

# I. Expo

II.  
III.  
IV.



© Pierre Antoine

## *ARCHITECTS AT PLAY* 18.10.19 — 09.02.20

A

**C I.II.III.IV. A**  
Cultuur — Architectuur

[www.civa.brussels](http://www.civa.brussels)

[www.facebook.com/civabrussels](https://www.facebook.com/civabrussels)  
[www.instagram.com/civabrussels](https://www.instagram.com/civabrussels)  
Rue de l'Ermitage 55 Kluisstraat,  
Ixelles 1050 Elsene

# *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.

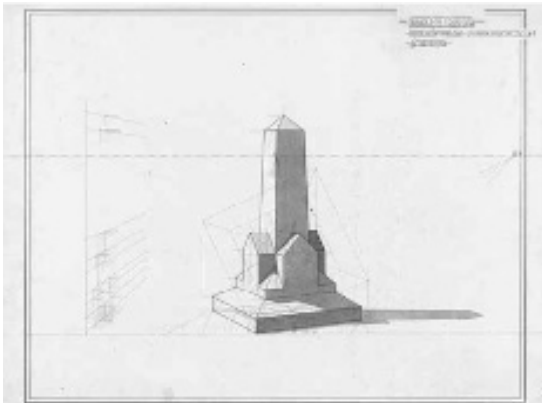
De mens is een speelse architect. Van het eenzame hutje tot de kosmopolitische ark bouwt de mens werelden waarin hij (samen)woont. De wereld van het spel situeert zich in de mysterieuze tussenruimte die onze subjectiviteiten verbindt met de externe werkelijkheid. Soms kristalliseren in deze vluchtige omgeving architecturen uit die een tijd lang 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.

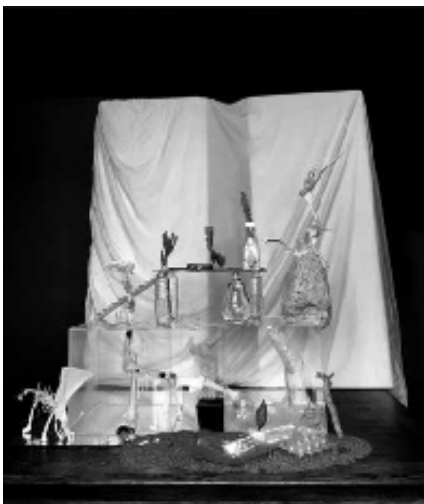
Een reis doorheen vier speelse werelden  
– doolhoven, symbolisch speelgoed, bouwspellen  
en strategiespellen – toont evenzovele  
mogelijkheden om werelden vorm te geven.

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.



[01]



[02]



[03]

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

05 3 MASTERS  
2 MAESTRE

06 SANDBOX

07 LABYRINTH

08 THEATRE

09 PLAN  
TENTOONSTELLING

10 CONSTRUCTION

11 STRATEGY

12 HUTS/ARKS

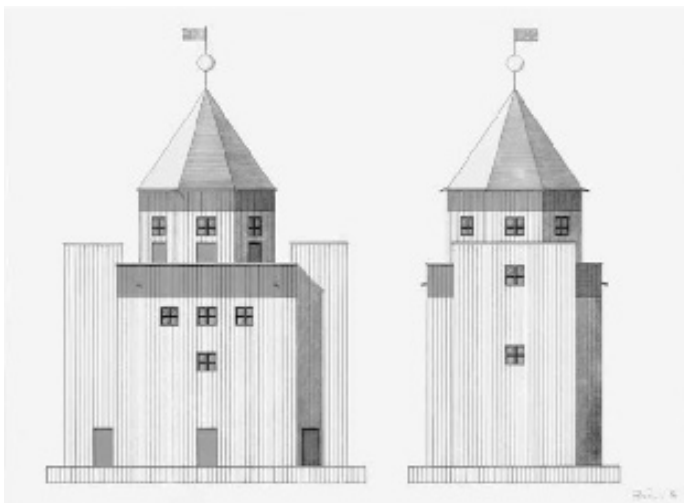
13 PLAYGROUNDS

17 PEDAGOGISCH  
PARCOURS

BELANGRIJKE  
DATA



[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

# 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.



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

# 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.”



Maria Montessori (1870-1952), s. d. Courtesy of the Nationaal Archief, Den Haag.

