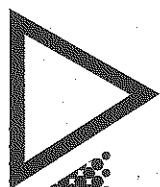


**Stedelijk  
Museum**

**BUREAU**

**AMSTERDAM**



**NO 65**

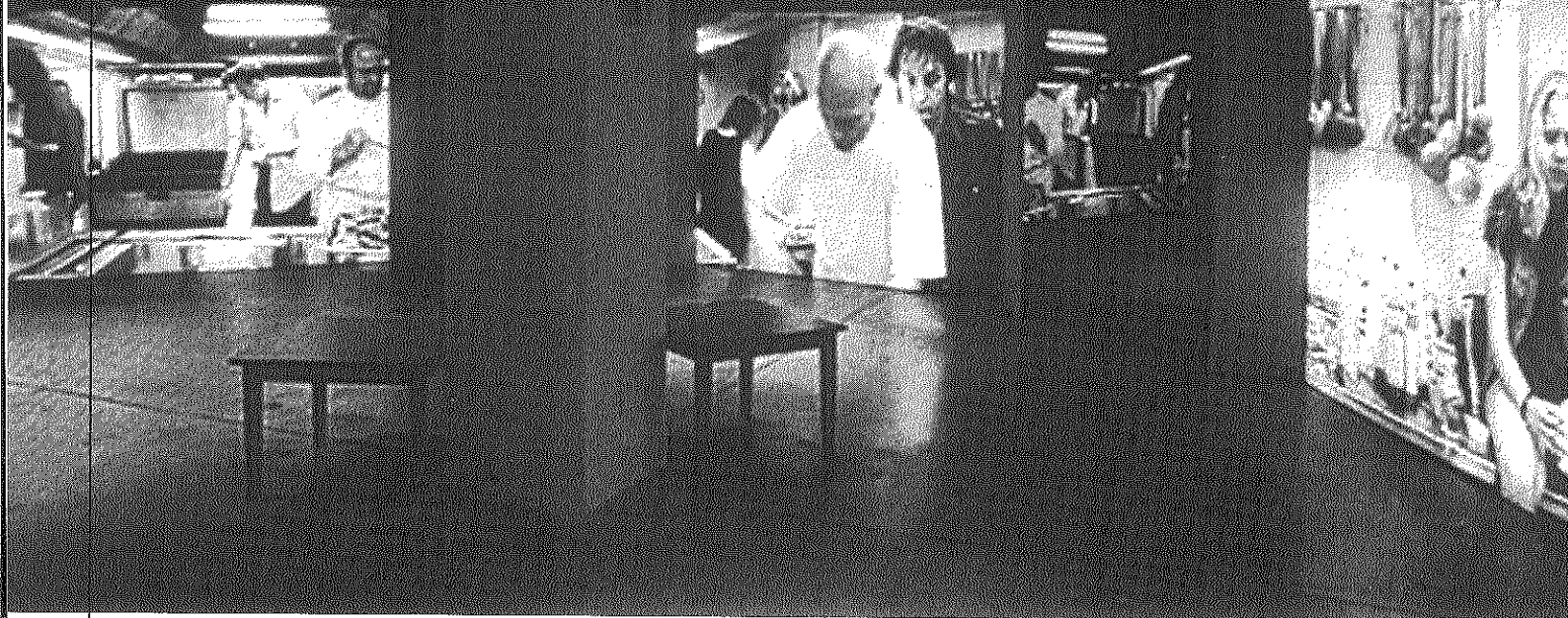
**ROZENSTRAAT 59 / 1016 NN AMSTERDAM**

**TEL 31(0)20 4220471 / FAX 31(0)20 6261730**

**WWW.SMBA.NL / MAIL@SMBA.NL**



## REVERSAL ROOM



In Aernout Miks *Reversal Room* (2001) vindt alles plaats in duplo. De verdubbeling is niet die van een spiegel: er ontstaan altijd twee afzonderlijke maar parallelle werelden. Die werelden kunnen naast of achter elkaar liggen, maar op een bepaald punt kruisen ze elkaar. We moeten beslissen of die kruising kan worden gezien als een gebeurtenis of dat we moeten denken in andere termen die de hele structuur in het spel brengt. Want alles in *Reversal Room* is een constructie - van de dubbelscène tot het dubbelzien.

