

Interview Geert Mul
Valentijn Byvanck en Rutger Wolfson
26.06.2000

1

Het begon eigenlijk op de academie in Arnhem. Na eerst te hebben geschilderd en daarna met video te hebben gewerkt, ben ik in het laatste jaar met de computer gaan werken. Die waren er niet op de academie, dus ik werkte met mijn eigen apparatuur. Ik kreeg eigenlijk weinig respons. Sommige mensen vonden het wel goed, maar ik kreeg ook wel de opmerking dat ik misschien beter bij Philips terecht kon. Ik studeerde af op de academie met computer animaties en, wat ik fascinerender vond, twee geprogrammeerde werken. Ik schreef die werken in *basic*, een heel simpel programmeertaaltje. Het ene werk heette *leven, dood, bingo*, en dat was een soort fruitmachine waarop de drie schermpjes leven, dood en bingo toonden. En als er drie dezelfde waren dan was het dus bingo. Een ander werk wat ik toen gemaakt heb heette *toen en nu*, een scherm waarop het woordje “nu” van het scherm afliep tot het op een bepaald punt in “toen” veranderde. Op het laatst was het hele scherm vol met “toen”, waarop het rijtje opschoof en dan veranderde het als de teller van een digitale klok naar een nieuw beeld. Ik was gefascineerd door de *random variable* in het ontwerp, maar het beeld was heel erg beperkt. Omdat je in deze programmertaal alleen met hele simpele vlakken kon werken en ik toch heel erg hongerig naar beeld was, ben ik toen met video verder gegaan, en heb ik het programmeren even laten liggen.

Ik hield me eigenlijk nauwelijks bezig met de vraag voor wie of wat ik het werk maakte. Ik dacht ook niet echt aan het maken van werk voor een specifieke ruimte. Ik was gefashineerd door de mogelijkheden die de computer my bood om met bewegend beeld en geluid te werken. Ik wilde het werk gewoon heel graag maken en laten zien. Alleen waar dat dan moest gebeuren wist ik niet. Het werk viel nergens op zijn plek,

er was ook nooit veel belangstelling. Na de academie ging ik twee jaar op reis, weg van Nederland. Ik heb bijna een jaar in de VS, Mexico en Azië rondgereisd en toen bijna een jaar in Tokyo gewoond en. Daar heb ik veel audio opnames gemaakt. Die opnames heb ik terug in Nederland bij mijn eerste video's gebruikt. Ik ben intensief met Leon Dekker gaan samenwerken, een echte goede schilder die ik nog kende van de academie. We maakten virtuele exposities. We bouwden in een 3-D programma op de computer een ruimte en in die ruimte gingen we dan samen exposeren. Ik hing video stills op aan de muur en hij hing zijn schilderijen daar tussen. Op zich waren dat wel leuke dingen althans zeker voor een samenwerkingsproject. Het klinkt nu een beetje afgezaagd, maar toen was het nog wel fris. We hebben zo'n vijftien exposities gemaakt. We liepen het hele alternatieve kunstcircuit af, de Archipel, allerlei galeries en kunstenaarsinitiatieven. We verkochten de prints ook. Het hele idee was dat het een product was dat moest rouleren. We maakten multiples, die kostten fl 100,- of fl 150,-.

Na anderhalf jaar kwam ik tot de conclusie dat er niet echt vooruitgang inzat. Ik had het idee dat ik wel de rest van mijn leven kon doorgaan met dingetjes te maken, maar er kwam geen echte respons. Ik kon mijn werk wel kwijt, het verkocht wel, en ik mocht het wel ophangen, hoewel het meestal geld kostte, maar na een tijdje kreeg ik het idee dat ik op straat snoep stond uit te delen. Dat kan je natuurlijk de rest van je leven wel blijven doen. Niemand zal daar boos over worden. Maar het zijn elke keer je eigen candies en je krijgt geen feedback. Nu is dat misschien veranderd, maar toen was het alternatieve circuit nog heel erg gesloten, er was wel een netwerk, maar een absoluut gesloten netwerk.

