

Ik moest laatst aan een digibeet uitleggen wat ik voor een werk doe. Ik betrap me er op dat ik elke keer een ander verhaal begin. Afhankelijk van het digibetenniveau tegenover mij, mijn humeur en de klus waar ik op dat moment mee bezig ben vertel ik over systeemontwikkeling, coachen, opleiden, ontwikkelmethodieken of architectuur. Ik heb er wel lol in om mijn werk in simpele woorden te moeten omschrijven.

## Het schilderij en de lijst

Dit keer vertelde ik dat ik aan een project verbonden was als architect. "Dat kun je je voorstellen zoals een architect in de bouw, iemand die bepaalt hoe een gebouw gemaakt moet worden, hoe het er uit gaat zien". Ik zie die bouw-metafoor eigenlijk niet zitten, maar voor een leek wil je het beeldend uitleggen. Ik ging verder met de niet zo nuttige opmerking "Architecten in de bouw hebben te horen gekregen dat er softwarebouwers zijn die zich ook architect noemen. Dat willen ze verbieden". Daarop antwoordde mijn gesprekspartner: "Ja, dat snap ik. Echte architectuur heeft dat kunstzinnige en creatieve aspect". Hij bedoelde het goed, maar het was een klap in mijn gezicht. Hij had met een dozijn argumenten mogen komen maar niet met het argument dat software bouwen niet kunstzinnig is.

Van dat gesprek ben ik niet vrolijker geworden. Ik ben me gaan beseffen dat ik het heel belangrijk vind om kunstzinnig bezig te zijn, dat ik mooie dingen maak. Misschien vind ik dat wel het belangrijkste criterium voor de systemen die ik maak of laat maken: "Mooi". Ik vind mezelf ook creatief. Ik teken graag, maak muziek, fotografeer. Nu ik er over nadenk, kan ik vooral met creatieve

en kunstzinnige systeemontwikkelaars goed overweg. Dat vind ik blijkbaar belangrijk aan systeemontwikkeling, met een team moet je een gezamenlijk gevoel kunnen vormen voor wat je mooi vindt en je moet er gezamenlijk lol in hebben om mooie en creatieve oplossingen te vinden. Je moet in een team kunnen praten over wat mooi gevonden wordt. Dat maakt een team tot een eenheid met een gezamenlijke manier van werken. Dan pas weten teamleden wat ze aan elkaar hebben.

Software maken is misschien wel een van de meest creatieve processen die ik ken. Software maken kan tenslotte op zo veel verschillende manieren. Dat ene systeem kan op wel duizend manieren gemaakt worden, ook al leveren al die duizend manieren precies dezelfde functionaliteit op. Op alle niveaus is software maken creatief; van het kiezen van parameternamen, het implementeren van patterns, het ontkoppelen van deelsystemen tot het maken van UML domein modellen. Maar de digibeet ziet er niks van. Als de digibeet software mooi vindt, dan gaat het alleen over die verdomde voorkant van het systeem. En daar heeft dan nog een grafisch vormgever aan gewerkt

waardoor jij je helemaal miskend voelt. Jouw software is mooi maar niemand zal dat ooit kunnen weten. Het is als een prachtig schilderij dat helemaal achter een hele dikke lijst verstopt zit.

Blijft over dat onze software misschien "goed" is, omdat het goed beheersbare, flexibele en schaalbare software is. Wij weten beter. Onze software is "goed" omdat het mooie software is, "mooi" en "goed" zijn geen onafhankelijke aspecten. Wat kunnen wij softwarebouwers dan wel doen om onze creativiteit aan de wereld te tonen? Congressen en beurzen bezoeken? Zodat wij onze kunsten kunnen vertonen aan lotgenoten die wel aanvoelen wat mooi is? Helaas wordt ons dat ook niet gegund. Congressen en beurzen worden door onze collega's van de verkoopafdeling geannexeerd. Zij denken dat alleen "beheersbaar", "betrouwbaar", "efficiënt" en "schaalbaar" relevante termen zijn voor software. Zo verkopen we elkaar dure lijsten met misschien wel heel mooie schilderijen er achter.

*Daan Kalmeijer is docent consultant bij  
CIBIT adviseurs | opleiders  
(e-mail: daan@cibit.nl).*