

A photograph of two young children playing in a field of yellow wildflowers. The child in the foreground is a young girl with dark curly hair, wearing a red polo shirt and denim shorts, smiling as she reaches for a large, colorful ball (yellow, blue, and red). Another child, a boy in a light blue shirt, is partially visible on the left. The background is a soft-focus green field under a clear sky.

Design

Pieter Desmet is hoogleraar Positive Design aan de TU Delft. Met collega's en studenten van het Delft Institute of Positive Design exploreert hij hoe ontwerpers een positieve bijdrage kunnen leveren aan het welzijn van individuen en gemeenschappen. In zijn terugkerende rubriek beschrijft hij inspirerende welzijn-gedreven producten die zijn ontworpen door studenten Industrieel Ontwerpen.

Stompen, schoppen, strelen en wiegen

Glowb kalmeert tijdens een psychische crisis

■ Pieter Desmet

Een *bal*. Daar gaat dit stukje over. Niets nieuws dus. Immers, al zolang als er mensen zijn, spelen we met ballen. In de *Odyssee* beschrijft Homerus het balspel van prinses Nausikaä en haar vriendinnen. Balspelen zijn afgebeeld op antieke Egyptische monumenten, en ze zijn uitgebreid beschreven door de Romeinen. Kortom, de bal is overal. Hij speelt een hoofdrol in meer dan 50 sporten, van voetbal tot biljart, jongleren, tennis en bowlen. En toch kun je een *nieuwe* bal ontwerpen; eentje die anders is dan alle bestaande ballen. Dat deed Maik de Rooij. Met Glowb ontwierp hij een interactieve bal voor een bijzondere doelgroep in een uitzonderlijke situatie: een bal voor spanningsregulering tijdens een psychische crisis in de jeugdpsychiatrie.

Karakter

Maik ontwierp de bal voor Karakter, een centrum voor kinder- en jeugdpsychiatrie. Karakter biedt diagnostiek en behandeling van ADHD, autisme, depressie, angst- en dwangstoornissen, gedragsstoornissen, psychose en andere psychi-

atrische problematiek aan kinderen en jongeren van 0-23 jaar. Patiënten kunnen bij Karakter terecht voor een *Intensive Home Treatment* (IHT). Daarbij wordt ingezet op intensieve behandeling thuis, maar tijdens een crisis is tijdelijke opname mogelijk in de *High & Intensive Care* (HIC), een relatief nieuwe vorm van kortdurende klinische opname in de geestelijke gezondheidszorg. Een dergelijke opname wordt ingezet als sprake is van een ernstige psychische crisis. Met HIC kunnen patiënten menswaardig worden opgevangen, in een omgeving waar veiligheid en bescherming worden gecombineerd met respectvolle zorg en behandeling.

Comfortroom

Een centrale plek in het HIC-centrum is de *comfortroom*. Dat is een kamer waar onrustige of gespannen patiënten zich even kunnen terugtrekken. Het is een eenpersoonsruimte, met de mogelijkheid tot één-op-éénbegeleiding. Patiënten geven zelf aan wanneer ze er gebruik van willen maken, op vrijwillige basis. In de comfortroom ontspannen ze in een prettige



omgeving, en zo kan verdere escalatie worden voorkomen. Door de preventieve werking, is isoleren in een separeerruimte vaak niet meer nodig. Comfortrooms zijn ontworpen als vriendelijke en rustgevende ruimtes met warme kleuren en meubelen van zachte materialen.

Veiligheid en autonomie

Maiks uitdaging was een 'object' te ontwerpen voor een nieuw te ontwikkelen comfortroom van het kinder- en jeugdpsychiatrisch centrum in Nijmegen. Het ontwerp dient patiënten te helpen tijdens een psychische crisis. Kan een object helpen bij het reguleren van spanningen? Hiertoe moest Maik zich verdiepen in de kenmerken van psychische noodsituaties. Waarom komen patiënten in een crisis terecht? Hoe gaan ze daarmee om? Wat is de rol van de omgeving? Wat hebben ze nodig en hoe kan een object daar iets aan bijdragen? Maik observeerde de huidige situatie. Hij sprak met behandelaars, patiënten en ouders. Uit zijn bevindingen destilleerde hij een leidend thema: de balans tussen veiligheid en autonomie.