2

Toen ik op een dood punt was beland met die prints ben ik een part-time gaan werken in een videostudio in Hilversum. Met die baan kreeg ik toegang tot video apparatuur. Overdag deed ik wat klusjes en dan kon ik 's nachts in de studio werken. Door die studio kreeg ik een beetje inzicht in de mogelijkheden van video en leerde ik ook mixen. Het was in het begin van de house periode in 1994. Ik kwam op het idee om video's live te mixen. In de Rotterdamse club *Nighttown* organiseerden ze avonden, dat heette de *Future*. Ik heb hen opgebeld en gevraagd of ze interesse hadden in een visuele invulling voor die club. Ik zei dat ik een lichtshow met videomonitoren kon doen; licht en tegelijk plaatjes. Ja, er was geen vocabulaire om het anders uit te drukken. Ik ben dat in samenwerking met Titus van Eck gaan doen. Dat werk was erg leuk en het maakte me ook economisch onafhankelijk. Het was ook heel spannend om weer met muziek weer in aanraking te komen, House Techno, Jungle, Trip-Hop, Gabber dat alles is in die tijd geboren. Het belangrijkste was misschien wel dat ik het idee kon loslaten dat ik binnen een bepaald circuit exposities moest doen en op die manier een carrière moest opbouwen. Ik ben toen ook gestopt met het zoeken naar expositieruimtes. Ik hoefde me ook niet meer op papier in allerlei bochten te wringen om binnen een bepaald jargon te omschrijven wat ik aan het doen was om geld te krijgen

Na een jaar was het werk dat ondertussen V.J. heette hip geworden. Binnen een jaar kwamen we drie keer op televisie en als gevolg daarvan werden we gevraagd voor festivals. En ook de beeldende kunst begon na een jaar of twee belangstelling te tonen. Micha Klein werd populair. Het ging allemaal een beetje lopen. Na een jaar of zo begon ik mensen tegen te komen die met dezelfde dingen bezig waren, in dezelfde club of hetzelfde tijdschrift. We hadden niet echt voorgangers. Natuurlijk stond er in clubs wel eens een projector. Maar het idee om eens iets met live mixen en muziek te doen kwam ineens in mijn hoofd op en volgens mij is dat op dezelfde tijd in Amsterdam min of meer ook zo gebeurd. Zo zie je dat een culturele ontwikkeling in onze cultuur veel met technologie heeft te maken. Op een gegeven moment wordt zo'n video-mixer kleiner en betaalbaar en dan ligt het voor de hand om het in de kofferbak te gooien en ergens mee naar toe te nemen. Hetzelfde gebeurde natuurlijk in de elektronische muziek. Daarom was die periode zo vruchtbaar. Iedereen gaat er natuurlijk wel anders mee om. Ebo-Man

koos voor het maken van echte sets en koos voor een carrière als performer en muzikant. Micha Klein ging naast Vj'en op Housepartys het museum in met digitale fotos. Gerard van der Kaap is een apart verhaal. Hij werkte altijd als grafisch vormgever/beeldend kunstenaar met video en computer en dat vond en vind ik nog steeds een van de meest inspirerende kunstenaars, omdat hij werkelijk innovatief met het zijn medium omgaat, en vanuit die techniek nieuwe mogelijkheden en inhoud verkent. Voor mijn werk was de samenwerking met Gerard Koot heel belangrijk. Koot en ik kozen voor iedere ruimte een nieuwe visuele oplossing die specifiek was geënt op die ruimte. Daarvoor heb je een hele hoop knowhow en feeling met techniek nodig. In het videocircuit is alles gestandaardiseerd. In principe is alles drie bij vier meter en hangt plat aan de muur. Als je daar van af wil wijken dan moet je vrij goed weten wat je doet. Koot is een van de weinigen die begrijp hoe verwant inhoud en techniek zijn. Producties van hem zijn eigenlijk kunstwerken op zich en minstens de helft van wat ik doe staat of valt bij een inhoudelijk goede "technische" productie.

