



**PRUYS
BEKAERT**

2014

ArchiNed / Designplatform Rotterdam
ontwerpschrijfkunst.org

INHOUDSOPGAVE

- 3** INLEIDING
- 4** JURYRAPPORT SIMON MARI PRUYS PRIJS 2014
- 6** WAT DOET HET MODEL? EEN ONDERZOEK NAAR HET GEBRUIK
EN MOGELIJKE GEBRUIKEN VAN MODELLEN BINNEN DESIGN EN
ARCHITECTUUR
SANDER MANSE
- 17** WHY DIRTY?
MARJANNE VAN HELVERT
- 27** OPEN DESIGN: A HISTORY OF THE CONSTRUCTION OF A DUTCH IDEA
JOANA OZORIO DE ALMEIDA MEROZ AND RACHEL GRIFFIN
- 36** JURYRAPPORT GEERT BEKAERT PRIJS 2014
- 38** PLAIN WEIRDNESS: THE ARCHITECTURE OF
NEUTELINGS RIEDIJK
AARON BETSKY
- 47** THINKING INSIDE THE BOX
THOMAS DANIELL
- 50** BLINDE RAMEN
BART VERSCHAFFEL
- 52** COLOFON

INLEIDING

Geschreven kritiek helpt het vak verder te brengen; ze helpt om te reflecteren en gedachten uit te bouwen. Of dient ter inspiratie. In (kritische) beschouwingen kunnen ideeën opgeworpen en verder ontwikkeld worden. Ter viering van de architectuur- en designkritiek en ter stimulering van de ontwerpschrijfkunst in de Lage Landen, hebben ArchiNed en Designplatform Rotterdam het Pruys-Bekaert-programma geïnitieerd. Een programma vernoemd naar de schrijvende ontwerper Simon Mari Pruys en de architect en publicist Geert Bekaert. Met het programma hopen wij de dialoog tussen ontwerper, criticus en ‘het grote publiek’ over de betekenis van ontwerpen te bevorderen.

Het programma ging in het voorjaar van 2013 van start met de expertmeeting *26 tekens: over architectuur- en designkritiek*. In Het Nieuwe Instituut (Rotterdam) bogen publicisten met verschillende achtergronden zich over vragen als de nut- en noodzaak van de ontwerpschrijfkunst en kritiek voor de vakontwikkeling; de rol en functie van beeldkritiek; en hoe schrijfkunst en kritiek op een andere manier ingezet kunnen worden in het door beeld gedomineerde ontwerpvak.

Begin oktober werd in LantarenVenster (Rotterdam) Timo de Rijk, hoogleraar Design, Culture & Society, geïnterviewd door criticus Dingeman Kuilman over de positie, de werkwijze en de ambitie van de hedendaagse ontwerper.

Samen met Het Nieuwe Instituut werd *Critics Night* georganiseerd.

Op 17 oktober werd in een uitverkochte zaal gediscussieerd over de kritiek in een genetwerkte omgeving. Op welke wijze kunnen sociale media een bijdrage leveren aan kritiek? Wat verandert er voor de kritiek wanneer een ontwerper zich tussen en over de grenzen van de klassieke ontwerpdomeneinen beweegt? Wat winnen en verliezen we in dit digitale tijdperk? Waar liggen de kansen voor de kritiek en wat zijn de valkuilen? De discussie werd gevoed door bijdragen van Sam Jacob (architect en criticus), Eric Kluitenberg (Institute of Network Cultures – theoreticus en publicist), Edwin Gardner (Monnik - schrijver, onderzoeker en architect), Marit Overbeek (publicist, blogger en twitteraar) en Levien Nordeman (Willem de Kooning Academie – docent en

onderzoeker op het gebied van nieuwe media en cultuur).

Het onderwerp *Design en architectuur als decorum* stond centraal tijdens de speciale Kopfkino-editie op 19 februari in Kriterion (Amsterdam), waar Joeri Pruys, filmmaker en zoon van Simon Mari Pruys, in gesprek ging met architect Herman Hertzberger.

Het Pruys-Bekaert-programma is ontwikkeld rondom de Simon Mari Pruys-prijs voor designkritiek en de Geert Bekaert-prijs voor architectuurkritiek die in 2014 voor het eerst worden uitgereikt aan de meest voorbeeldige kritieken die tussen 1 oktober 2011 en 6 december 2013 zijn gepubliceerd. De inschrijving startte begin november. Deelname stond open voor iedereen die een artikel had geschreven over een aspect van het ontwerpklimaat (in de breedste zin van het woord) in de Lage Landen. De tekst mocht Nederlands- of Engelstalig zijn. Auteurs werd gevraagd hun meest voorbeeldige architectuur- of designkritiek in te sturen. Ook was het mogelijk voor derden om kritieken te nomineren. Op de sluitingsdag, 6 december, waren er 61 artikelen ingestuurd voor de Simon Mari Pruys-prijs en 97 artikelen voor de Geert Bekaert-prijs. Eind januari 2014 vergaderde de Pruys-jury bestaande uit Frederike Huygen, Dingeman Kuilman, en Louise Schouwenburg in Arminius, Rotterdam. De Bekaert-jury bestaande uit Marieke Berkens, Christophe Van Gerrewey, Arjen Oosterman, Eireen Scheurs en Ed Taverne vergaderde op de Academie van Bouwkunst in Amsterdam. Hun bevindingen over de stand van de design- en architectuurkritiek zijn te vinden in de juryrapporten. De hoge kwaliteit van de genomineerde artikelen en in het bijzonder die van de winnende kritieken toont aan dat ‘de kritiek’ niet dood is. En het grote aantal inzendingen voor beide prijzen en de enthousiaste reacties die wij hebben ontvangen over het Pruys-Bekaert-programma zijn een bewijs dat er een grote behoefte is aan een voor iedereen toegankelijke ideeën- en gedachtewisseling op intellectueel niveau. Het project zal daarom ook zeker worden voortgezet, met als hoogtepunt de tweede editie van de Pruys-Bekaert-prijzen in 2016.

Marina van den Bergen (ArchiNed), Jeroen Deckers
en Lucas Verweij (Designplatform Rotterdam)

JURYRAPPORT

SIMON MARI PRUYS-PRIJS 2014

Aan de oproep artikelen in te zenden voor de Simon Mari Pruys-prijs voor designkritiek werd gehoor gegeven: 37 auteurs zonden 61 stukken in. Veel schrijvers stuurden meer dan één artikel in. Wat de jury van de Simon Mari Pruys-prijs opviel was de enorme variatie, zowel van de stukken, als onder de inzenders. Er waren columns, blogs, recensies, journalistieke stukken, essays, beschouwende en meer academische stukken; artikelen uit kranten, tijdschriften, boeken en van websites, interviews en persoonlijke manifesten. De auteurs kwamen bovendien van zeer verschillende achtergronden. Naast beroepsbeschouwers en designjournalisten waren er academici en ontwerpers. Uit die laatste groep waren er een stuk of vijf inzendingen, meer dan de jury verwacht had. Het viel tevens op dat er bekende en onbekende namen op de lijst stonden en dat de leeftijden uiteenliepen. In dit opzicht vindt de jury de designkritiekprijs een succes dat zeker een vervolg verdient.

Ondanks dit positieve resultaat kan opgemerkt worden dat de designkritiek nauwelijks plek krijgt binnen Nederland. Het tijdschrift *Items* ging in 2013 failliet, het tijdschrift *Morf* werd in datzelfde jaar stopgezet en de meeste andere platforms voor reflectie en kritiek zijn versnipperd en doorgaans van een laag niveau. Zo besteden de serieuze media nauwelijks aandacht aan designtheorie en worden designproducten vrijwel uitsluitend lichtvoetig besproken in *lifestyle* bijlages waarin een positieve toonzetting leidend is. De jury is van mening dat reflectie en kritiek onontbeerlijk zijn voor de ontwikkeling van het vakgebied binnen en buiten Nederland. Een land dat zich afficheert met de creatieve industrie en die grootscheeps ondersteunt, kan naar de mening van de jury niet achterblijven waar het om reflectie gaat. Het zelf publiceren op een eigen website is een interessante ontwikkeling, maar de vraag is hoe groot het bereik ervan is. Veel van zulke artikelen lijden eveneens aan een gebrek aan redactie.

De onderlinge verschillen hebben deels te maken met de enorme breedte van het vakgebied. Meer pragmatische en prozaïsche onderwerpen als de fiets of de auto, ergernis over slecht doordachte verpakkingen of holle ontwerpretorie stonden naast artikelen over utopisch denken,

ontwerpethiek en kritische reflecties over spraakmakende ontwerpen als de *Mine Kafon*. Ambachtelijke vormgeving, typografie en mode naast fenomenen als aids, landschappelijke ingrepen, popster Michael Jackson, videokunst en apps. Degelijke verantwoorde besprekingen van tentoonstellingen of ontwerp-oeuvres kwamen voor naast algemeen voorlichtende, informatieve stukken over een ondernemer of object. De jury las hermetisch taalgebruik vol jargon, helder geschreven verhalen en meer columnachtige oprispingen zonder kop of staart. Er zaten relatief veel fragmenten uit boeken bij, iets meer dan tien procent.

De diversiteit maakte het jureren niet gemakkelijk, maar alle juryleden kwamen individueel met een selectie van maximaal tien artikelen die zij de moeite waard vonden. Over die selectie van in totaal 20 stukken ging de jury in beraad aan de hand van door hem opgestelde criteria. In het proces van wikken en wegen domineerde het inhoudelijke aspect, de keuze van het onderwerp en de originaliteit waarop het is behandeld, de sterkte van de argumentatie, de eigen visie die uit het artikel spreekt, de validiteit van de conclusie, en het belang van de tekst voor zowel de academische gemeenschap als voor de vakgroep. Daarnaast telde het ambachtelijke aspect van het schrijven zelf: correct taalgebruik, opbouw en betoog, wijze van redeneren en argumenteren.

De motieven om een stuk wel of niet te nomineren liepen erg uiteen. Soms was dat het verrassende onderwerp, andere keren een auteur die gewaardeerd werd om zijn of haar aanpak, stijl, dan wel inbreng in het vak. Wat de een opviel als een nieuwe visie kon de ander evenwel treffen als cliché of een open deur. Degelijkheid kon een waarde zijn, maar ook leiden tot oordelen als voorspelbaar en braaf. Bepaalde wijzen van argumenteren konden opvallen in positieve zin maar tegelijkertijd weinig samenhangend of consistent bevonden worden. In alle diversiteit bleek nauwelijks lijn of trend te ontwaren. De jury signaleerde aandacht voor de ontwerper als auteur, die primair werkt vanuit persoonlijke fascinaties en ook aandacht voor de vermeende verantwoordelijkheid van de ontwerper met betrekking tot grote onderwerpen als duurzaamheid en verantwoorde productie. In het verlengde daarvan ontspon zich een discussie over moralisme en de kracht of zwakte van de individuele ontwerper.

De groslijst werd al snel teruggebracht tot acht favorieten waarvan er na rijp beraad nog eens vijf afvielen. Columnachtige stukken en journalistieke verhalen delfden het onderspit tegenover meer diepgravende artikelen en publicaties waaruit een visie op het vak of een inhoudelijke meerwaarde sprak.

De top drie werd uiteindelijk gevormd door:

Marjanne van Helvert, *Dirty Design*, gepubliceerd op eigen website, 2013.

Dit stuk is een manifest van een textielontwerpster die de verborgen wereld achter de façade van schoonheid en verleiding wil blootleggen. Het is een pleidooi voor een meer bewuste en eerlijke benadering van productie en consumptie met inbegrip van de schaduwzijden die de globale economie met zich meebrengt, met name in de kledingindustrie. De jury vindt dit een krachtige, persoonlijke en gepassioneerde tekst als ook een goed onderbouwd betoog met verwijzingen naar filosofen en denkers, de geschiedenis en de toekomst. De term 'dirty design' is mooi gevonden. Als pamflet is de tekst echter aan de lange kant, getuigt hij van een nieuw moralisme dat niet nieuw meer is, gaat hij te veel voorbij aan de dilemma's van de praktijk en is hij niet vrij van sentimentaliteit.

Joana Ozorio de Almeida Meroz en Rachel Griffin, *Open Design, The Design Journal 2012*.

In dit academische artikel onderzoeken Meroz en Griffin, van oorsprong ontwerpers maar nu werkzaam op de VU, de opkomst van het fenomeen 'open design' (open source) in Nederland. Dat blijkt, in tegenstelling tot zijn naam en doel, niet zozeer een verschijnsel van onderop, als wel een sterk van bovenaf gestuurde ontwikkeling. Meroz en Griffin leggen bloot hoe de belangen van culturele, gesubsidieerde organisaties samenhangen met het overheidsbeleid en zo een sturende invloed hebben in het veld. De jury vindt dit een belangwekkend stuk omdat een kritische analyse van de Nederlandse cultuurpolitiek zeldzaam is en nieuwe inzichten oplevert. Minder aantrekkelijk is evenwel de nogal brave, academische vorm waardoor het stuk weinig attractief is voor andere lezers terwijl het wel een breder publiek verdient.

Eensgezind heeft de jury heeft besloten om de Simon Mari Pruys-prijs 2014 toe te kennen aan:

Sander Manse, *Wat doet het model?*, gepubliceerd op eigen website in 2013.

De tekst van Manse, zijn afstudeerscriptie aan de Design Academy, behandelt de betekenis van het model, een prachtig onderwerp dat hij in extenso onderzoekt. De historische dimensie en de ontwikkeling van het model komen aan bod, maar ook zijn eigenschappen en mogelijkheden. Deze tekst is academisch onderbouwd en informatief maar slaat tevens een brug naar de praktijk van het ontwerpen als pleidooi voor het model als eigen werkelijkheid tussen de schets en het prototype. Manse's verhaal getuigt van visie, oorspronkelijk-

heid, schrijftalent en van onderzoekend vermogen. De tekst is naar de mening van de jury interessant voor de hele ontwerpgemeenschap. Het onderscheid tussen prototype en model kan een bijdrage leveren aan het verhelderen van de discussie over het begrip 'conceptuele vormgeving', en daarmee van de verschillende posities die ontwerpers kunnen innemen.

De jury van de Simon Mari Pruys-prijs

Frederike Huygen, Dingeman Kuilman en Louise Schouwenberg

Frederike Huygen is journalist, voorzitter stichting designgeschiedenis.

Dingeman Kuilman was voormalig directeur van Premsela, en is voorzitter van de Sikkens Foundation en docent aan de AOG School of Management.

Louise Schouwenburg is schrijver, hoofd Master Material Utopias v/h Sandberg Instituut; hoofd Master Contextual Design en co-hoofd Master Curating and Writing van Design Academy Eindhoven.

WAT DOET HET MODEL? EEN ONDERZOEK NAAR HET GEBRUIK EN MOGELIJKE GEBRUIKEN VAN MODELLEN BINNEN DESIGN EN ARCHITECTUUR.

SANDER MANSE

WINNAAR SIMON MARI PRUYS PRIJS

(..) and yet, four hundred years after the invention of perspective drawing, three hundred years after projective geometry, fifty years after the development of CAD computer screens, we are still utterly unable to draw together, to simulate, to materialise, to approximate, to fully model to scale, what a thing in all of its complexity, is. We know how to draw, to simulate, to materialise, to zoom in and out on objects; we know how to make them move in 3-D space, to have them sail through the computerized virtual res extensa, to mark them with a great number of data points, etc. Yet we are perfectly aware that the space in which those objects seem to move so effortlessly is the most utopian (or rather atopic) of spaces.

A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design with Special Attention to Peter Sloterdijk, Bruno Latour, Keynote lecture for the Networks of Design meeting of the Design History Society Falmouth, Cornwall, 3rd September 2008

Ontwerpers weten hoe ze modellen moeten maken. Maar wat doen deze modellen? Hoe worden ze gebruikt? Wat gebeurt er wanneer ik het model uit zijn ideale, utopische context haal en onderzoek binnen de werelden waarin hij zich eigenlijk beweegt? En welke functies zou het model nog meer kunnen vervullen? Wat zou het model kunnen betekenen in de recente ontwikkelingen van design, waarin het complexe sociaal-economische aspect meer en meer betekenis krijgt?

Het model, als instrument en als object, blijft een ambigu ding. Aan de ene kant is het een stap in een proces, een manier om te onderzoeken, maar tegelijkertijd heeft het ook eigenschappen van zichzelf die de achterliggende reden van het bestaan van het model niet meer nodig hebben (oftewel: het wordt een autonoom object). Dit is het model als belichaming en materialisatie van een idee. Geen illustratie of referentie naar iets groters, maar het model als abstract object. Dit aspect van het model wil ik onderzoeken, vanwege zijn rijke schoonheid en ingesloten diepgang. Ik vermoed dat er in het model veel meer informatie zit dan we denken, en dat deze informatie een wezenlijk belang kan hebben voor de zoektocht naar diepgang binnen design.

“Everything is still open, nothing is concrete, but there is a great and self-evident trust in the idea that these things could also be ‘real’. The imagination is in principle always perfect. That’s how it works with drawings and ‘models’ wich stimulate the imagination.”

Krijn de Koning in *OASE #84, Models / Maquettes*, 2011.

De functie van het model in het ontwerpproces

Het is belangrijk voor mijn onderzoek om te bepalen op welk moment het model tot een product verwordt, of zich tot iets anders ontwikkelt en zijn ambiguïteit verliest. Dit gebeurt ergens in het ontwerpproces. Het ontwerpproces ontwikkelt zich in mijn ogen van abstract idee en vraagstelling, naar onderzoek, naar een concreet product. Wanneer stoppen we met iets als een model te zien, en te gebruiken? En wat houdt dat in: een model gebruiken? Laten we de twee uiterste nemen: het eerste schaalmodel en het uiteindelijke product. Ik gebruik het woord product als definitie voor het eindresultaat van een werkproces: het uiteindelijke werk dat de maker levert. Het eerste model komt voort uit een concept, verlangen of idee, en belandt vanuit daar direct in een soort ‘potentiële wereld’, dit is een stadium waarin we een oneindig aantal dingen zonder probleem aannemen. De schaal, de tijd van de dag, het ontbreken van bepaalde elementen, nog niet nader gespecificeerde details... Of zelfs: rondom mijn model zijn alleen de oneindig lege CAD dimensies op mijn computerscherm (de utopische ruimte die Bruno Latour benoemt). Is dit de enige manier waarop het abstracte model volledig operatief kan zijn, in de context van deze potentiële (utopische) wereld? Ontwerpers, architecten, kunstenaars, grafici, ingenieurs, economen, sociologen, natuurkundigen, filosofen, politici, wiskundigen, gebruiken allemaal abstracte modellen om tot hun product te komen.

Maar dat uiteindelijke product, wat zich uit dit eerste model kan ontwikkelen, bevindt zich in een ‘harde wereld’ (oftewel: de realiteit), de wereld waarin alles van te voren bevroegd wordt, en niets zeker is tot het daadwerkelijk zichtbaar is. Niets wordt zomaar aangenomen, alles moet zichzelf bewijzen. Als iets gerealiseerd is kan dat niet zomaar veranderd worden, want dat zou allereerst om een nieuw model vragen.

In de ‘potentiële wereld’ van het model zijn zoveel zaken nog niet van

belang, we kunnen zoveel achterwege laten. De kracht van het abstracte model zit in de reductie van het aantal elementen waaruit het uiteindelijke product uit zal bestaan: hoe meer gereduceerd is, hoe helderder het model, en de functie er van. Stel je voor: een model wat alleen uit kleur bestaat. Of enkel de gewenste textuur. Of alleen de benodigde constructie. De vergankelijkheid en veranderlijkheid die een grote rol speelt in de wereld van modellen is ook het grootste gemis in de realiteit. Het gemak en de vrijheid waarmee aanpassingen worden gemaakt, en overbodige elementen worden geëlimineerd creëert vele taken die een ontwerper op zich zou kunnen nemen om deze in de realiteit tot uitdrukking te brengen.

“[...] the idea that the world consists of a conglomeration of models carries a liberating potential as it makes the renegotiation of our surroundings possible.”

Olafur Eliasson in *Models are Real, Models*, 306090 Books, *Volume 11*, 2007.

Wanneer we het model en het product tegenover elkaar zetten zien we de potentiële en harde werelden waarin beiden bewegen. Maar voordat het product kan worden geproduceerd, is er in het ontwerpproces eerst een prototype nodig. In het prototype worden de laatste technische problemen opgelost en wordt onderzocht hoe het op grote schaal geproduceerd kan worden. Wat gebeurt er wanneer we het abstracte model en het prototype tegenover elkaar zetten? Is het prototype niet een 1 op 1 model? Ik heb hier lang over nagedacht: natuurlijk is het prototype nog steeds een bepaald type model, maar het is een model wat zich op de grens van de harde wereld bevindt. Kortom, het is het ultieme realistische model in de wereld van het ontwerpen. Maar, op een bepaalde manier is het ook weer geen model, omdat er met het prototype voor het eerst kan worden gekeken naar hoe het ding gebruikt wordt. Het punt van het model is juist dat het een representatie is van iets anders, en dat het op zichzelf niet functioneel gebruikt kan worden. Het wordt op een veel abstracter vlak gebruikt. Het prototype is dus eigenlijk geen ambigu ding meer, omdat zijn gebruik vast ligt. Het is een simulatie van een ‘echt’ object, altijd schaal 1 op 1, het liefst gemaakt in het uiteindelijke materiaal, en zit daarom vlak tegen de harde wereld aan. Overeenkomstig met het abstracte model is er van het prototype wel vaak maar één. Na dit prototype stopt het ontwerpen.

Voordat het prototype gemaakt kan worden is er denk ik eerst een onderzoek nodig. Een vormonderzoek, materiaalonderzoek, kleuronderzoek. Ontwerpers maken daarom modellen om grip te krijgen op reacties en effec-

ten die we moeilijk in ons hoofd of op papier kunnen voorstellen: kleurwerking, vormverhoudingen, perspectief, vertekening, reflecties, bepaalde relaties met de context. Het model is hier het instrument. In dit model speelt zich een intuïtief experiment af om verschillende effecten te toetsen en te onderzoeken, op een vrij gedetailleerd niveau. Dit type model hoeft hier niets te representeren, het illustreert alleen zijn eigen onderzoek. Het kan dus worden gezien als een ambigu object, omdat deze studies vaak ook iets vertellen wat los staat van het onderzoek op zich. Ze hebben de mogelijkheid interessant genoeg te zijn om als losstaand ding te kunnen bestaan. Het model als instrument kan vrij direct vertaald worden in een definitief ontwerp, omdat er wel bepaalde harde conclusies uit kunnen worden getrokken (aspecten als kleur en volume gedragen zich zelfs op dezelfde manier op schaal als 1 op 1). Het is een soort bemiddelaar, iets wat het abstracte idee kan toetsen aan de realiteit, ik zal dit type model later nog nader specificeren in het werk van Frei Otto.

Het model als instrument is dan wel middel om te onderzoeken, maar nog geen abstract model. Het onderwerp van dit onderzoek wordt eerst bepaald door de eerste modellen te maken. Voor mij is het eerste, abstracte model een ultieme vorm voor het onderzoeken van de wereld in al zijn facetten. In het allereerste model verkleinen we, en we verkleinen al zolang we maken en ontdekken: op kaarten, plattegronden, symbolen. Verkleinen betekent: volledig omvatten. Het gehele object de baas zijn en in staat zijn om alles er van aan te passen naar een handzaam formaat. Verkleinen betekent ook elimineren: bepaalde details worden simpelweg onzichtbaar, of zijn niet belangrijk voor het doel dat het model dient. Het model als idee - als autonoom object wat op zichzelf kan staan. Vaak verlaat dit type model de studio van de ontwerper niet eens. Het is de eerste reflectie, de opzet, het startpunt. Voor mij is dit vaak wel het meest boeiende model uit de reeks.

Er zijn dus drie fases, drie manieren waarop het model gebruikt kan worden: als illustratie van iets wat geproduceerd moet worden (het prototype), als instrument om onderzoek te doen en het idee te toetsen, en als het abstracte model wat het onderwerp van het onderzoek probeert te omvatten. Alleen het model als instrument en het model als idee zijn echt ambigu, voor het prototype ligt het gebruik al vast. Dit zijn weliswaar drie vaste begrippen, maar ze bevinden zich in een gradiënt, waar ook oneindig veel tussenstappen bestaan tussen bijvoorbeeld het instrument en het prototype (daarom is het bovenal een ontwerpproces). Het kan ook dat een ontwerper begint met een model als instrument, en dus expliciet het materiaal als uitgangspunt neemt (zoals Charles en Ray Eames, waar ik later op in zal gaan), of dat er halverwege het proces weer abstractere modellen worden gemaakt om een idee

verder te ontwikkelen. Het is allesbehalve een lineair proces, en dat is ook de kwaliteit van ontwerpers - op dat gebied vertrouwen ze veelal op hun intuïtie. Ik zie wel dat veel ontwerpen pas helder worden in het prototype, en dat veel belangrijke beslissingen dan pas worden genomen. Binnen design zou een abstractere versie van het model een veel grotere rol kunnen spelen. Een rol die wellicht te vergelijken is met de rol van maquettes binnen de architectuur.

Kan het model binnen het ontwerpproces nog andere gebruiken krijgen? Wellicht als we het model telkens terughalen in de laatste stappen die gemaakt worden. En misschien ook wanneer we het model naast het uiteindelijke product zetten in zijn presentatie. Het hedendaagse uitgangspunt van veel ontwerpers, waar het uitdrukken van een bepaald standpunt, een zeker bewustzijn van een bepaald onderwerp creëren, empathie opwekken en discussies aanvoeren onderdeel van zijn, kan denk ik juist gecommuniceerd worden door modellen, juist in die potentiële wereld waarin het geoorloofd is dingen achterwege te laten.

