



# TERRAIN DE JEUX SPEELTERREIN

DENICOLAI & PROVOOST, David DE TSCHARNER,  
Eva EVRARD, Floris HOVERS, Anna MANCUSO,  
Anna RAIMONDO, Christophe TERLINDEN

Curatrice / Curator : Nancy CASIELLES



# **TERRAIN DE JEUX SPEELTERREIN**

**DENICOLAI & PROVOOST, David DE TSCHARNER,  
Eva EVRARD, Floris HOVERS, Anna MANCUSO,  
Anna RAIMONDO, Christophe TERLINDEN**

**Curatrice/Curator : Nancy CASIELLES**

## La jouabilité de l'art et la part ludique de sa conception

L'exposition *Terrain de jeux* se déploie dans la Maison des Arts. Ce lieu chargé d'histoires et d'ornementations est à l'opposé du *White Cube*, cet espace d'exposition libre de tout contexte, hors du temps, hors de l'espace social et de la vie courante tel que décrit par Brian O'Doherty<sup>1</sup>. Dans ce cube blanc, les œuvres endossent une forme de sacralité, qui peut disparaître hors de ce contexte. O'Doherty met ainsi en lumière le caractère idéologique et économique déterminé de l'espace d'exposition dans le champ de l'art.

La Maison des Arts est une ancienne habitation du début du XIX<sup>e</sup> siècle dont on perçoit d'emblée la filiation bourgeoise. À l'origine, il s'agit d'une résidence de campagne du drapier Eenens et de son épouse. L'urbanisation successive du quartier lui confère un nouveau statut, celui d'un château de ville qu'occupe la famille Terlinden, héritière des Eenens. En 1950, la demeure est vendue à la commune de Schaerbeek qui en fait une maison dédiée aux arts.

Les propositions de l'exposition sont tous terrains. Elles se frottent, se mêlent et se confrontent à cette ancienne demeure, enrichissant à la fois les lectures et interprétations des œuvres et du lieu.

---

<sup>1</sup> Voir à ce sujet : O'DOHERTY, Brian, *White Cube - L'espace de la galerie et son idéologie*, Zurich, JRP éditions, 2008.

## La notion de jeu

En 1933, Johan Huizinga, alors recteur de l'université de Leyde aux Pays-Bas, choisit pour son discours inaugural d'aborder les limites du jeu et du sérieux dans la culture. Il développe ensuite ses recherches dans son ouvrage *Homo Ludens* (L'Homme qui joue), paru en 1938, devenu une référence incontournable pour les études sur le jeu et la culture. Il y définit le jeu comme « une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. »<sup>2</sup>

Dans cet essai, il explore le rôle central du jeu dans la société et la culture. Il montre l'importance des règles pour le développement de la culture, même si celles-ci sont très particulières, voire arbitraires. Tout en soulignant l'importance du jeu dans le développement de la civilisation, Huizinga fait la démonstration de sa présence dans toutes les formes de vie collective, notamment l'art et la politique, mais également la religion et la guerre. Il insiste sur le caractère essentiel du jeu dans la création des normes sociales, des rituels et des structures de pouvoir.

*C'est la culture qui vient du jeu. Le jeu est liberté et invention, fantaisie et discipline à la fois. Toutes les manifestations importantes de la culture sont calquées sur lui. Elles sont tributaires de l'esprit de recherche, du respect de la règle, du détachement qu'il crée et qu'il entretient. À certains égards, les règles du droit, celles de la prosodie<sup>3</sup>, du contrepoint et de la perspective, celles de la mise en scène et de la liturgie, celles de la tactique militaire, celles de la controverse philosophiques sont autant de règles de jeux. Elles constituent des conventions qu'il faut respecter. Leurs subtils réseaux ne fondent rien moins que la civilisation<sup>4</sup>.*

<sup>2</sup> HUIZINGA, Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (trad. SERESIA, Cécile), Paris, Éditions Gallimard (Coll. Les Essais), 1951, p. 57-58.

<sup>3</sup> Règles du chant fixant les rapports entre paroles et musique.

<sup>4</sup> CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Éditions Gallimard (Coll. Folio/Essais), 2023, p. 125.



David DE TSCHARNER, *Room for Echoes*, 2021-2022 (Vue d'installation / Zicht op installatie, Rue Emile Regardstraat 45, Bruxelles / Brussel)

Le second ouvrage de référence lorsqu'on interroge le concept de jeu est celui de Roger Callois, *Les jeux et les hommes*, paru en 1958. Il y propose une caractérisation du jeu qu'il désigne comme une activité libre, séparée (circonsrite dans des limites d'espace et de temps), incertaine (son déroulement et son résultat ne sont pas déterminés), improductive (ne créant ni biens, ni richesse), réglée (soumise à des conventions) et fictive (réalité seconde par rapport à la vie courante)<sup>5</sup>.

Cet ouvrage, qui fait du jeu un phénomène total, permet également de définir la zone du jeu, son terrain. Callois en parle comme d'un espace pur, car son univers est réservé, clos et protégé<sup>6</sup>. Si on transpose cet espace dans le champ de l'art, il pourrait évoquer celui du *White Cube* mais il s'agit plutôt de l'envisager comme un environnement fabriqué, une bulle, pour pouvoir jouer dans tout contexte. La série de Francis Alÿs *Children's Game*<sup>7</sup> (jeux d'enfants) en est une parfaite illustration. Depuis 1999, l'artiste documente sous la forme de vidéos des jeux d'enfants en extérieur dans le monde entier. Ces vidéos démontrent la bulle que les enfants arrivent à créer et préserver pour jouer dans l'espace urbain malgré les réalités politiques et sociales qui les entourent. Un espace pur, ici, contrairement au *White Cube*, n'est pas un univers coupé de tout contexte.

Si, pendant longtemps, l'étude des jeux s'est cantonnée à l'histoire des jouets, Roger Callois pose les fondements d'une sociologie à partir des jeux. Pour lui, une civilisation et une époque peuvent être définies par leurs jeux. Et même s'ils sont universels, on ne joue pas partout aux mêmes jeux, ni dans les mêmes proportions. Mais leurs principes marquent profondément les types de société<sup>8</sup>.

<sup>5</sup> Ibid., p.42-43.

<sup>6</sup> Ibid., p.38.

<sup>7</sup> A ce sujet voir : Francis Alÿs, *The Nature of the Game*. Leuven, Editeurs: Leuven University Press, Gerard-Jan Claes, Stéphane Symons, 2023.

<sup>8</sup> CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Éditions Gallimard (Coll. Folio/Essais), 2023, p.169-170.

## Jeu & Sociabilité

Le jeu entraîne un rapport à soi et à l'autre, il est à la fois un phénomène et une métaphore de la vie sociale. Les travaux de George Herbert Mead et de Georg Simmel datant de la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle sont essentiels pour illustrer cette approche. Pour Mead, le jeu permet un processus de communication par lequel l'esprit, la conscience de soi et le contrôle social prennent forme<sup>9</sup>. Et chez Simmel, le jeu est la forme exemplaire de la sociabilité<sup>10</sup>. Dans le jeu, les individus s'unissent dans le seul but d'être ensemble. Simmel explique, par exemple, que la signification des jeux de société tient au fait qu'on y joue à la société : on échange, on coopère, on s'oppose, on trompe, on désire. On reproduit tout ce que la société a de sérieux mais par pur plaisir et entièrement déguisé des finalités et des intérêts de la vie quotidienne.<sup>11</sup>

Roger Callois insiste également sur la vocation sociale des jeux : *Les jeux ne trouvent généralement leur plénitude qu'au moment où ils suscitent une résonance complice. (...) la plupart d'entre eux, en effet, apparaissent demande et réponse, défi et riposte, provocation et contagion, effervescence ou tension partagée. Ils ont besoin de présences attentives et sympathiques. (...) Chacune des catégories fondamentales du jeu présente (...) des aspects socialisés qui, par leur ampleur et leur stabilité, ont acquis droit de cité dans la vie collective.*<sup>12</sup>

Pour la sociologie, le jeu est un fait de civilisation, un rapport à soi et à l'Autre mais également un instrument d'analyse de l'action relationnelle puisqu'il fait référence à toute situation dans laquelle des individus entrent en interaction.

Cette interaction est également valable pour les jeux vidéo, particulièrement grâce au développement des jeux en réseau qui sont à l'origine de nombreuses communautés. Après de premières analyses négatives sur l'impact des jeux vidéo chez les jeunes, on assiste aujourd'hui à de nouvelles études plus approfondies qui indiquent que le jeu vidéo n'est pas responsable de l'isolement et du refus de

<sup>9</sup> Voir à ce sujet : MEAD, George Herbert, *L'esprit, le soi et la société*, Paris, PUF, 2006.

<sup>10</sup> Voir à ce sujet : SIMMEL, Georg, *Sociologie et épistémologie*, Paris, PUF, 1981.

<sup>11</sup> Cette partie est basée sur la recherche de : MORISSETTE, Jean-François, « Du jeu comme métaphore de la socialité », in : *Le jeu dans la sociologie : du phénomène au concept*, Montréal, Université du Québec à Montréal (Thèse de doctorat en sociologie), 2010.

<sup>12</sup> CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Éditions Gallimard (Coll. Folio/Essais), 2023, p.97 et 99.





DENICOLAI & PROVOOST, *Bad Translations Are Cheaper*, 2008 (vernissage Aliceday gallery, Bruxelles/Brussel)

sociabilisation. Comme pour tous les autres jeux, les joueurs font parfaitement la distinction entre la réalité quotidienne et le champ du jeu.<sup>13</sup>

Mead montre que le jeu, du jeu libre des enfants aux jeux réglementés, est une structure fondamentale où l'intelligence réflexive se constitue, s'exerce et s'aiguisé. Le jeu forme l'individu et lui permet d'acquérir et de développer une conscience de soi en adoptant les points de vue d'autrui.<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Voir à ce sujet : NACHEZ, Michel, SCHMOLL, Patrick, « Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne », in : *Sociétés*, n°82 (4), 2003, P.5-17.

<sup>14</sup> MEAD, George Herbert, *L'esprit, le soi et la société*, Paris, PUF, 2006, p.285.

## Jeu & Art

L'« assimilation pure et simple de l'art au jeu » - donc de l'activité ludique à l'activité artistique - ne devrait susciter ni surprise ni réticence<sup>15</sup>.

Le jeu comme l'art sont synonymes de liberté. Ils usent de l'imagination et de la créativité, notamment dans l'élaboration de stratégies. Ils constituent des zones d'expérimentations qui ont leurs propres temps, et dans lesquels le style a son importance. Il y a une manière de faire, une signature, une esthétique qui donne une singularité aux joueurs et aux artistes.

Pour Huizinga, le jeu est capacité *ex-pressive* et profondément ancré dans l'esthétique. Il associe aussi le jeu et l'art dans la conception même des œuvres. Pour lui, une œuvre d'art de grande qualité ne peut avoir été créée que dans une forme de dépassement, de lutte, voire de compétition. Johan Huizinga prolonge sa réflexion en s'inquiétant de ce que la culture contemporaine favorise de manière démesurée le sérieux de la compétition au détriment du plaisir et de la spontanéité, ce qui restreint la part ludique de la création.<sup>16</sup>

Dans *Les jeux et les hommes*, les caractéristiques proposées par Roger Caillois<sup>17</sup> pour le jeu sont transposables à l'art qui est aussi une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive.

Dans sa thèse consacrée au jeu, Morissette parle du moment objectif du jeu comme celui de la formation sociale et du moment subjectif : celui du plaisir, de l'imagination et du style. Ce « moment subjectif » lie indéniablement l'art et le jeu. Il énonce aussi que la pleine réalisation du jeu se fait sur un mode artistique : « le jeu, lorsqu'il est bien joué, acquiert le statut d'une œuvre d'art ; ou encore, le jeu, lorsqu'il est joué avec art, accède à la qualité de *formation* esthétique ». Dans le jeu comme en art, il y a une mise en forme du contenu, une unité de la forme et du contenu.<sup>18</sup>

<sup>15</sup> PICARD, Michel, *La Tentation : essai sur l'art comme jeu*, Nîmes, Ed. Jacqueline Chambon, 2002, p.162.

<sup>16</sup> MORISSETTE, Jean-François, « Du jeu comme métaphore de la socialité », in : *Le jeu dans la sociologie : du phénomène au concept*, Montréal, Université du Québec à Montréal (Thèse de doctorat en sociologie), 2010, p.74, 77.

<sup>17</sup> CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Éditions Gallimard (Coll. Folio/Essais), 2023, p.42-43.

<sup>18</sup> MORISSETTE, Jean-François, op. cit., p.204-205, p.279.

André Breton parle de ce rapport au plaisir du jeu: «S'il est, dans le surréalisme, une forme d'activité dont la persistance a eu le don d'exciter la hargne des imbéciles, c'est bien l'activité de jeu. (...) Bien que par mesure de défense, parfois cette activité ait été dite par nous 'expérimentale', nous y cherchions avant tout le divertissement.»<sup>19</sup>

Rappelons aussi que Marcel Duchamp assimile tous les joueurs d'échecs à des artistes. Pour lui, le jeu d'échec est tant une activité qu'un thème pictural mais plus qu'un rapport esthétique à l'échiquier, Duchamp explique : «Une partie d'échecs est une chose visuelle et plastique, et si ce n'est pas géométrique dans le sens statique du mot, c'est une mécanique puisque cela bouge ; c'est un dessin, c'est une réalité mécanique. Les pièces ne sont pas jolies par elles-mêmes, pas plus que la forme du jeu, mais ce qui est joli – si le mot 'joli' peut être employé – c'est le mouvement. (...) C'est l'imagination du mouvement ou du geste qui fait la beauté. C'est (...) la matière grise.»<sup>20</sup> La beauté est pour lui celle de la matière grise, du mouvement cérébral, c'est-à-dire l'esprit du jeu.

