

T
H
E

UN FILM,
NOVE ESPERIENZE
DI DESIGN
BELGA

BELGIUM IS DESIGN
PRESENTS

A FILM BY
ALEXANDRE HUMBERT

PRODUCTION CURATOR
GIOVANNA MASSONI

ORIGINAL MUSIC
ARNAUD PUJOL

O
B
J
E
C
T

CARTELLA
STAMPA

WITH

BC MATERIALS

D4E1

KASPAR HAMACHER

GENEVIÈVE LEVIVIER

OPENSTRUCTURES

RVB

STUDIO PLASTIQUE

ROEL VANDEBEEK

SEP VERBOOM

B
E
C
O
M
E
S
.



AN INITIATIVE OF

*l'allonie
Bruxelles
Design
Mode*



MAD, HOME OF
CREATORS



T
H
E

O
B
J
E
C
T

B
E
C
O
M
E
S
▪

UN FILM,
NOVE ESPERIENZE
DI DESIGN
BELGA

2020-2021, la crisi sanitaria e la pandemia hanno contribuito a mettere in discussione le nostre abitudini di vita e di lavoro. L'isolamento, la distanza, l'immobilità e la cancellazione di eventi internazionali hanno confermato il ruolo dello spazio virtuale nel garantire scambi, connessioni e l'organizzazione di piattaforme di incontri professionali. La riflessione fatta dalle istituzioni iniziatrici di Belgium is Design, dopo 10 anni di attività, non è solo una risposta coraggiosa alle conseguenze della crisi. La scelta di rinunciare per una volta all'esposizione di oggetti e di preferire la produzione di un supporto « immateriale » è il segno di un cambio di attitudine più profondo. Questo progetto vuole comunicare aspetti del design che raramente vengono percepiti in contesti espositivi dove il tempo dedicato alla comprensione di un oggetto è molto limitato e spesso disturbato dalla voracità che caratterizza le visite seriali a fiere e Design Week.

The object becomes. è il titolo del film che Belgium is Design presenterà in anteprima alla Milano Design Week 2021 il 6 e 7 settembre al Cinema Anteo e che farà il giro del mondo per un anno, a partire dal prossimo ottobre al MDFF (Milan Design Film Festival).

Nato dall'incontro tra Giovanna Massoni, curatrice, e Alexandre Humbert, designer e regista, questo film racconta la storia del design belga in un momento storico decisivo per il suo ruolo nella società. Girato tra febbraio e aprile 2021 da un capo all'altro del Belgio, il film diventa il linguaggio più appropriato per comunicare il nuovo lessico del design belga e rendere visibili gli approcci, le idee, i contesti, le collaborazioni e i gesti intorno alla creazione di un oggetto.

T
H
E

O
B
J
E
C
T

B
E
C
O
M
E
S
▪

FARE DESIGN
FILMANDOLO.

Alexandre Humbert ha sviluppato una metodologia singolare che consiste nell'analizzare, scomporre e mettere in discussione il modo in cui gli oggetti vengono rappresentati, in un'epoca in cui gli schermi si moltiplicano costantemente. Partendo da queste considerazioni, si interessa alle relazioni emotive che esistono con gli oggetti che ci circondano, al posto che occupano nel nostro mondo, scrivendo e costruendo oggetti cinematografici. Un oggetto cinematografico prende la forma di un film o di un'installazione che fa dialogare la pratica del design e quella del cinema, favorendo la connessione tra queste due discipline che hanno molto più in comune di quanto si possa immaginare. Non stiamo parlando qui dell'oggetto come attore secondario di un film, come nel caso del telecomando di Michael Haneke, del comodino di Andrej Tarkovski, del letto pieghevole di Stanley Kubrick o della scala di Bruno Dumont. Un oggetto cinematografico parte da un oggetto per creare un filo narrativo specifico alla sua storia, nel momento e nel luogo stesso in cui viene filmato - è l'attore principale. La pellicola diventa allora un materiale a sé stante, che il designer-regista modella, dimensiona e struttura per allestire narrazioni, inquadrature e formati dettati direttamente dagli oggetti stessi.

THE OBJECT BECOMES.

THE OBJECT BECOMES.
LE FILM.

BELGIUM IS DESIGN
PRESENTA

FILM DIRETTO DA
ALEXANDRE HUMBERT

DIREZIONE DELLA RICERCA
GIOVANNA MASSONI

MUSICA ORIGINALE
ARNAUD PUJOL

DURATA DEL FILM
30'

Un insieme generoso di buone pratiche orientate alla circolarità, al riuso, alla rigenerazione delle risorse, a nuovi modelli di organizzazione e produzione, testimonia la qualità principale del design: la sua capacità di far convergere in un oggetto (in senso lato) tutta una serie di intenzioni e approcci che interconnettono pensieri diversi e vari settori. Il Belgio sta aprendo questo vaso comunicante in modo esemplare.

