

**Almudena Lobera**  
WHERE THE INTERIOR BEGINS

**Ariane Loze**  
AU DELÀ ... EN DEÇÀ ...

**Liesbeth Henderickx**  
TANGLED EMBRACE

EMERGENT



BEZOEKERSGIDS



Almudena Lobera legt zich toe op het tonen van alternatieve modellen voor het 'zichtbare' en het 'onzichtbare'. Ze onderzoekt de aard van het beeld, de verschillende lagen ervan en gaat dieper in op de idee dat het beeld niet altijd zichtbaar of toegankelijk is in de natuur. In *Where The Interior Begins* wordt het kunstwerk voorgesteld als een orgaan dat een relatie aangaat met de ruimtes van de galerie en de toeschouwer. Hierbij maakt de kunstenaar gebruik van de erfenis van de renaissance en de analoge fotografie en verbindt ze deze met de hedendaagse digitale beeldcultuur.

Door zich constant te bewegen tussen deze periodes in de geschiedenis, tracht ze naar de tegenwoordige tijd te kijken zoals we naar het verleden kijken: met de nodige afstand. Een vrijwel onmogelijke vooropstelling. Waar ze echter wel in slaagt, is om de mogelijke waarde van het digitale beeld te ondersteunen via deze tijdsprongen.

De museale installatie *Technical Tokonoma II* staat bij binnenkomst in de galerie uitnodigend te prijken. De *Kakemono (Kakemono I. Capillary printing)*, die in het midden van de installatie hangt, verwijst naar Japanse hangrol, die wordt gebruikt om schilderijen en kalligrafie-inscripties en ontwerpen weer te geven en tentoon te stellen. De vitrine die zich als een schouwspel openbaart, zet meteen de toon voor de opbouw van de hele tentoonstelling, waarbij Almudena Lobera de ruimtelijke kenmerken van de galerie uitspeelt. De grote vitrine is uitnodigend, maar houdt de toeschouwer tevens op een afstand. Deze ruimte zult u niet betreden. Hier begint het interieur. Kijken mag, aankomen niet.

*Vase V (Bowl)* laat ons voor een eerste keer kennismaken met enkele belangrijke elementen die doorheen de hele tentoonstelling verweven worden en waar tevens de titel *Where The Interior Begins* naar verwijst. Het wit-grijze raster nam de kunstenaar direct over van het computerscherm, en meer bepaald van de beeldbewerkingssoftware *Photoshop*. Het raster vertegenwoordigt een van de lagen waarin het beeld digitaal wordt opgebouwd. In feite is het een lege laag in het beeld. Deze gehalveerde vaas is in de realiteit gevuld, maar in de digitale wereld zou ze leeg zijn.

Lobera zal de toeschouwer nog op verschillende momenten verrassen met het gegeven van volheid en leegte, van *in* en *uit*.

Met *The Spectator II* (Stories #15) countert de kunstenaar de buitengesloten positie van de toeschouwer. Lobera trekt aan en stoot af om de kijker net te betrekken in haar werk. Met deze beweging wordt deze zich namelijk bewust van zijn eigen positie. De kunstenaar bouwt haar tentoonstellingen op aan de hand van een narratief waarbij ze de toeschouwer nodig heeft om de werken te interpreteren. Er is geen verhaal zonder een lezer.

Ook *Mirror-Selfie* (Stories #5) benadrukt deze positie. Enerzijds staat de camera op de buitenwereld gericht, anderzijds is het scherm als een spiegel die ons voorgehouden wordt. De blik maakt zowel een uitwaartse als een inwaartse beweging. Het kunstwerk wordt geobserveerd, maar weerkaatst ook de blik. Dit is een van de werken die aantonen dat het beeld niet compleet zal zijn als de toeschouwer niet gereflecteerd wordt in het beeldscherm. Er vindt als het ware een *inversie* plaats van de traditionele rol van de toeschouwer ten opzichte van het kunstwerk.