L'art et la vie se confondent dans leur capacité commune à produire du jeu. Ainsi, depuis les années 1960, un art participatif a vu le jour, notamment avec les membres du Groupe de recherche d'art visuel (GRAV) qui favorise le rapport au public et qui interroge la dimension sociale de l'art. La création d'environnements artistiques – véritables terrains de jeux – sollicite une implication libre du spectateur<sup>21</sup>. Plus que des objets à contempler, le spectateur est face à des situations avec lesquelles il faut composer et au sein desquels il devient l'élément central<sup>22</sup>. Citons également le célèbre environnement *Yard* réalisé par Allan Kaprow, en 1961, à New York, composé d'une pile de pneus de voiture. Les éléments de l'environnement de Kaprow deviennent dynamiques par l'action des visiteurs qui sont invités à marcher sur les pneus et à les jeter.

Les avant-gardes du XX<sup>e</sup> siècle ont voulu sortir l'art d'un domaine réservé aux élites pour en faire « un immense champ d'expérimentation ludique :

<sup>19</sup> FORMIS, Barbara, «L'art en jeu», in : ROMAGNY, Vincent (dir.), *Anthologie Aires de jeux d'artistes*, Gallion, Vélizy-Villacoublay, Quimper, Éditions Infolia, Micro Onde, Le Quartier, 2010, p.117.

<sup>20</sup> DUCHAMP, Marcel, CABANNE, Pierre, *Ingénieur du temps perdu, entretiens avec Pierre Cabanne*, Paris, Belfond, 1977, p.24.

<sup>21</sup> Voir à ce sujet : POPPER, Franck, *Art, action et participation*, Paris, Éditions Klincksieck, 1985.

<sup>22</sup> Voir à ce sujet : ARDENNE, Paul, *Un Art contextuel*, Paris, Flammarion (Coll. Champs), 2004.

une aire de jeux où l'artiste et les spectateurs, devenus participants, interagissent pour faire vivre l'œuvre d'art. Selon cette optique, 'faire de l'art' et le 'percevoir' deviennent des activités ludiques puisque l'action et la réception se mélangent»<sup>23</sup>.

Plus tard, bien plus qu'une considération du rôle du spectateur, Nicolas Bourriaud parle de l'« Esthétique relationnelle »<sup>24</sup> pour mettre en avant des pratiques où prime la « relation » en soulignant le rôle des interactions humaines. Les œuvres dont il est question entendent favoriser et prendre comme objet les liens sociaux, conviviaux et parfois festifs, tout en apportant une dimension critique vis-à-vis de la société.

Ce champ d'expérimentation ludique de l'art ou cette « jouabilité de l'art » va de pair avec une relation au quotidien. Mais il permet également d'abolir toute notion de hiérarchie entre les différents types de créations. Il désacralise l'art et modifie durablement le statut de l'artiste notamment par la place donnée au spectateur dans la création.<sup>25</sup>



Anna MANCUSO,  
Image d'archive  
du travail avec  
les pigeons pour  
le projet *Sjhrûl* /  
Archiefbeeld van  
haar werk met  
duiven voor  
*Sjhrûl*, 2023  
© Anna Mancuso

<sup>23</sup> FORMIS, Barbara, «L'art en jeu», in : ROMAGNY, Vincent (dir.), *Anthologie Aires de jeux d'artistes*, Gallion, Vélizy-Villacoublay, Quimper, Éditions Infolio, Micro Onde, Le Quartier, 2010, p.117.

<sup>24</sup> Voir à ce sujet : BOURRIAUD, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998.

<sup>25</sup> VERHAEGHE, Julien, «De la jouabilité de l'art en tant que dispositif du contemporain», in : *Interfaces numériques*, Vol.4 – n°1, Saint-Denis, Université Paris 8, Labo AIAC, 2015, p. 113-126.



Eva EVRARD, *Presse*, 2020. Installation in-situ d'une centaine de sculptures : Londres, Liège, Cologne / In-situ installatie van zo'n honderd sculpturen: Londen, Luik, Keulen © Eva Evrard

## L'exposition *Terrain de jeux*

L'exposition est, ici, conçue comme un terrain à cultiver, à transformer ; un espace à la fois d'actions, de réflexions et d'observations, qui met en scène des démarches artistiques inscrivant au cœur de leur pratique un rapport au jeu. Elle cherche à définir ses limites spatiales et mentales comme celle d'un terrain à bâtir, d'un espace au sein duquel la création est à hauteur de tous. Celui-ci devient terrain de jeux pour s'inscrire dans un rapport ludique à l'art, visant à sa désacralisation.

Le processus de travail et/ou la conception même des pièces des artistes prennent naissance dans un esprit de jeu, celui qui permet l'audace, le décalage, le rire, la surprise, le hasard, l'imagination. Ces artistes favorisent un rapport au quotidien pour révéler les valeurs, les mœurs, les conventions culturelles et sociales en les soutenant, les renforçant, les critiquant ou les questionnant.

Dans les démarches de Denicolai & Provoost, David de Tschärner, Eva Evrad, Floris Hovers, Anna Mancuso, Anna Raimondo et Christophe Terlinden le rapport à l'Autre occupe également une place centrale, soit dans le processus artistique qui cherche à se nourrir d'échanges, soit dans la révélation d'un geste, d'une attitude ou d'une personne, soit dans la mobilisation spécifique du spectateur, et en tout cas dans sa réception qui nécessite, comme l'exprime Roger Callois, une *résonance complice*<sup>26</sup>.

Cet esprit ludique exige de la part de l'artiste une malléabilité afin d'accueillir dans sa pratique un imprévu et de jouer avec ce qui advient. Cette souplesse permet à l'artiste de choisir la forme qui pourra au mieux accueillir son propos sans se contraindre à aucune discipline.

*Terrain de jeux* présente des artistes qui, loin de s'enfermer dans l'autonomie de leur art, utilisent le jeu au sens large comme un outil favorisant l'échange, l'interaction, la fantaisie, l'imagination, la participation et la coopération. Ils pensent et travaillent ainsi les conditions du « vivre ensemble ». Bien plus qu'un simple loisir associé à l'enfance, le jeu agit ici comme une métaphore de la sociabilité.

Nancy Casielles

---

<sup>26</sup> CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Éditions Gallimard (Coll. Folio/Essais), 2023, p.97.

## De speelbaarheid van kunst en de speelsheid van haar wording

De tentoonstelling *Speelterrein* is te zien in La Maison des Arts. Dit huis vol geschiedenis en ornamenten is het omgekeerde van de *White Cube*, de tentoonstellingsruimte zonder enige context die buiten de tijd, buiten de sociale ruimte en buiten het alledaagse leven staat, zoals Brian O'Doherty ze beschreef<sup>27</sup>. In deze witte kubus krijgen de werken een zekere heiligheid die buiten deze context verloren dreigt te gaan. O'Doherty belicht zo het vastgelegde ideologische en economische karakter van de tentoonstellingsruimte in het domein van de kunst.

La Maison des Arts is een voormalige woning uit het begin van de XIX eeuw. Het is meteen duidelijk dat hier gegoede burgerij woonde. Oorspronkelijk was dit het buitenverblijf van de lakenkoopman Eenens en zijn echtgenote. Maar de verstedelijking van het gebied gaf het een nieuwe status: die van 'stadskasteel'. Het werd bewoond door de familie Terlinden, erfgenamen van de Eenens. In 1950 werd het huis verkocht aan de gemeente Schaarbeek, die er een kunsthuis van maakte. Vandaar de naam La Maison des Arts.

De werken van de tentoonstelling zijn heel uiteenlopend. Ze versmelten met dit oude huis, schuren ertegenaan of gaan er een confrontatie mee aan. Zo verrijken ze de observatie en interpretatie van de werken maar ook de locatie.

---

<sup>27</sup> Zie hierover: O'DOHERTY, Brian, *White Cube – The Ideology of the Gallery Space*, Zürich, uitgegeven bij JRP, 2008.





Floris HOVERS, *Playful Connect (fantasy city)* © studio Floris Hovers



## Het spel

In 1933 besloot Johan Huizinga, toen rector van Universiteit Leiden, om het in zijn inaugurele rede te hebben over de grenzen van spel en ernst in cultuur. Hij zet zijn zoektocht vervolgens uiteen in zijn boek *Homo Ludens* (Latijn voor spelende mens), dat in 1938 wordt gepubliceerd. Het wordt een belangrijk werk voor studies over spel en cultuur. Hij definieert spel hierin als “een vrijwillige handeling of bezigheid die binnen zekere vastgestelde grenzen van tijd en plaats wordt verricht naar vrijwillig aanvaarde doch volstrekt bindende regel met haar doel in zichzelf, begeleid door een gevoel van spanning en vreugde en door een besef van *anders zijn* dan het *gewone leven*.”<sup>28</sup>

In dit essay onderzoekt hij de centrale rol van spel in de samenleving en cultuur. Hij toont aan hoe belangrijk regels zijn voor de ontwikkeling van cultuur, zelfs als die regels heel specifiek en zelfs willekeurig zijn. Terwijl hij het belang van spel in de wording van beschaving benadrukt, wijst Huizinga ook op de aanwezigheid ervan in alle vormen van collectief leven, inclusief kunst en politiek, maar ook religie en oorlog. Hij benadrukt hoe essentieel spel is in de totstandkoming van sociale normen, rituelen en machtsstructuren.

*Cultuur komt voort uit spel. Spel is vrijheid en uitvinding, fantasie en discipline tegelijk. Alle grote culturele manifestaties zijn erop gebaseerd. Ze zijn afhankelijk van de onderzoeksgeest, het respect voor regels en de onthechting die het creëert en handhaaft. In zekere zin zijn de regels van het recht, die van de prosodie<sup>29</sup>, van het contrapunt en het perspectief, die van de enscenering en de liturgie, van militaire tactieken en filosofische controverses allemaal spelregels. Het zijn afspraken die gerespecteerd moeten worden. Hun subtiele netwerken zijn niets minder dan het fundament van onze beschaving<sup>30</sup>.*

<sup>28</sup> HUIZINGA, Johan, *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, uitgegeven bij De Vrije Uitgevers, 2019.

<sup>29</sup> De regels die de overeenstemming tussen woorden en muziek bepalen.

<sup>30</sup> CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Parijs, uitgegeven bij Gallimard (Coll. Folio/Essais), 2023, p. 125.



Christophe TERLINDEN, Collection de jouets de son père / Collectie speelgoed van zijn vader

Het tweede grote naslagwerk over spel is dat van Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, dat verscheen in 1958. Hierin kenschetst hij het spel als een vrije activiteit die gescheiden (begrensd door ruimte en tijd), onzeker (het verloop en het resultaat liggen niet vast), onproductief (brengt geen dingen of geld voort), gereguleerd (onderworpen aan afspraken) en fictief (een realiteit die ondergeschikt is aan het dagelijkse leven) is.<sup>31</sup>

Dit werk, dat van het spel een totaal fenomeen maakt, laat ook toe om de spelzone, zijn terrein te definiëren. Callois noemt het een 'zuivere ruimte', omdat zijn universum gereserveerd, afgesloten en beschermd is<sup>32</sup>. Zet deze ruimte om naar het domein van de kunst, en je zou kunnen denken aan de *White Cube*. Toch moeten we ze meer zien als een gefabriceerde omgeving, een bubbel, om in elke context te kunnen spelen. De reeks *Children's Games*<sup>33</sup> van Francis Alÿs is daar een perfect voorbeeld van. Sinds 1999 maakt deze kunstenaar wereldwijd filmpjes van kinderen die buiten spelen. Deze video's laten zien hoe kinderen erin slagen om een 'bubbel' te creëren en die in stand te houden, om zo te kunnen spelen in de stad, ondanks de politieke en sociale realiteit om hen heen. Een zuivere ruimte is hier, in tegenstelling tot de *White Cube*, geen wereld die is afgesneden van elke context.

<sup>31</sup> Ibid., p. 42-43.

<sup>32</sup> Ibid., p. 38.

<sup>33</sup> Zie hierover: Francis Alÿs. *The Nature of the Game*. Leuven, uitgegeven bij: Leuven University Press, Gerard-Jan Claes, Stéphane Symons, 2023.

Lange tijd bleef de studie van spelen beperkt tot de geschiedenis van speelgoed. Maar Roger Callois legde de basis voor een sociologie gebaseerd op het spel. Volgens hem kunnen een beschaving en een tijdperk worden gedefinieerd aan de hand van hun spel. En hoewel spelen misschien iets universeels is, spelen mensen niet overal hetzelfde, of in dezelfde verhoudingen. Maar hun principes hebben een grote invloed op de samenlevingsvormen<sup>34</sup>.

