

TOWARDS A CONTEXTUAL AESTHETIC

2013 – 2014

TOWARDS A CONTEXTUAL AESTHETIC

The Value
Of Anti-Aesthetics

Floris van Driel

TOWARDS A CONTEXTUAL AESTHETIC
The Values of Anti-Aesthetics

A Thesis As Part Of The Graphic Design
Bachelor At Artez, Instiute Of The Arts,
Arnhem, The Netherlands

TABLE OF CONTENTS

CHAPTERS

A.	Introduction	11
B.	Visual Typography <i>On Surfaces And Association</i>	17
C.	(New) Post Modernism(s) <i>Or Post (New) Modernism(s)</i>	37
D.	Graphic Design Gone Viral	69
E.	The Aesthetics Of Refusal.....	81

TYPESPECIMINS

Helvetica	1
Comic Sans	2
Keedy Sans	3
Fugue.....	4
Replica.....	5
Univers	6
Futura	7

CREDITS AND NOTES

Notes 1-2	8
Notes 2-2	9
Image Credits.....	10

A

INTRODUCTION

TOWARDS A
CONTEXTUAL AESTHETIC

DEZE TEKST IS ontstaan uit een tegenstrijdigheid die ik ervaar binnen mijn studie Grafisch Ontwerp aan ArtEZ Institute of the Arts in Arnhem. De tekst onderzoekt de lange relatie tussen grafisch ontwerp en architectuur op verschillende fronten. Voornamelijk de verschillen in high en low culture binnen typografisch ontwerp en probeert aan de hand van historische en hedendaagse voorbeelden een scenario te schetsen voor het typografische.

In 1972 verscheen de publicatie *Learning From Las Vegas*, geschreven door Robert Venturi, Denise Scott Brown en Steven Izenour. De tekst is een manifest wat oproept voor de acceptatie van ornament en vernacular elementen in architectuur. Misschien nog wel belangrijker luidde dit boek een culturele verandering in architectonische ruimte in getiteld: Postmodernisme.

Wanneer je doorspoelt naar vandaag is te zien dat we in een primair digitaal tijdperk leven, een ruimte die in plaats van gedefinieerd te worden door ruimtelijke architectuur steeds meer gedefinieerd wordt door de architectuur van de interface, die deel is van het grafisch ontwerp. Deze grafische architectuur is steeds meer een barometer geworden voor verandering in dit tijdperk. Als architectuur de indicator was voor het eind van het modernisme, dan is grafisch ontwerp de architectuur van de huidige periode.

Typografie is binnen deze grafische architectuur lang ervaren als een van de meest mysterieuze specialisaties waar bibliografisch gesproken wordt over kleinigheden als letterspaties, interlinie en alle subtiele verschillen tussen lettertype families die terug dateren tot het begin van de geprinte tekst. De verschijning van digitale ontwerp tools heeft er voor gezorgd dat kennis van typografie een belangrijke maatstaaf is geworden om de grenzen van het grafisch ontwerp specialisme te definiëren. Tijdens een studie tot grafisch ontwerper word je geleerd (niet letterlijk zo gesproken) dat kennis van typografie de professionele ontwerper onderscheidt van de getalenteerde amateur of de getrainde lay-out artiest.

Tegelijkertijd heeft typografie zich ontwikkeld onder invloed van architectuur en urbanisme. Lettervormen die worden gecreëerd zijn niet meer bedoeld om alleen gelezen of geprint te worden. Typografie wordt in een veel breder spectrum ervaren, van geprinte media tot urbane omgevingen waarnaar ze vertaald worden naar digitale platformen van computer schermen, mobiele telefoons en tablets. Zelfs als Typografie met de hoofdletter T steeds sterker gezien wordt als een vlak van specialistische kennis, is de categorie van het typografische meer geworden dan alleen de lettervormen. Daarnaast is het ook belangrijk dat lettervormen reageren op het menselijk lichaam en hoe materialen en andere ruimtelijke ervaringen bij kunnen dragen aan een associatieve inhoud.

Met deze inzichten over het typografische kan er worden nagedacht over de veranderende

inhoud van typografie, die zich veel verder uitstrekt dan de door het Modernisme als belangrijkste bestempelde tekstuele content. Zowel online als offline subculturen hebben eigen waarheden gecreëerd en daarbij hun eigen typografische esthetiek. Deze methodes maken gebruik van een meer associatieve en daarmee geornamenteerde vorm van typografie. Hierin komt hedendaagse grafische architectuur dicht bij het manifest van Venturi, Scott Brown en Izenour. Door de lessen uit *Learning From Las Vegas* in de hedendaagse ontwerp cultuur te bekijken ontstaan er nieuwe inzichten over het typografische en de betekenis van de door de auteurs benoemde termen ‘the decorated shed’ en ‘the duck’. Deze worden in de komende hoofdstukken van deze tekst in detail uitgelegd en besproken.

In het teken van duidelijkheid worden de termen Modernisme en Postmodernisme geadopteerd. Deze worden niet strikt als bepalingen van verschillende periodes in de kunstgeschiedenis geïnterpreteerd, maar als aparte ideologieën die nog steeds hun relevantie binnen het typografische zichtbaar maken. Daarnaast is deze tekst op geen enkele manier een overkoepelend voorstel voor een nieuwe richting binnen typografie of de toekomst van de grafisch ontwerper, eerder is het een verzameling case studies over architectonische grafische ruimte waarbinnen lettervormen centraal staan.

B

VISUAL TYPOGRAPHY

ON SURFACE AND
ASSOCIATION

“We shall argue for the symbolism of the ugly and ordinary in architecture and for the particular significance of the decorated shed with a rhetorical front and conventional behind: for architecture as a shelter with symbols on it”¹

AAN HET BEGIN van mijn studie aan de kunst-academie in september 2010 sprak een docent tegen ons over het ‘met andere ogen’ naar de wereld kijken. Deze uitspraak, die in de eerste weken van een academie enorm abstract klonk voor mij en waarschijnlijk voor menig ander net beginnende kunstacademie student, is sindsdien een uitspraak geworden die dient als draagvlak voor een dubbelzinnigheid die ik binnen grafisch ontwerp, en specifiek binnen typografie, ervaar. Typografie bevindt zich overal om ons heen en voordat ik begon met mijn studie grafisch ontwerp had ik nooit stil gestaan bij de kunst van typografie. Wanneer je het aan een niet ontwerper

probeert uit te leggen wat typografie is zal de gemiddelde reactie zijn: ‘maar letters zijn toch gewoon letters.’ Het komt erop neer dat typografie vanzelfsprekend wordt ervaren en dat er weinig bijzondere kenmerken aan toegekend worden. In een primair digitale wereld waar typografie een enorm zichtbare rol speelt en tekst die we lezen in meer variaties is ontworpen dan ooit, is typografie/grafisch ontwerp een visuele barometer die steeds bepalender wordt voor veranderingen in de huidige tijd.

Learning From Las Vegas door Robbert Venturi, Denise Scott Brown en Steven Izenour behandelt een vergelijkbaar fenomeen. Het boek is een manifest waarin de auteurs een oproep doen voor de smaken en waarden van de niet-ontwerpers. In hun stuk ‘Ugly and Ordinary Architecture or the Decorated Shed’ zeggen de auteurs het volgende:

“Architecture depends on it’s perception and creation on past experience and emotional association and that these symbolic and representative elements may often be contradictory to the form, structure, and the program with which they combine in the same building”.²

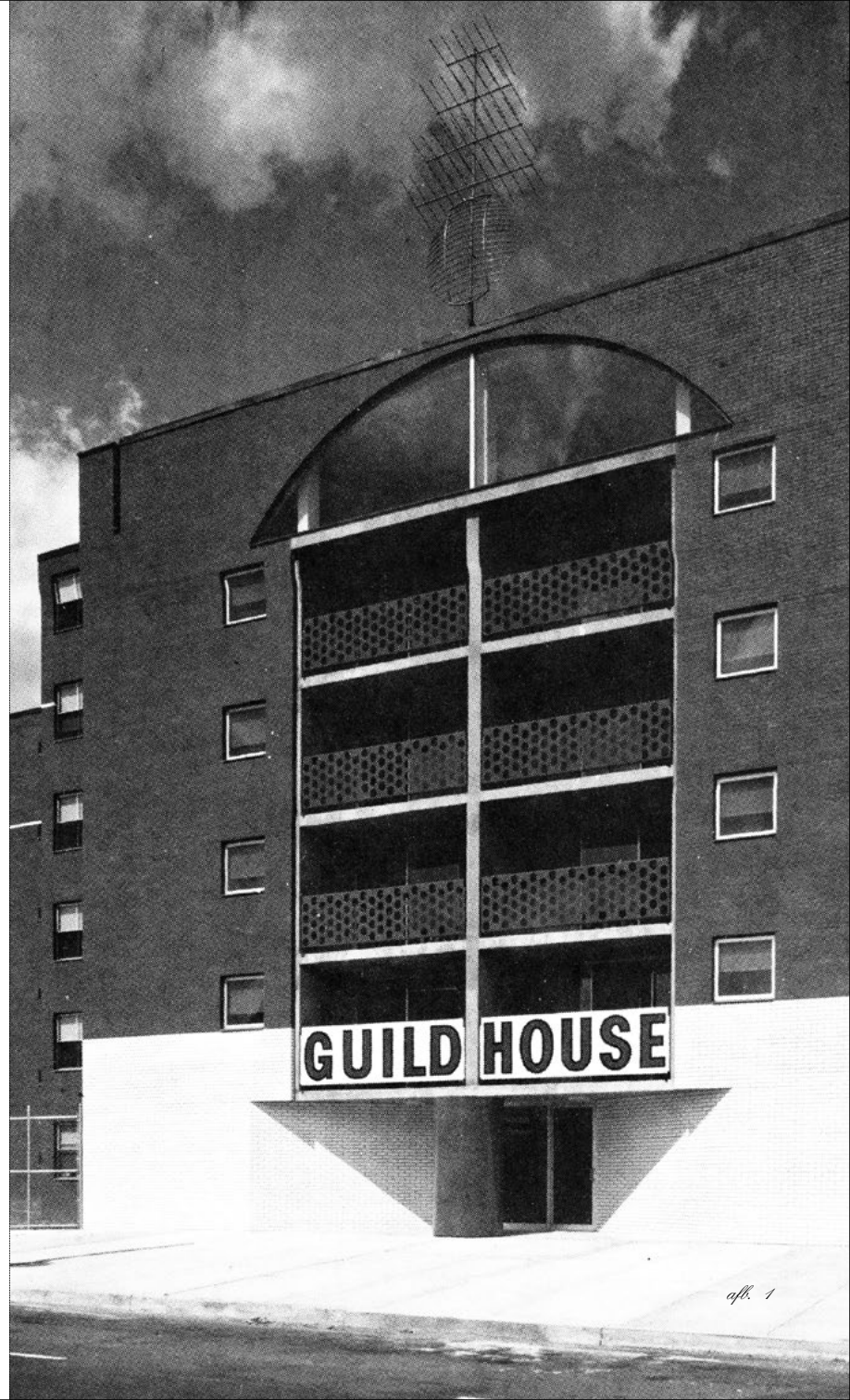
In het bovenste citaat wordt de term ‘ugly and ordinary’ genoemd, deze term werkt in het boek met de

