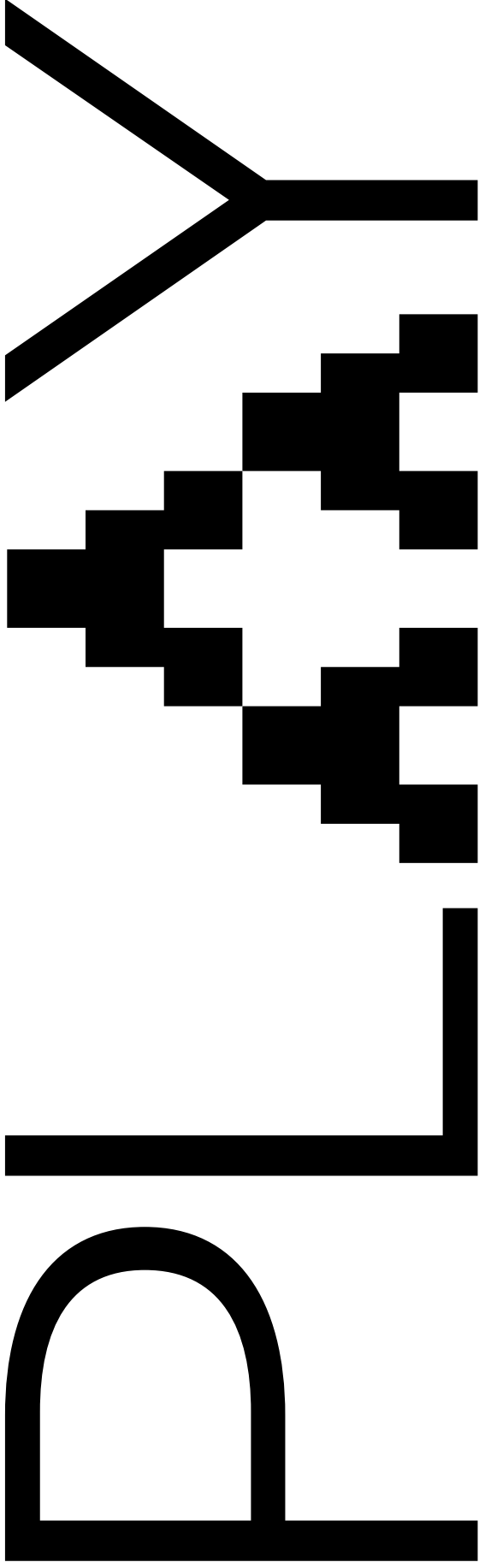


ARCHITECTS

AT



NL

18.10.2019 — 09.02.2020

CIVA
Kluisstraat, 55 1050 Brussel

Homo Ludens

– Architectus Ludens

Architects at Play is het resultaat van een onderzoek naar spel en verbeelding, geconstrueerde ervaringen en mythologische verhalen. De tentoonstelling is voornamelijk gewijd aan de idee “De wereld vorm geven” en laat twee personages elkaar ontmoeten: de architect en het kind.

Kinderspelletjes zijn altijd al een broedplaats geweest voor het bedenken van “werelden”. Ook architecten verbeelden nieuwe “werelden”. Deze werelden en de mechanismen van inventiviteit waarop zij een beroep doen, vormen de kern van deze tentoonstelling. Uiteenlopende thema’s als kindertijd en opvoeding, stedenbouw, openbare ruimte, geschiedenis, architectuur, kunst en creativiteit worden belicht, met als doel de geschiedenis van zowel denkbeeldige als verbeelde “werelden” te reconstrueren.

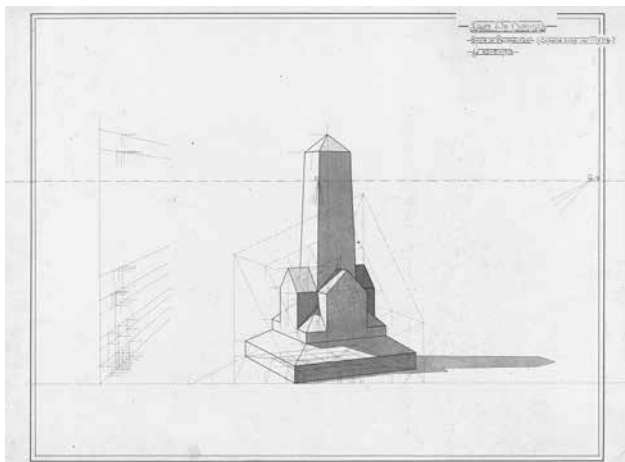
De mens is een speelse architect. Van het eenzame hutje tot de kosmopolitische ark bouwt de mens werelden waarin hij (samen)woont. De wereld van het spel situeert zich in de mysterieuze tussenruimte die onze subjectiviteiten verbindt met de externe werkelijkheid. Soms kristalliseren in deze vluchtige omgeving architecturen uit die een tijdlang het toneel van ons leven worden, de horizon van onze gewoontes. Die kracht van de verbeelding ligt aan de basis van de opstelling van deze tentoonstelling waarin de speelterreinen

van onze kindertijd en die van architecten, kunstenaars en ontwerpers elkaar ontmoeten.