## Spel & sociabiliteit

Spel verhoudt zich tot jezelf en de andere. Het is tegelijk een fenomeen en een metafoor van het sociale leven. Er gaat niets boven het werk van George Herbert Mead en Georg Simmel uit de eerste helft van de XX eeuw om deze benadering te illustreren. Voor Mead maakt spel een communicatieproces mogelijk waarin de geest, het zelfbewustzijn en de sociale controle vorm krijgen<sup>35</sup>. En voor Simmel is het spel een toonbeeld van sociabiliteit<sup>36</sup>. In spel komen mensen samen met als enige doel om samen te zijn. Simmel legt uit dat de termen 'gezelschapsspel' of 'jeu de société' verwijzen naar het feit dat we zelf maatschappij spelen. We ruilen, onderhandelen, werken samen, spelen vals, liegen en zijn hebzuchtig. We imiteren de serieuze kant van de samenleving, maar dan louter voor het plezier en zonder de streefdoelen en belangen van het dagelijkse leven.<sup>37</sup>

Ook Roger Callois benadrukt de sociale rol van spellen: *Spellen bereiken over het algemeen pas hun volle potentieel wanneer ze een medeplichtige resonantie oproepen. (...) de meeste doen zich immers voor als vraag en antwoord, uitdaging en tegenreactie, provocatie en aansteking, beroering of gedeelde spanning. Ze hebben een aandachtige en vriendelijke aanwezigheid nodig. (...) Elke fundamentele spelcategorie heeft (...) gesocialiseerde aspecten die, door hun omvang en stabiliteit, een plaats hebben verworven in het collectieve leven.*<sup>38</sup>

Voor de sociologie is spel een kwestie van beschaving, een relatie tot Jezelf en de Andere, maar ook een instrument om relationele daden te analyseren, dat het verwijst naar elke situatie waarin personen met elkaar omgaan.

<sup>34</sup> CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Parijs, uitgegeven bij Gallimard (Coll. Folio/Essais), 2023, p. 169-170

<sup>35</sup> Zie hierover: MEAD, George Herbert, *Mind, Self and Society*, Parijs, PUF, 2006.

<sup>36</sup> Zie hierover: SIMMEL, Georg, *Sociologie et épistémologie*, Parijs, PUF, 1981.

<sup>37</sup> Dit deel is gebaseerd op het onderzoek van: MORISSETTE, Jean-François, 'Du jeu comme métaphore de la socialité', in: *Le jeu dans la sociologie : du phénomène au concept*, Montréal, Université van Québec in Montréal (doctoraalscriptie sociologie), 2010.

<sup>38</sup> CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Parijs, uitgegeven bij Gallimard (Coll. Folio/Essais), 2023, p. 97 en 99.

Die interactie geldt ook voor videogames, en dan vooral sinds de ontwikkeling van onlinegames, waaruit veel community's ontstaan. Na de eerste negatieve analyses van de impact van gamen op jongeren, zijn er nu nieuwe, meer diepgaande studies die beweren dat games niet verantwoordelijk zijn voor isolement en asociaal gedrag. Net als bij alle andere spellen kennen gamers perfect het verschil tussen de dagelijkse realiteit en de gamingwereld.<sup>39</sup>

Mead laat zien dat spel, van vrij spel bij kinderen tot duidelijk gereguleerd spel, een fundamentele structuur is waarin de reflectieve intelligentie wordt gevormd, geoefend en aangescherpt. Het spel vormt een persoon en reikt ons de middelen aan om een zelfbewustzijn te creëren en te ontwikkelen, omdat je de standpunten van de Ander aanneemt.<sup>40</sup>



Anna RAIMONDO,  
*Parlez-vous drani?*,  
2023

<sup>39</sup> Zie hierover: NACHEZ, Michel, SCHMOLL, Patrick, 'Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne', in: *Sociétés*, nr. 82 (4), 2003, p. 5-17.

<sup>40</sup> MEAD, George Herbert, *Mind, Self and Society*, Parijs, PUF, 2006, p. 285.

## Spel & kunst

«De simpele gelijkstelling van ‘kunst’ en ‘spel’ – dus speelse activiteit en artistieke activiteit – zou geen verbazing of aarzeling mogen wekken.»<sup>41</sup>

Spel en kunst zijn synoniem aan vrijheid. Ze bedienen zich van verbeelding en creativiteit, en dan vooral in de uitwerking van strategieën. Het zijn experimenteerzones met hun eigen tijden, en waarin stijl belangrijk is. Er is een werkwijze, een eigen stempel, een esthetiek die de spelers en kunstenaars uniek maakt.

Voor Huizinga is spel een *ex-pressief* vermogen dat diep verankerd is in de esthetiek. Hij brengt spel en kunst ook samen in de totstandkoming van de werken. Voor hem kan een kunstwerk van grote kwaliteit enkel zijn gecreëerd in een soort van overtreffen, van strijd en zelfs competitie. Johan Huizinga maakt zich voorts ook zorgen dat de hedendaagse cultuur competitie veel te serieus neemt, ten koste van plezier en spontaniteit, wat de speelsheid van het creëren beperkt.<sup>42</sup>

In *Les jeux et les hommes* kunnen de kenmerken die Roger Caillois<sup>43</sup> naar voren schuift voor het spel worden getransponeerd naar kunst, wat ook een vrije, gescheiden, onzekere, onproductieve, geregleerde en fictieve activiteit is.

In zijn scriptie over spel heeft Morissette het over het objectieve moment van het spel als dat van de sociale vorming, en over het subjectieve moment als dat van plezier, verbeelding en stijl. Dit ‘subjectieve moment’ brengt kunst en spel onmiskenbaar samen. Hij stelt ook dat de volledige uitvoering van het spel op een artistieke manier gebeurt: «Goed gespeeld krijgt het spel de status van een kunstwerk, en artistiek gespeeld krijgt het een esthetische vorm». Zowel in spel als in kunst is er een opmaak van de inhoud, een eenheid van vorm en inhoud.<sup>44</sup>

<sup>41</sup> PICARD, Michel, *La Tentation: essai sur l'art comme jeu*, Nîmes, uitgegeven bij Jacqueline Chambon, 2002, p. 162.

<sup>42</sup> MORISSETTE, Jean-François, 'Du jeu comme métaphore de la socialité', in: *Le jeu dans la sociologie : du phénomène au concept*, Montréal, Université van Québec in Montréal (doctoraalscriptie sociologie), 2010, p. 74, 77.

<sup>43</sup> CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Parijs, uitgegeven bij Gallimard (Coll. Folio/Essais), 2023, p. 42-43.

<sup>44</sup> MORISSETTE, Jean-François, op. cit, p. 204-205, p. 279.

André Breton heeft het over deze relatie met speelplezier: «Als er in het surrealisme één vorm van activiteit is die met haar volharding de verbeterheid van idioten wist aan te wakkeren, dan is het toch wel het spel (...). Hoewel we deze activiteit, bij wijze van verdediging, soms 'experimenteel' noemden, zochten wij er vooral vertier in.»<sup>45</sup>

We mogen ook niet vergeten dat Marcel Duchamp alle schakers gelijkstelt aan kunstenaars. Voor hem is schaken net zo goed een activiteit als een beeldend thema, maar meer dan een esthetische relatie tot het schaakbord. Duchamp legt uit: «Een partijtje schaken is iets visueel en beeldend, en hoewel het niet geometrisch is in de statische zin van het woord, is het wel een mechanisme omdat het beweegt. Het is een tekening, een mechanische realiteit. De stukken zijn op zichzelf niet mooi, net als de vorm van het spel niet mooi is, maar wat wel mooi is – als het woord 'mooi' gebruikt kan worden – is de beweging. (...) De schoonheid schuilt in de verbeelding van de beweging of het gebaar. Het is (...) grijze materie.»<sup>46</sup> Voor hem is schoonheid die van de grijze massa, van de hersenbeweging, dus de geest van het spel.

Kunst en leven versmelten in hun gezamenlijke vermogen om spel voort te brengen. Zo ontstond in de jaren 1960 een collaboratieve kunstvorm, gedragen door de leden van Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV), die de relatie met het publiek stimuleert en de sociale kant van kunst in vraag stelt. De creatie van artistieke omgevingen – ware speelterreinen – vraagt om de vrije betrokkenheid van de toeschouwer<sup>47</sup>. Die laatste krijgt niet zozeer te maken met objecten om over na te denken, maar met situaties waarmee hij vrede moet nemen en waarin hij het centrale element wordt<sup>48</sup>. Zo was er ook de beroemde omgeving met de naam *Yard*, die Allan Kaprow in 1961 in New York creëerde, bestaande uit een stapel autobanden. De elementen in de omgeving van Kaprow worden dynamisch omdat bezoekers worden uitgenodigd om over de banden te lopen en ermee te gooien.

---

<sup>45</sup> FORMIS, Barbara, 'L'art en jeu', in: ROMAGNY, Vincent (dir.), *Anthologie Aires de jeux d'artistes*, Gollion, Vélizy-Villacoublay, Quimper, uitgegeven bij Infolio, Micro Onde, Le Quartier, 2010, p. 117.

<sup>46</sup> DUCHAMP, Marcel, CABANNE, Pierre, *Ingénieur du temps perdu, entretiens avec Pierre Cabanne*, Parijs, Belfond, 1977, p. 24.

<sup>47</sup> Zie hierover: POPPER, Frank, *Art, Action and Participation*, Parijs, uitgegeven bij Klincksieck, 1985.

<sup>48</sup> Zie hierover: ARDENNE, Paul, *Un Art contextuel*, Parijs, Flammarion (Coll. Champs), 2004.

De avant-gardes van de XX eeuw wilden kunst uit het domein van de elite halen en het veranderen in «een immens experimenteel speelveld: een speeltuin waar de kunstenaar en de toeschouwers, nu deelnemers, met elkaar in interactie gaan om het kunstwerk tot leven te brengen. In die visie worden kunst 'maken' en kunst 'waarnemen' speelse activiteiten, omdat actie en ontvangst versmelten»<sup>49</sup>.

Later gaat Nicolas Bourriaud nog wat verder dan de beschouwing van de rol van de toeschouwer. Met zijn 'Relationele esthetiek'<sup>50</sup> verwijst hij naar werk waarin de 'relatie' primeert, met een klemtoon op de rol van menselijke interactie. De werken in kwestie moeten sociale, gezellige en soms feestelijke relaties stimuleren en belichten, terwijl ze tegelijkertijd ook kritisch staan tegenover de samenleving.

Dit terrein voor speelse experimenten met kunst, of de 'speelbaarheid van kunst', gaat hand in hand met een relatie met het dagelijks leven. Maar het maakt het ook mogelijk om komaf te maken met elke hiërarchie tussen verschillende soorten creaties. Het ontheiligt de kunst en verandert de status van de kunstenaar blijvend, via de rol die de toeschouwer krijgt in het creatieve proces.<sup>51</sup>

<sup>49</sup> FORMIS, Barbara, 'L'art en jeu', in: ROMAGNY, Vincent (dir.), *Anthologie Aires de jeux d'artistes*, Gollion, Vélizy-Villacoublay, Quimper, uitgegeven bij Infolio, Micro Onde, Le Quartier, 2010, p. 117.

<sup>50</sup> Zie hierover: BOURRIAUD, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998.

<sup>51</sup> VERHAEGHE, Julien, *De la jouabilité de l'art en tant que dispositif du contemporain*, in: *Interfaces numériques*, Vol. 4 – nr. 1, Saint-Denis, Université Paris 8, Lobo AIAC, 2015, p. 113-126.

## De tentoonstelling *Speelterrein*

De tentoonstelling is hier opgevat als een terrein om te cultiveren en te transformeren. Deze ruimte voor actie, reflectie en observatie belicht artistieke werkwijzen waarin het spel centraal staat. Ze wil haar ruimtelijke en mentale grenzen definiëren als die van een bouwgrond, een ruimte waarin iedereen kan creëren. Die ruimte wordt een speelterrein waarop we een speelse relatie met kunst aangaan, om die zo te ontheiligen.

Het werkproces en/of de schepping van de werken van de kunstenaars komt voort uit een speelsheid die lef, het ongewone, de lach, de verrassing, het toeval en de verbeelding mogelijk maakt. Deze kunstenaars promoten een relatie met het dagelijkse leven om de waarden, zeden en culturele en sociale conventies te onthullen, door ze te ondersteunen, te versterken, te bekritisseren of in vraag te stellen.

Ook in het werk van Denicolai Provoost, David de Tschanner, Eva Evrad, Floris Hovers, Anna Mancuso, Anna Raimondo en Christophe Terlinden neemt de relatie met de Ander een centrale plaats in, ofwel in het artistieke proces, dat zich wil voeden met uitwisselingen, ofwel in de openbaring van een gebaar, een houding of een persoon, ofwel in de specifieke mobilisatie van de toeschouwer, en in ieder geval in de ontvangst ervan, die, zoals Roger Callois het uitdrukt, een *medeplichtige resonantie* vereist<sup>52</sup>.

Die speelsheid vraagt van de kunstenaar een kneedbaarheid om het onverwachte in zijn werk te verwelkomen en te spelen met wat zich aandient. Dankzij die flexibiliteit kan de kunstenaar de vorm kiezen die het beste past bij zijn boodschap, zonder te worden beperkt door wat voor discipline ook.

---

<sup>52</sup> CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Parijs, uitgegeven bij Gallimard (Coll. Folio/Essais), 2023, p. 97.



*Speelterrein* laat ons kennismaken met kunstenaars die zich niet opsluiten in de autonomie van hun kunst, maar die het spel in de breedste zin van het woord gebruiken als instrument om uitwisseling, interactie, fantasie, verbeelding, participatie en samenwerking te stimuleren. Op die manier onderzoeken en bewerken ze de voorwaarden voor 'samenleven'. Spel is hier zoveel meer dan een tijdverdrijf voor kinderen. Het is een metafoor voor sociabiliteit.

