

Visuele representatie van muziek

Bas van Meegen

Eindexamenscriptie 2009

onder begeleiding van Mark Schalken



Visuele representatie van muziek

Bas van Meegen

januari 2009 | Bas van Meegen
Velderwoude 17, 5221 PA 's-Hertogenbosch
lettertype: Adobe Garamond Pro

Eindexamenscriptie
onder begeleiding van Mark Schalken
Avans Hogeschool, Faculteit Kunst- en vormgevingsonderwijs,
Studierichting grafisch ontwerpen deeltijd
Academie St. Joost, Beukenlaan 1, 4834 CR Breda

Visuele representatie van muziek

Bas van Meegen

Eindexamenscriptie 2009
onder begeleiding van Mark Schalken

Inhoudsopgave

Woord vooraf

1 Inleiding

2 Vraagstelling

Representatie

Identificatie

Oriëntatie

Systeem-connectie

3 Definitie van muziek

Een indeling van muziek

Muziek en Communicatie

Samenvatting

4 Notenschrift

5 Relevante erfenis

Wassily Kandinsky

Alexander Nikolayevich Scriabin

Filippo tomasso Marinetti en het Futurisme

Paul van Ostaijen en Dada

Piet Mondriaan

Olivier Messiaen

Josef Müller-Brockmann

Samenvatting

6 Verbanden tussen horen en zien

Natuurkundige verbanden

Compositorische verbanden

Indirecte verbanden

Het referentiekader van de doelgroep

Samenvatting

7 Interviews

Richard Niessen

Gerco Hiddink

Lonne Wennekendonk

Lex Reitsma

Jaap Drupsteen

Bob van Dijk

Samenvatting

8 Conclusie

Literatuurlijst

Woord vooraf

Deze scriptie heb ik geschreven in het kader van het eindexamen aan de Avans Hogeschool, Faculteit Kunst- en Vormgevingsonderwijs, studierichting grafisch ontwerpen deeltijd.

Graag wil ik Richard Niessen, Lonne Wennekendonk, Jaap Drupsteen, Bob van Dijk en Gerco Hiddink bedanken voor hun tijd, geweldige input aan ideeën en enthousiasme. Mark Schalken wil ik bedanken voor het begeleiden van mijn scriptie.

Tenslotte wil ik uiteraard ook mijn vriendin Heidi, Tante, Joke, Mat, Dick, Jannie en Marina bedanken voor alle support.

Bas van Meegen
Breda, januari 2009

1 Inleiding

Ik heb twee passies, namelijk grafisch ontwerpen en het schrijven van muziek. In deze scriptie komen die twee passies op een voor mij verrassende manier samen.

Muziek schrijven zie ik als autonome bezigheid; iets wat ik in mijn vrije tijd doe sinds ik niet meer met lego speel. Het is eigenlijk vormgeving van geluid. Toch heb ik sindsdien zeker 250 stukjes geschreven. Ik heb nooit het gevoel gehad dat ik bezig was met een hobby, hoewel ik niet geschoold ben en er ook geen geld mee verdien. Het is voor mij eerder noodzaak en een drang om te ontdekken waarom muziek mij soms zo raakt. Het is mijn speurtocht naar het stukje dat mij helemaal knock-out slaat. Het is een soort 6-sterren-audio-denksport waardoor ik endorfines ga aanmaken, zodat ik vervolgens 24-7 kan trippen. Mijn omgeving dankt onze lieve Heer dat er af en toe ook nog gegeten moet worden.

Grafisch ontwerpen is voor mij een manier om de wereld te verbeteren. Was verbeteren eerst vooral (een subjectief) mooier maken, door mijn opleiding aan het St. Joost is het toch vooral verbeteren in bredere zin geworden; verbetering in het zo waarheidsgetrouw communiceren van allerlei informatie, op zo'n manier dat die informatie voor iedereen toegankelijk wordt.