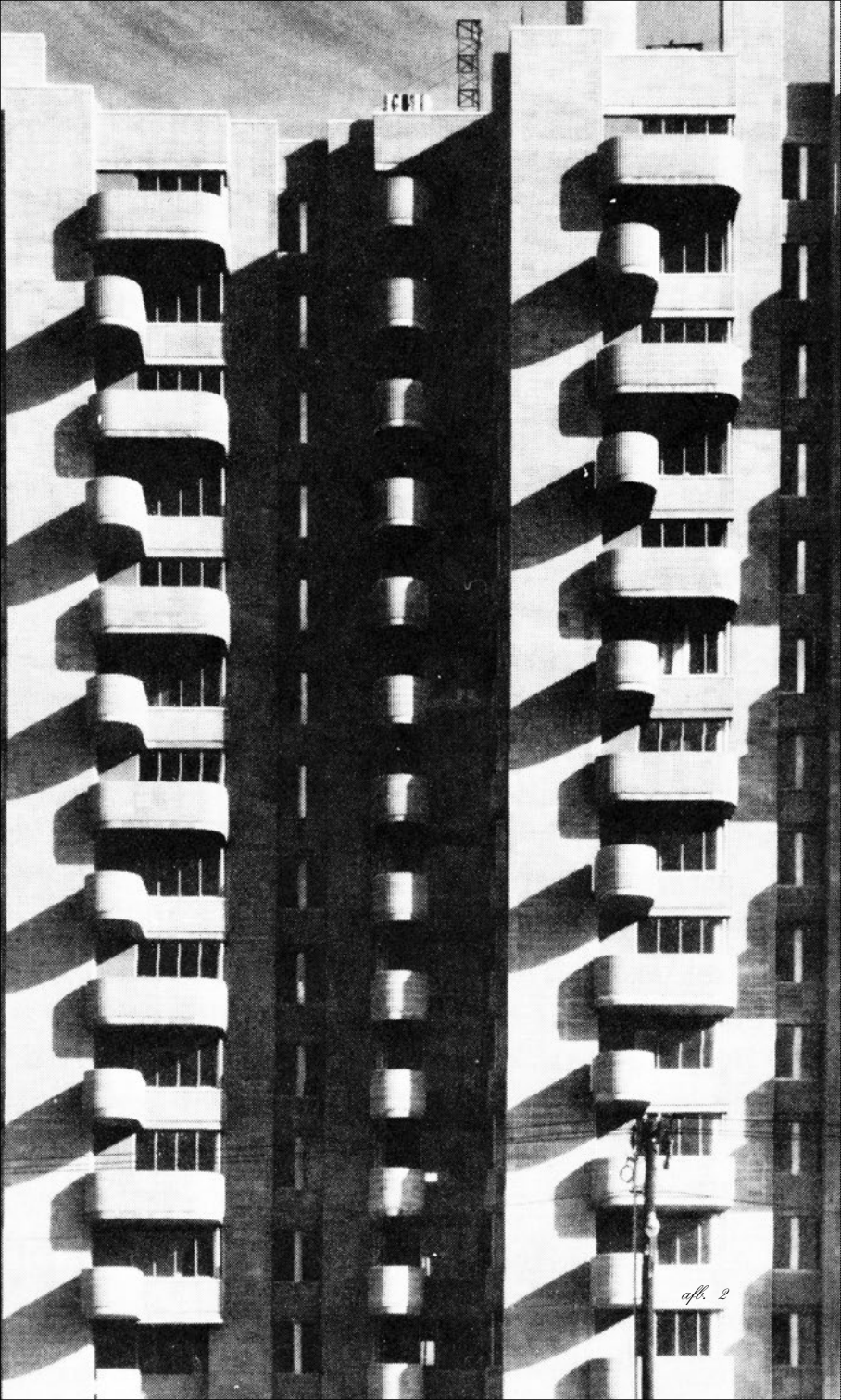
tegenhanger ‘heroic and original’. H&o architecture krijgt zijn betekenis door een dramatische expressie van connotatieve betekenissen van originele elementen en daarmee geeft het een abstracte betekenis aan architectuur die verwijst naar de architectonische elementen. U&o architectuur krijgt zijn betekenis uit denotatie die komt uit herkenbare elementen die een concrete betekenis suggereren via associatie en ervaring. In het essay vergelijken de auteurs hun eigen gebouwde Guild House (afb. 1) en Crawford Manor (afb. 2) van Paul Rudolph. Beide zijn huisvestingsmogelijkheden voor ouderen in de samenleving. De architectonische elementen van beide gebouwen worden uitgebreid beschreven door de auteurs, ze gaan hier in op associaties die beide gebouwen opwekken, welke expliciet en impliciet kunnen zijn, op ornamenten, symbolen en de betekenis van de verschillende expressies. Bijvoorbeeld de balkons van Crawford Manor. Deze zijn geïntegreerd in de structuur van het gebouw. De balkons zijn deel van de constructie van het gebouw en daarom zijn ze los komen te staan van ornamentele eigenschappen. De balkons van Guild House zijn geen onderdeel van de algehele structuur van het gebouw en fungeren hierdoor als ornament. De grote witte voorgevel aan het gebouw moet een monumentale ingang suggereren maar functioneert in dit geval als een optische grap. Deze gevel neemt twee verdiepingen in maar fungeert aan de buitenkant van het gebouw als een symbolisch grotere ingang. De symboliek bevat ook ornamentele waarde die min of meer expliciet zijn. Dit betekent dat het eruit ziet zoals het is, maar ook waaraan het je herinnert.

Crawford Manor is afhankelijk van een meer impliciete vorm van associatie. Impliciet verwijzen naar eerdere ervaringen die ons aangereikt zijn door de moderne vormgevers, de kennis van technologie, schrijvers en uitingen van de huidige geïndustrialiseerde wereld.³

Typografie is een mysterieuze expertise. Het wordt door specialisten besproken met abstracte termen als interlinie, letterspaties en de subtiële verschillen in de enorme hoeveelheid lettertype families die terug dateren tot de vroegere periode van de gedrukte tekst. Los van de specialistische termen is door de democratisering en toegankelijkheid van desktop publishing typografie meer geworden dan alleen een uiting van grafisch ontwerpers. De variëteit in amateur typografie die de opkomst van digitale ontwerp tools heeft mogelijk gemaakt, zorgt dat esthetische ideeën over typografie door vrijwel iedereen bevestigd kunnen worden. Typografie is los komen te staan van de monopolie die eigendom was van de grafisch ontwerper. Deze democratisering heeft de specifieke kennis van typografie tot een van de belangrijkste indicators binnen het grafisch ontwerp gemaakt om de professionele ontwerper te kunnen onderscheiden van de getalenteerde amateur of de getrainde lay-out invuller. De kennis van lettertypes, de oorsprong of voorgaande gebruiken zijn in een primair digitaal tijdperk nieuwe tools voor grafisch ontwerpers om betekenis te geven aan typografie en grafisch ontwerp.

De observaties die Venturi, Scott Brown en Izenour doen in *Learning From Las Vegas* zijn ook van toepassing op de uitingen van typografie door grafisch ontwerpers en letterliefhebbers. Modernistisch





letterontwerpen lijkt erg op Modernistische architectuur waarbij abstractie van lettervormen centraal staat. De lettervormen zijn ontdaan van hun originele dik dun verhoudingen die oorspronkelijk komen uit het kalligrafische schrift. Voorbeelden van postmoderne uitingen in letterontwerp houden zich bezig met een meer letterlijke verwijzing naar hun oorsprong en refereren hier op een expliciete manier naar. Hierdoor kan je Modernistische typografie benaderen als Heroic and original en de Postmoderne typografie als 'ugly and ordinary'. Vanaf nu zal ik naar 'heroic and original' refereren als h&o en aan 'ugly and ordinary' als u&o.

In *Learning From Las Vegas* worden u&o en h&o uitgelegd aan de hand van de ruimtelijke architectuur. Het hedendaagse primair digitale tijdperk wordt steeds meer gedefinieerd door de 'architectuur' van de interface. Binnen de interface architectuur is de zichtbaarheid van typografie een groeiende barometer voor veranderingen in het huidige tijdperk. Als *Learning From Las Vegas* door middel van architectuur het eind van het modernisme in luidde kan grafisch ontwerp gebruikt worden om de huidige periode te observeren.

Om deze reden lijkt het me goed om de begrippen u&o en h&o te verklaren binnen deze grafische architectuur door een vergelijking te maken tussen het lettertype Helvetica van Max Miedinger (*specimen 1*) en Comic Sans (*specimen 2*) door Vincent Connare. Op dit moment is het gebruik van beide lettertypes op een zekere manier schoppen tegen de heilige huisjes van de typografie. Het gebruik van Comic Sans binnen grafisch ontwerp is vanuit het modernistische idee een

American Apparel

400

OPEN

Monday	9:00	9:00
Tuesday	10:00	8:00
Wednesday	10:00	8:00
Thursday	10:00	8:00
Friday	10:00	8:00
Saturday	10:00	8:00
Sunday	10:00	8:00

afk 3





EM EM

EM EM

see U soon®

see U soon®

see U soon®

RUE
ST DENIS

stap terug in de abstractie van letters. Als ik mijn eigen handschrift vergelijk met een lettertype zijn er sterkere connecties met Comic Sans dan met Helvetica. Deze directe associatie met het menselijk handschrift is een directe verwijzing naar de geschiedenis van geschreven tekst, waar de romeinse en cursieve schreefletters op gebaseerd zijn. In het stuk *Towards a Universal Type* zegt Herbert Bayer hier het volgende over:

“We must remain true to our basic letter-forms, and try to develop them further. Classic roman type, the original form of all historical variations of type, must still be our starting point. All the variations of shape have been formed freely according to the style and the calligraphy of the type designer, and it is just this freedom which has been responsible for so many mistakes.”⁴

Bayer roept dus op voor een grotere abstractie van lettervormen door ze te ontdoen van verwijzingen naar het handschrift. Hierdoor zou er ruimte zijn voor de tekstuele boodschap die de typografie over wil brengen. De associatie van Comic Sans aan de huidige manier van schrijven voegt op een expliciete wijze betekenis

toe aan het lettertype. Dit maakt het een postmoderne uiting van typografie waarbij de betekenis van het typografische beeld geladen is, in tegenstelling tot een objectieve weergave van de boodschap.

Dezelfde soort associaties gelden tegenwoordig voor Helvetica. Het Zwitserse lettertype dat ontworpen is om zo neutraal mogelijk te zijn, heeft binnen de interface architectuur hele expliciete associaties gekregen. De Helvetica is net als Comic Sans standaard geïnstalleerd op iedere Macintosh computer. Dit zorgt niet automatisch voor expliciete associaties, maar de beschikbaarheid heeft ervoor gezorgd dat Helvetica overal zichtbaar is. Het lettertype heeft zelfs zo'n iconische status dat er een film over gemaakt is. Daarin zegt Michael Beirut het volgende over het lettertype:

“Everywhere you look you see typefaces. But there's one you probably see more than any other one, and that's Helvetica. You know, there it is, and it seems to come from nowhere. You know, it seems like air? It seems like gravity?”⁵

De permanente aanwezigheid van Helvetica in bijvoorbeeld steden als New York zorgt voor expliciete associaties met populaire cultuur. Deze associatie wordt versterkt door de talloze hoeveelheid films waarin bijvoorbeeld de metroborden van New York

voorkomen. Deze toepassingen hebben de neutraliteit van het Zwitserse lettertype afgebroken.

