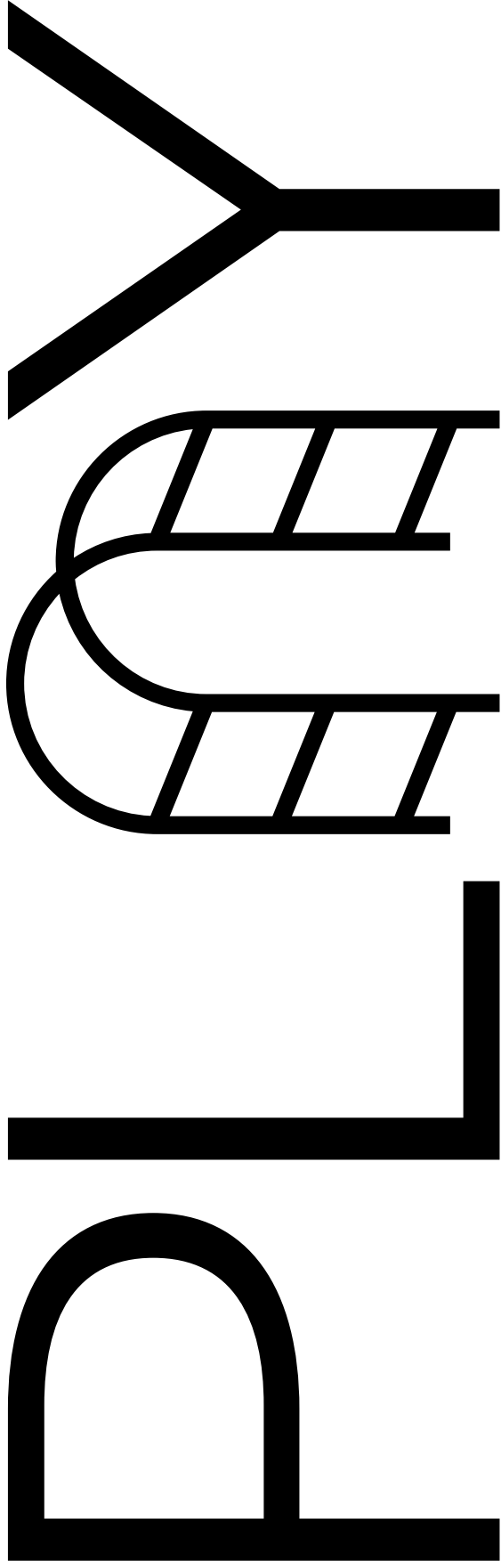


ARCHITECTS

AT



FR

18.10.2019 — 09.02.2020

CIVA
rue de l'Ermitage, 55 1050 Bruxelles

Homo Ludens
— *Architectus Ludens*

Architects at Play constitue l'aboutissement d'une recherche sur le jeu et l'imaginaire, les expériences construites et les récits mythologiques. L'exposition est principalement dédiée à l'idée de « Faire Monde » et initie la rencontre entre deux personnages : celui de l'architecte et celui de l'enfant.

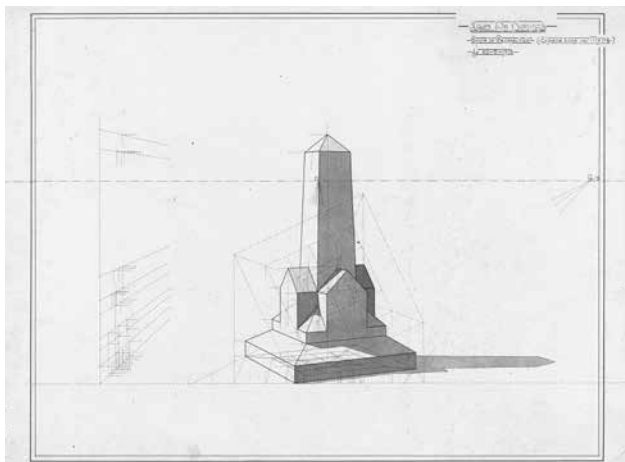
Les jeux de l'enfance ont toujours été un terrain propice à l'invention de « Mondes ». De même, les architectes imaginent aussi de nouveaux « Mondes ». Ces mondes et les mécanismes d'invention qu'ils convoquent constituent le cœur de l'exposition, où sont abordés des thèmes aussi variés que l'enfance et l'éducation, l'urbanisme, l'espace public, l'histoire, l'architecture, l'art ou la créativité — afin de retracer l'histoire de « Mondes » imaginaires autant qu'imaginés.

L'Homme est un architecte joueur. De la cabane solitaire à l'arche cosmopolite, nous construisons des mondes que nous habitons ou co-habitions. Le monde du jeu se situe dans l'intervalle mystérieux qui relie nos subjectivités à la réalité extérieure. Parfois, dans cette aire éphémère se cristallisent des architectures qui deviennent pour un temps la scène de nos vies, l'horizon de nos habitudes. Ce pouvoir de l'imaginaire est au cœur du dispositif curatorial où se cotoient les terrains de jeu de l'enfance et ceux d'architectes, d'artistes ou de designers.

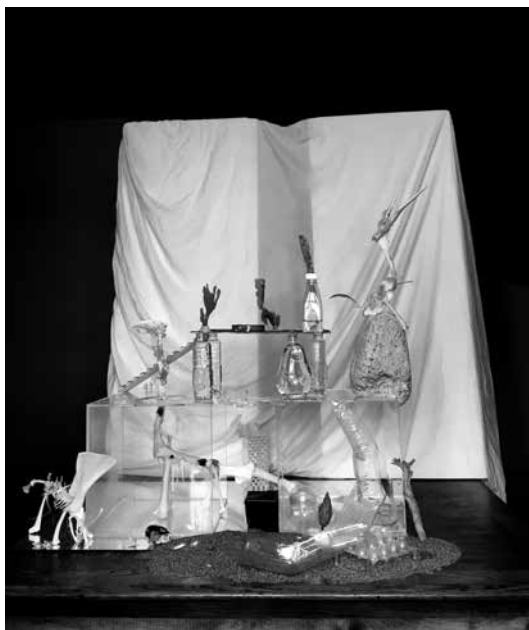
Un parcours à travers plusieurs univers ludiques met en scène autant de manières de faire des mondes.