Beide passies hebben me tot een gedurfd verlangen gebracht. Ooit zou ik graag door middel van grafisch ontwerp de inhoud van een muziekstuk willen communiceren. **Hoe kan ik met de middelen die mij als grafisch ontwerper ter beschikking staan, in een beeld vertellen hoe een muziekstuk klinkt?**

2 Vraagstelling

In deze scriptie probeer ik antwoord te krijgen op de kernvraag ‘hoe kan (klinkende) muziek met behulp van grafisch ontwerp gerepresenteerd worden?’ **In mijn scriptie wil ik me voornamelijk beperken tot het grafisch ontwerp van gedrukte media.**

De opleiding grafisch ontwerpen aan het St. Joost in Breda is gebaseerd op het idee dat grafisch ontwerp vooral een communicatief doel nastreeft. Volgens het lectoraat visuele retorica zijn er overeenkomsten tussen retorica en grafisch ontwerp. Het lectoraat definieert vier communicatieve functies binnen het grafisch ontwerpen. **Ik splits mijn kernvraag daarom op in subvragen aan de hand van deze vier functies.**^[22]

2.1 Representatie

Van de vier communicatieve functies is representatie de belangrijkste met betrekking tot mijn scriptie. Grafisch ontwerp representeert de afwezige zender en zijn boodschap door de ontvanger in haar plaats aan te spreken. Mijn scriptie gaat over het geval dat een grafisch ontwerp afwezige dus onhoorbare muziek wil representeren. Muziek is een abstracte en onzichtbare taal. Je hoort geen zinnen van woorden maar logische constructies van geluiden. **Hoe kan muziek gerepresenteerd worden door grafisch ontwerp?**

2.2 Identificatie

Het ontwerp zal over het algemeen de identiteit van de zender willen communiceren, zodat het publiek weet door wie zij wordt aangesproken. Uitingen met betrekking tot muziek worden vaak gemaakt om publiek te trekken. We zien bijvoorbeeld een cd hoes met een afbeelding van Bach, een affiche met daarop het koor dat zijn werk zingt, of een logo van het concertgebouw. Het doel van visuele identiteit is dat individuen zich door middel van tekens, beelden en symbolen gaan identificeren.^[22] Identificatie vindt plaats als mensen in de zoektocht naar en vorming van een eigen identiteit gedragingen, normen, opvattingen, interesses of andere aspecten van het optreden van anderen overnemen en zich eigen te maken. Het is een combinatie van leren door observatie en inleven in anderen (role- of perspective-taking).^[23] De doelgroep moet zich gaan thuisvoelen bij de zender en zijn activiteiten.

Als muzikanten elkaar voor het eerst leren kennen, hebben ze sterk de neiging om hun identiteit te etaleren aan de hand van de muziek die ze kennen en goed vinden. Na een kort maar heftig wapengekletter met exotische titels, stijlen en artiesten, hopen beiden een gelijkgestemde ontmoet te hebben. Wanneer zij bijvoorbeeld ook gitaar-lijntjes gaan uitwisselen, wordt het met betrekking tot mijn scriptie interessant. **Hoe kan grafisch ontwerp ervoor zorgen dat mensen zich met het klinkende van een muziekstuk gaan identificeren?**

2.3 Oriëntatie

Grafisch ontwerp kan ingezet worden om mensen visueel te helpen de weg te vinden in een complexe wereld. **Kan zij ook ingezet worden om mensen te helpen de weg te vinden in een muziekstuk?** Het is lastig om het bestaande notenschrift te lezen zoals wij dat kunnen met tekst. Zelfs veel bekende muzikanten zijn muzikaal-analfabeet. Ze spreken de taal, maar kunnen deze niet schrijven of lezen. Daardoor kunnen notenschrift en alfabet niet op eenzelfde manier typografisch ingezet worden in grafisch ontwerp. **Zijn er alternatieven te bedenken die universeler zijn of om welke reden dan ook toegankelijker voor een groot muzikaal-ongeletterd publiek?** Meer kennis van muziek zou het luisterplezier mijns inziens kunnen verhogen. **Kan grafisch ontwerp bijdragen aan meer inzicht in een compositie?**