Daarnaast is dit font een typografische variant op het voorbeeld Crawford Manor. De vormen in een lettertype zijn ontworpen op basis van het handschrift. Helvetica is een font dat verwijst naar kennis over de constructie van letters en voert dit uit op een abstracte manier. Om die reden is de geometrische abstractie van Helvetica hetzelfde als de balkons van Crawford Manor die vast zitten aan de algehele constructie.

Helvetica, een font dat ontworpen is om zo neutraal mogelijk te zijn, is daarmee een typisch voorbeeld van wat Herbert Bayer beschrijft in *Towards a Universal Type*. Geometrie is de basis voor iedere lettervorm en de karakteristieke recht afgesneden horizontale lijnen en de even dikke opwaartse en neerwaartse stroken (*specimen 1*) maken het font los van alle associatie die het had met klassieke kalligrafie. Hierdoor wordt de h&o typografie een abstracte uiting van de originele lettervormen. We kunnen de letter nog steeds lezen omdat het gebruikt maakt van de ‘originele’ lettervormen, maar het font abstraheert de oorsprong en verliest daardoor denotaties in een concrete zin.

Een gevel met de Helvetica (*afb. 3*) laat dit goed zien. Door zijn neutraliteit en abstractie van conventionele elementen zorgt deze voor een impliciete associatie. Het lettertype verwijst alleen naar zichzelf en naar de gevel waarop het geplaatst is, los van alle associatie die het zou kunnen hebben met bredere en bestaande context. Doordat het lettertype los staat van deze associatieve waarde communiceert de gevel

slechts de boodschap die het verteld. Het zou toegepast kunnen worden op een winkel, koffiebar, vliegtuigmaatschappij of sushi keten. Iedere keer communiceert het op dezelfde manier.⁶

Comic Sans is een illustratie van een hedendaags handschrift, beoefend door menig persoon wanneer hij/zij normaal schrijft. Het klassieke schoolschrift is een stadium wat we gepasseerd zijn. Door de toename van digitaal schrijven (typen) is de manier van het leren schrijven veranderd. Comic Sans is hiermee een moderne volks uiting van de kalligrafie. Toen ik op de basisschool een werkstuk schreef koos ik voor Comic Sans. Dit was natuurlijk zonder enige kennis van lettertypes en de betekenis die ze hebben. Zoals de u&o architectuur van *Learning From Las Vegas* op een letterlijke manier associeert met herkenbare uitingen van architectuur, zo werkt ook u&o typografie. Comic Sans is een letterlijke vertaling van het nieuwe schoolschrift. De lijnen van iedere lettervorm zijn anders in waar ze afgesneden zijn. Zelfs de horizontale strepen waarmee de kapitaal I en J (*specimen 2*) getopt worden staan niet in dezelfde hoek. Dit is een hedendaagse volks uiting van de kalligrafie waarbij iedere letter zijn eigen benadering heeft. Deze associaties klinken vrij nostalgisch door te verwijzen naar een handschrift, maar hierdoor wordt u&o typografie gekenmerkt. Zoals de auteurs van *Learning From Las Vegas* schrijven:

“Artistically, the use of conventional elements in ordinary architecture – be they dumb doorknobs or the familiar

forms of existing construction systems – evokes associations from past experience”.⁷

In Guild House zijn associaties naar het verleden gebruikt op een onconventionele manier, zo zien we dat ook terug in Comic Sans. Het lettertype dat ontworpen is voor informele gebruiken of gebruik in strip verhalen verandert compleet van context en betekenis zodra amateurs het gebruiken voor gevel belettering (afk. 4). Dit gebruik van Comic Sans zorgt voor een hele expliciete associatie met de oorsprong van het lettertype.

Dit soort combinaties zijn vrij doorsnee in typografie in grote winkelstraten. Door Comic Sans hier als font in te zetten wordt het gebruikt op een onconventionele manier. Dit gebruik wekt bij de gevel associatieve denotaties op. Bijvoorbeeld naar werkstukken op de basisschool, stripboeken van vroeger en recenter typografische uitingen in de multiculturele wijken. Op de winkelgevel ontstaat er een dynamische samenwerking tussen het ruimtelijke oppervlak, de lettervormen en de tekstuele boodschap die bij elkaar een tegenstelling oplevert in de conventionele associatie. De typografische ruimte die gecreëerd wordt is hier veel meer een uiting van hoe hedendaagse typografische architectuur en associaties opwekt het expliciete elementen.

Door het materiaal en het formaat waarop het font gebruikt is wil het zichzelf exclusief presenteren, het chroom is hier een vertaling van. Doordat dit uitgevoerd is in een lettertype wat veel mensen

associëren met schoolschrift maakt dat er binnen deze gevel een tegenstrijdig beeld ontstaat. Deze tegenstrijdigheid werkt door in de tekstuele content van deze gevel. In deze boodschap fungeert de gevel als een informele adressering naar de voorbijgangers in de omgeving. De keuze voor Comic Sans is te verklaren doordat het font expliciete associaties opwekt met informele boodschappen. Het materiaalgebruik en het formaat van de aankondiging is een onconventionele toepassing van de associaties die Comic Sans als font opwekt. Hierdoor communiceert de winkelgevel op meerdere niveaus (historisch, maatschappelijk en sociaal) en heeft het niet alleen tekstuele maar ook een visuele vorm van content. Deze heldere manier van communicatie waar materiaal, ruimte en letter aan mee werken kan hier als een voorbeeld van de Postmodernistische ideologie worden gezien.

C

NEW (POST) MODERNISM(S)

OR (POST)NEW MODERNISM(S)

IN 1930 PRESENTEERDE de Amerikaanse typograaf Beatrice Warde een lezing getiteld 'Printing Should Be Invisible' in Londen. Dit is later vertaald in een iconische oproep voor helderheid, neutraliteit en leesbaarheid in typografie getiteld The Crystal Goblet. Dit kristallen glas legt Warde als volgt uit:

“Imagine that you have before you have a flagon of wine. You may choose your own favourite vintage for this imaginary demonstration, so that it be deep shimmering crimson in colour. You have two goblets before you. One is of solid gold, wrought in the most exquisite patterns. The other is of crystal-clear glass, this as a bubble, and as transparent. Pour and drink; and according to your choice of goblet, I shall know whether

or not you're a connoisseur of wine. For if you have no feelings about wine one way or the other, you will want the sensation of drinking the stuff out of a vessel that may have cost thousands of pounds; but if you're a member of that vanishing tribe, the amateurs of fine vintages. You will choose the crystal, because everything about it is calculated to reveal rather than to hide the beautiful thing it was meant to contain. Now the man who first chose glass instead of clay or metal to hold his wine was a 'modernist' in the sense in which I am going to use the term. That is, the first thing he asked of this particular object was not 'How should it look?' but 'What must it do?' and to that extent all good typography is modernist."⁸

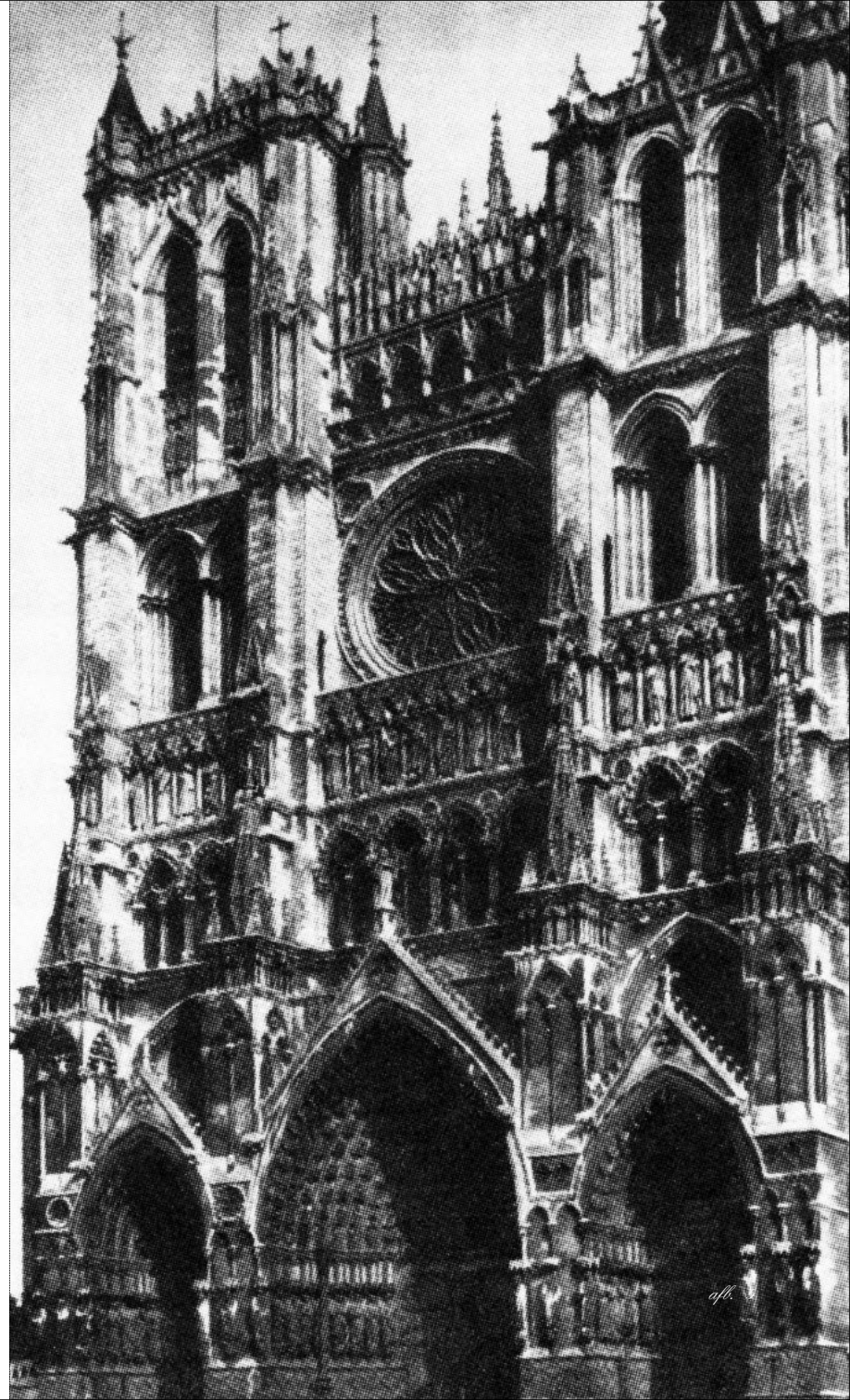
In het stuk hierboven schetst Beatrice Warde een scenario waarin een modernist voortkomt uit een

gedachtegoed van transparantie en zichtbaarheid. Ze gebruikt de metafoor van een glas wijn om een kijk op typografie aan te duiden. In de tijd waarin het artikel is geschreven is kan je het als volgt interpreteren: De transparantie van het glas staat gelijk aan leesbaarheid van de typografie. De helderheid van het glas is bedoeld om de inhoud te onthullen en zichzelf te laten presenteren op een zo helder mogelijke manier. In feite is dit precies hetzelfde als de modernistische idee van typografie. Daarbij gaat het om leesbaarheid. Hiervoor worden neutrale letters gekozen die, zoals in het vorige hoofdstuk besproken, ontdaan zijn van hun oorspronkelijke vormen en een abstracte vertaling zijn van het Latijns alfabet.