Vera e propria escursione nella ricca e variegata topografia del design in Belgio, il film è molto più di un mezzo di comunicazione. Questo lavoro non è un documentario che celebra il buon design come vettore di soluzioni, ma un inno alla sperimentazione delle possibilità, al questionamento prospettico e all'importanza del contesto (spaziale, sociale, ecologico, economico, culturale) come valore primordiale del progetto. Assunto qui come punto di partenza, l'oggetto (il design) ha un'identità variabile e mutevole. Ma è soprattutto parte integrante di un ecosistema che lo rende vivo e vulnerabile in ogni momento. L'oggetto è un artefatto agile e libero, che viaggia tra passato e futuro, spazio privato e pubblico, materialità e immaterialità. Non appartiene più al designer o all'industria, perché è, per sua natura, un'entità pubblica: generato dall'esperienza individuale e collettiva, passa di mano in mano, si adatta o si rigenera.

T H E O B J E C T B E C O M E S ▪

THE OBJECT BECOMES. LE FILM.

L'opera è (nuovamente) aperta - come auspicava Umberto Eco (*Opera aperta*, 1962).

Gli oggetti diventano pretesti per determinare i luoghi delle riprese in cui si sviluppa la narrazione. Qui, 9 oggetti, progettati da 9 designer e aziende belghe, impongono i contesti in cui si svolge il film. Queste 9 storie si fondono per creare un'unità di spazio e di tempo, costruendo così un'unica voce comune.

Acqua, fuoco, aria, alberi, macchine, rifiuti, materiali, persone - ma solo le mani, tra gli altri strumenti. Centri urbani e rurali, fabbriche e spazi naturali, ospedali e serre, officine e laboratori. Pioggia e sole. Giorno e notte. Scene interne ed escursioni esterne. Tutto si fonde in un insieme polifonico.

Per 30 minuti, sequenze visive, musica, suoni e parole (estratti delle interviste che saranno pubblicate sul sito) si intrecciano per dare vita a una visione proteiforme che ci parla di design responsabile, di bellezza e di bene comune. Le storie non sono dissociate ma dialogano tra loro. Il filo narrativo sottolinea ogni volta l'incontro tra le parole, le pratiche, gli strumenti e i contesti.

È un film che celebra la « mondanità » delle cose, « ovvero la loro natura, la loro capacità di entrare in ogni cosa e di essere attraversate da qualsiasi altra cosa. » (Emanuele Coccia, *La vita delle piante*).

T
H
E

O
B
J
E
C
T

B
E
C
O
M
E
S
▪

Le terre da scavo recuperate sui cantieri diventano materiale da costruzione, intonaci di argilla per la finitura dei muri e blocchi di terra compressa per pareti, mobili, forni, ... **(BC MATERIALS)**

Low tech high impact e innovazione frugale accessibile, con e per i centri sanitari. Utilizzando le tecniche del medical fablab, i designer e gli operatori sanitari creano sistemi adattabili che facilitano il lavoro, la gestione e le relazioni con i pazienti. **(D4E1 / MAKERHEALTH)**

La lavorazione del legno, lo sforzo fisico che completa la tecnica artigianale, per rivelare l'essenza della natura, nel cuore delle foreste della Vallonia. **(KASPAR HAMACHER)**

Frammenti di natura, pigmenti luminescenti, algoritmi e alchimia ricamano superfici tessili, trasformandole in esperienze di benessere. **(GENEVIÈVE LEVIVIER)**

Un sistema di costruzione modulare aperto che promuove flussi di materiali e facilita il riutilizzo e la riparazione, una piattaforma fisica e un database digitale che permettono la co-creazione e l'adattamento di elementi e oggetti per la fabbricazione locale, accessibile a tutti. **(OS_STUDIO / OPENSTRUCTURES)**

UNA STORIA.
NOVE PRATICHE.

T
H
E

O
B
J
E
C
T

B
E
C
O
M
E
S

▪

UNA STORIA.
NOVE PRATICHE.

Orientare il design di rubinetti verso la riduzione del consumo d'acqua, perpetuare l'uso di materiali ecologici e la produzione locale, questi sono i valori prioritari di un'industria responsabile. **(RVB)**.

Il riuso del vetro utilizzato nelle apparecchiature elettriche ed elettroniche; una ricerca che prende forma e si mostra come un oggetto in evoluzione, mutevole e profondamente estetico. La progettazione è in tutte le fasi: azione ed esplorazione, raccolta di materiali di scarto, scrittura e documentazione, installazione spaziale e produzione di oggetti in vetro riciclato. **(STUDIO PLASTIQUE / COMMON SANDS)**.

