

Synesthetische performance in de club scene

Annet Dekker

‘Let’s pretend there is a way of getting through into it somehow, Kitty. Let’s pretend the glass has gone all soft like gauze, so that we can get through. Why it’s turning into a sort of mist now, I declare! It’ll be easy enough to get through —’ She was up on the chimneypiece while she said this, though she hardly knew how she had got there. And certainly the glass was beginning to melt away, just like a bright silvery mist.’

Lewis Carroll, *Alice Through the Looking Glass*, 1871

In onze hedendaagse ervaringswereld is de aanspraak op de verschillende zintuigen enorm. Bezoekers in clubs, winkels en cafés worden bedolven onder beats waarbij de ervaring versterkt wordt door lichteffecten en de vertoning van video- en digitale beelden, in de meeste gevallen synchroon aan de muziek. In de clubscene zijn de nieuwste ontwikkelingen met betrekking tot de samensmelting van geluid met licht, beeld, rook - en zelfs geur - het duidelijkst aanwezig. Na de populariteit van de Disc-Jockey (DJ) maakt eind jaren 80 de Video-Jockey (VJ) haar entree in discotheken en clubs. De term Video Jockey (VJ) werd het eerst door televisiezender MTV in de jaren 80 geïntroduceerd. In eerste instantie betrof het de aanduiding van presentatoren die de verschillende videoclips aan elkaar praten, maar al gauw werd deze term overgenomen door mensen uit het uitgaanscircuit. Op het eerste gezicht lijkt het werk van een VJ erg op videokunst. Het gebruikt bijna dezelfde apparatuur en kent daardoor ook een vergelijkbare esthetiek. Maar aan de andere kant heeft het ook veel overeenkomsten met performance – met name het live creëren van een ervaring waarbij verschillende zintuigen tegelijkertijd geprikkeld worden. Veel VJ’s zelf lijken hun werk in het bijzonder met dit laatste te vergelijken en zien een directe koppeling met de opkomst van de techno muziek en de videoclips midden jaren 80. Zelf zie ik de hedendaagse DJ/VJ combinatie in dance clubs als een recente vorm van een synesthetische performance.

Synesthesie is de recreatie van een sensatie door middel van geluid, geur en visuele, fysieke en linguïstieke, en andere prikkelingen. De synesthetische performance wordt door de Britse theoreticus en criticus Josephine Machon omschreven als een **[einde pagina 33]** voorstelling waarbij verschillende artistieke vormen, principes en technieken op een zodanige manier samengevoegd worden dat ze een emotionele reactie bij de toeschouwer oproepen.¹ Door te kijken naar de geschiedenis van het live vertonen van beelden wordt duidelijk dat de DJ/VJ performance een manier is om mensen door Alice’s spiegel in een nieuwe wereld te krijgen. Om het belang van de verbinding tussen beeld en geluid in clubs goed te begrijpen, wil ik aandacht vragen voor het feit dat de DJ/VJ performance haar wortels in performance kunst heeft en daardoor speciale aandacht verdient bij het beschrijven en analyseren van hedendaagse performance kunst. Omdat de verschillen in de VJ wereld tegenwoordig enorm zijn, richt ik mij met name op performances waarbij een fysieke en psychologische relatie aangegaan wordt met het publiek door de synthese van verschillende media als geluid, beeld, rook, geur etc. Deze synesthetische performances kunnen gezien worden als een eerste aanzet tot het creëren van een virtuele werkelijkheid – buiten de kaders van de CAVE (Cave Automatic Virtual Environment)² of speciaal ontworpen kleding – in ruimtes waarbij de participatie van het publiek essentieel is voor het slagen van de ervaring.

Voordat ik een aantal recente voorbeelden beschrijf zal ik eerst kort ingaan op de geschiedenis van het live geprojecteerde beeld en haar verbinding met geluid.

