

Inhoudsopgave

Inleiding	p. 3.
Hoofdstuk 1 / Conditional Design	p. 6.
Conditional Design	p. 6.
Het <i>Conditional Design Workbook</i>	p. 7.
Hoofdstuk 2 / Twee voorbeelden	p. 10.
<i>Tape on Floor 4</i>	p. 11.
<i>Laptop Reflections</i>	p. 12.
Hoofdstuk 3 / Sol LeWitt en de <i>Wall Drawings</i>	p. 14.
Introductie	p. 14.
Sentences on Conceptual Art	p. 14.
<i>Wall Drawings</i>	p. 16.
Hoofdstuk 4 / Relatie <i>Wall Drawings</i> en Conditional Design	p. 19.
Idee en uitvoering	p. 19.
Open Design	p. 23.
Auteurschap	p. 25.
Creativiteit	p. 27.
Logica	p. 28.
Conclusie	p. 29.
Literatuurlijst	p. 31.
Afbeeldingen	p. 33.
Bijlagen	p. 40.

Voorwoord

Dit bachelorwerkstuk is tot stand gekomen aan de hand van mijn voorkeur om onderzoek te doen naar het conceptualisme bij Sol LeWitt. Graag wilde ik dit conceptualisme vergelijken met grafisch ontwerpen, om te ontdekken of ik hier in mijn Master op door wil gaan. Marijke Goeting hielp mij door Conditional Design als uitgangspunt te kiezen als onderwerp vanuit het grafisch ontwerpen. Ik ben de uitdaging aangegaan om een link te leggen tussen deze twee moeilijk te bevatten onderwerpen. Mette Gieskes hielp mij als begeleider vanuit de kant van Sol LeWitt.

Graag wil ik Mette Gieskes en Marijke Goeting dan ook bedanken voor hun begeleiding en hulp bij het tot stand komen van dit werkstuk.

Inleiding

‘When the signers of the Conditional Design Manifesto say: ‘We conduct our activities using the methods of philosophers, engineers, inventors and mystics’, it cannot help but bring to mind another manifesto, by artists Sol LeWitt, who proclaimed: ‘Conceptual artists are mystics rather than rationalists.’¹

In bovenstaand citaat geeft Andrew Blauvelt in zijn essay ‘Ghost in the Machine: Distributing Subjectivity’, opgenomen in het *Conditional Design Workbook*, aan dat Conditional Design als ontwerpmethode doet denken aan het conceptualisme van Sol LeWitt. Deze vergelijking is vooral gebaseerd op formele overeenkomsten tussen beide. Zowel bij Conditional Design als bij Sol LeWitt wordt een werk gecreëerd aan de hand van een systeem van regels. Ook baseert Blauvelt zijn vergelijking op de twee manifesten. In dit werkstuk zal ik deze relatie nader bespreken aan de hand van de vraag: Wat zijn de parallellen en verschillen tussen Conditional Design en de *Wall Drawings* van Sol LeWitt? Voor de vergelijking ga ik uit van een aantal *Wall Drawings* van Sol LeWitt omdat deze wat betreft de werkwijze het dichtst in de buurt komen van de workshops in het *Conditional Design Workbook*. Voor het bespreken van Conditional Design grijp ik terug op het werkboek en de internetwebsite conditionaldesign.org. Naast deze twee bronnen, uitgebracht door de ontwerpers zelf, zijn er geen relevante bronnen bekend om de vergelijking te ondersteunen.

Het vergelijken van Conditional Design als ontwerpmethode met de *Wall Drawings* van Sol LeWitt is relevant om de ontwerpmethode beter te begrijpen. Conditional Design vindt nu plaats, terwijl de *Wall Drawings* vooral gecreëerd werden in de jaren zeventig van de twintigste eeuw. Het gaat er bij de vergelijking niet om de ontwerpmethode als een vervolg op het werk van LeWitt te zien, maar meer om een theoretisch kader te creëren aangezien Sol LeWitt een van de eersten was die zijn idee creëerde aan de hand van een systeem van regels.

In dit werkstuk zal aan de hand van vier hoofdstukken de relatie tussen Conditional Design en Sol LeWitt uiteen worden gezet. In hoofdstuk 1 zal de term ‘Conditional Design’ worden uitgelegd en daarbij het *Conditional Design Workbook* worden besproken. Hier kijk ik ook naar het manifest, dat als uitgangspunt dient voor het werkboek. Ook zal de inhoud van het werkboek aan bod komen. In hoofdstuk 2 bespreek ik twee producten van het ontwerp bureau van vóór het uitkomen van het werkboek. Aan de hand van deze twee voorbeelden zal duidelijkheid ontstaan over Conditional Design als methode van ontwerpen. In hoofdstuk 3 komt kunstenaar Sol LeWitt aan bod, aan de hand van zijn ideeën en opvattingen over

¹ Blauvelt 2013, p. iii.

conceptuele kunst met betrekking tot de *Wall Drawings*. Als laatste bespreek ik in hoofdstuk 4 de relatie tussen Conditional Design en Sol LeWitt aan de hand van de vijf thema's: idee en uitvoering, Open Design, auteurschap, creativiteit en logica.

Het *Conditional Design Workbook* is in 2013 uitgebracht door grafisch ontwerpers Luna Maurer, Jonathan Puckey, Roel Wouters en kunstenaar Edo Paulus. In het werkboek worden verschillende workshops gepresenteerd aan de hand van Conditional Design. Een ontwerpmethode die is gebaseerd op een voorwaardelijke manier van ontwerpen, waarbij voorafgaand aan het ontwerp een beperking optreedt. Via een systeem van vaststaande spelregels wordt de lezer aan de hand genomen om deze regels uit te voeren, met alleen een pen en papier, om zo tot een ontwerp te komen. Het is de bedoeling dat de lezer op een actieve manier meedoet aan de workshops en deze zelf uitvoert. Een voorbeeld van een workshop uit het werkboek is *The Beach* (afb. 1):

Workshop IV: The Beach

- *Play with four players.*
- *Each player has a colored pen: red, green, blue or black.*
- *The players take clockwise turns.*

1. *First turn: Place a dot.*
2. *Following turns: Place a dot in the center of the largest empty space on the paper.*
3. *Stop drawing when you think the beach is crowded.*

Dit voorbeeld maakt duidelijk dat de ontwerpers de spelregels hebben bedacht en de lezers de regels uitvoeren. Hierbij staan de uitvoerders centraal. De verantwoordelijkheid van het maken van een ontwerp ligt bij de uitvoerders. Deze manier van het opstellen van een systeem dat door anderen wordt uitgevoerd doet denken aan de *Wall Drawings* van Sol LeWitt. Vooral in de jaren zeventig van de twintigste eeuw hield LeWitt zich bezig met de muurtekeningen.² Hij bedacht een systeem en zijn assistenten vertaalden dit concept naar de muur. Een voorbeeld hiervan is *White Lines from the Center of a Black Wall to Specified Random Points* uit 1975 (afb. 2), vervaardigd in de Daniel Weinberg Gallery in San Francisco.³ Hierbij vormt de titel de enige regel die nagestreefd moet worden tijdens de uitvoering van het werk. Waarbij de specifieke locatie van de punten door de assistenten werd bepaald. Naast dit voorbeeld uit 1975 werd vooral in het begin van de jaren zeventig het concept voor een kunstwerk op zo'n manier opgesteld door LeWitt dat hij de uitkomst van de

² Legg 1978, p. 166.

³ LeWitt 1984, p. 86.

te volgen regels zelf in handen had. De assistenten hadden hierbij veel minder vrijheid dan in dit bovengenoemde voorbeeld.

In eerste opzicht doet het voorbeeld uit het werkboek sterk denken aan het voorbeeld van LeWitt uit 1975, maar zoals ook al uit de voorbeelden van Sol LeWitt blijkt, is de relatie tussen het idee en de uitvoering daarvan in werkelijkheid veel complexer. Aan de hand van de vier onderstaande hoofdstukken zal de relatie besproken worden.

Hoofdstuk 1 / Conditional Design

Conditional Design is een methode om via vaststaande regels ontwerpen te creëren en is geformuleerd door grafisch ontwerpers Luna Maurer, Jonathan Puckey, Roel Wouters en kunstenaar Edo Paulus. De definitie van Conditional Design is niet opgenomen in hun werkboek, maar kan als volgt worden opgevat: het is een voorwaardelijke manier van ontwerpen, waarbij ontwerpen ontstaan via bepaalde condities. Een voorwaardelijke manier van ontwerpen houdt in dat er gesproken kan worden van een voorafgaande beperking. In het *Conditional Design Workbook* wordt de methode van ontwerpen als volgt gedefinieerd: ‘A methodology that determines a set of restricting rules for the process, as opposed to a plan that determines the final result of something.’⁴ Via een systeem van vaststaande regels kan een uitvoerder of speler tot een ontwerp komen. De spelregels staan vast, het resultaat of ontwerp is echter vooraf niet te voorspellen. De uitkomsten verschillen per keer en per uitvoerder. De nadruk ligt op het proces en niet op het product. De ontwerpers maken duidelijk in hun manifest, waar later verder op in zal worden gegaan, dat het proces het product is.⁵ Ze geven echter geen nadere verklaring voor deze uitspraak. Hoe dan ook kan gesteld worden dat, wanneer de focus op het product zou liggen, de ontwerpers het resultaat te veel zouden beïnvloeden en er minder tot geen mogelijkheid voor de uitvoerder zou zijn een eigen inbreng te leveren.

Hoewel het proces het meest van belang is, wordt in het werkboek wel een visueel voorbeeld gepresenteerd naast de spelregels. Dit suggereert dat de uitkomst door de uitvoerders wordt gestuurd. Ook kan het voorbeeld worden opgevat als voorbeeld van de spelregels en niet zo zeer als beperking van vrijheid, maar dit zal in hoofdstuk 4 nader worden besproken.

In het manifest, dat zich eveneens in het werkboek bevindt, beschrijven de ontwerpers dat Conditional Design eerder een methode is die past bij de aanpak van de ontwerpers dan dat het verwijst naar het gekozen medium: ‘Instead of operating under terms of Graphic Design, Interaction Design, Media Art or Sound Design, we want to introduce Conditional Design as a term that refers to our approach rather than our chosen media.’⁶ Toch is deze methode ontwikkeld door grafisch ontwerpers, wat suggereert dat de methode van ontwerpen niet los staat van het medium grafisch ontwerpen. Zo kunnen we opmaken het bovenstaand citaat dat Conditional Design een reactie is op het grafisch ontwerpen van nu. Waar het bij Conditional Design gaat om een samenwerking tussen verschillende mensen, gaat het bij vele andere

⁴ Maurer e.a. 2013, p. xii.

⁵ Maurer e.a. 2013, p. ii.

