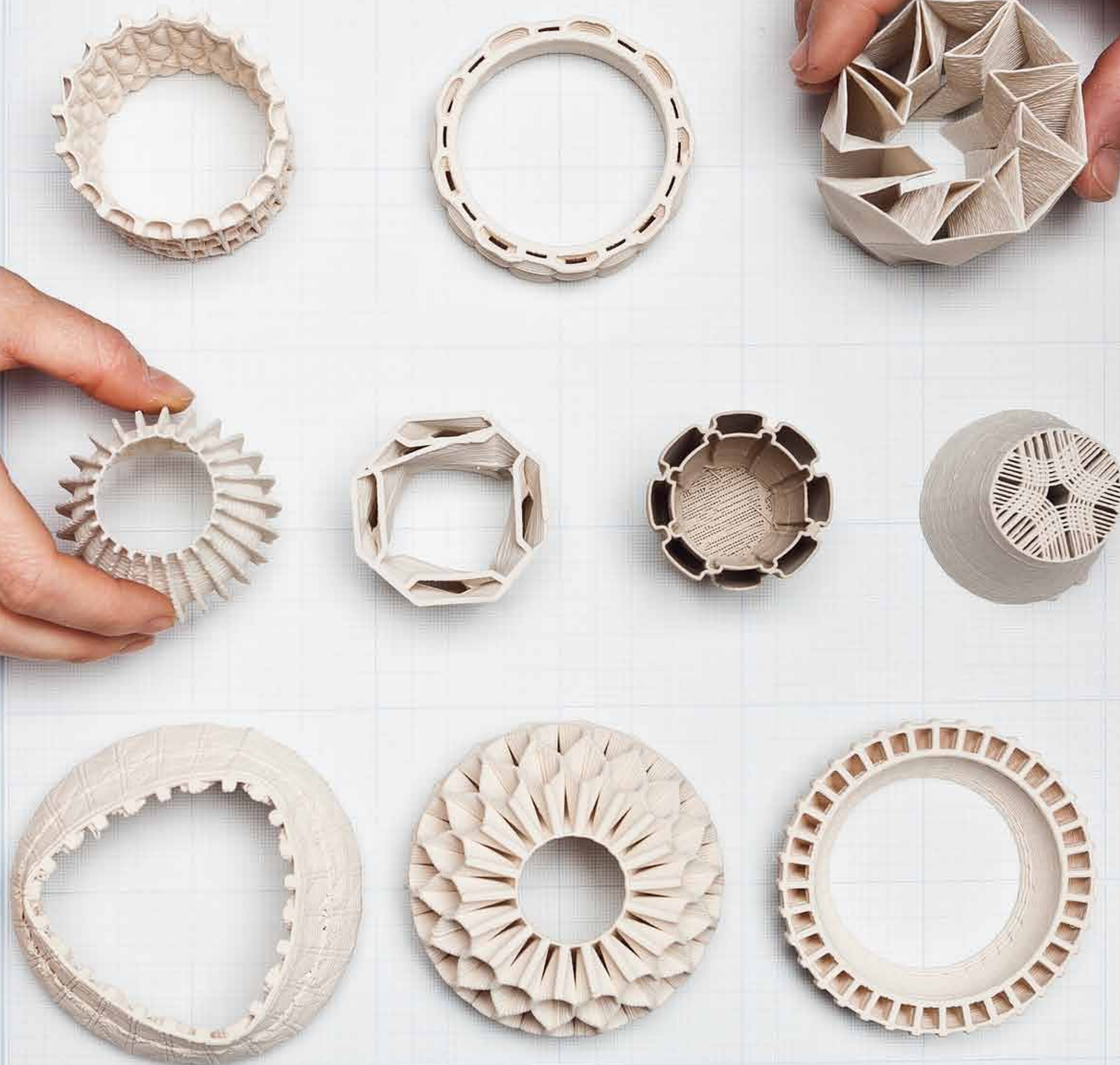


La questione Belgio

The Belgian affair



Oggetti in ceramica realizzati da Unfold—Claire Warnier e Dries Verbruggen—nel 2011. La possibilità di produrre strati molto sottili consente di creare nuove forme • Ceramic objects made by Unfold—Claire Warnier and Dries Verbruggen—with a 3D printer in 2011. The possibility to manufacture very fine layers allows the creation of innovative forms

photo Kristof Vrancken—© Unfold

È possibile parlare di “design belga” in un Paese in cui l’assenza di un’identità comune ben delineata costituisce un’identità in sé? Il rinverdire di eventi come Interieur a Kortrijk e “Reciprocity” a Liegi—nati da quel terreno fertile che ha prodotto fenomeni come Z33 e studi di design come Unfold e OpenStructures—fa pensare che il Belgio stia vivendo una proficua fase creativa. Justin McGuirk ha indagato il fenomeno sul campo

• In a country such as Belgium, where the lack of a sharply defined common identity is arguably an identity in itself, can such a thing as “Belgian design” exist? The growing influence of events such as Interieur in Kortrijk and “Reciprocity” in Liège, which spring from the same fertile ground that has produced institutions like Z33 and design studios like Unfold and OpenStructures, suggests that Belgium is enjoying a fruitful phase of creative vitality. Justin McGuirk surveys the field

