

ASSSE

CIFXCS

PRE+SPRE

Introductie

VERGAAR TOEGANG TOT DE “X” IN ONZE ONTWORPEN CULTUUR!

Niet alleen de mensen kunnen een “X” Factor hebben, zoals voorgesteld op tv; een omgeving of een product kan er ook een hebben. Indien een persoon een “X”-factor heeft, neemt zijn macht toe. Evenzo: zodra een omgeving of een product een “X” Factor heeft, krijgt ze controle over ons ...

Laten we de productie van “X” meer toegankelijk maken!

De afgelopen jaren is het begrip “Design” verruimt. Design is nu een verzamelnaam voor verschillende activiteiten van onderzoek, conceptualisering, productie en zelfs kritisch vermogen. Omdat dit “Design” wordt gemaakt door professionals, kwam “design” gelijk te staan aan controle; zowel fysiek als persoonlijk: van de ruimtelijke inrichting van McDonald’s tot de promotie van de nieuwste hybride auto, van de uitvoerende houding van de Spin Doctor tot de diensten van de psychiater en zo voorts. Li Edelkoort, design goeroe en voormalig directeur van de Design Academy Eindhoven, suggereerde zelfs de ontwerper als politicus (en met Wilders sublieme retorische kwaliteiten heeft ze misschien al gelijk gekregen).

Onomatopee heeft opdracht gegeven tot een verscheidenheid aan schetsontwerpen. Deze ontwerpen brengen allereerst de relatie van de betreffende kunstenaar, ontwerper of anderszins ten opzichte van dit begrip van “design” in kaart. vervolgens werd hen gevraagd hun X-factor te situeren in de praktijk van productie -het maakproces- en presentatie -van opdracht aan de consument-. De ontvangen voorstellen werden tentoongesteld in Roda Sten Kulturförening Göteborg. De gerealiseerde voorstellen kun u hier, in deze expositie vinden. Afgevallen voorstellen zijn vanwege praktische redenen niet gerealiseerd.

Dit project zet in op de productie en presentatie van progressieve perspectieven; toont een hedendaagse, internationale avant-garde die

zich bezighouden met gestelde uitdagingen. Het volledige spectrum van ingenomen posities weerspiegelt vele verschillende werkwijzen, condities van productie en presentatie. Deze variabelen identificeren actuele tendensen en uitdrukkingen en geven inzicht in de cultuur van de toekomst.

PRE-SPECIFICS: ACCESS X! toont niet alleen verleidelijke producten, ruimtes en concepten van hedendaagse kunstenaars, ontwerpers, architecten en anderen, die inzicht geven in hun strategieën. Bovenal toont deze tentoonstelling en de ingediende projecten nieuwe, progressieve stromingen van zinnigheid, tussen poëtica en harde materie, tussen subjecten en objecten, tussen technologie en mensen. Deze progressieve culturele oefeningen brengen onbekende terreinen in kaart en tot leven. De veelheid van uitdrukkingen betekent niet dat dit project staat voor diversiteit. PRE-SPECIFICS: ACCESS X! staat voor transparantie en toegang. In de ogen van Onomatopee draagt dit bij aan verder begrip van de ontwikkelingen binnen onze ontworpen cultuur. Door te leren door ervaringen biedt dit project een breder perspectief van het leven: alleen zij die respectloos door het leven gaan zullen dit afwijzen!

—
De beschikbare publicatie biedt u nader inzicht in gestelde kaders, onderzoeken en nieuwe kaders!

Introduction

GET ACCESS TO THE “X” IMPOSED BY DESIGNED CULTURE!

Not only humankind might have an “X” Factor as suggested on TV; an environment or a product may equally have one. If a person has an “X” Factor, his power increases. Similarly, as soon as an environment or a product has an “X” Factor, it gains control over us...

Let’s make this production more accessible!

Over recent years, “Design” has come to stand for a collective term for various activities of research, conceptualisation, production and even criticality. While “Design” became synonymous with a widespread professional authority, “Design” became the name for control, physically and personally manifest at large: from the spatial layout of McDonald’s, to the branding of the new hybrid car; from the executive stance of the spin doctor to the services of the shrink and beyond. Li Edelkoort, design guru and former director of the Design Academy Eindhoven, even expressed a demand for the designer-politician.

Onomatopee has commissioned a variety of proposals, first of all, a call to map out the extent to which “design” practice touches upon conditions of this ubiquitous production and, second, to situate the X factor into practice by means of a newly produced work. The proposals received have been exhibited at Roda Sten Kulturförening Göteborg. The realisation of these results can be found in this exhibition, during the Dutch Design Week 2010. Those proposals that are not realised mainly remain unrealised for practical reasons and might be realised later.

This project is set for progressive perspectives: displays a present day, international avant-garde engaged with the challenges faced. The full spectrum of positions taken by contributors reflects the many variables

possible. Accordingly, these variables enable us to identify currents today and project challenges to come.

PRE-SPECIFICS: ACCESS X! not only showcases alluring products, spaces and concepts by contemporary artists, designers, architects and others, providing insight into their strategies. Above all, this exhibition and the projects presented acknowledge other currents of producing meaningfulness, in between poetics and hard matter, in between subjects and objects, in between technology and people.

