

# SYB

There's power in assumption  
'Facts are irrelevant, assume you're right'

Marinke Marcelis  
30 juli t/m 16 september 2008 in Kunsthuis SYB

## ODE AAN OSWALD

*Door: Jantine Kremer*

Afgezien van haar witte tulen hoofdtoo is de levensgrote bruid in het achterhuis van Kunsthuis SYB verre van stereotype. Naar buiten starend heeft haar schuimrubberen lichaam een onderuitgezakte houding aangenomen en op haar bovenbeen balanceert een asbak. In haar linkerhand pronkt een sigaret en aan haar voeten zwart rubberen laarzen. Marinke Marcelis maakte het, koos de titel en bepaalt daarmee haar rol. Terwijl het uitgeven van titels voor haar werk geen probleem lijkt te zijn, ligt dat op het persoonlijke vlak blijkbaar wat lastiger. Of moet ik zeggen lag? Moe van het zichzelf afvragen wat het inhoud een kunstenaar te zijn en vervolgens te polsen of zij daar zelf aan voldoet, heeft Marcelis besloten maar gewoon aan te nemen dat ze kunstenaar is. Ze had geen beter moment kunnen kiezen. Met haar residentie in Kunsthuis SYB sluit ze haar periode op het Sandberg Instituut af.

### Afwezigheid

Ondersteund door de ondertitel van de tentoonstelling, alsof ze zich er voortdurend aan zal moeten herinneren, gebruikt ze de tijd die ze zich bespaart met het rationaliseren en piekeren om te werken. De gekooide vethomp, de olievaten en de berg met zwarte aarde bij de entree zeggen genoeg; het is tijd voor vieze handen. Daarmee doet ze als product van deze tijd, waarin weinig werkzaamheden meer van levensbelang zijn en de boreout een serieuze aandoening, eigenlijk iets bijna tegennatuurlijks. Ze heeft besloten dat ze gaat werken zonder dat iemand daar specifiek op zit te wachten. De dissociatie tussen mensen en het leven is het sterkst te zien in de installatie *Braveheart*, geplaatst in een donkere afgeschermdede ruimte in het achterhuis. Alle aandacht wordt opgezogen door een breedbeeldtelevisie met een naïef en onscherp lijkend en klinkend racespel. Pas als je je al een hele tijd hebt afgevraagd wat precies de opdracht is, valt je op dat er niemand zit te spelen. Het schuimrubberen koord verbindt de televisie enkel met de besturing in een paar handen. De speler, volledig opgegaan in zijn virtuele spel, is niet eens meer fysiek aanwezig.

### Een machtsspel

Het muziekje dat bij het spel hoort, is bedacht door Peter van Drunen, een muzikant die regelmatig een bijdrage levert aan Marcelis' filmpjes en nu ook voor haar ruimtelijke werk is ingeschakeld. Voor de technische realisatie werd Daan Johan erbij gehaald. Het drietal maakte onder meer een kleine sculptuur op een hoge houten sokkel. Een uit afvalmateriaal samengesteld mannetje met gitaar kan tot leven worden gebracht door er een muntje in te gooien. Het systeem is echter minder voorspelbaar dan het op het eerste gezicht lijkt. Door de transparante zijkant van de sokkel zie je het muntje vallen en er lijkt niets te gebeuren. Het muntje zet echter een bel in werking die de kunstenaar bij zich draagt. Voor Marcelis is het een teken om het te komen opdraaien, zodat ook dit weer een muziekje voortbrengt.

Marcelis lijkt hiermee de macht over haar werk en over haar handelen over te dragen aan de toeschouwer en daarmee zet ze de altijd onduidelijke verhouding tussen publiek en kunstenaar op scherp. Want wie bepaalt er nu eigenlijk wat er gebeurt? De twijfels omtrent haar kunstenaarschap lijken voor Marcelis duidelijk niet alleen samen te hangen met de mate waarin ze zichzelf afhankelijk maakt van vastgestelde voorwaarden en onpeilbare meningen, maar ook machtsverhoudingen en competitiedrang spelen een rol. Nog een onbesliste strijd speelt zich af in het achterhuis van SYB waar twee schuimrubberen mannen aan een tafel om geld zitten te kaarten. Wie er aan de winnende hand is, is moeilijk te zeggen. Hun identiek opengesperde monden (*I will win, I will win!*) en opgeheven armen verraden een even groot fanatisme en ook uit de stapels met geld valt niets op te maken.

