

■ Schermvisie

Ik als grafisch ontwerper zit veel achter mijn computer. Want de technologie geeft mij de mogelijkheid gemakkelijker en sneller te ontwerpen, aanpassen, reproduceren en te delen. Al deze voordelen hebben echter één nadeel.

Schermsvisie.

Het begrip is afgeleid van tunnelvisie en staat in mijn woordenboek omschreven als;

"Schermsvisie, in de context van een proces naar de juiste interpretatie van een verzameling waarnemingen opgedaan in de onderzoeksfase, is het bezien van alle ontwerp- en vormgevingsmogelijkheden vanuit één als juist aangenomen hypothese, waardoor andere opties over het hoofd worden gezien, bijvoorbeeld bij het gebruik van een script lettertype."

Schermsvisie is een gebrek aan bewustzijn. Gebrek aan het inzicht dat het handmatig fabriceren van eigen tools, experimenteren met materialen en het onderzoeken van ambacht ook ontwerp-tools zijn.

Dat er met "binnen de lijntjes kleuren" nog nooit een geniale uitvinding is gedaan is bekend. Toch wordt er binnen het grafisch ontwerp vak teveel en vooral te snel gegrepen naar het adobe softwarepakket. Aan de hand van een aantal voorbeelden wordt aangetoond wat de meerwaarde is van het opzoeken van grenzen.

In het eerste voorbeeld wordt ingegaan op graffiti, een uitweg van creatieven om hun vaak kritische mening te delen met de buitenwereld. Waarom ik dit voorbeeld gebruik is omdat ik als ontwerper ook vanuit een kritisch standpunt werk.

Olivier van Herpt heeft met behulp van zijn project **Time Writer** de drempel naar het aanbrengen van tekst in de openbare ruimte verlaagd. Er is geen oefening en relatief weinig tijd nodig om op groot formaat een boodschap op een muur aan te brengen. Dit is gedaan door tekst digitaal in te voeren, met software om te zetten naar een code die spuitbussen wel of niet indrukt. Door langs een muur te lopen in een constant tempo wordt de code weer omgezet in analoge leesbare tekst.

Jürg Lehni en Uli Franke zijn samen met **Hektor** in staat de visuele uitkomst van graffiti te veranderen. Met behulp van twee eenvoudige motoren wordt de positie van de printer bepaald en is de mogelijkheid gecreëerd om langs de x-as en de y-as te bewegen.

Het unieke aan dit project is de uitkomst die op de grens ligt van menselijkheid. De uitkomst heeft een erg analoog uiterlijk. Het lijkt bijna handgemaakt door de aanwezige imperfecties. Voor de mens zou er echter jarenlange oefening nodig zijn om dergelijke afbeeldingen te maken terwijl Hektor na het verkrijgen van de input direct aan de slag gaat en het resultaat 'foutloos' aflevert. Hier wordt een interessant raakvlak getoond van de combinatie tussen analoog en digitaal.

Een iets complexer voorbeeld van technologie binnen ontwerp is de **Interactieve Robotic Painting Machine** van Benjamin Grosser. Reagerend op geluid wordt een robot aangestuurd. Deze is voorgeprogrammeerd om op bepaalde frequenties en volumes verschillende outputs te genereren. De machine beschikt over een beperkt aantal kleuren en werkt altijd geometrisch. Als er geen input is (muziek) dan werkt de robot aan de hand van het geluid wat hij zelf maakt. Deze technologische interpretatie van een kunstenaar vind ik een interessant voorbeeld van hoe technologie menselijke arbeid kan overnemen. Echter blijft er nog steeds een geprogrammeerde input door de mens en zijn de opties beperkt.

Job Wouters, een van mijn grote voorbeelden, laat in zijn project **1234567** zien hoe je met zelfgemaakte tools al snel visueel uniek werk kunt maken. Het project is dan ook bedoeld om ontwerpers te inspireren. Vergelijkbaar is het werk van **Daniel Tagno** die met relatief low-tech tools binnen de wereld van graffiti zichzelf onderscheid. Hij plaatst simpelweg meerdere spuitbussen naast elkaar waarmee hij vervolgens zelf en in andere projecten automatisch lijnen maakt. Deze projecten laten goed zien dat het betrekken van technologie binnen ontwerp geheel niet hoogdrempelig hoeft te zijn. Juist deze laagdrempelige ingangen werken zeer inspirerend.

De waarde van handgemaakt werk heb ik ooit uitgelegd gekregen met het simpele voorbeeld “the red square.” Laat een willekeurig persoon met een rood potlood een vierkant tekenen. Iedere tekening, wie je ook vraagt, zal uniek zijn. Er worden, bewust of onbewust, een hele hoop keuzes gemaakt die de tekening persoonlijk maken. Wordt het vlak gearceerd en hoe? Is het perfect vierkant of net niet? Neemt de persoon een seconde of een half uur de tijd voor de uitwerking? Al deze keuzes voegen persoonlijkheid toe aan de uitkomst.

Vraag je dezelfde persoon een rood vierkant in illustrator te tekenen zullen de resultaten nagenoeg identiek zijn en is er weinig tot geen sprake van persoonlijkheid. Dit super eenvoudige testje toont aan wat de waarde van handmatigheid is binnen ontwerp.

De combinatie tussen de menselijkheid van goede ideeën, de ambacht en de mogelijkheden van digitale technologieën vormen nieuwe opties voor grafisch ontwerp. De toepasbaarheid die je als ontwerper in projecten opzoekt zorgt voor een interessante balans tussen experiment en eindproduct.

Waar ik tot nu toe diep in het ambacht van letterontwerp ben gedoken, getraind ben om conceptueel sterke uitgangspunten te creëren, handmatigheid in kan zetten in ontwerp en getraind ben gericht onderzoek te doen heb ik sinds het begin van deze minor de ambitie om nieuwe technologieën meer in te gaan zetten voor mijn werk. Op bepaalde punten in het ontwerp-proces technologie een rol laten spelen om zo innoverende eindproducten te creëren zie ik als een nieuw doel voor mezelf. Kort samengevat vind ik het belangrijk om bewust te zijn van de ontwikkelingen. Bewustzijn verbreed je horizon en daarmee je eigen mogelijkheden.

Ik zou alle slachtoffers die leiden aan schermvisie dan ook wakker willen schudden en laten zien dat er meer is dan photoshop en illustrator. Als ontwerper ben je tenslotte verantwoordelijk voor de visuele taal van nu. Met de toegankelijkheid en gebruiksvriendelijkheid van de voorgeschotelde software is het begrijpelijk dat er veel eindresultaten van vormgevers als een grote eenheidsworst naar buiten komen. Maar voor de opgeleide ontwerper verwacht ik meer! Tools maken, experimenteren, technologie niet links laten liggen en ten alle tijden; bewust zijn.