Hoe heeft het model zich, door de geschiedenis van architectuur en design heen, ontwikkeld? In de architectuur heeft het model (de maquette) een lange traditie, die veel grondiger is onderzocht dan de geschiedenis van het model in design.¹ Hierdoor wordt het mogelijk om voor architectuurmodellen een analyse per stijl of tijdperiode te geven. Ik behandel enkele ontwerpers daarentegen individueel om grip te krijgen over hoe ze modellen gebruikten.

Vóór de Hellenistische periode in het oude Griekenland is het aannemelijk dat er helemaal niet met schaalmodellen gewerkt werd. Omdat de tempels en andere bouwwerken voortkwamen uit conventie, en er per geval maar kleine, subtiele veranderingen optraden, was het niet noodzakelijk om schaalmodellen te maken. Naast tekeningen in orthogonale projectie, plattegronden en contracten, werd er een paradigma (*the specimen model*)² gebouwd. Dat is een 1 op 1 uitwerking van een architecturaal element of fragment van een gebouw opgezet in hout en klei, wat vervolgens door de bouwvakkers gekopieerd werd. Uiteraard is dit ook een vorm van een model, waarin enkel de constructie centraal staat. Wellicht kun je dit ook zien als een bouwkundig prototype, of mock-up. Het feit dat een onderliggende tendens en traditie

1. In *The Architectural Model - Tool, Fetish, Utopia* (Peter Cachola Schmal en Oliver Elser, 2012), en in *Modeling Messages, the Architect and the Model* (Karen Moon, 2005) wordt een uitgebreid overzicht gegeven van de ontwikkeling van het architectuurmodel. Ook is organiseerde het Deutsches Architekturmuseum te Frankfurt am Main in 2012 een uitgebreide tentoonstelling over modellen met de naam: *The Architectural Model: Tool, Fetish, Utopia*.

2. *Architectural Model as Machine*, Albert Smith, Oxford Architectural Press, 2004

in het bouwen schaalmodellen ‘overbodig’ kan maken zegt veel over hoe het gebruik van modellen (of het gebrek aan modellen) een bepaalde cultuur kan representeren.

Leon Battista Alberti, Italiaans renaissance architect, schreef tussen 1443 en 1452 uitgebreid over modellen. Hij maakte al vroeg onderscheid tussen het model als representatie/illustratie, en het model als idee: “*the presentation of models that have been colored and lewdly dressed with the allurements of painting is the mark of no architect... Better than that the models are not accurately finished, refined, and highly decorated, but plain and simple, so that they demonstrate the ingenuity of him who conceived the idea, and not the skill of the one who fabricated the model*”³ Hier wordt ook de omslag duidelijk die de positie van de architect doormaakte in de renaissance, van ambachtsman naar denker - wetenschapper. Alberti benoemt hier in feite het abstracte model, en beschrijft hoe dit model het belang van het idee kan propageren.

In de barok was het 1 op 1 model relevant, mede vanwege de uitgebreide aandacht voor het interieur. Michelangelo was een van de eersten die het 1 op 1 model inzette in zijn ontwerpen voor de Sint Pieter⁴. Ook Bernini liet een deel van de zuilengalerij van de Sint Pieter op de bouwplaats als 1 op 1 model bouwen. Dit model werd tot in de kleine details uitgewerkt: beeldbouwers maakten hun figuren in papier-maché, en schilders imiteerden de uiteindelijke materialen. De extreme controle die de architect krijgt met dit illustratieve model is kenmerkend voor de vereiste precisie en fixatie van de barok.

Van een andere Italiaanse renaissance architect, Filippo Brunelleschi, is bekend dat hij veel gebruik maakte van modellen op de bouwplaats zelf, om zijn steenhouders en ijzersmeden te laten zien hoe de constructies in elkaar zaten, of om aan te geven waar bepaalde ornamenten moesten komen. Deze modellen werden gemaakt uit onder andere hout, was en knolraap (!). Dit is een vlug model als instructie-instrument, en dit model hoeft daarom maar even te bestaan. De vorm van de ornamenten zelf werden vaak mondeling doorgegeven. Zijn modellen waren dus veelal ‘kaal’, en in die zin (en zeker in de context van de Barok) abstract. Bovendien fungeerden zijn houten modellen vaak als een soort contract, de opdrachtgever ging akkoord met het model, en verwachtte dat het uiteindelijke gebouw een schaalvergroting zou zijn van

3. *On the Art of Building in Ten Books*, Leon Battista Alberti, Cambridge, Mass., 1988, p.34

4. From Architecture to Scenography: The Full-Scale Model in the Baroque Tradition, George C. Bauer in *Scenografia barocca*, Atti del XXIV Congresso Internazionale di Storia dell'Arte Bologna 1979, 1982.

wat hij in het model te zien kreeg⁵. Het idee van het gebouw werd vastgelegd in een ‘objectief’ ding wat niet kon veranderen gedurende de bouwperiode. De kwaliteit van de tijdelijkheid maar ook de tijdvastheid van modellen wordt in Brunelleschi's gebruik van modellen zichtbaar.

Aan het einde van de 19e eeuw, gedurende de Beaux-Arts periode, verloor men de interesse voor het model in de architectuurpraktijk. Plannen speelden zich veel meer op papier af, de tekening was vele malen belangrijker dan de maquette, vooral omdat perspectiefwerking (in nauwkeurige, bijna wetenschappelijke perspectieftekeningen) zoveel gestalte gaf aan de ontwerpen. Het academische neoclassicisme van de Beaux-Arts principes vroeg om een nauwkeurige studie naar vormen en structuren van klassieke gebouwen, een studie die vooral in tekeningen werd gedaan. Dit was ook zichtbaar in Amerika, waar veel wolkenkrabbers volgens deze stijl werden vormgegeven. Het model werd meer gezien als een luxe object, vaak bedoeld voor de uiteindelijke presentatie van het gebouw, waarin alles al uitgetekend en opgelost was. In deze periode werd het beroep architectural sculptor geboren, iemand die haarfijn in gips of zelfs steen een hyper gedetailleerd beeld van een gebouw beeldhouwt. Zien we de afwezigheid van het model ook terug in de architectuur op zich? Ik zou kunnen beargumenteren dat door het gebrek aan driedimensionale studies de menselijke maat in de Beaux-Arts ondergeschikt is geraakt. En misschien is het ook zo dat zodra men in de architectuur vrij letterlijk teruggrijpt op het verleden (op conventies), het model overbodig wordt, zoals in de vroegere Griekse architectuur. Dat zou impliceren dat we het model bovenal maken om een nieuwe (toekomstige) wereld voorstelbaar te maken.

Het model zal in de twintigste eeuw vooral op die manier gebruikt worden. Dat begint in het modernisme van de Stijl (opgericht in 1917 te Leiden), waar het model uitvoerig in kleur-en compositiestudies werd gebruikt. In de zoektocht naar elementaire vormen vervlochten de verschillende disciplines van kunstenaars, ontwerpers en architecten zich in één houding en overtuiging. Kunstenaar Georges Vantongerloo produceerde modellen die soms letterlijk architectuur verbeelden. “*he was actually aware that he was not an architect but solely able to offer sculptural ideas for the path architectural solutions should take*”⁶. Zijn modellen zijn ruimtelijke studies en sculpturen die soms door kleine bootjes, vliegtuigen of auto's hun schaalduiding krijgen.

5. *Oblique Drawing, A History of Anti-Perspective*, Massimo Scolari, MIT Press, 2012, p. 140

6. *OASE#84 Models Maquettes*, NAI uitgevers, 2011, p.115

Vantongerloo gebruikt het model dus als instrument in een onderzoek naar sculpturale vormen en oplossingen binnen de architectuur. Maar daarnaast blijven zijn modellen vooral ook sculpturen op zich, en daarmee zijn ze dus zo ambigu als een model kan zijn. De principes van De Stijl zijn terug te vinden op verschillende schalen. In het werk van Gerrit Rietveld stond het meubel model voor een architectuur. Rietveld werd opgeleid als ambachtelijk meubel maker, en onderzocht ruimte en constructie in zijn stoelontwerpen. Hij wilde af van de zwaarte van de houten ambachtelijke meubels en besloot lichte, heldere constructies te bouwen. Deze lichtheid maakte zijn ontwerpen gemakkelijk te produceren, met massa-productie op het oog. Vervolgens schilderde hij zijn meubels in het palet van De Stijl, en maakte ze daarmee anti-materieel. Uiteindelijk ontwierp hij met dezelfde houding het enige huis wat volledig volgens de principes van De Stijl werd gebouwd: het Rietveld-Schröder huis. “... zoals hij onzichtbare deussels toepaste om de latten van zijn meubels optisch te laten zweven, zo zocht hij ook naar manieren om het plastische effect van materialen op een secundair plan te houden en de ruimte primair te doen zijn”⁷ Zijn bekende Rood-Blauwe stoel had dus een bepaalde functie in zijn onderzoek naar ruimtelijkheid - het was beslist niet alleen maar een stoel. Hier krijgt het zijn ambigue lading die het tot model maakt.

Het model als instrument krijgt in het materiaalonderzoek van Charles en Ray Eames een boeiende rol. Het duo was op zoek naar de mogelijkheden van industriële productie om kwaliteitsmeubels goedkoop aan te kunnen bieden aan de consument. Ze ontwierpen daarom door te testen. Een goed voorbeeld zijn de studies die in hun eigen appartement werden gedaan naar het vormen van multiplex. Deze techniek bestond al langer, maar het Eames duo wilde onderzoeken hoe je met de techniek in drie dimensies, met verschillende diktes en curves, producten kon realiseren. Materiaaltesten kregen sculpturale vormen.

Maar “... *the sculpture was never done as sculpture, It was only experiments on ways of using - what the wood could do, how would it be moulded? (...) how far the compound curve could be carried, and varying all the thicknesses, keeping the balance to keep it from warping.*”⁸ Toch is deze sculptuur zeker ook een model, een 1 op 1 model wat zich uitsluitend op de mogelijkheden van het materiaal focust. Het model wordt gebruikt door het te maken.

Naast dit technische gebruik van modellen hadden de Eames ook een

7. *Rietvelds Universum*, onder redactie van Rob Dettingmeijer, NAI Publishers, 2010, p. 103

8. *The Work of Charles and Ray Eames, A Legacy of Invention*, Diane Murphy, Harry N. Abrams Publishers, 1997, p.60

grote interesse in het model als communicatiemiddel. Dit ontwikkelde zich in hun ontwerpen voor multimedia presentaties en films voor o.a. IBM. “*Charles began to feel that, for citizens to be able to deal with the blizzard of information available today, they needed to develop models that addressed that information. A film like “Metropolitan Overview” can actually be seen as a model of a proposed system of how to present information*”⁹ Ze zijn zich bewust van het model als communicatiemiddel, als bemiddelaar tussen de grote berg informatie en het publiek. De ontwerper neemt hier de taak op zich om deze informatie toegankelijk te maken.

Na de Tweede Wereldoorlog is er een building boom in Amerika, en deze periode wordt daarom ook wel gezien als de renaissance van het architectuurmodel. In het essay *The Miniature Boom* van Jane Jacobs, wordt de opkomst beschreven van de modelbouw-industrie in Amerika jaren 50¹⁰. Dit zijn studio's die met haarfijne precisie en industriële technieken maquettes bouwen voor verschillende opdrachtgevers. Vóór de opkomst van deze industrie was het gebruikelijk dat bureau's zelf maquettes produceerden in gips, karton of papier. De professionalisering en industrialisering van de maquettebouw maakte ongekend gedetailleerde modellen mogelijk, die bijvoorbeeld in plastic en aluminium ingewikkelde constructies konden weergeven. Het model wordt nu echt een miniatuur: een illustratie van wat er uiteindelijk komt te staan. Het verschil met de architectural sculptor die in de Beaux Arts hyperrealistische modellen maakte is dat het materiaal ook steeds dichterbij de werkelijkheid komt te liggen. In het presentatiemodel van Mies van der Rohe voor het Seagram hoofdkantoor werd echt brons gebruikt. Dit spreekt voor de trefzekerheid en het zelfvertrouwen in de materiaalkeuze, wat Mies op dit punt in zijn carrière nou eenmaal had, maar het laat voor mij ook zien hoe bloedserius de modernisten omgingen met hun modellen, en hoe ver ze gingen in hun precisie. Dit werd ook veroorzaakt door de rol die fotografie speelde sinds de vroege jaren '20, toen het door de introductie van offset prints aantrekkelijker werd om ontwerpen door middel van modellen in plaats van tekeningen te presenteren. In de jaren '30 werd dit geprofessionaliseerd, en langzaam maar zeker begonnen tijdschriften foto's van modellen te plaatsen. Modellen kregen een podium.

‘Echt’ materiaal zoals brons in een model kan ook een hele andere, minder ‘oppervlakkige’ rol spelen. Architect en ontwerper Frei Otto liet ongeveer 400 modellen na. Hij gebruikte het model veelvuldig als instrument: zijn

9. *An Eames Primer*, Eames Demetrios, Thames & Hudson, 2001, p. 212

10. *The Miniature Boom*, Jane Jacobs, 1958

modellen waren stuk voor stuk experimenten om structuren te testen. Otto onderzocht hoe je ruimtes kon maken en verdelen met een minimum aan materiaal. Hij zette zijn ‘lab for lightweight design’ op in Berlijn in 1957. Aldaar gebruikte hij onder andere zeep en zand in modellen om structuren en vormen te vinden die hij kon gebruiken. Het bouwde een ‘minimum surface machine’ om dit nauwkeurig te onderzoeken. Vervolgens bouwde hij deze structuren na, en traceerde deze met diverse zelf ontwikkelde systemen die het mogelijk maakte om de modellen nauwkeurig in een tekening om te zetten. In het model hadden de structuren namelijk de perfecte spanning en onderlinge verhoudingen. Het was daarom belangrijk om dit zo precies mogelijk naar een 1 op 1 uitwerking te brengen. Van zeepvorm direct naar paviljoens in staal en gespannen doeken. Het model als instrument werd in het werk van Frei Otto gesublimeerd.

Modellen ontwikkelden zich in de jaren 80 in twee tegengestelde richtingen: aan de ene kant werden ze zo realistisch dat ze meer en meer gebruikt werden bij het ontwerp-en discussieproces (bijvoorbeeld met burgers en klanten), aan de andere kant bewogen modellen verder van de realiteit vandaan, in de richting van de kunst. De tentoonstelling *Idea as Model* in 1976 in New York was een belangrijk onderdeel in deze laatste ontwikkeling. In deze tentoonstelling, samengesteld door Peter Eisenman, werd de relatie tussen tekening en model onderzocht. De tentoonstelling werd gezien als een reactie op de show van Arthur Drexler in het New York Museum of Modern Art een jaar eerder. “*Drexler argued that the architects of modernism had lost touch with reality partly due to drawing techniques schooled in contemporary avant-garde art, but mainly due to their models, which they revered as small sculptures*”¹¹ Drexler was van mening dat tekeningen conceptueel waren, en modellen niet. Hij aggregerde tegen de manier waarop modernisten hun modellen koesterden: ze lieten zich te veel verleiden door de schoonheid van het model, en verloren zicht op de echte wereld. Eisenman probeerde in zijn tentoonstelling het tegenovergestelde te bewijzen: “... *models could represent ideas beyond the objective concerns of conventional modern architecture*”¹². De ‘kleine sculpturen’ die Drexler afwijst worden namelijk op een andere manier gebruikt dan de conventionele modellen. Ze zijn enkel gemaakt om te bekijken, om te illustreren, ze zijn een ideaalbeeld van het te realiseren gebouw. Eisenman gaf ze het ideale podium: in het museum, in een tentoon-

11. *The Architectural Model - Tool, Fetish, Small Utopia*, onder redactie van Oliver Elser, Scheidegger & Spiess, 2012, p.11

12. *Eisenman in Idea as Model*, Kenneth Frampton, Silvia Kolbowski, Institute for Architecture and Urban Studies, 1981

stelling, waar de ideeën waar deze modellen naar verwezen tot zijn recht kwamen. Voor het eerst werd enkel de abstracte kant van het ambigue model belicht: het model als object op zich kon hier zonder problemen bestaan en op zijn manier gebruikt worden.

Een Frans tijdschrift publiceerde in de jaren '70 een foto van House II, een werk van Eisenman uit 1969. Het onderschrift vermeldde dat het om een model ging. Dat hadden ze mis, want wat we op de foto zien is het echte huis. Eisenman: “*So I achieved what I wanted to achieve, which was to lessen the difference between the built form and the model. I was always trying to say built model as the conceptual reality of architecture.*”¹³ We zien ook dat met de doelstelling die Eisenman heeft het materiaal compleet ontkent wordt: het model is glad en ondefinieerbaar, evenals het uiteindelijke huis. Het gaat enkel om de structuren en volumes. Is Eisenman er in geslaagd de conceptuele aspecten van het model zo kernachtig door te voeren dat het in het uiteindelijke product nog zichtbaar is? En is het daardoor mogelijk om de ambiguïteit van het model zelfs nog in het uiteindelijke product te laten zien (is het een 1 op 1 model voor een huis, of is dit een echt huis)?

In de jaren 80 ging deze ontwikkeling door, waarbij het model als kunstobject in de context van het museum werd benaderd en ook werd geëxploiteerd in de kunstmarkt. Hier zien we het omslagpunt waarin er in de architectuur een grote waardering komt voor het abstracte model - het model als object op zich. Sterker nog, in 1980 waren er op de show *House for Sale* in galerie Leo Castelli in New York uitsluitend maquettes te zien, en te koop. De show bestond uit werken van o.a. Peter Eisenman, Emilio Ambasz en Vittorio Gregotti. Het werk van de architecten in de galerie was een primeur, en had een groot effect op de modellen die voorts in de architectuur gebouwd werden. Zo hingen architecten hun maquettes spontaan aan de wand, als reliëf, als schilderij. Er is wellicht een relatie met de oliecrisis van 1979, die een flinke impact had op de bouwwereld in de jaren daarna. Architecten werden hierdoor ‘gedwongen’ zich te focussen op modellen. De introductie van het architectuurmodel in de kunst is onder nadere terug te zien in het werk van de kunstenaars Rita McBride, Thomas Schütte en Julian Opie.

Een voorbeeld van hoe het abstracte model zich kan ontwikkelen tot diverse producten zijn de Superboxes van Ettore Sottsass. Toen hij eind jaren '60 terugkwam van een reis door India maakte hij diverse varianten van enorme dozen. Ze werden uit plastic laminaat met felle kleuren en wilde patronen opgebouwd. Het waren geen meubels, maar werden wel in de context van

13. Eisenman in een interview met Iman Ansari, <http://bit.ly/1g2wqCB>

meubels gepresenteerd. Een decennium later kwamen deze kleuren en patronen tot uitdrukking in het werk van Sottsass zijn Memphis groep, vooral in het plastic laminaat wat in de Superboxes gebruikt werd. De Superboxes zijn het model, een startpunt en voorbeeld. Ze zijn op zichzelf niet meer dan een doos, sommige foto's die in tijdschriften belandden waren ook gewoon schaalmodellen. Maar, ze zijn tegelijkertijd ook echt door een meubelmaker geproduceerd. Dit is dus hoe het abstracte model gebruikt kan worden. In vergelijking met de stoel van Rietveld zijn de Superboxes nog abstracter, omdat ze geen directe functie hebben. Tegelijkertijd zijn ze visueel zo sterk dat ze jaren later nog steeds invloed hebben en tot de verbeelding spreken.

Sinds de jaren 90 hebben technische ontwikkelingen een veel grotere invloed op de modelbouw. In digitale renders zweven we met gemak en vaart door gebouwen heen. Met de komst van CNC machines en 3d printers kunnen ontwerpers in één materiaal, in één beweging een model realiseren. Telkens vragen deze nieuwe technieken wel allereerst om een tekening. Er is nu een dubbele versie van het model: een virtueel model, en het tastbare model wat op elk moment geprint zou kunnen worden. Tegelijkertijd dient het virtuele model wel als echt onderdeel van het ontwerp (d.w.z. ze kunnen dienen als plan voor de producent om het ook daadwerkelijk exact zo te bouwen). Een prachtige symbiose is de methode die gebruikt wordt in de praktijk van Frank Gehry. Complexe en chaotische structuren worden gevouwen en gebogen in papier of metaal. Deze vormen worden vervolgens met een laser getraceerd en 'gescand' om te analyseren of de curve's niet te complex zijn, en om een idee te krijgen van de kosten van de constructie. Zo volgt er een ontwerp wat direct uit het model ontstaat. Deze methode lijkt veel op een geavanceerde variant van de praktijk van Frei Otto, maar het gaat hierbij echter vooral om een vormstudie, en niet om de analyse van spanningen, krachten van volumes en structurele kwaliteiten van het ontwerp.

De computer wordt in de ontwerpwereld meer ingezet als instrument, modelleren in de computer gebeurt wel, maar er is een continue reflectie in écht materiaal, veelal 1 op 1 studies, die vervolgens weer in de computer worden bijgewerkt. Twee hedendaagse ontwerp studio's zijn, net als het Eames duo, nog steeds op zoek naar de stoel die in één klap uit de mal kan komen, en dus in één beweging op enorme schaal geproduceerd kan worden. De Franse broers Bouroullec kregen de opdracht van Vitra om een stoel te ontwerpen die door middel van spuitgieten in plastic gemaakt kon worden. *“Throughout the entire duration of the project, the only way of conducting an in-depth study into industrial feasibility was to represent the chair by means of our virtual modelling software, that is, an orthonormal digital script, which represents*

*an obstacle to the refined chaos of the organic. Resorting to this working method, which consists of moving on from a drawing to three-dimensional representation, is unremitting. Here, we found a subterfuge: having produced drawings by hand on large sheets of paper on a 1:1 scale, these two-dimensional designs were projected onto the surface of a shell”*¹⁴ De Duitse ontwerper Konstantin Grcic kreeg een soortgelijke opdracht van Magis, alleen moest deze in aluminium worden gegoten. Door middel van kartonnen modellen werd het ontwerp ontwikkeld, eerst op schaal en vervolgens 1 op 1: *“We simply worked intuitively on something that bore a rough resemblance to a chair.”* Het resultaat was *Chair_ONE (2004)*. *“All the models are built to full scale, so that they provide an opportunity to engage with the actual substance of the design. Physically working on the object means that you have to make quick decisions.”*¹⁵ Ook hier werd het fysieke model in de computer bijgevoegd tot perfecte proporties en verhoudingen, de computer is een extreem specificatie instrument. Bij de gebroeders Bouroullec helpt de digitale precisie juist om het dromerige van de eerste tekeningen te bewaren. Bovendien krijgt daarmee de tekening in het proces veel meer waarde, het wordt in feite het abstracte model wat vergelijkbaar is met de Superboxes van Sottsass, waarin alle visuele elementen al tot uitdrukking komen maar waar de exacte verschijningsvorm nog kan veranderen.

De unieke eigenschappen van het model

Door de geschiedenis van het model heen zien we verschillende gebruikswijzen van het model: als instrument om effecten te testen en te bestuderen, als presentatie en representatie van een te realiseren werkelijkheid, en het model als communicatiemiddel van een idee. Telkens kan het model verschillende schalen en mate van abstracties aannemen, die tot allerlei nieuwe varianten van gebruik kan leiden. Ik zal proberen het model te ontleden door op zijn verschillende eigenschappen in te gaan. Waaruit bestaat het model?

Allereerst heeft het model substantie, een materiaal. Een van de meest aantrekkelijke eigenschappen van het model is dat de materialisering volledig mag afwijken van het uiteindelijke ontwerp. Hierin ligt ook een enorme ruimte voor de maker: plotseling kun je materialen gebruiken die nooit voor productie

14. *Vegetal*, Ronan & Erwan Bouroullec, Vitra, 2009: <http://bit.ly/1mYe7nm>

15. *KGID: Konstantin Grcic Industrial Design*, onder redactie van Florian Böhm, Phaidon, 2005, p.108

geschikt zouden kunnen zijn. Het materiaal van een model staat een enorme lichtheid toe: papier, flinterdunne folies, draadjes, textiel, flexibele lijmen, vloeibare kunststoffen. Of de enorme zwaarte van klei, staal, tin of brons. Dit alles is geoorloofd, zeker zolang het materiaal een ander materiaal probeert te imiteren. Ook mag het materiaal tijdelijk zijn, een vluchtige oplossing, een model hoeft soms maar een paar seconden te bestaan.

Welke purist maakt gebruik van echt glas in zijn schaalmodellen? Wat zou er gebeuren als we een echt gebouw met betonnen constructie proberen na te maken op een verkleinde schaal, inclusief stalen geraamte en glazen pui? De structuur van het beton zou te grof zijn en het model zal zich waarschijnlijk gedragen als een detail van de ‘echte’ wereld - een vreemd poppenhuis, of een brutalistisch badkamerkastje. In de professionele aanpak van Mies komt brons wel goed tot zijn recht, het kan natuurlijk ook juist de keuze zijn om het ‘echte’ materiaal te gebruiken om een statement te maken. De potentie van het materiaalonderzoek in het model ligt natuurlijk in het feit dat een experimenteel materiaal plotseling ook werkelijkheid kan worden: bij het experimenteren kan blijken dat papier gewoon gebruikt kan worden voor bepaalde functies. Je kunt het materiaal volledig volgen: volledig bestuderen en uitbuiten en verkennen, zoals Otto Frei doet met een extreem tijdelijk en breekbaar materiaal als zeep. Een model kan uit één enkel materiaal bestaan, als esthetisch gebaar, als uitdaging en overtuiging.

Een ander aspect van het model is de mate van verkleining: het model heeft een bepaalde schaal. De keuzes die de maker daarin neemt, heeft directe consequenties op wat er zichtbaar zal zijn in dat model, de uiteindelijke grootte van het model op zich (als object) en dus ook op hoe het model gelezen zal worden. Het ligt voor de hand om te stellen: hoe kleiner de schaal, hoe meer details geëlimineerd dienen te worden om een helder model te krijgen. Oftewel: hoe kleiner de schaal, hoe abstracter het model, en hoe meer het zich concentreert op het idee in plaats van het product. Maar dit hoeft niet per se zo te zijn. Ik zal de verschillende schalen van groot naar klein onderzoeken.