De kunstenaar gebruikt *vorm* om de vraag te poneren tussen wat voor en achter zou kunnen zijn. Ze toont op die manier dat *hoe* en *wat* we zien, wordt bepaald door bepaalde afbakeningen van de ruimte. Volgens de kunstenaar speelt ook onze aangeleerde manier van kijken hierin een grote rol.

Elke ruimte van de tentoonstelling vertegenwoordigt een hoofdstuk in het oeuvre van Lobera. Het verhaal dat deze hoofdstukken verbindt, wordt niet letterlijk door Lobera verteld, maar hangt gedeeltelijk af van de toeschouwer, die zelf mentaal de tijdsprongen tussen Renaissance, analoge fotografie en digitale wereld zal moeten proberen maken.

In het tweekoppige *Beauty Filter Masks. Stories #11* herkennen we het beeld dat René Magritte schiep in zijn *Les Amants II* (1928). De sluiers zijn hier bewerkt met een parelmoeren Instagram-filter, een soort hedendaagse patina. Een patina is van nature een verouderingsproces, maar in dit werk wordt het een blinkende, aantrekkelijke laag die allesbehalve aan veroudering doet denken. Ook de reeks *Fossilized Filtered Masks* maken gewag van dit proces: het toepassen van digitale filters op concrete zaken, dingen, sculpturen. Almudena Lobera hypercommuniceert met ons. Instagram is een platvorm waarop mensen zich soms schaamteloos blootgeven. We mogen alles van hen weten, míts toepassing van de juiste filters. Ondanks het openbaren van zichzelf en hun leven, controleren de gebruikers in zekere zin de weergave, en Lobera past het principe van deze zogenaamde controle toe op haar werk.

Rechts in een nis ligt de tegenhanger van *Mirror Selfie*, zijnde *Low Battery. Stories #14*. De arm met smartphone ligt erbij als ware het de hand van Marat (naar *De dood van Marat* uit 1793 van Jacques-Louis David).

Zodra we de ruimte benaderen met een reeks schilderijen getiteld *Palette ASCII*, wordt duidelijk dat Lobera de galerie werkelijk als een soort (kunst-)historisch museum heeft ingericht. De schilderijen schakelen elke vorm van directe communicatie uit. Deze digitale codes zijn imaginair en gaan niet bepaald een dialoog aan met de toeschouwer. De kunstenaar treedt op als een soort programmeur die de controle van de informatieoverdracht strak in handen houdt. Hier is echter geen enkele informatie voorhanden. De schilderijen lijken machinaal vervaardigd maar zijn wel degelijk van de hand van de kunstenaar. Zo schippert ze herhaaldelijk tussen wat commerciële productie zou kunnen zijn en het louter ambachtelijke.

Ook de vazen in het midden van de ruimte zouden 3D-geprint kunnen worden, maar Lobera kiest er ook hier voor om een eerder ambachtelijke oplossing te vinden, bestaande uit hars, glasvezel en lak. Deze huiselijke elementen lijken te verwijzen naar een plek die we kennen. Ze zijn echter een geïdealiseerde versie van wat we kennen en overigens zo vormgegeven dat het eerder restanten zijn van een plek die we nóg niet kennen. Een geschiedenis die nog niet gebeurd is.

Het kleinste kamertje van dit fictieve museum brengt ons een gevarieerde samenstelling van kunst die over kijken gaat. Toen de kunstenaar in Italië verbleef, maakte ze de reeks *Oltre la griglia* (voorbij het raster). Van links naar rechts toont ze een interpretatie van plaats, licht en tijd. Datgene wat ze zag terwijl ze zich voor het vensterglas onnoemlijk zat te vervelen. Het vensterglas werd de omlijsting van deze drie principes.

