

PLANT B

PLANT B

Molenbeek Skulptuure Parc
08/09—30/11/2017

Concert 8 Sept. 6pm:

Gnawas Met X Maalem Dris

Performance 8 Sept. 7pm, 10 Sept. 2pm:

Marthe Ramm Fortun, Exit The Forest

Guided tour/Visite guidée/Rondleiding

17 Sept. 2pm:

Sihame Haddioui

Exposition/Exhibition/Tentoonstelling:

Maiken Bent, Benedikte Bjerre, Jonathan

Boutefeu, Aline Bouvy, Carl Mannov,

Xavier Mary, Marthe Ramm Fortun,

Philippe Van Wolputte

Residency and exhibition 2018:

Antoine Renard, Clémence de La Tour du Pin

Curators:

Komplot & Toke Lykkeberg

Design:

überknackig

Video:

Collectif Illicium

Supports:

**Fédération Wallonie Bruxelles, Vlaamse
Gemeenschap, Commission communautaire
francophone, Vlaamse Gemeenschapscom-
missie, OCA, Danish Art Foundation, Danish
Cultural Institute, Commune de Molenbeek
Gemeente, Maison des cultures, Association
Larue, La Fonderie**

Two Locations/Deux lieux/Twee locaties:

Gieterijpark / Parc de la Fonderie

Rue de L'éléphant / Olifantstraat 1080 Brussels

**Musée de la fonderie / Museum voor arbeid
en industrie / Museum of the Foundry**

Rue Ransfort 27 Ransfortstraat 1080 Brussels

Gieterijpark / Parc de la Fonderie

Rue de L'éléphant / Olifantstraat 1080 Brussels

7/7

8h–20h until/jusque/tot 31/10

9h–17h until/jusque/tot 30/11

Les œuvres qui composent *Plant B* prennent place dans l'environnement arboré du Parc de la Fonderie à Molenbeek, fondé en 1991 sur le site de la plus grande fonderie du quartier. Les vestiges – colonnes métalliques fontaines, voies ferrées, pierres des fondations – dessinent les lignes du parc à la manière d'un site archéologique industriel. Le parc apparaît désormais comme un musée vide. Avec Plant B, l'art ne sera plus seulement exposé, mais créé en interaction avec les forces déjà en jeu dans l'environnement urbain de Bruxelles.

Plant B takes place in an empty green environment, Parc de la Fonderie, a park opened in 1991 on the site of the biggest foundry in the neighborhood and shut down at the beginning of the 20th century. Today there is nothing left other than some remains of the foundry: metal columns made for never finished fountains, train tracks, stones from the foundation... The space is half an archeological site, half a park. The outline of the park overlaps with the outer walls of the previous foundry. The site was meant to be decorated by old machines. Now it is like an empty museum. There are no artworks or anything else, apart from benches and two fountains in frozen process. The park was founded by the Musée de la Fonderie in Molenbeek, which throws light on the socio-economic history of the industry that still marks the Belgian capital.

Plant B vindt plaats in een lege, groene omgeving: het Fonderiepark. Dit park opende in 1991 op de grootste site van de oude gieterij die haar deuren sloot aan het begin van de 20e eeuw. Vandaag zijn er slechts enkele overblijfselen van de oude gieterij, zoals metalen kolommen gemaakt voor nooit-afgewerkte fontein, treinsporen, en stenen van de fundamente van het gebouw. De plek voelt half als een park, half als een archeologische site. De grenzen van het park zijn de buitenmuren van de oude gieterij. Het was de bedoeling om de site te decoreren met oude machines. Nu is het meer een leeg museum. Er zijn geen kunstwerken, niets, enkel banken en twee fontein die niet werken. Het park werd opgericht door het Fonderiemuseum dat een licht werpt op de socio-economische geschiedenis van de industrie die nog steeds sporen nalaat in de Belgische hoofdstad.