Alles in *Reversal Room* is kunstmatig opgezet om onze aandacht te sturen. Binnen die opzet worden we van nature aangetrokken door dat wat onze blik trekt: dat wat beweegt; het is tenslotte een video-installatie. We vervangen ons eigen handelen door dat wat we zien - ons eigen gedrag door dat van anderen - en zo komen we tot stilstand voor die bewegende beelden.

Stilzwijgend hebben we al ingestemd met de conventies die het werk van Mik hun plaats geven - ten eerste de museale entourage, ten tweede de bouwkundige behuizing voor de doorzichtprojectie van de videobeelden, die ons hun ruimte binnenvoert en ons daarbinnen houdt. Want die beelden zijn voor ons de hoofdzaak: om die te zien zijn we hier. Verder verwachten we dat alles erin gebeurt volgens één van twee standaarden - dat wat we weten van het gedrag 'in de buitenwereld' en dat wat we daarvan ervaren door middel van de bewegende beelden waarin film en televisie ons getraind hebben.

Toch is er niets geijks aan een videoinstallatie van Mik. Het zal ongetwijfeld bekend zijn wat er meestal gebeurt in zijn videoinstallatie's. Je betreedt een kamer en stuit op een video-scène. Er zit iets scheef, het gedrag klopt ergens niet, maar je lijkt niet te kunnen plaatsen wat er precies verkeerd aan is, deels doordat de handeling lijkt over te komen als - vrijwel - normaal. Of je ziet groepen die zich gedragen op rare, zij het eigenlijk niet uitzonderlijke manieren, waarvan de bedoelingen niet duidelijk zijn. Doordat de handeling geen begin of einde heeft, is er wel een patroon maar komt er geen vanzelfsprekend rationeel einde aan.

De meeste videoinstallaties van Mik geven ons een beeld van een groepsoptreden, maar *Reversal Room*, zijn meest complexe werk tot nu toe, stelt twee tegengestelde scènes naast elkaar die door een ongewoon element worden verstoord. De ene scène vindt plaats in een Chinees restaurant en de andere in een keuken die duidelijk niet aan dat restaurant verbonden is. In het restaurant staan twee blanke mannelijke klanten elk afzonderlijk op van hun tafel, gaan tussen de volle tafels op zoek naar de Aziatische eigenaar of een ober en klampen hen aan, maar worden vastgegrepen en boven op één van twee bezette tafels gesmeten. De klanten krabbelen weer op, kloppen zich af, gaan weer naar hun tafel, waarna hun slapstick telkens weer opnieuw begint. De andere eters slaan er geen acht op, zelfs niet degenen die last hebben van de tafel



die bezwijkt, en die tafel schiet vanzelf weer overeind en wordt weer gedekt als het eten wordt hervat. In de keuken nemen twee groepen - koks in uniform en keukenhulpjes die daar horen, gasten in vrijetijdskleding die daar op verboden terrein zijn - dezelfde krappe ruimte in beslag, maar ze bestaan vrijwel in verschillende tijdzones. Terwijl het personeel jachtig eten klaarmaakt, sturen de lummelende gasten de boel in de war. Ze zijn zich niet van elkaar bewust, ook al volgen de gasten het personeel soms als een schaduw door de ruimte. Weliswaar bestaan ze in dezelfde ruimte, maar in de tijd lijken hun werelden elkaar niet te kruisen.