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



Giannetta Ottilia Latis, Accademia dei Bambini, Milan, 2014.

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”.

# 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 vormgeeft. 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.



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

“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

# 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.”

Michèlel. Bernstein, AndréFrank 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

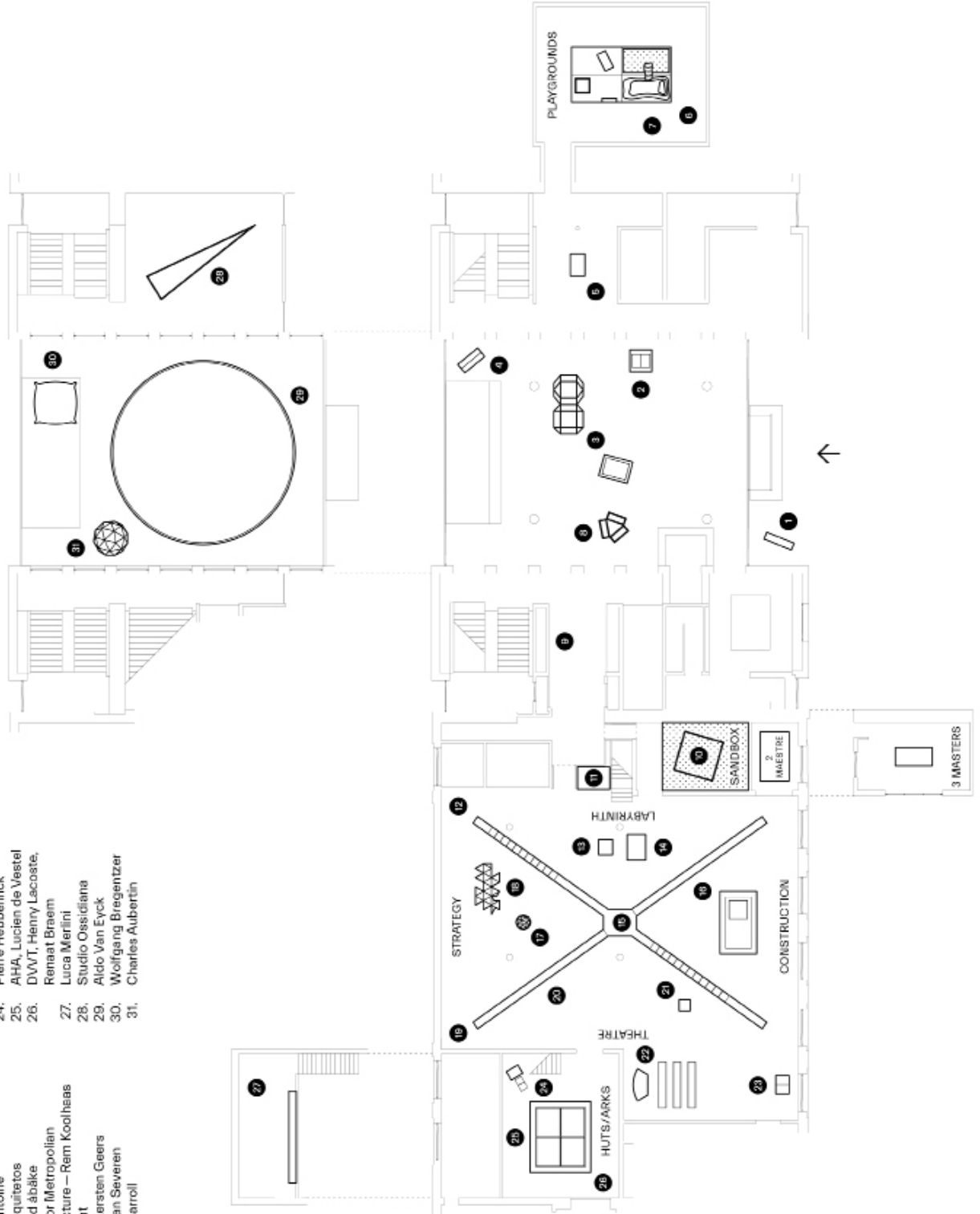
De stroom van herinneringen vatten die, afhankelijk van de analogieën, uit het geheugen opduikt. Hertekenen en herhalen, om een nieuw symbool te laten opdoemen. Aldo Rossi's *Teatrino Scientifico* verwijst naar die paradoxale plek waar het spel van herinneringen leidt tot de verwerkelijking van fragmenten 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.