MOLENBEEK SKULPTUURE PARC
CURATED BY KOMPLOT & TOKE LYKKEBERG

Musée de la fonderie / Museum voor arbeid en industrie / Museum of the Foundry

Rue Ransfort 27 Ransfortstraat 1080 Brussels

Mardi-Vendredi/Tuesday-Friday/

Dinsdag-vrijdag: 10-17h

Samedi-Dimanche/Saturday-Sunday/

Zaterdag-zondag: 14-17h

Un des atouts de La Fonderie est certainement le site de l'ancienne usine de la Compagnie des Bronzes et le jardin des machines. Poétiques témoins des activités du passé – celles d'une fonderie de bronze d'où sont sorties des milliers de statues que l'on retrouve aujourd'hui un peu partout dans le monde – les halles de montage, de la cire perdue, de coulée, des tourneurs, et les jardins qui s'y sont fait une place sont aujourd'hui un endroit paisible où il fait bon flâner.

Plant B takes also place in the parc of Museum La Fonderie, a non-profitable organisation, studying the economic and social history of the Brussels region for thirty years. Situated along the canal, on the site of a disaffected factory ('La Compagnie des Bronzes' 1854–1979), it offers a unique look at the history, current events and future of Brussels, with the view to promoting its industrial heritage.

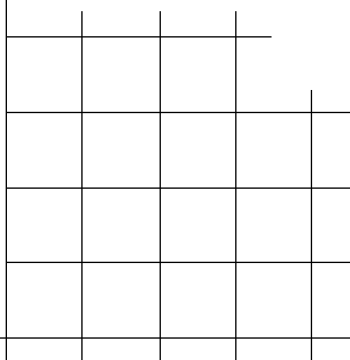
Plant B vindt ook plaats in de binnentuin van het museum La Fonderie, een non-profit organisatie, die onderzoek voert naar de economische en sociale geschiedenis van regio Brussel. Het museum La Fonderie situeert zich langs het kanaal, op de site van een oude fabriek ('La Compagnie des Bronzes' 1854–1979), het biedt een unieke kijk op deze geschiedenis, tezamen met evenementen over Brussel vandaag en in de toekomst.

Introduction

FR— Si le plan A est la biodiversité que nous comprenons comme «nature réelle» où Gaia est en équilibre assez prévisible, *Plant B* est la bio-technosphère dans laquelle nous entrons actuellement, où les processus technologiques et biologiques sont rapides et imprévisibles. À une époque où les changements climatiques et technologiques redéfinissent l'habitat et plus largement notre planète à des taux de croissance exponentielle, la biosphère et la technosphère fusionnent dans un monde artificiel allant au-delà de notre contrôle. Avec *Plant B*, les artistes et curateurs explorent l'art au sein d'une bio-technosphère où le travail s'attache plus à diriger que maîtriser le processus de création participatif. L'art ne se conçoit plus uniquement comme le produit d'un individu, mais comme le travail d'un réseau d'agents humains et non-humains. —Toke Lykkeberg

EN— If plan A is biodiversity that we understand as 'real nature' where Gaia is in equilibrium and somewhat predictable, *Plant B* is the bio-technosphere we're currently entering where technological and biological processes are fast paced and unpredictable. At a time when climate change and technology are remaking our planet and habitat at exponential growth rates, biosphere and technosphere merge in a manmade world beyond man's control. In *Plant B*, the art will not just be on display but also in interplay with the forces already at play in the urban environment of Brussels. The artworks are not only exhibited in but also exposed to their surroundings. —Toke Lykkeberg

NL— In een tijdperk waarin klimatologische veranderingen en snel ontwikkelende technologieën onze habitat en, breder gezien, onze planeet in hoge mate herdefiniëren, fusioneren de biosfeer en technosfeer zich buiten onze controle in een kunstmatige wereld. Met de tentoonstelling *Plant B* onderzoeken de kunstenaars en curatoren kunst binnen de biotechnosfeer waarbij het werk tot stand komt door een participatief, creatief proces, eerder dan halstarrig de controle te willen houden. Kunst is niet langer het product van een individu, maar het werk van een netwerk aan menselijke en niet-menselijke actoren. —Toke Lykkeberg



Artists

MAIKEN BENT *TROLLEY #15*

« Ma pièce est un chariot cadennassé à un arbre avec des chaînes de couleurs et formes différentes. Un objet est attaché au chariot, lui-même attaché à l'arbre qui pousse continuellement. C'est un jeu entre le mouvement et le contrôle. Les formes, les couleurs et les compositions. Les attitudes et les torsions. »

Maiken Bent's contribution to *Plant B* consists of a few objects that are locked and chained inside a trolley that is locked and chained to a tree. The security measures taken to protect some presumably precious objects are at least as aesthetically elaborate as the objects themselves. The objects, the locks, the chains, the trolley and the tree are all so delicately tied together that it's hard to say which part is the most precious. All parts are all equally part of aesthetic composition of the artwork."