Certainly, these progressive cultural exercises venture into unknown territories. That doesn’t mean they’re set for cultural relativism. As this project foregrounds transparency, access and, what we believe amounts to, democracy, it enables us to truly relate to the specifics of X within our designed culture. Learning via experiences, a call to enhance a broader richness within our perspective of life: now, only those disrespectful to life would not want to engage!

—
The available publication furthermore offers insight into set variables, enhanced research and new variables!

"HER / BEOORDELEN"**Over het werk:**

Tijdens het ontwerpproces gaat er veel verloren. Is het mogelijk dit verlies vast te houden en te vatten in een ontvouwend beeld? Christensen / Conradi realiseren een "onderzoek door ontwerp".

Christensen / Conradi onderzoekt de inhoud en vorm van ontwerp binnen een continue doorlopend, ontvouwend proces. Telkens vragen "open eindjes" om nieuwe, specifiekere uitdagingen, nieuwe specifieke kennis en beeldtaal. Deze beweging tussen "open" en "eind" is het werk. Zo reist de vraag naar de "eindvorm" van een ontwerp.

Ze richten zich op communicatie, specifiek op een "persoonlijke confrontatie van de ontvanger" en de "individuele positionering" van de betrokkenen. Dit wordt tot spreken gebracht door toepassing van "perspectief" en "ontwerp begrenzingen". Zulke werkwijzen stimuleren een nadrukkelijk benadering van waarden en eigenschappen. Zo worden ontwerp eigen aspecten, zoals informatie en communicatie die deels of geheel 'oplost', inzichtelijk. Informatie die oplost moet worden gevangen voor ze in non-existentie wegvalt. Dit verlies aan eigenschappen kan niet simpelweg in een "wit tussen de regels" worden gevangen: dat is een symbool voor het verlies maar toont niet onderwerp wat verloren is geraakt.

Christensen en Conradi tonen door hun procesresultaten de in het ontwerpproces verdwijnende eigenschappen; stimuleren zo de leesbaarheid van een niet-letterlijk fysieke, visueel ontwerp. Door de veelheid van een ontwerp te herschikken in een entiteit van meerdere, gespecificeerde omstandigheden, ontstaat er een dubbelzinnigheid die tussen homogeniteit en disharmonie ligt.

—

Over Christensen / Conradi:

Denken, doen, her-beoordelen en her-overwegen om uiteindelijk een poging tot stand te brengen die de meervoudige werkelijkheid in het ontwerpproces vastlegt. Christensen / Conradi willen dit resultaat situeren binnen een transdisciplinaire context, waarin de aanduiding en de gevolgen van het ontwerp worden bevraagd en worden besproken als een sociaal responsieve en kritisch bewuste handeling.

"RE/ASSESSING"**On the work:**

Christensen/Conradi realises "research through design". During the design process many aspects of expression and communication get lost. Would it be possible to maintain these aspects during the process of designing?

Christensen/Conradi investigates the content and form of design within a continuous, unfolding process. "Open-ends" demand new, specific challenges, specific knowledge and specific expressions. This movement between "open" and "end" instigates the resulting work, as completed works are "ended", which upon their completion "open" or "re-open" the questions and discussions raised by the "end" form.

The underlying objectives of "personal confrontation of the receiver" and "individual positioning" will be translated via "perspective" and "limitation". As a preliminary list of strategies that can enhance stimulation through their instigative properties, the viewer can imagine features such as dissolving or partly dissolving messages that must be captured before their conversion into non-existence. As a carrier for multiple perspectives, this can come about using the "space between the spacing".

Christensen/Conradi enhances this very readability both via a non-literal physical, visual perspective, and via rearranging multiple stances into one entity that lies ambiguously between homogeneity and disharmony.

—

On Christensen/Conradi:

Thinking, doing, re-assessing, re-doing, re-considering, and then finally attempting to bring into being something that grasps the multiple realities encountered in the process of creating: Christensen/Conradi aims to situate the result within a trans-disciplinary context, in which the intimation and implication of design can be questioned and negotiated as a socially responsive and critically aware act.

WHAT'S LEFT**Over het werk:**

Wat zijn de pre-specifieke kaders voor de productie van X? Geconfronteerd met deze vraag, initieerde Hullfish Bailey een proces van onderzoek naar de werkwijze. Voortbouwend op de relaties tussen ideeën van verandering, zelfreflectie en waarheid, stelde hij op zoek naar datgene wat de context van een expositie bepaald? In zekere zin zijn ook de teksten bij de expositie, zoals deze tekst, objecten die je net als de kunstwerken tegenkomt. Wanneer we geconfronteerd worden met dit materiaal reist een nieuwe vraag: waartoe leiden deze teksten, welke gaten vallen, wat kan eventueel nog aan worden toegevoegd? Hoe is betekenis te produceren binnen de context van een tentoonstelling met zoveel variabelen? Hullfish Bailey presenteert een progressieve sfeer van speculatieve her-contextualisering.

—

Over Dave Hullfish Bailey:

Het werk van Hullfish Bailey versterkt een sfeer van de kritische, proces gebaseerde onderzoeken. Hullfish Bailey's processen concentreren zich rond de productie van betekenis in een verwoeste wereld; probeert deze te verbeteren met de persoonlijke, open toon van een onderzoekende performer. Binnen de kaders van materiële grenzen stelt hij de vraag naar het doel van de zaken die worden aangedragen en stelt hij de vraag hoe we ons dit kritisch voor kunnen stellen? Door dit engagement onderzoekt hij de manieren waarop "het sociale" kan worden gemobiliseerd en "het publiek" kan worden samengesteld.

