

# Us and Them (and Screens)

De werking van het scherm tijdens een live music performance



BA Eindwerkstuk media en cultuur (ME3V15026)

Studiejaar 2018-2019, blok 4

Jip Branten, 5696062

Docent Chiel Kattenbelt

13-06-2019

## Contents

1. Inleiding.....	3
2. Theoretisch kader .....	6
3. Analysemethode .....	12
4. Normativerend perspectief: de introsequentie.....	14
5. Subjectiverend perspectief: het prisma.....	16
6. Objectiverend perspectief: de energiecentrale .....	20
7. Conclusie .....	23
Bibliografie .....	25
Bijlage 1: Samenvatting.....	26

*Aantal woorden: 7918*

*Foto voorblad: eigen materiaal, genomen op 22-06-2018.*

## 1. Inleiding

Vanaf de jaren '70 wordt steeds vaker gebruik gemaakt van schermen tijdens concerten, festivals en andere vormen van performance. Technologie maakt steeds meer mogelijk op dit vlak en het succes van concerten en met name festivals als product van de muziekindustrie zorgt dat deze ontwikkeling zich blijft voortzetten. Tegenwoordig is het eerder regel dan uitzondering dat de performance van een band gebruik maakt van schermen. Deze schermen worden niet enkel gebruikt om de performance zichtbaar te maken voor een zo groot mogelijk publiek, maar ook om de kunstuiting die het muziekoptreden is van een visuele kant te voorzien.<sup>1</sup>

De optredens van Pink Floyd<sup>2</sup> en later Roger Waters worden gezien als iconisch als het gaat om het rockconcert. Al voor 1967 maakte de band gebruik van opmerkelijke lichtshows wat van Pink Floyd concerten een bijzondere ervaring maakte. Na 1970 kon, met het grote succes van de band, de omvang van de licht- en geluidsinstallatie van Pink Floyd een voor rockbegrippen toen spectaculaire omvang bereiken. In de jaren '70 was er een periode met minder concerten maar eind jaren '70, na het uitkomen van het album *Animals*, werd het eerdere spektakel weer opgepakt.<sup>3</sup>

Een opvallend onderdeel van deze optredens was een cirkelvormig scherm omringd met verstelbare spotlights, bekend onder de naam "Mr Screen" (zie pagina 4). Dit scherm werd als centraal onderdeel van de show gebruikt voor projecties en werd een welbekend aspect van Pink Floyd concerten en later ook de solocarrière van Roger Waters.<sup>4</sup> Mr Screen werd zowel gebruikt voor van tevoren opgenomen beelden als live beelden. In eerste instantie waren de beelden redelijk simplistisch maar naarmate de band qua omvang en bekendheid groeide werden ook de shows en daarmee de filmbeelden steeds spectaculairder. Er werd bijvoorbeeld gebruik gemaakt van beelden van een vliegend varken (bekend van de albumhoes van *Animals*) en slow-motion beelden van vuurballen of instortende gebouwen.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (2<sup>nd</sup> ed, London: Routledge Taylor & Francis Group, 1999), 10.

<sup>2</sup> Pink Floyd is een rockgroep opgericht door Roger Waters, toetsenist Richard Wright en drummer Nick Mason in de jaren '60. Hun bekendste album, *Dark Side of The Moon*, is een van de bestverkochte albums uit de popgeschiedenis. Roger Waters is na afsplitsing van Pink Floyd een solocarrière begonnen, waarbij zowel eigen nummers als muziek van Pink Floyd centraal staan.

<sup>3</sup> Frans Steenma, ed., *OOR's Pop-encyclopedie 2008*, (Amsterdam: Dutch Media Uitgevers, 2008), 330-331.

<sup>4</sup> PLSN Staff, "Mr. Screen Evolves into Mr. LED," *Projection Lights & Staging News* (August 20, 2007) <http://plsn.com/articles/production-profile/mr-screen-evolves-into-mr-led/>.

<sup>5</sup> Andy Mabbett, *Pink Floyd: The Music and the Mystery*, (London: Omnibus Press, 2010), 104-110, 118.



Figuur 1: het cirkelvormige scherm gebruikt in Pink Floyd concerten.<sup>6</sup>

De toevoeging van (video)schermen aan een *live music performance*, oftewel het concert, kan veel verschillende vormen aannemen. Enerzijds kan het gaan om live beelden, de op dat moment opgenomen beelden van de performance. Bij gebruik van live beelden is er eigenlijk altijd een bepaalde mate van regie bij betrokken, en vaak worden de beelden ook nog bewerkt met bijvoorbeeld filters of beeldvorming. Daarnaast wordt ook gebruik gemaakt van beelden die vooraf zijn opgenomen, wat een veel uitgebreider scala aan invullingen mogelijk maakt. Zo kan er onder andere gebruik worden gemaakt van animaties, videoclips, fotografie, korte stukjes films of nieuwsitems. Vaak is het een combinatie waarvoor wordt gekozen.<sup>7</sup>

Het incorporeren van schermen in live performances is tegenwoordig erg vanzelfsprekend en het live event wordt qua inhoud en vormgeving steeds meer beïnvloed door deze media technologieën.<sup>8</sup> Door als het ware ‘film’ te incorporeren in het concert wordt daarmee ook de filmwetenschap uitgenodigd om zich met de cinematografie hiervan bezig te houden. Binnen de mediawetenschap is al veel geschreven over het gebruik van schermen in theaterstukken en

<sup>6</sup> “Stufish, Mark Fisher Studio,” via the Wayback Machine, accessed 04-01-2019, <https://web.archive.org/web/20100514064633/http://www.stufish.com/pink-floyd/the-division-bell/reality.html>.

<sup>7</sup> Olga Nikolaeva, “*Playing the Reality*, Screen Projections during Depeche Mode’s Concert ‘Touring the Angel: Live in Milan’,” (Master’s Thesis, Lunds Universitet, 2012), 4-5.

<sup>8</sup> Auslander, *Liveness*, 25.

kunstinstallaties. Echter, in de context van de live music performance is nog geen discourse ontstaan qua dramaturgie.<sup>9</sup> Bij de weinige mediawetenschappers die toch over dit onderwerp schrijven valt een bepaalde discussie te onderscheiden tussen twee verschillende standpunten. Aan de ene kant wordt onder meer door Auslander gesteld dat het gebruik van schermen afdoet aan de *liveness* van een performance en de spectator afleidt van wat er in het hier en nu gebeurt.<sup>10</sup> Daartegenover wordt door Nikolaeva en anderen gesteld dat het gebruik van schermen juist bijdraagt aan de complete ervaring van de performance en deze naar een hoger niveau tilt.<sup>11</sup>

De technologie gebruikt voor dit fenomeen bestaat al langer, maar nu het ook in de beeldcultuur is aangekomen zal analyse gedaan moeten worden naar hoe de betekenisvorming en de spectator gerichte communicatie hierdoor is veranderd en zal blijven veranderen. Dit onderzoek zal in de kern een analyse zijn van dit fenomeen. De onderzoeksvraag is in essentie: hoe werkt het gebruik van schermen als element van de ervaring?

Om de richting van dit onderzoek beter te duiden zal gebruik gemaakt worden van een aantal perspectieven aan de hand waarvan de analyse zal worden uitgevoerd. Deze perspectieven zullen worden afgeleid van Turco's analyse van de VJ-set *Dancing Images*. Hierin analyseert zij de dramaturgie van VJing aan de hand van een subjectiverend perspectief, een normativerend perspectief en een objectiverend perspectief.<sup>12</sup> Turco's zienswijze kan met name goed gebruikt worden doordat zij in essentie vergelijkbaar analysemateriaal gebruikt. Kijkend naar de combinatie van muziek met projectie, waarbij zij de VJ onderscheid als performer, zijn haar casussen niet veel anders dan wanneer een live music performance wordt geanalyseerd. Turco's perspectieven zijn geconstrueerd volgens een triadisch principe van denken, ook gebruikt door bijvoorbeeld Kant, Peirce en Habermas, en beschreven door onder andere Kattenbelt. Hij beschrijft een triadische denkwijze als drie onderdelen of elementen die samen één geheel vormen. In hun onderlinge verbondenheid vormen zij zoals Kattenbelt dat stelt een "(...) eenheid in verscheidenheid (...)"<sup>13</sup>

Dit onderzoek zal zich in de analyse focussen op een specifieke casus, namelijk de *Us + Them* tour van Roger Waters. Deze tour is de meest recente van Roger Waters, plaatsvindend van 21 mei 2017 tot 9 december 2018. De show is ontworpen door Roger Waters in samenwerking met *creative director* Sean Evans. Binnen dit concert wordt uitgebreid gebruik gemaakt van verschillende schermen en de daarbij behorende technologie als uitbreiding op het muzikale oeuvre van Roger Waters (en Pink Floyd). Er is een groot aantal mogelijke functies die je aan de schermen kunt

<sup>9</sup> Nikolaeva, "Playing the Reality," 4.

