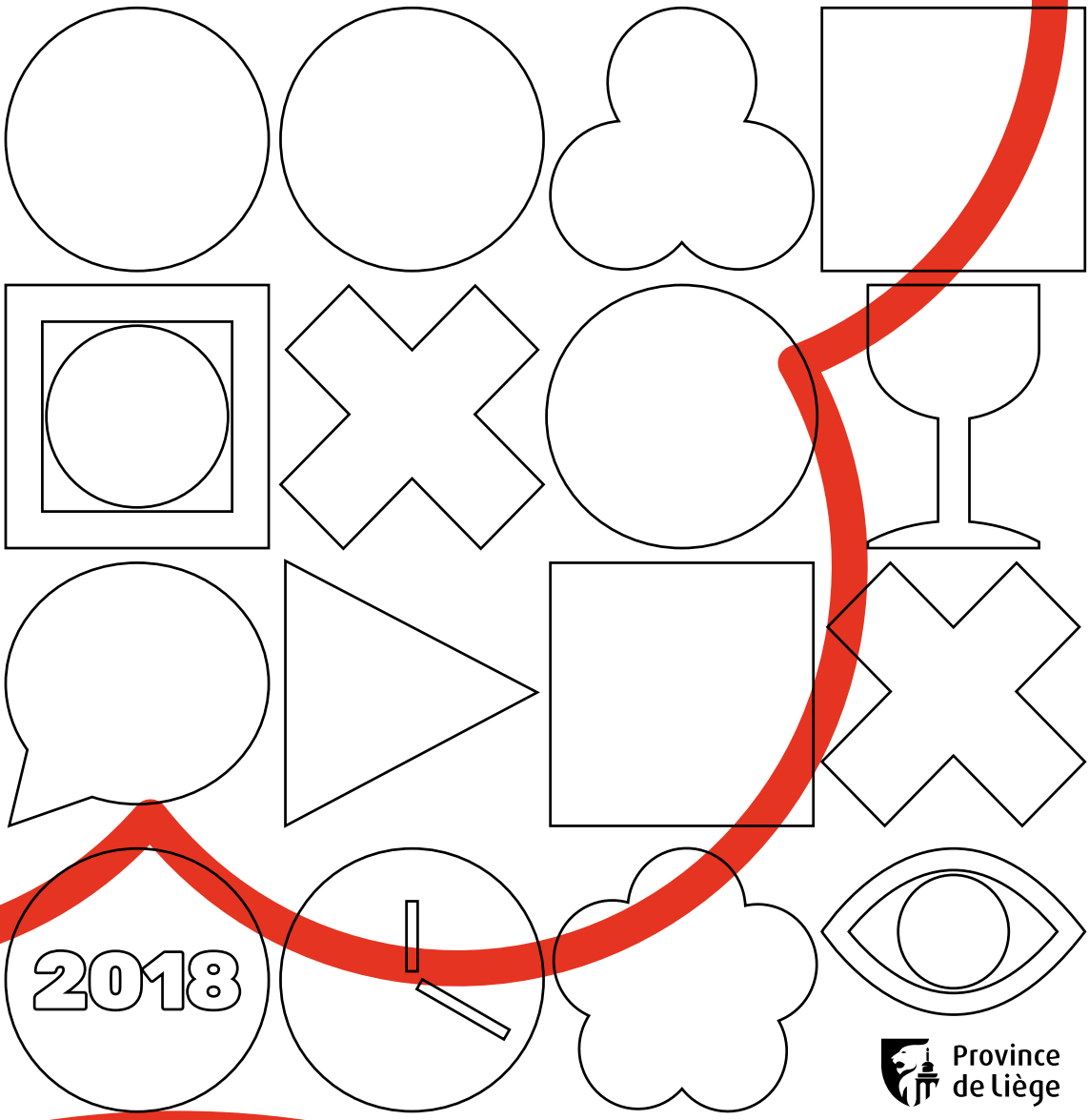
RECIPROCITY DESIGN.LIÈGE

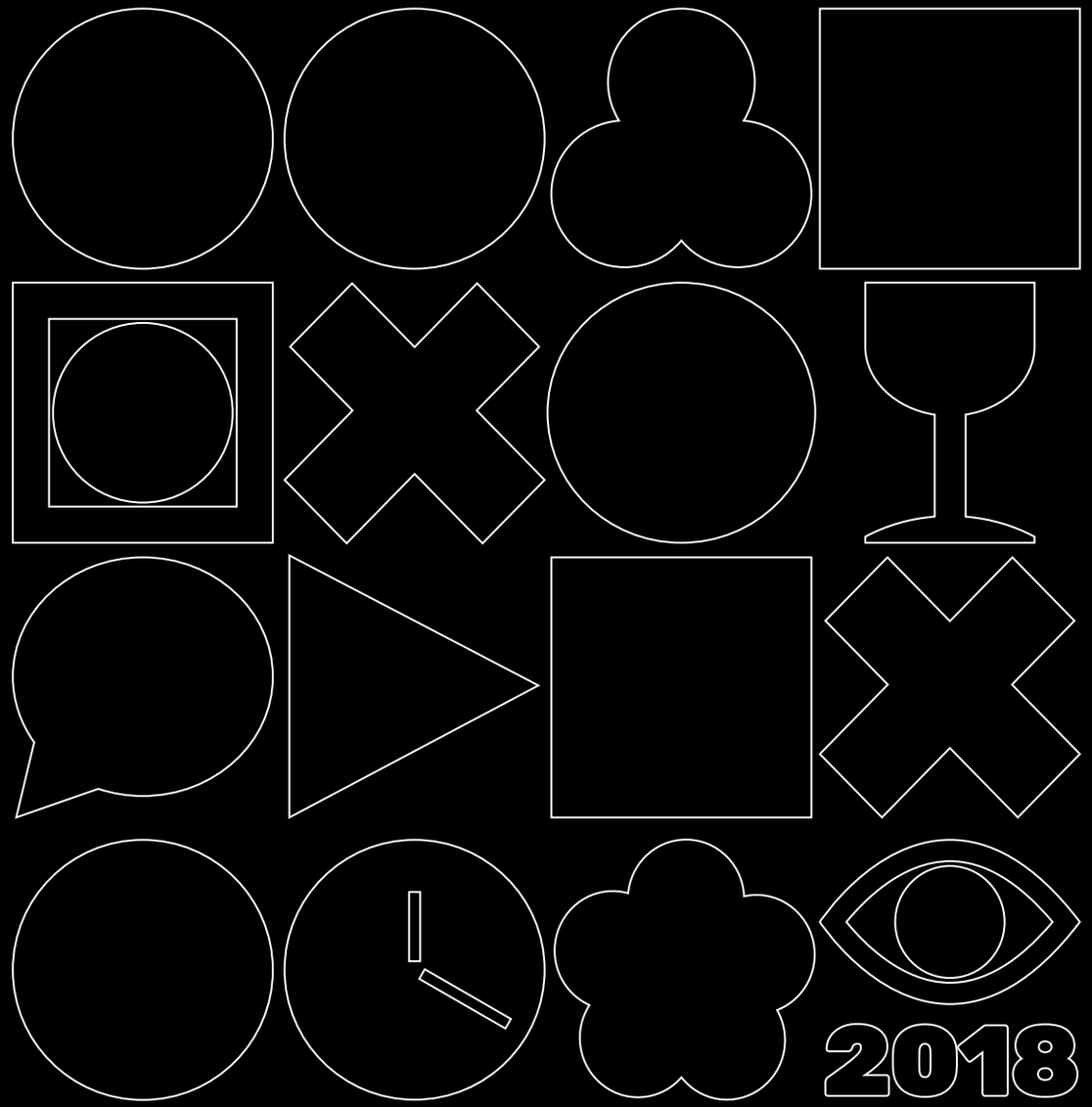
FRAGILITAS
DESIGN OUT OF THE COMFORT ZONE



Province de Liège

RECIPROCITY DESIGN.LIÈGE

FRAGILITAS
DESIGN OUT OF THE COMFORT ZONE



2018

SOMMAIRE

INDEX

3 *Avant-Propos / Foreword*

4 *Préface / Preface* Clio Brzakala

8 *Fragilité : un nouvel état d'esprit / Fragility: a new state of mind /* Giovanna Massoni

12 *Les Nouveaux Objets (Pédagogiques) / The New (Learning) Objects /* Anna Bernagozzi

27 *Les Nouveaux Objets (Pédagogiques) /* Les Prix / *The New (Learning) Objects* Awards

40 *Les Nouveaux Objets (Pédagogiques) / The New (Learning) Objects* La scénographie / The scenography: Lorigami

42 *Fragilitas: Handle with Care / Design for (Every) one / Precarious Architecture and Design*

47 *Handle with Care /* Nawal Bakouri

65 *Design for (Every)one /* Lieven De Couvreur

79 *Precarious Architecture & Design* / Jean-Philippe Possoz

98 *The Miner's House – Architecture of Migrations /* Paolo Cascone

104 *Fragilitas /* La scénographie / The scenography: DesignWithGenius

107 *Fabrica: Confessions*

115 *Welcome to_ /* Nik Baerten & Virginia Tassinari

125 *Face A - Face B. Réalités de designers liégeois / A-Side - B-Side. Realities of designers of Liège /* Cyrielle Doutrewe

137 Galeries, centres culturels & musées / Galleries, cultural centres & museums

152 Les expositions & les participants / Exhibitions & participants

156 Les Auteurs / The Contributors

159 Colophon & Partenaires / Partners

AVANT-PROPOS FOREWORD

LE DÉPUTÉ PROVINCIAL — PRÉSIDENT EN CHARGE DE LA CULTURE - THE PROVINCIAL DEPUTY — PRESIDENT IN CHARGE OF CULTURE

Imprégnée de sa terre natale, notre ardente Cité — vivier créatif au cœur de la Wallonie —, RECIPROCITY design liège désire tisser des liens, encourager les échanges, stimuler les débats et soutenir l'innovation...

Loin d'être une simple vitrine, cette triennale s'envisage comme un lieu de recherche. Le design y est envisagé comme un vecteur de changement, dans nos comportements quotidiens, pour évoluer vers une qualité de vie meilleure. Il est véritablement un outil qui permet la construction de nouvelles relations entre les individus et la société.

Je profite de ce mot d'introduction pour remercier les multiples opérateurs qui se sont impliqués et montrés réactifs, à l'unisson, au rythme et au tempo de RECIPROCITY : galeries, musées, partenaires culturels comme économiques, espaces publics... et, plus important encore, les citoyens de la province de Liège. Tous ensemble, ils ont donné vie à un moment de mobilisation commune, sous la thématique de l'innovation sociale, fil rouge de RECIPROCITY design liège depuis 2012.

Imbued by its native land, our 'Ardent City', which is the creative breeding ground in the heart of Wallonia, RECIPROCITY design liège wants to create links, encourage exchanges, stimulate debates and support innovation...

Far from being a simple showcase, the Triennale should be regarded as a place of research. Here, design is regarded as a vector of change, impacting on our daily behaviours in order to achieve a better quality of life. It is really a tool, one that enables the construction of new relationships between the individual and society as a whole.

Through this introduction, I would like to thank the different parties who are involved in the RECIPROCITY project: galleries, museums, cultural and economic partners, public spaces... and, most importantly, the citizens of the province of Liège. Together they have given birth to a moment of shared commitment, working in unison under the theme of social innovation, which has been the guiding principle of RECIPROCITY design liège since 2012.

PRÉFACE

PREFACE

CLIO BRZAKALA
DIRECTRICE / DIRECTOR
WALLONIE DESIGN

Pour Wallonie Design, l'aventure RECIPROCITY design liège a démarré en 2012, lorsque Paul-Émile Mottard nous a confié la direction générale de cette manifestation à portée internationale. Depuis lors, chaque édition de la biennale devenue triennale fut une opportunité de découvrir et faire découvrir ce que le design peut amener à l'innovation sociale.

Utilisé à bon escient, le design peut avoir un réel impact sur le développement durable, économique, social et culturel. Ses méthodes sont riches, orientées utilisateurs, tournées vers la pratique, portées sur l'expérience et l'amélioration continue de celle-ci. RECIPROCITY met ce type de démarche en avant et nous permet de nous ouvrir à cette diversité en invitant, à Liège, des projets du monde entier et en offrant aux projets wallons, un rayonnement international. Les rencontres et réflexions engendrées sont de réels enrichissements pour la mission de Wallonie Design, de promotion du design dans toutes ses facettes, auprès des entreprises, mais aussi auprès d'un plus large public. Chaque édition de RECIPROCITY est une célébration. Les visiteurs curieux y découvrent, au travers de scénographies originales et de projets collaboratifs, une façon de faire du design qui répond à des besoins usagers, à leurs besoins parfois.

En 2018, nous avons fait le choix, avec Giovanna Massoni, Directrice artistique de RECIPROCITY, d'un sujet fil rouge pour les expositions principales qui est la fragilité. C'est le choix d'un sujet délicat qui touche notre rapport aux autres et à nous-mêmes, mais c'est aussi le choix d'un engagement pour le design et sa capacité à apporter des pistes pour dépasser les difficultés. Les intentions des commissaires des différentes expositions, ici rassemblées, seront pour vous, nous l'espérons, autant d'inspirations vous encourageant à poursuivre ou faire éclore de nouvelles initiatives en écho à leur témoignage.

A contre-courant d'une manifestation qui glorifie le mobilier de « designers stars » parfois dénué de sens ou de praticabilité, RECIPROCITY est un canal de communication adressé aux designers, aux entreprises, aux citoyens, pour saluer leurs démarches, les encourager à développer des projets qui font sens, des innovations sociales.

A vous tous qui contribuez à ce mouvement, merci, continuez, les défis et les opportunités sont là !

For Wallonie Design, the RECIPROCITY design liège adventure started in 2012, when Paul-Émile Mottard entrusted us with the general direction of this international event. Since then, each edition of the biennale turned triennale was an opportunity to find and discover what design can bring to social innovation.

Used wisely, design can have a real impact on sustainable, economic, social and cultural development. Its methods are rich, user-friendly, practice-oriented, focused on experience and continuous improvement. RECIPROCITY emphasises this type of initiative and by inviting projects from all over the world to Liège, the mix of work by Walloon-based and international creatives allows us to open ourselves to this diversity. The meetings and reflections engendered are real enrichments for Wallonie Design's mission, to promote design in all its facets, for companies, but also for a wider audience. Each edition of RECIPROCITY is a celebration. Curious visitors discover, through original scenography and collaborative projects, a way of doing design that meets user needs, sometimes even their own needs.

In 2018, Giovanna Massoni, artistic director of RECIPROCITY, and we chose to make fragility the central thread of the main exhibitions. It is a delicate subject, one that affects our relationship with others and ourselves, but it is also a choice that reflects a commitment to design and its ability to provide ways to overcome difficulties. We hope, the intentions of the curators of the various exhibitions gathered here, will act as inspiration, encouraging you to continue or to hatch new initiatives that echo their individual and collective testimonies.

In contrast to an event that glorifies the furniture of 'star designers' sometimes devoid of meaning or practicality, RECIPROCITY is a channel of communication. It is addressed to designers, companies, citizens, welcoming their efforts, encouraging them to develop projects that make sense, to socially innovate.

To all of you who contribute to this movement, thank you, continue – challenges and opportunities are there!

RECIPROCITY
DESIGN.LIÈGE
LA BOVERIE, MUSÉE DE LA VIE WALLONNE, DESIGN STATION, GALERIES & CENTRES D'ART
5.10
25.11
2018
DAMN°
Province de Liège

FRAGILITÉ : UN NOUVEL ÉTAT D'ESPRIT

FRAGILITY: A NEW STATE OF MIND

GIOVANNA MASSONI

Une triennale est comme un matériau composite, multicouche. Les strates qui s'y superposent sont faites de temps, de personnes, de ressources, d'outils, de cultures différentes, de connaissances, de savoir-faire et, surtout, de points de vue… La préoccupation et la difficulté majeures consistent à déterminer comment on peut rendre toutes ces couches visibles. Quant à savoir ce que ce nouveau matériau peut générer, c'est la question non résolue que je voudrais maintenir ouverte dans le présent texte, autant que ma vision personnelle du design.

À l'ère des geeks du contrôle, des fausses informations, des vérités partielles, du consensus auto-établi et du narcissisme généralisé, l'idée, la finalité de RECIPROCITY 2018 peut être vue comme un travail choral, impliquant tant les commissaires que les participants comme auteurs de leurs propres histoires. Les concepts d'open design, d'auto-construction, de co-création, d'innovation sociale, de technologie d'assistance, de transformation urbaine, de citoyenneté active, de systèmes et services de soins *bottom-up* peuvent se voir traduits en actions, et ce, de différentes manières. Le souci de respecter cette diversité fait de la triennale une structure particulièrement délicate à gérer. Néanmoins, donner la parole et faire place à un large éventail de points de vue, d'actes, d'artefacts et de signes constitue l'un des sentiments les plus vifs d'appartenance à la société dans son ensemble.

RECIPROCITY est né d'une volonté de positionner le design dans le contexte du tissu social. Loin d'être une simple vitrine réunissant produits et tendances, cette Triennale, depuis sa fondation, a ouvert un espace de recherche et de travail, compilés durant les mois précédant l'inauguration de ses expositions. Une grande part de la présente édition s'appuie sur un ensemble de laboratoires mis en place dès la fin 2017, la plupart des événements majeurs du programme 2018 résultant d'ateliers organisés dans des écoles, des centres de recherche et des fab labs…

FRAGILITAS m'est advenu comme un état de conscience doux et enveloppant. Au lieu de déclarations, de mots prometteurs, de slogans vides, d'intentions superficielles et de politiquement correct, je me suis dit : et si je laissais la fragilité prendre la parole ?

Quel peut être l'apport du design face à

A triennale is like a multilayered, composite material. It includes layers of time, people, resources, tools, different cultures, knowledge and know-hows, and above all, points of view… The major concern and difficulty is how to make all those layers visible. And what this new material can generate is the unanswered question I would like to keep open in this text, as much as I would my personal vision of design.

In an age of control geeks, fake information, partial truths, self-built consensus and global narcissism, the idea, the purpose of RECIPROCITY 2018, can be seen as a choral work, where curators and participants are the authors of their own stories. Concepts of open design, self-construction, co-creation, social innovation, assistive technology, urban transformation, active citizenship, bottom-up care systems and services, can be translated into actions in different ways. Respecting this diversity is what makes a triennale an especially tricky structure to manage. Nevertheless, giving voice and space to a wide spectrum of views, acts, artefacts and signs is one of the highest feelings of being part of society as a whole.

RECIPROCITY was born out of a desire to contextualise design in the social fabric. Far from being a simple showcase that brings together products and trends, since it was founded, this Triennale has been a space of research and work that is assembled during the months preceding the inauguration of its exhibitions. Much of this edition emerged from a set of laboratories that took place from the end of 2017, with most of the main events in the 2018 programme the result of workshops organised in schools, in research centres, and in fab labs…

FRAGILITAS came up as a sweet and enveloping state of awareness. Instead of statements, promising words, void slogans, superficial intentions, and political correctness, I told myself: what if I let fragility take the floor?

How can design contribute to the challenging shift from cure to care? How can it help us better face our vulnerabilities? How can it enable us to find, or rediscover life's pleasures? Within the context of design for disability, how can we design assistive devices responding to highly individual needs and challenges? And how do architects and designers, and creative practitioners in general, relate to conflicts, migration, poverty, and exclusion?

la délicate question de la transition entre approche médicale curative et démarche globale de soin ? Comment le design peut-il nous aider à mieux faire face à nos vulnérabilités ? En quoi peut-il nous permettre de (re)découvrir les plaisirs de la vie ? Dans le contexte du design et le handicap, comment pouvons-nous concevoir des dispositifs d'assistance répondant à des besoins et des défis très individuels ? Et comment les architectes, les designers et les créatifs en général sont-ils en lien avec les conflits, la migration, la pauvreté et l'exclusion ?

Pour partager ce sentiment d'urgence, j'avais besoin de personnes capables d'apporter leur propre vision et de la combiner, la compléter, la traduire en un espace visuel : telle fut la mission des commissaires. Ceux-ci devaient tout à la fois être porteurs d'un point de vue, mais aussi accepter de le perdre, pour accueillir le chaos et la variété nécessaires, et prendre le risque, avec moi, de parler d'incertitudes, de réalités locales subtiles, de choses éphémères mais mémorables, de tabous et de sujets embarrassants. Je les ai rencontrés à diverses reprises, je leur ai parlé, les ai écoutés, ai lu leurs intentions, vu leurs esquisses, nous nous sommes querellés, avons accepté le conflit, reconnu le processus organique d'une opinion différente, apprécié la diversité des points de vue et surtout, aimé la complexité.

Tous étaient prêts à quitter la zone de confort du design pour explorer un domaine aussi vaste qu'inconnu. La fragilité s'est répandue, tel un organisme à la régénération exponentielle, qui a vu de nouvelles personnes rejoindre l'équipe avec conviction et engagement. Ce même mouvement a entrainé les designers invités, les entreprises, associations, galeries, musées, graphistes et scénographes, établissements d'enseignement et membres du public, tous sur un pied d'égalité.

Les enseignants, les designers, les architectes, graphistes, artistes, artisans, fabricants, les travailleurs sociaux, les professionnels de la santé, les étudiants, les réfugiés et les habitants locaux se sont tous vu attribuer une couche du matériau composite que j'ai décrit en commençant cette introduction. Ces couches sont individuelles, constituées de ressources humaines et naturelles locales, mais participent tout à la fois d'un discours collectif. Elles font également écho à la manière dont le design et l'architecture se tournent vers des approches et des pratiques ouvertes et participatives, qui permettent d'appréhender la complexité inhérente à la nature humaine fragile et à sa diversité.

L'univers du design, souvent négligé, qui accompagne notre vie, ses mutations et ses changements, est un langage ouvert, une pratique d'échange et une discipline collective. Par le biais de l'acte créatif, un besoin primordial de l'humanité, les objets, les actions et les services reflètent un désir de réciprocité, de partage d'idées et de savoir-faire, qu'ils s'appuient sur des compétences anciennes ou des projections futures. À travers ces prismes, le design véhicule de nouveaux comportements ainsi que des valeurs novatrices, éthiques et durables.

Afin d'explorer et de comprendre ces réalités tant individuelles que collectives, je vous invite à assumer la fragilité, votre fragilité, comme nouvel état d'esprit, et à découvrir ce livre, dont la couverture est traversée des symboles graphiques de cette Triennale, comme un artefact de design ouvert. Nous avons voulu cet couverture multiple et singulière, explorant les maladresses de la perfection : si c'est bien le bras robotisé d'une fraiseuse numérique qui a dessiné ces formes dans un fablab liégeois, c'est un marqueur brut hérité de l'univers du graffiti qui a remplacé son outil de découpe.

To share this sense of urgency, I needed people who could bring their own vision and combine it, complement it, translate it into a visual space: the curators. These had to be people with a view, but ones ready to lose it in order to welcome the necessary chaos and variety, and take the risk, with me, to talk about uncertainties, subtle local realities, ephemeral but memorable things, taboos and inconvenient topics. I met them a number of times, talked with them, listened to them, read their intentions, saw their sketches, quarrelled, accepted the conflict, recognised the organic process of a different opinion, enjoyed the diversity of views, and mostly loved the complexity.

All those people were ready to get out of the comfort zone of design and enter an open and unknown realm. Fragility spread outwards, an exponential regenerative organism, which saw other people join the crew with conviction and engagement. This movement embraced the invited designers, companies, associations, galleries, museums, graphic designers and scenographers, educational institutions and members of the public, all on an equal footing.

Teachers, designers, architects, graphic designers, artists, craftsmen, makers and social workers, healthcare professionals, students, refugees and local residents have all been given a layer of the composite material that I spoke of at the beginning of this introduction. Those layers are individual, made of local natural and human resources, but at the same time are parts of a collective discourse. They also echo the way design and architecture are turning towards open, participative approaches and practices, ones that respond to the complexity that is an integral part of our fragile human nature and diversity.

The design universe, often overlooked, which accompanies our life, its mutations and its changes, is an open language, a practice of exchange, and a collective discipline. Through the creative act, a primary need of humanity, objects, actions and services reflect a desire for reciprocity, the sharing of ideas and know-how, regardless of whether they draw on ancient skills or future projections. Through these prisms, design conveys new behaviours and innovative, ethical and sustainable values.

In order to investigate and understand both these personal and public realities, I invite you to assume fragility, your fragility, as a new state of mind and to experience this book as an open design artefact. Adorning its cover are the graphic symbols of the Triennale, not random signs, but multiple and singular ways to explore the inherent mistakes of perfection: if it is the robotic arm of a digital milling machine that drew these forms in a fab lab Liège, it is a raw marker inherited from the world of graffiti that replaced the cutting tool.

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

LES NOUVEAUX OBJETS (PÉDAGO-GIQUES)

THE NEW (LEARNING) OBJECTS

À quoi ressemble l'enseignement du design à travers l'Europe aujourd'hui ? Quelles sont les questions qui intéressent les professeurs et les étudiants ? Une collection d'instruments à percussion créée afin de promouvoir un dialogue alternatif entre siciliens et africains face à la crise migratoire ; un autre instrument qui explore le potentiel musical comme outil d'apprentissage pour les tout jeunes ; des aides à la cuisine pour les personnes malvoyantes ; et l'utilisation du sang des abattoirs à la fois comme matière première pour le design et comme bilan concernant la surproduction, la nourriture et la cruauté envers les animaux, tous donnent une idée rapide de ce qui se passe dans les écoles et leurs réponses à la société. Face aux défis auxquels le monde est confronté, la diversité du dialogue pédagogique est encourageante. Les étudiants d'aujourd'hui, et donc les designers de demain, ne sont pas satisfaits du statu quo. Pour eux, le changement est intrinsèque à leur rôle. Et ils veulent participer à ce changement.

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

What does a real-time portrait of design learning across Europe look like? What are the issues that are engaging teachers and students? A collection of percussion instruments designed to foster an alternative Sicilian-African dialogue in the face of the migration crisis; another instrument that explores the potential of music as a learning tool for the very young; cooking aids for the visually impaired; and the use of slaughterhouse blood as both a raw material for design and a statement on over-production, food, and animal cruelty, together they give a fast shutter idea of what is going on in places of learning and their responses to society. In the face of the challenges that the world is confronted with, the diversity of pedagogical dialogue is encouraging. Today's students, the designers of tomorrow, are not satisfied with the status quo, they see change as intrinsic to their role. And they want to be part of it.

