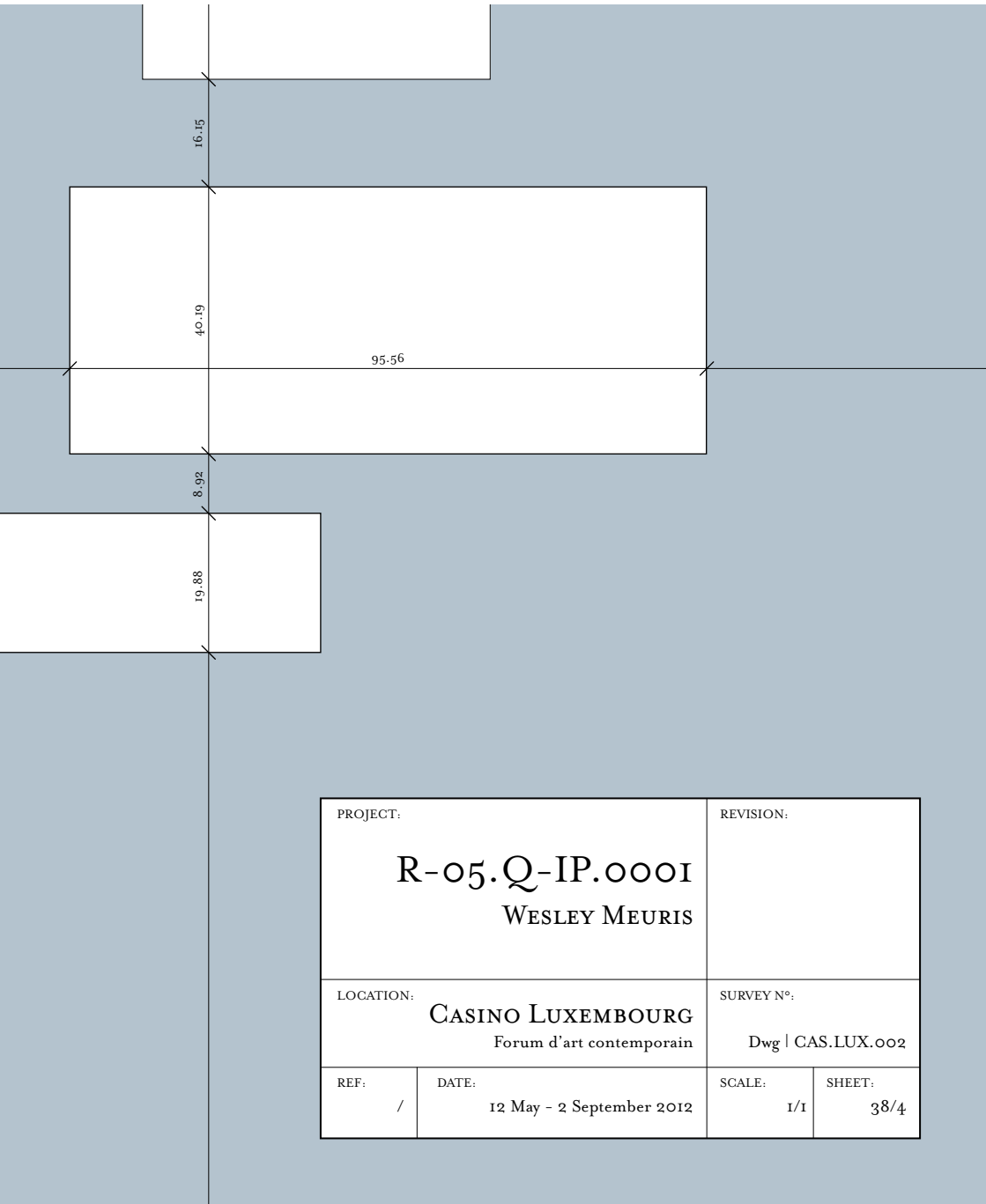
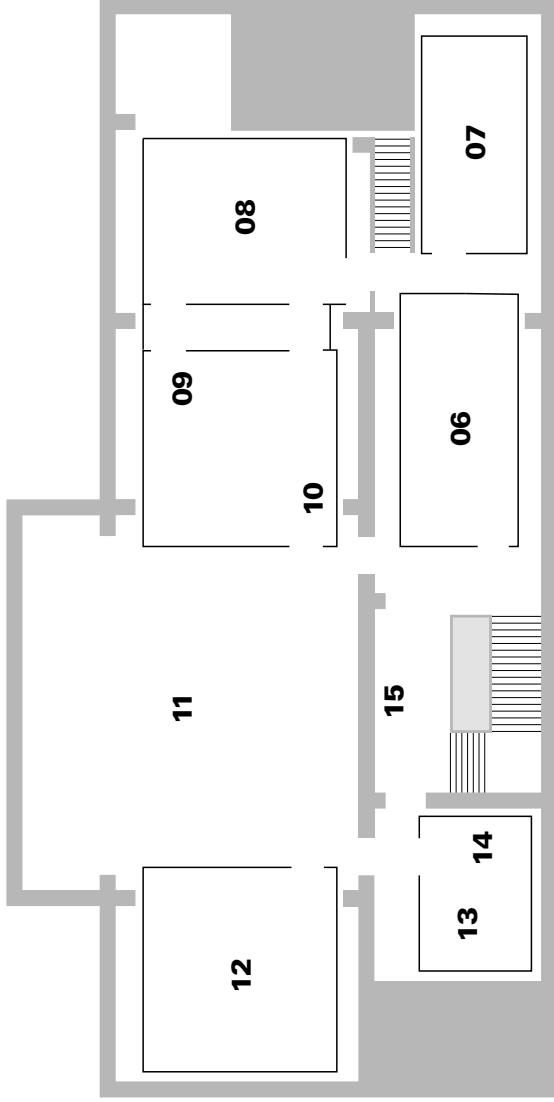


# leparcours



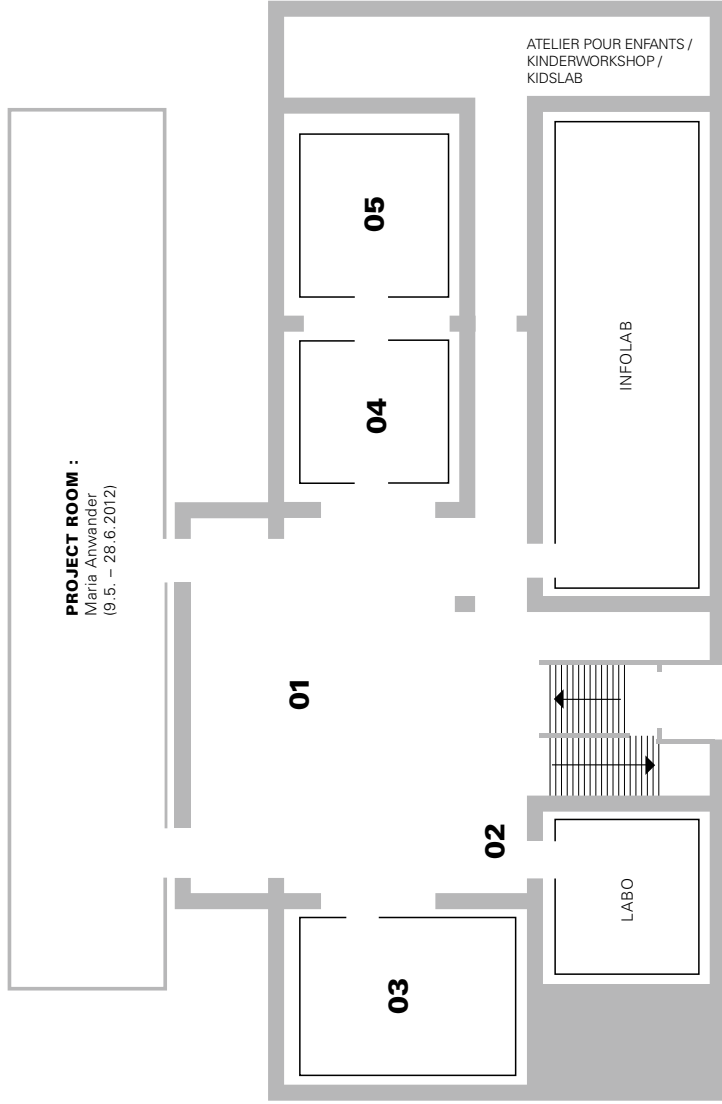
PROJECT:  <b>R-05.Q-IP.0001</b> <b>WESLEY MEURIS</b>		REVISION:	
LOCATION: <b>CASINO LUXEMBOURG</b> Forum d'art contemporain		SURVEY N°:  Dwg   CAS.LUX.002	
REF:  /	DATE:  12 May - 2 September 2012	SCALE:  1/1	SHEET:  38/4

1<sup>er</sup> étage / Obergeschoss / 1<sup>st</sup> floor



*Rez-de-chaussée / Erdgeschoss / Ground floor*

**PROJECT ROOM :**  
Maria Anvander  
(9.5. – 28.6.2012)



ENTRÉE / EINGANG / ENTRANCE

**LISTE DES ŒUVRES EXPOSÉES**  
**LISTE DER AUSGESTELLTEN WERKE**  
**LIST OF THE EXHIBITED WORKS**

**01**

*Main Entrance for Exhibition, 2012*  
Bois, verre, éclairage, plantes, écrans /  
Holz, Glas, Beleuchtung, Pflanzen,  
Bildschirme / Wood, glass, lighting,  
plants, screens  
Installation *in situ* / Ortsspezifische  
Installation / Site-specific installation

**02**

*Admission Tickets, 2012*  
Impressions sur papier Photo Rag,  
encadrées / Prints auf Photo Rag,  
eingerahmt / Prints on Photo Rag,  
framed  
9 x 18 cm

**03**

*Museum Kiosk for Camera Services –  
Take the perfect shot in front of your  
favorite piece of artwork, after your  
visit at the museum you leave with the  
unique souvenir, 2008*  
Bois, verre, éclairage, carrelage / Holz,  
Glas, Beleuchtung, Fliesen / Wood, glass,  
lighting, tiles  
300 x 360 x 210 cm

**04**

*Project Advertisement, 2012*  
Impressions sur papier Photo Rag  
montées sur Dibond / Prints auf Photo  
Rag auf Dibond / Prints on Photo Rag  
mounted on Dibond  
100 x 80 cm

**05**

*Shuttle service will be available during  
the show, 2012*  
Bois, verre, éclairage, carrelage / Holz,  
Glas, Beleuchtung, Fliesen / Wood, glass,  
lighting, tiles  
240 x 350 x 180 cm

**06**

*Vision Restored, 2012*  
Bois, métal, verre, éclairage / Holz,  
Metall, Glas, Beleuchtung / Wood, metal,  
glass, lighting  
220 x 350 x 185 cm

**07**

*Compare two magnificent pieces of the  
collection, 2012*  
Bois, métal, éclairage / Holz, Metall,  
Beleuchtung / Wood, metal, lighting  
Installation *in situ* / Ortsspezifische  
Installation / Site-specific installation

**08**

*The National Museum of Ancient  
Cultures, 2009*  
*A Mosque with a Contemporary View,  
2012*  
*Greenhouse of the Royal Botanical  
Garden, 2009*  
*An Outstanding Sculpture Garden, 2012*  
*The Most Inspiring Fair of the World, 2012*  
Impressions sur papier Photo Rag  
montées sur Dibond, cadres en bois  
Wengé / Prints auf Photo Rag auf  
Dibond, Wenge Holzrahmen / Prints  
on Photo Rag mounted on Dibond,

frames in Wenge wood  
155 x 115 cm

**09**

*R-A5.Q-ID.4896 Highlights of Constructivism*, 2012

*R-A5.Q-MP5398 Drawing – A Survey Through Time*, 2012

*R-S5.Q-OS.0056 Machines that Changed the World*, 2012

*R-A5.Q-MJ.0356 Art in Belgium After 1977*, 2012

Encre et aquarelle sur papier sur Dibond /  
Tinte und Aquarell auf Papier auf Dibond /  
Ink and watercolour on paper mounted  
on Dibond

