

Interview Catalogtree, maart 2012

Kruipend onder steigers door, toch zeker wetend dat ik in de buurt moet zijn en voorzichtig met mijn hakjes het bouwafval ontwijkend, word ik ontvangen in een ruimte die duidelijk niet de uitstraling heeft van mensen met grootheidswaan.

En ook uit de 'eenvoudige' en hartelijke manier waarop ik welkom geheten word, lijkt het of kennis van hun eigen potentie geheel afwezig is. Ik zit aan tafel met Joris Malta en Daniel Gross, dé datavisualisten pur sang!

Datarockstars

In een enerverend interview vertellen Gross en Malta over hun werkwijze en vooral hun passie. Beide heren vonden elkaar tijdens hun opleiding. Malta deed grafische vormgeving aan ArteZ, Hogeschool voor de Kunsten in Arnhem. Ze kwamen elkaar tegen op de werkplaats Typografie in Arnhem. Daar kwam hun vergelijkbare interesse boven drijven: programmeren als artistiek gereedschap. Samen startten ze het bureau Catalogue Tree. Malta gaat meteen los met de kern van hun dagelijkse bezigheden: 'Wat wij doen is spelregels verzinnen, spelregels die het eindresultaat van ons werk bepalen. Stel, heel eenvoudig, dat je spelregel is om afbeeldingen te rangschikken van licht naar donker. Dan is de informatie over licht die in je beelden zit leidend. De volgorde heb je niet zelf in de hand, het eindresultaat ontstaat automatisch. Een boekontwerper bijvoorbeeld werkt over het algemeen helemaal andersom. Die wil absolute controle over het eindresultaat. Als je het over heel veel data hebt, kun je niet alle data op zich ontwerpen. De data krijgen vorm door de spelregels die je bedenkt.' Daniel vult aan: 'De manier waarop wij ontwerpen is eigenlijk de enige manier waarop datavisualisatie werkt. Een grafisch ontwerper kiest uit vormen om een boodschap over te brengen. Bij data werkt dat andersom, die hebben eerst een betekenis en daarna komt de vorm. Je kunt immers niet de vorm van een lineair diagram zomaar veranderen, omdat je de vorm niet mooi vindt.' De ontwerpers krijgen naast datavisualisatie ook 'gewone' grafische opdrachten. Malta legt uit dat ze al hun ontwerpen liefst op dezelfde procesmatige manier aanpakken: 'We doen hetzelfde als we een boek of catalogus moeten maken. Het proces bepaalt het eindresultaat.' En alsof het eerder tot discussie leidde, grijnst hij ondeugend: 'Als dan een bepaald boek op de laatste pagina komt, dan is dat maar zo.'

Werkelijk of gewenst gedrag

De belangrijkste eigenschap die je moet bezitten om dit vak te kunnen uitoefenen volgens beide heren is nieuwsgierigheid. Joost vult dit nog aan: 'We vinden techniek interessant, maar we zijn ook nieuwsgierig hoe sociale processen eruit zien.' Het project Flocking diplomats, wat ze zelf initieerden, is hiervan een goed voorbeeld. Ze wonnen hiermee de Dutch Design Award van 2008. Het was een onderzoek in Amerika, in hoeverre je als buitenlands allochtoon, en dan vooral als diplomaat, geen wetgeving hebt als drempel. Allerlei soort maatschappelijk gedrag kun je gewoon waarnemen', legt Gross uit: 'Dat is ook een verschil met marktonderzoek, waarbij het vaak moeilijk is om onderscheid te maken tussen werkelijk en gewenst gedrag. Bij Flocking diplomats is ook eerst gekeken naar grote groepen mensen en hun sociaal gedrag.' Uit een grappig voorbeeld blijkt dat ze oog hebben voor patronen van sociaal gedrag: 'Mac Donalds verkoopt milkshake in diverse maten. Interessant om te zien welke weg de mensen afleggen die de shakes nuttigen. De prullenbak vlak voor het station puilt uit met verpakking van de 'medium milkshake'. De prullenbak een eind verder op bevat alleen de grote variant. Het patroon dat er ontstaat vinden we interessant.'

