



een interview met Naomi Kerkhove

Leven in een tekening

Met je afstudeerproject *White Out* en de gelijknamige voorstelling die eruit groeide creëerde je een hele eigen, witte wereld van textiel, naald en draad. Hoe ben je daartoe gekomen?

Het is allemaal begonnen met het verlangen om de dimensies van mijn tekeningen te verruimen. Op het KASK maakte ik vrij realistische tekeningen die een zeker surrealisme kregen doordat ik ze over elkaar plaatste en figuren van verschillende proporties in elkaar liet overlappen. Maar met potlood en pen bleven mijn tekeningen vrij vlak. Nogal onbezonnen ben ik dan beginnen experimenteren met een naaimachine. Tekeningen met zwart garen op wit laken. En wat me meteen aanstond aan die materie is de textuur van de stof. Die brengt je zoveel dichterbij de tekening omdat je ze kan aanraken. Maar ook de afstand tussen tekenaar en publiek wilde ik graag overbruggen. Zo ben ik tijdens mijn opleiding al performances beginnen maken waarin ik live met de stikmachine aan het werk ging en mijn tekeningen uitdeelde aan het publiek. Maar dat ging mij nog niet ver genoeg. Het is pas een jaar later dat ik de vormen die ik tekende ook daadwerkelijk in 3D ben beginnen uitwerken. De eerste bomen, de eerste kippen, de eerste huisjes kwamen toen tevoorschijn. Dat kinderlijke moment van *Mary Poppins* die met haar babysit-kindjes in een tekening springt, het is dat soort ervaring dat ik wou meegeven met mijn werk, maar dan ook voor volwassenen.

Bracht je die eerste objecten ook al in beweging met draadjes zoals in je eerste voorstelling *White out*?

Aanvankelijk vond ik het vooral leuk om die stoffen objecten te gaan inplanten in de dagelijkse wereld rondom mij. Maar los daarvan heb ik ook altijd interesse gehad in het animeren van dagelijkse objecten, zoals kopjes, stoelen of tafels. Doorheen mijn opleiding had ik al geëxperimenteerd met geluidstrillingen en lichte electronica zoals timertjes en sensors om objecten tot leven te wekken. Die fascinatie heb ik gewoon doorgezet in mijn onderzoek met stoffen. *White out* is begonnen met kleine, bewegende figuurtjes, eerst in de ruimte rondom, bijvoorbeeld op een tafeltje. Later begon ik het universum rondom die objecten ook vorm te geven. Met allerlei materialen begon ik hefboomsysteempjes te bedenken, kartolletjes om die wereld in beweging te brengen. Pas later ben ik die installaties gaan uitwerken in een black box. Met Ruben Nachtergaele ben ik toen ook veel aandacht aan de muziek en klankkleuren van die wereld beginnen besteden. Zo is *White Out* uitgegroeid tot een voorstelling waarvan de setting een soort filmset was van verschillende kleine installaties. Een witte wereld van balenkatoen met heel veel complexe draadconstructies waar je als publiek door kon lopen.

In *White Out* wordt je als toeschouwer ook meegenomen door middel van een camera die je zelf live bedient.

Ja, als zaalvoorstelling was de set soms te klein. Om de details van de installatie te bewaren begonnen we te experimenteren met een oude security camera. In andere performances die ik had gemaakt met bewegende elementen had ik al leuke resultaten bereikt met live filmen. Zoals in *Fourre Tout*, een performance waar ik live teken met de stikmachine en die kleine tekeningen uitvergroot via een camera. Het spel met proporties kon daarmee ook volop worden gespeeld en dat gaf veel mogelijkheden. En er is toch altijd een zekere vorm van magie wanneer je iets in realtime filmt. Je ziet tegelijk een ambachtelijke actie en het filmische resultaat ervan.

Met je tweede voorstelling *Valies* bouwde je verder aan hetzelfde universum, maar in de richting van animatiefilm?

Ja, ik wou meer flexibel kunnen werken los van het kluwen van constructies dat *White Out* eigenlijk is. Tegelijk blijf ik zoeken naar verschillende manieren waarop je kan opgaan in die witte grafische wereld op een manier die niet inboet aan tactiliteit. Met *Valies* zijn we op een veel kleinere schaal gaan werken. Die setjes worden op voorhand in het klein gefilmd en dan levensgroot opgeblazen in de projectie. Daardoor neemt de tastbaarheid van de stof eigenlijk toe. De ruimtes komen heel overtuigend over, maar tegelijk voel je dat er iets niet klopt. De scène van *Valies* bestaat eigenlijk uit twee projectievlakken: een achterwand en een vloer. Enkel de personages zijn fysiek aanwezig, maar zoals de rekvisieten in *White Out* worden in *Valies* de filmbeelden wel live gemanipuleerd door de acteurs door middel van sensoren in hun kostuums.

Hoe kwam je tenslotte bij *Forest Fruit* uit?

Na die twee theateervoorstellingen ging ik op zoek naar een vorm die meer ruimte geeft aan het publiek om op hun eigen tempo door mijn wereld rond te lopen. En om hun eigen verbeelding in gang te zetten. *Forest Fruit* is eigenlijk een mengeling tussen een installatie en een atelier. Soms wordt *Forest Fruit* gepresenteerd als een klassieke tentoonstelling, soms als interactieve installatie. Een soort magische zolderkamer waar je allerlei achtergelaten figuurtjes tot leven ziet komen of zelf in beweging kan zetten. Ik breng er setjes en figuren van mijn vorig werk in onder, naast nieuw werk dat ik nu en dan voor *Forest Fruit* maak. Bezoekers kunnen zelf met de meeste zaken aan de slag en kunnen zo samen of alleen hun eigen verhalen verzinnen. Ikzelf ben er ook soms aanwezig met mijn stikmachine. Dan kan ik inspelen op de verhalen die zich ontwikkelen. Of rekvisieten maken die de verhalen van de toeschouwers nog nodig hebben. Omdat *Forest Fruit* buiten de klassieke theaterzalen kan worden opgebouwd neemt het steeds andere vormen aan. Ook in die zin is het een verhaal dat gezamenlijk wordt ontwikkeld en dat nooit tot een einde komt.

door Marnix Rummens