<sup>10</sup> Nikolaeva, "Playing the Reality," 6-7.

<sup>11</sup> Nikolaeva, "Playing the Reality," 41-43.

<sup>12</sup> Marina Turco, "Dancing Images. Text, Technology, and Cultural Participation in the "Communicative Dispositif" of VJing," (PhD Dissertation, Universiteit Utrecht, 2014), 2-4.

<sup>13</sup> 1. Chiel Kattenbelt, "Denken in drieën," (syllabus, Universiteit Utrecht, The Netherlands, 2019).

toekennen, die in deze analyse onder de loop zullen worden genomen aan de hand van de triadische perspectieven zoals aangereikt door Turco. Het gebruik van deze casus zal de onderzoeksvraag toespitsen tot:

Hoe werken de communicatieve functies van schermen als element van de ervaring in de *Us + Them* tour van Roger Waters?

Kortom, het onderwerp van dit onderzoek is het gebruik van schermen in live music performances. Naar dit onderwerp is nog weinig onderzoek gedaan, waardoor een algemene discourse ontbreekt. Dit onderwerp zal benaderd worden vanuit een communicatief perspectief, kijkend naar de communicatieve werking van de schermen en projecties. De methode die hier voor gehanteerd wordt is vergelijkbaar met een literatuurstudie. Eerst zal een theoretisch kader worden opgebouwd, bestaande uit theorieën en concepten die zullen dienen als gereedschap binnen de analyse. Aan de hand van dit kader zal een kritische analyse worden uitgevoerd met als casus de *Us + Them* tour van Roger Waters. Er zal eerst worden ingegaan op het normativerend perspectief, vervolgens op het subjectiverend perspectief, dan op het objectiverend perspectief en tot slot zal dit samenkomen in een conclusie die kijkt naar alle drie.

## 2. Theoretisch kader

Deze analyse zal in zijn aanpak voornamelijk inspiratie putten uit *Dancing Images* door Turco. De onderzoeksvraag die zij aanhoudt in dit boek komt neer op “What does a VJ set communicate and how?”<sup>14</sup> Ze analyseert hiermee de praktijk van VJing, oftewel het live selecteren, mixen en projecteren van videobeelden tijdens een feest, vaak in aansluiting op een DJ set. Turco kijkt hier vooral naar de elementen die een belangrijke rol spelen in een VJ-performance; technologie, visuele tekst en culturele context.<sup>15</sup>

Turco begint haar analyse door te definiëren wat voor *messages* een VJ set kan communiceren naar de spectator. Ze beargumenteert aan de hand van Habermas, Seel en Kattenbelt dat deze messages worden gevormd en uitgezonden aan de hand van drie perspectieven of oriëntaties van communicatie, namelijk subjectiverend, normativerend en objectiverend. Aan de hand van deze perspectieven zal deze analyse zijn deelvragen onderscheiden.

Ten eerste beschrijft Turco het subjectieve perspectief. Dit perspectief beschrijft *images* die functioneren als esthetisch object, en daarmee voornamelijk de perceptie van de spectator adresseren. Deze communicatie vindt voornamelijk plaats in de belevingswereld van het subject, de

---

<sup>14</sup> Turco, “Dancing Images,” 2.

<sup>15</sup> Turco, “Dancing Images,” 1-12.

spectator, en komt erg overeen met het showelement, de intensiteit van de ervaring.<sup>16</sup> Turco beschrijft esthetische communicatie als het insceneren en uitvergrooten van de cognitieve en affectieve processen ook aanwezig in alledaagse ervaringen. Dit versterkt de emotie en expressie van deze processen, resulterend in een *feedback loop* waarbij de intensiteit van de ervaring als het ware steeds op zichzelf voortbouwt.<sup>17</sup> Om het gebruik van schermen in de *Us + Them* tour van Roger Waters te analyseren vanuit een subjectiverend perspectief zal de volgende deelvraag gebruikt worden:

In hoeverre draagt het gebruik van schermen bij aan een intensivering van de ervaring?

Het normatieve perspectief, zoals beschreven door Turco, duidt beelden die een soort actualiteit van handelen tonen. Deze communicatie kan begrepen worden in het frame van normen en waarden afkomstig uit de culturele context van vertonen. Dit soort beelden kunnen dus gebruikt worden om een verhaal te vertellen of om de performance te associëren met dingen die buiten de performance zelf spelen. Turco gaat met dit perspectief voornamelijk in op de stijl en distinctie van bepaalde club culturen en muziekstijlen.<sup>18</sup> Dit perspectief kan in de *Us + Them* tour wijzen op de stijl en thematiek van Roger Waters, en daarmee Pink Floyd. Daarnaast kan het ook gebruikt worden om het verhalende, dramaturgische aspect van de beelden te analyseren. Om hier dieper op in te gaan zal de analyse gebruik maken van een tweede deelvraag:

In hoeverre draagt het gebruik van schermen bij aan een normativerend aspect van de ervaring?

Tot slot beschrijft Turco het objectieve perspectief van communicatie. Dit perspectief focust op beelden die enerzijds de logische aspecten van de performance tonen, en anderzijds een argumentatief frame creëren ten behoeve van een cultureel discours. Deze soort communicatie beroept zich dus niet op de immersieve kwaliteiten van een normativerend of subjectiverend perspectief, maar creëert juist een soort afstand tussen spectator en performance ten behoeve van diens reflectiviteit. Deze reflectiviteit van het denken kan als het ware een discours creëren, waarbij de spectator zelf in het moment al een soort analyse stap zet ten opzichte van het ervaren. Turco stelt dat het doel hiervan aan de ene kant gezien kan worden als het definiëren van een specifieke performance. Anderzijds biedt dit perspectief van communicatie ook de mogelijkheid om een breder discours te vormen waarbij gereflecteerd wordt op de performance en de (club) cultuur

---

<sup>16</sup> Turco, "Dancing Images," 3.

<sup>17</sup> Turco, "Dancing Images," 37-63.

<sup>18</sup> Turco, "Dancing Images," 3, 97-131.

daaromheen, bijvoorbeeld de esthetische en politieke waarden ervan.<sup>19</sup> Aan de hand van dit perspectief zal ook de mate waarin de *Us + Them* tour aanzet tot een reflectiviteit van denken worden geanalyseerd met behulp van de laatste deelvraag:

In hoeverre draagt het gebruik van schermen bij aan een reflectiviteit van denken?

Deze drie elementen van de communicatie vormen samen de basis van het *communicative dispositif*, een systeem waar “textual and technological set-ups, thoughts and behaviours converge towards the same communicative goal.”<sup>20</sup> Belangrijk bij het gebruik van Turco’s perspectieven is dat het gaat om een triadisch model, geïnspireerd door andere triadische denkmodellen van onder andere Habermas en Kattenbelt. Dit betekent dat, hoewel het maken van een onderscheid praktisch is ten behoeve van een gestructureerde analyse, de perspectieven elkaar nooit zullen uitsluiten. In een performance zullen op elk moment alle drie de perspectieven in enige mate in de communicatie aanwezig zijn. Dit is waarom in de deelvragen gebruik gemaakt van de vraagstelling ‘In hoeverre’. Er wordt niet verwacht dat er een meetbare hoeveelheid uit zal komen, deze vraagstelling is afkomstig van de principiële veronderstelling dat elk element van dit triadisch model altijd in zekere mate aanwezig is.<sup>21</sup> De gebruikte vraagstelling tracht te achterhalen welk van de elementen als overheersend gezien kan worden en waarom.