58 x 45 cm (chaque / einzeln / each)

**10**

*Story of a Unique Exhibition*, 2012  
Bois, métal, verre, éclairage / Holz,  
Metall, Glas, Beleuchtung / Wood,  
metal, glass, lighting

Installation *in situ* / Ortsspezifische  
Installation / Site-specific installation

**11**

*Display Kit for Portrait Statues –  
40 Meaningful Curators of Contemporary  
Art*, 2012

Bois, métal, verre / Holz, Metall, Glas /  
Wood, metal, glass

Installation *in situ* / Ortsspezifische  
Installation / Site-specific installation

**12**

*The World's Most Important Artists*,  
2009–2012

Bois, métal, éclairage, 660 poignées et  
étiquettes / Holz, Metall, Beleuchtung,  
660 Griffe und Labels / Wood, metal,  
lighting, 660 handles and labels  
6 x (195 x 260 x 40 cm)

**13**

*Filing Cabinet*, 2009

Bois, métal, 216 poignées et étiquettes /  
Holz, Metall, 216 Griffe und Labels /  
Wood, metal, 216 handles and labels  
2 x (160 x 155 x 55cm)

**14**

*C.C.C.A.I. – Local Research Building*, 2009

Impression sur papier Photo Rag montée  
sur Dibond, cadre en bois Wengé /  
Print auf Photo Rag auf Dibond,  
Wenge Holzrahmen / Print on Photo  
Rag mounted on Dibond, frame in  
Wenge wood  
220 x 150 cm

**15**

*Exhibition Key*, 2012

Impression sur Dibond / Print auf Dibond /  
Print on Dibond  
180 x 110 cm

## **Wesley Meuris** **R-05.Q-IP.0001**

Le monde est truffé de codes et de normes ; l'exposition ne déroge pas à la règle. Ici, le mot « exposition » ne se réfère pas uniquement au projet développé par Wesley Meuris (né en 1977 à Lier, Belgique) pour le Casino Luxembourg, mais est à interpréter au sens large du terme : l'exposition en tant que mode de présentation. La muséographie pose, en effet, un certain nombre de règles et de pratiques qui définissent la manière dont le public regarde les objets exposés. Au cours des siècles et suite aux évolutions en matière d'expositions et d'intérêts scientifiques et esthétiques, cette discipline s'est assimilée de plus en plus à une mise en scène de théâtre et à ses artifices. De ce fait, le regard du public sur une exposition s'adapte aux codes mis en place pour apprécier les pièces exposées selon les désirs des conservateurs.

C'est à travers une approche analytique et déconstructrice que Wesley Meuris aborde ce sujet. Toutefois, ce qui l'intéresse ne se trouve pas dans les vitrines ou dans d'autres modules de monstration. L'artiste fait abstraction des objets mis en scène et en valeur par de multiples artifices et décors, allant même jusqu'à entièrement éliminer le contenu pour faire du contenant le véritable sujet de son travail. Ce que Wesley Meuris souhaite explorer et mettre en évidence, c'est l'espace, physique et intellectuel, qui entoure les artefacts. Son art se distingue d'une approche purement muséographique (et muséologique) par son choix d'utiliser ces concepts comme de simples points de départ pour produire un discours pseudo-scientifique et faussement universel. Pas étonnant, finalement, que le titre de l'exposition se présente sous forme de code – *R-05.Q-IP.0001* – qui représente une entrée vers un système matriciel développé par l'artiste et qui se déploie dans les salles du Casino. Le code en lui-même restera toutefois indéchiffrable.

Dès l'espace d'accueil, le public est projeté dans un univers codifié et standardisé. L'espace d'entrée fait, en muséographie, l'objet de considérations bien précises et joue un rôle primordial dans la manière dont le public aborde un lieu d'exposition. Bien qu'ici l'espace soit dénudé de tout contenu, sa fonction reste clairement identifiable et aucun doute ne subsiste quant à la nature de ce lieu (re)défini par

Wesley Meuris<sup>1</sup>. Tout y est, du comptoir épuré aux écrans plats informatifs – ne faisant toutefois que défiler du texte générique –, jusqu’aux plantes majestueuses qui donnent une certaine ampleur à ce lieu de passage.

Le dépouillement volontaire – véritable signature de l’artiste – met en évidence ce qui habituellement échapperait au regard, laissant apparaître l’entrée dans sa forme purement fonctionnelle. Sans le revendiquer ouvertement, ce *no man’s land* participe déjà activement à l’expérience de l’exposition. Par son intervention dans le fonctionnement habituel du lieu d’exposition, Wesley Meuris souhaite signaler clairement au visiteur qu’il pénètre dans un véritable système normalisé.

---

1. L’artiste a déplacé et redessiné l’espace d’accueil du Casino Luxembourg pour son exposition.

## Wesley Meuris R-05.Q-IP.0001

Die Welt steckt voller Codes und Normen, und eine Ausstellung bildet hier keine Ausnahme. Das Wort „Ausstellung“ bezieht sich hier allerdings nicht allein auf das Projekt, das Wesley Meuris (geboren 1977 im belgischen Lier) für das Casino Luxembourg konzipiert hat, sondern ist im weiteren Sinne zu verstehen: die Ausstellung als Form der Präsentation. Die Museografie stellt in der Tat einige Regeln und Standards auf, die bestimmen, auf welche Weise das Publikum die ausgestellten Objekte betrachtet. Nachdem Ausstellungen und wissenschaftliches und ästhetisches Interesse im Laufe der Jahrhunderte diverse Entwicklungen durchgemacht haben, ist diese Disziplin immer mehr zu einer Theaterinszenierung geworden, die sich auch deren Mittel bedient. Angesichts dieser Tatsache richtet sich der Blick des Publikums auf eine Ausstellung nach den Codes, die angewendet wurden, um die gezeigten Stücke nach den jeweiligen Wünschen der Kuratoren zu bewerten.

Wesley Meuris nähert sich diesem Thema auf analytische und dekonstruktivistische Weise. Allerdings findet sich das, was ihn interessiert, nicht in den Vitrinen oder anderen Schaeuelementen. Der Künstler abstrahiert die inszenierten und durch die Ausstattung und diverse Hilfsmittel zur Geltung gebrachten Objekte und geht dabei sogar so weit, den Inhalt ganz wegzulassen, um das Behältnis zum eigentlichen Gegenstand seiner Arbeit zu machen. Dabei geht es Wesley Meuris um die Erkundung und Hervorhebung des – physischen wie geistigen – Raumes, der die Artefakte umgibt. Seine Kunst unterscheidet sich von einem rein museografischen (und museumswissenschaftlichen) Ansatz, dienen ihm diese Konzepte doch als simple Ausgangsbasis, um einen pseudowissenschaftlichen und vermeintlich universellen Diskurs entstehen zu lassen. So überrascht es nicht, dass der Titel der Ausstellung die Form eines Codes hat – *R-05.Q-IP.0001* –, der den Zugang zu einer vom Künstler entwickelten, sich in den Räumen des Casino ausbreitenden Matrix darstellt. Der Code an sich bleibt jedoch unentzifferbar.

Bereits im Eingangsbereich wird das Publikum in ein kodifiziertes und standardisiertes Universum versetzt. In der Museografie ist der Eingangsbereich Gegenstand sorgfältiger Überlegungen, ihm kommt eine entscheidende Rolle bei



der Heranführung des Publikums an den Ort einer Ausstellung zu. Zwar ist der Ort hier von jeglichem Inhalt befreit, doch bleibt seine Funktion eindeutig erkennbar, und es besteht hinsichtlich der Art des von Wesley Meuris (neu) definierten Raumes kein Zweifel<sup>1</sup>. Alles ist vorhanden, vom schlichten Empfangstresen über die Info-Flachbildschirme – auf denen jedoch nur allgemeiner Text abläuft – bis zu den imposanten Pflanzen, die dieser Durchgangszone eine gewisse Tiefe verleihen.

Die bewusste Nüchternheit – ein Markenzeichen des Künstlers – hebt das hervor, was dem Blick üblicherweise entgeht, um den Eingangsbereich in seiner reinen Funktionalität zu zeigen. Dieses Niemandsland spielt, ohne dies offen zu beanspruchen, bei der Wahrnehmung der Ausstellung bereits eine aktive Rolle. Mit seiner Intervention in den gewöhnlichen Betrieb des Ausstellungsortes will Wesley Meuris den Besuchern eindeutig signalisieren, dass sie sich in ein regelrechtes Standardsystem begeben.

---

1. Der Empfangsbereich des Casino Luxembourg wurde vom Künstler für seine Ausstellung verlagert und umgestaltet.

## Wesley Meuris R-05.Q-IP.0001

The world is full of norms, and exhibitions are no exception to the rule. Here the word “exhibition” refers not only to the project carried out at Casino Luxembourg by Wesley Meuris (born in Lier, Belgium, in 1977), but should also be understood in the wider sense of the term: “exhibition” as a form of presentation. Indeed, museum display entails a certain number of rules and practices that determine how the audience will perceive the objects on show. Subsequent to developments in aesthetic and scientific interests and exhibitions over the centuries, such displays have become increasingly associated with theatrical set design and its artifices. The public’s perspective on an exhibition has therefore adapted itself to these established codes, the better to appreciate works presented according to the curators’ wishes.

Wesley Meuris addresses this issue in an analytical, deconstructive way. What interests him is not to be found *in* the display cases or other presentational modules. He ignores the actual objects presented and enhanced through various types of artifice and staging, going so far as to entirely eliminate content. Meuris thereby makes the *container* the true content of his work. What he seeks to explore and expose is the physical and intellectual space that surrounds the objects. His art differs from pure museography (and museology) through his decision to employ concepts as mere points of departure for the production of a pseudo-scholarly, falsely universal discourse. So it is ultimately not surprising that the title of his show is a code—*R-05.Q-IP.0001*—which points toward a matrix system developed by Meuris and deployed here in the Casino. And yet the code itself remains undecipherable.

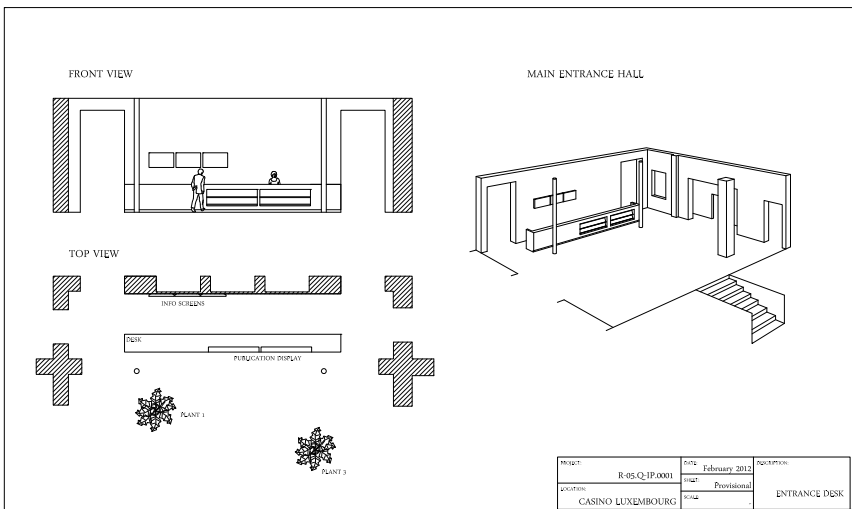
In the reception area, the public is thrust into a codified, standardized universe. In conventional museum design, the entrance area takes specific considerations into account, for it plays a primordial role in the way visitors approach the venue. Here that space is stripped of all content, yet its role remains clearly identifiable—there is no doubt over the nature of this zone as (re)defined by Meuris.<sup>1</sup> Everything is present, from the streamlined counter to flat screens displaying information—which here is limited to generic text—down to the magnificent plants that lend a certain weight to this threshold area.

