

5.1.11.

AERNOUT MIK

PROPOSAL FOR PUBLIC PLAIV

A monolithic shaped object will be placed on a site with a view of the mountains. The site is close to a parking lot and hiking trails and not far from the border of a village or small town.

The object has two states. Most of the day it is a monochrome gray solid shape approximately 4 meters wide, 3 meters high, and 1.5 meters thick. But the moment the sun begins to set, its front surface will light up and change into a video wall, the image projected from inside the object. The darker it gets the more visible the scene will be. This goes on until it is totally dark and the night really has started. Then the video fades out and the monolith returns to its basic state.

The video will show a landscape that is similar to the area where the piece is located, but will not be the same. A parking lot is lying in the mountains, close to the river. Here also, the night is falling, but just a little later than in reality, as if it's an afterimage of the evening landscape that is surrounding the visitor.

The parking lot in the video is hosting a small temporary settlement. Cars and caravans are loosely parked, chairs and folding tables are randomly placed and a camp fire is burning. Children are playing and some other people are hanging around. But a closer look confuses the image. Some of the people look like tourists, wearing leisure clothing, and having bicycles mounted on the roofs of their cars and canoes on trailers. Others seem to have a different origin. They look more like wandering gypsies. Their cars and caravans look old and messy and their clothes different. Between them a whole range of ages is represented, from babies to elderly people. But the two types of persons, tourists-like and gypsy-like, are not separated in two distinct groups. They are all mixed, and together form one inconsistent crowd. The atmosphere is almost lethargic although various things are simultaneously going on. Some men are repairing their cars, others are smoking and talking, an old woman wearing a scarf sits at the campfire, some hikers pass by slowly as if in a trance and are being bothered by some drunks, someone drives his car a little forward and backwards again and opens and closes the door. But the main intensity of the scene is coming from the game the children are playing. They have formed two different circles. Each circle of kids is playfully pushing a blindfolded person around constantly. But as the pushing continues it can suddenly become dramatic and violent. At these moments it puts the whole viewed scene under tension. It crosses the border of what seems acceptable, but a little later it looks playful again and you wonder what made you think differently before. The game seems to have no ultimate goal and it doesn't come to a rest either; it is only briefly interrupted sometimes because of the exhaustion or dizziness of the spinning person.

The darker it gets, as the night falls, the more the look of the image changes. It gets more and more dictated by the other light sources; the campfire, a camping light on a table, the lit windows of a caravan and the lamps of cars. Then in the end these lights also dim, everything gets dark, and the images fades.

The framing is done in such a way that the landscape stays very present. The settlement is always clearly lying within the landscape. The camera focuses more on the physical relation of the people to the landscape than on the dramatic moments of the scene itself. It even seems to have a certain disinterest in that. Although the scene between the people is elaborately described above, it is as a whole subordinated to the silent presence of the landscape.

The camera moves are all extremely slow and hardly visible. The scene looks like one continuous, viscous shot.

A possible construction for the monolith/video wall could be to raise a concrete structure with a solid projection surface on one side in the same color as the concrete. Four projectors built into the structure together make the image. By dividing the image in four and with the use of mirrors, the necessary projection distance can be reduced drastically, and a better dimensioned monolithic shape can be realized. It will also improve the light intensity and the detailing of the image. This last thing is especially important since the video shows a relatively small scene in a large landscape and it will enable you to come rather close to the piece without having the image falling apart in pixels too much.

I am aware of the technical difficulties the piece might have in order to function in winter-time. If these cannot be overcome, one might consider having it only function in the non-freezing periods.

Amsterdam, 24 April 2002





5.3.11. AERNOU MIK

Aernout Miks Videoarbeiten analysieren gesellschaftliche Konflikte, klassifizieren die Konfliktparteien und setzen sie klebrig-ambivalent neu zusammen. Die Videoinstallation «Glutinosity» (2001) ist Miks prägnantestes Beispiel für diese Arbeitsweise. Die Kamera fährt langsam und ohne Ton an einer Demonstration vorbei. In ihrer Kleidung deutlich voneinander unterschieden, kämpfen Ordnungskräfte und Demonstranten gegeneinander. «Aufstand» ist die Empfindung, die sich schlagartig einstellt. Die Zeit-Ordnung des Films fächert diese Schlagartigkeit aber auf und enthüllt in den Kamerafahrten die merkwürdigen Bezüge innerhalb der Figurengruppen: Die Ordnungskräfte und die Demonstranten arbeiten ziellos und ungerichtet, sie arbeiten in ihren jeweiligen Gruppen gegeneinander und miteinander über die Gruppengrenzen hinweg. Sie kennen kein gesellschaftliches Ausserhalb und sind in ihren Tätigkeiten und Aktionen verzweifelt aufeinander angewiesen. Ähnlich wie die Clowns in der Videoinstallation «Clown Torture» (1987) des Amerikaners Bruce Nauman, agieren Miks uniformierte, stereotype Figuren innerhalb von künstlich gezogenen Grenzen und offenbaren die Stigmatisierung ihrer Rollen. Vergleichbar boxen in der Videoinstallation «Kitchen» (1997) greise Männer vor einer Einbau-Küchenzeile gegeneinander. Die Männer bewegen sich vorsichtig, fürchten um ihre Knochen, und ihre Reaktionen sind um Sekunden zu spät. Die Erinnerung an Westernhelden und Filmidole inspiriert aber hie und da eine Schlagkombination. Dann springt ein Funke über, und hinter der Maske der Gesten geht das Alter vergessen. Dieser Kampfgeist wirkt in der Küche so bübisch, dass er die abwesende Mutter-Rolle evoziert und die Frage danach stellt, in welchen Beziehungen zu Frauen die Greise leben oder gelebt haben.

