

‘Als de dingen in elkaar opgaan’: In gesprek met EventArchitectuur

EventArchitectuur werd opgericht door Herman Verkerk in april 1993. Sinds 2003 werkt hij samen met Paul Kuipers. De praktijk van het ontwerp bureau houdt het midden tussen architectuur, tentoonstellingsontwerp en design.

P/V De wisselwerking met de bezoeker neemt in jullie werk vaak een centrale plek in. Zijn jullie in de loop der jaren anders gaan denken over die relatie?

EA Het verhaal van EventArchitectuur is vrij rechtlijnig en direct verbonden met de ambities van de *architecture parlante* ofwel sprekende architectuur [OASE#29, 1991]. We houden ons bezig met vragen als: ‘Is architectuur in staat een verhaal te vertellen?’ en ‘Kan je bijvoorbeeld met architectonische middelen een literair gegeven omzetten in architectuur?’ Die vragen speelden een rol bij de oprichting van EventArchitectuur; en ze vormen nu nog steeds een soort constante in ons werk waarbij we steeds op zoek gaan naar de mogelijkheden van de architectuur om per opdracht, en in principe los van stijl of handschrift, een betekenisvol verhaal te vertellen.

We hebben het geluk gehad vaak met curatoren te mogen werken, die geïnteresseerd zijn in een meerduidige context en met architectonische middelen de rijkdom aan interactie met een publiek willen aanspreken. Ons werk vertrekt vanuit de vraagstelling hoe een publiek bij een tentoonstelling betrokken kan worden. In tegenstelling tot een marktomgeving die veelal puur op verleiding is gebaseerd, wordt in een culturele omgeving een meer interpretatieve rol van een bezoeker verwacht: idealiter vormen onze tentoonstellingsontwerpen een bijdrage aan dit verlangen en dragen ze bij aan een publieke conversatie. Binnen disciplines als vormgeving en architectuur zouden tentoonstellingen volgens ons per definitie meer moeten zijn dan de gebruikelijke display en eerder het karakter van een propositie moeten aannemen, die door het publiek allereerst moet worden herkend en vervolgens geïnterpreteerd. Denk bijvoorbeeld aan ons ontwerp voor ‘Social Utopias Revisited’: de tentoonstelling was tevens een werkplek en bood de fysieke randvoorwaarden voor verder onderzoek. In zijn algemeenheid is een tentoonstelling voor ons meer dan pure representatie, en allereerst een even fysieke als mentale ‘denk-ruimte’.

‘When Things Merge’: In Conversation with EventArchitectuur

EventArchitectuur was founded in April 1993 by Herman Verkerk, who joined forces with Paul Kuipers in 2003. The design studio’s practice navigates between architecture, exhibition design and design.

P/V Interaction with the visitor / user often occupies a central position. Has your thinking about this relationship changed over the years?

EA The story of EventArchitectuur is fairly straightforward and directly connected to the ambitions of *architecture parlante* or ‘speaking architecture’ [editor’s note: OASE#29, 1991]. We deal with questions such as ‘Is architecture capable of telling a story?’ and ‘Can you use architectonic means to turn a literary idea, for example, into architecture?’ These questions played a role in the founding of EventArchitectuur, and they still form a kind of constant in our work, in that we are always looking for possible ways for architecture, within each project and essentially independently of style or signature, to tell a meaningful story.

We’ve had the good fortune to be able to work with curators interested in introducing a context with multiple meanings and employing architectonic means to address the rich variety of interaction with an audience. Our work is predicated on the question of how an audience can be involved in a story. In contrast to a market environment usually based purely on seduction, in a cultural environment a more interpretive role is expected of a visitor: ideally our exhibition designs contribute to this expectation and to a public conversation. In disciplines like design and architecture, exhibitions, in our view, should by definition be more than the usual display; instead they should take on the quality of a proposition, which must be first recognised and then interpreted by the audience. Think of our design for ‘Social Utopias Revisited’, for instance: the exhibition was also a workplace and provided the physical conditions for further inquiry. Broadly speaking, an exhibition for us is more than pure representation – before anything else it is a physical as well as mental ‘thinking space’.