⁶ Maurer e.a. 2013, p. ii.

ontwerpers om een gesloten systeem van ontwerpen. In een gesloten systeem creëert het ontwerp bureau een ontwerp en voert het ook uit, in de meeste gevallen via de computer. Conditional Design is ontwikkeld om deze gesloten systemen van ontwerpen te openen.⁷ De ontwerpers willen de controle van het ontwerpen deels weggeven aan anderen. De verantwoordelijkheid van het maken van keuzes wordt weggehaald bij de ontwerpers. In de terminologie, eveneens bijgevoegd in het werkboek, staat de definitie van een ontwerper als volgt geformuleerd: ‘The person who defines the conditions’.⁸ Hiermee geven ze aan dat het doel van de ontwerper is de condities te bepalen. Het doel van deze methode van ontwerpen lijkt gericht te zijn op het maatschappelijk belang of anders gezegd, doet ideologisch aan. Door anderen te betrekken in het uitvoeren van de ontwerpen, wordt het creatieve proces gestimuleerd. In plaats van te denken in termen van een product dat af is en mooi of lelijk wordt gevonden, moet de aandacht gaan naar het proces en de uitvoerders. Het proces kan alleen gewaardeerd worden als het zelf uitgevoerd wordt.⁹ Dit proces is niet alleen relevant voor ontwerpers of kunstenaars, maar kan voor iedereen interessant zijn. Het is een manier om creativiteit te ontwikkelen.¹⁰

Conditional Design Workbook

Om de methode van Conditional Design beter te begrijpen volgt een bespreking van het *Conditional Design Workbook* dat in 2013 is uitgegeven door de bovengenoemde ontwerpers. Het boek heeft een formaat van 30 x 20.8 x 2.8 cm en is gedrukt in de kleuren rood, groen, blauw en zwart. Naast tien workshops die de basis vormen van het werkboek, is ook het Conditional Design Manifest opgenomen, het essay ‘Ghost in the Machine: Distributing Subjectivity’ van Andrew Blauvelt, het essay ‘How Conditional Design Changed the World’ van Koert van Mensvoort en het Conditional Design Glossary met uitleg bij verschillende gebruikte begrippen. Op alfabetische volgorde worden begrippen besproken die de ontwerpers als belangrijk zien in relatie tot de workshops die in het werkboek staan beschreven. Zo worden begrippen besproken als: *Change*: A situation that is always different and never fixed. A fundamental aspect of a process, *Designer*: The person who defines the conditions, *Tool*: An instrument or device used to perform or facilitate a certain task. The most important tool of Conditional Design is logic en bijvoorbeeld *Workshop*: One or multiple sessions with participants, a setup and a set of restrictive rules that enables a process and a by-product, a residue.¹¹

⁷ Blauvelt 2013, p. iv.

⁸ Maurer e.a. 2013, p. xii.

⁹ Maurer e.a. 2013, p. i.

¹⁰ Maurer e.a. 2013, p. i.

¹¹ Maurer e.a. 2013, p. xiv.

Het werkboek is het resultaat van ontmoetingen tussen de eerder genoemde ontwerpers die vanaf 2008 elke dinsdagavond plaatsvonden in Amsterdam. Als ontwerpers waren ze op zoek naar manieren om te ontwerpen buiten het conventionele grafisch ontwerpen. Ze zochten nieuwe woorden en definities om hun manier van werken te kunnen omschrijven.¹² Deze woorden en definities zijn uiteindelijk samengebracht in het werkboek. Hierbij kan gedacht worden aan de definities van begrippen uit de terminologie, maar ook zijn hun opvattingen over hun manier van werken samengevat in het manifest (zie bijlage 1). Woorden als *process*, *logic* en *input* worden niet alleen in de terminologie gedefinieerd, maar worden ook verklaard in het manifest.

Voordat het werkboek in 2013 kon worden uitgebracht, werd elke week door de ontwerpers in miniworkshops van een tot drie uur geoefend met het creëren van regels. De workshops werden vastgelegd en online gepubliceerd. Conditional Design werd volgens Maurer snel overgenomen door andere ontwerpers over de hele wereld.¹³ Een specifiek voorbeeld van andere ontwerpers die via de regels, die bij Conditional Design van belang zijn, ontwerpen is niet bekend, maar wel zijn er meerdere ontwerpbureaus die het proces als uitgangspunt nemen. Een voorbeeld hiervan is LUST. Dit ontwerpbureau houdt zich voornamelijk bezig met het proces van ontwerpen. Door het gebruik van een digitale code, ook wel Process-Based Design genoemd, ontstaat er aan de hand van een analytisch proces iets dat zichzelf ontwerpt.¹⁴ Er ontstaat een ontwerp aan de hand van digitale codes. Deze codes worden ingevoerd in de computer, het resultaat is veelal van te voren niet bekend. Ondanks dat bij beide manieren van ontwerpen het proces het belangrijkste is, gaat het om een hele andere manier van werken. Hoe dan ook geven de ontwerpers van Conditional Design veel lezingen en workshops, in dat opzicht worden de workshops inderdaad overgenomen door anderen over de hele wereld.

Naast het werkboek, dat is uitgebracht in 2013, zijn er uit de bijeenkomsten tussen de ontwerpers al eerder producten ontstaan die aan het begin van de ontwikkeling staan van wat we nu zien als Conditional Design. Twee voorbeelden hiervan zullen in hoofdstuk 2 aan bod komen. Hieronder zal eerst in worden gegaan op een voorbeeld uit het werkboek.

¹² Maurer e.a. 2013, p. i.

¹³ Maurer e.a. 2013, p. i.

¹⁴ <http://www.graphicdesignfestival.nl/nl/programma/gdfb-seminar-over-decoding-en-grafisch-ontwerp/> (Geraadpleegd op 23 juni 2015).

In *Perfect Circle* (afb. 3) vormen de vier onderstaande zinnen de basis van de opdracht:

- *Play with four players.*
- *Each player has a colored pen: red, green, blue or black.*
- *The players take clockwise turns lasting 30 seconds.*
- *Use a stopwatch.*

Na de basis volgen de drie regels van de opdracht:

1. *First turn: Draw a filled-in circle in the center of the paper.*
2. *Following turns: Improve the circle's round shape by enlarging its borders.*
3. *Stop when the circle is perfect.*

In *Perfect Circle* staan de spelregels vast, maar de uitvoering kan per keer en per uitvoerder verschillen. Zo kan bij punt 1 de cirkel zo klein of zo groot mogelijk worden getekend, naar inzicht van de uitvoerders. De uitvoerders hoeven zich niet aan een maatvoering te houden. Punt 2 kan ook naar eigen inzicht worden ingevuld. De enige regel is dat elke speler 30 seconden aan de cirkel mag werken. Ook punt 3 kan per keer en per uitvoerder verschillen.

Zoals uit *Perfect Circle* blijkt worden voorafgaand per workshop de spelregels genoemd en het benodigde materiaal. Daarna wordt van lezers verwacht dat ze de beschreven regels stapsgewijs volgen om zo tot een ontwerp te komen. Aan de hand van visuele voorbeelden naast de beschreven regels wordt, zoals gezegd, duidelijk hoe de lezers de spelregels kunnen interpreteren. Het is mogelijk de regels op een andere manier uit te voeren dan op het voorbeeld te zien is. Ondanks dat dus wel degelijk vrijheid in het uitvoeren van de vaststaande regels mogelijk is, staan niet voor niets voorbeelden gepresenteerd naast de spelregels.

Hoofdstuk 2 / Twee voorbeelden

Op het moment dat de ontwerpers Luna Maurer, Jonathan Puckey, Roel Wouters en kunstenaar Edo Paulus in 2008 op elke dinsdag van de week gingen samenwerken, is het ontwerpen via de methode van Conditional Design ontstaan. Voordat het werkboek in 2013 ontstond, kwamen er meerdere werken voort uit de wekelijkse samenwerking. Twee voorbeelden hiervan wil ik hieronder bespreken om een duidelijk beeld te creëren van Conditional Design als methode van ontwerpen. De twee werken komen overeen met de definitie van Conditional Design zoals we deze vandaag de dag kennen en in hoofdstuk 1 hebben besproken, maar er zijn ook een aantal verschillen waar te nemen. Een analyse van deze twee voorbeelden kan antwoord geven op de vraag welke essentiële eigenschappen nodig zijn om over Conditional Design te kunnen spreken en welke elementen van belang zijn om via deze methode een ontwerp te creëren.

Tape on Floor 4

In 2010 ontstond *Tape on Floor 4*, bedacht voor het Flux/S festival in Eindhoven (afb. 4). Het project werd vervaardigd op de vierde verdieping van het SBP-gebouw in Eindhoven en nam 1200m² in.¹⁵ In plaats van een pen te gebruiken als materiaal, wat in vele andere ontwerpen het geval is, maakten Luna Maurer, Jonathan Puckey, Roel Wouters en Edo Paulus gebruik van de ‘Court-Line Tape Machine’. Door middel van deze machine konden via een systeem van regels lijnen op de vloer worden gezet. Als inspiratie dienden de lijnen van een gymvloer. In plaats van dat de lijnen grenzen aangeven, zoals in een gymzaal gebruikelijk is, is het van belang dat het spel zelf de grenzen aangaf. Bezoekers van het festival werden uitgenodigd om mee te doen aan dit project. Bij het uitvoeren van de regels beschikten de bezoekers over een minimale vrijheid. De regels waren zo opgesteld dat de bezoekers geen ruimte hadden voor eigen interpretatie. Slechts een aantal bezoekers mocht de richting van de lijnen bepalen en een paar mochten beslissingen nemen. De meeste bezoekers moesten de ‘slang voeren’, ofwel de lijn volgen.¹⁶

De spelregels waren als volgt op een bordje op de muur te vinden:

¹⁵ <http://conditionaldesign.org/workshops/tape-on-floor-4/> (Geraadpleegd op 31 maart 2015).

¹⁶ <http://conditionaldesign.org/workshops/tape-on-floor-4/> (Geraadpleegd op 31 maart 2015).

Your Instructions

Make a snake

- 1. Take a sticker*
- 2. Place your sticker at the end of the snake on the blue circle line.*
- 3. On a junction, choose the path that has the best prospectus.*

Pssst! The snake may not eat its own tail.

De instructies voor de ontwerpers verschilden van die van de bezoeker en stonden niet op de muur vermeld:

Our Instructions

Provide a path for the snake.