Van Mirakelspelen tot de Magische Lantaarn

De eerste experimenten om het publiek door middel van beeld en geluid te overweldigen zijn gedaan in de 16^e eeuw. Zodra de kerklieden de waarde inzagen van het beeld als leermiddel dat het publiek kon beïnvloeden, werden kerken beschilderd en konden mensen nieuwe werelden binnenlopen. Buiten de kerk zag het publiek toneelstukken welke op meerdere podia uitgevoerd werden en een aantal dagen duurden.

De camera obscura is één van de eerste uitvindingen waarbij afbeeldingen te zien waren zonder religieuze betekenis. Hoewel Artistoteles de eerste was die de mogelijkheden van deze machine zag, duurde het tot in de Renaissance voordat de camera obscura in gebruik werd genomen. Het werd in eerste instantie gebruikt als een hulpmiddel om de wereld in perspectief te zien bij het schilderen. Al snel werd het instrument ingezet voor artistieke en miraculeuze experimenten. Speciale kamers werden gebouwd om mensen de wonderen van de wereld te tonen.

Ook vanuit de schilderkunst bleef men de kijker imponeren. De Renaissanceschilders deden dit door natuurkundige perspectiefregels toe te passen, waardoor een eindeloze ruimtewerking ontstond. De schilders uit de Barok overtrokken dit, waardoor een weldaad en dichtheid van vertellingen ontstond, welke het beste zichtbaar was vanuit één bepaalde plek.

Het werk van de Panorama schilders aan het einde van de 18^e eeuw vormde een breekpunt in de kunstgeschiedenis. Voor het eerst verwezen de **[einde pagina 34]** details in een schilderij niet meer naar één centraal punt op de horizon maar werden ze opnieuw gerangschikt en samengehouden door de hele horizon. De Panorama zorgde voor een democratische zienswijze waarin de kijker zelf besloot waar zijn aandacht naar uitging. Het doel van de Panorama schilders was om een beeld te creëren dat niet verwees naar een schilderij, maar dat een zo natuurgetrouw als mogelijke afbeelding van de werkelijkheid was. De illusie van een actieve ervaring van ruimte werd opgeroepen waarin de toeschouwer het gevoel krijgt in twee ruimtes tegelijkertijd te zijn, dat van het schilderij en van de realiteit. Dit concept is gelijk aan wat makers van virtuele ruimtes als de CAVE proberen te creëren. Een andere overeenkomst met de CAVE en ook met VJ performances is dat het Panorama meerdere verhalen in één beeld bevatte. Deze dichtheid van vertelling, welke volgens theoreticus Lev Manovich in zijn boek *The Language of New Media* (MIT Press, 2001) al zichtbaar was onder Nederlandse landschapschilders uit de 17^e eeuw, is ook terug te vinden in het werk van de hedendaagse VJ. Door een opeensomming en afwisseling van beelden worden meerdere verhaallijnen uitgezet waarbij de toeschouwer zelf zijn selectie kan maken.

Als de eerste hausse van het Panorama voorbij is zorgt in 1822 de Diorama, een uitvinding van de Fransman Jacques Louis Mandé Daguerre voor nieuwe opschudding. In het zogenaamde Diorama theater werden voor het eerst beelden geprojecteerd. In een zaaltje stonden grote schermen voor het publiek waarop verschillende beelden geprojecteerd werden die elkaar in een voor onze tijd langzaam tempo afwisselden. Tussen de wisseling van de beelden door kon het publiek zich vergapen aan verschillende rook en lichteffecten die begeleid gingen met muziek. De eerste synesthetisch performance was een feit. Aan het eind van de 18^e eeuw zorgde de Magische Lantaarn voor echte verbijstering. Door te projecteren op spiegels en rook ontstond er een geheimzinnig en spannend schouwspel wat versterkt werd door de muziek. Met name in de Romantiek een aantal decennia later werden deze zogenaamde spook-voorstellingen erg populair. Hoewel de Magische Lantaarn vaak als voorloper wordt gezien van de film denk ik dat het als voorloper van onze hedendaagse VJ acts nog veel duidelijker is. Het samengaan van beeld en muziek waarbij de sfeer versterkt

werd door de decors en natuurlijk het live element doen meer denken aan DJ/VJ acts dan aan donkere filmzalen waar een voor-gemonteerd verhaal te zien is.

