

irritant veel weerstand vraagt. Subjectiveren eist van docenten dat ze existentiële vragen aan hun studenten durven stellen, existentieel in dat opzicht dat ze ook zichzelf als docent durven onderuit te halen. Het staat dus ook toe dat docenten subjectief en dus onmeetbaar of onkwalificeerbaar beoordelen. Subjectiveren houdt onder meer in dat de potentiële kunstenaar hiermee leert omgaan, zich tegenover al die uiteenlopende subjectieve meningen een eigen houding weet te vinden. Subjectiveren is een pedagogisch proces waarin men bovendien het risico loopt ver in de diepte te zakken, jawel, op de rand van de depressie te geraken. Subjectiveringsarbeid schuurt immers tegen de existentie van mensen. Maar subjectiveren is ook de enige mogelijkheid om uit de studenten hun allerhoogste hoogte te halen, om het onmogelijke mogelijk te maken. Dat zou de ware betekenis moeten zijn van ‘werk maken van talent’, zoals een FHK-slogan propageert. Naast breedte, veronderstelt dat dus ook diepgang en ruimte voor het onmogelijke, het onmeetbare, en nog niet berekenbare. Alleen onderwijs dat dit risico neemt ambieert meer dan het afleveren van eendimensionale kunstenaars.

Bibliografie

Biesta, G. (2013) *Goed onderwijs en de cultuur van het meten. Ethiek, politiek en democratie*. Boom Lemma: Den Haag.

De gespecialiseerde generalist.

Kunst en design en het osmotisch oxymoron.

Marc Boumeester is onderzoeker en docent. Zijn onderzoek beweegt zich in het gebied tussen affectieve perceptie, socio-architectonische condities en instabiele media, in het bijzonder cinema. Hij geeft les in mediafilosofie en designtheorie.

We kunnen beginnen met de vaststelling dat de opkomst van de prosumer¹ vooralsnog niet heeft geleid tot een significante reductie van de groei van de creatieve industrie², waarin zowel de autonoom kunstenaar als de ontwerper zorgen voor een spectaculaire disjunctie tussen de groei van de werkgelegenheid en de gerealiseerde omzet. Oftewel, de sector is nog steeds sterk aan het groeien, maar er is wel steeds minder te verdelen. Daarnaast is er recentelijk voldoende aandacht geweest voor de herdefiniëring van de positie van het autonome binnen het autonome. Met de emersie van de hybride³ kunstenaar heeft een ogenschijnlijk geïntegreerde en geaccepteerde werkvorm een naam gekregen. Het gaat hier dan om het gegeven dat de micro-economie van de autonoom kunstenaar in feite vanuit diverse bronnen wordt gevoed, die niet noodzakelijkerwijs aan de autonome praktijk gebonden zijn. De kunstenaarspraktijk is dus geen monocultuur maar een hybride werkvorm. Deze vaststelling doet vermoeden dat er nog steeds onduidelijkheid is over hoe de autonoom kunstenaar om kan gaan met toegepast werk, maar of deze erkenning voldoende is om de branche-eigen collectieve cognitieve dissonantie te doorbreken, is nog niet duidelijk. Belangrijker voor dit

¹ Met de term ‘Prosumer’, doelt Alvin Toffler op een persoon die inhoud /content produceert voor online publicaties terwijl deze ook actief soortgelijke content van hetzelfde platform consumeert. Voorbeelden zijn Facebook, Youtube etc. De term wordt ook wel gebruikt om te verwijzen naar apparaten die zich in de niche bevinden tussen het professionele domein en dat van de consument.

² Rutten, P., Koops, O. (2013) *Creatieve industrie in cijfers*. In Boekman, p.93

Braams, N., Urlings, N. (2010) *Creatieve Industrie in Nederland*. Centraal Bureau voor de Statistiek.

³ Gielen, P., Winkel, C. van, Zwaan, K. (2012) *De Hybride Kunstenaar*. <http://lectoratenakvstjoost.files.wordpress.com/2012/03/eindrapporthybridiseringnlbe.pdf>

betoog is de analogie die er te vinden is in het discours rondom (media-) specialismen en dan voornamelijk gezien als het specialisme in een antagonistisch symbiotische relatie met het generalisme. Een specialisatie in een specialisatie zou automatisch een specialisatie in een generalisme uitsluiten, sterker nog; er is nog maar erg weinig erkenning voor het generalistisch specialisme, dus deze dualiteit uit zich dan veelal in een asymmetrisch argument: het is het specialisme versus al het andere. Met andere woorden; als je geen herkenbaar specialisme hebt, maar je je bekwaamt in het samenbrengen van een groot aantal vaardigheden, dan heb je dus niks. Het is een gevaarlijke tegenstelling: of specialisme of alles = niks.