Het tegenovergestelde voorbeeld van Warde, de gouden kelk met de meest prachtige patronen, is een ornamentele toevoeging op de boodschap en de werkelijke inhoud van de kelk. In die zin is de gouden kelk een 'decorated shed' zoals Venturi en Scott Brown die beschrijven in *Learning From Las Vegas*. De huls waarin de wijn zich bevindt is slechts een scherm om de werkelijke inhoud te bedekken en dient daarmee als ornament. Het staat los van de inhoud die het verhult door middel van zijn façade. Daarnaast wekt de gouden kelk expliciete associaties op door gebruik te maken van heraldiek en symboliek over wijn uit een gouden kelk. Deze associaties linken naar middeleeuwse koningen die uit gouden kelken dronken. Je zou zelfs nog verder kunnen gaan door het aan zekere religieuze associaties te koppelen wanneer je het hebt over rituelen rond inwijding van bijvoorbeeld het katholieke geloof.

Maar is de kelk alleen door deze associaties u&o? Hoe verhoudt de architectonische ruimte van de kelk zich tot h&o en u&o? De kelk en het kristallen glas hebben beide dezelfde fundering. Net als de gebouwen Crawford Manor en Guild House. In beide voorbeelden is er bij één daarvan decoratie toegevoegd aan de bestaande structuur en zou o.a. daarom u&o zijn. De kelk heeft op het eerste gezicht een ornamenteel uiterlijk, maar deze decoratie is deel van de fundering en verschilt in essentie niet van het kristallen glas. In *Learning From Las Vegas* definieert ornament zich doordat het los staat van de bestaande fundering. Ornamenten zijn conventionele elementen die gebruikt zijn op een onconventionele manier. Bijvoorbeeld buiten proportionele ramen aan de voorgevel van Guild House (afb. 1). Aan de kelk zitten geen extra elementen behalve een bewerking in de fundering. Maar is deze bewerking in de fundatie van het ontwerp dan geen decoratie? Binnen typografie zou dit betekenen dat bijvoorbeeld 'strechen' van letters niet ornamenteel is, omdat de oorspronkelijke fundering van de typografie niet aangetast wordt een onconventionele manier.

In iconografische termen is de kelk zowel een 'shed' als een 'duck'. Venturi, Scott Brown en Izenour hebben een soort gelijk voorbeeld in *Learning From Las Vegas* namelijk de kathedraal. Hierin wordt de Notre-Dame Kathedraal besproken als een 'billboard' met een gebouw erachter (afb. 5). De façade van het gebouw grenst aan een plein. Deze fungeert hier als een twee dimensionaal scherm voor propaganda, terwijl de achterkant een gebouw een compleet andere functie heeft. Toch is de achterkant ook een 'duck'





CONTEXTUAL AESTHETICS

door de vorm waarin deze gebouwd is. Kathedralen zijn gebouwd in kruizen als een verwijzing naar het geloof. Dit maakt de ‘shed’ achter de facade ook tot een ‘duck’.⁹ Daarnaast wordt een kathedraal beschreven die in eerste instantie een ‘duck’ zou zijn. Dit is de Byzantine Metropole Kathedraal (afk. 6). Deze kathedraal is op zichzelf al een absurd stuk architectuur. Hij is uit proportie: het kleine formaat correspondeert niet met de complexe vorm en de conventionele architectuur van de kathedraal. Venturi, Scott Brown en Izenour concluderen het volgende over deze ‘duck’:

“However, it is not absurd as a duck—as a domed Greek cross, evolved structurally from large buildings in greater cities, but developed symbolically here to mean cathedral. And this duck is itself decorated with an applique collage of *objets trouvés*—bas reliefs in masonry—more or less explicitly symbolic in content.”¹⁰

Dit laatste citaat legt ook uit waarom de kerk een ‘decorated duck’ is. De vorm van het glas is zelf evident aan de constructie van de kerk, net als het Griekse kruis evident is aan de kathedraal. Hierdoor verwijst de kerk op een abstracte manier naar elementen die zijn

PULL

LSI

geëvolueerd door technologie, wat een kenmerk is van de ‘duck’. Venturi, Scott Brown en Izenour beschrijven dit als:

“Yet another level of architecture within architecture”¹¹.

Hierdoor kunnen we de kelk als een hybride zien tussen ‘duck’ en ‘decorated shed’. Deze hybride heeft in tegenstelling tot de ‘duck’ de mogelijkheid gemanipuleerd te worden en als aanvulling op de ‘shed’ kan deze manipulatie zich ook in de fundering van de architectuur bevinden in plaats van alleen op de façade. Deze mogelijkheid voor manipulatie is misschien minder relevant in het veld van architectuur, maar relevanter in het veld van grafisch ontwerp. Grafisch ontwerp, in tegenstelling tot architectuur, heeft de mogelijkheid makkelijk beoefend te worden door amateurs en letterliefhebbers. Dit maakt de ‘decorated duck’ tot een erg interessant idee voor typografie en grafisch ontwerp, maar hoe verhoudt deze zich tot het verleden en misschien nog belangrijker tot het hedendaagse domein van onzichtbare pixels en haarscherpe letters?

De verschijning van digitale ontwerp tools in de tweede helft van de jaren 80 maakte ruimte voor nieuwe mogelijkheden binnen letterontwerp en de distributie daarvan. Lettertype uitgeverijen als Fuse en Emigre maakte hier gebruik van door expres naïeve lettertypes uit te brengen die opzettelijk fouten bevatten.

Deze verzetten zich tegen het autoritaire geluid van lettertypes als Helvetica en Univers. Het lettertype

wat gebruikt werd kon net zoveel zeggen als de inhoud van de boodschap, welke niet langer objectief was.

Jeff Keedy, een afgestudeerde aan Cranbrook en docent bij CalArts, ontwierp zijn Keedy Sans als een bewust commentaar op de verwachtingen die een doorsnee lettertype had (*afb. 7*). Keedy Sans valt de digitalisering van taal aan door middel van typografie. De imperfecties in dit lettertype refereren naar de geschiedenis van geschreven tekst, die zelf al een geschiedenis van imperfectie is, zowel in vorm als in inhoud. De Amerikaanse ontwerpers Ellen Lupton en J. Abbot Miller schreven in *Design Writing Research: Writing on Graphic Design*:

“As typography evolved away from referencing the handwritten letter, a loss of center occurred”¹²

Keedy zijn lettertype was puur symbolisch en bereikte grote vervreemding met het schreefloze lettertype. Precies om deze reden werd Helvetica verdreven, het lettertype was te universeel en perfect voor postmoderne ontwerpers. Keedy Sans is hiermee een voorbeeld van de ‘decorated duck’ door in zijn constructie nog steeds een schreefloos lettertype te zijn. Hiermee refereert het naar precies het gene dat hij bekritiseert. De decoratie aan het lettertype bestaat uit een bijna collage achtige structuur binnen een letter (*specimen 3*). Het font combineert afgeronde hoeken met rechte lijnen en refereert daarmee naar de verschillende

lettertypes die bijdragen aan de dehumanisering van de geschreven, geprinte en uiteindelijk gepixelde tekst.

Als Emigre en Fuse er waren voor de kritische en experimentele typograaf dan was House Industries dat voor de nostalgische. De Postmoderne neiging voor vernacular typografie wordt tot een extreem niveau getild in de House collectie. Interessant is dat deze lettertypes zelden in hun oorspronkelijke vernacular context gebruikt worden. In plaats daarvan nemen ze de verschillende expliciete verwijzingen naar handschrift, amateur typografie, stripboeken, etc. mee naar verschillende digitaal geproduceerde ontwerpen. Ieder lettertype refereert ergens naar, geen van de collectie is autonoom in zijn esthetiek. House Industries is een bont feest van kitsch en retro esthetiek, door te refereren naar het verleden en low-culture voor typografische behandelingen en inspiratie. Of zoals staat beschreven op de House Industry website:

“Exposure to graphic design came through assorted American sub-cultural phenomena from the past few decades, such as the hard-core music scene, skateboarding and video games. It also didn’t hurt to have pin striping dad who build hot rods and older brothers who collected Mad magazine.

Not surprisingly, mimicking Santa Cruz deck graphics was incredibly formative, as where the countless hours spent perfecting the interlocking forms of Pries and Maiden logos on notebook covers and jean jackets.”¹³

De handgeschreven stijl van veel House Industry fonts is een complete aanslag tegen de geometrie van fonts als Futura en Univers. Door typografie terug te brengen naar handschrift, informele script letters en gevel kaligrafie doet House Industries een poging tot het herintroduceren van typografie na het modernisme. Ondanks de intrinsieke conflicten van een door de computer gegenereerde scriptletter is dit een oefening om kritisch naar taal te kijken. House Industries toont het conflict tussen modern en postmodern; de visie van het verleden en de toekomst.

De contradictie tussen modern en postmodern wordt nog duidelijker zichtbaar in de postmoderne lettertype uitgeverijen die we net besproken hebben. Digitale lettertypes neigen naar een logo-achtig uiterlijk, zelfs met alle grundge, glitch of scripts die er aan toe zijn gevoegd. Het font zal iedere keer dat het getypt wordt hetzelfde eruit komen. Zelfs pogingen om dit te voorkomen, zoals House Industries Ed Interlock (*afk. s*) zorgen slechts voor een oppervlakkige oplossing. De computer blijkt een contradictie in zich te hebben, terwijl het ook de technologie

is die het postmodernisme in staat heeft gesteld tot zijn ontwerpen te komen. Het is mogelijk ieder lettertype te hebben dat ooit getekend is, aan de esthetiek van de machine is niet te ontsnappen.

Wanneer je doorspoelt naar vandaag is te zien dat we in een primair digitaal tijdperk leven. Het hedendaagse letterontwerp is verplaatst naar het domein van onzichtbare pixels en haarscherpe letters.

Digitaal letter ontwerpen heeft zich ontdaan van het negatieve imago uit de jaren 80 en 90 waar letteruitgeverijen zoals Fuse, House Industries en Emigre refereerden naar de computer door gepixeleerde diagonalen te gebruiken of met een glitch door gehaald horror font te experimenteren. Huidige uitgeverijen zoals Radim Pesko's RP Digital Type Foundry en The Entente's Colophon Foundry zijn opgegroeid met de wetenschap dat de Apple Macintosh bestond en snel bekend werd als het gestandaardiseerde instrument voor grafisch ontwerp. De benadering van deze hedendaagse letterontwerpers is veel meer gericht op kritisch vooruit denken, hun lettertypes laten daarin ook de complete beheersing van de hedendaagse tools zien. Daarentegen straalde de letterontwerpers uit de jaren 80 en 90 een soort angst voor het digitale uit.