### **Roem en schaduw**

Ter relativering staat er aan het einde van een smalle gang een klein graf met de titel *Fall into oblivion*. Het witte kruis op een bedje van schuimrubber is opgebouwd uit marmeren blokjes die onder prijsbepalers geschroefd worden. Bij hergebruik van de bekertjes verandert het marmer waarop de overwinning vermeld staat in wegwerpmateriaal. De roem voorgoed verleden tijd. De toevalligheid en tijdelijkheid van succes is ook de moraal van het verhaal dat Marcelis is bijgebleven over de beginjaren van Walt Disney en het konijn cartoonfiguur dat hij creëerde. Als gevolg van een discussie over de rechten van Oswald the Lucky Rabbit, nam Disney het heft in eigen handen en creëerde de nog immer wereldberoemde Mickey Mouse. Oswald moest daarna genoegen nemen met een plekje in zijn enorme schaduw.

Marcelis koppelt het feit dat ze dit schijnbaar onbeduidende voorval onthoudt aan haar levenslange fascinatie en liefde voor het konijn. Het neemt onmiskenbaar een opvallende plek in binnen haar werk: ze duiken op in haar tekeningen, schilderijen, installaties en performances. De combinatie van de brok gekookt vet en een in goud geschilderd konijn maakt het bijna onmogelijk om niet aan Joseph Beuys te denken. Dat Marcelis zich in het algemeen buitengewoon bewust is van haar voorgangers laat ze al zien in een fotoreeks *Facts are irrelevant, assume you're right*, maar aan Beuys heeft ze een heel werk gewijd en plaatste het bovendien op het centraal gelegen podium.

### **Kill your darlings**

De nadrukkelijk aanwezige, angstaanjagend grijzende figuur in blauwe overal draagt een konijn op schoot. Hoewel het contrast met de ingetogen performance waarin Beuys urenlang kunst uitlegt aan een dode haas niet groter kon zijn, is de verwijzing ook zonder de titel *Kill your darlings/A parody of Joseph Beuys* overduidelijk. Dat de grijzende gek op het podium de zichzelf mythiserende kunstenaar echter vooral uit lijkt te lachen, doet vermoeden dat hier misschien ook een kleine krachtmeting sluimert. Dat is ook zeker het geval. Maar dan wel vooral de strijd Marcelis vs. Marcelis. Ze doet meer dan alleen pogingen uit de lange schaduwen die haar voorbeelden werpen te stappen. Tegelijkertijd is ze bezig haar eigen werkmethode kritisch te onderzoeken. Een onderzoek waarbinnen het nemen van afscheid van het konijn een belangrijke rol gaat spelen. Met *Kill your darlings* is een cruciale stap gezet. Ondanks pijnlijke herinneringen uit haar kindertijd voorzag Marcelis een zelfgemaakt konijnenkopje van een echte konijnenvacht. Voor iemand die haar oma geen konijnenboutjes kon horen bestellen geen geringe opgave. Dat is echter ook precies de bedoeling. Marcelis heeft zichzelf namelijk ten doel gesteld om de dood terug te brengen in het leven. Typisch is dat ze zegt dat ze dit wil doen zonder daarbij te sneuvelen. Het eerder genoemde racespeltje zonder speler gaf ze niet voor niets de titel *Braveheart*. Een banale titel voor een spel zonder fysieke inzet, waarbij alleen de *thrill* van het moment geldt. Moediger hoeft je niet te zijn tegenwoordig, er valt niets te verliezen. Zelf lijkt Marcelis echter een tegengestelde beweging te maken. Ze zet alles op het spel. Alles op het spel zettend, zoekt ze de fysieke confrontatie met zichzelf en haar bagage. En dat terwijl de spanning en sensatie van het moment allang voorbij zijn. De dood is er al. De vieze handen ook.