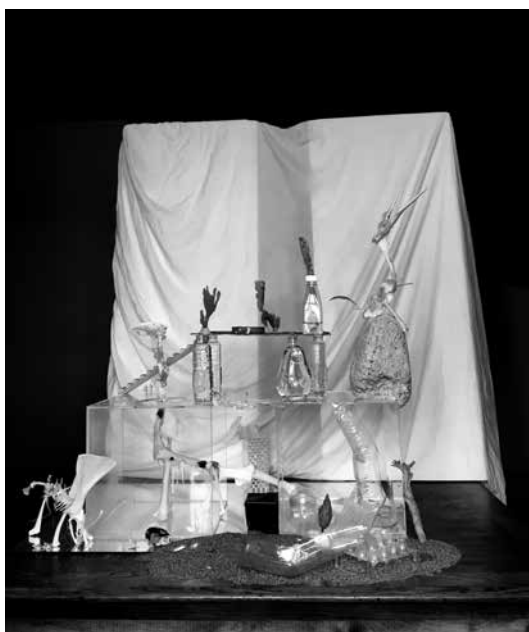
Een reis doorheen vier speelse werelden —doolhoven, symbolisch speelgoed, bouwspellen en strategiespellen—toont evenzovele mogelijkheden om werelden vorm te geven.

Op deze reis naar het land der voorstellingen stelt een focus op de Brusselse speelpleinen de vraag hoe deze werelden zich invoegen in de openbare ruimte.

Verschillende werken worden ook onafhankelijk van elkaar gepresenteerd, zonder bijzondere perspectiefstelling, tenzij om ons in een situatie van ontdekking of verwondering te plaatsen.



I02]



I03]

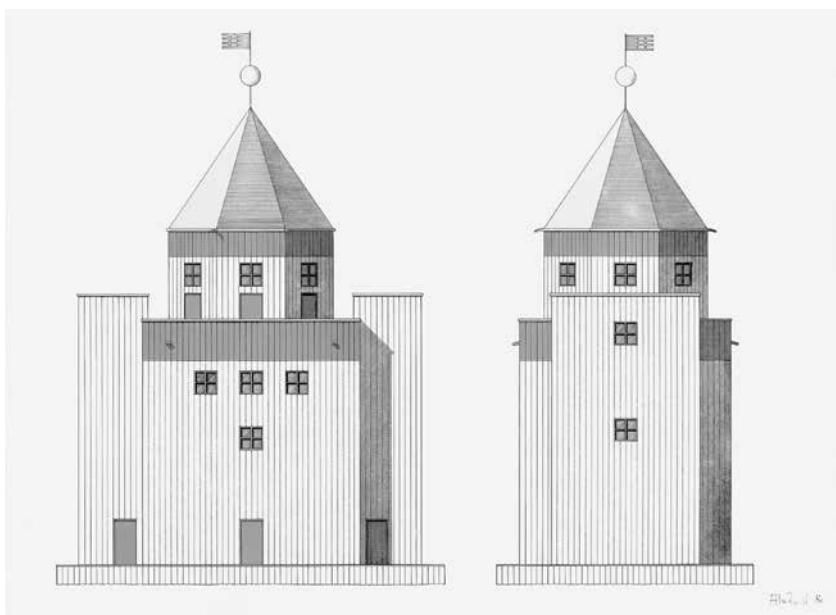


- I01] Louis Herman De Koninck, studie van de klassieke bouwvormen en de schaduwtekening op het Académie des Beaux-Arts de Bruxelles, 1912-1913. © CIVA, Brussel
- I02] LPPL & åbåke, *The Transparent Dinosaur Museum*, 2019. Foto: Betsy Bickle. Privécollectie.
- I03] Renaat Braem, woning Van Humbeek in Buggenhout, 1967-1970. © CIVA, Brussel

[04]



[05]



[06]



[04] Aldo Van Eyck, *Circle Terrace*
(Burgerweeshuis van Amsterdam, 1958-1961), z. 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. © Foto: Tom Haartsen

06

08 3 MASTERS
2 MAESTRE

10 SANDBOX

12 LABYRINTH

14 THEATRE

16 PLAN

TENTOONSTELLING

18 CONSTRUCTION

20 STRATEGY

22 HUTS/ARKS

24 PLAYGROUNDS

3 MASTERS

De speeltuin is meer dan een nieuw bouwvoorschrift in de naoorlogse steden: het is een nieuw paradigma dat de functionalistische machinerie van de ruimte op haar grondvesten doet schudden. De kunstenaar, architect of ontwerper bedenkt toepassingen die het kind onvermijdelijk in zijn spel zal veranderen. De speeltuin is een theater in wording. Het is een open en noodzakelijkerwijs onvoltooide architectuur die zijn volle betekenis krijgt door de speelse beweging van het kind. De maker van het project wordt dan gedwongen om zich opnieuw te richten op de fundamentele componenten van de ervaring—kleur, materialen en vormen—om een landschap, een uitnodiging tot reizen te organiseren. Deze functionele of programmatische onbepaaldheid ten dienste van de toepassingsmogelijkheden, staat centraal in de aanpak van Aldo Van Eyck, Isamu Noguchi en Group Ludic.

2 MAESTRE

“Onderwijs is een natuurlijk proces dat door het kind wordt uitgevoerd. Dit proces wordt niet verworven door te luisteren naar een discours, maar door ervaringen met zijn omgeving.”

Heel het idee van een actieve pedagogie, gericht op de autonome ontwikkeling van het kind, ligt in deze uitspraak van Maria Montessori vervat. Zaak is om een omgeving te creëren die de nieuwsgierigheid van het kind kan prikkelen, om vormen te bedenken en uit te werken die het kind toelaten de wereld te ontdekken en er zichzelf in in te voegen. Deze opvatting van een opvoeding gebaseerd op de persoonlijke ervaring en autonomie van het kind, wordt bijna zestig jaar na Maria Montessori's dood nog steeds doorgegeven en onderzocht door verschillende generaties onderzoekers, opvoeders en theoretici. Neuropediater Nanette Latis (Giannetta Ottilia Fantoni Modena) stichtte de Accademia dei Bambini in de Fondazione Prada en leidde die tot haar dood in januari 2019. Ze organiseerde er tientallen workshops waarbij ze kunstenaars, wetenschappers, architecten, muzikanten, wiskundigen en filmmakers aanspoorde om “niet alleen bereid te zijn om les te geven, maar ook om nieuwe inspiratie op te doen”.