Maiken Bent's bijdrage tot *Plant B* bestaat uit enkele objecten die vastzitten met kettingen in een trolley die op zijn beurt vastzit met kettingen aan een boom. De veiligheidsmaatregelen die ze treft om deze – waarschijnlijk – waardevolle objecten te beschermen, zijn net zo esthetisch uitgewerkt als de objecten zelf. De objecten, de sloten, de kettingen, de trolley en de boom zijn nauw aan elkaar gebonden, zodat het moeilijk wordt om vast te stellen welk deel het meest dierbaar is. Elk deel maakt evenveel deel uit van de esthetische compositie van dit kunstwerk.

BENEDIKTE BJERRE *THE BIRDS*

« Le titre de cette installation composée de pingouins gonflables est une référence à Hitchcock, bien sûr! Ils sont en nombre impair et très mignons. Ces oiseaux en plastique qui ne peuvent pas voler pourraient tourbillonner dans le parc et peut-être s'envoler. Ils sont éloignés de leur milieu naturel pour être placés dans cette sorte de nature artificielle. »

"The title *The Birds* is a reference to Hitchcock. It's all very cute and yet is odd – these birds that can no longer fly that might start to whirl around and take off in the park once again. They are animals driven away from their habitat – and at the same time this new sort of artificial nature."

Benedikte Bjerre's contribution is as volatile as its subject matter. For *Plant B*, the artist releases a series of balloon penguins that will whirl around Parc de la Fonderie, be picked up by passers-by and spread beyond the artist's control. The artwork behaves like migrating penguins that are on the move as parts of their natural habitat are lost and the ice start to melt due to climate change. Penguins, evolved from birds, are mammals that have lost their ability to fly. In these new inflated versions, in their new urban environment, Bjerre's penguins are once again carried away by the wind. The title of the work, *The Birds*, references Alfred Hitchcock's eerie film by the same name.

Benedikte Bjerre's bijdrage is zo volatiel als het onderwerp zelf. Voor *Plant B*, laat de kunstenaar een serie ballonnen pinguïns rondwalen in het park, voorbijgangers kunnen ze meenemen en verspreiden, buiten de controle van de kunstenaar om. Het kunstwerk gedraagt zich als een kudde migrerende pinguïns, ze zijn onderweg omdat er delen van hun natuurlijke habitat verloren gingen, het ijs smelt door de klimaatverandering. Pinguïns, ontwikkeld uit vogels, zijn zoogdieren die hun vermogen om te vliegen verloren. In deze nieuwe opgeblazen versies, in hun nieuwe stadsmilieu, worden de pinguïns van Bjerre weer door de wind gedragen. De titel van het werk, *The Birds*, verwijst naar de film van Alfred Hitchcock's.

JONATHAN BOUTEFEU *X SAND RACER*

Partant de l'idée du tuning de voiture et plus particulièrement du modèle de la Subaru bleue, Jonathan Boutefeu a réaménagé le bac à sable/piscine en plastique en forme de coquille qui s'est vu solidifié en une vasque de ciment contenant un liquide translucide révélant un visage au fond de sa coquille. L'objet de jeu devient un élément décoratif du mobilier urbain sur lequel on peut s'asseoir en projetant son visage à la surface du liquide coloré à la manière d'un narcisse contemporain. Readymade de ciment, détournement de l'objet iconique moulé en plastique, bon marché et coloré qui est sédimenté dans une matière naturelle le ciment à la manière d'un objet archéologique sur un imaginaire site de jeu qui aurait été abandonné par les enfants. Cette coquille rappelle également le tableau de la Renaissance de Botticelli qui représente une femme nue ou « nymphe » sortant d'un coquillage... La sculpture vasque à savon joue aussi finalement tout autant sur l'imaginaire de l'agrandissement de la savonnette parfumée en forme de coquillage que l'on trouve dans nos salles de bain contemporaines... Le côté masculin de la voiture est symbolisé au verso d'un des deux coquillages retourné sur sa coque, par une peinture de flamme, dans le style des peintures de voitures. La flamme représentant l'essence de la puissance de l'engin motorisé.