- 1. Draw the biggest possible circle*
- 2. Use green tape to mark the center of the circles.*
- 3. Each new circle should touch the former circle but may not include the center point of another circle.*

Uit de bovenstaande spelregels kunnen we opmaken dat bij het creëren van *Tape on Floor 4* het in eerste instantie gaat om interactie tussen mensen. Bezoekers werkten samen met de ontwerpers aan het ontwerp. Doordat de lijnen al vaststonden bleef niet veel vrijheid voor de bezoekers over. Deze cirkels waren nodig als basiscondities voor de bezoekers, maar ontnamen tegelijkertijd een groot gedeelte van hun vrijheid. De lijnen konden beplakt worden met stickers, maar bezoekers waren niet in staat eigen lijnen te creëren: ze mochten alleen de lijnen invullen met stickers. Dit ontwerp komt overeen met de definitie van Conditional Design die in hoofdstuk 1 staat beschreven: ‘Via een systeem van vaststaande regels is het mogelijk om op een eigen manier tot een ontwerp te komen. De regels staan vast, het resultaat of ontwerp is echter vooraf niet te voorspellen. De uitkomsten verschillen per keer en per uitvoerder. Het proces is hierbij het product.’

Hoewel *Tape on Floor 4* ontstaan is via de methode van Conditional Design verschilt het op een aantal punten van de workshops in het werkboek. Het belangrijkste punt van verschil is dat bij *Tape on Floor 4* andere regels opgesteld zijn voor bezoekers én voor de ontwerpers van het systeem. De ontwerpers hebben dus een grote hand in de uitvoering van de opgestelde regels. Minder vrijheid blijft over voor de bezoekers van de tentoonstelling. Buiten de regels die de ontwerpers hebben opgesteld, hebben ze dus ook invloed op een groot gedeelte van de uitvoering. Waar in de workshops uit het werkboek de uitvoerders alle vrijheid hebben om de vastgestelde regels op een eigen manier uit te voeren, ook al worden ze gestuurd door de

gepresenteerde visuele voorbeelden, is dat bij *Tape on Floor 4* niet het geval. De vrijheid ligt in het beplakken van de lijnen en niet in het zetten van de lijnen. Dit doen de ontwerpers, terwijl het ook hier, net als in het werkboek, mogelijk was geweest de bezoekers de vrijheid te geven om de lijnen te zetten. Het lijkt dat de ontwerpers hoger in de hiërarchie staan dan de bezoekers.

Zoals op de website staat beschreven mochten de bezoekers alleen een sticker plakken op de plekken die nog niet gevuld zijn. De uitkomst ligt al voor een groot gedeelte vast, doordat op een gegeven moment alleen een sticker naast een andere sticker geplakt kan worden en niet meer zelf nagedacht hoeft te worden over waar de sticker geplaatst kan worden. De bezoekers lijken eerder de ideeën van de ontwerpers uit te voeren dan hun eigen creativiteit te kunnen ontwikkelen door middel van samenwerking met anderen. Wanneer je als bezoeker als laatste de tentoonstelling bezoekt, blijft weinig ruimte voor creativiteit over. De bezoeker kan geen weg meer kiezen en alleen een sticker plakken naast een andere sticker. In de workshops in het werkboek is het onvoorspelbare en het belang van eigen creativiteit van de uitvoerders veel verder doorgevoerd. De uitwerking van de systemen en regels van *Tape on Floor 4* lijkt dan ook nog in het begin te staan van wat later belangrijk wordt gevonden bij het ontwerpen volgens de methode van Conditional Design.

Laptop Reflections

Het tweede voorbeeld, *Laptop Reflections* (afb. 5), werd gemaakt voor de tentoonstelling *Infodecodata* voor het Graphic Design Museum in Breda in 2010. In 2009 ontwikkelden Maurer, Puckey, Wouters en Paulus een systeem waarmee ze een jaar lang elke vijf minuten een foto konden maken van zichzelf achter hun laptop. Hierdoor ontstond, wanneer ze achter hun laptop zaten, elke vijf minuten een zelfportret. Het ging bij het experiment om het vinden van een patroon. De serie foto's die naar voren kwam als uitkomst van het experiment was vooraf niet te voorspellen. Niemand zou de serie op deze manier kunnen samenstellen. De onvoorspelbaarheid was wat de ontwerpers zochten in het ontwikkelen van de instructies.¹⁷ De uitkomst van het experiment stelden ze tentoon in Breda in vier verschillende vormen: een installatie van vijf video's die elk 3 uur en 27 minuten duren, de website laptopreflections.org, een krant en een print op de muur van het museum.¹⁸

Wanneer we kijken naar de definitie van Conditional Design, komt ook dit experiment overeen met de methode van ontwerpen die we in hoofdstuk 1 hebben vastgesteld. De

¹⁷ <http://conditionaldesign.org/workshops/laptop-reflections/> (Geraadpleegd op 31 maart 2015).

¹⁸ <http://conditionaldesign.org/workshops/laptop-reflections/> (Geraadpleegd op 31 maart 2015).

onvoorspelbare uitkomst van een systeem staat centraal bij Conditional Design. Een verschil echter met de workshops in het werkboek is dat *Laptop Reflections* is gebaseerd op privémomenten van de ontwerpers en niet op interactie tussen verschillende mensen. Waar het bij *Tape on Floor 4* ging om de samenwerking tussen mensen gaat het bij *Laptop Reflections* om de onvoorspelbare uitkomst. Het opzoek zijn naar een patroon met een uitkomst die voorafgaand aan het experiment niet te voorspellen stond centraal. Deze onvoorspelbaarheid zien we later terug in een andere mate terug in de workshops uit het werkboek.

Laptop Reflections en *Tape on Floor 4* zijn beide ontstaan in de context van Conditional Design, zoals we deze methode van ontwerpen op dit moment kennen. Beide zijn gebaseerd op verschillende aspecten van Conditional Design. Zo gaat het bij *Tape on Floor 4* om de samenwerking tussen verschillende mensen, maar minder om het volgen van de regels. Bij *Laptop Reflections* gaat het niet om de samenwerking tussen mensen, maar om een patroon van regels met een onvoorspelbare uitkomst. In het werkboek komen beide aspecten samen en lijkt Conditional Design te zijn doorgevoerd tot een vaste vorm. Waarbij het gaat om een systeem van regels, maar ook om het maatschappelijk doel: samenwerking tussen mensen en het stimuleren van creativiteit.

Hoofdstuk 3 / Sol LeWitt en de *Wall Drawings*

Dit hoofdstuk vormt een korte inleiding op de *Wall Drawings* van Sol LeWitt. In hoofdstuk 4 zal dieper op deze informatie en op andere aspecten van de *Wall Drawings* worden ingegaan. Aan de hand van vijf thema's worden verschillende kanten van de manier van werken van Sol LeWitt belicht, maar ook de *Wall Drawings* nader besproken.

Introductie

Vanaf het begin van de jaren zestig van de twintigste eeuw werkte Sol LeWitt aan de hand van een grid. Dit grid was het uitgangspunt voor zijn werken en kon in de ruimte worden uitgewerkt aan de hand van een kubus, maar ook op de muur of vloer.¹⁹ Er waren oneindig veel mogelijkheden om de vorm van een grid te vermenigvuldigen. In 1966 begon LeWitt dan ook te werken in de vorm van een serie van werken.²⁰ Rond 1968 ontstonden zijn eerste muurtekeningen, gebaseerd op het grid. Een groot verschil met eerdere werken was dat de muurtekeningen tweedimensionaal waren en niet in een ruimte als sculpturen werden gepresenteerd. Aan de hand van een grid waren er oneindig veel mogelijkheden tot combinaties van bijvoorbeeld rechte en kromme lijnen. Maar ook kon een bepaalde regel als '*All Combinations of Arcs from Corners*' (afb. 7), opgesteld aan de hand van een grid, op verschillende manieren worden uitgewerkt. De interesse in herhaling en combinaties van verschillende mogelijkheden was iets dat belangrijk was in eerdere werken van LeWitt, maar zeker ook werd doorgevoerd in zijn muurtekeningen.

Sentences on Conceptual Art

In 1969 publiceerde Sol LeWitt '*Sentences on Conceptual Art*', waarbij hij in 35 zinnen zijn visie op conceptuele kunst weergeeft. Deze zinnen reflecteren op kunst, maar zijn zelf geen kunst.²¹ Hoewel Andrew Blauvelt in zijn essay, zoals in de inleiding al staat beschreven, zijn vergelijking tussen Conditional Design en Sol LeWitt baseert op de twee manifesten, zijn het bij Sol LeWitt zinnen om zijn visie te beschrijven en gaat het niet om een manifest.²²

Een aantal bruikbare zinnen voor dit werkstuk staan hieronder vermeld:

9. The concept and idea are different. The former implies a general direction while the latter is the component. Ideas implement the concept.

¹⁹ Legg 1978, p. 9.

²⁰ Legg 1978, p. 9.

²¹ Legg 1978, p. 168.

²² Legg 1978, p. 166.

10. Ideas can be works of art; they are in chain of development that may eventually find some form. All ideas need not be made physical.

11. Ideas do not necessarily proceed in logical order. They may set one off in unexpected directions, but an idea must necessarily be completed in the mind before the next one is formed.

12. For each work of art that becomes physical there are many variations that do not.

15. Since no form is intrinsically superior to another, the artist may use any form, from an expression of words to physical reality, equally.

*17. All ideas are art if they are concerned with art and fall within the conventions of art.*²³

Uit deze bovenstaande zinnen wordt duidelijk dat het idee voor Sol LeWitt het belangrijkste is in een kunstwerk en dat dit idee ook een kunstwerk op zich vormt. Dit idee komt tot stand door de gedachten van LeWitt en worden niet beïnvloed door anderen of elementen van buitenaf.²⁴ De uitvoering van dit idee kan door LeWitt zelf worden gedaan of door zijn assistenten. De relatie van het idee en de uitvoering van dit idee heeft vooral betrekking op de *Wall Drawings* en minder op zijn eerdere werken waar in Sentences on Conceptual Art aan wordt gerefereerd. Dit omdat het bij de *Wall Drawings* gaat om anderen die de systemen van LeWitt uitvoeren, in eerdere werken speelde dit geen rol. Het gaat bij het opstellen van de zinnen in 1969 dan ook minder om het belang van de uitvoerders, maar meer om het systeem dat als belangrijk wordt gezien in een kunstwerk.

Rond 1968 begon Sol LeWitt met het maken van zijn muurtekeningen.²⁵ Hierin wordt het idee, dat hij ook al in andere werken als belangrijk zag, via een systeem van regels vertaald naar de muur. In 1970 schreef Sol LeWitt in *Arts Magazine* een stuk over zijn *Wall Drawings*.²⁶ Hierin beschreef hij waarom hij voor de *Wall Drawings* heeft gekozen en op welke manier ze moeten worden toegepast:

²³ Legg 1978, p. 168.

²⁴ Gieskes 2006, p.139.

²⁵ Legg 1978, p. 10.

²⁶ Legg 1978, p. 169.

'The physical properties of the wall: height, length, color, material, and architectural conditions and instructions, are a necessary part of the wall drawings'.

'Different draftsmen produce lines darker of lighter and closer or farther apart. As long as they are consistent there is no preference.'

'An ink drawing on paper accompanies the wall drawing. It is rendered by the artist while the wall drawing is rendered by assistants.'