Of dat verbinden van muziek, ruimte en mensen nou in die clubs zelf zulke fantastische ervaringen oplevert, weet ik niet. Ik had ook moeite met de lancering van de term V.J.. In een club of op een popfestival draait alles natuurlijk om de muziek, dus in principe speel je dan als V.J. eigenlijk de tweede viool. Het is allemaal niet zo hoogdravend, je valt niet van pure verwondering van je stoel omdat die beelden zo mooi zijn. Dat is ook helemaal niet de bedoeling, want je staat daar voor de muziek, en het licht, het decor en die beelden dienen die muziek. Ik stond in principe naast de lichtman die ongeveer dezelfde functie had. Nu doen we dat veel uitgebreider, maar toen wij begonnen waren er alleen 3 vhs-players, een videoprojector en een mixer waarmee je allerlei effecten en stils kunt maken en dingen kunt synchroniseren op de beat. Vooral in de begintijd maakte het voor ons niet zoveel uit wat voor tape er in de player zat omdat er toch zo veel lagen met effect over heen gingen dat we hele abstracte beelden kregen, en net als het licht ging het wat ons betreft toen voornamelijk over ritme en kleur. Na een tijdje heb je dat wel gezien. De V.J. moet maar steeds afwachten wat een D.J. opzet en daar dan passende plaatjes bijzoeken.

Eigenlijk is dat werk alleen nog interessant als je de hele productie kan doen, settings, het licht, de inrichting van de zaal, de video set-up, het video werk. We hebben dat gedaan met het Lowlands festival, waar met de totale productie van beeld en muziek in handen hadden. We werkten met DJ Alien, en rappers en muzikanten samen en het geluid van de video kwam dan ook weer in de mix terecht. Hetzelfde geldt voor mijn optreden in Chicago in juni (2000). Ik had wel eens eerder optredens gedaan, met Koot en D.J. Alien, maar dit was eigenlijk de eerste keer dat ik persoonlijk was uitgenodigd dus ik had min of meer de art directie in handen. Ik was de baas, ik kon het concept voorstellen. Ik heb voorgesteld om met een Human Beat Box te werken, 'Thor' die Koot in een dansproductie had ontmoet. Koot en ik zijn geen muzikanten. We denken niet in termen van muziek maar in termen van geluid. We nodigden dus Thor uit die van onze performance muziek maakte, door eenvoudig een ritme over ons videogeluid te leggen. Zo'n human beatbox is ongelofelijk, een zanger wiens stem drum, zanglijn en bas doet; je ziet

het en dan nog geloof je niet wat je hoort. Zulke projecten zijn voor mij veel interessanter dan V.J. zijn.

Het clubwerk heeft wel mijn denken over ruimte beïnvloed. De ruimte is elke keer anders, en de muziek en het publiek ook. Je vraagt je af wat die mensen eigenlijk komen doen. Waar komen ze voor? Ze komen voor de muziek. En daar pas je je beeldtaal op aan. Geen lange verhalen, geen semi interessante statements, maar ritme, kleur, en impressies. Nu ik mijn eerste interactieve werken heb gemaakt, merk ik dat ik daar heel veel van heb geleerd. Kijken naar je publiek. Waarom zijn ze daar en wat verwachten ze? Daar ligt de kern van het VJ-werk en dat is echt iets wat ik me daarvoor niet had gerealiseerd.

3

Als je aan mij vraagt waar zich op dit moment inhoudelijk gezien de meest interessante culturele ontwikkelingen voordoen dan is dat in de game industrie. Daar zijn de jongste ontwikkelingen in de beeldtaal, in de interactieve taal. Daar heerst de taal van kinderen. Je vraagt je af waarom de beeldende taal zich op een gegeven moment op een abstracter niveau begeeft, in de computer, in een interactieve structuur. Om het bombastisch uit te drukken, denk ik dat er zich een grote omslag voordoet. Blijkbaar zijn er allerlei nieuwe processen die roepen om een nieuwe taal, om nieuwe beschrijvingen van onze werkelijkheid. Die taal moet niet alleen dynamisch zijn, maar ook intelligent verandering kunnen genereren. Voordat zo'n taal kan groeien moet je je kunnen bedenken wat je wil en je moet het ook kunnen organiseren. De culturele waarde van de technologische ontwikkeling die aan zulk soort processen ten grondslag ligt wordt waanzinnig onderschat, met name in de beeldende kunst. Dat toont zich ook in de Nederlandse moderne kunstcollecties, die zich beperken tot een heel specifiek Noord-West Europees vocabulaire waarin allerlei dingen worden afgewezen: technologie, seksualiteit, symmetrie, monumentaliteit, kortom alle ontwikkelingen en vernieuwing in de alledaagse cultuur. Al je door het rijksmuseum loopt kom je van alles te weten over die tijd. Over eten, drinken, sex, religie, technologie. Er wordt gekozen voor de absolute individuele expressie en een zeer abstract idee van zuiverheid en dat gaat ten koste van de hedendaagse complexiteit.