Een andere aanpak met betrekking tot de synesthesie van beeld en geluid kwam uit een meer wetenschappelijke hoek. In 1725 schrijft Louis Bernard Castel over de ‘clavier oculair’ (licht- of kleurenorgel). Hij onderzocht de relatie tussen licht en geluid. Castel deed zijn onderzoek vanuit de natuurkunde, maar de essentie die spreekt uit zijn woorden is terug te voeren naar psychologische en filosofische standpunten: ‘Not in dreams, but especially in the state of dizziness preceding sleep, or after listening to music for hours, do I feel the correspondence between colours, sounds and scents. It seems as if they all rise mysteriously from the same ray of light and, subsequently, [einde pagina 35] reunify in an amazing concert.’³ Met zijn lichtorgel wilde hij schilderen met geluid. Hoewel Castel er niet in slaagde om zijn lichtorgel daadwerkelijk te bouwen zijn de ideeën niet ongemerkt voorbijgegaan. Tegenwoordig zijn nog steeds veel kunstenaars op zoek naar een (wetenschappelijke) manier om met licht te componeren.

In dezelfde tijd wordt er ook in het theater en met name in de opera gezocht naar nieuwe modellen en wijzen van presentaties om het samenspel van geluid en licht, dans en zang bij elkaar te brengen. In 1849 propageerde de Duitse componist Richard Wagner de idee van het Gesamtkunstwerk in zijn artikel ‘The Art-work of the Future’. Wagner geloofde dat de toekomst van muziek, theater en de kunsten lag in de samensmelting van verschillende disciplines. Hij gebruikte zijn opera’s als voorbeeld om totaalomgevingen te creëren. Wagner’s ideaal was ‘the spectator that transplants himself upon the stage, by means of all his visual and aural faculties’⁴. Een paar jaar na de publicatie van zijn artikel opende hij zijn eigen theater het Festspielhaus dat het model van een moderne concert- en theaterzaal werd.

Hoewel al deze ideeën en uitvindingen van belang geacht werden, vonden zij buiten de kunstwereld plaats. Ze gaven volgens de kunstcritici niet de werkelijkheid in haar ware essentie weer, maar boden slechts een bedrieglijk en misleidend beeld van de wereld. Alleen tijdens de Romantiek werden de installaties gezien en gewaardeerd als kunstwerken waarbij je kon wegdromen. Als het Realisme hoogtij viert in de 19^e eeuw worden met name de technische aspecten benadrukt. Veel mensen zagen in de technische vooruitgang in die tijd echter een verslechtering van culturele waarden. Ondanks de vele tegenwerking steeg de populariteit van de magische machines en haar wonderde werelden.

Nieuwe methodes, verschillende manieren

Aan het eind van de negentiende eeuw leidden de mogelijkheden van print, fotografie, telefonie en film tot nieuwe manieren van interpretatie en denken. De technische vooruitgang en de directe toegang tot verschillende media beïnvloedde de manier waarop kunst werd gemaakt, bekeken en verspreid. Mensen konden makkelijker met elkaar communiceren en de uitwisseling van ideeën vond nu op grotere schaal plaats. Oude tradities werden opnieuw bekeken en de maatschappij zelf kwam onder vuur te staan. In de eerste decennia van de 20^e eeuw zorgden de nieuwe inzichten, idealen en ontwikkelingen voor een explosie in het gedachtegoed. Tegelijkertijd ontstond er voor het eerst een massa-economie.

Vanuit de kunst zette men zich af tegen de massificatie van een veranderende maatschappij en met name tegen de institutionalisering van de kunst. Hoewel de Dadaïsten, de Symbolisten, de Futuristen en de Surrealisten verschillende doelen en middelen [einde pagina 36] gebruikten was de overlappende boodschap het publiek de ogen te openen door hen een andere wereld te laten zien waarin kunst onderdeel was van het dagelijkse leven. Door middel van interventies waarbij het publiek soms actief deel moest nemen werd steeds geprobeerd om contact te maken met het dagelijkse leven. In plaats van los te komen van de kunstwereld,

verwelkomde de kunstwereld de nieuwe benaderingen en werden de pogingen om te shockeren gezien als verfrissende nieuwe ideeën.

