

XAVIER LUST & .MGX

 onmogelijk is
onmogelijk

3D-printing op wereldniveau.
Xavier Lust werkt voor zijn
nieuwste lichtontwerpen samen
met .MGX. Een verhaal over
awards en hogere wiskunde.

Door Steven Graauwmans

Elsene, maandagochtend, regen. Zicht op de vijvers. Zo staat de Brusselse designer Xavier Lust op – met koffie en sigaretten. Ongeschoren, trui met vlekken. Heel zijn kleine appartement staat vol design van zijn hand. Niet als egotripperij, veeleer als inspiratiebron en als testmateriaal. Op de vensterbank liggen maquettes in zwart karton. Een verder uitgewerkte versie van dat setje salontafeltjes staat al tussen de zetels, een prototype in zwart mdf. Voor de rest: het glazen bureau GRAPH dat hij tekende voor FIAM Italia, de Limited Edition 'la petite bibliothèque', verschillende stoelen,... Zijn hele carrière op één appartement. "Ik ben eigenlijk op zoek naar een ruimte van 1000 m²", lacht hij. *The Good Life* is hier voor de man die twee sensuele lampen tekende voor .MGX. ALGUE en GAMETE.

Xavier Lust studeert interieurdesign in Brussel waar hij in 1992 zijn eigen studio begint. De studio begon eigenlijk pas goed te lopen vanaf 2000. "Toen begon ik ook samen te werken met MDF Italia. Het ontwerpen van *Le Banc* was een magisch moment. Ze voldoet aan mijn vier parameters voor goed design. Dan heb ik het over functionaliteit, schoonheid, cultuur en technologie. Functioneel: het is een bank waar je goed op zit. Mooi door haar eenvoud. De technologie schuilt in het lichtjes bomberen van het staal waardoor de bank zelf ook de draagstructuur wordt." De cultuur zit niet in de geschiedenis van het design, maar in een zekere evidentie...



1



2



3



4

1. DE BRUSSELSE TOPDESIGNER XAVIER LUST.
2. GAMETE, GEBASEERD OP 'HELIKOPTER'-ZAADJES.
3. ALGUE.
4. FUNDAMENTELE WISKUNDE VAN BATHSHEBA GROSSMAN.

mensen vanuit om het even welke cultuur zien de bank en zetten zich. Men heeft geen uitleg nodig om een 'verwantschap' te voelen met het object. Lust heeft het over *un rapport charnelle, la chair* – voor sommige gevoeligheden bestaan er in het Frans heerlijke nuances. Maar hoe ontwerpt Lust dan, vanuit welke drang? "Ik inspireer me niet op de geschiedenis van het design. Dat doen anderen al. Ik ben veeleer een idealist, een onderzoeker. Ik wil niet heruitvinden, ik wil uitvinden, ik wil op zoek gaan naar nieuwe mogelijkheden. Elke keer opnieuw. En ja, ook de stoel kan nog duizend keer uitgevonden worden." In 2003, 2004 begon Lust ook voor het

Italiaanse Driade te werken. Deze keer met mallen. Hij toont me zijn fameuze kandelaars en de hanglamp. Een indrukwekkend parcours. Hij houdt van onbekend terrein. Zo kwam hij de mensen van .MGX tegen. "Wij Belgen ontmoeten elkaar meestal in het buitenland op internationale designbeurzen – daar ontstaan de eerste contacten. Na het werken zonder en met mallen leerde ik de 3D-techniek van .MGX kennen – dat was iets wat ik nog niet had gedaan. Direct werken met *la matière*, de materie op zich en die 'atomische' manier om een product te maken. Het stapelen van atomen, zeg maar. De techniek van .MGX, *additive technology*, zie ik als een interpretatie van de natuur. Zonder mal moeten we dus ook niet 'ontmallen' – op die manier is er bij wijze van spreken geen limiet. In de realiteit zijn er natuurlijk wel limieten. De afmetingen, maar ook wat betreft de afwerking van het oppervlak van een object. De GAMETE bijvoorbeeld heeft heel kleine gaatjes. Met de gaatjes is het beter dan wanneer het oppervlak glad ►

zou zijn afgewerkt, want dan zou je toch nog de fijne printlaagjes zien. Dat wilde ik niet. In de ALGUE maakt net die kleine imperfectie deel uit van het ontwerp.”

Beide lampen hebben een zacht licht. Iets emotioneels, iets sensueels. De GAMETE is uitgepuurd. “Daarvoor heb ik me laten inspireren door die ‘helikopter’-zaadjes die op zwoele zomeravonden in de wind neer-dwarrelen.”

De ALGUE katapulteert je naar een futuristisch onderwaterdecor van Jules Verne. Een droomwereld vol poëtische beslommeringen. Iets later staan we weer buiten. De vijvers van Elsene, in de regen. Heerlijk, de natuur.