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
ESA Saint-Luc Tournai – Thomas Boidin, *Anima*
Photo © Marc Wendelski

DÉFINIR LA PÉDAGOGIE DE LA CONCEPTION

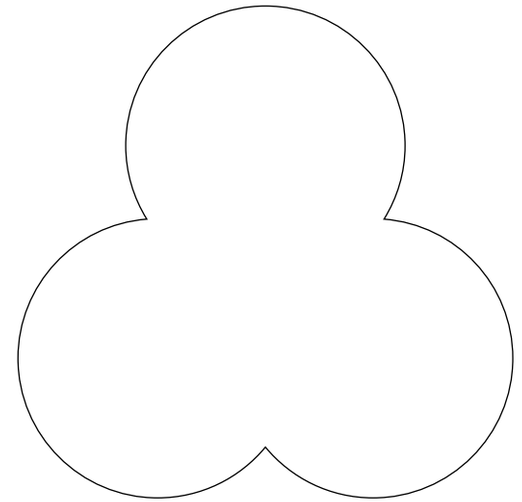
DEFRAMING DESIGN PEDAGOGY

ANNA BERNAGOZZI

La question la plus cruciale à laquelle les écoles de design devront faire face dans les années à venir est celle d'offrir aux futurs designers la capacité de comprendre en profondeur la société en mutation dans laquelle ils vivent en développant un éventail diversifié de compétences transversales adaptables qu'ils seront capables d'appliquer dans des contextes très divers. Cette fertilisation croisée des disciplines, si fondamentale pour les étudiants multiculturels d'aujourd'hui et de demain, n'est pas une nouveauté. En 1919, dans le programme du Staatliche Bauhaus de Weimar, Walter Gropius écrivait : « Ensemble, désirons, concevons et créons la nouvelle structure de l'avenir, qui embrassera l'architecture, la sculpture et la peinture en une seule unité et qui un jour s'élèvera vers le ciel des mains de millions de travailleurs comme le symbole en cristal d'une nouvelle foi ».[1] Près de 100 ans après la naissance du Bauhaus, il est temps d'analyser ce qui s'est réellement fait dans les écoles de design au siècle dernier, dans un monde qui a trop souvent pensé en termes de « hiérarchisation de la pensée » où la fabrication a été largement dominée par des principes de design et de philosophies occidentales. Dans les économies de partage de demain, de nouvelles pédagogies doivent être créées, des pédagogies capables de transformer les récits « secondaires » en faits, la construction d'un avenir commun décolonialisé et conscient des liens cachés entre les choses vivantes et non vivantes. Cette nouvelle pédagogie de conception créolisée facilitera le transfert des connaissances, facilitera la création de nouvelles valeurs et de nouveaux concepts partagés et, par conséquent, créera de nouvelles formes de création et de co-création d'un avenir durable plus convivial. Cette approche transfrontalière, également prônée par les philosophes du mouvement du « nouveau matérialisme » comme Timothy Morton[2], considère une relation plus respectueuse et joyeuse avec le monde matériel car nous nous rendons compte que nous faisons partie intégrante du monde des choses et que nous n'en sommes pas séparés. Comme le disait Donna Haraway, « notre environnement, c'est nous »[3]. Les concepteurs doivent sortir des sentiers battus pour créer et co-créer les objets et outils de conception qui amélioreront la qualité de vie de demain dans un certain nombre de domaines sociétaux tels que le développement local, la mobilité urbaine, l'atténuation du climat urbain, les économies d'énergie, l'agriculture durable, les infrastructures territoriales, la planification de nouvelles communautés, l'emploi des jeunes, les soins aux personnes âgées, les identités exprimées par les devises, symboles, monuments, bâtiments publics et plus généralement la traduction des innovations technologiques et sociales afin d'être utilisées par la population. En tant qu'éducateurs en design, nous savons que

1 Gropius, W. 1919, Program of the Staatliche Bauhaus in Weimar. In: Wingler, H. M. 1980 (1st pub. 1978) *The Bauhaus: Weimar, Dessau, Berlin, Chicago*. MIT Press, Cambridge (Massachusetts).
2 Morton, T. 2013, *Hyperobjects, philosophy and earth after the end of the world*, Ed. Posthumanities 27, University of Minnesota Press
3 Haraway, D, 1989, *Primate visions, gender, race and nature in the world of modern science*, Routledge, Chapman & Hall, Inc., NY

In the years to come, the most crucial issue that design schools will have to face is that of offering future designers the capacity of deeply understanding the changing society they live in. In places of learning, students will need to develop a diversified range of cross-disciplinary adaptable skills that they will be capable of applying in highly diversified contexts. This cross-fertilisation of disciplines, so fundamental for the multicultural students of today and tomorrow, is nothing new. In 1919, Walter Gropius wrote in the programme of the Staatliche Bauhaus in Weimar: 'Together let us desire, conceive, and create the new structure of the future, which will embrace architecture and sculpture and painting in one unity and which will one day rise toward heaven from the hands of a million workers like the crystal symbol of a new faith.' [1] Almost 100 years after its founding moment, it's time to analyse what actually has been done in design schools throughout the world over the last century, in a world that has too often thought in terms of 'border thinking' and thus



'border making', largely dominated by western design principles and philosophies. In the coming sharing economies new pedagogies need to be created, pedagogies capable of transforming border narratives into making, the making of a common decolonised future also aware of the hidden connections among living and non-living things. This new creolised design pedagogy in which new meanings, cultures and identities are established, will allow easier knowledge transfer, facilitate the creation of new needed shared values and concepts, and therefore generate new forms of making and co-create a more convivial sustainable future. This cross-borders approach, also advocated by philosophers of the 'new materialism' movement like Timothy Morton[2], considers a more respectful and joyful relationship with the material world as we realise that we are entirely part of the world of things, not separate from it. As biologist and

1 Gropius, W. 1919, Programme of the Staatliche Bauhaus in Weimar. In: Wingler, H. M. 1980 (1st pub. 1978) *The Bauhaus: Weimar, Dessau, Berlin, Chicago*. MIT Press, Cambridge (Massachusetts).
2 Morton, T. 2013, *Hyperobjects, Philosophy and Ecology after the End of the World*, Ed. Posthumanities 27, University of Minnesota Press

les étudiants adoptent naturellement la coopération, interagissent facilement les uns avec les autres, sont très adaptatifs et font face naturellement à la complexité. Dans cette optique, nous devons être capables de nourrir leurs connaissances avec d'autres disciplines, de renforcer leur approche holistique naturelle de la société et de stimuler constamment leur capacité d'observation. Ce n'est qu'en favorisant cette nouvelle écologie des pratiques qu'ils deviendront des facilitateurs et des traducteurs attentifs de « l'intelligence du contexte ».

philosopher of science Donna Haraway would add: 'our environment is us'.[3]

Designers need to think 'out of the box' to create and co-create the right design objects and tools that will improve tomorrow's life quality in a number of societal issues, such as local development, urban mobility, urban climate mitigation, energy saving, sustainable agriculture, territorial infrastructures, planning of new communities, youth employment, elderly care, identities expressed by currencies, symbols, monuments, public buildings, and in general, the translation of technological and social innovation for the use of the population.

As design educators we know that students instinctively embrace cooperation, easily interact with each other, are highly adaptive and naturally deal with complexity. With this in mind, we must be capable of nourishing their knowledge with other disciplines, strengthen their naturally holistic approach to society and constantly stimulate their observational capacities. Only by fostering this new ecology of practices will they become attentive facilitators and translators of the 'intelligence of the context'.

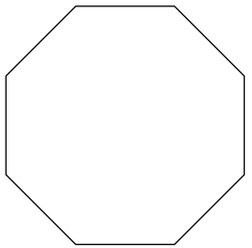
3 Haraway, D, 1989, *Primate Visions, Gender, Race and Nature in the World of Modern Science*, Routledge, Chapman & Hall, Inc., NY

LE LABORATOIRE DU POSSIBLE

LABORATORIES OF THE POSSIBLE

L'exposition montre le rôle culturel des écoles européennes dans la formation des futurs designers dans l'écozoïque, où ils doivent être capables de réintégrer les efforts humains dans une plus grande conscience écologique.[1] Cette conscience reconnaît, traite et embrasse les différences, se fonde sur une gestion plus responsable des ressources et des nouvelles formes d'hospitalité. Dans les cadres éducatifs de demain, les étudiants n'auront pas besoin d'être « gérés » ou « organisés », mais accompagnés dans leur capacité à auto-organiser des approches créatives, constructives et humaines du design.

L'école de design est et doit rester un laboratoire du possible où les étudiants et les professeurs sont réciproquement et respectueusement ouverts au dialogue et à la discussion dans un parcours pédagogique expérimental. Les projets sélectionnés montrent l'importance de cette pluralité de dialogues et identifient six domaines conceptuels dans lesquels les jeunes générations de designers devront agir. Les artefacts exposés dans les six espaces sont de natures diverses et montrent les différentes relations que les élèves proposent à leurs utilisateurs en jouant avec la norme et la liberté, dans des contextes privés ou publics. Fonctionnels ou visionnaires, faits à la main ou virtuels, de communication ou sociaux, la plupart d'entre eux sont des objets honnêtes



The exhibition shows the cultural role of European schools in educating future designers in today's ecozoic, where they have to reintegrate human endeavours into a large ecological consciousness.[1] This consciousness acknowledges, deals with and embraces differences, is built on a stewardship of resources and is about hosting people. In tomorrow's educational frameworks students won't need to be 'managed' or 'organised', but accompanied in their capacity to self-organise creative, constructive and human design approaches.

Design school are and must remain laboratories of the possible, places where students and professors are reciprocally and respectfully open to dialogue and discussion within an experimental educational journey. The projects selected for this exhibition show the importance of this plurality of dialogues and identify six conceptual areas where younger generations of designers feel the need to act on and upon. The artefacts displayed in the six areas are of a different nature and show the different relationship students propose to their users by playing with norm and liberty, within private or public contexts. Functional or visionary, hand-

1 Thomas Berry «Rêveur de la terre, l'écologie spirituelle du père de l'environnementalisme», Ed. Erwin Laszlo et Allan Combs, Traditions intérieures, 2011

1 Thomas Berry, *Dreamer of the Earth: The Spiritual Ecology of the Father of Environmentalism*, Ed. Erwin Laszlo and Allan Combs, Inner Traditions, 2011

et hautement intuitifs, capables d'incarner des concepts, des connexions, des idées, des processus et prennent en compte les derniers développements des sciences humaines, cognitives et sociales. Les objets, services et systèmes proposés aideront les gens à mieux comprendre les contextes dans lesquels ils s'insèrent, à envisager des solutions auxquelles ils n'avaient pas songé auparavant, à changer et à trouver de nouvelles façons de penser et de faire. Ces objets contiennent l'essence même de l'enseignement du design de demain et sont le résultat d'un appel international dont nous avons sélectionné 77 projets de 30 écoles de design européennes les plus influentes.

Ces objets, outils et systèmes sont regroupés en six zones conceptuelles :

TRANSMETTRE : reflétant notre besoin de questionner le potentiel, les valeurs et les limites de la transmission du patrimoine culturel et naturel de l'humanité .

PRODUIRE : questionnant les méthodes de production d'aujourd'hui et de demain, leur économie et leur impact à l'échelle locale et mondiale.

APPRENDRE : exprimant notre besoin durable de transmettre aux générations futures les clés pour mieux comprendre nos connaissances matérielles, immatérielles et environnementales communes.

PARTAGER : montrant notre besoin de définir, cartographier et nommer les ressources à partager. Le « comment » devient aussi important que le « quoi ».

MIEUX VIVRE ENSEMBLE : présentant les projets qui, dans un processus de co-création, révèlent des valeurs cachées et mobilisent ainsi des ressources locales jusqu'à aujourd'hui inexplorées.

CONTEMPLER : reprenant les projets qui nous aident à comprendre, par la contemplation et l'abstraction, les interdépendances entre systèmes vivants et non vivants.

made or virtual, communicative or social, most of them are honest and highly intuitive objects, capable of embodying concepts, connections, ideas and processes, and taking into account the latest developments in human, cognitive and social sciences. The proposed objects, services and systems will enable people to encounter situations differently, to imagine solutions they hadn't thought of before, and to change and find new ways of doing things. Together, they are the essence of tomorrow's design education.

The selected objects, tools or systems are gathered in six conceptual areas.

TRANSMIT: reflecting the potential, values and limits of mankind's cultural and natural heritage.

PRODUCE: questioning the production methods of today and tomorrow, their economies, and the impact they have on both a local and global scale.

LEARN: expressing sustainable ways that future generations can better understand and implement material and environmental knowledge.

SHARE: showing our need to define, map and name shared resources. The 'how' becomes as important as the 'what'.

BETTER LIVING TOGETHER: a selection of co-created projects that reveal and utilise the previously hidden value of local resources.

CONTEMPLATE: a selection of objects, tools and systems that help us understand through contemplation and abstraction, the interdependent relationships between living and non-living systems.

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
VOMO Thomas More University College Mechelen – Anton Proost, *Vagary*
Photo © Marc Wendelski

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
KASK Gent – Nicolas Erauw – *Tonk!*
Photo © Marc Wendelski

L'exposition *Les Nouveaux Objets (Pédagogiques)* est issue d'un appel à projets international qui rassemble 77 projets proposés par les enseignants des principales écoles de design européennes.

Un jury international a attribué 4 prix aux projets suivants :

The projects that form *The New (Learning) Objects* exhibition are the result of an international call for entries, which gathers together 77 projects from schools across Europe.

An international jury awarded four prizes from the submitted entries:

PRIX

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES - CULTURE :
GÉOMETRIE VARIABLE – ANNE-SOPHIE MULLER – ARBA-ESA, BRUXELLES (BE)

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES – ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR :
UNIS SON – JACQUES ERNOTTE – ESA SAINT-LUC, LIÈGE (BE)

EUREGIO MEUSE-RHIN :
NOMADLAB – EMMA RIBBENS – LUCA CAMPUS C-MINE, GENK (BE)

INTERNATIONAL : CRE(A)TE – ALESSANDRA SAPORITA – ABADIR ACADEMY, CATANIA (IT)

AWARDS

WALLONIA-BRUSSELS FEDERATION - CULTURE:
GÉOMETRIE VARIABLE – ANNE-SOPHIE MULLER – ARBA-ESA, BRUSSELS (BE)

WALLONIA-BRUSSELS FEDERATION-HIGHER EDUCATION:
UNIS SON – JACQUES ERNOTTE – ESA SAINT-LUC, LIÈGE (BE)

EUREGIO MEUSE-RHINE:
NOMADLAB – EMMA RIBBENS – LUCA CAMPUS C-MINE, GENK (BE)

INTERNATIONAL: CRE(A)TE – ALESSANDRA SAPORITA – ABADIR ACADEMY, CATANIA (IT)

ANNE-SOPHIE MULLER

GÉOMÉTRIE VARIABLE

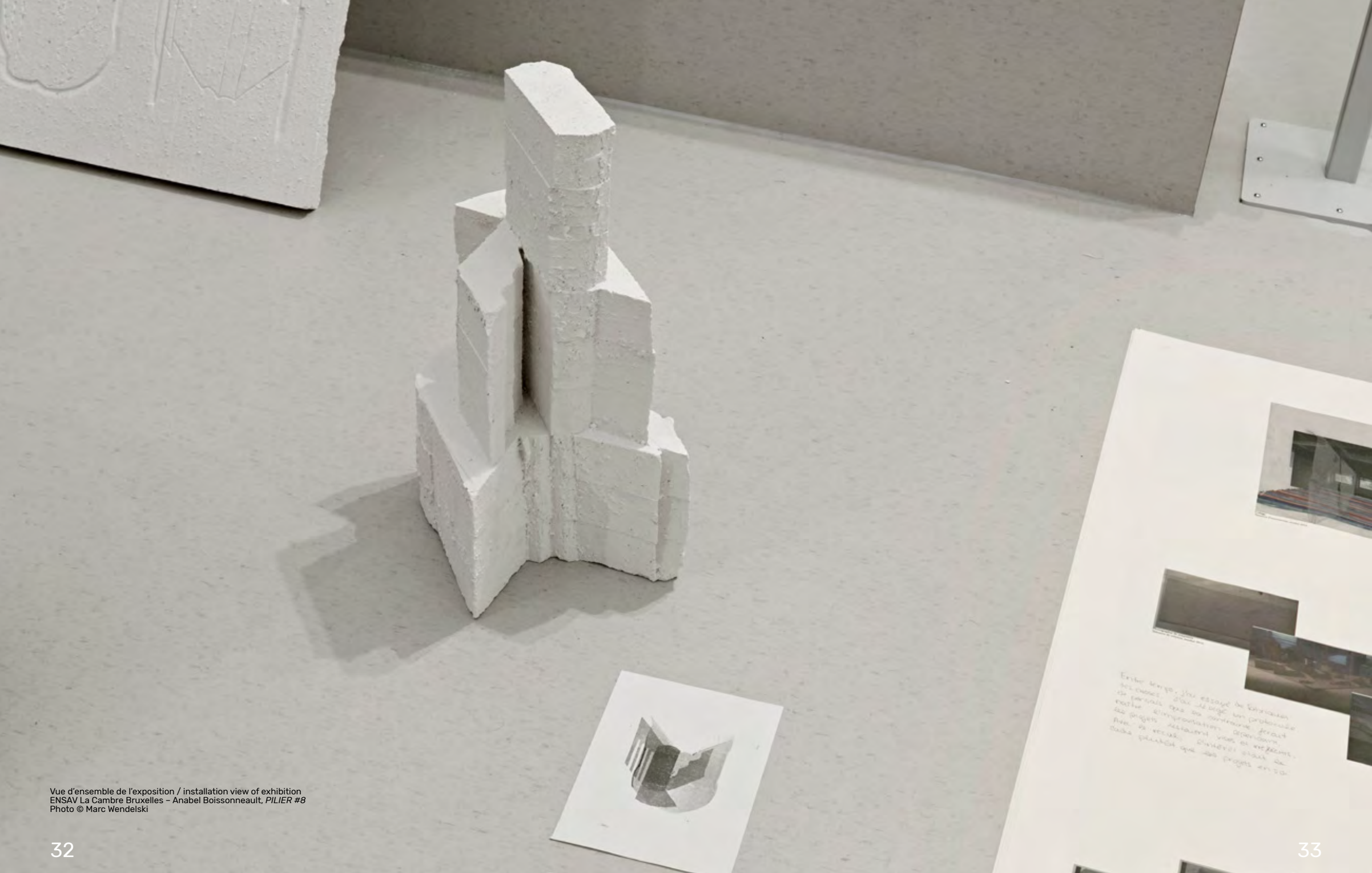
PANNEAUX EN MAILLE 3D
ET POLYESTER

Ensemble de parois textiles ajourées et animées par des formes géométriques se répétant et s'articulant selon des jeux de symétrie. Le recto et le verso de la matière vivent de la même manière et surprennent l'utilisateur lors d'une véritable expérience visuelle. Les parois sont créées par un système d'emboîtement : les surfaces peuvent se construire et se déconstruire, l'assemblage est fait par des modules boutonnières dans le même textile.

PANELS IN 3D MESH
AND POLYESTER

The walls are created through a panel system. Perforated, and made of textile with geometrical forms, they repeat and articulate themselves symmetrically. Secured by ties made in the same textile, these walls can be easily assembled or disassembled. A visual and tactile experience, both sides work in the same way, surprising the viewer.

Photo © Christophe Bustin



Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
ENSAV La Cambre Bruxelles – Anabel Boissonneault, *PILIER #8*
Photo © Marc Wendelski

JACQUES ERNOTTE

UNIS SON

INSTUMENT DE MUSIQUE EN ROSEWOOD, HÊTRE, PA, ACIER

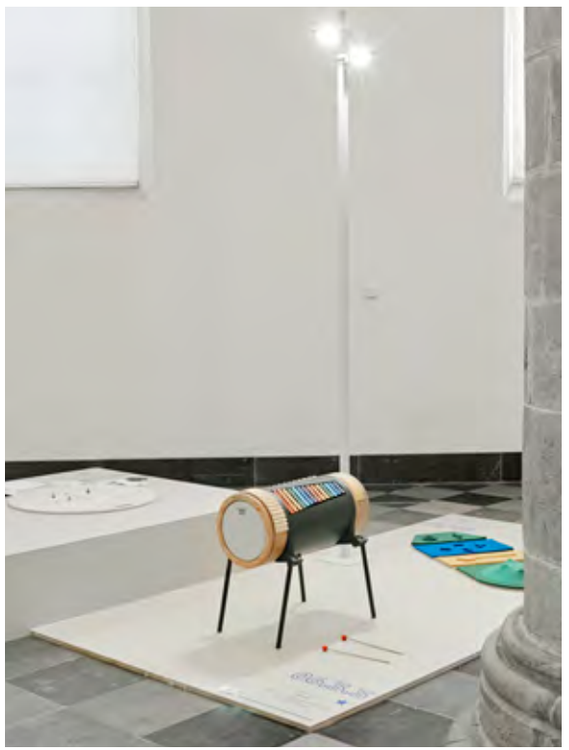
Les bénéfices liés à l'apprentissage de la musique ne sont plus à prouver, autant sur les plans intellectuel, affectif, physique que culturel. Jacques, étudiant, a été lui-même confronté à des difficultés dues à sa dyslexie, surmontées grâce à la musique. Dans son projet de fin d'études, il a souhaité proposer une nouvelle forme d'apprentissage aux plus petits. Dans un premier temps, Jacques a enquêté au cœur des lieux de formation/recherche, il s'est documenté sur les outils pédagogiques spécifiques à l'éducation et a pu porter un regard critique sur les instruments. Enfin, en rencontrant des instituteurs, des enfants apprenants et des parents, il a transposé les attentes des uns et des autres dans son design.

Un nouvel instrument de musique qui tient compte des contraintes ergonomiques et de la psychologie des enfants de 5 à 8 ans. Un outil attractif, stimulant les sens du toucher, de l'ouïe et de la vue.

MUSICAL INSTRUMENT MADE OF ROSEWOOD, BEECH, PA AND STEEL

The benefits of learning music are clear: intellectually, emotionally, physically and socially, it improves life quality. Jacques is a student with dyslexia. For him, music was a means to overcome his learning difficulties. So, in his graduation project, he wanted to explore the potential of music as a learning tool for the very young. He investigated current training and research in this field. He also researched established pedagogical tools for this age group, and critically analysed instruments. Finally, by meeting teachers, children and parents, he transposed their expectations into his design.

This new musical instrument attempts to take into account the ergonomic constraints and psychology of children aged between five and eight. An attractive object, it attempts to be multi-sensory, stimulating touch, hearing and sight.



Haut-gauche / top left:
ESA Saint-Luc – Jacques Ernotte, *Unis son*
Bas-droite / bottom right:
Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

Entrée exposition / exhibition entrance
Photo © Marc Wendelski

EMMA RIBBENS

NOMADLAB

Luca C-Mine – Emma Ribbens, *Nomadlab*
Photo © Emma Ribbens

ESPACE NOMADE POUR ENFANTS FAIT DE BAMBOU ET DE TEXTILE

Nomadlab avait pour but au départ de créer un produit pour soutenir l'éducation des enfants dans les camps de réfugiés mais la recherche a montré que tous les enfants pouvaient bénéficier de l'espace expérimental offert par Nomadlab. Il s'agit d'un espace où les enfants peuvent découvrir, explorer et jouer. De plus, c'est un espace nomade et modulaire qui peut être installé là où il est nécessaire. C'est le résultat d'un processus de co-création impliquant des ressources limitées mais donnant aux enfants le rôle de designers et d'explorateurs ainsi que l'occasion de construire un espace adapté à leurs désirs et leurs besoins.

Nomadlab est un ensemble d'objets créé pendant un atelier avec des enfants dans des camps de réfugiés.

PORTABLE SPACE FOR CHILDREN, MADE OF BAMBOO AND TEXTILES

Initially, Emma aimed to create a pedagogical tool to facilitate children's education in refugee camps. However, research revealed that children would benefit more from the creation an experimental space, where they could discover, explore and play. Portable and modular, *Nomadlab* resulted from a collaborative design process. Children were given the role of designers, exploring the opportunity to build a child-friendly space, specific to their own desires and needs.

Using limited resources, *Nomadlab* was created through a series of workshops with children in refugee camps. Easily assembled and disassembled, it offers a flexible space for discovery and play, and, most importantly, for the children 'a room of their own'.

ALESSANDRA SAPORITA CR(E)ATE

ATELIER NOMADE

Le projet traite de la migration en Sicile, où l'artisanat est un point central de la tradition locale. *CR(E)ATE* a été créé pour les personnes qui arrivent en Sicile à la recherche de paix et travail. Les mots clés du projet sont : travailler, recycler et réparer. Il propose l'auto-construction d'ateliers nomades customisables, faits de matériaux recyclés, principalement le bois de caisses à fruits, matériau facile à assembler, typique du territoire sicilien et facilement récupérable à moindre prix. Le projet propose deux modèles d'ateliers différents.

Les deux ateliers mobiles consistent en un tabouret container et un panneau de soutien fait avec des joints assemblés préalablement agencés, d'un présentoir avec des exemples de réparations faites par les artisans, d'un sac à dos et d'un repose-pied.

NOMADIC WORKSHOP

The project fuses the challenge of migration with Sicilian traditions. Currently, many thousands arrive in Sicily looking for safety and employment opportunities. Their destination is a region renowned for its traditional handicrafts. *CR(E)ATE*'s keywords are work, repair and recycle. It proposes the construction of customisable, nomadic workshops. These are made with recycled materials, predominantly wooden fruit boxes, a material common to Sicily, easily recoverable at low cost, and quick to assemble. Two different workshop models are proposed.

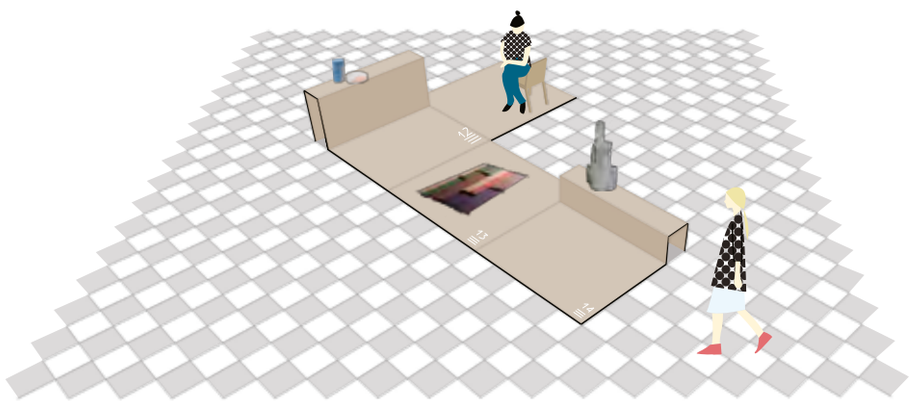
Both workshops consist of various elements: a container stool; a display panel made with pre-assembled joints; a showcase featuring the craftsman's work; a footrest; and a backpack. Using a belt assembly system, they are easily transportable.

ABADIR Academy – Alessandra Saporita, *CR(E)ATE*
Photo © Alessandra Saporita

LA SCÉNO-GRAPHIE

THE SCENO-GRAPHY

LORIGAMI ARCHITECTURE



L'idée générale de l'exposition repose sur un concept de paysage ouvert et inspirant, partant du principe qu'il s'agit d'un instantané, d'une mise en lumière de la scène émergente du design européen.

Les objets exposés sont à la fois très personnels et issus de programmes pédagogiques précis. Ils traduisent une démarche, une étape dans un processus créatif.

L'Espace Saint-Antoine en est le laboratoire, le lieu d'expérimentation.

La nef centrale associée aux vaisseaux collatéraux de l'église constitue le réceptacle de la zone d'appropriation principale de l'exposition dans lequel le visiteur est directement propulsé au sortir du sas prismatique de l'entrée.

Sur la trame diagonale inscrite dans le sol que constitue le pavement, considérée comme une matrice, des surfaces sont identifiées comme support de mise en valeur des objets.

The overall premise of this exhibition is that of an open and inspiring landscape, a snapshot that highlights the emerging scene of European design. The exhibits are both very personal and from specific educational programmes. They translate a step, a step in a creative process.

Espace Saint-Antoine is the laboratory, a place of experimentation. The central nave and aisles of the deconsecrated church hold the core of the exhibition, the visitor directly propelled into this space from the entrance. Making full use of the building's features, the floor's diagonal grid can be considered as a matrix, the pattern enhancing the objects on display.

Modular supports both compliment and contrast with the works and the space. They have been conceived as 2D surfaces on which the objects sit. Individual 'islands' enable the visitor to explore the exhibition intuitively and freely. Their

Montage de l'exposition / Making of the exhibition
Photo © nnstudio.be

Ces supports modulaires normés s'associent et se dissocient. Ils ont été conçus sur base de surfaces 2D qui se plient et se déploient pour asseoir l'objet et son propos. Ces différents « ilots » emmènent naturellement le visiteur dans un parcours intuitif au tracé libre.