Binnen elke scène zijn er twee niveaus van onderbreking en continuïteit: vechters en eters, gasten en koks. De twee scènes lijken te worden verenigd door iets onvertrouwds, ongewoons of onnatuurlijks, een inbreuk: het vechten in de restaurantscène, de gasten in de keuken. Maar waarom zouden we ons richten op die inbreuk, alsof de context niet meer is dan achtergrond bij de gebeurtenis? We merken op dat het afwezige of uitgewerkte motief voor de handelingen van de onruststokers in het restaurant strookt - en niet strijdig is - met de onachtzaamheid van de andere eters. De periodieke herhaling van de vechtpartijen en de bestendige onverschilligheid van de eters zijn uiteenlopende werkelijkheden die elkaar kruisen in een andere dimensie, wat wil zeggen dat het uitbreken van de vechtpartij net zo min een gebeurtenis is als het doorgaan

#### REVERSAL ROOM

In Aernout Mik's *Reversal Room* (2001), everything proceeds in doubles. This doubling is not mirror-like: it always produces two separate but parallel realms. These realms might be contiguous or continuous to one another, yet somehow at some point they intersect. We have to decide whether this intersection qualifies as an event, or whether we have to think about it in other terms that the whole structure puts into play. For everything in *Reversal Room* is a construction - from its double scene to its double seeing.

Everything in *Reversal Room* has been artificially fabricated to guide our attention. Within that fabrication, we are drawn, naturally, to what attracts our look: to what moves; it is a video installation, after all. We substitute what we see for our own activity - other people's behaviour for our own - and so we come to a halt before these moving images.

We have already tacitly accepted the conventions



van het eten een non-gebeurtenis is. In de keuken lopen de handelingen van beide groepen parallel, zonder dat er wisselwerking is en in verschillend tempo. (In feite storen de gasten ruimtelijk, terwijl de vechtersbazen in het restaurant het in de tijd doen.) Toch zouden we ook kunnen zeggen dat ze gezamenlijk bestaan, zij het aan weerskanten van de weegschaal tussen het dynamische en het statische, of liever gezegd: het entropische.

Omdat we ze gezamenlijk krijgen voorgeschoteld, zoeken we natuurlijk een verband tussen die twee beeldenreeksen, een soort narratieve relatie tussen hun afzonderlijke verhalen. Dit narratieve verlangen van onze kant wordt door Mik gedwarsboomd; niet alleen ontbreekt een verband tussen de twee (de keuken is niet het achtergrondverhaal bij het restaurant en er is geen gemeenschappelijke hoofdpersoon), maar erbinen bestaat ook geen afzonderlijk verhaal. Mik zet de scènes niet op met een begin, midden of eind; hij plakt lange opnamen achter elkaar. Ook verkiest hij om niet te monteren, want hij wenst niet met behulp van montage onze blik te manipuleren en een verhaal te vertellen volgens het

traditionele dramatische patroon van versnellen-de actie, climax en ontknoping. De woede van de onruststokers in het restaurant volgt bijvoorbeeld niet de typische curve van een vechtpartij. Die is meteen alweer gezakt, alsof er iets ontbreekt aan hun psychologie. In beide delen herhalen de camera's die onverschilligheid, door te weigeren zich ook maar ergens op te richten wat als een gebeurtenis kan worden gezien.

Ik heb nog verzuimd te zeggen wat de hoofdgebeurtenis van de installatie is. *Reversal Room* bestaat uit twee delen, maar deze delen volgen elkaar niet ruimtelijk op - we bewegen ons niet door de ene naar de andere. Het tamelijk ongewone is dat de twee delen van het werk elkaar achtereenvolgens - dat wil zeggen in de tijd - binnen dezelfde ruimte verdringen. Er gaat een knop om, bij wijze van spreken, en de installatie verandert. Mik heeft de installatie zo geconstrueerd dat op dezelfde vijf schermen met de doorzichtprojectie achtereenvolgens twee reeksen van vijf gesynchroniseerde beelden te zien zijn. (De speciaal vervaardigde ombouw waarin de schermen zich bevinden omgeeft de toeschouwer met een twee meter hoge wand met daarin een brede



that put Mik's work in place - first, its gallery setting, second, the architectural housing for the rear-projection video images that leads us into and contains us within their space. For we take these images to be primary: they are what we are here to view. Furthermore, we expect what happens within them to conform to either one of two standards - to what we know of behaviour "out there," and to what we experience of it through the moving images film and television have conditioned us to.

