

drinking glass intervention

at the Royal Leerdam Glass Factory

Alan Murray, Simon Mabey

<<text - Alan Murray

<<very different to be invited to intervene in a situation>> <<abrasive first meeting with factory>> <<management seemed to be happy to be a mass producer of commercially viable tableware and bottles>> <<factory very wary, need to begin a conversation>>

<<try to break down hierarchies>> <<get people involved>> <<'Two of my advisors who have seen your proposal are not very enthusiastic. They believe that an 'injection' of technology will not have the effect you think it will have.' >> <<At Christmas when all the family are together, you have had Christmas dinner and the 'warring factions' are ready to commence battle - what do you do? Party games of course. Why? Because you can interact on an arena that already has the rules organised. The energy of the time-bomb can be diverted into the Party Game. Points can be made, old scores revenged, jealousies explained, tensions brought to the surface all through the rules and interaction of the party game.>> <<use the 'magic' of 3d technologies to capture the audience, play with their idea of ownership of design and help to create a finished product>> <<bit worried that I am creating a carnival stall, a bit of light relief>> <<we are situated in the middle of the glass blowing department>> <<have always had to fight to get involved in situations before - now I am invited and almost anything I want to do is possible>> <<diluted feeling>> <<slow start, how do you push people to create something new?>> <<people don't seem to want to produce new drinking glasses, they don't seem to want to experiment>> <<sometimes it is a memory, sometimes a glass they feel comfortable with, a glass they admire, a glass they have seen in a collection that they always wanted>> <<some people have a drinking glass in their minds for years and this is their chance to make it>> <<'there it is, there is the glass I have always wanted, and there it is in reality'>>

een interventie

in de Royal Leerdam Glasfabriek

Alan Murray, Simon Mabey

<<tekst - Alan Murray

<<iets geheel nieuws: worden uitgenodigd om te interveniëren in een bestaande situatie>> <<eerste overleg met de fabriek verloopt stroef>> <<management scheen tevreden met massaproductie van commercieel interessant tafelglas en flessen>> <<fabriek erg terughoudend, moet gesprek beginnen>>

<<probeer hiërarchische verhoudingen te doorbreken>> <<mensen erbij betrekken>> <<'Twee van mijn adviseurs die je voorstel hebben bekeken, zijn niet erg enthousiast. Zij denken dat het "injecteren" van technologie niet het effect zal hebben dat jij ervan verwacht' >> <<Met Kerstmis, als het hele gezin bijeen is, het kerstdiner is afgerond en de 'strijdende partijen' staan klaar om elkaar in de haren te vliegen - wat doe je dan? Spelletjes natuurlijk. Waarom? Omdat je dan op elkaar kunt reageren in een strijdperk waarvan de regels al zijn vastgelegd. De energie van de tijdbom kan een uitweg vinden in de spelletjes. Er kunnen punten worden gescoord, oude rekeningen vereffend, jaloerse gevoelens verklaard, spanningen naar boven gehaald, allemaal via de regels en de wisselwerking van een spel.>> <<gebruik de 'magie' van de 3D-techniek om je publiek aan te spreken, speel in op hun idee dat een ontwerp het eigendom is van de ontwerper, en help ze een afgerond product te maken>> <<beetje bang dat ik een kermisattractie creëer, voor wat afwisseling zorg>> <<we hebben een plek midden in de glasblazerij>> <<moest tot nu toe altijd vechten om te worden opgenomen in gegeven situaties - nu ben ik uitgenodigd en is bijna alles mogelijk wat ik voorstel>> <<verwaterd gevoel>> <<trage start, hoe krijg je mensen zo ver dat ze iets nieuws maken?>> <<men schijnt geen nieuwe drinkglazen te willen maken en niet te willen experimenteren>> <<soms is het een herinnering, soms een glas dat ze goed ligt, een glas dat ze bewonderen, een glas dat ze kennen uit een collectie en altijd al wilden hebben>>

<<the man who makes drawings to make wooden moulds for the machines is incredibly accurate - his drinking glasses are solid, positive and derived from glasses he has seen before>> <<the glass blowers make glasses that, if blown, would show-off their craft>> <<the salespeople make glasses which would capture a new market, novel detail>> <<the man from the canteen makes a glass that can be used two ways, he can imagine it on his tables>> <<people are getting involved, they are enjoying making appointments, they are enjoying working in the glass blowing department>> <<"in the 1920's the glass blowing department must have been a centre of prototyping and testing - situating the computer here with all these people trying things out recreates that">>

<<true>> <<workers have modelled their own drinking glasses that they would probably have never had a chance to see>> <<the computer has helped bridge the gap between an initial idea and the workers inability to draw that idea>> <<people have been talking about their and other people's glass design>> <<they have enjoyed being involved, seeing their designs, seeing their drinking glasses>> <<the hierarchies at the factory temporarily started to break down>>

