

Het onzichtbare zichtbaar maken

Inleiding

In het voorjaar van 2014 groeide het idee om de 8ste Triënnale voor Vormgeving in Vlaanderen te wijden aan het ambachtelijke in het designgebeuren, zowel in het ontwerpen als in het maken. Een bron van inspiratie waren tal van initiatieven, in binnen- en buitenland, die het handwerk tot op vandaag een podium geven en reflecteren over de potentie ervan om de toekomst te helpen vormgeven. Het oudste initiatief in ons land is 'ArtisanArt', dat al sinds vijftien jaar in Brussel alle soorten ambachtelijke ateliers promoot. De federale minister van Middenstand organiseert ieder jaar de 'Dag van de ambachten'. Er is 'Handmade in Brugge', georganiseerd door de vzw tapis plein (Brugge), een organisatie voor het bewaren van het erfgoed en dus ook van de ambachtelijke technieken, omdat die als Immaterieel Cultureel Erfgoed (ICE) erkend zijn. Belangrijk in deze context is de publicatie van Ellen Vandenbulcke *Een toekomst voor ambachten* (2014, Brugge, tapis plein vzw). In Vlaanderen heb je verder nog 'Handmade in Belgium', het label van UNIZO dat de unieke kracht van ambachtelijke makers in de kijker zet. Gelijkaardige buitenlandse initiatieven zijn onder meer de tentoonstellingen 'The Power of Making' (V&A, 2010, Londen), 'Handmade' (Museum Boijmans van Beuningen, 2013, Rotterdam) en in Noorwegen de conferenties 'Materiality Matters' (2012) en 'Very Good' (2013). In Frankrijk vind je de 'Prix Liliane Bettencourt pour l'intelligence de la main', opgericht in 1999, en ook nog 'Mad'ineurope', een online platform dat de 'verborgen' talenten van makers op hun Europese uitmuntendheid en creativiteit toetst en in een database van excellente 'artisans' opneemt en promoot. Tekenend voor de interesse in het ambacht zijn de beurs

‘Meesterlijk’ (Amsterdam) en de conferentie ‘Make:Shift’ in Londen. Al deze initiatieven zetten heel bewust de virtuele kracht van het ambachtelijke op het podium, meestal via unieke, veeleer artistieke werken. In ‘Hands on design’ accentueren we de impact van ambacht in en op het design.

‘Hands on Design’ is een beleidsproject van de Vlaamse minister van Economie.¹ Daarom is er naast het creatieve en technische aspect ook een economisch perspectief. Design Vlaanderen, met mezelf als curator, kreeg de leiding. We kozen ervoor met drie partners te werken: het Design museum Gent, UNIZO en Fedustria – de twee laatste organisaties vooral wegens hun directe band met makers en bedrijven. UNIZO maakt van Gent een ‘Maker City’ tijdens het openingsweekend van ‘Hands on Design’ op 19 en 20 november. Ze organiseert een ‘Maker Market’ in de Vismijn, een ‘Maker Guerrilla’ – openluchtateliers op enkele locaties in de stad – en een parcours langs winkels, bedrijven en studio’s in Gent. Fedustria, vertegenwoordigd door Wood.be en Febeltex, coacht zeven samenwerkingen tussen bedrijven en designers waarvan de producten in de tentoonstelling opgenomen zijn. Het Design museum Gent, de historische partner van Design Vlaanderen, adviseert en huisvest de tentoonstelling.²

Een ontdekkingsreis

¹ Design Vlaanderen werd per 1 januari 2016 deel van Flanders District of Creativity. De naam van de organiserende entiteit binnen het Agentschap Innovatie en Ondernemen bleef echter behouden voor het project ‘Hands on Design’.

² Deze laatste, tot nader order, door Design Vlaanderen georganiseerde ‘Triënnale voor vormgeving in Vlaanderen’ komt na elf jaar terug naar het Design museum Gent (DmG), waar de eerste triënnale plaatsvond in 1995 (30 november 1995-3 maart 1996). De eerste drie edities werden in DmG getoond, vervolgens tweemaal in de Koninklijke Musea voor Kunst en Geschiedenis (edities 4 en 5), eenmaal in Le Grand Hornu Images (editie 6) en eenmaal in C-Mine (editie 7).