---

1. Meuris moved and redesigned Casino Luxembourg’s reception area for this exhibition.

The deliberate sparseness—Meuris’s signature style—reveals what usually escapes the gaze, bringing the purely functional form of the entrance hall into view. Without overtly acknowledging it, this “no man’s land” already actively participates in the experience of the show. By manipulating the way the exhibition venue normally functions, Meuris is clearly trying to tell visitors that they are entering a thoroughly normalized system.

Main Entrance for Exhibition, 2012 (dessin préparatoire / Skizze / draft)



## LA RELATION OBJET / REGARDEUR

Premier constat en avançant dans les salles : toutes les vitrines sont vides. Si l'entrée annonçait la couleur en proposant un remaniement stéréotypé et standardisé, ce principe se développe dans les salles adjacentes de l'exposition. Toujours dans un esprit muséographique, les dispositifs vitrés sont parfaits dans leur exécution, de la finition en bois aux vitres en verre feuilleté jusqu'à l'éclairage, véritables écrans pour accueillir toute sorte d'objets « précieux ». Pourtant, ils resteront à jamais vides, Wesley Meuris ayant fait de ces modules de monstration le contenu même de l'exposition.

L'objet contenu habituellement dans l'écrin muséographique est loin d'être anodin. En effet, même si la vitrine est laissée vide, elle aura été conçue par Wesley Meuris d'après les mêmes conditions d'exposition, de conservation et de protection que celles en vigueur pour les objets qu'elle est censée contenir. Toutefois, l'artiste ne pousse pas le vice jusqu'à reproduire des conditions de conservation et d'éclairage exactes, son propos n'étant pas de reproduire à l'identique un système muséographique fonctionnel. Relever les conditions données par le dispositif permet, par la synthèse de ces facteurs,

de produire une réflexion autour des mécanismes actifs et d'arriver à un contenu certes virtuel mais d'autant plus présent.

Au premier abord, ces « appareils » d'exposition se ressemblent tous avec leur surface vitrée et leur éclairage. Pourtant, chacun s'intègre différemment dans l'espace environnant et invite à une lecture et à une déambulation bien particulière. De ce fait, leur conception n'a pas comme seule fonction de mettre en valeur l'objet présenté mais conditionne aussi la manière dont cet objet est approché et regardé.

Ainsi, le dispositif central, *Vision Restored*, se présente tel un élément sculptural à part entière, posé en plein milieu de la salle, accessible des quatre côtés. Son positionnement est donné par les perspectives face aux entrées, permettant une « découverte » en deux temps.

*Compare two magnificent pieces of the collection* inclut la salle d'exposition en question et nécessite des aménagements spécifiques pour répondre à sa fonction et permettre au visiteur de pénétrer à l'intérieur du module. Contrairement à l'exemple précédent, la salle qui accueille le module joue un rôle déterminant dans sa conception.

Un troisième exemple se retrouve un peu plus loin. *Story of a Unique*

*Exhibition* représente un système plus modulable, car il peut accueillir soit des « familles » d'artefacts, soit des groupes thématiques. Plus que la mise en valeur d'un objet isolé, il s'agit ici de créer un espace fermé permettant de développer un sujet. Une lecture purement frontale laisse place à une véritable lecture du contenu par suites et associations.

un discours scientifiquement correct et inébranlable. Son mode opératoire consiste à « dévier » notre regard conditionné par les mécanismes de présentation, de classification ou de communication.

L'absence d'objets dans les œuvres de Wesley Meuris ne se veut pas une critique des politiques d'exposition ou du culte de l'objet qui marque tant notre société contemporaine. L'artiste ne cherche pas non plus à produire

*A Unique Collection, 2010*



## DAS VERHÄLTNISS OBJEKT / BETRACHTER

Der erste Eindruck beim Betreten der Ausstellungsräume: nur leere Vitrinen. Während der Eingangsbereich mit seiner stereotypen, standardisierten Überarbeitung bereits erkennen ließ, um was es geht, wird das Prinzip in den benachbarten Ausstellungsräumen weiterentwickelt. Getreu der üblichen Museumsgestaltung sind auch hier die verglasten Elemente von der Holzverarbeitung über die Verbundglasscheiben bis zur Beleuchtung perfekt gearbeitet, wahrhaftige „Schreine“, um alle Arten von „kostbaren“ Objekten zu beherbergen. Und doch werden sie auf ewig leer bleiben, da Wesley Meuris die Präsentationsmodule zum eigentlichen Inhalt der Ausstellung gemacht hat.

Das üblicherweise in dem museografischen Glaskasten enthaltene Objekt ist jedoch alles andere als unerheblich. Denn auch wenn die Vitrine leer bleibt, wurde sie von Wesley Meuris doch nach genau den gleichen Ausstellungs-, Aufbewahrungs- und Sicherheitsbedingungen gestaltet, wie sie für die Objekte gelten, die eigentlich darin ausgestellt werden. Allerdings ist der Künstler nicht so weit gegangen, die Ausstellungs- und Beleuchtungsbedingungen exakt zu reproduzieren, ging es ihm doch nicht

darum, ein funktionales museografisches System genau wiederzugeben. Durch die Überhöhung der durch die Mittel vorgegebenen Bedingungen und die Synthese dieser Faktoren wird es vielmehr möglich, zum Nachdenken über die vorherrschenden Mechanismen anzuregen und zu einem sicherlich virtuellen, aber umso gegenwärtigeren Inhalt zu gelangen.

Auf den ersten Blick scheinen diese „Ausstellungsapparate“ mit ihren Glasoberflächen und ihrer Beleuchtung alle gleich zu sein, doch fügt sich jede anders in die Umgebung ein und fordert zu einer ganz eigenen Lesart und Flanierweise auf. In dieser Hinsicht geht es bei ihrer Gestaltung nicht allein um die besondere Hervorhebung des gezeigten Objekts, sondern auch darum, wie man sich dem Objekt nähert und es betrachtet.

So befindet sich das zentrale Ausstellungsstück, *Vision Restored*, als vollständig skulpturales, von allen vier Seiten zugängliches Element mitten im Raum. Seine Positionierung wird durch die Perspektiven gegenüber den Eingängen bestimmt und ermöglicht die zweifache „Entdeckung“.

*Compare two magnificent pieces of the collection* bezieht den betreffenden Ausstellungssaal mit ein und erfordert spezielle Aufbauten, um seiner Funktion gerecht zu werden und dem Besucher die Möglichkeit zu geben, sich ins Innere

des Moduls zu begeben. Anders als beim vorherigen Beispiel hat der Raum, in dem sich dieses Modul befindet, maßgeblichen Einfluss auf dessen Gestaltung.

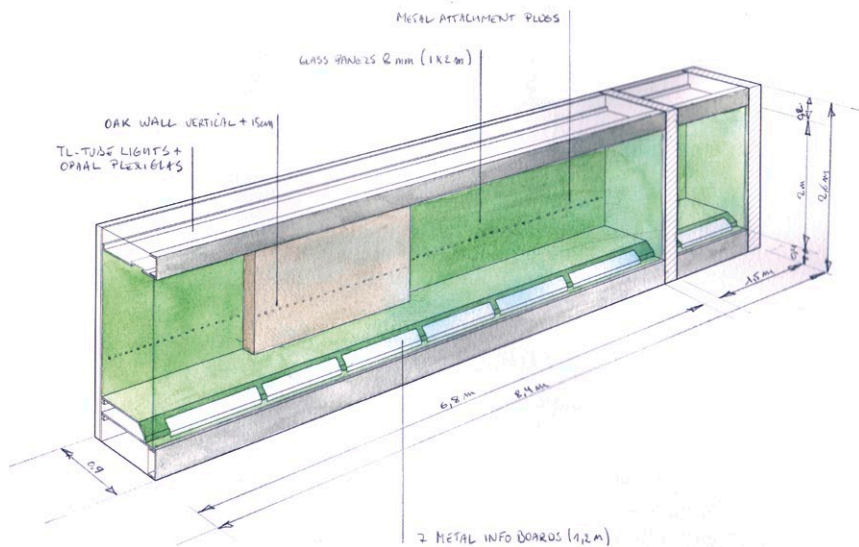
Ein wenig weiter findet sich das dritte Beispiel: *Story of a Unique Exhibition* stellt ein flexibleres System dar, denn es eignet sich für „Familien“ von Artefakten oder auch thematische Gruppen. Hierbei geht es nicht darum, ein einzelnes Objekt zur Geltung zu bringen, sondern vielmehr darum, einen geschlossenen Raum für die Entwicklung eines Sujets zu schaffen. Die direkte Lesart macht Platz für eine authentische Interpretation des Inhalts durch Zusammenhänge und Assoziationen.

Das Fehlen von Objekten in den Werken von Wesley Meuris ist nicht als Kritik an der Ausstellungspolitik oder an dem für unsere zeitgenössische Gesellschaft so typischen Objektkult zu verstehen. Ebenso wenig hat der Künstler die Absicht, einen wissenschaftlich korrekten und unumstößlichen Diskurs zu schaffen. Es geht ihm vielmehr darum, unseren durch die Mechanismen der Präsentation, Klassifizierung und Kommunikation konditionierten Blick „umzulenken“

## THE OBJECT – BEHOLDER RELATIONSHIP

The first thing you notice as you move through the rooms is that all the display cases are empty. The reception area already laid the cards on the table by presenting visitors with a stereotyped, standardized reorganization, and the adjacent rooms continue to play this game. Retaining the museum-design spirit, all the glass cases here are perfectly executed, from laminated glass and wood trim down to the lighting—they are veritable “jewelry cases” for displaying all kinds of “precious” objects. And yet they remain forever empty, because Meuris has transformed these presentational modules into the very content of the show.

The items usually contained in a display case are far from innocuous. And even if the display cases here are left empty, they were designed by Meuris for the same purpose of exhibition, conservation, and protection that apply to the objects they are supposed to contain. However, Meuris does not go so far as to reproduce the conditions of conservation and lighting exactly, for his point is not the perfect reproduction of a functional display system. Instead, he underscores—and creates a new synthesis of—the conditions generated by the system, which leads to an analysis



Story of a Unique Exhibition, 2012 (dessin préparatoire / Skizze / draft)

of those active mechanisms and yields a content that is admittedly virtual yet all-the-more present.

At first sight, these display modules all seem identical with their glass surfaces and lighting. And yet each one occupies the surrounding space differently, inviting a very specific circulation and interpretation. They were therefore designed not merely to enhance an object on display but also to condition the way that object is approached and viewed.

Thus the main installation, *Vision Restored*, comes across as an autonomous piece of sculpture placed in the middle of the room, accessible from all four sides. Its position was determined by the view from the doorways, creating a "two-stage discovery."

*Compare two magnificent pieces of the collection* incorporates the exhibition gallery in question, which required conversion work in order to fulfill its role and to allow visitors to enter the module. Unlike the previous example, the room that hosts the module plays a defining role in its conception.



A little further on is a third example. *Story of a Unique Exhibition* represents a more modulable system because it can host either “families” of artifacts or thematic groups. Here it is not so much a question of enhancing an individual object as creating a defined space that makes it possible to develop a subject. A purely frontal reading gives way to a veritable interpretation of the content via related series and associations.