Oggetti-ritratto capaci di costruire spazi narrativi ed emotivi, stimolando l'empatia. Una sedia immobile si espande nello spazio e ci porta altrove. **(ROEL VANDEBEEK / OBJET PORTRAIT)**.

Il designer non ha un luogo fisso di lavoro ma si muove e connette, facilita le collaborazioni, accompagna, assembla risorse umane e naturali. Questa è la storia di un materiale a base biologica messo a disposizione della comunità di designer e aziende che, insieme, creeranno una nuova generazione di oggetti circolari. **(SEP VERBOOM – LIVABLE / ONTKETEN)**.

T
H
E

O
B
J
E
C
T

B
E
C
O
M
E
S
▪

Alexandre Humbert (1989, FR) è un designer e regista che scrive e costruisce oggetti cinematografici. Si è laureato nel 2011 alla ESAD di Reims (FR) e alla Design Academy di Eindhoven (NL) nel 2013, e da allora ha collaborato con numerosi studi di design e istituzioni culturali per mettere in scena oggetti attraverso i suoi film. La sua comprensione del processo di progettazione lo guida ad esplorare l'intima relazione che esiste tra persone e oggetti attraverso installazioni, fiction, documentari e film sperimentali. Attivo tra Parigi e Amsterdam, il suo lavoro è stato presentato a livello internazionale e fa parte delle collezioni del Design Museum Gent (BE), del Musée des Arts Décoratifs Paris (FR) e del MUDAM Luxembourg (LU). Parallelamente alla sua pratica, insegna costruzione di film all'ENSCI Les Ateliers di Parigi e alla Design Academy Eindhoven e tiene conferenze sull'argomento in numerose scuole di design in Europa.

ALEXANDRE
HUMBERT

PRINCIPALI OPERE

White Sheep Black Dream, 28min, 2013
Object Interview, 19 films, 1min, 2017-2019
The Unchosen, film, 11min, 2018
The Door, film installation, 8min, 2018
Sleeping Beauties, film, 6min, 2019
Les Impatients, film, 10min, 2020

T
H
E

O
B
J
E
C
T

B
E
C
O
M
E
S
▪

GIOVANNA
MASSONI

Giovanna Massoni (nata a Milano, vive a Bruxelles) è una curatrice e consulente indipendente che lavora nel campo del design e delle arti visive. Impegnata in una ricerca costante di metodologie collaborative e forme innovative che possano valorizzare e comunicare al meglio il valore culturale e sociale del design, sostiene fortemente questa pratica per la sua capacità di facilitare l'apertura, la connessione e la collaborazione interdisciplinare oggi indispensabili per la costruzione di un nuovo ecosistema di valori e di oggetti. Dal 2006, collabora con le istituzioni belghe nell'organizzazione, la comunicazione e la curatela di mostre durante la Settimana del Design di Milano sotto l'etichetta Belgium is Design. Nel 2006, 2008, 2015 è stata curatrice ospite alla Biennale Internazionale del Design di Saint-Étienne (FR). Ha collaborato con il DesignSingapore Council per la Milano Design Week 2008. Nel 2009 e nel 2011 è stata consulente del CESE (Comitato economico e sociale europeo) per la prima e la seconda edizione del Sustainable Design Award. Dal 2012 è responsabile della direzione artistica di RECIPROCITY, Triennale Internazionale di Design per l'Innovazione Sociale di Liegi (BE). Nel 2020, ha curato la Maison POC Economie Circulaire, nell'ambito di Lille Métropole 2020 (FR), World Design Capital. Dal 2007, è stata invitata a partecipare a giurie di design e conferenze internazionali. Tra le più recenti: Eco Solidarity - Wanted Design / ICFF nel 2021, New York (US); Helsinki Design Week nel 2018 (FI); Design Canberra - Special guest nel 2016 (AU). Da un anno collabora con l'ENSCI Les Ateliers di Parigi e l'ENSAV La Cambre di Bruxelles nell'accompagnamento pedagogico degli studenti.

**T
H
E**

**O
B
J
E
C
T**

**B
E
C
O
M
E
S
.**

**UN FILM,
NOVE ESPERIENZE
DI DESIGN
BELGA**

**BELGIUM IS DESIGN
PRESENTA**

**FILM DIRETTO DA
ALEXANDRE HUMBERT**

**DIREZIONE DELLA RICERCA
GIOVANNA MASSONI**

**MUSICA ORIGINALE
ARNAUD PUJOL**

**DURATA DEL FILM
30'**

**DESIGNERS
AND BRANDS**

BC

MATERIAL



BC MATERIALS produce materiali da costruzione circolari, a base di terra di scavo, per ridurre i rifiuti e l'impatto negativo del settore edile nell'estrazione, produzione, trasporto e riciclaggio finale. Questi materiali non solo hanno un'impronta ecologica più bassa, ma migliorano la salute degli abitanti e degli utenti, grazie a una migliore acustica, regolazione dell'umidità e qualità dell'aria. Possono essere riutilizzati al 100% all'infinito.