2.4 Systeem-connectie

Grafisch ontwerp kan als functie hebben om een doelgroep te sturen en onzichtbaar te conformeren aan systemen waarvan zij ondanks formele vrijheid min of meer afhankelijk is. De opdrachtgever heeft een belang bij die sturing, maar denkt ook te opereren in de bestwil van haar doelgroep. Uiteraard besef ik dat het iedereen vrijstaat om op een eigen manier naar muziek te luisteren. Er zijn allerlei niveaus van luisteren, maar kennis van de abstracte muziektaal, haar bouwstenen en grammatica, geven mensen het gereedschap om op andere

manieren naar muziek te luisteren. Mijns inziens kan deze kennis op die manier de muziek-beleving intensiveren. **Kan grafisch ontwerp deze systemen zo voorstellen dat het mensen stimuleert zich te gaan verdiepen in de fundamenteën van muziek om zo te komen tot meer luistergenot?**

3 Definitie van muziek

Voordat ik ga proberen een antwoord te vinden op mijn vragen, is het nodig om vast te stellen wat ik met muziek bedoel. Laat ik beginnen met een algemene definitie van muziek.

Omdat we muziek op verschillende plaatsen en in verschillende tijden steeds weer anders maken en ervaren, zijn filosofen en muziektheoretici al eeuwen bezig een goede definitie voor muziek te formuleren. Mijn voorkeur gaat uit naar de definitie van Edgard Varèse die zegt dat muziek geordend geluid is.^[44] Met muziek bedoel ik binnen de context van deze scriptie geluid en de ordening van dat geluid. Ik wil me daarbij beperken tot de Westerse muziek.

Muziek bestaat uit het klinkende materiaal en het idee erachter. Beiden zijn in een muziekstuk een geheel, doordat het klinkende materiaal in een compositie als drager van het idee werkt.^[15] Het idee is namelijk een concept om tot ordening van het klinkende materiaal te komen; het klinkende materiaal impliceert het idee. Door het klinkende materiaal en haar ordening te representeren, representeren we dus normaal gesproken ook het idee.

Het ontbreken van vorm is ook vorm, zoals het ontbreken van inhoud ook inhoud is. Zo componeerde John Cage in 1952 een stuk

getiteld ‘4.33’, waarin de muzikanten alleen maar stil moesten zijn. John Cage zei hierover: ‘[I have nothing to say, and I’m saying it.](#)’^[44] Dat vind ik knap! Grafisch ontwerp zou dit stuk misschien kunnen representeren met een wit of zwart vlak.

In een artikel in Eye 63 zegt de Noorse grafisch ontwerper Kim Hiorthøy dat hij bij het ontwerp van cd-hoesjes vooral nadenkt over verbeelding van de titel en de naam van de artiest: ‘[Because that’s the old classical relationship of design to content - which is not the music, but the text.](#)’^[37] Ik begrijp die insteek. Toch vind ik het een gemiste kans, want het lijkt me juist een uitdaging om het klinkende materiaal te representeren.

3.1 Een indeling van muziek

Net als beeldende kunst en vormgeving, kan muziek een autonome of een toegepaste kunst zijn. volgens mij is een glijdende schaal. Er wordt een traditioneel onderscheid gemaakt tussen serieuze (klassiek) en lichte (jazz en populaire) muziek, net als in hoge en lage kunst.

3.1.1 Autonome Muziek

Als autonome kunst kan muziek zelfstandig bestaan (puur instrumentaal zijn) of als onderdeel van een groter kunstwerk waarin di-

verse diciplines samenkomen. De representatie van puur instrumentale muziek vind ik het meest interessant. Ik zal uitleggen waarom.

Muziek kan samengaan met tekst. In een lied (pop-song) lijkt de tekst veel op een gedicht, in een Opera is de tekst overwegend een verhaal en in een mis is de tekst een gebed. Omdat muziek zo ongrijpbaar is, ontlenen we de betekenis van de muziek aan de tekst (niet aan de gezongen melodie). Het ligt dan voor de hand om de muziek te verbeelden aan de hand van die tekst. Lex Reitsma, die vele sprekende affiches ontwierp voor De Nederlandse Opera^[19, 31], zegt bijvoorbeeld in een telefonisch gesprek met mij hierover: ‘Ik luister niet echt naar de muziek; ik verbeeld gewoon het verhaal.’ Ik wil niet per se deze muziekpraktijk buiten beschouwing laten, maar ik ben nu vooral geïnteresseerd in de verbeelding van de klinkende muziek en haar ordening. Richard Niessen ontwierp samen met Harmen Liemburg een prachtig affiche voor een opera met de ordening van het klinkende materiaal als uitgangspunt. Ik kom daar later op terug.