Eind 2014 deden de vier partners een open oproep naar designers en bedrijven om een project in te sturen dat beantwoordde aan de thematiek van dit evenement 'Hands on Design'. In de lente van 2015 reageerden ca. 120 designers en 40 bedrijven op de oproep. Dat resulteerde in een verkenningstocht door Vlaanderen van bijna 15.000 km, gedurende anderhalf jaar. Ik bezocht alle ateliers en bedrijven en ontdekte een ongelooflijke variëteit aan ideeën en producten. Op basis van dit onderzoek maakte ik een keuze, in ruggespraak met de partners en het wetenschappelijk comité. Ik legde de nadruk op innoverende creatieve designproducten waarin de inbreng van de menselijke hand belangrijk is en die, voor zover mogelijk, via een semi-industrieel of industrieel maakproces op de markt zouden komen. Het resulteerde in een tentoonstelling met drie vanzelfsprekende, grote categorieën. Maar daar kom ik verder in dit artikel op terug.

Hoogwaardig vakmanschap, maar onzichtbaar

Tot mijn grote en aangename verbazing constateerde ik dat hoogwaardig vakmanschap, een term die ik verkies boven handwerk of ambacht, in alle objecten aanwezig is. Helaas blijft dit in veel gevallen onzichtbaar. Het ambachtelijke wordt nog altijd in een ondersteunende rol gepercipieerd, zoals Glenn Adamson ook schrijft in zijn boek *Thinking through Craft*.³ Hij merkt echter op dat er zonder vakmanschap geen meerwaarde mogelijk is, in kunst noch in design. Mijn ervaringen wijzen bovendien uit dat ook de bedrijfswereld het vakmanschap als normaal beschouwt en er in de meeste gevallen niet mee

³ Glenn Adamson, *Thinking through Craft*, Londen, 2007 (Bloomsbury).

uitpakt in zijn marketing en PR-campagnes. 'Hands on Design' maakt dit ondersteunende, dat onzichtbare zichtbaar.

Dat onzichtbare kan worden gedetecteerd in het wordingsproces van het product, startend bij de (ontwerp)tekening, gaande over het computermodel, het prototype tot het uiteindelijke product. In bijna alle stadia van dit proces heeft de menselijke hand een inbreng, van bescheiden basishandwerk tot het meest virtueuze vakmanschap. Dat vakmanschap vertaalt zich niet alleen in het 'hands-on' van het ontwerpproces of in de kennis van materialen of ambachtelijke technieken, maar evenzeer in het beheersen van de technologie van machines. Nieuwe technologieën vormen op dat vlak echter een serieuze uitdaging, want niet alle designers beheersen die taal. Ze moeten een beroep doen op technici, ingenieurs en IT-specialisten die wel de nodige vaardigheden bezitten. Bij vakmanschap gaat het echter heel vaak om kennis die niet 'in de boekskes' staat, maar om het resultaat van een lerend proces gegenereerd door het hanteren van materialen en gereedschappen. Socioloog Richard Sennett noemt het *embodied knowledge*⁴ ('belichaamde kennis'⁵) of *tacit knowledge*⁶ ('onbewuste kennis'⁷), kennis die voortvloeit uit de intuïtieve samenwerking van lichaam en geest. Ook Adamson heeft het meerdere malen over *tacit knowledge*.⁸ Dat vakmanschap werkt innoverend wanneer het – onder impuls van de zoekende creativiteit van de ontwerper, maker en ondernemer – de grenzen van materialen, gereedschappen en machines verlegt.

⁴ Richard Sennett, *The Craftsman*, p. 44, Londen, 2008 (Penguin Books).

⁵ Richard Sennett, vertaling Willem van Paassen, p. 54, *De ambachtsman*, Amsterdam, 2008 (Meulenhoff).

⁶ Richard Sennett, *The Craftsman*, p. 50, Londen, 2008 (Penguin Books).

⁷ Richard Sennett, vertaling Willem van Paassen, p. 61, *De ambachtsman*, Amsterdam, 2008 (Meulenhoff).

⁸ Glenn Adamson, *The Invention of Craft*, p. 60-61.

