

Exposition

SÉRIEUX LUDIQUE / JEU SÉRIEUX

L'art est une forme de jeu. Cela ne signifie pas que tout sérieux est absent, bien au contraire. Ceux qui ne prennent pas le jeu au sérieux ne créeront jamais d'œuvres d'art d'une quelconque importance.

ARTISTES : Zeli Bauwens, Elen Braga, Marcel Broodthaers, Kasper De Vos, Kamiel de Waal, Anno Dijkstra, Jan Fabre, Frederic Geurts, Emilio López-Menchero, Gwendolyn Lootens, Panamarenko, Kelly Schacht, Lukas Vandenabeele.

CURATEUR : Frank Maes

Frank Maes est directeur artistique d'Emergent et écrit sur l'art moderne et contemporain. Depuis 2013, Emergent présente des expositions dans un bâtiment historique à Veurne. Jusqu'à présent, il s'agissait d'expositions avec une sélection d'artistes contemporains en constante évolution. A partir du printemps 2025 Emergent représentera et promouvra désormais un groupe permanent d'artistes. L'ambition est de construire des relations durables dans le développement d'une carrière artistique : en mettant l'accent sur la paternité, la dynamique interne et la poétique de chaque œuvre.

www.emergent.be

Homo ludens

L'historien de la culture Johan Huizinga considérait même le jeu comme l'élément à l'origine de toute culture. Dans son livre *Homo Ludens* (1938), il expose l'élément ludique non seulement dans l'art et la littérature, mais aussi dans le langage, le droit, la guerre, la science, la philosophie ou la religion. Nous pouvons également y ajouter le sport.

Le jeu n'est donc pas un aspect aléatoire de la vie humaine, il en constitue l'essence même.

Le poète Friedrich Schiller, du XVIII^e siècle, a écrit : « L'homme joue (...) :

« L'homme ne joue (...) que lorsqu'il est humain au sens plein du terme, et il n'est pleinement humain que lorsqu'il joue.

Une remarque importante à ce sujet : beaucoup d'animaux prennent également un plaisir évident à jouer. Le penseur français Jacques Rancière, quant à lui, voit dans la nature ludique de l'art un moyen de bousculer le statu quo social, sans l'enflammer dans la violence d'une révolution.

La distinction entre les noms anglais « play » et « game » est également intrigante. Le « jeu » se caractérise par l'absence d'un objectif ou d'une structure clairement définis. Il peut se dérouler n'importe où et n'importe quand, sans aucune règle du jeu.

En revanche, un « jeu » est une forme structurée de jeu, avec des règles et des objectifs clairs, dans laquelle on peut gagner, perdre ou faire match nul. Dans l'enfance, les deux sont essentiels.

Cette exposition s'inspire de la scène estivale de la plage, où de fantastiques châteaux de sable s'élèvent le temps d'une marée ou où l'on peut ramasser des fleurs en papier coloré pour une bouchée de pain. C'est une ode à l'enfant ou à l'artiste qui sommeille en nous, à ceux qui, conscients que ce n'est qu'un jeu, s'y adonnent néanmoins avec un sérieux grandiose.

Zeli Bauwens

Zeli Bauwens, qui a déjà exposé à la villa Les Zéphyrus, est la fille d'un jardinier et d'une fleuriste dans une jardinerie. Après avoir étudié le design textile, la sculpture et l'architecture paysagère, le contexte dans lequel elle a grandi, le paysage belge et sa culture du jardin multiforme, constitue toujours la source de son imagerie.

Elle crée des sculptures et des installations paysagères. Dans ses rapports avec le paysage, elle introduit souvent un léger décalage, un rebondissement, souvent non dénué d'humour, qui nous fait regarder notre environnement familier avec une perspective légèrement différente.