De par son orientation et sa présence dans l'espace, cette intervention insuffle une nouvelle lecture transversale du lieu.

Notre scénographie est teintée d'une signalétique forte et identifiable s'affichant comme des curseurs, des guides, des balises… Elle donne à la fois des clés de lecture et offre également matière à s'interroger davantage et créer de nouvelles perspectives.

Dans le cadre de la scénographie Lorigami Architecture s'associe à Lotte Mattelaer, architecte – scénographe, et NNstudio, studio de design graphique et de communication.

orientation and presence enables a new reading of the space, reinterpreting the interior. Our scenography also makes a feature of strong signage to guide the visitor, key words and texts acting like beacons. Sometimes didactic, at other times, this element offers opportunities to reflect and generate new perspectives.

As part of this scenography, Lorigami Architecture joined forces with Lotte Mattelaer, an architect-scenographer, and NNstudio, a graphic design and communication studio.

FRAGILITAS

HANDLE
WITH CARE

DESIGN
FOR
(EVERY)ONE

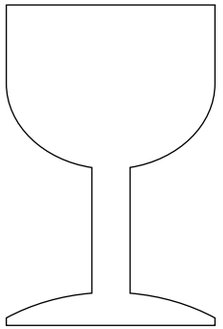
PRECARIOUS
ARCHITECTURE & DESIGN

Construire à la suite d'un tremblement de terre sans sacrifier les matériaux locaux et la connaissance. Stimuler l'interaction quand les questions sociales comme la prostitution affectent la communauté. Faire face au handicap, à la maladie, à la vieillesse tout en gardant toutes les joies et les droits de la vie. Faire l'expérience du trajet d'un migrant traversant des conditions difficiles. Aucun de nous ne sait ce qui nous attend, une fracture ou une maison détruite. La fragilité prend forme dans des circonstances courantes et dramatiques, au niveau personnel et public, et l'architecture et le design ne sont pas une panacée pour toutes les maladies du monde, mais les trois expositions qui composent *Fragilitas* présentent de nouveaux objets, méthodes de production, philosophies, et une remise en question radicale de l'acte de soigner qui a la capacité de transformer.

Building in the aftermath of an earthquake without sacrificing local materials and knowledge. Stimulating interaction when social issues like prostitution confront a community. Facing disability, disease and old age while maintaining all the joys and rights of life. Experiencing the migrant's journey from one set of harsh conditions to another. None of us knows what lies around the corner, from a broken bone to a broken home. Fragility takes shape in day-to-day and dramatic circumstances, on the personal and public stage, and architecture and design are not a panacea for all the world's ills, but the three exhibitions that make up *Fragilitas* show new objects, methods of production, philosophies, and a radical rethinking of the act of caring that have the capacity to transform.

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
En premier plan / in the foreground: Nelson Noll, *Curve*
Photo © Marc Wendelski

FRAGILITAS



HANDLE WITH CARE

RÉFLEXIONS SUR LE DESIGN & LE SOIN

REFLECTIONS ON DESIGN & CARE

NAWAL BAKOURI

« La fragilité est ainsi la condition de l'existence : nous ne sommes pas convoqués au lien, ni avec les autres ni avec l'environnement, nous sommes liés, ontologiquement liés. La fragilité, condition même de l'existence, est ce qui nous rappelle ces liens, avec le tout substantiel, dont nous sommes porteurs, mais aussi avec, ce que notre époque oublie, la longue durée des phénomènes sociaux. Assumer cette fragilité est le défi de tout un chacun. »[1]

Miguel Benasayag

Dans l'exposition *Handle with Care*, l'angle de vue adopté est celui de la personne fragilisée. Les objets et les projets exposés sont des créations qui contribuent directement à améliorer l'autonomie de la personne ou concourent à la penser. L'ensemble, volontairement hétérogène, est réparti en six sections qui recouvrent différentes dispositions du Soin : les *objets adaptés, appareils, prévenir, traitements, accompagnement* et *soutien*.

Nous vivons dans des sociétés qui pensent les fragilités humaines à travers des normes performatives et un outil réparateur, la médecine. Il y a peu encore, le handicap, la maladie, la vieillesse se concevaient uniquement par le registre du

1 Benasayag, Miguel, *La Fragilité*, Éditions La Découverte/poche, janvier 2007, p.15

'Fragility is thus the sine qua non of life: we are not asked to relate, neither to others nor to our environment, we are related, ontologically related. Fragility, a very condition of life, is what reminds us of these connections with a universal essence we all bear a part of, but also, and our era is oblivious of that, with the extended length of social phenomena. Accepting this fragility is everyone's personal challenge.'[1]

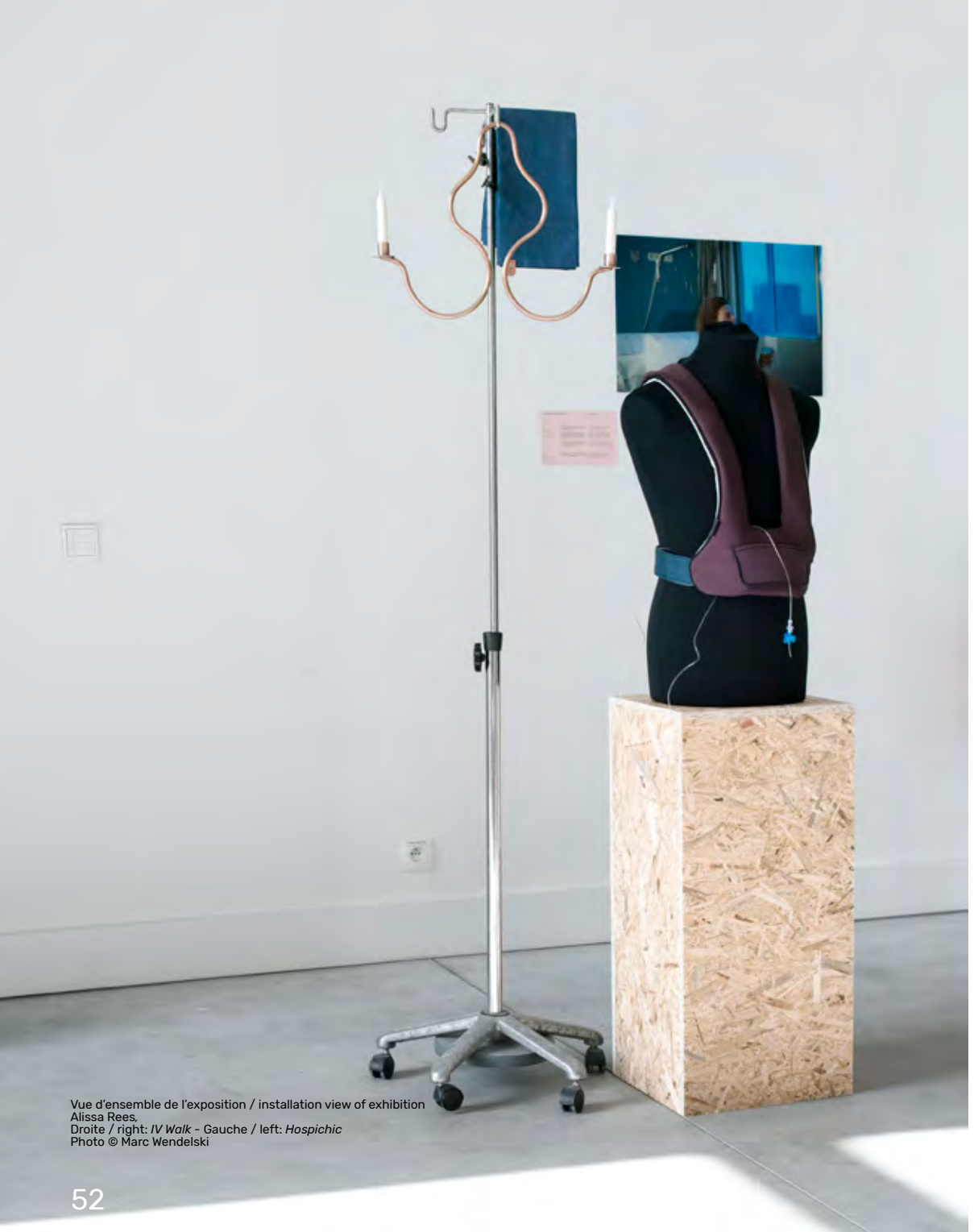
Miguel Benasayag

Handle with Care takes the perspective of fragile people: the objects and projects shown are creations that make a first-hand contribution to improving the individual's true autonomy or, at the very least, encourage thinking about it. Taken as a whole, the exhibition is deliberately heterogeneous, divided into six sections that embrace different approaches towards care: *adapted, devices, prevention, treatments, assistance* and *support*.

We live in societies that consider human fragility through a number of performative norms and one fixing tool, medicine. It is not so long ago that disability, disease and old age were still perceived only through the angle of the treatment

1 Benasayag Miguel, *La Fragilité*, Éditions La Découverte/January 2007, p.15

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Lanzavecchia + Wai, *No Country for Old Men collection*
Photo © Marc Wendelski



Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition Alissa Rees,
Droite / right: *IV Walk* - Gauche / left: *Hospichic*
Photo © Marc Wendelski

traitement (*cure*). Il s'agissait de diagnostiquer une défaillance pour pouvoir la guérir ou pallier ce qui serait hors de la « norme de santé ». La réparation seule est une vision médicale du soin orientée vers la prouesse et l'efficacité. Or, en dehors de la pratique médicale, la santé n'est pas un objectif. Pour l'individu, la santé est un moyen,[2] et si l'accès à la santé doit être un bien commun, elle ne doit pas se substituer au projet de vie lui-même. Les conditions de sa pratique ne sont, bien sûr, pas indifférentes : le coût, la qualité, la facilité d'accès et la motivation sont autant de critères à prendre en compte pour que la santé s'intègre dans le projet de vie.

À l'évidence, les *objets adaptés* semblent les plus nécessaires, mais doivent-ils pour autant contraindre leurs utilisateurs à « adapter leurs espoirs » ?[3] Les appareils que sont les prothèses, au-delà de leur fonction première, apportent-ils un plus au parcours de vie ? La prothèse constituée d'un matériau lavable et recyclable de T. Vancraeynest procure la légèreté et la souplesse nécessaires à une pratique sportive, tout en élégance. Celles de S. Oliveira Barata sont travaillées comme des accessoires de mode afin de laisser s'exprimer la personnalité et les choix de son porteur.

Prévenir des risques est-il compatible avec le fait d'assumer des choix propres ? Est-il possible de surveiller son état sans se voir imposer des normes sécuritaires ? Les malades, le plus souvent, recherchent un suivi régulier, simple et non anxiogène. Les prises de *traitements* qui favorisent l'autonomie et la liberté de mouvement mobilisent bon nombre de recherches, mais certains objets révèlent aussi une attention à des problèmes croissants dans nos sociétés de performance : insomnies, maux de dos, difficultés de concentration,…

La plupart des environnements de soins ont été pensés par, avec et pour les soignants, dans l'objectif d'améliorer la pratique de l'acte médi-

(*cure*). A failure had to be diagnosed in order to cure or overcome what was outside of 'health norms'. Mere repairing is a medical vision of care that leans towards achievement and efficiency. But outside of the medical realm, good health is not a goal in itself. For everyone, good health is a means,[2] and if access to healthcare should be a common good, it cannot replace a life plan in itself. Medical practices, of course, matter: the cost, quality, access to healthcare, and motivational forces are all criteria that have to be taken into account so that healthcare becomes a part of people's life plans.

Obviously, *adapted* objects seem like they are most essential, but does this mean they should constrain their users and lead them to 'adapt their hope'?[3] Do such *devices* as prostheses, beyond their primary function, add anything to the users' life journey? The prosthesis conceived by Thomas Vancraeynest, made of a washable and recyclable material, offers the lightness and flexibility necessary for sporting activities, yet has been rendered with great elegance. The ones created by Sophie de Oliveira Barata are designed like fashion accessories in order to reveal the personality and choices of the user.

Is risk *prevention* compatible with assuming one's own choices? Is it possible to monitor one's own state without submitting to safety norms? Most of the time, patients want regular, easy and stress-free follow-up care. A wealth of research has been carried out regarding *treatments* favouring autonomy and freedom of movement, but some of the objects falling into this field also reveal the growing attention that is being paid to certain issues relating to our high-performance societies: insomnia, back pain, concentration problems…

The majority of healthcare environments are conceived by, with, and for caregivers in order to improve the medical act in itself. But the health

2 Lemoine Maël, *Introduction à la philosophie des sciences médicales*. Hermann, 2017

3 *Patients*, Mehdi Idir et Grand Corps Malade, film, 2017

2 Lemoine Maël, *Introduction à la philosophie des sciences médicales*. Hermann, 2017

3 *Patients*, French film starring Mehdi Idir and Grand Corps Malade, 2017

cal lui-même. Mais le domaine médico-social, qui se doit de « prendre en soin »,[4] parallèlement au travail de la médecine, a dû vivre au quotidien l'augmentation du suivi de malades chroniques ou atteints de pathologies neuro-évolutives, ainsi que la vieillesse ou le handicap. Ils rencontrent une réalité différente. En effet, la médecine stricte est obligée de reconnaître son échec à réparer à ces endroits. C'est donc l'*accompagnement* qui doit prendre le relais et en réalité, c'est de la relation de soin dont il est question. Le *Cure* fait alors place au *Care*.

À l'instar du « monde du handicap », nous avons le choix de penser l'autonomie par le seul prisme de l'assistance ou d'adapter nos moyens et de créer les conditions de notre propre autonomie. C'est ce qui nous permet de raisonner en termes de capacitation[5]. Comment développer des systèmes, des objets et des environnements qui permettent de déployer les capacités plutôt que de pallier les manques ?

Le vécu du handicap, comme toute situation spécifique, peut être considéré comme un mode d'être au monde et non comme la partie faible ou défaillante d'une société forte.

Assumer une fragilité partagée entre les membres d'une société, c'est la reconnaître.[6]

C'est à partir de cette fragilité commune et partagée que les designers peuvent explorer une vision systémique de l'humain et des artefacts qu'il produisent. Ainsi leurs interventions peuvent dépasser la fonctionnalité réparatrice du corps et explorer les différentes dimensions économique, sociale, symbolique et psychologique nécessaires à la conception. Toutes ces interactions avec les autres, les objets et les environnements qui entourent l'usage, sont à considérer.

Les designers produisent ainsi de nouvelles formes d'objets hybrides qui mêlent fonctionnalités traditionnelles et nouvelles perspectives sociales.[7]

En *soutien*, les organisations d'accueil et de soin reviennent à des échelles locales. Dans le domaine médico-social comme dans le design et l'économie sociale et solidaire, la prise en compte de l'usager dans ses dimensions relationnelles et émotives devient cruciale. Ainsi, dès 2007, Jos de Blok et quatre collègues infirmier(e)s créaient *Buurtzorg*, « Soin de quartier ». Libérés d'une prestation à l'acte et organisés en groupe locaux, les infirmier(e)s des équipes pouvaient de nouveau passer du temps avec les personnes prises en soin et réorganiser un réseau local informel autour du patient. Ils ont réussi à déconnecter le soin infirmier du concept de produit - acte médical - et ont su faire reconnaître l'importance de cette « relation plus humaine ». En 2011, le gouvernement hollandais faisait ainsi passer une loi pour rembourser les soins à l'heure et non plus à l'acte.

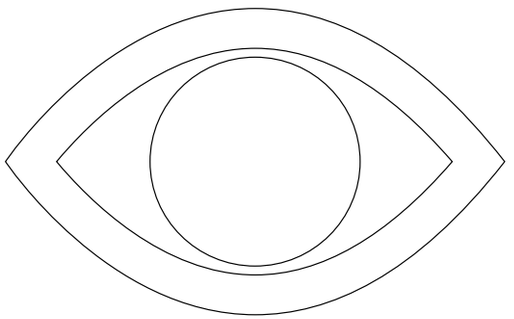
En design comme en santé, l'évolution de l'idée de « norme » se déplace petit à petit d'une société productiviste - avec un design industriel mondialisé - vers une société qui revient vers les humains et leur environnement - design contextuel et singulier qui recherche une nouvelle économie. Mais pour autant, dans la fabrique des choses, les transformations sociales sont longues. Dans les deux cas, nous passons d'une mesure métrique du corps à une mesure sociale ou écosociale, c'est-à-dire qui considère l'homme au cœur de ses interconnections.

and social sector, which should take 'in care'[4], as well as cure into consideration, is faced, on a daily basis, with a growing number of follow-up patients with chronic diseases or neurodegenerative pathologies, as well as ageing or disabled people. They are experiencing a different reality. Pure medicine is indeed forced to admit it fails to repair in those areas. This is where medical *assistance* should take over, and cure makes way for care and caring

Much as in the 'disabled world', either you think of autonomy through the sole prism of aid, or you adjust your means and create the conditions for your own autonomy. In this way, you allow yourself to think in terms of capacity building.[5] How can you create systems, objects, and environments that enable you to make the most of what you can do rather than compensate for your so-called flaws?

The way disability is experienced, like any other given situation, should be seen as a way of being in the world, as opposed to the notion of a weak element in a strong society. As members of this society, to admit to the existence of fragility is to acknowledge it[6] as it is. Based on this idea of a common and shared fragility, designers can explore a systemic vision of the human being and the artefacts they produce. In this context, their interventions may extend beyond the body repair function and investigate the various economic, social, symbolic and psychological dimensions necessary for design. All these interactions with others, with the objects and the surroundings of users, should be taken into consideration. In that way, designers produce new kinds of hybrid objects that combine traditional features and new social perspectives.[7]

To provide *support*, homes and healthcare structures are going back to local scales. In the health and social fields, just like in design, social and solidarity economies and a user-centred focus are coming together. As early as 2007, Jos de Blok and four more nurse co-workers created *Buurtzorg*, 'Neighbourhood Care'. They got rid of the fee-for-service payment and split into local groups. The teams of nurses were then able to spend more time with the people they had in their charge and assemble a local informal network around the patients. They managed to disconnect nursing care from the concept of a product – a medical act – and



to put the emphasis on a 'more human relationship'. In 2011, the Dutch government even passed a law to reimburse nursing care based on the time spent and no longer on a fee-for-service base.

In design, as in healthcare, the idea of a 'norm' is moving slowly away from a production-driven society – with a globalised industrial design – and towards a society that is going back to humans and their surrounding – a context-driven, singular design. But for all that, in the making of things, social transformations take time. In both cases, we go from a metric measure to a social or eco-social measure, one that considers humans at the heart of those interconnections.

4 L'expression « prise en soin » m'a été partagée en 2015 par une responsable d'une association d'aidants familiaux, pour m'expliquer que la notion administrative de la « prise en charge » n'était plus acceptable.

5 La *capacitation* est la capacité de prise en charge d'un individu par lui-même, de sa destinée économique, professionnelle, familiale et sociale ou du processus qui permet d'y parvenir. Le terme diffère de « empowerment », en anglais, parce qu'il ne fait pas référence au « pouvoir », mais à la capacité seule.

6 *Grandir d'un monde à l'autre* - interview de Miguel Benasayag, mars 2016, https://youtu.be/Gn5TpNMkQC0

7 Lanzavecchia+Wai, *No Country for Old men*, 2012

4 This expression, 'take in care', was shared with me in 2015 by a woman in charge of an association of family caregivers who wanted to explain to me that the management notion of 'taking care of' was no longer acceptable.

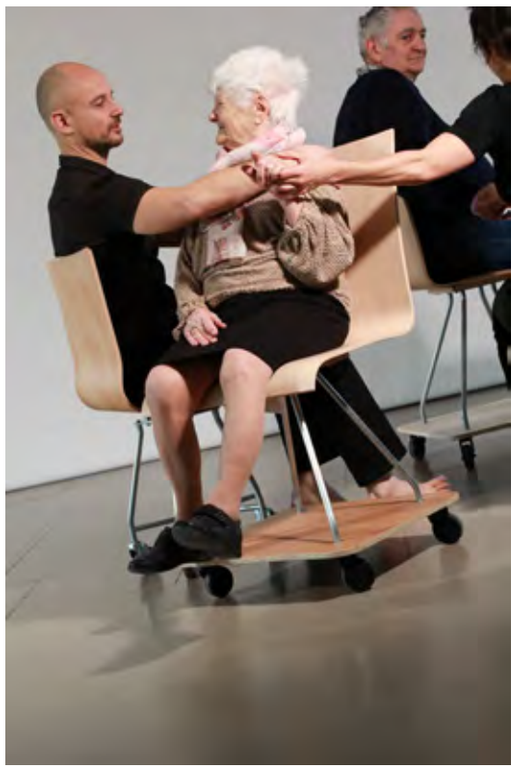
5 *Capacity building* is someone's ability to be in charge of themselves – of their economic, professional, family and social future or the process to get there. The term differs from 'empowerment' in the sense that it does not refer to 'power' but to the sole capacity.

6 *Grandir d'un monde à l'autre*, an interview of Miguel Benasayag, March 2016.

7 Lanzavecchia+Wai, *No Country for Old men*, 2012

Stéphanie Marin, *sChaise*,
chaise de bureau / office chair
Photo © Stéphanie Marin

Leah Heiss avec / with Blamey Saunders hears, *Facett*
Aide auditive modulaire avec batteries rechargeables auto-adaptatives / Modular audio support with self-adaptive rechargeable batteries
Photo © Blamey Saunders hears



Sophie Larger & Vincent Lacoste, *Senior Mobile*
Un projet chorégraphique destiné aux personnes âgées utilisant des assises mobiles / A choreographic project for elderly people using mobile seats
Photo © Jérôme Séron

Sara Hendren, *Slope: Intercept*
Rampes combinables, déplaçables, emboîtables, conçues à la fois our les skateurs et les personnes en fauteuil roulant / Ramps conceived for both skaters and people in wheelchairs, it is possible to combine, move or assemble the elements
Photo © Sara Hendren

büro uebele visuelle kommunikation,
Système signalétique pour le DZNE, Centre allemand pour les troubles neurodégénératifs / Signage system for DZNE, a German centre for neurodegenerative conditions
Photo © Brigida González & Steffen Vogt

Reto Togni, *The Reagiro*
Prototype innovant de fauteuil manuel /
Innovative prototype of manual wheelchair
Photo © Reto Togni

Open Bionics, *Hero Arm*
Prothèse haute technologie imprimée en 3D / High-tech 3D printed prostheses
Photo © Open Bionics

Thomas Vancraeynest, *Prothèse trans-tibiale*
Photo © Deepwaterdesign

Dani Clode, *The Third Thumb project*
Prothèse de troisième pouce fabriquée en impression 3D, et robotique / Third-thumb prosthesis made by 3D printing and robotics
Photo © Dani Clode

OpenDot, Fondazione TOG, Sara Monacchi, Andrea Pelino, Luca Toscano
GLIFO, un dispositif realisé en impression 3D qui facilite le dessin des enfants atteints de dysfonctionnements cognitifs et moteurs / a 3D printed tool that helps children with cognitive and motor disabilities to draw
Photo © OpenDot

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

FRAGILITAS

DESIGN FOR (EVERY)ONE

UN SAIN DIALOGUE

A HEALTHY DISCOURSE

LIEVEN DE COUVREUR

À n'en pas douter, l'amélioration des soins de santé est un problème extrêmement épineux. L'Organisation Mondiale de la Santé a pris les devants et définit le handicap comme « un phénomène complexe, reflétant l'interaction entre les caractéristiques du corps d'une personne et les caractéristiques de la société dans laquelle il ou elle vit. » De nombreux acteurs sont impliqués à différents niveaux, et l'évolution des dynamiques sociales rend encore plus difficile l'appréhension de ces interactions, de même que leur approche par le design. Pour voir comment ces phénomènes se manifestent, il suffit de jeter un coup d'œil à la maigre proportion de dispositifs d'assistance qui parviennent jusqu'aux utilisateurs handicapés ; et même lorsque tel est le cas, l'utilité de ces produits dans le domaine est plutôt faible. Chaque personne handicapée requiert une approche singulière afin d'atteindre les objectifs qui font sens pour elle, en fonction de ses propres compétences. En outre, chaque personne réalisera des activités différentes selon son contexte socio-culturel et son environnement direct. Pour ce qui est du design universel, un excellent travail a déjà été effectué dans le passé. En général, l'accent était mis sur l'apport d'aides peu coûteuses et la recherche d'un certain niveau de consensus homogénéisant les capacités. Cependant, dans la pratique, cette conception va souvent à l'encontre de prestations de soins personnalisées dans le monde du handicap.
On observe également une tendance croissante à ouvrir le cadre de la santé à des notions de bien-être, incluant jusqu'à l'autogestion. Le plus grand fournisseur de soins de santé, dans de nombreux pays, n'est pas le système de santé publique, mais la famille et la communauté. La question clé ne réside pas dans l'augmentation du nombre de professionnels de la santé, mais dans l'implication efficace des personnes quant au maintien responsable et collectif de leur propre santé. Cette perspective d'autogestion entraine les personnes handicapées et leurs soignants dans un travail de designers/thérapeutes, ce qui les rend plus conscients de leur tâche, celle de construire leurs propres dispositifs d'assistance adaptés et de les partager avec le monde. Ces activités pragmatiques plaident pour une nouvelle approche du design que nous appelons co-construction, dès lors qu'au cœur de la démarche résident les relations entre les appareils de soin, les personnes handicapées et les soignants.

Design for (every)one est un micro living lab (laboratoire vivant) né au sein de la Howest University, qui applique des principes d'open design dans des contextes de handicap. Les créateurs, les ergothérapeutes et les personnes porteuses d'un handicap unissent leurs forces pour créer des outils d'assistance, à échelle locale, afin d'encourager la participation sociale. Ce laboratoire vivant offre de l'autonomie aux personnes porteuses d'un handicap, qui bénéficient directement des solutions offertes par l'open design, répondant aux problèmes spécifiques de chacun. Par la même occasion, les outils numériques personnels de fabrication permettent aux petites communautés de réaliser et de partager leurs produits uniques avec le monde entier, créant ainsi toute la variété requise de la technologie d'assistance sur le mode « do it yourself ».

There is no doubt improving healthcare is a devilishly difficult problem to get a handle on. The World Health Organisation took the lead and recognises disability as 'a complex phenomenon, reflecting the interaction between features of a person's body and features of the society in which he or she lives.' Many stakeholders at different levels are involved, and changing social dynamics make these interactions even harder to grasp and design for. To see how these phenomena manifest themselves you only have to look at the meagre amount of assistive devices that find their way to disabled users and if so, the usefulness of these products in the field is rather low. Each disabled individual requires another approach in order to reach the meaningful goals based on his or her personal skills. On top of that, each person will carry out other activities driven by their social-cultural context and direct environment. In regards to universal design, excellent work has already been done in the past. Generally the emphasis was put on providing cost-efficient aids and finding a certain stage of consensus that homogenises abilities. Nevertheless, in practice this view often conflicts with personalised care provision in the world of disabilities.