P/V *Wat is in die zin voor jullie een referentietentoonstelling, een soort ijkpunt?*

EA Een project waarin die verhalende werkwijze helder terugkomt, is 'Edible City/De Eetbare Stad', onder curatorschap van Deborah Solomon en Hans Ibelings. Daar waar Solomon vanuit bottom-up en *Do-It-Yourself* praktijken onderzocht hoe de productie van voedsel opnieuw in de stad kon worden geïntroduceerd, nam Ibelings de technologische vooruitgang en zijn impact op de voedselproductie in de stad als uitgangspunt. Die scherpe tweedeling vormde voor ons de aanleiding om beide perspectieven te vertalen in een even direct als simpel architectonisch model en wel een woonhuis met een voor- en achtertuin. De voortuin, met een formeel karakter, werd toebedeeld aan hoogtechnologische en innovatieve manieren van voedselproductie; het archetypische silhouet van een woonhuis met binnentuin vormde de verbinding tussen de hoogtechnologische ontwikkelingen en de bottom-up initiatieven. In de achtertuin werden de werkwijzen van verschillende actiegroepen getoond, maar ook simpele tips gegeven over het kweken van wormen en het maken van compost, voorbeelden waardoor je ook zelf in je achtertuin groenten kunt verbouwen. Het huis, inclusief binnentuin, werd een soort agora waar mensen samenkwamen en de tentoonstelling meer was dan een statische ruimte. In de vorm van lezingen, kookworkshops en seminars waren er overigens voldoende aanleidingen om het gesprek met elkaar aan te gaan. Tot besluit was de hele tentoonstellingsruimte benaderd als een kas, waarin groenten werden verbouwd, die tijdens het afsluitende oogstfeest zijn opgegeten. In die zin had de tentoonstelling veel lagen die elkaar mooi aanvulden.



p. 105



p. 105

P/V *De beschrijvingen van jullie tentoonstellingsprojecten verwijzen vaak letterlijk naar architecturale typologieën. Zien jullie een direct verband tussen de architectuur en de ruimten die jullie ontwerpen voor tentoonstellingen?*

EA We hebben het inderdaad vaak over landschappen: we denken ook over tentoonstellingen als miniatuurlandschappen of verschaalde stedenbouwkundige plannen. De opeenvolging voortuin, binnentuin, achtertuin in 'De Eetbare stad' is een voorbeeld van zo'n verscaling van het publieke domein naar de tentoonstellingsruimte. Zulke referenties geven de tentoonstellingsruimte een zekere logica en leesbaarheid mee, die zowel een inhoudelijke ordening als een houvast aan de bezoeker bieden. Daarnaast werken we ook vaak met wat we 'I:I modellen' noemen. Ze zijn gebaseerd op archetypische architectonische modellen, die verplaatst worden naar het museum of de tentoonstellingsruimte, zoals die van een winkel, een archief of een theater. Door de abstrahering

P/V *What is an exhibition of reference for you in this regard, a kind of benchmark?*

EA One project that clearly involves this narrative method is 'The Edible City/De Eetbare Stad', curated by Debra Solomon and Hans Ibelings. Whereas Solomon explored how food production could be reintroduced in the city based on bottom-up and do-it-yourself practices, Ibelings focused on technological progress and its impact on food production in the city. This clear dichotomy inspired us to translate the two perspectives into an architectural model that was as direct as it was simple: that of a house with a front garden and a back garden. The front garden, formal in character, was allocated to high-tech and innovative methods of food production; the archetypal silhouette of a house with a courtyard formed the link between the high-tech developments and the bottom-up initiatives. In the back garden the working methods of various activist groups were shown, but tips were also dispensed on raising worms and making compost – examples of things you can use to grow vegetables in your own back garden. The house, including the courtyard, became a kind of agora where people came together and made the exhibition more than a static space. Lectures, cooking workshops and seminars also provided all sorts of opportunities to engage in conversation. Finally, the whole exhibition space was conceived as a greenhouse in which vegetables were grown, to be eaten during the closing harvest celebration. In that sense the exhibition had many layers that complemented one another beautifully.