'The ink drawing is a plan for but not a reproduction of the wall drawing; the wall drawing is not a reproduction of the ink drawing. Each is equally important.'

The wall drawing is a permanent installation, until destroyed. Once something is done, it cannot be undone.²⁷

Uit deze bovenstaande zinnen wordt duidelijk dat pas bij de *Wall Drawings* sprake is van een relatie tussen het idee, gecreëerd door Sol LeWitt, en de uitvoering van dit idee door de assistenten. Naast het idee van Sol LeWitt spelen ook de fysieke mogelijkheden van de muur als kleur, hoogte, lengte, materiaal en architectuur een grote rol bij de uitvoering.²⁸

Wall Drawings

In *Art Now* uit 1971 beschreef Sol LeWitt hoe de *Wall Drawings* uitgevoerd moeten worden. Zo schreef hij onder andere:

'The artist conceives and plans the wall drawing. It is realized by draftsmen (the artist can act as his own draftsman); the plan (written, spoken, or drawn) is interpreted by the draftsman.'

'There are decisions that the draftsman makes, within the plan, as part of the plan. Each individual, being unique, if given the same instructions would understand them differently and would carry them out differently.'

'Each person draws a line differently and each person understands words differently.'

²⁷ Legg 1978, p. 169.

²⁸ Legg 1978, p. 169.

*'The explicit plan should accompany the finished wall drawing. They are of equal importance.'*²⁹

Een team van door LeWitt gekozen assistenten voert de muurtekeningen uit. LeWitt kan zelf ook als assistent functioneren, dit houdt in dat hij ook zelf de muurtekeningen mag uitvoeren.³⁰ Al zijn het in de praktijk vooral zijn assistenten die het systeem uitvoeren. Wel is er een groot verschil in de mate van vrijheid die de assistenten hebben bij het uitvoeren van de systemen. Vooral uit het begin van de jaren zeventig zijn er een aantal *Wall Drawings* bekend, waarbij de assistenten de vrijheid hebben om bepaalde regels naar eigen inzicht uit te voeren.³¹ Een voorbeeld hiervan is ook al in de inleiding naar voren gekomen: *White Lines from the Center of a Black Wall to Specified Random Points* uit 1975 (afb. 2), vervaardigd in de Daniel Weinberg Gallery in San Francisco.³² Hierbij is de titel van het werk de enige regel waar de assistenten zich aan moesten houden tijdens het uitvoeren van het werk. Dit werk is in andere musea op een andere manier uitgevoerd. Ook in het werk *Lines Connecting Architectural Points* uit 1970 (afb. 6) is de titel de enige regel. Dit werk is dan ook op een aantal plekken, telkens op een andere manier, uitgevoerd.³³

De workshops uit het *Conditional Design Workbook* doen in eerste opzicht sterk denken aan deze twee voorbeelden. Net als LeWitt hier de regels heeft bedacht en de assistenten naar eigen inzicht deze regels uitvoeren, hebben de ontwerpers ook bij de workshops de regels opgesteld en hebben de lezers de vrijheid deze regels naar eigen inzicht uit te voeren. De manier van werken lijkt dan ook overeen te komen. Een belangrijk verschil, waar in hoofdstuk 4 uitgebreid op in zal worden gegaan, is dat het bij de *Wall Drawings* echt om het systeem gaat, dat bedacht is door Sol LeWitt, terwijl bij de uitvoering van de workshops de samenwerking tussen verschillende uitvoerders centraal staat. Het systeem van spelregels is hierbij minder van belang.

Een belangrijk voorbeeld waarbij de assistenten minder vrijheid hebben in het uitvoeren van de vaststaande regels is de serie muurtekeningen *Arcs and Lines* uit 1972.³⁴ Hierbij heeft Sol LeWitt drie grids opgesteld waarin hij rechte lijnen met kromme lijnen combineert, maar ook bogen vanuit verschillende hoeken opstelt en deze in een derde grid combineert (afb. 7). De drie grids zijn met pen en inkt op papier opgesteld en worden in een serie van *Wall Drawings* vertaald naar de muur. Afhankelijk van de muur ontstaat er een serie van verschillende

²⁹ Legg 1978, p. 169.

³⁰ Legg 1978, p. 168.

³¹ Sol LeWitt 1986, pp. 26-97.

³² Sol LeWitt 1986, p. 86.

³³ Legg 1978, p. 14.

³⁴ Legg 1978, pp. 126-139.

combinaties. In elk museum is hetzelfde grid op een andere manier uitgevoerd. Het grid staat hierbij vast, de uitvoering verschilt per uur. De assistenten zijn bij het uitvoeren van het systeem afhankelijk van het vaststaande grid en de architectuur van de muur.

Uit bovenstaande informatie kan worden opgemaakt dat het idee voor Sol LeWitt het belangrijkste is in zijn kunst en dit ook als kunst ziet. De relatie tussen dit idee en de uitvoering daarvan verschilt per *Wall Drawing*. Hoewel het systeem van regels centraal staat in elke muurtekening, verschilt de mate van vrijheid voor het uitvoeren van het idee voor de assistenten per werk. In het volgende hoofdstuk zal dieper op deze relatie worden ingegaan en bespreek ik ook andere elementen die komen kijken bij het creëren van een muurtekening. Bewust heb ik gekozen dit hoofdstuk slechts een inleiding op het volgende hoofdstuk te laten zijn, zodat er geen sprake is van herhaling.

Hoofdstuk 4 / Relatie tussen Conditional Design en de *Wall Drawings* van Sol LeWitt

Aan de hand van de vijf thema's: idee en uitvoering, Open Design, auteurschap, creativiteit en logica, wil ik de relatie tussen Conditional Design en de *Wall Drawings* van Sol LeWitt bespreken. De relatie berust zowel op overeenkomsten als verschillen. In hoofdstuk 1, 2 en 3 is de belangrijkste informatie aan bod gekomen om in dit hoofdstuk een goede vergelijking te kunnen trekken. De reden voor deze vijf thema's is dat van vijf verschillende kanten de relatie tussen Sol LeWitt en Conditional Design kan worden belicht. Het zijn onderwerpen die voor zowel de ontwerpers van het werkboek als voor Sol LeWitt van belang zijn bij hun manier van werken.

Idee en uitvoering

De ontwerpers van het *Conditional Design Workbook* hebben verschillende workshops bedacht en opgenomen in hun werkboek die uitgevoerd kunnen worden door iedereen. Het systeem van spelregels is gericht op de uitvoerders van deze regels. De verschillende workshops zijn, zoals in hoofdstuk 1 al is besproken, producten van de bijeenkomsten tussen de ontwerpers van het werkboek, die elke dinsdagavond sinds 2008 plaatsvinden. Als ontwerpers waren ze op zoek naar een nieuwe methode van ontwerpen, buiten het traditionele grafisch ontwerpen.³⁵ Voorafgaand aan elke workshop worden spelregels vastgesteld, evenals het benodigde materiaal. Van de lezer wordt verwacht dat die de regels stapsgewijs zal volgen om zo tot een ontwerp te komen. De spelregels zijn vrij voor interpretatie van de uitvoerders. Aangezien iedereen de regels kan uitvoeren is het noodzakelijk dat de regels begrijpelijk zijn voor iedereen.

Ondanks dat de ontwerpers zelf aangeven in hun manifest dat het proces het product is, speelt ook de kwaliteit van de uitvoering een grote rol.³⁶ Het gaat immers om grafisch ontwerpers die de spelregels hebben bedacht. Hoewel de spelregels voor een workshop stapsgewijs staan beschreven en daarnaast geïllustreerd zijn met visuele voorbeelden, is het niet onmogelijk af te wijken van deze vaststaande regels. Doordat de workshops beschreven staan in een werkboek is het de bedoeling dat iedereen de workshops kan uitvoeren. Conditional Design is een methode om te ontwerpen, de uitvoering is niet een kunstwerk. Het lijkt daarom meer om de samenwerking te gaan tussen verschillende mensen, dan om het nauwkeurig volgen van de beschreven spelregels. Wanneer de uitvoerders een spelregel niet uitvoeren, werken ze nog steeds volgens de methode van Conditional Design.

³⁵ Maurer e.a. 2013, p. i.

³⁶ Maurer e.a. 2013, p. ii.

In hun terminologie beschrijven de ontwerpers de definitie van een spelregel als volgt:

‘A single instruction that determines an action and how to perform this action. Rules may be more or less specific and restrictive, however there is always some degree of freedom. Conditional Design rules should be simple; the complexity should lie in the dynamics or in the residue.’³⁷ Hierop volgend verstaan de ontwerpers onder vrijheid: ‘The individual capacity to exercise choice within a restrictive set of rules. Participants always have some degree of freedom, differing per session from very few to very many choices.’³⁸ Uit deze twee definities maak ik op dat de lezer van de workshops altijd een mate van vrijheid heeft, maar dat deze mate verschilt per workshop. In de uitleg van de begrippen staat niet beschreven of de uitvoerders mogen afwijken van de vaststaande regels. Ook staat niet beschreven of de uitvoerders zelf spelregels mogen toevoegen aan de bestaande regels. Het kan zijn dat de ontwerpers van de regels er van uit gaan dat de uitvoerders niet afwijken van de vaststaande regels of zelf regels toevoegen, het kan ook zijn dat dit niet van belang is voor het uitvoeren van de workshops.

Idee en uitvoering bij Sol LeWitt

Bij de ontwerpers van het werkboek is het proces van groot belang. Ook is het van belang om op een collectieve manier tot een ontwerp te komen. Bij de *Wall Drawings* van LeWitt lijkt eerder het systeem ofwel het concept het meest van belang te zijn. Hieronder zal ik de relatie tussen het idee en de uitvoering van dit idee in de werken van LeWitt bespreken. Na deze bespreking kunnen de verschillen en overeenkomsten tussen Conditional Design en LeWitt op het gebied van idee en uitvoering duidelijk worden gemaakt.

Waar de ideeën voor de workshops van het werkboek tot stand zijn gekomen door een samenwerking tussen verschillende ontwerpers, komen de ideeën van LeWitt tot stand door zijn eigen gedachten. Door bij elk nieuw werk zo objectief mogelijk te handelen en een nieuw systeem te gebruiken kan hij niet in herhaling vallen of terug grijpen op verouderde conventies.³⁹ Door zijn eigen systemen te kiezen is LeWitt er zeker van dat ‘he doesn’t “bottl[e] up someone else’s content” but makes his “own content,” which comes “from the inside” rather than from the “outside.”’⁴⁰ Met dit citaat wordt duidelijk dat de ideeën voor een kunstwerk voortkomen uit de gedachten van LeWitt en niet van buitenaf afkomstig zijn.

³⁷ Maurer e.a. 2013, p. xiv.

³⁸ Maurer e.a. 2013, p. xiii.

³⁹ Gieskes 2006, p.139.