Ik vind het belangrijk dat een museum voor moderne kunst de taal weerspiegelt die op dat moment wordt gesproken. En dat doen musea voor moderne kunst uitdrukkelijk niet. Ze verwijzen het liefst naar een hoogtepunt in de schilderkunst uit de gouden eeuw, terwijl er toen wel werd geschilderd en gewerkt in de taal die werd gesproken. Het uithangbord van de groenteman lag vrij dichtbij het schilderij van de kunstschilder die hetzelfde vocabulaire en hetzelfde medium op een andere manier toepaste. Er is geen enkele reden waarom een museum voor moderne kunst zich niet voor 75% op videowerken zouden richten. En dan nog eens 10% film en achter in een kamertje een paar schilderijen. Dat zou voor mij een vanzelfsprekende situatie zijn omdat dat een reflectie zou zijn van wat er in de taal gebeurt.

Ik kan natuurlijk ook wel ergens anders mijn werk presenteren, maar musea zijn belangrijk vanwege de middelen en de

macht die ze bezitten. Daarom val ik ze ook aan. De musea hebben de zalen, het geld en de ondersteuning voor projecten. Je kan in een theoretische discussie wel beweren dat het minstens zo interessant is als je kiest voor een ander podium, maar voor mij is dit toch een podium dat goede faciliteiten biedt. Ik heb laatst tijdens het Rotterdams filmfestival in Museum Boijmans een aantal werken gezien waarvan ik vond dat ze heel behoorlijk waren geproduceerd. Goede ruimte, goed geluid, hele minimale middelen. Het kost geen drol. Als je het over muziekpodia hebt dan heb je Paradiso, Nighttown en een aantal andere podia in Nederland. Als je het over beeldcultuur hebt dan heb je Boijmans en het Stedelijk en waarschijnlijk nog een aantal andere plekken, dan heb je het gehad. Er daar zijn faciliteiten, daar gaat overheidsgeld naar toe, daar liggen de mogelijkheden om dingen te laten zien. Het is altijd lastig als je het gevoel hebt dat je faciliteiten onthouden worden vanuit bepaalde politieke beslissingen.

4

Geleidelijk zijn mijn eigen werk en het werk in opdracht naar elkaar toegegroeid. Ook omdat ik weer in de muziek terecht kwam en door dingen die ik uitvond tijdens het live mixen in die clubs. Die sets duren een uur of zes, dus het gaat helemaal niet meer over een absoluut begin en eindpunt in een beeld en ook het idee van tijd verandert. Het zijn *streams* van beelden, hele lange sessies waarin je met beeld dingen uitvindt, gevoeligheid ontwikkelt voor ritme, voor kleur. Op een gegeven moment begon er een wisselwerking te ontstaan. Dingen die ik mijn studio uitvond gebruikte ik in de club en dingen uit de club paste ik toe in mijn video's. De programma's die ik maakte na de academie waren eigenlijk een soort dynamische werken met strakke, repeterende patronen die je aanzette en die vervolgens begonnen te lopen. Ik heb dat toen losgelaten omdat ik meer met beeld wilde werken en zeker met mijn technologische capaciteiten niet kon realiseren wat ik wilde doen. Acht jaar later toen het programmeren en het werken met video weer samenkwam kon dat wel. Dat is te danken aan een ontwikkeling in de technologie, waarin een apparaatje werd ontwikkeld waarmee je videobeelden kon programmeren of scripten in plaats van ze te monteren. Met die nieuwe technologie kon ik *La Derive* (**spelling, jaar, plaats waar getoond, VB**) maken, een werk dat ik maakte op muziek van Speedy J. waarin ik het beeld asynchroon met het ritme van de muziek heb gemonteerd. Het geluid bestaat uit een aantal lagen die ten opzichte van elkaar verschuiven omdat ze verschillende lengtes hebben. Af en toe ontmoeten ze elkaar en dan lopen ze weer asynchroon en dan krijg je weer ontmoetingen. Het beeld is een van die vijf loops geworden. Het heeft zijn eigen ritme, maar omdat het bestaat uit repeterende elementen is het ook onderdeel van de muziek. Het beeld vertoont een sterke verwantschap met de muziek, zonder dat het precies aanwijsbaar is waarin die verwantschap zich bevindt.