**Nancy Casielles**



DENICOLAI & PROVOOST, *Bad Translations Are Cheaper*, 2008

## DENICOLAI & PROVOOST

Simona Denicolai (1972, IT) - Ivo Provoost (1974, BE)

Denicolai & Provoost<sup>53</sup> est un duo d'artistes formé en 1997. La spécificité de leur démarche est qu'elle se concentre sur le contexte. Leur manière ludique de se poser sur un environnement cherche à révéler des réalités sociales, économiques et politiques souvent amenées par des projets collaboratifs. Ceux-ci sortent du champ de l'art pour décloisonner les savoirs, les pratiques, les disciplines mais également pour évacuer les préjugés et rendre compte de la possibilité de l'intégration, de la socialisation et de l'émancipation. Denicolai & Provoost aiment servir d'intermédiaire et c'est dans ce rôle qu'ils trouvent ce qui pour eux condense le mieux le rôle de l'artiste.

Issues d'une démarche profondément multidisciplinaire, leurs formes sont celles dictées par le contexte. La pertinence de leur travail est cette capacité à se laisser surprendre - grâce aux échanges - par ce qui peut advenir, autant qu'à étonner les spectatrices et spectateurs, par ce qu'ils livrent comme contenant et contenu.

L'installation *Bad translations are cheaper* (les mauvaises traductions sont moins chères) datant de 2008 est une œuvre protéiforme qui prend appui sur divers événements et protocoles<sup>54</sup>. Au départ, il s'agit d'un projet d'intégration artistique<sup>55</sup> pour l'extension du centre d'art Netwerk à Alost en Belgique, pour lequel Denicolai & Provoost proposent une performance. Celle-ci est effectuée lors de l'inauguration du bâtiment par la bourgmestre d'Alost qui lance la première pierre du chantier dans la Dendre, fleuve qui passe devant le centre d'art. Cette action nommée *Integratie* fait l'objet d'une photographie<sup>56</sup> et d'une communication spécifique en néerlandais et dans les deux autres langues nationales (français et allemand) mais également en arabe et italien (les deux autres langues les plus parlées en Belgique). Le concept d'intégration prend alors une toute autre signification, enrichie encore par les traductions approximatives réalisées - à partir du néerlandais - par un logiciel gratuit (Babel fish).

<sup>53</sup> En 2024, ils ont représenté avec Antoinette Jattiot - Nord - Speculoos la Belgique à la Biennale de Venise avec le projet "Petticoat Government".

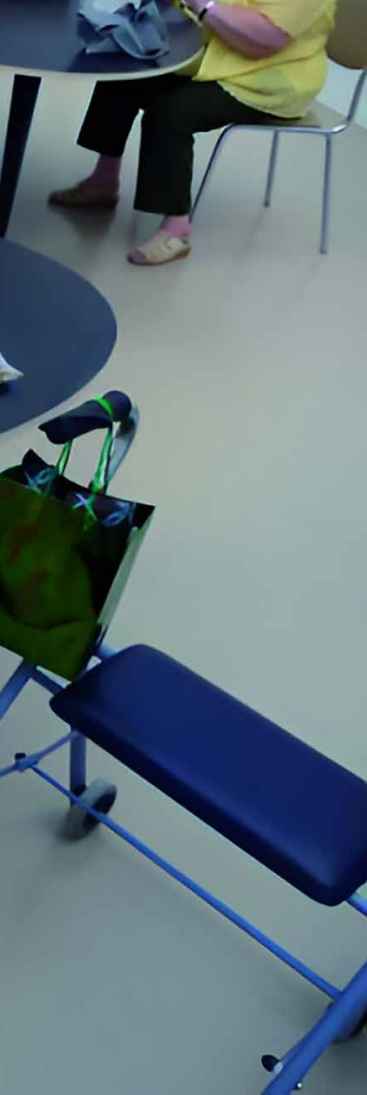
<sup>54</sup> Voir au sujet de cette installation les textes de LAMBION, Emmanuel, « Bad translations are cheaper », « Parables à vau-l'eau », « Questions de traces: traces en perspective » in : [www.denicolai-provoost.com](http://www.denicolai-provoost.com) (Bad translations are cheaper, 2008)

<sup>55</sup> Les bâtiments publics dans leur création et/ou rénovation ont le devoir de consacrer 1% du budget global à l'intégration d'un projet artistique ou sein de la nouvelle construction.

<sup>56</sup> Cette photographie a été prise par l'artiste Vincent Meessen.



DENICOLAI & PROVOOST, *Bad Translations Are Cheaper*, 2008 (vernissage Aliceday gallery, Bruxelles/Brussel)



La photographie de la performance du jet de pierre par la bourgmestre, Ilse Uyttersprot, a servi comme image pour les 5 puzzles constitués de 1040 pièces chacun. Ils sont disposés dans 5 boîtes sérigraphiées sur lesquelles est inscrite la description de l'action. Chacune des boîtes contient les 5 langues. Le dispositif de l'installation comprend ces boîtes de puzzle disposées chacune sur une table dont systématiquement un des 4 pieds est différent.

Cette installation redevient performative car les spectatrices et spectateurs sont invités à réaliser les puzzles sur base des indices décrits dans la boîte. Dans le grand salon bourgeois de la Maison des Arts, l'installation participative rejoue toutes les notions manipulées dans ce processus de création. Denicolai & Provoost abordent ainsi la hiérarchie sociale et celle des arts, l'intégration (artistique, migratoire, sociale, etc.), la valeur d'une image, la valorisation de la création et du savoir-faire (lors du vernissage, des amatrices et amateurs de puzzles sont conviés à activer l'installation), le rapport à la différence et à l'Autre qui constitue probablement le cœur de leur pratique. Par l'esprit ludique qui les anime, ils cherchent à dépasser les stéréotypes et à faire communauté.

DENICOLAI &  
PROVOOST,  
Bad Translations Are  
Cheaper, 2008 (dans  
l'exposition / door de  
tentoonstelling Yes,  
We don't' curatée  
par / gecureerd door  
Joël Benzakin &  
Nathalie Ergino, IAC  
Villeurbanne)



## DENICOLAI & PROVOOST

Simona Denicolai (1972, IT) – Ivo Provoost (1974, BE)

Denicolai & Provoost<sup>57</sup> is een kunstenaarsduo dat werd gevormd in 1997. Typisch aan hun werk is dat het zich richt op de context. In hun speelse benadering van een omgeving proberen ze de sociale, economische en politieke realiteit die vaak het gevolg is van samenwerkingsprojecten bloot te leggen. Ze overstijgen de kunst om barrières tussen kennis, praktijken en disciplines te slopen, maar ook om vooroordelen weg te nemen en te wijzen op de mogelijkheid van integratie, socialisatie en emancipatie. Denicolai & Provoost fungeren graag als schakel. In die hoedanigheid vinden ze wat voor hen de rol van de kunstenaar het beste samenvat.

Hun vormen zijn het resultaat van een diep multidisciplinaire aanpak en worden ingegeven door de context. De relevantie van hun werk schuilt in hun vermogen om zich te laten verrassen – dankzij uitwisselingen – door wat er zou kunnen gebeuren, maar ook om toeschouwers te verbazen met wat ze aanleveren als houder en inhoud.

<sup>57</sup> In 2024 vertegenwoordigden ze België samen met Antoinette Jattiot, Nord en Speculoos op de Biënnale van Venetië met het project 'Petticoat Government'.

De installatie *Bad translations are cheaper* uit 2008 is een proteïsch werk gebaseerd op verschillende gebeurtenissen en protocollen<sup>58</sup>. Het was aanvankelijk een artistiek integratieproject<sup>59</sup> voor de uitbreiding van kunstcentrum Netwerk in Aalst, waarvoor Denicolai & Provoost een performance maakten. Aanleiding was de inhuldiging van het gebouw door de burgemeester van Aalst, die de eerste steen in de rivier de Dender wierp, die voor het kunstcentrum stroomt. Deze handeling kreeg de naam Integratie en werd gefotografeerd<sup>60</sup> en becommentarieerd in het Nederlands en de twee andere landstalen (Frans en Duits), maar ook in het Arabisch en Italiaans (de twee andere meest gesproken talen in België). Het begrip integratie kreeg daarmee een heel andere betekenis, die nog eens werd versterkt door de gebrekkige vertalingen die – vanuit het Nederlands – zijn gemaakt door gratis software (BabelFish).

De foto waarop burgemeester Ilse Uyttersprot de steen werpt, werd gebruikt als afbeelding voor de vijf puzzels van elk 1040 stukjes. Ze zitten in vijf gezeefdrukte dozen waarop een omschrijving van het gebaar staat. Elke doos bevat de vijf talen. De installatie bestaat uit deze puzzeldozen, die elk op een tafel liggen waarvan telkens een van de vier poten anders is.

Deze installatie wordt opnieuw performatief omdat toeschouwers worden uitgenodigd om de puzzels te leggen op basis van de aanwijzingen in de doos. In de grote salon van La Maison des Arts voert de participatieve installatie alle begrippen die in dit creatieve proces aan bod kwamen opnieuw op. Zo stellen Denicolai & Provoost de sociale hiërarchie en die van de kunst aan de orde, net als integratie (artistiek, migratie, sociaal enz.), de waarde van een beeld, de valorisatie van de creatie en knowhow (tijdens de vernissage worden bezoekers uitgenodigd om de installatie te activeren), en de relatie met verschillen en de Ander, die waarschijnlijk de kern van hun werk vormt. Met hun speelsheid proberen ze clichés te overstijgen en een community te vormen.

<sup>58</sup> Zie over deze installatie de teksten van LAMBION, Emmanuel, *Bad translations are cheaper, Paraboles à vau-l'eau, Questions de traces: traces en perspective* in: [www.denicolai-provoost.com](http://www.denicolai-provoost.com) (*Bad translations are cheaper*, 2008)

<sup>59</sup> Bij het bouwen en/of renoveren van overheidsgebouwen is het verplicht om 1% van het totale budget te besteden aan de integratie van een artistiek project in de nieuwbouw.

<sup>60</sup> Deze foto is gemaakt door kunstenaar Vincent Meessen.



David DE TSCHARNER, *Room for Echoes*, 2021-2022 (Vues d'installations / beelden van installaties, Rue Emile Regardstraat 45, Bruxelles / Brussel)

## DAVID DE TSCHARNER

1979 (CH)

David de Tscharner développe une pratique sculpturale par laquelle il cherche à créer un lien social, notamment en rendant ses pièces activables par le public. Le rapport à la nature est également très présent dans son travail, comme un certain goût pour la fantaisie, par lequel il convoque des souvenirs d'enfance. L'artiste aime aussi se laisser surprendre par la trouvaille issue d'un accident et laisse le hasard se frayer un chemin dans ses créations. L'ensemble de sa production est imprégné par l'esprit du jeu auquel il associe des préoccupations sociales, écologiques, économiques et politiques.



Les réflexions sociopolitiques d'Enzo Mari<sup>61</sup> ont notamment marqué David de Tschärner, qui possède des créations du designer dans sa collection de jouets. En 2022, avec Rebecca Cuglietta - cofondatrice du studio 254Forest - ce dernier lance les jouets COMBO<sup>62</sup>. Face aux nombreux jeux de construction genrés en plastique présents sur le marché, ils décident de créer des objets éthiques qui sont de véritables œuvres à jouer. Ceux-ci sont le fruit d'une étroite collaboration avec d'autres artistes et sont réalisés en plastique recyclé qui provient de *Bel Albatros*, une micro-usine urbaine bruxelloise.

*Room for Echoes* (2021-2022) illustre parfaitement le travail de l'artiste. Exposée pour la première fois, l'installation interactive prend appui sur une expérience menée pendant deux ans et débutée pendant le confinement. L'artiste y a invité des proches à réaliser des assemblages-sculptures à partir de ses anciennes pièces. Réactivées, elles deviennent des pièces-jeux. Ici, le public réalise l'œuvre à partir de matériaux très divers dont la plupart sont issus du vocabulaire plastique de l'artiste. Cette installation prend chaque jour la/les forme(s) inventée(s) par les visiteurs et offre un terrain de jeux et de créativité en perpétuelle évolution.

Dans le petit salon, les sculptures mobiles *Les Ambassadeurs* (2016) sont le résultat d'une manipulation et d'une recomposition d'images collectées sur Instagram par l'artiste au hasard de ses connexions. Impossibles à identifier, elles sont ensuite insérées dans de la résine et du plexiglas. Les mobiles évoquent des hybridations végétales, animales et organiques, offrant une liberté d'interprétation et d'évasion. Bien plus que des objets, il s'agit d'espèces-sculpturales saisies dans une métamorphose entre réalité virtuelle et forme mutante. Le titre fait référence au tableau de Hans Holbein du même nom, qui célèbre l'humanisme. Cette œuvre datant de 1533 est surtout connue pour l'anamorphose qu'elle contient au premier plan. Ce procédé de déformation, réinterprété par David de Tschärner, offre de véritables images sculpturales.

<sup>61</sup> Enzo Mari (1932-2020, IT) : designer, architecte et illustrateur ; il publie en 1974 son livre-manifeste dans lequel il défend un design anticonsumériste qui tient compte des travailleurs et de l'environnement en prônant le *do it yourself*.

