

2000

AUDIOPLEXEDELICA

De bioscoop van het oor verwerkelijkt zich op lokaties waar kunst en politiek zich al lang geleden hebben teruggetrokken.

(Kodwo Eshun)

Het krampachtige verzet van het Amsterdamse Filmmuseum tegen de voorgenomen verhuizing naar Rotterdam biedt een vertederend schouwspel. De verontwaardiging lijkt zich te beperken tot de grachtengordel, want Rotterdamse kunstenaars tonen zich opvallend terughoudend en zelfs onverschillig in deze kwestie. Met het ontstaan van een heuse skyline heeft het oog zijn intrede gedaan in een stad, die tot voor kort nog een eerste beroep deed op zintuigen die een lagere plaats in de hiërarchie van de muzen bekleden: het oor, de neus en de huid. De Maasstad wordt immers geassocieerd met heimachines en gabber, met de stank van Pernis en smogalarm, met tegenwind en steile brughellingen. Rotterdam is een 'soundsystem': een piepende, krakende, stampende, schurende, brommende, stuwende, ruisende 'audioplex'. Het is de soundtrack die Rotterdam bijeenhoudt.

REMIX

Op de valreep van de twintigste eeuw werd dit inzicht nog eens treffend in beeld en geluid gebracht door Geert Mul & Speedy J. Hun psychogeografische soundtracks *La Derive* (1999) en *Harbour Sound & Vision* (1999) bieden een zintuiglijke cartografie van Rotterdam, die elke plattegrond en toeristische stadsgids tart. De basslines van Speedy J fungeren als 'ordinaten' waarlangs een stedelijke ruimte wordt opgetrokken, die visueel in kaart wordt gebracht door Geert Mul. De beats brengen vervolgens coördinaten aan: stedelijke verschijningsvormen, markeringen en herkenningspunten. Uit fragmenten en brokstukken wordt een urbane matrix geviseerd die louter blijft kleven aan de soundtrack, aan 'muziek' - de enige universele taal in een 'multiversum' waarin fragmentatie en diaspora de toon zetten.

De titel *La Dérive*, een term die ontleend werd aan de doelloze zwerftochten van de situationisten door Parijs en Londen in de jaren vijftig, doet vermoeden dat het audiovisuele duo deze fysieke en psychedelische trips vertaalt naar een rizomatisch gebruik van digitale technologieën. De idee van de *dérive* gaat terug tot Thomas de Quincey's junkiedagboek, *Confessions of an English Opium Eater* (1821), en werd vervolgens nader geëxtrapoleerd door psychedelici als Francis Picabia, Brion Gysin, Alexander Trocchi, William Burroughs en Guy Debord. De gedachte is dat de stad niet bestaat, maar voortdurend dient te worden geschapen in actuele situaties en momenten, in spontane jamsessies. In die momenten wordt een stad tot leven gewekt, van planning en functionalisme ontdaan, en vervolgens (tijdelijk) ingericht naar singuliere wensen en

verlangens. In het fileren en weer assembleren van deze 'metroplex' werd aan soundsystems, taperecorders, beeldschermen en geurmachines een belangrijke rol toegedicht: de stad bestaat louter als remix.

Vandaag verkeren psychogeografische onderzoeksscholen wereldwijd in een verhoogde staat van paraatheid: in steden als Utrecht, Tokio, Bologna, Londen, New York en Seattle vinden pogingen plaats steden opnieuw te definiëren en cartograferen. "Geef me twee langspeelplaten en ik maak een universum voor je", zegt DJ Spooky [Paul D. Miller], die zichzelf een ruimtelijk ingenieur van de onzichtbare stad noemt. Audio-archivaris Scanner [Robin Rimbaud] spreekt tijdens het toelichten van zijn performances in Rotterdam van 'mapping the city': De stad is een oceaan van geluiden. "Wij brengen geluiden in kaart die visuele beelden representeren: sonore elementen staan altijd in relatie tot een bepaalde fysieke en melancholieke ruimte. Onze projecten zijn geluidspolaroids, soundmaps". Even op bezoek in Nederland brengt de oprichter van de New York Psycho-Geographical Association, Bill Brown, zijn graffiti-activisme ook in verband met dit proces van cartografie: "Wij decoderen de alledaagse stad. Graffiti is een collectief proces, een sessie, maar ook een vergadering. We exploreren de stad door middel van de *dérive*. Niet alleen genieten we van elkaars aanwezigheid, onze tags markeren de plekken waarop we verliefd zijn geworden - plekken die geteisterd worden door de kaalslagen van het spektakel. We nemen die lokaties in bescherming, brengen ze in kaart".