Na de Tweede Wereldoorlog intensifieerden de acties om publiek en maker dichterbij elkaar te halen. Volgens John Cage en Allan Kaprow moest het publiek zelf actief deelgenoot worden om zo de meest intense ervaring te krijgen. Tijdens zogenaamde 'Happenings' werden theatrale conventies overboord gegooid en werd toegewerkt naar een synesthetische performance die decennia later in discotheken terug te vinden was. Een belangrijk aspect van deze performances was de rol buiten de kunstwereld. De term 'Happening' was ook gekozen om de rol en het doel ervan te onderstrepen en om enige connotatie met de kunstwereld te vermijden. Een aantal hedendaagse media theoretici ziet deze tijd als keerpunt waar een basis voor interactieve computer installaties gelegd werd. Hier zou ik willen toevoegen dat het eveneens de basis legde voor DJ/VJ performances die midden jaren 80 opkwamen.

De invloed van de populaire (massa)cultuur

Met de introductie van televisie en video raakten kunstenaars meer geïnteresseerd in de verbinding tussen kunst en techniek dan de relatie tussen kunst en leven. Zogenaamde 'Intermedia' evenementen namen de plaats in van de Happenings. Vertrekkend vanuit theater en filmtradities kon het publiek tijdens een intermedia performance filmbeelden in werking stellen en projectoren activeren, waardoor de beelden en het tijdsverloop gedurende een voorstelling veranderde. Hoewel dit veel genot en spanning teweegbracht was het vooral een zintuigelijke ervaring. Het gaf geen totale illusie waarbij de bezoeker in een andere wereld terecht kwam. Dergelijke intermedia performances bouwden voort aan de tradities van Diorama's en Magische Lantaarn shows. Er was echter wel sprake van politieke idealen. Kunstenaars probeerden mensen wakker te maken en uit hun luie stoel te halen door te laten zien dat er meer gedaan kon worden met nieuwe technieken dan de populaire (massa)cultuur liet zien.

Andy Warhol was een van de eerste kunstenaars die een brug sloeg tussen de populaire cultuur en de kunstwereld. Ter introductie van de Velvet Underground met Nico in Amerika maakt Warhol in 1966 voor hen een speciale show the 'The Exploding Plastic Inevitable' (EPI). Deze show was een duidelijke stap voorwaarts naar de huidige DJ/VJ acts: in de hele zaal gedurende het hele concert was er een samengaan van geluid, beeld, kleur en licht. Filmmaker Ronald Nameth maakte een cinematografisch **[einde pagina 37]** eerbetoon aan EPI waarin vorm en inhoud de ervaring precies wist weer te geven. Nameth maakte deze film in de traditie van de synesthetische cinema. Synesthetische films bestaan uit verschillende lagen en fragmenten waarbij elk beeld continue veranderd in andere beelden. De beelden worden zo geordend dat continu nieuwe betekenissen ontstaan. Het effect en het proces van perceptie werd gezien als belangrijkste doel. Een film moest de ervaring zelf weer kunnen geven. Ditzelfde proces wordt tegenwoordig door veel VJ's ook gebruikt. Warhol richtte zijn eigen studio op, de 'Factory'. Hier werden feesten gegeven waar het publiek zich vermengde met de performers waarbij het onderscheid tussen beide nauwelijks zichtbaar was. Dergelijke feesten en andere net geopende discotheken hadden ook een link met de psychedelische beweging die begon in de jaren 60.