Starting from the idea of car tuning, and more specifically the Blue Subaru model, Jonathan Boutefeu has redesigned the shell-shaped plastic sandbox / pool which has been solidified into a cement vessel containing a translucent liquid revealing a face at the bottom of her shell. The object of play becomes a decorative element of the urban furniture on which one can sit by projecting his/her face on the surface of the colored liquid in the manner of a contemporary narcissus. Readymade of cement, diversion of the iconic object molded in plastic, cheap and colorful which is sedimented in a natural material cement like an archaeological object on an imaginary gambling site that would have been abandoned by children. This shell also recalls the painting of the Renaissance of Botticelli which depicts a naked woman or "nymph" coming out of a shell ... The sculpture soap bowl also plays on the enlargement of the soap scented shaped of shell that we find in our contemporary bathrooms ... The masculine side of the car is symbolized on the back of one of the two shells turned over on its hull, by a painting of flame, in the style of car

paintings. The flame represents the essence of the power of the motorized machine.

Vanuit het idee van auto tuning, en meer specifiek het model van de blauwe Subaru, herwerkt Jonathan Boutefeu de schelpvormige zandbak/zwembad, hardgemaakt door middel van cement met een doorschijnende vloeistof die een gezicht onthult aan de onderkant van de schelp. Het speelse voorwerp wordt een decoratief element in het stadslandschap, een element waarop we kunnen zitten en ons gezicht spiegelen op het vloeibare, gekleurde oppervlak, zoals een eigentijdse Narcissus. Readymade uit cement, een omkering van het iconische voorwerp, goedkoop en kleurrijk, zoals een archeologisch voorwerp, op een imaginair speelpleintje, door kinderen in de steek gelaten. De schelp doet ook denken aan het schilderij van Botticelli uit de Renaissance, waarop een naakte vrouw is afgebeeld, die nimf, die ontspruit uit een schelp. De schelp verwijst tevens naar de talloze zeepvormen, geparfumeerd, die we vinden in elke badkamer. De mannelijke kant, met de auto, is gesymboliseerd op de achterkant van één van de schelpen, door middel van een vlam, in de typische stijl met autolak. De vlam symboliseert de essentie van de kracht van een gemotoriseerd voertuig.

ALINE BOUVY *MONUMENT TO SPIT*

La stèle banc de carrelage gris accueille des bas-reliefs représentant d'une part un crachat géant et d'autre part des mains qui font des signes de reconnaissance / reconnaissables. Langage du corps, codes et fluides. Il s'agit de signes dans l'espace public, de leur inscription en creux ou en fonds, invisible, fugace... auxquels l'artiste rend hommage. Ce qui échappe à la mémoire institutionnelle et entre dans la légende...

"From a visit to the park, I could notice the quietness of the place... The organization of the hedges in small individual cabins around the two main rotundas allows for privacy and therefore activities such as seen : A man shaving, a couple kissing, youngsters smoking joints, a woman yelling at her phone, a man sleeping... If you don't cross the parc through the rotundas, you can't really see all what's going on in these alcoves."

Een bank bezet met grijze tegels, waarop bas-reliëfs worden aangebracht, aan de ene kant een gigantische spuug, aan de andere kant herkenbare tekens. Lichaamstaal, codes en vloeistoffen. Tekens uit de publieke ruimte, op de achtergrond, onzichtbaar, vluchtig... De kunstenaar geeft een eerbetoon aan deze kleine handelingen. Het ontsnapt aan het institutionele geheugen en treedt de legende binnen...

CARL MANNOV *RAILING (JANNUS)*

La fausse ruine s'inscrit dans l'esthétique post-industrielle qui caractérise ce parc. Mêlant le passé au présent dans une esthétique de la ruine future, cette pièce crée une nouvelle temporalité, une projection dans le futur. Créer une fausse ruine, c'est créer de la fiction, une narration sur la fin des choses, l'éphéméralité comme poésie, la mélanco-

lie, le romantisme. Une critique de la production...

