated design problems.

From the interviews, it appears that most designers do indeed use their intuition during the design process, but also that intuition functions spontaneously and is not always consciously applied. Consciously learning to manage one's own intuition in each design process requires considerable effort on the part of the designer. Each design process is a new challenge to push one's own boundaries and framework and to materialise intuitive insights into a concrete product.

As by 'non-dualistic design', no distinction is made between the development of the designer and the development of the design process, this integral manner of designing is more a way of life than a design method. Through this the designer learns more about himself and his way of design, thus the designer's perception of a complicated programme of requirements is broadened.

Literatuurlijst

Literatuurlijst

- Agor WH (1989): *Intuition in Organizations*. Sage, Newbury Park.
- Agor WH (1986): *The logic of intuitive decision making*. Greenwood, Westport.
- Assagioli R (1975): *Transpersonal development*. Harper Collins, London.
- Amabile, T.M. (1983): *The social psychology of creativity*. Springer Verlag, New York.
- Baarda DB, de Goede MPM (1995): *Basisboek methoden en technieken*. Stenfert Kroes, Houten.
- Baarda DB, de Goede MPM, Teunissen J (1995): *Basisboek kwalitatief onderzoek*. Stenfert Kroese, Houten.
- Bastick, T (1982): *Intuition how we think and act*. Wiley, Chichester.
- Bergson H (1998): *Creative evolution*. Dover, New York.
- Blackwell LG (1987): *Dimensions of intuition in higher education*. PhD thesis Seattle University, UMI Dissertation Services, Ann Arbor.
- Bono E de (1995): *Serious creativity: using the power of lateral thinking to create new ideas*. Harper Collins, London.
- Buchanan R, Margolin V (1989): *Discovering design*. University of Chicago press, Chicago.
- Buijs J, Valkenburg R (2005): *Integrale produktontwikkeling*. Lemma, Utrecht.
- Caldecote V (1996): The design team in relation to the individual designer. In: NFO Evbuomwan (ed), *Proceedings of the institution of mechanical engineers part B* Vol 210 issue B4.
- Cappon D (1996): *Intuition*. Bedford House, Toronto.
- Chirban JT (1996): *Interviewing in depth: the interactive-relational approach*. Thousand oaks, California.
- Cook KS, Levi M (1991): The limits of rationality. In: *Canadian philosophical reviews* No 11-6.
- Coyne R, Snodgrass A (1992): Is designing mysterious? Challenging the dual knowledge thesis. In: *Design Studies* Vol 12 No 3 July 1992.
- Coward HG (1981): Intuiting. In: *Methodology in science* vol 1 no 2.
- Christiaans HHCM (1992): *Creativity in Design*. Lemma, Utrecht.
- Cross NG (1994): *Engineering design methods*. Wiley, Chichester.
- Cross NG (1990): The nature and nurture of the design ability, *Design Studies* Vol 11, No 3.

