

YOU, ME AND EVERYTHING IN BETWEEN

Royal Academy of Art, The Hague, 2016

Graduation Thesis Graphic design Caroline Langendoen

Proloog

Ooit vroeg iemand aan mij: stel je voor, je bent helemaal alleen op een eiland. Niemand weet dat jij daar bent. Besta je dan eigenlijk wel? Of bestaan we alleen in de gedachten van andere mensen?

Geven we inderdaad bevestiging aan ons bestaan doordat we erkend worden door een ander? Ik besta omdat jij dit leest, en jij bestaat omdat ik toegeef dat jij dit leest. Deze bevestiging van zijn, vormt zich in de relatie. Een van jou tot mij. Van mij weer tot velen anderen mensen. Iedereen samen, met wie wij een relatie onderhouden, creëren een klein stukje van het zijn. Een stukje

persoonlijkheid dat geïnterpreteerd wordt door een ander binnen de relatie, en weer terug wordt gereflecteerd om opnieuw geïnterpreteerd te worden. In deze interpersoonlijke ruimte herken ik het fundament van ons bestaan.

INHOUDSOPGACE

1-2	Proloog
3-6	Abstract
7	Inleiding
8-9	Hoofdstuk 1: Ertussenin
9-10	Hoofdstuk 2: Toen wij ontmoeten
10-11	Hoofdstuk 3: Zoals verwacht
12	Hoofdstuk 4: Van jou tot mij
12-14	Hoofdstuk 5: Lichaamstaal
14-17	Hoofdstuk 6: Relationele Esthetiek
18	Hoofdstuk 7: Relationele Esthetiek & Grafisch Ontwerp
19-21	Hoofdstuk 8: Op de Pagina
21-23	Hoofdstuk 9: Mens en Ontwerp
24-27	Conclusie
28	Bronnenlijst

Abstract

If you would be all alone on a deserted island and no one knows you're there, do you then even exist? **Or do we only exist in the minds of other people.** Are our personalities formed because someone else sees you, **observes you** or forms an opinion and interacts with you?

This relation between two people, or between a human being and an object, is formed in the intermediate space. The notion of this limbo, this invisibility, is important, also for graphic design. Because that space, where so many foundations have their core, could provide the designer of today with new tools. **That's why I ask the question**

in this thesis: How can intermediate space reinforce or support the work of a Graphic Designer?

Intermediate space is the physical space between two objects, between people, or in the case of this thesis, between a person and design. What's interesting about this space is the way it changes when you want to say something, when you want to express yourself or when you respond to a previous action.

The space is formed by a combination of things. It is formed and it changes because of expectations, own initiative, as a response to our environment and by body language. But most importantly it is an action reaction of an ongoing

conversation between two people.
The core of the deployment of intermediate space, and the importance of this for a Graphic Designer, is described in a quote from Confucius in 450 BC, in which he said: ‘Tell me and I will forget. Show me and I may remember. Involve me, and I will understand.’

That indicates the importance of interactive work in graphic design.
Interactive work has the ability to give a ongoing conversation. And it can influence a person on a the level of human relations. It is a way to change the relationship between the design and the viewer. That the meaning of a work lies in the change, the viewer

is going through while watching or thinking about the work. If you support this claim with body language and the realization of behavior, then you can use it within your design and message to give it content on a different level.

In conclusion, from the above, there is not one way in which a designer can use intermediate space. Conversely, it is important to think about what you could accomplish and what you want to say with the intermediate space and how it can reinforce your message.

When you are aware of the use of body language and the expectation that evokes a design, you can influence this and back up your message or even change a person's opinion or vision.

Inleiding

We bestaan in een ruimte in de tijd. Twee begrippen waar niet direct een fysieke waarde aan te geven te zijn omdat ze zo veel omvatten. Ruimte en tijd komen samen in de relatie. Alles in de waarneembare wereld bestaat uit relaties. Zo krijgt een object een functie en grootte in contrast met een ander object. En is een stoel niet alleen die ene stoel, maar refereert deze ook naar alle anderen stoelen. Een van die belangrijkste relaties is de interpersoonlijke relatie. Onzichtbaar voor het oog maar in alles terug te herkennen. Daarom schrijf ik deze scriptie over deze relatie die ik zie in de fysieke *tussenruimte*. Een ruimte tussen twee, waarin we bewegen aan de hand van acties en reacties.

De term tussenruimte wordt gebruikt binnen grafisch ontwerp, maar niet op de manier waarop ik doel. Tussenruimte is dan ook een woord dat de lading niet volledig dekt, maar voor nu wel een die ik gebruik voor die ruimte tussen een persoon en een ontwerp.

Ik focus me op die onzichtbare ruimte, die zo normaal lijkt, maar waarin zoveel fundamenteën hun kern kennen. Zoals ons bestaan maar ook onze persoonlijkheden en onze manier van reageren. Daarom is het ook interessant om vanuit deze hoek te kijken naar grafisch ontwerp. Want wat gebeurt er tussen een ontwerp en de beschouwer? En hoe weerspiegelt dit intermenselijke relaties? Zeker omdat grafisch ontwerp als vak verandert, en hiermee dus ook de relatie die we hebben tot de manier waarop we een boodschap proberen over te brengen, is het interessant om dit verder te onderzoeken. Daarom stel ik in deze scriptie de vraag: *Op welke manier kan interpersoonlijke relatie in de tussenruimte het werk van een grafisch ontwerper versterken of ondersteunen?*

Deze vraag wordt beantwoord in negen hoofdstukken. De eerste twee hoofdstukken leiden het thema verder in en geven een specifiekere uitleg over de term tussenruimte en waarom dit zo belangrijk is. Hoofdstuk 3 tot hoofdstuk 5 spelen in op het ontstaan van gedrag, intermenselijke relatie en lichaamstaal. En de laatste hoofdstukken omschrijven de interpersoonlijke relatie in deze tussenruimte, in de kunst en in grafisch ontwerp.

Hoofdstuk 1

Ertussenin

Tussenruimte is de ruimte die zich tussen twee mensen bevindt, of tussen een persoon en een object. Dit is een fysieke ruimte in de waarneembare wereld.

Deze zie je niet, maar hij bestaat wel degelijk. Er is niet een precieze afmeting van deze ruimte. De reden dat ik dit ook niet precies wil aanduiden is omdat deze afmeting nooit hetzelfde is en omdat ik de ruimte niet wil beperken. Dus als jij tegenover iemand staat dan is er een ruimte tussen jullie in. Zelfs als zijn jullie intiem, dan nog is een ruimte. Een intieme ruimte is dan dus ook anders dan een afstandelijke ruimte. Dit is voelbaar, maar ook zichtbaar aan de personen en hun positie.

Binnen deze ruimte, gaat het over het contrast van het ene persoon met het andere persoon. Deze ruimte waar ik over praat kan ook gezien worden als een intieme ontmoeting. Waarmee ik wil aangeven dat het een ruimte is tussen twee. Een tussenruimte bestaat vaak uit meerdere, verschillende relaties. Maar om focus te houden gaat het in dit geval over twee personen.