Dans ce voyage au pays des représentations, un focus sur les playgrounds bruxellois interroge l'inscription de ces mondes dans l'espace public.

Quelques œuvres sont également présentées de façon autonome, sans mise en perspective particulière, si ce n'est celle de nous placer en situation de découverte ou d'émerveillement.



[02]



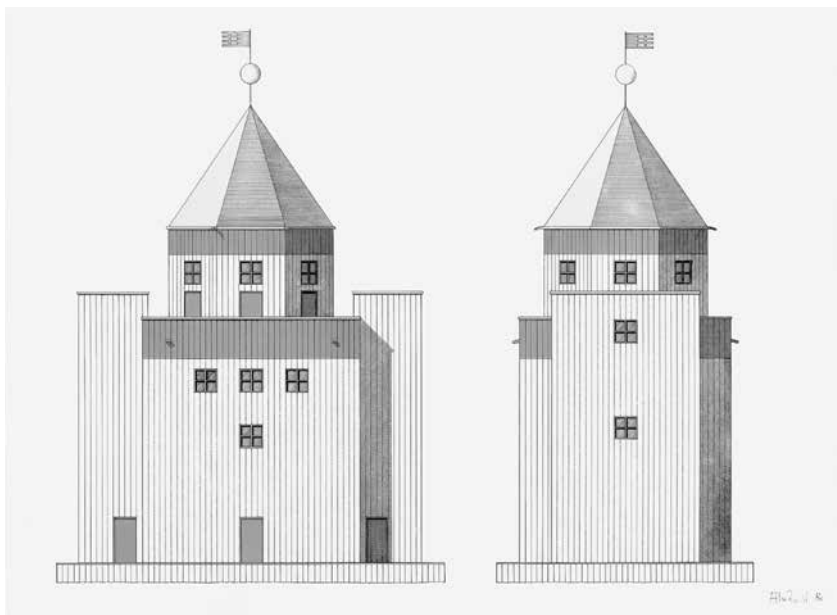
[03]



- [01] Louis Herman De Koninck, étude des ordres antiques et de tracé des ombres à l'Académie des Beaux-Arts de Bruxelles, 1912-1913. © CIVA, Bruxelles
- [02] LPPL & åbåke, *The Transparent Dinosaur Museum*, 2019. Photo: Betsy Bickle. Collection Particulière.
- [03] Renaat Braem, habitation Van Humbeek à Buggenhout, 1967-1970. © CIVA, Bruxelles



[04]



[05]

[06]



- [04] Aldo Van Eyck, *Circle Terrace* (Orphelinat municipal d'Amsterdam, 1958-1961), s. d.
© Aldo van Eyck — Coll. Aldo van Eyck archive
- [05] Aldo Rossi, *Teatro del Mondo*, 1980.
© Drawing Matter Collection
- [06] Constant, *Large Labyrinth*, 1960.
Coll. Kunstmuseum Den Haag. © Photo: Tom Haartsen

- 08 3 MASTERS
2 MAESTRE
- 10 SANDBOX
- 12 LABYRINTH
- 14 THEATRE
- 16 PLAN
DE L'EXPOSITION
- 18 CONSTRUCTION
- 20 STRATEGY
- 22 HUTS/ARKS
- 24 PLAYGROUNDS

3 MASTERS

L'aire de jeu n'est pas qu'un nouveau programme dans les villes de l'après-guerre. C'est un nouveau paradigme qui ébranle la machinerie fonctionnaliste de l'espace. L'artiste, l'architecte ou le designer imaginent des usages que l'enfant détournera inévitablement dans ses jeux. L'aire de jeu est un théâtre en devenir. C'est une architecture ouverte, nécessairement inachevée qui prend tout son sens par le mouvement ludique de l'enfant. L'auteur de projet est obligé de se recentrer alors sur les composantes fondamentales de l'expérience — couleur, matières et formes pour organiser un paysage, une invitation au voyage. Cette indétermination fonctionnelle ou programmatique au service d'usages possibles est au cœur des démarches menées par Aldo Van Eyck, Isamu Noguchi et Group Ludic.

2 MAESTRE

« L'éducation est un processus naturel effectué par l'enfant. Ce processus n'est pas acquis par l'écoute d'un discours mais par des expériences avec son environnement. »

Toute l'idée d'une pédagogie active et centrée sur le développement autonome de l'enfant réside dans cette phrase de Maria Montessori. Il s'agit de produire un environnement capable de susciter chez l'enfant la curiosité, l'éveil et la pratique de formes qui lui permettront de découvrir le monde et de s'y inscrire par lui-même. Près de soixante années après le décès de Maria Montessori, cette conception d'une éducation fondée sur l'expérience personnelle et l'autonomie de l'enfant continue d'être transmise et explorée par différentes générations de chercheurs, éducateurs et théoriciens. La neuropédiatre Nanette Latis (Giannetta Ottilia Fantoni Modena) a fondé et dirigé l'Accademia dei Bambini à la Fondazione Prada jusqu'à son décès en janvier 2019 — organisant des dizaines de workshops durant lesquels elle invitait artistes, scientifiques, architectes, musiciens, mathématiciens ou cinéastes à « willing not only to teach, but also to acquire new inspirations ».





Maria Montessori (1870-1952), s. d.
Courtesy of the Nationaal Archief, Den Haag.
Giannetta Ottilia Latis, Accademia dei Bambini,
Milan, 2014.

David Roditi, Simon Koszel,
Xavier de La Salle – Group
Ludic, 1969.



Isamu Noguchi, 1946 ca. Coll. Archives
of The Noguchi Museum. © The Isamu
Noguchi Foundation and Garden
Museum, New York / ARS – SABAM

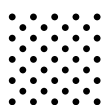
Aldo van Eyck, 1964 ca.
© Photo Pierre Alechinsky



SANDBOX

Le bac à sable

Sur la plage, quand un enfant se lance dans une construction, il attire rapidement d'autres enfants qui l'observent et le regardent faire. Ils peuvent bien repérer dans ces amoncellements de grains de sable une tour ou le dos d'un animal, ces indices objectifs restent aussi ténus que la découverte d'une empreinte pour un paléontologue. Seul le jeune architecte détient la clé du vaste monde imaginaire qu'il est en train de créer en façonnant la surface de la plage. S'il accepte de partager son domaine sur-réel en laissant les autres jouer avec lui, alors la tour devient château, le château devient ville. Et le soir, la plage est constellée de ces architectures collectives plus ou moins grandes qui seront emportées par les vagues quand la mer remontera.



