

HUMOUR & PLAYFULNESS

Often an integral factor in working through artistic ideas, playfulness allows intuition to inform artistic work through experimentation. Many Prairie vernacular works in the exhibition offer unique perspectives on the notion of play, from exploring fairy-tale narratives in our contemporary age to offering playful animations and delving into the creative process. Like playfulness, humour energizes and informs artistic creativity, through novel combinations of thought and openness to unexpected influences, to curiosity and surprise. Unlike playfulness, however, artistic humour may be dark at times, with satire, irony and disconcerting juxtapositions that charm and disarm while disrupting expectations and producing new and possibly uncomfortable understanding.

The playfulness projected in works like Art Watt's paintings on feathers, Harvey McInnes' *Over and Away*, Jahan Maka's *The Homecoming*, Margaret Seelye's *Challenge I*, and Marianne Gopalkrishna's *Joy of Winter*, creates an immediate and open appeal to viewers. Sam Spencer's exuberant and more bizarre works such as *All Night Poker*, with its cast of unlikely animal card players, and Sidney Kelsie's quirky and delightful *Blue Picture Stand* likewise liberate our imagination with their jubilant folkloric freedom.

George Markel's untitled sculpture featuring a musical rabbit in a horse-drawn wagon, and his humorously disproportioned *Panther* bear a remarkable resemblance to Amalie Atkins' fuzzy, animal-headed characters in her *Scenes from a Secret World*. The notion that play informs our understanding of the world and our place in it underlies both works, however a disquieting, darker edge of folklore, transplanted into today's world, imbues Atkins' video work.

The amalgam sculptural characters created by Jude Griebel, *Ground Drinker* for instance, or *Grandmother*, employ humour as a deliberate strategy to open and leaven their more difficult and serious meanings for viewers. Griebel's humour and playfulness subtly complicate, emotionally charge and reveal the inherent pathos of the losses of time, pollution, climate change, and humanity's voracious appetite for consumption.

Others, like Joe Fafard, can't help but see the world through an aesthetic of humour, irony and playful irreverence. Once asked why he put humour in his works, he replied, "I don't put any humor into my work. I just don't bother taking it out."ⁱ Irresistibly engaging viewers' sense of fun while grounding their work in the Prairies, the humorous playfulness of Joe Fafard, Vic Cicansky, and Russel Yuristy in their Funk ceramics of the 1970s and 1980s continues through to their contemporary work in a variety of media today.

Jordan van Sewell shares Funk's earlier edginess, and its comic, caricaturing, vernacular aesthetic, in works like *Devil's Wrecking Ball*, while Jerry B. Kaiser's *Rockin' Mulroney* and Diana Thorneycroft's *Martyrdom Near Moose Jaw* generate a humorous but biting satire through their use of toy and doll forms that reverberate the cheery playfulness of earlier vernacular craft.



ⁱ Terrence Heath, *Joe Fafard: Drawing in Space*, *Joe Fafard: Retailles* (Moose Jaw: Moose Jaw Museum & Art Gallery, 2016), p. 12.

HUMOUR ET LUDISME

Le ludisme est un facteur souvent essentiel à l'exploration de concepts artistiques, car il permet à l'intuition d'exercer toute son action sur la créativité par le biais de l'expérimentation. De nombreuses œuvres vernaculaires incluses dans l'exposition offrent des perspectives uniques sur la notion de jeu, allant de l'exploration des contes de fées à notre époque, jusqu'à des animations ludiques et une prospection de la démarche créative. À l'instar du ludisme, l'humour inspire et dynamise la créativité par le biais de combinaisons inédites d'idées et de l'ouverture à des influences inattendues, à la curiosité et à la surprise. Cependant, à la différence du ludisme pur, l'humour artistique peut parfois être lugubre, avec un recours à la satire, à l'ironie et à des juxtapositions déconcertantes qui viennent charmer mais aussi désarmer, tout en bouleversant les attentes et en introduisant des conceptions inédites ou souvent même gênantes.

Le ludisme évident dans des œuvres telles que les peintures sur plumes d'Art Watt, *Over and Away* de Harvey McInnes, *The Homecoming* de Jahan Maka, *Challenge I* de Margaret Seelye et *Joy of Winter* de Marianne Gopalkrishna, interpelle directement et ouvertement les spectateurs. Les œuvres exubérantes et les plus farfelues de Sam Spencer, comme *All Night Poker*, montrant un groupe d'animaux rocambolesques jouant aux cartes, ainsi *Blue Picture Stand*, une œuvre excentrique et charmante de Sidney Kelsie, viennent, elles aussi, avec leur liberté folklorique jubilatoire, laisser cours à notre imagination.

La sculpture sans titre de George Markel, montrant un lapin musical dans un chariot tiré par des chevaux, ainsi que son *Panther* comiquement disproportionné, s'apparentent remarquablement aux personnages pelucheux, à tête d'animaux, créés par Amalie Atkins dans son œuvre *Scenes from a Secret World*. La notion que le jeu ludique influence notre compréhension du monde et de notre place dans celui-ci sous-tend ces deux œuvres. Toutefois, un aspect plus sombre et inquiétant du folklore, transposé dans le monde moderne, imprègne les vidéos d'Amalie Atkins.

Les sculptures de personnages amalgamés créés par Jude Griebel, *Ground Drinker* ou *Grandmother* par exemple, se servent délibérément de l'humour comme stratégie destinée à introduire et laisser fermenter une signification plus profonde et difficile pour les spectateurs. L'humour et la fantaisie de Griebel servent à subtilement compliquer, à créer une charge émotionnelle et à mieux révéler le pathos inhérent au gaspillage du temps, à la pollution, au changement climatique et au consumérisme insatiable de l'humanité.

D'autres artistes, comme Joe Fafard, ne peuvent s'empêcher de contempler le monde à travers le prisme d'une esthétique de l'humour, de l'ironie et de l'irrévérence ludique. Alors qu'on lui demandait pourquoi il avait recours à l'humour dans ses œuvres, il a répondu : « Je n'introduis aucun humour dans mes œuvres. Je ne me donne tout simplement pas la peine de l'enlever! »ⁱ Engageant irrésistiblement le sens de l'humour des spectateurs, tout en ancrant leurs œuvres dans la réalité des Prairies, le ludisme de Joe Fafard, de Vic Cicansky et de Russel Yuristy, si évident dans leurs céramiques Funk des années 1970 et 1980, se perpétue dans leurs créations contemporaines utilisant divers matériaux.

Jordan van Sewell partage l'audace novatrice du début du mouvement Funk ainsi que son esthétique comique, caricaturale et vernaculaire dans des œuvres telles que *Devil's Wrecking Ball*, tandis que Jerry B. Kaiser, dans *Rockin' Mulroney*, et Diana Thorneycroft, dans *Martyrdom Near Moose Jaw*, façonnent une satire humoristique mais cinglante par l'usage de jouets et de figurines, reflétant ainsi le ludisme enjoué des techniques vernaculaires d'une génération antérieure.



ⁱ Terrence Heath, « Joe Fafard: Drawing in Space », *Joe Fafard: Retailles* (Moose Jaw: Moose Jaw Museum and Art Gallery, 2016), p. 12.