



**Michael Van den Abeele & Arnaud Hendrickx**

Bonus Malus

28.11.2009 → 23.01.2010

*This game is built on the ruins of a more advanced game.* (Dennis Cooper in *God Jr.*, 2005)

**Michael Van den Abeele** is een kunstenaar die al langer bekend staat om zijn inventiviteit en veelzijdigheid, maar de voorbije jaren kreeg het publiek in België niet veel kansen om zijn werk te zien. Zijn laatste omvangrijke solotentoonstelling, *It's Character Forming*, vond bijvoorbeeld plaats op Zwitserse bodem. In het binnenland liet hij zich vooral opmerken met kleinschalige maar intrigerende presentaties van tekeningen, schilderijen, sculpturen en animatieloops.

Onlangs werkte hij mee aan *Isomosis*, Danai Anesiadou's performancefestival in Etablissement d'en Face. Samen met architect **Arnaud Hendrickx** ontwierp hij toen een tribune uit massieve blokken piepschuim. De interventie groeide achteraf uit tot de verrassende sequel *Isomopolis*, een *ad hoc*-tentoonstelling met een veertigtal kunstenaars. *Isomopolis* was een labyrint volgestouwd met kunstige brokstukken en sculpturen, allen ontgonnen uit dat ene materiaal dat in massieve hoeveelheden voorhanden was, namelijk piepschuim.

Voor *Bonus Malus* werkt Michael Van den Abeele opnieuw samen met Arnaud Hendrickx. Het meest opvallende resultaat van de samenwerking is een neolithisch paviljoen, een *Fremdkörper* opgetrokken uit snelbouwstenen van Duitse makelij, dat als een zonevreemde constructie in het midden van de expositieruimte wordt geplaatst. De muren delen de ruimte op in blinde volumes, als doodlopende kamers in een computergame, waardoor de oriëntatie wordt verstoord in plaats van verhelderd. De galerie wordt zo een arena, bevolkt met personages die opgebouwd zijn uit half herkenbare, half abstracte fragmenten. Soms zijn de figuren gammel en explosief, soms doorschijnend en anti-humaan; maar steevast lijken ze begiftigd met een onverwoestbaar flegma van artificiële gelukzaligheid. Hun vormen variëren voortdurend tussen vlakheid en volume, als voorafspiegeling van een wereld waar de mensheid – het fysieke en mentale corpus 'mens' – niet langer de norm uitmaakt. De personages opereren op een niveau waar het onderscheid tussen fatalisme en positivisme is uitgewist. *Erase this game and kill us. We'll be fine. We'll come back fresh and stupid and what you call cheerful.* (Dennis Cooper, *ibidem.*)

Het resultaat is opmerkelijk plastisch. De kunstenaar lijkt een vrolijk, diffuus uitzicht te schetsen op een toekomst waarin vitaliteit het exacte synoniem is van vluchtigheid. De personificaties spelen enerzijds in op het Russisch constructivisme, maar tegelijk lossen ze geregeld op in een

zachte kosmische nevel, alsof *Bonus-Malus* ook ergens een universum mag evoceren waar tegenpolen als Lenin en Madame de Pompadour een uitgestelde romance beleven. Misschien is dat wel het onderwerp van de tentoonstelling: een aaneenschakeling van frivole en oplosbare vormen van radicalisme, als een spel zonder opgelegde formules, gevrijwaard van pathos en messianisme.

Met steun van:



**SCHELFHOUT**

**I V O K**