P/V *The descriptions of your exhibition projects often make literal references to architectural typologies. Do you see a direct link between architecture and the spaces you design for exhibitions?*

EA It's true we often talk about landscapes: we also think about exhibitions as miniature landscapes or scale versions of urban designs. The sequence of front garden, courtyard and back garden in 'The Edible City' is an example of such a scaling of the public domain down to the exhibition space. These references often impart a kind of logic and legibility to the exhibition space, providing both a structure for the content and something for the visitor to go by.

In addition we also often work with what we call 'I:I models'. These are based on archetypal architectural models, relocated to the museum or the exhibition space, such as a shop, an archives building or a theatre. The abstraction of these archetypes creates an environment that is both recognisable and meaningful,

van deze archetypen ontstaat een even herkenbare als betekenisvolle omgeving, die én als ordenend tentoonstellingsmodel én als drager van de verschillende artefacten en informatielagen kan worden benut. Interessant is de vervreemdende kwaliteit dankzij de ongebruikelijke schaal en materialisering; bezoekers herkennen weliswaar direct de typologie van de ruimte, maar deze functioneert desondanks anders dan normaal en nodigt uit, je opnieuw tot de specificiteit van die ruimte en wat er binnen wordt getoond, te verhouden.

P/V Geef eens een voorbeeld van een project waarin die I:I strategie is toegepast?

EA Eén van de eerste keren was het modeproject 'Higher Truth' voor De Vleeshal in Middelburg in samenwerking met onder meer Rianne Makkink, waarvoor wij de typologie van een winkel hebben benut. Of liever gezegd: door het parcours – etalage, entree, presentatie, kleedkamer – en de semi-transparante huid van alle wanden hebben wij een suggestie, een contour van een winkel opgeroepen. Je zou zelfs kunnen stellen dat architectuur hier de rol van het object heeft overgenomen en dat de tentoonstelling niet meer dan een puur ruimtelijke context bood, in een poging door middel van de verhalende kracht van architectuur een discussie op te roepen over de psychologie van de mode; iets wat normaliter onzichtbaar blijft. Een ander voorbeeld is de tentoonstelling 'START' in samenwerking met Bart Guldemon, waar het archief als verwijzing is benut. Het NAI had de collectie van OMA verworven en stelde ons de vraag dit op een innovatieve wijze te presenteren. Wij hebben opnieuw een I:I model benut, ditmaal van een archief, inclusief publiek depot, maquettekamer en uitgifte- en informatiebalie, in een poging zowel de collectie te ontsluiten als het publiek en de medewerkers van het NAI-archief direct erbij te betrekken. Bezoekers werden te woord gestaan door deskundige archivariissen en konden door middel van een website, ontworpen door Experimental Jetset, zoeken naar een specifiek artefact, dit opvragen, en vervolgens werd dit ook daadwerkelijk getoond.

Bij 'Higher Truth' was de architectuur dominant en is de rol van het object min of meer overgenomen door het tentoonstellingsmodel. Bij 'START' is sprake van een verregaande concretisering van een I:I model in een poging werkelijkheid en representatie met elkaar te laten samenfallen. Vorig jaar zijn we uitgenodigd deel uit te maken van een team met kunstenaars, ontwerpers, een schrijver en een componist vanuit de ambitie de culturele infrastructuur van Nederland te adresseren tijdens de biënnale van Venetië. Het resultaat van deze samenwerking bestond uit een constructie die verwees naar het

which can be used as an organisational model for the exhibition as well as the platform for the various artefacts and layers of information. An interesting aspect is the alienating quality engendered by the unusual scale and materialisation: people may recognise the typology of the space immediately, but nevertheless the space does not function in the normal way, inviting you to readjust the way you relate to the specificity of this space and what is being displayed within it.

P/V What is an example of a project in which this 'I:I' strategy was applied?

