



Met nieuwe ogen

Designer Daniel Disselkoen ontwikkelt een nieuwe kijk op vertrouwde werelden. Het scheelde maar een haartje of hij had midden in de reclamewereld gezeten.

'Op maandag 1 april zou ik bij Anomaly beginnen. Ik was nog op vakantie in Zuid-Afrika toen de donderdag ervoor de director op mijn voicemail stond. Bleek ineens dat het niet doorging. De klant waarvoor ik zou gaan werken, kwam niet over de brug. Dus nog voordat ik zou beginnen was ik alweer ontslagen. De kortste baan ooit. Mijn eerste kennismaking met de reclamewereld was een paar jaar eerder, via een stage bij Wieden+Kennedy. Studerend aan de Haagse kunstacademie wilde ik me niet beperken tot grafisch design. Technische kennis is voor mij een perfecte basis om op ideeën te komen en ze zelf te kunnen uitvoeren, maar ontwerpen zie ik niet als doel op zichzelf. Daarom wilde ik ook andere vakken volgen,

als video en fotografie, en andere werelden ontdekken, zoals de reclamewereld. Daar waren ze op de academie niet blij mee. In die kringen betekent reclame je ziel aan de duivel verkopen. Mij leek een reclamebureau bij uitstek een plek waar je met ideeën aan de slag kan, en ze ook kan uitvoeren. Hoewel ik toen niet één reclamebureau kon opnoemen. Uiteindelijk had ik een lijstje van vijf bureaus en heb ik puur gekeken of ze op interessante plekken in de wereld zaten. Wieden+Kennedy in Tokyo, dat leek me wel wat.'

's Werelds drukste kruispunt

'Dat Japan compleet anders is dan hier had ik uiteraard wel

Philip en Hugo: 'Toen wij ooit met onze map bij bureaus langsgingen, werden we nergens aangenomen want niemand wist ons precies te plaatsen. Daniel is net zo iemand. Hij leert je opnieuw naar de alledaagse wereld om je heen kijken via heel intuïtieve en speelse projecten. Waarom hij de reclame in wil is voor ons een raadsel, maar mochten we ooit iemand aannemen, dan zou hij de eerste zijn.'



verwacht, maar dat een cultuur op zoveel vlakken zo totaal anders kan zijn... Mensen op straat zijn erg gesloten, bemoeien zich niet met elkaar. Daarom bedacht ik om, naast mijn stage, een serie allerkortste interviews op het allerdrukste kruispunt ter wereld te maken. Tijdens de 47 seconden dat het voetgangerslicht op groen stond zocht ik telkens iemand uit om te interviewen. Dat druipt tegen alles in wat Japans is: een wildvreemde midden op straat een persoonlijke vraag stellen. Maar het lukte om contact te maken, om meer te weten over hun gedachten. Terug in Nederland zat ik in mijn afstudeerjaar en daarmee min of meer vast in Den Haag, mijn geboortestad. Waarop ik bedacht: kan je een omgeving die je door en door kent weer spannend maken? In Japan keek niemand op of om omdat alles voor hen vertrouwd is, maar voor mij geldt hier natuurlijk hetzelfde. Dat is de basis geworden voor mijn afstudeerproject, Remake Reality.'

Spel met twee stickers

'Een onderdeel van mijn afstudeerproject is Maneater, een spel dat je in de tram kunt spelen. Supersimpel eigenlijk: met twee stickers. Eén sticker met speluitleg op de achterkant van een stoel, de ander op het raam. De bedoeling is om tussen twee tramhaltes vanuit je ooghoek zoveel mogelijk mensen te "happen". Waardoor een vertrouwde omgeving plots

verandert in de setting van een spel. Het filmpje dat ik daarvan maakte werd breed opgepikt, onder andere door een Belgische tv-zender. Het viel me op dat veel mensen Maneater speelden, behalve als ze in hun mobieltje verzonken waren. Dat vormde voor mij een nieuwe uitdaging: hoe krijg ik mensen zover dat ze vanuit hun telefoon opkijken. Kan kijken naar de omgeving juist onderdeel worden van iets op je smartphone?'

Wereld als puzzel

'Vanuit die gedachte is Cucalu ontstaan. Een spel waarbij je op zoek gaat naar vormen in je omgeving. Vind bijvoorbeeld iets met een driehoeksvorm, maak daarvan een foto, en bekijk wat anderen insturen. De uitdagingen worden per missie steeds lastiger. Voor mij draait het om het plezier van het herontdekken. Hoe maak je van de wereld een puzzel waarin je, doordat je een klein beetje het perspectief verandert, ineens weer van alles kunt ontdekken? Omdat Anomaly niet doorging, kon ik met een team van programmeurs vol aan de slag met Cucalu. Nog dit jaar wordt het onthuld. Vet dat het lukt om zo'n groot idee echt uit te voeren. Toch wil ik ook wel eens zien hoe anderen het doen. Wat dat betreft trekt een reclamebureau me nog steeds als plek om ideeën te ontwikkelen.'

www.danieldisselkoen.nl