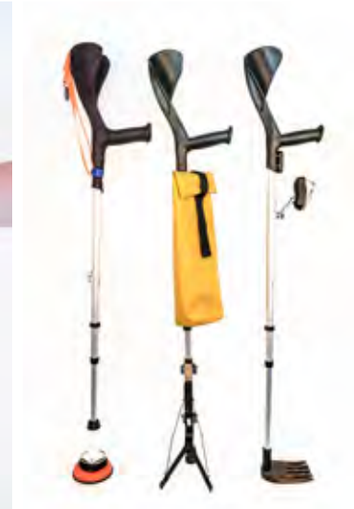
There is another growing trend of framing health in terms of well-being, up to and including self-management. The largest healthcare provider in many countries is not the national healthcare system but the local family and their community. The key issue will not be the provision of more healthcare professionals, needed though they may be, but how effectively people are engaged in the responsible, collaborative maintenance of their own health. This self-management perspective pitchforks disabled people and their caregivers into a job as designers/therapists, which makes them more conscious of their task to build their own adaptive assistive devices and share them with the world. These pragmatic activities argue for a new design approach that we call co-construction, since relationships between care appliances, disabled people and caregivers lies at its heart.

Design for (every)one is a micro living lab at Howest University that implements open-design principles within disability contexts. Makers, occupational therapists and disabled people join forces to create local assistive tools that enhance social participation. This living lab empowers individual disabled people, who benefit directly from open design solutions that answer their specific problems. At the same time, personal digital fabrication tools enable small communities to make and share their one-of-a-kind products with the world, creating the requisite variety of DIY assistive technology for each other.

Aide à glace / Ice-Cream Aid
étudiants / students: Babette Hendryckx, Steve Torfs, Gavin Kwekkeboom. Client: Sebastian
Photo © Lieven De Couvreur

Aide pour faire du vélo / Biking Aid
étudiants / students: Julian Leyre, Lore De Backer, Ebert Pynaert, Thomas Deblauwe, Maxim Vancompernolle. Client: Sander
Photo © Lieven De Couvreur

Aide à dentifrice / Toothpaste Aid
étudiants / students: Jeroen Depuydt, Frederic Van Loo, Thomas Kongolo, Sofie Guns.
Client: Fien
Photo © Lieven De Couvreur



Workshop de hacking de béquilles pour différents clients avec les étudiants de Howest en Design Industriel / hacking workshop, creating a variety of crutch hacks for different clients and made by Howest University Industrial Design students
Photo © Lieven De Couvreur

Aide pour le jeu du billard / Billiard Aid – étudiants / students: Arabella Huys, Jelle Aarts, Fran Christiaens, Fien Pannekoucke. Client: Patrick
Photo © Lieven De Couvreur

Aide pour briquet / Lighter Aid
étudiants / students: Cassandra Wellekens, Tobi Hallez. Client: Nicole
Photo © Lieven De Couvreur

Aide pour couper / Cutting Aid
étudiants / students: Indy Lonnoy, Daphne Boogaard, Johannes Van Leuven. Client: Damien
Photo © Lieven De Couvreur

Aide pour camera / Camera Aid
étudiants / students: Manu Vandevenne, Arthur Cornelis.
Client: Phillippe
Photo © Lieven De Couvreur

Aide pour cuillère / Spoon Aid
étudiants / students: Benoit Descamps, Florian De Roo. Client: Brenda
Photo © Lieven De Couvreur

Aide à cigarettes / Cigarette Aid
étudiants / students: Jessica Schellekens, James Bullaert, Emeli Beulque, Wiebe Verhaegen.
Client: Monique
Photo © Lieven De Couvreur

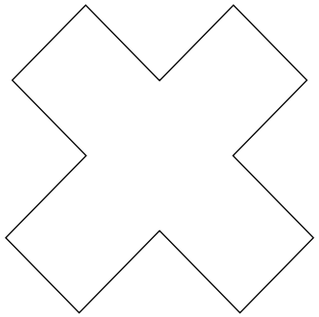
UNE EXPOSITION DU POURQUOI ET DU COMMENT

AN EXHIBITION OF WHYS AND HOWS

LIEVEN DE COUVREUR

Quoi que vous ayez pu entendre au sujet des hackers de produits, la vérité est qu'ils font les choses vraiment, vraiment bien. En un mot, « les hackers construisent des choses, les crackers (pirates) les détruisent ». Par le biais de leur approche expérimentale et sociale, les hackers de produits découvrent de nouveaux potentiels, sur un mode frugal, utilisant les ressources locales et les compétences à portée de main. La race humaine a bâti une riche histoire en adaptant et en dessinant son environnement de vie ainsi que les artefacts qui l'entourent. Bien que le phénomène de hacking d'objets existe depuis longtemps, ses manifestations se sont vues radicalement modifiées, à travers plusieurs changements de paradigme au sein de la culture du DIY (« do it yourself ») qui mène à l'open design. Ces changements impliquent que les designers professionnels ne se posent plus en supérieurs par rapport aux utilisateurs, déterminant ce qui est bon ou mauvais pour eux. Dans le contexte du design pour le handicap, ce nouveau point de vue offre une alternative complémentaire au design universel. Aujourd'hui, il y a beaucoup de personnes porteuses de handicap dont les dispositifs d'assistance n'ont pas encore été produits,

Whatever you may have heard about product hackers, the truth is they do something really, really well. In short: 'hackers build things, crackers break them.' Through their experiential and social approach, product hackers discover new possibilities in a frugal manner with the local resources and skills at hand. The human race has built up a rich history in adapting and designing its living environment and surrounding artefacts. Although the phenomenon of product hacking has been around for a long time, its manifestation has drastically changed through several paradigm shifts within the DIY culture which leads to open design. These shifts imply that professional designers are no longer placed above users when determining what is right or wrong for them. Within the context of design for disability this perspective opens up a complemen-



Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

pour cause de besoins et défis uniques. Une nouvelle génération de créateurs et d'ergothérapeutes saisissent cette opportunité en produisant des adaptations d'objets uniques en leur genre dans les maisons, les ateliers protégés et les centres de rééducation.

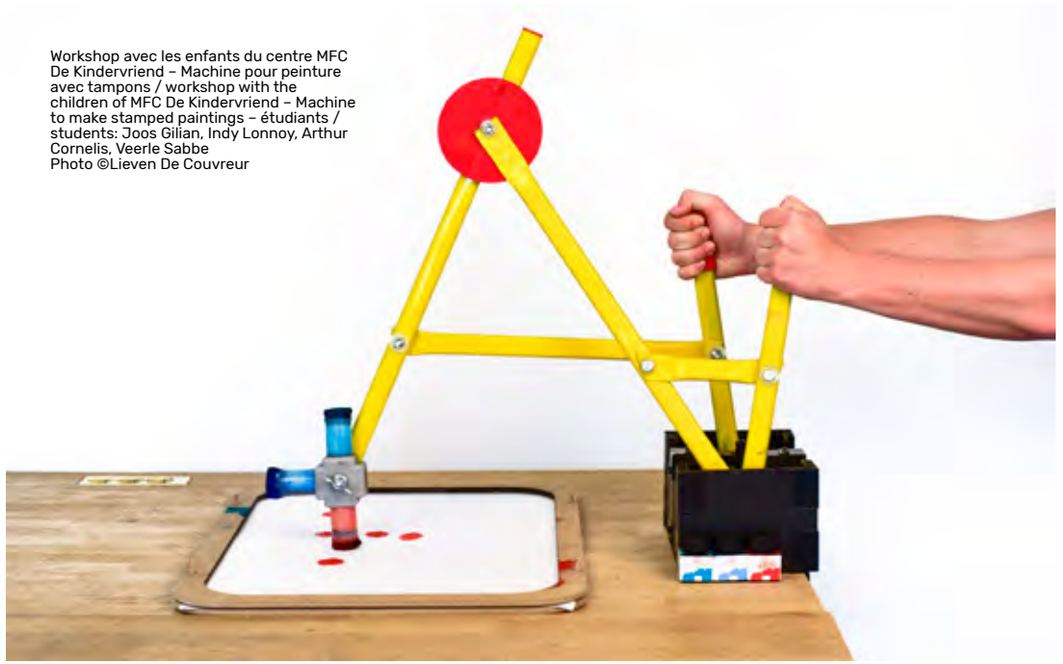
L'hypothèse qui sous-tend cette exposition est que le comportement humain peut être compris comme une adaptation à l'environnement extérieur. Le concept d'adaptation de l'humain, en tant que tel, est le processus itératif par lequel les individus deviennent de mieux en mieux adaptés à leur milieu et vice versa. Dans l'exposition, nous considérons le hacking design comme un moyen de conversation qui permet l'apprentissage, la coordination et la collaboration. Combiné à l'open design (créé à partir de ressources locales), il devient un outil tangible et pragmatique passant constamment de « quel est le besoin ? » à « que peut-on construire ? », de façon à proposer une technologie d'assistance DIY de qualité. Cette dialectique constitue la base de la présente exposition, illustrant le procédé d'adaptation (ou adaptation externe : comment les adaptations de produits sont réalisées techniquement), le procédé consistant à être adapté (adaptation interne : pourquoi les adaptations de produits sont effectuées) et l'influence de l'attitude hacking en général. Pour cette exposition, nous avons interagi avec la société à travers des projets de co-design en situation réelle au sein du living lab. En tout, approximativement 200 citoyens (créateurs, clients, ergothérapeutes, soignants, professeurs, étudiants…) ont été directement impliqués dans 110 projets de co-design. Bien que les politiques de soins de santé futures encouragent à impliquer efficacement les personnes dans le maintien collectif de leur propre santé, on en sait peu sur la dynamique de ces processus d'auto-organisation et sur la manière dont les designers professionnels peuvent y prendre part. Avec cette exposition, nous souhaitons ouvrir la discussion sur l'usage des méthodologies de hacking de produit dans le cadre de soins auto-gérés.

tary alternative to universal design. Today there are a lot of people with disabilities whose assistive devices have not yet come about, due to unique needs and challenges. A new generation of makers and occupational therapists are seizing this opportunity by producing one-of-a-kind product adaptations in people's homes, sheltered workshops and rehabilitation centres.

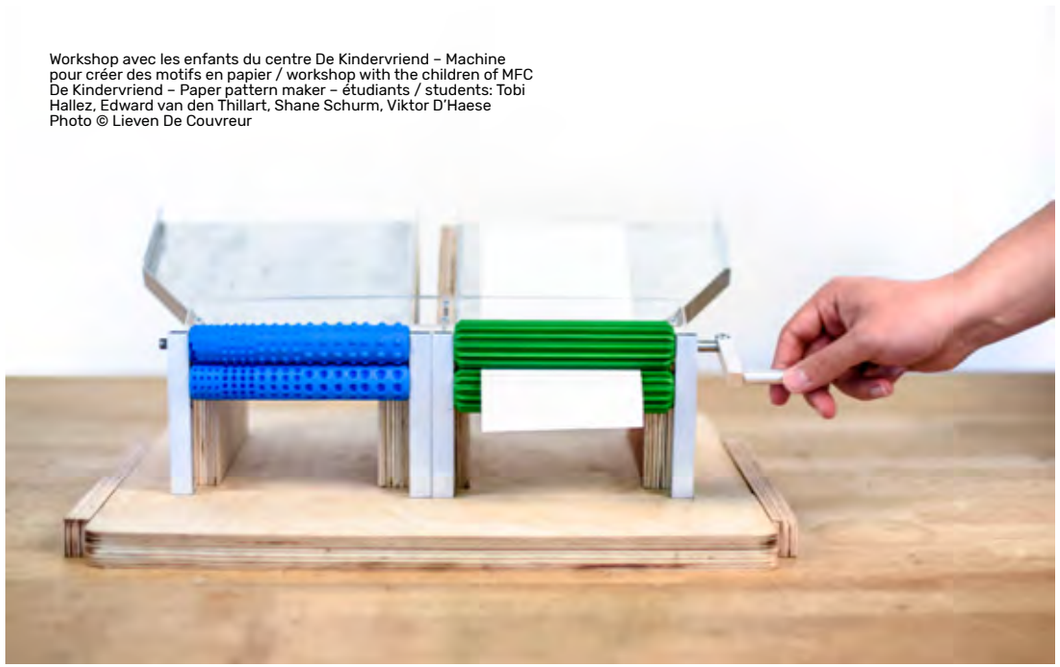
The underlying assumption of this exhibition is that human behaviour can be understood as an adaptive fit to an external environment. The concept of human adaptation, as such, is the iterative process whereby individuals become better suited to their habitat and vice versa. Within the exhibition we frame hacking design as a conversation medium that enables learning, coordination and collaboration. In combination with open design (made by local resources) it becomes a tangible pragmatic tool that continuously shifts between 'what is needed?' and 'what can be built?' in order to achieve qualitative DIY-AT (Assistive Technology). This polarity forms the basis of the exhibition, illustrating the process of adapting (or external adaptation, how are product adaptations technically made), being adapted (internal adaptation, why product adaptations are made) and the influence of general hacking behaviour. For this exhibition we interacted with society through real-life co-design projects within the living lab. Altogether, approximately 200 citizens (makers, clients, occupational therapist, caregivers, teachers, students, etc.) were directly involved in 110 co-design projects. Although future healthcare policies are encouraging to effectively engaged people in the collaborative maintenance of their own health, there is little known on the dynamics of these self-organising processes and how professional designers can take part in them. With this exhibition we intend to open the discussion on the use of product hacking methodologies within self-care.

Workshop Diversart avec les étudiants en design industriel de l'ESA Saint-Luc et les enfants de l'Institut Etienne Meylaers à Liège / with the Industrial Design students of ESA Saint-Luc and the children of Institut Etienne Meylaers in Liège – Extrudeuse de pâte à modeler / Plasticine Extruder – étudiants / students: Mathilde Peiffer, Amélie Dor, Mathilde Colson, Anne-Catherine Noé
Photo © Lieven De Couvreur

Workshop avec les enfants du centre MFC De Kindervriend – Machine pour peinture avec tampons / workshop with the children of MFC De Kindervriend – Machine to make stamped paintings – étudiants / students: Joos Gilian, Indy Lonnoy, Arthur Cornelis, Veerle Sabbe
Photo ©Lieven De Couvreur



Workshop avec les enfants du centre De Kindervriend – Machine pour créer des motifs en papier / workshop with the children of MFC De Kindervriend – Paper pattern maker – étudiants / students: Tobi Hallez, Edward van den Thillart, Shane Schurm, Viktor D'Haese
Photo © Lieven De Couvreur



Aide à pédales / Pedalo Aid
étudiants / students: Fien Nelis, Mathias Bultynck, Sebastian Rock, Bo Claeys, Lennert Vandermeys. Client: Lucienne
Photo © Lieven De Couvreur

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
TYIN Architect's *Toolbox™*
Photo © Marc Wendelski

FRAGILITAS

PRECARIOUS ARCHI-TECTURE & DESIGN

« QUAND TOUT TOMBE, IL RESTE LA CULTURE. »

DANY LAFERRIÈRE, ÉCRIVAIN HAÏTIEN

'WHEN EVERYTHING ELSE COLLAPSES, CULTURE REMAINS.'

THE WORLD IS MOVING AROUND ME, DANY LAFERRIÈRE, HAITIAN WRITER

JEAN-PHILIPPE POSSOZ

Depuis le traité de Vitruve (1er siècle PCN) et sa célèbre triade *utilitas - firmitas - venustas*, l'architecture se considère elle-même comme un art « fondamental » réunissant l'utile et le sensible tout en se projetant dans le long terme, voire dans l'immuable, le pérenne. Plus récemment, dans son ouvrage intitulé *Les 4 fondements de l'architecture*, paru en 1987, l'architecte Joseph Belmont y adjoint une quatrième propriété qu'il nomme *localitas*. Il la positionne volontairement en première place, affirmant ainsi l'ancrage de l'architecture dans un lieu, une histoire, où les caractéristiques physiques d'un site et les habitudes culturelles d'une population s'entremêlent pour engendrer un habitat.

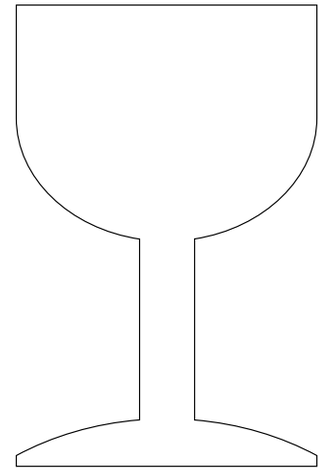
L'IDÉE DE PRÉCARITÉ, DE FRAGILITÉ REMET-ELLE EN QUESTION CES FONDAMENTAUX ?

Notre intuition nous dit que bien au contraire, l'architecture et le design aujourd'hui prennent acte du devenir incertain du monde, de la fragilité des équilibres globaux et locaux, et des conséquences humaines des ruptures d'équilibre présentes et futures (conflits, migrations, pauvreté, exclusion…) et, par là même, de l'urgence aujourd'hui de « faire culture ».

Since Vitruvius, Roman architect and engineer, came forward with his *De architectura* treatise and its trio of celebrated principles of *utilitas, firmitas, venustas* (utility, solidity, and beauty), the discipline of architecture has built a vision of itself as a 'fundamental' art. Combining matters of sense and sensitivities, it is a practice that projects itself in the long-term, unchanging, perennial. Many centuries later, in his 1987 book *Les 4 fondements de l'architecture (The Four Foundations of Architecture)*, the architect Joseph Belmont added another principle, which he named *localitas*. For him, this comes in first place, anchoring architecture to a specific location and its story, where the physical characteristics of a site and the cultural habits of the local population intertwine and give rise to a complete habitat.

DOES THE IDEA OF PRECARIOUSNESS AND FRAGILITY CALL INTO QUESTION THESE FUNDAMENTALS?

On the contrary, our intuition tells us that today's architecture and design do indeed take into account the uncertain future of the world; the fragility of global and local equilibriums; the human



Pratiques mutilantes autant que mutilées[1], l'architecture et le design participent de cette fragilisation du monde autant qu'elles la subissent. Face à ce constat, de nouvelles pratiques et modes d'action émergent, sortent des rangs et se placent dans un inconfort potentiellement nécessaire à leur propre renouvellement, tentant ainsi une réappropriation des fondamentaux.

ET SI CETTE FRAGILISATION ÉTAIT FERTILE, ÉCLAIRANTE ?

L'exposition tente d'alimenter cette réflexion, en prenant appui sur le *localitas* (propriété d'être de quelque part, dans le lieu, d'être situé) pour développer, au gré des projets et démarches exposés, un propos croisé sur trois réappropriations : celle du rapport à la matière, celle du rapport au temps, celle du lien ou du rapport à l'autre.

SE RÉAPPROPRIER LA MATIÈRE

La dépendance de l'acte de construire (ou de fabriquer) aux ressources matérielles, les impacts relaconsequences of present and future disruptions (conflicts, migration, poverty, exclusion, etc.); and, at the same time, today's urgent need for cultural responses.

Mutilating as well as mutilated,[1] architecture like design, participates in the world's fragilities as much as they undergo them. Faced with this situation, new practices and modes of action emerge from the ranks. It is an uncomfortable process but one that is necessary for renewal, aspiring to reappropriate the fundamentals of both disciplines.

AND WHAT IF WE SEE THESE FRAGILITIES AS FERTILE, EVEN ILLUMINATING?

This is the question that the exhibition tries to respond to by building on the principle of *localitas* (the characteristic of coming from somewhere, to be situated in a place). Developing the idea, the projects and actions presented here tackle a three-way junction of reappropriation: that of materials, time, and bonds or connection to the other.

MATERIALS

The act of building is dependent on material resources, and the way they have been extracted, processed and transformed is pushing us to renew our approach to them. Taking a stance on the status quo, such actions are a source of radicalism and experimentation.

TIME

'(…) out of a passion for building, I would advise you not to run furiously in execution, demolishing old structures, or laying mighty foundations of the whole work, which rash and inconsiderate men are

1 Ghyoot M., « Pour une évaluation 'responsable' de nos bagages disciplinaires » - Architecture et Complexité II, 2012.

1 Ghyoot, M. (2012.), *Pour une évaluation 'responsable' de nos bagages disciplinaires*, (For a 'responsible' evaluation of our disciplinary baggage) - Architecture et Complexité II, 2012

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

tifs à leurs prélèvements et leurs transformations poussent la discipline à renouveler son approche du matériau. Celui-ci devient source de posture, de radicalité, d'expérimentation.

SE RÉAPPROPRIER LE TEMPS

« (...) ne te hâte pas, pressé par le plaisir d'édifier, de commencer le chantier en démolissant les édifices anciens ou en jetant des fondations démesurées pour l'ensemble de l'ouvrage, ce que font précisément les hommes inconsidérés et emportés par leur précipitation (...) Car dans toutes les entreprises le temps te permet de remarquer et de prendre en considération bien des choses qui t'avaient échappées, en dépit même de ta grande sagacité.»[2]

SE RÉAPPROPRIER LE LIEN

Nous baignons dans une culture qui met en avant l'autonomie et l'indépendance au détriment de l'hétéronomie et de l'interdépendance. Cette quête d'autonomie (durcissement de soi) semble se fissurer et laisser entrevoir un sens nouveau à la dépendance, au lien, à la relation.

L'exposition présente une dizaine de projets belges et internationaux, issus de différents champs de pratiques, où architecture, urbanisme et design se mêlent et parfois se confondent. Au travers de ceux-ci, elle propose d'éclairer chaque visiteur sur les potentiels que renferme la notion de fragilité, lorsqu'on lui donne une place, lorsqu'on s'en fait une alliée, un outil d'interrogation du monde.

Nous avons choisi de ne pas montrer une collection de projets ou de produits finis (ce qui est particulièrement difficile en matière d'architecture) mais de traduire une diversité d'« approches » et de mettre en avant les acteurs (individus ou col-

apt to do... Because in many cases, time will reveal a great many things to you, worth consideration and reflection, which, even be you so accurate, might have escaped you before.' [2]

BONDS

We are immersed in a culture that emphasises autonomy and independence to the detriment of heteronomy and interdependence. This quest for individuality, even selfishness, appears to be cracking, giving us an opportunity to glimpse new dependences, bonds and relationships.

The exhibition presents a dozen Belgian and international projects, from different fields of practice, in which architecture, urbanism and design mingle and, sometimes, even merge. Through these, we propose to enlighten each visitor on the potential that is opened up by the notion of fragility, when it is given a place, when it becomes a tool to question this world of ours.

2 Leon Battista Alberti, *L'Art d'édifier, (De re aedificatoria)* (1485), texte traduit du latin, présenté et annoté par Caye, P. & Choay, F., livre II, chapitre 1, Paris, Édition du Seuil, 2004

2 Leon Battista Alberti, (1485), *De re aedificatoria (On the Art of Building in Ten Books).*

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Claude Cattelain, *Vidéo Hebdo N°46 – Chaise inclinée*
Photo © Marc Wendelski

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Timur Ersen, *La Apoteka*
Photo © Marc Wendelski

lectifs) qui se cachent derrière les choses. Ainsi, si chaque participant a été invité à exposer un projet particulier, la traduction du processus de conception et de fabrication du projet par différents artefacts, permet de dévoiler une attitude, de témoigner d'une posture, laissant entrevoir un faisceau de trajectoires participant d'un même mouvement.

Une série de « contre-points », issus du monde des Arts et de la Recherche, sont proposés tout au long du parcours. Ceux-ci offrent des moments de questionnement, des digressions qui interrogent chacun d'entre nous sur sa propre fragilité en tant qu'individu ainsi que sur la fragilité de la société dont nous sommes tous des acteurs.

L'exposition accueille également des productions spécifiques issues d'ateliers thématiques menés durant l'année académique 2017-2018 au sein de la Faculté d'Architecture de l'ULiège ainsi qu'un workshop permanent dont la production, en constante évolution, transporte la thématique de l'exposition dans le parc de la Boverie.

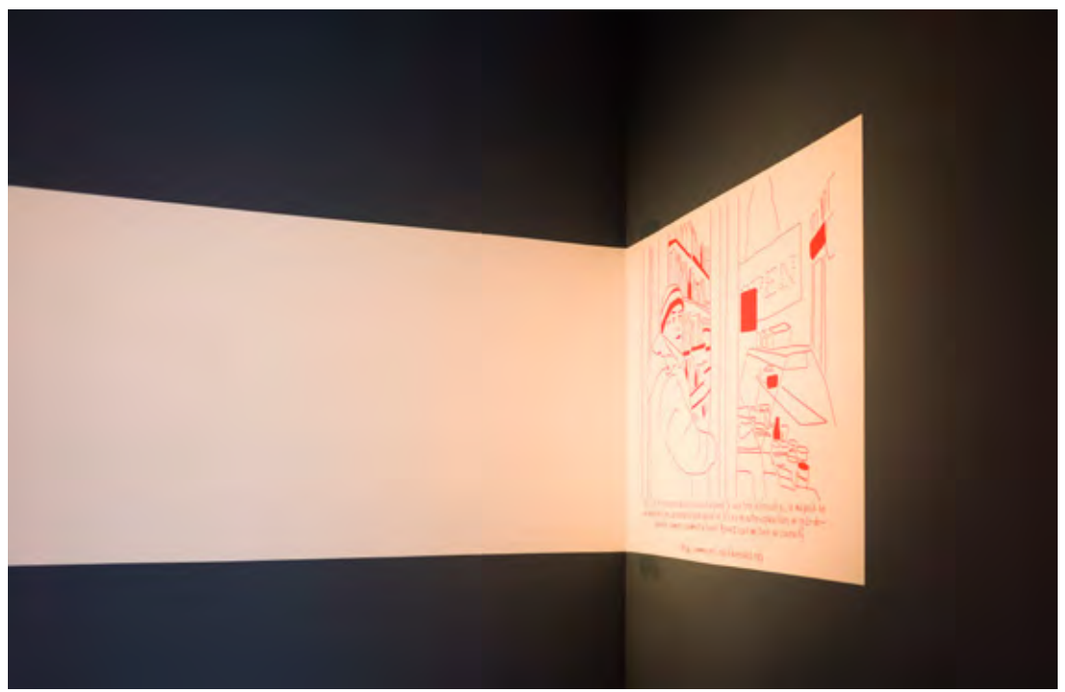
Rather than a collection of projects or finished products (which is particularly difficult in architecture), the decision was made to translate a diversity of 'approaches' and make visitors aware of the protagonists (individuals or collectives) behind them. As a result, if each participant has been invited to present a particular project, it is the translation of its design and manufacturing process that is highlighted. Using different artefacts, these reveal an attitude, a position, and a glimpse at the trajectories of other projects in the same movement.

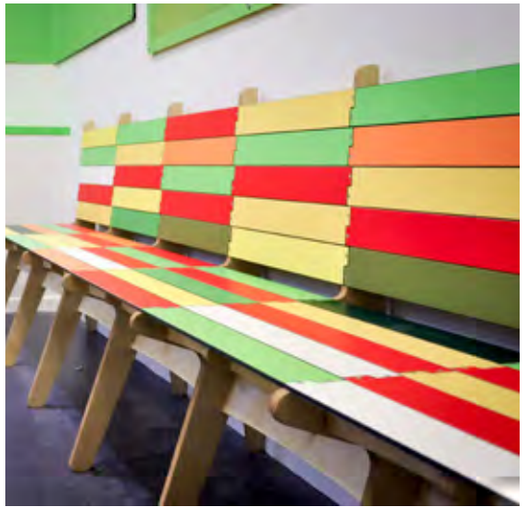
In order not to be content to show the fragility of the 'other', the precariousness of 'their' situation, a place is left in the exhibition to counterpoints resulting from more hybrid or extreme approaches. They offer moments of questioning, digressions during the visit, that ask each of us about their own fragility – as individuals and as members of society in which we are all actors.

The exhibition also hosts specific productions from thematic workshops conducted during the academic year 2017-2018 at the Faculty of Architecture of ULiège. In addition, during RECIPROCITY a permanent workshop with an evolving production, expands the exhibition to the park of La Boverie.