⁴⁰ Gieskes 2006, p.139.

Hoewel het de vraag is of LeWitt zich helemaal heeft kunnen afsluiten van invloeden van buiten af, verschilt hoe dan ook de manier waarop het idee tot stand is gekomen van dat bij de ontwerpers van het werkboek. Waarbij de ideeën juist door samenwerking tot stand komen. De uitvoering van het concept kan door LeWitt zelf worden gedaan, maar wordt vooral door zijn assistenten gedaan. Door het gebruik van precieze instructies bij de uitvoering kan een kunstwerk ontstaan dat nooit eerder gemaakt is.⁴¹ Wanneer tijdens de uitvoering te veel beslissingen gemaakt zouden worden, die niet al vaststonden, zouden deze beslissingen te veel zijn gebaseerd op voorkeuren uit de cultuur.⁴² Waar het bij het uitvoeren van de workshops van het werkboek de vraag is of eigen regels mogen worden toegevoegd, of mag worden afgeweken van de vaststaande regels, is het bij het uitvoeren van de *Wall Drawings* van LeWitt noodzakelijk de precieze instructies bij de uitvoering van de werken te volgen. De rigide manier van het gebruik van regels behoedt de assistenten ervoor te veel hun eigen voorkeuren te volgen.⁴³ Het gaat hierbij minder om de samenwerking tussen de assistenten, maar meer om een rigide uitvoering van de ideeën door de assistenten. Hierbij zijn een aantal uitzonderingen daargelaten, zoals de twee besproken voorbeelden uit hoofdstuk 3, waar de uitvoering van de ideeën meer overgelaten aan de assistenten, maar dit geldt slechts voor een korte periode. Over het algemeen kan gezegd worden dat de concepten van Sol LeWitt door hemzelf of door zijn assistenten op een strikte manier uitgevoerd worden.

Doordat de toeschouwer niet betrokken is bij de uitvoering van de concepten van de *Wall Drawings* lijken de ideeën vaak complex. Wanneer de toeschouwer het concept wil begrijpen, kan de sleutel van het gebruikte systeem alleen achterhaald worden door de toeschouwer die mentaal betrokken is bij het werk. Wanneer alleen gekeken wordt naar de vormen zonder veel aandacht te schenken aan het achterliggende systeem of de onzichtbare vormen zal nooit de sleutel van het systeem gevonden kunnen worden.⁴⁴ Bij het bekijken van de werken begint de toeschouwer bij de uitvoering. Deze uitvoering is het bewijs van het idee.⁴⁵ Het is lastig voor de toeschouwer om grip te krijgen op het idee, omdat LeWitt zelf ook niet de uitkomst van het idee voorafgaand aan de uitvoering kan voorspellen. Toch lijkt de vorm van de uitvoering ook belangrijk. Het idee kan niet alleen in conceptvorm blijven bestaan, de ideeën moeten wel degelijk worden uitgevoerd. Ondanks dat LeWitt laat weten dat het niet uit maakt welke vorm het idee krijgt.⁴⁶ Hoewel Sol LeWitt de uitvoering van zijn concepten uit handen geeft, worden zijn ideeën wel altijd uitgevoerd. De uitvoering is daarom belangrijk.

⁴¹ Gieskes 2006, p.140.

⁴² Gieskes 2006, p.140.

⁴³ Gieskes 2006, p.140.

⁴⁴ Gieskes 2006, p.157.

⁴⁵ Gieskes 2006, p.159.

⁴⁶ Legg 1978, p. 166.

De ontwerpers van het werkboek hebben spelregels opgesteld, zodat iedereen deze spelregels kan uitvoeren. Sol LeWitt daarentegen heeft de structuur van zijn werken nooit expliciet vergeleken met de structuur van een spel. Mette Gieskes maakt in haar proefschrift duidelijk dat er wel degelijk overeenkomsten zijn tussen spel, structuren en de systemen.⁴⁷ Deze overeenkomsten zitten vooral in de opzet van arbitraire regels, de factoren van toeval en de manifestaties van de conceptuele regels door de uitvoerders die de configuraties van het spel realiseren.⁴⁸ Deze kenmerken van spel kunnen ook worden toegepast op de workshops uit het werkboek van Conditional Design, misschien nog wel meer dan bij LeWitt. Het werkboek is opgezet als spel, doordat de spelregels echt door samenwerking tussen verschillende mensen worden uitgevoerd. Meer nog dan bij Sol LeWitt, waar vooral zijn assistenten de regels uitvoeren, en de spelregels niet bedoeld zijn voor iedereen.

In zijn eerdere werken laat LeWitt vaak een visueel- of verbaal plan zien, waardoor de werken verduidelijkt kunnen worden voor de toeschouwer. Hiermee kan de toeschouwer het gebruikte systeem of de gebruikte methode achterhalen.⁴⁹ Vanaf het begin van de jaren zeventig verklaarde LeWitt de systemen aan de hand van de gebruikte titels. Ondanks dat het idee zelf nooit helemaal precies verklaard kan worden, zijn naast het plan en de titel, onder andere boeken, de vorm muurtekeningen en foto's onmisbaar voor het begrijpen van het idee.⁵⁰ Verschillende vormen worden gebruikt voor de belichaming van het idee. Deze vormen zijn alle belangrijk in relatie tot de uitvoering. Begin jaren zeventig hebben de assistenten meer vrijheid in het uitvoeren van de vaststaande regels bij de *Wall Drawings*. Hierdoor is het mogelijk hetzelfde systeem in elk museum op een andere manier uit te voeren. Een voorbeeld hiervan is *Lines Connecting Architectural Points* uit 1971. De uitvoering van dit concept is in elk museum op een andere manier gedaan, omdat de gebruikte muur in elk museum anders is.

Wat specifiek bij de uitvoering van de *Wall Drawings* van belang is, wat in hoofdstuk 3 ook al aan bod is gekomen, is dat het idee van de muurtekening afhankelijk is van de muur waarop de tekening wordt uitgevoerd. Zo speelt de kleur van de muur, het formaat en de textuur een grote rol bij de uitvoering.⁵¹ De architectuur is vaak onderdeel van het werk, waardoor hetzelfde systeem op elke muur anders is. Bij het uitvoeren van de spelregels in het werkboek heeft de lezer alleen pen en papier nodig. Wanneer de lezer zou afwijken van het papier en de muur gebruikt als ondergrond voor het ontwerp, maakt hij geen gebruik van de

⁴⁷ Gieskes 2006, p.146.

⁴⁸ Gieskes 2006, p.146.

⁴⁹ Gieskes 2006, p.151.

⁵⁰ Gieskes 2006, p.151.

⁵¹ Gieskes 2006, p.155.

architectuur als uitgangspunt, maar zijn nog steeds de spelregels het uitgangspunt van het werk. De nadruk blijft nog steeds liggen op de collectieve manier van het uitvoeren van de regels.

Open Design

In 2009 werd Open Design op de kaart gezet, als initiatief van Premisla.org, Waag Society en Creative Commons Nederland, aan de hand van de wedstrijd 'Open Design Contest'. Deze wedstrijd werd ingezet om ontwerpers bewust te maken van wat Open Design inhoudt: samen tot een ontwerp komen, geïnspireerd raken door anderen en verder werken aan de ideeën van anderen.⁵² Alle inzendingen op de website zijn via 'Creative Commons Licence' te gebruiken door iedereen, de instructies mogen door iedereen worden gedownload en de producten kunnen uitgevoerd worden door iedereen.⁵³ Door jouw ontwerp onder deze licentie in te sturen, geef je de rest van de wereld het recht jouw ideeën te kopiëren.

Net als Open Design is ook Conditional Design een ontwerpmethode. Mensen komen samen tot een ontwerp, raken geïnspireerd door anderen en werken verder aan de ideeën van de ontwerpers. Een groot verschil met Open Design is dat bij Conditional Design de ontwerpers de spelregels bedenken en anderen deze regels uitvoeren. Wel zijn de ontwerpers van het werkboek een collectief en zijn de spelregels door samenwerking tot stand gekomen, maar er vindt geen wisselwerking plaats tussen de bedenkers van de spelregels en andere ontwerpers. Wel kan er een wisselwerking plaatsvinden tijdens het uitvoeren van de vaststaande regels. Je kunt geïnspireerd raken door de opvattingen van anderen over de uitvoering van de spelregels. Een belangrijke overeenkomst met Open Design is dat ook bij Conditional Design de lezers van het werkboek in de uitvoering van een workshop verder werken aan de ideeën van anderen. Alleen door verder te gaan op de uitvoering van anderen ontstaat een ontwerp. Het werk mag niet op een individuele manier worden uitgevoerd. In de definitie van 'Workshop' maken de ontwerpers dit duidelijk: 'One or multiple sessions with participants, a setup and a set of restrictive rules that enables a process and a by-product, a residue.'⁵⁴ Het gaat er om dat meerdere uitvoerders de workshops uitvoeren en niet maar één persoon.

Andrew Blauvelt verbindt in zijn essay Conditional Design op de volgende manier met Open Design: 'An open system collects its input from the world in which it is situated and returns its results back to that world.'⁵⁵ Dit komt voort uit wat de ontwerpers zelf in hun manifest

⁵² <http://opendesigncontest.org/content/open-design> (Geraadpleegd op 1 juni 2015).

⁵³ <http://opendesigncontest.org/content/open-design> (Geraadpleegd op 1 juni 2015).

⁵⁴ Maurer e.a. 2013, p. xiv.

⁵⁵ Blauvelt 2013, p. v.

beschrijven over de input van de wereld: 'That what comes from outside and influencing the process, such as: nature, society or human interaction. In the drawing session the input are the participants with their individual behavior and the material that needs to be processed.'⁵⁶ Bij het uitvoeren van de workshops komt de input niet zozeer uit de natuur of de samenleving, maar meer van het gedrag van de uitvoerders. Hoewel titels van de workshops als 'The Beach, Flatland Family Tree en Networks, wel verwijzen naar de natuur of de samenleving, gaat het bij de workshops om de input van de uitvoerders.