De psychedelische beweging is vooral bekend om haar experimenten met hallucinerende middelen, maar daarnaast is het ook erg belangrijk geweest voor de vorming van een ware jeugdcultuur. In de tijd vonden grote veranderingen plaats in Amerika, zowel op cultureel als op politiek gebied. De beweging voor gelijke rechten, de rassenrellen, de oorlog in Vietnam en de moord op Kennedy zorgden voor veel verontwaardiging. Met name de jonge generatie begon zich tegen het systeem te keren. De opkomst van een heuse jeugdcultuur met een eigen identiteit en kracht was het gevolg. Pop en rock muziek speelden een belangrijke rol in het

bevrijdingsproces. De muziek was grotendeels ook geïnspireerd op de LSD en marihuana. Het gemeenschapsgevoel onder de jongeren die deel uitmaakten van deze ‘counterculture’ was enorm. Allen streden voor eenzelfde doel: zich afzetten tegen de heersende opvattingen en werken aan een eigen nieuwe toekomst. Hoewel de beweging doorging tot in de jaren ’70 verloor het een groot deel van haar harde kern. Maar de experimenten van Warhol en anderen hadden hun vruchten afgeworpen. De eerste discotheken waren geopend waar niet alleen muziek gedraaid werd maar ook lichtshows met rookeffecten en vloeistofdialen en films werden getoond. De eerste VJ’s waren een feit geworden.

De introductie van *House*

De experimenten uit de begindagen van de discotheken hadden veel gemeen met de vroege dagen van het bewegende beeld zoals hierboven beschreven. Ten aanzien van de synesthetische performance zorgde de introductie van de synthesizer in 1977 ervoor dat de nadruk op de muziek kwam te liggen. Pas na de komst van de Housemuziek in 1985 kreeg het beeld haar status terug. De wortels van de Housemuziek lagen in het geloof in een zelfbewustzijn en gemeenschapsgevoel: ‘It was a personal liberating experience with a slow, primal beat and rhythm. ‘My house is your house and your house is mine.’ House culture was family.’⁵ Hoewel de House beweging veel [einde pagina 38] overeenkomsten had met de psychedelische beweging uit de jaren 60 hadden de grote feesten (raves) zich aanpast aan een veranderde maatschappij. De bemoeienissen van de commercie en massacultuur zorgden ervoor dat de intenties van de vroegere feesten verloren gingen. De ideologie uit de jaren 60 om het leven zelf te veranderen was verdwenen. In het begin leefde nog het gevoel van samenzijn, geluk en liefde, maar de massale raves in de jaren 90 waren vooral een reactie op de verslechtering van de maatschappij. Een plek om woede en frustratie voor een korte tijd kwijt te raken.

In het begin van de Housebeweging leek het nodig om beeld bij de muziek te maken. Elektronische muziek was niet interessant om naar te kijken, er was geen band, zanger of videoclip die het publiek vermaakte, dus de komst van een VJ was vooral een opvulling van een leegte. De beelden werden door een VJ afgestemd op de muziek en de omgeving. Verschillende mensen begonnen ermee rond dezelfde tijd, op verschillende plekken, maar met hetzelfde doel: het creëren van een real-time verloop tussen beeld en geluid. De esthetiek, het doel en het materiaal waren even verschillend als de mensen die ze maakten. Een paar voorbeelden:

Micha Klein wil een synthese van schoonheid scheppen, zijn positieve iconen ‘will give you a boost and a positive vibe for the whole day’.⁶ Met behulp van de computer maakt hij duizelingwekkende kleuren en dansende vormen. Zijn werk reflecteert de nostalgie voor de psychedelische beweging uit de jaren ’60 toen alles ging over ‘love, peace and happiness’. Veel van zijn animaties zijn verbonden aan bepaalde thema’s die in samenspraak met de DJ bedacht worden. De keuze voor het laten zien van de afbeeldingen wordt gemaakt op de dansvloer. Met zijn Pillman maakte Klein een icoon voor de Housegeneratie. Hoewel het werk van Klein vaak afgedaan wordt als oppervlakkig en commercieel is het van groot belang geweest voor de VJ performance en de ontwikkeling van de digitale fotografie.