En ce sens, son travail rappelle également les « folies », ces structures curieuses que l'on trouve dans les jardins du XVIII^e siècle. Dans sa création, Bauwens part d'un concept. Chaque concept requiert une technique, un matériau ou un emplacement différent, et reçoit généralement une première forme au moyen d'une maquette. L'objectif final est de créer autant de modèles grandeur nature que possible.

Elen Braga

Elen Braga a déjà été invitée ici. Elle explore les thèmes du pouvoir et de la résilience. Son travail consiste souvent en des tâches qu'elle s'impose à elle-même et en des efforts intenses et laborieux, par exemple lors de performances ou de la fabrication de tissus. Elle se plonge dans les récits mythologiques et explore la manière dont ils survivent dans les comportements et les croyances contemporains.

Cela s'explique en partie par son enfance au Brésil, où elle a été élevée dans un catholicisme strict. Enfant, elle faisait partie d'une chorale de gospel, tout en participant à des concours de beauté. Sans formation artistique, elle a commencé à faire de l'art comme un antidote. Lorsqu'elle travaille sur un projet, la faim et la fatigue sont les seuls stimuli qui la poussent à abandonner. Mais lorsqu'il n'y a pas d'échéance, elle peut lâcher prise tout aussi rapidement et profiter des moments vides à la recherche de l'inspiration.

Ses nombreux tissus s'inspirent en partie du mythe grec d'Arachné. Cette tisserande a défié les dieux en remportant un concours avec une image moqueuse de Zeus. La déesse Athéna, furieuse, a alors transformé Arachné en araignée.

Marcel Broodthaers

Le poète bruxellois Marcel Broodthaers décide en 1964 de devenir définitivement un artiste visuel. Désormais, il fait jouer les lois des différentes disciplines artistiques - et notamment celles du mot et de l'image - l'une contre l'autre. Il joue également avec le double sens du mot « moule ».

Broodthaers pense que chaque médium nous permet de modeler le monde dans certaines formes ou moules, mais qu'il nous rend aveugles à d'autres aspects de la réalité. Il emprunte souvent des formes à la nature (par exemple des moules, des œufs, un poisson, un perroquet), qu'il vide ensuite littéralement. Elles deviennent alors des signes qui peuvent être remplis de différentes significations, encore et encore.

Les deux œuvres de cette exposition présentent un livre sous une forme particulière. Dans un atlas miniature, intitulé *La conquête de l'espace. Atlas à l'usage des artistes et des militaires*, les contours de 32 pays ont été rassemblés. En représentant chaque pays, d'Andorre au Canada, à la même taille, il montre comment chaque image annule l'échelle de celle qui est représentée. Les pays de cet atlas ont déjà perdu leur contenu original, ils ressemblent aux caractères d'un nouvel alphabet.

Catalogue-Catalogue nous montre les images du catalogue d'exposition de 1974 du même nom, dans lequel on voit, entre autres, une action que l'artiste a réalisée avec un ami sur la plage de De Haan en 1969. À marée basse, ils ont creusé le plan d'un musée. Des panneaux portant des messages manuscrits franco-néerlandais ont été plantés dans le sable, tels que : « Musée d'art moderne Section XIXe siècle » ou « Interdiction de toucher les objets ».

Kasper De Vos

Kasper De Vos exploite souvent le potentiel visuel des objets trouvés. Sa méthode de travail témoigne d'une bonne dose d'amusement et d'un sens aigu de l'adéquation.

À propos de *Daydreamer*, il déclare : « Il s'agit d'un volet en plastique bleu trouvé en Espagne, sur lequel j'ai collé un morceau semi-circulaire de tapis de salon. J'ai été frappé par le fait que, dans un pays où le soleil et le ciel bleu prédominent, la protection contre ces éléments est également de la même couleur, comme une sorte de camouflage. Tout comme chez nous, les volets sont blancs, pour se protéger du gel, de l'humidité et du vent.