Zoals eerder al beschreven komen de ideeën van LeWitt tot stand door zijn eigen gedachten en niet door een samenwerking tussen anderen. Expressiviteit, representatie en andere referenties naar ideeën buiten het werk zelf zijn juist tot een minimum gebracht. De lijnen en vormen hebben geen intrinsieke waarde en verwijzen alleen naar lijnen en vormen in hetzelfde werk.⁵⁷ Er is sprake van een gesloten systeem. De meeste werken zijn zo ontworpen dat er geen associaties met ideeën buiten het werk mogelijk zijn.⁵⁸ Zo geeft Sol LeWitt aan: Het idee dat het kunstwerk bepaalt 'has no validity as anything except a process in itself. It has nothing to do with the world at all.'⁵⁹ Wel zijn er parallellen te trekken tussen de *Wall Drawings* en muziek.⁶⁰ Deze vergelijking is gebaseerd op het non-representatieve karakter van de muurtekeningen en het feit dat de assistenten de spelregels uitvoeren die doen denken aan muziekcomposities.⁶¹ Sol LeWitt zegt hier zelf over: 'I think of them like a musical score that could be redone by any or some people. I like the idea that the same work can exist in two or more places at the same time.'⁶² Ook zegt hij in een lezing uit 1970 aan de Nova Scotia College of Art and Design dat: 'really good artists have many interests outside the visuel arts'.⁶³ Naast de overeenkomsten met muziekcomposities zijn ook vergelijkingen te trekken tussen de *Wall Drawings* en de spel- en kans theorie van John von Neumann en de studie van cybernetica van Norbert Wiener.⁶⁴ Op deze overeenkomsten en de parallellen met de muziek zal ik niet nader ingaan.⁶⁵

De werken van LeWitt verwijzen naar zichzelf, maar hebben gezien de relatie van het idee en de uitvoering parallellen met de muziek. Bij de workshops het uit *Conditional Design Workbook* is er juist geen sprake van een gesloten systeem. De uitvoeringen verwijzen naar

⁵⁶ Maurer e.a. 2013, p. xiii.

⁵⁷ Gieskes 2006, p.115.

⁵⁸ Gieskes 2006, p.115.

⁵⁹ Gieskes 2006, p.119.

⁶⁰ Gieskes 2006, p.101.

⁶¹ Gieskes 2006, p.101.

⁶² Gieskes 2006, p.101.

⁶³ Gieskes 2006, p.105.

⁶⁴ Gieskes 2006, p.107.

⁶⁵ De parallellen met de muziek zijn onderzocht door Mette Gieskes in haar proefschrift. Haar proefschrift kan geraadpleegd worden voor meer informatie: Mette Gieskes, *The Politics of System in the Art of Carl Andre, Sol LeWitt, and Vito Acconci, 1959 – 1975*, Austin 2006.

de input van de uitvoerders. Het systeem zelf, bedacht door de ontwerpers van het werkboek, is een reactie op de maatschappij van nu. Zo beschrijven ze in hun manifest: ‘Through the influence of the media and technology on our world, our lives are increasingly characterized by speed and constant change. We live in a dynamic data-driven society.’⁶⁶ Verderop in hun manifest schrijven ze dat de workshops een reflectie vormen op het hier en nu. Hieruit kan opgemaakt worden dat de workshops een reflectie zijn op de wereld van technologie en data. Daarom kiezen ze voor een manier van werken waarbij ontwerpen alleen door pen en papier tot stand komen en niet door de computer. Ook komen de werken tot stand door middel van een samenwerking tussen verschillende mensen. Niet op een individuele manier, gemaakt aan de hand van een computer, maar door de input van verschillende mensen. Ook Open Design is een reactie op de individuele manier van werken van meer conventionele grafisch ontwerpers. Iedereen werkt mee aan jouw ontwerp. Net als bij Conditional Design staat het idee vast, maar kan dit idee uitgevoerd worden door iedereen. Iedereen mag dit idee ook uitvoeren. Dit is een groot verschil met Sol LeWitt, waar alleen LeWitt zelf of zijn assistenten het idee mogen uitvoeren. Het systeem is niet toegankelijk voor iedereen.

Auteurschap

De ideeën achter de werken van Sol LeWitt zijn voor hem het meest van belang en hij laat weten dat geen bezit kan worden gelegd op ideeën.⁶⁷ Dit laat een kritische kanttekening zien ten opzichte van auteurschap.⁶⁸ Zo beschrijft Alicia Legg in ‘*Sol LeWitt*’ uit 1978 dat: ‘The owner of a Wall Drawing acquires, a certificate, which is a photograph of the wall drawing, and written instructions; this gives him the right to execute this drawing on a wall of his choice.’⁶⁹ De eigenaar kan zowel een museum of galerie als een particulier zijn. De werken zijn vooral uitgevoerd in musea door de assistenten van Sol LeWitt. Alleen wanneer de assistenten de werken uitvoeren kan gesproken worden van een ‘echte’ Sol LeWitt. Wanneer de regels door persoon x thuis uitgevoerd zouden worden, kan niet gesproken worden van een LeWitt. Dit is een groot verschil met de intenties van de ontwerpers van het *Conditional Design Workbook*. Vandaar dat het begrip ‘auteurschap’ relevant is om te bespreken in de relatie tussen Conditional Design en LeWitt. De workshops uit het werkboek kunnen juist door iedereen uitgevoerd worden. De naam van de ontwerpers is niet verbonden met de uitvoering, alleen met de spelregels. Hierdoor is het voor iedereen mogelijk de ontwerpen uit te voeren. Conditional Design is dan ook een ontwerpmethodologie en niet een kunstwerk.

⁶⁶ Maurer e.a. 2013, p. ii.

⁶⁷ Gieskes 2006, p.113.

⁶⁸ Gieskes 2006, p.113.

⁶⁹ Legg 1978, p. 10.

In 1968, de tijd wanneer LeWitt begon met het creëren van zijn *Wall Drawings*, kwam het belangrijke essay ‘Le Mort de l’Auteur’ van Ronald Barthes uit.⁷⁰ Hierin verbindt hij de geboorte van de lezer met de dood van de auteur. Een jaar later, in 1969, schreef Michel Foucault in reactie op Ronald Barthes de tekst ‘What is an Author?’.⁷¹ In dit essay gaat hij in op de karakteristieken en functies van een auteur en de problematiek die hierbij komt kijken. Foucault beschrijft dat door de jaren heen de rol van de auteur is veranderd. Over het algemeen kan gezegd worden dat in de middeleeuwen de auteur van een tekst anoniem bleef, en ook kunstwerken veelal niet voorzien waren van een signatuur van de kunstenaar. In de achttiende eeuw daarentegen was de auteur van een tekst of kunstwerk juist erg belangrijk.⁷² De tekst werd als het ware privébezit van de auteur en de lezer probeerde in de tekst altijd de intentie en het leven van de auteur terug te vinden.⁷³ Foucault gaat in zijn essay in op de vraag waarom de bekendheid van de auteur van de tekst eigenlijk van belang is. Hij voorspelt dat in de toekomst het niet meer uit zal maken wie de auteur van een tekst is.⁷⁴

Vanaf de achttiende eeuw tot op de dag van vandaag wordt echter nog steeds veel waarde gehecht aan de auteur van een tekst of kunstwerk. Ook voor Sol LeWitt geldt dit. Een kunstwerk wordt alleen aan hem toegekend wanneer hij het certificaat heeft ondertekend. Ook zijn het alleen de assistenten, die door LeWitt zijn aangesteld, die de werken mogen uitvoeren. Ondanks dat het systeem van vaststaande regels doet voorkomen alsof het door iedereen uitgevoerd mag en kan worden is dat niet het geval. Het tegenovergestelde gebeurt bij de workshops in het *Conditional Design Workbook*. Daar mag iedereen de spelregels uitvoeren en is de naam van de ontwerpers niet verbonden met de uitvoeringen. De periode van het bevragen van de ontwerper als auteur is veel korter en komt later opzetten dan in de kunsten. Waar in de kunsten in de achttiende eeuw al waarde wordt gehecht aan de auteur van een werk, gebeurt dit bij grafisch ontwerpen pas in de jaren zeventig van de twintigste eeuw. Het lijkt dan ook een reactie op de teksten van Barthes en Foucault. Dit kan een verklaring zijn voor het feit dat ontwerpers vandaag de dag zich bezig houden met het bevragen van de auteur van een werk.

In 1996 schreef Michael Rock zijn tekst ‘The Designer as Author’, ook bekend onder de naam ‘Graphic Authorship’. De tekst gaat in op de rol van de ontwerper als auteur en de ontwikkeling hiervan. Hij beschrijft dat na het uitkomen van de teksten van Barthes en Foucault ook ontwerpers hun rol binnen de ontwerpwereld gaan bevragen. Ook vragen een aantal ontwerpers zich af of ze gezien kunnen worden als auteurs. Rock beschrijft dat het lastig is de ontwerper als auteur te zien. Dit heeft te maken met het feit dat ontwerpers in de

⁷⁰ Rock 1996, p. 84.

⁷¹ Rock 1996, p. 84.

⁷² Rock 1996, p. 84.

⁷³ Rock 1996, p. 84.

⁷⁴ Rock 1996, p. 84.

meeste gevallen werken maken die aan de hand van opdrachten tot stand zijn gekomen. Ontwerpen staan veelal in dienst van iets anders. Denk hierbij aan een filmposter. De poster is ontworpen om een breed publiek kennis te laten maken met de betreffende film. Het gaat hierbij minder om wie de poster heeft ontworpen. Rock vraagt zich dan ook af of het wel noodzakelijk is te weten wie een bepaald ontwerp heeft gemaakt. Conditional Design haakt hier op in doordat in de workshops gesteld wordt dat het niet gaat om de ontwerpers van de workshops, maar om de uitvoerders. Zoals eerder al gezegd is de naam van de ontwerpers niet verbonden met de methode, maar gaat het om diegenen die het uitvoeren. Zijn creëren een ontwerp aan de hand van vaststaande regels.

Creativiteit

Het werkboek is vooral gericht op het stimuleren van de creativiteit van de uitvoerders van de workshops. Zoals eerder al beschreven, is het de bedoeling dat de uitvoerders geïnspireerd raken om eigen workshops te creëren of eigen tekeningen. Wanneer de focus ligt op het uitvoeren van de spelregels, komt creativiteit voort uit eigen interpretaties van de vaststaande regels. Wanneer de uitvoerders eventueel zelf spelregels zouden toevoegen aan de vaststaande regels of regels weglaten, komt de creativiteit voort uit de uitvoerders zelf. Zoals eerder al is besproken bij LeWitt, ligt het aspect van creativiteit vooral bij de kunstenaar zelf. Aan de hand van zijn eigen creativiteit ontwikkelt hij zijn ideeën en systemen. De assistenten voeren zijn systemen uit. In het begin van de jaren zeventig is er bij het uitvoeren van de *Wall Drawings* meer plaats voor creativiteit van de assistenten. In het eerder genoemde voorbeeld *Lines Connecting Architectural Points* uit 1971, mogen de assistenten aan de hand van de architectuur op een eigen manier invulling geven aan de regels. De uitwerking verschilt dan ook per museum. Wel is hierbij de creativiteit afhankelijk van de architectuur. Bij het uitvoeren van de workshops is er meer ruimte voor eigen creativiteit dan bij het uitvoeren van de systemen voor de *Wall Drawings* van LeWitt. Het lijkt bij Conditional Design dan ook echt te draaien om de uitvoerders, terwijl bij Sol LeWitt het systeem zelf meer van belang is.