Radim Pesko's Fugue (afk. 9) refereert naar de geometrie van de eerdere schetsen van Paul Renner's Futura (afk. 10). In zijn ontwerp heeft Radim de herkenningpunten van de Futura vergroot en maakt hij subtiel gebruik van de nieuwe precisie die mogelijk is in letterontwerp. De bijna onmerkbare hoek van de onderkast l (specimen 4), of een 45 gra-

den afsnede in een anders perfect ronde G (specimen 4) geven het font zijn eigen karakter. Radim beschrijft het als:

“an appreciation of an ongoing back-to-the-future-and-back-again with Paul Renner”¹⁴

Fugue heeft als font zowel objectiviteit als een persoonlijkheid in zich. Het communiceert helder en duidelijk, maar nodigt je toch uit voor een tweede blik. Het is een absoluut voorbeeld van een font dat zich thuis voelt in het digitale domein.

Fugue is samen met de door Lineto uitgegeven Replica (afk. 9, 11) een voorbeeld van een hedendaags schreefloos font dat door de enorm gedetailleerde mogelijkheden van digitaal letterontwerp zijn eigen karakter heeft. Tegelijkertijd refereren Fugue en Replica naar schreefloze iconen uit de typografie, zoals de Futura, Kabel en Univers. Het gebrek aan digitale ruwheid wat deze fonts hebben in contrast met de experimenten van Fuse en Emigre signaleert een fundamenteel nieuwe houding tegenover digitaal letterontwerp. Fugue en Replica zijn zelfs beschikbaar in mono-spaced versies. Als referentie naar de taal van de programmeur, ze zijn een hommage aan de bouwers van de huidige interface architectuur waarbinnen grafisch ontwerp eindeloos oppervlak heeft voor communicatie, met aan de andere kant een eindeloos potentieel voor typografische kopieën en standaard templates in esthetische mogelijkheden.

De essentie van Fugue en Replica is net als Keedy Sans een ‘decorated duck’. Net als het lettertype van Keedy refereren de hedendaagse fonts naar de nieuwe mogelijkheden van de computer. De reactie is fundamenteel anders in de hedendaagse voorbeelden. Keedy viel de dehumanisering van tekst aan door opzettelijk fouten in een font te programmeren. Fugue en Replica doen dit niet op pessimistische manier maar juist op een optimistische. In Fugue gebruikt Radim de precisie van de computer om het font zijn eigenheid en karakter te geven door de eerder beschreven subtiele wijzigingen op de Futura van Paul Renner. Replica borduurt voort op letterontwerpen als een wiskundige methode. Het font houdt zich op een obsessief strikte manier aan het grid (*specimen 5*) en refereert hier naar voorgangers als Univers en Helvetica. Precies in deze elementen zit de decoratie. De subtiele manipulaties van het lettertype bevinden zich in de fundering ervan, maar voegen er een symbolische laag toe. Het probleem hierbij is echter dat deze symbolische laag slechts zichtbaar is voor een selecte groep Avant-Garde grafisch ontwerpers die zowel de geschiedenis kennen als over de toekomst van het vakgebied speculeren.

Er is een gevaar voor de digitale lettertype uitgeverij om vervangen te worden door de digitale en machinale experimenten van ontwerpers als Jurg Lehni (*afb. 12*) en Lust (*afb. 13*). Hun projecten tonen een nog verder gevorderde acceptatie van de interface en deze is hierin vrijwel natuurlijk geworden, het kan gezien worden als post-digitaal. Misschien staat de digitale letterontwerper op het punt te verdwijnen door een project als de door Atelier Carvalho Bernau

en Lust ontwikkelde font generator voor het Sandberg Instituut. Hierin kunnen studenten iedere keer een ander font genereren wat zijn weg vindt naar de website waarop hij getoond wordt. Zulke ontwikkelingen bedreigen letterontwerp als veilige haven voor grafisch ontwerp als een specialisme en opent ook de deur naar nieuwe standaardisatie door digitale lettervormen.



STRELKA

INSTITUTE

STRELKA
INSTITUTE
ARCHITECTURE
DESIGN
RESEARCH
PRACTICE

INSTITUTE



NAKEDNESS TONIGHT

A NEW PLAY BY
MARGOT TENENBAUM

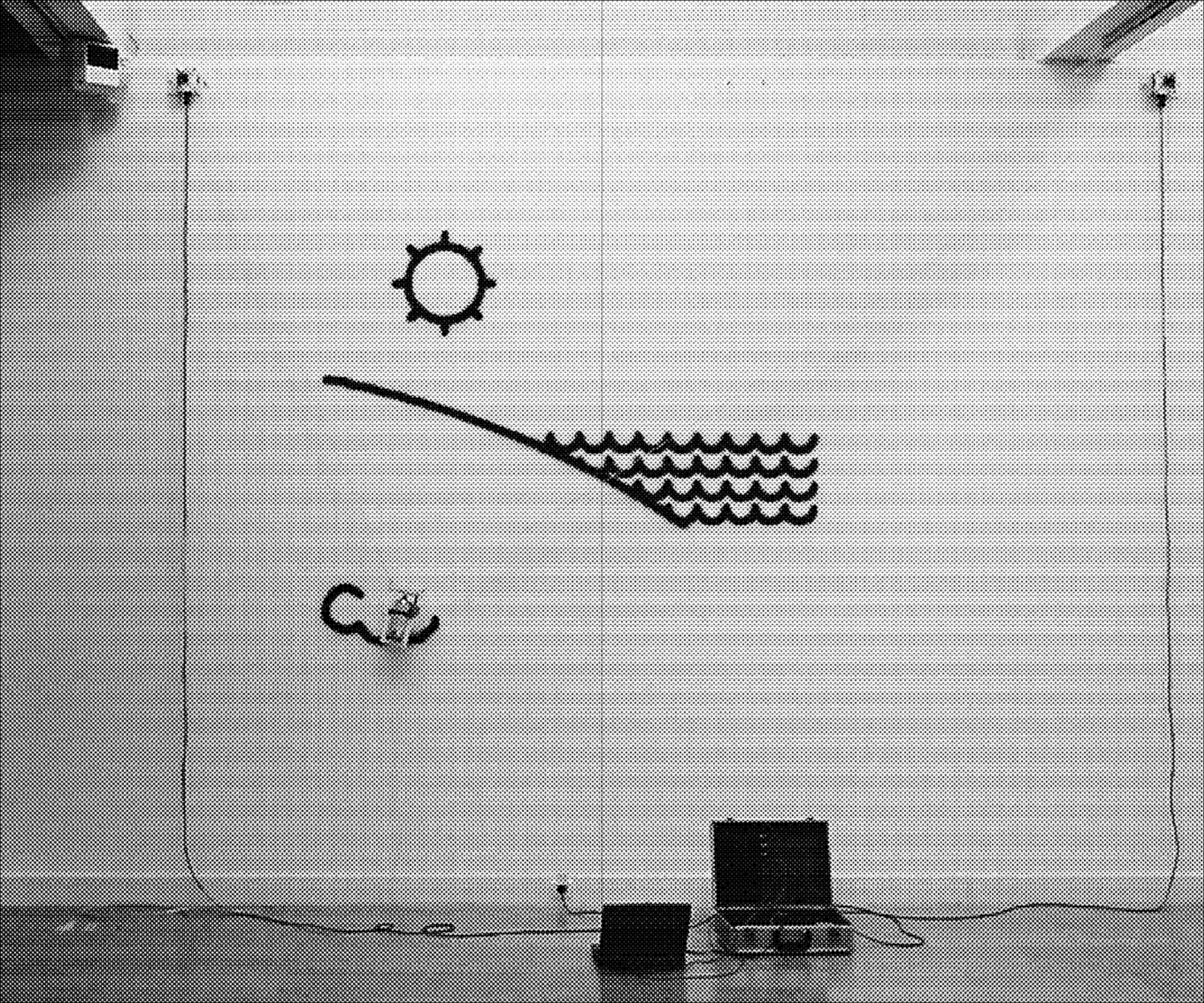


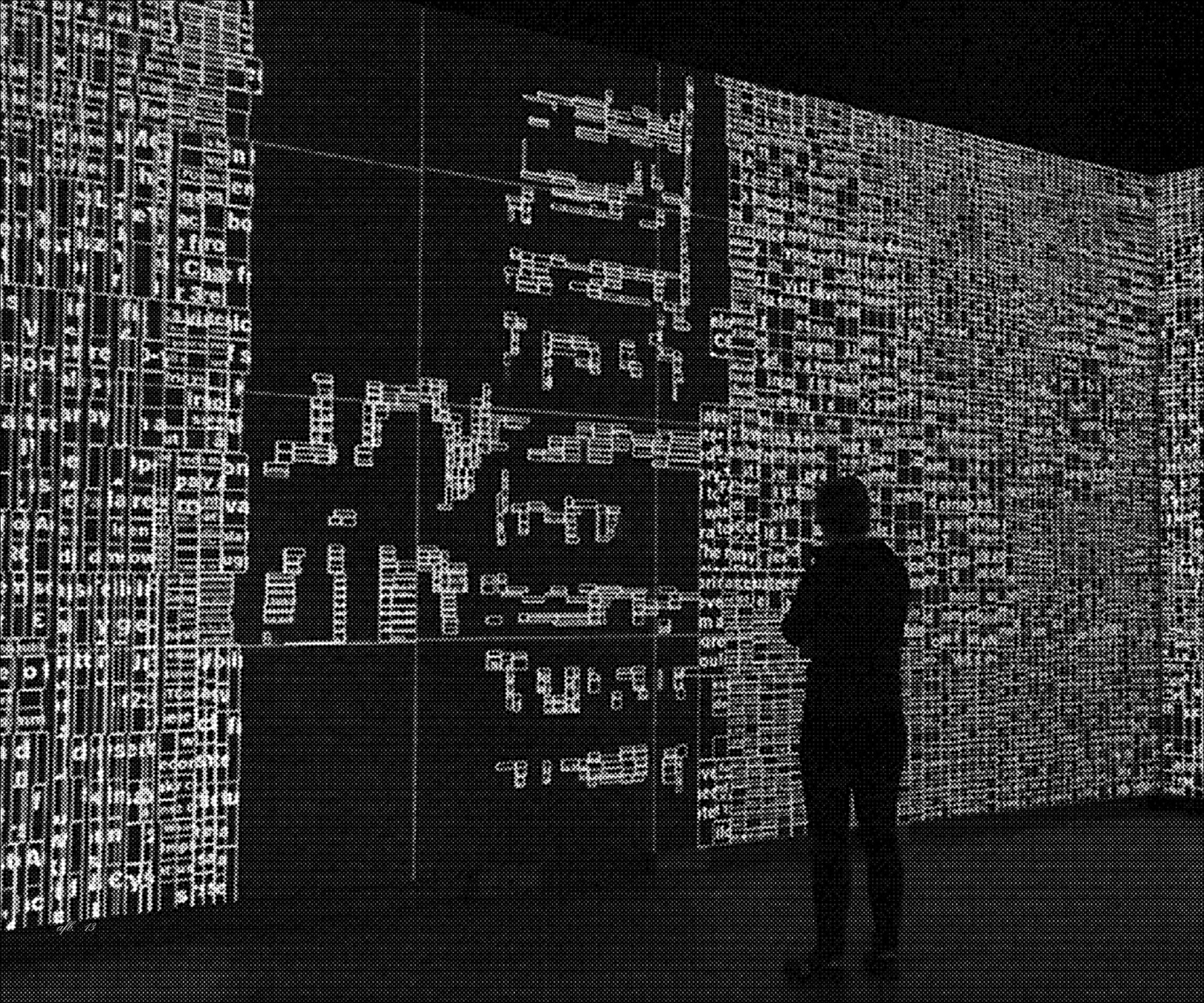
WORK

ANSWERS

ABOUT US

NEWS





D

GRAPHIC DESIGN GONE VIRAL

BINNEN DE INTERFACE architectuur zijn beelden niet meer alleen tekstueel maar ook visueel herkenbaar. Deze bestaan uit veelvuldig hergebruikte beelden die circuleren binnen de architectuur van de interface, waarbinnen ze door het veelvuldige gebruik in verschillende contexten hun eigen betekenis hebben verworven. Dit kan bestempeld worden als een meme. Als voorbeelden zullen we onderzoeken hoe deze meme zowel binnen als buiten grafisch ontwerp zichtbaar wordt en zich gedraagt. In een e-mail conversatie met Experimental Jetset suggereert Metahaven naar een grafische meme:

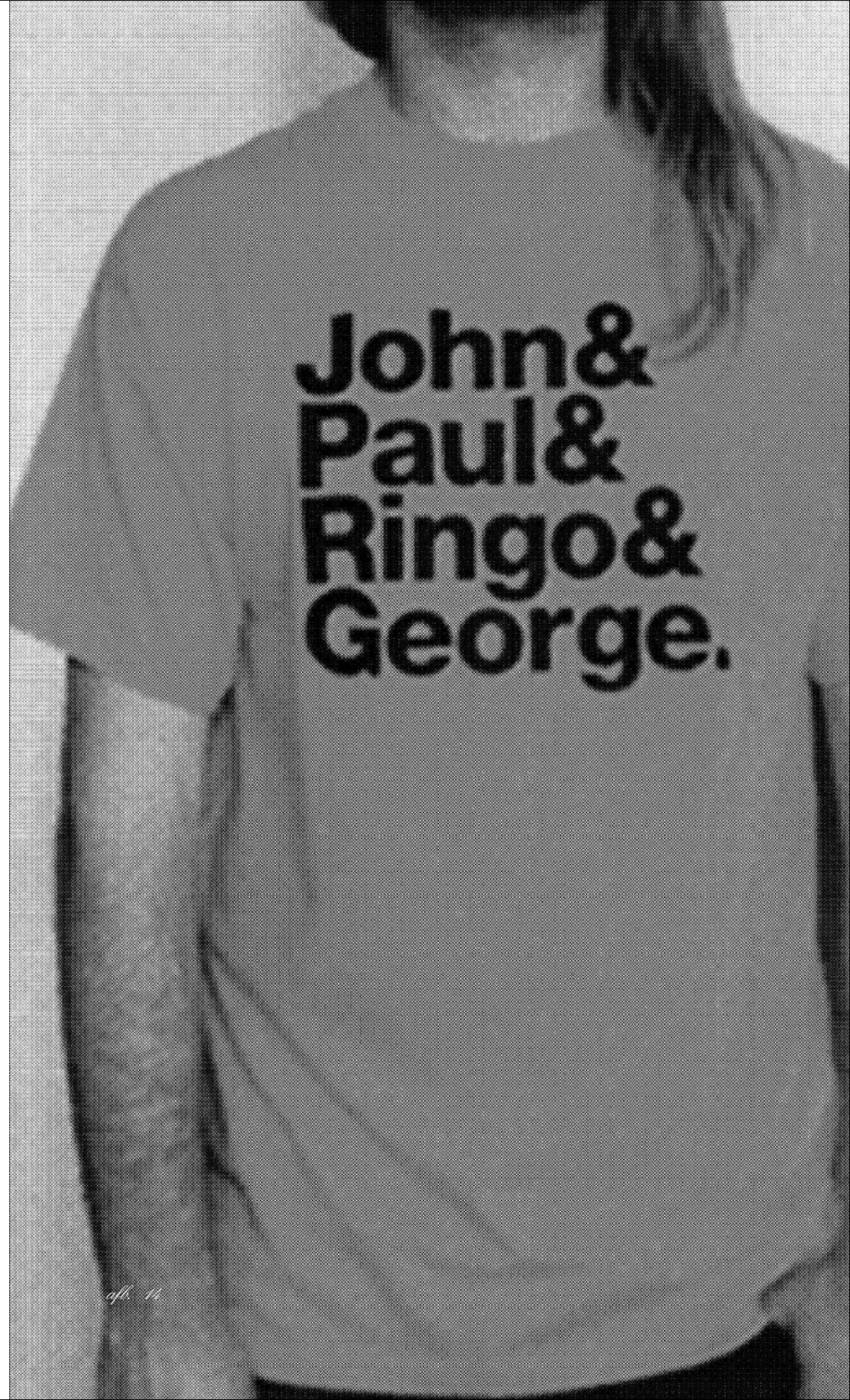
“There has been a consistent urge to treat modernism as a style sheet, where it can be separated from its substance—like a Helvetica-styled ‘identity’ can perfectly essentialize a luxury beauty product, an airline, a mediocre sushi-bar franchise, and countless other examples. No doubt part of

the ‘success’ of modernism is its lightness, the fact that it can from some perspective be seen as a legitimizer of the entity that it is pasted on.”¹⁵

In het bovenstaande citaat van ontwerp en onderzoek studio Metahaven noemen ze Modernisme, en specifiek het lettertype Helvetica, eigenlijk een ‘decorated shed’ dat als prefab structuur dient voor een grote hoeveelheid hedendaags grafisch ontwerp. Dit citaat is onderdeel uit een e-mail conversatie tussen Metahaven en Experimental Jetset waarin Metahaven vragen stelt over de houding van Experimental Jetset tegenover modernisme in de hedendaagse tijd, hoe modernisme gezien kan worden in relatie tot technologische ontwikkelingen en op een bredere schaal populaire cultuur o.a. hun facebookpagina en memes over hun werk.

Als voorbeeld van een ‘decorated shed’ hoeft er niet verder gekeken te worden dan één van de meest herkenbare ontwerpen van Experimental Jetset, namelijk het *🔪🔪🔪 t-shirt* (afb. 14) met de namen van The Beatles erop. Dit ontwerp stelt een vraag over cultuur in relatie tot ontwerpen. Hieronder valt zowel ontwerp cultuur, populaire cultuur en verschillende subculturen. Experimental Jetset is één van de meest herkenbare ontwerp studio's door hun rigide gebruik van Helvetica (*specimen 7*) en linguïstische houding wat resulteert in voornamelijk typografische ontwerpen.

Zelf schrijft Experimental Jetset over de *🔪🔪🔪 t-shirts* dat ze het geweldig vinden dat er zoveel



adaptaties zijn van hun ontwerp en het voor hun een belangrijk punt bewijst dat populair ontwerp niet altijd gemaakt hoeft te zijn met populistische intenties.¹⁶ Experimental Jetset gebruikt de mogelijkheid van het internet oppervlakte om al deze variaties ten toon te stellen. Dit genereert een compleet andere vorm van waarde voor een ontwerp als wat conventioneel is. Jos de Mul schrijft in zijn stuk *Dataïsme. Het kunstwerk in het tijdperk van zijn digitale recombineerbaarheid* dat in het huidige tijdvak van digitale recombinate de tentoonstellingswaarde van een werk niet meer uit maakt, maar dat het in plaats daarvan relevanter is voor een kunstwerk manipulatiewaarde te hebben.¹⁷ De nieuwe waarde van het werk ontstaat uit de openheid dat het werk heeft voor manipulatie. Hiermee doet De Mul een oproep voor een democratische wijze van kunstproductie. Op een breder vlak heeft dit ook betrekking op hedendaags grafisch ontwerp. Deze suggestie veranderd de rol van een ontwerper, hij/zij wordt niet meer een bedenker van oplossingen maar een ontwerper van kaders die open staan voor manipulatie.

De Mul beschrijft in zijn tekst een interessant voorbeeld, de website megamonalisa.com. De website is een goeie inleiding op de *&&& Shirts* door Experimental Jetset. De website staat iedereen toe om in de schoenen van Marcel Duchamps te treden, iedereen kan hier een variatie op zijn werk *L.H.O.O.Q.* uploaden. (afb. 15) Deze zijn hier bij verzameld in een website waar de gebruiker doorheen kan browsen of inspiratie op kan doen voor zijn eigen ontwerp. Hiermee is de *Mona Lisa* zowel 'duck' als 'shed' geworden. Iedere *L.H.O.O.Q.* ontleent zijn waarde aan de

iconische bekendheid van het origineel. Hierin borduurt iedere versie op deze website voort op deze werken.

Toch zal iedere bewerking op deze website altijd refereren naar *L.H.O.O.Q.* Al deze parodieën zijn gemanipuleerde versies. De 'decorated duck' onderscheidt zich doordat er een mogelijkheid tot manipulatie ontstaat. Bij megamonalisa.com vindt dit plaats op verschillende niveaus en dit zorgt voor een eigen laag aan betekenis. De website waarop deze voorbeelden staan is te vergelijken met de façade van de 'shed'. De 'shed' is hier 'decorated' omdat deze fungeert als een grote parodie/hommage aan het werk van Duchamps. De 'Mona-Memes' zijn eigenlijk zoals Venturi, Scott Brown en Izenour zeggen:

“Yet another level of architecture within architecture”¹⁸

Iedere variatie of meme refereert terug aan de *Mona Lisa*. Dit gebeurt bijvoorbeeld door kleur of compositie. Met andere woorden refereert iedere variatie naar een bredere context. Deze bredere context komt voort uit populaire cultuur, politiek of algemene geschiedenis. Het werk van Duchamps heeft op deze manier een nieuwe vorm van waarde gekregen. *L.H.O.O.Q.* is in dit voorbeeld zowel de decoratie op de schuur als de schuur zelf. De constant groeiende bibliotheek aan 'Mona-Memes' kan gezien worden als constant veranderende decoratie op de al bestaande 'duck'.

Sinds het ontwerp van de *&&& shirts* in Oktober 2005 zijn deze enorm populair geworden zowel binnen maar ook buiten grafisch ontwerp.

Dit is geen verassing aangezien een ‘decorated duck’ door iedereen gemanipuleerd kan worden en voorzien kan worden van nieuwe lagen aan betekenis. De altijd vaststaande structuur binnen de architectuur van dit typografische ontwerp is de &. In verschillende versies zie je overduidelijk verschil in typografische kwaliteit. Hierin zitten grote verschillen in interlinie, letterspaties, de uitlijning en soms zelfs de keuze van het lettertype. Zo wordt binnen de grote hoeveelheid variaties op de *&&& shirts* het verschil zichtbaar tussen specialisten op het gebied van typografie, letterliefhebbers en amateurs zonder relatie met ontwerpen. Hiermee zijn deze ontwerpen zowel een hommage als ironie naar de studio. Op een specifiek vlak geven ze de zelfs een nieuwe identiteit aan The Beatles. De bijna belachelijke hoeveelheid herontworpen *&&& t-shirts* zijn in feite allemaal een meme. Sommige van de shirts verwijzen naar het werk van Experimental Jetset of naar een specifiek deel van de grafisch ontwerp scene.