Testo • Text
Justin McGuirk



photo Kristof Vrancken—©Unfold

Alla ricerca dell’identità belga nel design

Design belga. Vi dice qualcosa? E ‘scena’ belga del design? Ancora niente? Allora fa lo stesso, perché, se ne avete sentito parlare, vi siete sbagliati: non esiste nulla del genere. Lo so perché me lo hanno detto alcuni designer belgi e altri personaggi attivi nella “non-scena” locale. Che hanno risposto in modo unanime alle seguenti domande: Esiste qualcosa che si possa definire design belga? No. Sentite di appartenere a una comunità di designer? No. Riconoscete l’esistenza di tratti tipicamente belgi nel design? No. Eccovi accontentati: Avreste avuto l’articolo più breve del mondo. Eppure, dall’esterno, si nota che in quest’angolo del Nord Europa sta succedendo qualcosa di molto interessante.

Forse però è meglio non provare a dargli un nome. Se anche nei momenti più felici ascrivere delle caratteristiche nazionali al design può rivelarsi un problema, nel caso del Belgio, un Paese con tre lingue ufficiali (francese, fiammingo e tedesco) e spaccato da differenze regionali, questo è particolarmente difficile. “Il Belgio è un Paese inesistente, una costruzione artificiale”, afferma Jan Boelen, direttore del Centro d’arte contemporanea Z33 di Hasselt, galleria di design con uno dei programmi espositivi più regolarmente stimolanti in Europa. Boelen continua spiegando come, con i fondi per la cultura assegnati su base regionale—con l’educazione e i media ugualmente divisi secondo linee locali—sia difficile parlare di una ‘scena’ coerente. Uno dei caratteri tipici dei belgi è che, essendo stati dominati

↑
Unfold, Stratigraphic
Manufacture, Biennale Design
di Istanbul, 2012. Oltre a
esporre il proprio lavoro sulla
stampa in 3D della ceramica,
Unfold ha messo in atto
un modello distributivo e
produttivo che ha coinvolto
una rete di produttori locali
• Unfold, Stratigraphic
Manufacture, Istanbul Design
Biennial, 2012. Besides
exhibiting its work on 3D
ceramic printing, Unfold
launched also a distribution
and production model
involving a network of small-
scale local manufacturers



