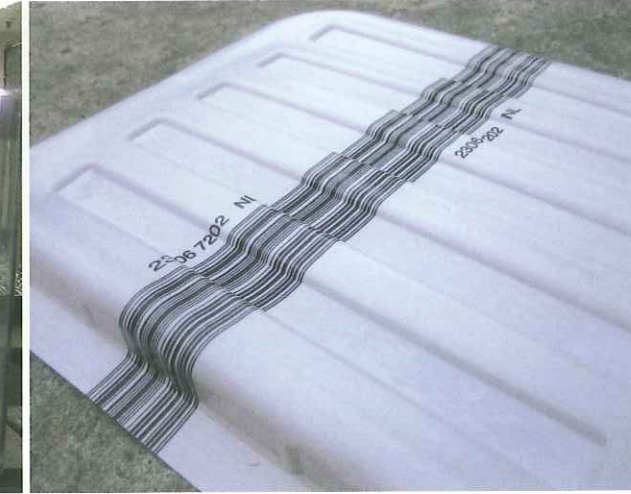










Design is gebaseerd op een aantal ongeschreven regels. Miriam van der Lubbe, die samenwerkt met Niels van Eijk, laat zich er graag door uitdagen. Ze deden samen een project genaamd Underdogma. Het werd gepresenteerd op de meubelbeurs in Milaan in 2004 en ze presenteerden er elf ontwerpen om vragen op te roepen over vormgeving. Je zou kunnen zeggen dat het één enkele vraag was over elk afzonderlijk ontwerp: 'Vindt de designgemeenschap dit acceptabel?' 'Dit' was dan bijvoorbeeld een collier in een doos dat helemaal bestond uit kwik en daarom giftig was en niet te dragen. En 'dit' was ook een kinderstoel met leren riempjes om het kind vast te binden rond zijn nek, polsen en enkels. Van der Lubbe: 'We maken zulke vrije ontwerpen om aan het publiek te laten zien wie we zijn. Aan de andere kant ontwerpen we ook gewoon producten voor bedrijven en doen we tentoonstellingen en interieurs. Ik werk graag zowel vrij als toegepast. De ene hand wast de andere. Niels en ik werken aan de meeste projecten samen. Hij is ook betrokken bij de opdracht van ARCO, hoewel ik daarvoor ben gevraagd. Niels is wat meer maker, terwijl ik meer affiniteit heb met de verhalende kant van ontwerpen.'

Het project voor ARCO is uitgemond in een prettig afgewogen mengsel van deze benaderingen. Van der Lubbe bekeek het productieproces van ARCO in Winterswijk en hoe dat is gericht op perfecte materiaalkwaliteit en grondige logistieke beheersing. Het viel haar op dat als gevolg daarvan heel veel hout nog steeds moet worden weggegooid. Over het meubilair dat eruit voortkwam, had ze het gevoel dat het wel wat speelser kon. Ze besloot daarom dat ze bepaalde gebeurtenissen in de productie van tafels en stoelen op de een of andere manier in hun uiterlijk tot uitdrukking kon brengen. Daarvoor bedacht ze de term 'arcoratie'. Zes jaar eerder had ze dat principe al een keer toegepast in een iets andere context, in een service voor MOSA in het project 'idee op tafel', door fabricagebewerkingen te markeren. In dit geval koos Van der Lubbe voor de expressie van aanvankelijk drie kenmerken: aandacht voor detail, het weggooien van alles wat perfectie mist en het barcodesysteem: 'Wij laten een opdrachtgever graag op een andere manier naar zijn eigen dingen kijken. Bij ARCO voel je hun aandacht voor kwaliteit, en we wilden met decoratie speciaal iets voor hen ontwerpen. Het ontbreken van decoratie impliceert het gevaar dat producten te universeel zijn. We hebben geëxperimenteerd met het tot uitdrukking brengen van details met in het achterhoofd de ARCO-slogan "geen detail is klein" door hem te interpreteren als "elk detail is groot" en ze dus uit te vergroten.' 'In een later stadium besloten we ons te beperken tot de andere twee arcoratie-principes. Hout weggooien, alleen omdat een zichtbare knoest te groot is, is verspillend. Wij stellen voor zulke foutjes juist te benadrukken door ze op te vullen met wat zilver, zodat ze als het ware extra opvallen tegen de achtergrond van het gewone. Het litteken wordt de parel van het product. Op die manier maakten we een tafel met een gearcoreerd blad. Barcodes vragen om een andere benadering. In plaats van dat je een sticker op het product plakt, kun je de barcode onderdeel laten uitmaken van het ontwerp van een stoel, door het contrast tussen verschillende houtsoorten te gebruiken. Het is een bruikbaar product geworden met een tafeltje eraan. Arcoratie moet het praktisch gebruik niet overheersen. Dat was eigenlijk ons belangrijkste uitgangspunt.'

Design is based on a set of unwritten rules. Miriam van der Lubbe, working together with Niels van Eijk, likes to challenge these. They did a project together that was presented at the 2004 Furniture Fair in Milan, called Underdogma, in which they presented eleven designs to pose questions about design. You could say it was only one question applied to each separate item: 'Does the design community accept this?' 'This' for instance was a necklace in a box consisting entirely of quicksilver and therefore both poisonous and unwearable. And 'this' also was a baby chair with leather straps to tie the child around its neck, wrists and ankles. Van der Lubbe: 'We do these free design interpretations to show the public who we are. On the other hand we design straightforward products for companies too and we do exhibitions and interiors. I like to work both in autonomous and applied situations. One feeds the other. Niels and I cooperate on most projects. He is involved in the ARCO assignment too, although I was the one who was asked. Niels is more of a maker, whereas I have more affinity with the narrative side of design.'

The ARCO project has resulted in a nicely balanced mixture of these aspects. Van der Lubbe observed ARCO's manufacturing process in Winterswijk, with its aim for perfect material quality and its thorough logistic control. She noticed that as a consequence quite a lot of wood still has to be scrapped. As for the resulting furniture she felt that it lacked a touch of playfulness. She decided that certain actions in the production of tables and chairs could somehow be brought to the fore in their appearance. For that she invented the word 'arcoration'. She had applied the basic idea six years earlier in a slightly different setting, in a service for MOSA in the 'idea on the table' project, by marking manufacturing actions. Initially Van der Lubbe chose to express three characteristics instead: attention to detail, scrapping imperfections and the bar code system: 'We like to let a client look at his own things in a different way. In this case you feel ARCO's sense of quality, and we wanted to design uniquely for them by means of decoration. No decoration implies the danger of universality. We have experimented with expressing detail with in the back of our minds the ARCO slogan "no detail is small", by interpreting it as "every detail is big" and enlarging them. Later on we chose to leave it at the other two arcoration principles. Discarding wood just because a visible knot is too large, is a waste. We propose elaborating these flaws by filling them with a bit of silver, to make them stand out against the normal as it were, making the scar the pearl of the product. So we made a simple table with an arcorated top. Bar codes require a different approach. Instead of putting a sticker on a product, the entire bar code can be incorporated in the design of a chair, using the contrast between different kinds of wood. It's a useful product with a small table surface attached. Arcoration mustn't overrule practicality. That was really our most important starting point.'