Aldo van Eyck, 1964 ca.
© Foto Pierre Alechinsky



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

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

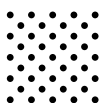


Maria Montessori (1870-1952), z. d.
Courtesy of the Nationaal Archief, Den Haag.
Giannetta Ottilia Latis, Accademia dei Bambini,
Milaan, 2014.

SANDBOX

De zandbak

Als een kind op het strand iets begint te bouwen, lokt dit al snel andere kinderen die komen kijken wat het aan het maken is. In de opeenhopingen van zandkorreltjes zien sommigen een toren, anderen de rug van een dier—de objectieve aanwijzingen blijven even schraal als de ontdekking van een spoor of een fossiel voor een paleontoloog. Alleen de jonge architect heeft de sleutel in handen tot de grote denkbeeldige wereld die hij creëert terwijl hij het strandoppervlak vorm geeft. Als hij ermee instemt om zijn surreële domein te delen door anderen met hem te laten meespelen, wordt de toren een kasteel en het kasteel een stad. En 's avonds is het strand bezaaid met deze grote en minder grote collectieve bouwwerken, die door de golven worden weggespoeld als de zee opkomt.



“Aan de oevers van eindeloze werelden komen kinderen bijeen. Boven hen, onbeweeglijk, de blauwe lucht, en naast hen het geluid van rusteloze golven. Aan de oevers van eindeloze werelden komen kinderen bijeen, ze roepen en dansen.

Ze bouwen huizen van zand en spelen met lege schelpen. Met verwelkte bladeren maken zij hun bootjes die ze met een glimlach de wijde en onmetelijk diepe zee op sturen. Aan de oevers van eindeloze werelden ravotten kinderen. [...]”

Rabîndranâth Tagore, *Aan de oevers*, 1913

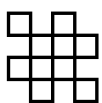


Agence Rol, *jeux d'enfants au bord de la mer*, 1923.
Bron: gallica.bnf.fr / BnF

LABYRINTH

Het doolhof

In het begin is de wereld een absurde chaos. En wij worden avonturiers, die op zoek gaan naar het middelpunt van die doolhof. De duisternis van de wereld klaart op door deze verkenningstocht, die ons ijkpunten geeft maar ons ook afleidt en bij elke nieuwe stap de duizelingwekkende desoriëntatie opnieuw aanwakkert. De ontzetting en angst die dit verlies van zintuiglijke en spirituele oriëntatiepunten veroorzaakt, zijn slechts het onvermijdelijke voorspel van het plezier nieuwe sensaties, emoties en ideeën te ontdekken die ons transformeren. Ondergedompeld in de wirwar van de wereld, wordt ons lichaam het middelpunt van situaties. Ons contact met een omgeving brengt een roes teweeg die ons als een warm deken omhult in de gevoelssferen waarin we ons voelen bestaan. Om het raadsel van de wereld te ontcijferen, moeten we ons dus misschien de vraag stellen: waar is het centrum van de doolhof?



“De avonturier is degene die avonturen uitlokt, veeleer dan degene die avonturen ondergaat. Het construeren van situaties wordt aldus de continue verwezenlijking van een groots, bewust gekozen spel; de overgang van een decor naar een ander, van een twist naar een ander, die de personages van tragedies in een etmaal het leven kostte. Maar er zal tijd te over zijn om te leven.”

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

CONSTANT

Door de doolhof van steden dwalen. Zich verliezen in de wereld en tegelijk de wereld verliezen. Voor de revolutionaire kunstenaars van de Situationistische Internationale was deze roes de sleutel om een nieuwe wereld te creëren. Het project New Babylon, vanaf 1958 ontworpen door Constant in samenspraak met Guy Debord, is de ruimtelijke belichaming van hun streven om de functionele orde te vernietigen en te vervangen door een “bewegende orde van de toekomst”. Deze ideale labyrintische stad op wereldschaal, dit caleidoscopische universum met zijn voortdurend vernieuwde sferen naargelang de wensen van zijn bewoners, is het speelterrein van een nieuwe samenleving van de *homo ludens*. Deze speelse mensheid bevrijdt zich van het routinematige keurslijf van de arbeid om zijn leefwereld onophoudelijk te verfraaien met de constructie van situaties.

THEATRE

Symbolisch speelgoed

Op de wegen van onze omzwervingen verzamelen we een aantal objecten waarvan de uitstraling ons plots raakte. Wanneer de nostalgie naar deze illuminaties ons vastgrijpt, worden we regisseurs die deze verloren voorwerpen willen doen herleven. Dan worden deze brokstukken uit het verleden de protagonisten van scènes waar we met verwondering getuige van zijn. Dan stelt de illusie van de representatie deze afwezige objecten aanwezig in ons lichaam. In het grote theater van de wereld zijn de vormen symbolen die wachten op een blik. Wanneer we ze aanschouwen, hebben ze de magische kracht om denkbeeldige topografieën te creëren waarin onze herinneringen worden belichaamd, gedragen door het vuur van onze verlangens.



“Ook het Theater van de Wereld leek mij zich op een plek te bevinden waar de architectuur eindigt en de wereld van de verbeelding en zelfs van het irrationele begint...”