Il team è versatile e cambia spesso ruoli: da produttori, architetti, costruttori e designer a consulenti, ricercatori ed esperti di materiali. La loro missione varia dalla co-costruzione di muri e sbarre in terra battuta, sviluppo di intonaci in argilla, miglioramento dei blocchi da costruzione, al coaching di architetti, appaltatori e studenti, con un'attenzione costante all'impatto e alla bellezza per spingere il settore delle costruzioni verso un percorso più pulito.

BC MATERIAL



1



3



2

Anno di creazione:
2019-2020

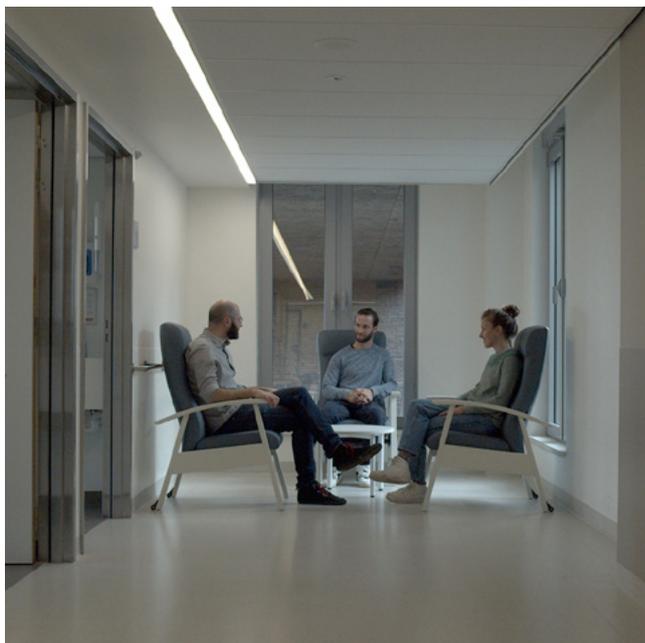
Designers :
Ken De Cooman,
Nicolas
Coeckelberghs,
Bregt
Hoppenbrouwers,
Victoria Caubet,
Julia Renones, Anton
Maertens, Jasper
Van der Linden,
Pepe Soler.

1 - Brusseleir -
intonaco di argilla
- (25 kg, 333 kg,
1 tonnellata). Da
applicare in una
miriade di forme
e formati.

2 - Briquette - blocco di
terra compressa -
9cm (\pm 3mm) x 29,5 cm
(\pm 1mm) x 14cm (\pm 1mm)

3 - Kastar - terra
battuta - (333 kg,
1 ton): da applicare
strutturalmente per
pareti e pavimenti
oppure possono
essere utilizzati per
realizzare mobili.

D 4 E 1



D4E1 – DESIGN FOR (EVERY) ONE è un micro living lab presso l'University College of West-Flanders (Howest). Il laboratorio conduce ricerche pratiche su come gli operatori sanitari possono diventare creatori attivi di soluzioni di assistenza attraverso l'open design. Il gruppo di ricerca è costituito da un team interdisciplinare di designer industriali e digitali, terapeuti, sviluppatori web et fabbricanti. Il progetto MAKERHEALTH facilita le innovazioni proposte dagli operatori sanitari e si concentra su progetti a bassa tecnologia e ad alto impatto. L'obiettivo è rendere accessibile un'innovazione significativa e necessaria. I principali attori del progetto sono i fab lab medici nelle organizzazioni sanitarie e nelle agenzie di design.

Ad esempio, il telecomando di chiamata è un oggetto onnipresente in molti ospedali e cliniche. Il problema principale è la sua accessibilità scarsamente risolta posizionando il telecomando nel letto del paziente. Ciò causa diversi problemi come un uso involontario o errato, fratture dovute a caduta, danni al touch screen, ecc. Il telecomando può cadere o scivolare sul fondo del letto proprio quando un paziente ne ha urgente bisogno. Il supporto che il laboratorio ha progettato è un'aggiunta semplice ma efficace al letto d'ospedale. Fornisce una connessione sicura e si adatta al letto. Il suo design consente un'installazione rapida, una facile manutenzione e una buona igiene.

D 4 E 1



Supporto per
telecomando di
chiamata, 2021

Co-design team:
Kim Jolie, Ospedale
Maria Middelaes,
Pilipili Design Studio

Materiali:
PCPBT e TPU
Dimensioni: 4 x 4 cm

K
A
S
P
A
R

H
A
M
A
C
H
E
R



Prendendo come base la natura, **KASPAR HAMACHER** (1981), Eupen, (BE) si concentra decisamente sul design fisico piuttosto che su quello concettuale. Come dice lui stesso, si sente più un artigiano che un designer. Le cose che può fare con il legno attirano l'immaginazione. Che si tratti di un tronco d'albero o di un pezzo di pelle, la chiave è l'autenticità in ogni fase del suo processo di progettazione. Il metodo di lavoro di Hamacher si traduce sempre in un pezzo unico e personale. Un pezzo di design con un significato più profondo; con un'anima.