# PLAN TENTOONSTELLING

1. Karel Verhoeven
2. Willy Kessels
3. Raphaël Zarka
4. Dessins d'enfants
5. 51M4E, Aqwa, CENTRAL, Label, NoaArchitecten
6. Laura Bouyard
7. Suëte 36
8. Lieven De Cauter
9. Pierre Antoine
10. Grupa Architektos
11. LPPL and abika
12. Office for Metropolitan Architecture — Rem Koolhaas
13. Constant
14. Office Kersten Geers David Van Severen Lewis Carroll
16. Cedric Price, Enzo Mari, Pinaffo & Pluinage
17. Richard Buckminster Fuller
18. Richard Buckminster Fuller
19. Rem Koolhaas
20. Akarova
21. Fala Atelier
22. Robbrecht & Daem
23. Aldo Rossi
24. Pierre Hebbelink
25. AHA, Lucien de Vestel
26. DWVT, Henry Lacoste, Renaat Braem
27. Luca Merlini
28. Studio Ossidiana
29. Aldo Van Eyck
30. Wolfgang Breigntzer
31. 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-evolueert. 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 toekomsten 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

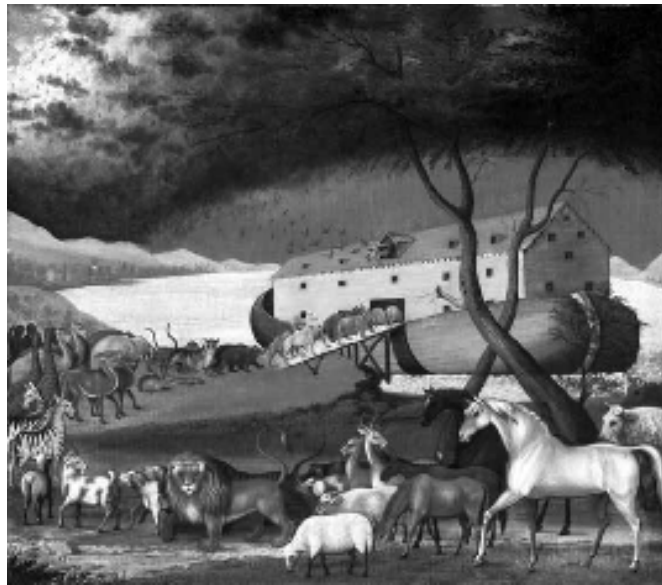
## BUCKMINSTER FULLER

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 “kunstenaarwetenschapper” 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.



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

“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

# 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.

“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 RUIMTE 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 19<sup>de</sup> en vroege 20<sup>ste</sup> 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.

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

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

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 Renaat 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 groep 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.



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

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 infrastructuur. De noodzaak om nieuwe kwaliteitsvolle ruimtes te creëren werd duidelijk.

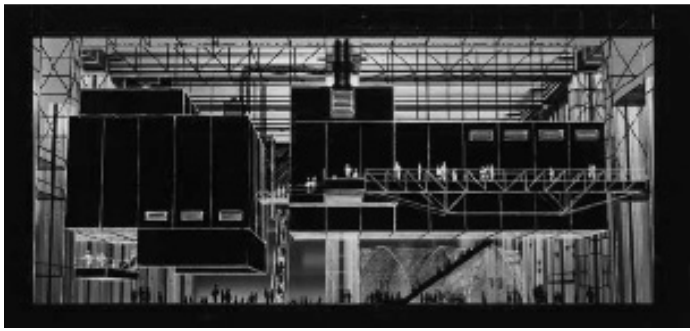
De focus kwam te liggen op de implementatie van een “spelnetwerk” van met elkaar verbonden speel – en sportterreinen om het bestaande aanbod aan te vullen. Ook werd de nadruk gelegd op de herinrichting van bestaande speeltuinen, die verouderd waren geraakt, waarbij de huidige trend is om deze te integreren 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 ontplooiën, alleen of met anderen.