Yet nothing is typical in a Mik video installation. No doubt you are familiar with what happens in a usual Mik video installation. You enter a room and come upon a video scene. Something is askew, the behaviour is off somehow, but you can't seem to place what exactly is wrong about it, partly because the activity seems to impart itself as-almost-normal. Or you witness groups behaving in odd, though really unexceptional, routines whose intentions are not clear. Having neither a start nor a finish, the activity has a pattern but no obvious rational end to it.

While most of Mik's video installations offer us a view on a group's performance, *Reversal Room*, his most complex work to date, juxtaposes two opposing scenes where some uncommon element interferes. One scene takes place in a Chinese restaurant and the other in a kitchen that obviously is not connected to the restaurant. In the restaurant, two male white patrons separately leave their table, seek out the Asian owner or a waiter amongst the crowded tables and accost them, only to be manhandled and thrown on top of either one of two occupied dining tables. The patrons recover, dust themselves off, retreat to their table, only to recommence their slapstick routine again and again.

The other diners pay no attention, not even those inconvenienced by the collapsing table, and the table pops back up by itself and is reset as the dinner resumes. In the kitchen, two groups -uniformed chefs and kitchen help belonging, casually dressed guests trespassing - occupy the same tight space but exist almost in different temporal zones. While the staff bustles, preparing food, the guests dawdle, messing up. Each is oblivious to the other, even though the guests sometimes shadow the staff around the room. While they exist in the same space, their temporal worlds do not seem to intersect.

Within each scene there are two planes of interruption and continuance: fighters and diners, guests and cooks. Something unfamiliar, unconventional or unnatural to each scene, an intrusion, seems to unite both: the fights of the restaurant scene, the guests in the kitchen. But why should we concentrate on the intrusion as if the context is merely background to its event? We note that the absence or exhaustion of motivation in the actions of the restaurant agitators is complementary, not opposite, to the obliviousness of the other diners. The periodic repetition of the fights and the continuity of indifference of the diners are differing realities that intersect in another dimension, which means that the irruption of the fight is no more an event than the continuity of dining is a non-event.

In the kitchen, the actions of the two groups parallel one another without interaction, in different tempos. (Actually, the guests' interruption is spatial, while that of the fighters in restaurant is temporal.) Yet we could also say that they exist together, though at opposing ends of the scale between the dynamic and the static or,