Olivier Ottevaere & John Lin, *The Pinch*, bibliothèque et un centre communautaire situés dans le village de Shuanghe, province du Yunnan en Chine / a library and community centre in Shuanghe Village, Yunnan Province, China

Alive Architecture (Petra Pferdmenges) , *Infrared*, travail de mise en interactions des différents acteurs et usagers de la rue d'Aerschot à Bruxelles / a work on the interactions between different actors and users on la rue d'Aerschot in Brussels
Photo © Nicolas Bomal

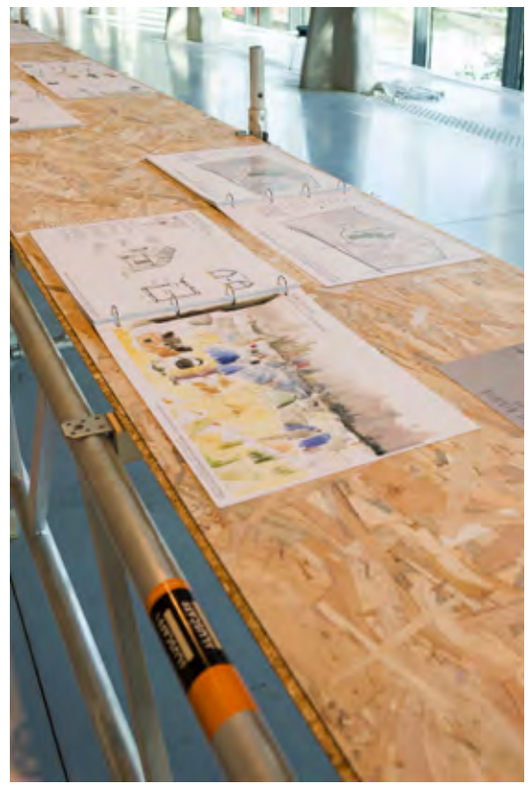




Atelier 16, processus de mise au point et de fabrication d'un siège d'attente développé pour la Maison médicale de Seraing / development and manufacturing process of a chair used in waiting rooms for a Medical centre in Seraing

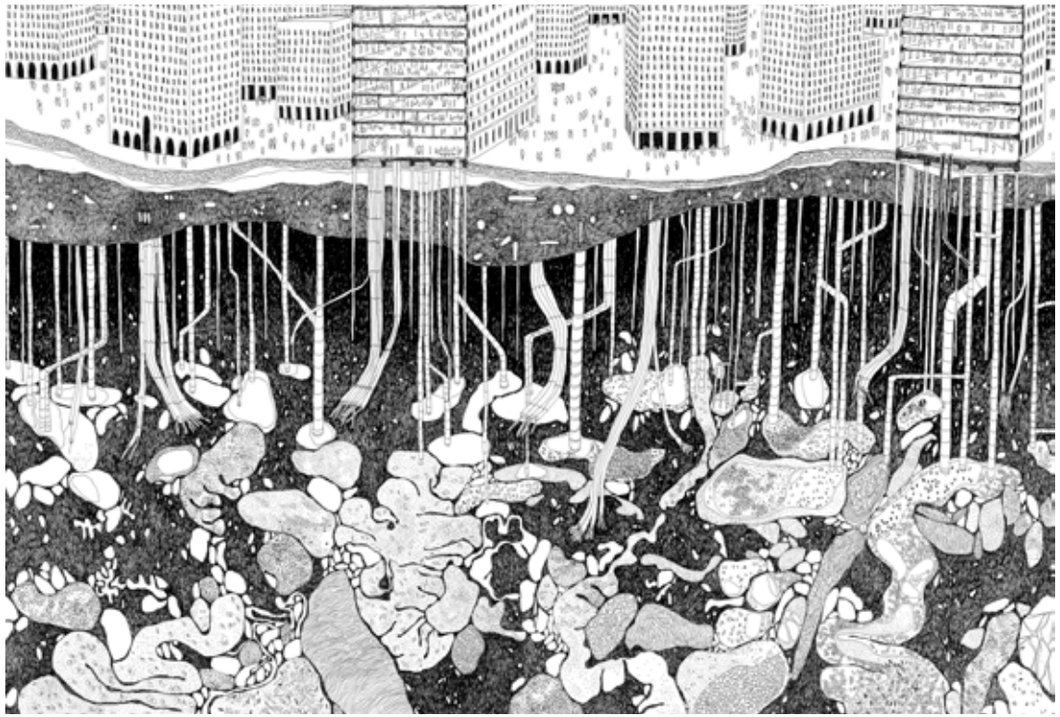
TYIN Tegnestue Architects (G. Gjertsen - Yashar Hanstad), *Toolbox™*, boite à outils de soutient aux projets de terrain avec calendriers serrés, petits budgets et des ressources limitées / field support toolkit for projects with tight schedules, small budgets and limited resources

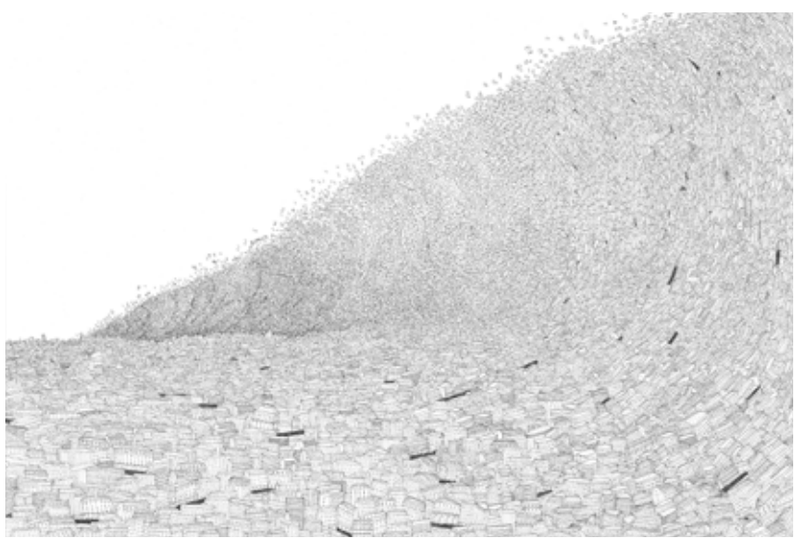
Atelier 4/5 (F. Grosjean et J-F Glorieux), ARTAV, bibliothèque, fruit d'une commande du magazine Elle Belgique en partenariat avec IKEA visant au détournement d'un objet de grande consommation / bookcase, the result of a commission by Elle Belgium magazine in partnership with IKEA, which aims to hack an object of mass consumption



Henk Wildschut, *Ville de Calais*, une série de photos qui témoignent de la transformation incroyablement rapide des petits camps des refugiés en ville informelle dès 2015 / a series of photographs that bear witness to the incredibly rapid transformation of small refugee camps into an informal city, a process that began in 2015

Cyrille Hanappe, *La leçon de Calais*, travail mené avec un groupe d'étudiants architectes du DSA Risques Majeurs de l'ENSA Paris-Belleville. 'La Jungle' vue comme laboratoire de la ville du 21e siècle / work conducted with architectural students on the DSA Major Risks at ENSA Paris-Belleville. 'The Jungle' is seen as a laboratory for the city in the 21st century
Photo © Nicolas Bomal





Clément Masurier, *La Vanité d'une éponge*, série de dessins à l'encre de chine / series of drawings in Indian ink

Emmanuel Bayon, *Boverie*, interventions de chirurgie urbaine de l'artiste dans le parc de la Boverie en août 2018 / urban 'surgery' interventions by the artist in La Boverie park, August 2018
Photo © Nicolas Bomal

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

Timur Ersen, *La Apoteka*, petit édifice de soutien au travail en permaculture situé au Mexique, dans la forêt tropicale d'Oaxaca, construit avec des matériaux locaux disponibles à proximité immédiate du chantier / small building, which aims to support work in permaculture. Situated in the heart of the Mexican tropical forest Oaxaca, it is built with local materials available in the direct vicinity of the construction site
Photo © Maxime Chesney

La Apoteka
Carnet de chantier / notebook: Pauline Sémon
Photo © Nicolas Bomal

p.310

Sophie :
« L'énergie c'était un vrai sujet parce que nous avions un générateur. Et parfois, nous n'avions que quelques heures d'énergie par jour. Nous avions de l'énergie, le soir. C'était un vrai plaisir quand la lumière revenait. Et nous avions des coupures de courant tout le temps. Nous avions des bougies. Et de l'eau froide. Nous étions habitués à prendre des bains froids. Prendre un bain chaud c'était exceptionnel. Quand nous sommes rentrés d'Afrique, tout me semblait très luxueux. »

p.312

Rafe :
« Je pense que ce serait fabuleux parce que mon inconfort, ce ne serait rien par rapport au bien que ça ferait pour le pays tout entier. Et les gens pourraient se dire : Mince, on ne devrait pas mettre l'air conditionné. On ne devrait pas. »

p.313

Anne :
« Mmmmh. Nous nous réveillerons comme d'habitude, sans doute. Non ? On se lèverait un peu comme toujours. Mais on serait un peu perdu parce qu'on n'aurait aucune idée de l'heure si l'horloge ne fonctionne plus. On se demanderait l'heure qu'il est. Et puis, on se demanderait ce qu'il se passe. Mais j'imagine que dès qu'on aura établi l'heure, on prendrait le petit-déjeuner : un jus d'orange et des céréales. On mangerait ce qu'on pourrait manger. Je pense qu'on commencerait la journée un peu comme d'habitude. Et puis après, je pense que j'essaierai de savoir si d'autres maisons sont dans le même cas. J'irai sonner chez les voisins. »

Hélène Subremon, *Habiter avec l'énergie*, interviews d'habitants mis face à l'hypothèse d'une panne d'électricité. Textes extraits de sa thèse de doctorat / interviews with residents faced with a hypothetical energy failure. Texts extracts from doctoral thesis

Uliège Faculté d'architecture, Workshop Studio 1/1 empreinte sociétale, *Prototypes de parement*, recherche exploratoire sur le parement, sa matérialité, sa technologie, son économie, son empreinte environnementale / exploratory research on cladding, its materiality, technology, economy and environmental footprint
Photo © Marc Wendelski

THE MINER'S HOUSE ARCHITECTURE DES MIGRATIONS

THE MINER'S HOUSE ARCHITECTURE OF MIGRATIONS

PAOLO CASCONE

Le programme de recherche du *CODESIGNLAB* étudie l'interaction entre le travail humain et le procédé de fabrication numérique en architecture. Nous considérons cette interaction comme une contrainte générative, qui aide à mettre en forme et à contextualiser notre travail. Ainsi, ce fut une décision stratégique de concentrer une partie de notre intérêt sur le développement d'initiatives destinées à la communauté et sur le partage de connaissances entre personnes provenant d'univers différents. Parallèlement, chacun de nos projets devient une recherche appliquée quant au rôle de la technologie dans notre société, car nous sommes profondément convaincus de la nécessité d'une nouvelle articulation entre nature et *tekne*. Ce principe posé, nous avons conçu le projet *The Miner's House* comme un prolongement naturel de notre travail sur *les laboratoires de fabrication urbaine* – plateformes novatrices ayant pour but d'hybrider et de faire évoluer la culture de fabrication locale. L'installation de Liège prend la forme d'une micro-infrastructure urbaine, qui permet de développer à la fois des ar-

The research agenda of *CODESIGNLAB* investigates the interaction between human labour and the digital manufacturing process in architecture. We consider such interaction as a generative constraint, helping to inform and contextualise our work. In this way, it was a strategic decision to focus part of our interest in the development of community-oriented initiatives and in sharing knowledge with people from different backgrounds. At the same time, each of our projects becomes an applied research on the role of technology in our society, as we strongly believe that a new way of bridging nature and tekne is needed. With this premise, we conceived *The Miner's House* project as a natural continuation of our work on *urban fabrication laboratories* – innovative platforms to hybridise and evolve the local manufacturing culture. The Liège installation takes the form of an urban micro-infrastructure, to develop both an archive (memories, tools, material systems, etc.) and a space of production.

The project started 80m underground at the Blegny mine, listening to Antonio and his story as

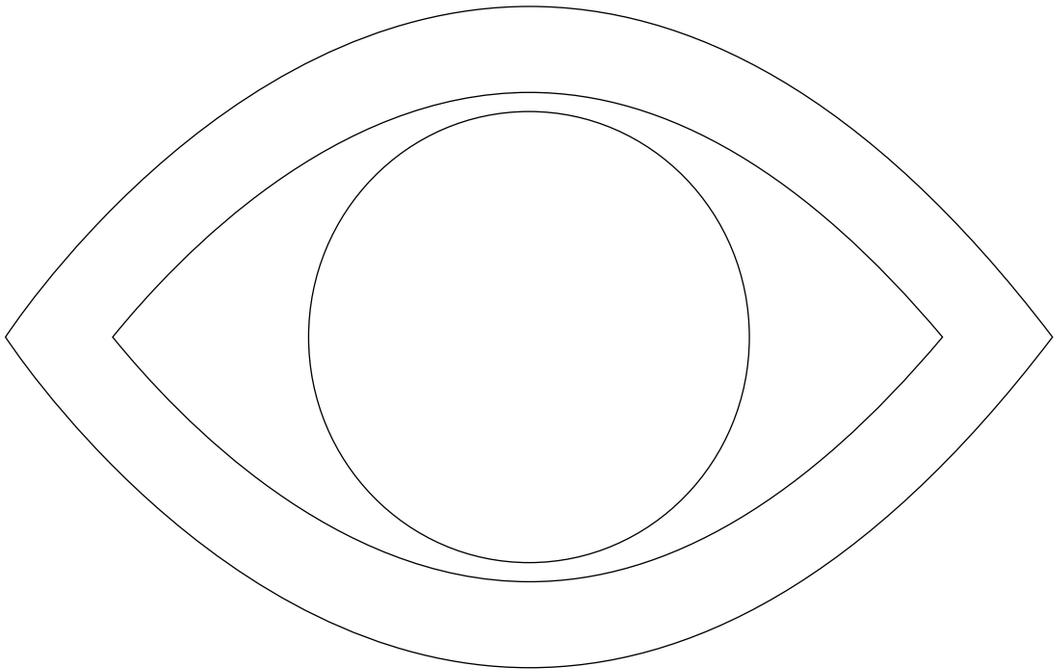
Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

chives (souvenirs, outils, systèmes matériels, etc.) et un espace de production.

Le projet a démarré à 80 mètres de profondeur, dans la mine de Blegny, en écoutant Antonio et son histoire d'ancien mineur. Une telle expérience physique et humaine nous a convaincus du besoin d'étudier une possible évolution de l'histoire, dans laquelle les processus d'industrialisation et de migration sont liés de façon inextricable. Il s'agit d'une proposition non-conventionnelle pour analyser et reconsidérer le rôle de la technologie dans nos sociétés européennes qui, tout en subissant une quatrième révolution industrielle, continuent de générer des flux de migrants. Tenant compte de cela, nous avons considéré le cas de la région minière liégeoise en Belgique comme un paradigme susceptible d'être remis en œuvre. Nous ne sommes pas juste intéressés par les ef-

a former miner. Such a physical and human experience convinced us of the need to investigate a possible evolution of the story, one in which processes of industrialisation and migration are inextricably connected. This is an unconventional proposal for analysing and reconsidering the role of technology in our European societies that, while undergoing a fourth industrial revolution, still generate a flux of migrants. Taking this on board, we have considered the case of the mining region of Liège in Belgium as a paradigm to be possibly reverted. We were not just interested in the side effects of the mining economy, but also in a possible perspective of establishing new local industries based on innovative manufacturing processes. The regeneration of the *terril* soil, which produces new components for design and architecture, is presented as an example of our approach.



fets secondaires de l'économie minière, mais aussi par la perspective éventuelle d'établir de nouvelles industries locales, basées sur des procédés de fabrication novateurs. La régénération du sol des *terrils*, qui produit de nouveaux composants pour le design et l'architecture, est présentée comme un exemple de notre approche.

DES ARCHIVES OPÉRATIVES

Nous avons commencé notre recherche avec les personnes qui étaient impliquées dans le travail extrêmement difficile d'extraction et de traitement du sol. Nous voulions étudier les conditions extrêmes dans lesquelles ils vivaient et travaillaient : comment sont-ils arrivés ? D'où ? Pourquoi ? Le résultat de cette recherche initiale fut une stratification de différentes données représentant les fluctuations des dynamiques migratoires au cours du temps. Simultanément, différents 'catalogues' d'outils, systèmes matériels, usines, etc. sont apparus. Une telle stratification de données nous a convaincus de créer des archives physiques, qui pourraient finalement reconstruire et faire évoluer, d'une façon critique et générative, certains aspects liés aux mines dans la région liégeoise.

UNE INFRASTRUCTURE VIVANTE

Les archives sont conçues comme une micro-infrastructure vivante, un archétype architectural créé en impliquant la communauté locale à travers une démarche collaborative. Nous avons lancé une série d'ateliers avec des artisans locaux, des étudiants et des designers afin de développer la structure comme un système ouvert. Cette structure a été créée pour réunir, traiter et façonner les données et les matériaux issus de la région minière. Sa configuration physique s'inspire des structures d'étagères en bois qui emplissent l'usine de céramiques où nous avons travaillé, de nombreuses années durant, dans le sud de l'Italie.

AN OPERATIVE ARCHIVE

We started our research with the people who were involved in the extremely hard work of extracting and processing the soil. We wanted to investigate the extreme conditions under which they lived and worked: how did they arrive? From where? Why? The result of this initial research was a stratification of different data representing the fluctuations of migration dynamics over time. Meanwhile different 'catalogues' of tools, material systems, plants, etc. emerged. Such stratification of data convinced us to develop a physical archive, which could eventually reconstruct and evolve in a critical and generative way some of the aspects related to mining in the Liège region.

A LIVING INFRASTRUCTURE

The archive is conceived as a living micro-infrastructure, an architectural archetype made by involving the local community through a collaborative approach. We launched a series of workshops with local artisans, students and designers in order develop the structure as an open system. Such a structure was designed in order to collect, process and shape data and materials coming from the mining region. Its physical configuration was inspired by the wooden shelving structures that colonise the ceramics factory where we used to work for many years in the south of Italy.

AN URBAN FABRICATION LABORATORY

The making of the materials library allows us to experiment on possible new composite materials: a ceramic mix made out of traditional clay with the soil waste of mining excavations, for example. Meanwhile we wanted to combine, physically and conceptually, this with the earth of the places where the miners were originally coming from. A catalogue of hybrid materials shaped by both traditional techniques and digital technologies has been produced out of a design-by-making process. We believe that this new mix could better represent the added value of a society made out of

UN LABORATOIRE DE FABRICATION URBAINE

La création de la bibliothèque de matériaux nous permet d'expérimenter de nouveaux matériaux composites : par exemple, un mélange céramique à base d'argile traditionnelle et de déchets provenant d'excavations minières. Parallèlement, nous voulions combiner ceci, physiquement et conceptuellement, avec la terre issue des lieux d'origine des mineurs. Un catalogue de matériaux hybrides, créé grâce à une combinaison de techniques traditionnelles et numériques, a été produit à partir d'un procédé de 'design-by-making'. Nous croyons que ce nouveau mélange pourrait mieux représenter la valeur ajoutée d'une société faite de stratifications de migrants. Nous considérons cette stratification comme fragile et précieuse, tout comme l'architecture mise en œuvre à partir de ce mélange.

Pour les raisons mentionnées ci-dessus, nous avons développé *The Miner's House* comme un dispositif architectural, une structure ouverte qui pourrait être facilement déplacée et utilisée après l'exposition comme un laboratoire de fabrication urbaine pour les designers, les artistes, ainsi que pour la communauté locale. La précarité est l'une des raisons pour lesquelles des migrants continuent de quitter leurs pays d'origine, à la recherche d'une vie meilleure en Europe du Nord, en échange de quoi ils acceptent des conditions de travail très difficiles et néfastes pour leur santé. Au final, très peu d'entre eux accèdent à une effective amélioration, et la plupart regretteront leur décision. C'est pourquoi nous considérons l'architecture précaire comme une façon alternative de porter un regard sur les migrations et l'hybridation de notre société.

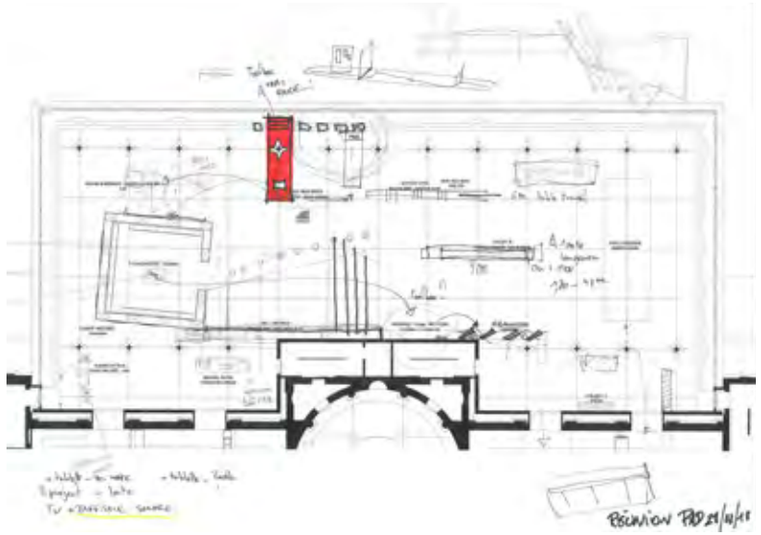
stratifications of migrants. We consider this stratification fragile, as precious, and as such, so is the architecture that comes from this mix.

For the above mentioned reasons we have developed *The Miner's House* as an architectural device, an open structure that could be easily relocated and used after the exhibition as an urban fabrication laboratory for designers, artists, as well as for the local community. Precariousness is one of the reasons why migrants are still leaving their home countries looking for a better life in northern Europe, accepting very hard and unhealthy work conditions in return. In the end very few of them are able to achieve such improvement, the majority will regret their decision. This is why we consider a precarious architecture as an alternative way to look at migrations and the hybridisation of our society.

LA SCÉNO-GRAPHIE

THE SCENO-GRAPHY

DESIGNWITHGENIUS



Transposer la fragilité en scénographie c'est comprendre l'espace dans lequel nous intervenons et servir l'œuvre exposée. De ce point de départ et d'une volonté de mise en œuvre favorisant le réemplois après usages ou la minimisation de consommation, nous sommes partis sur le développement d'un aménagement spatiale sensible à l'économie de matières par la location et l'utilisation des matériaux dans leur format « usine » …

Nous proposons une installation d'échafaudages, protection embryonnaire du bâtiment, comme support et mise à distance du bâti existant. L'OSB vient réchauffer l'espace par sa structure (mélange musculaire de « feuilles » de bois) et encadre les différents artefacts. De là, nait une gamme de comportements déclinées aux services des objets (comme support, socle, cadre, encadrement…).

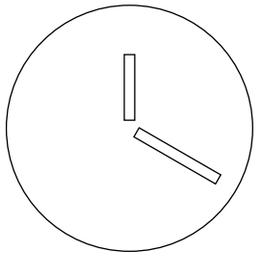
To transpose fragility into scenography we needed to understand the space in which we were to intervene and serve the work. It's a point of departure that is combined with the desire to favour construction that emphasises re-use or minimal consumption. In this way, a space-based project developed, sensitive to the economy of materials through renting or using materials in their 'factory' format…

Our proposal was for an installation made of scaffolding, the embryonic protection of a building, a support and remote contrast to the existing building. The OSB boards warm the space, their structure – a muscular mixture of 'leaves' of wood – framing the different artefacts. From there, a series of behavioural elements (supports, plinths, frames, etc.) service the objects.

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

FABRICA



Pardonnez-vous. Il ne doit pas y avoir un crime de commis pour que l'idée d'une confession s'associe à un sentiment de culpabilité. Que ce soit notre apparence ou la façon dont nous interagissons avec des collègues, pourquoi ne sommes-nous pas plus honnêtes envers nous ? Qu'est ce qui nous retient ? La réaction des autres ? La peur d'être vulnérable ? Les médias sociaux nous ont donné de nombreux outils, et l'un d'entre est la révision de la réalité. Mais quand la mise en avant de son 'bon' côté se transforme-t-elle en quelque chose de beaucoup plus clivant et aliénant ? Fabrica amène la 'subversion de la culture' à un tel dialogue qu'il s'agit d'un dialogue en roue libre. Ce dernier illustre que chercher et se battre pour l'authenticité est quelque chose que nous partageons tous. Donc, ne cachez pas vos prétendues faiblesses, elles sont aussi légitimes et uniques que tout autre de vos particularités.

Forgive yourself. There doesn't have to be a crime committed for the idea of a confession to resonate with a sense of guilt. Whether it's how we look or the way we interact with colleagues, why are we not more honest about ourselves in the world? What holds us back? The reaction of others? A fear of being vulnerable? Social media has given us many tools, editing of reality one of those. But when does capturing your 'good' side mutate into something far more divisive and alienating? The 'subversion of culture' that Fabrica brings to such dialogue is a freewheeling one, illustrating that the search and struggle for authenticity is one that we all share. So don't hide your so-called weaknesses, they are as valid and unique as any part of you.

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

CONFESSIONS

FABRICA

Chacun a ses faiblesses. Chacun rencontre l'échec. Chacun connait le doute… n'est-ce pas ?

En cette époque saturée par d'incessants flux de contenus surfiltrés, détaillant les « meilleurs moments » de nos vies - des brunchs aux plages -, nous ne montrons rien d'autre que de fausses images « parfaites » de nous-mêmes. On nous dit que la route vers le succès sera semée d'obstacles et d'erreurs commises. Mais nos écrans nous renvoient une tout autre représentation. Que se passe-t-il quand vous vous regardez vraiment dans un miroir ? Quel « moi » non filtré vous renvoie-t-il ? Que se passe-t-il lorsque vous vous autorisez à admettre vos fragilités et à les exposer à la vue de tous ?

Confessions est un dialogue honnête entre soi-même et le monde. Avouer, c'est ne rien laisser derrière soi ; se mettre à nu, se dévoiler complètement, au grand jour. Prenant les insécurités et incertitudes comme moteurs de la créativité, les « *confessions* » conçues dans le cadre de *Fragilitas* sont des autoportraits des membres de l'équipe de Fabrica.

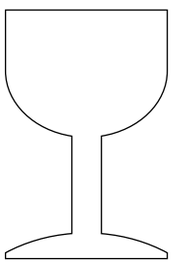
Everyone has a weakness. Everyone has failures. Everyone has doubts… right?

In an age saturated with endless streams of over-filtered content, detailing the 'best moments' of our lives – everything from brunches to beaches – all that is really shown are fake 'perfect' images of ourselves. We are told that in the journey to success, there will be obstacles along the way and mistakes made. But the images on the screen do not match. What happens when you truly look at yourself in the mirror? What unfiltered-self is reflected back? What happens when you allow yourself to admit your fragilities and put them on display for all to see?

Confessions is an honest dialogue between oneself and the world. To confess is to leave nothing behind; to be naked, bare and completely out in the open. Taking insecurities and uncertainties as drivers for creativity, the '*confessions*' made for *Fragilitas* are the self-portraits of Fabrica's team members.

Dans *Confessions*, cette équipe utilise ses faiblesses comme forces d'inspiration et d'originalité dans le processus créatif. Elle développe ses idées à travers des objets, des images, des vidéos et bien d'autres formes de médias. Elle admet ses erreurs, soulage ses angoisses, confesse ses secrets et accepte les échecs, révélant des visions uniques de son « moi » honnête. Elle démontre que les moments de faiblesse peuvent se transformer en succès lorsqu'on les affronte et qu'on sait les saisir. Les œuvres deviennent porteuses d'erreurs et de peurs, des sentiments intangibles, qui trouvent néanmoins une forme physique. Un lourd fardeau, dont l'équipe se voit dès lors délestée. Maintenant, il n'y a plus rien à cacher. Les œuvres deviennent les socles de nouvelles possibilités, d'expérimentations ouvertes et de véritables recherches pour l'avenir. En affichant dans un même espace leurs confessions visuelles, les membres de l'équipe de Fabrica vous invitent à considérer les mêmes questions et les mêmes possibles. Maintenant, c'est à votre tour d'avouer.