The absence of objects in Meuris’s work is not intended to criticize exhibition policies or the cult of objects that so mark today’s society. Nor is the artist seeking to produce a scientifically correct and unimpeachable discourse. His *modus operandi* involves “diverting” a gaze that has been conditioned by mechanisms of presentation, classification, and communication.

## UNE ÉCONOMIE DU DÉSIR

Le système analysé par Wesley Meuris se rapproche dans sa conception originelle du principe des poupées russes : un système est contenu dans un autre système qui est contenu dans un autre système, etc. Le tout se développe de manière exponentielle. Tout comme les vitrines, l'exposition elle-même devient pour l'artiste un dispositif de monstration général renfermant des mécanismes particuliers qui dévient le regard d'une contemplation frontale d'un objet dans sa vitrine.

Pour faire connaître une exposition, le passage par la communication – communiqués de presse, invitations, affiches, annonces, etc. – est obligatoire. Meuris ne déroge pas non plus à cette règle. Pluôt que purement informative, la campagne de communication de Wesley Meuris cible la « vente » de l'événement. Il s'agit d'attirer le plus vaste public possible, le succès se mesurant majoritairement par le nombre de visiteurs et, à cette fin, la « science » s'efface derrière le marketing.

Au premier regard, les exemples d'affiches promotionnelles pour des expositions et autres événements « culturels » présentés par Meuris ne donnent pas l'impression d'être des compositions assemblées de toutes

pièces par l'artiste, des « collages », comme il les qualifie lui-même. Derrière des titres d'expositions on ne peut plus suggestifs ou des images à l'impact visuel indéniable se cachent des événements fictionnels composés de fragments de textes issus de diverses campagnes promotionnelles réelles et de visuels trouvés dans des banques d'images. Pour Wesley Meuris, ces supports servent de prétextes pour évoquer un certain type de langage aux messages ciblant, de façon contournée, les enjeux réels visés par un événement public. Même si les allusions au message subliminal et à la propagande semblent évidentes, Meuris ne porte aucun jugement et se limite à des préoccupations d'ordre principalement formel et typologique. Néanmoins, il est indéniable qu'une certaine critique de la commercialisation de la « culture » peut se lire entre les lignes de ces œuvres.

Les modes de communication et de réception trouvent leur champ d'action dans l'espace public où tout un système d'affichage est mis en place pour amener l'information à un public potentiel. La présentation par Wesley Meuris d'un abri lambda doté d'un caisson lumineux fait allusion aux dispositifs omniprésents dans notre quotidien et qui participent activement à notre perception et notre consommation de ces « produits ». Tout comme il n'est pas nécessaire de placer un objet dans une vitrine pour

6 OCTOBER - 18 MAY

# THE GREAT WHITE JOURNEY

## A dazzling art exhibition

The First Art Biennial on the Seventh Continent  
Visit art installations in an open-air exhibition at minus 30°C

### ANTARCTICA

Starting point  
Rothera Research Station  
Position: 67°34' S - 68°08' W  
Rothera Point, Adelaide Island

A guided tour starts every Sunday at 6p.m. The art parcours takes 7 days to visit. 24 artists and architects have created amazing works in relation to the continent's history. You will stay in the breathtaking Ice Hotel, which was built specially for the occasion.

Organized by:  
Foundation for Exhibiting Art and Knowledge  
and the Antarctica Research Federation

Main sponsor:  
Antarctic Cruises - Top Travel Specialists  
Worldwide Tourist Foundation

Additional support from:  
Chile Airline Alliances - Antarctica Sailboat Rental - South Pole Equipment and Clothings -  
Aventuria Life Insurance, the online source - Mobile Hotel Company

Project Advertisement, 2012

National Museum of  
NATURE & SCIENCE

14 FEBRUARY - 23 JUNE

## SEX AT THE MUSEUM

You'll be amazed at what nature gets up to.  
Come and discover its bizarre and intimate secrets.

Visitors will see specially commissioned taxidermy featuring foxes and hedgehogs that reveal some of the surprising strategies that have evolved to keep females away from other males after copulation. There is also a giant interactive poetry wall for visitors to demonstrate their own powers of seduction in time for Valentines Day

Working with evolutionary biologists, animal behaviour experts and Museum curators, Sex at The Museum examines and explores in intimate detail the sex lives of animals. This exhibition contains frank information and imagery about sex.

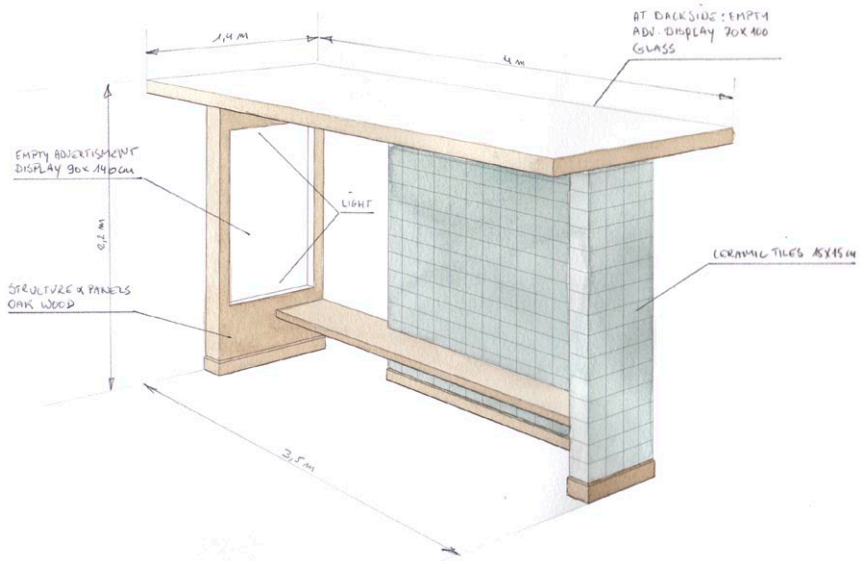
parler des mécanismes de monstration, la simple évocation de l'affiche par la mise en évidence de son système de présentation suffit à ouvrir le débat. Par conséquent, chez Meuris, le caisson reste vide.

## **DIE ORGANISATION DES VERLANGENS**

Das Grundkonzept des von Wesley Meuris analysierten Systems ähnelt dem Prinzip der russischen Matrjoschkas: Ein System ist in einem anderen System enthalten, das in wiederum einem anderen System enthalten ist usw. Das Ganze entwickelt sich auf exponentielle Weise. So wie die Schaukästen wird auch die Ausstellung selbst für den Künstler zum allgemeinen, bestimmte Mechanismen beinhaltenden Präsentationsmittel, das vom Prinzip der frontalen Betrachtung eines Objekts in seiner Vitrine abweicht.

Für die Bekanntmachung einer Ausstellung ist die Kommunikation in Form von Pressemitteilungen, Einladungen, Plakaten und Anzeigen obligatorisch. Auch hier weicht Meuris nicht von der Regel ab. Bei der Kommunikationskampagne von Wesley Meuris geht es nicht allein darum, zu informieren, sondern eher darum, den Event zu „verkaufen“. Es geht darum, das größtmögliche Publikum anzuziehen, denn der Erfolg richtet sich hauptsächlich nach der Anzahl der Besucher, und so verschwindet die „Wissenschaft“ hinter dem Marketing.

Auf den ersten Blick vermitteln die von Meuris ausgestellten Beispiele für



Shuttle service will be available during the show, 2012 (dessin préparatoire / Skizze / draft)

Werbeplakate für Ausstellungen und andere „kulturelle“ Veranstaltungen nicht den Eindruck, als seien die Kompositionen – „Collagen“, wie er sie selbst nennt – vollständig vom Künstler gestaltet. Hinter Ausstellungstiteln, die suggestiver nicht sein könnten, oder Bildern, deren Wirkung nicht von der Hand zu weisen ist, verbergen sich fiktive Veranstaltungen, wobei die Textfragmente aus verschiedenen echten Werbekampagnen und die Grafiken aus Bilderdatenbanken stammen. Wesley Meuris dienen diese Werbeträger als Vorwand, um an eine bestimmte Sprache zu erinnern, die der Botschaften, die auf

indirekte Weise das anspricht, worum es bei einer öffentlichen Veranstaltung eigentlich geht. Auch wenn die Anspielungen auf die unterschwellige Botschaft und die Propaganda offensichtlich erscheinen, enthält sich Meuris jeglichen Urteils und beschränkt sich auf eine hauptsächlich formale und typologische Herangehensweise. Zwischen den Zeilen ist in den Werken jedoch eine gewisse Kritik an der Kommerzialisierung der „Kultur“ lesbar.

Der Wirkungsbereich der Kommunikations- und Rezeptionsmethoden liegt im öffentlichen Raum, wo ein ganzes System

aus Plakatwerbungen die Informationen einem potenziellen Publikum vermitteln soll. Wesley Meuris' Präsentation eines alltäglichen, mit einem Leuchtkasten ausgestatteten Unterstandes ist eine Anspielung auf die Allgegenwärtigkeit dieser Systeme, die sich aktiv auf unsere Wahrnehmung und unseren Konsum dieser „Produkte“ auswirken, in unserem Alltag. So, wie es nicht notwendig ist, ein Objekt in einem Schaukasten zu platzieren, um auf die Präsentationsmechanismen zu sprechen zu kommen, reicht auch die einfache Anspielung auf das Plakat mittels der Veranschaulichung seines Präsentationsmediums, um die Diskussion zu starten. Folglich blieb der Leuchtkasten bei Meuris leer.

## THE BUSINESS OF DESIRE

The system analyzed by Meuris is similar, in its primal concept, to the principle of nested dolls: one system is contained in another system which is contained in yet another system, and so on. Everything develops exponentially. Like the display cases, the exhibition itself becomes, for Meuris, a system of overall presentation entailing particular mechanisms that deviate from the standard frontal view of an item in a display case.

Publicizing an exhibition calls for a mandatory exercise in public relations—press releases, invitations, posters, ads etc. Meuris's show is no exception to this rule, either. But rather than conducting a purely informational campaign, he seeks to “sell” the show, which means drawing the largest crowd possible, success being largely measured in terms of numbers of visitors. To this end, “knowledge” has bowed to marketing.

At first glance, the examples of advertising posters for exhibitions and other “cultural” events shown by Meuris do not give the impression of being compositions contrived by the artist (what he himself calls “collages”). The highly suggestive titles of the shows and the visually effective images serve as a cover for fictional events composed of fragmentary texts drawn from authentic



*Admission Tickets, 2012*

ad campaigns or sundry image banks. For Meuris, these media offer a way of evoking a certain kind of language with messages that target, indirectly, the real stakes behind any public event. Even if allusions to subliminal messages and propaganda are evident here, Meuris brings no judgment to bear—he limits himself to concerns that are mainly formal and typological. It is nevertheless obvious that a certain critique of the commercialization of “culture” can be read between the lines of his work.

Modes of communication and reception are put into play in the public sphere, where another system of display is implemented in an effort to bring

information to potential audiences. Meuris’s presentation of a pedestrian shelter with a light-box alludes to the ubiquitous, everyday urban environment that actively guides our perception and consumption of such “products.” Just as it is not necessary to place an object in a display case in order to evoke that system of presentation, so the mere evocation of a poster by exhibiting its system of presentation suffices to raise the issue. Which is why Meuris left the light-box empty.



## RECHERCHE ET TAXONOMIE

On pourrait dire de Wesley Meuris qu'il est un obsessionnel de la systématisation, de l'organisation et de la classification, des sujets qui représentent le *Leitmotiv* de son œuvre. Ces préoccupations atteignent leur paroxysme au deuxième étage, dans les dernières salles de l'exposition.