photo Peter Verbruggen—©Unfold



© Unfold

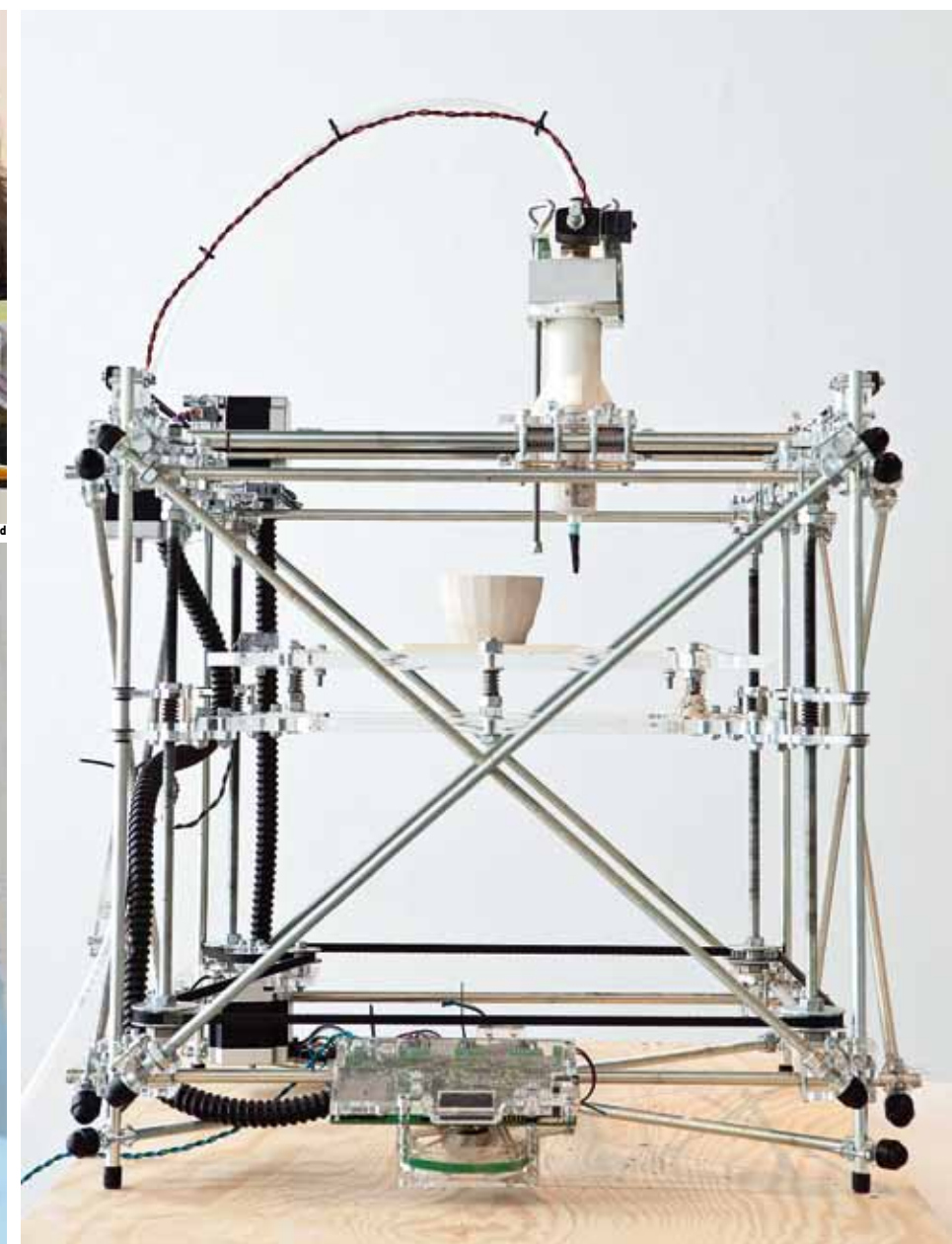


photo Kristof Vrancken—© Z33

↓
Nella mostra “L’Artisan
Électronique” del 2010,
curata da Unfold e Tim
Knapen e commissionata da
Z33 House for Contemporary
Art in collaborazione con
Bits from Bytes, il processo
di stampa in 3D imita
le tradizionali tecniche
ceramiche: la forma si crea
grazie all’accumularsi di
strati di argilla. La ruota
per vasi virtuale (in basso
a sinistra) è uno strumento
digitale che consente di
“far girare” le forme e gli
oggetti. La stampante 3D per
ceramica (in basso a destra) è
stata costruita sulla base del
progetto open source RepRap

• At the 2010 exhibition
“L’Artisan Électronique”,
curated by Unfold
and Tim Knapen, and
commissioned by Z33 House
for Contemporary Art in
collaboration with Bits
from Bytes, the 3D printing
process imitated traditional
ceramic techniques. The
shape is created by the
accumulation of layers of
clay. The virtual potter’s
wheel (below left) is a digital
tool that “turns” forms and
objects. The 3D ceramic
printer (below right) was
made on the basis of the
RepRap open-source project

da una serie di potenze straniere—Francia, Olanda, Germania e Spagna—, essi sono storicamente sospettosi nei confronti delle forze di Governo, e più propensi all’individualismo e all’autodeterminazione. “Penso che si tratti certamente di un’attitudine diffusa”, dice Boelen. “Non segui le regole ma cerchi un varco nella legislazione per poter fare le cose a modo tuo”. E Z33 è un ottimo esempio, perché in assenza di una strategia nazionale per il design—simile a quella che si può trovare nella vicina Olanda—, tutto dipende dall’intraprendenza dei singoli. A dieci anni dalla fondazione, Z33 è diventato l’epicentro del dibattito sul design nel Paese, impegnando a fondo nell’esplorare gli estremi confini della disciplina. Con mostre come “Designing Critical Design” (2007), “1% Water” (2008), “Alter Nature” (2010) e “The Machine” (2012), ha cercato in tutti i modi di sondare il peso

del design nel modificare le circostanze sociali e ambientali che abbiamo di fronte a noi: tanto che, alla fine, qualsiasi conversazione sul design in Belgio riporta a Boelen. La sua influenza si estende non solo sul calendario culturale ma anche sulla direzione che una nuova generazione di designer sta prendendo nel proprio lavoro. Come fondatore del master in Social Design alla Design Academy di Eindhoven, in Olanda, Boelen ha assistito all’emergere di alcuni tra i più promettenti studi di design in Belgio, tra cui Intrastructures, di Thomas Lommée, e Unfold, di Claire Warnier e Dries Verbruggen. Esplorando le pratiche di design open source e i nuovi mezzi di produzione, entrambi gli studi si sono guadagnati una posizione di rilievo nella mostra “Adhocracy” della scorsa Biennale di Istanbul. “Jan ha avuto un ruolo importante”, afferma Lommée

dal suo studio di Bruxelles. “Tutto quello che avevo in mano era un bozzetto del mio progetto OpenStructures, e lui mi ha detto ‘questa è la nostra organizzazione, questo è il budget: tra due anni voglio una mostra’”.