Aldo Rossi,
A Scientific Autobiography, 1981

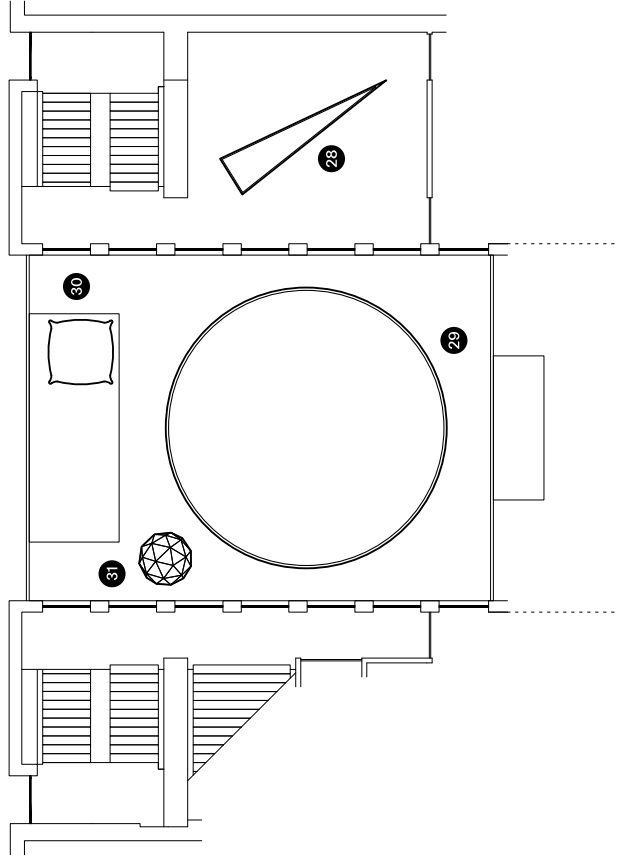
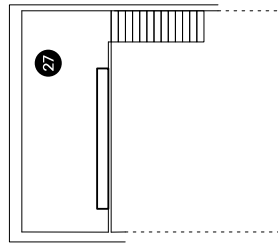
ALDO ROSSI

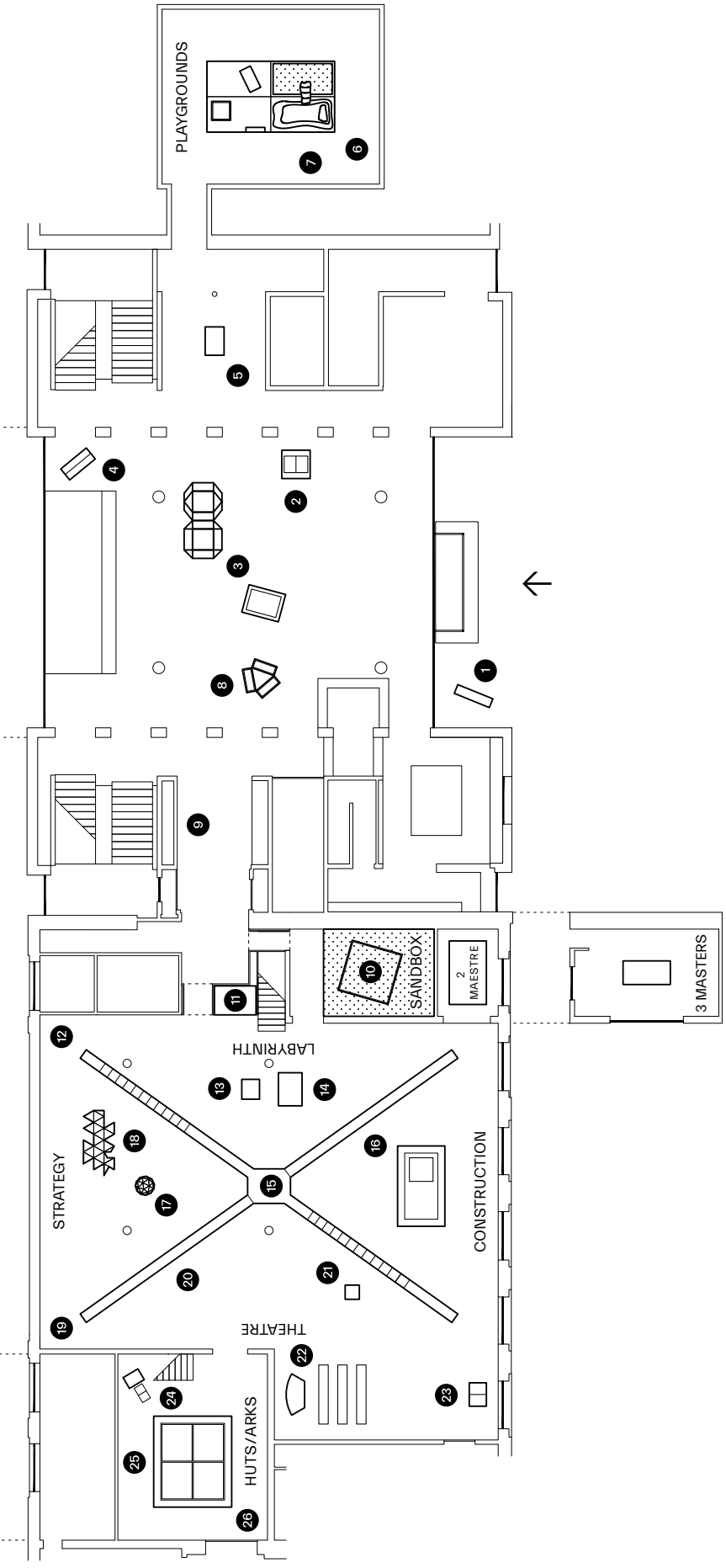
De stroom van herinneringen vatten die, afhankelijk van de analogieën, uit het geheugen opduikt. Hertekenen en herhalen, om een nieuw symbool te laten opdoemen. Aldo Rossi's *Teatrino Scientifico* verwijst naar die paradoxale plek waar het spel van herinneringen leidt tot de verwerkelijking van fragmenten van bouwwerken, beladen met autobiografische gevoelens. Voor de Milanese architect is architectuur een imitatiespel en is de stad een theater van het collectieve geheugen. Als een speelgoedverzamelaar verzamelt de architect fragmenten van deze enorme palimpsest en actualiseert er de symboliek van door ze opnieuw aan te bieden in nieuwe projecten.