« Sur les rivages de mondes sans fin des enfants s'assemblent. Le ciel infini s'étend immobile sur leur tête, mais les flots toujours mouvants sont houleux. Les enfants s'assemblent sur les rivages de mondes sans fin, avec des cris, avec des danses.

Ils se construisent des maisons de sable, ils jouent avec des coquillages vides. Quelques feuilles flétries sont pour eux des bateaux, qu'avec un sourire ils regardent flotter sur l'immensité profonde. Des enfants s'ébattent sur les rivages de mondes sans fin. [...] »

Rabîndranâth Tagore, *Sur le rivage*, 1913

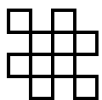


Agence Rol, *jeux d'enfants au bord de la mer*, 1923.
Source : gallica.bnf.fr / BnF

LABYRINTH

Le labyrinthe

Le monde au commencement est un chaos absurde. Et nous devenons des aventuriers, partant en quête du centre du labyrinthe. L'obscurité du monde s'éclaire par ce mouvement d'exploration qui nous situe mais nous distrait, ravivant à chaque pas le vertige de la désorientation. L'effroi et l'angoisse causés par cette perte de repères sensoriels et spirituels ne sont que le prélude nécessaire au plaisir de la découverte de sensations, d'émotions et d'idées nouvelles qui nous métamorphosent. Immergé dans l'enchevêtrement du monde, notre corps devient le centre de situations. Déclenchée par notre contact avec les lieux, une ivresse nous enveloppe soudain dans des atmosphères affectives qui nous font exister. Alors, pour déchiffrer l'énigme du monde, la question qu'il nous faudra peut-être poser est : où est le centre du labyrinthe ?



« L'aventurier est celui qui fait arriver les aventures, plus que celui à qui les aventures arrivent. La construction de situations sera la réalisation continue d'un grand jeu délibérément choisi ; le passage de l'un à l'autre de ces décors et de ces conflits dont les personnages d'une tragédie mouraient en vingt-quatre heures. Mais le temps de vivre ne manquera plus. »

Michèle-I. Bernstein, André-Frank Conord,
Mohamed Dahou, Guy Debord, Jacques Fillon,
Véra, Gil J. Wolman, dans « Une idée neuve
en Europe », *Potlatch*, n° 7, 3 août 1954.

CONSTANT

Partir à la dérive dans le labyrinthe des villes. Se perdre dans le monde mais aussi perdre le monde. Pour les artistes révolutionnaires de l'Internationale situationniste, ce vertige était la clé pour en créer un nouveau (créer un nouveau monde). Le projet de New Babylon, conçu à partir de 1958 par Constant en dialogue avec Guy Debord, incarne spatialement leur volonté de détruire l'ordre fonctionnel pour instaurer un « ordre mouvant de l'avenir ». Ville idéale labyrinthique à l'échelle planétaire, cet univers kaléidoscopique aux atmosphères sans cesse renouvelées selon les désirs de ses habitants est le terrain de jeu d'une nouvelle société d'*homo ludens*. Cette humanité joueuse s'émancipe du carcan routinier du travail pour réenchanter sans cesse son quotidien par la construction de situations.

THEATRE

Les jouets symboliques

Sur les chemins de nos errances nous collectons quelques objets dont l'éclat nous a soudain frappé. Lorsque la nostalgie de ces illuminations nous saisit, nous devenons metteur en scène, tentant de faire revivre ces objets perdus. Ces fragments du passé deviennent alors les protagonistes de scènes auxquelles nous assistons avec émerveillement. L'illusion de la représentation rend alors présents dans nos chairs ces objets absents. Dans le grand théâtre du monde, les formes sont des symboles en attente d'un regard. Lorsque nous les contemplons, elles ont le pouvoir magique de recréer des topographies imaginaires où s'incarnent nos souvenirs, portés par l'élan de nos désirs.



« Le Théâtre du Monde me semblait lui aussi se trouver dans un lieu où finit l'architecture et où commence le monde de l'imagination et même de l'irrationnel... »

Aldo Rossi,
Autobiographie scientifique, 1981

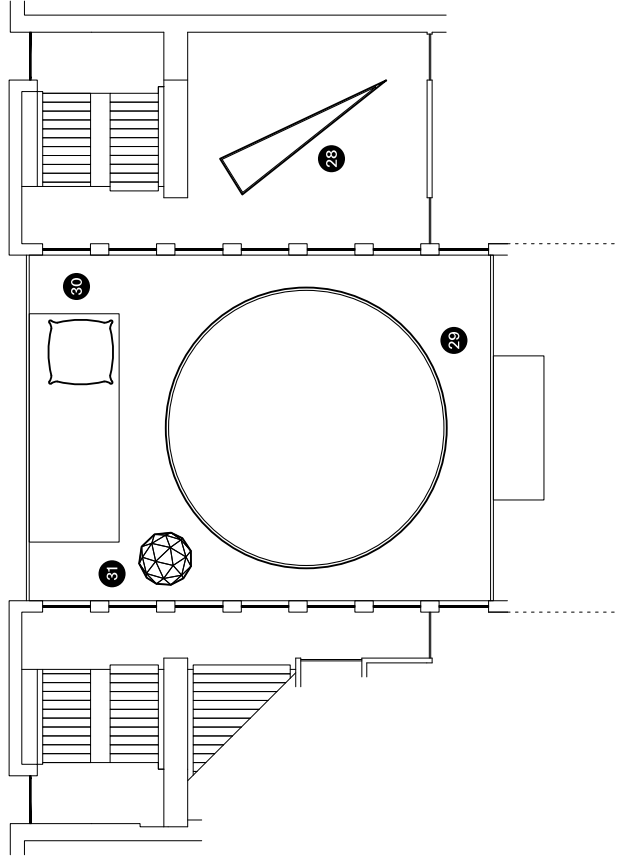
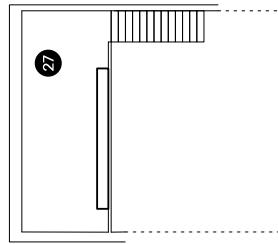
ALDO ROSSI