Een woord voor deze ruimte, lucht of leegte (alhoewel ik het niet als een leegte ervaar) die ik wil omschrijven, bestaat niet echt. De Franse schrijver Georges Bataille schreef in zijn boek, *De innerlijke ervaring*, over het vreemde fenomeen dat ontstaat op het moment dat je iets gaat benoemen wat eigenlijk niet te benoemen valt. In het woord 'stilte' komt dat goed naar voren. 'De stilte is in het woord direct al de opheffing van het geluid dat het woord is. Van alle woorden is dit dus het meest perverse of het meest poëtische', zo schrijft Bataille.¹

Wie in de buurt komt van het omschrijven van het woord dat ik zoek is de Duitse schilder Marcus Lüpertz. Hij gebruikte het woord *Zwischenraumgespenster*. Vrij vertaald betekent dat tussenruimtegespook. Hij gebruikte dit woord voor de vormen en schaduwen die soms kunnen opdoemen tussen een vorm en de achtergrond. Het schemergebied tussen het niet herkennen en het geven van betekenis aan deze schim. Deze zie je soms als je wakker wordt en in de hoek van de kamer een vlek ziet, waarvan je niet zo goed weet of het nou een gat in de muur is of een aanwezigheid.² Ook dit is een voorbeeld van iets onzeker waar taal geen toegang heeft.

Tussenruimte is dan dus ook niet helemaal het woord waar ik naar op zoek ben. Ik vind dit te beperkt omdat het, zoals ik al eerder zei, meer is dan enkel die precieze ruimte tussen twee mensen of tussen persoon en object. Binnen grafisch ontwerp worden



Installatie Kabk door Caroline Langendoen.
Tussenvormen die overblijven tussen twee
personen

Hoofdstuk 2

Toen wij ontmoeten

er meerder termen gebruikt om een tussenruimte aan te duiden. Dit zijn woorden als witruimte, counterspace, negatieve ruimte of restvorm. Maar ook deze termen dekken de lading omdat ze gaan over een ander soort ruimte. Namelijk de ruimte tussen twee letters op een poster. En deze scriptie gaat over een ruimte met meerdere dimensies.

Dus om niet een hele scriptie te schrijven over de zoektocht naar de ontdekking van het woord dat deze ruimte gaat omschrijven kies ik in dit geval voor het woord *tussenruimte*. Misschien is er iemand anders die later een beter voorstel kan doen.

Tussenruimte is iets dat bestaat, een notie van iets dat onzichtbaar is. Maar deze ruimte is er niet altijd, hij ontstaat door en omvat meerdere dingen. Het is ontmoeting, het is relatie, het is reactie en het is bestaan.

Het feit dat de tussenruimte er is als iets fysieks in de waarneembare wereld, maakt 'gespook' mogelijk. Je gebruikte deze ruimte bijvoorbeeld om iemand iets te willen zeggen, jezelf uit te drukken of om te reageren. Maar deze unieke ruimte representeert ook de twee individuen die de ruimte maken.

De ontmoeting

De ontmoeting is essentieel voor het ontstaan van de tussenruimte. Dit is het eerste moment waarop er aan het bestaan van het andere object of persoon notie gegeven wordt.

De ontmoeting is ook wel een confrontatie. Confrontatie betekent dat je geen directe controle op de situatie hebt. Deze is wankel en kan beïnvloed worden door interne of externe factoren.

De relatie

Als de ontmoeting heeft plaatsgevonden ontstaat de relatie. Deze relatie wordt in de tussenruimte gevormd. Deze ruimte verandert naarmate de ontmoeting vordert, hij verandert van vorm en lading.

De reactie

Als de ontmoeting heeft plaatsgevonden en de relatie vorm krijgt gaan de subjecten op elkaar reageren. Dit kan invloed hebben op de soort relatie en de duur van de ontmoeting. Een eerdere ontmoeting of het ontstaan van een tweede ontmoeting binnen de eerste, kan de reactie beïnvloeden.

Het bestaan

Het bestaan overkoepelt het geheel. Het bestaan betekent dat door de ontmoeting, het ontstaan van de relatie en verandering door reactie er een bestaan is. Bestaan is er niet zonder de drie bovengenoemde.

De tussenruimte betekent in dit geval dus zelfs het fundament van zijn en het fundament van vorm, dat belangrijk is voor een grafisch ontwerper. Met fundament van vorm bedoel ik dat er altijd twee zijn. Een vorm is iets dat bestaat in een ruimte, in een tijd en zonder een tweede vorm kan er aan de eerste vorm geen identiteit, dimensie, grootte of functie gegeven worden. De twee vormen gaan een relatie met elkaar aan, waarbij de ene vorm iets zegt over de andere vorm.

Er is nog een belangrijke kant aan het ontstaan van de ruimte. Namelijk verwachting. We hebben geleerd met elkaar om te gaan. Dat betekent dat ik weet dat als ik iemand begroet deze mij hoogst waarschijnlijk zal terug groeten. Zo onderneem je vaak een stap in de relatie aan de hand van aangenomen verwachtingen die we aangeleerd hebben.

Hoofdstuk 3

Zoals verwacht

Mensen verhouden zich altijd op specifieke manieren tot elkaar. Dit is niet voor iedereen hetzelfde, maar in het algemeen kunnen we er wel iets over zeggen. Zoals ik schreef in de inleiding komt deze scriptie voort vanuit het idee dat we bestaan in de gedachte van anderen. Wat betekent dat onze karakters en persoonlijkheden tot stand komen in deze relatie tot een ander en dat we ons hier ook naar verhouden. In deze basis van de relatie is een parallel te zien in de manier waarop een persoon zich verhoudt tot een grafisch werk. Namelijk dat ook een grafisch werk zijn inhoud of grootsheid verkrijgt doordat een persoon een relatie er mee aan gaat.

De Amerikaanse socioloog, filosoof en psycholoog George Herbert Mead schreef aan het eind van de 18^{de} eeuw over zijn theorie de *Social Self* in het werk '*Mind, Self, & Society*'. In die tijd werd er gedacht dat onze persoonlijkheid en gedrag aangeboren was en verder ontwikkeld werd binnen de opvoeding door de ouders. Mead echter dacht dat gedrag en persoonlijkheid juist pas gecreëerd worden vanaf de geboorte door sociale ervaringen en activiteiten.³

Volgens Mead is gedrag een combinatie van eigen initiatief en reactie op de omgeving. Met die reden denk ik dat het interessant is om naar deze theorie te kijken. Deze theorie biedt inzicht in hoe anderen betekenis geven aan wat ze doen. Mead schreef dat de 'ik' gecreëerd wordt door de drie activiteiten taal, spel en wedstrijd.⁴

Taal betekent in deze theorie dat door het toestaan van individuen om op elkaar te reageren door symbolen, gebaren, woorden en geluid, onder andere onze emoties ontstaan.