Het *Teatro del Mondo*, ontworpen in 1979, is een barbaars stuk speelgoed dat verdwaald is in het Venetiaanse landschap van marmer en bakstenen, kroonlijsten en zuilengalerijen. Deze archetypische vorm, kenmerkend voor het architecturale surrealisme van Aldo Rossi, maakt het publiek ontvankelijk voor dromen en laat het navigeren doorheen denkbeeldige topografieën, tussen het intieme geheugen en de collectieve geschiedenis in.

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 Brengentzer
32. Charles Aubertin





CONSTRUCTION

Bouwspellen

De brokstukken die we verzamelen vormen de bouwstenen van een enorme collectieve taal waarvan we de betekenis delen dankzij de abstractie van het woord. Zo worden wij knutselaars, die door het combineren van elementaire onderdelen steeds nieuwe complexe samenstellingen kunnen construeren en deconstrueren. Met deze bouwspelletjes openen we betekenisbundels in de betekenisloosheid van het toeval. In de combinatoriek van de wereld zijn onze constructies diagrammen, knooppunten van mogelijkheden die, in hun onzekerheid, blijven openstaan voor de interpretatie van anderen.



“Door een zorgvuldige planning kunnen we een omgeving vormen waarin de menselijke geest en ziel zich ofwel kunnen ontspannen ofwel de stimulans en verrukking kunnen vinden die leidt tot creatieve activiteit... Deze vormreeksen, deze ideeën, zullen niet worden verze- geld of ingesloten door een beperkend schema of door statistische of sociologische theorieën over de activiteiten van de mens, maar in hun onvolledigheid zal de omgeving de mensen zelf de mogelijkheid laten om nieuwe ervaringen voor zichzelf te ontwikkelen.”

Cedric Price,

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

CEDRIC PRICE

De gehelen deconstrueren die onze samenlevingen verlammen—discoursen, plannen, programma's, gewoontes, vooroordelen. De elementen van de werkelijkheid hun mobiliteit terugschenken, met als doel de betekenis om te draaien en nieuwe combinaties mogelijk te maken. Cedric Price beschouwt zichzelf aan het begin van zijn carrière als een anti-architect en ondermijnt met humor en provocatie de zekerheden van het vak.

Het Fun Palace, een ongeïdentificeerd stedelijk object, halverwege een avonturenpark en een volksuniversiteit, blijkt een geweldig bouwspel te zijn. Ontworpen vanaf 1962 in een collectief proces met toneelschrijver Joan Littlewood en cyberneticus Gordon Pask, is deze meccano van de prefabricage een eeuwigdurende werf die met de wensen van zijn gebruikers mee-evolveert. Dit ideale werk-in-beweging beperkt de architectuur tot een onderliggend systeem dat gebruikers mogelijkheden biedt voor interpretatie en participatie.

STRATEGY

Strategiespellen

De wereld empirisch ervaren volstaat voor ons niet. We willen hem ook objectiveren om hem aldus beter te doorgronden. We proberen de ordening en de wetten van het systeem te achterhalen om er meer vat op te krijgen. We gaan de uitdaging aan en worden strategen, die elke situatie vertalen in een speelbord. Deze gereduceerde modellen stellen ons in staat om de tijd stil te zetten en mogelijke toekomst te simuleren. Hoe rationeel ze ook mogen lijken, al deze speelkaarten zijn slechts hypothesen die onze onveranderlijke dorst naar eenheid met de kosmos weerspiegelen.



“Het schaakspel bezit ongetwijfeld een aantal uiterst mooie zaken op het vlak van de beweging, maar geenszins op het vlak van het visuele. Het is de verbeelding van de beweging of van het gebaar die in dat geval voor de schoonheid zorgt. Dat zit helemaal in de grijze massa.”

Marcel Duchamp,
Entretiens avec Pierre Cabane, 1967

BUCKMINSTER FULLER

Uitzoomen, de focus verbreden om de menselijke systemen te begrijpen; er trends en mogelijke synergieën in ontwaren om beter te kunnen anticiperen op hun transformaties. Dit is het uitgangspunt van Richard Buckminster Fuller, de “kunstenaar-wetenschapper” die droomde van een mensheid die op een dag het hele universum in kaart zou brengen. De eerste stap in de richting van dit utopische doel, is het doorgronden van de aarde om “de wereld te laten werken aan het succes van de hele mensheid”. The World Game, dat hij in de jaren zestig, midden in de Koude Oorlog, ontwierp, is een simulatiespel dat de wereldburgers uitnodigt om een alternatieve wereld te creëren door strategieën voor internationale samenwerking te bedenken. Fuller komt op het idee om militaire informatietechnologieën aan te wenden om de spelborden voor dit wereldspel te bouwen. In Geoscopen, gigantische sferische controlekamers, konden de nieuwe piloten van het Ruimtetuig Aarde het schouwtoneel van de wereld in 4D bekijken.