SONIC FICTION

Volgens het Critical Art Ensemble zijn politiek (de bestuursmachine) en beeldende kunst (de visuele machine) trouwe bondgenoten gebleken in het management van de structuur en dynamiek van het sociale leven. De nieuwe ontwikkelingen op de Kop van Zuid bevestigen die gedachte. Temidden van het Arrondissementsgerechtshof, de Belastingdienst, de Dienst Stedenbouw en Volkshuisvesting en KPN-Telecom dient aan de Maas nu ook een Centrum voor Beeldcultuur te verrijzen - een door politieke lobby gestuurde institutionalisering van de hegemonie van de blik. In het geweld van dit kunstoffsief lijkt een uniek Rotterdams initiatief tot verstikking gedoemd: het Centrum voor Actuele Muziek. Mijn voorstel is om de vrijgekomen ruimte in het Beeldinstituut toe te wijzen aan een Centrum voor Sonische Verbeelding. Immers, de Rotterdamse context lijkt zich uitstekend te lenen voor een bioscoop van het oor. Die gedachte lijkt steun te vinden bij een van de participanten in het Beeldinstituut, Alex Adriaansens - directeur van V2_Organisatie: "Wij zijn geïnteresseerd in de context waarin een beeld functioneert en benaderen het beeld niet als een autonoom verschijnsel".

In het onderzoek naar het vervagen van de grenzen tussen beeld en geluid speelt Rotterdam een thuiswedstrijd. Om enkele recente laboratoria te noemen: het jaarlijkse DEAF (V_2); de noise-workshop I Rip You, You Rip Me (georganiseerd door Ronald Cornelissen en Ben Schot); Tunnel Vision (Cell); The Best Real Live Show (Geert Mul, DJ Alien, Liquid Media, Noriko Obara); Sonic Fragments - The Poetics of Digital Fragmentation (Ian Kerkhof, Filmfestival Rotterdam); Tulip (Galerie Mama); het performance-festival New Forms (onder regie van Henk Koolen) - unieke soundsystems die geen catalogi nalieten, maar louter herinneringen aan gebeurtenissen. In dit kader

kon bovendien worden gerekend op extranationale participatie van audio- en noisetheoretici als Paul Miller, Robin Rimbaud, Maryanne Amacher, Sadie Plant, Mike Kelley, Jim Shaw, John Sinclair, Erik Davis, Ian Kerkhof en Bill Laswell - allen zonder twijfel fervente critici van de traditionele kunstgeschiedenis.

Een steeds weer terugkerende vraag is of hier nog sprake is van beeldende kunst. Hans Wessels, lid van het Rotterdamse veejay-collectief Hootchie Cootchie, merkt in een interview op: "Beeldende kunst is een wereldje dat louter bestaat bij de gratie van beeldende kunst. Beeldende kunst is een overblijfsel uit vervlogen tijden. Wat is beeldende kunst? Wat je ziet In kunstboeken en galeries". Even illustratief voor dit klimaat is een uitspraak van beeldend kunstenaar Jeroen Everaert, galeriehouder van Mama: Showroom for Media & Moving Art. In het rommelige kantoortje worden zijn woorden overstemd door de basslines en beats van groovy hiphop: "De concepten en vormgeving die aan het werk in Mama ten grondslag liggen worden doorgaans bepaald door muziek en geluid: in het luisteren dienen de beelden zich al aan - je hoeft ze alleen nog maar te materialiseren". Aan een grote tafel leidt Mama-'imagineer' Boris van Berkum een breinstormsessie over de beeldcultuur van de hedendaagse punkrevival. In de belendende showroom begeleidt elektronische muziek een expositie van het Berlijnse design-duo Tulip (of biedt Tulip een soundmap van Berlijn?).