Met *Non Volatile Memory* staat u oog in oog (op ooghoogte van de kunstenaar) met een klassieke sculptuur die de lenzen draagt die Lobera zelf een maand lang droeg. Ze beeldde zich in dat door deze over te dragen op de sculptuur, ze op die manier een deel van haar geheugen zou overdragen. Datgene wat ze in die maand gezien had, wordt imaginair in de lens geprint. De blik is ietwat afgewend.



Tot slot is er de ruimte op de eerste verdieping waar Almudena Lobera ook humoristische kwaliteiten van haar werk blootlegt. De twee grote schilderijen in de WYSIWYG-reeks zijn een letterlijke overname van het computerscherm. Het ene werk is een weergave van een document in *InDesign*, het andere toont dan weer een beeld uit *Photoshop*. Voor zij die op een of andere manier met digitale vormgeving bezig zijn, zijn dit herkenbare beelden. Zo wordt zelfs een foutmelding, om taalfouten te onderstrepen, in de vorm van een rood gekarteld streepje overgenomen.

Hoe machinaal en niet-menselijk deze beelden ook mogen lijken, ze zijn door Lobera met de hand vervaardigd. Chirurgische precisie, doorzicht en pijnlijk aantrekkelijk.

De digitale wereld manifesteert zich fysiek in de realiteit. We weten echter niet meer of we dat interieur, die ruimte waar de kunstenaar herhaaldelijk naar refereert en haar tentoonstelling zelfs naar vernoemt, nu effectief hebben betreden. Heeft zij ons werkelijk meegenomen in die imaginaire ruimte? Of kijken wij van buitenaf, door een troebel venster naar binnen?



« C'est clair, la direction dans laquelle on va? Parce que là on va faire un travail assez détaillé sur le texte. On cherche ce qui est au-delà, en-deçà, en recule, derrière, au-dessus, au-delà de la personne. »  
(uit: Ariane Loze, *Les Hauts-Plateaux*)

In Emergent presenteert Ariane Loze (°1988, woont en werkt in Brussel) niet minder dan 7 films. Het begrippenpaar uit de titel valt te horen in een van de films. Het bevat ook een verwijzing naar Stéphane Mallarmé, en naar Marcel Broodthaers. Broodthaers liet, geïnspireerd door Mallarmé, de woorden "AU-DELA ... EN DEÇA ..." figureren in de film *Au-delà de cette limite*. Deze speelt zich grotendeels af in een Parijs metrostation, waar we mensen gestadig zien trappen op- en aflopen. De negentiende-eeuwse Franse dichter Mallarmé streefde ernaar om het 'absolute' te vatten, om de hoogste regionen van de verbeelding te bereiken, 'voorbij' alles en iedereen. Na een persoonlijke crisis kwam hij tot het inzicht dat dit enkel mogelijk is wanneer de kunstenaar telkens opnieuw terugvalt op de basale, morsige materie waarmee hij of zij kunst creëert, én met de medewerking van de toeschouwer.

Deze spanning – tussen elementaire materie en sprankelende verbeelding, tussen de beperkingen van het 'hier en nu' en de grenzeloze beloftes van het 'mogelijke,' of tussen het particuliere en het algemene, het individuele en het meervoudige, het persoonlijke en het gemeengoed – vormt tevens een leidraad in Ariane Lozes oeuvre, en werd het uitgangspunt voor de selectie van deze 7 films.

Het betreft hier een 'DIY-cinema,' waarin de kunstenaar persoonlijk instaat voor de regie, het camerawerk, (nagenoeg) al het acteerwerk, én de montage.

Ariane Loze neemt haar films meestal op in een bestaande, openbare architecturale omgeving. Ze neemt die contexten, met hun particuliere omstandigheden, gewoon zoals ze zijn. De kunstenaar schrijft haar scenario's nooit op voorhand uit; alle films kwamen op basis van improvisatie tot stand. Zo worden ongecontroleerde, toevallige omstandigheden in het creatieproces en het finale kunstwerk geïntegreerd.