HUTS/ARKS

Hutten en arken

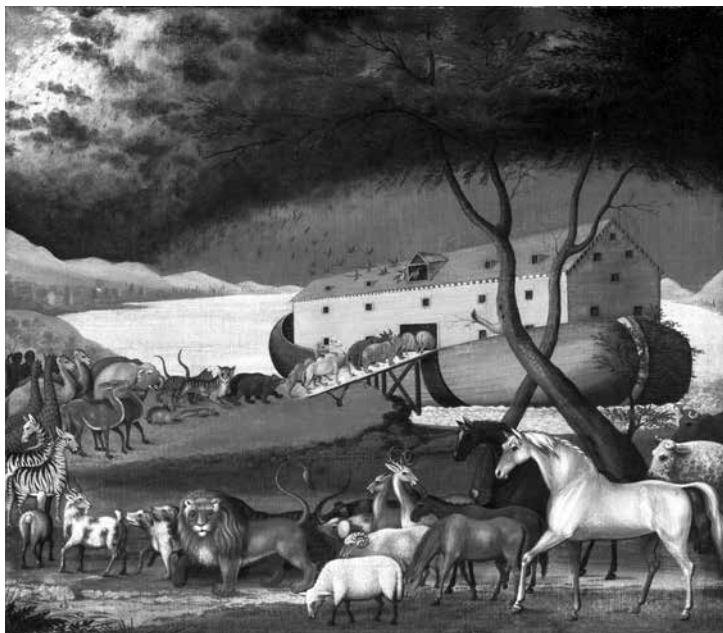
De werelden die de mens in het spel creëert, vormen de basis van zijn bestaan als fantasierijk en communicatief wezen. De oorsprong van de architectuur, de “primitieve hut”, moeten we niet langer gaan zoeken in de kindertijd van de mensheid, zoals rationalistische architecten dachten. Ze situeert zich in de diepste kern van ieder van ons, in de speelse jeugdigheid van onze geest. Onze bouwwerken wortelen in deze dromerige hutten die we onophoudelijk bouwen zodat ons innerlijke kind, dat onvermoeibaar tracht de wereld te bewonen en te doorgronden, er kan komen spelen.

Deze eenzame hutten zijn ook kosmopolitische arken waarin we, samen met onszelf, onze talloze ontmoetingen inschepen. Bovendien is het alleen door collectief “het spel te spelen” dat we de regels zullen kunnen bedenken van het samenleven in de grote planetaire ark.



“Omgeven door een wereld vol wonderlijke verschijnselen en natuurlijke krachten, waarvan de mens denkt dat hij de wetmatigheid kan vatten, maar die hij evenwel nooit ontraadselt, die slechts in onvolmaakte, onsamenhangende akkoorden tot hem doordringt en zijn geest in een nooit opgeloste spanning houdt, tovert hij voor zichzelf die ontbrekende volmaaktheid tevoorschijn in het spel. Hij bouwt zichzelf een wereld in het klein, waarin de kosmische wet, in zijn meest strikte beperktheid maar in zichzelf opgesloten, naar voren treedt en in dit kader volmaakt lijkt. Door dit spel bevredigt de mens zijn kosmogonische instinct.”

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

“Het kind in een wereld van
architecten, de architect
in een wereld van kinderen”*

De speeltuinen, de openbare ruimtes die aan kinderen worden toegewezen om er te spelen, zijn een uitdrukking van het recht om te spelen. De allereerste ontstonden al in de tweede helft van de 19de eeuw, om kinderen weg te houden van de nieuwe gevaren die de industriële stad en haar ongezonde sloppen met zich meebrachten. Deze gevaren zullen toenemen met de komst van de auto en de snelle uitbouw van de steden.

Tegenwoordig zijn de oorspronkelijke toestellen van vele van die speeltuinen vervangen door gestandaardiseerde sets die beantwoorden aan de huidige veiligheidsnormen en sinds het laatste kwart van de 20ste eeuw voortdurend verder evolueren.

* André Paulus, “Het kind in een wereld van architecten, de architect in een wereld van kinderen”, in *A+*, nr. 65, juli-augustus 1980



“Kinderen moeten alle kansen krijgen om zich uit te leven in spel en vrijetijdsactiviteiten die hun verdere ontwikkeling als doel moeten hebben; de maatschappij en de overheid moeten zich inspannen om het genot van dit recht te bevorderen.”

Verklaring van de Rechten van het Kind,
20 november 1959

“OPEN RUIJTE VOOR DE JEUGD”* EN ZAND!

In het interbellum maakt het credo “een gezonde geest in een gezond lichaam” van sport, spel en opvoeding in openlucht complementaire disciplines, zoals blijkt uit de bouw van openluchtscholen en de inrichting van speeltuinen in de openbare ruimte.

In tegenstelling tot de oude opvoedkundige concepten kennen de pedagogische bespiegelingen van de 19de en vroege 20ste eeuw aan het vrij spel een zeer belangrijke educatieve waarde toe. Het zand biedt zich daarbij aan als een uitstekend hulpmiddel. Zonder regels stimuleert het spelen in het zand de verbeeldingskracht en de creativiteit van kinderen. De zandbak zal aansluiten bij de principes van het modernisme, zoals vastgelegd in het Handvest van Athene (1941), namelijk de verdeling van de functies wonen, werken, zich verplaatsen en spelen. De zandbak krijgt een plaats aan de voet van hoge gebouwen, ingeplant in grote groene ruimten. Ook in de speeltuinen van vandaag is hij nog steeds een terugkerend element. Vandaag moet hij in België over een certificaat beschikken, zoals voorzien door het decreet van 9 mei 2001 betreffende de veiligheid van de gebruikers van speeltuinen.