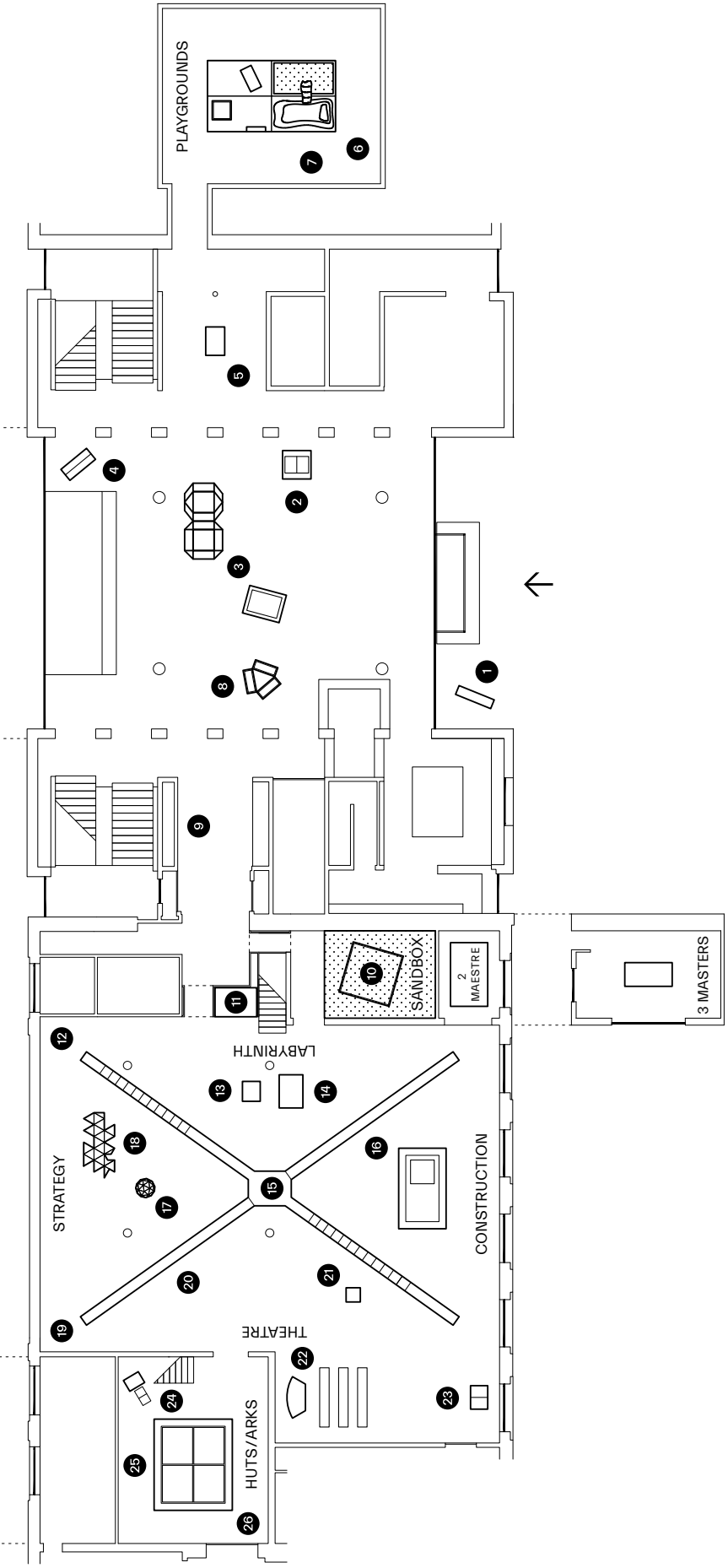
Saisir le flux des souvenirs qui montent de la mémoire au gré des analogies. Redessiner, répéter pour faire surgir un symbole nouveau. Le *Teatrino Scientifico* d'Aldo Rossi désigne ce lieu paradoxal où le jeu des réminiscences mène à la matérialisation de fragments d'architectures chargés de sentiments autobiographiques. Pour l'architecte milanais, l'architecture est un jeu d'imitation et la ville un théâtre de la mémoire collective. L'architecte, tel un collectionneur de jouets, amasse des fragments de ce vaste palimpseste et en réactualise la symbolique en les reproposant dans de nouveaux projets.

Le *Teatro del Mondo*, conçu en 1979, est un joujou barbare égaré dans le paysage vénitien tout de marbre et de briques, de corniches et de colonnades. Significative du surréalisme architectural d'Aldo Rossi, cette forme archétypale, ouvre le public au rêve et le fait naviguer dans des topographies imaginaires entre mémoire intime et histoire collective.

1. Karel Verhoeven
2. Willy Kessels
3. Raphaël Zarka
4. Dessins d'enfants
5. 51N4E, AgwA, CENTRAL, Label, NoaArchitecten
6. Laura Bouyard
7. Suède 36
8. Lieven De Cauter
9. Pierre Antoine
10. Gru.a Arquitectos
11. LPPL and åbåke
12. Office for Metropolitan Architecture — Rem Koolhaas
13. Constant
14. Office Kersten Geers
15. David Van Severen
16. Lewis Carroll

17. Cedric Price, Enzo Mari, Pinaffo & Pluinage
18. Richard Buckminster Fuller
19. Richard Buckminster Fuller
20. Rem Koolhaas
21. Akarova
22. Fala Atelier
23. Robbrecht & Daem
24. Aldo Rossi
25. Pierre Hebbelinck
26. AHA, Lucien de Vestel
27. DWT, Henry Lacoste, Renaat Braem
28. Luca Merlini
29. Studio Ossidiana
30. Aldo Van Eyck
31. Wolfgang Bregentzer
32. Charles Aubertin

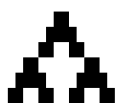




CONSTRUCTION

Les jeux de construction

Les fragments que nous amassons constituent les briques d'un vaste langage collectif dont nous partageons les significations grâce à l'abstraction de la parole. Nous devenons alors des bricoleurs, capables de construire et déconstruire toujours de nouveaux assemblages complexes en combinant des pièces élémentaires. Par ces jeux de construction, nous ouvrons des faisceaux de sens dans le non-sens du hasard. Dans la combinatoire du monde, nos constructions sont des diagrammes, des nœuds de possibilité qui, dans leur incertitude, restent ouverts à l'interprétation des autres.