Om de analyse van de *Us + Them* tour te ondersteunen zal gebruik gemaakt worden van een aantal andere theorieën en concepten. Ten eerste zal deze analyse veel inspiratie putten uit het werk van Bolter en Grusin. Zij beschrijven uitgebreid de werking van het concept *remediation*, oftewel dat een nieuw medium oude media gaat nabootsen (bijvoorbeeld qua inhoud), maar ook dat de oude media het nieuwe medium op vergelijkbare wijze gaan nabootsen. Zij beschrijven zelf ook de positie van (voornamelijk rock-) concerten binnen de theorie rondom remediation. Grote rockconcerten, en hun gebruik van andere media, worden beschreven als een vorm van *hypermediacy* met het doel: “(...) to reproduce the rich sensorium of human experience.”<sup>22</sup> Bolter en Grusin stellen dat technologie, door het vele gebruik in het dagelijks leven, steeds meer een ‘tweede natuur’ wordt voor de mens.<sup>23</sup> Deze beschrijving van hypermediacy sluit daarmee erg aan op Turco’s subjectiverend perspectief, communicatie die de dagelijkse ervaring reproduceert en uitvergroot met als doel het intensiveren van de ervaring.<sup>24</sup> Bolter en Grusin stellen dat hierdoor de manier

---

<sup>19</sup> Turco, “Dancing Images,” 157-168

<sup>20</sup> Turco, “Dancing Images,” 3.

<sup>21</sup> 1-4. Kattenbelt, “Denken in drieën.”

<sup>22</sup> Jay D Bolter en Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge: MIT Press, 2000), 34.

<sup>23</sup> Bolter and Grusin, *Remediation*, 42.

<sup>24</sup> Turco, “Dancing Images,” 37-63.



waarop technologie wordt gebruikt in (rock)concerten juist als authentiek gezien kan worden. Het rockconcert is, in de wijze waarop visueel spektakel wordt gepresenteerd, als het ware een viering van het samenkomen van mediavormen.<sup>25</sup>

Deze beschrijving van het rockconcert laat zien dat Bolter en Grusin uitgaan van de positieve bijdrage van technologie aan de live music performance. Een relatief nieuwe verdediger van dit standpunt die aansluit op de argumentatie van Bolter en Grusin is Nikolaeva. Zij beargumenteert in haar masterscriptie dat het gebruik van schermen een positieve invloed heeft op de ervaring van de live music performance. In haar analyse van een concert van Depeche Mode stelt ze dat door middel van het scherm een extra dimensie wordt toegevoegd aan de performance. Deze nieuwe dimensie vormt samen met de oorspronkelijke dimensie van de performance wat zij beschrijft als een ‘duale realiteit’. Hierbij ondersteunen scherm en performance elkaar doordat het scherm niet alleen de aandacht trekt maar ook juist aandacht vestigt op de performers. De performance sluit tevens aan op wat wordt afgebeeld op het scherm, waardoor de spectator een uitgebreidere ervaring krijgt.<sup>26</sup>

Aan het eind van haar masterscriptie stelt Nikolaeva dat er meer aanvullend onderzoek gedaan moet worden, aan de hand van een groter aantal casussen. Zelf vervolgt ze dit in haar proefschrift kijkend naar optredens van Depeche Mode, Muse en Sigur Rós. Haar conclusie laat zien dat de analyse van de werking van schermen in de live music performance een nog te weinig uitgelicht onderdeel is van het onderzoek naar remediation in moderne cultuur.<sup>27</sup> Dit onderzoek kijkt daarom naar het gebruik van schermen in de live music performance, met als unieke casus het optreden van Roger Waters tijdens de *Us + Them* tour.

Nikolaeva's theorie komt ook te pas bij de analyse van de inhoudelijke tekst van de beeldelementen tijdens de *Us + Them* tour, aan de hand van het normativerend perspectief. Voor deze normatieve analyse van de inhoud zal gekeken worden naar hoe bepaalde fragmenten refereren naar en onderdeel zijn van het optreden als geheel. Nikolaeva doet in haar analyse een beroep op de theorie van Kelly. Kelly beschrijft het concept *memoria technica* of *memory device*. Dit begrip beschrijft het gebruik van beelden die verwijzen naar de thematiek van nummers, albums, videoclip, etc. van de performer in een live music performance. Dit soort referenties in de beelden naar de muziek, tekst en thematiek van de performer zorgen dat beeld en muziek op elkaar aansluiten en uitbreiden.<sup>28</sup>

Nikolaeva breidt hier op uit in haar analyse door middel van het begrip *shared truth* zoals

---

<sup>25</sup> Bolter and Grusin, *Remediation*, 42-43.

<sup>26</sup> Nikolaeva, "Playing the Reality," 41-43.

<sup>27</sup> Nikolaeva, "Playing the Reality," 42-43.

<sup>28</sup> Jem Kelly, "Pop Music, Multimedia and Live Performance," in *Music, Sound and Multimedia: form the live to the virtual*, ed. By Jamie Sexton (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007), 111.

beschreven door Kozel. Shared truth duidt op een beeld dat eerder gezien is binnen de performance, wat later terugkomt en daardoor een moment van herkenning creëert voor alle spectators. Deze vorm van herkenning verwacht geen bepaalde voorkennis bij de spectator, zoals bekendheid met de muziek of de thematiek van de performer. De connectie van het beeld tot de performance in zijn geheel of een specifiek nummer binnen de performance is vooral van belang, naast wat deze connectie bijdraagt aan de betekenisvorming bij de toeschouwer.<sup>29</sup>

Nikolaeva concludeert haar analyse door te stellen dat de live music performance en het scherm samen één duale realiteit vormen.<sup>30</sup> Ze stelt dat de belangrijkste rol van projectie tijdens optredens is om elk zintuig van de spectator te adresseren: “Amplified, almost to the physically tangible level, sound synchronized with light enhances the spectator’s perception of the music; while being a simultaneous source of light and image, video projections influence a spectator’s ability to see.”<sup>31</sup> Op deze manier worden alle zintuigen aangesproken, performance en projectie, muziek en beeld, alles wordt gemixt tot één duale realiteit, die van de complete live music performance. Tot slot stelt Nikolaeva dat een live music performance uniek is onder de manieren om muziek te ervaren door zijn relatie tot de toeschouwer. “The person present at the show becomes the viewer, the listener and the performer simultaneously.”<sup>32</sup>

Een keerzijde van het argument dat Nikolaeva maakt, namelijk dat gebruik van beeldprojectie positief is voor de ervaring van een live music performance, zijn er ook wetenschappers die juist stellen dat dit afbreuk doet aan de performance. Zo beschrijft Auslander in zijn boek *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* de ontwikkeling van schermen in live media performances. Hij stelt hierbij dat het gebruik van schermen afdoet aan de *liveness* van een performance en de spectator afleidt<sup>33</sup>, wat in gaat tegen de ‘viering van het samenkomen van mediavormen’ zoals Bolter en Grusin dit beschreven.<sup>34</sup>

Liveness staat voor Auslander centraal in een performance en benadrukt het eenmalige en directe van die performance. Het gebeurt maar één keer op exact dezelfde manier. Volgens Auslander wordt via de schermen de invloed van film en voornamelijk televisie binnengelaten in de performance waardoor er steeds meer sprake is van een gemediatiseerde live performance. Deze gemediatiseerde vorm van live performance zorgt dat het live-aspect minder tot uiting komt. De beeldelementen voor elk optreden zijn hetzelfde en bieden dus nooit een unieke ervaring. Dit doet

---

<sup>29</sup> Nikolaeva, “Playing the Reality,” 34.

<sup>30</sup> Nikolaeva, “Playing the Reality,” 42, 43.

<sup>31</sup> Nikolaeva, “Playing the Reality,” 40.

<sup>32</sup> Nikolaeva, “Playing the Reality,” 40.

<sup>33</sup> Auslander, *Liveness*, 10-35.

<sup>34</sup> Bolter and Grusin, *Remediation*, 42-43.

volgens Auslander afbreuk aan de ervaring voor de toeschouwer, die volgens hem vooral naar de schermen zal kijken.<sup>35</sup> Auslander legt in zijn argumentatie kortom een nadruk op de perceptie van liveness en uniciteit, waar Nikolaeva haar focus meer legt op de ervaring van de spectator in plaats van de authenticiteit en eenmaligheid van de performance.

Om de *Us + Them* tour als live music performance te onderzoeken, zal gebruik gemaakt worden van een aantal concepten, voornamelijk afkomstig uit verschillende theorieën aangaande het gebruik van schermen in live music performance. Het werk van Mondloch rondom het gebruik van schermen in performances, met name kunstinstallaties, zal ook een belangrijke rol spelen in dit onderzoek.