Ariane Loze brengt ook een aspect van theater in de film binnen. Modern en hedendaags theater weet dikwijls, door de verbeelding van de toeschouwer doeltreffend te prikkelen, met weinig middelen een wereld op te roepen. De meeste cinema daarentegen lepelt ons alles in. Ariane Lozes films nodigen de kijker uit om met de eigen verbeelding het verhaal te vervolledigen, met behulp van montageprincipes: *shot/reverse shot*, de continuïteit van bewegingen en de suggestie van een psychologische ontwikkeling.

Maar, ondanks deze uiterste spaarzaamheid van de middelen, reiken de ambities hoog. Getuige daarvan titels als *Élévations of Utopia*. Grote thema's, hete hangijzers, prangende maatschappelijke vragen worden aangesneden. In het spoor van Mallarmé reikt Ariane Loze naar 'ce monde au-delà.' Ze stelt conventies in vraag, durft dromen.

Tegelijk beseft ze dat ze telkens weer zal moeten vertrekken van 'le monde en-deçà,' de beperkingen en mogelijkheden van de dagelijkse artistieke praktijk, van haar concrete context hier en nu. In de spanning tussen beide heeft zich in relatief korte tijd al een veelgelaagd, rijk en coherent oeuvre ontwikkeld.

Niet alleen binnen de context van de films zelf worden diverse verhoudingen tussen het ik en zijn omgeving ontwikkeld. De 7 films worden gepresenteerd in 5 uiteenlopende locaties en situaties, verspreid in de galerie, waarbij de relatie tussen toeschouwer en film telkens anders is. De gepresenteerde werken zijn gegroepeerd in twee sequenties van drie geprojecteerde films, waartussen de film op monitor als scharnierpunt functioneert.

*Élévations* speelt zich af in een kerk, hoogzomer. Ariane Loze verkent relaties tussen diverse ruimtes: de helverlichte stad buiten versus het schaduwrijke kerkinterieur; dit tastbare interieur, waarin enkele toeristen even ontsnappen aan de loden hitte, versus de diverse virtuele ruimtes van de vele schilderijen, muur- en plafondschilderingen waar de ogen van de kerkbezoekers over glijden. Een kerk laat niet toe naar buiten te kijken, tenzij naar de hemel; verder dienen vensters enkel om het licht binnen te laten. Wanneer de camera naar het plafond gericht is, opent deze zich nu eens als een vat vol betoverende, hemelse verschijningen; dan weer zien we de barsten in een met laagjes verf bedekt houten plafond.

De camera heeft afwisselend aandacht voor het spel van licht en schaduw in de schilderijen, en in dat van het kerkinterieur. In *De luce* (ca. 1230) schreef Robert Grosseteste dat God Zijn schepping aan ons laat *verschijnen* door middel van het zonlicht. Tegelijk lag hij mee aan de basis van de experimentele methode en de moderne natuurwetenschap. In verband daarmee schreef Harry Mulisch, in *De ontdekking van de hemel* (2001), dat het verkeer tussen ‘deze’ (door de natuurwetenschappen ontsloten) wereld en de ‘andere’ (bovennatuurlijke) wereld definitief tot het verleden ging behoren eens het lineaire, wiskundig correcte perspectief zich (begin 15de eeuw) sloot in één verdwijnpunt, “dat geen andere kant heeft.” En wat dan met latere hemelse of goddelijke afbeeldingen? “Dat is geen geloofwaardige god meer, maar een schitterende fantasie over een man die de natuurwetten heeft overwonnen.”

Wanneer een van de personages een aantal *selfies* neemt, kan dit in die zin ironisch opgevat worden, dat de kunstenaar zelf in haar films het beeld nagenoeg monopoliseert. Maar de paradox is dat ze op die manier juist de veelheid aan mogelijke personages of personaliteiten toont, de rijkdom aan gezichtspunten en perspectieven, aspecten en opinies – kortom, aan *potentiële realiteiten* - die zich in en vanuit één enkel individu kunnen manifesteren en ontwikkelen.