Nu is er absoluut niets tegen asymmetrische logica (althans binnen dit kader) maar toch geef ik een tegenargument. Als alternatief voor dit structuralistisch antagonisme stel ik een derde weg voor ('The third pill', zoals Slavoj Žižek⁴ het zou stellen, inclusief zijn charisma-tische tongval), en ga met Deleuze in de propositie om te beginnen in het midden, 'the theorem of the excluded middle'.⁵ In principe is elke discussie over de antithese generalisme versus specialisme vrij snel de mond te snoeren door in de geschiedenis te duiken. Het zou zelfs banaal zijn hier een aantal voorbeelden in te voegen of een historische causaliteit te isoleren die een argument bevat om de discussie overbodig te maken (zoals de opmerking dat veel pre-industriële productie al generiek gespecialiseerd was). Maar omdat dat de beschrijving van situaties door middel van retrospectieve causaliteit of temporale opeenvolging hoogstwaarschijnlijk het meest onhandige instrument daarvoor is (en daarbij buitengewoon gevoelig voor subjectieve interpretatie en misinformatie), is het van weinig belang om deze weg in te slaan. Het gaat immers om de huidige situatie, waarbij huidig dan ook meteen onderhevig is aan corrosie. Dus is het beter om te spreken van de progressieve vector in de situatie, waarbij de interne causaliteit – al dan niet temporaal – slechts aan zichzelf refereert en niet aan iets anders. Daarvoor zal het nodig zijn een brug te slaan naar de discussie over de positie en rol van onderzoek

in het kunst- en ontwerponderwijs, en de positie van dit discours in het metadiscours over de economische validiteit hiervan, uitgedrukt in termen van de post-neoliberale economie. Ik geef vijf punten ter overweging.

1 Medium gedreven handelen

Veel motivatie voor de discussie over de schijnbare dichotomie tussen specialisme en generalisme komt voor uit het medium gedreven denkframe. Het is niet nodig bijzonder geïnformeerd te zijn om te kunnen stellen dat de convergentie van media voortschrijdt en dat de vormen waarin deze media worden ingezet aan grote veranderingen onderhevig zijn. Hierdoor zijn veel klassieke of traditionele verdelingen in mediatypologie achterhaald. Als we het hebben over een filmpje, dan hebben we het eigenlijk over een videotje, maar eigenlijk over een bestand en eigenlijk specifiek over een H264 etc. En daarmee is de onzekerheid over hoe daarmee om te gaan enorm toegenomen. Niet in de laatste plaats vanwege de economische implicaties hiervan. Lemma's als mixed media, multimedia, interactief of cyberspace, dekken inmiddels de lading niet meer, ook al is de terminologie in sommige delen van het veld nog steeds zeer actief. Als je kijkt naar wat er gebeurt als de mix al in het medium zit, bijvoorbeeld in het grensvlak 'moving image & still image',⁶ of door de digitale manipulatie van 'echte' beelden et cetera. En wat als er continue conversies plaatsvinden tussen het analoge en het digitale domein, voor zover daar dan nog een duidelijk onderscheid tussen te maken is (3d printen et cetera) of wat er gebeurt als een medium een hoge mate van autonomie krijgt met hardware vormen als Arduino⁷ of door het ontwerpen van protocollen als eindproduct.⁸ En zeker ook als het mediumsysteem belangrijker wordt dan de inhoud of de vorm (het feit dat je reageert op een post is belangrijker dan hoe je

⁶ Beckman, K., Ma, J. (ed.) (2008) *Still Moving*. Durham, Duke University Press

⁷ Arduino is een open source computerplatform, bedoeld voor het maken en ontwerpen van slimme en 'zelfdenkende' objecten die kunnen reageren op hun omgeving.

⁸ Cody Wilson veroorzaakte in mei 2013 een ferme rel door de blueprint van een printbaar pistool op het internet te zetten. Pas na meer dan 100.000 downloads werd het ontwerp op last van de autoriteiten verwijderd, maar het is nog steeds makkelijk te vinden.

⁴ Žižek, S. (2006) *How to read Lacan?* London, Granta Books

⁵ Deleuze, G. (2012) *Difference and Repetition*. London and New York, Continuum

reageert, denk ook aan TL DR⁹) lijkt het nuttiger om een beschrijving van de media te maken in termen van media-posities dan in termen van media typologie. Je krijgt dan zoiets als een verdeling in Lens Based Media of Networked Media¹⁰, wat al opmerkelijk preciezer is. Toch lijkt het zinvol om nog een stap verder te gaan en daarmee het domein van praktische inzetbaarheid wellicht verlaten.

Meta-mediaal denken is per definitie niet generalistisch noch gespecialiseerd, het refereert aan het moment dat een concept/idee/gedachte dusdanig geconcentreerd is dat het bijna tastbaar is, het mentale medium dusdanig gesatureerd is met deze notie dat elk contact met een 'fysiek' medium (fysiek kan hier dus ook digitaal en virtueel zijn) onvermijdelijk zal leiden tot een geconcretiseerde condensatie in dat medium. Denk ook aan 'Het zit in de Ether' of 'Het hangt in de lucht'. Het meta-medium als proto-product. Kun je dan nog spreken van een medium-specialisatie? Is het dan niet zo dat de specialisatie niet in het medium ligt, maar in het kunstenaar-eigen proto-product? Met een generieke verschijningsvorm? Een opvallend voorbeeld in de jaren negentig was Pillman van Micha Klein, een concept waarvan de verschijningsvorm 2d of 3d kon zijn, afhankelijk van de situatie. Hiermee wil ik zeker niet suggereren dat de positie van medium gebonden onderzoek en experiment in dit kader van ondergeschikt belang is. Ik denk echter dat het niet langer nuttig is dit uit te drukken in graden van specialisme. Het werkveld van de ontwerper is ingebed in stormachtige techno-sociale ontwikkelingen. De zich steeds versnellende ontwikkelingen op elektro-chromisch gebied maakt het mogelijk elk oppervlak van elke (bewegende) communicatie uiting te voorzien en daarbij direct gebruik te maken van informatie over de toeschouwer. De befaamde scene uit *Minority Report*¹¹ is heel gemakkelijk in praktijk te brengen, slechts

⁹ TL DR: Too Long Didn't Read; commentaar als een post te lang is om snel te lezen. Belangrijker dan de inhoud is de lengte.