* In het artikel van P.L Flouquet, “Plaines de jeux”,
Bâtir, augustus 1938

VAN KLIMKOOI TOT SPEELSCULPTUREN

Voor het Koninkrijk van het Kind, de kinderopvang van Expo 58 in Brussel, ontwierp architect Paul-Émile Vincent een reeks speeltuigen om te beklimmen of van te glijden. Hun niet de definiëren vorm deed denken aan de speelsculpturen die de Nederlandse architect Aldo Van Eyck vanaf de jaren 1940 voor de stad Amsterdam ontwierp met als doel kinderen de kans te bieden zelf te bedenken hoe ze er gebruik van zouden maken. Het ontwerp van architect René Braem, gebaseerd op het iconische beeld van de moeder die haar kind vasthoudt, is dan weer vergelijkbaar met de abstracte sculpturen die in de jaren 1960-1970 een enorme bloei beleefden. Eminente voorbeelden daarvan zijn de als kunstwerken opgevatte sculpturen van de Group Ludic in Frankrijk. Zulke abstracte sculpturen beoogden kinderen in contact te brengen met abstracte kunst, met de schoonheid van vormen en kleuren.

Als reactie op het toenemend vermijden van risico's en de invoering van drastische veiligheidsnormen, verdrongen vanaf de jaren 1980 de in catalogi beschikbare standaardmodules geleidelijk aan de oorspronkelijke speeltuigen in onze speeltuinen, waarbij die aan diepgang inboetten.

AVONTUURLIJKE TERRITORIA, DE SPEELPLEINEN IN DE STAD

De inrichting van kwalitatief hoogwaardige openbare ruimten, speelpleinen en groenruimten is een stedelijk aandachtspunt dat essentieel is voor alle doelgroepen, voor groot en klein. Verschillende studies die de afgelopen jaren op initiatief van Leefmilieu Brussel zijn uitgevoerd, hebben het mogelijk gemaakt om na te denken over het recreatief aanbod in Brussel.

De inventarisatie maakte het mogelijk om een stand van zaken op te maken van bestaande speeltuinen en meerdere richtlijnen op te stellen. Hoewel het Brussels Gewest bijna 300 speeltuinen en meer dan 140 omnisportterreinen of skateparks heeft, blijkt in sommige zones een enorme nood te zijn aan recreatieve infrastructuren. De noodzaak om nieuwe kwaliteitsvolle ruimtes te creëren werd duidelijk.

De focus kwam te liggen op de implementatie van een "spelnetwerk" van met elkaar verbonden speel- en sportterreinen om het bestaande aanbod aan te vullen. Tevens werd de nadruk gelegd op de herinrichting van bestaande speeltuinen, die verouderd waren geraakt, waarbij de huidige trend is om deze te integreren in grotere landschapsprojecten. Speeltuigen uit catalogi, die in de jaren 1980 zeer gegeerd waren, verdwenen op het achterplan ten voordele van speeltuigen die gecreëerd werden door architecten en designers en die kinderen toelieten om hun verbeeldingskracht, nieuwsgierigheid en zelfredzaamheid te ontplooien, alleen of met anderen.



GLIJDEN DOOR DE STAD

Het rolschaatsen ontstond al in de 18de eeuw toen een Belgische uitvinder, John Joseph Merlin, rond 1760 op het idee kwam om ijs-schaatsen aan te passen aan de vaste ondergrond door metalen rollen op een houten plaat te bevestigen. Het was echter pas aan het eind van de jaren 1950 dat het skateboard opdook, in Californië. Als speeltje van surfers die hun favoriete sport aanpasten aan het asfalt –ze worden ook wel “asfaltsurfers” genoemd– bestond het skateboard toen uit een kleine surfplank en metalen wieltjes zonder kogel-lagers. Het skaten werd beoefend op straat, niet altijd zonder gevaar.

Skateboarden werd geleidelijk aan steeds populairder en werd in de jaren 1970 een echte rage toen wielen in polyurethaan werden vervaardigd, een kunststof die een hogere snelheid toeliet en het gemakkelijker maakte om acrobatische figuren uit te voeren. In de slipstream daarvan verschenen de skateparken, de eerste plaatsen gewijd aan deze stadssport. Het voordeel van deze hybride plekken is dat ze in alle seizoenen beschikbaar zijn en met hun hellende vlakken en verschillende modules specifiek ontworpen zijn voor de beoefening van deze sport. Ze worden niet alleen door kinderen bezocht, maar ook door adolescenten en volwassenen.

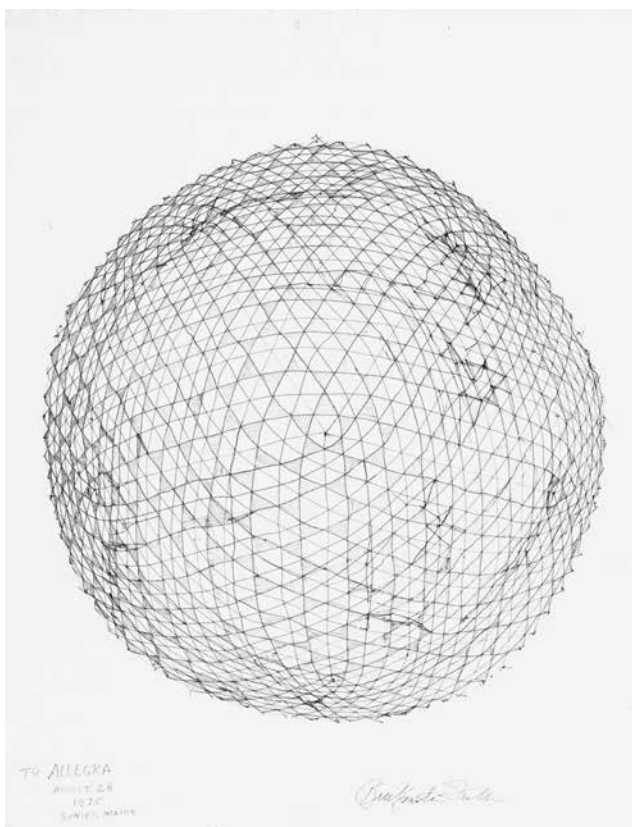
In Brussel is het skatepark op het Ursulinenplein, dat in 2006 in gebruik werd genomen, een geslaagd voorbeeld van de integratie van het skateboard in een stedelijke omgeving.