<sup>62</sup> <https://combo.toys>



David DE TSCHARNER, *Les Ambassadeurs*, 2016

La troisième pièce de l'artiste présentée dans l'exposition, *Bonds* (2019), est déployée dans la salle à manger. Il s'agit d'une sculpture combinatoire dont la forme finale diffère à chaque présentation car elle résulte d'une série de lancers de dés. Le jeu de hasard est ici central. Cette part laissée à l'imprévu dépasse l'aspect ludique de la conception, il contient une manière d'envisager l'œuvre où chacun peut prendre sa place. Cette volonté se traduit par l'aspect protéiforme de la sculpture. Cette structure moléculaire d'apparence fragile résiste malgré sa construction aléatoire. Elle devient une construction utopique au sein de laquelle les différences peuvent cohabiter. Ces sphères moulées en polyuréthane ont chacune leurs spécificités et contiennent six trous dans lesquels les bâtons de pin viennent s'insérer en suivant les règles édictées par le jeu de dés. Le nombre obtenu correspond au nombre d'orifices à combler, à l'orientation et à la longueur des bâtons sélectionnés. David de Tscharnier évoque ici de manière quasiment littérale le célèbre poème de Stéphane Mallarmé *Un coup de dés jamais n'abolira de hasard*, paru en 1897.



David DE TSCHARNIER, *Bonds*, 2019

# DAVID DE TSCHARNER

1979 (CH)

Met zijn sculpturen probeert David de Tschärner een sociale band te smeden. Hij doet dat vooral door zijn stukken activeerbaar te maken voor het publiek. Ook de relatie met de natuur is erg aanwezig in zijn werk, net als een zekere voorliefde voor fantasie, waarmee hij jeugdhervormingen oproept. De kunstenaar laat zich ook graag verrassen door vondsten die het gevolg zijn van een ongeluk. Het toeval mag zich een weg banen doorheen zijn creaties. Zijn oeuvre is doordrongen van speelsheid waarin hij sociale, ecologische, economische en politieke bekommernissen verweeft.

De sociaal-politieke bespiegelingen van Enzo Mari<sup>63</sup> hadden een grote invloed op David de Tschärner, die een aantal creaties van de ontwerper in zijn speelgoedcollectie heeft. In 2022 bracht hij samen met Rebecca Cuglietta – medeoprichtster van studio 254Forest – zijn COMBO-speelgoed<sup>64</sup> op de markt. Omdat de winkels vol liggen met genderspecifiek plastic bouwspiegelgoed besluiten ze ethische voorwerpen te maken, kunstwerkjes om mee te spelen. De collectie is het resultaat van een nauwe samenwerking met andere kunstenaars. Het speelgoed is gemaakt van gerecycled plastic dat afkomstig is van *Bel Albatros*, een stedelijke microfabriek in Brussel.

*Room for Echoes* (2021-2022) is een perfecte illustratie van het werk van de kunstenaar. De interactieve installatie, die voor het eerst te zien is, is geïnspireerd op een twee jaar durend experiment dat begon tijdens de lockdown. De kunstenaar nodigde er vrienden en familie mee uit om assemblages-sculpturen te maken van zijn oude stukken.

Enmaal gereactiveerd worden ze spelstukken. Het publiek maakt het werk hier met uiteenlopende materialen. De meeste komen uit de plastische woordenschat van de kunstenaar. De installatie neemt elke dag de door de bezoekers bedachte vorm(en) aan en schept een voortdurend veranderend terrein voor spel en creativiteit.

De mobiele sculpturen *Les Ambassadeurs* (2016) in de kleine salon zijn het resultaat van een bewerking en hercompositie van willekeurige foto's die de kunstenaar op Instagram vond. Ze zijn onherkenbaar en zitten in hars

---

<sup>63</sup> Enzo Mari (1932-2020, IT): designer, architecte et illustrateur ; il publie en 1974 son livre-manifeste dans lequel il défend un design anticonsumériste qui tient compte des travailleurs et de l'environnement en prônant le *do it yourself*.

<sup>64</sup> <https://combo.toys>

en plexiglas. De mobiles lijken wel plantaardige, dierlijke en organische kruisingen. Je kunt ervan maken wat je wilt. Het zijn niet zomaar objecten. Het zijn sculpturale soorten, gevat in een metamorfose tussen virtuele realiteit en gemuteerde vorm. De titel verwijst naar het gelijknamige schilderij van Hans Holbein, dat het humanisme bejubelt. Dit werk uit 1533 is vooral bekend omwille van de anamorfose op de voorgrond. Dit vervormingsproces, dat David de Tscharnier herinterpreteert, leidt tot ware sculpturale beelden.

Het derde werk van de kunstenaar in deze tentoonstelling heet *Bonds* (2019) en is te zien in de eetkamer. Het is een combinatorische sculptuur die telkens weer een andere finale vorm krijgt, afhankelijk van de dobbelstenen die worden gegooid. Gokken staat hier centraal. Dit onvoorspelbare aspect overstijgt de speelse kant van het ontwerp. Het is een visie op werk waarin iedereen een rol kan spelen. Die aanpak vertaalt zich in de proteïsche kant van de sculptuur. Deze ogenschijnlijk fragiele moleculaire structuur blijft overeind, ondanks de willekeurige opbouw. Ze wordt een utopische constructie waarin verschillen naast elkaar kunnen bestaan. Deze bollen van polyurethaan hebben elk hun specifieke kenmerken. Ze hebben zes gaten waarin de dennenhouten stokjes worden gestoken, volgens de wetten van het dobbelspel. Het gegooide aantal ogen bepaalt het aantal gaten om te vullen, de richting en de lengte van de gekozen staafjes. David de Tscharnier verwijst hier bijna letterlijk naar het beroemde gedicht van Stéphane Mallarmé, *Un coup de dés jamais n'abolira de hasard* (een worp met de dobbelstenen zal het toeval nooit afschaffen), dat verscheen in 1897.



David DE TSCHARNIER,  
*Bonds*, 2019

## EVA EVRARD

1984 (BE)

Le travail d'Eva Evrard se déploie sous diverses formes : sculpture, livre-objet, céramique, dessin et vidéo. Elle aime tester de nouvelles techniques en explorant des formes qui peuvent répondre à une préoccupation de plus en plus importante chez elle, celle de rendre l'art plus accessible, notamment en sortant de l'espace d'exposition de façon ludique. Elle intervient ainsi dans des lieux publics (piscine, bibliothèque, etc.), dans la rue ou en usant d'autres stratégies plus atypiques comme l'infiltration - d'objets, par exemple - pour confronter directement le public et tisser du lien. Minimalistes, ses œuvres ne contiennent que l'essentiel et interrogent de façon subtile des problématiques sociales et économiques comme celles liées aux inégalités.

Au sein de la Maison des Arts, Eva Evrard insère une dizaine de porcelaines issues de sa série *Presse*<sup>65</sup>. Elles s'immiscent dans le terrain de l'exposition comme un jeu de cache-cache, comme des notes à rassembler pour en révéler la mélodie. Plutôt qu'une mélodie, il s'agit d'ailleurs ici d'un cri, car ces sculptures qui s'apparentent à un visage, cherchent à nous transmettre un message ou à nous susurrer un secret. Cette série a fait l'objet, en 2020, d'une intervention qui a vu une centaine de visages en porcelaine se déployer dans les rues de Londres, Liège et Cologne. Ce qui frappe d'emblée, c'est le contraste entre la préciosité de ces objets et l'espace public dans lequel ils sont déployés. L'artiste offre une véritable œuvre à l'espace collectif de la rue à la fois pour se l'approprier comme lieu d'exposition mais aussi pour offrir et confronter le passant. Dans un monde surchargé d'images et d'informations, ces porcelaines deviennent la métaphore d'individus étouffés par ce torrent de médias, qui tentent d'exister autant que de s'exprimer.

Dans le cadre de l'exposition, Eva Evrard a également participé au projet *Dessine la place* qui vise à proposer des interventions sur la place de la Reine, située à côté de la Maison des Arts. Elle a travaillé avec des enfants (6-8 ans) de deux classes de l'Institut Sainte-Marie et de deux classes de l'Institut Saint-Augustin, situés dans le quartier.

---

<sup>65</sup> Voir à ce sujet: ROVERSI, Jean-François, s.t., in : <https://evaevrard.com/sculptures/005-presse%20liege>



Eva EVRARD, *Presse*, 2020. Installation in-situ d'une centaine de sculptures : Londres, Liège, Cologne/In-situ installatie van zo'n honderd sculpturen: Londen, Luik, Keulen © Eva Evrard



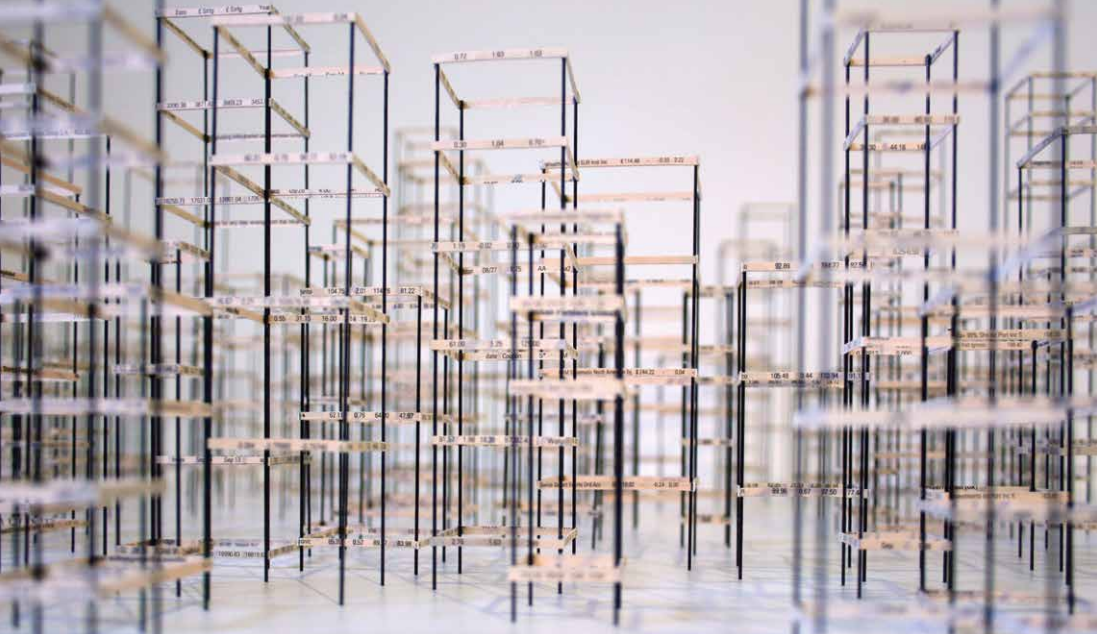
Eva EVRARD, *Sans titre/Zonder titel*, 2008. Manuscrit sur rouleau. Une ligne de verbes ponctuée de signes « plus ». Rouleau de papier thermique. Ecoline. Manuscript on scroll. Een regel met werkwoorden met plustekens ertussen. Rol thermisch papier. Ecoline.  
© Jean-François Roversi



REPOLIR + INVOQUER + DÉPORTER + OMBRAGER + ARGUMENTER + ...

Dans la ligne de son travail artistique, les enfants réalisent des visages aux traits expressifs qui seront ensuite placés dans l'espace public. Ils pourront venir les montrer à leur famille, leurs amis avant de leur faire visiter l'exposition.

Dans une pièce à l'étage, l'artiste expose également une sélection de travaux sur papier qui révèlent la minutie d'exécution avec laquelle elle procède. Le collage *Empreintes digitales* (2013) évoque la manipulation des smartphones, tablettes et les jeux vidéo autant que la traçabilité de données personnelles et l'impact des algorithmes sur les modes de consommation (de produits, d'images, de contenu). *Manuscrit sur rouleau* (2008) est l'addition de verbes (ponctués du signe + entre chacun d'eux) qui sont autant d'actions qui se juxtaposent de façon répétitive pour évoquer le travail des caissières et caissiers. Les verbes sont écrits sur un rouleau de caisse enregistreuse, parodie de nos usages consuméristes. Dans la même veine de questionnements, *Villes missiles* et *Ville index boursier* contiennent des chiffres dont l'abstraction aux multiples résonances illustre les enjeux économiques, les intérêts qui y sont liés et la place de l'humain dans ce jeu où l'argent est tout puissant.



Eva EVRARD, *Sans titre / Zonder titel* (Ville index boursier / City Stock Index), 2017 © Eva Evrard

## EVA EVRARD 1984 (BE)

Het werk van Eva Evrard kent vele vormen. Ze maakt sculpturen, boek-objecten, keramiek, tekeningen en video's. Ze experimenteert graag met nieuwe technieken en verkent vormen die gevolg geven aan haar groeiende wens om kunst toegankelijker te maken. Dat doet ze vooral door haar werk op een speelse manier uit de tentoonstellingsruimte te halen. Ze trekt ermee naar openbare plaatsen (zwembad, bibliotheek enz.) of de straat. Soms hanteert ze andere, meer atypische strategieën. Ze laat bijvoorbeeld objecten ergens 'infiltreren' om het publiek direct aan te spreken en een band tot stand te brengen. Haar minimalistische werken bevatten enkel de essentie. Subtiel stellen ze sociale en economische kwesties zoals ongelijkheid aan de kaak.