Ook in *Les Hauts-Plateaux* volgen we de ontwikkeling van een hele reeks *verhoudingen*: tussen personages en omgevingen (de film begint en eindigt buiten, waartussen een reeks binnenruimtes doorlopen worden), tussen diverse personages, tussen de persoon van de uitvoerder of speler en het personage dat gespeeld wordt, tussen 'la personne' – de persoon – en 'personne' – niemand, maar ook: niemand in het bijzonder, iedereen, het collectief. Deze film roept tal van vragen op. In hoeverre wordt iemand bepaald, gestuurd, ge- of vervormd, veranderd door een bepaalde (architecturale) context? De omgevingen waarin de films van Ariane Loze zich afspelen – hier enerzijds bedrijfsarchitectuur, anderzijds een repetitieve ruimte – spelen zelf een volwaardige rol. In hoeverre kan een persoonlijkheid *geproduceerd* worden? Indien we diverse personages kunnen spelen, zijn we dan ook in staat om iemand anders te worden – door eigen wil en keuzes, of gedwongen door externe actoren en factoren?

Welke rol speelt (ons gevoel van) tijd, van de relaties tussen verleden, heden, toekomst, in de ontwikkeling van ons (zelf)bewustzijn? Kan ook daarmee gespeeld worden? Welke rol speelt taalgebruik daarin? Hoe zijn de mogelijke verhoudingen tussen wie we zijn, spelen, of kunnen worden? In deze film brengt Ariane Loze twee aspecten uit haar eigen verleden samen: haar opleiding als regisseur en acteur enerzijds; haar job in bedrijven, waarbij ze personeelsleden via rollenspelen fictieve problemen liet aanpakken, anderzijds.

*Kolumba*, Ariane Lozes recentste film, is opgenomen in en rond twee realisaties van de Zwitserse architect Peter Zumthor: een kapel te midden een ruraal landschap (rond Keulen), en een religieus museum in hartje Keulen. Net zoals in *Élevations* worden hier mogelijke relaties afgetast tussen binnen en buiten, beneden en boven, hemel en aarde, tussen architectuur, kunst en religie, tussen *en-deçà en au-delà*. Zumthors kapel heeft geen vensters, enkel een dakopening waarlangs het licht binnensijpelt. Tegenover deze elementaire, radicale geste te midden het groen staat de gemusealiseerde religie, gepresenteerd als een geësthetiseerd reliëf uit een afgesloten verleden. De enige restjes natuur vinden we hier in een verstilde, besloten tuin. Net zoals een kerk is een museum een grotendeels van de buitenwereld afgesloten ruimte, met zenitaal licht, waar de blik naar buiten in een eerste beweging geblokkeerd wordt, om ze vervolgens een uitweg te bieden in de virtuele dieptes van beelden.



Maar tussen de museumzalen bevindt zich een bibliotheek, waar je het leven 'buiten' kan observeren, van bovenuit, waarbij alles er verkleind uitziet. Als waren we Gulliver, kijkend naar Lilliputters.

*Dinner for 4* was de derde video waarin Ariane Loze zelf alle rollen speelde. Tijdens een residentie als performance-kunstenaar wou ze een paar films maken. Het enige materiaal waarover ze beschikte, bestond uit een elementaire camera en zichzelf.

Aangezien er niets gezegd wordt, bevat dit werk aspecten van de stomme film, maar we horen wel andere geluiden. Zo komt alle nadruk te liggen op de minimale verschillen tussen en de handelingen van de personages, en op de band tussen de personages en hun context: vier figuren, aan een ronde tafel gezeten in een kleine, claustrofobisch aandoende ruimte, met vlak achter zich de vier wanden van een classicistisch interieur, met telkens een opening (raam of deur). De sfeer is kil, om niet te zeggen ijskoud; wat op hun bord ligt oogt niet appetijtelijk. Slechts één personage eet. De setting heeft iets van een nachtmerrie, afkomstig uit een reptielachtig brein.

