

# Alex51 galleryY

powered by  
**Mathieu Bruls architect**  
architecture - urban planning - interior design

Alex Battalaan 51 Maastricht 0031 (0)43 - 321 63 19

## “shffl” Jus Juchtmans

Bijsluiter

### 1 Het materiaal

- 1.1 Jus Juchtmans werkt met wat men in het Duits “Farbe” noemt.
- 1.1.1 Farbe staat zowel voor verf (medium met een bepaalde viscositeit, transparantie, structuur) als voor kleur (rood, groen, blauw).
- 1.1.2 “Farbe” (verf en kleur) wordt gemaakt uit acrylmedium en pigment. Het mengen van “Farbe”, van de grondstof, is de eerste stap.
- 1.2 “Farbe” wordt aangebracht op een “drager”, de ondergrond die klassiek “het doek” genoemd wordt.
- 1.2.1 Juchtmans schildert op het soort drager dat het verst meegaat in zijn schilderen, waarop “Farbe” het best gedijt.
- 1.2.2 Het ontwikkelen van de juiste drager, is schildertechnologie, geen schilderkunst. Of toch.
- 1.2.3 De ultieme drager is geen drager.
- 1.3 Kleur, structuur, transparantie, viscositeit en ondergrond maken deel uit van het technische pakket, het basismateriaal van de schilder.
- 1.3.1 Elk onderdeel van het technische pakket is een variabele.
- 1.3.2 De variabelen kunnen eindeloos met elkaar gecombineerd worden.
- 1.3.3 Er zijn geen grenzen. Of toch.

### 2 Het schilderen

- 2.1 De schilder werkt volgens een vooropgezet plan.
- 2.1.2 Van een vooropgezet plan kan afgeweken worden.
- 2.2 De activiteit van het schilderen is horizontaal.
- 2.3 Het schilderen gebeurt in lagen.
- 2.3.1 Het aanbrengen van een laag is tegelijkertijd denken en doen.
- 2.3.2 Door in veel lagen te werken, bouwt de schilder veel reflectie in.
- 2.3.3 Reflectie is redenering (ervaring, materiaalkennis) én gevoel (sensaties, gevoeligheden, herinneringen).
- 2.3.4 Schilderen in lagen is een vorm van schaken: op elke zet van de schilder volgt een zet van de materie, waarop weer een zet volgt van de schilder.
- 2.4 Alleen wie de regels kent, kan er van afwijken.
- 2.5 Een werk mislukt nooit. Het kan enkel meer geduld, meer lagen van de schilder vragen.
- 2.6 Fouten zijn geen fouten.
- 2.6.1 Ontdekkingen ontstaan door toeval.
- 2.6.2 Ontdekkingen zijn de essentie; wat de schilder al kent, interesseert hem minder.
- 2.6.3 In de worsteling met de materie zit de sensatie, de uitdaging.
- 2.7 Schilderen is een probleem en een genoegen.

### 3 Het werk

- 3.1 Wat de schilder over het werk denkt, is relevant bij het schilderen. Daarna onbelangrijk.
- 3.2 Het werk is geen vorm van spijkerschrift, geen geheime codering die door de toeschouwer ontcijferd moet worden.
- 3.3 Directe verwijzingen naar het collectieve geheugen worden in het werk vermeden.
- 3.4 Betekenis is niet uit te sluiten. Ze komt tussen de regels door weer naar het oppervlak.
- 3.5 Het werk is nooit eenduidig.
- 3.6 Het proces om tot een werk te komen is complex. Het resultaat is eenvoudig.

### 4 De toeschouwer

- 4.1 De toeschouwer is geen deel van het ontstaan van het werk.
- 4.2 De toeschouwer is een essentieel onderdeel in de interpretatie van het werk.
- 4.3 De toeschouwer ziet kleur.
- 4.3.1 Kleur maakt de dingen zichtbaar.
- 4.3.2 Kleur is afhankelijk van licht.
- 4.3.3 Licht is afhankelijk van tijd (tijdstop) en ruimte (plaats).
- 4.3.4 Kleur voegt tijd en ruimte als variabelen toe aan het werk.
- 4.4 De toeschouwer ziet weerspiegelde ruimte.
- 4.4.1 Via de weerspiegeling schildert de ruimte buiten het doek.
- 4.5 Het werk is nooit in één beeld te vatten.
- 4.5.1 Elke afbeelding van het werk, werkt als een citaat, met dezelfde consequenties.

Peter Theunynck  
naar aanwijzingen van Jus Juchtmans

12-04-1999

De gebruikers van **Ondernemershuis ALEX51** nodigen u uit voor de opening van de tentoonstelling “shffl” van Jus Juchtmans, op Alex Battalaan 51, Maastricht.  
De tentoonstelling loopt van 27 februari t/m 25 maart 2015.  
U bent van harte welkom tijdens kantooruren, 09.00 – 17.00 uur.

## Opening: Vrijdag 27 februari 2015 van 17:00 - 19:30 uur

Wij zorgen voor gespreksstof en een drankje, namens medewerkers en directies van;

**Mathieu Bruls architect**  
architecture - urban planning - interior design

**Samefko**  
Health by Science

**viaStory**  
communicatie met impact

**Vimen**  
working on the future of computing

**Derhalve**  
juridisch advies voor particulieren & ondernemers

**PALLIUM**  
voor warme zorg

**SmartCapacity**  
work smart, have fun

**REOBEDS arch.**

**Puur ID**  
imago volgt

**RealSoftShop**

**M12**  
best design objects > in small quantities >> but high quality

**Studio Brandstof**  
Infographics & datavisualisatie

**OCITO.nl**  
IT sourcing

**Vavin**  
huidverbeteringsproducten

**Labor Academica**