Nel film **KASPAR HAMACHER** presenta il suo lavoro sulle sfere di legno bruciato. « La sfera è un oggetto senza una precisa funzione. La sua funzione è farci pensare, suscitare un'emozione. Puoi metterci sopra un drink, magari sederti o arrotolarlo, ma non si tratta di funzionalità, ma piuttosto della una sensazione forte che trasmette. »

K
A
S
P
A
R

H
A
M
A
C
H
E
R



Sfera bruciata e tagliata, 2021

Materiali:
legno Douglas
bruciato, cerato,
oliato.

Dimensioni:
2 x 75 cm x 37 cm

G
E
N
E
V
I
È
V
È

L
E
V
I
V
I
È
R



È attraverso un lavoro alchemico che combina fibre sostenibili e materiali organici, processi artigianali, pittorici e digitali, di cui abbonda il suo laboratorio, che **GENEVIÈVE LEVIVIER** inventa arazzi traslucidi e pannelli luminescenti che riecheggiano l'estetica della natura nella suo aspetto selvaggio e poetico. Dopo aver creato per 10 anni, con il suo studio **A + ZDESIGN®**, tessuti inediti per le più rinomate case di moda, Geneviève si dedica alla creazione di installazioni in situ e pezzi contemplativi in armonia con l'architettura e la natura circostante.

Entrando in questo bozzolo al confine tra arte e design sperimentale, Secret Garden offre un'esperienza di riconnessione con se stessi e con la natura, un momento privilegiato di sogno e di calma. Questa nuova creazione dimostra ancora una volta la capacità di **GENEVIÈVE LEVIVIER** di trasformare i materiali e sorprendere i nostri sensi. Mescolando diversi processi innovativi, Secret Garden evolve nell'arco di 24 ore in base ai cambiamenti di luce e offusca le tracce della percezione con un'interpretazione molto personale della luminescenza.

G
E
N
E
V
I
È
V
E

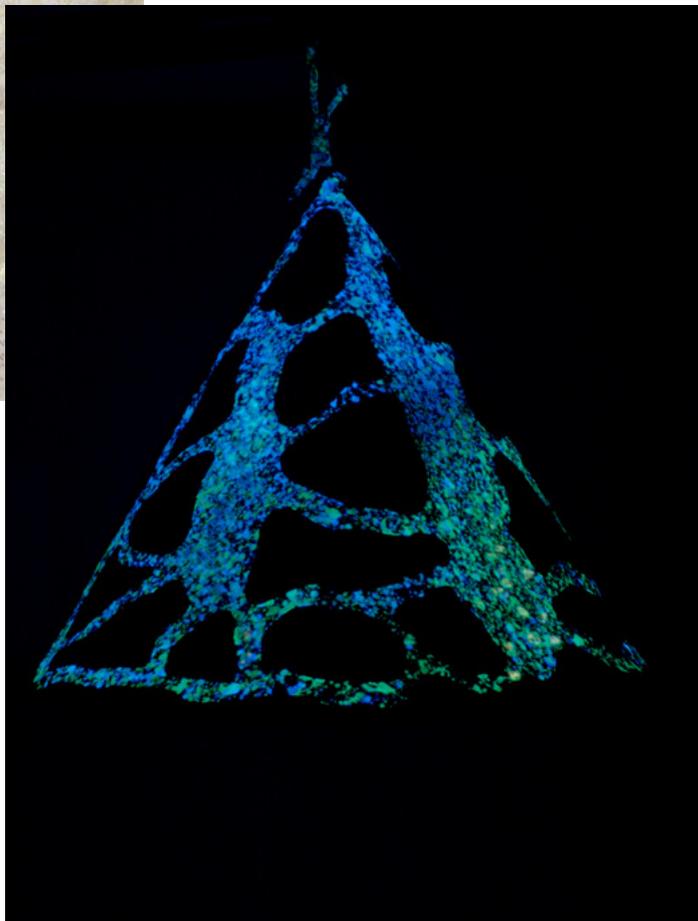
L
E
V
I
V
I
E
R



Secret Garden,
teepee di benessere,
2021

Materiali:
iuta, PLA, fiori
naturali, pigmenti,
polimero
ecologico, legno.

