

ROADRUNNER BOOGIE

Joke Hansen

Bij elk nieuw schilderij of elke nieuwe reeks bepaalt Joke Hansen spelregels voor zichzelf. Bijvoorbeeld: minstens één schuin vlak, minstens één oog en niet meer dan twee hoeken. Dat spel van doeken met vreemde vormen en cut-outs heeft ze zich in de afgelopen jaren eigen gemaakt en het dirigeert haar voortdurend naar nieuwe zoektochten.

Net als elke schilder getuigt ze van een urgentie om uit de grenzen van het canvas te breken. Haar oplossing bestaat in het zoeken naar alternatieve vormen: afrondingen, schuine zijdes en uitsnijdingen. De cut-outs en parallel ook de ovaal-, cirkel- of ellipsvormige elementen op het doek impliceren een extra dimensie, een portaal naar een andere wereld of een volgend level. Occasioneel wordt die in-uit beweging nog versterkt door bijvoorbeeld stralen die uit een doorgang lijken te schieten.

Op de doeken zelf speelt zich, naast de dimensie-implicerende toegangspunten, een zoektocht af naar de fundamenteën van de schilderkunst. Net als elke schilder ziet Hansen zichzelf ook geconfronteerd met vragen naar kleur, licht, compositie, perspectief en penseelvoering. Elk werk opnieuw botst op een delicaat evenwicht tussen het oplossen van onaangename compositorische spanningen en het vinden van net voldoende interessante wrijving. Een bepaald volume kan bijvoorbeeld een associatie met schaduw oproepen, maar is het dat wel? Hoe hoort een schilderkundige schaduw te functioneren? Net als in sommige cartoons nemen schaduwen in haar werk een onrealistische, geabstraheerde vorm aan, maar bieden ze wel een perspectief, of tenminste een bepaalde kijkrichting.

Het personage Roadrunner uit *Looney Tunes* is een notoire ontsnapper. Hij ontkomt aan elke poging om hem te vangen of in te halen, met zijn snelheid én zijn spitsvondigheid. In zijn nabijheid is het rennen, buitelen, springen en vallen. Onvermijdelijk werken de flitsende beelden op onze lachspieren, mede geprikkeld door de geluidsband. Hansens werken zijn in het verleden beschreven als onomatopees, klanknabootsing. Hier en daar zoemen, schieten, flitsen en knallen de schilderijen, bijna als een hedendaags, non-verbaal antwoord op de popart. Waar het werkelijk om gaat, is niet zozeer het geluid zelf, als wel de suggestie van ritmiek en beweging.

This magic music grooves me, that dirty rhythm fools me

The devil's gotten to me through this dance

I'm full of funky fever, a fire burns inside me

Boogie's got me in a super trance

The Jacksons, *Blame it on the Boogie*

Zelf beschrijft ze de dansende gaten, buizen en tunnels in haar werken vaak als ontsnappingsroutes. Denk aan een speelmat voor kinderen, waarin verschillende perspectieven gecombineerd worden om een visueel aantrekkelijk geheel te vormen, of een spel als Super Mario Brothers, waarin verschillende levels telkens nieuwe werelden evoceren waar gevaarlijke gangen, smalle bruggen of verraderlijke parcours overwonnen moeten worden. Typisch zoeken spellen die zich op twee dimensies afspelen naar manieren om toch een derde dimensie te evoceren, bijvoorbeeld door het perspectief te wisselen of doorsnedes te combineren.

In de nieuwe reeks *Lost and Found* kentert ze haar cut-outs. Net die elementen die in haar grotere werken uitgespaard zijn, zijn geassembleerd en gebald tot sculpturale volumes, die evenzeer spelen met lagen en perspectief; minder vanuit een essentiële reductie en meer vanuit een massa; niet in de

verf, maar in een derde dimensie. Het vinden, noch het stapelen van deze elementen gebeurt strategisch. Alles is intuïtief en spontaan, als fantastische stuip trekkingen op de discodansvloer. Net als in haar geschilderde doeken, waarvan ook spontane handelingen de basis vormen, spat de artistieke verrukking ervan af.

De essentie van een volkomen fictieve ontsnappingsroute in *Shuffling Bob* (geïnspireerd door de plattegrond van een gevangenis) stuurt als abstracte lijnvoering de blik. Hoewel het Hansen dus wel te doen is om het zoeken naar ontsnapping uit een 'gevangen' situatie (zij het een cel of een canvas), zijn haar werken allesbehalve eng of duister. We zijn niet in een beangstigende vrije val, maar maken een nieuwsgierige sprong naar het onbekende. Ze brengt ons zelden helemaal naar dat andere universum, maar laat onze verbeelding spelen in de zwaartekracht-loze tussendimensie van gangen en tunnels ernaartoe, met een ritme, dansbaarheid en optimisme die niet moeten onderdoen voor Mondriaans *Victory Boogie-Woogie*.

De absorberende aantrekkingskracht van tunnels en gaten, en daarmee ook versnelling of vertraging, van vallen en springen, haalt ons uit ons balans. Plots is de grond onder onze voeten niet meer zo stabiel. Het perspectief wisselt en wankelt, zoals dat enkel in een metaverse of droomwereld kan. De als vanzelfsprekend ervaren zwaartekracht, die de relatie tussen ons lichaam en de materialiteit van het doek tegen de muur bepaalt, wordt even door elkaar geschud. Onze perceptie, onze zekerheid over wat echt is en wat niet, onze rol als loutere 'kijker' (of zijn we deelnemer?) komt op de helling te staan.

Voor het eerst vertaalt Hansen die 'boogie', in samenwerking met scenograaf Joris Perdieu, naar een ruimtelijke ervaring, die van de tentoonstelling automatisch een totaalinstallatie maakt. In een zwart-witte blow-up gaat ze een rechtstreekse dialoog aan met Raoul De Keyser, maar niet zonder ook daar het perspectief te kantelen. Geïnspireerd door Mies van der Rohe sturen semitransparante constructies de dans van de bezoeker doorheen de zaal. De gordijnen echoën doorgangen en portalen uit de schilderijen. Net als in de doeken weet je niet welk avontuur er achter de volgende hoek schuilt.

Tamara Beheydt