Dans *The Gallery as Studiolo*, De Vos réfléchit à son rôle et à sa position en tant qu'artiste, en se référant à des temps plus anciens. Lors d'une exposition dans sa galerie, il a réalisé une maquette en bois de l'espace d'exposition, suffisamment grande

pour l'utiliser comme une sorte de « cocon ». Dans la tradition artistique depuis la Renaissance, il existe des représentations d'un meuble d'étude en bois, dans lequel le penseur ou l'artiste se retire physiquement et mentalement du monde extérieur, pour créer son propre univers.

Kamiel de Waal

En tant que jeune artiste, Kamiel de Waal observe le monde de l'art d'un œil à la fois sceptique et amusé. Lorsqu'il utilise des techniques telles que les sculptures gonflables ou l'impression 3D, il évoque sa conviction que la pratique de l'art n'est pas souvent constituée d'un bluff audacieux.

C'est le genre d'artiste qui ose jouer sur la frontière ténue entre « quelque chose » et « rien », entre l'image magique et le « soufflé effondré ». Les vases sont retrouvés dans des sites archéologiques vieux de plusieurs millénaires. Aujourd'hui, il s'agit d'un objet éminemment décoratif, parfois utilisé de manière fonctionnelle pour présenter des fleurs, d'autres fois comme une pure image. De Waal va encore plus loin, puisqu'il s'agit d'objets imprimés en 3D : des bols en plastique brillants, minces et contrôlés par ordinateur.

Ce type d'art pourrait rappeler les coquilles de moules ou d'œufs vides de Broodthaers ou, disons, les *Diamond Dust Shoes* d'Andy Warhol. Rien d'autre qu'une beauté éblouissante et séduisante autour d'un vide. Comme s'il s'agissait d'une bulle.

Anno Dijkstra

Anno Dijkstra est à la pointe de la sculpture. Il utilise souvent des images iconiques qui appartiennent à la mémoire collective. Il explore ainsi le rapport que nous entretenons avec ces images et ce qu'elles nous font ressentir.

How to begin se compose d'une collection de mains, dispersées ici et là dans la villa. Elles prennent trois formes. Leur combinaison mutuelle peut être interprétée comme le jeu du « ciseau-pierre-papier », mais aussi comme l'expression de trois idéologies politiques.

Cette œuvre marque une transition dans l'œuvre de Dijkstra. Ces dernières années, il a déplacé son attention de la mémoire collective vers le collectif anonyme lui-même. Ce faisant, un nombre remarquable de mains est apparu. Au lieu d'images du monde entier, qui nous inondent quotidiennement tout en restant à distance, il remet en question le contact avec l'environnement immédiat. Tout comme la sculpture - peut-être plus que l'œil - stimule notre sens du toucher. Ces sculptures sont réalisées en résine de polyuréthane, qui rappelle le matériau dans lequel sont souvent fabriqués les jouets pour enfants.

Jan Fabre

Jan Fabre est un artiste polyvalent. Il est à la fois homme de théâtre, artiste visuel et écrivain. Bien avant que la « recherche » ne devienne un sujet d'actualité dans les arts, il cherchait déjà à établir des liens entre l'art et la science - ce qu'il désigne par le terme anglais de « consilience ». Une de ses premières œuvres est une tente en forme de nez. Enfant, il s'y installait la nuit en utilisant une torche pour attirer les insectes. Il a ensuite réalisé des assemblages, par exemple d'un scarabée avec une couronne. Il s'agissait de métaphores littérales, réglant de manière ludique la circulation entre « ici » et « là-bas », entre le monde humain et le monde animal.

Listen fait partie de la participation de Fabre à l'exposition documentaire de 1992 à Kassel, en Allemagne, dont Jan Hoet est le commissaire. À cette époque, il réalise de grands dessins au stylo à bille Bic bleu, grattant parfois d'immenses surfaces - jusqu'à un château entier. Il fait ainsi référence à *l'Heure bleue*, le crépuscule entre le jour et la nuit, lorsque d'autres sens prennent le relais de l'initiative de l'œil.