Logica

‘Ideas do not necessarily proceed in logical order. They may set one off in unexpected directions, but an idea must necessarily be completed in the mind before the next one is formed’.⁷⁵ Uit dit citaat blijkt dat Sol LeWitt het belangrijk vindt dat een idee eerst gevormd wordt voordat een nieuw idee tot stand komt. Het is daarbij minder van belang of het idee in

⁷⁵ Legg 1978, p. 168.

een logische volgorde ontstaat. Hij zegt dan ook dat intuïtie zorgt voor vrijheid, terwijl rationaliteit zorgt voor voorspelbare kunst en gelimiteerd is.⁷⁶

In Paragraphs on Conceptual Art uit 1967 schrijft LeWitt het volgende:

*'Conceptual art is not necessarily logical. The logic of a piece or series of pieces is a device that is used at times, only to be ruined. Logic may be used to camouflage the real intent of the artist, to lull the viewer into belief that he understands the work, or to infer a paradoxical situation (such as logic vs. illogic). Some ideas are logical in conception and illogical perceptually. The ideas need not be complex. Most ideas that are succesful are ludicrously simple. Succesful ideas generally have the appearance of simplicity because they seem inevitable. In terms of ideas the artist is free even to surprise himself. Ideas are discovered by intuition.'*⁷⁷

Aan de hand van bovenstaand citaat wordt duidelijk dat Sol LeWitt uitgaat van intuïtie en niet van logica. De logica kan er voor zorgen dat de toeschouwer het werk op een andere manier begrijpt dan dat de intentie van LeWitt was. Dit staat recht tegenover hoe de ontwerpers van het werkboek in hun manifest schrijven over logica:

*'Logic is our tool. Logic is our method for accentuating the ungraspable. A Clear and logical setting emphasizes that which does not seem to fit within it. We use logic to design the conditions through which the process can take place. Design conditions using intelligible rules. Avoid arbitrary randomness. Difference should have reason. Use rules as constraints. Constraints sharpen the perspective on the process and stimulate play within the limitations.'*⁷⁸

Hoewel Andrew Blauvelt zijn essay begint met een vergelijking tussen Conditional Design en Sol LeWitt aan de hand van 'logica', is een vergelijking tussen beide op basis van logica niet correct. Sol LeWitt gaat uit van zijn intuïtie, terwijl de ontwerpers van het werkboek juist logica als uitgangspunt nemen. Deze uitgangspunten staan tegenover elkaar. In hun terminologie geven de ontwerpers ook hun definitie van logica: 'The tool to act with precision and reason when designing conditions.'⁷⁹ Ze geven hiermee aan dat ze hun condities bedenken vanuit de rede, terwijl LeWitt de rede juist afkeurt en zijn systemen opzet vanuit intuïtie.

⁷⁶ Gieskes 2006, p.134.

⁷⁷ Legg 1978, p. 166.

⁷⁸ Maurer e.a., 2013, p. ii.

⁷⁹ Maurer e.a. 2013, p. xiii.

Conclusie

Aan de hand van de besproken informatie wordt duidelijk dat het relevant is parallellen te trekken tussen Conditional Design en de *Wall Drawings* van Sol LeWitt. Naast de formele overeenkomsten, van systeem en uitvoering, waar Andrew Blauvelt in zijn essay naar verwijst, kan de relatie tussen beide ook op andere manieren worden bekeken. Door vijf verschillende thema's als uitgangspunt te nemen is de relatie vanuit verschillende kanten belicht. Uit het thema 'idee en uitvoering' blijkt dat de ontwerpers van het werkboek op een andere manier omgaan met hun idee en de vertaling van dit idee dan Sol LeWitt. Waar het Sol LeWitt gaat om op een intuïtieve manier zijn gedachten om te zetten naar een systeem van regels, waarbij de assistenten het idee vertalen naar de muur, gaat het bij Conditional Design om een systeem dat door samenwerking tussen de ontwerpers tot stand is gekomen vanuit de logica. De vertaling van de regels naar een ontwerp wordt gedaan door de lezers van het werkboek. Aan de hand van het thema 'Open Design' blijkt dat ook het ontwerp vooral wordt bepaald door de input van de uitvoerders. Bij Sol LeWitt komt de inspiratie vooral vanuit hemzelf. Hoewel er wel parallellen te trekken zijn tussen de systemen van de *Wall Drawings* en muziek composities, verwijst de muurtekening alleen naar zichzelf en niet naar iets daar buiten. Het thema 'auteurschap' geeft de ontwikkeling van grafisch ontwerpen ten opzichte van deze term weer. Hieruit blijkt dat bij Sol LeWitt auteurschap een grote rol speelt en bij Conditional Design het gaat om een ontwerpmethode, waarbij de namen van de ontwerpers niet met deze methode verbonden zijn. Iedereen kan de spelregels uitvoeren. De thema's 'creativiteit' en 'logica' laten zien dat ook hier een groot verschil zit tussen Conditional Design en de *Wall Drawings*. Waar het bij Conditional Design gaat om het stimuleren van de creativiteit van de lezer van het werkboek, gaat het bij Sol LeWitt meer om het systeem zelf. Hoewel de assistenten in het begin van de jaren zeventig meer vrijheid hadden om hun eigen invulling te geven aan het systeem van LeWitt, gaat het uiteindelijk om het idee van Sol LeWitt. Bij het *Conditional Design Workbook* gaat het om de uitvoerders van de spelregels en niet om de ontwerpers van deze regels.

Het onderzoek naar de relatie tussen Conditional Design en Sol LeWitt is nuttig geweest om de grafisch ontwerpmethode van nu te voorzien van een theoretisch kader. Door terug te grijpen op Sol LeWitt, die als een van de eersten aan de hand van systemen een werk creëerde, is de werkwijze van de ontwerpers van het werkboek dieper onderzocht. Mede doordat Andrew Blauvelt en anderen de relatie hebben opgemerkt, maar zich vooral op formele overeenkomsten en het idee van een systeem en uitvoerders hebben geconcentreerd, was het relevant te kijken waar de vergelijking precies op gebaseerd is. Uiteindelijk blijkt dat de vergelijking meer zit in de verschillen tussen beide dan in de overeenkomsten. De

verschillen passen bij de culturele logica van nu. Conditional Design als methode bestaat uit systemen en reageert ook op de indeling van de maatschappij in systemen. Tegelijkertijd laat het zien dat het niet de indeling heeft van een rigide systeem, maar dat er ruimte is voor collectiviteit. De uitvoerders maken het ontwerp. Binnen deze samenwerking is er ook een mogelijkheid tot individualiteit. Anders dan bij Sol LeWitt, waar het gaat om het systeem zelf, staan bij Conditional Design de uitvoerders centraal. Voor breder onderzoek zou het relevant zijn om te kijken naar andere systemen dan alleen het conceptualisme van Sol LeWitt. Denk hierbij aan muziekcomposities en wiskundige systemen. Door terug te grijpen op de geschiedenis kan de grafisch ontwerpmethode onderzocht worden, maar het is ook goed om te kijken naar de maatschappij van nu en de indeling van deze maatschappij in systemen. Door te kijken naar systemen als dat van de economie zou ook verklaard kunnen worden waarom de ontwerpers juist kiezen voor een methode als Conditional Design. Het is duidelijk dat ze op de hoogte zijn van wat Sol LeWitt in de jaren zeventig van de twintigste eeuw deed aan de hand van zijn *Wall Drawings*, maar ze voegen hier ook iets aan toe, namelijk de maatschappelijke context van nu. Het zou interessant zijn deze context verder te onderzoeken.

Literatuurlijst

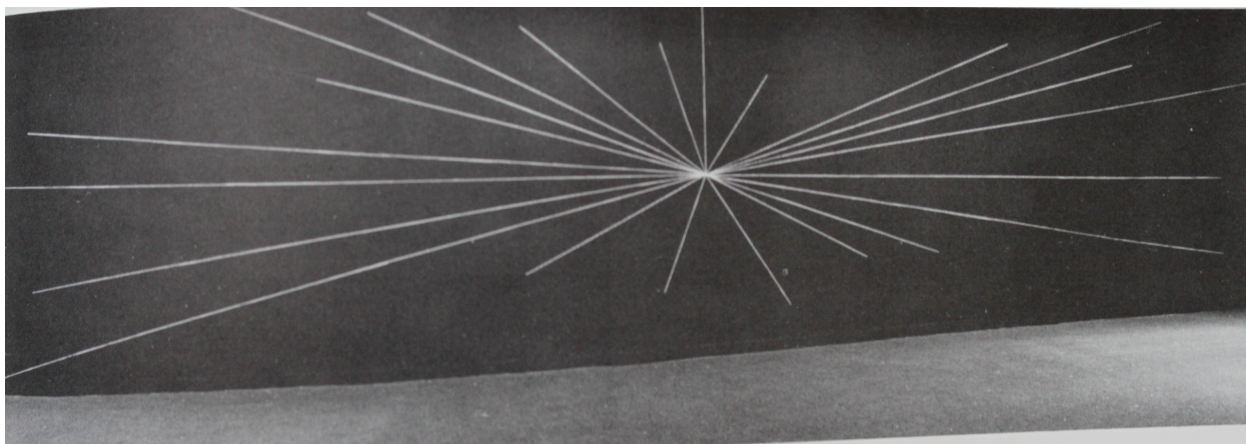
- Andrew Blauvelt, *Ghost in the Machine: Distributing Subjectivity in Conditional Design Workbook*, Amsterdam 2013.
- Mette Gieskes, *The Politics of System in the Art of Carl Andre, Sol LeWitt, and Vito Acconci, 1959 – 1975*, Austin 2006.
- Lucy R. Lippard, *The Structures, The structures and the Wall Drawings, The Structures and the Wall Drawings and the Books* in Sol LeWitt ed. Alicia Legg, *Sol LeWitt: The Museum of Modern Art New York*, New York 1978.
- Ellen Lupton ‘The Designer as Producer’ *The Education of a Graphic Designer* (1998) pp. 159-162, te raadplegen online: <http://elupton.com/2010/10/the-designer-as-producer/>
- Luna Maurer, Edo Paulus, Jonathan Puckey, Roel Wouters, *Conditional Design Workbook*, Amsterdam 2013.
- Claudia Mesch, *Art and Politics: A Small History of Art for Social Change Since 1945*, New York 2013.
- Bernice Rose, *Sol LeWitt and Drawing* in Sol LeWitt ed. Alicia Legg, *Sol LeWitt: The Museum of Modern Art New York*, New York 1978.
- Sol LeWitt ed. Alicia Legg, *Sol LeWitt: The Museum of Modern Art New York*, New York 1978.
- Michael Rock, ‘Graphic Authorship’ *Eye Magazine* Spring 20 (1996).
- Michael Rock, ‘The Designer as Author’ *Eye Magazine* Spring 20 (1996), te raadplegen online: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/the-designer-as-author>
- Sol LeWitt, *Wall Drawings 1968-1984*, ed. Susanna Singer (Amsterdam: Stedelijk Museum; Eindhoven: van Abbemuseum; Hartford, CT: Wadsworth Atheneum, 1984).
- Sol LeWitt, *Wall Drawings 1958-1992*, ed. Susanna Singer (Amsterdam: Stedelijk Museum; Eindhoven: van Abbemuseum; Hartford, CT: Wadsworth Atheneum, 1992).
- Camiel van Winkel, *During the Exhibition the Gallery Will Be Closed. Contemporary Art and the Paradoxes of Conceptualism*, Amsterdam 2012.