In La Maison des Arts 'steekt' Eva Evrard een twaalfstal porseleinen beeldjes uit haar reeks *Presse*<sup>66</sup>. Ze dringen de tentoonstellingsruimte binnen om er verstoppertje te spelen, zoals muzieknoten die je moet verzamelen om de melodie te kunnen samenstellen. Maar in plaats van een melodie is het hier



Eva EVRARD, *Sans titre / Zonder titel (Ville missile / Missile City)*, 2017 © Eva Evrard

<sup>66</sup> Zie hierover: ROVERSI, Jean-François, s.t., in: <https://evaevrard.com/sculptures/005-presse%20liege>

meer een schreeuw. Want deze gebeeldhouwde gezichten proberen ons een boodschap te vertellen of een geheim toe te fluisteren. In 2020 was deze serie het onderwerp van een interventie waarbij een honderdtal porseleinen gezichten de straten van Londen, Luik en Keulen inpalmde. Wat meteen opvalt, is het contrast tussen de preciositeit van deze objecten en de publieke ruimte waarin ze optreden. De kunstenares biedt een waar kunstwerk aan de collectieve ruimte die de straat is, om er haar tentoonstellingsruimte van te maken maar ook om de voorbijganger te confronteren. In een wereld die overspoeld wordt met beelden en informatie worden deze porseleinen beeldjes een metafoor voor mensen die het gevoel hebben te worden verzwolgen door deze stortvloed aan media, en die proberen te bestaan maar zich ook willen uitdrukken.

In het kader van de tentoonstelling nam Eva Evrard ook deel aan het project *Dessine la place*, dat zich afspeelt op het Koninginneplein, naast La Maison des Arts. Ze werkte hiervoor met kinderen (6-8 jaar) uit twee klassen van het Institut Sainte-Marie en twee klassen van het Institut Saint-Augustin in de buurt. In lijn met haar eigen kunstwerken maken de kinderen expressieve gezichtjes die vervolgens in de openbare ruimtes worden gehangen. Ze kunnen ze aan familie en vrienden tonen voordat ze hen meenemen naar de tentoonstelling.

In een kamer op de bovenverdieping exposeert de kunstenares ook een aantal werken op papier die haar nauwgezette manier van werken tonen. De collage *Fingerprints* (2013) gaat over het gebruik van smartphones, tablets en games, maar ook de traceerbaarheid van persoonlijke gegevens en de impact van algoritmes op onze manier van consumeren (van producten, beelden en content). *Manuscript on scroll* (2008) is een optelsom van werkwoorden (met telkens een + ertussen) als acties die steeds weer worden herhaald, om zo te verwijzen naar het werk van kassabedienden. De werkwoorden staan op een kassarol, een parodie op onze consumptiedrang. Volgens diezelfde vraagstelling bevatten *Missile City* en *City Stock Index* cijfers waarvan de abstractie met veel resonanties de economische uitdagingen illustreert, net als de belangen die ermee gepaard gaan en de plaats van de mens in dit spel waarin geld almachtig is.



Floris HOVERS, *Playful Connect (fantasy city)* © studio Floris Hovers





# FLORIS HOVERS

1976 (NL)

Floris Hovers s'est formé à la publicité et au design. En 2006, il ouvre son propre studio à Raamsdonksveer (Pays-Bas) dans lequel il développe une pratique artistique parallèlement à une activité de designer. Son studio est à la mi-chemin d'un atelier artisanal et d'une usine de production. Il qualifie d'ailleurs ses créations, vendues dans le monde entier, comme étant issues d'un artisanat-industriel. Il conçoit du mobilier et des jeux qui ont comme principale caractéristique le minimalisme. Hovers est soucieux de trouver le bon équilibre entre la fonctionnalité et l'esthétique mais en ayant une approche élémentaire et simple des techniques et des matières. Ce minimalisme revendiqué rend son travail extrêmement lisible car on comprend comment ses créations ont été fabriquées. Il dit d'ailleurs qu'en éliminant de nombreuses choses, on arrive à l'essentiel. Pour lui, ce qui reste doit juste être suffisant pour laisser place à l'imagination.<sup>67</sup>

Cette approche est semblable dans le développement de ses créations plastiques. Il est constamment en recherche de l'essentiel et évacue en permanence le superflu. Il cherche un savant mélange entre ses connaissances techniques et son intuition pour développer un travail qui contient une forme de magie dans le sens où bon nombre de ses oeuvres procurent un émerveillement comparable à celui ressenti dans l'enfance face à quelque chose qu'on voit pour la première fois et ce malgré la simplicité de son dispositif.

*Playful Connect (fantasy city)* Connexion ludique (ville fantastique) se déploie dans la bibliothèque de la Maison des Arts. Cette « maquette » de ville imaginaire est constituée de modules que Floris Hovers réagence en fonction du lieu où elle est présentée. Pour ce nostalgique de l'enfance et cet amoureux des jeux et jouets, le processus importe autant que le résultat final. Toute sa démarche tient à sa capacité à jouer avec les matériaux, les formes et les couleurs. Les matériaux utilisés sont des éléments récupérés principalement des chutes de bois. Celles-ci sont arrangées et assemblées à la manière des jeux de blocs de construction.

---

<sup>67</sup> RUS, Suzanne, « De wereld van Floris Hovers », in: *De wereld van Floris Hovers*. Assen, Drents Museum, 2023, p. 9.





Floris HOVERS, *Duotone Car No3*

Floris Hovers ne réalise pas de croquis ou de dessin préparatoire, il compose ses œuvres en cherchant le bon équilibre, le bon agencement au fur et à mesure. Il se projette dans ses formes et les laisse évoluer au gré de ce qu'il y projette, de l'histoire qu'il se raconte en créant. De là, au-delà de la magie que procure cette ville fantastique, se dégage un énorme potentiel narratif.

La couleur est également essentielle dans son approche. La gamme de Hovers est inspirée de sa campagne, elle est douce, lumineuse et fraîche. Dans *Playful Connect*, la magie opère également par cette approche si singulière de la couleur<sup>68</sup>. Les tons choisis sont à l'opposé des couleurs de la ville et ils offrent ainsi une expérience, un rythme et une émotion intense.

Cette ville imaginaire est accompagnée d'une série de pièces uniques de l'artiste, toutes réalisées dans ce même esprit du jeu. Floris Hovers qualifie volontiers son lieu de production de terrain de jeux car il s'agit de l'ancienne usine de béton de son père où il a joué toute son enfance. En tant qu'adulte, il peut continuer à s'adonner à son activité préférée : jouer.

<sup>68</sup> Floris Hovers enseigne la couleur et la composition à la Design Academy Eindhoven.

# FLORIS HOVERS

1976 (NL)

Floris Hovers studeerde aan de Design Academy. In 2006 opende hij zijn eigen studio in Raamsdonksveer (Nederland). Daar werkt hij als designer maar maakt hij ook kunst. Zijn studio houdt het midden tussen een ambachtelijk atelier en een fabriek. Hij beschrijft zijn creaties, die over de hele wereld worden verkocht, als 'ambachtelijk-industrieel'. Zijn meubels en speelgoed zijn vooral minimalistisch. Hovers gaat altijd op zoek naar de juiste balans tussen functionaliteit en esthetiek, maar met een eenvoudig, elementair gebruik van technieken en materialen. Dit minimalisme maakt zijn werk bijzonder leesbaar, omdat het duidelijk is hoe zijn creaties tot stand zijn gekomen. Hij zegt dat je tot de essentie komt door veel weg te laten. Wat overblijft, moet voor hem net genoeg zijn om ruimte te laten voor de verbeelding.<sup>69</sup>

Zijn beeldende kunst volgt hetzelfde pad. Hij zoekt onvermoeibaar naar de essentie en verwijdt alles wat overbodig is. Hij hanteert een slimme mix van technische kennis en intuïtie om een zekere magie in zijn werk te steken. Veel van zijn werken roepen een verwondering op die vergelijkbaar is met die van een kind dat voor het eerst iets ziet, en dat ondanks de eenvoud van zijn medium.

*Playful Connect (fantasy city)* is te zien in de bibliotheek van La Maison des Arts. Deze 'maquette' van een denkbeeldige stad bestaat uit modules die Floris Hovers telkens herschikt naar de ruimte waarin ze wordt gepresenteerd. Hij is nostalgisch naar de kindertijd en gepassioneerd door spelletjes en speelgoed. Voor hem is het proces net zo belangrijk als het eindresultaat. Zijn hele aanpak berust op zijn talent om te spelen met materialen, vormen en kleuren. Hij gebruikt vooral houtresten, die hij vervolgens plaatst als bouwsteentjes om tot zijn creaties te komen. Een schets of voorbereidende tekening maakt Floris Hovers niet. Al bouwend gaat hij op zoek naar een evenwicht en de juiste compositie. Hij projecteert zichzelf in zijn vormen en laat ze evolueren volgens wat hij erop projecteert, volgens het verhaal dat hij zichzelf vertelt terwijl hij creëert. Daaruit komt, naast de magie die deze fantastische stad oproept, een enorm vertelpotentieel vrij.

---

<sup>69</sup> RUS, Suzanne, "De wereld van Floris Hovers", in: *De wereld van Floris Hovers*. Assen, Drents Museum, 2023, p. 9.



Floris HOVERS, *Flessenbootjes IKONIC*

Kleur is essentieel in zijn werk. Het palet van Hovers is geïnspireerd op het platteland uit zijn jeugd. Het is zacht, helder en fris. In *Playful Connect* schuilt de magie ook in dit unieke gebruik van kleur. De gekozen tinten staan haaks op die van de stad. Ze creëren zo een ervaring, een ritme en een overweldigende emotie.

Bij deze denkbeldige stad hoort een reeks unieke stukken van de kunstenaar, allemaal gemaakt volgens dezelfde speelsheid. Floris Hovers noemt zijn atelier graag zijn speelterrein, omdat het de oude betonfabriek van zijn vader was, waar hij zijn hele kindertijd speelde. Als volwassene kan hij zich blijven uitleven in zijn favoriete bezigheid: spelen.



Anna MANCUSO, *Sjhlrúl*, 2023. Video, 1'02". Captures d'écran/Screenshots © Anna Mancuso

## ANNA MANCUSO

1991 (BE)

Le travail plastique d'Anna Mancuso est un tourbillon d'actions et de gestes dont l'absurdité, la drôlerie, l'espièglerie et la créativité bousculent la notion de sculpture. L'artiste aime glaner des objets qui donnent l'impulsion à une création en se laissant porter par la simplicité du réel. Son esprit ludique lui permet de réenvisager la fonctionnalité et l'usage d'objets qui questionnent le rapport à la norme. Elle cherche à pimenter

sa création par le biais de transformations, d'accumulations, de destructions, d'assemblages fortuits et utilise le hasard et l'accident comme des alliés permettant d'amplifier les possibilités formelles. Anna Mancuso est surtout portée sur l'expérimentation, qui est le véritable sujet de son travail et se révèle au travers de performances, actions-sculptures ou vidéos-sculptures. Elle utilise essentiellement des objets du quotidien auxquels on ne prête habituellement aucune attention pour magnifier leur fonctionnalité. Elle a ainsi réalisé des dessins à l'aide d'un robot-aspirateur et d'un ventilateur, ou fait exploser des sculptures en plâtre grâce au gonflement d'un matelas enfoui au préalable en leur sein. Ponctuellement, elle collabore aussi avec sa sœur, l'écrivaine Eva Mancuso, pour réaliser des performances dans lesquelles s'entremêlent vidéo et littérature. L'autre pan de l'activité d'Anna Mancuso est la réalisation de films documentaires sur les minorités et les marges de la société. Elle cherche à mettre en lumière celles et ceux qui sont trop souvent oubliés, afin notamment de tordre les clichés. Elle aborde ainsi de façon subtile et sensible le racisme, les identités multiples, la migration, le rapport au travail et également les stéréotypes de genre.

Dans la lignée de son attrait pour les êtres et les objets délaissés, Anna Mancuso est entrée en dialogue avec des pigeons. Sur le marché aux puces de la place du Jeu de Balle à Bruxelles, elle a un jour aperçu une machine à écrire et prêté attention aux pigeons qui gambadaient aux alentours. C'est ainsi qu'est née l'idée de récolter la parole de ces volatiles. Elle obtiendra leurs mots à l'issue d'un long processus d'acclimatation entre elle et les pigeons, qui ont mis du temps à picorer le pain qu'elle avait éparpillé sur le clavier de son ordinateur posé au sol. *Sjhlrùl* (2023) est un documentaire fiction/imagination dans lequel on aperçoit les pigeons dans leur quotidien. A ces images vient se superposer une bande son qui lit le message laissé par les pigeons, faisant des lecteurs des humains-voyageurs. La sonorité et le rythme de ces mots scandés – souvent imprononçables – offrent une partition libre d'interprétation, par laquelle le spectateur se laisse porter, et qui amène à observer les volatiles avec attention et curiosité.



Avec *Unfolding Sculptures* (Sculptures déployées, 2024), Anna Mancuso démontre sa capacité et sa détermination à manier le parapluie sous toutes ses formes. Cet objet qu'elle affectionne est contraint par des spaghettis, du scotch, un cadre, une bouée, une chaussure, etc. Autant de tentatives qui donnent lieu à des situations incongrues mais dont la poésie nourrit l'imaginaire et la fantaisie. Elle s'autorise des expérimentations qui dépassent la malice des enfants pour capter différents changements d'état ouvrant - outre au plaisir du défi - à un sentiment de liberté. Parallèlement à ces actions-sculptures, l'artiste réalise une installation de parapluies qui témoigne de l'audace de ses expérimentations.