- Cross NG (1996): *The method in their madness; understanding how designers think*. Afscheidsrede Technische Universiteit Delft.
- Csikszentmihalyi M (1998): *Creativiteit – over flow, schepping en ontdekking*. Boom, Amsterdam.
- Davies R (1985): *A psychological enquiry into the origination and implementation of ideas: experience of unity and opportunity*. M. Sc. thesis, Manchester Institute of Science and Technology.
- Davies R, Talbot RJ (1987): Experiencing ideas: identity, insight and the imago. In: *Design Studies* Vol 8 No 1 1987.
- Dijk Th van (1998): Evolutie, groei en bloeseming, *Theosofia* 99(2) april 1998.
- Dorst CH (2003): *Understanding design – 150 reflections of being a designer*. Bis publishers, Amsterdam.
- Dorst CH (1997): *Describing Design – a comparison of paradigms*. PhD thesis, Delft University of Technology.
- Droste M (1998): *Bauhaus*. Librero, Hedel.
- Drukker JW (2002): *Historische teksten en manifesten uit de design-geschiedenis 2: reader vormgeving 2*, ID 2211, Tu Delft.
- Edwards B (2001): *The new drawing on the right side of the brain: a course in enhancing creativity and artistic confidence*. Harper Collins, London.
- Elders (1994): Over intuïtie, waarheid en leugen. In: Lier en Boog: *Tijdschrift voor esthetica en cultuurfilosofie* no 9 1994.
- Elders F (2001): *The sublime and the beautiful – an ontology and creative imagination*. VUB University Press, Brussels.
- Evbuomwan NFO, Sivaloganathan S, Jebb A (1996): A survey of design philosophies, models, methods and systems. In: *Proceedings of the institution of mechanical engineers* vol 210 issue B 4.
- Eraut M (1994): *Developing Professional Knowledge and Competence*. Falmer, London.
- Evelein F (1998): 'Universeel zien', Mondiraans Neoplasticisme en universeel bewustzijn. In: *Theosofia* 99(5) oktober 1998.
- Ferwerda (1984): *Plotinus – enneaden*. Ambo, Baarn.
- Foqué R (1975): *Ontwerpsystemen – een inleiding tot de ontwerptheorie*. Het Spectrum, Antwerpen.

- Getzels J, Csikszentmihalyi M (1976): *The creative vision: a longitudinal study of problem finding in art*. Wiley, New York.
- Goldberg P (1997): *De kracht van intuïtie*. Kosmos Z-K, Utrecht.
- Groot AD de (1961): *Methodologie. Grondslagen van onderzoek en denken in de gedragswetenschappen*. Mouton, Den Haag.
- Groot AD de (1986): Over intuïtie. In: *Permanente educatie managers*, 86-4.
- Groot AD de (1986): *Term, begrip, theorie. Inleiding tot de signifiante begripsanalyse*. Boom, Amsterdam.
- Hanken A (1994): *Balanceren tussen Boeddha en Freud*. Het Spectrum/Aula, Utrecht.
- Hekkert PPM (1995): *Artful judgements – a psychological inquiry into aesthetic preference for visual patterns*. PhD thesis, Delft University of Technology.
- Heuvel JPL van Den (1987): De opleidingen. In: *Holland in vorm, vormgeving in Nederland 1945 – 1987*. Stichting Holland in vorm, Den Haag.
- Horvath I (1997): *Shifting paradigms of computer added design*. Inreerede Technische Universiteit Delft.
- Houben (2004): *Analyse en intuïtie, dromen over innovatie*. Diesrede Technische Universiteit Delft.
- Hugenholtz P. TH (1959): *Tijd en creativiteit – ontwerp van een structurele antropologie*. Noord-Hollandsche uitgevers maatschappij, Amsterdam.
- Jacobi J (1992): *The psychology of C.G. Jung*. Yale university press, Newhaven.
- James W (1963): *Varianten van religieus beleving: een onderzoek naar de menselijke aard*. De Haan, Zeist.
- Jones S (1985): Depth interviewing. In R.Walker (ed), *Applied qualitative research* (pp. 45-55). Gower, Aldershot.
- Jung CG (1971): *Psychological types*. Princeton University press.
- Jung CG (1995): *C.G. Jung – verzameld werk*. Lemniscaat, Rotterdam.
- Kal (1984): *Over intuïtie en discursiviteit bij Aristoteles*. Proefschrift Vrije Universiteit van Amsterdam.
- Lawson B (1994): *Design in Mind*. Butterworth, Oxford.
- Lawson B (1993): Parallel lines of thought. In: *Languages of design*. Elsevier, Amsterdam.