EA One of the first times is the fashion project 'Higher Truth' for the Vleeshal in Middelburg, in collaboration with Rianne Makkink, among others, for which we used the typology of a shop. Or to put it a better way, with the route – shop window, entrance, presentation, changing room – and the semi-transparent skin of all the walls we evoked a suggestion, a silhouette of a shop. You could even argue that in this case architecture took on the role of the object and that the exhibition provided nothing more than a purely spatial context, in an attempt to generate a discussion about the psychology of fashion, something that normally remains unseen, through the narrative power of architecture. Another example is the 'START' exhibition in collaboration with Bart Guldemon, where their archives were used as a reference. The NAI had acquired the OMA collection and asked us to present it in an innovative way. We again used a I:I model, this time of an archives building, including the public depository, model room and check-out and information desk, in an attempt to provide access to the collection as well as directly involve the audience and the employees of the NAI archives. Visitors could speak with the expert archivists and use a website designed by Experimental Jetset to look for a specific artefact, request it and then have it actually displayed.

With 'Higher Truth' the architecture was dominant, and the role of the object was more or less taken over by the exhibition model. With 'START' there was a far-reaching concretisation of a I:I model in an attempt to make reality and representation correspond. Last year we were invited to be part of a team of artists, designers, a writer and a composer that aimed to address the cultural infrastructure of the Netherlands at the Venice Biennale. The result of this collaboration consisted of a structure that made reference to the theatre and had been inserted seamlessly into the Rietveld pavilion. The structure was an integration of the various contributions of



p. 103



p. 103



p. 106

theater en naadloos in het paviljoen van Rietveld was ingepast. De constructie was een dusdanige integratie van de verschillende bijdragen van de kunstenaars en het paviljoen, dat de grens tussen het tentoongestelde, het tentoonstellingsmodel en de tentoonstellingsruimte was opgelost en je nergens meer kon zeggen: nu kijk ik naar de installatie *an sich*. Het geheel vormde een opeenvolging van scènes: de getransformeerde voorgevel vormde de eerste scène, het speelvlak en de coulissen de tweede scène, en tot besluit kreeg je een achterruimte met de laatste wand als derde scène. Het publiek werd letterlijk uitgenodigd van rol te veranderen. Men kwam binnen als passant, die met behulp van een foyer bezoeker en kijker werd. Vervolgens werd een overzichts-blik op het speelvlak gegund, die men via een trap kon betreden om zo als speler ook zelf onderdeel te worden van de installatie. Die veranderingen van positie, dat zelf kunnen samenvallen met de installatie, bood de bezoeker de keuze twee seconden te kijken en weer weg gaan, of meer tijd nemen voor de individuele bijdragen, die eigenlijk pas in tweede instantie zichtbaar werden.

Een laatste voorbeeld van een I:I model is de modetentoonstelling die we maakten voor de modeopleiding van Artez in Arnhem. In die tentoonstelling lieten we het gehele ontwerp- en productieproces van de mode zien: van de patroonkamer, via de *moulage*-kamer en de catwalk tot de winkel. We realiseerden die winkel ook effectief in het museum als onderdeel van die ervaring.

P/V *Als jullie er zo over praten, zijn we nieuwsgierig of jullie jezelf als architecten beschouwen of als tentoonstellingsontwerpers?*

EV We zien onszelf allereerst als architect en benutten meerdere, soms ongebruikelijke omgevingen om architectuur te kunnen bedrijven. De naam EventArchitectuur drukt uit dat wij architectonische middelen, architectonische principes aanwenden in veelal tijdelijke situaties. En ja, vaak werken wij met hele korte ontwerp- en productietijden van slechts enkele weken; tijdelijkheid is voor ons min of meer een gegeven. Dat was tot voor kort niet gebruikelijk binnen de architectuur, maar dit zal onder druk van de huidige crisis aan belang winnen. Dat we vaak met tentoonstellingen bezig zijn, is echter niet toevallig. Het experiment van de *architecture parlante* is eenvoudiger te realiseren in een kunst- of culturele omgeving dan in de architectuur of stedenbouw zelf. Op de een of andere manier zoek je de weg van de minste weerstand, en vind je de plek waar je dat verhaal ook kunt vertellen.