<<but>> <<the drinking glass has been made in many shapes and styles with many uses in many ages>> <<the computer is a limited tool which has difficulty with volume, intended use and hands-on quality>>

<<the intervention is the first communication>> <<the work produced is a faint murmur of something that could be produced>> <<there has been a connection within a situation>> <<workers have given something, have produced an image which could be the beginning of a conversation>>

with thanks to

<<all the workers at the Royal Leerdam Glass Factory>> <<Manchester Multimedia Centre>>
<<SoftImage and Microsoft>> <<Silicon Graphics>> <<organisers of the 'Glasmanifestatie'>>

<<sommige mensen hebben al jaren een drinkglas in hun hoofd en dit is hun kans het te maken>> <<"Dat is het, dat is het glas dat ik altijd al wilde hebben, en daar is het in het echt">> <<de man die tekeningen maakt voor de houten mallen voor de machines is ongelooflijk precies - zijn drinkglazen zijn stevig, uitgesproken en afgeleid van glazen die hij eerder heeft gezien>> <<de glasblazers maken glazen die, als ze geblazen werden, zouden getuigen van hun vakmanschap>> <<de mensen van de verkoop maken glazen die een nieuwe markt zouden aanspreken, met verrassende details>> <<de man van de kantine maakt een glas dat op twee manieren kan worden gebruikt, hij ziet het glas al op zijn tafels staan>> <<men doet mee met het project, maakt graag afspraken en geniet ervan om in de glasblazerij te werken>> <<"in de jaren twintig moet de glasblazerij een plek zijn geweest waar modellen werden ontwikkeld en getest - door de computer hier te zetten, met al die mensen die dingen uitproberen, is het weer net als toen">>

<<zeker>> <<medewerkers hebben hun eigen drinkglas ontworpen, dat ze anders vermoedelijk nooit hadden kunnen zien>> <<e computer heeft een brug helpen slaan tussen een eerste idee en het onvermogen van de medewerkers om dat idee uit te tekenen>> <<eigen ontwerpen voor een drinkglas en die van anderen werden met elkaar besproken>> <<men genoot ervan mee te doen, de eigen ontwerpen te zien, de eigen drinkglazen te zien>> <<de hiërarchische verhoudingen binnen de fabriek begonnen een tijd lang af te brokkelen>>

<<maar>> <<het drinkglas is in alle eeuwen gemaakt, in allerlei vormen en stijlen en voor allerlei doeleinden>> <<de computer is een gereedschap met beperkingen, het heeft moeite met volumes, gebruiksfuncties en praktijkeisen>>

<<de interventie is de eerste aanzet tot communicatie>> <<het geproduceerde werk is nog maar een vage afspiegeling van wat er gemaakt zou kunnen worden>> <<er zijn nieuwe verbanden gelegd binnen een bestaande situatie>> <<medewerkers hebben iets van zichzelf gegeven, hebben een beeld gemaakt dat het begin kan zijn van een gesprek>>

met dank aan

<<alle medewerkers van de Royal Leerdam Glasfabriek>> <<Manchester Multimedia Centre>>
<<SoftImage en Microsoft>> <<Silicon Graphics>> <<organisatie van de 'Glasmanifestatie'>>

GET INVOLVED - DESIGN A DRINKING GLASS

Alan Murray and Simon Mabey feel that the 'glasmanifestatie' is a perfect opportunity to focus on the Royal Leerdam Glass Factory. In the past the factory has been a centre for creative design and we would like to introduce a project where anyone who works at the factory can get involved.

THE PROJECT

Potentially we would like participants from the following areas to be involved in the project:

1. glass blowers
2. production line workers
3. management
4. factory designers
5. administration staff
6. canteen staff
7. designers/artists from glasmanifestatie

Your participation is simple. Before the project we will provide you with a piece of paper. On this paper you should draw the profile of a drinking glass (an outline, no drawing skill is necessary). Maybe you will produce a new and exciting glass design or you might want to start with a glass design you already know and like.

Alan Murray and Simon Mabey will be at the factory between the 9th and the 23rd of April. We will bring a computer that can 'model' drinking glasses on a screen (like a television). Everybody who wants to be involved with the project will have the opportunity to 'model a drinking glass' on screen. Simon is the computer expert which means that everybody else won't need to touch the computer.

Initially, your glass design will be modelled. This will take about five minutes. You will be able to see your design on the screen. You will then be given the option to stop there if you are satisfied, or use the opportunity to see what you can do using a powerful computer, exciting software and an experienced computer modeller. The easiest way I can think of explaining the process is that it is like playing a game. Games can be exciting because they let you do things which would be difficult to do in 'real life'. The computer will allow you to easily and immediately manipulate your drinking glass, play with different coloured glass, different shapes, different uses, different drinks.

Altogether everything should take about fifteen minutes. We will then 'render' the image on the screen. This will show you a photographic representation of your drinking glass design. If you agree to it, your design will then be included in a large exhibition of glass design and related artworks at Fort Asperen in June.