Spel geeft het individu de mogelijkheid verschillende rollen aan te nemen. Op deze manier kan binnen het spel in je eigen rol verwachtingen uiten. Op deze wijze ontwikkel je het onderbewustzijn tijdens rollenspellen. Het leert bijvoorbeeld hoe een ander zich voelt door acties die jij als individu onderneemt.

In *wedstrijd* leert het individu over het gehoorzamen en het breken van regels tijdens een activiteit. De zelf wordt ontwikkeld doordat je leert dat er regels zijn waar je je aan moet houden om te kunnen winnen of hoe je succesvol kan zijn tijdens een activiteit.⁵

De zelf wordt volgens de theorie van Mead gevormd door de 'mij' en de 'ik'. De *mij* representeert aangeleerd gedrag en verwachtingen van anderen en van de samenleving. Dit is iets dat al geleerd is. De *ik* is de identiteit die gevormd wordt als reactie op de mij. De ik gebruikt dat wat geleerd is of wat verwacht wordt om vervolgens zelf de keuze te maken om de regels te volgen of een eigen plan te trekken. Dit wordt dan ook wel gezien als dat wat nu is.⁶

Hoofdstuk 4 Van Jou tot Mij

Vanuit het leren omgaan met elkaar en de wijze waarop je je als individu gedraagt, komen menselijke relaties voort. Met menselijke relatie bedoel ik het moment waarop de ontmoeting, de relatie en de reactie tot stand is gekomen, maar waarbij de omgang niet noodzakelijkerwijs een blijvend karakter hoeft te hebben. Zoals ik aangaf in het vorige hoofdstuk reageren we op elkaar binnen de intermenselijke relatie op basis van verwachting.

Menselijke relaties zijn in te delen in vier categorieën; de persoonsrelatie, de functionele samenwerkingsrelatie, de conventionele relatie en de mechanische relatie. Elk relatietype heeft specifieke kenmerken waardoor ze van elkaar onderscheiden kunnen worden, die hieronder worden beschreven.

De persoonsrelatie kenmerkt zich in de emotionele expressiviteit die in de onderlinge omgang naar voren komt. Bij de functionele relatie is het onderling afstemmen van de gedragingen het meest kenmerkend, terwijl in conventionele relaties de voorgeschreven gedragingen onder invloed van de norm, dit zijn. In de mechanische relatievorm laten de individuen tot slot een geautomatiseerd karakter zien dat overigens net als bij de conventionele relatie in hoge mate onpersoonlijk is.⁷

Aangezien deze scriptie gaat over de wijze waarop een persoon zich op een intermenselijke manier verhoudt tot een ontwerp, is vooral de persoonsrelatie hierop van toepassing. Omdat we als grafisch ontwerper een boodschap willen overbrengen is het belangrijk dat de beschouwer zich op emotioneel vlak betrokken voelt. Alhoewel het niet ondenkbaar is dat we vaak vanuit een van de andere relatietypes reageren. Met de overvloed van reclame bijvoorbeeld zien we veel verschillende soorten beelden. Dit heeft invloed op ons, waardoor het mogelijk is dat we vanuit een geautomatiseerd karakter, die ontstaat door deze overvloed, reageren. Daarom is het belangrijk als grafisch ontwerper om te onderzoeken welk soort relatietype het werk aangaat met een persoon, zodat hier op ingespeeld kan worden.

Een van de manier waarop we ons uitdrukken binnen een relatie is lichaamstaal. Dit is een non-verbale vorm van communicatie. Deze taalvorm gebruiken we vaak onbewust. Echter vormt het een belangrijk deel van de algehele relatie en reactie. Lichaamstaal kan ons soms meer vertellen dan verbale communicatie. Dit is interessant op het gebied van grafisch ontwerp aangezien we ons voornamelijk bezig houden met verbale communicatie en minder nadenken over deze non-verbale vorm.

Er zijn al heel wat studies gedaan naar het effect van lichaamstaal, maar ook zonder ingewikkelde rapporten of het langdurig observeren kan je hier genoeg over te weten komen. Zo zijn de vormen die hiernaast zijn afgebeeld een minimale selectie van tussenruimtes die kunnen bestaan tussen twee mensen. Al weet je niet precies waar je naar kijkt, bepaalde vormen geven een duidelijker idee van intimiteit dan andere.

Mensen worden beoordeeld op hun houding. Julius Fast schreef een boek genaamd *Body Language* in



Hoofdstuk 5

Lichaamstaal

1970 waarin hij omschreef hoe mensen hun houding aanpassen aan anderen.⁸ Dit doen we bijvoorbeeld door een houding te spiegelen. Mensen laten op deze wijze zien dat ze de ander aardig vinden of omdat ze het eens zijn met wat diegene zegt. De ander voelt zich op zijn beurt hierdoor begrepen en aardig gevonden. Dit doen we onbewust.

Volgens het boek van Julius Fast kan dit ook bereikt worden door een houding bewust te kopiëren. Dit laat ons zien dat de relatie dus ook met intentie te beïnvloeden is. Iets waar Amy Cuddy, in haar TED talk, *your body language shapes who you are*, ook op in gaat. Volgens Cuddy kan zelfs succes gekoppeld worden aan je lichaamstaal.⁹ Door elke dag vijf minuten een open sterke positie aan te nemen. Met je armen naast je en wijd. Dit noem je een powerhouding. Door de hormonen die hierbij vrijkomen voel je je zelfverzekerder.

Er zijn veel meer vormen van lichaamshouding die allemaal een eigen betekenis en emotie dragen. Zo kan je een symmetrische of asymmetrische houding aannemen, je toekeren of afkeren van iemand, de ander insluiten of uitsluiten en een gesloten of open houding hebben.¹⁰ Ik illustreer de verschillende houdingen aan de hand van de afbeeldingen van fotograaf Marianne Wex. Dit is een serie van meer dan 5000 foto's die samen te zien waren in de expositie *Let's Take Back our Space: 'Female' and 'Male' Body Language*, waarin ze verschillen en overeenkomsten laat zien in mannelijke en vrouwelijke lichaamshoudingen.



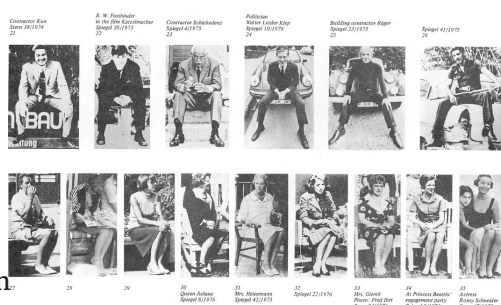
Logischerwijs is een symmetrische houding een houding waarbij de armen en benen, links en rechts in gelijke positie worden gehouden. Dit toont respect of onderdanigheid. Bidden bijvoorbeeld is in alle culturen dan ook een symmetrische houding.



Een asymmetrische houding nemen we aan als we ons op ons gemak voelen bij de ander. Dit doe je bijvoorbeeld door je benen over elkaar te slaan, naar een kant toe te leunen of onderuit gezakt te zitten.