« Si nous l'envisagions, nous serions capables de planifier avec soin un environnement dans lequel la pensée et l'esprit humain pourraient se laisser aller ou au contraire provoquer le stimulus et plaisir qui mènent aux activités créatrices... Ces séries de formes, ces idées, ne devraient pas être scellées ou enfermées par un schéma limitatif ni par des théories statistiques ou sociologiques sur les activités des gens, mais de par son incomplétude, le lieu laissera aux gens la possibilité de développer de nouvelles expériences pour eux-mêmes ».

Cedric Price,

Objectives: Glengall Wharf, Isle of Dogs, 1963 ca.

CEDRIC PRICE

Déconstruire les totalités qui immobilisent nos sociétés — discours, plans, programmes, habitudes, préjugés. Rendre leur mobilité aux éléments du réel pour renverser le sens et laisser advenir de nouvelles combinaisons. Cedric Price se considère au début de sa carrière comme un « anti-architecte », dégommant les certitudes de la profession avec humour et provocation.

Le Fun Palace, objet urbain non identifié, à mi-chemin entre le terrain d'aventure et l'université populaire, apparaît comme un grand jeu de construction. Conçu à partir de 1962 dans un processus collectif avec notamment la dramaturge Joan Littlewood et le cybernéticien Gordon Pask, ce meccano de la préfabrication est perpétuellement en chantier, évoluant selon les désirs de ses usagers. Cette œuvre en mouvement idéale limite l'architecture à un système sous-déterminé offrant aux usagers des possibilités d'interprétation et de participation.

STRATEGY

Les jeux de stratégie

L'expérience empirique du monde ne nous suffit pas. Nous cherchons à l'objectiver pour le comprendre.

Nous tentons de découvrir l'ordre et les lois du système afin de mieux nous en emparer. Nous prenons de la hauteur et devenons stratèges, traduisant chaque situation en un plateau de jeu. Ces modèles réduits nous permettent d'arrêter le temps pour simuler des futurs possibles. Aussi rationnelles qu'elles puissent paraître, toutes ces cartes ne sont pourtant que des hypothèses, reflets de notre soif inaltérable d'unité avec le cosmos.



« Il y a certainement dans le jeu d'échecs des choses extrêmement belles dans le domaine du mouvement mais pas du tout dans le domaine visuel. C'est l'imagination du mouvement ou du geste qui fait la beauté, dans ce cas-là. C'est complètement dans la matière grise. »

Marcel Duchamp,
Entretiens avec Pierre Cabane, 1967

BUCKMINSTER FULLER

Dézoomer, élargir la focale pour comprendre les systèmes humains, y déceler les tendances et les synergies possibles afin de mieux anticiper leurs transformations. C'est la posture qu'adopte Richard Buckminster Fuller, l'« artiste-scientifique » qui rêvait d'une humanité qui un jour cartographierait entièrement l'univers. La première étape vers cet horizon utopique est de comprendre la Terre pour pouvoir « faire fonctionner le monde pour le succès de toute l'humanité ». Le World Game, qu'il conçoit dans les années 1960 en pleine guerre froide, est un jeu de simulation qui invite les citoyens de la planète à créer un monde alternatif en imaginant des stratégies de coopération internationales. Fuller imagine détourner les technologies militaires de l'information pour construire les plateaux de jeu du World Game. Dans les Geoscopes, ces gigantesques salles de pilotage sphériques, les nouveaux pilotes du Vaisseau spatial « Terre » pourraient assister au spectacle du monde en 4D.

HUTS/ARKS

Les cabanes et les arches

Les mondes que l'humain crée dans le jeu fondent son existence d'être imaginaire et communiquant. L'origine de l'architecture, la « cabane primitive », n'est alors plus à chercher dans l'enfance de l'humanité comme le pensaient les architectes rationalistes. Elle se situe au fond de chacun de nous, dans l'enfance joueuse de notre esprit.

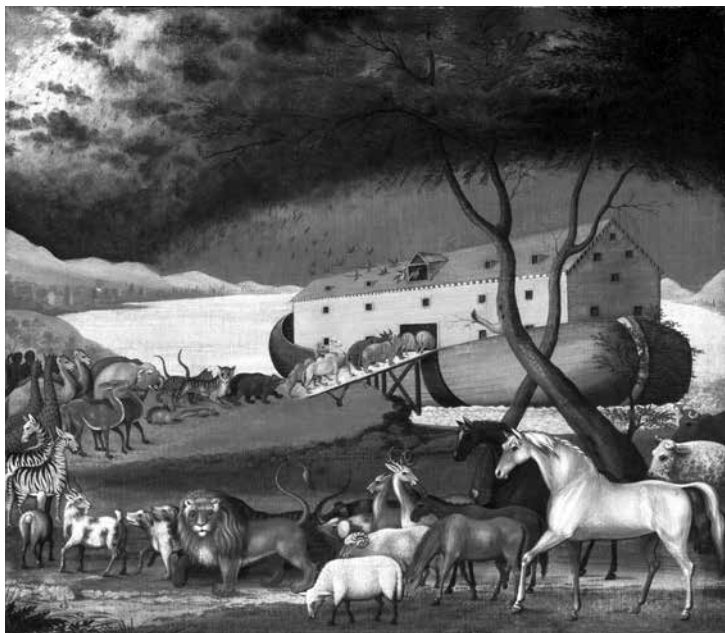
Nos architectures ont pour racines ces cabanes oniriques que nous bâtissons sans cesse pour que puisse venir y jouer notre enfant intérieur qui cherche inlassablement à habiter et comprendre le monde.

Ces cabanes solitaires sont aussi des arches cosmopolites dans lesquelles nous embarquons avec nous la foule de nos rencontres. Aussi, ce n'est qu'en nous mettant « au jeu » collectivement que nous pourrons inventer les règles de cohabitation de la grande arche planétaire.