Muziek kan versmelten met dans in een ballet of moderner dansstuk. Vertelt dans een verhaal, dan staat de muziek overwegend in dienst van dat verhaal. Interessanter met betrekking tot deze scriptie vind ik de danser die muziek wordt, en als zodanig de muziek concreet maakt en

visualiseert. Bob van Dijk heeft in zijn periode bij studio Dumbar een reeks mooie affiches gemaakt voor het Holland Dance Festival

Muziek en geluid vormen een onmisbaar element bij film of toneel. Hoewel muziek de toeschouwer dan stevig aan de hand neemt als het gaat om betekenis-duiding, staat ze toch in dienst van het verhaal. De invloed die muziek en geluid in bredere zin heeft op de betekenis van het beeld en andersom vind ik ontzettend boeiend. In Nederland geldt Jaap Drupsteen als pionier en deskundige op dat gebied. Hij heeft veel met componisten samengewerkt, die met beeld hun muziek kracht willen bijzetten. Ik ben benieuwd naar Drupsteen’s visie met betrekking tot het representeren van geluid, bij voorkeur in stilstaand beeld (print).

3.1.2 Toegepaste Muziek

Toegepast kan muziek bijvoorbeeld functioneren als therapie, als akoestisch behang, als sfeermuziek in een restaurant, als dansmuziek op feesten, als begeleiding bij een modeshow of als wekmiddel. Toegepaste muziek schrijven we speciaal voor het doel, of we gebruiken een stukje van een bestaand (autonoom) muziekwerk, zoals de Vier Jaargetijden van Vivaldi onder een tv-commercial voor kaas. Toegepaste muziek representeer je het makkelijkste door haar functie te verbeelden en niet het klinkende materiaal. Daarom ben ik vooral geïnteresseerd in visuele representatie van autonome muziek.

3.2 Muziek en Communicatie

Alle muziek beoogt communicatie. Muziek kan communiceren zoals beeldende kunst en grafisch ontwerp, maar dan auditief in plaats van visueel. Autonoom laat zij veel interpretatie-vrijheid; toegepast is niet per se ongelaagd, maar overwegend eenduidiger. Als we muziek representeren, wat communiceren we dan eigenlijk?

3.2.1 Procestheorie

Het simpelste model van communicatie werd in 1948 opgesteld door de wiskundige Claude Shannon en Warren Weaver in een publicatie getiteld ‘een wiskundige theorie voor communicatie.’^[44] Dit model stelt communicatie voor als de overdracht van één boodschap tussen een zender en een ontvanger via een drager. De zender stopt zijn boodschap als een pakketje in de vorm van de drager en bepaalt zo de communicatie. De communicatie mislukt als de betekenisduiding van de ontvanger niet precies overeenkomt met wat de zender beoogd.^[2]

In grafisch ontwerp betekent dit model dat de opdrachtgever zijn boodschap door de ontwerper visueel laat coderen. Het ontwerp is zo de drager van de boodschap. Wanneer het publiek de drager ziet, gaat het deze decoderen. Met name voor de kernfuncties oriëntatie en systeemconnectie is dit model min of meer van toepassing.^[2]

In het verleden kregen militairen commando’s op afstand met behulp van korte muziekhema’s op trompet. De trompetist is de zender, de muziek de drager en de militairen op afstand zijn de ontvanger. Toegepaste muziek heeft dan een signaal-functie zoals de procestheorie voorstelt. Daarom blijf ik dit model interessant vinden. Maar iedere luisteraar zal zijn eigen betekenis geven aan muziek, als die muziek overwegend autonoom is (zichzelf als functie heeft).