- Lipsey R (1988): *An art of your own – the spiritual in twentieth century art*. Shambala, Boston.
- Luckman J (1984): An approach to the management of design. In: N. Cross (ed) *Developments in design methodology* p 83-97. John Wiley, London.
- Margolin V (1989): *Design discourse*. The University of Chicago press, Chicago.
- Maslow AH (1977): *Religie en topervaring*. Lemniscaat, Rotterdam.
- Maso I, Smaling A (1998): *Kwalitatief onderzoek: praktijk en theorie*. Boom, Amsterdam.
- McGregor Smith (1987): Intuition by design. *National science foundation*, no. MSM-8417942, Massachusetts.
- Miles MB, Huberman M (1994): *Qualitative data-analysis – a sourcebook of new methods*. Sage, London.
- Mintzberg H (1994): *The rise and fall of strategic planning*. Prentice-Hall, New York.
- Moacanin R (1986): *De psychologie van Jung en het Tibetaans boeddhisme*. Karnak, Amsterdam.
- Muller EH, Renkema F (1970): *Beknopt Latijns Woordenboek*. Wolters-Noordhoff, Groningen.
- Nelson G (1957): *Problems of design*. Watson-Guptill, New York.
- Newton J (1963): *An investigation of intuitive and analytical thinking*. PhD. Thesis, University of Colorado, UMI Dissertation Services, Ann Arbor.
- Oost H, Markenhof A (2002): *Een onderzoek voorbereiden*. HB uitgevers, Baarn.
- Orshoven J van (1983): Inspiratie, creativiteit en wetenschap. In: *Prana* No 31 voorjaar 1983.
- Pahl G, Beitz W (1996): *Engineering design: a systematic approach*. Springer, Berlijn.
- Parikh J (1991): *Managing yourself*. Blackwell, Oxford.
- Parikh J (1994): *Intuition - the new frontier of management*. Blackwell, Oxford.
- Pernodet P, Melhy B (2001): *Luigi Colani*. Ed. Dis. Voir, Parijs.
- Peters JT, Hammond KR, Summers DA (1974): A note on intuitive versus analytical thinking. In: *Organisational behavior and human performance* augustus 1974.
- Peters T (1997): *Vitruvius – Handboek bouwkunde*. Athenaeum-Polak & Van Gennep, Amsterdam.

- Plotinus (1984): *Enneaden*. Athenaeum-Polak & Van Gennep, Amsterdam.
- Polet S (1993): *De creatieve factor – kleine kritiek der creatieve (on)rede*. Wereldbibliotheek, Amsterdam.
- Ree P van der (2000): *Organische architectuur – mens en natuur als inspiratiebron voor het bouwen*. Vrij Geestesleven, Zeist.
- Reymen IMMJ (2001): *Improving design processe through structured reflection – a domain-independent approach*. PhD thesis, Eindhoven University of Technology.
- Rijk T de (2003): *Designers in Nederland: een eeuw productvormgeving*. Ludion, Amsterdam.
- Rogers CR (1961): *Mens worden*. Bijleveld, Utrecht.
- Rorty RM (1991): *Objectivity, relativism and truth*. Cambridge U.P., New York.
- Rozenburg NFM, Eekels J (1991): *Produktontwerpen, structuur en methoden*. Lemma, Utrecht.
- Ryan (1997): Enzo Mari and the process of design. In: *Design studies* vol 13 no 3.
- Schön DA (1983): *The reflective practitioner*. Basic Books, New York.
- Schouwenberg (1999): *Een probleemstelling formuleren*. Proefschrift Rijksuniversiteit Groningen
- Simon HA (1973): The structure of ill-structured problems. *Artificial Intelligence*, 4, 181-201 en In: Cross NG (Ed) (1984): *Developments of design methodology*. Wiley, Chichester.
- Smaling A, Hijmans E (1997): *Kwalitatief onderzoek en levensbeschouwing*. Boom, Amsterdam.
- Sorokin P (1962): *Social and cultural dynamics*. Sargent, Boston.
- Swanborn PG (1981): *Methoden van sociaal-wetenschappelijk onderzoek*. Boom, Meppel.
- Taylor ED (1988): *The experience of intuition in management decision making: a phenomenological inquiry and consolidation of a model*. PhD thesis Experimenting Colleges and Universities, UMI Dissertations Services, Ann Arbor.
- Thiele Dohrman K (1992): *Intuïtie – goddelijke vonk of verborgen kennis?* Elmar, Rijswijk.
- Tovey (1997): Styling and design: intuition and analysis in industrial design. In: *Design Studies* vol 18 no 5.