« Environné d'un monde empli de phénomènes merveilleux et de puissances naturelles, dont il pressent qu'il pourrait en concevoir la loi sans jamais la déchiffrer, et que seul lui parvient un accord incomplet qui maintient son esprit dans une tension jamais assouvie, par la médiation du jeu l'homme fait sortir du néant la perfection qui faisait jusqu'alors défaut, et se bâtit un monde en petit où la loi cosmique, étroitement bornée et fermée sur elle-même, apparaît parfaite sous ce rapport. À travers ce jeu, l'homme satisfait son instinct cosmogonique. »

Gottfried Semper,
*Der Stil in den technischen und tektonischen
Künsten, oder Praktische Aesthetik*, 1860



Edward Hicks, *Noah's Ark*, 1846.
© Museum of Art, Philadelphia, Pennsylvania

PLAYGROUNDS

« L'enfant dans un monde
d'architectes, l'architecte
dans un monde d'enfants » *

Espaces publics dédiés aux enfants pour qu'ils jouent, les plaines de jeux offrent une expression de ce droit au jeu. Les premières voient déjà le jour dans la seconde moitié du XIX^e siècle pour éloigner les enfants des nouveaux dangers auxquels la ville industrielle et ses impasses insalubres les confrontent. Ces dangers augmenteront avec l'arrivée de l'automobile et l'urbanisation rapide des villes.

Aujourd'hui, nombreuses sont les plaines de jeux dont les équipements d'origine ont été remplacés par des jeux standardisés compatibles avec les normes de sécurité en vigueur et en évolution continue depuis le dernier quart du XX^e siècle.

* André Paulus, « L'enfant dans un monde d'architectes, l'architecte dans un monde d'enfants », dans *A+*, n° 65, juillet-août 1980



« L'enfant doit avoir toutes les possibilités de se livrer à des jeux et à des activités récréatives, qui doivent être orientés vers les fins visées par l'éducation ; la société et les pouvoirs publics doivent s'efforcer de favoriser la jouissance de ce droit. »

Déclaration des Droits de l'Enfant,
20 novembre 1959

« LE PLEIN AIR POUR LA JEUNESSE »* ET DU SABLE !

Durant l'entre-deux-guerres, le credo « un esprit sain dans un corps sain » fait du sport, du jeu et de l'éducation à l'air libre des disciplines complémentaires comme en témoignent la construction d'écoles en plein air et l'aménagement de plaines de jeux dans les espaces publics.

En opposition aux pédagogies anciennes, les réflexions du XIX^e et du début du XX^e siècles en matière d'éducation donnent au jeu libre une valeur d'apprentissage d'une grande importance. Le sable en offre un support d'excellence. Dépourvu de règles, le jeu dans le sable encourage l'imagination et la créativité des enfants. Le bac à sable coïncidera avec les principes du modernisme fixés par la Charte d'Athènes (1941), à savoir la répartition des fonctions habiter, travailler, circuler et se divertir. Il s'établira au pied des hauts immeubles implantés dans de grands espaces de verdure. Élément toujours récurrent dans les plaines de jeux actuelles, il doit aujourd'hui faire l'objet en Belgique d'un certificat, prévu par l'arrêté du 9 mai 2001, relatif à la sécurité des utilisateurs d'aires de jeux.

* Dans l'article de P. L. Flouquet,
« Plaines de jeux », *Bâtir*, août 1938

DE LA CAGE À GRIMPER AUX SCULPTURES-JEUX

Pour le Royaume des enfants, garderie de l'Expo 58 à Bruxelles, l'architecte Paul-Émile Vincent dessine une série de jeux pour grimper mais aussi glisser. Leur forme non identifiable évoque les sculptures-jeux que l'architecte hollandais Aldo Van Eyck conçoit dès les années 1940 pour la ville d'Amsterdam dans le but d'offrir aux enfants la possibilité d'en inventer les usages. Celle imaginée par l'architecte René Braem, à partir de l'image iconique de la mère tenant son enfant, se rapproche quant à elle des sculptures-abstraites qui connaissent un boom dans les années 1960-1970. En France, celles du Group Ludic, conçues comme des œuvres d'art, en offrent d'éminents exemples. Les sculptures-abstraites visent à connecter les enfants à l'art abstrait, à la beauté des formes et des couleurs.

À partir des années 1980, en réponse à l'aversion croissante pour le risque et l'introduction de normes de sécurité drastiques, les modules standardisés disponibles sur catalogue remplacent progressivement les jeux d'origine des plaines, qui perdent alors en profondeur.

TERRITOIRES D'AVENTURE, LES PLAINES DE JEUX EN VILLE

L'aménagement d'espaces publics d'aires de jeux et d'espaces verts de qualité est un enjeu urbain, essentiel pour tous les publics, adultes et enfants. Différentes études initiées par Bruxelles Environnement ces dernières années ont permis d'engager une réflexion sur cette question de l'offre récréative à Bruxelles.

L'état des lieux a permis de dresser l'inventaire des plaines de jeux existantes et de dégager plusieurs lignes directrices. En effet, si la Région bruxelloise compte près de 300 plaines de jeux et plus de 140 infrastructures de type terrains multisports ou skateparks, il est apparu que certaines zones manquaient cruellement d'infrastructures récréatives. La nécessité de créer de nouveaux espaces de qualité a donc été mise en évidence.

La mise en place d'un « maillage jeux », réseau d'espaces ludiques et sportifs connectés entre eux, a été privilégiée pour compléter l'offre existante. L'accent a également été porté sur le réaménagement de plaines de jeux existantes, devenues obsolètes, la tendance actuelle étant de les intégrer à des projets plus vastes d'aménagements paysagers. Les jeux sur catalogue, très prisés dans les années 1980, sont abandonnés au profit de jeux créés par des architectes ou designers, qui permettent aux enfants d'exercer leur imaginaire, leur curiosité, leur autonomie, seul ou à plusieurs.



GLISSE URBAINE

Le patinage à roulettes apparaît déjà au XVIII^e siècle lorsqu'un inventeur belge, John Joseph Merlin, a l'idée d'adapter vers 1760 le patinage sur glace à la terre ferme en fixant des rouleaux de métal sur une plaque de bois. Ce n'est pourtant qu'à la fin des années 1950 que le skateboard fait son apparition en Californie. Apanage des surfeurs qui adaptent leur sport favori à l'asphalte — ils sont d'ailleurs dénommés « surfeurs d'asphaltes » — le skate est alors composé d'une petite planche de surf et de roues de métal sans roulement. Il se pratique en rue, non toujours sans danger d'ailleurs.