Geert Mul en Titus van Eck, oprichters van Cut-Up en D.U.M.B. (Dutch United Media Base) hadden andere ideeën. Cut-Up werkte vanuit een commerciële basis en D.U.M.B. was opgericht voor de experimentele performances. De leden kwamen vanuit verschillende achtergronden en wilde specifieke omgevingen creëren waarbij er een brug gelegd werd tussen het publiek, de muziek en de visuals. Door camera’s en microfoons in de ruimte te hangen en de beelden en geluiden te mixen met hun eigen muziek en visuals probeerden ze het publiek bij hun optredens te betrekken. De experimenten lijken veel op de Intermedia

performances uit de jaren 60. Maar in plaats van de effecten van de massamedia of het gebruik van multimedia te laten zien wilde D.U.M.B. bestaande presentatie modellen doorbreken. Het VJ-en werd gebruikt om onconventionele manieren van presentatie te laten zien. De ervaring zou versterkt worden als de traditionele context zou verdwijnen en er steeds andere dingen te zien zouden zijn. ‘Door de traditionele context weg te laten is iets de ene keer een film, de andere [einde pagina 39] re keer een lezing, en dan weer een feest. Je zet mensen op het verkeerde been en hoopt dat daardoor de ervaring sterker zal zijn’.⁷

Gerald van der Kaap beschouwt men als de Nederlandse *godfather* van de VJ cultuur. Ook hij probeert het beeld steeds op een andere manier te presenteren. Door muziek, beeld, geluid, omgeving en licht met elkaar te verbinden, probeert hij een totaalomgeving te verwezenlijken waarin hij het publiek shockeert door af en toe het beeld uit te zetten, of door zijn eigen geluiden doorheen de muziek te mixen. In zijn installaties, die veel verwantschap hebben met zijn VJ werk (en vice versa), wil hij ‘an extra-real environment’ realiseren ‘through high-tech ritual using digital media and transforming them into another dimension. It is an initiation into the unknown world of the senses where the audience, freely floating in space, has random access to what might be called ‘new techno-transcendence’.’⁸

Het realiseren van nieuwe realiteiten is ook het uitgangspunt van Jaap Drupsteen. Door geluid te visualiseren wil Drupsteen mensen laten zien wat ze horen. Hij wil niet zondermeer de muziek volgen, maar door middel van een meerlagig systeem ordent hij de video beelden. De compositie verandert met het ritme van de muziek: kleuren, vormen en perspectieven wisselen de ene keer geleidelijk de andere keer abrupt. Op deze manier wil hij de essentie van muziek laten zien: een uitgebreide structuur die zich in tijd ontwikkelt. Onder de naam ‘Pulsato’ is hij samen met zijn zoon Floris op zoek naar de ultieme synchronisatie tussen beeld en geluid.

De tweede helft van de jaren '90

In haar beginjaren was de House-muziek de toegangspoort tot collectieve euforie, de ‘in-crowd’ deelde een groot geheim die onbegrijpelijk was voor buitenstaanders. Een hele generatie maakte deel uit van ondergrondse feesten en nachtelijke ontmoetingen op verlaten terreinen waar tot in de vroege uren gedanst werd. Genoeg van achtervolgingen van politie en lokale politici keert de dance muziek vanaf midden jaren 90 terug naar de clubs, waardoor een eerste generatiekloof ontstaat. Tegelijkertijd signaleerde de massamedia controversiële performances en presenteerde ze aan een steeds groter groeiend publiek. Geholpen door het goedkope worden van digitale technologieën was al snel in iedere club een DJ en VJ te vinden.

De vroege jaren van elektronische muziek zorgden voor veel nieuwe geluiden. Net zoals de dominerende muziek genres (trip-hop, drum and base, big beat, ambient, etc.) erg afhankelijk waren van de technologische vooruitgang, maakten VJs ook steeds meer gebruik van de computer om hun materiaal live op verschillende manieren te veranderen en te organiseren. De kunst van de VJ werd in die tijd even divers als de verschillende stijlen in de muziek. Het belang van de ruimte en de context van de pre- [einde pagina 40] sentatie verschoof letterlijk naar de zijkant. Grote schermen verschenen aan de rand van de dansvloer. Dit stond in groot contrast met eerdere synesthetische performances waarbij door middel van beeld en geluid geprobeerd werd om mensen met elkaar in contact te brengen. De achtergrond van de VJ zelf was ook veranderd. De pioniers uit de Nederlandse VJ scene kwamen van kunstacademies en werkte veelal alleen of met soortgelijke kunstenaars. De tweede generatie vormde collectieven die bestonden uit computer programmeurs, grafisch designers, filmmakers en muzikanten. Deze collectieven zijn een goed voorbeeld van de interdisciplinaire samenwerkingen die hun hoogtepunt beleefden halverwege de jaren 90.