Op een bepaald moment verplaatst het laatst aangeschoven personage de vier glazen in het midden van de tafel, en lijkt zo de respectievelijke rollen van de personages te verwisselen.

Het drieluik *Inner Landscape*, *Impotence* en *Utopia* draait rond het gevoel van (on)vermogen om iets te veranderen aan de wereld waarin we leven, aan de maatschappelijke werkelijkheid.

De titel *Inner landscape* verwijst naar hoe onze buiten- en onze binnenwereld, ons uiterlijk en ons innerlijk leven elkaar weerspiegelen. Beroemd is het eerste getuigenis in de westerse cultuur van iemand die niet uit noodzaak, maar omwille van het resulterende vergezicht een berg omhoog klauterde: Francesco Petrarca beklom samen met zijn broer de Mont Ventoux in april 1336. Toen hij de top bereikt had, sloeg hij lukraak een bladzijde van Augustinus' *Belijdenissen* open, en las: “*En de mensen gaan om te bewonderen de hoogten van de bergen en de machtige golven van de zee en de brede stromen van de rivieren en de gang van de oceaan en de omloop van de hemellichamen, en zij verlaten zichzelf.*” Zonder nog een woord te zeggen, liep hij naar beneden. Hier vond een confrontatie plaats tussen middeleeuwen en renaissance – het moment waarop de mens met eigen ogen naar de wereld begint te kijken en, in plaats van de goddelijke schepping zomaar voor lief te nemen, zich begint te verbeelden dat er elders op aarde alternatieven voor het hier en nu mogelijk zijn.

De beide films op zolder spelen zich niet buiten maar binnen af. Ook opvallend: telkens zijn de verschillende personages hetzelfde gekleed. Toch is er een duidelijk verschil: terwijl *Impotence* zich in een kleine, neutrale witte ruimte situeert, speelt *Utopia* zich af in een wijdse binnenruimte, die bijzonder oogt: de blauwe kleur van de cirkelvormige tribune – waarvan de vorm aan een oud-Grieks theater ontleend lijkt – kan naar Europa verwijzen, en zo naar het *Europese project* dat ooit de belofte uitdroeg dat we ooit één *Gemeenschap* zouden vormen. Maar al oogt het anders, ook deze laatste film is in een publiek toegankelijk gebouw opgenomen: het Belgisch paviljoen, tijdens de Architectuurbiënnale van Venetië. Terwijl *Impotence* verzandt in een Babylonische spraakverwarring, is de inzet van de samenkomst in *Utopia* helder en duidelijk: welke zijn de *commons*, het gemeengoed waarop we, *from scratch*, aan een gemeenschap kunnen bouwen?

Volgens Ariane Loze ligt de sleutel in het luisteren naar de interne tegenstellingen, de democratie van de meerstemmigheid binnen in ons. Voor Hannah Arendt moeten we een beroep doen op het oordeelsvermogen wanneer het terrein te complex is opdat de zuivere of de praktische rede voor een oplossing kunnen zorgen. Dit gebied *tussen* kennis en betekenis is het domein van de verbeelding: van de kunst en de politiek. En ook al moet het oordeel geveld worden zonder de universele zekerheid van de wetenschap of de lokale zekerheid van het praktisch vernuft, toch stelt Arendt dat we moeten durven oordelen *in naam van iedereen*.