P/V *'Out of storage', het project dat jullie in 2010 realiseerden in Maastricht, begeeft zich eveneens op dit vlak: je stelt vragen over wat een museum is, over hoe*



p. 104



p. 104

the artists and the pavilion to such a degree that the line between what was exhibited, the exhibition model and the exhibition space had been erased, and there was no place left where you could say, 'now I'm just looking at the installation'. The whole thing formed a sequence of scenes: the transformed façade was the first scene, the stage and the wings formed the second scene, and finally you had a back room with the last wall as the third scene. The audience was literally invited to switch roles. You came in as a passer-by, turning into a visitor and spectator thanks to a foyer. Then you were given an overall view of the stage, which you could access via a staircase to become part of the installation as an actor. These changes in position, which can correspond to the installation, offered the visitor the choice of looking for two seconds and moving on or taking more time to look at the individual contributions, which actually only became visible on closer examination.

One last example of a I:I model is the fashion exhibition we produced for the Artez fashion design programme in Arnhem. In that exhibition we showed the entire fashion design and production process: from the pattern room to the moulage room and on to the runway, ending up in the shop. We also effectively realised that shop in the museum as part of this experience.

P/V *When you talk about it in such a way, it makes us wonder whether you think of yourselves as architects or as exhibition designers.*

EA We see ourselves first and foremost as architects, and we use multiple, sometimes unusual environments to be able to practise architecture. The name EventArchitectuur expresses the fact that we apply architectural means, architectural principles to usually temporary situations. And yes, we often work with very short design and production times of only a few weeks, and transience is more or less a given for us. Until recently this was not common in architecture, but because of the current crisis it will grow in importance. On the other hand, the fact that we often work with exhibitions is not a coincidence. The experiment of the *architecture parlante* is easier to realise in an art or cultural setting than in architecture or urban design itself. One way or the other you look for the path of least resistance, and you find the place where you can tell that story.

P/V *'Out of Storage', the project you realised in Maastricht in 2011, also operates at this level: you pose questions about what a museum is,*

je een collectie behandelt. Hoe hebben jullie dat project benaderd?

^{EV} Het Frac Nord Pas de Calais in Duinkerken zocht twee jaar geleden naar een tijdelijk onderkomen voor zijn collectie. Men wilde zich tegelijkertijd buigen over enkele nieuwe vragen; als collectionerende instelling was zijn eerste doelstelling kunst ter beschikking te stellen aan derden, maar nu zocht men naar nieuwe vormen van ontsluiting van de collectie contemporaine kunst, zonder in klassieke museale formats te vervallen. Op verzoek van Guus Beumer, directeur van Marres, hebben wij niet zozeer een tentoonstellingsontwerp gemaakt voor de collectie van het Frac, maar gespeeld met het model van een museum in de Timmerfabriek in Maastricht. Het uitgangspunt was de locatie zelf, die bestaat uit drie karakteristieke ruimten: een afgezonderde ruimte die in de volksmond de kantoorvilla wordt genoemd met een centrale gang, een aantal kabinetten en een voormalige showroom; de begane grond van de voormalige fabriek zelf, die vrij ruw en industrieel van opzet is met baksteen muren en stalen kolommen, en tot besluit een grote open ruimte op de eerste verdieping met sheddaken. Die drie ruimten boden ons de mogelijkheid drie museale typologieën bij elkaar te brengen om zo de geschiedenis van het museum impliciet aan de orde te stellen: het negentiende-eeuwse museum viel samen met de kabinettenstructuur met de showroom als erezaal, het twintigste-eeuwse museum werd opgevat als een modernistische en flexibele open ruimte, die op de eerste verdieping kon worden geprojecteerd, en op de industriële begane grond werd een publiek depot gerealiseerd, dat op dit moment wordt gezien als een ideaalbeeld van de eenentwintigste eeuw. In samenwerking met een aantal curatoren hebben we overigens ook routes bedacht, zoals de highlightsroute, de familieroute en de conserveringsroute. Zo konden we het idee van de tentoonstelling als een eenduidig parcours met een eenduidige interpretatie loslaten. Vooral de omgang met de ruimtelijke indeling van De Timmerfabriek geeft goed aan hoe we over het algemeen werken. We geven de bestaande architectuur een vrij essentiële rol in hoe we met het ontwerp omgaan en proberen op die manier meer klassieke, veelal gethematiseerde tentoonstellingsmodellen te doorbreken.