Allereerst is er het 1 op 1 model als complete illustratie van het uiteindelijke product. Dit kun je benaderen als het prototype, hoewel materiaal en functie nog steeds kunnen afwijken van het product. Vaak gaat het hier om de huid van het model: het model lijkt qua uiterlijk op het uiteindelijke product, maar aan de binnenkant is het leeg. Bijvoorbeeld: modellen van auto's die in de industrie op aerodynamica getest worden, een testversie van een trap waarin onderzocht kan worden of deze voldoet aan ergonomische eisen (werd gedaan door Eero Saarinen), of een schuimmodel van een spaceshuttle of

dinosaurus voor in het museum. Om fysieke en fysieke kwaliteiten van het ontwerp te testen moeten er soms 1 op 1 modellen worden gemaakt. Het complete 1 op 1 model is natuurlijk de enige manier waarop we kunnen ervaren hoe het ontwerp zich tot ons lichaam verhoudt. Ook is het 1 op 1 model de enige manier waarop er vanuit het materiaal kan worden ontworpen, zoals het Eames duo dat deed met de triplex sculptuur.

Soms wordt het 1 op 1 model gebouwd als fragment van een groter geheel. Opnieuw kan het uitgangspunt betrekking hebben op de fysieke realiteit van het ontwerp en ons lichaam. In technische zin: de vroege paradégemata, de mock-up. In visuele zin: het decor, hoe een stad wordt nagebouwd in een filmstudio. Alles wordt met een nauwkeurig oog voor detail ontworpen, zodat de algehele impressie van de scène overtuigend genoeg is om voor ‘echt’ door te kunnen gaan. Als de camera iets te ver af zou wijken van zijn route, zou de kijker kunnen zien dat alle huizen slechts platte gevels zijn. Het zelfde zien we vaak in first-person-shooter videospellen: we lopen door een kapotgeschoten buitenwijk en gaan kriskras straten door, huizen in, trappen op, daken af, maar we kunnen niet van de aangegeven route afwijken. Een ‘map’ is gemarkeerd, begrensd. Alles is vastgezet om vanuit één lijn te aanschouwen. Beide opzetten, zowel in de film als in het videospel, zie ik als een model, omdat het een weergave probeert te geven van een realistische situatie, maar dit vanuit slechts één gezichtspunt toelaat.

Tussen het 1 op 1 model en een kleinere schaal zit een vreemd gebied. Wanneer wordt iets echt een schaalmodel? Kunstenaar Mark Manders verkleint soms sculpturen, meubels en hele keukenblokken met 88%. “*The 88 percent reduction is more felt than seen and, therefore, has a somewhat alienating effect. (...) I also wanted to create a number of spaces in which a person could experience what it is like to be taller. The viewer is slightly more distanced from things. I was looking for a certain subtlety, which is why I reduced everything to 88 percent and not 85 percent, for example.*”¹⁶ Maken we iets de helft zo klein, dan begint het wellicht al wat meer op een ‘model’ te lijken. Wanneer wordt iets bevattelijk? Wordt een huis pas een schaalmodel van een huis wanneer het kleiner is dan onszelf?

Als je van plan bent een realistisch model te maken, waarin je ruimtelijke verhoudingen en perspectiefwerking wilt bestuderen, dan is het belangrijk om te bedenken wat de grootte van het uiteindelijke object zal zijn. Om deze effecten te kunnen waarnemen moet het object een bepaald formaat hebben in relatie tot de afstand tussen onze beelden ogen. Op zeer kleine schaal

16. <http://bit.ly/1dRoR0G>

kunnen we deze natuurverschijnselen nou eenmaal niet zien. Ook is er voor bepaalde kleurwerkingen een minimale oppervlakte nodig.

Het model als geschaald object heeft het voordeel dat het in de studio van de ontwerper aanwezig kan zijn, dat het de ontwerper fysiek omgeeft en dat er op elk moment van de dag aanpassingen kunnen worden gemaakt in het model. Dit maakt het model tot gebruiksproduct, in de zin waarop Brunelleschi hem gebruikte: om te laten zien wat hij bedoelde, om afspraken mee te maken. Dit is wat er natuurlijk ontbreekt in de virtuele modellen: ze zijn slechts aanwezig op het computerscherm, maar omringen ons (nog) niet. Hoe kleiner het model, hoe makkelijker het is voor de ontwerper om het met zijn eigen handen aan te passen. Zoals de architecten van OMA (maar ook Herzog en de Meuron en anderen) honderd modelletjes maken van enorme torens en daarmee de vrijheid nemen om deze telkens van vorm en kleur te veranderen, tot er uit vele variaties weer een paar gekozen worden om uit te werken. Deze kleine schetsmatige schaal impliceert de vrijheid die de ontwerper nodig heeft om tot verrassende en boeiende resultaten te komen.

Wat is de kleinste schaal? Wanneer wordt een model bijna onzichtbaar, een miniatuur? Je zou denken dat dit tevens de meest abstracte staat van het model zou zijn, maar er is een drang om juist in op deze kleinst mogelijke schaal nog steeds realistische details weer te geven. Het miniatuur is speelgoed. En, op een gegeven moment wordt een model te klein en daardoor onbruikbaar.

Het model heeft, mede door zijn ambiguïteit, een bepaalde communicatieve kracht. Het model legt onmiddellijk een verbinding met zijn maker, en hiermee ook een relatie tussen de ontwerper en de opdrachtgever. Het heeft wellicht een bepaald handschrift, en het weerspiegelt daarom altijd zijn maker, meer dan het prototype, omdat het bij uitstek door zijn eigen handen gemaakt wordt. Het herkennen van dat handschrift is voor een buitenstaander al een eerste stap om, door middel van het model, in de wereld van de ontwerper te komen. Hierbij denk ik bijvoorbeeld aan de talloze tekeningen die de gebroeders Bouroullec produceren in hun proces. In deze tekeningen onderzoeken ze de vormen en structuren die ze interessant vinden en zich mogelijk tot een product kunnen ontwikkelen. Ze presenteren deze tekeningen vaak naast hun werk, hiermee krijg je gelijk grip op wat voor onderzoek ze precies doen, en waar de uiteindelijke producten dus vandaan komen. Zo krijg je een visuele gelaagdheid die enorm veel rijker is dan wanneer je alleen de laatste stap van het proces laat zien.

Het model kan de toekomst, maar ook het verleden communiceren. Een model deformeert niet: het kan een bepaalde situatie verbeelden, en daarmee bevroren in de tijd, zodat je er later naar terug kan kijken. Het is een manier

om een idee te bewaren, maar met behoud van een zekere mate van objectiviteit (zoals Brunelleschi's model diende als bouwcontract). Het model als reconstructie en herinnering kan inzicht geven in situaties die al geweest zijn. en binnen dat scenario nieuwe ontdekkingen mogelijk maken. Dit is ook een belangrijk aspect in het ontwerpproces zelf: een van de eerste modellen kan commentaar leveren op het uiteindelijke product. Het is dan direct zichtbaar of er belangrijke informatie verloren is gegaan, of dat het uiteindelijke ding juist rijker is dan de eerste opzet.

In gesprek met interieurontwerper Bas van Tol ontdekte ik een belangrijk sociaal aspect van het model: het model als gespreksonderwerp. Van Tol verdient zijn geld met, zoals hij het benoemt, het leveren van modellen van inzicht. Het model is een punt van samenkomst, een plek waar de opdrachtgever zijn plannen in kan vullen. Soms is het model een plek waar je samen kunt verblijven. Dit is wat hij mist in de digitale modellen en reders. “Als jij en ik naar dat computerscherm kijken, naar zo'n animatie, dan moet je dat toch nog een keer zelf interpreteren. Het is moeilijk om dat te delen, om die interpretatie te delen. Met een model kan dat wel, omdat je er zelf iets voor moet doen, om er een standpunt in te vinden (...) Je kunt samen komen in het model.”

Het samenkomen in het model is mogelijk in New Babylon, het levenswerk van de Nederlandse kunstenaar/architect Constant Nieuwenhuys. In New Babylon vormen modellen de kern van het project. De stadsstructuur van New Babylon (in het begin veelzeggend Dériville genoemd) gaat uit van een toekomstig scenario waarin de mens elke vorm van fysieke arbeid achter zich kan laten, omdat alle productieprocessen geautomatiseerd zijn. Er ontstaat een nieuw soort mens, de Homo Ludens, de spelende mens, die zijn handen vrij heeft en kan gaan en staan waar hij wil. Deze mens bouwt zelf een collectieve woonruimte, een aaneenschakeling van sectoren die boven het bestaande landschap gebouwd worden, waarin hij oneindig kan rondzwerven.

De modellen zelf hebben een sterke mate van abstractie, waarin transparante platen, grids, metalen rasters, lichte draadconstructies en ladders de belangrijkste architecturale elementen vormen maar tegelijkertijd ook overkomen als speelapparatuur, sportvelden en enorme klimrekken. Het gebruik van plexiglas was in zijn tijd opmerkelijk, omdat het moeilijk verkrijgbaar en erg duur was. Het laat zien dat de materialiteit van het object op zich een belangrijk onderdeel is. De modellen bieden geen antwoord op technische vragen, ze geven slechts een overzicht van wat sectoren kunnen zijn. De modellen zijn fragmenten van het gehele netwerk. Elke ruimte in New Babylon is continu aan verandering onderhevig. Mensen zijn vrij om alles aan te passen naar hun wens, het licht, de temperatuur, de kleuren. Dit is het enige punt waarop

je de modellen van Constant zou kunnen bekritisieren: het feit dat ze niet dynamisch zijn. Je kunt de verandering alleen zien in de vorm van een soort archeologie: Constant heeft zelf eindeloos met elementen geschoven en dingen verplaatst en afgebroken. “*All models have traces of changes, archeological layers, holes where pieces were once connected, (...) they display the kind of evolution that New Babylon itself was meant to undergo.*” Je ziet hier en daar gaten, sleuven naadjes en lijnen van de objecten die er ooit een plek hadden. Maar de maquettes op zich zijn een stil fragment van de sectoren. Er is geen leven. Dit leven kwam pas tot uitdrukking in de schilderijen die Constant later maakte, werken waarin ook de donkere kant het leven in New Babylon zich ontvouwde.

Voorheen was Constant kunstenaar, maar met New Babylon positioneerde hij zich als architect, waarbij hij opmerkelijk veel lezingen gaf over zijn project, en veel teksten/manifesten de wereld in stuurde. Zijn afkeer tegen het functionalisme kon ook alleen uitgedrukt worden in zijn rol als architect, alleen leverde hij geen concrete architectuur. Het model was het product: polemische objecten die vooral bedoeld waren voor tentoonstellingen. De manier waarop Constant Nieuwenhuys nadacht over de stedelijke ontwikkeling en publieke ruimte, en de vrijheid die hij nam om deze af te breken / opnieuw te construeren heeft navolging gekregen in de megalomane structuren van Superstudio en Archigram, maar ook in de concrete ontwerpen van OMA. Zijn modellen spreken een bepaalde taal die ons er van weet te overtuigen dat er een kern van realiteit in het werk zit. “Above all, my project serves as a provocation.”¹⁷

Constant laat zien op wat voor niveau modellen kunnen communiceren, hoe ze een compleet nieuwe stadsstructuur overtuigend kunnen overbrengen. Uit de verschillende niveau's van abstractie van de stoel van Rietveld, de Superboxes van Sottsass, en New Babylon van Constant, komt telkens één ding naar voren: de zeggingskracht van de objecten op zich. Ze zijn daarmee gespreksonderwerp, discussiestukken. Juist omdat deze model-objecten sterk afwijken van wat we gewend zijn, maar wel in een context worden gepresenteerd waarin een bepaald gebruik mogelijk wordt gemaakt, spreken ze tot de verbeelding, en communiceren ze helder en precies. Vooral wanneer het eerste model naast het uiteindelijke product wordt gezet (zoals de blauw-rode stoel in het Rietveld-Schröder huis) wordt duidelijk wat de ontwerper tot uitdrukking wil brengen. Dat is ook precies de rol die het model kan spelen in de toekomst van design.

17. Constant in *Opus International* #27, September 1971

De urgentie van een vernieuwd gebruik van het model binnen design

Je kunt in het model, simpelweg door het feit dat je dingen weg kan laten, de blik van mensen sturen, een overtuigend beeld maken en een helder statement produceren. Het model als abstract ding is ondervertegenwoordigd in de presentatie van het werk van hedendaagse ontwerpers. Het feit dat een model ambigu is, is juist zijn kwaliteit. Dit werd in de architectuur in de jaren '80 al ontdekt, en sindsdien wordt het model ook volop op die manier gebruikt. Er wordt doelbewust een context gemaakt waarin dit model tot zijn recht komt. Bovendien staat het allereerste model het dichtst bij de maker zelf, het is de meest heldere reflectie van de ontwerper als maker. Het maken van het model is in feite de meest ultieme activiteit van het ontwerpen op zich. Het is persoonlijker dan een prototype, en daarom een betere bemiddelaar tussen klant en opdrachtgever, of simpelweg tussen een grote hoeveelheid informatie en het publiek.

Als voorbeeld en 'case study' zou ik het Mine Kafon project van DAE alumni Massoud Hassani willen bespreken. De Mine Kafon is een grote stekelbol, opgebouwd uit bamboe stokken en rubber 'voeten' aan de uiteindes, die landmijnen tot ontploffing kunnen brengen. Het is de bedoeling dat de bol rondzwerft over de open vlaktes van Afghanistan (Hassani's geboorteland), om zo iets te doen aan het probleem van de mijnevelden aldaar. Bijzonder hoogleraar design cultures Timo de Rijk noemt het project “een ultieme test voor de levensvatbaarheid van Dutch Design”¹⁸. Hij beschrijft in zijn pittige artikel de ontwikkeling van Dutch Design in de jaren '90, van mediageniek en kunstmarkt-gericht platform naar een vakgebied met meer sociale ambities. Maar, zo stelt hij, de sociale ambities van de Mine Kafon zijn slechts schijn. In werkelijkheid is de Mine Kafon levensgevaarlijk, omdat het niet volledig werkt. Daarom is het ook aangekocht door het Moma, en niet door het Pentagon. De Rijk noemt dit pervers, en stelt terecht dat men in de context van Dutch Design vooral kritiekloos dit soort dingen kan blijven produceren.

Ik moet De Rijk gelijk geven op al zijn punten, omdat Massoud Hassani zijn ontwerp nou eenmaal heeft gepresenteerd als een werkend prototype. Hierdoor komt hij in (technische) discussies terecht die afleiden van wat hij werkelijk wil zeggen. In de kern van het project is het namelijk wel degelijk een mens-gericht en maatschappelijk relevant ontwerp. Dit laat zich echter alleen in een model, of een werkende strategie vertalen. Het gaat om het lokale

18. “Deze design-mijnenveger is levensgevaarlijk”, Timo de Rijk in het *NRC Handelsblad* van 12-02-2013

productieproces (als productiemodel), en de hoeveelheid van Mine Kaffons die met zijn allen door het landschap dwalen. In een model had Hassani de context kunnen laten zien, en kunnen aangeven dat het een poging is om het probleem op te lossen. Bovendien wordt de Mine Kafon nog verder ontwikkeld, om de 'harde' problemen op te lossen.

Als Massoud Hassani zijn Mine Kafon had gepresenteerd als voorstel, dus als model, had Timo de Rijk hem nooit aan kunnen vallen op de feitelijke problemen. Nu gaat de discussie over de rol van de ontwerper en Dutch Design, terwijl het Hassani te doen is om het levensgevaarlijke probleem van mijnenvelden in Afghanistan.

De sociaal-maatschappelijke relevantie die het project van Hassani na wil jagen staat niet op zich, het is onderdeel van een beweging binnen het Nederlandse design klimaat. Zoals Thomas Widdershoven, creatief directeur van de Design Academy, benoemt: *"Today students in the design academy are more and more addressing social issues. These projects evolve from the soft sector of services to sectors that are more governed by industrial complexes."*¹⁹ Het probleem wat hieruit volgt is dat ontwerpers misschien wel teveel op hun bord nemen: kan één ontwerper een ingewikkeld en acuut oorlogsprobleem als de mijnenvelden in Afghanistan wel oplossen met één ontwerp? Met het maken van modellen neemt de ontwerper een meer bescheiden houding aan, en kan hij constructief bijdragen aan de ontwikkeling van oplossingen, in plaats van te stellen dat het probleem is opgelost in zijn prototype.

Als men deze trend door wil zetten, en ook onderwijs aan wil bieden wat ontwerpers op dit vlak kan helpen oriënteren (binnen deze soft sectors), dan is het noodzakelijk om educatie te bieden die je leert communiceren door middel van modellen. Dat kan op allerlei manieren, zoals ik heb laten zien in mijn onderzoek naar de eigenschappen en de geschiedenis van het model, bijna elke vorm van visualisatie is in feite een model. Men moet leren de ambiguïteit te gebruiken. De rol van modellen en vooral de ontwikkeling van die rol die ik binnen de architectuur heb onderzocht kan als voorbeeld dienen voor modellen binnen design. Het model is niet alleen representatie, maar het model is ook een tastbaar idee. Vervolgens kan een ontwerper zijn opdrachtgever razendsnel laten zien hoe je op een andere manier naar zijn project kunt kijken - in een model kun je zonder consequenties veranderen wat je wilt. Een ontwerper kan zijn perspectief laten zien, de verschillende manieren waarop je een onderwerp kunt benaderen, wat volgens mij nou juist de kwaliteit van vele hedendaagse ontwerpers is.

Bovendien kun je door het model naast het product of prototype te plaatsen, op een visuele manier diepgang creëren, in plaats van te proberen zaken te duiden met een tekst (terwijl er tijdens het ontwerpen zelf wellicht geen woord geschreven is). Zoals Sottsass met zijn Superboxes een idee visueel maakt - en er daarmee voor zorgt dat eigenlijk heel de Memphis beweging een visueel onderzoek is. Het model laat de wereld zien waar het ontwerp vandaan komt, en vooral op die manier kan design mensen bij een onderwerp betrekken en boeien. Ook laat mijn onderzoek naar de geschiedenis van het model zien dat we de verschillende achtergronden van ontwerpers kunnen duiden door middel van hun gebruik van modellen. Het kan dus een zuiver instrument voor kritiek zijn.

Om terug te komen op het citaat van Bruno Latour, waar ik deze tekst mee begon: wanneer we het model echt gaan gebruiken in ons onderzoek (en de presentatie daarvan), en het niet vergeten als het prototype er eenmaal staat, als we het model echt naar buiten brengen kunnen we het uit die utopische ruimte halen. Op die manier is het mogelijk de complexiteit van sommige onderwerpen beter te benaderen.

Het model hoeft niet te werken, het model kan niet 'levensgevaarlijk' zijn, het abstracte model geeft enkel een voorstel en draagt daarmee bij aan het voeren van een maatschappelijke discussie door middel het ontwerp. Het model levert argumenten, opties, mogelijkheden. Het prototype is dat stadium al voorbij, en stelt zichzelf voor als oplossing van het probleem. Dit is niet hoe deze ontwikkeling van 'Dutch' design zichzelf in stand kan houden. Als we willen dat design werkelijk een maatschappelijk relevante rol op zich neemt, kritische statements maakt en sociale/politieke discussies aangaat, moeten we niet enkel het statische prototype presenteren maar ook kiezen voor de dynamiek, complexiteit en vooral de helderheid van het model als ambigu ding: als object, idee en communicatiemiddel.

Wat doet het model? is gepubliceerd op de website van Sander Manse (november 2013) <http://bit.ly/1cc8du3>

19. <http://bit.ly/1g2wvX4>

WHY DIRTY?

MARJANNE VAN HELVERT

NOMINATIE SIMON MARI PRUYS PRIJS

I looked, and I saw it was clean. I looked again, and I realized it was dirty. The world of product design is the terrain of a masquerade. Things are not what they seem, they pose, they hide behind the surface, they pretend to be something they are not. I came up with the word dirty when I tried to find a way to describe my feelings of discomfort toward many design products. Whether they are of the mass-produced type or of the art gallery variety, I often feel there is a discrepancy between the way they look and what they really are, I feel like their surface is misleading. The commodity with the near perfect finish, the product that is shiny but cheap, the thing that does not work well but looks pretty, the device that contains hazardous chemicals, but looks seductive and sweet. When I look at them, I am often reminded of George Orwell's novel 1984 <http://bit.ly/1fataR6> where the Ministry of Truth is actually where propaganda is made, and the Ministry of Peace is in charge of warfare.

The main language of modern product design seems to be clean, which is intended to stand for new, perfect, anonymous, valuable, efficient, universal, pure and honest. The clean product represents something that everyone can buy, something that does not have a history, that can belong in everyone's life. This product is purposely designed to hide any traces of its origins. Its material dimensions and production methods are obscured by a glossy finish. We may wonder who wore our secondhand dress before, but a new T-shirt does not remind us of all the individual hands of Bangladeshi sweatshop workers it passed through, or the weeks it was packed in a container at sea. Our cell phone did not seem to have a life before it arrived in a box at our house, as if it was not made of oil and metals, as if it never lay on a conveyor belt in China. The shiny layer, the cult of the new and anonymous, the perfection of the seemingly untouched; they have a function in the capitalist system, they have an ideological dimension that has everything to do with the way we are supposed to consume them, to buy them, to use them and discard them.

In the following chapters I would like to explore the various ways in which design is involved in giving meaning to the domains of dirty and clean - aesthetically, ideologically, materially and ethically - and how this influences our behaviour towards products. I use the word dirty both to show the dirty reality that surrounds us, hiding underneath the clean, pretty surface of things, and as a proposal for a different set of aesthetics that allows for a more conscious approach to both the design and the consumption of products. I would like to consider that the surface is political, that the way a product looks is not a natural, logical or universal given, but that it has many ideological origins and purposes, and that if we propose an alternative to the

aesthetics of commodities, we might be able to make a change in the way we use them as well.

For this rather ambitious purpose I will talk about the Dirty World we live in, in which products acquire the ideological layer of monetary value, and hierarchies are institutionalized. Then I will discuss the Dirty Past, where the white layer of modernism was born, and our Dirty Mind, where we can find inspiration for alternative ways of designing and consuming, where we can make way for a Dirty Future. I will argue that today we live in a Dirty Time that allows us to take a step back from still dominant twentieth century narratives; a time that forces us to look for a more complex, objective and inclusive reality that comes with a big responsibility. But first I have to establish what it is exactly when I talk about dirty design. What is dirty?

DIRTY DESIGN - WHAT IS DIRTY?

One of the domain names that I tried to buy, dirtydesign.nl, is owned by someone who designs erotic websites. Obviously, dirty means a lot of things. It usually has a negative connotation: it is nasty, naughty, gross, not clean, not good, not pure, but it can also be used in a cheeky manner, as a euphemism such as the above web designer implies. What I propose is dirty as the opposite of clean design, in the material, the ethical, the aesthetical and the ideological sense. Dirty as the opposite of the illusion of the perfect commodity <http://bit.ly/1hOH7td>, the whitewashed <http://bit.ly/1nh4r41> idols of modernism, the status of the smooth, shiny <http://bit.ly/1lB2nFl> and new, and the overwhelming obscenity of the fetishized <http://bit.ly/1nh4EV0> object <http://bit.ly/NzTBJX>.

When I talk about dirty design, I am not arguing for making design look dirty. I mean that we should take a closer look at design and realize it is dirty. First of all, it is dirty in the material sense. However ethereal and glamorous a design object might be when you look at it in a shop, it is inevitably made out of chopped down trees, toxic minerals mined by the less fortunate workforce in our global society, stuff that grew on (or in) animals, chemical solutions devised in laboratories, and lots of oil, that ever so precious but ultimately disappearing resource. Everything is made out of earthly materials, masterfully and violently harvested from nature with whatever necessary bluntness or precision, with widely varying degrees of care and understanding of the social and natural environment.

The production process is not much cleaner, both in the material and in the ethical sense; taking many materials, parts and objects all over the world

before they reach their destination, getting some work done here and there, where environmental rules are less strict, taxes are non-existent, wages are low and unions are forbidden. These dirty affairs cannot be separated from our material wealth. Local and global inequalities are generally exploited and maintained for the benefit of the prosperous.

Opinions might differ on the question of whether all this is essentially wrong, but I think it is a bad starting point if we forget about it, hide it, and do not want to know it. Since the industrial revolution made consumer goods widely available to all of us, we have lost touch with the making of things, with where things come from, what they are made of and who was involved in the process of making them. And it is no mystery why that happened. Production processes have been decentralized, globalized and have become increasingly complex and sometimes purposely obscure. Your cell phone, coffee cup or t-shirt may travel more than you in your whole lifetime.

As several <http://bit.ly/NzJ8hy> researchers <http://bit.ly/1f0xJ54> in the last decade have found out by tracing the origins of a t-shirt for example, the cotton might be grown in Texas, spun, knitted and sewn into a t-shirt in China, only to be printed and labeled back in Europe or the US, distributed to a local store, and after a season of wearing it, it may be thrown in a used clothes bin, sorted, baled and shipped to Africa, sold via different traders to a local merchant who in turn sells it on the market to one of his customers. For over a century of large scale globalization processes these production and trade roads have developed and have made us lose touch with the material and social reality they make up, and only in the last few years, in view of a growing environmental awareness, people have begun to show more interest in unveiling these structures.

Another meaning of dirty design can be found in the more aesthetical and ideological sense of the word, specifically in opposition to the conventions of modernist and contemporary design. The aesthetical and the ideological are closely linked in this area, and perhaps nowhere in the history of design is this more clear than in the beginning of modernism. Many aesthetical and social changes in the modernist era developed as a result of the Industrial Revolution. Mass production and the automation of production processes changed both the way people worked and what and how they consumed. The era of craftsmanship, where products were made in a single workshop, often by a single man or woman from beginning to end, made way for the era of the factory, where countless hands and machines work in the production line, each performing a small part of the production process. Efficiency and mass-production became both the economic and the aesthetic

ideal, turning formerly imperfect, handmade products into series of identical, anonymous consumer goods.