Mondloch beschrijft in haar boek *Screens: Viewing Media Installation Art* de werking van schermen in kunstinstallaties ten opzichte van de spectator. Binnen dit boek beschrijft Mondloch onder andere het concept *screen-reliant works*, dat beschrijft hoe het gebruik van een scherm een ander soort aandacht uitlokt bij de spectator. Mondloch haalt ter ondersteuning van dit concept neurobiologisch wetenschapper Koch aan. Hij benoemt het scherm als een object waar een toeschouwer altijd onvrijwillig een moment naar zal kijken en het scherm daarna ook niet makkelijk meer kan negeren. Hierdoor zal er nooit sprake zijn van een onverdeelde aandacht voor het kunstwerk alleen, want door het gebruik van een scherm wordt het werk *screen-reliant*.<sup>36</sup> Mondloch beschrijft dit echter niet, zoals Auslander, als een negatief aspect van de werking van schermen. Zij ziet dit eerder als een neutraal element wat in acht genomen moet worden, en waar de kunstenaar of performer gebruik van kan maken.

Mondloch analyseert de relatie tussen spectator, scherm en tekst met extra aandacht voor zowel het scherm als het gebied rondom het scherm.<sup>37</sup> Ze beschrijft drie mogelijke *screen-reliant spaces* of ruimtes binnen werken die gebruik maken van schermen: de ruimte in het scherm (het scherm wordt als portaal gezien naar de 'wereld' die afgebeeld wordt), de ruimte vóór het scherm (het scherm wordt gebruikt om aandacht te vestigen op dat wat zich tussen scherm en toeschouwer bevindt) en het scherm zelf als ruimtelijk object.<sup>38</sup>

Aansluitend hierop beschrijft Mondloch de *double spatial dynamic*, waarbij de spectator zowel de materiële ruimte van de kunstuiting als de virtuele ruimte van het scherm op hetzelfde moment ervaart als een geheel. De spectator zal altijd de hierboven beschreven ruimtes ervaren in combinatie met de werkelijkheid, wat kan resulteren in interessante samenwerkingen tussen

---

<sup>35</sup> Auslander, *Liveness*, 10-35.

<sup>36</sup> Mondloch, *Screens*, 20-23.

<sup>37</sup> Mondloch, *Screens*, 20-39.

<sup>38</sup> Mondloch, *Screens*, 63-64.

beiden, of juist conflict. Deze ingewikkelde dynamiek tussen het materiële en het virtuele is de leidraad in Mondloch 's onderzoek, waarbij ze dus voornamelijk kijkt naar de wisselwerking tussen beiden.<sup>39</sup>

### 3. Analysemethode

Waar Auslander zijn argumentatie vooral onderbouwt vanuit een cultureel en economisch perspectief en Mondloch een volledig spectatorship georiënteerde analyse gebruikte, zal deze analyse Turco's drie perspectieven volgen. Turco's kijkt in haar analyse naar de relaties tussen scherm, spectator en tekst, wat haar analyse in lijn brengt met de dispositief analyse.

Een dispositief analyse wordt gebruikt om een dispositief of *screening situation* te analyseren. Hierbij wordt niet enkel gekeken naar losstaande onderdelen van het dispositief, maar ook naar alle onderdelen samen. De onderdelen die een dispositief analyse onderscheid zijn: projectie/technologie, tekst/inhoud en spectator.<sup>40</sup> Dit onderzoek zal de communicatieve functies in essentie benaderen vanuit een dramaturgisch perspectief. Er wordt uitgegaan van een getheoretiseerde spectator, er wordt verondersteld dat de mode of address en de mode of reception enigszins overeenkomen. Ten behoeve van de methode die deze analyse zal volgen is het belangrijk om in te gaan op de definities die bij deze dispositief analyse gebruikt worden.

Het dispositief als analyse object en methode wordt al enige tijd gebruikt binnen de cultuurwetenschappen, onder andere door Foucault en Baudry. Kessler heeft het geïnterpreteerd als screening situation, met daarin de samenkomst van technologie, tekst en spectator.<sup>41</sup> Turco gebruikt Kessler zijn versie van dit analysemodel en kijkt dus naar de relaties tussen deze drie elementen. Het dispositief als analysemethode kan als synthese gebruikt worden tussen zogenaamde top-down en bottom-up benaderingen. Een top-down benadering gaat uit van brede historische bewegingen en trends als middel om een individueel technologisch of cultureel fenomeen te verklaren. Een bottom-up opvatting omvat theorieën die het accent leggen op de *contemporary culture* waar een fenomeen uit ontstaat, en kijkt daarmee naar de relaties tussen alle verschillende actoren in zijn ontstaan.<sup>42</sup> Het dispositief is hiertussen een middenweg, een synthese, omdat het een structuur (screening situation) beschrijft gecreëerd met een enkel doel, het tonen. Er is een duidelijke intentie in het maken van cultuur, maar daarnaast blijft het dispositief een flexibele notie die een flexibel object beschrijft.<sup>43</sup> Turco definieert het dispositief van een VJ set met in de basis een cultureel doel, namelijk

---

<sup>39</sup> Mondloch, *Screens*, 62.

<sup>40</sup> Nanna Verhoeff en Karin van Es, "Dispositief Analysis: How to do a Concept-Driven Dispositief Analysis," (Utrecht: Utrecht University, 2017), 1-5.

<sup>41</sup> Turco, "Dancing Images," 30.

<sup>42</sup> Turco, "Dancing Images," 33.

<sup>43</sup> Turco, "Dancing Images," 33.

communicatie, en onderscheid daarin drie articulaties met ieder een afzonderlijk communicatief doel, overeenkomend met haar drie communicatieve perspectieven. Haar dispositif kan daarmee gezien worden als een communicatief dispositif.

Dit communicatief dispositif zorgt in grote mate dat de gekozen casus in losse elementen, en in de relaties tussen die elementen, geanalyseerd kan worden, maar er komt nog een probleem naar voren. Er is één onderdeel van de live music performance dat niet zomaar vertaald kan worden naar het dispositif, namelijk het performatief element. Dit betekent dat zowel spectator, tekst en voornamelijk technologie bemoeilijkt worden omdat alle drie aspecten bevatten van de performance als onderdeel van het dispositif. Om dit probleem te verhelpen zal gebruik gemaakt worden van Odins werk rondom het concept *communication space*. Odin beschrijft hoe de ruimte waar de communicatie plaatsvindt, de communication space, de communicatie hervormt. De ruimte maakt bepaalde manieren van communicatie mogelijk en andere juist onmogelijk. De communication space in een live music performance bevordert communicatie van de performer naar de spectator, door middel van zowel technologie en positionering van de spectator. Dit zijn beide concepten die wel in het dispositif te vinden zijn. De positionering van de spectator in dit dispositif maakt daarnaast communicatie afkomstig vanuit hen minder mogelijk, hoewel niet geheel onmogelijk.<sup>44</sup> Door het gebruik van de communication space als concept binnen het dispositif is het mogelijk om ook naar de performatieve kant van de casus te kijken als een onderdeel van het dispositif. Om de definities duidelijker te maken zal aangenomen worden dat de communicatieve ruimte onder het onderdeel 'technologie' valt, door zijn afhankelijkheid hiervan. De performer zelf zal, door de afhankelijkheid van het geheel aan de aanwezigheid van de performer, en de invloed die hun hebben op de invulling van de performance, onder 'tekst' vallen.

Om de analyse van deze casus mogelijk te maken zal als eerste en als belangrijkste gebruik worden gemaakt van mijn eigen ervaring tijdens het optreden. Als supplement op mijn eigen herinneringen, en om het optreden vanuit andere standpunten waar te kunnen nemen, zal gebruik gemaakt worden van secundair beeldmateriaal. Aangezien er van de *Us + Them* tour nog geen dvd is uitgebracht, en er nog geen duidelijkheid is of/wanneer die zal uitkomen, zal deze analyse gebruik maken van verschillende andere registraties van het optreden. Het optreden staat zowel in zijn geheel als in delen op YouTube, en daarnaast staan er veel foto's en losse fragmenten online zowel als officiële promotie als van fans die hun ervaringen delen.

Deze analyse zal in principe het hele optreden als casus nemen, maar een focus leggen op een paar sleutelmomenten in het optreden. Het zal hier gaan op iconische onderdelen van het

---

<sup>44</sup> Roger Odin, "Spectator, Film and the Mobile Phone," in *Audiences: Defining and Researching Screen Entertainment Reception*, ed. door Ian Christie (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012), 155.

optreden die een bepaald communicatief perspectief uitlichten. Dit zal meer structuur bieden aan de argumentatie en een beschrijving van het geanalyseerde gerichter maken. Elke deelvraag zal op deze manier gebaseerd worden op een bepaald onderdeel van het optreden.