OpenStructures è un sistema di design modulare open source che consente a chiunque di creare dei prodotti usando un semplice kit di parti. Tutti possono contribuire con dei progetti, o adattare pezzi esistenti aggiungendoli alla costellazione di oggetti disponibili. Per esempio, invece di comprare un bollitore puoi scegliere di fartene uno da solo, secondo uno schema molto semplice individuato da Jesse Howard (uno dei collaboratori di OpenStructures), che consiste in una caraffa e una resistenza in rame. Non costerà meno di un esemplare economico di plastica made in China, ma è di sicuro più ecologico. Tutti i prodotti sono progettati per poter essere

Insieme a Boelen, Lommée, che oggi insegna nello stesso corso di Social Design a Eindhoven in cui si è laureato, sta lavorando con i suoi studenti intorno alla questione di come rivalizzare l'economia della città di Genk, a pochi chilometri da Hasselt, dove una fabbrica della Ford ha di recente chiuso i battenti lasciando senza lavoro 10.000 persone. I due stanno così cercando il modo per sostituire un'unica grande azienda con mille iniziative di piccole dimensioni, ciascuna delle quali impieghi dieci persone. Nel frattempo, a Les Ateliers di Parigi, altro istituto in cui Lommée è titolare di un corso, i suoi studenti stanno sviluppando un modello di *crowd-funding* per i loro progetti: “Perché non siano solo abili nel produrre oggetti, ma si interrogano anche sulla ragione per cui li stanno progettando”, dice. “Il design è sempre stato al servizio di grosse organizzazioni, ma ora il cliente sta diventando il cittadino

↓
OS Sand Digger, ruspa per sabbia disegnata da Ricardo Carneiro e Tristan Kopp. Fa parte del progetto del 2011 OS Kid's Toys, che ha coinvolto designer, artigiani e studenti nell'invenzione di giocattoli—tra cui uno slittino, una sedia e un'altalena—costruiti utilizzando componenti del precedente progetto OS BlocBox (di Thomas Lommée e Jo Van Bostraeten)



photo courtesy of Intrastructures

smontati, e tutte le parti sono numerate così che sia possibile riutilizzarle in una diversa configurazione. Pensato per un'epoca di bisogno diffuso, il sistema modulare di Lommée è concepito per renderci più autonomi, ma anche più propensi a un'ottica di comunità. Grazie alla stampa in 3D, a semplici programmi di progettazione e istruzioni video su YouTube, gli strumenti per realizzare una cultura più partecipativa del costruire esistono: “È solo una questione di mentalità”, dice Lommée. “Mi interessa di più progettare infrastrutture che prodotti”, afferma. “Sono convinto che le infrastrutture influenzino il modo in cui ci comportiamo. Internet facilita la condivisione e la gente sta diventando più collaborativa e meno competitiva—non perché stiamo migliorando come persone, ma proprio grazie alle infrastrutture”.

comune, fatto che acquisterà sempre più importanza”. Ad Anversa, in una vena simile a quella di Lommée, sotto il nome Unfold operano Dries Verbruggen e la sua partner olandese Claire Warnier. Incentrato sullo sviluppo di nuovi modi di produzione, il loro Stratigraphic Manufactory è un sistema di stampa in 3D, adattato con una testina speciale alla modellazione dell'argilla. Non hanno avuto il permesso di modificare i file digitali, ma, aggiustando lo spessore degli strati e usando speciali argille e paste di vetro, sono riusciti a trasferire le loro conoscenze ai prodotti finiti. Metà artigianato e metà robotica, si è trattato—dice Verbruggen—di “un'esplorazione di come una rete molto estesa possa fare una grande differenza nella produzione”. Unfold ha sviluppato anche un altro utensile per la produzione

↑
OS Sand Digger, designed by Ricardo Carneiro and Tristan Kopp. Their design was part of the 2011 OS Kid's Toys project, which involved designers, craftspeople and students in the invention of toys, including a sledge, a chair and a swing. The series of objects used components from the previous OS BlocBox project (by Thomas Lommée and Jo Van Bostraeten)

↓ →
OS ToyBox, design Christiane Högner di LoFi Studio; **OS Suitcase**, design Marijn van der Poll con parti di Thomas Lommée e Jo Van Bostraeten; **OS Waterboiler** nella versione di Unfold, con recipiente in vetro e filtro in ceramica realizzato con stampante 3D • **OS ToyBox**, designED by Christiane Högner di LoFi Studio; **OS Suitcase**, design by Marijn van der Poll with parts by Thomas Lommée and Jo Van Bostraeten; **OS Waterboiler** in the version by Unfold, with a glass receptacle and a ceramic filter made with a 3D printer

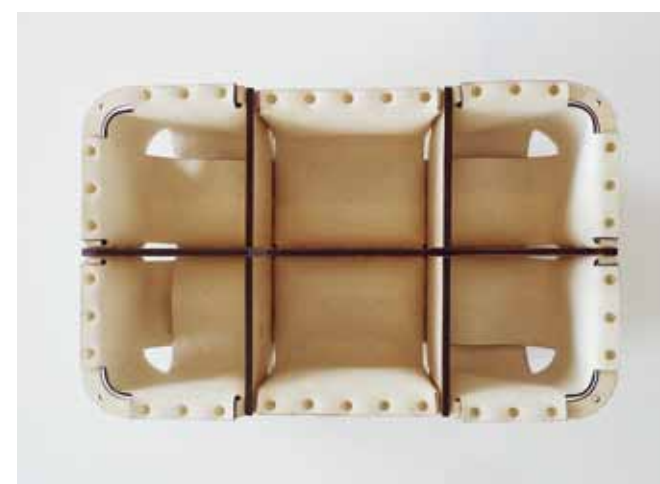


photo courtesy of Intrastructures



photo courtesy of Intrastructures

→
 “Welcome to Saint-Gilles!”, iniziativa e mostra curata da Thomas Lommée e commissionata da Giovanna Massoni per “Reciprocity”, Liegi 2012. Oltre 100 studenti, provenienti da otto diverse scuole di design e accademie, hanno esplorato il quartiere di Saint-Gilles e parlato con gli abitanti; hanno proposto oltre 80 progetti, volti a migliorare la vita di tutti i giorni nel distretto • “Welcome to Saint-Gilles!”, an initiative and exhibition curated by Thomas Lommée and commissioned by Giovanna Massoni for “Reciprocity”, Liège 2012. More than 100 students from eight different design schools and academies explored the city of Saint-Gilles district and talked to its inhabitants, coming up with over 80 designs to improve everyday life in the area