Progressivement le skateboard devient de plus en plus populaire et connaît un nouvel engouement dans les années 1970 avec l'apparition des roues en polyuréthane, matière plastique permettant une plus grande vitesse et facilitant la réalisation de figures acrobatiques. Les skateparks, premiers lieux dédiés à ce sport urbain, apparaissent dans la foulée. L'avantage de ces lieux hybrides est d'être disponibles en toute saison et d'être spécifiquement conçus pour la pratique de la discipline avec leurs rampes et différents modules. Ils sont fréquentés non seulement par les enfants, mais aussi par les adolescents et adultes.

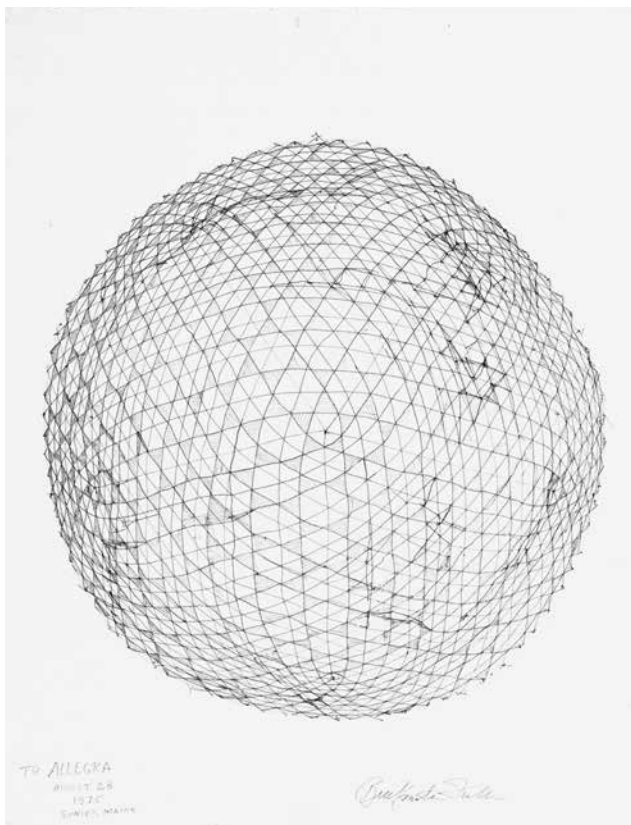
À Bruxelles, un exemple réussi d'une intégration du skateboard en milieu urbain est le skatepark du square des Ursulines, inauguré en 2006.



École Decroly à Uccle, 1936.
Coll. CIVA, Bruxelles / W. Kessels © 2019, SOFAM



[071]



[081]



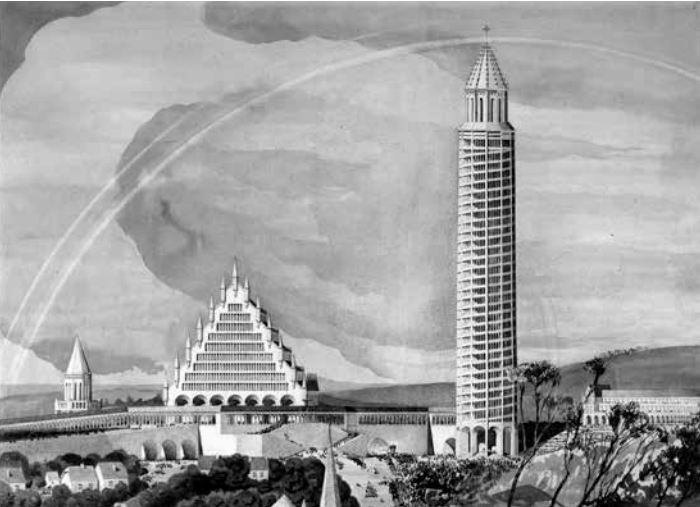
[091]

- [071] Cedric Price, *Fun Palace*, 1964. Photo: Burg Galway.
© CCA — Cedric Price Fonds Collection Centre Canadien
d'Architecture, Montréal
- [081] Richard Buckminster Fuller, *Study drawing for
a geodesic sphere*, 1975. © Drawing Matter Collection.
- [091] AKAROVA, l'Ancêtre dans la représentation
Le Sacre du Printemps (Igor Stravinski), 1935.
© CIVA, Bruxelles

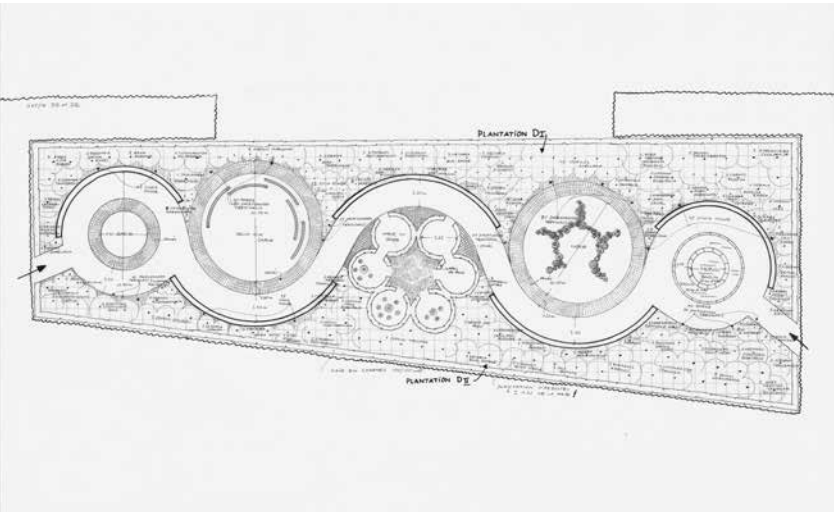
[10]



[11]



[12]