Tweehonderd meter verderop, in Galerie XX, presenteert beeldend kunstenaar en 'noise imagineer' Ronald Cornelissen het eerste nummer van zijn comiczine Wormhole. Opnieuw een soundpolaroid, maar dit keer vormgegeven als een comic. Het hoogtepunt van Wormhole is zijn eigen strip Hair Brained, gebaseerd op autobiografische ontboezemingen van Ben Schot, die hiervoor het idee en de tekst leverde. Dit relaas en de song Who Are the Brain Police? van The Mothers of Invention worden innig met elkaar verweven in een comic die roekt, kraakt en stamp: tekst en geluid vormen een wilde dérive, breken voortdurend door de tekeningen heen, kruipen achterlangs om vervolgens weer bruut toe te slaan. Je hebt de neiging je oren dicht te stoppen om je te wapenen tegen de beelden: This morning YABOOOM!!! HAHAHAHAmAAAAAAHHH. What a mess. You're gon gon gon gonna ddddie. What a terrible mess WHO ARE THE do you find it hard to imagine BRAIN. POLICE anyone is capable of such atrocities? SOFT OOOOOOOHHH TICK TOCK TICK TOCK. Isn't it strange WHAT WILL YOU DO how familiar objects can suddenly change? WE'RE THE PLASTIC - well wait a second AND THE CHROMIUM!

AUDIO-CYBORGS

Op de drempel van de 21ste eeuw realiseren we ons dat de kunstgeschiedenis, maar ook de avantgarde, weinig belangstelling heeft getoond voor de visuele aspiraties en kwaliteiten van geluid. Zo meende de surrealist Breton dat auditieve verbeelding inferieur moest worden geacht aan visuele verbeelding. In zijn kielzog verwees Dali muziek naar de achterbuurt van de kunsten. Goed, kunstenaars als Kandinsky, Kupka en Delauney meenden kleuren te kunnen horen, maar voor noise en ritme - voor soundsystems - hadden deze in de greep van theosofie, melodie en perfecte harmonie geraakte schilders geen belangstelling. Muziek, ontdaan van de geborgenheid van harmonie en melodie, trekt voor de verlichte, naar 'arbeidsvitaminen' hunkerende

luisteraar een griezelig audioversum op waarin Unidentified Sonic Objects herkenning en identificatie dwarsbomen. In een tijdvak waarin het luisteren naar Arabische muziek nog tot opname in een psychiatrische kliniek kon leiden, noemde Nietzsche het oor het zintuig van de angst. In *Les Chants de Maldoror* (1868) verhaalt Lautréamont over het relaas van een dove man die zijn gehoor terugvindt nadat hij wordt geconfronteerd met een apocalyptische gebeurtenis: hij hoort zijn kermende angstschreeuw die binnendringt door alle zintuigen. In Munch's klassieke icoon *De Schreeuw* drukt een getergde en vertwijfelde figuur de handen tegen de oren, in de hoop te ontsnappen aan angstaanjagende visioenen.