WHAT'S LEFT**On the work:**

What are the pre-specific constraints of producing X? Faced with this question, Hullfish Bailey enhanced a process of researching practice. Drawing upon the relationships between ideas of change, self-reflexivity and truth, he asked, what do we bump into within the context of an exhibition? The informative texts presented within the context of an exhibition, like this text, are also, in a way, objects to be found like artworks. When faced with this material new questions arise: where would these lead to, which gaps remain, what could one possibly add? How to produce meaning within the context of an exhibition with so many variables? Hullfish Bailey proposes a progressive sphere of speculative re-contextualization.

—

On Dave Hullfish Bailey:

The work of Hullfish Bailey enhances scenes of critical, process-based quests. Revolving the production of meaning in a shattered world, Hullfish Bailey's processes enhance an open, personal tone of a researching performer. When presented within defined material limits, what matters are brought forward, to what purpose, and how can we imagine this critically? Via this engagement, Hullfish Bailey explores the ways in which "the social" can be mobilised and "the public" configured.

Over het werk:

Wat gebeurt er met de praktijk van interactie, zowel conceptueel als experimenteel, wanneer cultuur wordt geproduceerd? In het kader van het 2007-project 'By Method of Reasoning', publiceerde Onomatopee een pamflet van Metahaven die de praktijk van de ontwerper in relatie tot retoriek besprak. Voor PRE-SPECIFICS: ACCESS X!, wat de productie van een zeker variabel "X" agendeert, stelde Dexter Sinister voor deze publicatie te koppelen aan een tekst van de filosoof Jacques Rancière; 'De toekomst van het Beeld'.

Contrast stimuleert interactie. Wanneer beide teksten naast elkaar op een speciaal ontworpen tafel worden geplaatst, wordt deze dualiteit een eenheid, is een plek gemaakt voor reflectie in stilte. Dexter Sinister zal gebruikt deze setting als inspiratie voor een nieuw te schrijven tekst, wat nieuwe perspectieven en nieuw bewustzijn katalyseert. Deze tekst is beschikbaar in de tentoonstelling. In later stadium zal deze tekst worden uitgegeven en weer andere context en andere vorm hanteren, daardoor andere interactie over zich afroepend.

On the work:

What happens to the practice of interaction, both conceptually and experientially, when culture is being produced? Within the framework of the 2007 project By Method of Reasoning, Onomatopee published a pamphlet by Metahaven which debates the practice of the designer in relation to rhetorics. When invited to participate in the PRE-SPECIFICS: ACCESS X! project, debating the production of a certain variable X, Dexter Sinister paired this publication with a text of Jacques Rancière: The Future of the Image.

This juxtaposition enhances further interaction. When placed on a table, designed to situate the dual pair of publications as one entity, a site to study silently is created. Dexter Sinister will utilise this setting as inspiration to write a new text, adding further perspectives and awareness. This text is available within the exhibit as well. Later on, this will lead up to another layer of printed matter and will supply another context, calling for yet another kind of interaction.

Over Dexter Sinister:

Het is niet moeilijk een relatie voor te stellen tussen de twee modellen (assemblagelij, net-op-tijd) en hedendaagse productie van drukwerk. Het dominante model van de professionele praktijk is stevig verankerd in de Fordistische assemblage lijn. Schrijven, ontwerpen, productie, drukwerk en distributie zijn elk discreet behandeld door specialisten, wanneer het project via een keten van commando's en producties verloopt. Recent echter hebben laserprinters, kopieerapparaten, pagina lay-out software, mobiele telefoons en tekstverwerkers dit model laten exploderen. Een project kan redelijkerwijs door de uitgever wordt uitgezet, beginnend met een lay-out, samenwerkend met de ontwerper die een schrijver aan het werk zet en een printer activeert die voor woensdag vijftig exemplaren produceert.*

**Deze paragraaf is geleend van Norman Potter's Models & Constructs, Hyphen Press, London, 1990, en vervolgens ontleend aan de website van Dexter Sinister en vertaald door Onomatopee.*

On Dexter Sinister:

It isn't difficult to imagine a correspondence between two models (Assembly-Line, Just-In-Time) and contemporary modes of print production. The prevailing model of professional practice is firmly entrenched in the Fordist Assembly-Line. Writing, design, production, printing and distribution are each handled discretely by specialists as the project proceeds through a chain of command and production. Recently, laserprinters, photocopiers, page-layout softwares, cellphones, and word processors have split this model wide open. A project might reasonably be written by the publisher who begins a layout and works with the designer who commissions a writer, and sources a printer that will produce fifty copies by Wednesday.*

**This paragraph was borrowed from Norman Potter's Models & Constructs, Hyphen Press, London, 1990, and accordingly borrowed again from the website of Dexter Sinister and remodelled by skipping one word.*

FAMILIE VAN VORMEN**Over het werk:**

Hoe manifesteer je een sfeer van vertellingen, zonder de specifieke signatuur en kleur van van auteurschap af te roepen? Hoe kun je ter plekke een lichaam manifesteren? De Familie van Vormen duikt in de uitingen die de andere kunstenaars en ontwerpers in de PRE-SPECIFICS: ACCESS X! tentoonstelling presenteren. Vóór de start van dit project waren alle deelnemers zich niet bewust van de mogelijke variabelen die zich in het spel zouden manifesteren of wisten ze nog niet wat ze zelf zouden gaan aanwenden. Samengebracht in de context van de expositie, werden ze een familie. Zodra ze begonnen te produceren, ontwikkelde ze hun vormen. Deze vormen werden fysieke bemiddelaars: kunstwerken die uitspraak doen over de variabelen die hun "X" maken.