Dans *The World's Most Important Artists*, Wesley Meuris nous invite à l'exploration d'une salle d'archives fictives. Entouré par les meubles de classement, le visiteur est amené à expérimenter physiquement l'espace construit par l'artiste. À travers la sérialité du mobilier, la lumière agressive du néon et sa façon systématique d'effacer la moindre trace de vie de son installation, Meuris nous plonge dans un environnement à l'esthétisme aseptisé. Le visiteur est invité à se munir de la fiche mise à sa disposition par l'artiste. Cette dernière comporte un tableau de recherche composé de trois listes qui recensent chacune trois critères d'archivage distincts (le médium, le thème et la condition mentale de l'artiste). Il suffit ensuite de cocher une case par liste, selon la recherche que le visiteur souhaite effectuer, pour obtenir ainsi une combinaison à trois termes. Ce code permettra ensuite de retrouver dans l'installation le tiroir contenant l'archive

des artistes concernés. Toutefois, le visiteur tentera en vain de découvrir ce que renferment ces mystérieux tiroirs. L'espoir d'accéder aux précieuses données promises par l'artiste disparaît progressivement avant d'être finalement réduit à néant.

En revanche, dans *Display Kit for Portrait Statues – 40 Meaningful Curators of Contemporary Art*, Meuris autorise le visiteur à regarder derrière les coulisses d'une institution muséale en le faisant pénétrer dans une zone qui lui est habituellement inaccessible. Le visiteur découvre ainsi quarante socles fixés sur quatre murs à ossature de bois qu'il aura préalablement aperçus à travers une paroi de verre. Aucun buste, aucune sculpture ne vient orner ces supports qui restent irrémédiablement vides. Il s'agit ici d'une situation temporaire. En attente d'un emplacement définitif, les dispositifs scénographiques sont placés sur des grilles métalliques, qui ne sont pas sans rappeler l'agencement du stockage des œuvres dans les réserves. Tout comme les étiquettes vierges des meubles d'archivage, les piédestaux forment une galerie de portraits anonymes, dont les personnalités prestigieuses restent encore à déterminer.

D'un point de vue critique, l'interprétation de ces œuvres repose en partie sur la valeur accordée aux artistes et aux curateurs, ainsi que sur le caractère

discutable des éléments qui la déterminent. Dans *The World's Most Important Artists*, le classement des artistes est divisé selon différents critères qui, sous des airs pseudoscientifiques, s'avèrent bien souvent d'une absurdité déconcertante lorsque l'on en étudie la liste dans le détail. Il en est de même dans *Display Kit for Portrait Statues – 40 Meaningful Curators of Contemporary Art*, qui pose la question de la reconnaissance du statut de curateur. L'interrogation reste la même : existe-il des critères objectifs sur lesquels nous pourrions fonder notre jugement ?

Il est évident que ces deux œuvres nous invitent également à réfléchir sur la limite entre le rôle de l'artiste et celui du curateur. On touche ici à un débat éminemment contemporain et toujours d'actualité : celui de l'implication grandissante des artistes dans la scénographie de leurs expositions, et, dans le sens inverse, celui de la revendication par les curateurs du statut d'auteur dans leur quête et leur besoin de reconnaissance au sein du monde de l'art.

L'œuvre *Filing Cabinet* incarne une sorte de méta-œuvre visant à collecter et à inventorier, de manière exclusivement théorique, la totalité des informations existantes sur l'art. L'organisation imaginée par Meuris se divise en plusieurs catégories d'archives fictives, réparties dans différentes zones

géographiques. Ce projet est désigné par l'artiste sous le nom générique de *Center for Collecting and Conservation of Art Information (C.C.C.A.I.)*. Au cœur de l'installation, on retrouve notamment les meubles d'archivage gris, véritable signature de l'artiste, ainsi qu'un système de classement librement inspiré du procédé scientifique communément appelé taxonomie<sup>1</sup>. À titre d'exemple, l'œuvre *The World's Most Important Artists* constitue une des possibilités infinies de sous-ensembles contenus dans cette archive source. À l'heure de la révolution numérique et de l'hégémonie de la culture immatérielle, le document d'archive semble paradoxalement susciter une fascination grandissante chez les artistes contemporains. Pour Meuris, l'intérêt de l'archive réside principalement dans le rapport privilégié qu'elle entretient avec le pouvoir et le savoir.

Présenté en blanc sur fond noir, un plan affiché dans la salle d'exposition permet au visiteur de mieux appréhender la réflexion globale menée par l'artiste, qui transparait en filigrane dans bon nombre de ses œuvres. Ce plan présente, en détail, la façade et le plan au sol d'un des édifices conçus et dédiés à une collection fantasmée. La légende l'identifie comme une base d'archives

---

1. La taxonomie ou taxinomie est la science des lois de la classification. Ce terme est aussi utilisé en référence à un système de classification scientifique des espèces naturelles.



*The World's Most Important Artists, 2009–2012*

correspondant au « Secteur de l'Europe de l'Ouest ». La numérotation précédant la zone géographique indique que ce type de construction fait également l'objet d'une classification rigoureuse. La nomenclature, choisie arbitrairement par l'artiste, reste aux yeux du public totalement ésotérique.

Ces deux œuvres illustrent parfaitement le besoin quasi obsessionnel de rationalisation et de classification propre à l'époque moderne. Le principe même de l'œuvre est remis en cause par l'impossibilité de recenser de façon exhaustive l'étendue du savoir. Entreprise utopique, donc,

mais qui a tout de même le mérite d'imposer une relecture critique de cette volonté de standardisation idéale qui reste, encore aujourd'hui, omniprésente dans notre société.

## FORSCHUNG UND TAXONOMIE

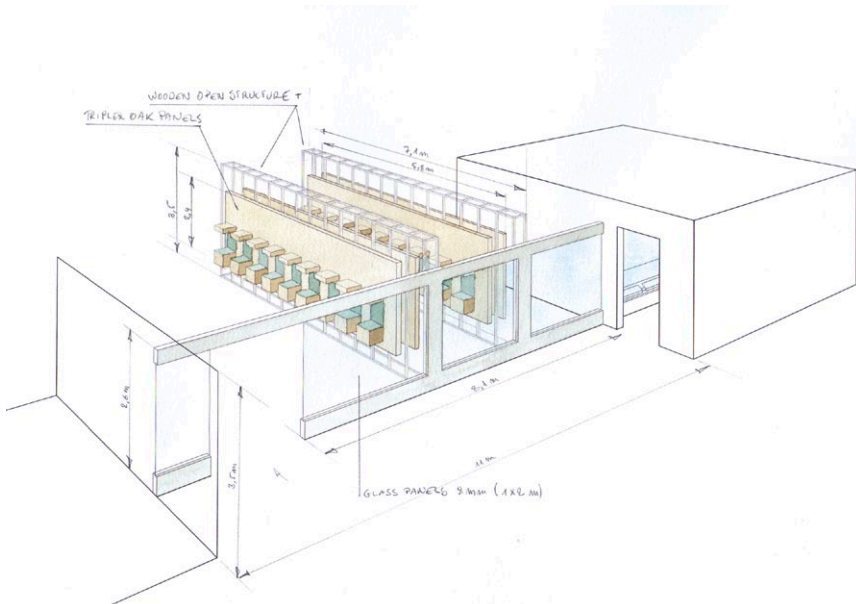
Man könnte sagen, dass Wesley Meuris besessen ist von der Systematisierung, Organisierung und Klassifizierung, Themen, die das Leitmotiv seines Werkes darstellen.

Ihren Höhepunkt erreichen diese Auseinandersetzungen im zweiten Obergeschoss, in den letzten Ausstellungsräumen.

In *The World's Most Important Artists* lädt uns Wesley Meuris zur Erkundung eines fiktiven Archivs ein. Umgeben von dem entsprechenden Ordnungsmobiliar wird der Besucher gedrängt, sich physisch mit dem vom Künstler geschaffenen Raum auseinanderzusetzen. Mittels der Gleichförmigkeit des Möbels, des aggressiven Neonlichts und der systematischen Beseitigung jeglicher Spur von Leben in seiner Installation versetzt uns Meuris in eine Umgebung steriler Ästhetik. Der Besucher ist aufgefordert, ein vom Künstler bereitgelegtes Blatt zu nehmen, auf dem sich eine wissenschaftliche Tabelle mit drei Listen befindet, in denen jeweils unterschiedliche Archivierungskriterien erfasst sind (Medium, Thema und Geisteszustand des Künstlers). Je nach Art der Suche, die der Besucher durchführen möchte, muss dieser dann nur ein Feld pro Liste abhaken, um so

eine Kombination aus drei Begriffen zu erhalten. Anhand dieses Codes kann er in der Installation dann die Schublade mit dem Archiv der betreffenden Künstler finden. Der Besucher versucht jedoch vergeblich, den Inhalt dieser mysteriösen Schubladen herauszufinden. Die Hoffnung, Zugang zu den wertvollen vom Künstler versprochenen Daten zu erhalten, wird nach und nach zunichte gemacht, um schließlich ganz vernichtet zu werden.

Dafür erlaubt es Meuris dem Besucher in *Display Kit for Portrait Statues – 40 Meaningful Curators of Contemporary Art*, hinter die Kulissen einer Museumsinstitution zu schauen, indem er ihm Zutritt zu einem Bereich gewährt, der gewöhnlich nicht zugänglich ist. Dort stößt der Besucher auf vierzig, an vier Holzgerüsten befestigte Sockel, die er zuvor durch eine Glasscheibe wahrnehmen konnte. Keine Büste, keine Skulptur zielt diese Podeste, die hoffnungslos leer bleiben. Es handelt sich hier um eine vorübergehende Situation; vor ihrer endgültigen Platzierung werden die szenografischen Module auf Metallgittern platziert, ähnlich der Art und Weise, wie Werke in den Archiven gelagert werden. Wie die jungfräulichen Etiketten auf den Archivmöbeln bilden auch die Podeste eine Galerie anonymer Porträts, bei denen noch nicht feststeht, welche angesehenen Persönlichkeiten sie zeigen werden.



Display Kit for Portrait Statues – 40 Meaningful Curators of Contemporary Art, 2012  
(dessin préparatoire / Skizze / draft)

Was die Kritik anbeht, so basiert die Interpretation dieser Werke zum Teil auf dem Wert, der Künstlern und Kuratoren beigemessen wird, sowie auf dem fragwürdigen Charakter der Faktoren, die diesen bestimmen. In *The World's Most Important Artists* werden Künstler nach Kriterien klassifiziert, die, studiert man die Liste genauer, hinter ihrer pseudowissenschaftlichen Fassade bald eine verwirrende Absurdität erkennen lassen. Dasselbe gilt für *Display Kit for Portrait Statues – 40 Meaningful Curators of Contemporary Art*; hier wird nach der Anerkennung des Stellenwertes des Kurators gefragt. Die Frage bleibt

dieselbe: Gibt es objektive Kriterien, nach denen wir uns ein Urteil bilden können?

Offensichtlich sind diese Arbeiten auch eine Aufforderung an uns, über die Grenze zwischen der Rolle des Künstlers und der des Kurators nachzudenken. Damit wird eine sehr zeitgenössische und noch immer aktuelle Debatte angesprochen, in der es einerseits um die zunehmende Einbindung der Künstler in die Inszenierung einer Ausstellung geht und andererseits um den Anspruch der Kuratoren, die in der Welt der Kunst Anerkennung suchen und brauchen, auf Urheberschaft.