Soundsystems negeren of ontkennen het pact van harmonie en melodie. Reeds in de achttiende eeuw achtte Rousseau dit bondgenootschap verantwoordelijk voor de neergang van culturele pluriformiteit. Equilibrium-entrepreneurs als Descartes en Hobbes hadden hun fascinatie voor harmonie en vooruitgang in alle toonaarden bezongen en associeerden ritme en noise met verderfelijke stadia in de menselijke geschiedenis: primitivisme en barbarij. Ter gelegenheid van de Nederlandsche Nijverheids Tentoonstelling (Nenijto) in 1928 te Rotterdam werden zo'n honderd Afrikanen overgevoegen, die in een speciaal ingericht 'negerdorp' hun 'primitief geroffel' aan de bezoekers ten gehore moesten brengen. Vlak daarnaast stelde men een gedisciplineerd harmonieorkest op om toch vooral duidelijk te maken welke grote stap voorwaarts de Nederlandse beschaving had gezet. Kritiek weerklonk er zo nu en dan ook, zelfs in de wereld van de beeldende kunst. De grote trom van Richard Huelsenbeck, de 'noise machines' van futurist Luigi Russolo, Luis Bunuel's fascinatie voor de drummers van Calanda, en John Cage's onderzoek naar stilte getuigen alle van het verlangen de mythe van de harmonie aan een kruisverhoor te onderwerpen. Soundsystems prepareren zich voor 'riddim warfare' (DJ Spooky), zijn 'rockets on the battie field' (Kool Keith), 'assaults in the belly of the beast' (Lord Gimp).

Soundsystems onderscheiden zich vervolgens van muziek en kunst door hun ontkenning van begrippen als componist, muzikant, producer, curator en kunstenaar. In de jaren zeventig bepleit de meest geniale theoreticus van de soundsystem, Lee 'scratch' Perry, het vervangen van deze begrippen door de term 'audio-cyborg'. De studio, de mengtafel, de echoplex en elektronische instrumenten maken het mogelijk het bewustzijn te veruitwendigen en in beelden te vangen. "Ik dub van binnen naar buiten", zegt Perry, "zodat ik aan de mengtafel een ruimte kan boetsen en vervolgens inrichten". De studio is een levend en intelligent wezen dat bewustzijn en ruimte muteert en verruimt. Beats, scratches en basslines stuwden de luisteraar naar een nieuw, nog onontgonnen landschap. Bovendien roept sonische verbeelding veel sterkere ervaringen op dan visuele beelden ooit kunnen bereiken. De visuele ervaring houdt je op afstand, bestaat bij de gratie van de scheiding tussen oog en beeld. De sonische ervaring plaatst je direct in het centrum van een nieuwe context, waar ordinaten en coördinaten nog moeten worden aangebracht. Een soundsystem is een ecologisch medium.

JOHNCARPENTERISME

Naast Perry heeft audio-cyborg John Carpenter een bijdrage geleverd aan een verdere exploratie van de sonische verbeeldingskracht. Zijn horrorfilms danken hun impact aan

de soundtracks: diepe, lage elektronische basslines worden gecombineerd met hoge, piepende beats en signalen. Klassieke films als *The Fog* (1980), *Escape From New York* (1981) en *The Thing* (1982) zijn allereerst soundtracks, waarin de keuze voor de beelden willekeurig lijkt. Het commentaar van Perry is verhelderend: basslines brengen een nieuwe ruimte in kaart, houden die ruimte bijeen. Beats richten die ruimte in, bieden tijdelijke MIR-stations waar je even houvast kan vinden in een eindeloos multiversum. In de introductie van *The Thing* maakt Carpenter zijn bedoelingen direct duidelijk. Met zijn heavy basslines trekt hij een zonnig, blauw-wit poollandschap op. De hoge beats brengen markeringen aan - in dit geval enkele op hol geslagen sledehonden die worden achtervolgd door een helicopter. Welke beelden Carpenter ook gebruikt, voor de luisteraar/kijker maakt het weinig uit: lang voordat zich in de beelden een verhaal aftekent ben je al verloren en is je lichaam in de greep van de angst geraakt.