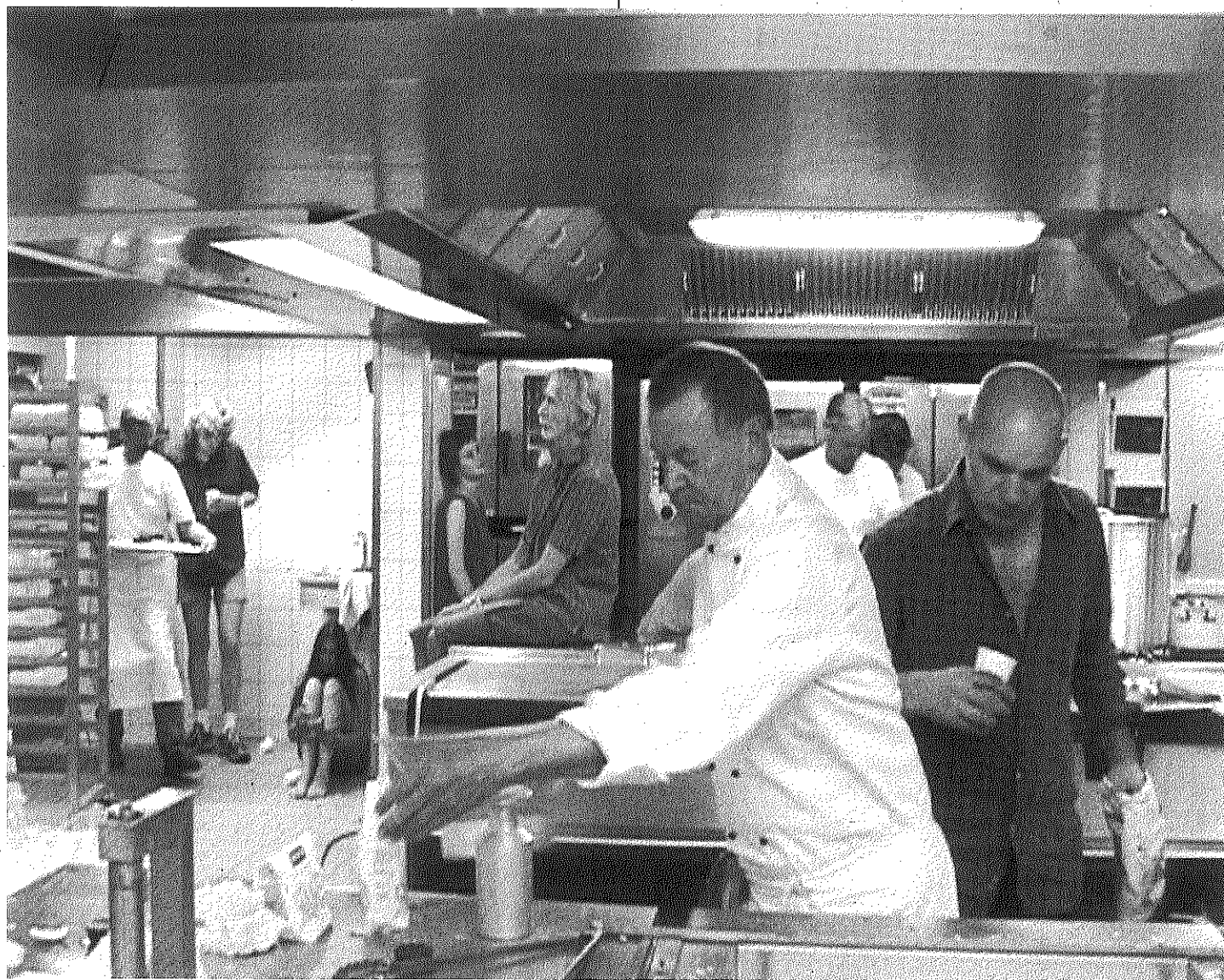
ingang en een smalle uitgang.) Tegelijk met de omschakeling op de vijf schermen verandert de lichtkleur in de ruimte en zien we twee kamertjes achter een doorkijkspiegel zichtbaar worden of juist verdwijnen.

Beide videoscènes zijn opgenomen met vijf camera's tegelijk, maar worden beheerst door een ander soort camera-instelling. In de restaurantscène zoomen de camera's langzaam in en uit, elk uit een andere hoek ruwweg op één stuk van de ruimte gericht, waarbij elk beeld in een andere verhouding uitdijt en inkrimpt. In de keukenscène wentelt traag een panorama-shot op alle vijf de schermen. Deze twee soorten opnamen worden weerspiegeld in de opbouw zelf: tijdens het keukenpanorama, als de spiegels de kamertjes verbergen, is de omringende ruimte rond; daarna, als de kamertjes zichtbaar worden, krijgt ze de vorm van een ster en komt de diepte van de restaurant-zooms naar voren.

In onze waarneming doen wij die camerabewegingen zelf nog eens over. Soms zien we onszelf weerspiegeld als virtuele beelden die aansluiten

bij de panoramaprojecties; andere keren dringen onze ogen door tot de werkelijke ruimten die analoog aan de virtuele ruimten van de zoombeelden worden geopend. Vlak bij de grond maskeren de schermen met de achtergrondprojectie de scheiding tussen de virtuele ruimte van het beeld en de feitelijke ruimte waaraan wij deelhebben.