#### 4. Normativerend perspectief: de introsequentie

In hoeverre draagt het gebruik van schermen bij aan het normativerende aspect van de ervaring?

Dit deel van de analyse zal gebaseerd worden op een segment van het optreden nog voordat de muziek echt begint, namelijk de introfilm. Dit segment begint ongeveer twintig minuten voor het eerste nummer 'Speak to Me', dat direct over gaat in 'Breathe'. De introfilm wordt afgespeeld op het scherm dat de hele achterwand van het podium in neemt. Over de aanwezigheid van schermen nog voor de performance begint stelt Nikolaeva dat het scherm al meteen de aandacht van de spectator opeist. De spectator positioneert zich namelijk vaak niet alleen in relatie tot het podium, maar ook in relatie tot mogelijke schermen.<sup>45</sup>

Wanneer het scherm dan aan gaat wordt nogmaals de nadruk gelegd op de aanwezigheid van het scherm. Mondloch beschrijft aan de hand van Koch dat de manier waarop een scherm de aandacht trekt van een spectator als onvrijwillig en onvermijdelijk beschouwd kan worden.<sup>46</sup> Nikolaeva beschrijft deze werking als een hypnotische gloed die een scherm uitstraalt, waardoor de aanwezigheid van een scherm altijd even op valt.<sup>47</sup> Op het moment dat het scherm voor het eerst aan gaat bij de *Us + Them* tour heeft de spectator dus meteen een focus op dat scherm liggen.

De beelden, of eerder het beeld, waar de introfilm uit bestaat vormt echter geen spectaculair moment, geen show-achtig begin van het optreden, maar een kalme introductie. Het shot laat een uitgestrekt strand zien vanuit de duinen, met in de verte de branding en de zee. In de duinen, dicht bij de camera, zit een jonge vrouw met hoofddoek die uitkijkt over het strand. Dit enkele shot tracht totaal niet de spectator te overweldigen. Het is een eenvoudig shot zonder groots spektakel. Over de twintig minuten die het shot duurt heen verandert er, naast het bewegen van het gras in de wind en het rollen van de branding bijna niks in het shot. De enige, in het begin subtiele, verandering die naarmate het fragment vordert steeds explicieter wordt is het steeds roder worden van de lucht.

Om de introfilm vanuit normativerend perspectief te analyseren zal gekeken worden naar het beeld zelf en wat dit communiceert naar de spectator. Doordat dit segment eigenlijk nog voor de 'echte' performance zit, ligt er een grote focus op deze beelden. Er is voor de spectator nog niets

---

<sup>45</sup> Nikolaeva, "Playing the Reality," 19.

<sup>46</sup> Mondloch, *Screens*, 21.

<sup>47</sup> Nikolaeva, "Playing the Reality," 19-20.

anders te zien. Dit segment vormt beeldinhoudelijk een contrast met de concertzaal. De concertzaal is een ruimte die volledig in het teken staat van de performance. Op de stage zelf staan de instrumenten klaar en zijn roadies bezig met laatste voorbereidingen. In de zaal ziet de spectator om zich heen anderen spectators naar hun plaatsen gaan. Het is een continue bedrijvigheid die contrasteert met de inhoud van de introfilm. De introfilm laat een strand zien, een natuurlijke omgeving onaangetast door de mens en, zelfs vergeleken met een grote concertzaal, oneindig ruimtelijk.

Het beeld zelf communiceert niet direct een duidelijk verhaal, maar brengt vooral veel verschillende connotaties met zich mee. Het getoonde wekt interesse bij de spectator, die zich dingen zal gaan afvragen over het verhaal van de vrouw. Is ze hier alleen? Wacht ze op iemand? Waarom dan? Door het geven van heel weinig informatie wordt juist interesse gewekt en zal de spectator gaan speculeren over een mogelijk verhaal. Ook zorgt dit dat de focus komt te liggen op de informatie die wel wordt gegeven, bijvoorbeeld dat de vrouw een hoofddoek op heeft. Dit detail suggereert namelijk al een scala aan culturele connotaties. Zo werd hiermee een link opgeroepen met de toen, en nu nog steeds, actuele vluchtelingencrisis. In de context van de vrouw op het strand wekt deze referentie een grote hoeveelheid nieuwe interpretaties op.

Wanneer de spectator ondervindt dat de introfilm niet zomaar een kort filmpje is, komt een belangrijke geanalyseerde werking van de introfilm naar voren. De vrouw in de film die afwachtend naar het strand kijkt, en de spectator die afwachtend naar het scherm kijkt, laten een unieke communicatieve functie zien van de introfilm, namelijk een aftelling. Het eerste shot van de introfilm laat weliswaar niet een zichtbare aftelling zien, maar toch is het effect van dit shot vergelijkbaar met dat van een aftelling. Dit gevoel wordt als eerste gewekt door de afgebeelde vrouw, en daarna nog benadrukt wanneer de blauwe lucht steeds meer een rode gloed gaat tonen. Dit laatste effect wekt de suggestie dat het segment naar een bepaalde climax aftelt. Gecombineerd met de kennis dat er uiteindelijk een performance zal volgen, wordt de spectator op normatieve wijze duidelijk gemaakt dat de introfilm als het ware aftelt naar deze performance.

Een belangrijk onderdeel van deze werking is dat er geen duidelijkheid wordt gegeven over wat of wanneer het eindpunt van de aftelling wordt bereikt. De spectator heeft het vermoeden dat het einde van de aftelling zal samenvallen met het opkomen van de performers en het begin van het eerste nummer, maar hoe lang dat nog duurt blijft onduidelijk. Door het ontbreken van een voorzienbaar eindpunt blijft de spectator aandachtig, en semi-actief observeren. Dit narratief van wachten wekt spanning op. In dit opzicht kan het eerste shot van de introfilm gezien worden als een mentale 'warming-up', vergelijkbaar met hoe vroege Pink Floyd concerten audiotapes gebruikten om een bepaalde sfeer te creëren.

Tot slot wordt met deze warming-up een opzet gemaakt voor een narratieve laag die door de rest van de performance heen wordt volgehouden. Het strand, en met name de vrouw op het strand, komen op meerdere momenten in de performance terug. Kelly beschrijft dit gebruik van terugkomende beelden als *emphasized themes*. Dit zijn beelden die gebruikt worden als herkenbare momenten tijdens een performance. In dit geval wordt met de introfilm een suggestie geleverd voor een narratief dat verder wordt uitgebouwd door de performance heen. Deze normatieve structuur zorgt voor een herkenbaar motief in de beelden van de performance, dat de performance tevens een unieke rode draad geeft en zorgt dat het meer als één compleet object gezien kan worden in plaats van een aaneensluiting van nummers.



Figuur 2: eigen materiaal, genomen op 22-06-2018. Scherm en introfilm, met silhouet van instrumenten.

## 5. Subjectiverend perspectief: het prisma

In hoeverre draagt het gebruik van schermen bij aan een intensivering van de ervaring?

Deze deelvraag zal beantwoord worden aan de hand van het segment van de *Us + Them* tour tijdens het nummer 'Eclipse' (Pink Floyd). Dit nummer is, de toegift niet mee rekenend, het laatste nummer van de show. Het is tevens ook een van de bekendste nummers van Pink Floyd. Dit segment begint direct na het voorgaande nummer ('Brain Damage'). De focus wordt direct op het grote scherm achter het podium gelegd door de podiumlichten te dimmen, waarna op dat scherm een filmbeeld te zien is dat dezelfde vrouw laat zien als in het segment geanalyseerd bij de vorige deelvraag. Zoals eerder vermeld is deze vrouw al meerdere keren in het optreden getoond. Dit segment laat haar opnieuw op het strand zien, waar ze van de camera wegloopt, richting de branding. Hierna volgt al



snel een *fade to black*, waarna dit scherm tijdens dit nummer niet meer wordt gebruikt. Nadat het scherm zwart wordt, bij sommige registraties zelfs al iets eerder, verschijnt een drone in de zaal vergelijkbaar in vormgeving met een bol die al meerdere keren in filmbeelden is voorgekomen tijdens voorgaande nummers. Ook verschijnt er meteen een nieuwe vorm van projectie, namelijk aan de hand van lichtbanen of lasers, gecombineerd met nevel/mist gebruikelijk bij dit soort projecties. Deze lichtbanen vormen een prisma of piramide, waarbij een andere lichtbron er een regenboogpatroon door heen laat schijnen. Zie figuur 2.