Technologische ontwikkeling en democratisering van kennis over ontwerpsoftware heeft er toe geleid dat de ontwerper als typografische specialist belangrijker wordt. De toename van deze kennis heeft daarentegen er voor gezorgd dat de ontwerper steeds minder zichtbaar is. De memes die zijn ontstaan over het *&&& t-shirt* zijn hier een voorbeeld van. De drie keer herhaalde ampersand in Helvetica zorgt ervoor dat het ontwerp universeel herkenbaar wordt. De enorme eenvoud maakt het net zo eenvoudig voor letterliefhebbers om te hacken en kunnen hierdoor coauteur van het ontwerp genoemd worden.

Ondanks de grote verschillen in typografische kwaliteit en kleurgebruik refereert ieder van deze shirts terug naar het originele ontwerp van Experimental Jetset. Waarschijnlijk in veel gevallen onbewust aangezien in de huidige ontwerpsfeer van interfaces niet te controleren valt waar ontwerpen op zullen duiken. Iedere post wordt eindeloos gedeeld in een subjectief netwerk van gelijkgestemden. Of zoals Daniel van der Velden schrijft in zijn stuk ‘Shadow Practice’ in het boek *Joseph Churchward*:

“The act of design becomes a testimony of sharing the knowledge of the network. In other words, beyond classrooms, cities and national borders, every piece of design becomes ‘like’.”¹⁹

Jeff Keedy maakt bij Keedy Sans (*specimen 3*) maakt zelf manipulaties aan de structuur van het lettertype waarbij dit verwijst naar de ‘decorated duck’. Het schreefloze font is een expliciete verwijzing naar het dominante typografische beeld uit die tijd zoals Helvetica, Univers en Futura. Keedy Sans refereert hiernaar door het font op te bouwen als een collage van verschillende fonts. De afgeronde hoeken in contrast met rechte lijnen zorgen dat iedere aparte lettervorm op een expliciete manier refereert naar fonts uit het verleden. Tegelijkertijd is het lettertype hierdoor een

kritisch commentaar op het digitale letterontwerp van zijn eigen tijd. Keedy Sans kan in de huidige tijd misschien bekeken worden als springplank voor ontwerp in de interface architectuur. Hierbinnen is manipulatie niet meer alleen een optie voor de ontwerper, maar kan toegepast worden door iedereen met een computer.

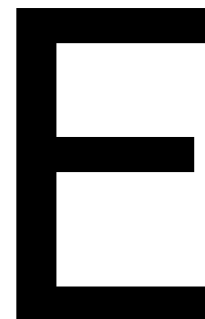
De *&&& shirts* van Experimental Jetset zijn een goed voorbeeld van hoe grafisch ontwerp beïnvloed wordt door manipulatie. De meme wordt dan, om de taal van het internet te adopteren, viral. Dit betekent dat een bepaald fenomeen populair wordt door middel van verspreiding binnen sociale media. Grafisch ontwerp is steeds meer betrokken bij deze sfeer van content delen, wat meteen ook betekent dat het goed gekeurd wordt (of niet) binnen het netwerk. Het gevaar hiervan is direct terug te zien in professioneel letterontwerp, typografisch gebruik en grafisch ontwerp in het algemeen. De oneindige beschikbaarheid van grafisch ontwerp op platformen als Tumblr zorgt ervoor dat er een veel grotere grafische bibliotheek is dan ooit te voren. Het risico hiervan is dat dit netwerk zichzelf in stand houdt door goedkeuring van de oneindige onbekende medeontwerpers van over de hele wereld. Hierbinnen is het risico dat de vooruitgang van grafisch ontwerp stagneert. Ontwerpers houden op met kritische vragen stellen, dit dreigt de Avant-Garde af te takelen. Gelukkig is er ook een positieve kant. Zo is er door deze interface architectuur nog nooit zo'n hoge dichtheid aan, formeel gezien, goed grafisch ontwerp geweest.²⁰ Dit is geen verrassing aangezien iedere grafische uiting in de gaten wordt gehouden door een publiek van duizenden medeontwerpers.

Deze houding heeft als risico dat er snel meer nieuwe standaard formats als de *&&& shirts* gaan ontstaan. Hedendaags typografisch ontwerp wordt dan niet meer dan een grote meme of ludieke verwijzing van content gegenereerd door je medeontwerpers.

Grafisch ontwerp en de specialisaties typografisch ontwerp en letterontwerp bevinden zich in een dynamisch spectrum waar het door de acceptatie en democratisering van technologie compleet vrij is gemaakt van traditionele beperkingen. Hierdoor is er voor grafisch ontwerp wellicht ruimte om de manipulatiewaarde van 'decorated ducks' te onderzoeken binnen de architectuur van de interface.

Douglas Ruskoff kaart in zijn boek *Program or be Programmed: 10 Commands for the Digital Age* een belangrijk punt aan over de toename van technologische afhankelijkheid. Ruskoff beargumenteert dat er een programmeurs elite bestaat. De abstracte taal gecreëerd door deze elite is slechts voor dezelfde groep leesbaar. Ruskoff pleit ervoor dat de enige methode om deze abstracte taal te begrijpen is dat we leren wat deze programmeurs elite voor ons heeft geprogrammeerd. In andere woorden het begrijpen van de abstracte programmeurs taal.²¹ Ruskoff zijn tien geboden dringen aan op bewustwording van de digitale tools die we gebruiken. Hierin komt de 'decorated duck' terug. Grafisch ontwerp in de interface architectuur heeft de mogelijkheid deze abstracte taal te bevragen door op een slimme, onconventionele manier gebruik te maken van de visuele elementen die circuleren binnen digitale netwerken, ontwerptools en programmeurs taal.

De grafische architectuur van blogs biedt hier ruimte voor, zoals op criticalgraphicdesign.tumblr.com opgericht door onder andere Michael Oswell die deel was van het Britse collectief Deteretorial Support Group. De critical graphic design tumblr is een poging het huidige grafisch ontwerp te begrijpen en op een kritische manier te reflecteren op de nieuwe richtingen binnen het vakgebied. De blog is niet geïnteresseerd een voorstel te doen voor hoe het zou moeten, maar identificeert trends en conventies binnen grafisch ontwerp door middel van enigszins basale grappen. Dit wordt vaak gedaan door serieus bedoelde ontwerpen uit hun context te trekken en te combineren met archetypes van het internet zoals stockphoto's en word-art. Hiermee proberen de bijdragers van de blog vat te krijgen op de huidige grafische architectuur door vragen te stellen zonder duidelijke antwoorden te verwachten. Het is een passende kritische stem in het ontwikkelen van een tegenhanger op de standaardisering van de gevestigde ontwerp formats. Deze stem wordt versterkt door gebruik te maken van de gevestigde orde van grafisch ontwerpers.



THE AESTHETICS OF REFUSAL

HET MANIFEST was een standaard component van iedere Modernistische kunst, design of architectuur stroming. Het was een statement voor een revolutionaire esthetiek en sociale verandering door de deelnemers. Het manifest zorgde voor een soort filosofische transparantie. Door middel daarvan was het mogelijk te zeggen of je er wel of niet bij zou horen, het definiëren van de Avant-Garde en de traditionele massa. Het suggereert een goed/fout idee over het maken van kunst en ontwerp, door het specificeren van materialen, technieken, onderwerpkeuze of het proces. Kunst moet serieus genomen worden, door zichzelf te bestempelen als intellectueel en zich gelijk te stellen aan revolutionaire politieke bewegingen. Manifesten uit de 20ste eeuw waren tenslotte een domein van politieke groepen. Het modernistische manifest heeft het over de politiek van de esthetiek—dat esthetischebeslissingen nooit alleen visueel zijn, of dat nou expliciet benadrukt wordt of niet. Binnen een manifest zitten afwijzingen ingebouwd samen met richtlijnen, deze moeten geaccepteerd worden door de deelnemende kunstenaars.²²

Het idee van Postmodernisme verzet zich tegen deze gecontroleerde vorm die uitgeoefend wordt door het manifest. Postmodern ontwerp heeft zich enigszins afgezet tegen het maken van concrete statements,

zoals in de Modernistische manifesten. Vanaf de tweede helft van de jaren 60 tot het midden van de jaren 90 zijn er relatief weinig noemenswaardige ontwerp-manifesten geschreven. Het meest invloedrijke manifest-achtige stuk dat geschreven is in die periode lijkt *Learning From Las Vegas* door Robert Venturi, Denise Scott Brown en Steven Izenour uit 1972. Dit boek, wat eigenlijk Postmodernisme inleidde, werd een culturele mijlpaal in het vertrek van Modernisme. Ironisch genoeg luidde *Learning From Las Vegas* ook het eind van het manifest in door de waardering voor 'low-culture' boven bestudeerde theorie te scharen. De architecten uit het Modernisme hebben hun visies geprojecteerd op het publiek, dit was een hiërarchische relatie die legitiem werd door theorie. Venturi, Scott Brown en Izenour draaiden dit om door de massacultuur architecten te laten dicteren.²³

Learning From Las Vegas toont opnieuw de beperkingen van Modernistische systemen. Venturi, Scott Brown en Izenour beargumenteren dat Modernisme gebouwen heeft gecreëerd die één groot ornament zijn, de 'duck', terwijl ze het model van Las Vegas adopteren als de 'decorated shed'. Dit is een monument met een overvloed aan extern bevestigde symboliek.²⁴ De 'decorated shed' geeft ruimte voor een diverse betekenis en persoonlijkheid in tegenstelling tot de monumentaliteit van de 'duck'.

Frederic Jameson zegt hier het volgende over in *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*:

“With the exception of theoretical discourse,

postmodernism refuses to produce genres, schools, movements or even avant-gardes”²⁴

Hoe komt esthetische vooruitgang binnen postmodern ontwerp zonder manifesten en een avant-garde? Waar de Modernisten manifesten produceerden ontstonden er in het Postmodernisme subculturen, leider-loze, manifest-loze en anti-esthetiek, die visuele associatie en provocatieve stijlen gebruiken als een methode voor identificatie met de subcultuur. Er is dus nog wel degelijk sprake van een manifest, deze bestaat echter niet meer uit het geschreven woord, maar uit een ge-hyperlinked-beeld. Het is een 'mood-board', als we de termen van de grafisch ontwerper mogen adopteren, waarin hergebruikte visuele elementen op een doelgerichte manier betekenis krijgen.