photo Kristof Vrancken

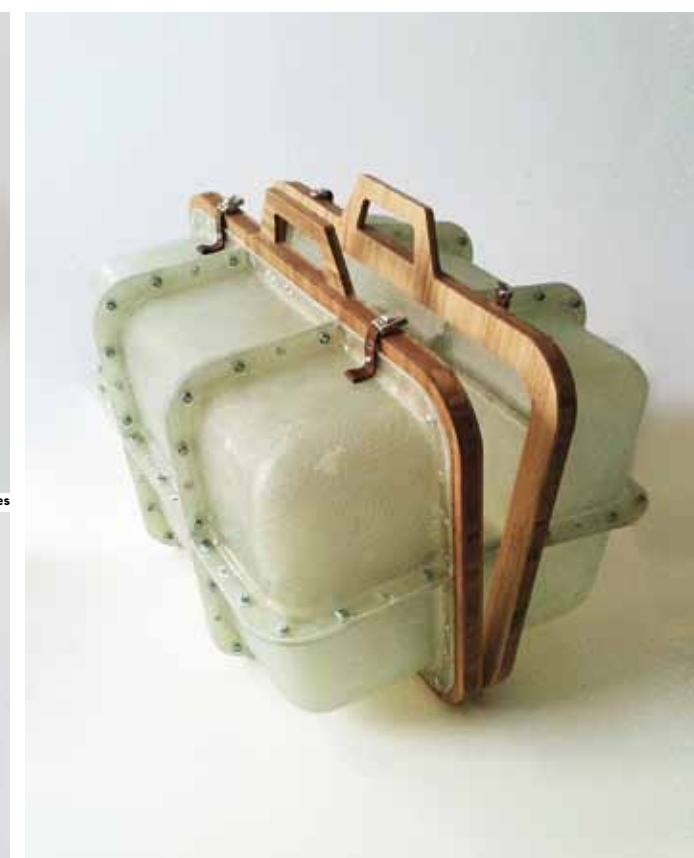


photo courtesy of Intrastructures



photo Kristof Vrancken

di ceramiche, ribattezzato L'Artisan Électronique: una ruota da vasaio virtuale che permette di sagomare a mano l'antepima *wire-frame* di un vaso in ceramica con un semplice piegamento della mano davanti allo schermo. Questo può consentirci di creare oggetti in ceramica online, per poi stamparli nel più vicino negozio dotato di stampante 3D o in un Fablab: “una fabbrica in rete virtuale”, secondo la definizione di Verbruggen. Scettico riguardo all'opportunità di lasciare che la gente cominci da zero, Verbruggen preferisce farla operare all'interno di una serie di limiti prestabiliti, per influenzare una grande famiglia di oggetti. “Questo è il modo in cui vediamo il design del futuro: quando la produzione personale sarà più diffusa, il designer dovrà cedere una parte del controllo sul progetto finale. Il gioco della personalizzazione deve spingersi oltre



—

L'architettura-scultura *Tape Hasselt*, sospesa tra gli alberi e costruita con strati sovrapposti di nastro adesivo trasparente, avvolti intorno a una struttura leggera di supporto. È stata realizzata a Hasselt lo scorso anno da Z33 con lo studio Numen / For Use per celebrare i dieci anni di attività. Fondata da Jan Boelen nel 2002, Z33 è un laboratorio/luogo d'incontro, che promuove un programma continuo di mostre temporanee e progetti di arte design negli spazi pubblici

• The *Tape Hasselt* architecture-sculpture at the Z33 House for Contemporary Art. Suspended between the trees, the work was constructed with superimposed layers of transparent adhesive tape wound round a light support frame. It was created in Hasselt last year by Z33 with Numen / For Use to celebrate the art venue's tenth anniversary. Founded by Jan Boelen in 2002, Z33 is a workshop/meeting place that promotes a continuous programme of temporary exhibitions and art and design projects in public spaces



photos Kristof Vrancken—Z33

la semplice scelta dei colori delle nostre nuove scarpe da ginnastica". "Design belga per me non vuol dire niente", sostiene Verbruggen. "Non ha il senso di un'identità in base alla quale esibire il proprio lavoro insieme ad altri—non è come in Olanda, dove il design è lo sport nazionale". Tuttavia confessa che il panorama dà segni di cambiamento. "Cinque anni fa non sarei stato in grado di fare il nome di una buona organizzazione locale, ma tutto dipende in effetti dall'intraprendenza dei singoli". Uno di questi 'singoli' è Giovanna Massoni, direttore artistico di quella che era la Biennale di Liegi, rilanciata lo scorso anno