^{P/V} *Jullie hebben het over route, ruimte, parcours... Maar hoe verhoudt de architecturale ruimte die jullie ontwerpen zich tot het presenteren van objecten en informatie in de tentoonstelling? Maken jullie hiervoor ook gebruik van bepaalde modellen en conventies?*

^{EV} Onze praktijk toont dat die verhouding per keer anders is. Bovendien werken wij zowel binnen de context van de kunst, de architectuur als

about how to deal with a collection. How did you approach that project?

^{EA} Two years ago the FRAC Nord Pas de Calais in Dunkirk was looking for temporary accommodations for its collection. At the same time they wanted to address several new issues: as a collection-building institution their first objective had been to make art available to others; now they were looking for new forms of access to their collection of contemporary art, without having to resort to traditional museum formats. At the request of Guus Beumer, the director of Marres, we did not so much design an exhibition for the FRAC's collection as play with the model of a museum in the Timmerfabriek, the former joinery works in Maastricht. The design was based on the location itself, which consists of three very distinctive spaces: a separate space popularly called the 'office villa', with a central corridor, several small cabinet rooms and a former showroom; the ground floor of the joinery works itself, which is rather rough and industrial, with brick walls and steel columns; and finally a vast open space on the first floor, with a sawtooth roof. These three spaces gave us the opportunity to bring together three museum typologies, in order to implicitly address the history of the museum: the nineteenth-century museum corresponded to the cabinet-room structure with the showroom as the hall of honour, the twentieth century was conceived as a modernist and flexible open space that could be set up on the first floor, and on the industrial ground floor a public depository was realised, currently seen as the ideal image of the twenty-first century. Working with several curators we also devised routes through this exhibition, such as the highlights route, the family route and the conservation route. That way we were able to jettison the idea of the exhibition as a unidirectional track with a unilateral interpretation. The project actually provides a good idea of how we work in general, particularly in how it deals with the spatial division of the Timmerfabriek, in that we give the existing architecture a fairly essential role in the way we approach the design and we try to break free of more traditional and often thematised exhibition models in the process.

^{P/V} *You talk about routes, space, tracks... How does the architectural space you design relate to the presentation of the objects and information in the exhibition, though? Do you also make use of certain models and conventions for this?*

^{EA} Our practice shows that this relationship changes each time. What's more we work

de vormgeving, en voor ieder van die disciplines zijn de conventies over representatie anders. Maar terugkomend op 'Out of Storage' zie je dat wij tegelijkertijd spelen met de conventies van de architectuur als met de conventies van presentieren of informeren om ook de geschiedenis van het tentoonstellen zelf zichtbaar te maken. In feite proberen wij door middel hiervan aan te tonen dat ieder museum in feite tijdelijk is. Iedere museumtypologie van depot tot kabinetten kende in De Timmerfabriek namelijk een eigen vorm van presentatie en eigen informatielaag, ontworpen door Maureen Mooren. In het zogeheten depot waren de werken bijvoorbeeld ontdaan van een onderlinge, inhoudelijke relatie, binnen een objectief grid geplaatst, en de informatie bestond naast een cijfermatige codering die de ruimte indeelde uit niet meer dan handgeschreven titelbordjes. Alsof deze slechts voor de conservatoren waren bestemd. Maar naast conventies en bestaande typologieën is het materiaal voor ons een belangrijke drager, die vaak bepalend is voor de manier waarop we het werk tentoonstellen of presenteren. Als we er bijvoorbeeld voor kiezen piepschuim toe te passen, zoals in ons ontwerp voor de modebiënnale in Arnhem, dan biedt dat tegelijkertijd ruimtelijke én presentatiemogelijkheden. Een dergelijk materiaal leidt vervolgens tot de keuze stedenbouwkundige structuren te benutten voor het tentoonstellingsmodel en onderdelen van dat stedenbouwkundig plan te thematiseren. Bovendien houden wij constructies zoveel mogelijk zichtbaar; we willen niets 'weg' ontwerpen. In de tentoonstelling getiteld 'Mark' in het Stedelijk Museum (2004) hebben wij pallets benut als ruimtelijke installatie en fysieke drager voor het getoonde werk. Op het moment dat wij de kwaliteit als fysieke drager onvoldoende vinden, wordt die industriële standaard hooguit verbijzonderd met bijvoorbeeld spiegels.



p. 106

PIV Het gebruik van alledaagse materialen en bouwsystemen loopt als een rode draad door jullie projecten. Hoe denken jullie over de rol hiervan?