Figuur 3: eigen materiaal, genomen op 22-06-2018. De foto is genomen richting het einde van het nummer, de gekleurde lichten worden geleidelijk prominenter.

Het eerste dat opvalt aan het beeld wat hierdoor gecreëerd wordt is de overeenkomst met de albumhoes van het achtste album van Pink Floyd, *Dark Side of the Moon*. Het gebruik van een zo herkenbaar beeld wordt onder andere geanalyseerd door Kelly in zijn artikel over intermedialiteit in popconcerten. Hij beschrijft het concept *memoria technica*, of *memory device*, waarmee hij verwijst naar de beelden rondom *emphasized themes* van bepaalde nummers of rondom de geschiedenis van de performer. Memoria technica werken voornamelijk door hun iconische en symbolieke connotaties. Kelly beschrijft dat het gebruik van memoria technica zorgt dat de spectator reflecteert op de status of bekendheid van de performer.<sup>48</sup> Deze geobserveerde werking van memoria technica, het creëren van een reflectieve afstand tot de performance met als doel de performer te

<sup>48</sup> Kelly, "Pop Music, Multimedia and Live Performance," 111.

overdenken, is inderdaad een belangrijke werking, maar aan de hand van deze analyse niet de enige. Wanneer bekeken met oog voor het subjectiverend communicatief perspectief valt ook een andere werking te onderscheiden. Wanneer de spectator de eerste maten van een nieuw nummer hoort, overkomt hem een soort euforie van herkenning. Deze ervaring is vergelijkbaar met wanneer men een nummer dat men kent op de radio hoort langskomen, maar dan geïntensiveerd door het verwachtingspatroon herkenbaar tijdens een optreden. De spectator weet dat bepaalde dingen gaan gebeuren, maar niet precies wanneer en hoe, wat een soort ongeduldigheid opwekt (zoals ook beschreven in hoofdstuk 2). Eenzelfde ervaring wordt uitgelokt door het gebruik van memoria technica. De euforie van herkenning die ontstaat wanneer het iconische beeld van het prisma en de regenboog *bigger than life* geprojecteerd wordt boven de spectator, is hier niet reflecterend op de status van de performer, maar is in dit geval voornamelijk een spectaculaire intensivering van de ervaring.

Om voort te bouwen op dit moment van euforie kan Turco aangehaald worden. Zij beschrijft twee onderdelen van de esthetische ervaring die de essentie hiervan vormen, namelijk *feeling* en *showing*. Beide zijn inherent met elkaar verbonden en vormen een soort vicieuze cirkel. Turco beschrijft deze cirkel vanuit haar casus van een VJ-feest, waar de spectator een gevoel van euforie ervaart (*feeling*) en dit gevoel tot uiting brengt door dansen, juichen, etc. (*showing*). Dit uiten van gevoelens zorgt volgens Turco weer dat andere spectators dit opvangen wat voor hen de ervaring intensiveert, wat zorgt dat zij op hun beurt ook een proces van *feeling* en *showing* in gaan.<sup>49</sup> Deze observatie is ook waarneembaar wanneer men kijkt naar een live music performance in plaats van een VJ-performance. Het horen van iconische muziek, maar ook het zien van iconische beelden resulteert vaak in een uiting van de euforie van herkenning, vaak in de vorm van juichen of klappen. Dit zorgt er dan weer voor dat andere spectators hun ervaring ook gaan uiten, wat daardoor de ervaring, die al werd versterkt was door het moment van erkenning, nog verder intensiveert.

Dat een muzikant, een performer die in essentie geassocieerd met een bepaald geluid, toch ook met bepaalde beelden wordt geassocieerd, is volgens Nikolaeva een resultaat van de invloed van televisie. Zij beschrijft hoe televisie ervoor heeft gezorgd dat muziek niet alleen maar beluisterd moet worden, maar ook gezien zodat de spectator het geluid associeert met een bepaald beeld. Nikolaeva haalt hier ook Auslander aan, die stelt dat een concert moet lijken op datgene wat de spectator al kent, want de spectator verwacht bij een liveshow te zien wat hij al kent van de televisie.<sup>50</sup> Echter, waar dit misschien op zal gaan voor bepaalde popconcerten lijkt deze observatie minder overeen te komen met het geanalyseerde segment. Het gaat hier namelijk om een referentie

---

<sup>49</sup> Turco, "Dancing Images," 14-15.

<sup>50</sup> Nikolaeva, "Playing the Reality," 13-14.

naar een bekende albumhoes, die voor liefhebbers van de muziek iconische waarde heeft gekregen, en daarmee een *memoria technica* is. Er valt wel te stellen dat de spectator dit soort herkenningmomenten verwacht en op prijs stelt. De specifieke visuele invulling qua schaal en presentatie is niet iets waar de spectator vooraf bepaalde veronderstellingen zal opbouwen. Juist het overweldigende in de schaal waarmee de *memoria technica* wordt gepresenteerd (midden in de zaal en ter grootte van de zaal) zorgt dat de performance niet kan overeenkomen met wat de spectator thuis op zijn kleine televisiescherm zou zien. De schaal van het spektakel is juist datgene wat een live music performance uniek maakt en wat in grote mate bijdraagt aan het intensiveren van de ervaring.

Door het prisma op een zo grote schaal en midden in de ruimte te projecteren, in plaats van bijvoorbeeld op een fysiek scherm, wordt de *double spatial dynamic* zoals beschreven door Mondloch doorbroken.<sup>51</sup> Laser- en lichttechnologie maken het mogelijk om het prisma driedimensionaal te projecteren in de dezelfde ruimte als de spectator. Doordat beide zich in dezelfde ruimte bevinden wordt de immersie van de spectator erg bevorderd. Nikolaeva schrijft dat de immersieve kwaliteiten van een voorstelling (licht, audio en video) zorgen dat de spectator de manier waarop iets getoond wordt niet analyseert, maar als vanzelfsprekend beschouwt. Hierdoor kunnen de (video) projecties een outlet worden van puur creativiteit.<sup>52</sup> Nikolaeva stelt hierbij dat “(t)he seamless combination of music and image helps to blur the boundaries between the performance and the spectator. It becomes one single rhythm, connecting light, music and image, thereby achieving the most desirable effect of hypermedia, not through the realistic representation but through the synchronization with an atmosphere of live music performance.”<sup>53</sup> Tijdens ‘Eclipse’ valt deze samenkomst van projectie en performance ook op. Het bewegen van de bolvormige drone en het lichtspectrum dat door het prisma heen valt hebben hetzelfde psychedelisch rustige tempo als de muziek. De lichtbanen die het frame van het prisma vormen lijken te pulseren op de maat en dit alles, gecombineerd met de grote, directheid en nabijheid van de projecties creëren een subliem soort immersie, waarbij muziek en beeld op elkaar aansluiten en de ervaring in zijn totaal versterken.

Kortom kan naar aanleiding van deze analyse gesteld worden dat het gebruik van *memoria technica* gecombineerd met een iconisch nummer, waarbij licht, muziek en projectietechnologie allen samenwerken om één overweldigend schouwspel te creëren resulteert in een euforie van

---

<sup>51</sup> Mondloch, *Screens*, 62.

<sup>52</sup> Nikolaeva, “*Playing the Reality*,” 27.

<sup>53</sup> Nikolaeva, “*Playing the Reality*,” 25.

erkenning en een immersieve sensatie van aanwezig zijn. Al deze elementen samen zorgen voor een uitgebreide intensivering van de concert ervaring ten bate van de spectator.

## 6. Objectiverend perspectief: de energiecentrale

In hoeverre draagt het gebruik van schermen bij aan een reflectiviteit van denken?