Soziale Verhältnisse schliesst Mik zu Systemen, in denen die gesamte Gesellschaft («in ihrer Abwesenheit») aufscheint. Dabei sind die Videoprojektionen wesentlich mit dem sie umgebenden Ausstellungsraum verschränkt. Die den Film tragende Architektur ist in den Ausstellungsraum so eingebaut, dass sie ihm gleichermassen eigen wie fremd ist. Das Begehen des Raums verunsichert und wirkt als körperliche Zweideutigkeit parallel zur thematischen Zweideutigkeit in den Videos.

Miks Sensibilität für das Unsichtbare der Gesellschaft war für «public plaiv» von grossem Interesse. Schliesslich klassifiziert das räumlich und gesellschaftlich geschlossene Engadin selber schon: Tendenziell reiche Touristen stehen den einheimischen oder gastarbeitenden Dienstleistern gegenüber. In seinem Filmprojekt vergleicht Mik zwei Weisen, die Landschaft zu «er-fahren»: Die geschlossene Welt der Touristen und Landschaftsgeniesser kreuzt er mit der Welt der Fahrenden, der Zigeuner. Sein Film soll aus einem Betonmonolithen strahlen, an dem vorbei man westlich ins Tal Richtung Sonnenuntergang und hinab auf einen Parkplatz sieht. Abends scheint aus dem künstlichen Felsen der Videofilm auf: In ihm ist ein Parkplatz zu sehen, ähnlich dem, der unter dem Felsen in der Landschaft liegt. Der Sonnenuntergang im Film ist gegenüber dem realen Sonnenuntergang um eine halbe Stunde verschoben. Im Film fahren nun verschiedene Automobilisten auf den Parkplatz, und erst im weiteren Verlauf des Films unterscheiden sich ihre verschiedenen Herkünfte, Verhaltens- und Fahrensweisen.

Touristen und Zigeuner messen sich aneinander vor dem Sehnsuchtsbild jeder Landschaft – vor dem Sonnenuntergang. Die räumlichen, zeitlichen und gesellschaftlichen Verschiebungen eröffnen den real Nirgendwo-Heimischen im Film einen Möglichkeitsraum, eine Nische. tz

Aernout Mik, 1962 in den Niederlanden geboren, besuchte von 1983 bis 1988 die Academie Minerva in Groningen und von 1987 bis 1988 die Ateliers '63 in Haarlem, Niederlande. Er lebt und arbeitet in Amsterdam.

Einzelausstellungen

- 2002 Stedelijk Museum, Bureau Amsterdam, Niederlande
- 2001 ‹The Powerplant›, Contemporary Art Gallery, Toronto, Kanada
- 2000 ‹Primal Gestures, Minor Roles›, Van Abbe Museum, Eindhoven, Niederlande
- 1997 Holländischer Pavillon der 47. Biennale Venedig, zusammen mit Willem Oorebek
- 1995 ‹Wie die Räume gefüllt werden müssen›, Kunstverein Hannover

Gruppenausstellungen

- 2002 ‹Geld und Wert – Das letzte Tabu›, EXPO.02, Biel
- 2001 berlin biennale 2, Berlin
- 2000 Yokohama Triennale, Yokohama, Japan
- 1997 ‹ID›, Le nouveau Musée, Villeurbanne, Frankreich
- 1991 Dutch entry Biennial de São Paulo, Stedelijk Van Abbemuseum, Eindhoven, Niederlande

Kunst im öffentlichen Raum

- 1998 Maarten, St. Maartenskliniek, Ubbergen, Niederlande

Auszeichnungen

- 2002 Heinikenprize, Amsterdam
- 1998 Sandbergprijs, Amsterdams Fonds voor de Kunst
- 1993 Preis des Kunstvereins Hannover, Hannover