In *Confessions*, Fabrica's team uses their weaknesses as a force for inspiration and originality in the creative process. They develop their ideas through objects, images, videos and many other forms of media. They admit mistakes, relieve anxieties, confess secrets and accept failures that expose unique visions of their honest self. The team demonstrates that when confronted and embraced, moments of weakness can be transformed into success. The works become the bearers of mistakes and fears, with these intangible feelings instead taking physical form. Thus, the heavy load is lifted off their shoulders. Now, there is nothing to hide. The works become products of new possibilities, open experimentations, and true pursuits of the future. Here, by displaying their visual confessions together in one space, the Fabrica team urges you to consider the same questions and possibilities. Now, it's your turn to confess.



Workshop à l'ESA Saint-Luc Master en Communication visuelle et graphisme – Design Social / with students on the Master programme in visual communication and graphic design at ESA Saint-Luc – Social design
Photo © Birgit Stulens

WELCOME _TO

Ces mots familiers d'accueil possèdent une universalité que tout le monde reconnait. Ce sens de reconnaissance est essentiel lorsqu'il s'agit d'actions 'ascendantes' que le design social engendre. Si un quartier est en cours de revitalisation et que la consultation publique a plus été un concept ambitieux qu'un échange authentique, même les projets les mieux intentionnés peuvent tomber à plat. La fragilité est présente dans toute relation humaine ou tout tissu social, et même quand vous vous engagez aux côtés d'une communauté, la clé, c'est l'humilité. Les lieux qui subissent des transformations s'exposent souvent à des frictions par rapport à l'identité, le point de vue des résidents étant opposé au point de vue de ceux qui sont en dehors de leur propre communauté. Plutôt que de prescrire une solution, des projets collaboratifs et ouverts laissent le champ libre à des activités et à une compréhension mutuelle.

Those familiar words of greeting to a place have a universality that everyone recognises. This sense of recognition is essential when it comes to the bottom-up actions that social design generates. If an area is being regenerated and public consultation has largely been an aspirational concept rather than an authentic exchange, even the most well-meaning projects can feel alien. Fragility is part of any human relationship or social fabric, and even when you engage sideways with a community, humility is key. Places undergoing transformation often expose frictions in identity, the perspective of residents at odds with those outside their own community. Rather than prescribing fixes, collaborative and open-ended projects leave space for activities and mutual understanding to emerge.

WELCOME TO_ BAVIÈRE

NIK BAERTEN & VIRGINIA TASSINARI

Après Saint-Gilles et Seraing, cette troisième édition de *Welcome to_* met l'accent sur le quartier Bavière, à Liège. D'importantes transformations y sont prévues, dont la construction d'un nouveau pôle culturel. Ces derniers mois, les étudiants en design social de l'ESA Saint-Luc ont mené des interventions design, en interaction avec les riverains et les organisations de quartier. Ce travail a mis au jour une série de défis pour la communauté, depuis le manque d'espaces verts et de connexion avec le fleuve tout proche – la Meuse –, jusqu'à la volonté d'améliorer la communication entre les habitants. En s'appuyant sur cette recherche, nous avons conçu avec les étudiants et le Professeur Marie Sion divers outils. L'un d'eux est un « système » de design graphique facilement utilisable par les riverains pour entrer en dialogue les uns avec les autres. Il peut être utilisé sur une grande variété de supports : foulards, coussins, et même voiles colorant les rues de Bavière. Plus que d'un style, il s'agit d'un système : un langage visuel, permettant l'expression cohérente mais libre d'une identité forte, portée et assurée par les membres de la communauté locale. Une démarche systémique similaire a été adoptée pour la conception d'un « salon de rue ». Cet espace, facile à déplacer

After Saint-Gilles and Seraing, this third edition of *Welcome to_* aims its design energies at the Bavière area of the city of Liège. It is a quarter that is about to undergo a major transformation, with – among many other projects – the planned construction of a new cultural site. Over the course of the past few months, students in social design at ESA Saint-Luc have been conducting design interventions and interacting with local inhabitants and neighbourhood organisations. This work has uncovered a series of challenges for the community, ranging from a lack of green spaces and a disconnect with the nearby river Meuse, to a willingness to improve communication between local residents. Based on this research, together with the students and Prof. Marie Sion, we have come up with a number of tools. One of these is a graphic design 'system', which is easily usable by locals to engage with one another. It can be applied in a variety of media from shawls to prints to cushions, and even sails to colour the streets of Bavière. A system rather than a style, the visual language allows for the consistent yet free expression of a strong identity, carried by and evolving in the hands of members of the local community. A similar systemic approach was taken in the design of a 'street salon'. A simple to

Salon de rue / Street salon, Outremeuse, Liège
Photo © Doris Michel

Photo © Doris Michel

et à reconfigurer, empreint d'une touche de vert, a pour fonction de catalyser la dynamique du quartier Bavière, rue par rue. Le dispositif est prévu pour favoriser l'interaction sociale et accueillir les activités temporaires, depuis la simple conversation sur un banc jusqu'aux ateliers organisés ou au cinéma en plein air. En tant que tel, ce salon urbain peut être considéré comme une véritable extension du simple mobilier de rue, en vue d'un usage ad hoc par les passants dans l'espace public. Il offre aussi, parallèlement, une infrastructure temporaire et itinérante pour des activités organisées, programmées par les habitants ou les collectivités.

ESPACES CATALYSEURS

En tant qu'êtres humains, nous avons développé le langage comme un instrument pour interagir, collaborer, planifier, etc. Dans cette perspective, le dialogue est une composante clé de la « vie en commun ». C'est le ciment de notre tissu social, une infrastructure essentielle à partir de laquelle les discussions peuvent mener à des décisions et les décisions à l'action collaborative. Néanmoins, pour qu'un dialogue – et ses éventuelles conséquences opérationnelles – se développe entre des individus, ceux-ci doivent partager un intérêt commun, ou du moins être aptes (ou amenés) à s'en découvrir un. Dans cette optique, l'un des éléments pouvant fonctionner comme obstacle ou comme catalyseur de dialogue et d'interaction au sein d'une communauté est l'aménagement des espaces que ses membres partagent. Le « salon de rue » créé dans le contexte de *Welcome to_ Bavière* est une sorte de prototype rassemblant différents éléments connus pour favoriser l'interaction sociale positive et le dialogue : des espaces verts, du mobilier public et des activités. Bien que génériques, tous ces éléments ont été explicitement pointés par les membres de la communauté comme des qualités manquant à leur environnement quotidien. Ainsi, le dispositif développé répond directement aux besoins exprimés. Parce qu'il est itinérant, le prototype du salon de rue peut se déployer

move and reconfigurable space, with a touch of green, it aims to catalyse neighbourhood dynamics in Bavière street by street. The space provides room for social interaction and temporary activities, from simple conversations on a bench to organised workshops or open-air cinema. As such, the street salon can be seen as a true extension of simple street furniture for ad hoc use by passers-by in public space. And parallel to this, it also provides a temporary and itinerant infrastructure for organised activities, programmed by local inhabitants or organisations.

CATALYTIC SPACES

As humans, we developed language as an instrument for interaction, collaboration, planning, etc. Viewed this way, dialogue is a key component of 'communal living'. It is the glue binding our social fabric, a basic infrastructure on top of which discussions can lead to decisions and decisions to collaborative action. Yet for any dialogue – and possible ensuing action – to develop between individuals, they need to have a common interest or at least be (en)able(d) to discover one. It is in the latter that – among other things – the design of the spaces we share can be either barriers or catalysts for dialogue and community interaction. The street salon designed within the context of *Welcome to_ Bavière* is a kind of prototype, bringing together various elements that are known to enhance positive social interaction and dialogue: green spaces, public furniture, activities. Although generic in a sense, all these elements were also explicitly voiced by community members as qualities lacking in their daily environment, so the resulting design caters directly to their needs. Because of its mobile nature, the street salon prototype can temporarily occupy space – e.g. an unused parking spot – and

de façon temporaire (par exemple, sur un place de parking inoccupée), installant ainsi un « lieu » dans une rue, puis dans une autre. La maîtrise de son usage et de ses qualités peut non seulement susciter l'inspiration pour une reconfiguration plus large de l'espace urbain, mais aussi révéler de nouveaux savoirs sur le tissu social hyperlocal, pour lequel le design apparaît comme une ressource particulièrement adaptée. Le salon de rue n'est qu'un exemple de lieu offrant aux citoyens l'opportunité d'entrer en dialogue, d'interagir et ainsi de (re)tisser des liens sociaux. En tant que tel, il remplit une fonction de soutien systémique pour la communication du quartier, catalysant un processus qui pourrait mener à de plus profonds échanges.

D'un point de vue similaire, le système de design graphique condense un processus de création de signification et de construction d'identité : embellir l'espace urbain et encourager la communication. Contrairement à la traditionnelle image fixe de quartier, il a été conçu pour demeurer un processus, destiné à se voir reproduit encore et encore, en tant qu'activité collective. C'est dans cette optique que les étudiants de l'ESA Saint-Luc ont organisé et planifié des ateliers de peinture avec les habitants, afin de raconter des histoires sur le passé, le présent, voire le futur de leurs quartiers. L'un de ces ateliers a pris la forme de « voiles » personnalisées – une référence directe à la Meuse toute proche. Ces voiles peuvent servir de bannières à travers le quartier, ou même devenir de véritables voiles à l'occasion d'une future course communautaire de bateaux sur le fleuve.

L'une et l'autre démarche constituent des interventions simples, qui touchent au niveau le plus basique du tissu social : la rencontre et la réflexion comme bases pour le dialogue et les liens avec la collectivité. A cet égard, elles se positionnent comme des perturbations positives dans l'espace urbain, des vaguelettes sur un étang, potentiellement porteuses de vagues plus significatives dans la dynamique de la communauté locale.

make 'a place' in one street and then another. Insights on its use and performance can provide inspiration for a broader redesign of the urban space or it might reveal further insights in the hyperlocal social fabric and the design's 'fitness' for it. The street salon is but an example of a place giving people an excuse to engage in dialogue, to interact and thus to (re)weave their social fabric. As such it fulfils a systemic support function for neighbourhood communication, catalysing a process that might lead to deeper interactions.

From a similar perspective, the graphic design system condenses a process of creating meaning and building identity: beautifying urban space and facilitating communication. Rather than a fixed traditional neighbourhood brand, it was designed to remain a process to be repeated over and over again as a communal activity. This is shown, for example, in the way the students of ESA Saint-Luc organised and mapped painting sessions with local inhabitants to tell stories about their neighbourhoods in the past, present and perhaps even in the future. One of these took the form of personalised 'sails' – a direct reference to the nearby river Meuse. The sails can serve as banners throughout the neighbourhood or even become true sails in a future envisioned community boat race on the river.

Both are simple interventions that touch upon the social fabric at its most basic level: encounter and reflection as a basis for dialogue and community bonding. As such, they are positioned as positive disturbances in urban space, ripples in a pond with the potential to make larger waves in the dynamics of the local community.

La Fabrique des mots – workshop avec les habitants de Liège / with the inhabitants of Liège
Photo © Birgit Stulens

Photo © Birgit Stulens

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
F.Richard, LV Créations, Lionel Delatte, Studio Debie,
Jimmy De Angelis
Photo © Marc Wendelski

FACE A - FACE B

A-SIDE B-SIDE

La profession de designer est une activité très gratifiante mais aussi précaire, exposée aux caprices et à l'économie du marché. Que ce soit un meuble ou le graphisme d'un logo, la vision créative est un des aspects du travail très varié de designer. Un designer essaye de faire la quadrature du cercle à travers un processus de recherche, de dialogue et de négociation, prenant en compte les exigences du client, les techniques, les matériaux, le temps, l'argent et les méthodes de production. Etant donné la forte concurrence, les projets qui peuvent ne pas être totalement terminés et les questions environnementales plus qu'urgentes, les designers ont besoin de rechercher activement des moyens de produire alternatifs. Dans cette optique, comprendre les réalités auxquelles sont confrontés les designers, c'est également comprendre et apprécier le potentiel du design.

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition DesignWithGenius
Photo © Marc Wendelski

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

Design is a highly rewarding profession, but also a precarious one, exposed to both the whims and economics of the market. Whether it is a piece of furniture or the graphic design of a logo, creative vision is just one part of a wide-ranging job description. A designer has to square a circle through a process of research, dialogue and negotiation, taking into account client's demands, techniques, materials, time, money and production methods. Competition is high, projects might never by fully realised, and with environmental concerns never more urgent, designers need to be actively seeking alternative ways to produce. With this in mind, to understand some of the realities faced by designers is to understand and value the potential of design.

RÉALITÉS DE DESIGNERS LIÉGEOIS

REALITIES OF DESIGNERS OF LIÈGE

CYRIELLE DOUTREWE

En musique, l'opposition entre la « face A » et la « face B » désigne les deux côtés d'un disque. Dans le cas d'un single, tout particulièrement, on trouve en face A, la chanson principale, tandis que se trouve en face B, sa version instrumentale ou remixée, voire un titre différent, mais souvent jugé secondaire. Toutefois, dans l'histoire de la musique, il est arrivé que le morceau en face B sorte de l'ombre au point d'éclipser le titre de la Face A, à l'instar de *Into the Groove*, *I Will Survive* ou *La Bamba*. C'est dans cette perspective, transposée au contexte du parcours de designer que s'inscrit notre exposition.

« Face A – Face B » évoque l'envers du décor. Elle met au premier plan ce qu'on ne met généralement pas en lumière. Elle aborde des « réalités de designers liégeois », leur parcours, leurs processus de travail, leurs forces et leurs difficultés. Il ne s'agit pas de tomber dans le misérabilisme ou la plainte, mais de lever un coin du voile sur le travail de designers.

When it comes to music, the contrast between the A-side and B-side refers to both sides of a record. Especially in the case of the single, we usually find the main track on the A-side, while on the B-side, it's an instrumental version or remix, even a different title. Regardless, this flip-side is often considered secondary. However, in the history of music, the B-side has sometimes come out of the shadows to the point of eclipsing the A-side, as was the case for *Into the Groove*, *I Will Survive* or *La Bamba*. It is with this reverse mind-set that our exhibition explores design.

A-side – B-side goes behind the scenes of design. It brings to the fore aspects of designers' working lives that often remain hidden. It deals with some of the realities of selected Liège designers, their career paths, their work processes, their strengths and their struggles. While exposing challenges and obstacles, the main objective is to lift the lid on the work of designers and give visitors a real insight into what it means to be a designer.

Du design, le grand public connait quelques pièces de mobilier iconiques. Il l'associe parfois à une esthétique singulière, moderne, voire futuriste, sans imaginer que la discipline recouvre bien davantage : une démarche, des recherches, des questionnements particuliers. Face A – Face B tend à dévoiler l'insoupçonné de ce processus de création pour arriver au travail abouti. L'exposition veut mettre en avant ce que les designers développent et mettent en place pour concevoir des objets, des produits, des travaux graphiques ou autres.

On y retrouve ainsi, des tensions communes à tous les travailleurs indépendants, comme la gestion du temps et des clients, d'autres propres aux créatifs, comme la difficulté de percer ou une forme de course à la créativité, d'autres encore sont des préoccupations éthiques de notre époque, comme la gestion des ressources, la durabilité, l'engagement, entre autres. Ensemble, ces tensions jalonnent les réalités de ces huit designers liégeois que Wallonie Design a eu à cœur de faire découvrir.

Les huit designers dont *Face A – Face B* explore le travail, le parcours et les idées sont DesignWithGenius, Frédéric Richard, Jimmy De Angelis, Lionel Delatte, LV Créations, NNstudio, Romy Design Studio et Studio Debie. Au centre de l'exposition, on découvre certaines de leurs réalisations, table, chaises, luminaires, travaux graphiques et autres. Tout autour prennent place les processus, les cheminements, les recherches sur les matières qu'ont mené les designers pour en arriver à leur travail abouti.

Chaque parcours de designer apporte une perspective singulière à l'ensemble. L'utilisation des matières dans le processus de prototypage et leur réemploi à d'autres fins est envisagée avec DesignWithGenius. Avec Frédéric Richard, on aborde la place du designer et son rôle face à un ensemble de contraintes émanant de l'édition, de la production, des clients, de ses propres aspirations, du temps de la création. On évoque avec Jimmy De Angelis, ce que c'est que d'être jeune

The public perception of design can sometimes be shaped by recognition of certain iconic pieces of furniture. Often associated with a singular, modern, even futuristic aesthetic, it can be difficult to imagine the discipline of design beyond the finished product. What is the approach the designer has taken? What research has been undertaken? And what particular questions is the designer hoping to address? *A-side – B-side* intends to reveal the inner workings of design. It highlights the processes of creation and development, and the way designers implement their skills to come up with objects, products, graphics, and more.

Here we find pressures common to all independent workers, such as time management and meeting the demands of the clients. There are others that are more specific to designers, like their struggle to make a breakthrough, and in the face of competition from others and in terms of their own progress, not just staying creative but also developing their creativity. They also need to abide by the ethical concerns of our time, with issues including resource management, sustainability and social engagement high on the agenda. Together, these pressures define the realities of the eight Liège designers that Wallonie Design shares with you.

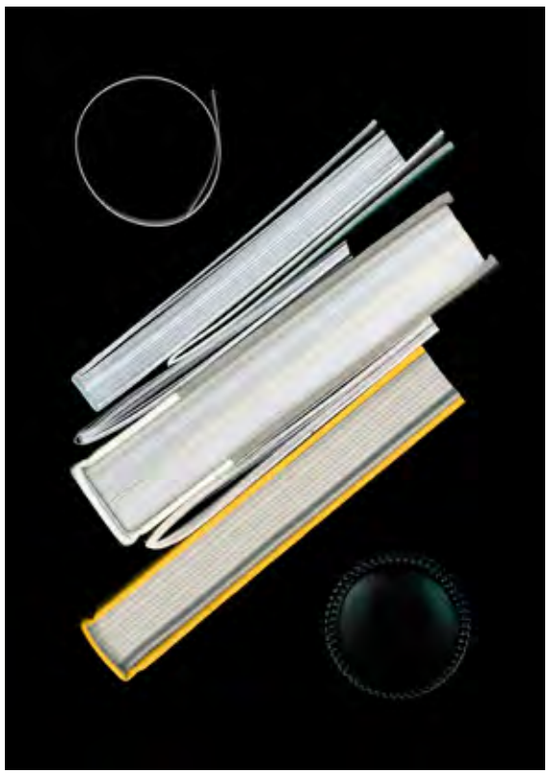
A-side – B-side explores the work, journeys and ideas of eight designers: DesignWithGenius, Frédéric Richard, Jimmy De Angelis, Lionel Delatte, LV Créations, NNstudio, Romy Design Studio and Studio Debie. Throughout the exhibition we discover the diversity of the work they have accomplished, which ranges from furniture to lighting, graphic design and more. This is accompanied by a detailed breakdown of the processes, research and development that has led to the finished work.

Each designer's route and progress brings a unique perspective to the whole. The use of materials in the prototyping process and their reuse for other purposes is envisaged with DesignWithGenius. With Frédéric Richard, we acknowledge the role of the designer faced with constraints that emanate from editing, producing, clients, his own

Jimmy De Angelis, *AT27*,
suspension /suspension light

LV Créations, *Woody*, lampe de table / table lamp
Photo © LV Créations

Romy Di Donato, contenant en fibre
de chanvre / hemp fibre container
Photo © Romy Di Donato



NNstudio, publications / editions
Photo © NNstudio

designer, entre des moments où tout s'accélère et d'autres où rien ne semble avancer. On parle de temps aussi avec Lionel Delatte, le temps d'une activité principale, rémunératrice, et celui d'une activité « du dimanche » en tant que designer. On envisage également le réemploi de matières, avec LV Créations, mais dans la perspective de la création d'objets uniques ou d'éléments reproductibles. Avec NNstudio, on aborde la question du temps et de l'énergie qu'on peut consacrer à l'implication dans des projets qui nourrissent l'engagement. Par ailleurs, la mise en valeur d'une matière méconnue, voire décriée malgré ses nombreux possibles, est envisagée avec Romy Design Studio. Enfin, on réalise, avec Studio Debie, l'ampleur du travail de recherche et de réalisation, nécessaires aux créations graphiques, mais trop souvent mésestimés.

Notre ambition est que ces différentes perspectives, comme autant de petites briques, construisent un regard enrichi que le visiteur pose sur le design, une fois sorti de l'exposition.

aspirations, and the time available for creation. In the case of Jimmy De Angelis, we talk about what it's like to be a young designer, between moments when everything is moving full-speed ahead and others where things seem to come to a standstill. We also talk about time with Lionel Delatte, who makes time to have a profitable core business and devotes himself to his role as a 'Sunday' designer. The reuse of materials is equally highlighted by the work of LV Creations, but in the perspective of creating unique objects or pieces that can be reproduced. In addition, the development of an unconventional material, considered controversial by some despite its many possibilities, is considered with Romy Design Studio. Finally, Studio Debie illustrates the extent of effort that goes into the research and production methods necessary to come up with graphic creations, aspects often underestimated.

Our ambition is that these different perspectives, like many small building blocks, will enrich the way the visitors look at design, giving them an experience and insight that will last long after they have left the exhibition.

Vue d'ensemble de l'exposition / installation view of exhibition
Photo © Marc Wendelski

GALERIES, CENTRES CULTURELS & MUSÉES

GALLERIES, CULTURAL CENTRES & MUSEUMS

RECIPROCITY a toujours été étroitement lié à la vie culturelle de Liège et plus largement à la province de Liège et à ses liens transfrontaliers, culturels et économiques. Les galeries et les centres culturels contribuent à l'identité de ce territoire et ils ont adopté les thèmes de la fragilité et de la précarité à travers des projets qui questionnent notre vie intime ou publique. Certains lieux se concentrent sur l'échange, comme l'exposition/workshop dans laquelle le savoir-faire textile des demandeurs d'asile est valorisé de par son effet émouvant et pratique. D'autres lieux présentent le travail d'artistes qui ont été forcés de quitter leur pays d'origine à cause de la guerre et qui expriment leurs expériences de conflit d'une façon qui va au-delà de la provocation. Ce volet de RECIPROCITY s'ouvre aussi à de nouvelles expériences des lieux culturels, offrant un contraste entre des bâtiments anciens ou des instituts universitaires, transformés par un contenu qui déstabilise la norme.

It has always been important that RECIPROCITY is inextricably linked to the existing cultural life of Liège and the wider province, as well as its cultural and economic cross-border connections. These galleries and art centres contribute to the identity of Liège and have embraced the themes of fragility and precariousness with a host of projects that look inwards and outwards. A number of them place the focus on exchange, such as the exhibition/workshop in which the textile know-how of asylum seekers in the area is being promoted to poignant but practical effect, while elsewhere, we see the work of artists who have been forced to leave their homelands due to the impact of war, and express their experiences of conflict in ways that go beyond thought provoking. This strand of RECIPROCITY also opens cultural places to new experiences, the contrast of centuries-old buildings or institutes like universities, transformed by content that disrupts the norm.

OBJET DE COLLABORATION

Galerie Les Drapiers,
Liège

Fragilitas sous-entend ici la fragilité des liens sociaux, du savoir-faire exceptionnel qui se perd, donc une fragilité sociale et culturelle. L'ASBL Les Drapiers cherche à valoriser des savoir-faire textiles du Moyen-Orient et d'ailleurs. En favorisant l'échange et la rencontre entre personnes, techniques et cultures, Denise Biernaux, fondatrice de cette galerie, Coralie Miessen, designer textile, les centres Croix-Rouge d'Ans et de Banneux ont travaillé avec des demandeurs d'asile, héritiers de ces techniques. La valorisation des compétences des intervenants et la transmission des connaissances représentent le fil rouge de ce projet au travers d'ateliers ouverts à tous et d'une exposition.

Here, *Fragilitas* implies the fragility of social bonds, wherein exceptional know-how is lost, and social and cultural fragility is exposed. The non-profit Les Drapiers seeks to promote textile know-how from the Middle East and other regions. By encouraging the exchange and the meeting between people, techniques and cultures, Denise Biernaux, owner of the gallery, Coralie Miessen, textile designer, the Red Cross centre of Ans and Banneux, will work with asylum seekers, heirs of these techniques. The acknowledgement and transmission of these skills is the red thread of this project, in which workshops will be open to all.

Broderie collective d'après le dessin d'une jeune fille irakienne de 9 ans, réfugiée en Suède dont le père, Saijar A., est demandeur d'asile au centre de la Croix-Rouge de Rocourt. *Pauses Textiles* – workshop à la galerie Les Drapiers, juillet 2018 /
Collective embroidery based on the drawing of a nine-year-old Iraqi girl, a refugee in Sweden whose father, Saijar A., is an asylum seeker at the Rocourt Red Cross Centre. *Pauses Textiles* – workshop at Les Drapiers gallery, July 2018
Photo © Les Drapiers

SUCHAN KINOSHITA (JP) DAVID POLZIN (DE)ALEVTINA KAKHIDZE (UKR) JACQUES LIZÈNE (BE)

Galerie Nadja Vilenne,
Liège

La galerie invite quatre artistes à produire et exposer. Quatre propositions conçues en cascade et qui se répondent les unes aux autres.

Kinoshita, interpellée par la question des migrants et des sans-abris, a conçu un dispositif diurne, hivernal et urbain d'accueil aux sans-abris, lieu de chaleur et de convivialité partagée. Polzin expose une *Collection for body contact plastics, Section coffee stirrers* : de centaines de touilleurs à café, répertoriés suivant leurs formes et leurs origines, des objets à l'utilité éphémère et dont le souvenir n'existera qu'en fonction de la qualité et de la saveur du café qu'ils auront touillé. Quant à Kakhidze, sa pratique témoigne de solutions fragiles et quotidiennes imaginées en temps de guerre et de contestation. Et pour finir, Lizène croise, ici, trois arbres qui restent vivaces toute l'année et qui sont, en termes de religions et de civilisations, hautement symboliques.

The gallery has invited four artists to produce and exhibit a work. The resulting four proposals are a cascade, each responding to the other. Kinoshita, interpreting the question of migrants and the homeless, conceived an urban device to be used during the day in winter. It acts as a reception point for the homeless, a place of warmth and shared conviviality. Polzin exhibits a *collection for body contact plastics, Section coffee stirrers*, hundreds of the items are listed according to their forms and their origins. These are objects with ephemeral use, whose only memory depends on the quality and flavour of the coffee they will have stirred. As for Kakhidze, his practice reflects fragile and daily solutions imagined in times of war and protest. And finally, Lizène crosses three evergreens, highly symbolic trees in terms of religion and civilisation.