Echter hoe meer belangstelling we voor de ander hebben in wat hij te vertellen heeft, hoe meer we ons naar diegene toekeren. Dit doen we vooral met met onze benen en armen. Als we ons afkeren van iemand, doen we het tegenovergestelde en richten we onze benen de andere kant op dan de persoon met wie we in gesprek zijn.



Marianne Wex.
Afbeeldingen van
lichaamshoudingen en
het verschil tussen
mannen en vrouwen.

Kracht en macht kan je herkennen aan een open houding. Dit doe je door jezelf groot te maken, je armen wijder te dragen, meer ruimte in te nemen en jezelf

open te stellen. Een gesloten houding, als je ineen zit en jezelf kleiner maakt, toont kwetsbaarheid en onzekerheid. Wat volgens Amy Cuddy ook gerelateerd is aan gender. Vrouwen zijn sneller geneigd om zich klein en kwetsbaar te maken waar mannen zich vaak groot en dominant opstellen.¹¹

Zoals ik al eerder zei heeft lichaamshouding niet alleen invloed op de relatie tot de ander. Als je je bewust bent van deze houding en hoe de tussenruimte in de relatie zich vormt kan je er invloed op uitoefenen en de tussenruimte vormen naar de manier waarop jij graag wilt dat de ander op jou reageert. Hier begint het interessant te worden voor de grafisch ontwerper. Want deze vorm van non-verbale communicatie wordt niet vaak meegenomen in het maken van een ontwerp. Maar het heeft wel degelijk invloed op de manier waarop een boodschap ontvangen wordt.

Met andere woorden aan de hand van een tussenruimte en de relatieve positie ten opzichte van de ander kan je zien hoe twee mensen zich tot elkaar verhouden. Als de één bijvoorbeeld groter is en zich iets over de ander heen buigt, zal diegene zich dominant of trots voelen. Terwijl als twee mensen zich iets van elkaar afbuigen er onverschilligheid en afkeer ontstaat.

In de kunst en filosofie wordt er ook gesproken over relatie. Zo zei Jacques Derida bijvoorbeeld dat er niet meer bestaat dan tekst. Hiermee bedoelde hij niet dat de wereld bestaat uit letters, maar dat de waarneembare wereld zich gedraagt als een tekst, namelijk dat het ene ding verwijst naar het ander en dat er niet een absoluut begin- of eindpunt is van die keten. Dingen krijgen betekenis door middel van het verschil met andere dingen. En betekenis ontstaat in de verhouding van het ene concept in contrast met het andere concept.¹²

Relational Art is een stroming uit de jaren negentig die zich hier mee bezig houdt. Binnen deze stroming worden kunstwerken gemaakt die een sterke persoonlijk interactie hebben met de beschouwer. Ofwel maatschappij gerichte participatiekunst. Hierdoor wordt de kijker net zo belangrijk als het werk en de kunstenaar. De kijker werkt mee aan – en wordt onderdeel van – het werk. Zo is het werk irrelevant en incompleet zonder de input van een publiek.¹³

Hoofdstuk 6

Relationele

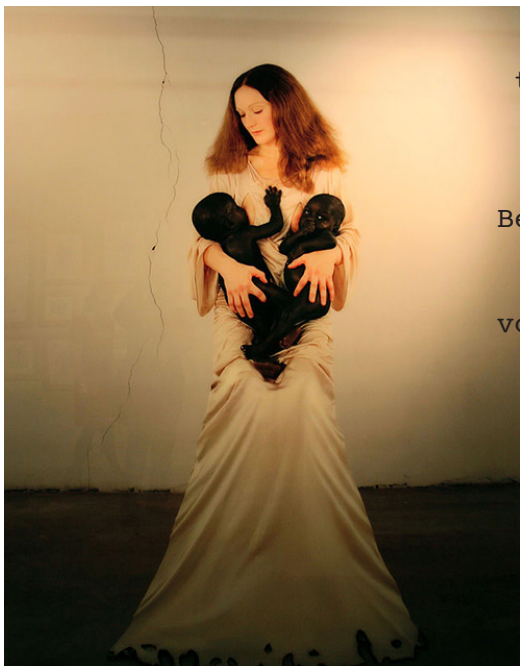
Esthetiek

Nicholas Bourriaud omschrijft dit in zijn boek, *Relational Aesthetics*, relational art als kunst waarin de intermenselijke ontmoeting de kern is van een kunstwerk. En niet de onafhankelijke en private ruimte die een kunstwerk heeft. Zoals zoveel mensen denken.¹⁴

De stroming predikt, net als ik, dat alles bestaat uit relaties. Dus als ik lijd, dan lijd jij ook. Wat enigszins uitzonderlijk klinkt als je je bedenkt dat we leven in een maatschappij waarbij de 'ik' als een van de belangrijkste gegevens binnen het ons leven wordt ervaren. Eerst kom ik, en daarna volgt de relatie en de wij. De ik en de wij vinden plaatst naast elkaar en maken geen onderdeel van elkaar uit.

De relatie tussen een werk en de beschouwer verandert als het werk interactief is. Hiermee wil ik zeggen dat een kunstwerk input moet hebben van de beschouwer om te kunnen bestaan als werk op zich. Arjen Mulder schrijft in zijn boek 'Van Beeld naar Interactie', dat betekenis van een kunstwerk ligt in de verandering die de beschouwer doormaakt tijdens het bekijken van en denken over het werk. Het werk krijgt betekenis door de wisselwerking tussen het kunstwerk en degene die het bekijkt.¹⁵ Binnen deze definitie kan traditionele kunst ook als interactieve kunst gezien worden.

Vanessa Beecroft
Madonna with Twins



Zoals bijvoorbeeld in het werk van Vanessa Beecroft. Een van de kunstenaars die binnen de stroming Relational Art werkt maakt. In het werk *Madonna with Twins* vraagt ze aandacht voor politieke, identiteit en voyeurisme in de complexe relatie tussen de beschouwer, model en context.¹⁶

Interessant hieraan is het moment waarop dit betekenis krijgt. Dit is het moment dat de ontvanger een interpretatie geeft aan het beeld. Deze interpretatie kan namelijk van alles zijn. En de relatie die je aangaat met het werk op het moment dat je er voor staat is dan ook volledig afhankelijk van jezelf, jij geeft antwoord en betekenis aan het werk door er überhaupt naar te kijken en misschien later over te schrijven of er met iemand over te spreken. Misschien dat iemand zelfs op dat moment zelf direct antwoord geeft op het werk.

Dit is ook waar kritiek gegeven kan worden op de 'interactiviteit' van het werk. Want je zou je kunnen afvragen of observeren van een werk wel voldoet als relationeel werk of als interactief werk. Vanuit het oogpunt dat een werk niet kan bestaan zonder input van een publiek kan het inderdaad als interactief

werk gezien worden. Maar als interactiviteit omschreven wordt als een conversatie dan is de term interactiviteit niet toereikend.