Vanzelfsprekend kunnen de tentoonstellingsmakers hier mooie verhalen over vertellen, zodat de verschillende variabelen samenvallen. Maar wat is het werkelijke, sculpturale verhaal van deze Familie van Vormen? Ryan Gander en Åbäke onderzoeken dit sculpturale, fysiek geproduceerd gedrag. Ze verzamelden van een verscheidenheid van witte, blanco objecten: lakens, banners, platenhoezen en meer om deze tabula rasa sculpturaal uit te werken. De blanco objecten werden sculpturaal uitgewerkt door ze als spiegel voor de werken van de andere deelnemers te zetten om zo hun variabelen in een eigen lichaam te kunnen dragen: een sculpturale Familie van Vormen!

Over Ryan Gander / Åbäke:

Het werk van het Britse kunstenaar Ryan Gander draait om de gevoeligheden van de vertelling - op de breuk van ongrijpbaarheid en betekenis. Åbäke is een ontwerp studio in Londen, bestaande uit mensen van verschillende nationaliteiten. Åbäke verbindt vorm, inhoud en relaties.

FAMILY OF FORMS**On the work:**

How do you manifest a sphere of narration beyond the signatures of authorship? How to appropriate a body on-site? Here, a Family of Forms dives into the variables implied by other artists and designers within the PRE-SPECIFICS: ACCESS X! exhibit. Before the start of this project, all participants were unaware of all the possible variables at play or to be played. Brought together, these practitioners became a family. As they started to produce, they manifested forms. As the forms developed, increasing variables led towards physical mediators regarding various manifestations of "X".

Evidently, curators can tell nice stories in order to get these variables together within the framework of the show. But what is the actual, sculptural story of this family of forms? Ryan Gander and Åbäke investigate the sculptural, physical conduct produced. Assembling a variety of blank objects: sheets, banners, record sleeves and more, mirroring the tabula rasa of all engaged sculpturally, they translated these objects into subjects related to the same variables that the participating artists and designers were creating: a sculptural family of forms!

On Ryan Gander / Åbäke:

The work of UK-based artist Ryan Gander revolves around the sensibilities of storytelling - on the fracture of elusiveness and meaning. Åbäke is a design studio in London, consisting of people from various nationalities. Åbäke connects form, content and relations.

OOGLE

DIGITALE ANTROPOLOGIE?

Over het werk:

Oogle is een tool voor digitale antropologie. Het geeft inzicht in de relatie tussen taal en (voornamelijk westerse) cultuur en laat zien hoe, op een bepaald moment in de tijd, woorden worden gelezen en gewaardeerd.

De Oogle zoekmachine benadert het fenomeen van “Google zoeken” en bepaalt de semantische, talige oriëntatie van elk woord in de zoekresultaten. Om dit te bepalen zoekt het programma in de titel van en de tekst bij elk zoekresultaat. Door de woorden van deze zoekresultaten te beoordelen op basis van het aantal hierin voorkomende positieve en negatieve woorden, kan het programma de mate van positiviteit of negativiteit bepalen.

Of een woord positief of negatief is geladen, is dan ook afhankelijk van de zoekresultaten. Elk woord in de resultaten wordt vervolgens verder ontleed en inzichtelijk gemaakt door elk resultaat te visualiseren in aantallen titelhits en gevonden en beoordeelde woorden. Vervolgens wordt, voor de hele zoekpagina, een algemene beschrijving geven op basis van een door de Google zoekprogramma bepaalde taal.

On the work:

Oogle is a tool for digital anthropology. It gives insight into the relationship between language and (primarily western) culture and shows how, at a certain moment in time, words are being read and valued.

The Oogle search engine queries the notion of “Google search” and determines the semantic orientation of each word in the returned results. To detect semantic orientation the programme searches every word in the title and description of each result. By comparing the number of each word’s Google search hits to the ratio of positive and negative words, the programme can ascertain the degree of positivity or negativity.

Essentially word score is generated by how often it is found paired with other words known to be positive or negative. Each word in the returned results is then coloured by score, and the scores are visualised per result title, result description, and then for the whole page, showing the overall semantic orientation as decided by Google.

On LUST:

The showcase for Dutch graphic and interactive design studio is based in The Hague, Netherlands. Their design philosophy revolves around process-based and generative Design.

Lust is interested in exploring new pathways for design at the precarious edge where new media and information technologies, architecture and urban planning and graphic design overlap. Their topics include graphic design, typography, abstract cartography, mapping, architecture, urban media installations, archiving, data-visualisations, random mistake-ism, font type design, new media, interactive web-design, internet art, big bang chaos.

Over LUST:

LUST / Typografie, Design & Propaganda is gevestigd in Den Haag. Hun ontwerp filosofie draait om procesmatige, generatief Design.