David Polzin
Sammelstelle für Körperkontaktkunststoffe, 2016-2017
Collecte de matières plastiques pour contacts corporels /
Collection of body contact plastics
Photo © Galerie Nadja Vilenne

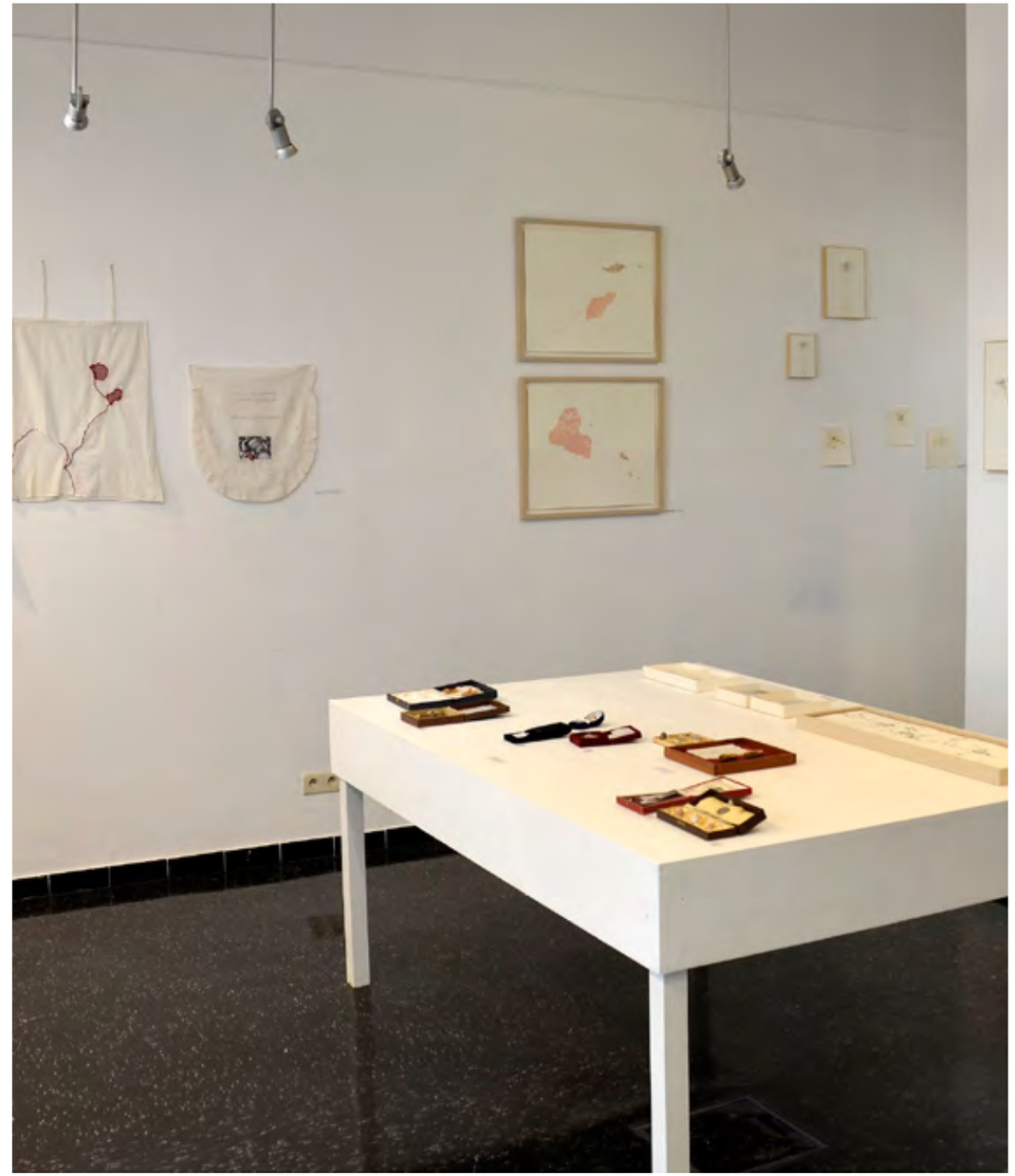
RÉPARATION(S)

Maison des Métiers d'art,
Liège

Avec / with:
Cathy Alvarez, Véronique Martinelli, Véronique Renier (BE)

La fragilité, les blessures, la mémoire, les traces et un élan créateur joyeux qui transforme, qui répare. L'envie de créer, de réparer ensemble. Photo, gravure, sculpture, broderie, dentelle…

Three Liège artists, tackle individually or together the theme of repair(s) with engravings, porcelain, lace, photographs and a book.



Reparation(s), vue d'ensemble / installation view
Photo © Marie-Christine Mewissen

DJOS JANSSENS / VORTEX – CORTEX

Temporary Isolation Part 1

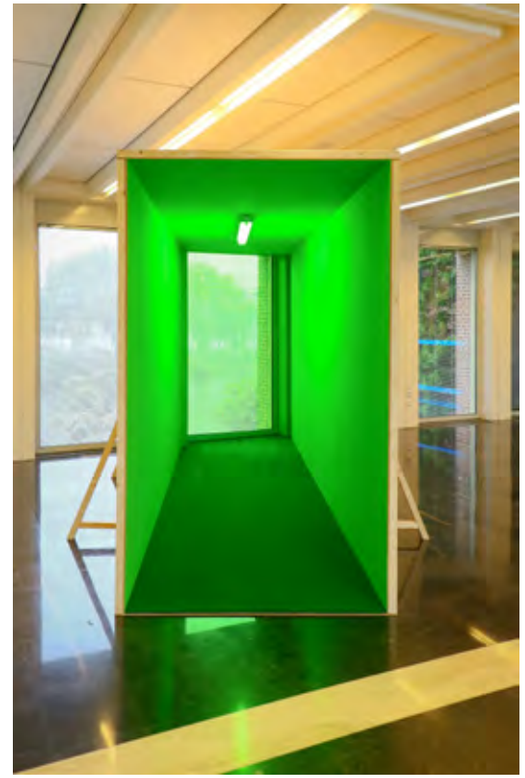
Musée en Plein air du Sart-Tilman - Salle d'exposition du CHU, Liège

Temporary Isolation Part 2

Gouvernement aan de Maas, Maastricht

Ce projet est scindé en deux parties distinctes et se situe entre deux états particuliers de conscience : la contemplation et la réflexion. L'artiste met en place plusieurs dispositifs en travaillant sur différents niveaux de lecture et de perception temporelle. Il joue sur l'image, réelle ou fictionnelle, mouvante ou fixe. Celle-ci crée un dialogue avec le spectateur, membre actif de l'œuvre et engendre des effets hypnotiques. Sa volonté ? Installer ce qu'il appelle une « conscience réflexive », une relation de soi à soi…

This project is divided into two distinct parts and is situated between two particular states of consciousness: contemplation and reflection. The artist puts in place several devices that work on different levels of interpretation and temporal perception. Janssens plays on the image, real or fictional, moving or fixed. This creates a dialogue with the viewer, an active member of the work, and generates hypnotic effects. Whose will is it? Janssens installs what he calls a 'reflective consciousness', a relationship of self to oneself…



Djos Janssens, *Vortex – Cortex*
Temporary Isolation Part 2 – Gouvernement aan de Maas, Maastricht
Photo © Lionel Kamba

Djos Janssens, *Vortex – Cortex*
Temporary Isolation Part 1 – Musée en Plein air du Sart-Tilman – Salle d'exposition du CHU, Liège
Photo © Lionel Kamba

Djos Janssens, *Vortex – Cortex*
Temporary Isolation Part 1 – Musée en Plein air du Sart-Tilman – Salle d'exposition du CHU, Liège
Photo © Lionel Kamba

LES INVITÉS DE NOTRE INVITÉE SONT NOS INVITÉS / THE GUESTS OF OUR GUEST ARE OUR GUESTS

Centre wallon d'Art Contemporain - La Châtaigneraie, Flémalle

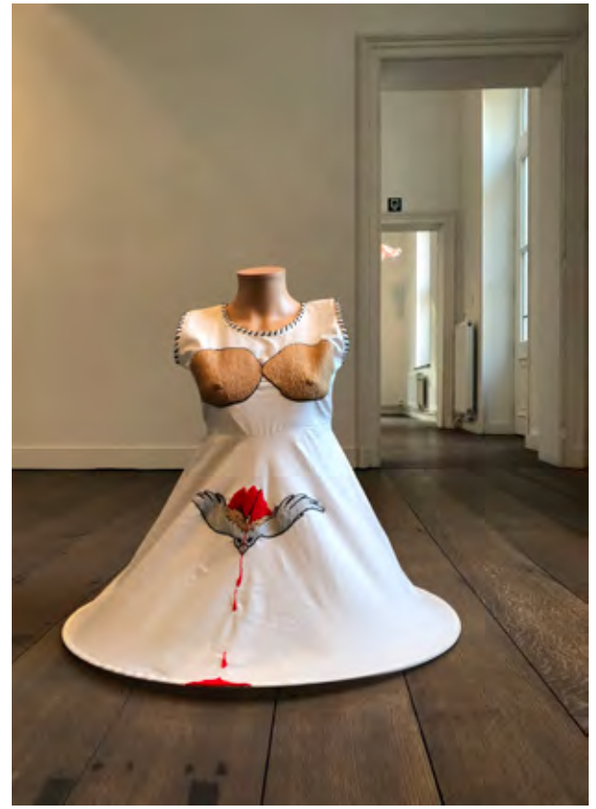
Avec / with:

Benoit Bastin (BE), Priscilla Beccarri (BE), Laurence Dervaux (BE), Abdullah Hakawati (SYR), Sulafa Hijazi (SYR), Omar Ibrahim (SYR), Kubra Khademi (AFG), Charlotte Louage (FR), Olivia Mortier (BE), Laurent Quillet (FR), Mirella Younes (SYR)

Laurence Dervaux, l'artiste invitée par La Châtaigneraie, invite de jeunes artistes syriens, afghans, français et belges à créer un dialogue pluriculturel autour de la notion de fragilité. Ce projet est né du désir de répondre concrètement et activement aux thématiques relatives aux mouvements de populations et à l'ouverture à l'autre.

Laurence Dervaux, the artist invited by La Châtaigneraie, extends the invitation to young Syrian, Afghan, Belgian and French artists, to create an artistic and multicultural dialogue around the notion of fragility. This project has been driven by Dervaux's desire to actively respond to themes regarding the movement of people and openness to others.

Kubra Khademi, *Armor*
Photo © Birgit Stulens



Laurence Dervaux, vue d'ensemble de son installation à La Châtaigneraie / overview of the artist's installation at La Châtaigneraie
Photo © Birgit Stulens

LUFORM MEETS RECIPROCITY

Ludwig Forum für internationale Kunst
LuForm. Design Department, Aix-la-Chapelle / Aachen

En collaboration avec / In collaboration with:
FH Aachen & designmetropole Aachen

Designers : Anne Büscher, Hugo Duina, Camille El-Achkar, Rachelle Hornesch, Marco Iannicelli, Maria J. Juchnowska, Laureline Lê, Lieke Li, Johannes Lindner, Mariya Molotnikova, Linda Nitsch, Romina Patt & Eike Töllner, Lukas Rudig, Dana Sáez, Alexander Schul, Janika Slowik, Giuditta Vendrame, Michelle Zwinkels

En collaboration avec la Triennale de Liège, le musée allemand a sélectionné une série de projets de designers allemands et étrangers autour du thème de la fragilité. Si les objets présentés traitent ce thème du point de vue structurel et matériel, ils portent également un regard sur notre époque et analysent les implications politiques, sociales et théoriques que l'objet design peut générer par rapport à l'observateur/ utilisateur.

Aux côtés de bijoux insolites, tissus et céramiques délicates, diverses approches de design consacrées au thème de la durabilité sont également présentées.

Des réflexions sur le relations entre ville et nature, l'utilisation et l'influence des médias sociaux, ainsi que d'autres questionnements sur le branding du genre, la construction du temps et la maladie mentale émergent de cet ensemble de projets.

In cooperation with the Liège design triennale, whose thematic motto is 'fragility', various contemporary design positions from Germany and abroad are presented at the Ludwig Forum for International Art. These do not only deal with the topic of 'fragility' on a structural and material level, but also serve as reflections of our time and inspect political, social and discourse fields that challenge a conscious approach between design object and the viewer / user. In addition to controversial jewellery designs, fragile fabrics and ceramics, various design approaches are also presented, which in a broader sense are dedicated to the topic of sustainability. Furthermore, considerations on dealing with city and nature, the use and influence of social media, as well as questions on the subject of gender branding, time constructions and mental illness find their way into the design drafts.

Mariya Molotnikova, *WTSHT*
Photo © Veronika Schoberer

LES EXPOSITIONS
THE EXHIBITIONS

LES NOUVEAUX OBJETS (PÉDAGOGIQUES)
THE NEW (LEARNING) OBJECTS

CONCEPT:

Giovanna Massoni

CO-COMMISSAIRE ET PRÉSIDENT DU JURY / CO-CURATOR & CHAIR OF THE JURY:

Anna Bernagozzi

SCÉNOGRAPHE / SCENOGRAPHY:

Lorigami Architecture

COORDINATION TECHNIQUE / TECHNICAL COORDINATION:

Eddy Colinet– Province de Liège – Culture

GRAPHISME / GRAPHIC DESIGN:

NNstudio

REMERCIEMENTS / THANKS TO

Cumulus – The International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media

PARTICIPANTS:

Arba-Esa, Bruxelles (BE)
Design textile / Textile Design
enseignant / teacher: Susanna Campogrande
étudiants / students: Anne-Sophie Muller, Anaëlle Renault

ARTS2, Mons (BE)
Architecture d'intérieur / Interior Design
enseignant / teacher: Nathalie Ghellynck
étudiants / student: Elsa Lubwa Nzembele

ENSAV La Cambre, Bruxelles (BE)
Architecture d'intérieur / Interior Design
enseignant / teacher: Nathalie Ghellynck
étudiants / students: Anabel Boissonneault, Sabine Boghossian

Atelier Architecture d'intérieur / Industrial Design Workshop
enseignant / teacher: Marion Beernaerts
étudiants / students: Margo Clavier, Gauthier Beckers, Elisa Defossez, Bérénice De Salvatore, Vincent Foncoux, Hugo Paternostre, Marilys Tran The Tri, Yann Vajda, Sarah Willemart, Jane Wright

Design industriel / Industrial Design
enseignant / teacher: Giampiero Pitisci
étudiants / students: Ophélie Gérard, Sam Goossens Bara, Adrien Eisenlohr

Atelier Design industriel / Industrial Design Workshop / TRIAXESens Programme
enseignant / teacher: Jean Paternotte
étudiants / students: Ophélie Gérard, David Marotte, Florent Martens, Sam Goossens Bara, Markos Hoche, Khanh Ha Nguyen

Atelier Design textile / Textile Design Workshop
enseignant / teacher: Anne Masson
étudiant / student: Estelle Chatelin

ERG (École de recherche graphique) Bruxelles (BE)
Master en politique et expérimentation graphiques / Master's in Politics and Experimental Graphics
enseignants / teachers: G. Fastenaekens, C.Pageard, R. Huberlant, F. Tahon
étudiants / students: Olivier Bertrand, Théo Boissonade

ESA Saint-Luc, Bruxelles (BE)
Master Design social, option Architecture d'intérieur / Master's in Social Design, option Interior Architecture
enseignants / teachers: Olivier Gilson, Pierre Echard
étudiants / students: Tamara Bavard, Marine Eloy, Noemi Giovannetti, Kimberly Hex, Leslie Midy, Jennifer Pechon, Manon Vanleynseele, Soraya Wielemans

ESA Saint-Luc, Liège (BE)
Architecture d'intérieur / Interior Architecture
enseignant / teacher: Michaël Bihain
étudiants / students: Tinatin Beridze, Maud Quaas

Atelier de Communication visuelle et graphique / Visual Communication & Graphics Workshop
enseignant / teacher: Marie Sion
étudiants / students: Thibault Neuzy, Morgane Battel, Éléonore Pasquasy

Atelier Design industriel / Industrial Design Workshop
enseignants / teachers: Hilde Vervaeke, Jean-Luc Théate
étudiants / students: Julien Colson, Alexandre Weymiens, Jacques Ernotte

ESA Saint-Luc, Tournai (BE)
Atelier Design Workshop
enseignants / teachers: Peter Van De Kerckhove, Annick Schotte, Rachid Jall, Natalie Simonia, Vincent Wegnez
étudiants / students: Thomas Boidin, Paul Burnier-Framboret, Manon Vigin

HEPL, Seraing (BE)
Bachelier en Techniques graphiques
Bachelor in Graphic Design
Techniques - Web
enseignant / teacher: Toon Vandenbos
étudiant /student: Stéphanie Cloutier

Bachelier en Infographie – Design graphique / Infographics – Graphic Design
enseignant / teacher: Xavier Spirlet
étudiant /student: Davy Chhun

KASK, Gent (BE)
Design & Mobilier / Furniture
enseignants / teachers: Dirk Van Gogh, Danny Venlet
étudiants / students: Anthony Leenders, Nicolas Erauw

LUCA School of Arts Campus C-Mine Genk (BE),
Product Design
enseignant / teacher: Wim Buts
étudiants / students: Emma Ribbens, Beatrijs Van Hoof, Pieter de Vocht

LUCA School of Arts Campus Sint-Lucas Gent (BE)
Design textile / Textile Design
enseignant / teacher: Carina Diepens
étudiant / student: Charlotte Stuby

PXL-MAD, Hasselt (BE)
Graphisme / Graphic Design
enseignants / teachers: Anne Bessemans, Geoffrey Brusatto, Tom Lambeens, Monique Rutten, Johan Vandebosch
étudiants / students: Eliena Lebeau, Jedidja Samyn

The School, Hasselt (BE)
Programme de résidences créatives / Creative residence programme
artistic director: Pablo Hannon

UGent Campus Kortrijk (BE)
Design industriel / Industrial design
enseignants / teachers: Jan Detand, Francesca Ostuzzi
étudiants / students: Mathieu Baesen, Lien Lenaerts & Thomas Van den Langenbergh, Jolan Soens

UHasselt, (BE)
Design Studio / Product Design
enseignants / teachers: Peggy Winkels, Maria Leus, Jo Berben, Maria Segantini
étudiants /students: Sander Lambrix, Jakob Ghijsebrechts, Carmen Martens

VOMO - Thomas More University College Mechelen (BE)
Design produit / Product Design
enseignant / teacher: Hans Le Compte
étudiant / student: Anton Proost

GUT Rosenberg Akademie für Handwerksdesign, Aachen (DE)
Design produit
enseignant / teacher: Elmar Heimbach, Marc Schnitzler
étudiants / students: Fabien Lienin, Jan Malinka

ENSA, Nancy (FR)
Master Design
enseignants / teachers: Colin Ponthot, Jehanne Dautrey, Patrick Beaucé, Alexandre Brugnoni
étudiants / students: Manon Pouillot, Elise Sanner, Maude Bayle, Noémie Saidani

EnsAD, Paris (FR)
Design Objet / Object Design
enseignant / teacher: Florence Doléac
étudiants / students: Fleur Moreau, Caroline Chapron, Dach & Zephir (Florian Dach & Dimitri Zephir)

EnsadLaB, Paris (FR)
DIVES - Design Information City & Society
enseignants / teachers: Ruedi Baur, Sébastien Thiery
étudiant / student: Afrouz Razavi

ESAD, Reims (FR)
IDIS - Industrie, Design et Innovation Sociale / Industry, Design and Social Innovation
enseignant / teacher: Véronique Maire
étudiants / students: Chloé Kowalka & Elfie Poiré, Eugénie Bergeyck, Ayla Ennouri, Pauline Santoni & Iris Soleil, Elina Blin, Célestine Brun, Irina Maloir, Lily Nocton

ESADSE, Saint-Étienne (FR)
Design numérique - Pratiques numériques contemporaines / Digital Design - Contemporary Digital Practices
enseignants / teachers: Damien Baïs, David-Olivier Lartigaud, Jacques-Daniel Pillon
étudiants / students: Camille d'Arondel de Hayes, Chloé Pelletier

DSAA InSitu Lab Lycée Le Corbusier Strasbourg (FR)
Pôle Supérieur de Design
enseignants / teachers: Nicolas Couturier, Cécilia Gurisik, Jean Obrecht, Bruno Lavelle, Carmen Princelle, Danielle Martin, Eric Menault

Design + Care Lab
étudiants / students: Susanne Husson & Agathe Tabeaud Maëva Tobalag
Urban Engagement Lab
étudiant / student: Morgane Marin

Université de Nîmes (FR)
Master Design, Innovation et société - Projet design et politiques publiques / Project Design and Public Policies
enseignants / teachers: Michela Deni, Yves Voglaire
étudiants / students: Marine Dechêne-Tempier, Romane Lamotte, Christine Serra Cervera, Manuel Aldeguer, Solene Chirossel, Charlotte Guigou, Selam Mebrahtu K. M.

NCAD (National College of Art and Design) Dublin (IE)
Interaction Design
enseignants / teachers: Emma Creighton, Dr. Marcus Hanratty
étudiant / student: Colm Corcoran

Abadir Academy Catania (IT)
Product Design
enseignant / teacher: Francesca Lanzavecchia
étudiants / students: Alessandra Saporita, Carla Garipoli, Emanuele Torrisi

Politecnico di Milano, School of Design (IT)
Complex Artefacts and System Design Studio
enseignants / teachers: Mariana, Ciancia, Ilaria Mariani
étudiants / students: Francesca Bruschi, Silvia Castagna, Saverio Cavicchini, Alice Fusco, Benedetta Verrotti & Giacomo Zannon, Alessandra Bufano, Carola Calimberti, Livia Fiume, Alessandra Majoli & Marta Scotti

Design Academy Eindhoven (NL)
Man and Identity Department
enseignant / teacher: Marty Lamers
étudiant / student: Jian Da Huang

Design Curating and Writing Department
enseignant / teacher: Alice Twemlow
étudiant / student: Ana Lisa Alperovich-O'Brien

Social Design Department
enseignant / teacher: Jan Boelen
étudiant / student: Basse Stittgen

Contextual Design Department
enseignant / teacher: Louise Schouwenberg
étudiant / student: Julian Jaramillo

Lund University School of Industrial Design Lund (SE)
Industrial Design
teachers: Claus-Christian Eckhardt, Per Liljeqvist, Carl Lidgard, Claus-Christian Eckhardt
étudiants / students: Rae Bei-Han Kuo, Erik Arnell

MAFAD ZUYDMaastricht (NL)
Architecture d'intérieur / Interior Architecture
enseignant / teacher: Ingeborg Meulendijks
étudiant / student: Richard de Boer

JURY INTERNATIONAL / INTERNATIONAL JURY:

Anna Bernagozzi, Présidente du Jury, journaliste freelance, consultante, professeur / Chair of the Jury, freelance journalist, design consultant, professor (FR); Andreas Beitin, directeur / director of Ludwig Forum Aachen (DE); Evelien Bracke, commissaire / curator, Design Museum Gent (BE); Virginio Briatore, philosophe, journaliste / philosopher, freelance journalist (IT); Laure Capitani, WBDM – Wallonie-Bruxelles Design Mode (BE); Cyrielle Doutrewe, Wallonie Design (BE); Josyane Franc, Cité du Design & International Biennale of Design of Saint-Etienne, UNESCO Creative Cities Network, Cumulus (FR); Tiago Krusse, Design Magazine (PT); Jean-Michel Leclercq, journaliste / journalist, Gael Maison (BE); Isabelle Neuray, Province of Liège – Culture (BE); Inge Vranken, Flanders DC for Design (BE)

FRAGILITAS

SCÉNOGRAPHIE / SCENOGRAPHY:

DesignWithGenius

GRAPHISME / GRAPHIC DESIGN:

Signes du quotidien

HANDLE WITH CARE

COMMISSAIRE / CURATOR:

Nawal Bakouri (FR)

PARTICIPANTS:

Sarah Ahart (USA), Roxane Andrès (FR), Gianni Arduini & Marco Frigerio (IT), Martin Barraud & Yohann Simonnot, Chaire Idis (FR), Yves Béhar / Fuse project (CH/US), Sandrine Bender & Alizée Gottardo (FR), Molly Bonnell (USA), Elodie Brisset (FR), büro uebele (DE), Buurtzorg (NL), Kevin Chiam (SG), Dani Clode (UK), Isabelle Daëron / France Alzheimer (FR), Quentin de Coster (BE), Sophie de Oliveira Barata (UK), Pierre-Luc Deniel & Gui Perrier (FR), Julia Marina Cunha (BR), Elium Studio / Withings / Nokia (FR), Ever Life Design Thermomat (IT), GestualScript (FR), Monica Graffeo (IT), Grand Corps Malade & Mehdi Idir (FR), Marie-Ange Guilleminot (FR), Leah Heiss / Keely Macarow (AU), Sara Hendren (USA), IOL Strategic Design (BE), Sophie Larger & Vincent Lacoste (FR), Lanzavecchia + Wai (IT/SG), Mathieu Lehanneur (FR), Betty Lujan (FR), Stéphanie Marin (FR), Viktoria Modesta (LV/UK), Michael Noer (DK), Nelson Noll (UK), Nord architect (DK), Rie Nørregaard (DK/USA), Open Bionics (UK), Opendot (IT), OXO Good grids (USA), Petits frères des pauvres (FR), Alissa Rees (NL), Thonik (NL), Reto Togni (CH), Thomas Vancraeynest (BE), Sugie Satoshi & Junpei Naito / Personal Electric (JP/USA), Thomas Vancraeynest (BE), Sugie Satoshi & Junpei Naito / Personal Electric (JP/USA)

DESIGN FOR [EVERY]ONE

COMMISSAIRE / CURATOR:

Lieven De Couvreur avec / with Katrien De Schepper (BE)

PARTICIPANTS:

Les objets sont issus d'une série de workshops qui se sont déroulés de mars à juin 2018 à Howest Courtrai et à ESA Saint-Luc Liège avec les professeurs et les étudiants de design industriel des deux écoles. Un autre type de workshop a été organisé à l'Institut d'enseignement spécialisé Etienne Meylaers à Liège. Cet atelier d'art-thérapie a été l'occasion de créer un objet ou un éventail d'outils qui tentent de palier les déficiences cognitives des élèves fréquentant l'Institut. / The objects come from a series of workshops taking place from March to June 2018 in Howest Kortrijk and ESA Saint-Luc Liège, with professors and students of industrial design from both schools. One of the workshops was held in Liege with children at Etienne Meylaers, a special education institute. The purpose of this art therapy workshop was to create an object or a range of tools adapted to the abilities of children with cognitive disabilities attending the school.

Coaches Liège: Jean-Luc Théate, Hilke Vervaeke & Anne-Catherine Noé
Coaches & facilitators Kortrijk: Katrijn Sabbe, Sofie De Grave & Veerle Sabbe, Jurgen Ceuppens, Giel De Deurwaarder, Ralph Nafzger, Bart Grimonprez, Anne Dejager, Becky Verthé, Heino Labeeuw

ÉCOLES PARTENAIRES / PARTNER SCHOOLS:

Howest Kortrijk, Courtrai – Centre de design industriel ; ESA Saint-Luc Liège – design industriel ; Institut Etienne Meylaers, enseignement spécialisé primaire et secondaire de la Communauté française (BE).

ORGANISATION PARTENAIRE / PARTNER:

Designregio Kortrijk, Courtrai (BE)

AVEC LE SOUTIEN DE / WITH THE KIND SUPPORT OF:

Solidaris / Relab (BE)

PRECARIOUS ARCHITECTURE & DESIGN

COMMISSAIRE / CURATOR:

Jean-Philippe Possoz (BE) avec / with Nicolas Bomal (BE)

EN COLLABORATION AVEC / IN COLLABORATION WITH:

Pauline Fusini (BE)

ORGANISATION PARTENAIRE / PARTNER ORGANISATION:

ULiège – Faculty of Architecture

PARTICIPANTS:

ACTES & CITÉS – Cyrille Hanappe (FR)
ALIVE architecture – Petra Pfermenges (BE)
Atelier 16 – Lionel Motch (BE)
Atelier 4/5 – Florent Grosjean (BE)
Atelier studio 1/1 Empreinte sociétale (BE)
Atelier Timur Ersen – Timur Ersen & Pauline Semon (FR)
Emanuel Bayon (FR)
Claude Cattelain (BE)
CodesignLab – Paolo Cascone (IT)
HKU - Olivier Ottevaere & John Lin (CN)
Clément Mazurier (FR)
Hélène Subrémon (FR)
TYIN tegnestue Architects – Yashar Hanstad & Andreas Gjertsen (NO)
Henk Wildschut (NL).