Dimensioni:
altezza: 160 cm,
diametro: 130 cm



O
P
E
N

S
T
R
U
C
T
U
R
E
S



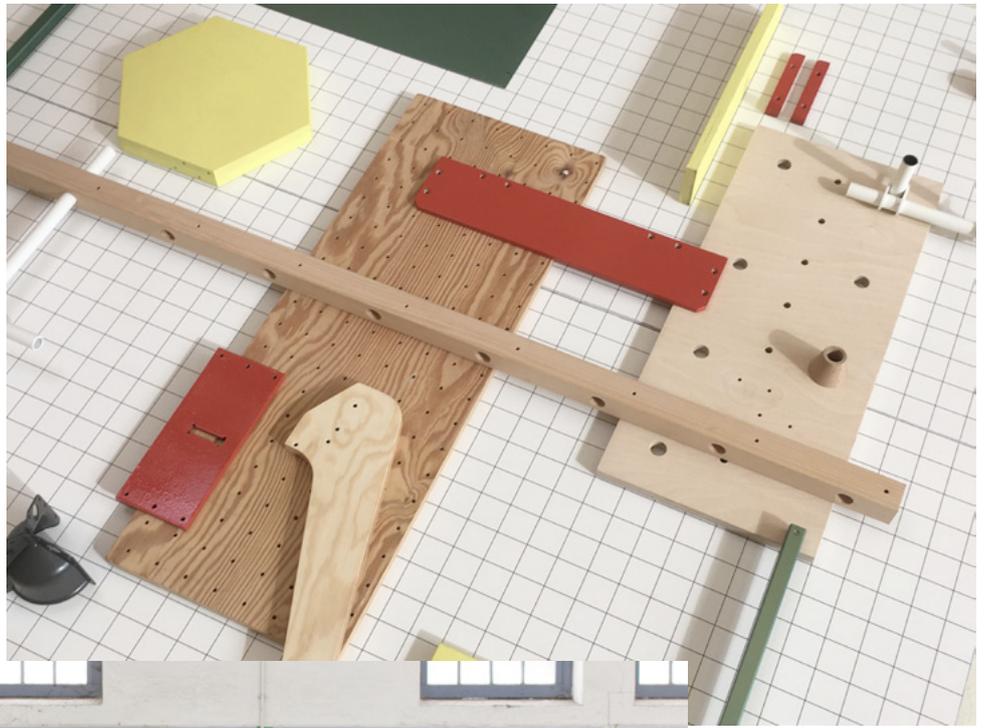
OS_STUDIO è uno studio di design con sede a Bruxelles con una strategia molto chiara. Gestito da Thomas Lommée e Christiane Högner, è la principale forza trainante di OpenStructures, il sistema di design modulare aperto. Oltre alle loro attività di designer e ricercatori, Högner insegna alla Kask, School of Arts di Gent, mentre Lommée dirige corso di laurea presso la Design Academy di Eindhoven.

OPENSTRUCTURES è una metodologia di progettazione aperta per la costruzione modulare e collaborativa. Consente flussi di materiale circolari, il loro riutilizzo e riparazione. Crittografando il cambiamento futuro direttamente nel DNA dei componenti, **OPENSTRUCTURES** genera parti ampiamente intercambiabili, oggetti che possono essere adattati e riparati all'infinito e un ambiente flessibile che risponde dinamicamente alle esigenze in mutazione.

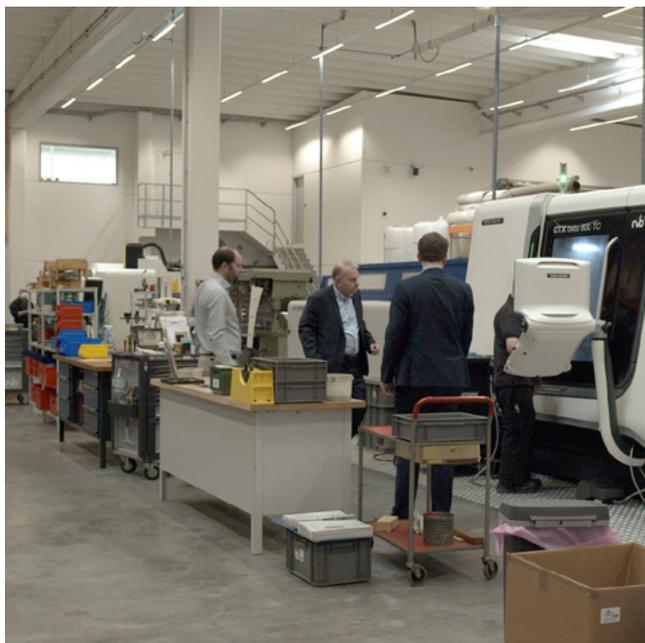
OPENSTRUCTURES combina i vantaggi della modularità con i vantaggi della diversità. Molti autori, designer e produttori diversi, possono utilizzare il suo database online, arricchendolo con i propri contributi e aggiungendo varietà. Accanto a prodotti e mobili, **OPENSTRUCTURES** si presta a tutte le creazioni che integrano tempo e gioco di benvenuto.