Jeroen Hofs (Eboman) produceerde de ultieme cross-overs. Hij gebruikte vele samples van rock, house, funk, hiphop en jazz om tot nieuwe geluiden te komen. Hetzelfde principe herhaalde hij bij zijn videobeelden. Evenals het geluid werden de beelden in stereo weergegeven. Het resultaat was een totale onderdompeling in zijn verhaal. Met behulp van sensoren op zijn armen kon hij zowel de beelden als het geluid zelf aansturen. Deze multidisciplinaire optredens zorgen voor een duidelijke synesthetische performance, waar hij in de toekomst ook het publiek van deel uit wil laten maken.

Ook het multimediacollectief Pips:Lab verbindt verschillende disciplines op een nieuwe manier met elkaar. Het belangrijkste doel is om een interactie met het publiek teweeg te brengen. Zij werken in de traditie van John Cage en Allen Kaprow en de Intermedia evenementen waarbij het succes van een performance afhangt van de participatie van het publiek. Maar werd het publiek tijdens Happenings nog gezien als materiaal, bij Pips:Lab krijgen de bezoekers zelf middelen in hun hand waarmee ze direct invloed kunnen uitoefenen op het beeld. De bezoeker moet bepaalde acties ondernemen om de visuals voort te bewegen. Het publiek bepaald wat ze wel en niet willen zien. Deze aanpak komt niet onverwachts. De ontwikkelingen van computer gebaseerde media (games, cd-roms, internet) hebben de kijker veranderd in een actieve gebruiker. Het beeld is niet langer statisch maar kan actief beïnvloed worden, waarbij de gebruiker zelf keuzes kan maken. De performances van Pips:Lab brengen oude toneelstukken uit de Middeleeuwen weer tot leven waarbij de kijker kon kiezen uit de verschillende ensceneringen die tegelijkertijd plaatsvonden. Maar in plaats van toeschouwer is het publiek nu één van de spelers geworden.

In het begin van de 21^e eeuw is er een hernieuwde belangstelling voor het reukorgaan. Het VJ collectief Barkode wil een synesthetische performance creëren door het onderbewuste te prikkelen. Hun performances zijn een opeenvolging van ontmoetingen tussen woorden, beelden en geluiden. Vele transparante lagen overlappen, waarbij de toeschouwer wordt achtergelaten in een leemte zonder tijd, ruimte of emotie: 'WARM PARANOIA, sizzling colours, smells, sounds and forms, pleasantly dosing off to find yourself in a oppressive dream'.⁹ Maar na verloop van tijd ontstaan er meerdere verhaallijnen, die het weliswaar niet veel duidelijker maken: vindt de kijker zelf het **[einde pagina 41]** plot, of leiden de beelden en muziek naar iets anders? Barkode omschrijft de performances als 'confusing constructivism' dat geïnspireerd is op het onderbewuste. Door het gebruik van verschillende geuren verhogen zij de sfeer van de avond. De performances zijn een postmoderne versie van de experimenten uit de Romantiek en Sensurround films aan het begin van de 20^e eeuw waar geurkaarten werden uitgedeeld aan het publiek die de sensaties in de film moesten verhogen.