Decroly school in Ukkel, 1936.
Coll. CIVA, Brussel / W. Kessels © 2019, SOFAM



[071]



[081]



[091]

[071] Cedric Price, *Fun Palace*, 1964. Foto: Burg Galway.

© CCA – Cedric Price Fonds Collection Canadian Centre for Architecture, Montreal

[081] Richard Buckminster Fuller, *Study drawing for a geodesic sphere*, 1975. © Drawing Matter Collection.

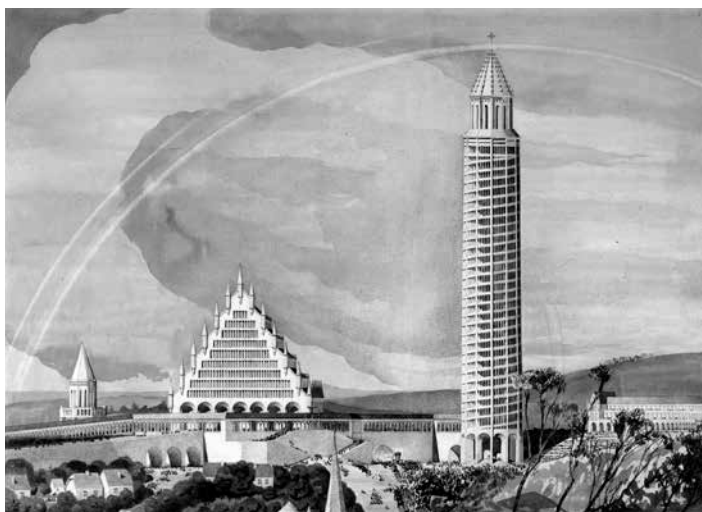
[091] AKAROVA, de voorouder in het ballet *Le Sacre du Printemps* (Igor Stravinski), 1935.

© CIVA, Brussel

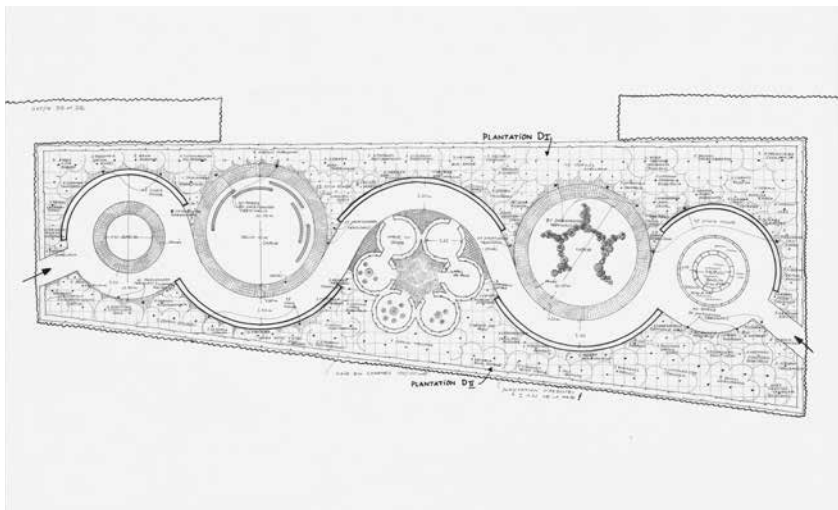
[10]



[11]



[12]



[10] Ferdinand Joachim and Philippe Rotthier, geodetische koepel, 1979. © CIVA, Brussel

[11] Henri Lacoste, ontwerp voor de basiliek in Beauraing, 1943. © CIVA, Brussel

[12] René Pechère, speelplein van de tuinen van het Rijksadministratief Centrum van Brussel, 1975 ca. © CIVA, Brussel

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 Architotos
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 Schiellemans
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 Metropolitan Architecture
—Rem Koolhaas
Oscar Schlemmer
Paul Emile Vincent
Paul Mignot
Peter Märkli
Pierre Antoine
Pierre Hebbelinc
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

Voor hun steun aan het project
dankt CIVA:
Aldo + Hannie van Eyck foundation
—Tess Van Eyck
Leefmilieu Brussel
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

De kinderen die ons hun tekeningen
wilden lenen en hun ouders, die het spel
meespeelden.

ARCHITECTS AT PLAY

18.10.19—09.02.20

CIVA

Voorzitter

Yves Goldstein

Directeur

Pieter Van Damme

Een tentoonstelling van het Departement Hedendaagse
Architectuur en het Departement Pedagogie onder de leiding
van Cédric Libert en Anne-Marie Pirlot

Curator

David Malaud

Coördinatie

Tania Garduño Israde

Research, documentatie en productie

Simon Blanquet, Stéphanie De Blicke, Léa Denièle, 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

Communicatie & pers

Mey Reinke, Dieter Vanthournout

Grafisch ontwerp

Studio Otamendi (Manuela Dechamps Otamendi)
& Esther Le Roy, bijgestaan door Alice Dutertre

Vertaling

Patrick Lennon, Koen Van Caekenberghe, Catherine Warnant

CIVA bedankt ook het voltallige team:

Jamal Ahrouch, Ivan Andreini, Aïcha Benzaktit, Danny Casseau,
Mostafa Chafi, Catherine Cnudde, Germaine Courtois,
Dominique Dehenain, François de Heyder, Jacques de Neuville,
Léa Denièle, 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

Met de steun van urban.brussels van
het Brussels Hoofdstedelijk Gewest



RÉGION DE BRUXELLES-CAPITALE
BRUSSELS HOOFDSTEDELIJK GEWEST

BRUZZ **Knack**

LE SOIR

LE VIF

DeMorgen.