Se è vero che in Belgio non esiste un'identità comune, c'è almeno una massa critica. Si sta delineando qualcosa di simile a un momento di forte slancio

come "Reciprocity", una piattaforma di design per l'innovazione sociale. Massoni, italiana con base a Bruxelles, dice di dover lottare con la faziosità provinciale del Paese ("ci sono confini culturali che percepisci ogni giorno") e l'approccio conservatore delle istituzioni ("non finanziano la ricerca, promuovono solo i risultati"); ciononostante, vede un potenziale all'interno di questo sistema anarcoide. "Volevamo creare una piattaforma per concepire il design come qualcosa di diverso dai prodotti", sostiene. "Abbiamo introdotto un programma di design per l'innovazione sociale per vedere come la gente reagiva all'idea, e siamo rimasti piacevolmente sorpresi". Il perno di tale approccio è un progetto-mostra denominato

"Welcome to Saint-Gilles!": otto istituti di design di Belgio, Olanda e Germania sono stati invitati a proporre interventi su piccola scala che contribuissero a rinvigorire un quartiere percepito spesso come una terra di nessuno. Di nuovo, il tutto con la collaborazione di Lommée, curatore di un progetto che non ha solo conferito a Liegi una dimensione più internazionale, ma è stato anche ben accolto dagli abitanti, tanto che Massoni pensa di continuare a svilupparlo ("Un progetto di innovazione sociale non può incominciare e poi fermarsi fino alla prossima edizione"). Eppure, dice, in Belgio i designer menzionati fino a questo momento, prodotti dalla "Eindhoven connection" di Boelen, sono in realtà delle eccezioni. Nelle categorie del product design più tradizionale, Massoni indica nomi come Diane Steverlyncx e Xavier Lust (i cui tavoli-panchine PicNik sono alla Tate Modern), insieme al design tessile di Chevalier Masson. Vale la pena di ricordare anche altri studi giovani come Bram Boo, Studio Simple e LoFi Studio di Christiane Högner. Ci sono anche nomi più affermati, come Sylvain Willenz o l'architetto Julien De Smedt, che sta lanciando un suo marchio, e, naturalmente, Studio Job, i beniamini del mercato dell'arte-design. Persino lo stilista Raf Simons di Dior (già studente di design industriale, laureatosi nello stesso corso di Jan Boelen) ambisce a entrare nel mondo del design del prodotto. Perciò, se non esiste un'identità comune, c'è almeno una massa critica. Si aggiunga a tutto questo la Biennale Interieur di Kortrijk, che nel 2012 si è mostrata più grande e più internazionale degli anni precedenti, una Biennale di Liegi anch'essa rinvigorita, la nomina di Marie Pok come curatore per il design al museo Grand Hornu, ed ecco delinearsi qualcosa di simile a un momento di forte slancio. "La cosa positiva è che gli eventi guardano al sociale, sforzandosi di non vedere il design solo nei prodotti", sottolinea Boelen. "Sono molto contento di questi cambiamenti, anche se per me non sono ancora abbastanza radicali".

—
JUSTIN MCGUIRK
 Critico di design e architettura

In search of Belgium's identity in design

• Belgian design. Does that bring anything to mind? How about the Belgian design "scene"? Still nothing? Well that's just as well then, because if you had heard of such a thing you'd have been mistaken—it doesn't exist. I know this because some Belgian designers and other movers and shakers from the Belgian non-scene told me so. They replied to the following questions unanimously: Is there such a thing as Belgian design? No.

Do you feel like you're part of a design community? No. Are there any Belgian design characteristics? No. So there you have it. That was the world's shortest article. And yet, viewed from abroad, there is clearly something stirring in this corner of Northern Europe. It's just probably best not to try and give it a name. Ascribing national characteristics to design is problematic at the best of times, but especially so in the case of Belgium, a country with three official languages (French, Flemish and German) and riven by regional differences. "Belgium is a non-existent country;



← **Processo produttivo** (a sinistra) e dettaglio (in basso a destra) di un mobile della collezione Stencil, disegnata da Julien Carretero, 2012. È in fusione di alluminio e tessuto, frutto di tre anni di sperimentazione per contenere i costi di produzione (grazie a stampi riutilizzabili) di questa complessa tecnologia e ridurre gli sprechi di materiale. In basso a sinistra: mobile-seduta Nacelle, disegnato da Julien Carretero in collaborazione con il produttore di imbottiti Kohlmaier Wien, in occasione della Vienna Design Week 2012. • Production process (left) and detail (below right) for a piece of furniture in the Stencil collection, designed by Julien Carretero, 2012. Made of cast aluminium and fabric, it is the fruit of three years' experimentation to cut the production costs (thanks to reusable moulds) of this complex technology and to reduce wastage of materials. Below left: the Nacelle furniture-seat, designed by Julien Carretero in collaboration with the upholstered furniture maker Kohlmaier Wien, for Vienna Design Week 2012