Een kunstenaar die duidelijker gebruik maakt van de menselijke relatie binnen de traditionele kunst, en tussenruimte, is Rothko. Mark Rothko was een Amerikaanse schilder, van Joods- Russische afkomst. Hij schilderde grote doeken met kleurvlakken.

Op een achtergrond staan twee of drie rechthoeken in verschillende kleuren, variërend in breedte of hoogte. De kleuren zijn intens. Donker maar ook licht.¹⁷ Rothko is interessant om naar te kijken omdat zijn schilderijen niet alleen invloed hebben op de manier waarop je je tot het doek verhoudt op emotioneel vlak, maar door de grootte van de doeken en de intensiteit van de kleuren neem je ook automatisch een bepaalde afstand.

Het Gemeentemuseum in Den Haag had vorig jaar een tentoonstelling waarbij eindelijk vele werken van de meester bij elkaar hingen in grote mooie ruimtes. De tentoonstelling trok vele bezoekers. Als je een ruimte binnenliep

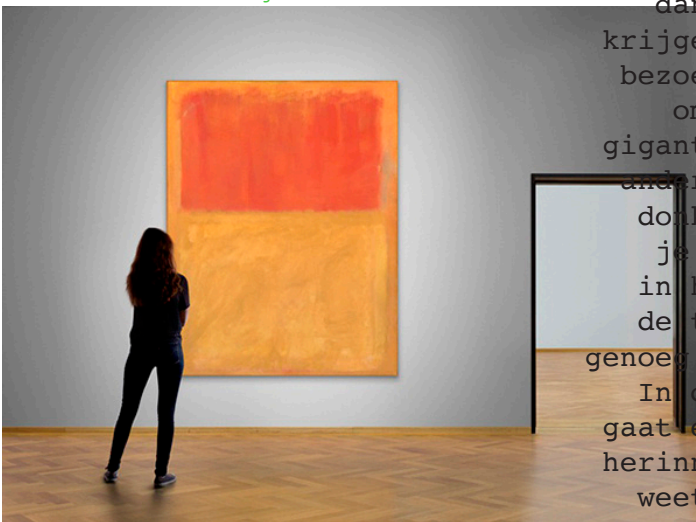
dan voelde je direct de intensiteit, grootte en formaat van de doeken. Als het dan eindelijk mogelijk was om een plek te krijgen voor een van de doeken dan zie je de bezoekers naar voren en naar achter stappen om de juiste afstand te bepalen. Door de gigantische formaten houdt iedereen minimaal anderhalf meter afstand. Er hangt een doek, donker rood met zwart. De kleuren komen op je af en je wordt even helemaal opgenomen in het werk. De afstand is groot genoeg om de twee kleuren in je op te nemen en klein genoeg om je persoonlijk verbonden te voelen.

In die tussenruimte wordt het spannend, je gaat een dialoog aan met het doek. Het roept herinneringen en emoties op. Voordat je echt weet wat er gebeurt stopt de ervaring door mensen die door jouw tussenruimte heen lopen.

Het is te druk, er zijn te veel mensen die dezelfde relatie willen aan gaan met het werk zonder gestoord te worden.

Voor Rothko was de interactie met de bezoeker van groot belang. Een overweldigende emotionele ervaring, voor zowel kunstenaar als het publiek was voor hem de sublieme vorm van inspiratie. 'Mensen staan voor mijn schilderijen te huilen, omdat ze dezelfde spirituele ervaring hebben als ik toen had, toen ik het schilderde.'¹⁸

Mark Rothko,
Gemeente museum Den Haag



Marina Abramović



Marina Abramović,
The artist is Present, Moma, New York



Een andere interessante kunstenaar om naar te kijken in het kader van intermenselijke relatie in kunst, is Marina Abramović. Als een van de bekendste performance kunstenaressen maakt zij duidelijk gebruik van intermenselijke ontmoeting als onderdeel van een kunstwerk. In het retrospectief aan het werk van Abramović getiteld 'Marina Abramović: The Artist is Present', uit 2010 zit ze zelf als onderdeel, bijna drie maanden lang, dagelijks op een stoel in het MOMA, New York. In totaal komt dat neer op 736 uur en 30 minuten. Iedere dag vanaf de opening tot het dichtgaan van het museum. Midden in het atrium van het museum staan twee stoelen. Op de ene zit Abramović en op de ander mogen bezoekers van het museum één voor één plaats nemen om haar zo lang als ze willen in stilte in haar ogen te kijken. Er staat een lange rij aan mensen die op de stoel willen plaats nemen. Het overige publiek kijkt toe naar dat bijzondere moment tussen de twee personen. Iemand gaat zitten op de stoel. Ze kijken elkaar in de ogen en je kan het eerste moment van ongemak voelen. Je zit immers wel tegenover een beroemdheid, een inspiratie, een vooraanstaand feministe. Dit alles is ze in dat eerste moment en dan zie je iets veranderen. In de gezichtsuitdrukking van de persoon die daar is gaan zitten, die verzacht en je ziet het menselijke en het begrip. Dat wat koppels soms hebben als ze al heel lang samen zijn en elkaar begrijpen zonder te praten. De AVRO heeft hier een documentaire over gemaakt en het mooiste hieruit is dat Abramović zegt; 'Er zijn veel verschillende emoties. Sommigen stellen zich erg open en dan voel je pijn. Zoveel mensen hebben zoveel pijn. Als ze tegenover me zitten gaat het niet meer over mij al gauw ben ik slechts een spiegel van hun diepste wezen.' In dit gedeelte van de documentaire vat ze precies samen hoe menselijke relatie zich tot een werk kan houden. Namelijk het spiegelen van de ander. En het werk ondergeschikt stellen aan de menselijke relatie. Deze komt op de eerste plek en is belangrijker dan het feit dat Marina Abramović op die stoel zit.¹⁹

Hoofdstuk 7

Relationele Esthetiek & Grafisch Ontwerp

Bourriaud schrijft in zijn boek over relational art : ‘It is a unifying principle of relational aesthetics that they are open-ended – negotiating relationships with their audience in a way that is not prepared beforehand. It is in this way, that they ‘resist social formatting’ – unlike the kind of scripted conversation that is designed to end in a sale. This is also in contrast to the more didactic dialogues of, say, a poster where the relationship with the audience communication is not open, but top-down.’²⁰

Waarin Bourriaud precies aanduidt waar het probleem ligt in traditioneel grafisch ontwerp als we kijken naar de mate van interactiviteit en intermenselijke relatie. Toch zijn er ontwerpers die hier wel voor pleiten zoals Jan van Toorn. Een van de bekendste ontwerpers die de gesloten klassieke vorm opgaf en de pagina openbreekt ten gunste van een open, meer dialoog-achtige vormgeving. Hij geloofde in een werk die een relatie aangaat met de wereld; de context waarin die geplaatst wordt.