3.2.2 Linguistisch model

Een andere kijk op communicatie komt uit de linguïstiek. Een onderdeel van de linguïstiek is de semiotiek; de studie van tekens en tekensystemen.^[44]

Volgens de wetenschapper Charles Peirce (1839-1914) is communicatie de creatie van betekenis zelf.^[44] Bij communicatie gaat het om tekens en de betekenis die we eraan geven. Volgens Peirce bestaan tekens uit drie delen: het fysieke teken (signifier, vorm), de verwijzing (signified, betekenis) en de gebruikers (zenders en ontvangers). Tekens zijn betekenisloos.

We gebruiken tekens om te verwijzen naar betekenissen. De koppeling van betekenis en teken is cultureel bepaald. We beschikken allemaal over een referentiekader (deels individueel) van aangeleerde

sociale codes. Communicatie is alleen mogelijk waar referentie-kaders van mensen elkaar overlappen. Zo maakt iedereen deel uit van verschillende (sub-)culturen met overlappende of tegenstrijdige codes. Daardoor is het begrijpelijk dat een ontvanger de boodschap anders kan begrijpen, dan de zender bedoeld heeft. Betekenisgeving is een soort onderhandeling met betrekking tot belangen en verlangens tussen zender en ontvanger.^[2]

Voor het grafisch ontwerp is dit model van belang rondom de communicatieve functies identiteit en representatie. Het sluit aan op de multi-culturele tendensen in onze maatschappij. Verschillende culturen betekent immers verschillende referentiekaders. Volgens de Franse schrijver Roland Barthes zijn alle beelden en geluiden polysemisch. Beelden kunnen verschillende dingen betekenen.^[2] Beelden en geluiden zijn ‘analoge’ tekens in tegenstelling tot bijvoorbeeld woorden, die ‘digitaal’ zijn.

Volgens mij is muziek ook polysemisch. Daarom verklaart het model ook waarom muziek niet eenduidig te begrijpen valt. Misschien is muziek daarom zo prettig, omdat het een hoog open gehalte heeft. Iedereen mag erin horen wat hij of zij wil. Iedereen mag zijn eigen werkelijkheid creëren. De interpretatie van een grafisch ontwerper is al snel een inbreuk op dat democratisch recht. Hoe ver mogen we

als grafisch ontwerpers gaan in het interpreteren van muziek? Moet een representatie van klinkend materiaal misschien niet even polysemisch zijn?

We leven in een talige wereld. Van grafisch ontwerp wordt gezegd dat het een beeldtaal is. We zeggen van een ontwerp dat het een tekst is, die door de doelgroep gelezen wordt en ontworpen is door een auteur.^[2]

Muziek vormt een van de menselijke uitdrukkingsmogelijkheden en is in die zin een taal.^[15] Net als gesproken taal is ze auditief. Maar als communicatiemiddel openbaart muziek zich niet verbaal, maar alleen in de vorm van een muzikale vorm.^[15] De constructie principes van gesproken taal lijken op die van muziek. In muziek zijn tonen wellicht de klinkers en medeklinkers, de melodiën de woorden/zinnen en het stuk de tekst. Net als taal kent muziek zijn eigen organisatie-regels. De instrumenten (stemmen) zijn misschien de personages die met de luisteraar of elkaar praten. Hoe logisch is het dan om te veronderstellen dat een muziekstuk een verhaal is? Dit klinkende verhaal verbeelden is De Uitdaging. Maar waar gaat het verhaal dan over?

De relatie tussen de klankvorm (fysiek teken) en de betekenis van een woord (verwijzing) is in onze taal in beginsel arbitrair. Niets in de klankvorm ‘boom’ duidt op de betekenis ‘boom’.^[4] Het is een wonder-

lijk fenomeen hoe we toch gezamenlijk min of meer ‘afspraken’ daarover hebben gemaakt. De klinkende elementen in muziek zouden opgevat kunnen worden als tekens. Maar het is niet duidelijk waar ze naar verwijzen, op enkele uitzonderingen na zoals bijvoorbeeld de vogelmelodie transcripties van Olivier Messiaen (iconische relatie). Hoewel we individueel (dus subjectief symbolische) betekenissen geven aan muziek, verwijst ze volgens mij vooral naar zichzelf. Het is alsof iemand Tibetaans tegen je spreekt: je hebt geen idee waar het over gaat, maar het zou best gezellig kunnen worden. Sommigen zeggen dat muziek een taal van emoties is. Je hoort of de Tibetaan boos, vrolijk, aardig of droevig is. Toch kan ik mijn emoties met gesproken taal veel eenduidiger communiceren dan met muziek. In tegenstelling tot het Tibetaans verwijzen de klinkende elementen in muziek vooral naar elkaar en niet naar zaken uit de realiteit. Daarom ga ik een heel eind mee met Josef Müller-Brockmann, die muziek abstract verbeeld.^[14]