it's a construct," says Jan Boelen, the director of the Z33 centre for contemporary art in Hasselt, one of the most consistently engaging design venues in Europe. He goes on to explain that since cultural funding is regional, and education and the media are similarly split along regional lines, it's difficult to talk about a coherent "scene". One of the clichés pertaining to the Belgians is that, having been ruled variously by French, Dutch, German and Spanish masters, they are historically suspicious of government, instead espousing individualism and self-organisation. "I think that's definitely an attitude," says Boelen. "You don't follow the rules, you look for the gap in the rules and build your house the way you want it." And Z33 is a case in point. In the absence of any national strategy for design (such as you would find in neighbouring Holland) it has fallen to enterprising individuals to lead the way. Now ten years old, Z33 has become the epicentre of design debate in the country, and has made a point of pushing at the edges of the discipline. With shows such as "Designing Critical Design" (2007), "1% Water" (2008), "Alter Nature" (2010) and "The Machine" (2012), it has been at pains to speculate about design's relevance to the changing social and environmental circumstances we face.

↓ **Prodotti frutto del workshop "Domestic Reuse"**, un esperimento sul progetto open source ospitato dalla galleria Onomatopee di Eindhoven come parte di "We Can Make It If We Try", 2012. Base di partenza per questo lavoro collettivo è stata la piastrella in gesso—il materiale da costruzione domestico per eccellenza—impilata e lavorata per creare stampi per ceramica



↓ **Objects resulting from the "Domestic Reuse" workshop**, an experiment in open-source design hosted by the Onomatopee Gallery in Eindhoven, 2012. The starting point of this collective work was the plaster tile stacked and processed to create ceramic moulds

Any conversation about design in Belgium comes round to Boelen eventually. His influence extends not just to the cultural calendar but also to the direction that a new generation of young designers is taking in its work. As the founder of the Social Design master's course at Design Academy Eindhoven, in The Netherlands, he has overseen the emergence of some of Belgium's most promising design studios, including Thomas Lommée's Intrastructures, and Unfold, made up of Claire Warnier and Dries Verbruggen. Exploring open-source design

practices and new means of production, both studios featured prominently in the "Adhocracy" exhibition at last year's Istanbul Biennial. "Jan has had an important effect," says Brussels-based Lommée. "All I had was a sketch of my OpenStructures project and he said, 'Here's our network. Here's a budget. In two years I want an exhibition.'" OpenStructures is an open-source, modular design system that allows anyone to create their own products using a simple kit of parts. Anyone can contribute designs, or adapt existing ones, and add them to the constellation of available objects. For instance, instead of buying a kettle, you might choose to make your own according to a simple design by Jesse Howard (one of OpenStructures' collaborators), consisting of a jug and a copper heating element. It won't be cheaper than a 15-euro plastic kettle made in China, but it will certainly be more ecological. All the products are designed for disassembly, and every part is numbered so it can be reused in a different configuration. Aimed at an era of increasing scarcity, Lommée's modular system is intended to make us more autonomous, but also more community minded. With 3D printing, simple design software and YouTube how-to videos, the tools for a more participative maker culture

exist—it's just a question of people's mentality, says Lommée. "I'm more interested in designing the infrastructure than the products," he says. "I'm convinced that infrastructure directs us in how we behave. The Internet is making it easier to share, and people are becoming more collaborative and less competitive. It's not because we're becoming better people; it's because of the infrastructure." Now teaching at the Eindhoven Social Design course from which he graduated, Lommée is working with Boelen to apply



photo Frederik Vercrusysse



photo Frederik Vercrusysse



In queste pagine, progetti e installazioni per Interior 2012: la project room di Fien Muller e Hannes Van Severen (pagina accanto, in alto), una delle sette visioni dello spazio domestico "Future Primitives", commissionate da Lowie Vermeersch; l'installazione cinetica *Tele-Present Wind* di David Bowen, in cui dei sensori catturano informazioni dall'intensità e direzione del vento (pagina accanto, in basso); il progetto *RV—Room Vehicle* di Greg Lynn per "Future Primitives", un modulo abitativo minimo a basso impatto di CO2 (qui sopra); uno scorcio dello spazio di Ventura Interior, in uno degli edifici appena ristrutturati sulla Buda Island, nel centro di Kortrijk (a destra)

• These pages: projects and installations for Interior 2012. The project room of Fien Muller and Hannes Van Severen (opposite page, top), one of the seven "Future Primitives" installations commissioned by Lowie Vermeersch offering visions of domestic space; the kinetic installation *Tele-Present Wind* by David Bowen, in which sensors detect information on the intensity and direction of the wind (opposite page, bottom); the *RV—Room Vehicle* project by Greg Lynn for "Future Primitives", a minimal living module with a low CO2 footprint (above); view of the Ventura Interior space in one of the recently renovated venues on Buda Island, central Kortrijk (right)



photo Wouter van Vaerenbergh

students to the problem of how to revitalise the economy of Genk, a town next door to Hasselt, where a Ford factory recently closed with the loss of 10,000 jobs. Together they are looking at how you might replace a single major employer with 1,000 small initiatives that employ 10 people each. Meanwhile, at Les Ateliers in Paris, where Lommée also teaches, his students are developing a crowdfunding model for their own projects. "It's so they're not only skilled in producing objects but also thinking, 'Why am I designing this?'" he says. "Design always used to be in the service of big entities, but the client is shifting to ordinary citizens, and this is going to be more and more important." Working in a similar vein to Lommée are Antwerp-based Dries Verbruggen and his Dutch partner Claire Warnier, or Unfold. Preoccupied with developing new modes of production, their