Grafisch Ontwerpers die binnen de stroming relational art werk maakte zijn onder andere de ontwerpers van het collectief A2, Henrik Kubel en Scott Williams. Voor een installatie in Tate, Londen 2002, bouwden ze een kamer voor bezoekers om tot rust te komen of even rond te hangen. Terwijl je daar rondliep kreeg je als bezoeker de mogelijkheid om een reactie op te schrijven of een boodschap achter te laten. De kamer bestond uit een houten wand met een rij panelen waar A6 schrijfpapier via een perforatiegat aan een potlood aan de muur hing. Met de potloden kon het commentaar of de boodschap opgeschreven worden.²¹ Op deze wijze creëren de twee ontwerpers een manier om de discussie over kunst op het niveau van publiek opnieuw te doen opslaan maar op een kleinere en intiemere schaal. Maar belangrijker, de discussie wordt geleid en geïnitieerd door de bezoeker. Op deze manier creëren de bezoekers in relatie tot de installatie een community een platform. Doordat het niet in beweging gezet wordt, zijn het heel specifiek de bezoekers, de mensen, die in relatie tot elkaar en de ruimte het werk maken. Zonder hen zou er geen show zijn.



Installatie A2,
Tate, Londen

Hoofdstuk 8

Op de pagina

Relatie en tussenruimte zijn dus wel, zoals we zagen bij het ontwerpcollectief A2, dimensies die toegepast worden binnen grafisch ontwerp. Maar niet als op de manier in de performance van Marina Abramović. Tussen deze twee werken is een verschil in intentionele tussenruimte en interpersoonlijke relatie tussen het werk, grafisch of kunst, en de ontvanger of bezoeker. Abramović is bezig met de interpersoonlijke ruimte en hier is het werk op gebaseerd. Bij de installatie van A2 gaat het over de bezoekers die elkaar ontmoeten, maar niet met de intentie een bepaalde tussenruimte te creëren. Dus wat kan tussenruimte, op de manier van Abramović, betekenen voor grafisch ontwerp?

Over tussenruimte in traditionele vorm is al wel wat gezegd binnen het vakgebied. Zo zei Jan Tschichold (1902 – 1974), een Duitse grafisch ontwerper en letterontwerper met als een van zijn meest toonaangevende werk *Die neue Typographie*, bijvoorbeeld dat tussenruimte de leegte is, het niet geprinte, een binnenruimte dat omgeven is door de grafische en tekst elementen in een ontwerp. Het gebruik van witruimte als modernist ontwerp waarde noemde hij de longen van goed design. Omdat het ademruimte biedt aan de verschillende ontwerp elementen.²²

Al gaat het niet direct over de exacte witruimte of tussenruimte binnen een ontwerp, ook in bijvoorbeeld een boek of poster zijn menselijke relaties terug te vinden. Uit onderzoek bleek bijvoorbeeld dat ontwerpen veiliger, introverter en meer beklemmend gevonden worden bij een toenemende mate van dichtheid en minder veilig, extroverter en vrijer bij een afnemende mate van dichtheid. Ze worden dominanter, indrukwekkender en trotser gevonden bij een toenemende hoogte en onderdaniger en onbelangrijker en bescheidener bij een afnemende hoogte. Terwijl ze kalmer, sterker en gecontroleerd gevonden worden bij meer balans in het ontwerp en onrustiger, wankeler en ongecontroleerd bij een toenemende mate van onbalans binnen het ontwerp.^{23,24}

De tussenruimte waar ik het wel over heb is de letterlijke relatie die mensen hebben tot een ontwerp. Of een ontwerp tot mensen. Grafisch ontwerp betekent nog altijd het communiceren van een boodschap. Het wordt gemaakt om mensen aan te trekken en zelfs te beïnvloeden. Net zoals kunst dit kan doen. Grafisch Ontwerp kan dan ook inprentingen achterlaten bij mensen en invloed hebben op gedrag, je persoonlijkheid en je mening zoals mensen hier ook invloed op hebben ten opzichte van elkaar. Dit zijn allemaal menselijke eigenschappen.

Een ontwerp is op zichzelf bijvoorbeeld niet dominant of onderdanig, dat is het alleen in relatie tot het publiek. Dit geeft bevestiging aan hoe belangrijk de tussenruimte is. Want grafisch ontwerp zou niet bestaan als het niet een publiek zou hebben om de boodschap te interpreteren om deze vervolgens weer te terug te reflecteren. Ontwerpen verkrijgen hun relatie uit de omgeving of door soortgelijke ontwerpen die we al eerder gezien hebben en opgeslagen zijn in ons geheugen. De installatie van Richard Niessen genaamd *A Hermetic Compendium of Typographic Masonry*, uit 2014 voor Une Saison Graphique in Le Havre Frankrijk, laat dit goed zien.²⁵

De installatie van 26 affiches in de Bibliothèque Universitaire werd gepresenteerd aan uitvergrote mikado stokken. De Mikado stokken hebben allemaal verschillende banden met kleuren. Maar niet zoals in het spel, deze kleurbanden doen eerder denken aan de printer kleurcodes en banden.²⁶

De stokken staan in een willekeurige hoek tegen elkaar aan en vormen zo een doolhof door de ruimte. Aan de staven hangen typografische posters. Als beschouwer van de posters ga je niet voor het geheel staan, je moet het spel in. Staand op je tenen, gebukt, liggend op de grond. Opkijkend tegen de beelden of overheersend vanaf een boven positie. De installatie forceert je om een bepaalde ongewone positie aan te nemen. Je leest de posters niet meer van links naar rechts en normale regels gelden niet meer. Je gaat opzoek naar de betekenis en er een ontstaat een dialoog met de omgeving. Je moet wijken, plaats maken, dichterbij komen of afstand nemen. Het is in die ruimte, tussen jou en de installatie, waar iets gebeurt. Het is niet meer een van boven naar beneden boodschap, een manier waarop we anders posters lezen, maar een ervaring, een dialoog. Het is in die ruimte dat de boodschap anders wordt.



Richard Niessen,
A Hermetic Compendium of Typographic
Masonry, Bibliothèque Universitaire

Hoofdstuk 9

Mens & Ontwerp

De wereld veranderde toen technologie zijn intrede deed. En daarmee natuurlijk ook grafisch ontwerp. De ontvanger van de boodschap veranderde van consument naar gebruiker. Waarbij het gebruik en opname van informatie getraceerd en vastgelegd kan worden door middel van apparaten.²⁷

Dat brengt me eerst bij het omschrijven van wat grafisch ontwerp als vak op dit moment is. Deze omschrijving verschilt nogal, maar ik houd me aan de omschrijving die de Koninklijke Academie van Den Haag ons biedt.