Objecten dicht bij de mens

De aangeboden en geselecteerde producten in 'Hands on Design' zijn duidelijk lifestyleproducten, wat met grote waarschijnlijkheid te maken heeft met de inhoud van het project (zie p. 2). Enerzijds speelt het ambachtelijk zijn rol in het ontstaan van een industrieel product; anderzijds is het product gericht op de consument en de markt en dus heel praktisch en bruikbaar. Ambachtelijke stukken die zich te dicht of helemaal in de sfeer van de beeldende kunst situeerden, kwamen niet aan bod; hoogtechnologische producten zoals smartphones, tablets,... waar het 'hands-on' minder impact op heeft evenmin. Een derde mogelijke verklaring is dat lifestyleproducten heel dicht bij de mens staan en via de inbreng van de menselijke hand, bewust of onbewust, een emotionele band smeden met de gebruiker; hightechproducten waardeert men veeleer om hun ingenieuze technologie, een waardering die zolang meegaat als de performantie van de gebruikte technologie. Eenmaal verouderd of versleten worden die producten onherroepelijk gedumpt, zonder veel emotie. Opvallend in de getoonde voorwerpen is de duidelijke voorkeur van de ontwerper en ondernemer voor het werken met natuurlijke, duurzame en liefst lokale materialen zoals steen, hout, glas, leder, keramiek, brons,... Het maken ervan gebeurt echter zowel met oude traditionele technieken als met nieuwe technologieën, zoals CNC-freesmachines (Computer Numeric Controlled), 3D-printers en lasercutters. Beide worden op de beste manier toegepast en genereren in de meeste gevallen niet enkel een innovatief, maar ook een economisch rendabel (design)product. Een heel interessante eigenschap van die nieuwe technologieën is dat ze het concept van een ambachtelijke productie, het maken van een uniek stuk of van een kleine serie weer

(economisch) doen opleven, hoewel ze het 'handwerk' an sich grotendeels onnodig maken.

Historische achtergrond

Een korte historische situering van de 'lotgevallen' van het ambacht of liever het vakmanschap lijkt me in deze context op zijn plaats. De industriële revolutie die met de uitvinding van de stoommachine in de tweede helft van de 18de eeuw een aanvang nam en in de 19de eeuw op kruissnelheid kwam, creëerde een blijvende spanning tussen het ambachtelijke en het industriële. Glenn Adamson⁹ stelt zelfs dat in die periode de 'Crafts', als begrip, werden uitgevonden. Voordien waren ze gewoonweg de enige productiemogelijkheden. Ze werden wel gewaardeerd, want onder meer Diderot geeft ze een uitgebreid positief podium in zijn *Encyclopédie* (gepubliceerd tussen 1751-1772), maar dit toch reeds in het perspectief van een mogelijke industriële productie (Richard Sennett¹⁰ en Glenn Adamson¹¹).

Hoe dan ook, de eerste massaproductie bracht een dialoog op gang tussen voor- en tegenstanders, maar leidde ook tot bitse discussies. Vooral de kwaliteit en authenticiteit van de industriële producten werd in vraag gesteld en geplaatst tegenover de kwaliteit en identiteit van het ambachtelijke werk.

Verschillende bewegingen vonden in die tegenstelling hun missie: de arts-and-craftsbeweging (tweede helft 19de eeuw) van William Morris (1834-1896), de Wiener Werkstätte (1903-1932) van Josef Hoffmann (1870-1956) en Koloman Moser (1868-1918), de Deutscher Werkbund (1907-1938) van Hermann

⁹ Glenn Adamson, *The Invention of Craft*, Londen, 2013 (Bloomsbury).

¹⁰ *The Craftsman*, p. 90-106.

¹¹ *The Invention of Craft*, p. 8-9.

Muthesius (1861-1927), Bauhaus (1919-1933) met voorloper Henry van de Velde (1863-1957) en leider Walter Gropius (1883-1969), de art nouveau (1890-1910) en art deco (1918-1940), om de voornaamste te noemen. De enen hielden het ambachtelijke hoog in het vaandel, de anderen de industriële vormgeving.

In de 20ste eeuw versterkten de twee wereldoorlogen het belang van technologie en industrialisatie, automatisatie en massaproductie. WO I schiep bijvoorbeeld een enorme expansie van de Amerikaanse productiecapaciteit, wat na 1918 leidde tot een *consumer boom*¹², en WO II had net hetzelfde gevolg. In de volgende decennia groeide het vertrouwen in de technologische innovatie nog, met in België de Wereldtentoonstelling van 1958 in Brussel, de eerste naoorlogse Wereldtentoonstelling, als symbolisch hoogtepunt. Dit was meteen ook de start van de golden sixties. De 'Crafts' bleven overleven¹³, ook al omdat het modernisme, voortbouwend op de principes van Bauhaus, het ambachtelijke bleef erkennen. Het was echter vooral overleven. In de loop van de jaren 1970 kwam er een eerste zichtbare revival van het ambachtelijke. Die steunde eerder op sociaalecologische dan op creatieve principes. De Club van Rome had zijn eerste rapport (1972) gepubliceerd. Daarin stelde deze een einde van de groei voorop en kreeg min of meer gelijk, want in 1974 barstte in de wereld de eerste oliecrisis los. Ik werkte toen, als kunsthistoricus bij de 'Dienst Kunstambacht van het Economisch en Sociaal Instituut voor De Middenstand' en maakte die revival vanop de eerste rij mee. Eigenlijk hielp ik eraan mee, want het was mijn job de 'kunstambachten' te promoten en te doen

¹² John Heskett, *Industrial Design*, p. 105, Londen, 1980.