Die Arbeit *Filing Cabinet* stellt eine Art Meta-Werk dar, bei dem es um die – rein theoretische – Sammlung und Inventarisierung aller Informationen geht, die es über Kunst gibt. Die imaginäre Organisation von Meuris besteht aus verschiedenen Kategorien fiktiver Archive, die wiederum auf unterschiedliche geografische Zonen verteilt sind. Das Projekt hat vom Künstler die allgemeine Bezeichnung *Center for Collecting and Conservation of Art Information (C.C.C.A.I.)* erhalten. Im Zentrum der Installation stehen in erster Linie graue Archivmöbel, ein Markenzeichen des Künstlers, sowie ein Klassifizierungssystem, das im weitesten Sinne von dem als Taxonomie bekannten wissenschaftlichen Verfahren inspiriert wurde<sup>1</sup>. Die Arbeit *The World's Most Important Artists* stellt beispielsweise eine der unendlichen Möglichkeiten von Untermengen dar, die in diesem Referenzarchiv enthalten sind. Angesichts der digitalen Revolution und der Vorherrschaft der immateriellen Kultur scheint das Archivdokument seltsamerweise unter den zeitgenössischen Künstlern auf wachsendes Interesse zu stoßen. In Meuris' Fall rührt das Interesse am Archiv hauptsächlich von seinen privilegierten Kontakten her, die er zu Macht und Wissen unterhält.

---

1. Die Taxonomie ist die Wissenschaft von den Gesetzen der Klassifizierung. Der Begriff wird auch als Bezeichnung für das System der wissenschaftlichen Klassifizierung der biologischen Arten verwendet.

Im Ausstellungssaal erlaubt ein weiß auf schwarz abgedruckter Plan, den Grundgedanken des Künstlers, der in sehr vielen seiner Werke zu spüren ist, besser nachzuvollziehen. Auf diesem Plan sind detailgenau die Fassade und der Erdgeschossgrundriss eines erdachten und einer imaginären Sammlung zugeschriebenen Gebäude abgebildet. Der Legende nach handelt es sich um eine Basis von Archiven, die zum „Westeuropäischen Sektor“ gehören. Die den geografischen Zonen vorausgestellte Nummerierung lässt darauf schließen, dass auch diese Konstruktion Gegenstand einer strengen Klassifizierung ist. Die vom Künstler willkürlich gewählte Nomenklatur bleibt in den Augen des Publikums absolut esoterisch.

Die beiden Werke veranschaulichen auf perfekte Weise das für das moderne Zeitalter typische, nahezu obsessive Bedürfnis der Rationalisierung und Klassifizierung. Schon das Prinzip des Werkes wird dadurch in Frage gestellt, dass es unmöglich ist, das gesamte Wissen in vollem Umfang zu erfassen. Es handelt sich also um ein utopisches Unterfangen, doch kommt ihm das Verdienst zu, eine kritische Neubetrachtung dieses Strebens nach der idealen Standardisierung durchzusetzen, das auch heute noch in unserer Gesellschaft allgegenwärtig ist.

## RESEARCH AND TAXONOMY

It might be said that Meuris is obsessed with systems, organization, and classification, for these are the issues that run like leitmotifs throughout his oeuvre. Such issues reach a peak on the upper floor, in the final rooms of the show.

In *The World's Most Important Artists*, Meuris invites visitors to explore a room of fictional archives. Surrounded by filing cabinets, visitors are prompted to physically explore the space devised by the artist. The serial nature of the

cabinets, the harsh fluorescent lighting, and the systematic elimination of any sign of life are Meuris's ways of plunging the beholder into an aesthetically sanitized environment. Visitors are invited to take a file card made available by the artist. This card includes a search box composed of three lists, each one of which includes three distinct criteria of archiving (medium, subject-matter, and artist's mental condition). By checking one item per list, depending on the type of search, the visitor generates a three-term code. This code indicates the drawer in the installation that contains the archive of the artists concerned. Visitors, however, will attempt in vain to

*Filing Cabinet, 2009*



discover what these mysterious drawers hold. Hope of accessing the precious data promised by the artist steadily diminishes, until it vanishes entirely.

In contrast, in his *Display Kit for Portrait Statues – 40 Meaningful Curators of Contemporary Art* Meuris allows visitors to see behind the scenes of a museum by entering a zone that is usually off-limits. Beholders see forty wall-plinths affixed to the four walls of a wooden framework previously glimpsed through a pane of glass. No bust or sculpture adorns these irrevocably empty plinths. This installation evokes a temporary situation: while awaiting permanent assignment, elements of display are placed on metallic grids that are reminiscent of the storage systems used in museum reserves. Like the blank labels on the filing cabinets, the plinths form a gallery of anonymous portraits whose glamorous identities remain to be determined.

From a critical standpoint, interpretation of these works partly rests on the value accorded to artists and curators, as well as on the debatable nature of the factors determining that value. In *The World's Most Important Artists*, artists are categorized according to different criteria that, with their pseudoscientific air, often turn out to be disturbingly absurd once the list is studied carefully. The same goes for *Display Kit for Portrait Statues – 40 Meaningful Curators of Contemporary*

*Art*, which raises the issue of the recognition of the status of curator. The question remains the same: are there objective criteria on which judgment can be based?

These two pieces also obviously invite us to reflect on the line between artist and curator. Here we broach an eminently contemporary, ever-timely debate, namely the growing involvement of artists in the design of their shows and, conversely, curators' claims of authorial status in a quest—and need—for recognition within the art world.

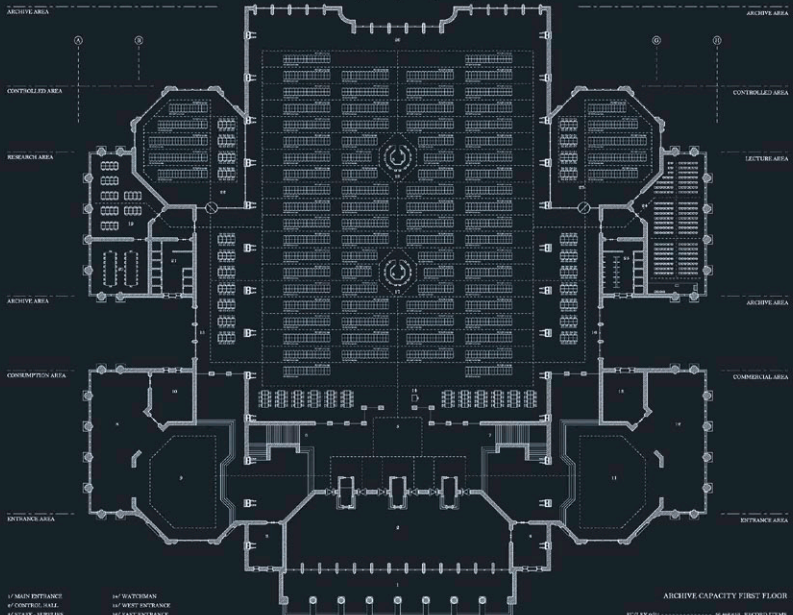
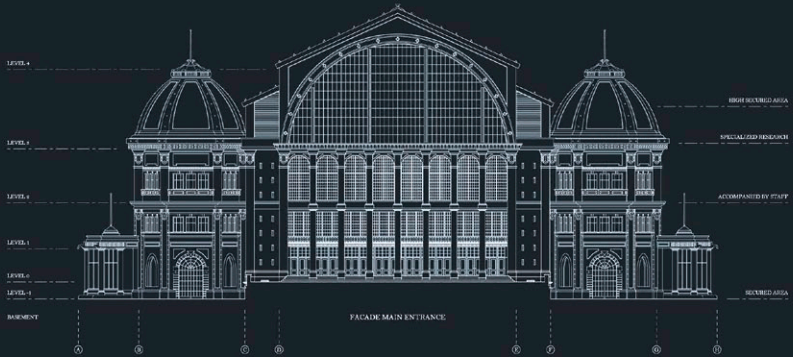
*Filing Cabinet* represents a kind of meta-work that seeks to collect and catalogue, in an exclusively theoretical way, all existing information on art. The organization invented by Meuris is divided into several categories of fictive archives, spread across various geographic zones. He has given this project the generic name of the *Center for Collecting and Conservation of Art Information (C.C.C.A.I.)*. The installation notably includes gray filing cabinets—the artist's veritable trademark—as well as a system of classification freely based on the scientific method commonly known as taxonomy.<sup>1</sup> By way of example, *The World's Most Important Artists*

---

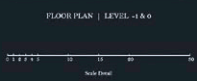
1. Taxonomy is the study of the principles of scientific classification. The term is also used to refer specifically to the scientific classification of plants and animals.



C.C.C.A.I.  
 CENTER FOR COLLECTING AND CONSERVATION OF ART INFORMATION  
 DEPARTMENT BUILDING -088 SECTOR WEST EUROPE



- 1/ MAIN ENTRANCE
- 2/ CONTROL ROOM
- 3/ STAFF OFFICES
- 4/ INFORMATION DESK
- 5/ PUBLIC LEVEL -004
- 6/ STAFF ONLY STAFF PARK AND RESTROOM
- 7/ LEFT RECEPTION HALL
- 8/ RECEPTION
- 9/ RIGHT RECEPTION HALL
- 10/ BOARDROOM
- 11/ OFFICE
- 12/ WATERMAN
- 13/ WEST ENTRANCE
- 14/ EAST ENTRANCE
- 15/ INFO DESK
- 16/ RECEPTION STUDY
- 17/ CONFERENCE ROOM
- 18/ RECEPTION ROOM
- 19/ LENDING COLLECTION
- 20/ RESEARCH COLLECTION
- 21/ LECTURE ROOM
- 22/ RECEPTION DESK
- 23/ NORTH ENTRANCE