‘De grafisch ontwerper is een onderzoeker. Iemand die kritisch naar zijn vak en de wereld kijkt. En niet alleen werken met aangereikte informatie, maar ook het belang van zelf geïnitieerde projecten benadrukt.’ Waarna er een waslijst volgt aan uitingen die je kan toepassen om te “grafisch ontwerpen”. Met een kritische noot aan het einde dat de connotatie die in grafisch ontwerp ligt met drukwerk toch wel verleden tijd is: *‘het is een overblijfsel uit het verleden, uit het pre-digitale tijdperk; de vlag dekt de lading al lang niet meer. Daarom spreken sommigen ook van ‘visuele communicatie’ of ‘visueel design’.*²⁸

Dit betekent dat je als grafisch ontwerper heel veel nieuwe mogelijkheden en onzekerheden erbij hebt gekregen. Maar wat vooral belangrijk is in het kader van wat hierboven wordt gezegd werd in 450 voor Christus door Confucius omschreven. Hij zei: 'Tell me, and I will forget. Show me, and I may remember. Involve me, and I will understand'.²⁹ Neem de ontvanger van de boodschap mee in wat je wilt zeggen.

Laat iemand de boodschap ervaren in plaats van te vertellen wat er gebeurt. Dit eerste wordt steeds meer gedaan maar vooral het laatste is iets wat nog steeds vaak gebeurt. Afhankelijk natuurlijk van je doel, wilt elke grafisch ontwerper dat zijn boodschap het best aankomt. Dus hierin zit de kern van wat grafisch ontwerp zou kunnen zijn.

Wat steeds belangrijker wordt, en in het verlengde ligt met de relatie die een persoon heeft met een ontwerp, is interactief werk. Met de komst van het digitale tijdperk hebben we hiervoor veel nieuwe tools gekregen, alhoewel dat niet hoeft, zoals je ziet bij het voorbeeld van de installatie van A2.

Interactie betekent volgens de Dikke van Dale 'wederzijdse beïnvloeding'. Dus met print en posters bijvoorbeeld is het zo dat het ontwerp en een persoon die het ontwerp ervaart een relatie met elkaar aan gaan. Maar deze is niet zo bewerkelijk natuurlijk als het ontwerp ook zou kunnen reageren op de kijker. Dan is actie reactie mogelijk.

Waar ik op doel is dat werk met interactie niet nieuw is, maar dat met de tussenkomst van apparaten hier wel een nieuwe dimensie aan gegeven kan worden. Interactief werk, dus werk waarbij er niet eenzijdig een bericht wordt verstuurd en de verstuurder en ontvanger tegen over elkaar staan. Maar waar bij het versturen van een bericht de verstuurder en ontvanger naast elkaar staan en elkaar ontmoeten. De ontvanger kan een handeling teweeg brengen met de manier waarop of waardoor de boodschap verstuurd wordt. Hierdoor is het mogelijk een terugkoppeling te maken naar de ontvanger.

Interactief werk biedt de mogelijkheid om de kijker of ontvanger een ervaring mee te geven en betrokken te worden bij het werk op een ander niveau dan bij niet-interactief werk. Het biedt de mogelijkheid om uit oude patronen te breken en vernieuwing toe te passen.³⁰

Een van de nieuwere stromingen die hier op in gaan heet User Experience Design. En de naam zegt het al eigenlijk. UX Design gaat uit van de ervaring van de gebruiker. Hierbinnen wordt de bevrediging van een product vergroot door het verbeteren van de gebruikersvriendelijkheid, toegankelijkheid en gemakelijkheid in de interactie tussen kijker of gebruiker van een ontwerp.³¹ Al is het niet zo dat UX Design traditionele vormen van Grafisch Ontwerp de deur uit doet. Ook in geprinte media is het belangrijk om te kijken naar de ervaring die de gebruiker krijgt van het ontwerp. Zo maakt het dus nog steeds uit welke lettertype je gebruikt. Maar je zou ook kunnen kijken naar het plaatsen van QR codes in plaats van het vernoemen van een website.³² Echter is User Experience een term die niet gebruikt wordt binnen de academies.

Er zijn al enkele grote grafisch ontwerp bureaus die inspelen op de veranderende wereld en de grafisch ontwerper van nu. Zoals Conditional Design die het nieuwe vak grafisch ontwerp omschijft in zijn manifest voor kunstenaars en designers: '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.'³³

Als we kijken naar huidige grootheden in interactieve installaties met als doel een sociale ervaring te weeg brengen, dan kijken we onder andere naar Rafael Lozano-Hemmer. Lozano is Mexicaanse kunstenaar die op grote schaal werken maakt. Hij omschrijft zijn missie als het creëren van sociale ervaringen in plaatst van het maken van verzamelbare objecten.

Hij gaat wel een stapje verder dan grafisch ontwerp en noemt communicatie als concept binnen de kunst overschat en corporate. Het delen van een ervaring en de ontmoeting is van hogere waarde. Interessant aan zijn werk is dat hij aangeeft dat mensen die participeren in een interactief of relationeel kunstwerk in de publieke ruimte niet onschuldig zijn. Ze hebben een bepaalde achtergrond en gebruiken deze om te reflecteren op het werk zelf. Mensen opereren binnen een werk met kennis en bewustzijn.³⁴

Vanuit deze gedachte kijken we naar een interactieve installatie gemaakt door het Nederlandse grafisch ontwerp bureau Lust. Dit is een multidisciplinair ontwerp bureau uit Den Haag. Lust focust zich op zowel traditioneel ontwerp als op nieuwe media en interactiviteit.

Tussen 2013 en 2014 ontwierp de studio een grote interactieve installatie als onderdeel van de tentoonstelling Type/Dynamics voor het Stedelijk Museum in Amsterdam. De installatie was een wisselwerking met – en commentaar op – het werk van de grafisch ontwerper Juriaan Schroffer (1926–1990). De gehele tentoonstelling bestond uit twee ruimtes, één waarin het werk van Schroffer gepresenteerd werd door uitvergrotingen van zijn werk op de muur en vitrines met zijn geprinte werk en schetsen. De andere ruimte bestond uit de installatie van Lust.

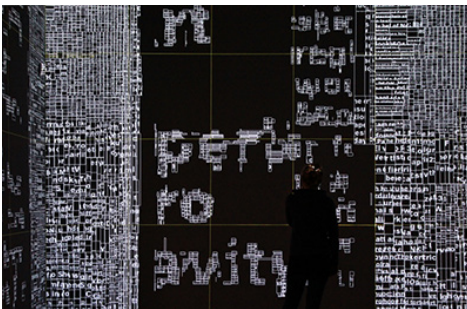
Still uit de film van Ruben van Leer



Als bezoeker kom je binnen en wordt je omringt door zwarte muren met daarop geprojecteerd in het wit constant veranderende typografische elementen in een raster. Het geheel lijkt te leven. Zodra je naar een muur toeloopt verandert de informatie. Het raster klapt zich uit en meer informatie wordt zichtbaar. Dit visualiseert de informatie die constant toegankelijk is en waar we steeds mee omringt worden.