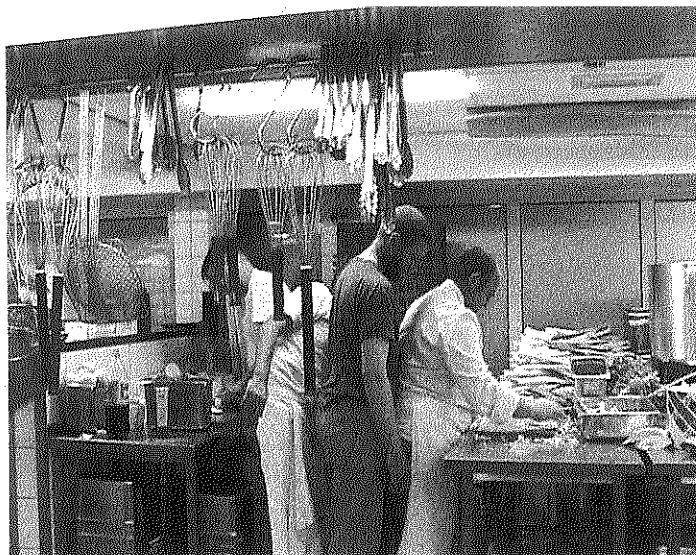
Voor de omschakeling tussen de twee scènes hield ik wel in de gaten wat er op de achtergrond gebeurde, maar niet vanwege die achtergrond. Na de eerste schrik van de omschakeling zoek ik nu naar het gemeenschappelijke tussen het gedrag in de twee scènes, naarmate deze zich voltrekken binnen het parallelle verband van actief/onverschillig en statisch/dynamisch. Toch moeten we die betrekking niet alleen bezien in de handelingen zelf, maar ook binnen de concepten van het apparaat als geheel, ten gevolge van de camera-bewegingen en de ruimtelijke opzet van de installatie die tezamen ons handelen behelzen. Niet alleen de virtuele videowerelden lopen parallel en kruisen elkaar. De betrekkingen die we



nog moeten ontdekken zijn die waardoor we deelhebben aan Miks installaties.

Onze waarnemingen dienen binnen de gedragsactiviteit te worden geplaatst, maar niet volgens een vooropgezette verwachting. Als we *Reversal Room* betreden moeten we afzien van elke conventie die we stilzwijgend in acht nemen, of het nu de taal is van de doelgerichtheid die het gedrag bepaalt of ons vertrouwen in de narratieve beschrijving van gebeurtenissen, ook dat wat wordt herhaald in filmmontages. Mijn samenvattingen van de twee scènes bestonden bijvoorbeeld uit voorvallen die ik vermeldenswaard vond. Zij ordenden een verhaal dat onbewust wordt weergegeven door mijn taal, maar ze beschrijven niet per se wat er 'gebeurt'. De opnamen en de beschrijving hebben in de tijd niet dezelfde vorm. Het ziet ernaar uit dat ook mijn beschrijving en Miks videotranscriptie, evenals de hoofdpersonen van de dissonante keukenwerelden, in verschillende sferen vertoeven en de ervaring anders ordenen.

De opbouw van de scène; de opbouw van de



opname; de opbouw van de ruimtelijke opzet; en dus de opbouw van onze waarneming; het voltrekt zich allemaal binnen een mogelijke omkering of *reversal*. Door twee werkelijkheden op elkaar los te laten - binnen en tussen de scènes, en tussen de scènes en ons - toont *Reversal Room* nog een omkering: tussen die van het bewegende beeld en de passiviteit bij de toeschouwer. Maar het één gaat niet boven het ander; onze ervaringen lopen uiteen, en blijven ook gespleten in de tijdstroom van het leven.

Philip Monk

Deze tekst is geschreven naar aanleiding van de presentatie van *Reversal Room*, in een iets gewijzigde ruimtelijke vorm, in The Power Plant in Toronto, najaar 2001.

rather, the entropic.

Naturally, since they are offered together to us, we seek a relation between these two series of images, some sort of narrative connection between their individual stories. Mik frustrates this narrative demand on our part; there is neither a connection between the two (the kitchen is not the back story to the restaurant, and no protagonist passes between them), nor are there individual stories within them. Mik doesn't conceive of the sequences as having a beginning, middle or end; he loops long takes. As well, he chooses not to edit, refusing the use of montage to manipulate our look and to tell a story following the traditional dramatic pattern of accelerating action, climax and denouement. For instance, the anger of the restaurant agitators does not follow that of a typical fight curve. It is already dissipated from the start as if something was missing from their psychology. The cameras in both parts repeat this indifference, refusing to focus on anything that qualifies as an event.