Elektronische muziek of techno laat het oor zien en het oog horen, Net als premoderne mystici en sjamanen staan soundsystems in hun visionaire aspiraties op gespannen voet met de formele iconografie van de bestuursmachine en de visuele machine. Ook brengen soundsystems lichaam en bewustzijn in beweging, muteren en virtualiseren het lichaam en bewustzijn, brengen ze opnieuw in kaart. Dub, jungle en b-boyin' schenken een glimp van dat muterende lichaam, dat zich losmaakt van overgecodeerde handelingspatronen. Ritme, beats, samples, scratches en basslines - ontdaan van harmonie en melodie - "laten je zien hoe je werd gedomesticeerd door de bestaande sociale orde, voordat je ook maar een kans had je ertegen te verzetten", zegt audio-imaginer Kodwo Eshun in een vraaggesprek. Soundsystems zetten een proces van 'motion capturing' in gang dat zich louter laat vergelijken met horror- en science fiction-films. Refererend aan *The Thing* vervolgt Eshun: "In de transformatie naar een alien realiseer je je pas wat een mens eigenlijk is - je bent je het meest bewust van het menszijn vlak voordat iemand in een alien verandert". In de scratch en de sample worden werkelijkheden gefileerd en weer geassembleerd; net zoals menselijke wezens in *The Thing* in ontbinding raken en weer opnieuw worden samengesteld als 'aliens'. In de soundsystem, in die aanslag op harmonie en melodie, ligt het gebod versholten lichaam, identiteit en geschiedenis opnieuw samen te stellen. Soundsystems bieden een sonisch onderzoek naar traditionele westerse noties en beelden over harmonie, identiteit, schoonheid en waarheid. Ze zijn tegelijkertijd een keyboard voor een input en een monitor voor een output.

ALIEN-NATION

De audio-cyborg is een alien: zijn lichaam en bewustzijn bevinden zich in een permanente staat van mutatie en transformatie - hij is de vleesgeworden remix. Waar de avantgarde aan de vervreemding poogde te ontsnappen door zich vast te klampen aan de mythe van de authenticiteit, daar stoten soundsystems door naar het posthumanistische perspectief van de vreemdeling, de alien. Soundsystems genereren 'alien-nations': jazztronaut Sun Ra zegt te zijn geboren op Saturnus, hiphop-genie Dr. Octagon beweert van Jupiter te komen, Ryan Moore - 'echo-junk' en spreekbuis van de Nijmeegs-Canadese Twilight Circus Soundsystem - noemt de planeet Silly Putty als zijn vaderland. In een interview zegt deze cyborgdread: "Silly Putty heeft me naar de aarde gefaxt omdat ze ervan overtuigd is dat deze hulpbehoevende planeet snakt naar

dubadelica". Soundsystems bieden hardware en software waarmee je jezelf kan ombouwen tot een alien.

We hebben moeten wachten tot het einde van de twintigste eeuw, concludeert soundscapist David Toop, vooraleer de beeldende kunst zich realiseerde dat sonische verbeelding een factor van betekenis is in onze perceptie en ervaring van het dagelijks leven. Hij bepleit een verschuiving van de aandacht naar "the landscape of invisible communications and visual mayhem". Welnu, de oprichting van een Centrum voor Audioplexedelica zou daartoe een unieke mogelijkheid openen.

databasslines

- Critical Art Ensemble, Fiesh Machine. Cyborgs, Designer Babies and New Eugenic Ccnclousness, New York, 1998
- Erik Davis, Dub, Scratch and The Black Star. Lee Perry on The Mix, www.levity.com/figmentldub.htm
- Erik Davis. Acoustic Cyberspace. www.levity.com/figmentlacoustic.htm
- Kodwo Eshun, More Brilliant than the Sun. Adventures in Sonie Fiction, London, 1998
- Douglas Kahn, Noise, Water, Meat. A History of Sound in the Arts, Cambridge-London, 1999
- Brandon LaBelle & Steve Roden (red.), Site of Sound. Of Architecture & the Ear, Los Angeles, 1999
- Karin von Maur, The Sound of Painting. Music in Modem Art, München, 1999
- David Toop, Ocean of Sound, London, 1995
- David Toop, Exotica: Fabricated Soundscapes in a Real World, London, 1999