



Bas Schevers [NL]

Game • Stage

6 > 13 NOV 09 . 14:00 > 23:00 . INKOM NAAMSESTRAAT

[ndl]

Game en **Stage** zijn twee permanent te bezichtigen installaties. Daarnaast zorgt Bas Schevers ook voor twee performances op de openingsavond van Playground:

vr 6 nov:

Stereo Coincidences • STUKcafé

Stunt • 23:00 STUK Binnenplein

Game is een spel dat door bezoekers kan gespeeld worden. De kunstenaar hangt een biljet van 100 euro aan het plafond en nodigt mensen uit om creatief aan de slag te gaan en ter plekke met wat gereedschap iets in elkaar te knutselen om het geld te bemachtigen. Een aantal spelregels, materialen en gereedschap worden op een tafel ter beschikking van de bezoeker gesteld. Er mogen geen andere materialen gebruikt worden dan deze die op de tafel liggen. De geknutselde voorwerpen moeten nadien achtergelaten worden, en kunnen dienen als inspiratiebron voor andere bezoekers. De acties van bezoekers worden strikt in het oog gehouden door een toezichter. Het werk van Bas Schevers is tegelijkertijd speels en een tikje subversief, pijnlijk en optimistisch. Hij doet ons nadenken over zowel de geldgedreven maatschappij, als over spel en creativiteit. Bezoekers worden uitgedaagd om, voor het oog van omstaanders, op creatieve en inventieve wijze geld te verdienen.

In **Stage** verwijst Schevers in zekere zin naar het 'falen' van een kunstwerk. Tijdens het openingsfestival STUK START plaatste hij op het binnenplein een lege sokkel. Vervolgens filmde hij hoe voorbijgangers hier wel of niet op reageerden. Ook aan het negeren van het ongewone object in een kunstencentrum hecht Schevers belang. Tijdens het festival veranderde het object eenmaal van kleur, en werd zo een soort registrator van het verschil in uitwerking op de voorbijganger. Tegelijk bevat het object meerdere referenties aan de hedendaagse kunst- en theatergeschiedenis, zoals minimal art, de sokkel of het lege podium. Tijdens Playground toont de kunstenaar een montage van de videoregistratie van de box op het binnenplein. De video stelt vragen over aan- en afwezigheid, theatraaliteit en vervreemding – waarbij onwetende voorbijgangers op subtiele wijze deel van het spel uitmaken.

[ENG]

Game and **Stage** are two installations that will be permanently ondisplay. Alongside these two works, Bas Schevers also brings two performances at the opening night of Playground:

fr 6 nov:

Stereo Coincidences • STUKcafé

Stunt • 23:00 STUK Binnenplein

Game is a pursuit that can be engaged in by visitors. Having suspended a EUR 100 note from the ceiling, the artist invites the public to use their imagination in order to put together an implement with some tools that will help them get hold of the note. The rules of the game, some equipment and tools are left on a table for the visitors to use. No equipment may be used, other than that left on the table. The objects that have been put together must be left behind afterwards so that they can serve as a source of inspiration for subsequent visitors. The actions of the public are closely monitored by a supervisor. The work by Bas Schevers is both playful and slightly subversive, painful, yet optimistic. He makes us think about our money-driven society, games and creativity. Visitors are challenged, in full view of bystanders, to earn money in a creative and inventive manner.

In **Stage**, Schevers refers, in some ways, to a work of art 'failing'. During the opening festival STUK START, he placed an empty plinth in STUK's inner courtyard. Then he filmed how passers-by reacted to this, or not, as the case may be. Even when the unusual object is ignored at an art centre carries meaning for Schevers. During the festival, the object changed colour once, and thus registered, in a way, the difference in effect on the passer-by. At the same time, the object contains various references to contemporary art and theatre history, such as minimal art, the plinth or the empty stage. During Playground, the artist will show an edited version of the video registration of the box in the inner courtyard. The video questions presence and absence, theatricality and alienation – whereby unsuspecting passers-by form part of the game in a subtle manner.