Linea recta naar de spinal cortex

Over de leesbaarheid van datavisualisatie hebben Malta en Gross een duidelijke mening. 'Het is wel vreemd', begint Malta: 'Mensen vinden dat datavisualisatie in een oogopslag duidelijk moet zijn. Wij houden er van als infographics 'open te interpreteren' zijn. Je hoeft ze niet per omgaande te begrijpen. Alles kan natuurlijk in een piechart maar dat is toch niet interessant. Als wij een route of een kaart maken, zie je de hele kaart, dus ook alle andere mogelijkheden. Als mensen een tekst lezen, dan vinden ze het wél heel gewoon dat ze daar tijd voor nemen om te lezen en te interpreteren....' Lachend en met gevoel voor understatement: '...maar een grafiek moet linea recto kraakhelder worden geprojecteerd en vertaald worden op de spinal cortex!' 'Eigenlijk is het raar', vult Gross aan: 'Mensen leren wel lezen, maar krijgen geen les om datavisualisaties te leren begrijpen. Ze nemen de tijd om nuances uit tekst te halen, maar dat doen ze niet bij beelden. Lees je bijvoorbeeld "de rebellen trekken op vanuit het noordwesten", dan weet je wel ongeveer waar het noordwesten ligt, maar als je zoiets op een kaart aangeeft, vraagt iedereen zich af of het wel precies klopt. Wij zorgen er daarom altijd voor dat we onnodige informatie zoveel mogelijk weglaten en abstraheren daar waar mogelijk.'

Ontwerpen zonder artistieke keuzes

Als het gaat over leesbaarheid, komt ook de samenwerking met opdrachtgevers aan de orde. Opdrachtgevers hebben over het algemeen toch ook van alles te wensen. Joost: 'We luisteren goed naar de opdrachtgever. Eigenlijk kunnen we dingen die zij wensen juist weer toepassen op de manier waarop wij graag werken. Laatst hadden we 'rood gedaan' en de opdrachtgever wilde 'groen'. Dan komt groen 'in de spelregels'. Zo wordt het juist leuk om zo min mogelijk artistieke beslissingen te hoeven nemen en gewoon te kijken wat er uit komt.'

'Overigens bestaat het volgens ons niet dat je ontwerpt, op wat voor manier ook, zonder artistieke keuzes te maken', zegt Malta. Hij loopt naar een wand vol boeken, om het boek van Joost Grootens te laten zien. Ondertussen vertelt hij: 'Grootens schreef het boek "I swear I use no art at all". Dat boek is eigenlijk een overzicht van al zijn werken, waarin hij alles laat zien, over de keuzes van bijvoorbeeld letters, verhoudingen en papier. Alle boeken van Grootens zijn tot in detail uitgewerkt. Grootens is ook helemaal van de offset. Hij haalt er alles uit. Grootens gaat naar de beste drukker en hij staat constant naast de drukpers. Het papier is perfect en niks full-colour-druk; vier Pantone kleuren, daar werkt hij mee! Wij vinden het heel mooi, heel clean, wat hij maakt.' Malta licht toe dat zij juist ook de druktechniek een stukje van het ontwerp laten bepalen: 'Wij vinden dat het technisch niet tot in detail hoeft te zijn uitgewerkt. Wij werken met bijvoorbeeld met zeefdruk en houtsnijwerk en dat kan nooit kaarsrecht, en lijnen van 0,3 punten hoef je gewoon niet te proberen'.

'Je hebt artistieke beperkingen en stomme beperkingen'

'We hebben een grote interesse voor techniek in het algemeen', vervolgt Gross: 'Dit jaar hebben we een analoge klok en een radio ontworpen. Heel veel studio's vinden een bepaald soort professionaliteit belangrijk. Wij zien daar juist een gevaar. Je moet telkens opnieuw als leek in staat zijn om tegen zaken aan te kijken en steeds nieuwsgierig zijn.' Aan de muur hangt een grote poster, een lijnenspel dat schijnbaar een 3D portret laat zien. 'Thomas Castro', is het antwoord op mijn vragende blik. Het blijkt een mooi voorbeeld van de vele technische experimenten van de heren: 'We hebben een scanopstelling gemaakt en gewerkt met Structured Light Scanning. Je projecteert een geometrisch patroon en dan verschuif je het beeld steeds een beetje. Het algoritme bepaalt het eindresultaat, een beeld in 3D.' Met zijn prachtige exotische accent voegt Gross nog toe dat beperkingen door keuzes in techniek niet altijd spannend zijn: 'Er zijn inspirerende beperkingen en stomme beperkingen. Een stomme beperking dat is Excell.'