3.2.3 Muziek ook 4 communicatieve functies?

Muziek kan representeren. Het Weihnachtsatorium representeert de kerstgedachte, zelfs zonder de tekst. Net als grafisch ontwerp kan muziek identiteit communiceren door representatie. Wie denkt bij het horen van een Nokia-tune niet meteen aan het gelijknamige merk? Onze eigen identiteit etaleren we met ringtones. Bob van Dijk bracht me op dit idee met als voorbeeld het Intell (‘Pentium inside’)

deuntje. En in het geval van Apple volstaat slechts het opstart geluid. Soms heb ik aan een paar milliseconden genoeg om een muziekstuk te herkennen. Zou een autonoom stuk dan niet ook drager kunnen zijn van haar eigen identiteit? En zou die identiteit ook met grafisch ontwerp gecommuniceerd kunnen worden? Ik denk het wel.

Dat identificatie en muziek veel met elkaar te maken hebben, zien we vooral in de pop-muziek. De pop-artiest functioneert als rolmodel. Mensen die op zoek zijn naar hun eigen identiteit willen soms deel zijn van een groep die zich identificeert met een bepaald genre en de daarmee geassocieerde lifestyle. Maar ook in een concert-gebouw beweegt zich een bepaald type mens. Hoewel dit een essentieel gegeven is voor het aanspreken van bepaalde doelgroepen, wil ik me hiermee in deze scriptie niet bezig houden. Wel interessant vind ik het als mensen zich identificeren met het klinkende materiaal. Mensen ervaren de dominante beat in Techno óf als op-zwepend (en identificeren zich ermee), óf als irritant. De eerste groep identificeert zich ermee, de andere niet. Ik vraag me af of grafisch ontwerp daarop invloed kan uitoefenen.

Muziek kan mensen helpen zich te oriënteren. Op het station worden we met een melodie geattendeerd dat er een gesproken boodschap volgt. De melodie representeert een ‘opgelet’-boodschap van de NS. Ik moet toegeven dat de grens tussen muziek en geluid hier flinter-

dun is, maar heel streng geredeneerd is het een geordende reeks tonen; dus muziek. Het melodietje wordt gebruikt om mensen de weg te wijzen in ruimte en tijd.

Muziek kan mensen op subtiële wijze aansporen om zich te conformeren aan systemen. Met Marsmuziek bijvoorbeeld reguleerde de legerleiding in het Ottomaanse Rijk voor het eerst het functioneren van het leger, deels om orders te communiceren en deels om pas te houden tijdens het marcheren en uitvoeren van manoeuvres. Met het maken van veel herrie poogde men ook een psychologisch effect te bewerkstelligen; saamhorigheid en moraal van het leger en tegelijk de vijand angst aanjagen.^[44] Maar muziek kan ook rustgevend werken bij de tandarts, of tijdens het wachten tot je wordt doorverbonden. Kerkmuziek kreeg onder Gregorius de Grote (580) het doel de geloofsgemeenschap in een stemming van vroomheid te brengen. En zo heeft fanfaremuziek tot doel mensen in een feest stemming te brengen. Dit zijn volgens mij vormen van systeem-connectie.

3.3 Samenvatting

Als ik het heb over visuele representatie van muziek, dan bedoel ik vooral het verbeelden van (alleen) het klinkende materiaal en de organisatie van dat materiaal in een stilstaand twee-dimensionaal beeld. Hoewel ik representatie van toegepaste muziek interessant vind, gaat

het me vooral om representatie van autonome muziek, omdat die muziek zichzelf tot functie heeft.

