

ROADRUNNER BOOGIE

Joke Hansen

À chaque nouvelle peinture ou série, Joke Hansen se fixe des règles de base. Par exemple : au moins un plan oblique, au moins un œil et pas plus de deux coins. Ce jeu de toiles aux formes étranges et aux découpes, elle l'a fait sien ces dernières années et il l'oriente sans cesse vers de nouvelles quêtes.

Comme tout peintre, elle témoigne d'une urgence à sortir des limites de la toile. Sa solution consiste en la recherche de formes alternatives : arrondis, angles et découpes. Les découpes et, parallèlement, les éléments de forme ovale, circulaire ou elliptique sur la toile impliquent une dimension supplémentaire, un portail vers un autre monde ou un niveau supérieur. Parfois, ce mouvement intérieur-extérieur est renforcé, par exemple, par des rayons qui semblent jaillir d'un passage.

Sur les toiles elles-mêmes, outre les points d'entrée qui simplifient les dimensions, il y a une quête des principes fondamentaux de la peinture. Comme tout peintre, Hansen est confronté à des questions de couleur, de lumière, de composition, de perspective et de travail au pinceau. Chaque nouvelle œuvre se heurte à un équilibre délicat entre la résolution de tensions compositionnelles désagréables et la recherche d'une friction juste assez intéressante. Par exemple, un certain volume peut évoquer une association avec l'ombre, mais est-ce le cas? Comment une ombre picturale est-elle censée fonctionner? Comme dans certains dessins animés, les ombres dans son travail prennent une forme irréaliste et abstraite, mais offrent une perspective, ou du moins une certaine direction de vue.

Le personnage Roadrunner des Looney Tunes est un fuyard notoire. Il échappe à toute tentative d'attraper ou de dépasser, grâce à sa vitesse et à sa sagacité. Dans son entourage, c'est courir, dégringoler, sauter et tomber. Inévitablement, les images tape-à-l'œil font travailler nos muscles du rire, en partie stimulés par la bande sonore. Les œuvres de Hansen ont déjà été décrites comme des onomatopées, des imitations sonores. Ici et là, les peintures bourdonnent, tirent, clignotent et éclatent, presque comme une réponse contemporaine et non verbale au pop art. Ce qui compte vraiment, ce n'est pas tant le son lui-même que la suggestion du rythme et du mouvement.

*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*

Elle-même décrit souvent les trous, tubes et tunnels dansants de ses œuvres comme des échappatoires. Pensez à un tapis d'éveil pour enfants, dans lequel différentes perspectives sont combinées pour former un ensemble visuellement attrayant, ou à un jeu comme Super Mario Brothers, dans lequel différents niveaux évoquent sans cesse de nouveaux mondes où des couloirs dangereux, des ponts étroits ou des parcours périlleux doivent être conquis. En règle générale, les jeux en deux dimensions cherchent à évoquer une troisième dimension, par exemple en changeant de perspective ou en combinant des coupes transversales.

Dans la nouvelle série Lost and Found, elle inverse ses découpes. Les éléments découpés dans ses œuvres plus grandes sont assemblés et mis en boule pour former des volumes sculpturaux qui jouent également avec les couches et la perspective ; moins à partir d'une réduction essentielle et plus à partir d'une masse ; non pas dans la peinture, mais dans une troisième dimension. Ni la recherche ni l'empilement de ces éléments ne se font de manière stratégique. Tout est intuitif et spontané, comme des convulsions fantastiques sur la piste de danse d'une discothèque. Comme dans ses toiles peintes, dont les actions spontanées constituent également la base, le plaisir artistique jaillit.

Dans *Shuffling Bob* (inspiré du plan d'une prison), l'essence d'un itinéraire d'évasion totalement fictif guide le regard sous la forme d'un travail au trait abstrait. Si Hansen cherche à s'échapper d'une situation "piégée" (qu'il s'agisse d'une cellule ou d'une toile), ses œuvres n'ont rien d'effrayant ou de sombre. Nous ne sommes pas dans une chute libre effrayante, mais plutôt dans un saut curieux vers l'inconnu. Elle nous emmène rarement jusqu'à cet autre univers, mais laisse notre imagination jouer dans la dimension intermédiaire sans gravité des couloirs et des tunnels qui y mènent, avec un rythme, une danse et un optimisme qui n'ont rien à envier au *Boogie-Woogie* de la *Victoire* de Mondrian.

L'attraction absorbante des tunnels et des trous, et avec eux l'accélération ou la décélération, la chute et le saut, nous déséquilibre. Soudain, le sol sous nos pieds n'est plus aussi stable. La perspective change et vacille, comme elle ne peut le faire que dans un métavers ou un monde de rêve. La gravité que nous tenons pour acquise, qui définit la relation entre notre corps et la matérialité de la toile contre le mur, est momentanément ébranlée. Notre perception, notre certitude de ce qui est réel et de ce qui ne l'est pas, notre rôle de simples "spectateurs" (ou sommes-nous des participants ?) sont remis en question.

Pour la première fois, en collaboration avec le scénographe Joris Perdieu, Hansen traduit ce 'boogie' en une expérience spatiale, ce qui transforme automatiquement l'exposition en une installation totale. Dans un agrandissement en noir et blanc, elle entame un dialogue direct avec Raoul De Keyser, non sans faire basculer la perspective. Inspirées par Mies van der Rohe, des constructions semi-transparentes dirigent la danse du visiteur à travers la pièce. Les rideaux font écho aux passages et aux portails des tableaux. Comme dans les toiles, on ne sait pas quelle aventure se cache derrière le prochain coin.

Tamara Beheydt