Waar het subjectiverend perspectief in gaat op de intensiteit van de ervaring, en het normativerend perspectief een dramatische/verhalende kant laat zien van de ervaring, gaat het objectiverend perspectief in op een bepaalde afstand van het werk, die toelaat dat de spectator een reflectievere houding aanneemt. Deze houding kan vergeleken worden met de twee soorten spectator die Mondloch onderscheid (aan de hand van film apparatus theorie). Zij beschrijft aan de ene kant een subjectieve, *immersed* spectator, en aan de andere kant een objectieve spectator, die zich bewust is van en kritisch op het werk. Een objectieve spectator is volgens haar het resultaat van een formele of kritische afstand tot het werk.<sup>54</sup> Dit is echter niet exact eenzelfde beschrijving van een objectiverend spectator als deze analyse zou willen aanhouden. Uit Mondloch haar beschrijving kan worden opgevat dat een objectieve spectator door zijn kritische insteek een negatieve houding zal ontwikkelen tegenover de performance. De kritische houding die binnen dit perspectief bekeken zal worden heeft niet betrekking op de performance, maar eerder op het getoonde of het vertelde. Deze manier van communicatie kan resulteren in een kritische houding ten opzichte van maatschappij of cultuur, een reflectiviteit van denken waarbij op de wereld buiten de performance wordt gereflecteerd en een discours wordt gecreëerd.

Het segment dat bij deze deelvraag geanalyseerd wordt, is het gebruik van schermen tijdens het nummer 'Pigs'. Aan het begin van dit nummer klinken er alarmen en komt er een stelling door het midden van de zaal naar beneden. Wanneer deze stelling beneden is wordt er een groot scherm vanuit de stelling naar boven getrokken, in de vorm van de energiecentrale bekend van de hoes van het album *Animals* van Pink Floyd (zie figuur 4). Hierop wordt in eerste instantie dezelfde energiecentrale geprojecteerd, maar later maken deze projecties plaats voor kleurrijke vormprojecties gecombineerd met beelden van Donald Trump, Vladimir Putin, nieuwsreportages, tekst en live-beelden van de performance. Dit is verreweg het meest uitgebreide segment dat geanalyseerd wordt, waardoor niet elk beeldelement meegenomen zal worden in de analyse maar in plaats daarvan gefocust wordt op de werking van het geprojecteerde.

Nikolaeva stelt in haar analyse dat live music performance en wat zij live cinema noemt, wat overeenkomt met VJing zoals geanalyseerd door Turco, het best functioneren door *spatial montage*.

---

<sup>54</sup> Mondloch, *Screens*, 61-62.

Dit concept beschrijft het gebruik van technologie en een veelvoudigheid aan schermen om meerdere beelden tegelijk te laten zien. Nikolaeva stelt dat deze soort cinematografie wordt versterkt door de “(...) lack of narration in most live cinema (and live performance) events(.)”<sup>55</sup> Dit resulteert in een vrije montage die open staat voor meer experimentele beeldvorming, vergelijkbaar met de *music video*.<sup>56</sup> Nikolaeva stelt dat het aantal schermen en hun vorm en positie de rol van de schermen benadrukt, namelijk niet enkel van een middel om beelden te verspreiden maar als, zoals Nikolaeva het benoemt, een *canvas*. Dit canvas kan zichzelf veranderen ten behoeve van datgene dat afgebeeld moet worden en de performance als geheel.<sup>57</sup>

Bij dit segment is de functionaliteit van het scherm als canvas, maar ook het gebruik van *spatial montage*, beiden goed te observeren. Het gebruik van felle kleuren, bewegende vormen en bijna karikatuurachtige representaties van Trump en Putin geeft de beelden een music video achtige stijl die niet uitnodigt tot immersie, maar juist een soort afstand creëert tot de spectator. Deze afstand wordt voornamelijk bewerkstelligd door het gebruik van enigszins aanstoot gevende beelden en quotes, zoals bijvoorbeeld het hoofd van Trump op het lichaam van een varken of de tekst “TRUMP IS A PIG” dwars door de zaal heen. Het vormen van een bepaalde afstand tussen spectator en performance is een belangrijke werking van het objectiverend communicatief perspectief, afstand tot het werk zorgt voor reflectie.

---

<sup>55</sup> Nikolaeva, “*Playing the Reality*,” 17.

<sup>56</sup> Nikolaeva, “*Playing the Reality*,” 16-17.

<sup>57</sup> Nikolaeva, “*Playing the Reality*,” 23.



Figuur 4: eigen materiaal, genomen op 22-06-2018. Schermen door het midden van de zaal, visueel vergelijkbaar met de albumhoes van *Animals*, inclusief rokende schoorstenen.

De content van video projecties wordt door Nikolaeva uitgebreid geanalyseerd. Zij komt uit op een drietal elementen die samen de inhoud vormen: *body*, *text* en *symbol*. Met de *body* doelt Nikolaeva op precies dat, menselijke lichamen of beter gezegd mensen. Hier kan het gaan om de artiest, maar ook om mensen in het publiek of om vooraf opgenomen beelden, zoals in dit segment de beelden van Trump. Ook met *text* doelt Nikolaeva letterlijk op het gebruik van tekst; woorden of letters, in dit geval bijvoorbeeld de quotes van Trump. Als derde beschrijft Nikolaeva het *symbol*, waarbij ze zich baseert op het werk van Peirce. Het *symbol* refereert naar een representattem, iets dat symbool staat ergens voor, en wat geen overeenkomst of gelijkenis hoeft te hebben met het object waarvoor het symbool staat.<sup>58</sup> Hierbij valt nog een onderscheid te maken tussen twee vormen symbolen. Aan de ene kant beschrijft Nikolaeva beelden die oud materiaal dat wordt geassocieerd met de band refereren, eigenlijk *memoria technica*. Daarnaast beschrijft ze beelden die refereren naar algemene kennis, en terugvallen op, in Abt's termen, de *cultural dreampool*. Deze beelden maken gebruik van actualiteiten in de cultureel/maatschappelijke achtergrond van de spectator.<sup>59</sup>

Voornamelijk deze beide variaties op de referentiële inhoud van het symbool kunnen

<sup>58</sup> Nikolaeva, "Playing the Reality," 28-34.

<sup>59</sup> Nikolaeva, "Playing the Reality," 34-35.

gebruikt worden in de analyse van het 'Pigs' segment. Door middel van memoria technica, in de vorm van de energiecentrale en het bijbehorende varken, wordt gerefereerd naar het album *Animals* en de geschiedenis van Roger Waters en Pink Floyd. Deze referentie is echter meer dan alleen een gimmick voor de fans. Het werk van Roger Waters, eigenlijk zijn hele muziek-carrière, is opgebouwd rondom zijn maatschappelijke bewustheid. Het album *Animals* bevat bijvoorbeeld veel referenties naar het boek *Animal Farm* door George Orwell, voornamelijk in het nummer 'Pigs' (varkens zijn de antagonist in het boek). Hiermee is een referentie naar een varken meer dan alleen een verwijzing, maar nodigt het de spectator uit om in een bepaald kader te gaan denken. Door connotaties van gelijkheid en rechtvaardigheid op te roepen, wordt de spectator in een bepaalde kritische richting geduwd.

Daarnaast wordt ook uitgebreid gerefereerd naar de actualiteit in dit segment.

Nieuwsbeelden van oorlog en misstanden worden afgewisseld met foto's van Trump en Putin, die soms worden gepresenteerd als baby's en soms als varkens. Quotes van Trump worden gebruikt met de (impliciete) intentie hem voor gek te zetten. Waar dit alles in principe kan worden opgevat als flauwe grapjes of zwartmakerij, zorgt de combinatie met alles er omheen toch voor meer diepgang.

Waar het nummer 'Pigs' niet zelf refereert naar Trump zorgt het gebruik van visuele projecties toch dat deze koppeling wordt gemaakt. De manier waarop hier muziek en beeld elkaar aanvullen wordt ook door Nikolaeva onderzocht. Zij stelt dat het samenkomen van muziek en beeld zorgt dat het getoonde aan de hand van de muziek geanalyseerd kan worden, omdat het met intentie samen getoond wordt en daardoor als één werk gezien moet worden.<sup>60</sup> De afstand die gecreëerd wordt door het gebruik van abstracte en schokkende beelden, gecombineerd met de reflectieve kaders gezet door het nummer zelf en de inhoud van de projecties, dragen ten zeerste bij aan een reflectieve houding bij de spectator.