This call for dirty design is a plea for an alternative to the mass-produced whitewash illusion. I, as both a designer and a consumer, want to see what is underneath the shiny white layer some designers apply as a universal standard. I want to know what the object is made of, what the layer hides. Not unlike Dutch architect Berlage, I prefer the raw bricks to the stucco, or at least the acknowledgement that there may be essential bricks underneath, that the stucco is a mask, and that if we use a mask, you will know it is there.

What I want to propose with a call for dirty design is an appreciation for the ambiguous, for the frayed, the threadbare and the scruffy, for the unfinished and the never going to finish because it is impossible, for the in between, for the troubled and the wrong, the used, the abused, for the murky aesthetics, the vague and the gritty. We do not need to strive for the obscurity of perfection and professionalism and universalism, but we should realize they are all only attempts, and they are by definition forever failing. Instead we should value the failures, the experiments, the amateur, the local and the handmade, the broken and the repaired, the decorated and the emotional, because that might just be the dirtiest of all, and the subjective for its subjectiveness, because that is really the only universal we can ever attain.

I prefer dirty because it is honest. Dirty because it is real. Dirty design because we live in a dirty world.

A DIRTY MIND - DURATION 4 LIFE!!

Before talking about the present and the future of design, I am going to the past for a bit. About a hundred years ago French philosopher Henri Bergson developed a theory that is both timeless and incredibly relevant to the present time. It is something that I think could prove to be helpful in the age of what Bruce Sterling calls atemporality, as it could work as a foundation for a new way of looking at and dealing with our current state of post-postmodern disorder, and with the place of design in this broad universe of human endeavors.

The core of Bergsonian theory is the concept of duration, which is an understanding of life as essentially dynamic, as always in process. It is of a more fundamental nature than his similar concept of becoming, which was later popularized by Gilles Deleuze and Félix Guattari. Duration is a way of describing reality as it really is and as we intuitively experience it, but as we do not seem to be able to rationally comprehend it. This is based on the

premise that our way of thinking is structured around matter, around quantity. We think of things of which we can see a beginning and an end, because for hundreds of thousands of years that was essential for our survival. But according to Bergson this way of thinking is not a good reflection of how things really work in the universe. It is interesting to note that Bergson's ideas arose around the same time as Einstein's theories did. They both require a mindset that moves beyond common sense, beyond our conventional way of thinking that is structured in our languages and symbols, in signs for finite objects that are either black or white, on or off, here or there, singular or plural, in the past or in the future.

In Creative Evolution (1907) <http://bit.ly/115krEZ> Bergson writes that our intellect is intended, through evolution, "to think matter". He argues that:

"our concepts have been formed on the model of solids; [...] our logic is, pre-eminently, the logic of solids; that, consequently, our intellect triumphs in geometry, [...] where the intellect has only to follow its natural movement, after the lightest possible contact with experience, in order to go from discovery to discovery, sure that experience is following behind it and will justify it invariably. But from this it must also follow that our thought, in its purely logical form, is incapable of presenting the true nature of life, the full meaning of the evolutionary movement. [...] In fact, we do indeed feel that not one of the categories of our thought—unity, multiplicity, mechanical causality, intelligent finality, etc.—applies exactly to the things of life: who can say where individuality begins and ends, whether the living being is one or many, whether it is the cells which associate themselves into the organism or the organism which dissociates itself into cells? In vain we force the living into this or that one of our molds. All the molds crack."

(Bergson 1911, p. ix-x) <http://bit.ly/1cx3aVM>

Let us take the common sense assumption of time as an example. We rationally refer to time in spatial terms: we imagine a sort of timeline, where moment follows moment, hour follows hour, era follows era. Our words, systems and codes that denote time all seem much like the mechanism of film, where the succession of static frames creates the illusion of a moving image. Instead, our experience of time is not at all of moments, but of a forever flowing, slippery thing, impossible to put a stop to, something that just goes on and on, and that can even appear to go at different speeds in spite of the clocks measuring its steady pace. We refer to time as a sequence of static things, while time's essence is movement.

This reality of eternal movement is what Bergson calls duration, and it is something that we cannot seem to grasp with our intellect, our rational mediation of things, but that is all the more natural to our intuition and our direct experience. The concept of becoming in this light is far more revolutionary than Deleuze and Guattari's rather banal, dualistic and reactionary appropriations such as "becoming-minor" or "becoming-woman" (Deleuze and Guattari 1972) <http://bit.ly/1g2s5iK>. Deleuze and Guattari pair it with the reintroduction of the very political, stiff designations they supposedly are trying to deflect, while Bergsonian becoming does not mean something that is in between these two fixed states or two static notions, but something that is by nature always in movement, something that has no fixed state and cannot be identified as moving toward a fixed state, which is in fact applicable to all of life, to everything in the universe.

Duration is essential for understanding our planet, which is changing so slowly it is perhaps difficult for a single generation of people to grasp. Duration applies to ourselves, to our bodies that are always in the process of renewing themselves, even though we consider them the same bodies throughout our lives. It concerns the objects we use: houses that require maintenance, carpets that collect traces of what passes on top of them, jeans shaping themselves after our bodies, electronic devices collecting our data and our shortcuts. But it also pertains to our concepts and our truths. Things we considered to be determined and obvious turn out to be more ephemeral than we realized. Laws are made and abolished, preferences evolve, values change. As Bergson states: "Matter or mind, reality has appeared to us as a perpetual becoming. It makes itself or it unmakes itself, but it is never something made." (Bergson 1911, p. 272) <http://bit.ly/1f0nvSn>

In the light of these statements, I would humbly like to place the concept of dirty design. Bergson's theory of duration can help us face the divergence of the dynamic, complicated, dirty reality that our mind has

learned to wrap up in simple, clean terms and unambiguous abstractions. In our networked society we can no longer inhabit the illusion of a neutral zone of unconnected material surfaces. We are embedded in all that our consumerism has established. We are part of the life of the sweatshop worker through the touch of our clothes; we are connected to the smoldering heaps of discarded electronics through the reflection in our LCDs. We breathe the dust coming from our shiny vehicles; we eat the immune bacteria that evolved on our engineered crops. The way we design and consume is part of the ongoing process of the evolution of life: it cannot be seen as a separate, perfect entity operating on a different plane of reality.

In the ahistorical, globalized reality that we live in, we seem to be overwhelmed by the fact that previously clear convictions have become diffuse and corroded. This extends to the utopian appearance of products, to the aesthetics of design objects that cover up their dynamic material reality, their making and their inevitable decay, their construction and destruction. These products hide in a hermetic shell through which we cannot see, cannot intervene, cannot improve nor adapt. They attempt to place themselves in a perfect world that we invented, one where things stand still and stand on their own; a world that does not really exist.

A DIRTY WORLD - YOU ARE WHAT YOU DESIGN/BUY

When I was confronted with someone who represents the world of Dutch design, I couldn't help myself. On a visit to his studio, Thomas Eyck <http://bit.ly/1hOHvHW>, a "publisher and distributor of characteristic and exclusive contemporary design products", was talking about an 8000 euro copper and silver saucepan <http://bit.ly/1g2wgw9> designed by Aldo Bakker. I asked him if any of his clients actually use the saucepan as a saucepan (i.e. on the stove, with sauce in it), or if it usually ends up in a cabinet, well lit and on display, untouchable. In other words, what is the use of this thing: is it a utensil, a sculpture, a status symbol? The answer was that no one really uses the pan as a pan, although Eyck said he did have a client who professed to use his 3000 euro copper mixing bowl <http://bit.ly/1ieMSmr> of the same series for the envisioned purpose of mixing.

In this chapter I will use the incident with the saucepan in an attempt to shed light on my discomfort with the capitalist structures at work within the world of design, and the conventions they create by conjuring up illusions of perfection and wealth to cover up the dirty complexity that is the world

we live in. These conventions are based on something that the philosopher Karl Marx, in his book *Capital* (1867) <http://bit.ly/NzTY7i>, described as commodity fetishism, due to which objects acquire a mystical quality of exchange value that is completely unrelated to their use value or material value. This virtual layer of monetary value represents one of the more elusive ways in which design objects are able to hide their material and social realities.

So how can a saucepan that will not be used as a saucepan be so incredibly expensive? Even though it is purposely made to work wonderfully as a pan (copper being a splendid heat conductor, the object being masterfully cast in one piece, as Eyck explained), its high monetary value actually prevents it from being used as such. The owner will never risk damaging the object and lowering its worth. Hence, the designer has created an object that pretends to be a marvellous pan, precisely in order to be transformed into a “useless” commodity through the act of trading it for monetary goods. The monetary value, the price of the thing, thus becomes more important than the thing itself. Specifically this monetary value is what gives rise to controversy, and it is also what prompted me to take a populist stance toward Bakker’s saucepan. Why is this thing so extremely expensive that no person of average means can ever afford it? Who are the elitists that think they are worthy of such opulence? Did we not abolish this sort of thing when we put Marie Antoinette on the guillotine and plundered Versailles <http://bit.ly/1hOA1ER>.

In the capitalist system, design objects turn into commodities, which means they have a monetary value that transcends the amount and type of material the work consists of, the amount of time it took to manipulate that material, the (intended) scarcity of the product, or even the mastery of its maker. This is what Marx called the fetishization of the commodity: when a product of labour becomes a commodity (something that can be traded for monetary goods), it becomes a symbolic replacement of the social relations between the traders. It comes to stand for an array of values and connections, for a hierarchy between objects and also a hierarchy between people. A clear example of this is clothing brands. A Ralph Lauren polo shirt <http://bit.ly/115kT6i> could be made in a similar factory in China as a shirt sold at a street market, but the consumer pays for the virtual <http://bit.ly/1kAjgHR> value of the brand and for the status it gives them when they wear it.

A status symbol is in the first place a valuable thing that shows society the wealth of its owner. This seems to be the case with Aldo Bakker’s saucepan. The object blatantly refuses its assumed purpose precisely because of its monetary value, and thereby pulls up a curtain of mist around its material and conceptual existence. It does not seem to be related anymore to the

qualities of materiality and craftsmanship it possesses. All of its potentially meaningful connections to the world around it cease to matter once this illusion of trade value is applied.

Of course, this saucepan is not only an expensively made utensil put into an art gallery context. It also has an artistic dimension, both in its physical shape and in its concept. Design sits somewhere on the sliding scale between art and purely functional products or consumer goods. The contemporary philosopher Boris Groys even stated <http://bit.ly/1nkBGqD> that “art, in general, is nothing but failed or dysfunctional design”. So when we talk about the value of a design object, we cannot suffice with Marxist theory alone.

Art, that thing we do as soon as we can hold a pencil, as soon as we learn how to speak, to write, to dance, both in the development of the individual human being as in the evolution of the human species as a whole. Once we master control over our ways of expression, and are able to think about things consciously, we start to make seemingly useless drawings in an attempt to find the perfect composition, we sing random songs of praise and sorrow, we write whatever comes to our minds and we move in mysterious ways. We all do it, and have always done it, at any moment in history, in any place, in any dire situation and in any ecstatic one.

To make art is a most natural, human ability. It results from our evolution into conscious beings. Like religion, it emanates from being able to think about ourselves and our surroundings. Statuettes of female figures from the Paleolithic era <http://bit.ly/1ngUoMw>, which are some of the earliest forms of art now known in human history, were conceived around the same time <http://bit.ly/P3HlIX> as spiritual behaviours such as rituals and burials developed. Our consciousness makes life a whole lot more complicated to comprehend, and we need and have always needed to do something with the questions, the feelings it inspires. And so we build cathedrals and dollhouses, we write innumerable books, we sing operas and nasty folk songs, we imagine the fashions of the future and the past, we make paintings in caves, on pieces of paper, on subway trains, we dance dirty until love will tear us apart, again <http://bit.ly/1ieFGqt>.

And thus our culture developed with our growing capabilities. We learnt how to build the highest and loftiest buildings, and devised ever new materials, techniques and machines, we expressed taboos and outrageous behaviours on stage and made way for tolerance and social change, we excelled in describing abstract, complex ideas and in archiving them for future generations, and we danced, well, we danced because it was fun <http://bit.ly/1hOAreo>.

So why was I questioning this saucepan? Does it not also have its undeniable place in this enumeration of human creativity? As we were discussing

the matter with Thomas Eyck, teachers and fellow students, arguments were made that this sort of product does not stand on its own, balancing the tip of the ivory tower for the sake of being up there, but that we could look at exclusive design objects as forming the top of a pyramid, in which novelty and audacity (ideally) trickle down and influence the mass production and popular culture that make up the widespread base of the design society. The same reasoning that I used above to argue for the intrinsic importance of art in the development of humanity, can in principle be deployed to defend the existence of the exclusive saucepan of Aldo Bakker.

I do not think it relevant here to judge this particular saucepan on its aesthetical or its potentially novel and audacious qualities, and its consequent level of success in the pyramid of saucepans. Nor do I have a problem per se with design objects turning into commodities, or if I did, it would be part of a personal reluctance to agree with the capitalist system as a whole. The essential thing that the incident with the saucepan shows is that many design objects tend to hide their commodity status. They cover themselves in mystifying layers of meaning; they take refuge in illusion. Their trade value seems the most obvious characteristic, but one that is not talked about. This saucepan is designed to hide behind qualities that would make it a really good pan, and its representatives will tirelessly emphasize these qualities and never speak about the equally present qualities that make it a commodity first and foremost.

The fabrication of fantastic objects and stories, the quest for perfection, the desire for the wondrous and the impossible, it is all part of our ever continuing design of the world and its future, but we are no longer illiterate serfs that bow to the splendor of the divine oppressor, to the one that shows his superiority by exorbitant <http://bit.ly/1jUqwUW> real <http://bit.ly/P3HHsT> estate, dramatic <http://bit.ly/1cwXkDH> costumes <http://bit.ly/1qarQXm>, bejewelled <http://bit.ly/1IAWKax> headgear <http://bit.ly/1fj63ms> and speedy <http://bit.ly/1fKfxYO> vehicles <http://bit.ly/1cca2Hx>. Or are we? If we purposely remain blind to the fetishist layers of the commodity, if we keep hiding what the status symbol really is, we lose touch with the material qualities and the very real social, economic and environmental context of the object. The lure of the commodity and the desire to make or own ever more fantastic ones is both a fascinating human trait that enables us to create beauty and excellence, and a deceptive quality that institutes distance between the ideological and the material reality. It is a complex position we find ourselves in, but one that we should recognize and celebrate instead of ignore, one that we, both as designers and consumers, should take responsibility for.

The Dirty Past - White Layers of Modernity

The landscape of the contemporary design world is not as smooth and white as some modernists imagined, but the influence of Adolf Loos's Ornament and Crime <http://bit.ly/1fKFGM2>, Ludwig <http://bit.ly/115biff> Mies <http://bit.ly/P3lo5p> van der Rohe's "less is more" <http://bit.ly/115btHQ>, and Le Corbusier's whitewash <http://bit.ly/1hOBACM> ideal is still very visible in the applied arts. Consider Apple's successful move from the early adopters of the personal computer to the mainstream electronics market by covering their machines in a shiny layer <http://bit.ly/1f0pHcq>, or the way IKEA conquered the world with their chunky but minimalist <http://bit.ly/1fapU8m> design for the masses. Ornaments are still widely considered kitsch and bad taste <http://bit.ly/1fKq7G2>. The preferred appearance of products is sleek and minimal. Modernist aesthetics have thrived in the age of mass-production and developed side by side with the mechanization and automation of industry.

Swiss/French architect, urbanist and designer Le Corbusier can be considered one of the founders of the modern aesthetic, bringing many design ideologies together in his influential modernist grand narrative. Taking cues from Ebenezer Howard's The Garden Cities of Tomorrow (1898) <http://bit.ly/1fj6yx7> and Adolf Loos's Ornament and Crime (1913), among others, Le Corbusier devised a radical, all-encompassing theory <http://bit.ly/NzM79N> of what the modern world should look like and how its inhabitants should look at it. And looking is the key word here. Le Corbusier's central point that shaped his idea of the modernist revolution, is that in the industrial age people grow from appreciating color and decoration, which are "of a sensorial and elementary order [...] suited to simple races, peasants and savages" to preferring harmony and proportion which "incite the intellectual faculties and arrest the man of culture" (Le Corbusier 1986 [1927], 143) <http://bit.ly/NzM79N>. The sensation of the physical material is replaced by the rational contemplation of form. Following Loos's argument to remove the decorative element from design, Le Corbusier argued that the modern surface that is thereby created is better suited to the more civilized modern man, and that this is a superior and universal aesthetic that we should strive for.

Yet this new, modern aesthetic was not the universal given waiting to happen in the linear development of cultural refinement that Le Corbusier made it seem. It can also be seen as both a very political reaction to the contemporaneous Art Deco style <http://bit.ly/1hPdRlo> and the earlier Aesthetic Movement <http://bit.ly/1otpKy4>, which was considered effeminate, degenerate <http://>

bit.ly/1e+N3cC and decadent by the modernists like Loos and Le Corbusier, and as a quintessential modernist quest for abstraction through self-consciousness and the focus on form and material.

Le Corbusier did not stop at the dismantling of prior aesthetic preferences, but he took the removal of decoration a step further when he argued for a white layer of paint to replace it. Calling decoration a mask that hides the true nature of the object and intending to cleanse the world of such perversity, he reasoned that by adding a white layer, the proportions of the object are emphasized and any sense of ambiguity is erased. (Wigley 1995) <http://bit.ly/1duMax8>

But how did a visionary like Le Corbusier not see this as yet another mask? Is a white layer not also a kind of decoration? Can it not be that the white layer, like the decoration he so condemned, still hides the object as it really is, and might actually be abused to cover up the dirty realities underneath?

Today the whitewash of design objects continues <http://bit.ly/1g2tnuc>, but it has parted with the ideal of the strictly visual and harmonious proportions that Le Corbusier recommended. It has in many cases come to stand for a chic, glossy finish that can be used on any <http://bit.ly/NzMDES> of product <http://bit.ly/1duMplN>. Anything seems to instantly transform into a design object when it is covered with a shiny, not necessarily but often white, layer. Whitewash became the illness it was supposed to be a medicine for: it became the mask itself.

Clean, shiny, white design. It makes me want to throw a paint bomb into an Apple store. I have a hard time not adding dents and scratches to expensive cars, or writing my name on an empty white wall. Why do people consider that vandalizing, while the fumes of that same car damage my lungs and the earth's? Why is graffiti illegal, but giant billboards in public spaces are tolerated? Apparently, I have a very different view on what is dirty and what is clean. There is so much dirt <http://bit.ly/1ccbnhu> that is covered up with shiny plastic layers, with smooth marketing stories <http://bit.ly/115d68e>, with glamorous advertising telling you that you can buy happiness <http://bit.ly/NzMUrg>, that you require forever more products to complete your life. The shiny white layer has come to stand for the dirty reality underneath it: waste, pollution, exploitation of nature and people, faulty designs and bad quality mechanics, cheap materials, scarcity, planned <http://bit.ly/1f0r8rs> obsolescence <http://bit.ly/1ccbBVW>, marketing budgets and monopolies. Material reality is thus inextricably linked to ethical reality in the case of product design; it is where aesthetics meet ideology.

I think the anonymity of mass-produced goods and their dominant surface aesthetics fuels indifference. If you cannot see what a product is made of, you forget about its material existence. If something looks shiny and new, you will not think about the toxic mine it came out of, you can dismiss the underpaid labor of an individual on the other side of the earth, and you can ignore the mileage and the months it took to reach you. These aesthetics are an ethical thing. Beauty is used to cover up dirt.

I would like to argue for expanding our aesthetic horizon and trying to see beyond the shiny surface that has been endlessly exploited by mass-marketing tactics. We need to involve the context into the appearance of objects, to include the material dimension into the surface design, to make them more open and traceable on every level. Obviously, something like this has already been happening in the realm of recycling and cradle-to-cradle <http://bit.ly/1ccbFVL> design, but most of this is still happening on the scale of the alternative, as the hip and trendy way to go for the eco-conscious in-crowd, or by companies looking to tap into that considerable market with varying degrees of sincerity. These eco-narratives are in danger of becoming fashionable, one-dimensional labels, because they generally do not take into account the full scope of how the looks of a product, its production methods, its usage and its expiration are an integral system, and all of these aspects need to be confronted at once.

As the full consequences of a dirty design ethic and aesthetic inevitably go against purely capitalist motives, it might be doomed to remain alternative idealism. Yet our age seems to call for a new set of norms and ideals, as globalization and network culture is breaking down so many of our old ones. In the chapter A DIRTY TIME I explain why now might be the right time to put one foot into the dirty future.

A DIRTY TIME - WHY NOW?

We seem to be at a turning point in history. Normally, I would distrust anyone who says something like that, because it tends to signal an inability to see beyond one's own time. But that is exactly what I am talking about in this case. We have come to an interesting point in history, where time itself is getting a different treatment. New technologies are giving us an opportunity to see not only that the world is flat <http://bit.ly/1otqfYV>, or at least much more so than ever, but that time appears as an equally accessible plane of existence and knowledge. In this chapter I would like to add another dimension <http://bit.ly/1otqjlb> to what dirty design could mean and why now is the time to talk about it.

Perhaps it is a sign of any time to say the present forms a break with the past. The twentieth century certainly saw many such declarations. Le Corbusier heralded the modern age with crisp, white outlines and a visionary if rather terrifying concept of machines for modern living that would cleanse civilization of bad taste and bad habits alike. In 1979 French philosopher Jean-François Lyotard described the post-modern era as a break with the meta-narratives of the past <http://bit.ly/1kAhvTQ>. Another French post-modernist, Jean Baudrillard, declared the end of history in many of his writings in the 1990s <http://bit.ly/1ccbUzZ>. He understood this as the exact opposite of his contemporary, the American political scientist Francis Fukuyama, who famously argued, in 1992, that the end of history marked the fulfillment of a definitive and superior state of civilization, namely that of free market capitalism and democracy <http://bit.ly/1hcPRqj>, while Baudrillard stated that the ideal of any linear progress culminating in such a conclusive state has become obsolete.

In any case, I think that once again, or still, we are at a moment of fundamental change. We find ourselves at the end of a historic period, that of modernism and postmodernism, that does not seem to want to end yet. The grand narratives <http://bit.ly/1faqCTb> of progress and modernity have largely subsided, but we still cling to them, and there has yet to come a new position to replace them. At the same time we have entered the age of network culture, where globalization changed our perspectives on each other forever, and where the hierarchy and linear narratives of the past are being challenged by the anarchic intelligence of the collective. This network culture, with its largely unregulated development, where knowledge is more democratic, more available, more interactive and therefore more objective than ever before, where hackers provoke the hierarchies and systems they consider reactionary or obsolete, where programmers dispute monopolized copyright laws, where idealists create free alternatives for the mainstream, and where the open-source system provides new insights on how we could move forward IRL <http://bit.ly/1kAhvPm> this might be the place where the roots <http://bit.ly/1ccc9v5> and inspiration of revolutionary futures lie.

Science fiction writer Bruce Sterling held a lecture <http://wrd.cm/1fJ7u4x> at Transmediale <http://bit.ly/1l5enMI> in Berlin in 2010 - and I feel tempted to quote it in its entirety - in which he talks about network culture and its influence on the world of today:

“[I]t’s all over the place, just termite mounds of poorly organized and extremely potent knowledge, quantifiable, interchangeable data with newly networked relations.”

We cannot get rid of this stuff. It is our new burden, it is there as a fact on the ground, it is a fait accompli. There are new asynchronous communication forms that are globalized and offshored, and there is the loss of a canon and a record. There is no single authoritative voice of history. Instead we get wildly empowered cranks, lunatics, and every kind of long-tail intellectual market appearing in network culture. Everything from brilliant insight to scurrilous rumor. This really changes the narrative, and the organized presentations of history in a way that history cannot recover from. This is the source of our gnawing discontent. It means the end of post-modernism. It means the end of the New World Order, which is about civilizing the entire planet, stopping all the land wars, repressing the terrorism. It means the end of the Washington Consensus of the nineteen nineties. It means the end of the WTO. It means the end of Francis Fukuyama’s ‘End of History’; it ended. And it’s moving in a completely different and unexpected direction. The idea that history ended, and that the market sorts that out, and that the Pentagon bombs it if that doesn’t work – it’s gone. The situation now is one of growing disorder.”

So how does this new temporal dimension - Sterling calls it atemporality - relate to dirty design? I see my concept of dirty as a reflection of the present time, which I think is what design should be. The norm of the universal, the clean and the anonymous is a product of the old world order, that might still be applicable to certain situations, but I would like to see it let go of its dominating grip on commercial design conventions, even if it is simply because it will become less and less relevant to its more savvy consumers. Through its origin in modernism, whitewash design relates to the failed meta-narrative of progress and the hierarchy of perfection. The shiny layer and the hermetic surface are in denial of the contemporary disorder we live in. They do not show what we have learned in the meantime. They pretend like we do not

know about their dirty background, their dirty insides, and their dirty politics.

Sterling puts forward two metaphors that I would like to use to illustrate how we can see dirty design in the contemporary context. The first one he calls “Gothic High-Tech”, which would be the “analog system that belonged to our parents, which has been shot full of holes. It is the symbol of the ruined castle. [...] The ruins of the unsustainable.” (Sterling 2010) <http://wrd.cm/1fJ7u4x> This is the old world order, the symbol of power, of the elite, of the venerated and the transcendent. These are the impenetrable walls that acquired a white layer during modernism. Now that it has been shot full of holes, we can see what it is really made of, what it looks like inside. We can see the dirty world underneath the shiny white layer.

The second metaphor Sterling uses is “Favela Chic”, “the informalized, illegalized, heavily networked structure of the emergent new order.” (Ibidem) <http://wrd.cm/1fJ7u4x> This is what is changing the world, and what we should all be on top of, exploring closely and critically. This is where new narratives will be born and where we will bring them into existence. The favela signifies a bottom up movement versus the top down tradition. It stands for the amateur experiment, the do-it-yourself attitude, the ability to work with the complex, organic dynamics rather than to simplify them. And this is the dirty design ethic and aesthetic I believe we should work with.

