

De blinde vlek van ontwerpers

bno

De meeste producten zijn hoofdzakelijk vanuit visueel oogpunt ontwikkeld. Hoe kom je als ontwerper in de belevingswereld van iemand die slecht ziet of hoort, of een andere beperking heeft?

11 sept. 2020

Tekst door Robert Kromhof

OPINIE – Gamedesignstudio Naughty Dog heeft zijn laatste survivalgame The Last of Us Part II ontwikkeld met meer dan zestig opties voor mensen met een gehoor-, gezichts- of motorische beperking. Het spel moest zo toegankelijk zijn dat een persoon die volledig blind is de circa vijftientig bloedstollende uren zelfstandig kan spelen. Terwijl in de echte wereld de overheid de mensen met een visuele handicap enkel helpt bij drukke kruispunten door de stoplichten te laten ratelen en rubberen tegels te plaatsen aan het begin en einde van het zebrapad.

Inclusief ontwerpen zou in de eerste plaats moeten gaan om het verbeteren van omgeving en producten voor de meer dan twee miljoen mensen met een handicap. Maar uiteindelijk worden de zintuigen van ons allemaal minder, als je maar lang genoeg leeft. Naast de vijf bekende zintuigen neemt bovendien het evenwichtsgevoel af; dat is de reden dat ouderen vaker vallen dan jongeren.



Foto: Theo Kelderman

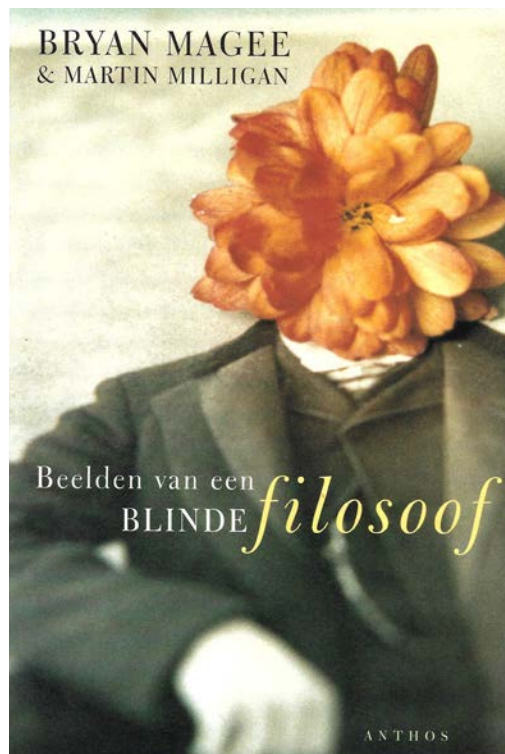
De meeste producten zijn echter hoofdzakelijk vanuit visueel oogpunt ontwikkeld, door ontwerpers met een blinde vlek voor de andere zintuigen.

Vaak denken de ontwerpers dat mensen met een visuele handicap niets kunnen zien, wat niet het geval is. De meesten mensen met een visuele handicap zien slecht. Om te ervaren wat iemand met een visuele handicap ziet, kan je naar de omgeving kijken door een matte insteekhoes. De contouren van voorwerpen worden zichtbaar als ze contrasteren met de omgeving. Een donkere deur in een witte wand met een lichte deurkruk is zichtbaar maar verdwijnt als de deur ook wit is. Een tafel met dezelfde kleur als de vloer is een gevaarlijk obstakel voor iemand die slecht ziet. Voelen op afstand, dat is hoe mensen met een visuele handicap het zien soms omschrijven.

Een visuele beperking is vaak te zien aan de persoon. Bij iemand die slecht hoort is dat niet het geval. Diegene wordt als lastig ervaren omdat hij steeds navraagt, onjuist of veel te laat reageert op de ander. Doof wordt geassocieerd met het verlies van contact met de medemens en blind met het verlies van de dingen om ons heen. Het is aan iedereen, en dus ook aan ontwerpers, om op mensen met een beperking te anticiperen zodat ze niet buiten de wereld komen te staan.

Alle zintuigen zijn essentieel om je staande te houden in de steeds veranderende omgeving. In bedreigende situaties staan ze allemaal op scherp. En als één van de zintuigen minder wordt dan zullen de andere zintuigen het moeten opvangen.

Dat betekent dat ontwerpers producten moeten ontwikkelen die zoveel mogelijk zintuigen aanspreken. Aan de hand van het koffiezetten wordt duidelijk waarom in deze tijd de ontwerpers zoveel aandacht hebben gekregen voor het visuele aspect en de andere zintuigen ondergeschikt zijn geworden.



Briefwisseling tussen een ziende en een blinde Britse filosoof over persoonlijke en filosofische implicaties van het blind zijn (Anthos, 2001)

Nu druk je enkel op de knop van de koffieautomaat maar in het begin was koffiezetten een klus: eerst water koken in de fluitketel, dan de koffiebonen malen, vervolgens de gemalen bonen in de filter en als laatste kleine beetje kokend water in de filter gieten.