¹⁰ Het Piet Zwart Instituut gebruikt deze indeling in één van de masterprogramma's.

¹¹ *Minority Report* is een film van Steven Spielberg uit 2002. De 'befaamde' scene speelt zich af in een 'shopping mall', waar de hoofdpersoon herkend wordt door het systeem en de wanden continu commerciële boodschappen speciaal voor hem vertonen (het systeem vergist zich overigens omdat de hoofdpersoon de ogen van iemand anders in heeft, kennelijk wilde de maker geen dystopie verbeelden zonder de ingebouwde gebruiksaanwijzing hoe deze te saboteren).

economische belangen en een klein beetje ethiek belemmeren de uitvoering. De toekomstig ontwerper zal zich in toenemende mate in deze discussie mengen; het is immers niet het medium meer wat de toepasbaarheid en wenselijkheid bepaalt. Net als met de 'sociale media' is de deelname belangrijker dan de boodschap. Participatie is een bijna politieke keuze, zonder deelnemers is er bijvoorbeeld geen Facebook en dus geen multinational media imperium. Om sociaal-maatschappelijk betrokken te zijn hebben we dus geen extern thema nodig, de media zijn het thema.

2 Van Meta-Media naar Assemblage

Wat zich beweegt in een veld tussen de affectieve capaciteiten van media, de 'onderbewuste waarneming' - en het virtuele, als het niet geactualiseerde deel van realiteit - en het pragmatisch realisme van het autonoom ontwerp waarbij een directe relatie gelegd wordt tussen ontwerpfilosofie en praktijk, is van enorm belang voor de discussie. Het aanvankelijke startpunt ligt bij de propositie dat als je een medium zou beoordelen op haar capaciteiten (wat het kan doen), in plaats van op de eigenschappen (wat het is), er een heel andere classificatie mogelijk is. Op basis van een herverdeling in dit medialandschap is het dus mogelijk om twee media te vergelijken en elkaars sterke punten uit te wisselen zonder dat het noodzakelijk is dat ze van hetzelfde 'materiaal'¹² zijn. Vanuit deze gedachte hebben we een experimentele researchstudio¹³ opgezet in de faculteit bouwkunde van TU Delft, waarbij de 'media' architectuur en cinema op gelijke wijze werden ingezet in het ontwerpproces van een groep masterstudenten.¹⁴ Het bleek al snel dat studenten heel natuurlijk reageren als ze een set vaardigheden uit een ander metier aangereikt krijgen dan hun eigen, juist om binnen hun eigen medium een ontwerp te

¹² Bennett, Jane (2010) *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham and London, Duke University Press

¹³ Researchstudio Camera-Eye 2004, TU Delft, faculteit bouwkunde

¹⁴ De relatie tussen cinema en architectuur werd uiteraard al eerder gelegd, maar mijn grote bezwaar tegen de klassieke benadering is dat er altijd sprake is van een ongelijke verhouding. D.w.z. er staat altijd één medium in dienst van het andere (en dus zijn ze niet als gelijkwaardig ingezet). Er wordt bijvoorbeeld veel gekeken naar welke rol architectuur in cinema speelt of hoe architectuur geoptimaliseerd kan worden voor een cineastische ervaring, maar dat vind ik weinig interessant.

maken. Denk aan het (soms letterlijk) omzetten van architectuur in een film, om vervolgens deze film aan te passen aan een aantal eisen of wensen, en om dan uiteindelijk deze film terug te vertalen naar architectuur. Het gaat ook om wat de verhoogde intensiteit in perceptie (het aanscherpen van de zintuigen – zeven of meer - als onderdeel van de methodiek) voor het omgevings-ervaren-waarderen kan betekenen. Hierdoor lijkt deze stijl een fenomenologisch karakter te ontwikkelen, maar heeft in feite veel meer overeen met een psychogeografische¹⁵ aanpak. Het bleek heel goed mogelijk om zeer concrete uitspraken te doen over de actuele realiteit zonder gebruik te maken van de traditionele cartografie (zoals visie en dimensie) waarbij het ‘softe’ en nieuwe instrumentarium ruimte bood voor een verrassend uitgangspunt in het ontwerpen van urbane interventies. Dit ook is getest in verschillende workshops (onder andere in Hong Kong, Nanjing, Budapest, Moskou en New Jersey) en in publicatie “verschenen.¹⁶ Het vervolgonderzoek spitst zich toe op de affectieve capaciteiten van media. Het includeert zo het subjectieve, virtuele domein als ‘harde’ waarde in zijn verschijning (hard is hier bedoeld als net zo hard als kleur, materiaal, dimensie enzovoorts.) en ontsluit daarmee het potentieel van het niet-gerealiseerde tot instrument van de ontwerper. In het radicaal empirisme noemt men dit real virtual,¹⁷ het virtuele is het deel van de realiteit dat niet is geconcretiseerd. De onderbewuste, sub-narratieve kracht van (bewegend) beeld is natuurlijk niet nieuw in de beeldende kunst of in het ontwerp. En er is ook het nodige over getheoretiseerd, maar dit gaat veel verder.¹⁸ Ook hier is een MSc researchstudio voor opgezet, die in 2013 haar eerste afgestudeerden heeft afgeleverd.¹⁹ Mijn collega, de filosoof en architect Andrej Radman licht toe: “Experience is never of something, rather it is something and as such irreducible to what we call lived experience. The main consequence of such a revelation, according to

¹⁵ Psychogeografie is een term voor het effect dat een geografische omgeving op onze emotie en gedrag heeft.