Presently, many consider the illusion unveiled, but might find it difficult to admit to the uncertainty of the new dynamics. Claiming the end of an era does not mean we can perceive the beginnings of a new one. Perhaps it is time to try to embrace the contemporary disorder and the unfinished business we are left with. Instead of ignoring it, we could be inspired by and learn from our discontent with the status quo. And then perhaps we may realize that this chaotic present might not even be a period in between the last one and the next one, as Sterling states, but is in fact the next one already: one that unexpectedly has come down upon us in all its mind-blowing complexity, one that may finally make us realize that our existence is a never ending dynamic, that this duration is the missing link in our metaphysics, in our ethics and our aesthetics. Dirty is the present.

A DIRTY FUTURE - A DIRTY UTOPIA

When I think about the future, I have to think about the distinctively utopian and dystopian realities of science fiction. They are often worlds that revolve around an extrapolated aspect of contemporary society that turns out to have extreme consequences for future generations, either to a positive or a negative effect, sometimes deceivingly so. In Stanley Kubrick’s 2001: A Space Odyssey (1968) <http://bit.ly/115ihoP> for example, a perfectly clean, modernist gem of a spaceship whose inhabitants are serene and well-coiffed <http://bit.ly/NzRAh5>, houses the lethal danger of an artificial intelligence that decides humans are an inefficient mess that it had better eliminate. A decade later, Ridley Scott’s Alien (1979) unfolds as an industrial nightmare where everything is dark and polluted, where spaceships are rusty labyrinths <http://bit.ly/P3Miv8> in which extra-terrestrial parasites carry out their violent procreation.

I find this dichotomy fascinating, because it represents our divided expectations of technology and design. Will it make our lives better or worse? Are we going to have modernity and wealth for everybody, or will society decay into an apocalyptic meltdown? Perhaps the idea of a dirty design utopia can be perceived as a similarly dualistic construction, but I invoke the opposite of clean only because it seems so absent and ignored in the design world. By contemplating the dirty side of design practice and the illusionary clean surface that is propagated, I would like to make way for a more ambiguous type of design aesthetics. One that is closer to the complexity of life, that relates to the context of products and materials and to how things really work. One that is therefore more helpful for the future.

What if we could open things up to the world around them, make things that are not hermetic attempts at perfection, but that are flexible, adaptable, accessible, and contextual. No attempts at static universality, but a recognition of difference and dynamics. Design that does not simplify what is by nature complex, but that shows how we can make sense of the complexity. Design that involves its users and consumers, so they feel more related to and responsible for it. Design that does not shy away from the personal touch, showing traces of both maker and consumer. Design that is not finished but always evolves.

Inevitably, that means letting go of many assumptions about what is profitable, what is beautiful, what is good, and what is wanted. It means an appreciation for things that work on every level of society: material, social, environmental and aesthetical. That is an ambitious proposition. Yet the dirty attitude is not something I invented, not something that needs an artificial

construction. It has always been there as the silent counterpart of the clean. Every ideological construction creates its opposite twin, its own inherent negation that resides in subcultures and rears its head in informal and amateur fields. The anonymity of mass-production has fostered a lingering love for the handmade, and futuristic high-rises inspire a nostalgia for the single family home. The overabundant presence of IKEA created a longing for vintage furniture, and microwave dinners make us want to grow our own vegetables again.

I am not claiming that one is better than the other, that dirty is better than clean; this is not a new modernism pretending universality. Manifestos are made to be broken, preferably in creative and inspiring ways, which is why I put this text online, for everyone to see, adapt, use and abuse. What I want is for designers and consumers, which is all of us, to realize there is a dirty side to the clean perfection we seem to be trying to reach for, and that there is both horror and unexpected beauty there.

A way to start looking for dirty design is to research what design has brought us so far. I admire designers who build themselves a car <http://bit.ly/1IB1cWW>, who investigate where all the pig offal ends up <http://bit.ly/1fkjPiU>, who initiate an open-source and durable smartphone <http://bit.ly/1e4RMLB>, who make themselves a ham and cheese sandwich from scratch (I mean really from scratch) <http://bit.ly/1fKk65m>. If we make the complexity more transparent, we might feel more responsible and more compelled to intervene. Josef Beuys stated that everyone is an artist <http://bit.ly/1e4Sati>. Boris Groys claimed that all art is failed design. I want everyone to know they are designers, dirty designers in a dirty world.

Why Dirty? is gepubliceerd op *Dirty Design.net*
<http://bit.ly/115jgW5> (2013)

OPEN DESIGN: A HISTORY OF THE CONSTRUCTION OF A DUTCH IDEA

JOANA OZORIO DE ALMEIDA MEROZ EN RACHEL GRIFFIN
NOMINATIE SIMON MARI PRUYS PRIJS

In a short period of time, open design went from an unknown notion to a buzzword in the Dutch design world. This development is usually attributed to the proliferation of bottom-up activities fostered by a typically open Dutch society. However, although open design is commonly associated with grassroots, bottom-up activities, in the Netherlands, the most visible effort at widespread dissemination of these ideals has been the result of a highly centralized effort largely supported by government funding. Why were the government and cultural organizations interested in fostering open design practices? And what type of open practices has this top-down model engendered? Advancing from a constructivist approach, we examine how this discourse has been formed by the convergence of actors with distinct agendas, and position it in relation to its cultural and economic contexts.

Introduction: Of Visibility and Productivity

As a design academic and a design practitioner, we are interested in open design. Like many involved, we recognize it as a movement with enormous social and economic potential. However, from our vantage points, we have noticed some disparity between the open talk and the open action. To better understand the prevailing realities of open design, this paper examines the confluence of distinct interests in the construction of open design discourse.

The phrase ‘open design’ has become ubiquitous in the Dutch design world. Its ascension to the top of the official agenda has been relatively rapid, advancing from a series of lesser-known activities to a lynchpin in the national design rhetoric in just three years. Its propagation has not remained confined to subcultural interest groups, but has spilled over to mainstream design discourse; this year it has been present, if not prominent, at nearly all major Dutch design events. Open design was an important theme of the Dutch contingent at the International Furniture Fair in Milan, Waag Society’s open design programme was nominated for the Rotterdam Design Prize (‘the “king” of Dutch Design prizes’) and this very publication – the first special edition on Dutch design in an international academic journal – focuses on ‘openness’, testifying to the centrality and implicit association of this term with design from the Netherlands. Justifiably, some commentators have raised the question as to why open design has become so prominent in this country in particular (see Menichinelli, 2011).

Transformations of this scope and speed do not occur by accident, so it is pertinent to enquire what factors contributed to its rapid emergence and

widespread propagation in the Netherlands. Open design is commonly described as the development of physical products through the free sharing of information. As in the free and open source software movements before it, the internet facilitates the sharing of data, allowing other individuals to copy or evolve the original object. Although 'free' mostly refers to the freedom to copy, according to Wikipedia – arguably an authoritative reference in this context – open design 'is often performed without monetary compensation' (2012). This pool of shared data forms the commons, a body of information freely available for public use. Thus, where once methods of production were highly centralized in large, hierarchical corporations, this data-sharing coupled with new technologies proposes a new decentralized, grassroots, bottom-up production model.

In the Netherlands 'open design is still very much in the idealistic phase' (Mulder, 2012); still 'under construction' (Neicu, 2010: 30). This means that currently, the term open design points to an ideal rather than an extensive or coherent body of practices. But if the prominence of this ideal is not a reflection of widespread practices, why and how has it gained such currency?

Between 2009 and 2012 a series of highly visible events concerning open design were staged in the mainstream Dutch design arena. The first, the (Un)limited Design Contest, occurred in April 2009. Its result, as assessed by one of its initiators, was nothing less than to place 'the idea of open design on the map in the Netherlands' by the second half of that year (Waag Society, 2010: 9, authors' translation). Its success led to a second edition of the competition with the slightly changed title (Un)limited Dutch Design in 2010, and to a third the following year. Other open design-related events included the digital platform-cum-collection Design for Download/MakeMe in 2010 and the publication of Open Design Now in 2011. These events were initiated by a small group of Dutch cultural organizations who, despite distinct and at times conflicting agendas, nevertheless had a common goal in fostering open design practices in the Netherlands. Crucially, they were all largely run with funding from the Ministry of Culture, Education and Science (Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap, OCW).

Thus, although open design is commonly associated with grass-roots, bottom-up activities, in the Netherlands the most visible effort at widespread dissemination of these ideals has been the result of a highly centralized effort largely supported by government funding. Why were the government and cultural organizations interested in fostering open design practices? And what type of open practices has this top-down model engendered? These are the questions this paper will address.

Taking our cue from Phillips and Hardy (2002), insofar as the above-mentioned interrelated contests, lectures, workshops, web-sites and publications bring a common notion into being, they may be thought of as together constituting a discourse on open design. Advancing from a constructivist epistemology, in this article we examine how the production and dissemination of this discourse has produced and given meaning to open design practices. These processes need to be viewed in relation to Dutch cultural policy on the one hand, and to the economic and political circumstances that served as catalysts in the formulation of this policy on the other. We will focus on three government-funded events that were key in the construction of open discourse in the Netherlands: (Un)limited Design Contest, (Un)limited Dutch Design and Design for Download. By examining how each participates in the construction of open design discourse, the aim is to tell the story of where the ideal of open design came from, why it gained such a foothold on the mainstream Dutch design stage and the implications its widespread dissemination has had in engendering open design practices.

The Making of a Practice

Open design discourse in the Netherlands emerged in earnest in 2009 with the launch of the (Un)limited Design Contest, initiated by Waag Society and Premsele. Since its establishment in 1994, Waag has been devoted to 'developing creative technological applications for societal innovation' (2012). As part of its mission, Waag acts as an interface between activist culture and the establishment, lobbying government and institutions to embrace radical and disruptive innovation (Stikker, 2012). In addition to being an actor at the government level, Waag has initiated a variety of projects aimed at disseminating and familiarizing the general public with social innovation models and otherwise exclusive innovative technology.

Waag's co-founder Marleen Stikker was, for example, among the initiators of The Digital City (De Digitale Stad, DDS) in 1993, a pioneering project in making internet accessible to the general public. In 2005, Waag became involved in the establishment of the Dutch branch of Creative Commons (CC), a system of licences wherein only some, rather than all, rights are protected, allowing for the free distribution of content under flexible conditions. The implementation of Fablabs, or fabrication laboratories, inaugurated as a pilot in 2007 and then as a permanent fixture in 2008 (Waag Society, 2008: 5, 2009: 7), engendered those same ideals in physical objects. Originally developed

at MIT, the small-scale workshops offer individuals free access to an array of computer-controlled tools that enable self-manufacturing. Waag's motivation for these three programs – open access, open content and open hardware, respectively – was to disseminate cutting-edge technology for the empowerment of individuals and grassroots movements.

However, unlike the general public's swift appropriation of internet access in the 1990s, the potential of the tools provided by Fablabs was less easy to grasp. Part of the difficulty in conveying the possibilities of Fablabs is the fact that their innovative nature pertains to a largely invisible field of decentralized production, distribution and consumption (van Abel, 2012). At this point, the possibilities offered were still mostly referred to as 'open hardware', to echo the more established notion of open source (significantly, up until 2009 Waag used the term 'open hardware' rather than 'open design' in its year reports). As physical products would offer a better means of communicating the abstract principles of the Fablab, Waag contacted Premsele/The Netherlands Institute for Design and Fashion because, according to van Abel, '[d]esign products are very tangible and appealing [...] and an easy starting point to explain the lab' (2012).

Premsele was founded in 2002, as the latest in a succession of national institutes supporting Dutch design. What distinguishes Premsele from its predecessors is the emphasis on the promotion of existing design activities with high potential. In 2009, Premsele organized its projects according to four main programmes: Designworld, Fashion Culture, Heritage and History and People's Republic of Design. Open design was consonant with programme strands within the latter (Democratisation and Popular Culture), and with the general theme of 'Amateurism', which proposed that '[i]nnovation is increasingly a mass affair, with large numbers of professionals, amateurs, designers and consumers sharing ideas' (Premsele, 2010a: 14). As such, Premsele, the People's Republic of Design and its manager Roel Klaassen, formed the perfect mould for the work of reshaping 'open hardware' into 'open design'.¹

Waag and Premsele thus had different though converging interests that resulted in a mutual goal: to increase the visibility and thereby to disseminate the practices and principles of open hardware to mainstream design in the Netherlands. From these motivations the (Un)limited Design Contest was born. According to the (Un)limited Design website, the pro-

gramme 'functions as an experiment in Open Design – the sharing of creative work in the same manner as open source software' (2012a). The rules were relatively straightforward: '[e]ntrants could submit product designs on the condition that they shared their digital blueprints so others could modify and improve their designs or manufacture them using Fablabs. Creative Commons licences allowed entrants to share their designs without relinquishing copyright' (Premsele, 2012). To target the widest possible population, van Abel and Klaassen chose to launch the contest at the Hacking at Random conference, the largest hacker gathering in the Netherlands. Followed by a series of smaller spin-off events, the contest concluded at the largest mainstream design manifestation in the Netherlands: Dutch Design Week, a yearly event in Eindhoven. These two locations not only ensured exposure to a very large number of people, but it bridged both ends of the spectrum by targeting mainstream commercial design as well as the hacker community and everything in between. The contest is still running today, with various modifications, as described below.

By defining a basic protocol that involved a number of 'obligatory passage points' (Latour, 1987) and by enrolling designers to participate in and hopefully appropriate the process, the (Un)limited Design Contest played an active role in fostering open design practice in the Netherlands.² Indeed, van Abel personally invited designers working in the Fablabs – some of whom had little knowledge of open design – to join the competition. For example, Goof van Beek and Alexander Rulkens of Studio Ludens, who had worked at the Utrecht and Amsterdam Fablabs and were winners of the (Un)limited Design Contest in 2009, and 2010 and 2011, were both individually asked by van Abel to join the contest (Rulkens, 2012; van Beek, 2012).

Yet, as it turns out, designers have been cautious in adopting open design ideals in their practice. In the case of Marina Toeters, a winner in 2010, enrolment was not the result of an interest in developing or sharing blueprints per se, but for the long-term gain of publicity for her practice (Toeters, 2012). Indeed, the sole blueprint available for her project – a shawl with integrated solar cells – on the (Un)limited Design Contest website, shows no more than a black-and-white pattern, and the only instructions which are provided, 'The cutting proces [sic]' ((Un)limited Design Contest, 2012b), hardly make it possible to recreate or modify her project for future use. Studio Ludens, one

1. Creative Commons Netherlands was also a partner in the project. Unfortunately we have not found enough sources on their participation and as such do not comment on it here. Further research is warranted.

2. There were already many grassroots 'open hardware' activities in the Netherlands (among which Fablabs and the Low Cost Prosthesis Project); (Un)limited Design Contest served to disseminate these further and bring them into the design community rather than to create them from scratch.

of 2010's winners with the project Magic Box, eventually wished to close the initially open source code in an effort to transform the software into a viable business venture, believing that '[i]nvestors don't want to invest in things that are totally open' (Rulkens, 2012). This ultimately led them to develop a business model that redefined 'open' as customizable. Designers' cautiousness in adopting open design principles is also illustrated by the addition of the theme Fusion in the 2010 version of the contest, which aimed to encourage the sharing and adaptation of other participants' previous entries, given the relative lack of reuse of existing blueprints.

In sum, although open hardware practices already existed in the Netherlands, in their effort to disseminate these principles among a wider design community, Waag and Premsele constructed a highly visible discourse on open design. However, there is room to wonder whether those practices correspond to their initial principles and motivations. Moreover, given designers' reluctance to adopt open design principles, why is it that these institutions were so convinced of its value and willing to invest so much in its dissemination among that community?

Regulating Openness

As it happens, the events relating to the discourse on open design in the Netherlands from 2009 to 2012 were largely subsidized by the OCW, either via direct support (for Waag or Premsele) or special-purpose subsidies. In this funding, the OCW was guided by the cultural policy Art for Life's Sake, which was presented by Minister Ronald Plasterk in 2007 and came into effect during the 2009-12 funding period. A comprehensive review of this policy is beyond the scope of the present paper; in what follows we concentrate exclusively on the aspects that are immediately relevant to the present discussion.

The administrative restructuring introduced by Art for Life's Sake entailed a differentiation between institutes that are subsidized directly by the OCW and as such are part of the 'basic infrastructure', and other organizations that must submit applications for temporary grants to one of the national cultural funds (van Hamersveld, 2009: 43). This distinction was intended to bring efficiency and transparency to the cultural system while maintaining control over the implementation of its cultural policy objectives. In this restructuring, both Premsele and Waag became part of the basic infrastructure.

The policy document also defined culture to be, as its name suggests, in the service of society rather than the other way around. This exemplifies

the extent to which Art for Life's Sake perpetuates the main lines of cultural policy established in the 1980s (Pots, 2010). Until the 1980s, culture in the Netherlands was heavily subsidized by the government, coinciding with a cultural policy that reflected an understanding of culture as synonymous with "innovatory" and "experimental" – the antithesis of "marketable" (van Hamersveld, 2009: 34). However, the wide-ranging neoliberal reforms instigated by the economic downturn of the 1970s and the ensuing slimming down of welfare meant that this policy's approach to culture became untenable. Accordingly, the key aim of cultural policy since the 1980s has been to make the cultural sector function according to a neoliberal economic logic, where demand dictates production, the private sector takes over the role of supporting culture with sponsorship contracts becoming increasingly influential (van Hamersveld, 2009: 91) and state intervention is reduced to the creation of new cultural markets. Practically, this means a focus on audience appeal (more demand equals more financial input for cultural production), on artistic quality (as conditional for enhancing public demand), on national cultural identity (to promote Dutch products abroad) and a streamlined policy planning system (to help the government pursue its cultural policy objectives). Subsequent cultural policy can be characterized as a gradual adaptation of these pillars to contemporaneous circumstances, such as the intensification of international trade and migration, advances in information technology and European political integration. These main lines came to form the foundational pillars of cultural policy, valid to this day.

This neoliberal legacy and concomitant cultural policy has inevitably influenced the development of the open design discourse in the Netherlands. Some of the institutions involved in this development are (partially) funded by OCW, so it is no surprise that their programming bears more than a circumstantial similarity to cultural policy. As Klaassen says, for example, 'of course' OCW's themes of diversity and cultural participation have been taken into account in Premsele's programming (2012a). Specifically, the Art for Life's Sake policy document contains a ten-point plan to increase public participation in culture. Point five explicitly states the goal of '[m]aking more money available for the amateur arts and popular culture' as a way to increase participation (OCW, 2008: 24). Or, as phrased earlier in the document, 'What we must do is to give the amateur arts more support [...] and ensure that everyone has easier access to culture' (OCW, 2008: 21). This latter formulation succinctly captures the ambivalence at stake, as it could serve almost as well to describe Waag and Premsele's motivation to produce the (Un)limited Design Contest. Yet, however clearly cultural policy's stake in increasing cultural participation

played a key role in enabling the (Un)limited Design Contest in particular and open design discourse in general, we caution against a deterministic view of cause and effect. As discussed above, Premsele's involvement with open design also originated from its own interest in amateurism as well as 'from its intellectual and professional network' (Klaassen, 2012a). Waag, moreover, is an independent institution that emphatically defines its own agenda, so that its motivation for initiating the (Un)limited Design Contest and for disseminating open design cannot simply be attributed to the prevailing cultural policy. Indeed, Waag perceives part of its mission as actively intervening in the very formulation of cultural policy. In the sections that follow we therefore understand the construction of open design discourse as a convergence of interests by actors with otherwise distinct perspectives and agendas.

In these sections we shall explore the extent to which other themes set by cultural policy – namely, the branding and internationalization of Dutch cultural identity, and the creation of new business models – have influenced the specific formulation of open discourse in the Netherlands.

Branding the Netherlands

One of the key themes in Art for Life's Sake was the branding and internationalization of Dutch cultural identity. Attention to national identity within the context of cultural policy was not new: in the 1980s, Elco Brinkman, Minister of Ministry of Welfare, Health and Culture (Welzijn, Volksgezondheid en Cultuur, had emphasized the importance of 'the national cultural identity' amidst the rapid process of internationalization that the Netherlands was undergoing (Pots, 2010: 326, authors' translation). The intention was to use a coherent image of Dutch national culture as a means to raise international interest and reap any possible economic benefits. Since then, '[i]nternational trade, digitization, migration, mobility and European political integration have all gone to tie the Netherlands more closely to the rest of the world' (van Hamersveld, 2009: 47). Hence, cultural policy's increasing emphasis on national history and culture should be positioned alongside a progressively open attitude toward the economic opportunities that globalization offers (van Hamersveld, 2009: 20). It is against this backdrop that we should position the emphasis in Art for Life's Sake on ensuring that the Netherlands presents itself abroad in a consistent manner.

According to Minister Plasterk, '[t]he government wants the Netherlands to be able to attain, maintain, or improve its leading position in the interna-

tional arts scene. [...] [A]lthough the Netherlands is respected internationally for its talented artists and cultural facilities – we make insufficient use of these advantages' (OCW, 2008: 8). Doing so, according to Plasterk, entails 'providing more scope for the ongoing development of artistic disciplines in which the Netherlands has a strong or highly promising international position' (OCW 2008: 8). In its international cultural policy, the government thus chose to focus on the cultural sectors that – according to the Council for Culture (Raad voor Cultuur) – already had an internationally strong position, namely: fashion, design and architecture (Plasterk et al, 2008: 9). Besides being strong calling cards for the Netherlands abroad, the government recognized that 'these sectors are also promising from an economic perspective' (Plasterk et al, 2008: 9, authors' translation).

This focus on the international promotion of Dutch design abroad with a view to its economic benefits ultimately led to the establishment of Dutch Design Fashion and Architecture (DutchDFA), a collaborative project between the OCW, the Ministry of Economic Affairs (Ministerie van Economische Zaken, Landbouw en Innovatie, EL&I), the Ministry of Foreign Affairs (Ministerie van Buitenlandse Zaken, BZ), Premsele and a number of other public and private organizations (DutchDFA, 2012c, 2012d). Armed with a total of twelve million euros spread across 2009 to 2012, it 'aims to strengthen the international position of the Dutch creative industry sector in four focus countries' (DutchDFA, 2012b) which, from 2008 to 2011, included Germany. According to the 2009 DutchDFA Year Report, '[t]he selection of Germany is to a large extent driven by economic motives' (2010: 6). Indeed, (Un)limited Dutch Design was just one of a number of programmes aimed at creating opportunities for Dutch designers to enter the German market. Part of the strategy for entering this market involved 'the creation of a more nuanced image – abroad – of Dutch designers [...]. Beyond the object and beyond the icons of "Dutch Design," the attention should be focused on the processes of thinking and making and the visions that underpin them' (2010: 14). This aim neatly accords with the aims and principles of open design.

In 2010, the organizers of DMY International Design Festival Berlin proposed to give the (Un)limited Design Contest a prominent role in that year's festival (Premsele, 2010b). Given that one of that year's themes was open design, and aware of Germany's position as a focus country, Waag and Premsele submitted a funding proposal to the DutchDFA with the goal to 'promote, position and profile the Netherlands as an open design country' (Premsele, 2010b: 4, authors' translation). The proposal was for a series of (Un)limited Dutch Design events, including a contest, an exhibition, work-

shops, lectures and discussions on the publication of a book on open design. DutchDFA eventually accepted to provide 45 per cent of the funding for the initiative (2011: 22); yet to be eligible for this funding, Premsele and Waag had to package open design along with Dutch culture. In the project proposal (Premsele, 2010b), the Netherlands' design tradition is explained as the result of the long-standing need to design the landscape (presumably due to the constant threat of inundation). Originally born out of necessity, modernist design and its socially progressive ideologies had a chance to flourish due to the 'relatively open culture in the Netherlands' (Premsele, 2010b: 2, authors' translation). Recent technological developments have subsequently consolidated the expansion of this forerunner of open design practices, creating innumerable possibilities for social, cultural and economic innovation and development, including the participation of non-professional designers in the process.

Thus the notion that Dutch design is intrinsically open resulted from the merging of the disparate agendas of the actors behind (Un)limited Dutch Design. Premsele's and Waag's motivations were the same as in (Un)limited Design Contest: to introduce open principles to the traditional design community and to increase public participation. Their interest was to extend these principles beyond Dutch borders, thereby extending and strengthening open design and Fablabs' networks internationally. Yet, somewhat paradoxically, the partner that enabled them to do so introduced the caveat of branding open design as typically Dutch in order to fulfil its own agenda, itself set by cultural policy's theme of the branding and internationalization of Dutch cultural identity.

Commodifying Openness?

The last policy theme we will examine as it relates to open design is the notion of the creative industries. Under the influence of Richard Florida's (2002) *The Rise of the Creative Class* (which cultural policy documents explicitly reference, see EZ and OCW 2005: 8; OCW 2004: 7), the government increasingly started to see creativity as an 'essential element in the modern knowledge economy' (EZ and OCW, 2005: 3, authors' translation). Given its view since the 1980s, of the creative sector as a financial burden, this represents a significant reconceptualization of the relationship between culture and economy. In 2005, the government launched the Programme for the Creative Industries (Programma voor de Creatieve Industrie), as a joint venture of the OCW and EZ, with the aim of encouraging the cross-pollination between cul-

ture and commerce (2005: 3-4). Of particular relevance to the present section are the measures aimed at fostering entrepreneurial skills in order to wean the cultural sector off government subsidies. The Programme for the Creative Industries concluded in 2008, but Art for Life's Sake continued providing financial support to the principles it had introduced, one outcome of which was the subsidy Manifestations of Innovative Culture (Innovatie cultuuruitingen). Running for two consecutive rounds (2009 and 2010), this subsidy was intended for cultural projects that would establish innovative connections, broaden culture's social support base and help reduce its dependency on public funds (Timmermans and van Rosmalen, 2011: 3).