Alle voorwerpen voor het koffiezetten waren functioneel en goedkoop ontworpen. Alle zintuigen werden aangesproken: de geur van de gemalen koffie, het fluitsignaal van de ketel, maar ook de damp en de warmte uit de ketel. Het lichaam werd aan het werk gezet en er was ook nog enig denkwerk nodig over de hoeveelheid gemalen koffie en water. Natuurlijk werd er toen al aandacht besteed aan het visuele aspect van de voorwerpen, maar hoofdzakelijk voor de rijken die zich wilden onderscheiden van de rest.

“Inclusief ontwerpen zou in de eerste plaats moeten gaan om het verbeteren van omgeving en producten voor de meer dan twee miljoen mensen met een handicap”

De eerste stap van de ontwerper was alle benodigde voorwerpen voor het koffiezetten bij elkaar brengen in één apparaat. Niettemin waren alle onderdelen nog wel goed zichtbaar: het waterreservoir, de filterhouder en de koffiekann op het warmhoudplaatje. De ontwikkeling van nieuwe koffiezetapparaten was gericht op tijdwinst, waardoor alle zintuigen al minder werden aangesproken.



De tweede stap was een geïntegreerd apparaat met koffiepaden die verschillende smaken hadden. Het koffiezetapparaat met al zijn verschillende zichtbare functies veranderde in een vorm die meer leek op een gebogen thermoskan.

Het ontwerp kon nog één stap verder ontwikkeld worden op tijdwinst door de one-touch-button. In de meeste bedrijven maar ook de supermarkten, de autoshowrooms of zelfs de boekhandels staat een apparaat waar één druk op de knop genoeg is en er komt koffie in een kartonnen bekertje op een plateau naar je toegeschoven. Het moment was aangebroken dat een product min of meer uitontwikkeld was en het onderscheid enkel nog mogelijk werd door zijn verschijningsvorm. Continu wordt nu gezocht naar een pakkende vormtaal voor het koffiezetapparaat dat hopelijk een gadget wordt die niet mag ontbreken op het aanrecht.

Maar voor ontwerpers die inclusieve producten willen maken begint het pas. De ontwerper moet met zijn koffiezetapparaat alle zintuigen weer aanspreken. Het koffiezetapparaat moet ontwikkeld worden met meer dan zestig opties voor mensen met een gehoor-, gezichts- of motorische beperking. Het apparaat moet zo toegankelijk mogelijk zijn dat een volledig blinde persoon zelfstandig koffie kan zetten. Zijn alarmklok gaat af en tegelijkertijd warmt zijn koffiemachine zich al op en verspreidt een heerlijk koffiegur. Als hij de keuken binnenkomt, vraagt een warme bruine stem met een bitter randje of hij goed geslapen heeft en hoe hij vandaag de koffie wil hebben? En hij kan het niet laten om elke ochtend nadat hij zijn hond gestreeld heeft daarna ook zijn koffieapparaat een aai te geven... verzijn het maar. Een apparaat waar alle zestig opties aanstaan, ook al werken al je zintuigen goed. Het koffiezetten wordt weer een totaalbeleving, nog veel beter dan vroeger, draaiend aan die ouderwetse koffiemolen.

De vraag is: hoe kom je als ontwerper in de belevingswereld van iemand die slecht ziet of hoort, of een andere beperking heeft? Voor een persoon die blind geboren wordt is de duisternis zijn vertrouwde dagelijkse omgeving. Hij weet niet wat duisternis is omdat hij nooit het licht heeft ervaren. Hij voelt zich thuis in duisternis en beseft natuurlijk heel goed dat de wereld ingericht is voor de mensen die zien. Voor de zienden is duisternis juist beangstigend. Een dag met gesloten ogen rondlopen zal je niet de ervaring geven van iemand die blind geboren is. Maar je kunt wel een dag een matte bril opzetten, oordoppen in je oren doen of rondrijden in een rolstoel. Je kunt met mensen praten die een beperking hebben. Boeken lezen van mensen met een beperking of die zich verdiept hebben in de zintuigen. Toch is het niet mogelijk om je volledig in te leven in de ander. Eén dag vrijwillig jezelf een beperking opleggen, is iets anders dan iemand die in de meeste gevallen zijn hele leven lang met die beperking moet leven. Het allerbelangrijkste is de producten tijdens het ontwikkelen te laten testen door mensen met een handicap.



Foto: Theo Kelderman

Vaak wordt het denken niet als zintuig gezien, maar het brein geeft een naam en betekenis aan alle dingen om je heen, geeft zin aan jouw leven. Het brein is zo letterlijk een zintuig en kan je aansporen om producten te ontwikkelen waarin beroep gedaan wordt op alle zintuigen. Producten die beter aansluiten bij mensen met en zonder een beperking.

[Robert Kromhof](#) is visueel kunstenaar, publicist en architect. Reageren op zijn opiniestuk mag. Neem contact op via redactie@bno.nl