- ARCHIVE CAPACITY FIRST FLOOR
- PC145 001 - 001000 SECOND FLOOR
  - PC145 002 - 002000 SECOND FLOOR
  - PC145 003 - 003000 SECOND FLOOR
  - PC145 004 - 004000 SECOND FLOOR
  - PC145 005 - 005000 SECOND FLOOR
  - PC145 006 - 006000 SECOND FLOOR
  - PC145 007 - 007000 SECOND FLOOR
  - PC145 008 - 008000 SECOND FLOOR
  - PC145 009 - 009000 SECOND FLOOR
  - PC145 010 - 010000 SECOND FLOOR
  - PC145 011 - 011000 SECOND FLOOR
  - PC145 012 - 012000 SECOND FLOOR
  - PC145 013 - 013000 SECOND FLOOR
  - PC145 014 - 014000 SECOND FLOOR
  - PC145 015 - 015000 SECOND FLOOR
  - PC145 016 - 016000 SECOND FLOOR
  - PC145 017 - 017000 SECOND FLOOR
  - PC145 018 - 018000 SECOND FLOOR
  - PC145 019 - 019000 SECOND FLOOR
  - PC145 020 - 020000 SECOND FLOOR
  - PC145 021 - 021000 SECOND FLOOR
  - PC145 022 - 022000 SECOND FLOOR
  - PC145 023 - 023000 SECOND FLOOR
  - PC145 024 - 024000 SECOND FLOOR
  - PC145 025 - 025000 SECOND FLOOR
  - PC145 026 - 026000 SECOND FLOOR
  - PC145 027 - 027000 SECOND FLOOR
  - PC145 028 - 028000 SECOND FLOOR
  - PC145 029 - 029000 SECOND FLOOR
  - PC145 030 - 030000 SECOND FLOOR
  - PC145 031 - 031000 SECOND FLOOR
  - PC145 032 - 032000 SECOND FLOOR
  - PC145 033 - 033000 SECOND FLOOR
  - PC145 034 - 034000 SECOND FLOOR
  - PC145 035 - 035000 SECOND FLOOR
  - PC145 036 - 036000 SECOND FLOOR
  - PC145 037 - 037000 SECOND FLOOR
  - PC145 038 - 038000 SECOND FLOOR
  - PC145 039 - 039000 SECOND FLOOR
  - PC145 040 - 040000 SECOND FLOOR
  - PC145 041 - 041000 SECOND FLOOR
  - PC145 042 - 042000 SECOND FLOOR
  - PC145 043 - 043000 SECOND FLOOR
  - PC145 044 - 044000 SECOND FLOOR
  - PC145 045 - 045000 SECOND FLOOR
  - PC145 046 - 046000 SECOND FLOOR
  - PC145 047 - 047000 SECOND FLOOR
  - PC145 048 - 048000 SECOND FLOOR
  - PC145 049 - 049000 SECOND FLOOR
  - PC145 050 - 050000 SECOND FLOOR
  - PC145 051 - 051000 SECOND FLOOR
  - PC145 052 - 052000 SECOND FLOOR
  - PC145 053 - 053000 SECOND FLOOR
  - PC145 054 - 054000 SECOND FLOOR
  - PC145 055 - 055000 SECOND FLOOR
  - PC145 056 - 056000 SECOND FLOOR
  - PC145 057 - 057000 SECOND FLOOR
  - PC145 058 - 058000 SECOND FLOOR
  - PC145 059 - 059000 SECOND FLOOR
  - PC145 060 - 060000 SECOND FLOOR
  - PC145 061 - 061000 SECOND FLOOR
  - PC145 062 - 062000 SECOND FLOOR
  - PC145 063 - 063000 SECOND FLOOR
  - PC145 064 - 064000 SECOND FLOOR
  - PC145 065 - 065000 SECOND FLOOR
  - PC145 066 - 066000 SECOND FLOOR
  - PC145 067 - 067000 SECOND FLOOR
  - PC145 068 - 068000 SECOND FLOOR
  - PC145 069 - 069000 SECOND FLOOR
  - PC145 070 - 070000 SECOND FLOOR
  - PC145 071 - 071000 SECOND FLOOR
  - PC145 072 - 072000 SECOND FLOOR
  - PC145 073 - 073000 SECOND FLOOR
  - PC145 074 - 074000 SECOND FLOOR
  - PC145 075 - 075000 SECOND FLOOR
  - PC145 076 - 076000 SECOND FLOOR
  - PC145 077 - 077000 SECOND FLOOR
  - PC145 078 - 078000 SECOND FLOOR
  - PC145 079 - 079000 SECOND FLOOR
  - PC145 080 - 080000 SECOND FLOOR
  - PC145 081 - 081000 SECOND FLOOR
  - PC145 082 - 082000 SECOND FLOOR
  - PC145 083 - 083000 SECOND FLOOR
  - PC145 084 - 084000 SECOND FLOOR
  - PC145 085 - 085000 SECOND FLOOR
  - PC145 086 - 086000 SECOND FLOOR
  - PC145 087 - 087000 SECOND FLOOR
  - PC145 088 - 088000 SECOND FLOOR
  - PC145 089 - 089000 SECOND FLOOR
  - PC145 090 - 090000 SECOND FLOOR
  - PC145 091 - 091000 SECOND FLOOR
  - PC145 092 - 092000 SECOND FLOOR
  - PC145 093 - 093000 SECOND FLOOR
  - PC145 094 - 094000 SECOND FLOOR
  - PC145 095 - 095000 SECOND FLOOR
  - PC145 096 - 096000 SECOND FLOOR
  - PC145 097 - 097000 SECOND FLOOR
  - PC145 098 - 098000 SECOND FLOOR
  - PC145 099 - 099000 SECOND FLOOR
  - PC145 100 - 100000 SECOND FLOOR

C.C.C.A.I. – Local Research Building, 2009

represents one of the infinite possibilities of subsets contained within this source archive. In today's era of digital revolution and the hegemony of immaterial culture, archive documents paradoxically seem to inspire growing fascination among contemporary artists. For Meuris, the main interest of archives resides in their special relationship to power and knowledge.

A building plan in white on black, posted in the exhibition space, offers visitors a better grasp of the artist's overall thinking, which must be read between the lines of many of his works. This diagram shows a detailed elevation and plan of one of the buildings designed for and devoted to an imaginary collection. The title identifies it as the departmental

archives for the "sector" of "West Europe." The number that precedes the geographic sector implies that such buildings are also the object of strict classification. The nomenclature, which the artist chose arbitrarily, remains totally esoteric in the eyes of the visitors.

These two works are perfect illustrations of the modern era's almost obsessive need for rationalization and classification. The very principle behind the work is challenged by the impossibility of exhaustively inventorying the extent of our knowledge. This utopian undertaking nevertheless has the merit of imposing a critical reinterpretation of the drive toward ideal standardization, which even today remains ubiquitous in Western society.

## CONNAISSANCE ET DIVERTISSEMENT

Toutes ces données et leur organisation mécanique et systématique sont gérées, dans le monde fictif de Wesley Meuris, par une supra-entité : *F.E.A.K. – Foundation for Exhibiting Art and Knowledge*. À elle seule, cette fondation a pour mission de proposer un service de conception et de mise en scène d'expositions en puisant dans une base de données universelle pour créer, selon des critères bien définis, des événements culturels. Pour F.E.A.K., l'art et la connaissance sont des produits accessibles et transmissibles à tous à condition que les bonnes méthodes, énoncées à travers les œuvres de Wesley Meuris, soient appliquées.

Certains supports présents dans les salles du Casino présentent un caractère quelque peu hybride, entre documentation, plan d'aménagement, communication et plan d'orientation d'événements exceptionnels dans des lieux somptueux. Les plans portent tous un code, semblable à celui de l'exposition de Wesley Meuris (R-05.Q-IP0001). Il s'agit de la marque de fabrique de F.E.A.K. Plus qu'un simple code d'identification, cette suite de chiffres et de lettres contient à elle seule toute l'information relative au projet en question : du sujet au public cible. Tous

ces critères auront été préétablis par F.E.A.K. de concert avec le « client ». Les vues en plan permettent un regard d'ensemble sur cet « organisme » qui nous est présenté. Tout y a sa fonction, et la complémentarité des éléments y prend toute son ampleur : du positionnement de l'entrée jusqu'au cheminement orchestré vers le cœur de la « machine » en passant par le positionnement stratégique de la boutique et du restaurant en fin de parcours, le tout accompagné du langage événementiel exaltant des campagnes de promotion.

En fin de parcours, *Museum Kiosk for Camera Services – Take the perfect shot in front of your favorite piece of artwork, after your visit at the museum you leave with the unique souvenir*<sup>1</sup> propose au visiteur, si l'on en croit le sous-titre donné par Meuris, de se faire prendre en photo devant l'œuvre qu'il a préférée dans l'exposition. Bien que le kiosque

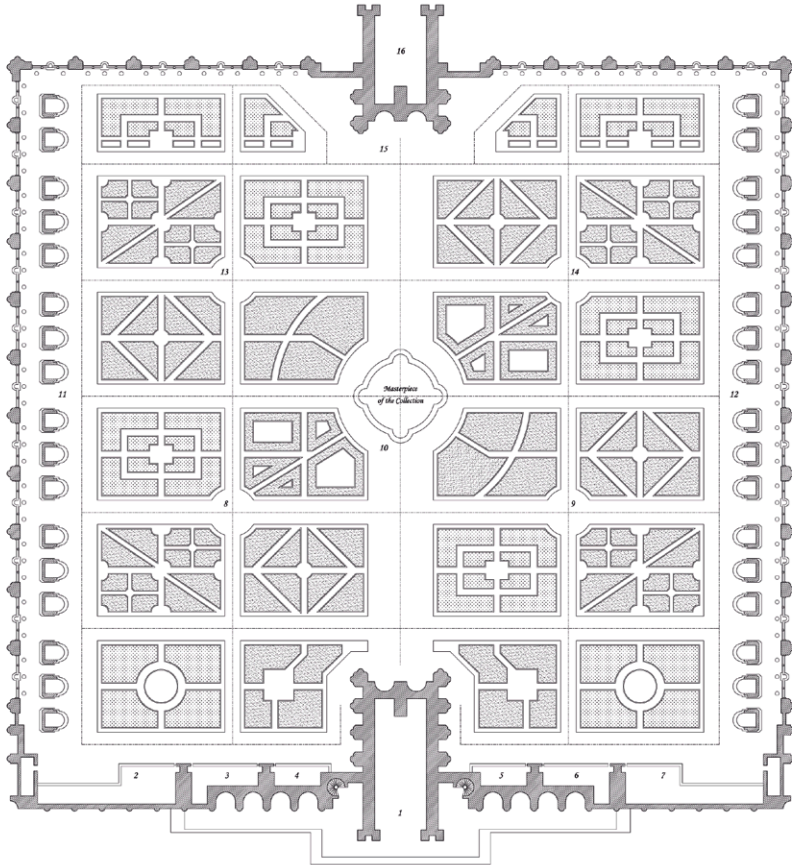
---

1. Ce projet conçu en 2008 rejoint le concept d'une autre installation – *Entrance Kit for Candy and Nut Shop* – présentée la même année, lors de l'exposition *We Believe in Our Idea That an Exhibition Could be Fun for Everyone* [Nous croyons en notre idée qu'une exposition peut être un divertissement pour tous] à la galerie Annie Gentils à Anvers. Le titre fait ici explicitement référence à une célèbre citation du magnat des parcs à thèmes Walt Disney qui affirmait : « We believe in our idea: a family park where parents and children could have fun – together » [Nous croyons en notre idée : un parc pour toute la famille où les parents et les enfants s'amuseraient ensemble].

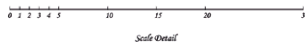
# An Outstanding Sculpture Garden

Head to the Garden to scout out garden treasures while making art and playing games together. At the Garden Entrance you can get an overview of all the artistic programmes, including exhibitions of works of art, performances, and educational activities taking place. Designed to complement different learning styles and multiple age levels, the activities promise surprising new adventures with every visit. Use your cell phone to listen to artists and curators discuss works in the Garden. Look for the Art on Call symbol on sculpture labels or pick up a map from the lobby desk. Subscribe to the podcast.

Exhibition Project | R\_A1.Q-PP.2604



1 - Main Bridge Entrance / 2 - Gift & Garden Shop / 3 - Starting Point for Guided Tours / 4 - Ticket Service and Information Desk / 5 - Coffee Bar / 6 - Rent Pushchairs and Wheelchairs / 7 - Exhibition on the History of the Garden / 8 - Classical Sculptures / 9 - 17th and 18th Century Sculptures / 10 - Sculpture Fountain / 11 - Outdoor Sculpture Gallery / 12 - Outdoor Sculpture Portrait / 13 - 20th Century Area / 14 - Contemporary Interventions / 15 - Outdoor Garden Restaurant / 16 - Men's and Women's Rooms



An Outstanding Sculpture Garden, 2012

soit réalisé à l'échelle 1/1 et semble au premier abord bien réel, aucun photographe n'est présent : le visiteur se trouve confronté une fois de plus à l'absence de l'élément attendu.

Telle une mise en garde de l'aspect artificiel que peut revêtir le réel, l'architecture imaginée par Wesley Meuris prend ici valeur de simulacre. Il autorise même le visiteur à découvrir l'envers du décor et à passer derrière l'œuvre pour en mesurer sa dimension factice. Le questionnement inhérent à l'œuvre est double : d'une part, il s'agit de remettre en cause les procédés traditionnels d'exposition des œuvres et, d'autre part, de porter un regard critique et quelque peu ironique sur le phénomène de « spectacularisation » des institutions muséales et culturelles. L'art doit-il systématiquement être « fun » pour attirer des visiteurs ? Dans une société où tout est placé sous le signe des loisirs et du divertissement, la visite d'une exposition est de plus en plus pensée comme un vulgaire objet de consommation.