Anti-esthetiek is altijd de motor geweest voor verandering in kunst en ontwerp. De vroege Modernisten, beginnend bij de Expressionisten, werden bestempeld als lelijk, inaccuraat en ongeschikt voor instituten. Le Corbusier's *Engineer's Aesthetic* is een non-esthetiek, een stijl waarbij vorm compleet voortkomt uit de functie die het moet vervullen. Hierover schreef hij:

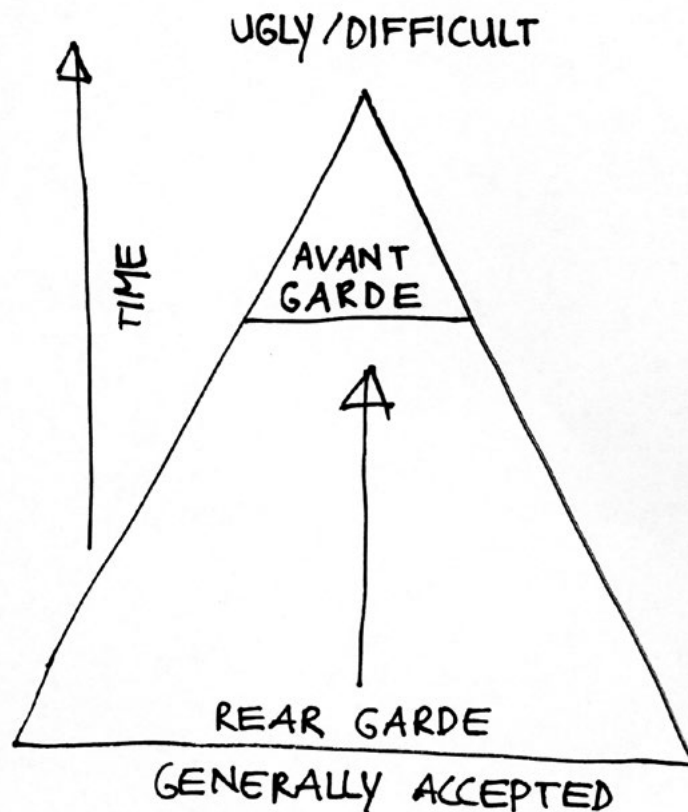
“The Engineer, inspired by the law of Economy and governed by mathematical calculations, puts us in accord with universal law. He achieves harmony.”²⁵

Binnen Modernisme werden deze veranderingen teweeg gebracht door de Avant-Garde, een selecte groep innovators die zich bezighielden met de vooruitgang van vorm. Wassily Kandinsky legde deze vooruitgang uit in zijn illustratie *The Movement of The Triangle* (afb. 16). Hierin bevindt de innovatieve Avant-Garde zich aan de bovenkant van de driehoek. Deze beweegt zich als eerste voort door de tijd, ze onderzoeken nieuwe mogelijkheden voor hun volgers. Deze Avant-Garde is gedoemd tot een verkeerd begrepen en abstract bestaan (typisch heroïc & original). Ook al adopteert de achterliggende massa uiteindelijk ook deze waarden en esthetiek, de zal allang Avant-Garde weer vooruit zijn bewogen.

Hoe beweegt deze vooruit in Postmodernisme, wat de Avant-Garde ontwijkt? Is het überhaupt mogelijk deze te ontwijken? Socioloog Dick Hebdige beschrijft over de vooruitgang binnen subculturen het volgende in *Subcultures: The Meaning of Style*:

“Subcultures ‘breach our expectations’ obstructing, at least for a time, the normal function of language and communication, and therefor disrupting commerce, politics, and spectacle”²⁶

De veiligheidsspeld werd bijvoorbeeld voor de Punk beweging een symbool voor rebellie en een kritiek op de grimmige toekomst voor de Engelse jeugd.



In Postmodern ontwerp is het proces van Avant-Garde naar Rear-Garde zeer zichtbaar geweest, zoals in de authentieke afwijzingsesthetiek door David Carson en Neville Brody in de vorm van grudge typografie. Deze esthetiek werd uiteindelijk geadopteerd door grote sportmerken. Het onbekende is altijd de beste strategie, het is het wapen van het nieuwe.

In het hedendaagse ontwerp bewegen we ons richting een nieuwe anti-esthetiek, alleen deze keer in een vorm die voor iedereen beschikbaar is. Het bestaat uit het eigen maken van doodgewone elementen – Powerpoint, MS Paint esthetiek, Clip Art, naïeve keuzes in lettertypes en gestretchte typografie – in wat gezien kan worden als het alle daagse leven op het internet. Formeel gezien hebben deze ontwerpen meer gemeen met een MS Paint canvas of Powerpoint presentatie dan met hun Modernistische voorgangers. Dit is een revisie van gedachtes uit het late Modernisme over vernacular en materialiteit. Hetgeen dat toegepast werd in een fysieke vorm wordt nu gebruikt op het internet. Nu de ontwerper bedreigd wordt met het verdwijnen van geprinte media, wat gepaard gaat met een explosie van online oppervlakte, verandert het idee van transparantie in elementen van de interface en de ruimte van het internet. Deze PC artefacten zijn geen referentie meer naar het internet als ruimte waar alles mogelijk is, maar eerder van verzet tegen de huidige esthetiek en ruimte waarin ontwerp zich bevindt.

De precisie van de computer heeft Modernisme te makkelijk gemaakt, het nieuwe modernisme is het refereren naar de computer als een instrument voor ontwerp. Door middel van 'guids' en 'snap to grid' is de

perfect ontworpen Zwitserse poster maar een paar klikken verwijderd. Het ontwerp is niet meer een moeilijke esthetiek. Het is makkelijk te herproduceren en daarom is de relevantie hiervoor in het digitale tijdperk afgenomen. Tegelijkertijd heeft de afwijzing van het Modernisme als het definiërende tijdperk van grafisch ontwerp gezorgd voor een probleem binnen professioneel grafisch ontwerp. De computer zorgde voor de democratisering van ontwerptools, terwijl het op hetzelfde moment totale controle en precisie mogelijk maakte. Hierdoor is de grafisch ontwerp professional (samen met andere media-kunstenaars als fotografen en filmmakers) in de sector van de werkende klasse terecht gekomen die constant voor hun bestaan moeten vechten.²⁷ Het is tegen dit gevaar dat ontwerpers zullen spelen met visuele elementen die refereren naar datgene wat ze juist bedreigt. De ontwerpen die hieruit voortkomen stellen hun eigen vragen: Bestaat de grafisch ontwerper nog als een professional? Is deze praktijk niet open voor iedereen met een computer?

Als *Learning From Las Vegas* diende als de inleiding van het Postmodernisme dan kan dit tijdperk (wat al benoemd is met veel verschillende namen: Hypermodernisme, Supermodernisme, Metamodernisme) ingeleid worden met Learning From Tumblr (of misschien Reddit of 4chan). Dit als referentie naar de websites die de 'decorated shed' zijn geworden van het internet. Blogs en de beelden die ze bevatten fungeren hierbinnen als gebouwen, steden, straten of borden, waarbij de software functioneert als de werkelijke architectuur die het visueel maakt. Dit geeft

de mogelijkheid om volgens de theorie van Douglas Ruskoff de taal van de programmeur (wat resulteert in de software/interface architectuur) te doorgronden en proberen te begrijpen.

Afbeeldingen op deze sites worden constant ge-re-post. Hierbinnen is van originele content vrijwel geen sprake, esthetische waarheden worden bepaald door het aantal 'likes' en 're-blogs'. Deze microblog wordt het nieuwe manifest. Het medium is Net-Art of Memes en de ideologie is een maximum aantal 're-blogs', 'likes' en 'notes'. De Modernistische manifesten waren nauwkeurig geschreven en gestructureerde documenten, geproduceerd door een selecte groep mensen. Tegenwoordig zijn deze documenten ontelbaar in hoeveelheid en alles behalve nauwkeurig gestructureerd. De bron van de productie kan variëren van een tienermeisje tot een man van middelbare leeftijd. Het manifest is een toe-eigening van het heden geworden, waar ieder document moeiteloos circuleert. Of de micro-blogger er nu bewust van is of niet, hij of zij is het oppervlakte van de 'shed' aan het decoreren en handelt hierdoor als een ontwerper. Door het digitale oppervlakte te bekleden met elementen van de interface lijkt er een 'decorated shed' te ontstaan, maar als de interface en de software fungeren als architectuur ontstaat er eerder een ge-hyperlinkde-duck. Gebruik van interface elementen verwijzen naar de technologische ontwikkeling. De illusie van een 'decorated shed' ontstaat doordat de associaties met de interface minder abstract zijn. Waar in het Modernisme technologische elementen verwezen naar de constructies en fundaties slechts bekend bij architecten, verwijst deze nu

naar een interface waar iedereen met een computer of smartphone toegang tot heeft. Met andere woorden, de micro-blog is een 'hyperlinked duck' verhuuld als een 'decorated shed'

De afhankelijkheid en acceptatie van digitale ontwerptools in grafisch en letterontwerp wordt interessant zodra het reflecteert op de conventionele methodes waarin hij/zij bekeken wordt. Zodra het ontwerp gaat verwijzen naar een historische, sociale of maatschappelijke context, zij het door middel van ruimtelijke constructies, digitale experimenten of in geprinte media ontstaan er expliciete associaties die denotatie opwekken doordat ze los staan van de bestaande structuur.

Misschien is de karakteristiek van het hedendaagse tijdperk in grafisch ontwerp dat er geen ontwerper meer is. De eindeloos lijkende discussie over wat een ontwerper kan zijn klinkt lichtelijk gedateerd en ergens ook cliché, zoals bijvoorbeeld de ontwerper als samen-werker, onderzoeker, curator, schrijver, auteur, editor, kunstenaar etc. Misschien is de ontwerper als geest het volgende waar we het over moeten hebben. Grafisch ontwerp heeft steeds minder afgebakende specialismen en bestaat niet meer uit een specifieke set aan vaardigheden. De mogelijkheid voor amateurs om toegang te krijgen tot software, tools en zelfs analoge technieken als zeefdrukken is enorm toegenomen. De waarde van een anti-esthetiek is altijd bedoeld als kritisch ontwerp. Hierin is het essentieel te vragen: waarop zijn we eigenlijk kritisch? Door gebruik te maken van elementen uit de interface als anti-esthetiek, ontkennen we tegelijk dat het internet

de mogelijkheid heeft geboden voor een nieuwe richting in grafisch ontwerp. Het adopteren van deze elementen binnen grafisch ontwerp is in zijn essentie niet anders dan de benadering van het Postmodernisme. Dit wordt alleen maar versterkt door niet ontwerpers die steeds meer 'educated' zijn over grafisch ontwerp en typografie en ook deze esthetiek overnemen. De ontwerper lijkt steeds meer gedefinieerd te worden door een manier van denken, kijken en werken (krijgt mijn docent uit het eerste jaar toch gelijk). De eigen ontwerpfilosofie lijkt het enige wat overblijft. Wat is nog de waarde van anti-esthetiek als het enige dat de ontwerper en de niet-ontwerper van elkaar onderscheid het oog voor vorm en ontwerp is? Wellicht is dit de bekentenis van een beroep wat alles en tegelijkertijd niks te vertellen heeft.

COLOPHON

INHOUD EN ONTWERP

Floris van Driel

SCHRIJF BEGELEIDING

Marijke Goeting

COPY EDITING

Maaïke Besseling

ONTWERP BEGELEIDING

Remco van Bladel

PAPIER

Munken Lynx 90gms

Maine Gloss 90gms

Chromolux 250gms

Rives Design 115gms

Truecard 190gms

www.florisdriel.nl

Gemaakt op Graphic Design Arnhem

2013–2014 Graduation Class, Graphic Design
Arnhem, ArtEZ Institute of the Arts Arnhem,
Nederland.