Websites

- www.lust.nl (Geraadpleegd op 23 juni 2015).
- <http://www.graphicdesignfestival.nl/nl/programma/gdfb-seminar-over-decoding-en-grafisch-ontwerp/> (Geraadpleegd op 23 juni 2015).
- <http://opendesigncontest.org/content/open-design> (Geraadpleegd op 1 juni 2015).
- <http://conditionaldesign.org/workshops/laptop-reflections/> (Geraadpleegd op 31 maart 2015).
- <http://conditionaldesign.org/workshops/tape-on-floor-4/> (Geraadpleegd op 31 maart 2015).
- <http://studiomoniker.com> (Geraadpleegd op 31 maart 2015).
- <http://www.anagrambooks.com/conditional-design-workbook> (Geraadpleegd op 10 mei 2015).
- <http://www.massmoca.org/le Witt/walldrawing.php?id=51> (Geraadpleegd op 11 mei 2015).



Afb. 1. Conditional Design, *The Beach*, *Conditional Design Workbook* 2013.



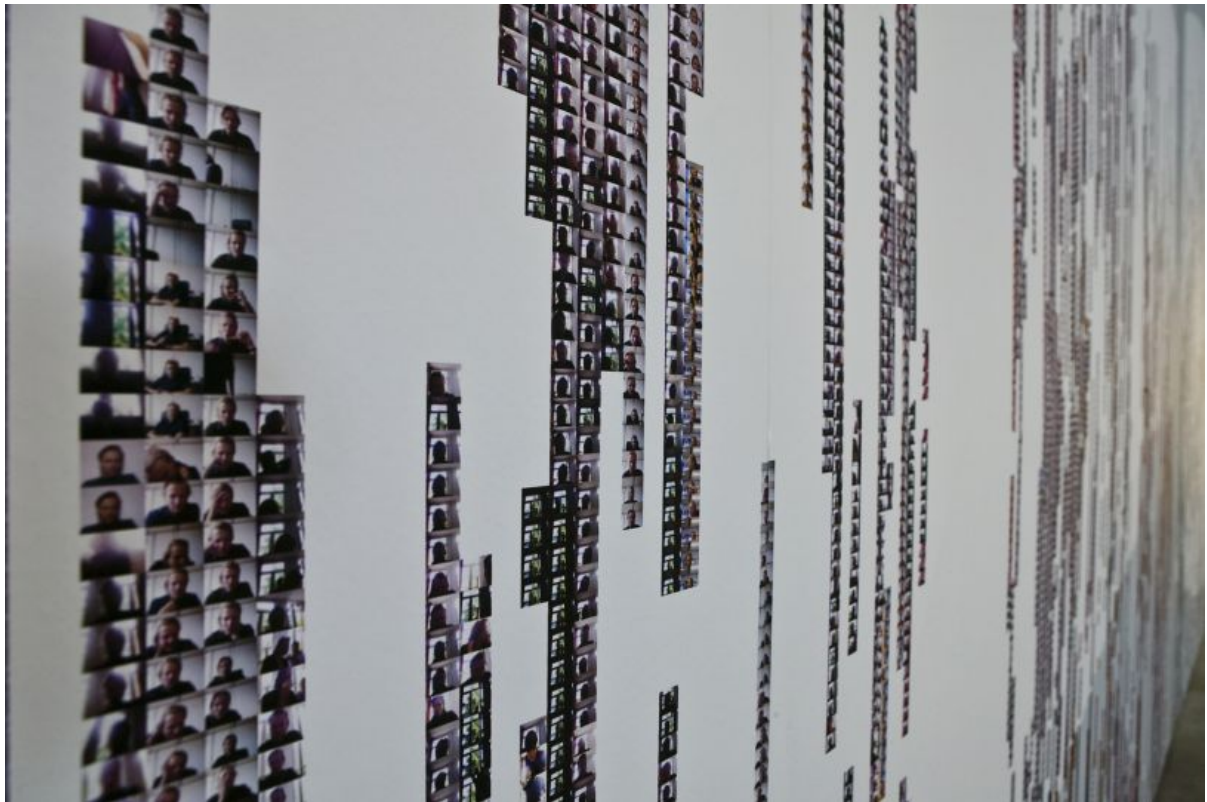
Afb. 2. Sol LeWitt, *Lines from the Center of the Wall to Specific Points*, Daniel Weinberg Gallery, San Francisco 1975.



Afb. 3. Conditional Design, *Perfect Circle*, *Conditional Design Workbook* 2013.



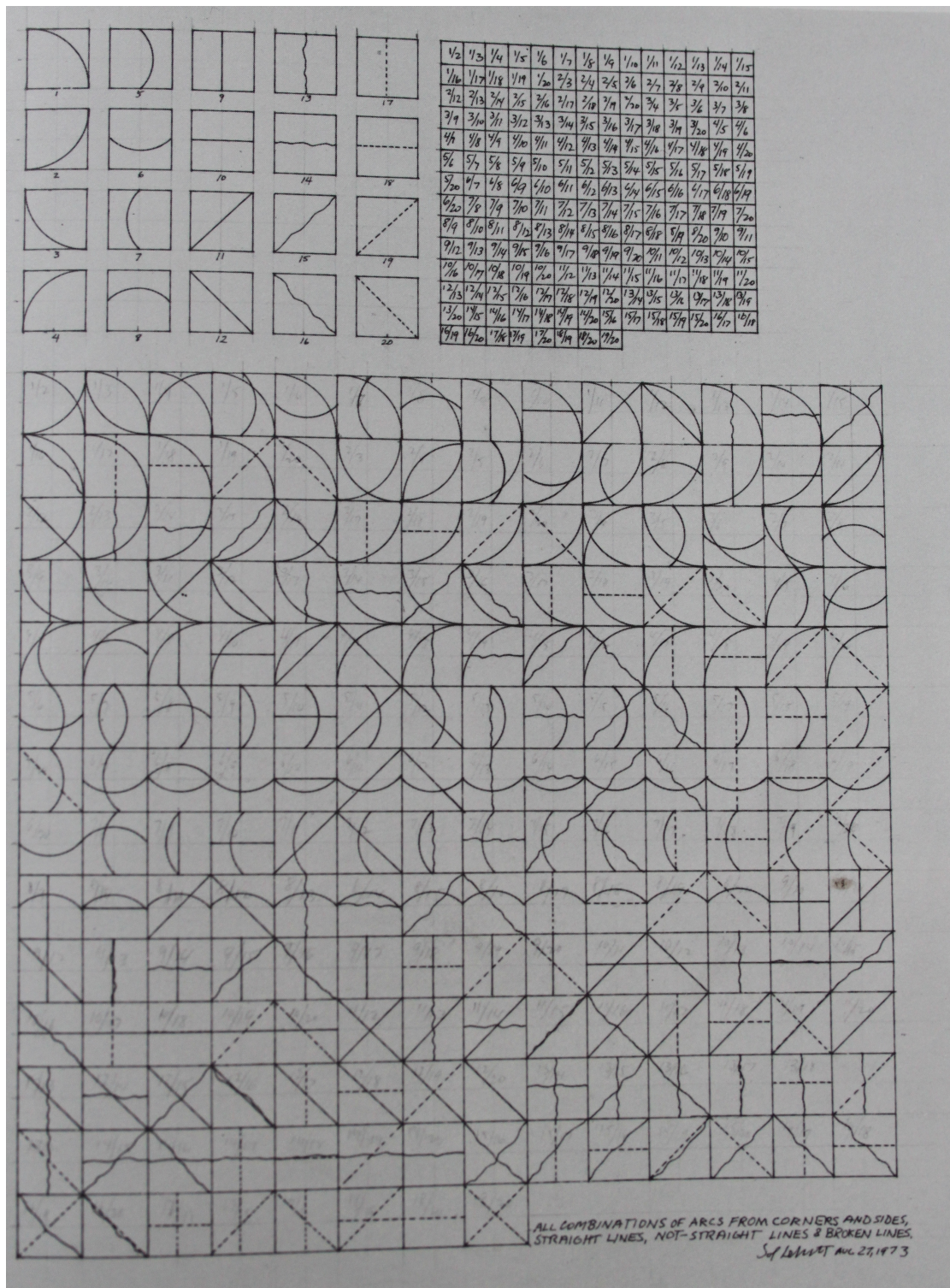
Afb. 4. Conditional Design, *Tape on Floor 4*, Eindhoven 2010.



Afb. 5. Conditional Design, Detail *Laptop Reflections*, Breda 2010.



Afb. 6. Sol LeWitt, *Wall Drawing 51*, Museo di Torino, Turijn Italië.



Afb. 7. Sol LeWitt, *All Combinations of Arcs from Corners and Sides*, 1973. Pen, inkt en potlood, 43.2 x 43.2 cm.

Conditional Design
A manifesto for artists and designers.

Through the influence of the media and technology on our world, our lives are increasingly characterized by speed and constant change. We live in a dynamic, data-driven society that is continually sparking new forms of human interaction and social contexts. Instead of romanticizing the past, we want to adapt our way of working to coincide with these developments, and we want our work to reflect the here and now. We want to embrace the complexity of this landscape, deliver insight into it and show both its beauty and its shortcomings.

Our work focuses on processes rather than products: things that adapt to their environment, emphasize change and show difference.

Instead of operating under the terms of Graphic Design, Interaction Design, Media Art or Sound Design, we want to introduce Conditional Design as a term that refers to our approach rather than our chosen media. We conduct our activities using the methods of philosophers, engineers, inventors and mystics.

Process

The process is the product.

The most important aspects of a process are time, relationship and change.

The process produces formations rather than forms.

We search for unexpected but correlative, emergent patterns.

Even though a process has the appearance of objectivity, we realize the fact that it stems from subjective intentions.

Logic

Logic is our tool.

Logic is our method for accentuating the ungraspable.
A clear and logical setting emphasizes that which does not seem to fit within it.

We use logic to design the conditions through which the process can take place.

Design conditions using intelligible rules.

Avoid arbitrary randomness.
Difference should have a reason.

Use rules as constraints.
Constraints sharpen the perspective on the process and stimulate play within the limitations.

Input

The input is our material.

Input engages logic and activates and influences the process.

Input should come from our external and complex environment: nature, society and its human interactions.

Bijlage 1: *Conditional Design Manifesto* in *Conditional Design Workbook* 2013.