¹³ Glenn Adamson, *The Craft Reader*, p. 584, Oxford, New York, 2010.

herwaarderen. In de laatste decennia van de 20ste eeuw ontstond een derde industriële revolutie, die van de virtuele wereld ‘werkelijkheid’ maakte; denk maar aan de beurs Flanders Technology International in Gent. Een revolutie die in onze 21ste eeuw tot een enorme bloei is gekomen.

Internet, sociale media, robotica en *mass customization* zijn vandaag niet meer weg te denken. Maar deze ontwikkelingen genereren ook de duidelijke wens om terug te keren naar het authentieke, het tastbare en het handgemaakte. De CN°11 stoel van Maarten Van Severen, door hem eigenhandig gemaakt maar later door Vitra op industriële wijze als de .03 geproduceerd, is daar een bijzonder mooi voorbeeld van. Het werd trouwens één van de best verkopende hedendaagse designstoelen op wereldvlak. Die trend van herwaardering van het ambachtelijke constateren we ook in de internationale designwereld. Ook de opkomst van het DIY-principe (Do It Yourself) accentueert in onze hedendaagse maatschappij de behoefte aan design waarin de gebruiker zelf een grote inbreng heeft en zelfs de ‘maker’ wordt.

Het uitgangspunt van ‘Hands on Design’

Tijdens mijn research stelde ik vast dat de meeste designproducten een ambachtelijke oorsprong hebben of via ambachtelijke technieken en handmatige en machinale processen (zeker in de prototypering) door makers, designers en meestergasten in ateliers en bedrijven gemaakt worden. Dat feit is echter lange tijd, in feite al sedert het begin van de industrialisering, onder de radar gebleven en is dat eigenlijk nog altijd. In producten wordt tot op vandaag het accent meestal gelegd op de technische innovaties, maar nooit op de

realiteit van het maken (Glenn Adamson¹⁴). In onze ogen is dit contradictorisch, want het ambachtelijke creëert een duidelijke meerwaarde die vandaag bijzonder gewaardeerd wordt door het publiek en het verdient erkend te worden.

Maar wat met het begrip ‘ambacht’?

Ik zie het begrip ‘ambacht’ als een containerbegrip waaraan je tal van invullingen kunt geven. Hieronder volgt een opsomming die niet exhaustief is en evenmin hiërarchisch. Ik zie het veeleer als een identificatie van verschillende manieren om via ‘ambachtelijk’ maken of denken tot een waardevol product te komen.

Je hebt in de eerste plaats het archetype van de maker die als individu in zijn atelier zijn object maakt. Die maker vertrekt in zijn proces bijna altijd vanuit zijn ‘belichaamde kennis’ van materialen, gereedschappen en technieken. Soms is er een voorafgaande schets of tekening, maar de uitkomst wordt bepaald tijdens het maken zelf. Meestal ontstaat op die manier een werk, waarvan de prijs door het intensieve en creatieve vakmanschap hoog ligt, veel hoger dan van een gewoon industrieel functioneel product, waardoor de verkoop enkel via het gespecialiseerde circuit van galerieën, kunstmarkten, kunstbeurzen,... kan verlopen. In een aantal gevallen organiseert de ontwerper zijn eigen verkoopcircuit in zijn atelier of eigen boetiek. In mijn poging om makers met bedrijven te laten samenwerken, constateerde ik dat de vertaling van een ambachtelijk product naar een industrieel product niet gemakkelijk is en in veel gevallen mislukt. In de tweede plaats vind je de industriële ontwerper die in zijn

¹⁴ Glenn Adamson, *The Invention of Craft*, p. 75.

proces via een prototype een product laat ontstaan. In dat maakproces probeert de designer zo dicht mogelijk bij zijn ontwerp te blijven, anders dan de maker, die het laat groeien onder zijn eigen handen. Soms maakt de designer zelf zijn prototype, startend vanaf een duidelijke tekening; soms start hij met een eigenhandig gemaakt prototype en vertaalt dit in een tekening/computermodel om over te gaan naar een industrieel product. In een derde variatie tekent de ontwerper een computermodel van zijn project, laat een maker (ambachtelijk bedrijf) een prototype maken, maar manipuleert hands-on, met zijn eigen handen, dit prototype, om niet alleen de ergonomie van zijn project te testen, maar ook het materiaal en de constructie in functie van een industriële productie.