O
P
E
N

S
T
R
U
C
T
U
R
E
S



R
V
B



Dal 1935, **RVB®** crea, progetta e produce rubinetti di alta qualità per soddisfare le più alte aspettative ed esigenze in materia di bagni e cucine. **RVB®** continua a produrre nei suoi laboratori di Bruxelles con elevati standard di qualità e rispetto per l'ambiente.

Nel film **RVB®** presenta la collezione Joe. Ispirata alle curve urbane e industriali, la collezione Joe è meglio descritta come un elemento di design che gioca con tutti i sensi, sorprendendo con una sensazione insolita quando controlla il flusso dell'acqua. Il sistema progressivo con crescita simultanea di flusso e calore offre la regolazione in un movimento continuo dimostrando una funzionalità e una facilità d'uso impareggiabili.

Il suo design industriale e urbano, sottolineato dallo slogan « form follows function », ricorda le attuali sfide ecologiche. Pertanto, **RVB®** utilizza l'ottone massiccio, un materiale nobile che può essere riciclato all'infinito, garantendo ai suoi prodotti: qualità, robustezza e durata nel tempo.

R
V
B



Collezione Joe, 2021
Design: Co.Studio
Materiali: ottone

S
E
P

V
E
R
B
O
O
M



SEP VERBOOM è sia designer che imprenditore sociale, meno interessato all'oggettivazione del risultato che al contesto in cui si svolge.

Tramite la piattaforma Livable®, Verboom riunisce partner diversi quanto la geografia dei territori in cui essi si trovano: dall'Amazzonia peruviana all'Indonesia, governi locali, società commerciali o ONG.

All'interno del progetto ONTketen (UNchain), un team transdisciplinare - la start-up Cleantech Circular Matters, la piattaforma di design Livable e la società di economia sociale Pro Natura - stanno unendo le forze per affrontare questioni sociali come la scarsità di materie prime, il cambiamento climatico o le disuguaglianze sociali. Combinando i flussi di rifiuti naturali con un biopolimero per formare un materiale circolare, ONTketen stimola catene di produzione più corte e riduce le emissioni di CO₂. In collaborazione con diversi partner di produzione e designer, il team sta cercando modi per convertire questo materiale in un prodotto con un giusto valore di mercato. La fertilizzazione incrociata è al centro di tutte le fasi di questa ricerca collettiva. Con questo processo inclusivo, il progetto ONTketen vuole avviare un diverso tipo di economia, in cui gli obiettivi finanziari, ecologici e sociali vanno di pari passo.

S
E
P

V
E
R
B
O
M



(c) Aaron Lapeirre



Theresa Bastek e Archibald Godts hanno fondato **STUDIO PLASTIQUE** nel 2017 a Bruxelles, dopo essersi diplomati alla Design Academy di Eindhoven. Il loro lavoro combina scenari fantasiosi e pensiero critico con una ricerca approfondita su complesse catene di approvvigionamento di materiali e infrastrutture tecnologiche, spingendo i confini di ciò che il design mira a raggiungere. **STUDIO PLASTIQUE** costruisce reti di collaborazione attorno a temi importanti per la società contemporanea, posizionando strategicamente il ruolo del designer in un panorama in evoluzione di industria, cultura ed esperienza umana. (T. Shafir)

Nel film, **STUDIO PLASTIQUE** presenta il progetto Common Sands. I vasi Common Sands sono realizzati con componenti in vetro di elettrodomestici di scarto. Attualmente, il riutilizzo del vetro delle apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE) è una sfida. Le proprietà instabili rendono questo vetro indesiderabile per un'industria del vetro che mira a risultati stabili, per esempio nei colori. Nei prodotti realizzati da **STUDIO PLASTIQUE**, le fasi di fusione e le composizioni sono sfruttate nella struttura e nella consistenza del vetro. Gli oggetti sono marcati al laser per indicare l'origine, la posizione e la data di lavorazione del materiale al fine di stabilire una relazione tra la risorsa, il prodotto e l'utente.

S
T
U
D
I
O

P
L
A
S
T
I
Q
U
E



Common Sands -
Vases
(Série Homeware),
2020-21

Materiali: vetro
proveniente da rifiuti
elettronici di scarto

Dimensioni:
12x12x20cm

ROEL

VANDEBEEK



ROEL VANDEBEEK è un designer a tutto tondo attivo in vari campi. I suoi progetti partono sempre dall'identità del contesto. Sono prodotti, oggetti e installazioni originali e sorprendenti con un tocco di humour. È arte, è design, non importa, è un Roel. Lavora anche con architetti su progetti di interni e spazi pubblici.