'Appeltje-eitje, het is gewoon wat freubelen'

Hun liefde voor techniek komt voornamelijk tot uiting in programmeren: 'Hardware daar houden we van. "We shape the tools, the tools shape us." Je moet je realiseren dat als je een programma niet goed beheerst, het programma zelf aan het ontwerpen is. Bij het beeld van Castro hebben we volledig zelf bepaald hoe we het gingen realiseren.' En de eenvoud waarmee ze al hun werk afdoen: 'Programmeren stelt helemaal niks voor, hoor. Voor ons is het een soort freubelen. Het werkt of het werkt niet en als het niet werkt dan werk je het bij. Wij zien het als knutselen. Dat is eigenlijk hetzelfde proces.' En in dezelfde appeltje-eitje-toon ratelt Gross op: 'Wil je data visualiseren dan moet je natuurlijk wel kunnen programmeren. Goed kunnen werken met Illustrator is ook een must. Je moet trouwens ook Excell goed kennen. Als je met grote hoeveelheid data werkt is dat echt nodig.'

Op zoek naar het verhaal

'Om informatie uit de data te halen moet je naast nieuwsgierig zijn, ook een verhaal kunnen vertellen. Het wordt interessant als je van data informatie kan maken. Je moet daarvoor redactionele keuzes maken. Als je geen keuze maakt, krijg je geen informatie. Je moet jezelf een centrale vraag stellen om te weten waar je naartoe wilt. Objectiviteit is daarom ook tikje overschat. Zo objectief mogelijk, is vaak ook zo saai mogelijk. Publiceer dan gelijk je Excellsheet. Alhoewel, zelfs dan ben je niet objectief door keuzes van wat je laat zien. Geen enkel beeld is objectief eigenlijk, dus waarom zou datavisualisatie dat wel moeten zijn.' Een mooi voorbeeld van jezelf inleven in het onderwerp is een project "Money & Speed, inside the Black Box" voor de VPRO wat Catalogue Tree vorig jaar onder handen had: 'We maakten een Ipad-documentaire en daarvoor werkten we nauw samen met de documentairemaakster Marijen Meerman. Aan de hand van gesprekken met direct betrokkenen en datavisualisaties reconstrueerden we een event, namelijk dat van de clash van Amerikaanse beurzen 2 jaar terug. Er waren toen binnen een paar minuten miljarden dollars weg. Wij dachten mee om te bekijken hoe je dit het beste kunt documenteren. Je moet je behoorlijk inwerken in zo'n project. Je moet toch een beetje weten van treasury en hoe belangrijk financiële instrumenten als swaps precies werken. Je moet graven op zoek naar de verhalen. Je gedraagt je als redacteur. Soms mislukt dat ook en blijkt dat je op de verkeerde manier naar de data hebt gekeken. De redactionele kant moet dus ook altijd bevredigend afgesloten worden. Over het algemeen valt dat overigens wel mee en zijn er niet zoveel diverse inzichten uit data te halen, maar voor die Ipad-documentaire moesten we echt inhoudelijk de diepte in.' Met deze eerste Ipad documentaire ter wereld won Catalogue Tree de Design Award, The Golden Eye in 2011. Een uitzending van het VPRO-programma Tegenlicht van januari 2012 was hieraan gewijd. De app waar Catalogue Tree trots op kan zijn, is gratis binnen te halen van de appstore.

Rockstar

Als tegenpool van bovenstaande komt dan John Maeda ter sprake, een ontwerper van datavisualisaties die het eindresultaat ook laat bepalen door de data, echter met zelden een zichtbaar verhaal. Het eindresultaat is in mijn ogen over het algemeen puur esthetisch. Gross en Malta blijken waanzinnig fan van hem. Hij is voor hen hét voorbeeld van generatief ontwerpen, ontwerpen met digitale scripttechniek. Met een twinkeling in de ogen, waarschijnlijk voornamelijk vanwege het technische vernuft, zegt Joost: 'Voor ons is Maeda een soort rockstar.

Hij is technisch briljant. We vinden veel werken ook gewoon heel mooi.' 'Ja, wij zijn in elk geval nog lang niet klaar met data visualiseren,' zegt Gross: 'Datavisualisatie begint steeds meer een stijl te worden, een manier van ontwerpen en dat is toch een mooie ontwikkeling. Je ziet het nu als je wordt ingehuurd in Amerika. Laatst hadden we een opdrachtgever en die stuurde drie cijfers, met de opmerking erbij dat het er wel ingewikkeld moest uitzien, zoals als datavisualisaties. Dat wordt natuurlijk wat lastig, maar uiteraard is het een verschuiving die wij graag zien! En aan het eind van het interview is me wel duidelijk, uit de gedrevenheid waarmee de twee heren vertellen, dat ze voor hun vak bepaald niet hebben gekozen omdat er een niche zou zijn in de markt. Joris en Daniel, ik heb genoten van jullie inspirerende verhaal! Dat jullie passie nog heel lang van jullie werk af mag spatten en in jullie succes tot uiting komt, zodat jullie nog heel lang mijn datarockstars blijven!

Bedankt,
Lian