Door het werken in clubs, met muziek en computers ben ik me steeds meer gaan bezig gaan houden met de formele aspecten van beeld en geluid. Dat nadenken over de rol en inhoudelijke betekenis van technologie onderscheidt mij van de beeldende kunstscene. De rol van de technologie als inhoudelijk gegeven is uit de kunstgeschiedenis gebannen. Ik krijg vaak kritiek vanuit kunsthistorische kringen dat ik

geen beslissingen maak en dat klopt want die moet je juist loslaten. Ik kwam terug uit Tokio met een enorme hoeveelheid beeldmateriaal. Die stad heeft een diepe indruk op me gemaakt. Het duurde twee jaar voor ik er een werk van kon maken. Toen dat tenslotte leidde tot *Tokyo fx*, [spelling & jaar & plaats waar getoond! VB] een van mijn eerste genererende werken, heb ik geprobeerd om de structuur van het beeld naar het karakter van die stad te vormen. Dat levert een dynamisch beeld op, met veel afwisseling en sterke visuele indrukken, maar zonder specifieke richting of conclusie. Zo werk ik. Ik richt me op het genereren van structuren die voorwaarden scheppen voor de inhoud van het beeld. Dat wordt vaak niet als zodanig onderkend.

Zo gaat dat met technologie. Eerst wordt er een computer gemaakt en pas twintig jaar later wordt men zich bewust van de consequenties. Toen ik net op de academie zat was de computer nog redelijk pril. De eerste experimenten met interactieve systemen waren erg abstract, maar iets later werden ze verwerkt in spelletjes zoals *text adventures* die niet volgens een vast patroon verliepen maar door de informatie die gebruikers er in stopten onverwachte wendingen namen. Weer later kreeg je de eerste experimenten met interactieve film. Maar dat ging nergens heen. De kijker kreeg een film voorgeschoteld en dan kon je het plot kiezen of op een gegeven moment stond het beeld stil en dan mocht je zelf a, b of c kiezen. Die nieuwigheden werden gepresenteerd op een technologische manifestatie of op audio-visuele festivals. Iedereen voelde wel aan dat het niet veel voorstelde. Men vond interactiviteit niks en daarmee was het idee dan ook weer vijf, zes jaar lang van de baan.

Na de eerste, experimentele fase werd alle aandacht besteed aan het marketen van de computer. In plaats van de mogelijkheden van de computer verder te onderzoeken werd hij afgestemd op de belevingswereld van de mensen die er mee moesten werken. De computer werd zo geprogrammeerd dat hij bijvoorbeeld een analoog montage systeem kon simuleren. Je moet zo'n computer heel erg forceren omdat te doen, want als je hem loslaat dan gaat hij genereren, mixen, combinaties maken, structuren maken; daar is hij goed in.