Fabre croit au « mensonge de l'imagination ». Il se décrit lui-même et ses acteurs/danseurs comme des « guerriers de la beauté ». Bien qu'il ait créé de nombreux spectacles à grande échelle, il a opté à Kassel pour de petites interventions, où il a semblé se détourner du très grand spectacle visuel qu'est une telle Documenta, précisément pour le faire taire dans son esprit et écouter ce qui se passait de « l'autre côté ».

Frederic Geurts

En 2004, le journaliste d'art Erik Bracke a enregistré les propos suivants de la bouche de Frederic Geurts : « Une grande partie de mon travail a trait au mouvement général, comme celui de la terre autour du soleil. Je me rends compte que, lorsque nous marchons ici d'un point à un autre, il y a toujours ce grand mouvement elliptique de notre planète autour du soleil, comme l'a décrit le physicien Johannes Kepler dans sa célèbre loi. (...) En même temps, je cherche ce point imaginaire où la matière semble se soulever, où la chose donne l'impression d'être devenue immatérielle et en apesanteur ».

Frederic Geurts a déjà pu réaliser un certain nombre de projets dans l'espace public. Mais à côté de ces commandes d'envergure, il prend aussi un plaisir enfantin à réaliser de toutes petites constructions. Il allie l'imagination à l'inventivité pour calculer, assembler et tester ces structures souvent fragiles et branlantes, qui ressemblent à des dessins spatiaux.

Erik Bracke a décrit une sculpture de Geurts comme une « image sublime à l'intersection précaire entre la lourdeur et la légèreté, entre le tangible et l'éphémère, entre le terrestre et le céleste, entre la chute et l'envol ».

Emilio López-Menchero

Fils de parents espagnols élevés en Belgique, les notions d'identité jouent un rôle important dans le travail d'Emilio López-Mencherro. Architecte de formation, ses interventions portent souvent sur la réalité (urbaine) concrète. Par exemple, lors de l'exposition urbaine *Over the Edges* de Jan Hoet, il a fait résonner de manière inattendue un cri de Tarzan sur les toits de Gand. Ou encore, il a placé une réplique de Checkpoint Charlie sur le pont qui enjambe le canal entre Molenbeek et la Dansaertstraat de Bruxelles, jouant lui-même le rôle anachronique d'un douanier de Berlin-Est entre deux quartiers contrastés de la ville.

Parce que López-Mencherro considère chacun de ses projets comme un test contre la réalité, comme une « tentative », le titre de chaque projet commence par les mots « Trying to ... ». Il tente ainsi de créer de nouvelles situations, de se confronter à la réalité et de réfléchir à la signification de l'art.

Dans la série photographique *Trying to Be* (2000 à aujourd'hui), l'artiste se fait passer pour un personnage historique connu. Ce faisant, il tente d'approcher ces personnages avec la plus grande exactitude.

Gwendolyn Lootens

La base de la pratique artistique de Gwendolyn Lootens consiste en une activité de dessin continue et intuitive. L'intuition du dessin est suivie d'une réflexion dans la construction d'une archive, dans laquelle toutes ces « traces » d'actions spontanées sont conservées, regroupées, ordonnées. La présentation constitue un défi. En effet, comment préserver l'immédiateté d'un mouvement, la fugacité d'un sentiment, le passage d'un regard, un reflet de lumière ou un jeu de lignes dans la présentation d'un dessin ?

C'est là que Lootens a trouvé plusieurs réponses. Elle réalise des courts métrages, des « moments en mouvement », qu'elle présente sur des écrans vidéo. Les dessins sur papier sont présentés en séquences de « moments », dans des chemises en plastique que le spectateur peut feuilleter. Cet aspect interactif est encore plus marqué dans les « situations », sortes d'événements collectifs créés avec son partenaire Gawan Fagard, dans lesquels se manifeste l'ouverture sociale de la pratique du dessin de Lootens. Lootens appelle tout cela « un terrain de jeu pour adultes ».