## WISSEN UND UNTERHALTUNG

All diese Daten und ihre mechanische und systematische Organisation werden in der Welt von Wesley Meuris von einer übergreifenden Organisation namens *F.E.A.K. – Foundation for Exhibiting Art and Knowledge* geleitet. Sie allein hat die Aufgabe, einen Service für die Konzeptionierung und Inszenierung von Ausstellungen zu unterbreiten und dabei aus einer universellen Datenbank zu schöpfen, um so nach genau festgelegten Kriterien Kulturereignisse zu gestalten. Für die F.E.A.K. sind Kunst und Kennerschaft für alle zugängliche und übertragbare Produkte, vorausgesetzt, dass die entsprechenden Methoden zum Einsatz kommen, so, wie sie in den Werken von Wesley Meuris veranschaulicht werden.

Bei einigen Tafeln in den Räumen des Casino handelt es sich um ein Mittelding zwischen Dokumentation, Raumplan, Info und Übersicht über außergewöhnliche Veranstaltungen an prunkvollen Orten. Die Pläne weisen allesamt einen Code auf, ähnlich der für die Ausstellung von Wesley Meuris (R-05.Q-IP0001), wobei es sich hier um das Markenzeichen der F.E.A.K. handelt. Die Folge aus Buchstaben und Zahlen ist kein reiner Identifikationscode, sondern beinhaltet bereits alle Informationen

zum dazugehörigen Projekt, vom Thema bis zum Zielpublikum. All diese Kriterien werden vorher von der F.E.A.K. in Abstimmung mit ihrem „Kunden“ festgelegt. Die Planansichten geben einen Überblick über die „Organisation“, die uns präsentiert wird. Alles hier hat eine Funktion und ist bis ins kleinste Detail durchdacht: von der Platzierung des Eingangs bis zur Wegführung zum Herz der „Maschine“ über die strategische Positionierung des Shops und des Restaurants an das Ende des Rundganges – und das alles begleitet vom exaltierten Event-Jargon der Werbekampagnen. Am Ende des Rundganges wird der Besucher, schenkt man Meuris' Untertitel Glauben, von *Camera Services at the Museum Kiosk – Take the perfect shot in front of your favorite piece of artwork, after your visit at the museum you leave with the unique souvenir*<sup>1</sup> aufgefordert, ein Erinnerungsfoto vor der Arbeit machen zu lassen, die ihm in der Ausstellung am besten gefallen hat. Doch auch wenn der

Stand im Maßstab 1:1 realisiert wurde und auf den ersten Blick durchaus echt erscheint, findet sich doch kein Fotograf für den Besucher, der einmal mehr mit dem Fehlen eines erwarteten Elements konfrontiert wird.

Als Warnhinweis auf den künstlichen Aspekt, den das Reale aufweisen kann, erweist sich die von Wesley Meuris erdachte Architektur hier als Scheinarchitektur. Er erlaubt es dem Besucher sogar, sich die Rückseite der Einrichtung anzuschauen und sich hinter das Werk zu begeben, um dessen künstliche Dimension zu erfassen. Dem Werk liegt eine doppelte Fragestellung zugrunde: Einerseits geht es darum, die traditionellen Ausstellungsverfahren der Werke zu hinterfragen und andererseits darum, einen kritischen und leicht ironischen Blick auf das Phänomen der „Spektakularisierung“ von Museums- und Kulturinstitutionen zu werfen. Muss die Kunst gezielt „Fun“ versprechen, um Besucher anzuziehen? In einer Gesellschaft, in der alles unter dem Zeichen von Freizeit und Unterhaltung steht, wird der Besuch einer Ausstellung immer mehr als gewöhnliches Konsumobjekt verstanden.

---

1. Das 2008 entstandene Projekt ähnelt dem Konzept einer anderen Installation – *Entrance Kit for Candy and Nut Shop* – die im gleichen Jahr im Rahmen der Ausstellung *We Believe in Our Idea That an Exhibition Could be Fun for Everyone* [Wir glauben an unsere Idee, dass eine Ausstellung Unterhaltung für alle sein kann] in der Galerie Annie Gentils in Antwerpen präsentiert wurde. Der Titel verweist explizit auf ein berühmtes Zitat des Magnaten und Vergnügungspark-Gründers Walt Disney, der gesagt hatte: „We believe in our idea: a family park where parents and children could have fun – together“ [Wir glauben an unsere Idee: einen Familienpark, in dem Eltern und Kinder Spaß haben können – zusammen.]



*Museum Kiosk for Camera Services – Take the perfect shot in front of your favorite piece of artwork, after your visit at the museum you leave with the unique souvenir, 2008 (vue de face / Vorderansicht / front view)*

## KNOWLEDGE AND ENTERTAINMENT

In Wesley Meuris's fictional world, all this data and its mechanical, systematic organization is managed by an overarching entity, *F.E.A.K. – Foundation for Exhibiting Art and Knowledge*.

On its own, this foundation assumes the mission of providing a service for conceiving and implementing exhibitions by drawing on a universal database, thereby organizing cultural events according to well-defined criteria.

F.E.A.K. feels that art and knowledge are products accessible to everyone, assuming that the right methods—as elaborated through Meuris's works—are employed.

Some of the media on display in the Casino are somewhat hybrid in nature, hovering between documentation, building plan, publicity material, and diagram of special events in magnificent venues. All these documents bear a code, as does Meuris's show itself (R-05.Q-IP.0001). This is F.E.A.K.'s trademark. More than a simple identifying code, the letters and numbers contain all the information about the project in question, from subject-matter to target audience. The criteria have been pre-established by F.E.A.K. in conjunction with its "client." The plans offer an overview of this "organization."

Everything here has a function, and the complementarity of elements assumes full significance, from the position of the entrance to the orchestrated pathway toward the heart of the "machine," via the strategic location of the boutique and restaurant at the end of the show. Everything is expressed in the event-magnifying language of PR campaigns.

At the end of the show comes *Museum Kiosk for Camera Services – Take the perfect shot in front of your favorite piece of artwork, after your visit at the museum you leave with the unique souvenir*.<sup>1</sup> Despite the promise of a photo in the subtitle, and despite the full-scale dimensions and physical reality of the kiosk, visitors are offered no pictures, and hence are once again confronted with the absence an expected feature.

Like a warning of reality's occasionally artificial appearance, the architecture invented by Meuris functions as a simulacrum. He even allows visitors to "go behind the scenes" in order to appreciate the artifice. The question inherent in his work is double: on the

---

1. This project of 2008 recalls another installation—*Entrance Kit for Candy and Nut Shop*—presented the same year in the show *We Believe in Our Idea That an Exhibition Could be Fun for Everyone* at Annie Gentils Gallery in Antwerp. The title is an explicit allusion to a famous comment made by Walt Disney about his theme parks: "We believe in our idea: a family park where parents and children could have fun—together."





*Museum Kiosk for Camera Services – Take the perfect shot in front of your favorite piece of artwork, after your visit at the museum you leave with the unique souvenir, 2008 (vue arrière / Hinteransicht / rear view)*

one hand, it challenges the traditional system of exhibiting artworks, and on the other hand it brings a critical and somewhat ironic gaze to bear on the “spectacularizing” trend adopted by museums and cultural institutions.

Does art always have to be “fun” in order to draw visitors? In a society where everything is done under the aegis of leisure and entertainment, art shows are increasingly viewed as common consumer products.

## COLOPHON / IMPRESSUM

### **EXPOSITION / AUSSTELLUNG / EXHIBITION**

Wesley Meuris – *R-05.Q-IP/0001* (12.5 – 2.9.2012)

### **Commissaire / Kurator / Curator :**

Kevin Muhlen

### **MINIGUIDE / KURZFÜHRER / SHORT GUIDE**

### **Éditeur / Herausgeber / Publisher**

Casino Luxembourg – Forum d'art contemporain asbl, Luxembourg

### **Auteurs / Autoren / Authors**

Kevin Muhlen, Bérénice Tattu

### **Conception graphique / Grafik / Graphic design**

Arnaud Mouriamé graphicdesign, Luxembourg

### **Coordination et rédaction / Koordination und Redaktion / Coordination and editing**

Sandra Kolten, Bérénice Tattu

### **Traductions / Übersetzungen / Translations**

Deka Dusinberre (FR/GB), Anja Schulte (FR/DE)

### **Crédits photographiques / Fotonachweis / Photo credits**

H. Beurel, C. Demeter, W. Meuris

### **Impression / Druck / Print**

Reka, Luxembourg

ISBN 978-99959-30-02-8

© Casino Luxembourg – Forum d'art contemporain, l'artiste et les auteurs / der Künstler und die Autoren / the artist and the authors, mai / Mai / May 2012

Le Casino Luxembourg – Forum d'art contemporain est soutenu par le Ministère de la Culture. / Das Casino Luxembourg wird unterstützt vom Ministerium für Kultur. / Casino Luxembourg is supported by the Ministry for Culture.

Wesley Meuris est représenté par / Wesley Meuris wird repräsentiert von / Wesley Meuris is represented by :  
Annie Gentils Gallery, Antwerp

Avec le soutien des  
autorités flamandes



CASINO  LUXEMBOURG  
Forum d'art contemporain



## ENTRÉE / EINTRITT / ENTRANCE FEE

**4 €** → Adultes / Erwachsene / Adults

**3 €** → Jeunes / Jugendliche / Young people jusqu'à / bis / until 25 ans / Jahre / years

→ Seniors / Senioren / Seniors à partir de / ab / from 60 ans / Jahre / years

→ Groupes / Gruppen / groups > 10 participants / Teilnehmer / participants

→ Amis des Musées

→ MONO-Pass

### Entrée libre / Freier Eintritt / Free entrance

→ Enfants et jeunes / Kinder und Jugendliche / Children and young people jusqu'à / bis / until 20 ans / Jahre / years

→ Étudiants / Studenten / Students jusqu'à / bis / until 25 ans / Jahre / years

→ Laissez-Passer, muséeskaart, LuxembourgCard, Kulturpass,

Les Amis des Musées Luxembourg, ICOM, IKT, AICA, presse / Presse / press

→ JEU / DO / THU 18:00 – 20:00

## VISITES GUIDÉES / FÜHRUNGEN / GUIDED TOURS

MER / MI / WED

12:30 – 13:00

JEU / DO / THU

18:00 – 19:00 (DE, FR, LU)

SAM / SA / SAT

15:00 – 16:00 (FR)

DIM / SO / SUN

15:00 – 16:00 (FR)

16:00 – 17:00 (DE / LU)

## HEURES D'OUVERTURE / ÖFFNUNGSZEITEN / OPENING HOURS

Lundi, mercredi, vendredi / Montag, Mittwoch, Freitag / Monday, Wednesday, Friday 11:00 – 19:00

Jeudi / Donnerstag / Thursday 11:00 – 20:00

Samedi, dimanche et jours fériés / Samstag, Sonntag und an Feiertagen / Saturday, Sunday and public holidays 11:00 – 18:00

Fermé le mardi / Dienstag geschlossen / Closed on Tuesday

Ouverture de l'exposition le **vendredi 1<sup>er</sup> juin jusqu'à 1 heure du matin** / Öffnung der Ausstellung **bis 1 Uhr nachts am Freitag, den 1. Juni** / Late opening of the exhibition **until 1 a.m. on Friday 1 June**.

L'exposition fait partie du programme / Die Ausstellung ist Teil des Programms / The exhibition is part of the programme



[www.mono2012.eu](http://www.mono2012.eu)

CASINO  LUXEMBOURG  
Forum d'art contemporain

41, rue Notre-Dame | L-2240 Luxembourg

[www.casino-luxembourg.lu](http://www.casino-luxembourg.lu)