I have neglected to say what the main event of the installation is. *Reversal Room* exists in two parts, but these parts do not succeed each other spatially - we do not move through one to the other. Rather unusually, the two parts of the work displace each other successively, i.e., temporally, within the same space. At the flip of a switch, figuratively speaking, the installation changes. Mik has engineered the installation so that the same five rear-projection screens will display two sets of five synched images successively. (The specially constructed enclosure, which houses the screens, encircles the spectator with a two meter high wall with a wide entrance and a narrow exit.) Simultaneous with the switch on the five screens, the colour of the lighting

changes and two small rooms either come into view or are hidden by one-way mirrors.

Both video sequences are shot with five cameras simultaneously, but a different type of camera shot dominates each. In the restaurant scene, the cameras slowly zoom in and out, all directed from different angles toward roughly one area of the room, with each image expanding and contracting at different ratios. In the kitchen scene, a panorama shot rotates slowly on all five screens. These two types of shots are reflected in the architecture itself: the enclosure is round when its mirrors hide the rooms during the kitchen panorama; then becomes star-shaped when these rooms are revealed, reflecting the depth of the restaurant zooms. We ourselves perceptually replay these camera movements. Sometimes we see ourselves reflected as virtual images adjacent to the panoramic projections; at other times our eyes penetrate the real spaces opened up analogous to the virtual spaces of the zoom images. Flush to the ground, the rear projection screens mask the division between the virtual space of the image and the actual space of our participation.

Before the switch between the two scenes, I paid attention to what happened within the frame, not because of the frame. After the initial startle of the switch, I now look for what is common between the behaviour of the two scenes as they figure within the parallel relationships of active/indifferent and static/dynamic. Yet we need as well to look for these relationships not only in the actions themselves, but within the constructs of the apparatus as a whole as a result of the camera movements and the spatial configuration of the installation which together implicate our activity. Not only the virtual video worlds

parallel and intersect. The relationships we would have to discover would be those by which we participate in Mik's installations.

Our observations would have to be situated within behavioural activity, but not according to any pre-conceived expectations. We would have to abandon every convention we tacitly observed in entering Reversal Room, be it the language of intentionality defining behaviour or our reliance on narrative for the description of events, even that repeated within the montage of films. For instance, my summaries of the two scenes were composed of incidents that I found significant to relate. They ordered a narrative my language unconsciously reproduces, but they do not necessarily describe what "happens." The shooting does not have the same temporal form as the description. It is as if my description and Mik's video transcription also occupy different realms, like the protagonists of the mismatched kitchen worlds, and order experience differently.

The construction of the scene; the construction of the shot; the construction of the spatial configuration; and, hence, the construction of our perception; all take place within possible reversals. In jostling two realities - within the scenes, between them, and between them and ourselves - *Reversal Room* exposes another reversal: between that of movement in the image and passivity in the viewer. One, however, has no priority over the other; variable, our experiences are always split within the temporal flow of life.

Philip Monk

## Biografie

**AERNOUT MIK**  
1962, Groningen

Academie Minerva,  
Groningen, 1983 -1988  
Ateliers '63, Haarlem,  
1987 - 1988

**SOLOTENTOONSTELLINGEN**  
1990 *Voorwerk*,  
Witte de With, Rotterdam  
1992 *Für Nichts und Wieder Nichts*, Deweer Art Gallery,  
Otegem  
*The Philosophy of Furniture*, (with Adam Kalkin),  
Galerie Fons Welters, Amsterdam  
1993 UNFAIR, Keulen  
(Galerie Fons Welters)  
1995 *Mommy I'am sorry*,  
(with Adam Kalkin),  
De Vleeshal, Middelburg  
1995 *Wie die Räume gefüllt werden müssen*,  
Kunstverein, Hannover  
*Stuffed, Weak and Filthy*,  
Deweer Art Gallery, Otegem  
1997 Nederlands Paviljoen,  
Biennale di Venezia (met Willem Oorebeek)  
1998 Galerie Index,  
Stockholm  
*De vier jaargetijden - Zomer*, ACHK De Paviljoens,  
Almere  
1999 *Small Disasters*,  
Galerie Fons Welters,  
Amsterdam  
*Softer Catwalk in Collapsing Rooms*,  
Galerie Gebauer, Berlijn  
*Pinata*, Deweer Art Gallery,  
Otegem  
2000 *Primal Gestures, Minor Roles*,  
Van Abbemuseum, Eindhoven  
*Simultantengang*, Kasseler  
Kunstverein, Kassel  
*Tender Habitat*, J.P. Slusser  
Gallery, University of Michigan,  
Ann Arbor, Michigan  
3 *Crowds*, Institute of Contemporary Arts ICA,  
Londen  
2001 The Power Plant,  
Toronto  
Domaine de Kerguehennec,  
Bignan