¹⁶ Boumeester, M. (2009) *Cinematic mapping reviewed; transitioning to “collected subjectivism” by transferring media typologies*. In Penz, F., Lu, A. (Eds.), *Urban Cinematics*, p.90-99. Cambridge, University of Cambridge, United Kingdom

¹⁷ Žižek, Slavoj (2006) *How to read Lacan?* London, Granta Books, p.27.

¹⁸ DeLanda, Ma. (2006) *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory And Social Complexity*. London and New York: Continuum

¹⁹ Graduation project AAA, TU Delft, faculteit Bouwkunde

Robin Evans, is that goal-oriented human action (intentionality) cannot in any serious way be used as a design criterion (determinism) because freedom of action is never a de facto established condition but always a nascent possibility (virtuality/the unconscious/desire).²⁰

De propositie van het New Materialism²¹ claimt dat het hoog tijd is het antropocentrisch vetrekpunt in het denken over de relatie mens-object te verlaten. De interne wensen en verlangens van het materiële verdienen een gelijkwaardige positie in het krachtenveld mens-object. Jane Bennett schrijft hierover: “the capacity of things – edibles, commodities, storms, metals - not only to impede or block the will and designs of humans but also to act as quasi agents or forces with trajectories, propensities, or tendencies of their own.”²²

Het onderzoek naar materialiteit, naar medium-specificiteit, naar het medium specifiek krachtenveld wordt volgens deze logica dus ook beïnvloed door het materiaal zelf. Niet als onderwerp alleen, maar ook als actor. Deze positie werpt dan een heel nieuw licht op het reeds genoemde materiaal en medium onderzoek. Om de relatie geheel om te draaien (het materiaal onderzoekt de onderzoeker) is interessanter voor een psychoanalytische studie. Maar er is best een argument om op zijn minst te spreken van een dialoog tussen onderzoeker en het onderzochte. Beide elementen zijn onderdeel van een assemblage²³. Het gaat niet om wat de eigenschappen van deze elementen zijn, maar wat ze doen in deze relatie. Immers, de symbiose levert niet alleen nieuwe inzichten en kennis op, maar verlegt ook de grenzen van het materiaal zelf (de kracht van water is vooral zichtbaar als langdurig, flexibel proces, totdat iemand uit een vliegtuig springt en te pletter slaat tegen het wateroppervlak,

²⁰ Quote dr.ir.Andrej Radman

²¹ New materialism shows how the mind is always already material (the mind is an idea of the body), how matter is necessarily something of the mind (the mind has the body as its object), and how nature and culture are always already “naturecultures.”. Uit: Dolphijn, R., Tuin, I. van der (2012) *New Materialism: Interviews & Cartographies*. Ann Arbor, Open Humanities Press, University of Michigan Library.

²² Bennett, J. (2010) *Vibrant Matter*. Durham, London, Duke University Press

²³ Assemblage is een term voor een situatie waarin verschillende (soorten) actoren op elkaar inwerken. Iedereen is altijd onderdeel van verschillende assemblages (thuis, werk, relatie enz.), daarom is elke situatie weer anders, ook al zijn er dezelfde personen bij betrokken en is de setting hetzelfde.

de kracht blijkt dus ook heel acuut te zijn). Nieuwe allianties kunnen worden gevormd die niet logischerwijze van het materiaal zelf verwacht kunnen worden, maar die met een beetje hulp snel in kracht winnen (materiaal met geheugen, zelfreinigend vermogen en cetera). De vraag is hoe dit onderzoek te duiden in de praktijk van de kunstenaar/ontwerper; wellicht belangrijker is de vraag hoe deze positie te duiden in het kunst- en ontwerponderwijs. Het is immers dit onderzoek dat de onderzoeker specialiseert.

3 Onderzoek als heuristisch instrument

De rol van onderzoek in de leeromgeving van het kunst- en ontwerponderwijs is onderwerp van een actuele discussie met een lange historie – alweer een mooie tegenstelling – en dit tekent de complexiteit van het thema vrij precies. In traditionele zin zou men kunnen zeggen dat de kunstenaar per definitie de kaders van ‘het bestaande’ voortdurend oprekt en waar mogelijk (en zo nodig) het imaginaire concretiseert²⁴. In alle gevallen wordt een intrinsiek onderzoek direct of indirect omgezet in een product en mede afhankelijk van de materialiteit van het proces zal dit onderzoek in meer of mindere mate medium-afhankelijk zijn (materiaalexperiment), gewaarwordingsgericht (vormstudie-tonaliteit) en/of conceptueel (Position-Aussage-Deutung²⁵). De perceptie van de beeldende kunstenaar/vormgever is dus per definitie niet louter input, noch output, maar ‘throughput’²⁶. Hoewel het ook te veronderstellen is dat dit voor alle perceptie zou gelden. Echter in geval van de kunstenaar/vormgever is dit proces waarschijnlijk het duidelijkst kenbaar. Voor zowel kunstenaars als vormgevers gaat op dat dit onderzoek wordt geëntameerd door een interne of externe vraag, die een voornamelijk subjectief karakter heeft en waarvan de resultaten zich veelal in een (audio)visuele expressievorm zullen manifesteren. Hierin ook de grote tweespalt met definities die gegeven kunnen worden van academisch onderzoek waarin termen als objectiviteit,