EA Materiaalkeuzes zijn inderdaad bepalend en in de keuze voor de standaard uit zich onze interesse – ver van het spektakel – voor het dagelijkse. Dit gaat samen met onze aandacht voor de constructie of sterker nog: voor het expliciteren van de constructie. Daarom vinden wij de achterkant van onze ontwerpen even belangrijk als de voorkant – anders dan in de architectuur van gebouwen, waar je toch vaak naast een constructie een verhullende huid hebt. Het tonen van die constructie is echter niet per se praktisch of goedkoper: vaak levert het juist veel meer werk op, maar in het contrast tussen die eenvoudige materialen en een precieze werkwijze wordt onze achterliggende ambitie zichtbaar. Het is bedoeld als uitgangspunt

within the context of art and architecture as well as of design, and for each of these disciplines the conventions of representation are different. But to come back to 'Out of Storage', you can see that we simultaneously play with the conventions of architecture and with the conventions of presenting or of informing in order to make visible the history of exhibiting itself. In fact we attempt to use this to show that every museum is actually temporary. At the Timmerfabriek every museum typology, from depository to cabinet rooms, had its own form of presentation and its own specific layer of information, designed by Maureen Mooren. In the 'depository', for instance, the works, devoid of any mutual, substantive connection, were placed in an objective grid, and the information consisted, in addition to a number code that divided the space, of nothing more than handwritten title cards. As though they were only intended for the conservation experts. Besides conventions and existing typologies, however, the material is a very important platform for us; it often determines how we exhibit or present the work. When we decide to use polystyrene, as we did in our design for the fashion biennale in Arnhem, this presents spatial as well as presentational possibilities. This kind of material then leads to the decision to use urban design structures for the exhibition model and to thematise the elements of that urban design plan. We also keep structures as visible as possible; we don't want to 'obliterate' things through design. In the exhibition entitled 'Mark' at the Stedelijk Museum (2004) we used pallets as a three-dimensional installation and as a physical platform for the work on display. When we think the quality as a physical platform is insufficient, that industrial standard is at most differentiated by mirrors, for example.

PIV The use of everyday materials and building systems is a constant throughout your various projects. How do you see the role of this?

EA Material selection is indeed determinant for us, and the choice of the standard expresses our interest – far removed from spectacle – for the everyday. This is linked to our attention for the structure, in fact for making the structure explicit. That is why, for us, the back of our designs is just as important as the front – unlike in the architecture of buildings, where you often have a structure paired with a concealing skin. Showing that structure, however, is not necessarily practical or less expensive: often it creates a lot more work, in fact, but our underlying aim becomes visible in the contrast between those simple materials and a