Carl Mannov's work for *Plant B* prolongs the post-industrial aesthetic of Parc de la Fonderie where remnants of the past surface in the present. The piece takes the shape of a fake or constructed ruin that mimics a past that never was. The work evokes stories of an end of times or its opposite, a new order under construction, a new beginning. Slaps of concrete, both delicate and crude, stick to a metal structure somewhat akin to the railings that delineate and protect historical sites. It is as if the ruin is making its way into the space of the public.

Het werk van Carl Mannov gaat voort op de post-industriële esthetica van het park, waar relictten van het verleden doorschemeren in het heden. Het werk neemt de vorm van een valse ruïne aan dat een verleden nabootst dat nooit heeft bestaan. Het werk roept verhalen op over het einde der tijden, of net het omgekeerde, een nieuwe orde, een nieuw begin. Stukken beton, zowel delicaat als ruw, hangen vast aan een metalen structuur, een beetje zoals de reling die je vindt op historische sites. Het is alsof de ruïne de publieke ruimte binnendringt.

XAVIER MARY **THE ENIGMA OF STEEL**

La plaque de roulage gravée d'un personnage monstrueux se détache sur le mur de brique qui sert de toile de fonds au paysage du parc, attendant au bloc de maisons, témoignant de la parcelle de construction industrielle qui fut arrachée à ce coin de rue pour faire place à un parc. Cette plaque de métal est initialement une plaque de roulage sur laquelle les voitures et passants peuvent de déplacer en cas de cavités dans le sol d'un trottoir ou d'une route. Ce déplacement du sol au mur, de l'utile au figuratif, du neutre au symbolique parle de cette transposition d'un message d'un médium à l'autre, du privé au public, de l'usage au poétique. Un art urbain qui se manifeste comme discret et résistant. La pièce rappelle également le passé industriel de la fonderie par la représentation du monstre vaincu par Conan Le Barbare à l'aide de la forge.

The monster-engraved rolling plate stands on the brick wall, which serves as a backdrop for the park's landscape, adjoining the block of houses, testifying to the industrial building plot that was torn from this street corner for make way for a park. This metal plate is initially a rolling plate on which cars and passers-by can move in case of cavities in the ground of a sidewalk or road. This movement of the floor to the wall, from the useful to the figurative, from the neutral to the symbolic, speaks of this transposition of a message from one medium to another, from the private to the public, from use to poetics. An urban art that manifests itself as discrete and resistant. The play also recalls the industrial past of the foundry by the representation of the monster defeated by Conan the Barbarian with the help of the forge.

Een plaat met daarin een monster gegraveerd, staat op tegen een stenen muur, als achtergrond van het parklandschap en grenzend aan het huizenblok, een getuigenis van het industrieterrein dat plaats ruimde voor het park. Deze metalen

plaat is in eerste instantie een plaat om de mobiliteit te garanderen zodat auto's en voorbijgangers zich kunnen verplaatsen in het geval van oneffenheden of kuilen in de grond van het voetpad of de baan. Het verplaatsen van de grond naar de muur, van het gebruiksvoorwerp naar het figuratieve, van nut naar poëzie, van de privé naar het publieke, van het neutrale naar het symbolische spreekt van een transformatie van boodschappen van het ene medium naar een ander. Een publiek kunstwerk dat zich manifesteert als discreet en resistent. Het kunstwerk doet ook herinneren aan het industriële verleden van de gieterij, met de representatie van het monster overwonnen door Conan De Barbaar, met de hulp van smeedkunst.

MARTHE RAMM FORTUN **EXIT THE FOREST**

«La violence dans l'espace public se produit comme une rupture entre le privé et le public qui est manifeste de la négligence et de la liberté liées à nos modes de vie. Le potentiel critique de cette réalité réside dans l'incapacité de réaliser des enregistrements précis; la poésie de ce travail réside dans les incompréhensions de la perception. L'artiste, avec les participants, invente un langage entre les différentes langues qui sublime la fracture sociale et l'autodestruction. Nous ne tentons pas ici d'imposer des visions idéologiques sur les failles de notre vie commune mais plutôt d'explorer une possible libération de ce poïds.»