methodologie en participatie binnen het discours de toon zetten, en waarbij er een (soms arbitrair) onderscheid gemaakt wordt tussen fundamenteel en toegepast onderzoek. Aangezien veel van deze termen diametraal tegenover de eerder genoemde kenmerken van onderzoek binnen het kunst- en ontwerponderwijs staan, ligt het voor de hand hierin een fundamenteel onderscheid te zien. En dit is echter precies het punt waarom de discussie hierover nog immer springlevend is. Immers de Wet op het hoger onderwijs en wetenschappelijk onderzoek definieert hogescholen als zijnde: “gericht op het verzorgen van hoger beroepsonderwijs. Zij verrichten ontwerp- en ontwikkelactiviteiten of onderzoek gericht op de beroepspraktijk. [...] en zij dragen in elk geval kennis over ten behoeve van de maatschappij. Zij dragen bij aan de ontwikkeling van beroepen waarop het onderwijs is gericht.”²⁷ Ten aanzien van onderwijs in de kunsten en vormgeving worden hierop geen uitzonderingen gemaakt, waarmee eigenlijk elke verplichting vervalt (of incentive ontbreekt) tot het stimuleren en integreren van onderzoek wat zich niet direct richt op de beroepspraktijk. Dit terwijl juist de VKO²⁸ het schisma tussen subjectieve onderzoekskwaliteiten, maatschappelijke relevantie en wetenschappelijke integriteit nog tracht te verenigen door simpelweg te stellen dat: “het onderzoek aan hogescholen wordt omschreven als onderzoek dat is geworteld in de beroepspraktijk en dat bijdraagt aan de verbetering en innovatie van die beroepspraktijk. Dit vindt plaats door het genereren van kennis en inzichten, maar ook door het leveren van toepasbare producten en ontwerpen en concrete oplossingen voor praktijkproblemen. Daarbij is het onderzoek doorgaans multi- en of transdisciplinair van aard en ingebed in een scala van interne en externe organisatorische verbanden. Dit met behoud van de wetenschappelijke betrouwbaarheid en validiteit van het onderzoek zelf.”²⁹ **Let hierbij vooral op de laatste zin.**³⁰

²⁷ Wet op het hoger onderwijs en wetenschappelijk onderzoek: http://wetten.overheid.nl/BWBR0005682/Hoofdstuk1/Titel1/geldigheidsdatum_14-02-2013

²⁸ VKO <http://www.vkohogescholen.nl/>

²⁹ Definitie VKO

³⁰ HBO Raad Kwaliteitszorgstelsel ten aanzien van het onderzoek aan hogescholen 2009-2015.

²⁴ Massumi, B. (2002) *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham, Duke University Press

²⁵ Positionering, doelzetting en betekenisgeving. Algemeen classificatiemodel op basis van Gestalt theorie.

²⁶ Massumi, B. (2002) *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham: Duke University Press

Waar plaatst dat nu de opleiding in het kunst en ontwerponderwijs? Niet echt HBO en ook geen universiteit. De intrinsieke rol van fundamenteel of toegepast onderzoek is onuitgesproken en niet gespecificeerd alomtegenwoordig, mag nochtans hoogst subjectief zijn, maar zal altijd leiden tot concrete en openbare resultaten, waarbij regelmatig de grenzen van het imaginaire worden opgerekt. Dit laatste overigens met een duidelijke belangstelling en waardering van de sectoren die traditioneel onbetwist als onderzoekend worden geclassificeerd (technische & humanistische faculteiten) waarmee dan ook waardevolle samenwerkingen kunnen worden opgezet (Lab's, Interfaculteiten et cetera). Daarnaast is een instituut als dit ook één van de weinige plaatsen waar externe opdrachtgevers terecht kunnen met een uiterst open en vage vraagstelling "Ter viering van het zoveel jarig bestaan van ons departement zoeken we iets waarmee we dat luister kunnen bijzetten, het mag niet te veel kosten". Niet direct het soort vraag waar een HEAO een antwoord op zou kunnen geven. Kennelijk is er dus een duidelijke waarde toe te kennen aan het onderzoek binnen de kunst en het ontwerp en wordt het 'softe', imaginatieve, non-lineaire en subjectief scheppende niet als bedreigend gezien door de academische wereld, maar juist als een waardevolle aanvulling op het methodische, deels overbodige en generieke karakter van veel wetenschappelijk onderzoek. De verwoede pogingen vanuit de branche van het kunst- en ontwerponderwijs om te kwantificeren hoe het onderzoek in het onderwijs is geïntegreerd lijkt zich dan ook af te spelen in het verkeerde gremium, waarbij de verplichting om één en ander controleerbaar te maken (accreditatie) genadeloos indifferent is voor dit speciale type van onderwijs. Met andere woorden, de vraag is te generiek en bevat veel fallische componenten. Maar in plaats van een response te formuleren die daar op in gaat, lijken alle pogingen er op gericht om een inschikkend antwoord te formuleren waarbij het onvermijdelijk lijkt om krampachtige constructies te bedenken en defensief gedrag te vertonen.