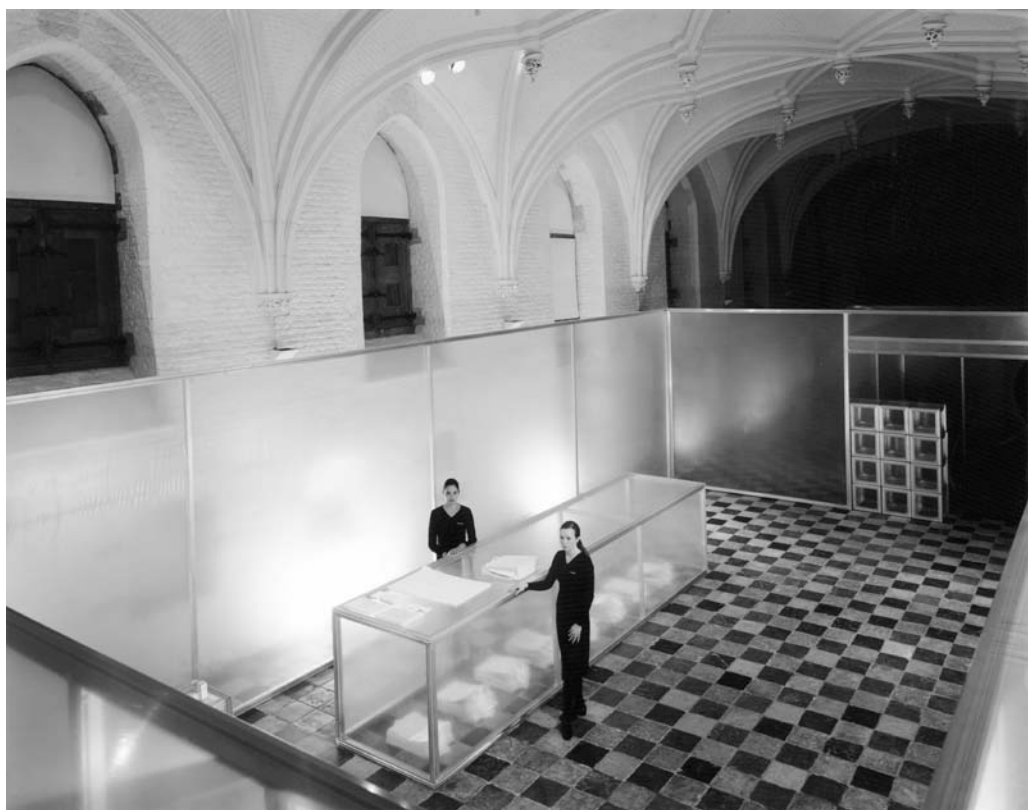
om het publiek na te laten denken over de manieren waarop kunst, vormgeving en architectuur in een publieke ruimte tentoongesteld en gepresenteerd kunnen worden. In die zin zijn wij uitdrukkelijk beïnvloed door de uitgangspunten van toneelmaker Bertolt Brecht en hopen wij door de aandacht voor de constructie een zeker bewustzijn op te roepen over de presentatie zelf en voor mogelijke alternatieven. Pas dan ontstaat die dialoog tussen de bezoeker en het getoonde.

precise methodology. For us the principle is to make the audience think about the ways art, design and architecture can be exhibited and presented in a public space. In that sense we are explicitly influenced by the principles of playwright Bertolt Brecht, and we hope, by focusing attention on the structure, to generate a certain consciousness about the presentation itself and the possible alternatives. Only then does the dialogue between visitor and exhibition begin.

Translation: Pierre Bouvier



De installatie *Higher Truth no.5* in de gotische Vleeshal in Middelburg / The installation *Higher Truth no.5* in the Gothic Vleeshal in Middelburg



Bovenaanzicht installatie *Higher Truth no.5* met het winkelpersoneel / View from above of installation *Higher Truth no.5* with the shop staff



'Opera Aperta/Loose Work', biennale Venetië, 2011. De wanden van het Rietveldpaviljoen werken als toneelomlijsting (proscenium)
'Opera Aperta/Loose Work', Venice Biennale, 2011. The walls of the Rietveld Pavilion serve as a proscenium



'Opera Aperta/Loose Work', biennale Venetië, 2011. Kijkend vanuit de coulissen in de 'Foyer' van het Rietveldpaviljoen
'Opera Aperta/Loose Work', Venice Biennale, 2011. View from the wings in the 'Foyer' of the Rietveld Pavilion



De voortuin met technologische voorbeeldprojecten in de tentoonstelling 'De eetbare stad' van NAIiM, Bureau Europa Maastricht
The front garden with technological model projects in NaiM, Bureau Europa's exhibition 'The Edible City'



De achtertuin met DIY voorbeeldprojecten in de tentoonstelling 'De eetbare stad'
The back garden with DIY model projects in the exhibition 'The Edible City'



Het publiek maken van de archiefcollectie van OMA/Rem Koolhaas door middel van een tentoonstellingsmodel in het NAI
 Making the OMA/Rem Koolhaas archive collection public by means of an exhibition model at the NAI



'Mark', een tentoonstellingslandschap opgebouwd uit pallets in het Stedelijk Museum CS Amsterdam voor het tentoonstellen van de gemeentelijke aankopen grafische vormgeving / 'Mark', an exhibition landscape built out of pallets at the Stedelijk Museum CS Amsterdam to exhibit municipal graphic design acquisitions