- Tversky A, Kahneman D (1982): *Variants of uncertainty*. Elsevier science, Amsterdam.
- Udall (1996): Creative transformation. In: *Journal of creative behavior*, vol 30 no 1 first quarter 1996.
- Usher R et al (1997): *Adult education and the postmodern Challenge*. Routledge, London.
- Vaughan (1979): *Exploring intuition*. Transpersonal Therapy Institute, Marin County.
- Verschuren PJM (1991): *De probleemstelling voor een onderzoek*. Het spectrum, Utrecht.
- Vinkenburg HHM (1995): *Stimuleren tot perfectie*. Kluwer, Deventer.
- Westcott (1968): *Toward a contemporary psychology of intuition*. Holt, Rinehart and Winston, New York.
- Wester F (1996): *Strategieën voor kwalitatief onderzoek*. Couthino, Bussum.
- Wilde de J (1997): *Passie voor produktontwikkeling*. Lemma, Utrecht.
- Zwaan AH van der (1990): *Organisatie-onderzoek – leerboek voor de praktijk – het ontwerp van onderzoek in organisaties*. Van Gorcum, Assen.

Curriculum Vitae Robin Groeneveld

Robin Groeneveld (1964) heeft arbeids- en organisatiepsychologie gestudeerd in Groningen en Amsterdam. Na zijn studie heeft hij 5 jaar als AIO gewerkt aan de Technische Universiteit Delft, waar hij zijn promotieonderzoek deed, les gaf en studenten begeleidde.

Na zijn universitaire carrière startte hij zijn bedrijf Kensho dat zich richtte op training, coaching en advies op het gebied van innovatiestrategieën en creatief denken. Hij had klanten als Shell, Unilever, Philips, Ahold en the Smith Food Group. Vervolgens heeft hij verschillende adviesfuncties uitgeoefend voor o.a. Twijnstra Gudde Management Consultants en werkte hij als loopbaanadviseur bij het Ministerie van Economische Zaken.

Groeneveld is op dit moment fulltime werkzaam als partner van Neways International en als associate van het Centre for Creative Leadership in Brussel. In beide functies richt hij zich vooral op individuele coaching en teamcoaching.

De constante in de carrière van Robin Groeneveld is het begeleiden van mensen in hun persoonlijke en professionele ontwikkeling. Hij heeft zich daarbij gespecialiseerd in het aanboren van het creatieve potentieel van mensen en in het ontwikkelen van hun intuïtieve vermogens.

Robin Groeneveld
Damweg 46, 3785 LL Zwartebroek



Dit boek toont een manier van ontwerpen waarin de ontwikkeling van de ontwerper, de ontwikkeling van zijn intuïtie en het ontwerpproces met elkaar synthetiseren. Voorwaarde voor een dergelijke ontwerpmethodiek is de bereidheid van de ontwerper zijn intuïtie op een bewuste manier te leren hanteren, waardoor hij zichzelf en zijn manier van ontwerpen steeds beter leert kennen. Hij is dan niet alleen in staat bewuster gebruik te maken van zijn intuïtie maar ook in staat bewuster een beroep te doen op zijn rationele denken. Zo kan een symbiose ontstaan tussen de vermeende tegenstellingen in het ontwerpproces en kan een ontwerper een non-dualistische ontwerpmethodiek ontwikkelen. Hij zal dus beter in staat zijn de verschillende lagen van zijn bewustzijn in zijn ontwerpproces in te zetten. Uiteindelijk neemt de effectiviteit van het ontwerpend denken toe. Dit stelt de ontwerper weer in staat complexere ontwerproblemen tot een goed eind te brengen.