De kwestie is niet: hoe beantwoorden we de vraag hoe wij onderzoek implementeren in het werk, maar hoe maken we expliciet wat impliciet (onderzoek) is. De transitie van extensief modelleren, naar intensief denken en handelen. Daarbij is dus van ondergeschikt belang of men de eigen positie kan uitdrukken in de zin van specialisme. Men kan zich specialiseren met een doel, een eindpunt, onderzoek tot het moment dat er een antwoord is (tegenover onderzoek tot 'alle' antwoorden gevonden zijn), om daarmee een ander proces te ondersteunen. Wat op zich weer een onderdeel kan zijn van nog een ander proces. Waarbij dus steeds niet alleen een onderdeel tot het tijdelijk specialisme van de maker kan behoren, maar ook het proces op zich.

4 Affordance

Praktisch onderzoek is een onderdeel van het ontwerpproces zelf. Daar gaat het om onderzoek naar eigenheid, passies, bronmateriaal, technieken en ontwerpmethodieken om te kunnen gebruiken in het ontwerpproces en om een verdieping te verkrijgen in oplossingen. Deze manier van onderzoek keert terug in alle praktijkvakken. De logica dicteert dat de inhoud dus altijd groter is dan de vorm.

Zoals genoemd is er tegelijkertijd natuurlijk de parallelle ontwikkeling te signaleren, waarin de sterk toegenomen media-participatie van de consument (de opkomst van de prosumer als gevolg van revolutionair snelle ontwikkeling in productie-media) voor een 'zij-flux' zorgt, die de ontwikkeling van de professionele creatieve industrie beïnvloedt (sommigen vrezen een 'tegen-flux' maar daar lijken vooralsnog toch niet veel bewijzen voor te vinden). Hierdoor lijkt de vraag wat je überhaupt aan een (design-) student kan en wil leren actueler dan ooit te zijn.

Onderwijs in design gaat dus ook over het design van het onderwijs

Daarbij moeten dan de snelle ontwikkelingen van de productie-middelen verdisconteerd worden, het is immers realiteit dat een student aan het begin van de studie over een ander instrumentarium beschikt dan aan het einde. En dan bedoel ik niet het mentale instrumentarium dat ze als het goed is gedurende de studie opdoen. De vraag is dus hoe je een curriculum flexibel genoeg kan houden om in te spelen op veranderingen, terwijl het wel voldoende corpus heeft om van een curriculum te kunnen spreken, en waarbij de in- en uitstroom condities niet werkelijk te voorspellen zijn (sociaal, technologisch, economisch et cetera). Als we op basis van de theorie van de psycholoog Maslow³¹ kijken naar hoe diens ‘vier stadia van leren’ aansluiten bij de alle andere krachten die er op de student inwerken (zoals de wens de student optimaal op de beroepspraktijk voor te bereiden, die er zoals gezegd met grote waarschijnlijkheid heel anders uitziet aan het einde van de studie, dan in het begin), dan kunnen we een aantal uitspraken doen over specialismen. Door Maslow wordt uitgegaan van de aanname dat studenten gedurende hun studie een aantal fasen doorlopen; 1. onbewust, onbekwaam, 2. bewust, onbekwaam, 3. bewust, bekwaam, 4. onbewust, bekwaam. Daarbij is het ook van belang de latere toevoeging ‘bewust bekwaam van onbewust bekwaam’ te noemen. Dit stadium verwijst naar de reflectieve vaardigheid van de student om zich bewust te worden van het hiaat in een competentie. Een student in de eerste fase zal zich een vrij naïeve zekerheid kunnen aanmeten omdat ‘al het onbekende’ nog niet in kaart is gebracht, de student in fase twee heeft daarvan al meer bewustzijn en zal zich graag willen vastbijten in iets wat een zeker houvast geeft, in fase drie zou een student zichzelf een specialist kunnen vinden (maar dat nog niet is), in fase vier zal de student zich geen specialist meer noemen (maar is dat wel). Meer van belang is fase vijf, hierin is namelijk het besef van de eigen positie ten opzichte van de eigen competentieontwikkeling krachtig

³¹ Deze theorie wordt toegeschreven aan psycholoog Abraham Maslow, maar komt niet voor in diens voor-naamste literatuur. Maslow heeft verschillende systemen ontwikkeld voor het classificeren van behoeften, leermethoden en zelfontplooiing.