Anna MANCUSO, *Unfolding Sculptures*,  
2024. Captures d'écran / Screenshots  
© Anna Mancuso

# ANNA MANCUSO

1991 (BE)

Het beeldende werk van Anna Mancuso is een wervelwind van acties en gebaren met een absurditeit, humor, guitigheid en creativiteit die ons idee van beeldhouwkunst compleet op zijn kop zet. De kunstenaar verzamelt graag voorwerpen die haar inspireren tot een creatie. Ze laat zich daarbij meevoeren door de eenvoud van de werkelijkheid. Met haar speelsheid herziert ze de functie en toepassing van objecten die de relatie met de norm in vraag stellen. Ze kruidt haar creaties met transformaties, opeenstapelingen, vernielingen en toevallige assemblages. Toeval en ongeluk zijn hierin bondgenoten waarmee ze de formele mogelijkheden kracht bijzet. Anna Mancuso is in de ban van experimenten, het échte thema van haar werk. Het komt tot uiting in performances, actiesculpturen en videosculpturen. Ze gebruikt in hoofdzaak alledaagse voorwerpen, waar we doorgaans geen aandacht aan schenken, om hun functionaliteit uit te vergroten. Zo maakte ze tekeningen met een robotstofzuiger en een ventilator, en blies ze gipsen sculpturen op door de luchtmatras die erin zat op te blazen. Soms werkt ze samen met haar zus, schrijfster Eva Mancuso, om performances te creëren waarin video en literatuur in elkaar overvloeien. Maar Anna Mancuso maakt ook documentaires over minderheden en de marges van de samenleving. Ze richt de schijnwerpers op mensen die al te vaak worden vergeten, om komaf te maken met stereotypes. Op een subtiele en gevoelige manier belicht ze zo racisme, meervoudige identiteiten, migratie, de relatie tot werk en genderstereotypes.

Haar aantrekkingskracht tot verlaten wezens en objecten bracht Anna Mancuso tot een dialoog met duiven. Op de rommelmarkt op het Vossenplein in Brussel zag ze op een dag een typemachine. Ze keek naar de duiven die er rondliepen. Zo kwam ze op het idee om te luisteren naar wat deze vogels te zeggen hebben. Ze verzamelde hun woorden na een lang proces van vertrouwen winnen tussen haar en de duiven, die hun tijd namen om te pikken in de broodkruimels die ze had uitgestrooid over het toetsenbord van haar computer, dat op de grond lag. *Sjhlrùl* (2023) is een documentaire van fictie/verbeelding die duiven in hun dagelijkse leven toont. Op de beelden zette ze een geluidsband met daarop de boodschap die de duiven achterlieten, waardoor de kijkers 'mensenreizigers' worden. De klank en het ritme van deze – vaak onuitsprekbare – gescandeerde woorden creëren een vrij interpreteerbare partituur waarop het publiek zich kan laten meedragen, om de vogels aandachtig en nieuwsgierig te observeren.

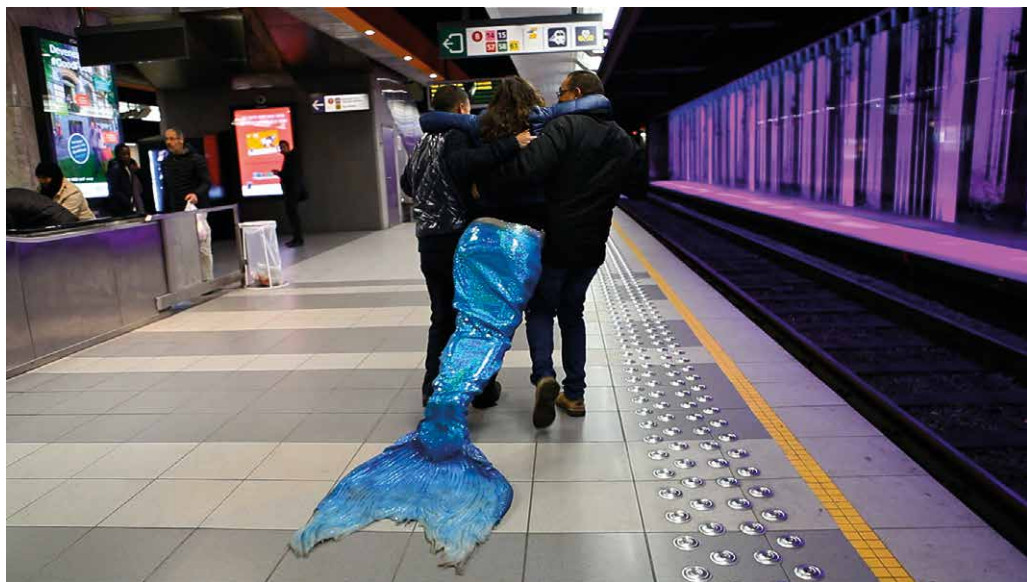


Anna MANCUSO, *Sjhirúl*, 2023. Video, 1'02". Captures d'écran / Screenshots © Anna Mancuso





Met *Unfolding Sculptures* (2024) toont Anna Mancuso haar vermogen en vastberadenheid om met paraplu's in al hun vormen om te gaan. Haar geliefde voorwerp wordt ingetoomd door spaghetti, plakband, een kader, een boei, een schoen enzovoort. Al deze pogingen leiden tot ongerijmde situaties met desondanks een poëzie die de verbeelding en fantasie prikkelt. Ze staat zichzelf experimenten toe die verder gaan dan de deugnietrij van kinderen. Zo legt ze verschillende toestandsveranderingen vast die – bovenop het plezier van de uitdaging – een gevoel van vrijheid geven. Naast deze actiesculpturen maakt de kunstenares een installatie van paraplu's die getuigt van de smaak van haar experimenten.



Anna RAIMONDO, *Mi porti al mare?*, 2016. Performance dans l'espace public/Performance in de openbare ruimte. HD video, 14' 20". Courtesy: Anna Raimondo et Shazar Gallery (IT). Photo: Naya Kuu

# ANNA RAIMONDO

1981 (IT)

Le son et l'écoute sont au cœur de la démarche d'Anna Raimondo qui se définit volontiers comme une créature radiophonique. Son travail est un vecteur de rencontres et d'échanges. Il s'énonce comme un parcours qui révèle la mixité sociale tout en créant des zones possibles d'interactions. La stratégie de départ, mise en place dans de nombreuses pièces, consiste en une intervention dans l'espace public destinée à favoriser la rencontre. Une action porteuse d'un décalage ou d'une parenthèse dans le flux permanent du quotidien où la surprise, la curiosité, l'étonnement suscitent alors le dialogue. Dans un monde globalisé où les clivages communautaires et identitaires s'exportent autant que les objets, l'artiste explore et malaxe les différences, les spécificités, les identités multiples afin de les décroquer, d'en accepter les contours flous et d'en faire un champ porteur de possibles et non de conflits. Le processus d'Anna Raimondo lui permet de se mettre en condition pour être dans l'échange et faire de l'art « un état de rencontre<sup>70</sup> ». Ce matériau devient ensuite la trace d'une performance mais aussi ce qui nourrit en amont les images, vidéos, créations radiophoniques et, in fine, l'ensemble du travail de l'artiste qui a arpenté de nombreux pays. La question du genre et les enjeux qui y sont liés sont présents dans l'ensemble de son travail, particulièrement sur l'identité féminine, dont l'interrogation perpétuelle constitue une résistance à son enfermement. L'humour et l'aspect ludique sont également présents, tant dans les actions dans l'espace public que dans ses réalisations plastiques. En ce moment, Anna Raimondo mène une recherche doctorale sur l'écoute comme outil de rencontre et potentielle méthodologie d'analyse féministe intersectionnelle par le biais de voix, de silences et de territoires.

Pour la vidéo *Mi porti al mare?*<sup>71</sup> (Vous m'emmenez à la mer?, 2016), l'artiste a réalisé une action dans l'espace public. Anna Raimondo arpente la ville (non sans mal) munie d'une queue de sirène et interpelle les passants en leur demandant de l'emmener à la mer. Figure fantasmée, la sirène devient au sein de l'espace public un personnage incongru qui est incapable de se mouvoir sans se faire porter. L'interpellation devient alors un enjeu crucial pour l'artiste qui dépend de l'aide des personnes rencontrées.

<sup>70</sup> BOURRIAUD, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Paris, Les presses du réel (Hors-série - Domaine : Critique, théorie & documents), 1998.

<sup>71</sup> La vidéo *Mi porti al mare?* (Tu m'emmènes à la mer?) est une production réalisée dans le cadre de l'exposition du même nom qui s'est déroulée à la MAAC, en 2016, curatée par Nancy Suárez et Nancy Casilleles.

La séduction et l'étonnement font partie intégrante des interactions avec les gens croisés afin d'aborder avec eux ce que leur inspire la mer. Abondamment exploitée dans l'art mais également dans la culture populaire, la sirène est traitée par l'artiste comme un leitmotiv porteur d'un rapport direct à la mer mais qui questionne également l'imaginaire, la sexualité, les stéréotypes du féminin et la migration.

La série sonore *Parlez vous drari ?* comprend 4 podcasts. *Drari* désigne le gars qui traîne au coin de la rue. La série met en lumière des jeux de langage, des mots venus d'ailleurs, ceux qui peuplent les vies quotidiennes, particulièrement à Bruxelles, deuxième ville au monde – après Dubaï – dans laquelle on parle le plus de langues (plus d'une centaine de langues parlées). La pièce sonore questionne les étiquettes maladroites ou discriminantes trop souvent mises sur les jeunes des quartiers populaires en partant de leurs propres témoignages. Cette réalisation a pu voir le jour grâce à l'étroite collaboration avec AMOS-Action en Milieu Ouvert à Schaerbeek.



Anna RAIMONDO, *Parlez-vous drari ?*, 2023



# ANNA RAIMONDO

1981 (IT)

Klank en luisteren staan centraal in het werk van Anna Raimondo, die zichzelf graag omschrijft als een 'radiofonisch wezen'. Haar werk is een vector van ontmoetingen en uitwisselingen. Het is opgezet als een parcours dat de sociale mix blootlegt door domeinen voor potentiële interacties te creëren. Haar uitgangsstrategie, die in veel kamers is uitgerold, bestaat uit een interventie in de openbare ruimte met de bedoeling om ontmoetingen te stimuleren. Deze actie creëert een discrepantie of onderbreking in de constante stroom van het dagelijkse leven, waar verrassing, nieuwsgierigheid en verwondering een dialoog op gang brengen. In een geglobaliseerde wereld waar kloven in gemeenschappen en identiteiten net zozeer geëxporteerd worden als objecten, verkent en kneedt de kunstenares de verschillen, specifieke kenmerken en meervoudige identiteiten om de muren errond neer te halen, hun vage contouren te aanvaarden en ze te transformeren tot een terrein van mogelijkheden in plaats van conflicten. Dankzij haar werkwijze is Anna Raimondo in staat om een uitwisseling aan te gaan en van kunst een 'ontmoetingstoestand' te maken<sup>72</sup>. Dit materiaal wordt vervolgens het spoor van een performance, maar ook inspiratie voor beelden, video's, radiocreaties en uiteindelijk al het werk van de kunstenares, die de hele wereld rondreisde. Gender en de uitdagingen die daarmee gepaard gaan, zijn in al haar werk aanwezig. Dat geldt vooral voor de vrouwelijke identiteit, waarvan de voortdurende vraagstelling weerstand biedt tegen de afsluiting ervan. Ook voor humor en speelsheid is er altijd plaats, zowel in haar acties in de openbare ruimte als in haar beeldend werk. Anna Raimondo doet momenteel doctoraatsonderzoek naar luisteren als een instrument voor ontmoeting en een potentiële methodologie voor intersectionele vrouwenanalyse via stemmen, stiltes en territoria.

Voor de video *Mi porti al mare?*<sup>73</sup> (2016) ondernam de kunstenares een actie in de openbare ruimte. Anna Raimondo loopt (niet zonder moeite) door de stad met een zeemeerminstaart aan en vraagt voorbijgangers om haar naar de zee te brengen. De sprookjesfiguur wordt een personage dat geen steek houdt in de openbare ruimte, en dat zich niet kan voortbewegen zonder te worden gedragen. De aanroep wordt dus levensnoodzakelijk voor de kunstenares, die afhankelijk is van de hulp van de mensen die ze tegenkomt. Verleiding en verwondering vormen een integraal onderdeel van

<sup>72</sup> BOURRIAUD, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Paris, Les presses du réel (Hors-série - Domaine : Critique, théorie & documents), 1998.

<sup>73</sup> De video *Mi porti al mare?* (breng je me naar de zee?) is een productie die kadert in de gelijknamige tentoonstelling in het MAAC in 2016, gecureerd door Nancy Suárez en Nancy Casielles.

de interacties met de personen die ze kruist en waarmee ze praat over wat de zee in hen losmaakt. De kunstenares gebruikt de zeemeermin, die vaak terugkomt in kunst en populaire cultuur, als een leidmotief dat een directe relatie tot de zee heeft, maar dat ook vraagtekens plaatst bij verbeelding, seksualiteit, stereotypes van vrouwen en migratie.

De audioserie *Parlez vous drari?* bestaat uit vier podcasts. *Drari* is de kerel die rondhangt op de hoek van de straat. De serie belicht taalspelletjes, woorden van elders en uit het dagelijkse leven, en dan vooral in Brussel, de stad waar – na Dubai – de meeste talen worden gesproken (meer dan honderd gesproken talen). De opname zet vraagtekens bij de onbedachtzame of discriminerende labels die maar al te vaak worden gekleefd op jongeren uit volksbuurten, op basis van hun eigen verhalen. Deze realisatie kwam tot stand dankzij de nauwe samenwerking met AMOS-Action en Milieu Ouvert in Schaarbeek.







