

SONIC PROCESS. UNE NOUVELLE GEOGRAPHIE DES SONS. De miniaturisering en democratisering van de technologie heeft de laatste decennia geleid tot een overvloed aan interdisciplinaire artistieke experimenten, die men bij gebrek aan beter nog steeds onder de noemers 'multimedia' of 'nieuwe media' samenbrengt. Daarbij worden ook de relaties tussen het auditieve en het visuele afgetast. In de hedendaagse beeldende kunst worden klank en geluid steeds belangrijker, en op de muziekpodia hebben de gitaarhelden plaats gemaakt voor nomadische en solitaire *urbanites* die wat aan hun laptop frunniken en abstracte beats produceren. Hun acts hebben een statisch karakter, en krijgen daarom vaak een visuele aankleding.

Deze interrelaties tussen beeld en geluid zijn ook de curatoren niet ontgaan. Alleen al de afgelopen drie jaar waren er vier grote tentoonstellingen gewijd aan installaties van beeld en geluid: *Lost in Sound* (Centro Galego de Arte Contemporanea, Santiago de Compostella, 1999), met vooral aandacht voor de algemeen culturele aspecten van de DJ-cultuur; *Sonic Boom* (Hayward Gallery, Londen, 2000), met geluidsinstallaties, hoofdzakelijk gedacht vanuit de beeldende kunst; *Bed of Sound* (PS1, New York, 2000), een enorm bed met soundscapes; en *Jack, Cinch & XLR* (Centre d'Art du Crestet, Crestet, 2002), een onderzoek naar het vermogen van beelden om klanken op te roepen. Het Centre Pompidou, met zijn traditie van tentoonstellingen waar 'high brow' met populaire cultuur flirt, kon daarbij niet achterblijven. Sinds kort loopt er *Sonic Process*, een ambitieus project dat bestaat uit een tentoonstelling, een website en een lijvige catalogus, en dat zich tot doel stelt de recentste ontwikkelingen in de elektronische muziek in kaart te brengen. De opzet is informatief, documenterend en nadrukkelijk pedagogisch. Tot voor kort vond de Angelsaksisch georiënteerde DJ-cultuur immers maar moeilijk ingang in Frankrijk; het lexicon in de catalogus, dat leest als een fragment uit een Engels-Frans woordenboek, probeert daar alvast iets aan te doen.

In plaats van beeldend kunstenaars uit te nodigen die installaties bedenken waarin geluid een rol speelt, koos curator Christine Van Assche voor een aantal protagonisten uit de DJ-cultuur en de elektronische muziek. De uitdaging bestond er dus in het efemere karakter van de performance of het concert naar een museale tentoonstelling over te brengen. Jammer genoeg is de selectie van de deelnemers erg voorspelbaar, en heeft men zich duidelijk laten leiden door wat muziektijdschriften als *The Wire* als 'hot' bestempelen. Dezelfde normgevoeligheid kenmerkt de catalogus: in elk essay wordt minstens één keer Deleuze geciteerd.

Was het grote probleem in *Sonic Boom* dat het lawaai van de ene installatie de appreciatie van het fragiele muziekje in de andere installatie onmogelijk maakte, dan lijdt *Sonic Process* aan het tegenovergestelde euvel. Een van de galerijen van het Centre Pompidou werd omgevormd tot een neutrale aaneenschakeling van vierkantige ruimtes die opgevat zijn als luxueuze opnamestudio's: half verduisterd, geluidsdicht en weinig verlucht. Elke deelnemer krijgt zo zijn eigen 'autonome zone'. Op die manier gaat men echter elke confrontatie uit de weg en komt men dus evenmin tot een uitspraak over het probleem en de mogelijkheden van de presentatie van hybride kunstvormen, zoals geluidsinstallaties, in het museum.

Ondanks de indrukwekkende middelen waarvan de meeste kunstenaars zich bedienen, is de overstap van de club of de concertzaal naar het museum bijzonder moeilijk gebleken. De resultaten zijn vaak ontgoochelend, soms zelfs triviaal te noemen. *Sophiensale Wien* van Dorfmeister, Huber en Orozco is een herwerking van wat waarschijnlijk *live* een interessante show was (een DJ en een pianist die improviseren op geprojecteerde beelden), maar wordt in deze context een banale diashow met flarden muziek. In *Ghost Dance* heeft Flow Motion een belachelijke scenografie bedacht voor een nochtans interessant uitgangspunt: het geluid van de stad waar de installatie zich bevindt, wordt op een bepaald moment 'bevroren' en tot een klanklandschap verweven. Ook Doug Aitken heeft een indrukwekkende installatie bedacht voor *New Skin*, een film waarin de 'informatie' geleidelijk verschuift van het visuele naar het auditieve; maar er is veel goede wil nodig om het uitgangspunt van de kunstenaar helder te vatten. Hetzelfde geldt voor *Esprits de Paris* van Scanner en Mike Kelley. Scanners typische aanpak, het registreren van stadsruis (bestaande uit telefoongesprekken, parasietgeluiden,

enzovoort) blijkt moeilijk in een videoinstallatie in te passen. Terwijl het geluid – zelfs waar het om herkenbare geluiden gaat – ruimte laat aan de verbeelding, vragen de beelden eerder om een geduldige lectuur. *Grodio* van Coldcut tenslotte, het centrale werk van deze tentoonstelling, speelt handig in op de magische aantrekkingskracht van de *interactiviteit* – de vloer bevat immers sensoren die de mix aan beelden en geluiden op de wanden kunnen beïnvloeden. Ondanks de fysieke inspanningen van een aantal bezoekers – op zaterdagmiddag leek de vloer wel een springkasteel – wijzigde het globale karakter van de installatie maar weinig.

In deze context is de aanpak van David Shea nog het meest relevant. Hij presenteert zijn geluidscollages – in feite films zonder beelden – in een tot cinema verbouwd zaaltje. Om de twee weken neemt de kunstenaar voor een ganse dag plaats in een vitrine, op de plaats waar normaal het projectiescherm hangt. De rest van de tijd speelt de *sequencer* wat Shea tijdens de vorige sessies heeft 'geproduceerd'. Hier is niets te zien, waardoor je tenminste echt gaat luisteren. Twee ander installaties (*MpTree/Data Square* van Marti Guixé en *WaveLinks* van Renée Green) hebben dan weer een pedagogische inslag – de bezoeker kan in deze installaties interviews en geluidsfragmenten raadplegen op video of via het net. Wat dit toevoegt aan de catalogus of de site is echter niet duidelijk, en de ietwat geïnformeerde muzikliefhebber zal er weinig nieuws vinden.

Hoewel Van Assche prat gaat op het inherent 'evolutieve aspect' van de voorgestelde werken, is de *fake* geluidsstudio van *Sonic Process* eerder een walhalla van technologie en controle dan een plek die uitnodigt tot initiatief. Om conflict en interactie te stimuleren, is het immers allemaal te mooi, te comfortabel en te luxueus. *Sonic Process* is een perfecte *chill out* op een luie zondagmiddag, na een lange nacht in de club.

Sonic Process, Une nouvelle géographie des sons loopt nog tot 6 januari in het Centre Pompidou, Place Georges Pompidou, 75004 Parijs (01/44.78.12.33; www.centrepompidou.fr; www.sonic-process.net). De tentoonstelling is van 18 maart tot 21 mei 2003 nog te zien in Podewil, Berlijn. (Sven Sterken)