De VJ groep Snowcrash maakt voor hun performances gebruik van de toegenomen mogelijkheden van het internet. Door middel van live-streaming internet verbindingen worden verschillende VJ's van over de hele wereld op meerdere podia bij elkaar gebracht. De beelden worden gemixed met de muziek op het podium en geprojecteerd op grote schermen. Speciaal ontwikkelde technologie zorgt ervoor dat het geheel synchroon verloopt. Om de verschillen tussen de culturen te ontcijferen en te benadrukken worden de deelnemers gevraagd te reageren op bepaalde thema's. Deze variëren van politieke statements tot het laten zien van voorbeelden uit de heersende populaire cultuur. De muzikale en visuele strijd wordt uitgevochten op een podium en kan ook op het internet live gevolgd worden in de bescherming van de eigen woonkamer. Snowcrash laat zien dat de VJ performance tegenwoordig niet alleen een verbintenis van verschillende disciplines is, maar ook een expansie van nationale grenzen.

De toekomst van beeld en geluid

Aangekomen in de 21^e eeuw is het aantal VJs enorm toegenomen. Als we kijken naar de huidige trends binnen VJ is het niet ver gezocht om een verband te leggen met synesthetische performances. Hoewel we ons nog niet in een 3D of virtuele wereld bevinden lijkt het nog slechts een kwestie van tijd. Bij sommige avonden is de aanwezigheid van het publiek onmisbaar geworden, door middel van camera's of sensoren geven zij het getoonde beeld mede vorm. En ook het internet begint een steeds grotere rol te spelen. Mensen van over de hele wereld kunnen via live streaming verbindingen performances tegelijkertijd volgen op verschillende plekken. VJ performances worden zowel reëel en virtueel over het internet gepresenteerd. En niet alleen de VJ's zijn in aantal toegenomen ook het publiek bestaat niet meer uit enkele insiders, maar de synesthetische ervaring is overgenomen door de massacultuur. Tegenwoordig is er geen opening meer van een winkel, een tentoonstelling of een café zonder de aanwezigheid van een DJ en VJ. Hoewel het moeilijk te voorspellen is waar de DJ/VJ performance toe zal leiden zijn er vragen die verder onderzoek vereisen: Wat is de invloed van de DJ/VJ op de bestaande disciplines? Wat zegt het over de positie van de performer? En wat is de rol van het publiek?... Met de erkenning in de kunstgeschiedenis, theorievorming of performance kunst, zou de DJ/VJ performance haar frisheid, spanning en experimentele karakter kunnen verliezen. **[einde pagina 42]** Maar zolang een enthousiast publiek bereidt is om door de spiegel heen te stappen 'into an unknown world of silvery mist' lijken de mogelijkheden eindeloos.

¹ Josephine Machon, '(Syn)aesthetics and Disturbance – A Preliminary Overview', in: *Body Space & Technology Journal* (Brunel University, vol.1, no.2, 2001)

² De CAVE creëert een 3D virtuele werkelijkheid waar bezoekers in verschillende omgevingen kunnen rondlopen. Beelden worden op drie wanden en de grond geprojecteerd waardoor de bezoeker omgeven is door een visueel veld. Met speciale 3D brillen die registreren waar de bezoeker naar kijkt is het mogelijk om rondom visuele beelden te lopen.

³ Frans Evers, *Permanent Flux* (De Balie, Amsterdam, 1999)

⁴ <http://www.artmuseum.net/w2vr/contents.html>

⁵ *Localizer 1.0 The Techno House Book* (Gestalten Verlag, Berlin, 1995) De naam House is officieel afgeleid van het legendarische Warehouse in Chicago, maar 'the spirit of the house' versterkte in de jaren 80 omdat veel feesten plaatsvonden bij mensen thuis. Deze situatie deed zich voor omdat clubs te duur waren en mensen geweigerd werden bij de ingang.

⁶ Jim Cook, 'Shallow happiness never lasts', in: *Flash Art*, October 1999

⁷ Jacqueline Oskamp, 'Veejays. Beeldende kunst of behang?', in *THD 02*, zomer 1997

⁸ Julia Cassim, 'Artlab exhibits computer wizardry', in: *The Japan Times* (July 12, 1992)

⁹ <http://www.barkode.nl>

meer informatie over VJ - <http://www.visualsensations.nl>

[einde pagina 43]