- [10] Ferdinand Joachim et Philippe Rotthier, dôme géodésique, 1979. © CIVA, Bruxelles
- [11] Henri Lacoste, projet pour la basilique Notre-Dame à Beauraing, 1943. © CIVA, Bruxelles
- [12] René Pechère, plaine de jeux des jardins de la Cité administrative de l'État à Bruxelles, 1975 ca. © CIVA, Bruxelles

51N4E
360° Architects
AgwA
AHA
Aida Takefuji
Akarova
Alberto Sartoris
Aldo Rossi
Aldo Van Eyck
Alfred Ledent
Alice, Anton, Blixa, Valentine
Andrew Kovacs
Anne Van Loo
Archizoom Associati
Art Nowo (Heinz Klein, Georg Leidig)
Atelier De Visscher
& Vincentelli et Jozef Legrand
BAUKUNST
Bruno Munari
BRUSK
BUUR
Cedric Price
CENTRAL
Charles Aubertin
Charles Dominique Joseph Eisen
Charles Vandenhove
Clara Leverd
Claude-Nicolas Ledoux
Constant
David Hockney
DVVT
Edmond Alexandre Petitot
Edward Blore
Elena Gileva
Elias Guenoun
Enzo Mari
Fala Atelier
Fischli/Weiss
Florent Chavouet
Gaiking
Georges de Hens
Georges-Eric Lantair
Giannetta Ottilia Fantoni Modena
Gijs Van Vaerenbergh
Gio Ponti
Groupe Alpha
Group Ludic
Gru.a Architetos
Gustave Herbosch
Guy Debord
Haus Rucker co
Heinz Klein, Georg Leidig
Henry Lacoste
Isamu Noguchi
James Gowan
Jean Aubert
Jean-Francois Pirson
& Jean-Pierre Caumiant
Jean-Jules Eggericx
& Louis Van der Swaelmen
Jean Nicolas Louis Durand
Jef Degryse
Ferdinand Joachim & Philippe Rotthier
Jonathan De Pas, Donato d'Urbino
& Paolo Lomazzi
John Hejduk
Julien Schiellermans
Karbon'
Karel Verhoeven
Label
Laura Bouyard
Laurent Busine
Léon Krier
L'Escaut
Lieven De Cauter
Louis Herman De Koninck
LPPL and ábäke
Luca Merlini
Lucien De Vestel
Luc Van Malderen

Madelon Vriesendorp
& Charlie Koolhaas
Marc Cuisinier
Marcel Gossé
Maria Montessori
Martine Canneel
Maurice Culot & La Cambre
NoAarchitecten
Office Kersten Geers David Van Severen
Office for Metropolian Architecture
—Rem Koolhaas
Oscar Schlemmer
Paul Emile Vincent
Paul Mignot
Peter Märkli
Pierre Antoine
Pierre Hebbelinck
Pinaffo & Pluvinage
Raphaël Zarka
Renaat Braem
René Pechère
Richard Buckminster Fuller
Robbrecht en Daem
Ryan Gander
Sarah Pschorn
Stefano Graziani
Studio Ossidiana
Suède 36
Takahashi Ippei
Thomas Raynaud
Vers-A
Victor Bourgeois
Vinh Linh & Antoine Devaux
Willy Kessels
Wolfgang Bregentzer

Pour leur soutien au projet,
le CIVA remercie :
Aldo + Hannie van Eyck foundation
—Tess Van Eyck
Bruxelles Environnement
Celia Ferrer
Drawing Matter
—Niall Hobhouse and Susie Dowding
Fondazione Aldo Rossi
Fondazione Prada
Francis Strauven
Galerie Fracas
Gemeentemuseum Den Haag
Jean-Pierre Chupin
Julien Donada
Le Centre Pompidou
Le Musée du Jouet—André Raemdonck
Mark Wigley
Private Archive Hollein
Shumon Basar
The Isamu Noguchi Foundation
Vincent Romagny
Thierry Belenger

Les enfants qui ont accepté de nous
prêter leur dessins, ainsi que leur parents
qui ont accepté de jouer le jeu.

ARCHITECTS AT PLAY

18.10.19—09.02.20

CIVA

Président

Yves Goldstein

Directeur

Pieter Van Damme

Une exposition du Département Architecture Contemporaine
et du Département Pédagogique sous la direction de
Cédric Libert et Anne-Marie Pirlot

Commissaire

David Malaud

Coordination

Tania Garduño Israde

Recherches documentaires et production

Simon Blanquet, Stéphanie De Blieck, Léa Deniële, Eric Hennaut,
Anne Lauwers, Luc Nagels, Sarah Tibaux, Lauréline Tissot

Montage

Kevin Coca, Renaud De Staercke, Patrick Demuylder,
Simon Lemutricy, Christophe Meaux, Matthieu Molet,
Salomon Tyler

Communication & presse

Mey Reinke, Dieter Vanthournout

Design graphique

Studio Otamendi (Manuela Dechamps Otamendi)
& Esther Le Roy, assistées d'Alice Dutertre

Traduction

Patrick Lennon, Koen Van Caekenberghe, Catherine Warnant

Le CIVA remercie également l'ensemble de son personnel :

Jamal Ahrouch, Ivan Andreini, Aïcha Benzaktit, Danny Casseau,
Mostafa Chafi, Catherine Cnudde, Germaine Courtois,
Dominique Dehenain, François de Heyder, Jacques de Neuville,
Léa Deniële, Oana De Wolf, Anna Dukers, Chaïmae El Ahmadi,
Andrea Flores, Sophie Gentens, Sébastien Gillette,
Ophélie Goemaere, Eric Hennaut, Iyad Kayali, Manon Kempinaire,
Carole Kojo-Zweifel, Anne-Catherine Laroche, Anne Lauwers,
Godelieve Mabilia, Salima Masribatti, Yaron Pesztat,
Pascale Rase, Luc Nagels, Tigué Ndiaye, Inge Taillie,
Sarah Tibaux, Sandra Van Audenaerde, Martine Van Heymbeeck,
Marc Van Oost, Ursula Wieser Benedetti

Avec le soutien de urban.brussels
de la Région de Bruxelles-Capitale



RÉGION DE BRUXELLES-CAPITALE
BRUSSELS HOOFDSTEDELIJK GEWEST

BRUZZ

Knack

LE SOIR

LE VIF

DeMorgen.

