

Good for what they are?

Wat is de potentie van kennis, kunde, materiaal en middelen en welke act is gepast?

Door: Freek Lomme

Met *Design Real* wil Serpentine Gallery gastcurator, ontwerper Konstantin Grcic, industriële kwaliteiten uitlichten. Hij pleit voor het industriële, als scheppende potentie.

Industriële kwaliteiten worden vaak negeert, zowel door een artistieke, avant-gardistische elite die de industrie wantrouwend benaderen, als door een maatschappelijke breedte aan wie deze specifieke kennis nu eenmaal ontglipt. Het industriële beweegt zich dan ook in relatieve anonimiteit. Industriële producten zijn als product zelden bekend omdat veel producten bestemd zijn om in de productieketen te functioneren, omdat ze het grote publiek niet bereiken of omdat de ontwerper of de kwaliteit van het product geen publieke interesse heeft. Naast de producten zelf is de technische potentie en knowhow van deze producten niet publiek beschikbaar.

Ondanks haar relatieve anonimiteit geeft het industriële domein een enorm deel van onze materiële en immateriële wereld vorm, zo stelt *Design Real* terecht: industrieel ontwerp heeft enorme invloed op de materiële gestalte van ons leven, op de werkvloer waar we meewerken aan een deel van de productieketen, of buiten de werkvloer, waar we hoegenaamd 'het volle leven' leiden. Overal werken we met hardware of software, verpakt in user friendly interfaces in elegant ontworpen chassis met degelijk afgeronde hoeken. We gebruiken en verbruiken als gekken wat we nodig hebben of nodig denken te hebben.

Er zit dus inderdaad een gat in onze culturele horizon. Dit gat heet industriële potentie. Haar geest en haar gezicht ontvallen aan onze dagelijkse werkelijkheid. Grcic zet ze letterlijk voor onze neus, in de Serpentine Gallery. Grcic is overtuigt van de potentie van het industriële. Immers: het industriële gereedschap -kennis en instrumentarium - plus het te bewerken materiaal -grondstof of halffabricaat- vormen de kaders voor een te ontwikkelen vocabulaire. Wanneer deze taal goed tot spreken wordt gebracht, maakt ze onze werkelijkheid. Kortom: wanneer technologische vooruitgang wordt uitgewerkt door goede ontwerpers, worden we rijker. In de woorden van Grcic: 'design is een evolutieproces', en, meer specifiek: 'Design is really a process of evolution rather than invention. It's more about re-working them, refining them'.

Tentatieve act.

Het bovenstaande is een legitiem agendapunt. Toch is ze te kort door de bocht. In zijn pleidooi voor de potentie van industrieel ontwerp legt hij de nadruk op wat is: industriële kennis en industriële materie. Binnen dit spectrum, dat wat is, kan de ontwerper kleine evolutionaire bewegingen maken. Wanneer puntje bij paaltje komt, beschouwd Grcic het industriële als middel van de ontwerper, de industrie als gevolg.

Hij beweegt zich in een status quo. Grcic gaat níet uit van wat zou kunnen zijn. Hij is in wezen conservatief en proclameert een design van het radicale midden.

Wat is dan Grcic' positie als maker, als schepper? *Design Real* stapt voorbij de tendens waarin kunstenaars richting design trekken, zoals Alex Coles in *Design and Art* omschreef. Hij gaat echter niet voorbij de vraag welk doel er via het middel en gevolg wordt gerealiseerd, wat ik met de onderzoek- en presentatieserie *Desarting* benaderde. Deze vraag gaat hij uit de weg. Hij verhaalt de waarde van het industriële potentie maar gaat niet in op wat de resulterende act zou kunnen of behoren te zijn.

Doordat Grcic werkt in de artistieke context van Serpentine Gallery verhoudt hij zich wel degelijk tot het artistieke domein. Hij doet een claim in de Serpentine, zet hier een finaal resultaat neer. Hoe hij zich verhoudt tot artistieke productie, verhaalt hij in de *Design Real* publicatie: 'What distinguishes a product from an artwork is that while the artwork may be shaped by society, politics economics or environmental issues, the design product is conditioned by these realities in a much more objective way.'

