



## *Over “affordance” met betrekking tot het voorbeeld van Chair*

*Vitra Edition 2007*

Design wordt in het algemeen begrepen en opgevat als iets dat het menselijke bewustzijn stimuleert. Van de gevoelens die ons bewustzijn bepalen, zijn echter de prikkels die een beroep doen op ons gezichtsvermogen, het meest uitgesproken en zij werken als een stimulans om dingen te kiezen of te kopen. Het is waar dat design prikkels opwekt die worden geassocieerd met de stimulans om iets te kiezen of te kopen, en dat het industrie en consumptie stimuleert. Als we tegelijkertijd nadenken over hoe een object wordt gebruikt, zijn individuen zich niet bewust van het object als ze het gebruiken, en weten ze ook niet precies hoe ze het gebruiken. Dat wil zeggen, het is ook waar dat mensen onbewust betrokken zijn bij objecten en omgevingen.

Als mensen onbewust betrokken zijn bij objecten en omgevingen, komen dingen het meest natuurlijk over en is er niets vreemds aan. Pas als we ons te bewust van iets worden, wordt de situatie verwarrend en gaan we verkeerd om met een object. In onbewuste toestand probeert men zich als fysieke entiteit op objecten te richten, of op de situatie of omgeving die zich op dat moment voordoet. Als we dus onbewuste, natuurlijke, vloeiend verlopende handelingen zorgvuldig observeren, waaronder die van onszelf, denk ik dat we de duidelijke relaties van deze handelingen kunnen waarnemen.

Op een bepaald moment besepte ik dat design mensen, objecten en omgevingen tot elkaar brengt, dat het bij design niet alleen gaat om het scheppen van vormen, maar ook om relaties.

Dat is de exacte betekenis van "comprehensive interaction design", waarbij geen onderscheid wordt gemaakt tussen hardware (materiaal en faciliteiten) en software (kennis en ervaring). Soms wordt de vloeiende, onbewuste stroom van handelingen/gedragingen bij het gebruik van een object onderbroken door een of andere gebeurtenis; je zou kunnen zeggen dat dit een prikkel is die werkt op het bewustzijn. Houvast scheppen in deze stroom van handelingen/gedrag is ook design, maar dat moet dan wel een sublieme grap of kunstuiting zijn. Volgens mij kan het niet iets zijn dat houvast biedt in de vloeiend verlopende stroom van handelingen noch iets dat niet past bij de omgeving. Dit houvast kan ook een onderbreking zijn in de vorm van iets, een expressie van het ego of de persoonlijkheid van de kunstenaar, of een excessieve verfraaiing.

Vanuit de verwachting dat design een prikkel naar de bewuste geest stuurt, kan design dat geen houvast heeft, op het eerste oog saai en nietszeggend lijken. Maar dat betekent dat het design in kwestie juist met handelingen/gedragingen is opgegaan in de omgeving. Het werkstelt ook het gedeelde plezier van mensen en objecten die "natuurlijk" zijn geworden.

Ik ben zeer geïnteresseerd in het onderzoek van de Amerikaanse cognitieve psycholoog James Gibson met betrekking tot "affordance" (- actiemogelijkheid). Een actiemogelijkheid is geen prikkel maar verwijst naar de waarde die een omgeving mensen verschaft in een bepaalde situatie. Dan kunnen we "actie" definiëren als mensen die actiemogelijkheden uit een omgeving halen. Observatie in verband met designideeën wil zeggen: de ontdekking van de soort waarneembare actiemogelijkheden die mensen in bepaalde omstandigheden krijgen, zoals het ophangen van een jack aan een stoel of als je je handen op je bureau legt als je opstaat. De positie van je handen in die omstandigheden is een waarneembare actiemogelijkheid. Anders gezegd, het is "de handeling van het doen" in die bepaalde omstandigheden.

De handeling "zitten" bestond al voordat er stoelen waren. Een rots of gevallen boom op een bepaalde plaats is een bepaalde actiemogelijkheid die de handeling "zitten" in die bepaalde omstandigheden op natuurlijke wijze verschaft. Zelfs na het ontstaan van de stoel is het mogelijk individuele zitmogelijkheden om ons heen te zien. Dat kan een aluminium koffer op een vliegveld of treinstation zijn, een baal hooi op een boerderij, de stronk van een grote boom of een hoop asfalt. Of het kan bestaan uit het leunen tegen een marmeren beeld als je op iemand aan het wachten bent. Voor mensen die in deze omstandigheden gaan zitten, zijn er materialen of structuren die zitten mogelijk maken, of zitten toestaan. In bepaalde omstan-

digheden kiest iedereen een bepaald object of materiaal als het natuurlijke voorwerp om op te zitten. Wat wordt gekozen, is niet een stoel, maar deze groep werken getiteld "Chair" is iets dat de waarneembare verhouding uitdrukt, waardoor het de vorm van een stoel krijgt. Vitra is onmiskenbaar de beste stoelenproducent ter wereld. Het feit dat Vitra de groep "things to sit on" noemde, – die moeilijk te definiëren zijn omdat het zowel stoelen als kunstobjecten zijn – maakt "Chair" erg bijzonder. De vorm van deze "things to sit on" lijkt heel symbolisch op een stoel.

In bepaalde omstandigheden hebben mensen de neiging hetzelfde gedrag te ontwikkelen. Volgens mij is het het beste dingen te ontwerpen die dit natuurlijke waarneembare gedrag niet verstoren. Ik denk dat dit ook kenmerkend is voor de traditionele Japanse benadering bij het scheppen van dingen. Je zou dus kunnen zeggen dat deze gedragingen, deze objecten "normaal" of "gebruikelijk" zijn, zodat we kunnen zeggen: "op dat soort momenten zou je daar normaliter het beste zitten". Het enige dat het gezonde verstand, het normale gedrag van mensen in de weg zou kunnen staan, zijn bewuste bedoelingen. De beste keuzes worden gemaakt zonder erover na te denken.

Naoto Fukasawa, 2008