THE MINER'S HOUSE:

CONCEPT:

Paolo Cascone CODESIGNLAB

ARCHITECTES / ARCHITECTS:

Paolo Cascone & Marilena Laddaga

COLLABORATEURS TECHNIQUES / TECHNICAL TEAM:

Elena Ciancio avec Imma Polito & Federico Forestiero

EN COLLABORATION AVEC / IN COLLABORATION WITH:

Workshop ULiège: Jérôme Amedick, Florian Dejardin, Martin Hudry, Guillaume Lacrosse-Gorlia,Laurine Lamarche, Sylvain Lockman
Workshop CEC : Yoann Bordes-Pages, Florian Dejardin, Chantal Gille-Pissart, Dominique Gringoire, Emilie Jaguin, Justin Lalieux, Sonia Pignolet, Serge Rusak, Linda Topic, Monique Voz, Sélim el Yafi, Philippe Pirard

REMERCIEMENTS / THANKS TO:

Prof. Luciano Nunziante,, Lino Polegato – flux,, Vittoria Boccarsi Jean-Marc Hakir, Estelle Denoel, Carine Remy

FABRICA: CONFESSIONS

COMMISSAIRE / CURATOR:

Oliviero Toscani / FABRICA (IT)

GRAPHISME & SCÉNOGRAPHIE / GRAPHIC DESIGN & SCENOGRAPHY:

Fabrica (IT)

ÉQUIPE FABRICA TEAM:

Carl Rethmann
Marcin Liminowicz
Salik Ansari
Gianni Baha
Daniele Tonon
Sebastian Anastasiei
Christian Coppe
Mattia Mura
Alessandro Favaron
Davide Arban
Federica Belli
Riccardo Fontanel
Giovanni Bottan
William Grotto
Ivanka Yakovyna
Pablo Nicolas
Martina Perissinotto

DIRECTION:

Oliviero Toscani
Michel Mallard
Andrea Maragno
Marco Rubiola

PRODUCTION:

Monica Lanaro
Dee Group

WELCOME TO_BAVIÈRE

COMMISSAIRES / CURATORS:

Nik Baerten & Virginia Tassinari / Pantopicon (BE)
avec / with Marie Sion (BE)

ÉCOLES / SCHOOLS:

ESA Saint-Luc Liège – professeurs / professors : Marie Sion (Atelier Communication visuelle et graphique - production et médiation), Olivier Evrard (Arts Numériques – Plateformes numériques et réseaux), Marie-Paule Henry (Théorie et médiation), et les étudiants / and the students : Clémence Combres, Morgane Battel, Guillaume Agliata, Chloé Parisis, Doris Michel, Maéva Bernard)

PARTENAIRES / PARTNERS:

Bibliothèque Chiroux, Aux Livres, Citoyens ! , Arsenic 2,
54 Dérivation, The School, Hasselt

FACE A FACE BE

COMMISSAIRE / CURATOR:

Wallonie Design / Cyrielle Doutrewe (BE)

SCÉNOGRAPHIE / SCENOGRAPHY:

Adrien Mans
LV Créations
DesignWithGenius

PARTICIPANTS:

Olivier Debie
Lionel Delatte
DesignWithGenius
Jimmy De Angelis
Romy Di Donato
NNstudio
Frédéric Richard
Lucie Vanroy

LES AUTEURS
THE CONTRIBUTORS

PAUL-ÉMILE MOTTARD

Député provincial en charge de la culture et président de l'OPMA et de Wallonie Design. Initiateur de la Biennale internationale du design de Liège et de RECIPROCITY design liège.

Provincial Deputy in charge of Culture and chairman of OPMA and Wallonie Design. Initiator of the International Design Biennial of Liège and RECIPROCITY design liège.

www.provincedeliege.be

CLIO BRZAKALA / WALLONIE DESIGN

Directrice, depuis sa création en 2005, de l'asbl Wallonie Design, institution qui s'adresse aux entrepreneurs et aux designers afin de développer l'activité économique wallonne dans le secteur du design. Wallonie Design est en charge de la co-direction générale de RECIPROCITY design liège.

Director of Wallonie Design, a non-profit association, since its creations in 2005. Aimed at companies and designers, its mission is to stimulate and develop Walloon economic activity in the design sector. Wallonie Design is in charge of the general management of RECIPROCITY design liège.

www.walloniedesign.be

GIOVANNA MASSONI (IT/BE)

Directrice artistique de RECIPROCITY design liège depuis 2012. Elle est experte en stratégie de communication, commissaire d'expositions sur le design belge (bezign, les belges, Belgium is Design) et international depuis 2005, commissaire à la Biennale internationale de design de Saint-Etienne, consultante (ESE AWEX, Addict Creative Lab, DesignSingapore Council, UNEP, CESE) et journaliste.

Since 2012, artistic director of RECIPROCITY design liège. Massoni is an expert in communication strategies and from 2005 has acted as curator for a number of exhibitions related to contemporary Belgian (bezign, les belges, Belgium is Design) and international design. In addition, she has been a guest curator of the International Design Biennial of Saint-Etienne, design consultant (ESE AWEX, Addict Creative Lab, DesignSingapore Council, UNEP, EESC) and journalist.

www.reciprocityliege.be

NIK BAERTEN (BE)

Co-fondateur de Pantopicon (BE), un bureau basé à Anvers qui a comme finalité de guider ses clients, du secteur public ou privé, à voir, designer et agir dans le futur à partir d'aujourd'hui.

Co-founder of Pantopicon, an Antwerp-based studio aiming to guide its clients, both public and private, to see, design and act upon the future starting today.

www.pantopicon.be

NAWAL BAKOURI (FR)

Curatrice indépendante et consultante en design. Elle est membre fondateur et coordinatrice de la plateforme socialdesign. Son champ de recherches concerne le design social, le design et le soin et l'exposition comme espace social.

A founding member and coordinator of plateforme socialdesign, whose research focuses on social design, design and care, and the exhibition as a social space.

www.plateforme-socialdesign.net

ANNA BERNAGOZZI (IT/FR)

Professeur d'histoire et théorie du design à l'ENSAD - École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris depuis 2004, où elle aussi responsable du Master en Object Design. Elle est également consultante pour différents éditeurs et enseignes design en études sémiotique, tendance, marketing et études de cas pour différentes agences et compagnies internationales, éditrice et journaliste pour différents magazines de design ainsi que curatrice de nombreuses expositions.

Professor of design theory and history at the ENSAD – École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Paris, since 2004 where she's also head of the Master in Object Design. She is also design consultant for design editors and brands in semiotic, trend, marketing and focus groups case studies for international agencies and companies, editor and journalist for different design magazines and curator of several exhibitions.

PAOLO CASCONE (IT)

Formé à l'AA School de Londres, est architecte, enseignant et chercheur. Son travail explore une nouvelle approche interdisciplinaire pour une architecture écologique, développant un nouveau paradigme entre nature et artifice, théorie et tekné, technologies traditionnelles et culture numérique. En 2007, il fonde à Paris le CODESIGNLAB dont les projets sont fréquemment publiés dans les revues internationales d'architecture et exposés dans plusieurs musées européens de design. Actuellement Paolo Cascone dirige le projet de l'African Fabbers School (AFS) : la première école d'écologie urbaine, d'autoconstruction et de fabrication numérique en Afrique.

Architect, teacher and researcher trained at the AA School London. His work explores a new interdisciplinary approach to ecological architecture, developing a new paradigm between nature and artifice, theory and technique, traditional technologies and digital culture. In 2007, he founded CODESIGNLAB in Paris, whose projects are frequently published in international architecture journals and exhibited in several European design museums. Cascone currently runs the African Fabbers School (AFS): the first school of urban ecology, self-construction, and digital manufacturing in Africa.

www.codesignlab.org

LIEVEN DE COUVREUR (BE)

Fondateur de Design for [every] one, un projet de recherche et d'éducation basé en Belgique, à Howest Kortrijk — Industrial Design Center — Industrial Product Design à Courtrai. Ce projet vise à combiner ce qu'on appelle l'open design et la technologie d'assistance grâce à la co-conception. Pour son exposition, il a collaboré avec Katrien De Schepper, chargée de projet pour D4E1-LAB.

With an educational background in industrial design engineering that includes a PhD in participatory prototyping, Lieven De Couvreur (Ghent, Belgium) has been instrumental in leading D4E1, a Belgium-based research and education project at Howest Kortrijk – Industrial Design Centre – Industrial Product Design. This project aims to bridge the gap between open design and assistive technology through co-design. For the exhibition, De Couvreur is assisted by Katrien De Schepper, project manager of D4E1-LAB.

CYRIELLE DOUTREWE / WALLONIE DESIGN (BE)

Diplômée en Philosophie, formée au design thinking, à la facilitation et à l'analyse prospective, Cyrielle Doutrewe travaille pour Wallonie Design depuis 2011.

A philosophy graduate, trained in design thinking, facilitation and prospective analysis, who has been working for Wallonie Design since 2011.

FABRICA (IT)

Un centre de recherche sur la communication fondé en 1994 et imaginé par Luciano Benetton et Oliviero Toscani. Situé à Trévise, en Italie, le centre est financé par le groupe Benetton. Aujourd'hui plus que jamais, Fabrica représente un engagement interdisciplinaire, où communiquent des secteurs d'une importance vitale : sciences sociales et environnementales, alimentation, cinéma, art, poésie, journalisme, design, religion, musique, politique, économie, neurosciences, psychologie et écriture, en témoignant des changements et tendances de la société.

A communication research centre established in 1994. Situated in Treviso, Italy, it was conceived by Luciano Benetton and Oliviero Toscani, creative director. Today more than ever, Fabrica's research is a cross-disciplinary practice wherein communication interacts with other vital sectors like social and environmental sciences, food, cinema, art, poetry, journalism, design, spirituality, music, politics, economics, neuroscience, psychology and writing, and attests to the changes and trends of modern society.

www.fabrica.it

EMMA FIRMIN (UK/BE)

Journaliste freelance anglaise basée en Belgique, elle travaille pour la revue DAMn° et collabore sur de projets consacrés au design, parmi lesquels les trois éditions de RECIPROCITY.

Freelance editor and journalist, sub-editor of DAMn°magazine and a contributor to a number of international design projects, including RECIPROCITY.

JEAN-PHILIPPE POSSOZ (BE)

Architecte formé à l'ISA St-Luc de Bruxelles. En 1997, co-fonde en 1997 avec trois compagnons de route le Bureau ARJM tout en menant un stage au sein del 'atelier de Pierre Hebbelick et Alain Richard. Titulaire en 2002 d'un DEA en architecture et développement durable, il poursuit sa pratique à Liège en renouant sa collaboration avec l'architecte Alain Richard. En 2007, il intègre la faculté d'architecture de l'ULiège. Il est actuellement en charge d'un atelier «design build» basé sur l'économie de moyen et la posture sociétale de l'architecte. Il est accompagné dans son commissariat par Nicolas Bomal, photographe, artiste et documentariste liégeois.

Architect trained at the ISA St-Luc in Brussels. In 1997, he co-founded the office ARJM Architecture & Urbanism while working as an interim architect at the studio of Pierre Hebbelinck and Alain Richard. In 2002, he attained a professional post-graduate diploma in architecture and sustainable development, resuming practice in Liège by renewing his collaboration with Alain Richard. In 2007, he joined the Faculty of Architecture/ULiège. He is currently in charge of a design-build workshop based on the economy of means and the social role of the architect. For the exhibition, Possoz is assisted by Nicolas Bomal, a Liège-based photographer, artist and documentary maker.

VIRGINIA TASSINARI (IT/BE)

Philosophe, Professeur Assistante à la MAD Faculty, chercheuse en Social Spaces | CUO, membre du comité exécutif de Cumulus International School Network Association et coordinatrice des Philosophy Talks auprès de DESIS Network. Elle collabore avec le studio Pantopicon.

Philosopher, assistant professor at MAD Faculty, researcher Social Spaces | CUO, executive board member of the Cumulus International School Network Association and coordinator of Philosophy Talks at DESIS Network. She collaborates with Pantopicon studio.

www.mad-fac.be /
www.desis-network.org

DESIGNWITHGENIUS (BE)

C'est un duo de makers. Riche d'expériences diverses en architecture, urbanisme et ébénisterie, Jean-François Bodson (Ateliers Jean Nouvel Paris, He3, Greisch…) et Sébastien de Ville de Goyet (Arteau Architecture, ébéniste indépendant…) ont, au fil des ans, acquis une expertise permettant de concevoir du mobilier design ainsi que des aménagements d'intérieur, des installations éphémères et des scénographies.

DesignWithGenius is a pair of makers. With rich and diverse experiences in architecture, urban planning and cabinet-making, Jean-François Bodson (Jean Nouvel, He3, Greisch) and Sébastien de Ville de Goyet (Arteau Architecture, independent cabinetmaker) have, over the years, acquired an expertise in furniture design, interior design, ephemeral installations and scenography.

LORIGAMI ARCHITECTURE (BE)

À l'origine, Lorigami est la somme de deux architectes, Laurence Nélis, ingénieur architecte, et Eléonore Delecour, architecte. De la petite à la grande échelle Lorigami Architecture s'affiche comme concepteur d'outil du quotidien et s'investit dans des projets sur-mesure, singuliers, sensibles, à l'écoute, à s'approprier…Lorigami Architecture est un atelier d'architecture qui aime s'entourer et travailler en équipe. *« Nous tendons à travailler à la manière d'un collectif au sein duquel les compétences s'associent et se complètent pour enrichir le propos et dépasser tant que possible les limites. »*

In essence, Lorigami is the sum of two architects, Laurence Nélis, architect-engineer, and Eléonore Delecour, architect. From small to large scale, Lorigami Architecture is a design tool for the everyday and invests in tailor-made projects, which are singular, sensitive, that listen, are appropriate… Lorigami Architecture is an architecture studio that likes to surround itself with fellow creatives and work as a team. 'We tend to work in the manner of a collective in which skills combine and complement each other to enrich the point and to go beyond the limits as much as possible.'

www.lorigami.archi

NNSTUDIO (BE)

Responsable de la communication visuelle de l'édition 2018 et de cette publication, NNstudio (Pierre Geurts, Nicolas Bebronne, Antoine Lantair) est un studio de graphisme et communication de Liège, actif dans les domaines de l'édition et la communication .

The Liege-based NNstudio (Pierre Geurts, Nicolas Bebronne, Antoine Lantair) is responsible for the visual communication of RECIPROCITY 2015 and this publication. It is a graphic design/communication agency active in the fields of publishing and communication

www.nnstudio.be

MARC WENDELSKI (BE)

Diplômé en photographie de l'École supérieure des arts Saint-Luc à Liège, il partage son temps entre sa propre création, l'enseignement et un travail de diffusion et de prospection au service des autres photographes, notamment pour la Biennale de l'Image Possible de Liège (BIP) et la galerie Satellite. En 2008, il publie son premier livre, *Nage libre* aux éditions Yellow Now et expose au Musée de la Photographie à Charleroi. Sa série *Dust* a été récompensée en 2011 par le Prix Paule Pia et exposée au Fotomuseum à Anvers. Son travail récent *Beyond the Forest*, lauréat du Prix de la Création de la Ville de Liège en 2013, a été publié chez Yellow Now en 2014.

A graduate in photography from the École supérieure des arts Saint-Luc in Liège. He divides his time between his own creations, teaching, and supporting and disseminating the work of other photographers, notably for the Biennial of the Possible Image of Liège (BIP) and the Satellite Gallery. In 2008, Yellow Now published his first book, *Nage libre*, and the series was exhibited at the Museum of Photography in Charleroi. Following this, in 2011 the work *Dust* was awarded the Paule Pia Prize and exhibited at the Fotomuseum in Antwerp. And with the series *Beyond the Forest*, Wendelski became a laureate of the City of Liège's Prize of Creation in 2013, a work that will be published in 2014 by Yellow Now.

www.wendelski.be

COLOPHON

Éditeur responsable / Publisher

Province de Liège
Place Saint-Lambert, 18A
B - 4000 Liège

Direction éditoriale / Editorial director

Giovanna Massoni

Coordination

Giovanna Massoni, Clio Brzakala, Birgit Stulens, Isabelle Neuray, Tamara Koenen, Caroline Quaniers, Annamaria Pomella

Rédaction / Editing

Emma Firmin, Giovanna Massoni
Nik Baerten & Virginia Tassinari, Nawal Bakouri, Anna Bernagozzi, Paolo Cascone, Lieven De Couvreur, DesignWithGenius, Cyrielle Doutrewe, Fabrica, Lorigami Architecture, Jean-Philippe Possoz

Traductions / Translations

Aurélie Moussiaux, Stéphanie Bourdin, Nejma Ben Brahim, Emma Firmin

Photographie / Photography (vues d'ensemble / installation views)

Marc Wendelski

Design et mise en page / Design and layout

NNstudio, Liège

Ce livre a été achevé d'imprimer en novembre 2018 sur les presses de l'imprimerie SNEL (Liège-Vottem), à 1000 exemplaires, pour le compte de la Province de Liège et d'Absolute Books. La couverture a été colorisée à la pièce par la CNC du Relab, le Fablab d'Idcampus, à Liège. Ce tirage constitue l'édition originale

This book has been completed for printing in November 2018 on the SNEL (Liège, Vottem) printing press, 1000 copies, for the Province of Liège and Absolute Books. The cover has been individually coloured by the CNC of the Relab, the IDcampus fablab in Liège. This run consists of the original issue.

Imprimé sur / Printed on

Magno mat 135g
Wibalin Natural Blanc 500
(Couverture / Cover)

Distribution

Adybooks
Absolute Books

Imprimé à Liège / printed in Liège (BE) / Novembre/November 2018

Dépôt légal : D/2018/13.577/2
ISBN : 978-2-93-083508-2

Merci à tous ceux qui ont fait de cette édition une aventure humaine exaltante et contribué à la mise en avant du design et de l'innovation sociale : commissaires, scénographes, graphistes, designers, architectes, professeurs, étudiants, participants aux workshops, membres du jury, membres des équipes des musées, des galeries, partenaires de communication, financiers ou logistiques, membres des équipes de la Province de Liège-Culture et de Wallonie Design.

Nous remercions particulièrement Paul-Émile Mottard, Député provincial—Président en charge de la Culture, initiateur de l'événement en 2002, qui nous a soutenu avec une compréhension profonde et un esprit d'engagement indispensables au rôle de cette Triennale de design,vecteur de changements sociaux.

We would like to give our warmest thanks to all those who made this edition an exhilarating human adventure and contributed to highlighting design and social innovation. Thank you to all the curators, scenographers, graphic designers, architects, teachers, students, workshop participants, jury members, members of museum teams, galleries, communication partners, financial or logistic supporters, and members of the teams at the Province of Liège-Culture and Wallonie Design.

We especially thank Paul-Émile Mottard, Provincial Deputy – President in charge of Culture, and initiator of the event in 2002, for having supported us with a deep understanding and spirit of commitment, indispensable qualities to the role of this Triennale of design as a vector of social changes.

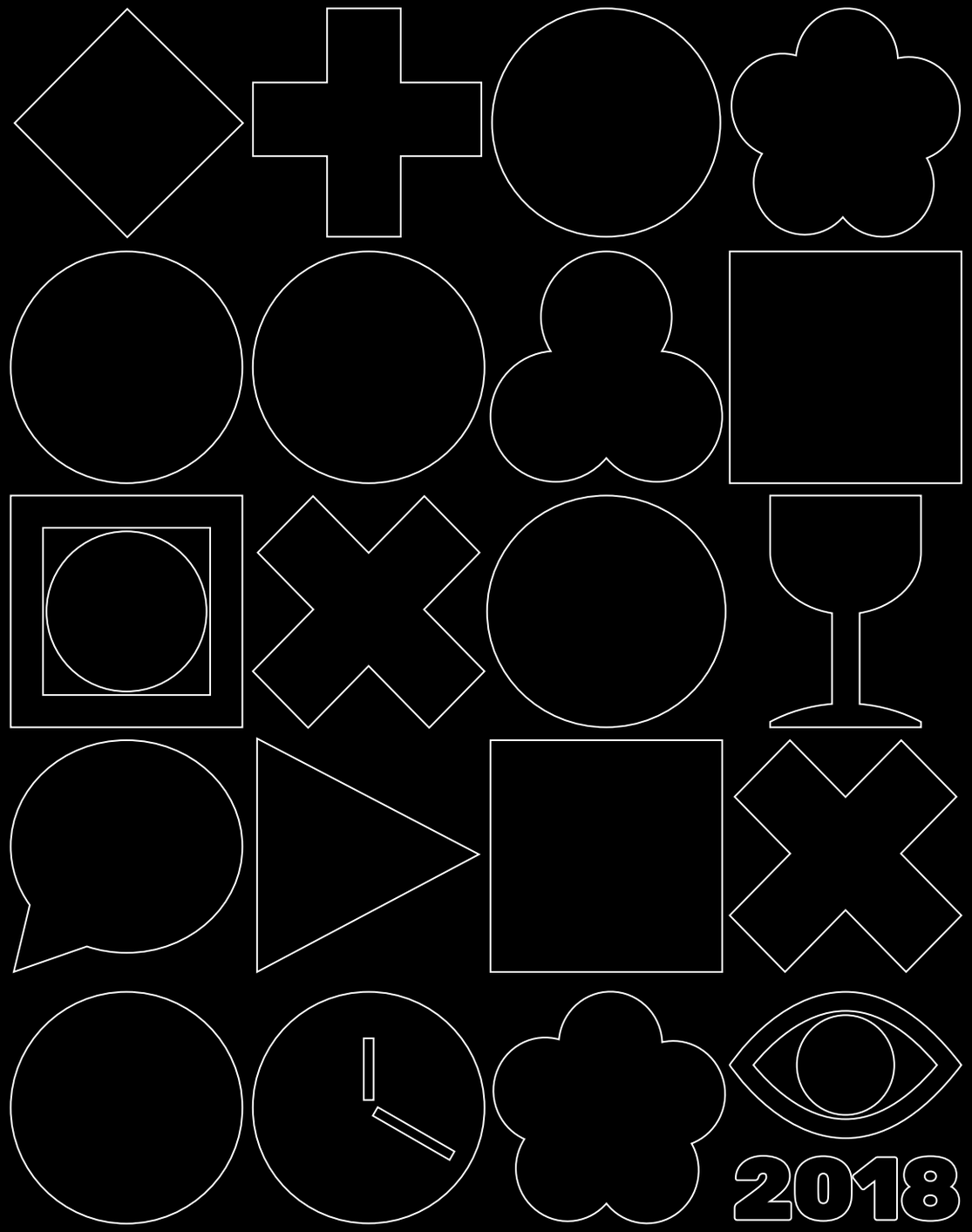
Une initiative de / An initiative of:

Province de Liège

Co-Direction:

WALLONIE DESIGN

Partenaires / partners:

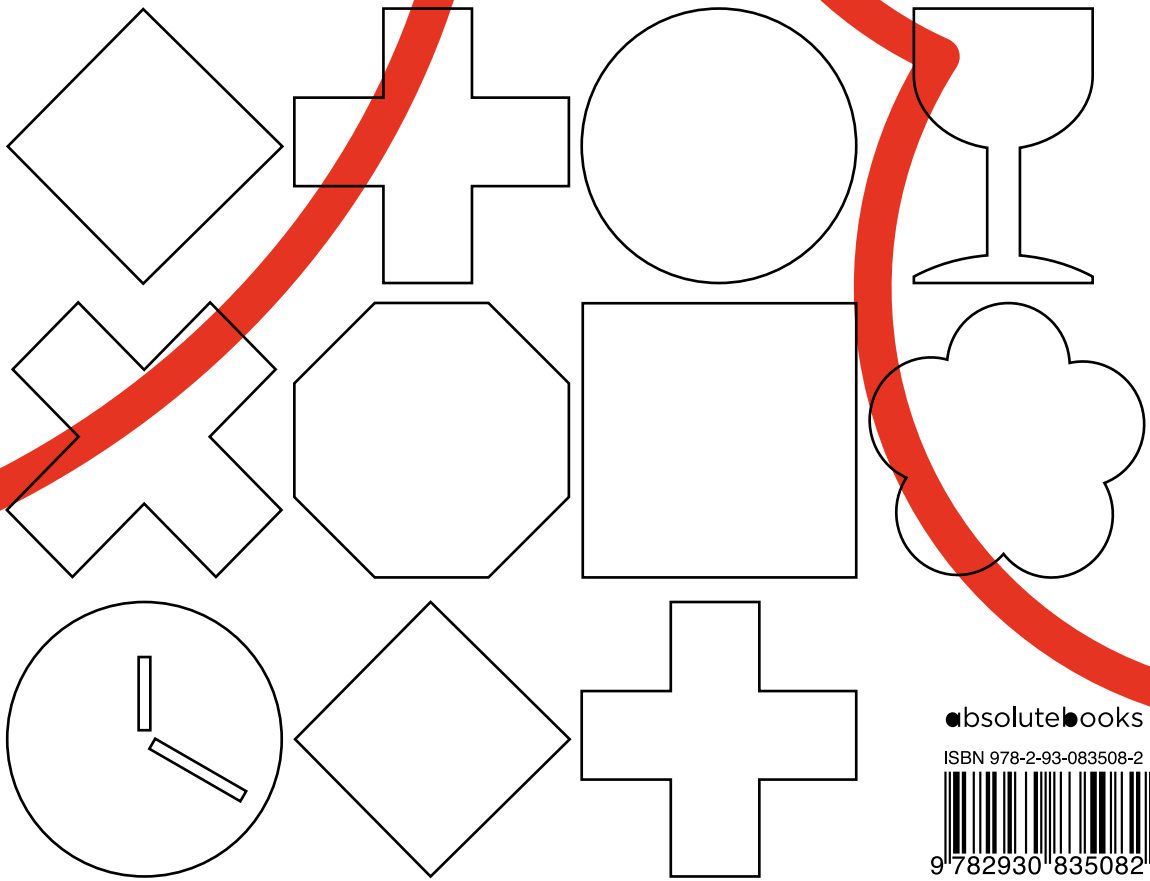

2018

Cet ouvrage, richement illustré, développe les thématiques traitées en amont et pendant RECIPROCITY 2018, Triennale de design & innovation sociale de Liège. Comment, en sortant de notre zone de confort, le design, l'architecture, la recherche et l'enseignement peuvent-ils changer un certain status quo de notre société face aux défis grandissants que nous rencontrons?

Les thématiques de la fragilité, des maladies, du vieillissement, des handicaps, des catastrophes naturelles, des migrations forcées, de l'éducation et de la précarité sont autant de sujets traités par les commissaires de RECIPROCITY 2018. L'objectif est de montrer que le design permet, par sa créativité, ses méthodes, de transformer les faiblesses en forces en adaptant ainsi qu'en améliorant les objets, les services et les systèmes qui nous entourent.

This richly illustrated publication develops topics that were addressed prior to and during RECIPROCITY 2018, the Triennale of design and social innovation of Liège. How, stepping out of our comfort zone, can design, architecture, research and teaching change the status quo of our society to better meet the growing challenges we are facing today?

Fragility, disease, ageing, disability, natural disasters, forced migration, education and precariousness are amongst the various themes covered by the different curators of RECIPROCITY 2018. The aim is to show that design and its creative problem-solving and other methodologies can turn perceived weaknesses into strengths by adapting and improving the objects, services and systems around us.



absolutebooks

ISBN 978-2-93-083508-2

9 782930 835082