One of the projects that was awarded funding from the above mentioned subsidy programme was Design for Download by Droog Design.³ Droog made its name in the early 1990s with what came to be known as typically Dutch conceptual design. It had a special interest in design projects that actively engaged the user as a means to 'finish' the project and as such applied do-it-yourself (DIY) principles. Exemplary of this is Droog's 'Do Hit' chair by Marijn van der Poll (2000), which starts off as a metal cube that the user has to form into a chair by hammering a seat into place with a club. Since the 1990s Droog has sought to evolve into a full-fledged global enterprise. It now defines itself as 'a brand offering unique products for the home' as well as an initiator of 'products, projects and events around the world in collaboration with designers, clients and partners' (Droog, 2012). It has since started looking for ways of lowering costs, while maintaining the exclusive nature and high quality of the designs that it markets (Klaassen and Troxler, 2011). One means of doing so would be to bypass middlemen through the decentralization of design production, distribution and consumption – that is, by embracing the open design model.

Design for Download aimed to create 'the first platform for downloadable design', offering access to new 'easy-to-use parametric design tools' – to enable non-professionals to design – and to a network of 'local low- and high-tech manufacturers' (Droog, 2011) by whom the digital blueprints could be produced. This platform – entitled MakeMe – is intended to have two spheres, one 'curated' and the other 'open'. The former is meant to keep the quality of designs up to Droog's standards and thereby to safeguard the platform's commercial viability. As director Renny Ramakers explains, '[t] he curated

3. Originally Waag Society was a partner in the project. However, since we do not have enough sources on their initial collaboration, here we concentrate solely on Droog. Further research is warranted.

aspect is very important as we anticipate that the open sphere will give rise to a lot of low quality content' (2011). Indeed, she holds the view that '[w]ith the opening up of the design industry to consumers now empowered with easy-to-access and low-cost design and production tools, the role of curation becomes ever more important' (Ramakers cited in Droog, 2011). In the non-curated sphere everyone is free to set up shop; designers and companies alike can develop new business models based on the possibilities offered by a decentralized system of production and distribution.

It is difficult to assess the type of open design practices engendered by this project since MakeMe is still under development and not yet functional. With this proviso in mind, we may examine the direction the project is taking, rather than its results. Up until the presentation in April 2011, development proceeded according to traditional project development as it is known in the Netherlands, more closely resembling a privatized business model. Instead of issuing an open call for designers, Droog selected a small and relatively well-known group with whom they had already developed relationships (Jaworska, 2011; Minale, 2012), and who were financially compensated for their proposals as well as for the final production (Minale, 2012). The resulting pieces were exhibited not in an open forum, but at the International Furniture Fair in Milan, the long-established stomping ground for the commercial design industry. The objects were moreover not produced locally according to the ideals of this new technology, but in the Netherlands and transported to Italy. In sum, at the time of writing, Design for Download continues to operate according to the traditional design system of centralized production, distribution and consumption.

It may be tempting to conclude, following philosopher Paolo Virno, that Design for Download adheres to the 'logic of the ghetto' (referring to deprived, generally black US neighbourhoods as breeding grounds of new hip-hop talent): 'it is important to [...] capitalism that creativity develops autonomously, so it can subsequently catch it and appropriate it. Capitalism cannot organize reflection and creativity, for then it would no longer be creativity. [...] "You go on and make new music, and then we will go and commercialize that new music"' (Virno quoted in Lavaert and Gielen, 2009: 29). While such practices seem to run contrary to the open design principles of free information, Design for Download actually seems to achieve precisely what the subsidy Manifestations of Innovative Culture intended to foster: cultural projects that establish innovative connections, broaden culture's social support base and help reduce its dependency on public funds. Even though MakeMe currently still functions according to a traditional design model, this is hardly in

Droog's interest: Droog itself has a stake in implementing the practice, if not the principles, of open design – even if this stake is purely commercial. Design for Download may indeed introduce a tension between the principles of open design and its commodification; yet this only reflects the tension inherent to how the policy theme of creative industries seeks to make creativity the motor of the economy through top-down regulation.

Another interesting example of the tensions and complexities in the relation between profitability and open principles is offered by Open Design Now: the evolution of the (Un)limited Design Book, which began its development at (Un)limited Dutch Design in Berlin. A collection of articles and projects on open design, Open Design Now is a joint publication by the familiar parties: CC, Waag and Premsele, and supported by DutchDFA. However, despite this financial and organizational support, the partners were initially unable to find a publisher willing to agree to the original intention of having completely open content due to the financial risks involved (Klaassen, 2012b). Following talks with various publishers in the cultural sector, the partners finally managed to strike a deal with BIS Publishers. BIS, a 'more commercial' publisher (van Wezel, 2011), believed that they could make money from the project and began searching for a business model that could be open and profitable at the same time. In the words of Mr van Wezel 'I'm for more openness, but if you have created a book, there should be some ownership and payment' (2011). Eventually they arrived at a system whereby the content becomes opened slowly, article by article over nineteen months. So while a cultural publisher would not take the risk of having an open book, a commercial publisher did. It required the drive to make a profit from the project to make an open content book possible.

Conclusion

This research was motivated by the puzzling observation that although open design is redolent with associations of bottom-up activities, in the Netherlands, the most visible effort at widespread dissemination of these ideals has been highly centralized and largely supported with government funding. This has led us to formulate two questions: why were government and cultural organizations interested in fostering open design practices? And what type of open practices has this top-down model engendered?

To answer these questions we focused on three key cases of open design discourse that were largely funded by the government: the (Un)limited

Design Contest, (Un)limited Dutch Design and Design for Download. In each case, we tried to reconstruct the stake of the different actors in supporting, producing and participating in these events. To avoid generalizations or stereotypes of openness as a means to measure what type of practices these events generated, we instead focused on how the actors involved actively (re)defined the meaning of open design as guideline or justification for their actions. It is from this approach that we formulate our conclusions.

When considering the type of open design practices that government-funded open design events have engendered, a striking aspect is the reluctance shown by designers to adopt open design principles in their practice. In the case of the (Un)limited Design Contest, for example, designers seemed hesitant to share their blueprints, apparently with a view to financial considerations. As Rulkens aptly remarks, ‘the idea of openness is something that is a lot less easy when there is money involved’ (2012). Yet the example of Open Design Now illustrates how, conversely, the practice of openness is a lot less easy if there is no money involved.

Perhaps for that reason, even when Droog explicitly challenged designers to develop new business models that would make open design’s decentralized production system financially viable, the results of the brief were nevertheless mostly object-based. The question of how designers can earn a living while practising open design thus seems crucial and warrants future consideration if open design principles are to make inroads in the professional design sphere.

On the other hand, as transpired in all case studies, cultural organizations were very keen to promote open design principles. Their motivations were as diverse as their organizational nature and mission, ranging from commercial enterprises to independent and public institutions. While Waag’s aspiration is to introduce principles of collaboration to a design community that it sees as having become too closed in a world of increasingly open systems, Droog’s interest is to implement decentralized systems of production as a means to tap into its possible financial benefits. While both Premesela’s and DutchDFA’s intentions clearly cannot be reduced to implementing cultural policy, their role within the Dutch cultural infrastructure cannot be denied. This brings us to the question regarding the government’s motivation to support and even promote open design. In fact, open design as such does not figure in cultural policy; as we saw, the government’s support for open design was mediated via special-purpose subsidies and via its financial support of cultural institutions. So the question should be reformulated as: how does open design fit within current cultural policy’s agenda? Ever since

cultural policy started heeding a neoliberal logic, one of its main goals has been to shift the financial burden of culture from the public to the private sector. Among its key strategies to achieve this have been to increase audience appeal of culture and public participation; the branding and internationalizing of Dutch cultural identity; and the fostering of entrepreneurial skills in the cultural sector. As we have seen, open design has served as a means to pursue all of these goals, and as such it may resonate with current cultural logic, while nevertheless preserving its own tone.

In the Netherlands, open design is still nascent. If its principles and practices have so far not fulfilled all the aspirations of those that champion it – whatever these parties may be – then it means there is still room and cause to intervene in the direction it is taking. To imagine open design’s possible futures, we have thought it useful to reconstruct its pasts.

Open Design is gepubliceerd in *The Design Journal* (vol.15 no.4)

Droog (2011). *Press Release Design for Download* [online]. Available at: <http://bit.ly/1ezDDWZ> [accessed 17 April 2012].

Droog (2012). *About* [online]. Available at: <http://bit.ly/1o0aL09> [accessed 9 June 2012].

DutchDFA (2010). *2009 Year Report/Jaarbericht*. Rotterdam: DutchDFA.

DutchDFA (2011). *2010 Year Report/Jaarbericht*. Rotterdam: DutchDFA.

DutchDFA (2012a). *2011 Year Report/Jaarbericht*. Rotterdam: DutchDFA.

DutchDFA (2012b). *Footer* [online]. Available at: <http://bit.ly/1cF3ZLJ> [accessed 9 June 2012].

DutchDFA (2012c). *Why* [online]. Available at: <http://bit.ly/1npp7ui> [accessed 17 July 2012].

DutchDFA (2012d). *Partners* [online]. Available at: <http://bit.ly/1oTsK79> [accessed 17 July 2012].

EZ and OCW (2005). *Ons creatieve vermogen, brief cultuur en economie* (O&I/I&D 5101249). The Hague: EZ and OCW.

Florida, R. (2002). *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. New York: Basic Books.

Jaworska, A. (2011). ‘Design for Download: An interview with Droog’s Agata Jaworska’. Interviewed by Madeleine Hinchy. *Vogue Living*, 16 April [blog]. Available at: <http://bit.ly/1fXqKLN> [accessed 10 May 2012].

Klaassen, R. and Troxler, P. (2011). ‘Do it with Droog’. In van Abel, B., Evers, L., Klaassen, R. and Troxler, P. (eds), *Open Design Now: Why Design Cannot Remain Exclusive*. Amsterdam: BIS Publishers, pp. 128–136.

Klaassen, R. (roel@roelklaassen.com) (2012a). Re: *Questions for Paper* [email]. Message to Joana Ozorio de Almeida Meroz (joanameroz@gmail.com). Sent Wednesday 30 May 2012, 13:17.

Klaassen, R. (2012b). *Interview*. Interviewed by Joana Ozorio de Almeida Meroz [in person]. Amsterdam, 3 May 2012.

Latour, B. (1987). *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers through Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Lavaert, S. and Gielen, P. (2009). 'The dismeasure of art: an interview with Paolo Virno'. In Gielen, P. and De Bruyne, P. (eds), *Being an Artist in Post-Fordist Times*. Rotterdam: NAI Publishers, pp. 17–44.

Menichinelli, M. (2011). 'An interview with Peter Troxler about open design and fab labs'. *Open P2P Design*, 4 May [blog]. Available at: <http://bit.ly/1oTsRzG> [accessed 24 May 2012].

Minale, M. (2012). *Interview*. Interviewed by Rachel Griffin [in person]. Rotterdam, 11 May 2012.

Mulder, B. 2012. *Interview*. Interviewed by Joana Ozorio de Almeida Meroz and Rachel Griffin [Skype]. 16 May 2012.

Neicu, M., (2010). '(Under)construction'. In Postema, E., Bijvoet, L. and Martz, L. (eds), *Autumn/Winter 2010/2011*. Amsterdam: Premsela, p. 30.

OCW (2004). *Cultuurnota 2005–2008: meer dan de som*. The Hague: OCW.

OCW (2008). *Art for Life's Sake: Dutch Cultural Policy in Outline* (OCW37.104/790). Translated from Dutch by Balance Texts & Translations. The Hague: OCW.

Phillips, N. and Hardy, C. (2002). *Discourse Analysis: Investigating Processes of Social Construction*. Thousand Oaks, CA, London and New Delhi: Sage Publications.

Plasterk, R., Timmermans, F. and Koenders, B. (2008). *Grenzeloze kunst: brief over het internationale cultuurbeleid* (DCO/IC-411/08). The Hague: OCW and BZ.

Pots, R., (2010). *Cultuur, koningen en democraten: overheid en cultuur in Nederland*, 4th edn. Amsterdam: Boom.

Premsela (2010a). *People's Republic of Design Programme Plan 2009–2012*. Amsterdam: Premsela.

Premsela (2010b). *(Un)limited Dutch Design DMY Berlin* 30 March [pdf].

Premsela (2012). *(Un)limited Design* [online]. Available at: <http://bit.ly/1ezEEyf> [accessed 11 May 2012].

Ramakers, R. (2011). 'Interview with Renny Ramakers'. Interviewed by Anonymus. *Droog*, 16 April [blog]. Available at: <http://bit.ly/1d0SAAM> [accessed 10 May 2012].

Rulkens, A. (2012). *Interview*. Interviewed by Rachel Griffin [Skype]. 15 May 2012.

Stikker, M. (2012). *Interview*. Interviewed by Joana Ozorio de Almeida Meroz [Skype]. 24 May 2012.

Timmermans, N. and van Rosmalen, B. (2011). *In verbinding: een gesprek over kunst in verbinding met de samenleving*. Amsterdam: Stichting Nederland Kennisland.

Toeters, M. (2012). *Interview*. Interviewed by Rachel Griffin [Skype] 14 May 2012.

(Un)limited Design Contest (2012a). *About Open Design* [online]. Available at: <http://bit.ly/1gq04IA> [accessed 9 June 2012].

(Un)limited Design Contest (2012b). *Coolplus Micro Knitted Shawl with Transfer Flex Folie* [online]. Available at: <http://bit.ly/OpVaKC> [accessed 27 May 2012].

van Abel, B. (bas@waag.org) (2012). *Re: Paper Draft* [email]. Message to Joana Ozorio de Almeida Meroz (jozoriodealmeidameroz@vu.nl). Sent Friday 8 June 2012, 13:52.

van Beek, G. (2012). *Interview*. Interviewed by Rachel Griffin [in person]. Rotterdam, 12 May 2012.

van Hamersveld, I. (ed.). (2009). *Cultural Policy in the Netherlands*, 2009 edn. The Hague and Amsterdam: Ministry of Education, Culture and Science (OCW) and Boekmanstudies.

van Wezel, R. (2011). 'Interview with Rudolf van Wezel of BIS Publishers'. Interviewed by morgancurrie. *Out of Ink*, 21 July [blog]. Available at: <http://bit.ly/OpVt8i> [accessed 8 May 2012].

Waag Society (2008). *Jaarverslag 2007*. Amsterdam: Waag Society.

Waag Society (2009). *Jaarverslag 2008*. Amsterdam: Waag Society.

Waag Society (2010). *Jaarverslag 2009*. Amsterdam: Waag Society.

Waag Society (2012). *Marleen Stikker* [online]. Available at: <http://bit.ly/ObsrcC> [accessed 9 June 2012].

Wikipedia (2012). *Open Design* [online]. Available at: <http://bit.ly/1gwoaaq> [accessed 9 June 2012].

JURYRAPPORT

GEERT BEKAERT PRIJS 2014

Het was een bonte verzameling teksten die de jury van de Geert Bekaert-prijs 2014 mocht beoordelen: wetenschappelijke essays, juryrapporten, hoofdstukken uit boeken, blogs, interviews, opinies, boekrecensies, tentoonstellingrecensies, gebouwrecensies. Het leidde bij een jurylid tot de verzuchting: “Weet men nog wat de betekenis van kritiek is? Als criticus ben je onderdeel van het discours, de meeste auteurs lijken alleen maar te zenden.”

De jury las niet minder dan 97 stukken, geschreven door 55 auteurs. Ook de auteurs vormen een gemêleerd gezelschap: van schrijvende ontwerpers tot broodschrijvers, van debutanten tot arrivés, en alles wat daar tussen in zit.

Voorafgaande aan de beoordeling had de jury criteria opgesteld. De teksten zouden beoordeeld worden op: originaliteit (oorspronkelijke en onafhankelijke houding), betoogtrant, overtuigingskracht, taalgebruik, en actualiteit (de relevantie van het onderwerp voor het actuele architectuurdebat en de ontwerppraktijk).

Ieder jurylid kon maximaal tien artikelen nomineren. Dit leverde een groslijst op van elf artikelen die door minimaal twee juryleden waren voorgedragen. Deze elf kritieken – geen van de juryleden maakte gebruik van een wildcard – werden besproken tijdens de jurybijeenkomst op 23 januari en vormden de aanleiding tot een inspirerend gesprek over de aard en functie van architectuurkritiek, waarbij Geert Bekaert in gedachte regelmatig aanschoof. Drie teksten werden uiteindelijk genomineerd voor de Geert Bekaert-prijs en een tekst kreeg een eervolle vermelding. Uit de drie genomineerde teksten werd harmonieus en eensgezind de winnende tekst gekozen.

Bekaert heeft met zijn oeuvre een definitie gegeven van wat de aard van architectuurkritiek zou moeten zijn: erudiet, gezaghebbend, evaluerend en poetisch tegelijkertijd. Van zijn teksten gaat nog steeds een inspirerende werking uit. Evenwel is Bekaerts positie erg twintigste-eeuws, de *common ground* van de architectuurcultuur is door het internet en de globalisering vervaagd en minder stabiel geworden. Geen van de 97 ingezonden teksten is bijvoorbeeld gepubliceerd in een dagblad en slechts één in een opiniërend weekblad.

Dit vind de jury verontrustend, om werkelijk een discussie te voeren over de legitimiteit van architectuur, stedenbouw en landschapsarchitectuur dient het architectuurdebat te worden ingebed in het algemene debat. Bij dezen dan ook een oproep aan de dag- en weekbladen, stel pagina's beschikbaar voor architectuurkritiek en neem een voorbeeld aan Geert Bekaert die laat zien dat ook minder laagdrempelige kritieken toegankelijk kunnen zijn.

Zijn de 97 ingezonden artikelen representatief voor de kritiekproductie van de afgelopen twee jaar, dan valt op hoe weinig kritieken geschreven worden over stedenbouw – het denken over de stad – en het landschap, met name de grote infrastructurele werken die Nederland ingrijpbaar en onomkeerbaar veranderen. Dit is zorgwekkend want deze onderwerpen raken ook de architectuur en zijn tekenend voor een debat dat in zichzelf is gekeerd. Voorts wordt in de artikelen weinig gerefereerd aan (architectuur)geschiedenis en nieuwe ontwikkelingen blijven steken in beschrijvingen. De jury constateert dat architectuur een vakgebied in verwarring is. Er zijn aanzetten waarneembaar om architectuur te herdenken, maar die hebben nog niet geleid tot een nieuw discours. Een aantal teksten oversteeg de actualiteit niet. Ook hier valt te leren van Bekaert, omdat hij steeds langs onverwachte omwegen en invalshoeken de actualiteit kon benaderen en herdenken. Nagenoeg alle ingezonden teksten zijn in opdracht geschreven, slechts een enkele tekst is pro-actief. Deze pro-actieve teksten bewegen zich vaker in de richting van de theorie dan in de richting van kritiek.

Kon Bekaert een individuele positie innemen, voor de hedendaagse auteur, veelal een ontwerper die schrijft, is een kritische houding minder evident. Hij of zij opereert pragmatischer, het is immers onbekend met wie de ontwerper/auteur morgen aan de onderhandelingstafel zit. Ook de machtsfactor is in geding: wie veel macht heeft, kan meer zeggen. Met het bevragen van de autoriteit van de criticus wordt zijn macht minder en zijn standpunt mogelijk minder kritisch.

Schrijven is niet alleen een aangeboren talent, schrijfkunst is iets wat met de jaren wordt verfijnd en verdiept en dat zich ontwikkelt. Schrijven is ook tijd nemen en schaven. Veel van de ingezonden teksten dragen interessante beloften in zich, die helaas zelden worden waargemaakt. Argumenten zijn niet altijd gelukkig gekozen en het ontbreekt regelmatig aan overtuigingskracht. Juist die overtuigingskracht is cruciaal voor een tekst, het maakt het verschil tussen een beredeneerde kritiek en een goede greep.

De keuze van de jury is gevallen op drie teksten die oorspronkelijk en gezaghebbend zijn, en een beetje schuren. De artikelen zijn geschreven door auteurs met veel schrijfervaring. Dit is geen representatieve afbeelding van de auteurs wiens teksten werden beoordeeld. Die teksten bestaan grotendeels uit ontwerpers die 'in hun vrije tijd' hun gedachten slijpen door te schrijven en discussies onder vakgenoten willen entameren, ondanks de geringe, of geheel afwezige financiële beloning. Daarnaast zijn er ontwerpers voor wie schrijven een onlosmakelijk onderdeel vormt van zijn of haar discours. De jury waardeert dit en beseft dat het stimuleren hiervan een van de doelstellingen is van het Pruys-Bekaert-programma. Ter aanmoediging en stimulering van schrijvende ontwerpers heeft ze daarom een eervolle vermelding toegekend aan **Architectuurspelen** van **Martin van Schaik** gepubliceerd op ArchiNed <http://bit.ly/1iQTWWR>. De boekrecensie die Van Schaik schreef over *Atelier Bow-Wow – a primer* is oorspronkelijk, draagt een grote belofte in zich, is lyrisch geschreven met een licht spottende distantie, maar mist nog net de meer algemene omkadering die de drie genomineerde artikelen onderscheiden van de rest.

Een van die drie genomineerde artikelen is **Thinking inside the Box** van **Thomas Daniell**, gepubliceerd in het tijdschrift MARK. Deze architectuurkritiek over het hoofdkantoor van de Shenzhen Stock Exchange van OMA heeft de jury met veel plezier gelezen. Ze prijst ook de prachtige fotografie van Philippe Ruault en de wijze waarop het artikel in MARK gepresenteerd wordt. Het essay is helder opgebouwd en heeft een goede spanningsboog. Daniell plaatst de Shenzhen Stock Exchange op overtuigende wijze in het oeuvre van OMA en in een context van grote kwesties als copyright, metropolitane architectuur en het retorische gebouw. De auteur laat zien dat een OMA-gebouw geanalyseerd kan worden zonder te blijven hangen in het vocabulaire van de architect. 'Thinking inside the Box' is dan ook een belangrijke tekst voor de discussie over het werk van OMA en over stedelijke architectuur in een geglobaliseerde wereld.

Het tweede genomineerde artikel is **Blinde Ramen** van **Bart Verschaffel**, gepubliceerd in A+. 'Blinde Ramen' is een korte beschouwing op de door awg architecten ontworpen Kazerne Dossin in Mechelen, een monument, museum en documentatiecentrum over de Holocaust en mensenrechten. De tekst is een klassieke architectuurrecensie: een origineel en krachtig beargumenteerd statement. Verschaffel legt een direct verband met de actualiteit. In het weinige aantal woorden dat de auteur tot zijn beschikking had, weet hij een aannemelijk standpunt in te nemen dat indruist tegen de gangbare publieke

opinie. Het is een bijdrage aan het gesprek over historiserende architectuur: een pleidooi voor weerbarstige architectuur en de noodzaak om onaangepast te zijn. Verschaffel is een auteur die schrijft in de geest van Bekaert: verrassend met originele invalshoeken.

Geert Bekaert kon meedogenloos oordelen, maar ook bewonderend beschrijven. De derde genomineerde en tevens winnende tekst behoort tot deze laatste categorie. Het is een lofzang op het werk van een architectenbureau. In het essay wordt het oeuvre voorbeeldig geanalyseerd en geduid, en ten behoeve van de duiding introduceert de auteur een prachtig nieuw begrip: Plain Weirdness. De auteur maakt al in zijn eerste zin duidelijk dat hij geen neutrale criticus is: *I am both an admirer and a client of Neutelings Riedijk's work. I have written about it and I have shown it. I am not a neutral observer.*

De tekst getuigt van de grote reikwijdte en kennis van de auteur over zijn onderwerp zonder dat dit tentoon wordt gespreid. Het artikel is rijk, beeldend en met veel liefde geschreven. Er spreekt passie en oorspronkelijkheid uit. Het stimuleert tot schrijven van een goede kritiek; de auteur kijkt aandachtig en neemt de tijd waardoor de lezer zich een goed beeld kan vormen van de eigenzinnigheid van de beschreven architectuur. En hoewel expliciete kritische noten ontbreken, houdt de auteur de Nederlanders toch een klein spiegeltje voor. Eensgezind heeft de jury besloten om de Geert Bekaert-prijs 2014 toe te kennen aan: **Plain Weirdness. The architecture of Neutelings Riedijk** van **Aaron Betsky** gepubliceerd in *El Croquis*.

De jury van de Geert Bekaert-prijs
Marieke Berkers, Christophe Van Gerrewey, Arjen Oosterman,
Eireen Scheurs, Ed Taverne

Marieke Berkers is onafhankelijk onderzoeker, redacteur van *Blauwe Kamer* en sinds 25 februari 2014 directeur van ArchiNed.

Christophe Van Gerrewey is criticus, schrijver, en wetenschappelijk onderzoeker aan de vakgroep Architectuur & Stedenbouw van de Universiteit Gent.

Arjen Oosterman is hoofdredacteur van *Volume*, gastdocent aan onder andere de Academie van Bouwkunst in Amsterdam en Groningen en de HKU in Utrecht. Eireen Scheurs is criticus, partner bij suboffice architecten Rotterdam en docent faculteit Architectuur TU-Delft.

Ed Taverne is criticus en emeritus hoogleraar architectuurgeschiedenis Rijksuniversiteit Groningen.

PLAIN WEIRDNESS: THE ARCHITECTURE OF NEUTELINGS RIEDIJK

AARON BETSKY

WINNAAR GEERT BEKAERT PRIJS

I am both an admirer and a client of Neutelings Riedijk's work. I have written about it and I have shown it. I am not a neutral observer.

1.

What is essential about the work of Neutelings Riedijk is its plain weirdness. The two aspects of this definition are essential. The use of form and materials that are familiar, simple, and sometimes even primitive grounds the strangeness, the baroque involutions, and the haunting quality that gives the work its power. These architects know how to mine the vernacular to find within it the material that both grounds us and connects us to something bigger, stranger, and older than we are. Their buildings use this basis to teeter between abstraction and reference, creating a blur that allows us to intuit forms, images and spaces that the designers only imply. Finally, Neutelings Riedijk's buildings become stages on which we can act out the roles to which we would like to become accustomed, sometimes as masques in which both the structures and we are actors, and sometimes directly, when the buildings' interiors become, more often than not, stages.