Een derde categorie zijn de zogenaamde nieuwe ambachten. Ze maken gebruik van de 3D-printer, CNC-machines (frezen, zagen...), lasercutter en waterjet. Ik vermeldde reeds dat deze technieken het fysieke handwerk voor het grootste deel overbodig maken, maar de deur openen voor projecten die ambachtelijk gedacht zijn. Je kunt er unieke stukken en kleine series mee maken en dat is de essentie van een ambachtelijke productie. Wat ik wel merkte, is dat handwerk in deze nieuwe technologieën vandaag in veel gevallen nog een rol speelt. Zo ligt dikwijls een handgemaakt prototype aan de basis of, meer bescheiden, krijgt een product een afwerking met de hand. Een vierde categorie die ik ontdekte was het werk van de 'meestergast', metafoor voor de virtuoze creativiteit van technische kennis en kunnen. Het werk van deze figuur is te vinden in quasi alle designproducten. Hij wordt gesymboliseerd door de 'vakman om de hoek' die quasi elke ontwerper kent. Hij beheerst zijn vak door en door, begeleidt de ontwerper en denkt mee bij de realisatie van het project.

Hij kan ook de 'in house'-maker in een bedrijf zijn, die zijn machines en technieken tot in de kleinste details beheerst en de producties in goede banen leidt. Die 'meestergasten' blijven meestal onder de radar omdat, eenmaal het project een product is, hun werk (bijna) nooit belicht wordt. Soms willen ze niet gekend zijn, soms is er bij de ontwerpers een zekere schroom om die 'meestergasten' een podium te geven, niet omdat ze hun de eer niet gunnen, maar uit vrees het 'geheim' van hun bestaan en kennis prijs te geven!

Een laatste grote categorie van ambachtelijk denken en produceren zijn de 'erfgoedambachten', die producten laten ontstaan die geen functie meer hebben in onze hedendaagse maatschappij, maar wel belangrijk zijn voor restauratie. Nochtans zijn er initiatieven die nieuwe hedendaagse invullingen voor die 'oude' ambachten zoeken. In Brugge vind je 'Handmade in Brugge'¹⁵, ik verwees er reeds naar. In Bokrijk stimuleert Bart Lens met het merk 'BKRK' een tiental topdesigners om met oude technieken nieuwe hedendaagse objecten realiseren. Ik had de resultaten van het project graag getoond, maar ze waren niet op tijd klaar om op te nemen in de tentoonstelling. Bart Lens geeft in dit boek ook zijn visie.

De tentoonstelling

In de tentoonstelling lopen de opgesomde categorieën door elkaar. Wel onderzocht ik voor ieder product waar het vakmanschap precies zijn rol speelde. Van enkele producten tonen we het wordingsproces, met focus op het ambachtelijke aspect. Je vindt in de tentoonstelling historische en hedendaagse stukken. De scenografie van MaisonCaro speelt daarop in, mengt ze en stelt

¹⁵ Ellen Vandenbulcke, *Een toekomst voor ambachten*, Brugge, 2014 (tapis plein vzw).

een opstelling voor in enerzijds voorkamers, de 'schone' kamers of salons (cfr. het herenhuis van vroeger, die dienden om te pronken met de mooiste objecten) en anderzijds de achterkamers waar gewerkt werd. De achterkamers symboliseren het 'atelier' waar het maakproces plaatsvindt. In die kamers evoqueren materialen, gereedschappen, tekeningen, computermodellen, prototypes, foto's en andere media dat maakproces. Verder in het boek is er meer uitleg over de scenografie. De historische stukken, internationale en Belgische producten, getuigen van een doorgedreven vakmanschap. Het zijn ook objecten die niet dikwijls getoond worden. Het zijn voorbeelden van ambachtelijk maken en denken en waren innoverend in hun tijd. Sommige zijn dat nog altijd. Het Design museum gaat daarvoor terug tot het einde van de 19de eeuw.