Toveren in 3D

Even buiten het centrum van Leuven bevinden zich de gloednieuwe ateliers en kantoorruimtes van .MGX. Technici en sales keuvelen in de gang met elkaar. Dat is het eerste wat opvalt: van de refter stap je zo in het atelier vol immense printers. Vandaar loop je bij wijze van spreken het bureau binnen van Katrien Vandenplas, marketing-manager bij .MGX by Materialise. Zij neemt *The Good Life* mee op sleeptouw. We voelen ons even weer kind en kijken vol verwondering naar de ultieme mix van hightech en *olds-school* ambachtswerk. Uit polyamidepoeder of epoxyvloeistof schept .MGX al wat je wilt.

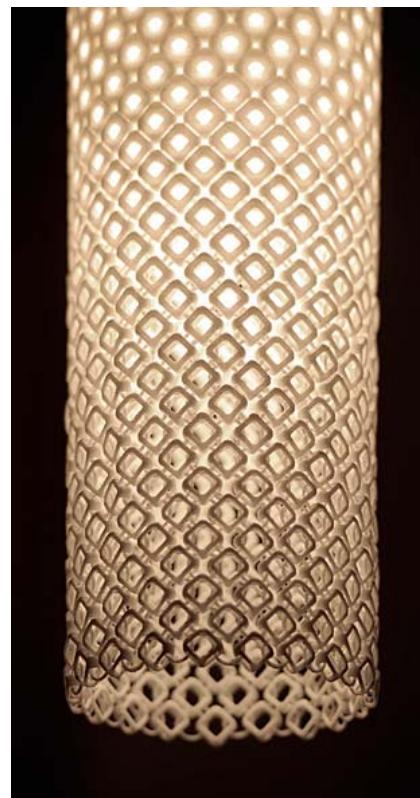
Katrien Vandenplas: “Twintig jaar geleden startte Fried Vancraen Materialise op. Ons moederbedrijf richtte en richt zich vandaag nog steeds hoofdzakelijk op 3D-printing voor de biomedische industrie. Onderzoek, implantaten, prototypes en zo meer. Bovendien ontwikkelen wij ook de software voor het 3D-printen: Magics. De naam van ons bedrijf is eigenlijk de extensie van een Magics-file: .mgx, zoals een Word-document, docx.”

Na een korte inleiding laat Katrien me de sensuele lichtobjecten zien. Maar er is meer: Elvis Pompilio liet er zelfs enkele hoeden printen en de Franse designer Patrick Jouin stak zijn genie in een klein oplooibaar krukje (ONE—SHOT .MGX).



5

5. AWARD-WINNAAR VAN PATRICK JOUIN.



6

6. DE CADENCE HANGLAMP VAN .MGX WON DE GOOD DESIGN AWARD 2012.

Oplooibaar, maar er is geen moer te bespeuren. De scharnieren werden haarfijn in elkaar geprint. Met 3D-printen wordt het onzichtbare tastbaar, het onmogelijke wordt mogelijk. Bovendien is .MGX het eerste bedrijf dat 3D-geprinte designobjecten ontwikkelt. Printed in Leuven. Dit is Belgisch.

Onmogelijk? Het idee achter 3D-printing is betrekkelijk eenvoudig. Een ontwerper tekent zijn ontwerp met een 3D-tekenprogramma naar keuze, .MGX zet het bestand om naar een .mgx-file en stuurt het door naar haar printers. Het 3D-printen gebeurt ofwel met poeder (laser sintering) of met vloeistof (stereolithografie). Op het constructieplatform tekent de laser een eerste laag, d.w.z. de laser hardt een eerste laag uit. Dan zakt het platform enkele micromillimeter – net voldoende om er een volgende superdunne laag vloeistof of poeder over te verdelen. Daarna hardt de laser die volgende laag op de vorige uit. Dit proces wordt honderden tot duizenden keren herhaald tot het object af is. Het con-

structieplatform gaat weer naar boven en het 3D-object is bijna klaar. Het mag dan hightech zijn, om het product een design-ziel te geven, schuren getalenteerde ambachtslui de stukken tot de gewenste zacht- of ruwheid ontstaat.

Met zijn mooie objecten behaalde .MGX al een hele rij awards. Enkele Red Dot Design Awards, voor BLOOM in 2011, voor een van hun topstukken LILY in 2005 en zelfs twee jaar na elkaar voor de hanglamp OMI in 2006 en 2007. In 2008 selecteerde Time Magazine de QUIN van designer Bathsheba Grossman. Zij behaalde haar licentie fundamentele wiskunde aan Yale-universiteit. Daarna studeerde ze kunst in Pennsylvania. Voor de Leuvense 3D-tovenaars tekende ze een lamp die op geen enkele andere wijze te maken is... gebaseerd op wiskundige patronen. Het resultaat is indrukwekkend. ■

www.xavierlust.com
www.mgx.com
www.imaterialise.com