## Nieuwsbrief

U kunt zich abonneren op de Nieuwsbrief van Bureau Amsterdam. Als u € 11,35 overmaakt op girorekening 4500092 t.g.v. Dienst Museum voor Moderne Kunst te Amsterdam onder vermelding van 'Nieuwsbrief Bureau Amsterdam' krijgt u de Nieuwsbrief een jaar lang toegestuurd. U ontvangt dan tevens de uitnodigingen voor de openingen.

Geef u op voor de nieuwe Engelstalige *Digital Newsletter* van Bureau Amsterdam via [www.smba.nl](http://www.smba.nl)

## Colofon

Samenstelling tentoonstelling en redactie  
Nieuwsbrief: Martijn van Nieuwenhuyzen  
Tekst: Philip Monk  
Vertaling: Rien Verhoef  
Assistentie/PR: Bart van der Heide  
Secretariaat: Jan Meijer  
Assistentie secretariaat: Christina Küster, vrijwilliger  
Vormgeving: Mevis & Van Deursen  
Druk: Rob Stolk, Amsterdam

*Reversal Room* is tot stand gekomen met steun van het Nederlands Fonds voor de Film; de Stichting Fonds voor Beeldende Kunsten, Vormgeving en Bouwkunst, Amsterdam en Beamsystems, Amsterdam.  
Courtesy: Galerie Carlier/Gebauer, Berlijn en Galerie Fons Welters, Amsterdam.  
Productie: Artfilm (Rob Hillenbrink, Dirk Tolman),  
Regieassistentie: Marjoleine Boonstra,  
Camera: Benito Strangio,  
Casting: Hollands Glorie,  
Special effects: Rob's Prop Shop i.s.m. de Plannensmederij,  
Rekwisieten: Dirk Tolman en Marcel van Velden,  
Stunts: Marco Maas, Licht: Sparks, Make-up: Rogier Samuels (Unreal), Grip: Gripenterprises, Styling: Jantien Wijkers en Petra Lunenburg.

Met dank aan: Chinees restaurant Nam Tin, Amsterdam, Lex Gaal (Atrium, Amsterdam), Roel Vlemmings, Maxine Kopsa, Peter Hooiveld, Fow Pyng Hu, Ranti Tjan, Chris Baaten, Paul Glazier, Erwin van Akkeren, Ruurd Feninga, Ynse Ijzenbrandt, Andre de Kam, Evert Schermerhorn, Joke Treffers (de Beeldverwerkers), Rikkert Boonstra, Cam-a-lot, Martinus Meiborg, Ronald van Dieren (NOB), Jozef Hey (Beamsystems), Thomas van der Linde (Open Studio), Jaap Hoogerdijs, Food & Finance, Singel Film, e.a.

Stedelijk Museum Bureau Amsterdam  
Rozenstraat 59  
1016 NN Amsterdam  
tel. +31 (0)20 4220471  
fax. +31 (0)20 6261730  
e mail: [mail@smba.nl](mailto:mail@smba.nl)  
internet: [www.smba.nl](http://www.smba.nl)  
geopend van di t/m zo,  
11.00 - 17.00 uur

Stedelijk Museum Bureau Amsterdam is een activiteit van het Stedelijk Museum, mogelijk gemaakt door de Gemeente Amsterdam en de Stichting DOEN (postcode-loterij/ sponsorbingoloterij).

**Volgende tentoonstelling**  
Pär Strömberg / Magnus Monfeldt - *Ask the Dust*  
Installatie met schilder-kunst en video  
24 maart - 5 mei 2002