In feite is design volgens Grcic een perfectionering. Het streven van design is niets cultureels maar veeleer iets technologisch, gelegen in de perfectionering van het product. Hij omschrijft de gewenste resultaten van deze perfectionering met benoemen als 'the best', 'most functional' en 'most advanced'. Het gaat hem, zo veel is duidelijk, om een rationalisering op basis van een technologische notie. Deze technologische notie is zijn doel; onbewust is dit het streven van de door hem geproclameerde industriële potentie. Haar gestalte krijgt vorm in retorische begrippen, in mooie woorden die veel designers gebruiken zoals 'intelligence', 'good for what they are', 'meaning beyond object', 'first of their kind', 'best of a type', 'most radical' en 'preferred ones'.

Zoals hij stelt is de designer meer objectief dan de kunstenaar. Ik noem dit een valse rationalisering. Ze reduceert het 'behoren' tot iets tentatief, iets beperkt en zwaks. Als creatieve schepping van het radicale midden elaboreert ze het bekende, om de profetie -het progressieve- zwart te maken. Ze polijst een paradigma en schuwt de paradigkawisseling.

Het resultaat.

Terug naar de presentatie. Deze vindt plaats in immateriële artistieke context van de Serpentine Gallery. Als zodanig is de Serpentine wellicht vals aan zichzelf, als locatie voor progressieve productie, omdat Grcic zo conservatief is. Ook vindt de expositie plaats in materiële artistieke context. Grcic toont het werk zonder opsmuk, toont in-your-face anoniem industrieel ontwerp, van halffabricaat tot eindproduct, gemaakt ten behoeve van productie of consumptie. De vorm is, voor hem, een rationalisering van een technologische notie. In materiële context van de galerie, werden ze vorm. Sublieme vorm soms. Dit spel is ook de beeldende kunst niet vreemd. Recent is er een terugkeer naar het sculpturale waar te nemen, met internationaal werk als dat van Rachel Harrison en meer nationaal met dat van de Belgische Tamara Van San. Dit werk stelt het sculpturale, het materiële op de voorgrond door onbemiddelde visuele kracht: overtreffende kleuren en vormen. Dit werk betekend verder niets, gaat niet in op enig 'behoren' en is daarmee een vals, retorisch voorkomen van vorm. In de expositie van Grcic toonden de werken zich evenzo vals. Met name de fantastische vorm en bling-bling van een autolamp maar ook een enorme zwarte batterij dienden zich als zodanig aan. Plaatjes voor een zap-cultuur.

Materieel is *Design Real* een beeldbombardement: een elegante, serene presentatie van objecten. Dit komt in eerste instantie over als een categoriefout, waarin het autonome en toegepaste kunst foutief gecombineerd worden. Toch hebben ze beiden te kampen met de strijd tussen de materiële potentie en de immateriële act; die speelruimte waar het gaat om progressieve productie.

Design Real

t/m 7 februari 2010

Serpentine Gallery

Kensington Gardens

London W2 3XA

Verenigd Koninkrijk

Literatuur:

1. *Design and Art*, Alex Coles (red.), 2007. MIT press, Cambridge, U.S.A..
2. *Desarting*, Freek Lomme (red.), 2008. Onomatopee, Eindhoven, Nederland.
3. *Design Real*, Rattee and Larner (red.), 2010. Serpentine/Koning books, London, U.K..

Freek Lomme is freelance schrijver en curator. Recente design gerelateerde exposities die hij cureerde zijn *Laughing Prohibited!* voor Onomatopee en *Take on me, take me on* voor het Van Abbemuseum, beide in Eindhoven. In 2008 voerde hij artistieke en zakelijke leiding over *Desarting*, een onderzoek- en presentatieproject waarin toegepaste en autonome kunst integraal benaderd werden.

www.freelomme.com