Lust is geïnteresseerd in het verkennen van nieuwe ontwerp wijzen, op de preciaire rand waar nieuwe media en informatietechnologie, architectuur en stedenbouw en grafisch ontwerp elkaar overlappen. Hun onderwerpen van onderzoek omvatten grafisch ontwerp, typografie, abstracte cartografie, mapping, architectuur, stedenbouw media installaties, archiveren, datavisualisaties, lettertype design, nieuwe media, interactief webdesign, internet kunst, Big Bang chaos.

OOGLE

DIGITAL ANTHROPOLOGY?

DE ARCHETYPISCHE VAAS

Over het werk:

Waarom proberen we voorwerpen te begrijpen op basis van de verhalen die er aan gekoppeld worden? Hoe verandert het verhaal over een ontwerp onze perceptie van dit ontwerp?

Na een grondige analyse van honderden verhalen die design objecten vergezellen, namen Meroz en Bandoni de belangrijkste woorden en uitdrukkingen om nieuwe verhalen te creëren. De ontwerpers creëerde vervolgens objecten op basis van deze verhalen; de Archetypische Vaas is zo’n object. Hoewel de verhalen samenhingend klinken, zijn ze in feite volstrekt willekeurig; zo komt de geldigheid van zulke scheppingsprocessen en de vraag naar ons begrip van objecten, door verhalen over die objecten, ter discussie te staan.

Niet alleen is de vaas een illustratie van een volledig willekeurig verhaal; elke keer dat de vaas wordt gepresenteerd wordt hij gepresenteerd met een ander verhaal. Dit biedt de toeschouwer vrijheid om zijn eigen interpretatie aan de betekenis van het object te geven.

Over Andrea Bandoni en Joana Meroz:

In het project “Het Object Zonder Verhaal” onderzoeken Bandoni en Meroz de relatie tussen designobjecten en hun verhalen. Zo willen ze licht te werpen op onzichtbare design conventies en vragen te stellen over de geldigheid van deze conventies.

THE ARCHETYPICAL VASE

On the work:

Why do we try to understand objects based on the story that accompanies them? How does the story of a design change our perception of it?

Having made an in-depth analysis of hundreds of stories accompanying design objects, Meroz and Bandoni used the most significant words and expressions resulting to create stories. The designers then created the objects described by these; one of which is the Archetypical Vase. Although the stories sound coherent, they are in fact completely random and thus arbitrary; questioning the validity of creating and understanding objects through stories.

Not only is the vase an illustration of a completely random story, but also each time the vase is presented with a different narrative. This allows the viewer to make his or her own interpretation of the meaning of the object.

On Andrea Bandoni and Joana Meroz:

Bandoni and Meroz investigate the relationship between design objects and their stories in the project “The Object Without a Story”. Ultimately, the aim of their work is to bring to light invisible design conventions and question their validity.

Over het werk:

Allemaal krijgen we wel eens een melodie in ons hoofd: onder de douche of bij de supermarkt pikken we een liedje op wat de hele dag in ons hoofd zit, wat verbasterd en als ander melodietje aan het eind van de dag ter tafel komt. Onbewust maar wel heel eigen is dit een soort “X” factor die zich afspeelt tussen onze kennis over het originele liedje en onze innerlijke stem.

Op een pagina van de partituur van Robert Schumann’s piano stuk voor twee handen “Humoreske”, opus. 20, is een derde notatie te vinden die niet kan worden gespeeld omdat er te weinig handen vrij zijn.

Schumann benoemde deze derde notatie tot een “innerlijke stem”. Voor de interpretator van het stuk is de stem aanwezig: onbewust, maar niet zonder gevolgen voor het publiek wat niet bekend is met het stuk. Hoewel je de “innerlijke stem” niet kan spelen wordt degene die de partituur speelt erdoor beïnvloed, misschien slechts subtiel. Op deze manier wordt elke muzikant die het stuk speelt en elke luisteraar die het stuk beluisterd uitgedaagd door dit stuk.

Olaf Nicolai nam dit stuk en dit verhaal als inspiratie. In een kopie van deze genoemde pagina worden de noten gemaskeerd, zodat alleen de ‘innerlijke stem’ kan worden gelezen. Tegelijkertijd dient deze notatie als een partituur voor een voorstelling in twee varianten: het kan worden gezongen of gefloten. Juist fluiten speelt zich af in onze intuïtie, terwijl het tevens een instrument is. Geert Chatrou, wereldkampioen fluiten uit Mierlo, heeft deze uitdaging opgepikt en brengt de innerlijke stem in deze partituur tot leven!

Over Olaf Nicolai:

De reikwijdte van onze begrip van de werkelijkheid krijgt body binnen de grenzen van onze mentale, sociale of culturele kaders. Het werk van Nicolai biedt toegevoegde contouren, daar waar onze kennis over de werkelijkheid tegen zijn begrenzingen aanloopt en onze zintuiglijkheid het overneemt. Dit moment zou heel goed kunnen worden beschouwd als ‘subliem’ maar is, in haar concrete context, zeer wezenlijk en droog. Wanneer hier esthetiek aan wordt toegevoegd, wordt dit een daad van vrijgevigheid aan de zij die met het werk in contact komen.