I hope people will use the opportunity.

GET INVOLVED AND BE AS CREATIVE AS YOU WANT.

DOE MEE — ONTWERP UW EIGEN DRINKGLAS

Alan Murray and Simon Mabey beschouwen de Glasmanifestatie als een ideale gelegenheid om de Vereenigde Glasfabrieken in de schijnwerpers te zetten. Ook in het verleden bood de fabriek al volop ruimte aan originele ontwerpers en nu stellen wij een project voor waaraan iedereen kan meedoen die in de fabriek werkt.

HET PROJECT

We nodigen iedereen uit om mee te doen aan het project.

Deelname is heel eenvoudig. Voor het project begint, kunt u een modellenpapier verkrijgen bij de receptie. Op dit papier maakt u een schets van een drinkglas (alleen de contouren, echt tekentalent is dus niet nodig). Misschien komt u voor de dag met een nieuw en opwindend ontwerp voor een glas, maar u kunt ook beginnen met een glasontwerp dat u al kent en mooi vindt.

Alan Murray and Simon Mabey zijn tussen 9 en 23 april aanwezig in het glasvormcentrum. We nemen een computer mee die drinkglazen kan 'vormgeven' op een beeldscherm (vergelijkbaar met een televisie). Iedereen die aan het project wil meedoen, krijgt de gelegenheid op het scherm 'een glas vorm te geven'. Dit kunt u dan buiten uw eigen werktijd doen. Simon is de computerdeskundige, wat inhoudt dat u niets van computers hoeft af te weten.

De eerste stap is dat uw glasontwerp wordt vormgegeven. Dat kost ongeveer vijf minuten. Daarna kunt u uw ontwerp op het beeldscherm zien. Als u ermee tevreden bent kunt u hier stoppen, maar u kunt ook gebruik maken van de gelegenheid om te werken met een krachtige computer, opwindende software en een ervaren computer-vormgever. De eenvoudigste manier om uit te leggen wat er gebeurt, is het proces te vergelijken met een spelletje. Een spel is spannend omdat je er dingen in kunt doen die je veel minder makkelijk kunt meemaken in het 'echte' leven. De computer maakt het mogelijk om probleemloos en direct zichtbaar uw drinkglas te bewerken, te spelen met verschillende kleuren glas, verschillende vormen, verschillende gebruiksfuncties, verschillende dranken.

Al met al is er voor het hele proces ongeveer vijftien minuten nodig. Hierna zetten we het beeld op het scherm om in een fotografische afbeelding, zodat u onmiddellijk het glas ziet dat u hebt ontworpen. Met uw toestemming zal uw ontwerp daarna worden opgenomen in een grote tentoonstelling van glasontwerpen en verwante kunstwerken die in juni in Fort Asperen wordt gehouden.

Siem van de Marel, Hoofd Vormgeving, zal dan zeker van de gelegenheid gebruikmaken om deze modellen te beoordelen. Misschien wordt uw model in productie genomen?

Wij hopen dat velen de gelegenheid te baat zullen nemen.

DOE MEE EN LAAT UW FANTASIE DE VRIJE LOOP

Participants international glass event in Leerdam 1997

New designs:

Joep van Lieshout (1963), NL, artist/designer/Klaar van der Lippe (1963), NL, artist *
Toyo Ito (1941), Japan, architect
Ettore Spalletti (1940), Italy, artist
Piet Stockmans (1940), Belgium, industrial designer *
Magdalene Odundo (1950), Kenia, ceramist *
Jayanti Naik (1946), India, designer/ceramist *
Bart Guldemon (1962), NL, industrial designer *
Hans Hovy, (1955), NL, artist *
Christopher Alexander, USA, architect *
Timo Sarpaneva (1926), Finland, glass designer
Ivana Houserová (1957), Czechia, glass designer *

Installations & projects:

Jogi Panghaal, India, designer *
Alan Murray (1965), GB, artist *
Ton Venhoeven (1954), NL, architect */Aernout Mik (1962), NL, artist *
Stuart Sherman (1945), USA, theater/performance artist *
Richard Meitner (1949), USA, glass artist *
Diller & Scofidio, USA, architects
Roman Signer (1938), Zwitserland, artist/filmmaker *
Victor & Rolf, NL, fashion designers *
Martin Margiela, Belgium, fashion designer
Dinie Besems (1966), NL, jewellery designer *
Wang Youshen (1964), China, artist *
Rirkrit Tiravanija (1961), Thailand, artist
Suchan Kinoshita (1959), Japan, artist *
Job Koelewijn (1962), NL, artist *
Shen Yuan, (1959), China, artist *
Maria Roosen (1957), NL, artist *
Teake Bulstra (1961), NL, industrial designer/DMD *

All names in bold are confirmed

* these participants will attend the practical symposium 4-7 September