## 7. Conclusie

Zoals in de inleiding beschreven zijn de communicatieve perspectieven, beschreven door Turco en aan de hand waarvan deze analyse is gestructureerd, een triade, wat betekent dat de drie samen één geheel vormen. Elk perspectief, en daarmee elke vorm van communicatie, komt dus in essentie niet in zijn eentje voor. Hoewel de analysestructuur wel inhield dat er per segment één bepaald perspectief werd uitgelicht, gaat dit gegeven voor elk van de segmenten op. Bijvoorbeeld het laatste segment, waar de energiecentrale in scherm-vorm door de zaal heen hing, werd gebruikt om het objectiverend perspectief uit te lichten, maar omvat evengoed de andere twee perspectieven. Communicatie gericht op het subjectieve perspectief omvat hierbij het overweldigende van het gigantische, zaal-vullende scherm, of het pulserende effect van vormen en felle kleuren op het ritme

---

<sup>60</sup> Nikolaeva, "Playing the Reality," 37.

van de muziek. Op normativerend vlak valt te stellen dat het begin van het segment, waar de fabriek langzaam afbrokkelt om plaats te maken voor de nieuwsbeelden en karikatuur-achtige representaties van Trump en Putin, een narratief creëert van verval, dictatuur en oppressie.

Tot slot kan dus gesteld worden dat de werking van schermen in de *Us + Them* tour van Roger Waters effectief geanalyseerd kan worden aan de hand van het communicatief dispositif en de bijbehorende communicatieve perspectieven zoals beschreven door Turco. Deze manier van analyse zorgt dat specifieke effecten kunnen worden beschreven zonder oog te verliezen voor de algehele werking van het dispositif. Tevens laten deze perspectieven het scala aan manieren zien waarop een goed geconstrueerde live music performance de ervaring van de spectator kan verrijken aan de hand van projectieschermen als supplement van de performance zelf. Dit zijn de belangrijkste communicatieve functies van schermen als element van de ervaring van de spectator in de *Us + Them* tour.

Een analyse van de live music performance aan de hand van deze communicatieve perspectieven is zeer waardevol. Door middel van deze 'bril' kan op gestructureerde, dramaturgische wijze gekeken worden naar de functies van de communicatie binnen deze mediavorm. Er ligt hierbij nog veel onderzoek open, zoals Nikolaeva beschrijft is het aantal onderzochte casussen nog klein en zorgt de structuur van de live music performance dat er veel mogelijkheden zijn tot experimentatie.<sup>61</sup> Een suggestie voor een volgend analyse afkomstig uit deze analyse zou zijn om een vergelijkend onderzoek te doen naar een tweetal vergelijkbare concerten, een mét gebruik van live media en een zonder. Op deze manier kan er geargumenteed worden over de meerwaarde van de live media bij een concert, en gekeken worden naar de aanwezigheid van het communicatief dispositif bij een traditioneel concert.

---

<sup>61</sup> Nikolaeva, "Playing the Reality," 13, 42-43.



## Bibliografie

- Auslander, Philip. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. 2<sup>nd</sup> ed. London: Routledge Taylor & Francis Group, 1999.
- Bolter, Jay D en Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- Eisenberg, Evan. *The Recording Angel: The Experience of Music from Aristotle to Zappa*. New York: Penguin Books, 1987.
- Elsaesser, Thomas en Malte Hagener. *Film Theory: an introduction through the senses*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2010.
- Gilmour, David, Roger Waters, Nick Mason and Rick Wright. "Shades of Pink – The Definitive Pink Floyd Profile." Interview by Charlie Kendall. *The Source Radio Show*, 1984. Archived on 09-11-2012. Accessed on 05-11-2019.  
<https://www.webcitation.org/6AbUYov2v?url=http://www.pinkfloydfan.net/t1483-gilmour-waters-mason-wright-shades.html>.
- Kattenbelt, Chiel. "Denken in drieën." Syllabus, Universiteit Utrecht, The Netherlands, 2019.
- Kelly, Jem. "Pop Music, Multimedia and Live Performance." In *Music, Sound and Multimedia: from the live to the virtual*, ed. door Jamie Sexton, 105-19. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.
- Mabbett, Andy. *Pink Floyd: The Music and the Mystery*. London: Omnibus Press, 2010.
- Mondloch, Kate. *Screens : Viewing Media Installation Art*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.
- Nikolaeva, Olga. "Playing the Reality, Screen Projections during Depeche Mode's Concert "Touring the Angel: Live in Milan"." Master's Thesis, Lunds Universitet, 2012.
- Odin, Roger. "Spectator, Film and the Mobile Phone." In *Audiences: Defining and Researching Screen Entertainment Reception*, ed. door Ian Christie, 155-69. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.
- PLSN Staff. "Mr. Screen Evolves into Mr. LED." *Projection Lights & Staging News*, August 20, 2007.  
<http://plsn.com/articles/production-profile/mr-screen-evolves-into-mr-led/>.
- Steenma, Frans, ed. *OOR's Pop-encyclopedie 2008*. Amsterdam: Dutch Media Uitgevers, 2008.

Turco, Marina. "Dancing Images. Text, Technology, and Cultural Participation in the "Communicative Dispositif" of VJing." PhD Dissertation, Universiteit Utrecht, 2014.

Verhoeff, Nanna en Karin van Es. "Dispositif Analysis: How to do a Concept-Driven Dispositif Analysis." Utrecht: Utrecht University, 2017.

## Bijlage 1: Samenvatting

Vanaf de jaren '70 wordt steeds vaker gebruik gemaakt van schermen tijdens concerten, festivals en andere vormen van performance. Technologie maakt steeds meer mogelijk op dit vlak en het succes van concerten en met name festivals als product van de muziekindustrie zorgt dat deze ontwikkeling zich blijft voortzetten. Binnen de mediawetenschap is al veel geschreven over het gebruik van schermen in theaterstukken en kunstinstallaties. Echter, in de context van de *live music performance* is nog geen discourse ontstaan rondom de live music performance. Er zijn weliswaar schrijvers zoals Auslander, Kelly, Bolter en Grusin, en Nikolaeva die zich verdiepen in deze mediavorm. Tussen hen is er al sprake van wetenschappelijke discussie over de functie van schermen en de bijdrage aan het concert. Toch is dit onderzoek nog te schaars en de casussen nog te gering om echt overkoepelende uitspraken te doen over het gebruik van projectie tijdens live music performances.

De methode gebruikt in dit eindwerkstuk is die van de dispositif analyse. Dit betekent dat de analyse zal focussen op de *screening situation*, bestaande uit tekst, technologie en spectator. Hierbij wordt uitgegaan van een getheoretiseerde spectator, zoals geïmpliceerd door de performance zelf. Als raamwerk van de analyse wordt gebruik gemaakt van het communicatief dispositif beschreven door Turco. Dit dispositif wordt gebruikt om de communicatieve werking van een performance te analyseren. Turco gebruikt deze in de analyse van de VJ-set, waarbij ze focust op de projecties die vergelijkbaar zijn met het gebruik van schermen tijdens live music performances. In haar methode onderscheidt ze drie perspectieven waarbinnen de performance naar de spectator communiceert:

1. Subjectiverend perspectief: beelden die functioneren als esthetische objecten ten behoeve van een intensivering van de ervaring.
2. Normativerend perspectief: beelden die worden begrepen in de context van de performance en door middel van een actualiteit van handelen een narratief kunnen vormen.
3. Objectiverend perspectief: beelden die een argumentatief frame vormen aan de hand waarvan de spectator op kritische wijze op het gecommuniceerde kan reflecteren, vaak in de context van een achterliggende culturele discours.

Dit onderzoek analyseert aan de hand van deze drie perspectieven de *Us + Them* tour van Roger Waters als casus. Eerst zal een theoretisch kader worden opgebouwd, bestaande uit theorieën en concepten die zullen dienen als gereedschap binnen de analyse. Daarna zal worden ingegaan op het normativerend perspectief, waarbij wordt beargumenteerd dat het introducerend segment van de casus een narratief communiceert waaruit een aftellend effect ontstaat. Vervolgens wordt ingegaan op het subjectiverend perspectief, met een focus op de manier waarop herkenning, schaal en ritme in zowel beelden als muziek samen zorgen voor een intensivering van de ervaring. Als derde wordt ingegaan op het objectiverend perspectief, waarbij wordt beschreven hoe bepaalde beelden en culturele referenties gebruikt worden om een reflecterende afstand te creëren tussen spectator en performance. Tot slot zal de conclusie dit samenvatten, waarna geconcludeerd wordt dat het communicatief dispositief een waardevolle manier is van analyse. Aan de hand van dit soort gestructureerde analyses kunnen de verschillende aspecten van de communicatie te vinden in een live music performance geanalyseerd worden en kan er misschien zelfs een coherente discours omheen ontstaan. Tot slot wordt gesteld dat er nog steeds meer onderzoek nodig is, en wordt gesuggereerd een vergelijkend onderzoek op te starten met als casussen een performance mét projectie en een zonder.