Glowb

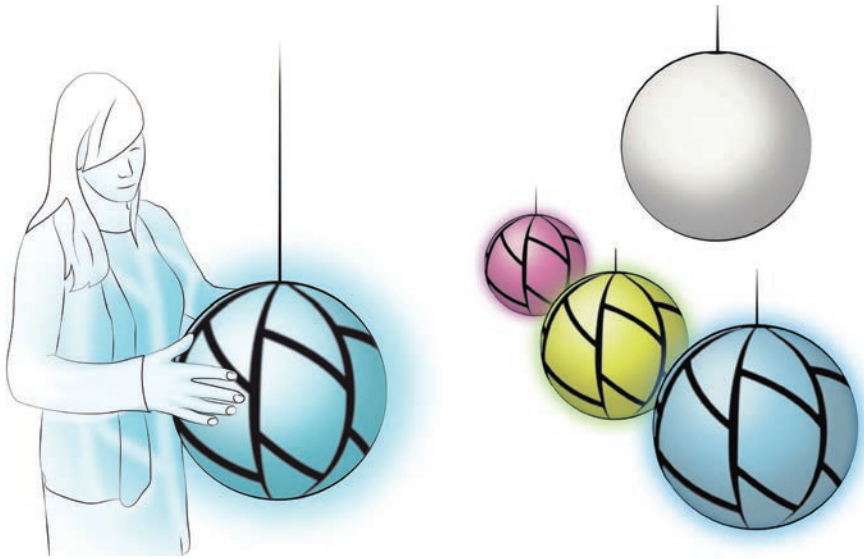
Tijdens zijn onderzoek kwam Maik tot het inzicht dat er niet sprake is van één behoefte. Er zijn verschillende strategieën om met een crisis om te gaan, en welke strategie effectief is, hangt af van de fase van de crisis. Als je gefrustreerd of boos bent, dan wil je je negatieve energie op een fysieke manier uiten. Maar als je angstig of psychotisch bent, heb je iets nodig dat je helpt bij het ordenen van je gedachten. Soms wil je jezelf even verliezen in een leuke activiteit, om te ontsnappen aan je eigen emoties. Met Glowb kan dat allemaal. Glowb is een grote zachte elastische bol die aan het plafond van de comfortroom hangt. Je kunt hem fel en driftig gebruiken, maar ook behoedzaam en zachtmoedig.

Felle interactie

Je geeft Glowb een flinke klap (figuur 3a). Hij bonst tegen de wand. Hiermee zet je je negatieve energie om in actie. De bol maakt een geluid, straalt een helder licht uit, en stuitert terug. Dit vraagt om een reactie; je aandacht verschuift van je negatieve gedachten naar de terugkerende



Figuur 1. Onderzoek met patiënten en sociotherapeuten



Figuur 2. Glowb ontwerp concept

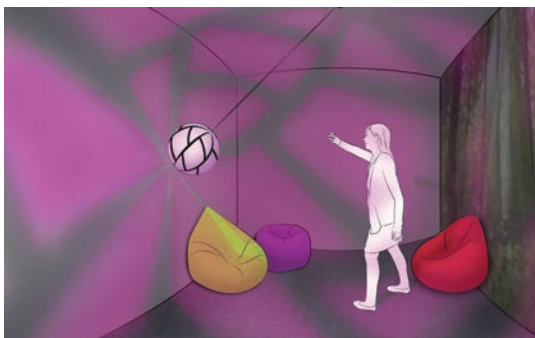
bol. Hoe reageer je? Vang je de bol op, ontwijk je hem, of sla je nog een keer? Het heldere licht versterkt de interactie door de hele omgeving te veranderen. Glowb laat duidelijk zien: Ik heb je gehoord.

Behoedzame interactie

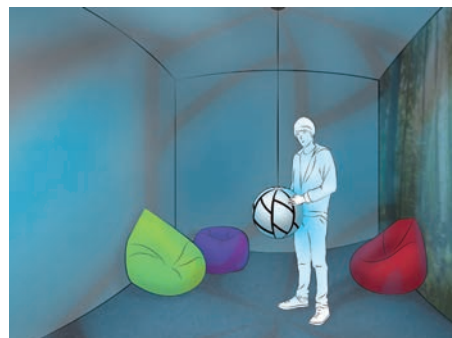
Je kunt ook zachtmoedig met Glowb communiceren (figuur 3b). Je streelt of wiegt hem, of je laat hem slingeren of draaien. De bol reageert zoals verwacht: hij beweegt zachtjes, gloeit op, en verandert langzaam van kleur. Je verschuift je aandacht naar de lichteffecten die de ruimte vullen; zachte kleuren die langzaam in elkaar

overvloeien. De kleuren helpen je om rustig je gedachten te ordenen. Je neemt een moment om te gaan zitten en na te denken over de situatie. Als je de interactie stopt, gloeit Glowb zachtjes na.

Maik bouwde een prototype om zijn ontwerp te testen. Gebruikers reageerden enthousiast. Ze ervaren de lichteffecten als een weerspiegeling van hun emotionele toestand en gedrag, waardoor ze zich bewuster worden van hun gevoelens. De focus op de lichteffecten helpt bij het loslaten van negatieve gedachten, zodat nieuwe gedachten zich kunnen vormen.



Figuur 3a. Glowb in felle interactie



Figuur 3b F Glowb in behoedzame interactie



Maik de Rooij ontwikkelde Glowb als afstudeerproject voor de masteropleiding *Design for Interaction* aan de TU Delft. Het project was een initiatief van Karakter kinder- en jeugdpsychiatrie, met als doel een object te ontwerpen dat kan bijdragen aan spanningsregulering in een nieuw te ontwikkelen *comfortroom*. Begeleiders waren Marieke Sonneveld, Susie Brand-de Groot (TU Delft), Josephine Boots en Nancy Degen (Karakter). www.diopd.org

Psychiatrie versus ontwerpen

Voor zijn kennismaking met Karakter, had Maik nooit gedacht dat hij zou ontwerpen voor een psychiatrisch centrum. Het was een volledig nieuwe ervaring. Hij werd vooral verrast door de overeenkomsten in de manier van werken: "Voor mij als ontwerper is het zeer de moeite waard geweest om met zorgverleners te werken. Hun patiëntgerichte benadering bleek naadloos aan te sluiten op hoe ik heb leren ontwerpen: de gebruiker staat altijd centraal." Op dit moment wordt Glowb verder ontwikkeld en zal het ontwerp in comfortrooms worden geïnstalleerd. Een groter compliment kun je niet krijgen voor een afstudeerproject. ■