On the work:

A song sometimes takes possession of us. It captures us while in the shower or the supermarket, sticks in our minds all day, sometimes we whistle our own version of it, at the end of the day. Unconscious but true, this could be considered an “X” factor, playing in-between our knowledge of the original song and our own inner voice.

In Robert Schumann’s piano piece for two hands “Humoreske”, op. 20, a third notation, which cannot be played, can be found on one page of the score besides the two notations for the hands.

Schumann called this third notation an “Inner Voice”. For the interpreter of the piece the voice is present, whereas it remains unbeknownst, though not without consequences, to the audience, who is unfamiliar with the score. In this way every interpreter, while playing, is tempered by these notes. Although never actually playing them, the player reads this silent line throughout the performance and is influenced, albeit maybe only subtly.

Olaf Nicolai took this score and its story as inspiration for a new work. In a copy from the aforementioned piece, the notes for the piano are masked, so that only the “Inner Voice” can be read. At the same time this notation serves as a score for a performance in two variants: it can be sung or whistled by a singer. Whistling is always so intuitive, while it’s also instrumental. Geert Chatrou, world champion whistler, takes up the challenge of this piece and releases the Inner Voice!

On Olaf Nicolai:

The scope of our understanding of the real makes sense within the confines of our mentally, socially or culturally determined sensible notions. The work of Nicolai gives way to the moment when our sensibility ends and our sensory relation to our environment begins. This moment could very well be considered sublime, though in context, materially very dry. When aesthetics are added, this becomes an act of personal generosity to the subjects we all are.

Over het werk:

‘Een spel is een situatie waarin je de regels kent, maar niet de uitkomst’. Een uitdagende uitdrukking van Bosko Blagojevic van Platform for Pedagogy. In het kader van PRE-SPECIFICS: ACCESS X! fungeert dit werk als kapstok voor eenvoudige spelregels, gematerialiseerd in de vorm van een groep van kleine, ingelijste foto’s. Zijn dit simpele spelletjes of voorgeschreven sociale scenario’s? Wat zijn de gedragsregels wanneer twee mensen samen komen en beslissen om ‘te spelen’? Wat wordt er geproduceerd en wat zijn de impliciete parameters waarbinnen we ons gedragen? Waar neemt de verbeelding het over van de spelregels, wanneer en waar worden de regels geschonden? Wat blijft er over van een “spel” wanneer de deelname aan het spel bezielt raakt?

Over Platform for Pedagogy:

Een openbare lezing krijgt karakter door de ‘geografische’ overdracht van kennis tussen een groep genodigden of een divers publiek. Platform for Pedagogy is een initiatief wat stem geeft aan een cultuur van crossdisciplinaire openbare te stimuleren en benadert de specifieke werkwijze van ‘de lezing’. Zij werken uitsluitend in de vorm van openbare lezingen. De lezing wordt bepaald door het verlangen van publiek naar kennis. Deelnemers aan openbare lezingen verwachten een specifiek type educatie, afgemeten aan hun professionele achtergrond door uitwerking van de lezing als Platform for Pedagogy.

On the work:

‘A game is a situation where you know all the rules, but not the outcome.’ A challenging phrase from Bosko Blagojevic of Platform for Pedagogy. Within the framework of PRE-SPECIFICS: ACCESS X! this work functions as a suite of simple game systems, tethered to the material world by way of a group of small framed images. Are these games, or prescriptive social scenarios? What are the terms of conduct when two people get together and decide to play? What is produced and what are the parameters stated and implied via this conduct? Where does imagination take over, where do constraints get violated? What remains of “the play” when participation animates it?

On Platform for Pedagogy:

The determinate characteristic of the public lecture as a form is the geographically bracketed transmission of knowledge by a privileged individual or group of individuals to an unsolicited public of mixed backgrounds and experiences. Platform for Pedagogy is an initiative to advance a culture of cross-disciplinary public lecture attendance and to develop the lecture as practice. They deal exclusively with public lectures. The lecture is mandated and shaped by the public’s desire for a certain knowledge. Public lecture attendees expand the trajectory of education typically confined to their formal or professional training by accessing these platforms for pedagogy.

FUTURA FRAKTUR

Over het werk:

Futura Fraktur is een liminale karakter, een nieuw lettertype, gebaseerd op basis van twee zeer verschillende lettertypes: de Futura en (Humboldt) Fraktur. Het principe van dit nieuwe lettertype is hybridisatie: een kruising tussen de twee oudere, zeer verschillende lettertypen in een nieuw wezen met een unieke stamboom.

Futura is ontworpen door Paul Renner in 1927 en werd intensief gebruikt door Bauhaus tot Bauhaus 1933 werd gedwongen om Duitsland te verlaten. Het is het meest klassieke, modernistische lettertype. Het verwijst naar de perfecte wereld nog te komen ...

Fraktur, aan de andere kant van het politieke ring, werd tot 1941 door de nazi's gebruikt als het "echte Germaanse lettertype". Fraktur is een groep van zwarte letter lettertypen (in tegenstelling tot Antiqua: lettertypes op basis van Karolingische script. Het merendeel van de lettertypen in gebruik in de westerse wereld zijn Antiqua fonts), en was bestemd om dé klassieke en mythische Duitse letter te worden. In 1941 verboden nazi's het gebruik van Fraktur en gaven de voorkeur aan "ontaarde" Antiqua lettertypes of speciale NSDAP ontwerpen (zoals de Battle of Tannenberg lettertypen).