# CHRISTOPHE TERLINDEN

1969 (BE)

Christophe Terlinden a comme atelier son environnement direct. Profondément ancré dans la réalité, il ne cherche pas à ajouter des objets et probablement encore moins des images à ce monde qui en est encombré : « Pas d'art et pas de chichi »<sup>74</sup>, dit-il. Son rapport profondément ludique à l'art et à la vie l'amène à prendre de la distance avec les us et coutumes, les codes et les impératifs du champ de l'art. Il aime travailler avec ce qui est là et proposer des solutions simples aux sollicitations qu'il reçoit. Le critique d'art Luk Lambrecht compare l'artiste à un chimiste : « En chinois, *chimie* se dit : étude de la transformation. Christophe Terlinden est un chimiste de l'empire du milieu. Le milieu comme environnement, contexte, duquel il chiffonne et défroisse les sens, en révèle les signes et en libère les entités qui sondent les modalités de notre système. L'artiste manœuvre entre art, jeu et fonctionnalité. Il combine, déplace, assemble et rassemble. »<sup>75</sup>

L'esprit du jeu s'infuse dans l'ensemble de sa pratique autant que dans sa vie. Il développe un grand sens de l'espièglerie et du décalage pour mettre en lumière des objets, des pratiques, des absurdités, des phénomènes souvent imprégnés par des préoccupations sociales mais qui ne sont jamais livrées frontalement. Au contact de son art, l'esprit devient plus vif et l'humeur plus joyeuse. Il aime aussi surprendre, arriver par un chemin dérobé et faire des propositions, dans le domaine de l'art, qui questionnent la légitimité de ses acteurs et de sa production. L'artiste a, par exemple, réalisé une vidéo dans laquelle un petit garçon répète inlassablement « mais pourquoi ? ». Elle traduit la curiosité des enfants et peut-être l'agacement des parents mais surtout, dans le cadre d'une exposition<sup>76</sup>, elle interroge l'art lui-même. C'est aussi lui qui a amputé le M HKA d'Anvers de son « U » rendant le nom de l'institution imprononçable mais offrant, par cet espace laissé vide, la possibilité d'y incorporer autre chose. Sollicité par le musée, Christophe Terlinden a modifié de façon définitive le logo de cet espace dédié à l'art contemporain, en 2002, avec *Nooit meer met U* (Plus jamais avec Vous) dans une volonté, notamment, d'en supprimer le pronom de la forme de politesse, le vous (u en néerlandais).

p.64: Christophe TERLINDEN, *La voisine*, 2024. D'après une idée de Jean Glibert / naar een idee van Jean Glibert © Fabrice Kada

<sup>74</sup> L'artiste a lancé une « entreprise » sous le nom de Techtur. Son slogan est « pas d'art et pas de chichi ». Techtur est un dérivé d'architecture décomposé et réagencé, une manière, pour lui, de faire tout ce qui est censé ne pas être de l'art.

<sup>75</sup> LAMBRECHT, Luk, «Jaune Minimum», in: <https://archief.transit.be/artists/Terlinden/text.php>, 2008.

<sup>76</sup> La vidéo a été présentée en 2011 au Mac's dans l'exposition *Christophe Terlinden. Mais pourquoi ?* (Cabinet d'amateurs #5) curaté par Julien Foucart et qui a fait l'objet d'une publication.

Au moment où j'écris ces lignes, j'ai été voir l'artiste à Grupont, dans la Province de Luxembourg, où il vit dans une vieille maison emplie de ses trésors glanés. Je me suis baladée dans cette belle région et j'ai mangé un œuf de ses poules dans la convivialité de son foyer. J'ai aussi reçu des photos via WhatsApp : de jouets appartenant à son père ; d'un essai (pour une œuvre ?), d'une poupée mutilée et transformée en garage (qui évoque une histoire transmise dans la famille : le cruel sort de la poupée de la sœur de son père, devenu à l'âge adulte architecte, et qui évoque son aptitude précoce à transformer un objet en habitat) ; une fête de village dans le bar ouvert par sa compagne à côté de leur maison et, enfin, l'achat d'un vieux carrousel démonté... celui qui fleurira peut-être dans le jardin de la Maison des Arts pour l'exposition ?

Il y a aussi *La voisine*, le visuel de l'exposition *Terrain de jeux*, qui est une poupée réalisée par l'artiste en plaçant entre ses doigts deux pièces de monnaies et en recouvrant cette main d'un mouchoir en tissu. Un geste simple qui condense l'esprit de l'exposition et qui lui a été transmis par Jean Glibert<sup>77</sup> dont il a été l'élève à La Cambre (école d'art de Bruxelles). Les visiteurs pourront s'essayer à l'exercice et laisser la trace ou leurs tentatives à la Maison des Arts dans le cadre d'une œuvre en work in progress (une œuvre à construire).



<sup>77</sup> Jean Glibert (1938-2024, BE) a consacré l'essentiel de son œuvre à l'architecture par le prisme de la couleur et de la lumière.



Christophe TERLINDEN, Photo d'un carrousel / Foto van een draaimolen, 2024





# CHRISTOPHE TERLINDEN

1969 (BE)

Het atelier van Christophe Terlinden is zijn directe omgeving. Hij staat met beide voeten stevig op de grond. Het is hem er niet om te doen voorwerpen en al zeker geen beelden toe te voegen aan een wereld die ervan overloopt. «Geen kunst en geen tralala»<sup>78</sup>, zegt hij. Zijn erg speelse relatie met kunst en het leven doet hem afstand nemen van de gewoonten, regeltjes en verplichtingen van de kunstwereld. Hij werkt graag met wat er voorhanden is en zoekt eenvoudige oplossingen voor de uitdagingen die hem worden voorgeschoteld. Kunsthistoricus Luk Lambrecht vergelijkt de kunstenaar met een chemicus: «In het Chinees betekent *chemie* de studie van transformatie. Christophe Terlinden is een chemicus uit het Rijk van het Midden. Het milieu als omgeving, als context, van waaruit het de zintuigen verfrommelt en gladstrijkt, de tekens ervan blootlegt en de entiteiten die de modaliteiten van ons systeem aftasten bevrijdt. De kunstenaar manoeuvreert tussen kunst, spel en functionaliteit. Hij combineert, verplaatst, assembleert en verzamelt.»<sup>79</sup>

Niet alleen zijn werk maar ook zijn leven is doordrongen van speelsheid. Op zijn typische guitige manier belicht hij objecten, praktijken, absurditeiten en fenomenen die vaak doordrenkt zijn van sociale bekommernissen, maar die nooit frontaal worden gepresenteerd. In contact met zijn kunst wordt de geest scherper en de stemming vrolijker. Hij houdt er ook van om te verrassen, om een onverwachte weg te gebruiken om te komen met kunst die de legitimiteit van zijn spelers en productie in twijfel trekt. De kunstenaar maakte bijvoorbeeld een video waarin een jongetje steeds opnieuw «maar waarom?» zegt. Het weerspiegelt de nieuwsgierigheid van kinderen en misschien ook de ergernis van ouders, maar het stelt vooral, in de context van een tentoonstelling<sup>80</sup>, de kunst zelf in vraag. Hij was het ook die de 'U' uit het M HKA in Antwerpen haalde, waardoor de naam van het museum onuitsprekbaar werd. Maar dankzij die lege plek kwam er wel ruimte vrij voor iets anders. Op vraag van het museum veranderde Christophe Terlinden het logo van deze ruimte voor hedendaagse kunst in 2002 definitief met *Nooit meer met U*. Hij wilde daarmee vooral de beleefdheidsvorm 'u' voorgoed schrappen.

p.68: Christophe TERLINDEN, *Essai poupée-garage/Experiment pop-garage*, 2024

<sup>78</sup> De kunstenaar richtte een 'onderneming' met de naam Tectur op. Het credo is 'geen kunst en geen tralala'. Tectur is een ontleend en herschikt derivaat van architectuur. Het is voor hem een manier om alles te doen wat geen kunst hoort te zijn.

<sup>79</sup> LAMBRECHT, Luk, 'Jaune Minimum', in: <https://archief.transit.be/artists/Terlinden/text.php>, 2008.

<sup>80</sup> De video werd in 2011 getoond bij Mac's als onderdeel van de tentoonstelling *Christophe Terlinden. Mais pourquoi?* (Cabinet d'amateurs #5) gecureerd door Julien Foucart en gepubliceerd.

Op het moment dat ik dit schreef, had ik de kunstenaar een bezoek gebracht in Grupont, in de provincie Luxemburg, waar hij in een oud huis vol verzamelde schatten woont. Ik ben gaan wandelen in deze prachtige streek en at in zijn gezellige huis een ei van zijn kippen. Ik kreeg ook foto's via WhatsApp, van speelgoed dat van zijn vader is geweest, van een essay (voor een werk?), van een verminkte pop die verbouwd was tot garage (hier zit een familieverhaal achter: dat van het wrede lot van de pop van de zus van zijn vader, die als volwassene architecte werd, een verwijzing naar haar vroege talent om een object in een woning te veranderen), een dorpsfeest in het café dat zijn partner naast hun huis opende en tot slot de aankoop van een oude ontmantelde draaimolen, die misschien wel in de tuin van La Maison des Arts zal staan tijdens de tentoonstelling ...

Er is ook *La voisine*, de afbeelding bij de tentoonstelling *Speelterrein*, een pop die de kunstenaar maakte door twee munten tussen zijn vingers te steken en een stoffen zakdoek over zijn hand te leggen. Het is een eenvoudig gebaar dat de geest van de tentoonstelling samenvat en dat hem werd ingegeven door Jean Glibert<sup>81</sup>, zijn docent aan La Cambre (de Brusselse kunstacademie). Bezoekers kunnen zelf aan het werk gaan en het spoor van hun poging achterlaten in La Maison des Arts, als onderdeel van een *work in progress*.

---

<sup>81</sup> Jean Glibert (1938-2024, BE) wijdde het grootste deel van zijn werk aan architectuur via het prisma van kleur en licht.



Christophe TERLINDEN, Fête à Grupont/Feest in Grupont, 2024

Édité à l'occasion de l'exposition / Uitgegeven naar aanleiding van de tentoonstelling

## TERRAIN DE JEUX / SPEELTERREIN

Curatrice / Curator: **Nancy Casielles**

**La Maison des Arts, 22.02 > 11.05.2025**

## LA MAISON DES ARTS

Programmation / Programma: **Véronique Baccarini, Anne-Cécile Maréchal**

Médiation / Mediatie: **Chloé Peretti**

Communication / Communicatie: **Lauren Visse**

Presse / Pers: **Be Culture**

L'équipe du service Culture / Het team van de dienst Cultuur:

**Nathalie Berghmans, Stéphane Dessicy, Hakim Moussadyk, Jean-Benoît Reise**

Rédaction / Redactie: **Nancy Casielles, Curatrice / Curator**

Graphisme / Grafisch ontwerp: **Imprimerie communale / Gemeentelijke drukkerij**

Imprimeur / Drukker: **Graphius**

## REMERCIEMENTS / DANKWOORD

**La commune de Schaerbeek / De gemeente Schaarbeek**

La commissaire / de curator: **Nancy Casielles**

Les artistes / De kunstenaars: **Denicolai & Provoost, David de Tscharnier, Eva Evrard,**

**Floris Hovers, Anna Mancuso, Anna Raimondo, Christophe Terlinden**

**Michael Bianchi, Jacques Cerami, Gabrielle Lerch**

À l'initiative de l'échevine de la Culture FR et avec le soutien du collège des bourgmestre et échevins de la commune de Schaerbeek, de la Fédération Wallonie-Bruxelles, de la COCOF

Op initiatief van de schepen van Cultuur (FR) en met de steun van het college van burgemeester en schepenen van de gemeente Schaarbeek, de Fédération Wallonie-Bruxelles, de COCOF





# SOUTENEZ LA MAISON DES ARTS !

Si l'art contemporain ou le patrimoine architectural classé vous intéressent, et que vous souhaitez soutenir la Maison des Arts pour la mise en œuvre de ses projets d'exposition ou de médiation, deux possibilités s'offrent à vous :

→ verser le montant de votre choix sur le compte de l'asbl Arts et Culture 1030.

BE43 0680 8456 2001 - **Communication** : sponsor MA + votre adresse e-mail

→ devenir un partenaire officiel de la Maison des Arts

Prenez alors contact avec nous : [nberghmans@1030.be](mailto:nberghmans@1030.be) - 02 240 34 88

La Maison des Arts peut être louée pour une fête, un mariage, un tournage, événements privés...

.....

# WILT U LA MAISON DES ARTS STEUNEN?

Als u geïnteresseerd bent in hedendaagse kunst of geklasseerd architecturaal erfgoed, en u wenst La Maison des Arts te steunen bij de realisatie van haar tentoonstellingen of mediatieprojecten, dan zijn er twee mogelijkheden:

→ stort het bedrag van uw keuze op de rekening van Arts et Culture 1030.

**BE43 0680 8456 2001** - Communicatie: **sponsor MA + uw e-mailadres**

→ officiële partner worden van La Maison des Arts.

Neem contact met ons op: [nberghmans@1030.be](mailto:nberghmans@1030.be) - 02 240 34 88

Het Maison des Arts kan ook gehuurd worden voor een feest, een huwelijk, een filmopname, privé-evenementen...