De hedendaagse producten kan ik in drie groepen verdelen. Het merendeel is het resultaat van de samenwerking tussen een designer en een bedrijf, een samenwerking die reeds bestond of die door ons toedoen voor het eerst plaatsvond. Fedustria heeft er trouwens zeven onder zijn hoede genomen in zijn *Fuse*-project. Andere objecten zijn ambachtelijke of semi-industriële producties die de designer zelf maakt of laat maken, beheert en op de markt brengt. Vooral startende designateliers zijn daar intens mee bezig, omdat ze ontwerpen en zelf uitvoeren. Nog andere producten heb ik gekozen omdat ze de ongelooflijke kracht en creatieve meerwaarde van het ambachtelijke beklemtonen en potentie hebben om vertaald te worden in of inspiratie te bieden voor een industrieel product. Het gaat dan meestal wel om eerder (semi)functionele voorwerpen. De reden waarom ze nog niet industrieel geproduceerd zijn, kan liggen in het ontbreken van technologie die in staat is de

meerwaarde van het ambachtelijke te 'behouden', het ontbreken van commerciële belangstelling bij bedrijven, het ontbreken van de nodige financiën bij de ontwerper,...

Het geheel is dus een spannend overzicht – dat niet pretendeert volledig te zijn – van functionele objecten met een meerwaarde aan vakmanschap en creativiteit. Het zijn designproducten die recent op de markt zijn of nieuwe producten die in onze regio onder impuls van 'Hands on Design' zijn ontstaan. Ze komen in dialoog met nog niet vaak getoonde, historische stukken uit de collectie van het Design museum Gent, iconen van vakmanschap.

Besluit

'Hands on Design' is een eerbetoon aan het vakmanschap van onze makers, designers en bedrijven, een vakmanschap waarvan iedereen wel vermoedt dat het er is, maar waarvan niemand echt weet waar het zich situeert en welke kennis ermee gepaard gaat. We hopen dat dit project bijdraagt tot de waardering van het vakmanschap op maatschappelijk, cultureel, sociaal en economisch vlak.

Bij dit project zijn een groot aantal personen betrokken, die ik wens te bedanken. In de eerste plaats de Vlaamse minister van Werk, Economie, Innovatie en Sport die het project mogelijk maakte, in de tweede plaats het Agentschap Innoveren en Ondernemen (VLAIO) en Flanders DC die het project faciliteerden. Dank ook aan het Wetenschappelijk Comité en de Stuurgroep van het project, de namen van de leden worden elders in dit boek vermeld. Mijn warme dank gaat uit naar William Roman, mijn collega van het Agentschap Innoveren en Ondernemen, die mij op een zeer nauwgezette manier de nodige

administratieve ondersteuning gaf. Ook dank aan de collega's van Design Vlaanderen die mij adviseerden en effectief ook hebben bijgedragen aan het welslagen van dit project. Speciale dank aan Katrien Laporte, directeur van het Design museum, en aan haar staf die zich gastvrij en behulpzaam opstelden bij de realisatie van 'Hands on Design'.

Johan Valcke, Gent, augustus 2016

Bibliografie

Glenn Adamson, *The Craft Reader*, Oxford, New York, 2010.

Glenn Adamson, *The Invention of Craft*, Londen, 2013 (Bloomsbury).

Joakim Borda-Pedreira, Gjertrud Steinsvåg (eds.), *Materiality Matters*, 2014, Oslo (Norwegian Crafts).

Duncan Campbell en Charlotte Rey, *The Craft and the Makers*, Berlijn, 2014.

André Gali, Jørn Mortensen, Ann Jones (eds.), *Museum for skills*, Oslo, 2013 (Norwegian Crafts).

John Heskett, *Industrial Design*, p. 105, Londen, 1980.

Catharine Rossi, *Crafting Design in Italy*, Manchester, 2015.

Richard Sennett, *The Craftsman*, Londen, 2008 (Penguin Books).

Richard Sennett, *De ambachtsman*, vertaling Willem van Paassen, Amsterdam, 2008 (Meulenhoff).

Nicole Uniquole, e.a., *Dit is meesterlijk*, 2014, Amsterdam (Fonds voor Cultuurparticipatie).

Johan Valcke, *Kunstambacht als laboratorium*, Brussel, 1989.

Johan Valcke, 'De imponderabilia van design', in *Imperfect by Design. 4de Triënnale voor vormgeving*, Brussel, 2004.

Ellen Vandenbulcke, *Een toekomst voor ambachten*, Brugge, 2014 (tapis plein vzw).