Panamarenko

Pour ceux qui sont assis dans un avion de ligne sans comprendre pourquoi ce colosse prend l'air, « voler » reste une abstraction. Ce n'est qu'en utilisant son propre esprit et son imagination pour inventer et fabriquer quelque chose qui peut voler que l'on peut comprendre le mécanisme et faire l'expérience du miracle qu'est le vol. Telle est la base de la poétique de Panamarenko.

Les révolutions scientifiques et industrielles ont établi de nombreuses abstractions entre l'homme et la nature. La réaction de Panamarenko n'est pas de renoncer à la science et à la technologie, bien au contraire. Mais il cherche à rétablir une relation aussi directe que possible entre l'homme et les éléments de la nature - sur terre, sur mer et dans l'air - et à restaurer ainsi l'harmonie entre l'homme et la nature.

Tout au long de sa vie d'artiste, Panamarenko s'est amusé à donner libre cours à son imagination et à créer des constructions brillantes et ingénieuses. Mais ces structures sont fragiles. Et que, dès qu'un tel dispositif est testé dans la réalité concrète, il aboutit invariablement à du pur burlesque.

Kelly Schacht

Trois motifs sont au cœur de la poétique de Kelly Schacht : l'espace, le langage et le spectateur. À l'instar de Broodthaers, elle s'interroge sur notre rapport au monde environnant et sur la manière dont le sens se crée dans ce processus. Pour ce faire, elle a créé toute une série de personnages fictifs, sortes d'alter ego (dont on voit les mains dans les œuvres photographiques).

De la part d'une artiste qui travaille sur le langage et le sens, il semble surprenant que le physique soit si central. Mais c'est avec notre corps que nous générons et recevons des significations. Notre corps aussi est (pour reprendre les termes de Broodthaers) un moule dans lequel le monde est coulé. Kelly Schacht invite le spectateur à visiter la villa Les Zéphyr avec une paire d'échasses. Votre expérience de l'exposition sera moins visuelle, mais plus spatiale, plus physique.

Comme Gwendolyn Lootens, par exemple, Schacht aime donner à ses œuvres une ouverture qui laisse place aux coïncidences et à la contribution active d'autres personnes. Le paravent fait partie de la partie de l'œuvre de Schacht intitulée *Collecting the Alphabet*. Il s'agit d'un abécédaire visuel en constante expansion, inspiré de celui du philosophe Gilles Deleuze. Elle a été fascinée par les trois dernières lettres de Deleuze, à savoir X - l'inconnu, Y - l'imprononçable ou l'indicible, et Z - le zigzag qui évite et relie tout.

Lukas Vandenabeele

Pour un artiste comme Lukas Vandenabeele, qui ose faire des choses qui ne ressemblent pas à de l'art et qui n'a pas peur du ridicule, la pratique de l'art consiste à danser sur une corde raide. Ce travail s'articule autour de la notion d'invisible. Il ne manque pas de montrer que l'invisible ne peut être rendu présent qu'en le reliant à quelque chose de visible. Voici un problème insurmontable.

C'est le désir ultime et impossible à réaliser de Vandenabeele de voir le monde tel qu'il est, c'est-à-dire purifié de notre regard, de nos goûts, de nos intérêts, de nos significations, de nos liens, de nos structures, de nos catégories, de nos jugements. Son

désir jamais assouvi est de contempler un paradis où les choses, orphelines et libérées de nos jugements incestueux, existent de manière totalement autonome. À cette fin, l'artiste formule des commandes pour désapprendre les actions, par exemple. Ou bien il essaie de peindre une série de bouteilles de l'intérieur et, ce faisant, il arrive à la joyeuse conclusion qu'une certaine zone s'avère intouchable.