#### GLIJDEN DOOR DE STAD

Het rolschaatsen ontstond al in de 18<sup>de</sup> eeuw toen een Belgische uitvinder, John Joseph Merlin, rond 1760 op het idee kwam om ijsschaatsen 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.

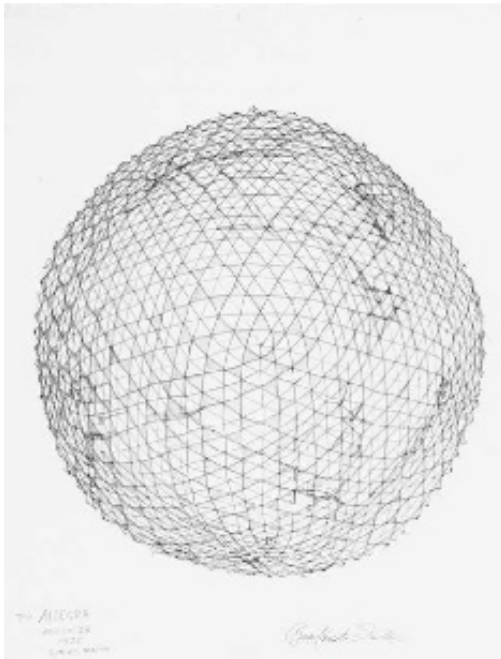
In Brussel is het skatepark op het Ursulinenplein, dat in 2006 in gebruik werd genomen, een geslaagd voorbeeld van de integratie van het skateboard in een stedelijke omgeving.



[07]



[10]



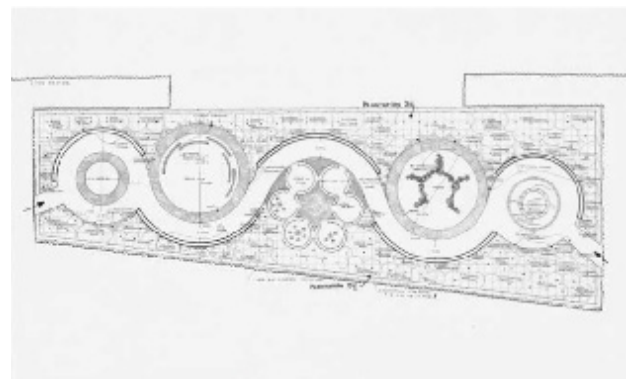
[08]



[11]



[09]



[12]

- [07] Cedric Price, Fun Palace, 1964. Foto: Burg Galway.  
 © CCA – Cedric Price Fonds Collection Canadian Centre for Architecture, Montreal
- [08] Richard Buckminster Fuller, Study drawing for a geodesic sphere, 1975.  
 © Drawing Matter Collection.
- [09] AKAROVA, de Voorouder in het ballet Le Sacre du Printemps (Igor Stravinski), 1935. © CIVA, Brussel
- [10] Ferdinand Joachim & 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



# PEDAGOGISCH PARCOURS

In de tentoonstelling kunnen de kinderen zich natuurlijk ook zelf verliezen in heel wat spelletjes. Een glijbaan om af te glijden, een zandbak om te bouwen, een rots om te beklimmen, een toren om je in te verstoppen, een klein theatertje... Via de verschillende spelvormen dompelen ouders en kinderen zich op een originele manier onder in de inhoud van de tentoonstelling. Elk op zijn of haar manier.

Voor de allerjongsten is er ook een handig zakboekje dat helpt bij het ontdekken van de expo.

## BELANGRIJKE DATA

EXPO  
*ARCHITECTS AT PLAY*  
16.11.18 — 31.03.19

---

24.10.19 Brussels Museum Nocturnes

---

CIVA TALKS

---

07.11.19 Lieven De Cauter / Cédric Libert

---

21.11.19 Vincent Romagny

---

12.12.19 Jean-Pierre Chupin

---

18.12.19 Christophe Mercier (Suède 36) / Olivier Bastin (L'escout)

---

Et plus à venir...