"Through actions and performative sculptures, *Exit The Forest* will at once sample and alter the surroundings through voice recordings, writing and inscribed portable stone tablets, building a material whisper. The work is an ephemeral platform that tests the limits of behavior and merge utterings from disparate sources. It is a storytelling practice that engages passers-byes by an enduring presence, transcribing the soft bodies that are vulnerable in the city. In a series of unannounced performances I will record language, at night and during daytime. The sculptural element is supple and receptive, ambulating and feminine."

Door acties en performatieve sculpturen verandert *Exit The Forest* de omgeving door middel van spraakopnames, opschriften en verplaatsbare stenen tabletten met inscripties, en bouwt zo aan materieel gefluister. Het werk is een efemeer platform dat de grenzen van het gedrag opzoekt en voortkomt uit verschillende, uiteenliggende bronnen. Het is een verhalende praktijk die voorbijgangers aanklamt door haar blijvende aanwezigheid, de zachte lichamen het meest kwetsbaar in de stad. In een reeks performances neemt Marthe Ramm Fortun 's nachts en overdag taal op. Het sculpturale element is soepel en ontvankelijk, ambulante en vrouwelijk.

PHILIPPE VAN **WOLPUTTE** **GO ZONE**

« En écoutant une interview de Guido Vanderhulst, le fondateur du parc et du Musée de la fonderie, je me suis rendu compte que l'on partageait les mêmes plaintes. J'adorerais incorporer

certaines de ses cartographies et de ses idées aux miennes sous forme de notes inspirées de précédents travaux, eux-mêmes inspirés du film *Twelve Monkeys*, des écrits de Hakim Bey et des influences de mon passé street art (1998-2004) dans lesquels mes messages, sous forme de posters étaient arrachés dans la rue. »

"Listening to an interview with Guido Vanderhulst, the founder of the parc and Fonderie museum, I realized that we shared the same complaints. I would love to incorporate some of his cartographies and ideas to mine in the form of notes inspired by previous works, inspired by *Twelve Monkeys*, Hakim Bey's writings and the influences of my past street art (1998–2004) in which my messages, in the form of posters were torn off the street."

In een gesprek met Guido Vanderhulst, de oprichter van de parc en Fonderie Museum, werd ik me ervan bewust dat we dezelfde klachten delen. Deze wil ik incorporeren, zijn ideeën met die van mij verflochten, in de vorm van slogans geïnspireerd op vorige werken, op hun beurt geïnspireerd op de film *Twelve Monkeys*, geschriften van Hakim Bey en invloeden uit mijn verleden van straatkunst (1998-2004) waarbij mijn boodschappen in de vorm van posters in de straten werden aangebracht.

2018

CLÉMENCE DE LA TOUR **DU PIN** **ALIEN**

«J'aimerais développer une nouvelle forme de sculpture qui s'inspirerait du fétichisme, de la religion et des croyances. Je suis intéressée par la relation complexe qu'il y a entre les mondes matériels et immatériels et comment certains symboles anciens, primitifs et contemporains comme les gueules d'animaux et les créatures mythiques habitent notre inconscient et hantent nos paysages intérieurs. Pour mon installation dans le parc de la Fonderie, j'aimerais transmettre le sentiment d'un environnement surréaliste, une sorte de ruine intérieure ou des objets en métal peints et des vestiges tels que des totems et des masques funéraires surdimensionnés avec des poignées sembleraient avoir été placés et abandonnés, comme si un rituel d'un peuple inconnu avait eu lieu, liant des références personnelles contemporaines ou anciennes.»

ANTOINE RENARD

« Quand j'étais enfant, avec mes amis on jetait des pierres sur les lampadaires quand on s'ennuyait. Le but était de ne pas casser l'ampoule car c'était les réverbères de notre cité et on avait besoin de lumière. On trouvait que l'apparence propre des ces lampadaires ne correspondait pas à la réalité de notre vie dans ce quartier, alors on les sculptait pour leur donner un côté plus agressif et dangereux. J'aimerais rendre hommage à cette époque où j'étais adolescent et en même temps à tous ceux qui s'ennuient aujourd'hui dans les parcs de leur bâtiment. »