Thomas Morus' *Utopia* uit 1516, geschreven toen hij als banneling in onze contreien verbleef, bevat twee kenmerken die in geen enkel kunstwerk met utopische dimensies mogen ontbreken. Ten eerste: de schipbreuk. Een karveel, gewapend met kanonnen, kaarten en een sextant, instrumenten van de moderne rationaliteit, vaart uit om de wereld te veroveren, om de natuur tot het object van onze blik, ons verstand, onze bezitsdrang te maken. Maar een heftige storm slaat het schip aan duigen, waarna wij, omgekeerd, het weerloze object worden van de natuurkrachten, die zo genadig zijn een van ons te sparen en op een strand te werpen. Ten tweede: dit strand bevindt zich *nergens* – *ou-topos*, voorbij onze wereld.

Jawel. *Au-delà ... en deçà ...*



Mijn werk wordt benaderd vanuit een sculpturaal medium. Beton en natuurlijk gesteente zijn de voornaamste materialen die mijn sculpturen vormgeven, soms aan de hand van een samenwerking maar vaak ook in relatie tot hun positie binnen de architectuurgeschiedenis. Mijn fascinatie doorloopt zowel de idealen van het architectonisch modernisme als ideeën over hoe we de architectuur en het dagelijks verkeer opnieuw kunnen verbinden met onze naaste omgeving. Het is een zoektocht naar de waarden, betekenis en oorsprong van bepaalde materialen die in het stedelijk landschap aanwezig zijn. Een landschap dat voortdurend onderhevig is aan fysieke veranderingen als gevolg van vluchtige en architectonische trends. Zo hebben deze materialen hun band met de energie die van de tastbare materie uitgaat.

Mijn werk is gebaseerd op het bewustzijn van materie en is vaak een spel van het zichtbare en onzichtbare. In fysieke toestanden die 'stilstand' en 'beweging' door elkaar halen. De focus op vorm is meer organisch, met betrekking tot materie zoals die bestaat in en door systemen.

De tekst in deze specifieke presentatie, *OPERA FANTASTICO in GALAXY GREY*, is van de hand van Vincent Van Meenen, op basis van een namenlijst van commerciële natuurstenen in België die ik hem verschaftte. In mijn presentatie worden de sculpturen meestal in relatie tot design geplaatst. Ze gaan deel uitmaken van een organisatiesysteem dat in verbinding tot onszelf staat en alles wat ons omringt.

**Vennoten:** Johan Blanckaert & Veronique Ghekiere,  
Dirk Castelein & Hilde Devos, Tine & Charlotte Castelein,  
Pierre Debra & Charlotte Houtsaeger, Wim Dejonghe, Frank  
Maes & Astrid Bonduel, Ivan Maes, Niko Maes, Thomas &  
Peter Moerman

**Sponsors:** Maes Promotie en Constructie, Castelein Stor'it,  
Ivan en Anny Maes, Rietveld Projects, Circles Group

**Adviseurs:** Luc Derycke, Sam Eggermont, Lieven Pyfferoen,  
Rolf Quaghebeur, Monia Warnez



**EMERGENT-team:** Roxane Baeyens, Hilde Borgermans,  
Astrid Bonduel, Jelle Clarisse, Frank Maes, Lieven Pyfferoen,  
Bram Vandevreire en Jeroen Verhaeghe

**Curators:** Hilde Borgermans, Frank Maes

**Auteurs:** Hilde Borgermans, Frank Maes, Liesbeth Henderickx

**Met dank aan:** de kunstenaars, Michel Rein (Parijs/Brussel),  
Luuk Nouwen, Barbara von Flüe, Simone Dompeyre, Pascale  
Viscardy, Katerina Gregos, HISK (Gent), Philippe Boulet,  
Théâtre de Gennevilliers, Jan Ritsema, PAF Performance Art  
Forum, Kasper De Vos, Frederik Vergaert, Ferry Saris, VEGAP  
(Visual Entidad de Gestión de Artistas Plásticos), Visual Arts  
Grant from the Regional Government of Madrid



EMERGENT  
Grote Markt 26, 8630 Veurne  
galerie@emergent.be  
www.emergent.be