Neutelings Riedijk's buildings function in our society as icons. They both house and mark, more often than not and especially in the last ten years, those institutions that serve as the anchors or gathering points around which our culture coalesces. These include schools, libraries, museums, and performing arts venues. By giving the buildings that house these institutions that quality of plain weirdness, the architects are both able to make them recognizable pieces of our culture, grounding us traditions, rituals, thus fixing communality, and are able to give them qualities that mark them as important and different in a way that we cannot quantify, and that thus marks something beyond the economic calculations that govern every aspect of our private and public lives.

Not all the programs the architects address have that kind of importance. Neutelings Riedijk made their first mark designing housing and such utilitarian buildings as fire stations. They still design hotels, casinos, and even office buildings, though, like most architects, they seem attracted to the more "important" commissions. When it is not the program that gives identity to their designs, it is more often the site. They have a knack for making their

buildings centers at the edge: markers that are bigger, taller, or just more oddly shaped than what surrounds them. They often gesture beyond their physical location to vistas or open spaces. It is this use of site that makes Neutelings Riedijk's buildings into the active monsters guarding or representing the city.

These buildings are not for everybody, though many of them are public. They are, above all, monuments for the modern middle class. Whether housing them or the institutions that construct their collective identity, Neutelings Riedijk's buildings are homes for middle class identity, developed into something that you cannot reduce to Weberian notions of thrift or rationality. They allow the middle class to find a place where they can see and be seen, can ground their culture in learning, can revel in their ability to collect and display the world's treasures, can construct a history for themselves, or can simply live.

Neutelings Riedijk elaborate that middle class culture into baroque forms and decorations. They are among the few architects working today who dare to use decorative elements and call them that. Though in early works they still hid behind a Postmodern interest in communicative strategies by using words as facades or even structural elements, and continued that interest by incorporating abstracted images and forms on their facades, in their most recent work they have delighted in the use of stamped, shaped, or poured elements they can repeat to create geometric patterns. Their facades are becoming archeological sites strewn with the references at which the buildings' forms only hint. The structures' overall forms, meanwhile, are becoming both smoother on the outside and more intricate inside. From stacks and colliding forms, Neutelings Riedijk have moved to the smoothness of bowing, arcing, and rounded shapes. Inside, spaces stack up and interconnect, creating voyages of discovery. In this work, things are always more complicated than they appear at first glance.

All of this makes it difficult to place Neutelings Riedijk's work in terms of style. Though the work is clearly Postmodernist, not only because everything we make today is, but also in its self-conscious references to all of architectural history, including modernism, it does not adopt one single form of communication. There is no "ism" in these forms. If you look beyond what many think of as superficial definers of architecture, you will, however, not find any of the other easy crutches for form making. This is architecture that is not functionalist in the strictest sense of the word, nor does it express its structure. Its tectonics does not define it, but neither do its contexts. It might use, but does not express and is not enslaved to, the latest computer technology. There is no outside discipline, ordering principle, or method that orders every

aspect of the designs. That makes these buildings especially slippery and effective. It also, however, can deprive them of expressive power.

This indefinable quality also gives Neutelings Riedijk's work their mask-like qualities. The facades represent, in an abstracted, perhaps even exaggerated manner, the character of what they house. The buildings become like beasts, urban monsters that stand for certain collective qualities either the institutions they house possess, or that are latent within the urban conglomeration itself. The fact that the buildings often appear animate, with heads and eyes that seem to swivel or fix their gaze, necks that turn, and tops that swell and open, contributes to this sense that they are not just mute containers, but active actors in an urban drama. This sense of participation continues in the interior, where functions that focus our attention on stages and their actors open up to become circulation spaces or cafeteria, so that the line between performing, watching, and engaging in the rituals of everyday life begin to blur. Above all else, Neutelings Riedijk's buildings refuse to be neutral frames. They are not background. They are not monuments that memorialize dead action. They are rather active and critical catalysts for urban drama.

2.

The roots for Neutelings Riedijk's work lie, first and foremost, in the Netherlands and its particular architectural traditions. This is, after all, an architectural culture that tends to eschew monuments, choosing instead to elaborate its best buildings from reinterpretations of vernacular forms, carried out in continuity with the past. Dutch modernism, though radical in its break from traditional forms or materials, is notable for its matter-of-fact, reasoned results its "new business-like" approach. Dutch architecture focuses on the remaking of the normal rather than the expressing of the extraordinary.

Without claiming either exceptionalism or a magical meaning to the land on which an architect builds, you can argue that the conditions in which Dutch architects have worked have shaped the nature of their projects in a manner that is observably different from that in neighboring countries. Part of this reason is purely technical: most of western part of the country, where two-thirds of the country lives, consists of reclaimed or "poldered" land, meaning that you find yourself building on the equivalent of a swamp. Piles to give the building a foundation, retaining walls to keep out the water, and often even more complicated methods of keeping the building upright and dry are essential. Alternatively, building in such a manner that the building

can float on the land, meaning slabs on grade with relatively light construction, lead to low and simple structures. It is for this simple reason that The Netherlands is not a place for traditional monuments, and never developed an architectural tradition that produced sterling examples of what, in most other Western countries, has been the mainstay of traditional architecture.

Nor is the culture in The Netherlands conducive to the making of such monuments. Having liberated itself from the Spanish by the 17th century, the area we today know as The Netherlands lacked the intensity of social hierarchies that formed the feudal and later aristocratic practices and forms of patronage in neighboring areas. Dutch architecture is most notable, at least until the middle of the 20th century, for its shaping of urban form through collective housing, whether in the grand row-houses for rich burgers in the Amsterdam canal zone or in the workers housing that began to appear at the end of the 19th century.

Finally, the materiality of Dutch architecture leans heavily on brick, which is a readily available result of being the delta of the Rhine. More contemporary buildings are more often than not constructed out of concrete, whether poured in place or prefabricated, rather than relying on steel construction. Availability and modularity, as well as the chances of local traditions and suppliers, have led to this condition, but it means that the notion of an expressive object with a curtain-wall covering also is not common in The Netherlands.

Beyond working in this tradition, both Riedijk and Neutelings were educated at the Technical University of Delft in the late 1970s and early 1980s, when another set of conditions coalesced. Delft had been the home at different times for conflicting traditions, and those conflicts echoed through during the period of these architects' education. As a Dutch technical school, Delft harbored a tradition of engineering-oriented minimalism and rationalism, though it should be noted that few of the architects who achieved global fame for such work were educated there. On the other hand, it was also for many years the home of Granpre de Moliere, an architect and teacher who argued for the return of traditional forms and picturesque planning. The nearby city of Rotterdam, whose center had to be rebuilt almost completely after the Second World War, is proof of these conflicting viewpoints, mixing rational blocks of housing and one of the greatest experiments in tabula rasa, mixed-use planning, the Lijnbaan shopping and residential center, with carefully angled and decorated brick housing blocks.

Aldo van Eyck, who, together with his students, still dominated the atmosphere at Delft throughout the 1970s, managed to temper his structural

expressionism with an interest in vernacular references, creating a hybrid modernism that eschewed large and monovalent form in favor of rambling, humanly scaled complexes. Carel Weeber, on the other hand, who became Professor at Delft in 1970, was one of the first Dutch architects to argue exactly for such large and abstracted forms, though his brand of monumental modernism was stranger than what was practiced either by the British New Brutalists or some of the neo-classically oriented Postmodernists in other parts of Europe. Weeber's building were enigmatic, mixing geometries he stated with bravura with forms that were both abstract and seemingly unrelated to their context. Verging on surrealism, the work of Weeber and his followers offered a critique of the careful elaboration of place, culture, and materials that continued to be the mainstay of Dutch architecture.

The Netherlands could not, however, isolate itself from what had emerged as global architecture culture dependent on the fast spread of imagery and ideas through modern communication technologies. The potpourri of Postmodernism was the first outcome of this global image culture, mixing many different styles and approaches. Central to its emergence, however, was the notion, first articulated by the critic Charles Jencks, that architecture was, above all else, a language. Its communicative abilities trumped its material realities.

Second, in Postmodernism there are no rules or overall schemas. It is up to each architect to choose a mode of expression, and to collect the structure, material, and other means to fulfill that choice. Program and site are not so much either given or tabula rasa, as they are conditions to be approached with criticism.

The presence of the past looms over all of Postmodernism, but it does so in fragments. Columns and pediments can mix with eroded grids and with elements taken from any particular vernacular tradition. It is up to the architect to make sense of all of this. Collage is the most dominant form of such coalescence. From an idealistic perspective, this makes Postmodernism democratic and accessible, while breaking down power structures. In reality, it led to the emergence of many buildings without discipline. Similarly, the focus on the façade or communication turned out to be a cheap way to build: you could let market forces reduce construction to its cheapest form, and then concentrate on pasting as thin and malleable an image as possible on the building's front. Yet out of this soup came many of the elements that allowed architects to answer to the complexity and the erosive qualities of Postmodernity. In particular, the re-found discipline and order of Italian Rationalism, itself quite popular at Delft and in The Netherlands, provided a form of modernism that

was yet rooted in the past, and of order that was in reality a collage and dreamscape.

Out of this mix, fed by the presence of many visitors to Delft and to the country in general, came a particular kind of Dutch Postmodernism of which firms such as Mecanoo, whose partners at one point including four of the most significant Dutch architects in educators of the end of the 20th century, is an exemplar. Combining structural expressionism, the bread and butter of housing projects, and an interest in both historical revival and abstract geometries, with a desire to mix and match as popular culture was doing, Dutch architects did not find themselves caught in the style wars that dominated both Southern Europe and the United States. Nor did they fall for one form of design that relied heavily on technology, as most British architecture students of the period did. Rather, they delighted in the ad hoc nature of Postmodern architecture.

In 1977, Rem Koolhaas returned from the Architectural Association in London, where he had studied and taught, opening an office in Rotterdam. His Office for Metropolitan Architecture, for which Willem-Jan Neutelings worked between 1980 and 1986, took these traditions and formed it into one of the most effective architectural strategies of the late 20th and early 21st century. Building, probably unconsciously, on innovations in business produced at firms such as Shell Oil during the 1960s and 1970s, OMA developed a form of architecture that mirrored scenario planning (Koolhaas had been a screenwriter before turning to architecture) and project-based working that used business techniques that were open-ended and flexible, but that also exploited many of the tensions inherent in Dutch architecture. Buildings became the result, or perhaps only part of, research into the nature of social, economic, and cultural conditions. Their hybrid nature spun out critical paths towards the elaboration, confounding, and rethinking of traditional modes of living, working, or playing.

Out of this approach came another generation of architecture firms, including not only Neutelings Riedijk, but also MVRDV, Van Berkel and Bos (later UNStudio), and SeArch, to name just a few. All these architects worked with the Dutch tradition of making small, but complex structures, which eschewed hierarchies and, if they stated monumental moments, did so in an ironic, or at least questioning manner.

3.

Neutelings Riedijk's early work took place largely in the realm of housing. This was logical, given that this is the area where traditionally most of the commissions have been for young architects. Along with their early fire stations and a post office, these buildings, almost all conceived in the early 1990s and built within that decade, exhibit a limited palette and geometry. They are blocks or bar-shaped buildings Neutelings Riedijk stacked to maximize views, variety, and privacy, while also creating a strong presence for these buildings in the city.

Though this is not the place to review each of these earlier designs, some of the features the architects developed during this period continue to show up in their current work. The most evident of these is the shaping of their designs to create a figure, or sculpted object, in the landscape. This technique lies at the ground of many of their later buildings' iconic and expressive capacity. What is only a slight bow in the De Kaai Housing project <http://bit.ly/P3Ocfi> their earliest built apartment building, in Antwerp, Belgium, which responds to the panoramic view of the harbor, in 1992, five years later, in Huizen, The Netherlands, becomes "panorama houses" whose whole facades curve out to meet the Gooi Lake <http://bit.ly/1g2wz9e>. Similarly, if in Antwerp each floor is a single apartment that stretches along the view, for the Huizen buildings they developed what they call a "bayonet" design: each apartment occupies half of one of the blocks at the ground floor, and then takes over the whole floor in hoppershot floors. The forms tend towards a more expressive quality, while the interior lay-out becomes more complex.

This development towards expressiveness mixed with reduced materiality and slightly odd shapes became clearer in two later housing projects, the Sphinxes, also in Huizen, completed in 2003 <http://bit.ly/NWS3tm>. These five blocks line up like sentinel lions, crouched on their haunches and looking out to the Lake, their heads splayed out towards the view, their interiors sliced open to provide light, and their skins a mottled gray that at times makes them blend with the water and the almost always gray skies. Against these zoomorphic forms, the Muller Pier Senior Housing Project, finished the same year, in Rotterdam, might seem less expressive, as it translates the same diagonal movement towards a (here slightly more distant and less expressive) view into stepping blocks <http://bit.ly/1fKICED>. The slice in this case is interior, or repressed, and consists of an atrium rising up over an indoor swimming pool. All that remains of sculptural expression is the cantilever of the that health club amenity over the street, a cut in the brick façade where the steps rise to meet the largest, front part of the block, and slight cantilever of the highest forms.

In this series of buildings, Neutelings Riedijk developed a plasticity of form that, though driven by functional and site concerns, also pushed and pulled at the restraints those same conditions provided. That thrusting of form beyond the building block stands in contrast, however, with the internal decomposition of the block the architects accomplished in another series of projects, completed at the same time.

In the Prinsenhoeck Project, in Sittard, The Netherlands, they grouped blocks around a villa they preserved, beginning an interest in incorporating fragments of existing buildings that continued in several later projects <http://bit.ly/1qaAeCg>. The main block consists of a simple stack of three floors of apartments. This volume floats above a more active office floor, clad in brick, but it is the top two floors that animate the whole: here luxury apartments break apart in cedar-clad blocks that push and pull away from the street-hugging slab, opening up the whole composition with an orthogonal organization.

Neutelings Riedijk used a similar technique in the thirty-two houses they designed for the reclaimed dock area of Amsterdam, The Netherlands, Borneo Sporenburg. Here, each house cantilevers or undulates between block and void, or glass and brick, above a ground floor that defines a strict street façade <http://bit.ly/1hPkFiZ>. In the Hollainhof Social Housing Project in Ghent, Belgium, that same urban line, which dissolves into blocks in a much more restrained manner, turns into a dance of different volumes facing an internal garden <http://bit.ly/1gU5dQI>. When they were given the chance to design a tower, near the Borneo Sporenburg row, they created a seventy-meter eroded block <http://bit.ly/1I5IHlk>. Its white façade with a regular, though diagonally arranged, window pattern, slices open in a seemingly random manner to reveal the red guts of the building. The architects shaped the tower so that it would present a changing aspect as you moved around it in this large area of new construction, allowing it to become a landmark.

All this pulling apart of different elements, the changes in materials, and the dissolution of solid forms serve to give what are structures with a more or less mundane and repetitive volume, and that are often in tight situations, a sense of freedom. They liberate themselves from what exist to be building blocks for something beyond the city as it existed before the architects got there. The changes in material and the cutouts also serve to create inherent variety and interest within a monolithic volume, so that the buildings become collages of individual lives rather than frameworks within which inhabitants have to fit themselves.

Against these more or less subtle rearrangements of standard types, Neutelings Riedijk's social and educational buildings of the time stand as

strange and enigmatic forms that hide their effects inside. The housing designs allowed them to push on pull a the rational traditions they had inherited, without either importing forms or expressive modes Postmodernist had decreed, or delighting in involuted complexity in the manner of some of their colleagues. With the Minnaert Building at the University of Utrecht, the Netherlands (1997), the Fire Stations in Breda and Maastricht, The Netherlands (both 1999), the Support Center in Harlingen, The Netherlands (1998), and the Post Office in Zichem, Belgium (1998), they produced forms that did not answer to any precedent, did not express internal organization and altered, rather than responded to, their settings.

The strangest of these is the Post Office, which is a concrete bunker that slopes back from the street, emphasizing the cubical volume of the existing post office next door <http://bit.ly/1I5ILHV>. A door cantilevers back to invite or confront users. The inside is a cavern for sorting. It is the working id to the brick existing building's ego. The Harlingen structure, devoted completely to storage and technical support, is even more inward turned, becoming a low-lying mastaba that seems to suck its surrounding into a moment of implosion. The mastaba, a giant burial tomb that rises in steps out of the earth, became one of Neutelings Riedijk's favorite forms.

The Breda Fire Station is by far the most expressive of this series of buildings <http://bit.ly/1qaApl0>. It presents the watchful face of fire prevention as a giant eye cantilevered over the street (another element they reused later), while the training center's volume low slope rises in the opposite direction. There are here four distinct buildings that interlock, creating a variety of spaces for everything from the trucks to the sleeping area of the men. All it hides a sheltered courtyard. The fire station is not just a silent object waiting for action, it is condensed fragment of the city, both going about its business in an abstracted version of most of the citizen's daily lives, and moving out towards the environment it protects.

The simplest form is that of the Minnaert, but is also the most disturbing <http://bit.ly/MQd08C>. Neutelings Riedijk covered it in Shotcrete with a pattern of ridges that might evoke the earth, and thus the Earth Sciences focus of the program, but that more than anything else have the effect of removing the building from any direct association. It is not a brick building block, not a concrete monument, not an object festooned with expressive elements. Instead it is a simple block whose sagging, warped skin disassociates it both from all those traditions and from its surroundings. Move inside, and you are indeed in another world. In the first of a set of interior progressions that eventually took over most of Neutelings Riedijk's public buildings, they here

take you into a narrow foyer, at right angles up a broad staircase, and into a central aula partially filled with water, topped by light cannons that cantilever and splay in from the sides, and flanked by a row of reading booths that glow with a red interior. The dining room, the computer room, and some of the classrooms have the same sense of being caverns carved out from the building's volume, much taller than they are wide or long, lit from above, and filled with glowing columns, stretched cowhides, and other artifacts that contribute to a sense that you are no longer in the safe exterior world.

4.

These decompositions, strategies of strange-making, plays with expressive form, and carving out interiors that establish an alternative order and atmosphere, have become central the Neutelings Riedijk's mature work. In their great set-pieces of the first decade of this century, including the Netherlands Institute for Image and Sound in Hilversum, The Netherlands (2006), the Shipping and Transport College in Rotterdam (2005), the Walter Bos Tax Office in Arnhem, The Netherlands (2007), and the Museum on the Stroom in Antwerp (2011), they used them to create effective engines for cultural, educational, and social transformation.

Of these, the Institute for Image and Sound is without a doubt the most dramatic <http://bit.ly/1faymVh>. It takes its place among a collection of other architectural experiments (including MVRDV's 1996 VPRO Villa), in Hilversum's Media Park, and is at first sight a funny box like most of the other broadcasting facilities. This, however, is a container in which the media culture has completely taken over the traditional solidity we associate with building. The Institute presents itself, or rather hides, under the flood of abstracted images Neutelings Riedijk took from Dutch television history and which the graphic designer Jaap Drupsteen transformed into colored glass panes. The building turns into a ghost of half-remembered and less comprehensible sights from the world that makes up our visual culture. It is an anti-building and an effective agent of non-communication in the world of media.

Inside, old-fashioned architectural technique takes over with a vengeance. After a low entrance, you find yourself waking along, and peering into, a dark chasm. You look down five floors into the earth itself remarkable in the Netherlands's soupy soil to see the archives where the actual tapes and film are stored. Neutelings Riedijk fronted these vaults with square windows opening up to orange-painted circulation corridors, creating a narrative

moment that is unusual in their work: you are looking down into hell, or at least purgatory, where images are tested, before you turn the corner, look up and out through the colored glass windows, if not to heaven, at least to the reassuring presence of the Dutch landscape.

This turn also confronts you with one of the interior motifs that keep re-occurring in Neutelings Riedijk's later work: the stair step. Whether it is a stairway to heaven or to program elements, or an enlargement of a circulation element into a public space, or a way of animating the box, the stair step has become an animating presence, as noted above, in many of the firm's work of the last and current decade. Here there are two such devices: the exhibition space steps over you, announcing the presence of what to many visitors is the goal of their visit (though Neutelings Riedijk did not design the displays), while the cafeteria, which has become a set for many television broadcasts, opens up above and below you at right angles, inviting you to be part of a performance, rather than just looking at the memory of one.

The Institute is a box of wonders, its simple exterior shading off into allusions and its interior corkscrewing around to mix memory and performance, light and dark, and open and closed. The building plays with the notion of iconicity: it is a treasure chest that opens up slowly; it is an icon of modernist form; it mixes elements from our cultural memory; and it enlarges simple actions into events and forms with symbolic import.

Against this complex compaction, the Shipping College appears to be exuberant <http://bit.ly/NA4LhY>. Its splayed body, rising up into a tower, twists and turns around its site like a snake coiled to attack. The sloping forms are familiar from Neutelings Riedijk's earlier work, where they let them allude to sloping sheds, while making transitions from differently scaled interior program elements and surrounding buildings. Here, they clad those shapes with metallic plates in contrasting blue and white, dissolving what might have been a sculpture into a checkerboard. This scaling device also makes an allusion to the shipping containers that have made Rotterdam one of the world's largest ports and are a ubiquitous part of the building's surroundings.

Inside, the College has little of the bravura that mark some of the architect's other buildings. Within what are generally very full and low floors, there are the usual reversals in course, as well as few larger elements, such as a simulation lab and a gym. There is also a large cafeteria on the ground level that is, once again, a stair step, so that it can also be used for lectures, and forms a public space in which you can see and be seen, unless you want to watch the passing ships that will someday be your home through the windows. The architects condensed the rest of the program into a compact

“vertical college” that not only utilizes a tight site, but also makes visible that this institution combines the training of students in almost all aspects of maritime industry, from simple sailing to logistics and engineering. You move through this intensification of the modern high-rise on escalators – again painted bright orange—so that you have to experience every bit of the compaction. Only professors and the differently abled are allowed to use the elevators. Neutelings Riedijk claims that it is an efficient circulation device, but it also makes going to school into a deep involvement with the trade and the building.

At the summit of this ascension, you find yourself surveying the whole harbor as if you were the captain on the Rotterdam’s bridge. The auditorium here returns, but strictly as a space true to its type –there is no circulation here, and no cafeteria. What you do get, as you sit, surrounded by orange life jackets that again bring the reality of the maritime world inside, is a view through the “Cyclops’s eye” to the harbor. You are now in the serpent’s head, or truly in charge of the ship of education. The metaphors and allusions pile on top of each other, without any of them becoming direct. It becomes clear that one of the things Neutelings Riedijk achieve with their architecture is to give you command. The buildings become beasts, as you tame them as your rise up through them. The interiors let you perform. These icons let you into mysteries and turn them into expositions that let you experience program, site, and the structure that bring them all together. But, in the end, you are still left in an enigma.

I will not touch here on the Walter Bos Complex, which is a project that I have not been able to visit <http://bit.ly/1otB8tM>. I will postulate it only as the hidden id to Neutelings Riedijk’s ego, the control mechanism that is barely visible. It is, after all, a place of great secrecy (hence my lack of first-hand knowledge) where the Netherlands’ tax records are kept. The building has virtually no presence, at least not one for which Neutelings Riedijk are responsible, as they did not design the banal towers where the bureaucrats work. Even what is visible of their work, a few metal skylights sloping up through a pool of water, is covered with decoration created by the artist Rob Birza.

The interior looks to be a place of retreat and introspection, with low corridors surrounding a sunken garden and the storage spaces hiding behind thick, concrete walls. There is a sense that this is the oasis that many of Neutelings Riedijk’s buildings step and spiral up to achieve, only to give you back to views of the surroundings or to places where you move up and around your fellow users. The clearest analogy here is to STUK, the arts center the architects carved out of a complex of existing buildings in Leuven,

Belgium <http://bit.ly/1icTUUz>. Designed as a collage of different forms, materials, and spaces, it rotates around and protects a plaza that displays not just whatever is show on its walls and, of course, its occupants, but also what is made around it. Architecture here closes in on itself to create another world.

In Antwerp, it is the world around that is the building’s subject. That is true quite literally, as the Museum on the Stroom creek houses objects the institution uses to illustrate the city’s history, economics, and social structure <http://bit.ly/NA4YBN>. The building’s design is, more than almost any other Neutelings Riedijk work, deliberately iconic. Its verticality stands between, both visually and geographically, the spires of the churches in the historic core, and the cranes of the harbor that spread out to Antwerp’s west. While the red sandstone of its cladding recalls both the brick of the old core and the stone of the cathedral, its abstraction and block-like assembly gestures to the stacking of the containers in the port. The most literal reference is to the warehouses in the immediate vicinity, which form the entrepot between city and transit, and which the architects have here stacked up one on top of the other.

All these references, none of which are explicit or even conscious, blend together into a form that spirals out of specificity into a form that changes as you move around it, becoming the central reference point for much of the newly redeveloping part of the city. The past is here stored, piled up, interpreted, and represented to become the catalyst for future understanding and development.

That theme continues as you move through the building. Neutelings Riedijk make the blocks float and break down the building’s monolithic quality by turning the circulation into a literal spiral that moves all the way from the entrance lobby to the restaurant sixty meters above the ground. The space is not conditioned, nor do you have to pay an entrance view to have this experience. Its exterior walls consist of corrugated glass that reaches from floor to ceiling, further blurring, quite literally, the relationship between inside and outside. You are inside a space and a machine for moving from the present towards a reinterpretation of that reality.

As you turn inward from those views, you enter into the actual exhibition blocks. Each consists of a low introductory space, familiar to almost all of Neutelings Riedijk’s buildings. You then enter into the main block, an undifferentiated space in which the exhibition designers are free to display and store their collections. A low third gallery effects the transition back out onto the public spiral. The rhythm of involvement and extroversion, views into the past and the present, and simple enclosure and public release, thus reoccurs five times.

