

persbericht – 19 mei 2016

**Lucas De Man presenteert samen met Pascal Leboucq WOLK, het laatste project als Bossche stadskunstenaar**

**Na het succes van OOG Den Bosch (2014) presenteert stadskunstenaar Lucas De Man met ontwerper Pascal Leboucq in augustus 2016 het langverwachte vervolg: WOLK. Met dit grote stadsproject sluit hij zijn periode als stadskunstenaar van Den Bosch af. De kunstinstallatie WOLK bestaat uit een 20 meter hoge toren met daarin een wonderlijke theatrale queeste door een gangenstelsel. De tocht komt uit op het dak van een gebouw waar een uitzicht is over de hele stad.**

**WOLK, een tocht van *wat* je bent naar *wie* je bent**

Lucas en Pascal hebben zich voor WOLK laten inspireren door het boek ‘de Toverberg’ van Thomas Mann en hebben de tocht in WOLK opgebouwd volgens de principes van de Socratische leer. WOLK is een fantastische theatrale tocht door een enorme kunstinstallatie die eindigt op een dak in de stad. De installatie neemt mensen mee op reis naar zichzelf, naar nieuwe inzichten, dromen of visies op ons mens-zijn in de verwarrende transitietijd waarin we nu leven. In WOLK maakt de bezoeker een tijdreis naar de ziel. De tocht door WOLK duurt ongeveer 45 minuten en is geschikt voor bezoekers vanaf 14 jaar. De kunstinstallatie is helaas niet toegankelijk voor bezoekers die slecht ter been zijn.

WOLK is enkel in Den Bosch te beleven tussen 4 augustus en 4 september 2016. Daarna reist WOLK, net zoals OOG, naar andere steden.

**Stadsproject WOLK**

Lucas De Man wil met zijn nieuwe stadsproject WOLK verder gaan waar hij met OOG Den Bosch is gebleven: sociaal-maatschappelijke verbindingen in de stad Den Bosch leggen. Daarom heeft hij een innovatieve crowdsource website ontwikkeld, projectWOLK.nl (pilot).

Het idee achter dit online platform is simpel: mensen, bedrijven en organisaties worden gevraagd om toegangskaarten voor WOLK te kopen en een deel daarvan door te geven aan geselecteerde sociaal-innovatieve en maatschappelijke organisaties. Deze organisaties delen de gedoneerde WOLK kaarten uit aan bijzondere Bosschenaren die veel doen voor het samen-leven in de stad én aan mensen die zonder deze steun anders niet zo snel naar WOLK zouden (kunnen) gaan. En deze mensen geven ook weer door: zij doen, op hun manier, iets voor het samen-leven in de stad.

Met het crowdsource platform wordt WOLK toegankelijk voor het brede publiek en ontstaan er nieuwe ont-moetingen tussen mensen, bedrijven en organisaties. Zo maken de stadskunstenaar en de stad samen van WOLK een echt stadsproject.

Toegangskaarten voor WOLK zijn online te reserveren via www.projectWOLK.nl. Kaarten zijn enkel te reserveren wanneer er ook minimaal één kaart voor een ander wordt gekocht.

NOOT VOOR DE REDACTIE:

Voor meer informatie en aanvragen persbeelden kunt u contact opnemen met Claire van Nunen. Tel: 06-13 95 90 56, e-mail: [press@projectwolk.nl](mailto:press@projectwolk.nl)

WOLK is een concept van Lucas De Man en Pascal Leboucq, wordt geproduceerd door Stichting Nieuwe Helden & Het Zuidelijk Toneel en mede mogelijk gemaakt door Theaterfestival Boulevard, Brabant C, Stichting Jheronimus Bosch 500, Fonds Podium Kunsten en vele andere partners.

**Lucas De Man** @LucasDeMan1

Lucas De Man is artistiek leider van Stichting Nieuwe Helden, regisseur bij Het Zuidelijk Toneel en als stadskunstenaar verbonden aan de stad ’s-Hertogenbosch. In al zijn projecten streeft Lucas ernaar om de publieke ruimte geen anonieme consumptiemarktplaats te laten zijn, maar een plek van verbinding, verwondering, verstrooiing, verbazing, verwarring en zo uiteindelijk: ont-moeting. Een moment van niet moeten.

**WOLK**

Stadsproject WOLK is een onderdeel van het internationale en multidisciplinaire kunstproject In Search of Europe ([www.insearchofeurope.eu](http://www.insearchofeurope.eu)). Het project omvat naast WOLK ook de voorstelling ‘De Man door Europa’, de documentaire In Search of Europe, meeting modern visionaries. Alle onderdelen van dit grote project zijn geïnspireerd op de reis door Europa die Lucas in de zomer van 2015 maakte.