CIVA	# 51N4E	# Karbon'	Voor hun steun aan het project dankt CIVA:
Voorzitter	# 360° Architects	# Karel Verhoeven	# Aldo + Hannie van Eyck
Yves Goldstein	# Agwa	# Kolman Boye Architects	foundation – Tess Van Eyck
	# AHA	# Label architecture	# Arno Debal
Directeur	# Aida Takefuji	# Laura Bouyard	# Bruxelles Environnement /
Pieter Van Damme	# Akarova	# Laurent Busine	Leefmilieu Brussel
	# Albert Bontridder	# Le Corbusier	# Celia Ferrer
Une exposition du	# Alberto Sartoris	# Léon Krier	# Drawing Matter - Niall
Département Architecture	# Aldo Rossi	# L'Escaut	Hobhouse and Susie
Contemporaine et du	# Aldo Van Eyck	# Lieven De Cauter	Dowding
Département Pédagogique	# Alfred Ledent	# Louis Herman De Koninck	# Elias Guenoun
sous la direction de	# Alice, Anton, Blixa,	# LPPL and åbäke	# Espace Mémoire De
Cédric Libert et Anne-Marie	Nicolas, Octave, Sacha et	# Luca Merlini	Watermael- Boitsfort
Pirlot	Valentine	# Lucien De Vestel	/ Centrum Lokale
	# Amaldi & Neder	# Luc Van Malderen	Geschiedenis Watermaal-
Curator	# Andrew Kovacs	# Madelon Vriesendorp &	Bosvoorde—Nathalie Trif
David Malaud	# Anne Van Loo	Charlie Koolhaas	# Fondation Jeanne &
	# Antoine Courtens	# Marcel Gossé	Charles Vandenhove
Coördinatie	# Antoine Pompe	# Marcel Kalberer	# Fondazione Aldo Rossi
Stéphanie De Blicck,	# Archizoom Associati	# Marcel Leborgne	# Fondazione Prada
Tania Garduño Israde	# Art Nowo	# Maria Montessori	# Francis Strauven
	# Atelier De Visscher	# Martine Canneel	# Galerie Fracas
Research, documentatie	& Vincentelli et Jozef	# Maurice Culot & La	# Jean-Pierre Chupin
en productie	Legrand	Cambre	# Julien Donada
Simon Blanquet, Jacques de	# BAUKUNST	# Menes Farouk	# Juliette Picquier
Neuville, Léa Denière, Eric	# Bruno Munari	# NoArchitecten	# Kunstmuseum Den Haag
Hennaut, Anne Lauwers,	# BRUSK	# Office Kersten Geers	# Le Centre Pompidou
Luc Nagels, Sarah Tibaux,	# BUUR	# David Van Severen	# Le Musée du Jouet - André
Lauréline Tissot	# Camille Mezi	# Office for Metropolitan	Raemdonck
	# Cedric Price	Architecture	# Mark Wigley
Montage	# CENTRAL & V+	- Rem Koolhaas	# Private Archive Hollein
Kevin Coca, Renaud De	# Charles Aubertin	# Oscar Schlemmer	# Shumon Basar
Staercke, Patrick Demuylder,	# Charles Dominique Joseph	# Paul Emile Vincent	# The Isamu Noguchi
Simon Lemutricy, Christophe	Eisen	# Paul Hankar	Foundation
Meaux, Matthieu Molet,	# Charles Vandenhove	# Paul Mignot	# Thierry Belenger
Salomon Tyler	# Clara Leverd	# Peter Märkli	# Vincent Romagny
	# Claude-Nicolas Ledoux	# Pierre Antoine	
Communicatie en pers	# Constant	# Pierre Hebbelinck	De kinderen die ons hun
Mey Reinke, Dieter	# David Hockney	# Pinaffo & Pluvinage	tekeningen wilden lenen
Vanhournout	# DVVT	# Raphaël Zarka	en hun ouders, die het spel
	# Edmond Alexandre Petitot	# Renaat Braem	meespeelden.