At the top, you finally have your panoramic view and are, as in the

Shipping College, in control of all you survey, at least visually. Yet, the old cliché about the journey being the point here rings true: it is the movement up, in which you see the city from different angles while still being part of it, but in an abstracted manner, that transforms the familiar into the slight strange, the new, and the unexpected. The top view is almost a letdown. By anchoring such fuzzy exploration with the interior cores of explication drawn from the past, Neutelings Riedijk give you the freedom to rise up to the realization that Antwerp is as it was, and will be, and you are an active participant in its life.

5.

I would claim that Neutelings Riedijk's work through the first decade of this century has been one of didactic explication, in which program elements, surroundings and the institution for which they have built become clear, but not necessarily in a logical manner. Rather, the architects show us that world in a blurry manner. You have a hard time holding onto what they present, as the many elements that make it up, from containers to television images, and from the city itself to its artifacts, become mixed, abstracted, and devolve into background pattern. Even the ornamentation they insist on using on most of their buildings neither denotes nor strengthens interpretation, turning instead into allusions with vaguely heraldic aspirations, or developing a geometry of diagonal that deliberately dissolved or complicates the building's overall forms.

The buildings' explication involves the public in a manner that perhaps—and again unconsciously—alludes to the Dutch tradition of deliberation and candor. The main spaces are almost invariably neither neutral gathering grounds, nor places to focus on one thing or one speaker, but rather the participatory auditoria of the stair-stepped cafeterias or other forums. In these spaces, you are an actor as much as you are a viewer of a spectacle. The urban and social arena has become a space in which you have a role, and the architecture serves more than anything else as a kind of perverse stage set. If Neutelings Riedijk's buildings are often urban monsters, or iconic figures, they take their place along with both the institutions they house and the users or viewers to become part of the staging of a social spectacle that answers the flooding of our metropolitan scene by mass produced and ephemeral imagery with participatory, carefully framed, and deliberately mysterious form. This is what constitutes the architect's bourgeois baroque: a modern day masque in which all us citizens can participate.

The latest crop of buildings, currently on the drawing board or under construction, continues these themes and, in some cases, takes them to extremes. Certainly the two cultural centers that are currently being built, the Eem Center in Amersfoort, The Netherlands <http://bit.ly/1l6yLqO> and the Library and Cultural Center in Arnhem, The Netherlands <http://bit.ly/1jUliY6>, are boxes where the stair step is completely taking over what is left of the building. They develop the Stroom building's grand gesture and turn it into the central circulation, along the way leaving the buildings without a clear heart or focal point. The movement through and connection of all the cultural offerings these institutions bring together in one place becomes the architecture's, and the visit's point.

An equal simplification and pushing of iconic imagery, but now of the building's form, is taking shape in the Port Control Center for Antwerp <http://bit.ly/1qaJXwi>. With all the power of a Russian constructivist composition, this structure eschews the centralized tower in favor of a form that also recalls the control booth of a container crane, here enlarged to urban scale. This is no longer so much an urban monster as it is a mechanical element that has become domesticated and turned into a civic icon.

While the Control Center soars, the Porte de La Vilette Hotel in Paris, France squats <http://bit.ly/1f0IMv9>. It is among the most enigmatic of all of Neutelings Riedijk's buildings, despite being a sign for itself. It is a completely rounded shape rising over the nearby highway, showing no way in. It is not quite a circle or an oval, but a distorted, rounded lozenge. Neutelings Riedijk covered it with letters that, if you could only figure out how and from where to read them, would spell out a poem—a technique they used for the façade of a printing plant in the early 1990s. You are left always trying to figure out what the building is, perhaps coming up with different interpretations, but never being able to fully comprehend it as an artifact. Here the architects have pushed their play with signs and semiotics to the limit. It is perhaps fitting that the building not only takes its place along a motorway, the *peripherique*, whose only point is to circle endlessly around Paris' historic core. It is also fitting that you don't live or work there, but only inhabit one of its rooms for a short period, as a transient. Architecture here provides an enigma as a moment of rest within a world of continual movement and change.

Against such strange structures, the spaces of public celebration Neutelings Riedijk are currently designing stand out as moment so seeming clarity. Each of them is like giant nests that protect the egg of gathering, usually a concert hall. The architects developed this theme in their competition for a new concert hall in Brugges, Belgium, in 1998 <http://bit.ly/NWZGQu>, where the form was still contained within a building whose sculptural shape expressed the act

of cupping the assembly, while allowing you views of the city, and in a mas-taba they proposed for a similar program in Ghent in 2006 <http://bit.ly/11BaQc2>. In such structures as the competition winning designs for the Groningen Forum, of 2006 <http://bit.ly/NWZOiZ>, and for the Netherlands Dance Theater in The Hague, The Netherlands of 2011 <http://bit.ly/115yOJm>, the hall becomes an ark that rises up out of much simpler forms. In Groningen, The Netherlands, the building looks like an upturned ark of culture, its form rising beyond the familiar surroundings in a manner that recalls, but deforms, both the adjacent church's body and the stair-stepped gables of the old houses

In the Concert and Opera Hall in Ljubljana, Slovenia, two towers rise up to answer some of the modernist structures built on the old town's outskirts, and then cradle the performance space on a partially cantilevered plinth <http://bit.ly/1e5+dXz>. The hall is a red ovoid in which the architects have turned the traditional mixture of orchestra, boxes and proscenium into a delirious piling up of boxes and surround performances. Beyond stair stepping, here the audience and performers truly blur.

In the Dance Center, the stair step returns as part of the public space, but the main point is the performance ark, here lifted up above a splayed body that itself recalls a ship -- perhaps of dancing fools -- sailing through its urban environment. The top auditorium that fills this parabolic curve turned into a culture hangar is flexible, but Neutelings Riedijk show it completely filled with both people and images. They have collected all of us into a space that goes sailing off into some place of pure and sheltered performance.

6.

In 2006, the Cincinnati Art Museum, of which I am the Director, commissioned Neutelings Riedijk to design a renovation and extension of its collection of buildings. <http://bit.ly/1ccqelM> The architects devised a strategy that strengthened the internal plan and exterior character of the eight buildings that make up the current museum complex in a counterintuitive manner. They proposed an entrance in front of, below, and at right angles to the current temple front. This made access easier, and would instantly surround you with the building in a forecourt. It also would provide a plinth to set off the existing structures. They cut a hole through the complex's rear, clarifying circulation and creating another atrium for viewing both art and fellow visitors. The new entrance became a gathering point where many different functions will be visible and accessible. All this helped make the building more integrated and easier to use.

Neutelings Riedijk then designed a new exhibition tower. They envision it functioning much like the Museum on the Stroom: as a beacon or icon for the city, which you would enter and spiral up through before you would arrive at a public space with a view back over Cincinnati. Quickly dubbed "the tulip" by all those who saw the building, the tower design is as enigmatic, and as yet as natural as any of Neutelings Riedijk's buildings. It is an abstraction of both the swelling landscape and river bends that define the city, and of the nature in the park that surrounds the Art Museum. Rising above the squat forms of the current structure, it echoes the downtown high-rises just down the hill with a vertical form that represents the beauties and strangeness of art.

I hope we will build this tower before the end of the decade, and that it will take its place among Neutelings Riedijk's work in making room for the strange, the beautiful, the unknowable and the monstrous in a pageant of architecture in which we can all act a part.

Plain Weirdness: The Architecture of Neutelings Riedijk is gepubliceerd in *El Croquis* 159 Neutelings Riedijk

Riedijk 2003-2012 convensions and identity - convenciones e identidad (februari 2012).
<http://bit.ly/MQdADp>
 Neuteling Riedijk Architecten <http://bit.ly/115z3Eu>

THINKING INSIDE THE BOX

THOMAS DANIELL

NOMINATIE GEERT BEKAERT PRIJS

Around the same time that OMA won the competition for the Shenzhen Stock Exchange (SZSE) in 2006, Rem Koolhaas began making announcements about the creation of a ‘third pillar’ within his practice: ‘After starting as OMA and adding AMO, we are now adding a new department to the office, which is called “generics” – in the same way that certain generic medicines perform like the highly copyrighted and patented originals – to go back to an utterly simple, reproducible, repeatable, and maybe even ultimately prefabricated kind of architecture. In other words, we want to reinvestigate a deep vein in Modernist practice where simply the generic is the domain of greatest solidity.’

The concept of generics had been developed together with two of his partners, David Gianotten and Shohei Shigematsu, who currently head the Hong Kong and New York branch offices respectively. Its design implications were tested in various OMA proposals of the period, notably those for the visually cacophonous cityscape of Dubai. More recently, the concept has been implemented in built works such as Cornell University’s Milstein Hall and the SZSE, both of which comprise simple rectilinear volumes characterized by enormous trusses that enable open-plan spaces and spectacularly cantilevered forms. Beyond the apparent humility of proposing a ‘generic’ architecture that is purportedly cheap, easy, anonymous and available for anyone to copy, the concept was also intended as a rebuke to Koolhaas’s professional peers, triggered by his increasing revulsion at the ‘specific’ iconic forms that dominate contemporary architectural production – or at least did so in that prelapsarian period before the 2008 global financial crisis made a less flamboyant approach more or less obligatory.

Though OMA has continued to investigate the potential of generics, it hasn’t yet become the third department of the office and probably never will. According to Shigematsu: ‘We quickly became cautious when talking about it, because it got so much attention that it started to overshadow everything else.’ Regardless of whether the concept had ever been genuinely intended to lead to the establishment of some kind of open-source design depository available for the wider architectural community to borrow from and add to, it was driven partly by agendas that were far less generous or innocent. From 1996 to 2001, Koolhaas was a defendant in a lawsuit brought by UK architect Gareth Pearce, who accused OMA of plagiarizing his AA graduation project for the design of the Kunsthal in Rotterdam. Koolhaas and company were conclusively vindicated (at great expense), but the experience seems to have led to a lingering interest in the issue of intellectual property: the 2002 book *Great Leap Forward* presented a set of copyrighted theoretical terms, and the

2004 monograph Content included a section on patented design techniques. While such concerns are not unprecedented (Apple was recently granted trademark protection for aspects of its store architecture, and in the early 20th century figures such as Frank Lloyd Wright and Raymond Loewy managed to patent certain architectural designs), it seems unlikely that any of these copyrights and patents were officially registered. Rather, their publication was a warning of OMA's readiness to defend its creative capital against opportunists, as well as a deadpan ridiculing of the idea that architectural design concepts can or should be protected. The mock-humility of the proposal to initiate a range of generic designs, supposedly free of copyright or ego, is the other half of that polemic.

Of course, the generic and the specific are not polar opposites but adjacent ranks in a classification system: a genus comprises a spectrum of species. Conversely, a generic product is usually the replication of someone else's specific invention in simpler packaging. The competition-winning design proposal for the SZSE unapologetically displayed its provenance in the work of Mies van der Rohe, the quintessential architect of the grid and box. (Koolhaas: 'The box is the final form of architecture. It's generic and copyright-free.') OMA described the design as a 'Mies + Mies': a rectilinear composition of steel and glass that might be read as a 'Chicago frame' tower piercing a 'universal space' gallery, the Seagram Building wearing Crown Hall like a tutu.

During the design-development phase, the laconic power of the main formal gesture – lifting the podium and thereby leaving the ground-level plan as nothing more than the footprint of the tower – was mitigated somewhat by the addition of an asymmetric, granite-clad secondary podium at the base, incorporating plazas and grand flights of steps. The tower was stretched and the floating podium compressed, softening the defiantly graceless proportions of the original proposal. A double-atrium lobby was added to the lower part of the tower, giving the building an eccentric tripartite composition. The Miesian purity of the façades was transformed into something simultaneously subtler and more brutal: rather than a fully glazed curtain wall, the heavy steel-and-concrete structural grid is itself glazed. By cladding the columns and beams with frameless panels of grey-tinted, textured, laminated glass, the architects turned what might have been perceived as a sullen, menacing fortress – more Hilberseimer than Mies – into something akin to the type of cast-acrylic model long favoured by OMA. The resulting glass grid glistens in wet weather and has a deep-sea jellyfish glow when backlit, whether by direct sunlight seen from inside or by sophisticated electrical illumination after dark.

The architects' obsessive refinement of the tower composition (square-section columns around the perimeter of a square plan containing a square core, a façade consisting of square windows set in a regular grid of undifferentiated column facings and spandrel panels) is in deliberate, dramatic contrast with the structural engineers' insertion of diagonal bracing at whatever size, location, and orientation their calculations demanded. The podium is supported by a zigzag of enormous braces at the atrium level, which are superimposed on a façade comprising a tartan grid of steel I-beams, also clad in glass. Above this, the cantilevered podium contains a three-dimensional array of full-depth transfer trusses, braced internally by secondary trusses and floor slabs. The various diagonal members are expressed in relief on the atrium (both inside and outside), inset across the underside of the cantilever, partly concealed by horizontal stripes of tinted glass across the raised podium, and erupt through the main spaces of the podium without apparent concern for human scale or activities. The effect is sublime, even intimidating, as if the project is actually an adaptive reuse of some mysterious industrial heritage from an older, and probably taller, civilization.

Beautiful as an oil rig, the SZSE's solemn exterior is offset by the greenery and hardscape designed by Inside Outside's Petra Blaisse, who has long acted as a surrogate Lilly Reich to Koolhaas's Mies impersonations – 'I can make the buildings harsher, more pure, because there is this counterpart,' he once said of her contributions to OMA projects. The SZSE site has been designed in what Blaisse calls 'Anglo-Chinese garden style': a diagonal grid of grey granite tiles covers most of the ground surface, with a mixture of circles, spirals, arcs and waves in a large garden strip to the north. Inside the atrium, the tower base is lined with hydroponic walls full of tropical ferns and orchids. Triple-height sky gardens in the upper levels of the tower contain columns of greenery fixed to stainless-steel poles, either set in the floors or hung from the ceilings. Blaisse created the podium rooftop garden by superimposing the floral pattern of a medieval tapestry across the upper surface and pixellating it into a fine grid of tiles, lights, furniture and greenery, which she says 'could also be seen as a Chinese paper cutout'.

Inside, the building is resolved through the effortless meeting of unembellished surfaces. Floor-to-ceiling sheets of glass and aluminium are articulated by lines of recessed lighting but no skirtings or cornices. There are ceremonial red floors in the main meeting spaces and auditoriums, and bamboo strand boards line the executive offices. Public areas feature wall panels of fluted Corian inset with stripes of gold leaf, which from a distance appear

to be blurred graphs of shifting stock prices. The reception counters are long, rectangular monoliths of Corian or grey-tinted glass, scale-less objects that give the impression of having been placed into a full-size model by giant hands. Everything has been detailed and fabricated with the exquisite care necessary to achieve visual simplicity. The cumulative result can be read as a tacit criticism of the type of architecture in which such elements are treated as opportunities for fussy sculptural elaboration.

The demonstrably high quality of construction at SZSE might seem surprising in China, but the demands being made on the local construction industry for recent projects by famous foreign architects – not least OMA's own CCTV building in Beijing – have led to radical improvements in the level of precision that can be reasonably expected. Equally, the attention given to immaculate finishes in the SZSE might be considered an anomaly in OMA's body of work. To be sure, Koolhaas is disdainful of obsessive detail fetishization among his peers and is often (unfairly) regarded as an intellectual unconcerned with the pragmatics of construction, but the brutal one-liner of the SZSE's form would be an embarrassing failure were it not assembled with such fastidiousness. Mies liked to assert that God is in the details, but on this topic Koolhaas is more of an atheist: 'Perversely, architecture – the art that defines our environment – is often judged on details. "Good" detailing is a form of narcissism, or a sign of desperation. It problematizes issues that should be left alone: the "meeting" of a wall and a floor, the "encounter" of glass and stone, etc, etc. It says "This is how I solve a problem." But there are no problems in architecture. For years, we have concentrated on no-detail. Sometimes we succeed – it's gone, abstracted: sometimes we fail – it's still there. Details should disappear – they are the old architecture.'

Indeed, this is not an architecture humanized by small details but rather one that has been urbanized by large gestures. Sober yet surreal, the building dominates its site and frames its surroundings. As with Mies, the reductive formalism of the tower is intended to create a powerful contrast with its more elaborate neighbours; the building's gridded, orthogonal neutrality may suggest generic construction techniques, but it has been achieved through painstaking attention to specific details. Given the obvious incongruity of a facility for the observation and manipulation of capital markets in an ostensibly Communist state (it's one of three Chinese stock exchanges, the others being in Shanghai and Hong Kong), and the irony of having any building at all for activities now handled primarily by supercomputers competing for infinitesimally small percentage profits on absurdly large sums with

inconceivably fast response times (the SZSE computer servers are all on site in order to save precious nanoseconds), the actual form of the architecture is largely symbolic. A metaphoric as well as literal expression of both gravity and levity, the SZSE conveys the seriousness and the precariousness of the market economy in which it participates. Too simple to be copyrighted, too distinctive to be imitated, this is an architecture that can be unequivocally called metropolitan.

Thinking Inside the Box is gepubliceerd in *Mark 44*
(juni/juli 2013) <http://bit.ly/1oMZUoZ>

OMA – Shenzhen Stock Exchange HQ, Shenzhen, China

<http://bit.ly/1ngThw8> - Inside Outside – Shenzhen Stock Exchange Landscape, Shenzhen, China

<http://bit.ly/1f0nePm>

BLINDE RAMEN

BART VERSCHAFFEL

NOMINATIE GEERT BEKAERT PRIJS

Vanuit de Dossinkazerne in Mechelen werden tijdens de Tweede Wereldoorlog 24.916 joden en 351 zigeuners gedeporteerd naar vernietigingskampen. De Vlaamse Gemeenschap schreef in 2007 een architectuurwedstrijd uit voor een nieuw museum, memoriaal en studiecetrum op die plaats. Zij zullen de deportaties en de genocide op de joden bestuderen en gedenken, en tentoonstellingen maken over de schendingen van de mensenrechten in het algemeen. Het nieuwe 'Memoriaal, museum en documentatiecentrum over Holocaust en mensenrechten' vervangt het oude Joods Museum van Deportatie en Verzet, dat gehuisvest was in de voorvleugel van de kazerne.

De beslissing om een museum te bouwen dat tegelijk een monument of gedenkgebouw moet zijn, is zeker ook ingegeven door het besef dat België en Vlaanderen het zichzelf na de oorlog inzake deportaties niet al te moeilijk gemaakt hebben. Slechts relatief recentelijk wordt systematisch onderzoek verricht naar de betrokkenheid en/of onverschilligheid van bevolking, politici en ordediensten. Het beeld dat daaruit naar voor komt is verre van fraai. Allicht daarom probeerde men in eerste instantie te 'vergeten', zoals in zovele Europese landen. Betrokkenen en overlevenden hebben, om na de oorlog een nieuw leven en een nieuwe wereld te kunnen opbouwen, (te) veel gezwezen. Sedert een vijftiental jaren, nu de laatste getuigen oud geworden zijn, wordt echter in brede kring de vraag gesteld hoe deze misdaden tegen de menselijkheid niet te vergeten, hoe gepast te gedenken, en hoe tijdig gevaar te zien in maatschappelijke ontwikkelingen die opnieuw tot onheil kunnen leiden.

De Dossinkazerne is in de jaren '70 omgebouwd tot een luxeappartementencomplex en het binnenplein doet nu dienst als parkeergarage en tuin. Enkel de hoofdvleugel aan de straat is nog in overheidsbezit. De belangrijkste keuze van het awg-ontwerp is om dit gegeven, dat getuigt van het gemak waarmee het verleden van de plek weggewassen en gebanaliseerd is, mee als uitgangspunt te nemen. Het ontwerp voorziet een groot nieuw museum tegenover de kazerne, en een stadsplein ertussenin. Van op het dakterras en de rondgang boven aan het museum kijkt men zo niet enkel naar het gebouw en tot op de binnenplaats waar de gedetineerden moesten verzamelen, maar wordt de bezoeker ook geconfronteerd met de bouwspeculatie die de kazerne ondertussen 'gebanaliseerd' heeft. Het museum zelf is een hoog gebouw in baksteen, een rechthoekig gesloten volume met open zalen op elke verdieping, met daaraan een puntvormige kop met grote hoge ramen, bijzalen en circulatie. Het gebouw staat opvallend, monumentaal, maar open in zijn omgeving: de grote ramen in de kopgevel geven inkijk en laten 's avonds het licht naar buiten stralen. De gevels aan de kant van het plein en de kazerne zijn echter

blind en naar binnen gekeerd: alle ramen zijn dichtgemetseld. Rond het gebouw staat een muur, zodat rondom een soort voorhof ontstaat, die met glas is overdekt. Zo valt overdag in het gebouw, dat gelijkvloers op zuilen staat, overvloedig licht binnen, terwijl de kern toch donker blijft. 's Nachts wordt via het glasdak de voet van het gebouw belicht, wat op het plein de zwijgende massa van het gebouw doet voelen.

Er is, naar Vlaamse gewoonte, tegen het 'lelijke' ontwerp geprotesteerd. Men vond het gebouw te brutaal en te opvallend en het paste niet in de buurt. De kritiek en alternatieve voorstellen hielden in dat het gebouw 'aangenaam' – dus neutraal – moet zijn en geen betekenis mag opdringen. Men kan voor deze reactie begrip opbrengen. Elkeen is immers gesteld op zijn rust en leefcomfort en niemand van de buurtbewoners heeft gevraagd dat die zwaar beladen historische gebeurtenissen zich precies in zijn of haar 'backyard' zouden afspelen. Maar het is echter zonder meer passend dat de Vlaamse Gemeenschap als geheel, in het licht van wat zich hier toen afspeelde en van het lange gemakzuchtige zwijgen, een publiek gebaar stelt. Uitgerekend hier, op deze symbolische plaats, precies omdat de angst en verschrikking er zo onwezenlijk reëel geweest zijn.

Geheel afgezien van wat er op het spel staat, is het zeer de vraag of het project het leven en wonen in de buurt écht moeilijker zal maken. Het voorgestelde ontwerp is immers in het geheel geen spectaculair, opdringerig of extreem gebouw. De zwarte bakstenen van het oorspronkelijke ontwerp werden zelfs vervangen door witte! Het gebouw is zeker monumentaal en – zij het enkel naar het plein toe – gesloten. Maar de robuuste indruk die het geeft is zeker niet ongepast: het volgt qua massa, vorm, materiaal en uitzicht de typologie van de 19e-eeuwse (semi-)industriële gebouwen die aan de rand van onze steden, ook in Mechelen, langs waterwegen staan. Het memoriaal is geen opvallende sculptuur die constant om aandacht schreeuwt: het is een gebouw dat gebruikt wordt, met zijn omgeving zal vergroeien en zoals alle architectuur grotendeels 'achtergrond' wordt. Het awg-museum is geen transparant of uitnodigend gebouw, maar het is wel ernstig en sterk. Kwaliteitsvolle steden zijn niet gemaakt van gemakkelijke en aangename gebouwen, maar van sterke gebouwen. Het is met dit museum niet anders dan met de kerken, justitiepalen, scholen, rusthuizen en begraafplaatsen: dit zijn gebouwen die er door hun uitzicht, schaal en gebruik aan herinneren dat kleine en private levens gedurig raken aan grote zaken en aan publiek leven, op een manier waarover men niet zomaar zelf en willekeurig beslist. Dat is misschien niet altijd 'aangenaam' en in dit geval zeker niet. Maar het is wel zinvol en belangrijk van

een stad een publieke ruimte te maken, die niet enkel gebaseerd is op banken in een park en speelplaatsen, maar die in de eerste plaats herinnert aan wat private levens doorkruist en aan wat een gemeenschap niet mag vergeten. In hun conceptnota tekenen de architecten op: "Het gebouw moet als icoon door zijn verschijningsvorm het pittoreske van de stad, van de wijk, van de omgeving storen. Het moet een gebouw worden dat de wijk, de buurt, zelfs de stad overstijgt, om de eigen betekenis te verdiepen en te accentueren. Het project moet aan de plek toevoegen wat er in de kazerne verloren is gegaan door de herbestemming ervan."

Blinde Ramen is gepubliceerd in A+ 239
(december 2012). <http://bit.ly/NzIHnD>

AWG Architecten – Kazerne Dossin, Mechelen, België <http://bit.ly/1icErnm>

COLOFON

Het Pruys-Bekaert-programma is een initiatief van ArchiNed www.archined.nl
en Designplatform Rotterdam www.designplatformrotterdam.nl

Curators:

Marina van den Bergen
Lucas Verweij

Organisatie:

Jeroen Deckers

Sponsors van de Simon Mari Pruys-prijs voor designkritiek en de Geert Bekaert-prijs voor architectuurkritiek:

Jongeriuslab www.jongeriuslab.com

Nanne de Ru, Powerhouse Company www.powerhouse-company.com

Het Pruys-Bekaert-Programma wordt financieel mede mogelijk gemaakt
door het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie www.stimuleringsfonds.nl

Partners:

Geert Bekaert

Erven Simon Mari Pruys

Dots Magazine www.dotsmagazine.com

Het Nieuwe Instituut hetnieuweinstituut.nl

Marit Overbeek, blogger/twitteraar twitter.com/MaritOverbeek

Volume volumeproject.org

Met dank aan:

Arminius, Academie van Bouwkunst Amsterdam, Gabriëlle Anceaux,
Guus Beumer, Max Bruinsma, Myrthe Buis, Bart Heerdink, Willem Kars,
Koen Kleijn, Marten Kuijpers, Dorien Letschert, Vera van de Nieuwenhof,
Myrta Otten, Tim Peeters, Elsbeth Ronner, Marieke Smit,
Floor van Spaendonck, Sonja van der Valk, Paul Vermeulen.

Ontwerp publicatie en website

Pony Design Club www.ponydesignclub.nl

Copyrights de auteurs

Maart 2014

ONDERWERP
SCHEIJE
KUNST.ORG

PRUYS
BEKAERT
PROGRAMMA