genoeg aanwezig is om het onderscheid te maken tussen het eigen oeuvre onderzoek (wat in feite de drijfveer is voor de ontwikkeling van het eigen werk) en conditioneel, pragmatisch onderzoek (wat ingaat op specifieke vragen die vanuit het eerste onderzoek voortkomen). Het is op deze splitsing dat er een specialisme ontstaat; een aantal bestaande voorbeelden zijn de bevriende filosoof die zich in het oud-Grieks bekwaamde om een bepaalde reeks teksten over het sublieme te kunnen doorgronden, of de bevriende schilder die zich specialiseert in het mengen van soorten chocolade om een bepaalde pigmentdiepte en structuur op het canvas te krijgen. Het jammere is natuurlijk dat niet iedere student keurig deze ontwikkeling doorloopt, en mocht dat wel het geval zijn dan is het zelden zo dat alle vijf fasen aan bod komen. Onderwijsprogramma’s worden eerder gemodelleerd op een ontwikkeling tot en met fase vier, met het logische gevolg dat studenten de meeste waardering krijgen op het moment dat ze maximaal in een bepaald medium gespecialiseerd zijn, dan krijgen ze namelijk het diploma. Specialisatie kan dus ook een instrumentaal onderdeel zijn, als middel tot een hoger doel. Hierdoor kan dus de rol van een specialisme veranderen onder invloed van het grotere ‘assemblage’, als we dat afzetten tegen een bepaalde set van vaardigheden. Dan kan deze dus de ene keer leidend zijn (een specialisatie) of dienend (als onderdeel van een generalisme).

Een consequentie hiervan is dat aard van elk onderwijsprogramma dat zich nu ontwikkelt, vereist dat deze vragen intrinsiek onderdeel worden van het programma zelf. Om dit een kader te geven is er een researchprogramma opgezet: *The Asignifying Affordance of Assemblage (AAA)*. Zoals de titel al aangeeft is de centrale gedachte dat we altijd te maken hebben met een assemblage, een samenspel van krachten (menselijk, instrumentaal, media, percepties, condities et cetera), waaruit verschillende capaciteiten naar voren komen. Als we deze benaderen op basis van wat ze ‘leveren’ (en dus niet op basis waar we ze van (her-)kennen – *Asignifying* – het woord zegt het al: los van elke typologie) dan is het mogelijk om vanuit een proto-capaciteit tot een functionaliteit te komen en vanuit daar naar een

ontwerp. Heel simpel gesteld: als je een stoel ontwerpt, dan krijg je een stoel. Maar als je onderzoekt wat 'opzitbaarheid' eigenlijk is dan kun je tot iets heel nieuws komen. Veel van dit gedachtegoed resonanceert met de filosofie van Gilles Deleuze. Deze relatie is het beste verwoord in een stukje van de AAA website: "AAA is shorthand for what contemporary neuro-cognitive sciences classify under the dynamic system theory (DST). Perception cannot be considered independently because it is defined as an evolved adaptive and constructive assemblage of the life-form and its environment. The founder of the ecological school of perception James Jerome Gibson insisted that perception is for action. Consequently, the environment - as the lawful source of information about the risks and opportunities afforded - cannot be considered independently of perception either. The traditional chasm between the "two cultures" -- quasi-objective scientific empirical and quasi-subjective humanistic speculative -- as well as the categories of the knower and known, become obsolete. Gilles Deleuze's advice is to start from the middle (milieu) instead, hence the importance of the current Affective Turn, between the too abstract (infinity) and not abstract enough (finitude)."³²

5 Economie

Als we Brigitte Borja de Mozota³³ volgen in haar studie naar de relatie tussen de ontwerper en de manager, dan blinkt de eerstgenoemde uit in 'underdogness' en positioneel wantrouwen ten opzichte van de tweede, en deze in fundamenteel onderwaardering van de 'soft resources' en 'human capital' van de eerste. Herkenbaar en toe aan revisie. Maar de vraag is of het noodzakelijk volgende economische model (als opvolger van de economie van de structurele groei) deze oppositionele posities nog wel zal kennen. Immers zal de weg uit deze socio-economische en ecologische patstelling niet worden gevonden in bestaande structuren? En loont het zich dus om ook in economische zin te denken buiten de structuren van deze specialisten? Er zijn verschillende motieven om niet de Homo Universalis

als hoogst bereikbare ideaal te stellen, maar de Homo Connectus (als zoiets bestaat). De 'genetwerkte' mens, die niet alleen altijd in samenwerkingsverband opereert, maar zichzelf en zijn/haar rol, ook altijd in het grotere kader ziet. De niet-egocentrische maar toch ambitieuze mens, die eigenbelang en collectief belang als één ziet, die inziet dat er geen winnaars zijn tenzij we allemaal winnen, die ruimte laat voor het onuitgesproken, het virtuele als tastbaar en waardevol, die niet denkt in termen van meer of groter, maar in termen van mooier en preciezer.

Als we informatie zien als het draaipunt tussen het virtuele en het actuele, en affect als het dynamisch surplus wat op dit snijvlak ontstaat, dan is al snel duidelijk wat de rol van de kunstenaar/ontwerper in de nieuwe economie kan zijn. Daarvoor moet eerst het bewustzijn groeien over de economische validiteit en waarde van het ontwerp van affect, zowel autonoom als toegepast. Daarnaast zal er op een andere manier met de rol van het individu moeten worden omgegaan, de positie van het individu in het collectief verlangt immers de ene keer een leidende rol, in een andere situatie een volgende rol. In de ene situatie is men specialist, in de andere generalist. Follow and lead.³⁴

Nieuwe vormen van affectief ontwerp kunnen ontstaan, zoals part-to-part design (geen centraal ontwerp, verschillende blokken vullen elkaar aan), Rhizomatic Design (geen centraal doel, ontwerp wat er nodig is, wanneer het nodig is), Watershedding (ontwerp zonder vooraf bepaald doel, de gebruiker definieert). Daarom zullen we gaan werken met non-lineaire onderwijssystemen waarin groeps-competenties, modulair-progressief leren en centraal onderzoek een grote rol spelen. Zoals te verwachten valt verloopt het denkproces hierover globaal gezien compleet asynchroon. Op bijeenkomsten van associaties zoals de Design Research Society (DRS³⁵) wordt het pijnlijk

³⁴ Zie ook: Boumeester, M. (2010) *Designing Paradigm Shifts; Follow and Lead*. Paper gepresenteerd tijdens Cumulus Conference in Genk, België.