Stratigraphic Manufactory is a 3D printing system that has been adapted with a special tool head for printing clay. In Istanbul, they handed the machine over to local craftspeople along with a series of digital models of cups and vases. They weren't allowed to alter the digital files, but by adjusting the thickness of the layers and by using their own clays and glazes they brought their own skills to bear on the final products. Half craft and half robot, it was, says Verbruggen, "an exploration of how there can be a lot of difference in manufacturing through a distributed network". Unfold has also developed another ceramic-making tool that they call L'Artisan Électronique, a virtual pottery wheel that allows you to hand-shape the wire-frame model of a clay vessel just by tilting your hand in front of the screen. This would allow people to create ceramic objects online and then print them out



photo Nico Neefs



at their nearest printing shop or FabLab, in what Verbruggen describes as "a virtual networked factory". He doesn't believe in letting people do everything from scratch, preferring to let them operate within a set of prescribed borders to influence one big family of objects. "That's how we see design in the future: when personal manufacturing is more ubiquitous the designer will have to let go of some control over the final design. Customisation has to be more playful than just choosing the colours of your new sneakers." "Belgian design doesn't mean anything to me," says Verbruggen. "It doesn't feel like an identity such that you would show your work together—it's not like Holland, where design is a national sport." Yet he confesses that the landscape appears to be changing. "Five years ago I wouldn't have been able to name one good organisation here, but it's really down to individuals pulling hard." One of those individuals is Giovanna Massoni, the director of

↑
Tavoli Nature Synthétique, in poliestere e vernice epossidica: un progetto di Damien Gernay, designer che fa parte della piattaforma creativa belga Studio With A View
 • **Nature Synthétique tables in polyester and epoxy paint designed by Damien Gernay, who co-founded the Belgian creative platform Studio With A View**



photo ENO studio



photo Nico Neefs

↑
Altri prodotti di Damien Gernay: la libreria Lumberjack, in quercia e acciaio termorivestito (in alto a sinistra); gli sgabelli Bloated_Stool dell'omonima collezione, in frassino e pelle (qui sopra e a destra); tavoli e tavolini in serie limitata Beam, realizzati per Depot Basel (in alto a destra)
 • **Other products designed by Damien Gernay: the Lumberjack bookcase in oak and thermo-coated steel (top); Bloated_Stool, from the Bloated collection, in solid ash and inflated leather (above and right); limited series Beam tables and coffee tables, made for Depot Basel (top right)**

what was formerly the Liège International Design Biennial but was relaunched last year as "Reciprocity", a design platform for social innovation. Massoni, an Italian based in Brussels, says she struggles with the provincial factionalism of Belgium ("There are cultural borders you feel every day") and the conservative approach of its institutions ("They don't fund research, they just promote the results") but nevertheless sees the potential within an anarchic system. "We wanted to create a platform for seeing design as something other than products," she says. "We introduced a programme of design for social innovation to see how people reacted to the idea, and we were pleasantly surprised." The keystone of that approach was a project-exhibition called "Welcome to Saint-Gilles!", which invited eight design schools from Belgium, The Netherlands and Germany to propose minor interventions to help reinvigorate a neighbourhood that is

often perceived as a no man's land. Again, this fell to Lommée, who curated it. Not only did it give the Liège biennial a more international dimension, but the project was also well received by locals, and Massoni plans to keep it evolving ("A social innovation project cannot start and then stop until the next edition"). Yet, she says, the designers mentioned so far are really exceptions in Belgium, and the product of Boelen's "Eindhoven connection". In the more conventional product design categories, she points to people such as Diane Steverlynck and Xavier Lust (whose PicNik table-benches are in Tate Modern), along with the textile designer Chevalier Masson. It is also worth mentioning other young practices, such as Bram Boo, Studio Simple and Christiane Högner's LoFi. Meanwhile, there are more established names, such as Sylvain Willenz, the architect Julien De Smedt, who is launching his own products brand, and of course those darlings



photo Matylda Krzykowski



photo Nico Neefs

of the design-art market, Studio Job. Even fashion designer Raf Simons of Dior (a former industrial design student who graduated from the same class as Jan Boelen) has ambitions to go into products. So even if there is no common identity, there is at least a critical mass. Add this to the Interieur trade fair in Kortrijk, which last year was bigger and more international than before, a similarly reinvigorated biennial in Liège, and the hiring of a design curator at the Grand-Hornu museum in Marie-Pok, and you have something resembling momentum. "The good thing is that events are looking to the social and trying not to see design as just products," says Boelen. "I'm really happy with these evolutions, but for me they're not powerful enough yet."

—
JUSTIN MCGUIRK
 Design and architecture critic