Nu is die marketing hausse een beetje voorbij. Binnenkort gaat Microsoft failliet en daarmee zijn we dan weer een beetje terug bij de mogelijkheden die twintig jaar geleden al werden onderkend en sindsdien in het underground circuit van computernerds zijn gepropageerd. Hun invloed begint zich nu pas een beetje op een maatschappelijk niveau te manifesteren in de aandacht voor interactie en het loslaten van een lineair verhaal. In de openbare ruimte zie je trouwens hoe dit soort interactieve patronen voortdurend wordt gebruikt bij informatieverstrekking op billboards, wegbewijzing, verkeersborden en in commercials. De openbare ruimte is een dynamisch gegeven. Als jij je informatie verstrekking kan laten communiceren met die dynamiek van de openbare ruimte en de mensen die zich daarin bevinden dan is dat 100% winst. Op het station in Eindhoven is op dit moment een informatie systeem dat je als de trein tien minuten vertraging heeft een commercial kan laten zien van een bloemenzaak op loopafstand waar je dan nog snel even bloemen kan kopen. Dat is een nieuwe vorm van informatievoorziening.

De scepsis over interactie komt vaak voort uit afbakeningen en definities die niet van toepassing zijn. Het gaat hier om een taal die wij bijna niet spreken en dat maakt het waanzinnig moeilijk om erover te communiceren. Natuurlijk is er ook interactie als je op een knop

drukt en het licht springt aan, maar er is geen inhoudelijke relatie tussen op een knop drukken en het aanspringende licht. Het wordt pas interessant als er een inhoudelijke relatie is tussen datgene wat je doet als gebruiker of als onderdeel van het werk en datgene wat je als ervaring terugkrijgt. Ik vond het werk *this land is man made* (2000) tentoongesteld in Witte de With heel goed werken, omdat er zo'n inhoudelijke relatie was. De fysieke plaats van de bezoeker beïnvloedde zijn ervaring van het werk. Hij werd zich bewust van zijn invloed op de beleving van het werk. Je merkt al aan de hand van de voorbeelden die ik geef hoe beperkt onze taal is en ik vind dat waanzinnig interessant, want ik merk dat ik op zoek moet naar andere woorden en dan begint het voor mij echt te gisten.

Ik voel veel affiniteit met de uitgesproken architectuur van de Vleeshal en heb de behoefte om daar op te reageren. Ik wil videobeelden genereren die aan de ene kant op die architectuur inspelen, door het plaatsen van schermen in de ruimte, maar aan de andere kant zich onttrekken aan de taal van de architectuur. Een spel van beeld en structuur. De uitdaging is om een aantal settings te genereren waarin de bezoeker zich kan verliezen. De settings zijn dynamisch, die worden ter plekke met een bepaald aantal voorwaarden gegenereerd. Het concept van het programma is dat elk aspect van de installatie, beeld, geluid en licht, een specifiek ontwerp volgt. De ontwerpen komen uit de filmtaal. Ik heb gekozen voor openingsscenes, ontknopingen, en slotscenes. In het begin van een film is alles mogelijk. Het eerste wat een openingsscène doet is het totale reeks narratieve mogelijkheden te verkleinen door een aantal specifieke relaties laten zien, een aantal karakters te introduceren en de relaties tussen die karakters duidelijk te maken. Het begint met een shot van een stad, een totaalshot, dan zoom je in en je komt in een huiskamer, je hebt twee personages die hebben een relatie, de telefoon gaat, de derde wordt geïntroduceerd. Van een open situatie ga je naar een specifiek beeld met uitgekristaliseerde elementen. Een ontknoping toont een andere beweging: een veelheid aan elementen komen bijeen in een conclusie. In de slotscene wordt de illusie losgelaten. Op het ene moment zie je het beeld, en dan volgt de aftiteling. Met het besef dat je niet de werkelijkheid maar een film ziet is de begrenzing van mogelijkheden compleet. Deze abstracte beschrijving van de filmische narratieve structuur ligt ten grondslag aan de ontwerpen voor het lichtplan, muziek en het beeld. Ik schrijf die ontwerpen in *midi*, een programmeertaal. De filmische structuur ligt besloten in een minustekens die op grond van de abstracte categorieën drie databases aanstuurt, die op hun beurt settings genereren waarmee het beeld, licht en het geluid worden geactiveerd. Wat ik fascinerend vind is dat er zo een verhaal ontstaat, maar dat het heel moeilijk is om aan te geven op welke manier het tot stand komt.

Valentijn Byvanck