Grafisch ontwerp	# Edward Blore	# René Pechère	
Studio Otamendi (Manuela	# Elena Gileva	# Richard Buckminster Fuller	
Dechamps Otamendi) &	# Enzo Mari	# Robbrecht en Daem	
Esther Le Roy, assistées de /	# Fala Atelier	# Ryan Gander	
bijgestaan door / assisted by	# Ferdinand Joachim &	# Sarah Pschorn	
Alice Dutertre	Philippe Rotthier	# Stefano Graziani	
	# Fischli/Weiss	# Studio Ossidiana	
Vertaling	# Florent Chavouet	# Suède 36	
Patrick Lennon, Koen Van	# Gaiking	# Takahashi Ippei	
Caekenberghe, Catherine	# Georges de Hens	# Thomas Raynaud	
Warnant	# Georges-Eric Lantair	# Vers-A	
	# Giannetta Otilia Fantoni	# Victor Bourgeois	
CIVA bedankt ook het voltallige	Modena	# Vinh Linh & Antoine	
team:	# Gijs Van Vaerenbergh	Devaux	
Jamal Ahrouch, Ivan Andreini,	# Gio Ponti	# Willy Kessels	
Aïcha Benzaktit, Danny	# Groupe Alpha	# Wolfgang Bregentzer	
Casseau, Mostafa Chafi,	# Group Ludic		
Catherine Cnudde, Germaine	# gru.a—grupo de		
Courtois, Dominique	arquitectos		
Dehenain, François De heyder,	# Gustave Herbosch		
Oana De Wolf, Anna Dukers,	# Guy Debord		
Chaïmae El Ahmadi, Andrea	# Hans Hollein		
Flores, Sophie Gentens,	# Haus Rucker co		
Sébastien Gillette, Ophélie	# Heinz Klein & Hans-Georg		
Goemaere, Iyad Kayali,	Leidig		
Manon Kempinaire, Carole	# Henry Lacoste		
Kojo-Zweifel, Anne-Catherine	# Huib Hoste		
Laroche, Godelieve Mabilia,	# Isamu Noguchi		
Salima Masribatti, Tigué	# Jacques Cuisinier		
Ndiaye, Yaron Pesztaf, Pascale	# James Gowan		
Rase, Inge Taillie, Sandra Van	# Jean Aubert		
Audenaerde, Martine Van	# Jean Delhayé		
Heymbeeck, Marc Van Oost,	# Jean-Francois Pirson &		
Ursula Wieser Benedetti	Jean-Pierre Caumiant		
	# Jean-Jules Eggericx &		
	Louis Van der Swaelmen		
	# Jean Nicolas Louis Durand		
	# Jef Degryse		
	# Jonathan De Pas, Donato		
	d'Urbino & Paolo Lomazzi		
	# John Hejduk		
	# Julien Schillemans		

## PRAKTISCHE INFO

EXPO

*ARCHITECTS AT PLAY*

18.10.19 — 09.02.20

CIVA

55 Rue de l'Ermitage, 1050 Ixelles

OPENINGSUREN

Dinsdag—Zondag: 10u30—18u00

INKOMTICKETS

- Volwassenen: 10€
- Studenten en senioren: 5€
- -18 jaar  
+ pers  
+ museumPASSmusées: gratis
- Groepstarief: 8€ / persoon  
(vanaf groep van 8 personen)

Rondleidingen na reservatie via  
[education@civa.brussels](mailto:education@civa.brussels)

EXTRA INFO & UPDATES

[www.civa.brussels](http://www.civa.brussels)

[www.facebook.com/civabrussels](https://www.facebook.com/civabrussels)

[www.instagram.com/civabrussels](https://www.instagram.com/civabrussels)

PERSDIENST

Dieter Vanthournout

T. 02 642 24 87 / 0497 90 12 51

[d.vanthournout@civa.brussels](mailto:d.vanthournout@civa.brussels)

Aarzel niet om contact met ons op te nemen om persfoto's te verkrijgen. Die foto's zijn vrij van auteursrechten zolang de tentoonstelling loopt.