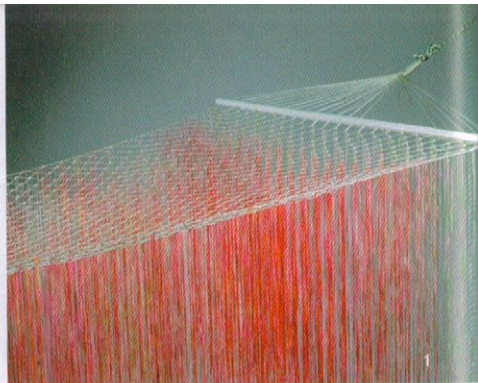


Design Competition / DAMn° guide INTERIEUR 08

Four design-world heavyweights were convened to sift through the entries. Danish designer Louise Campbell, the sole female designer of the lot, was appointed crash test dummy by the group. She was joined by Marnick Smessaert, CEO of Dark, Australian designer Adam Goodrum and Oscar Peña, senior creative director at Philips Design in Eindhoven, as they cast their expert eyes on the awaiting feast. They patted, pinched, prodded and pronounced. They inflated, deflated, folded and unfolded, all in the name of getting the full measure of the most



interesting objects. It was not the entries with trendy styling or somehow dated designs that made the final cut, but the ones displaying true innovation. The jury members had a penchant for simple objects with clever features and for designers with a confident disregard for convention. It became a quest driven by the originality of the prototypes, in which choice of material, functionality and aesthetics go hand in hand. Think Simple & Clever. For this jury, design is not about complicated inventions, often all it takes is just a single, well-conceived idea. In the end, 12 young designers walked off with prizes and another eight prototypes received honourable mention.

The applause-meter blew a fuse when Ishèle Levy from the Netherlands was informed that she had won first prize for her design 'Unite 1406 + Unite 2604'. With a simple tweak to a familiar process, the grout in between tiles is incorporated as a decorative element. The ceramic tiles are beautiful objects themselves, but by making use of the grout as part of the design, a larger synthesis is created. This ingenious concept also won her the prize from the city of Kortrijk. Time to start laying those renewed cobblestones on Kortrijk's streets and squares at last. #

1. Nest by Laurina Ieva
2. 20/30 tapestry by Raphael Charles

afteelperiode kon beginnen. Begin september, zes weken voor de opening van de 21e Interieur Biënnale, ging het tentoonstellingsplatform voor het eerst open: een bontgekleurde marktplaats, volgestouwd met objecten die nog niet in productie zijn. Ontwerpen die waren blijven steken in de jaren 1980, objecten die zo fragiel zijn dat ze uiteen vallen bij de minste oogopslag, grote monsters, kleine parels, slimme vondsten en déjà-vus. 286 nieuwe prototypes uit 33 verschillende landen mochten de revue passeren. Een hele brok internationale inzendingen, want naast inschrijvingen uit traditionele designlanden als Italië, Nederland, België, Frankrijk en Duitsland, kwamen er ook heel wat exotische inzendingen binnen vanuit Argentinië, Colombia, India, de Dominicaanse Republiek, Turkije en Korea. Vier zwaargewichten uit de designwereld mochten zich met hun volle gewicht op de inschrijvingen werpen. De Deense ontwerper Louise Campbell, de vrouwelijke designer van het gezelschap, werd omgedoopt tot crash test dummy van dienst. Marnick Smessaert, CEO van Dark, de Australische designer Adam Goodrum en Oscar Peña, senior creative director bij Philips Design in Eindhoven, keken ernaar en zagen dat het goed was. Er werd geaaid, getrokken, gewikt en gewogen. Er werd opgeblazen, doorprikt, opgevouwen en ontvouwd. En dat allemaal om overtuigd te zijn van de kwaliteiten van de meest interessante objecten. Er werd niet gekozen voor trendy stijlelementen of tijdsgebonden ontwerpen, maar wel voor objecten met een vernieuwend karakter. De juryleden hadden een zwak voor eenvoudige objecten met slimme vondsten en ontwerpers die duidelijk buiten de lijnen durfden te kleuren. Het werd een zoektocht die oog had voor het vernieuwende aspect van de prototypes, waarbij materiaalkeuze, gebruik en esthetiek hand in hand gingen. Simple & Clever. Design draait niet om ingewikkelde vondsten, vond de jury. Vaak is één weldoordacht idee voldoende. Twaalf jonge ontwerpers gingen met een prijs lopen, nog eens 8 prototypes kregen een eervolle vermelding. De geluidsmeter ging de hoogte in toen Ishèle Levy uit Nederland te horen kreeg dat ze de eerste prijs had gewonnen met haar ontwerp 'Unite 1406 + Unite 2604'. Zij maakte op een eenvoudige manier gebruik van een gekend proces waarbij de voegen tussen verschillende tegels als decoratief element naar voor kwamen. De tegels in keramiek vormen op zich mooie objecten, maar door de voegen te gebruiken als deel van het ontwerp, ontstond er een groter geheel. Hiermee won ze ook de prijs van de stad Kortrijk. De heraanleg van Kortrijkse straten en pleinen kan eindelijk beginnen. #