

Integrating design... What the f\*ck!

**Integrated?2007** zou beter klinken, maar aangezien vraagtekens in url's nog steeds uit den boze zijn...

Even terug in de tijd: Citype 1997 en 1999. Met beide conferenties bracht Sint Lucas Antwerpen vooral een picturale ode aan de typografische en grafische ontwerpscène van een mythisch decennium. Dergelijke conferenties waren in België op dat ogenblik eerder uitzondering dan regel. Intussen is er gelukkig heelwat veranderd. De aantrekkingskracht van opleidingen zoals o.a. grafisch ontwerp bewijst dat de appreciatie voor de discipline sterk is toegenomen. Wellicht omdat ook de maatschappelijke en economische context grondig is geëvolueerd. Bovendien is 'design' het ordewoord bij uitstek geworden! Design? Als amalgaam voor wat?

*"...Design is als begrip dwangmatig geworden, te vaak losgekoppeld van zijn eigen inhoud. Meestal is het niet meer dan een hip glijmiddel om van alles en nog wat te slijten. Waar design bij veel mensen het beeld oproept van een of ander strak stukje meubilair, slaat de betekenis van het begrip niet op het product. Het slaat op de handeling. Wie er een goed Engels woordenboek op naslaat, weet dat met 'design' het proces wordt bedoeld om iets te ontwerpen, iets te plannen aan de hand van gedetailleerde voorstudies of tekeningen. Ontwerpen dus..."*

(uit De Standaard van 18/10/2004)

En wat zou grafisch ontwerp anno 2007 dan wel kunnen zijn? Klopt het adjectief 'grafisch' nog wel? Zou 'geïntegreerd' hier niet beter op zijn plaats zijn? De rol van de grafisch ontwerper is de laatste decennia immers grondig gewijzigd. Door de toenemende complexiteit van de media en het aanbod van software, technologie en geavanceerde productiesystemen bijvoorbeeld. De ontwerper zou er de pedalen haast bij verliezen. Het lijkt dat bij een groot aanbod, de keuze voor de hand ligt. Niets is echter minder waar. Kiezen komt immers na beslissen, welke motivatie er ook achter schuilt. Vaak wordt er enkel gekozen voor iets dat reeds wordt aangeboden. Ontwerpers werken wereldwijd met dezelfde software en zonder dat ze het beseffen, wordt hun denken gestuurd door de functionaliteiten van deze programma's, hoever deze -technologisch gezien- ook mogen reiken.

Betekent 'ontwerpen' dan enkel keuzes maken? Eén vraag = één antwoord?

Of is ontwerpen ook een attitude die de ontwerper toelaat -in welke omstandigheid ook- een traject op te bouwen waaruit een persoonlijk en onderbouwd resultaat ontstaat. Procesmatig ontwerpen dus. Toch lijkt het ontwerp- en kunstonderwijs nog vaak te steunen op de 'romantische gedachte', waarbij de ontwerper als een soort toegepaste kunstenaar de opdracht vanuit zijn/haar persoonlijke verbeelding vertaalt naar een algemeen esthetisch aanvaard resultaat of product. Dit autonome aspect is absoluut waardevol en erg belangrijk. Maar de ontwerpvragen waarmee huidige en toekomstige ontwerpers worden geconfronteerd, zijn niet louter esthetisch van aard. Het gekke is dat terwijl de ontwerper over meer autonomie beschikt, hij/zij ook meer wordt gestuurd door strategie, marketing en technologie. Dit fenomeen heeft een meervoudig effect. Het biedt enerzijds meer ruimte voor nieuwe ontwikkelingen maar het kan anderzijds de ontwerper ook in een louter uitvoerende rol dwingen. Dit is een bizar gegeven. Want 'ontwerpen' is iets totaal anders dan 'vorm geven'. Het Engelse woord 'design' dekt beide en wellicht komt vandaar de verwarring. Ontwerponderzoek is hier echter de onderscheidende factor. Ontwerponderzoek plaatst de ontwerper in het midden van het denk- en ontwikkelingsproces en maakt bijgevolg ook van hem/haar een onderzoeker. Maar willen jonge ontwerpers dit wel? Misschien willen ze zich gewoon laten sturen door de briefing en kiezen ze voor de gemakkelijkste weg: snel geld verdienen zonder te veel mentale inspanning? Of durven ze als 'onderzoekers' de briefing in vraag te stellen? Met oplossingen tot gevolg die inventiever, relevanter en dus interessanter kunnen zijn. Dit alles vergt echter een betere synergie tussen 'generalisten' en 'specialisten'. Over de beperking van de opdracht heen. Want het denken op korte termijn beheerst immers onze economie op een haast verlamdende wijze. Dient een 'academische' opleiding hieraan tegemoet te treden? M.a.w. dient een opleiding de markt te bedienen door specialisten op maat af te leveren? Er zijn immers ook mensen nodig met een brede of andere kijk op de dingen. Je zou ze generalisten kunnen noemen. Een academische opleiding heeft wellicht de taak om -tot op een bepaalde hoogte- beide (lees generalisme en specialisme) te verenigen zodat de 'grafisch ontwerper' in spe in staat blijkt te zijn om als een creatieve denker en als organisator oplossingen aan te bieden.

Maar wat verstaan we onder creativiteit? Het lijkt logisch dat in een kunst- of ontwerpleiding het begrip 'creativiteit' belangrijk is. Maar de luchtige vrijblijvendheid waarmee het begrip in de huidige maatschappij wordt gehanteerd, is tekenend voor de banalisering ervan. Is het geen eigenschap van mensen (en dieren!) om -in welke omstandigheid ook- met toeval, inventiviteit, techniek en ondernemingszin tot oplossingen te komen? Een fantastische schilder is niet noodzakelijk creatief, een 'vakonkundige idioot' misschien wel wanneer hij of zij interessante koppelingen weet te maken. In alle richtingen. Van abstractie tot concretisering. Van concept tot materiaal en omgekeerd. Integratie is hier geen toverwoord, het is in deze context eerder een 'attitude' waarbij ontwerpers in het midden van het maatschappelijke veld gaan postvatten. In deze zin is de taak van de 'grafisch ontwerper' in onze opleiding en maatschappij a priori onderzoekend en niet uitsluitend 'creatief' in de enge zin van het woord. Al blijft een stevige portie 'desintegratie' ook steeds boeiend natuurlijk.

Daarom is 'Integrating design...' ook een onderzoeksproject. Een project dat de academisering kan ondersteunen door kritisch te reflecteren met doeners en denkers en combinaties van beiden. Uit diverse disciplines in een grensgebied tussen grafisch ontwerp, illustratie, typografie, reclame, beeldcultuur, nieuwe media en autonome kunst. Met als doel een beter inzicht te krijgen in ontwerpprocessen, van welke aard en in welke discipline ook. **De inspirerende greppel tussen denken en doen. Integrated2007.**

Hugo Puttaert  
Brussel, september 2007