Futura Fraktur is een kruis (X) Centaur, die wijst op een inherent breuklijn binnen het modernisme. De toekomst is de uitbreiding van het verleden met andere middelen.

Over Societe Réaliste:

Societe Réaliste werkt door politiek design, experimentele economie, territoriale ergonomie en social engineering consultancy. Met deze basis ontwikkelen zij tentoonstellingen, publicaties en conferenties. Ze wijzen op en markeren een vruchtbaarder interpretatie van "ontwerpen" dan het geïndustrialiseerde motto van "Design is vermomming". Als we praten "de signum", over tekens, wijst Societe Réaliste ons er op dat tekens worden geboren uit conflict.

FUTURA FRAKTUR

On the work:

Futura Fraktur is a liminal character set based on two very distinct typefaces: the Futura and (Humboldt) Fraktur. The very principle of this new typeface is hybridisation: an interbreeding between the two older, very different fonts that nevertheless do have some relationship with one another.

Futura was designed by Paul Renner in 1927 and was heavily used by the Bauhaus until they were forced to leave Germany in 1933.* It is the most classical modernist typeface. It alludes to the perfect world yet to come...

Fraktur, on the other side of the political ring, was used by the Nazis, as the "true Germanic script" until 1941. Fraktur is a group of black letter typefaces (as opposed to Antiqua: typefaces based on Carolingian script, most of the typefaces in use in the Western World are Antiqua fonts), and is supposed to be the classical and mythological German writing. In 1941, Nazis prohibited the use of Fraktur and preferred "degenerate" Antiqua typefaces or special NSDAP designs, like the Battle of Tannenberg character set. Futura Fraktur is a cross (X) bred Centaur which points out an inherent line of fracture within modernism. The future is the extension of the past by other means.

On Société Réaliste:

Société Réaliste works with political design, experimental economy, territorial ergonomics and social engineering consultation. Polytechnic, it develops its production schemes through exhibitions, publications and conferences. Pointing or marking out is a more fruitful interpretation of "designere" than the industrialised motto of "design is disguise". When we are talking "de signum", about signs, we have to point out that signs are born out of conflict.

TOEGEVOEGDE TENTOONSTELLINGSARCHITECTUUR

Over het werk:

Technologische cultuur staat gelijk aan goedkope massaproductie en distributie. Ze zorgt voor een standaardisering in het aanbod van producten en halffabricaten. Deze standaardisering belooft ons goedkope toegang tot de wereld, tot emancipatie. Professionals uit de technologische wereld maken het mogelijk, designers ontwerpen het in de vorm van ervaringen, interfaces en bemiddeling. Deze industrie belooft een zekere mate van 'doe-het-zelf' invulling die we aan deze materialen kunnen geven en suggereert een unieke toepassing. Hiermee zouden we als persoon en als samenleving 'dingen beter en meer eigen kunnen maken'. Maar: waar leidt deze ontworpen standaard ons naartoe en wat heeft kunst in dit traject aanvullend te bieden?

Deze architectuur van Uglycute is grotendeels gebaseerd op beschikbare materiaal: gestandaardiseerde Lego blokken voor volwassenen. Uglycute wijst ons op het spanningsveld tussen technologische standaardisering en individuele vrijheid: kunnen we het materiaal hanteren of verzuipen we erin?

Over Uglycute:

Uglycute verbreedt het ontwerpen door het te kruisen met kunst, architectuur en andere professies. De ter plekke gerealiseerde en design-object gerelateerde interventies en tegenreacties bieden zowel een gefrustreerd ervaring van onze in standaardisering gedrenkte verwachting als ze een integere reflectie op deze sfeer.

ADDED EXHIBITION ARCHITECTURE

On the work:

Technological culture equals cheap mass-production and distribution. This leads up to a standardisation of offered products and semi-finished goods. This very standardisation promises us access to the world, and the chance to emancipate ourselves. Professionals in technology facilitate this; designers accordingly shape the experiences, interfaces and mediation. These industries promises a certain level of Do It Yourself to these materials and suggest a unique opportunity for appropriation. This could enable both individuals as our society to 'make things better and more fitting to our needs'. But: where does the designed standard direct us to and what could art offer in response?

This Uglycute architecture is mostly based on available material: standardised Lego-blocks for grown-ups. The material points to this very fracture between technological standardisation and individual liberty: can we really use or are we left with this stuff?

On Uglycute:

Uglycute expand the concept of design by crossbreeding it with artistic, architectural and other professions. The on-site architectural and object "design" interventions and responses offer a frustrated experience of self-reflexive critique on the field in question using the discourse of the field itself.

Unfold

L'ARTISAN ÉLECTRONIQUE IPAD APP

Over het werk:

Het door Unfold ontwikkelde software programma voor de iPad, l'Artisan Électronique, stelt gebruikers in staat een "virtuele" draaischijf voor pottenbakkers te bedienen. Hiermee onderzoekt Unfold de menselijke input binnen technologische cultuur. De menselijke inbreng in dit technologisch ontwerpproces kan als poëtisch worden beschouwd: ze biedt individuen of groepen mogelijkheid de App binnen een bepaalde 'script' toe te passen. De ontwikkeling van deze applicatie stimuleert nieuwe sociale en economische mechanismen voor een post-digitaal productietijdperk.