Un oggetto che occupa spazio e diventa spazio, questo è l'intento dell'installazione presentata nel film. L'oggetto è circondato da una certa calma e premurosità che vengono trasferite anche all'osservatore, posto come un vero regista che guida, fa domande e prende l'iniziativa. Questa sedia domina sottilmente la stanza emergendo dai battiscopa.

R
O
E
L

V
A
N
D
E
B
E
E
K



Chamber Chair
(Presidente
della Camera),
installazione, 2015

Materiali:
legno, acciaio

Dimensioni:
LxAxP 7 metri x
80 cm x 45 cm



info@belgiumisdesign.be
belgiumisdesign.be
@belgiumisdesign



Diestsevest, 76
3000 Leuven

Christian Oosterlinck
christian.oosterlinck@flandersdc.be
flandersdc.be

BELGIUM IS DESIGN, è un marchio comune a diverse manifestazioni di design organizzate in Belgio e a livello internazionale dai diversi enti per la promozione del design quali Flanders DC, MAD, Home of Creators e Wallonie-Bruxelles Design Mode (WBDM).

FLANDERS DISTRICT OF CREATIVITY

(Flanders DC), accompagna il settore creativo nel trasformare il proprio know-how in un'attività imprenditoriale. L'organizzazione si prefigge lo scopo di rafforzare l'imprenditoria fiamminga, preparandola al futuro. Flanders DC raggiunge i suoi obiettivi consolidando, collegando e promuovendo l'economia delle Fiandre. Flanders DC opera a favore di tutto il settore creativo, concentrandosi in particolar modo su design, moda e videogiochi. Tra le sue azioni più importanti spiccano gli Henry van de Velde Awards, che dal 1994 premiano i migliori designer e le aziende del Belgio.

MAD, HOME OF CREATORS



Place du Nouveau Marché aux Grains, 10
1000 Bruxelles

Dieter Van Den Storm
dieter.vandenstorm@mad.brussels
mad.brussels

*Wallonie
Bruxelles
Design
Mode*

Place Saintelette, 2
1080 Bruxelles
wbdm.be

Giorgia Morero
giorgia.morero@wbdm.be

MAD – Home of Creators è la piattaforma attiva nei settori della moda e del design, ... che contribuisce in maniera concreta allo sviluppo economico, all'occupazione e alla promozione di Bruxelles, in una prospettiva di innovazione, eccellenza e partecipazione. La sua missione, profondamente innovativa e volta al futuro, è di promuovere tutte le professioni, incoraggiare le iniziative e sostenere tutti gli attori di questi due settori per favorirne lo sviluppo e la diffusione, da e verso Bruxelles. MAD intende posizionarsi a tutti i livelli, da quello internazionale alla dimensione di quartiere, per costruire con i suoi partner la città di domani. Partner ufficiale nelle attività all'estero : **HUB.BRUSSELS**

Rappresentare la creatività belga nel settore del design e promuovere giovani imprese dinamiche destinate a diventare imprescindibili in questo campo: è questa la missione di **WALLONIE-BRUXELLES DESIGN MODE** (WBDM), l'agenzia pubblica per la promozione del design e della moda, che aspira a migliorare la visibilità internazionale dei designer valloni e di Bruxelles. Dal 2006 WBDM sostiene queste aziende creative soprattutto per mezzo di stand collettivi presso saloni internazionali, esposizioni, eventi B2B o incontri con la stampa e altri professionisti del settore all'estero. Grazie alle sue azioni e alla stretta assistenza fornita, WBDM contribuisce al potenziamento della qualità imprenditoriale di questo settore.



LA CARTELLA STAMPA E LE IMMAGINI
SONO SCARICABILI SU :

www.belgiumisdesign.be/press

INFORMAZIONI PRATICHE

Cinema Anteo
Piazza XXVV Aprile, 8 - 20121 Milano

il 6 settembre alle 17.30
il 7 settembre alle 20.00

Le proiezioni saranno seguite da un talk
con i designer, il regista e la curatrice.

Solo su invito. Si prega di contattare
il nostro ufficio stampa a Milano.

CONTATTI PER LA STAMPA

INTERNAZIONALE

Nicoletta Murialdo
nicoletta@nicolettamurialdo.it
M. +39 3395318579

BELGIO

Dominique Lefèbvre
Wallonie-Bruxelles Design Mode
d.lefebvre@wbi.be
M +32 (0) 477 40 05 37
T +32 (0) 2 421 83 63

Natascha Rommens
Flanders DC
natascha.rommens@flandersdc.be
M +32 (0) 473 89 80 16
T +32 (0) 16 24 29 05

Dieter Van Den Storm
MAD, Home of Creators
dieter.vandenstorm@mad.brussels
T +32 (0) 2 880 85 62