De informatie die je te zien krijgt is eigenlijk een overzicht van alle locaties die op dat moment in het nieuws worden genoemd. Op deze manier ben je dus visueel op die plek en wordt je omringt door alle informatie die op dat moment over die plek beschikbaar is. Het is een pure typografische vertegenwoordiging van een plek op de aarde.³⁵

Installatie Lust,
Type/Dynamics, Stedelijk Museum, Amsterdam



In het werk wordt gespeeld met de afstand die de bezoeker heeft tot de muur. Eerst verhoud je je tot het project. Het beweegt, het lijkt te leven. Door te bewegen verandert de informatie en het raster mee. Hierdoor ga je je anders verhouden tot het werk. Wat heeft het te bieden en waar liggen de grenzen? Kan je er tegen aan staan en wat biedt het op zo'n moment? Of houdt je afstand en laat je het geheel over je heen komen. Hierin zie je precies de intermenselijke relatie tot het werk.

De dans die in de ruimte gehouden werd, voor de film van Ruben van Leer met choreography door Lukas Timulak, geeft op een interessante manier een reactie op onze data gedreven wereld en het menselijke. De dansers zijn aanvankelijk onderdeel van data, waarna ze de ruimte gaan ontdekken. Op een bepaald moment komen ze samen en representeren het menselijke, de relatie tot elkaar. Hierin zie je precies wat intermenselijke relatie is, hoe het zich verhoudt tot ontwerp en wat interessant is aan de aanpassing en verandering hiervan.³⁶



Conclusie

In onze wereld staat niets op zichzelf. Alles in deze wereld gaat een relatie met elkaar aan. De belangrijkste relatie die een mens aan kan gaan is die met een ander mens. Binnen deze relatie leren we hoe we ons moeten gedragen, we leren taal, we leren grenzen maar hierin vinden we ook emoties, bestaan en nut. Al deze dingen vormen zich in de tussenruimte.

In deze scriptie zoek ik naar dat gespook in die ruimte tussen een persoon en een grafisch werk. Daarom beantwoord ik de vraag: Op welke manier kan interpersoonlijke relatie in de tussenruimte het werk van een grafisch ontwerper versterken of ondersteunen?

Tussenruimte kan een bredere manier geven om te kijken naar - en te denken over - grafisch ontwerp. Communicatie in vorm van relatie kan een groter effect geven aan het verspreiden van boodschappen over de wereld. Visuele communicatie zou zo veel beter tot z'n recht kunnen komen. En dit komt allemaal samen in de uitspraak van Confusius die zei dat vertellen en laten zien misschien bijdragen aan het onthouden van een boodschap, maar dat de kern ligt in de ervaring. Laat de ontvanger de boodschap ervaren en deze zal herinnert blijven.

Ook voor het digitale tijdperk werd ingezien hoe belangrijk de relatie van een grafisch werk en beschouwer is.

Zoals in de stroming relational art. Maar in het kader van de tussenruimte waar ik over spreek schieten deze vormen van tussenruimte en relatie te kort op het niveau van **dialogoog. Binnen een interpersoonlijke relatie reageren mensen op elkaar. Het is dus belangrijk dat er een wederzijdse beïnvloeding is.**

Hier biedt interactief werk wel alle mogelijkheden. Interactief werk is bij uitstek de manier om een continuerende dialogoog te voeren op menselijk niveau tussen een grafisch werk en een persoon.

Dus idealiter is er een interessante vorm te vinden in al het bovengenoemde. En nog beter is als op dat moment al die aangeleerde omgangsvormen

meegenomen worden in de relatie.
Door het gebruik van verwachting en
aangeleerd gedrag, implementatie
van lichaamshouding en het tot stand
brengen van een continuerende dialoog
ga je mee in de verandering van ons vak
en de manier waarop mensen zich tot
elkaar verhouden.

Bronnen ABC

- 1 Bataille, Georges, 1943, De innerlijke ervaring, Gooi & Sticht
14,20 Bourriaud, Nicholas, 1998 Relational Aesthetics, Les Presses du réel
9,11 Cuddy, A. Ted Talk: , Your body language shapes who you are, https://www.youtube.com/watch?v=Ks_MhlQhMc
27 M. Davis, Graphic Design Theory,
7 Defares, Peter Bernard, 1963, Grondvormen van menselijke, Universiteit van Groningen, <http://www.rug.nl/research/portal/files/14519046/grondvormenvanmenselijke.pdf>
12 Deridda, J, 1967 De la grammatologie <http://www.hofhaan.nl/2015/martin-de-haan/het-leven-als-tekst-jacques-derrida/>
8 Fast, Julius, 1970, Body Language, New York: Simon & Schuster Adult Publishing Group
6 <http://www.bijgespijkerd.nl/bijgespijkerd/van-toen-voor-nu-mead>
30 http://capiteinvicky.nl/wp-content/uploads/2011/06/Onderzoek_Interactievekunst_VickyCapitein.pdf
33 <http://conditionaldesign.org/manifesto/>
31 https://en.wikipedia.org/wiki/User_experience_design, geraadpleegd op 30 november 2015
17,18 <http://www.gemeentemuseum.nl/tentoonstellingen/mark-rothko>
32 <http://www.howdesign.com/web-design-resources-technology/user-experience-graphic-design-matters/>
28 <http://www.kabk.nl/pageNL.php?id=0005>
34 <http://www.lozano-hemmer.com/videos.php?type=Interviews>
35 <http://lust.nl/#projects-5525>
19 http://www.npo.nl/marina-abramovic-the-artist-is-present-avro-close-up/26-06-2012/AVRO_1529983
24 <http://www.printwand.com/blog/white-space-in-graphic-design-and-why-its-important-4>
4 <http://psychclassics.yorku.ca/Mead/socialself.htm>
25 <http://www.richard-niessen.nl/work/hermetic+compendium/exhibition/>
26 http://stimuleringsfonds.nl/nl/actueel/toekenningen/hermetic+compendium_of_typographic_masonry/
3,5 <http://study.com/academy/lesson/george-herbert-mead-the-self-me-i.html>
36 <https://thecreatorsproject.vice.com/blog/premiere-a-stunning-dance-film-inside-a-chamber-of-reactive-data>
21 Kubel, H. en Williams, S, <http://www.a2-type.co.uk/>
13 Metropolis M, 2013, NO2, Mei. Vier boeken over sociale kunst
10 Van Marwijk, F. (g.d.), Lichaamstaal, www.lichaamstaal.nl
29 Dr Mobbs, Richard, Confucius and Podcasting, <https://www.le.ac.uk/ebulletin-archive/ebulletin/features/2000-2009/2006/05/nparticle.2006-05-19.html>
2 Mous, Huub, 2013, De spoken van de tussenruimte, <http://www.huubmous.nl/2013/06/07/het-wit-van-een-gedicht/>
15 Mulder, Arjen, Van Beeld naar Interactie. Betekenis en agency in de kunsten. Rotterdam, V2_Publishing, 2010.
23 Van Rompay, T. J. L., 2008. Product expression: Bridging the gap between the symbolic and the concrete. In: H. N. J. Schifferstein, & P. Hekkert (Eds.), Product Experience , Amsterdam: Elsevier Ltd.
16 Shapiro, David, interview met Vanessa Beecroft in Museo Magazine <http://www.museomagazine.com/VANESSA-BEECROFT>
22 Tschichold, Jan, 1995, Die neue typographie, University of California Press