Ontwerpen gemaakt met de l'Artisan Électronique App kunnen worden geüpload op een website waar bezoekers deze ontwerpen kunnen waarderen. De meest positief gewaardeerde ontwerpen zullen in de semi-industriële Unfold factory worden geproduceerd met behulp van hun keramische 3D print-techniek worden geproduceerd. Vervolgens worden ze opgenomen in deze collectie. Een deel van de winst vloeit terug naar de oorspronkelijke ontwerpers. Via de App hebben gebruikers de mogelijkheid om de digitale modellen naar zichzelf te mailen, om ze af te drukken in plastic of het als een digitaal cadeau naar iemand anders te sturen.

—

Over Unfold:

Unfold richt zich op drie overlappende domeinen:

Berekening- en productiemethoden

Unfold ontleent zijn naam aan een fascinatie voor de berekening van ontwerpmethoden en het oppervlak van het menselijk lichaam, wat leidde tot een reeks van design projecten getiteld Tribute to Surface; een computerprogramma, gebruikt in complexe 3D-modellen, werd toegepast op eenvoudige vormen zoals een 3D-scan van het menselijk lichaam. Dit gegenereerde nieuwe patronen en eiste nieuwe productiemethoden. Deze projecten zijn voornamelijk op onderzoek gebaseerd en worden, indien mogelijk, toegepast in opdrachten.

Ruimtelijk ontwerp en producten - "furnitecture"

Wat je ziet is niet altijd wat je krijgt. Unfold houdt van goede producten en meubels,

L'ARTISAN ÉLECTRONIQUE IPAD APP

On the work:

By means of the l'Artisan Électronique iPad App, software that enables iPad users to "virtually" mould using a pottery wheel, Unfold intends to explore human input in technology culture. This human input could be considered poetic within the shaping of a design process as individuals or groups apply the App create designs within a given "script". Development of this App will explore new social and economic mechanisms for a post-digital production era.

Designs made with the l'Artisan Électronique App can be uploaded to a website, where viewers can rate them. The most highly rated designs will be part of a collection and be produced in the semi-industrial Unfold Factory using their ceramic 3D printing technique. Part of the profits will flow back to the object's original co-designers. Through the App, users have the option to email the digital models to themselves in order to print them in plastic or send it as a digital gift to someone else.

—

On Unfold:

Currently Unfold focuses on three overlapping domains:

Computation and production methods

Unfold derives its name from a fascination for computation design methods and the surface of the human body, which led to a series of design projects called Tribute to Surface. Here, a computer programme designed to Unfold simple forms was used on complex 3D models, such as a 3D scan of the human body. It generated new patterns and demanded new production methods. These projects are primarily research-based, and the methods are implemented in assignments whenever suitable.

Spatial design and products - "furnitecture"

What you see is not always what you get. Unfold likes good products and furniture

voorzien van een gelaagde vertelling. Het duo daagt de toeschouwer uit om nader inzage te nemen, subtiel spelend met ruimtelijke vervreemding (dat wil zeggen het samenspel tussen twee en drie dimensionaliteit), onverwachte combinaties van materiaal en een goede dosis humor. Deze aanpak met meerdere perspectieven, leidt vaak tot producten en projecten die evolueren in tijd en ruimte en zich geleidelijk ontvouwen ten opzichte van de gebruiker of bezoeker / deelnemer.

Theorie en monteren

Unfold raakte steeds meer geïnteresseerd in de kunstmatige grenzen tussen (de) design en kunst (wereld) terwijl ze concept, context en wisselwerking tussen vorm, materiaal en de inhoud onderzochten. Naast de furnitecture ontwerpen voor kunst evenementen, startte Unfold met het cureren en produceren van gebeurtenissen waarin deze grenzen worden opengebroken. Unfold graaft in de motivatie van ontwerpers en leunt op de kunstwereld; identificeert de zwakte van het ontwerp discours. Unfold vindt het belangrijk om zo bij te dragen aan het discours.

—

—

—

—

PRE-SPECIFICS: ACCESS XI!

Onomatopée 52

Curators and editors:
Freek Lomme and Michael Capio

Graphic design:
Eric de Haas

Exhibition design:
Dave Keune

Supported by :
Mondriaan Foundation
Municipality of Eindhoven
VSBfund
Konstfack University Stockholm
SNS Reaal Fonds

that also carry a layered narrative. The duo that makes up Unfold challenges the spectator to have a closer look by subtly playing with spatial alienation (i.e. the interplay between two and three dimensions), unexpected combinations of material and a good dose of humour. This multi-perspective approach often leads to products and projects that evolve in time and space and gradually Unfold themselves in front of the user or visitor/participant.

Theory and assembling

Unfold became increasingly interested in the somewhat artificial boundaries between (the) design and art (world) as they explored the issues of concept, context and the interplay between form, material and content. Apart from designing furnitecture for art events, Unfold started curating and producing happenings where these boundaries were blown open. Unfold started digging into the motivation of a number of designers to lean on the art world, and identified the weakness of design discourse which lies at the basis of this condition. Ever since, Unfold finds it extremely important to add to this discourse.

PRETENSE

CHEXCS

ASSE