³⁵ DRS (The Design Research Society) is een multidisciplinaire leeromgeving ter promotie en ontwikkeling van onderzoek binnen de designgemeenschap wereldwijd. Opgericht in 1966 en daarmee de langst gevestigde onderzoeksgemeenschap binnen de ontwerpwereld.

³² <http://3xa.org/>

³³ Borja de Mozota, B. (2003) *Design Management*. New York, Allworth Press

duidelijk dat de mate van toegestane creativiteit in de ontwikkeling van onderwijs programma's erg conjunctureel en cultureel afhankelijk is. Vereenvoudigd gezegd zijn er twee polen: in de ene hoek zij die al wel een mentale vernieuwingsslag hebben gemaakt, maar geen support krijgen om dat in praktijk te krijgen. En in de andere hoek: zij die het wiel opnieuw uitvinden, maar wat daar ook uitkomt direct kunnen implementeren.³⁶ Eersteklas recept voor middelmaat dus en een zelfgekozen vorm van remmende voorsprong.

Het is duidelijk dat een kleine verschuiving in het denken in de BRIC landen plus Zuid Korea & Mexico een onwaarschijnlijk groot effect heeft hoe de wereld er uit zal zien in 2050, terwijl het hoogst onwaarschijnlijk is dat men daarbij tot de maximaal mogelijke verbeteringen zal komen. Daarom is het van groot belang juist in economisch zwakke tijden volop aandacht te geven aan het ontwikkelen en doorvoeren van nieuwe vormen van onderwijs - met name in kunst en ontwerp - omdat de voorsprong die er op dit moment nog is van groot belang kan zijn voor het beïnvloeden van het denken en handelen in andere delen van de wereld. Denk maar aan het grootschalige Braziliaanse kennis-inkoop project Science Without Borders,³⁷ waarbij ontwerpstudenten met een zak geld op pad worden gestuurd om bij de verschillende academies kennis en kunde 'in te kopen'. Maar ook vanuit China en Korea zijn er al jaren verschillende vormen van kennis-inkoop te zien.

Door dit niet als een bedreiging te zien, maar als een enorme kans om de wereld van het ontwerp (en daarmee de wereld als geheel) te beïnvloeden, hebben we niet alleen de mogelijkheid het begrip kennis-economie daadwerkelijk vorm te geven, maar ook een instrument in handen om de ontwerpers van de snelst groeiende economieën een meer respectvolle en duurzame toekomst te laten vormgeven.

³⁶ Bezoek aan de Conferentie 2011 in Paris en de Conferentie 2013 in Oslo.

³⁷ Science without Borders is opgezet en gefinancierd door de Braziliaanse overheid. Het beurzenprogramma biedt Braziliaanse topstudenten de mogelijkheid om aan een Nederlandse hoger onderwijsinstelling te studeren of onderzoek te doen. Het totale programma voorziet tot en met 2014 in minimaal 75.000 beurzen. Andere deelnemende landen zijn onder andere de Verenigde Staten, Frankrijk, Duitsland en Groot-Brittannië.

Conclusie

Zouden wij ons nog moeten richten op de vraag of het specialisme nog bestaansrecht heeft? Representatie bestaat niet, alles wat er is heeft zijn eigen bestaan. Simulacra kunnen we hooguit zien als: 'those systems in which different relates to different by means of difference itself. What is essential is that we find in these systems no prior identity, no internal resemblance'.³⁸ Kunst is niet over politiek, kunst is politiek en ontwerp is economie. Economie is politiek. Op dit moment moeten we keuzes maken die van cruciaal belang zijn, meer van hetzelfde soort denken heeft geen zin. De organisatie van het autonoom of toegepast ontwerpen van affect, met een duidelijke ruimte voor onderzoek op mesoniveau (voor de kunstenaar zelf), met eventueel praktijkgericht onderzoek als heuristisch instrument (micro), heeft een hoge prioriteit. De verlamming van de schijnbare antagonistische relatie tussen vorm in inhoud moet doorbroken worden, de heerschappij van het structuralisme moet overwonnen. Er zijn onderdelen die het onderscheid tussen specialisme en generalisme van 'binnen uit' verweken; zoals verdwijnende medium-specificiteit, vergrote deelname aan de productie et cetera. Tegelijkertijd zijn er genoeg redenen om de aandacht voor materialiteit en mediumgericht onderzoek te behouden. Op het moment dat we de situatiespecificiteit en temporaliteit van ons handelen in ons handelen betrekken verdwijnen de bestaande antithesen en scheppen we de voorwaarden voor een derde weg, waarin kunst en ontwerp meer dan ooit hun politieke meerwaarde kunnen claimen en daarmee ook hun economische validiteit bewijzen. Het gespecialiseerde generalisme blijkt een oxymoron, maar wel van het soort waarbij beide termen in elkaar overvloeien.<?>

³⁸ Deleuze, G. (2012) *Difference and Repetition*. London and New York, Continuum, p.299