Muziek is als een taal, maar welk verhaal vertelt ze? Muziek kan eenduidig boodschappen communiceren. Er zijn voorbeelden te bedenken van muziek die als grafisch ontwerp representeert, identificatie stimuleert, helpt te oriënteren en binding tot systemen vraagt. Maar de meeste muziek is overwegend polysemisch en de betekenis die we eraan ontleen is subjectief. Ik denk dat een visuele representatie van muziek moet streven naar een vergelijkbare polysemiek.

Voor een visuele representatie van muziek moeten we op zoek gaan naar een manier om de organisatie van het klinkende materiaal te verbeelden.

4 Notenschrift

Met notenschrift kan Muziek genoteerd worden en zo los van de tijd bestaan. Notatie is beeld. Het is daarom niet helemaal juist om te zeggen dat een partituur muziek is. Een partituur klinkt namelijk niet. Er moet soms heel wat gebeuren om een partituur levend te maken.

Klinkende muziek komt pas tot realisatie wanneer musici een interpretatie geven van een stuk. De essentie van een stuk kan op papier staan, maar geen uitvoering is dezelfde. Met het gangbare notenschrift vallen bepaalde parameters van muziek redelijk nauwkeurig te noteren^[15], maar er blijft altijd ruimte voor interpretatie. In de klassieke muziek ligt het accent op het zo nauwkeurig spelen van de partituur zoals die bedoeld is. Hoe ouder een partituur, hoe moeilijker het is om het te spelen zoals het bedoeld is. Veel uitvoeringsregels ontbreken namelijk in de partituur^[15]. In pop-muziek ligt het accent juist op eigen interpretatie. Zo is het nummer ‘Love don’t live here anymore’ na een eerste versie van Rose Royce in 1978 door diverse artiesten als Madonna gecoverd. Alle versies van hetzelfde liedje klinken heel anders.

Notenschrift is op te vatten als een gespecialiseerde vorm van typografie. De leesbaarheid van een partituur hangt niet alleen af van

de complexiteit van de muziek, maar ook van de manier waarop de partituur is ‘gezet’. Sommige partituren kan ik soms zien als grafiek. Partituren, zowel gedrukt als handgeschreven, kunnen erg esthetisch zijn.

De ontwikkeling van het notenschrift lijkt op een langdurig (typo-) grafisch ontwerpproces dat ergens in de middeleeuwen is begonnen en nog steeds gaande is. Er werden allerlei gestyleerde vormen en conventies bedacht om het klinkend materiaal en haar ordening te representeren. De conventies voorzagen ook in oriëntatie om de leesbaarheid te faciliteren. Vorige eeuw hebben verschillende componisten en kunstenaars gezocht naar alternatieven op het gangbare notenschrift. Componisten worstelden met een traditioneel notenschrift dat niet voorzag in het noteren van nieuwe speeltechnieken.^[11]

Na veel experimenteren keerden componisten toch weer terug naar het traditionele notenschrift om het aan te vullen met nieuwe symbolen voor nieuwe technieken. De beeldende kunsten hebben hierin een grote rol gespeeld^[11] In de zoektocht naar abstractie raakten Kunstenaars nieuwsgierig naar het immateriële karakter van muziek. Het vluchtige karakter van de muziek werd een ideaal.^[14] Voor meer informatie over alternatieve muzieknotaties verwijs ik naar de scriptie van Hans Arnold uit 1984^[39].

Wigger Bierma zegt met een zeefdruk uit 2002 ‘Goede typografie is muzikaal’. Volgens Items ziet Bierma een verband tussen typografie en muziek. Een partituur, zo vindt hij, verhoudt zich tot de hoorbare muziek zoals de tekst zich verhoudt tot de gedachte van de lezer. De uitvoerende musici bevinden zich tussen de componist en de luisteraar zoals de typograaf zich tussen auteur en lezer bevindt.^[36] Kortom, de typograaf is als een muzikant.

Ik denk dat hij doelt op de klassieke traditie, waarin gestreefd wordt om de bedoelingen van de componist zo precies mogelijk uit te voeren. Hij zoekt een typografie die net zo dienstbaar is. Dat typografie min of meer muzikaal is zagen we ook bij Marinetti en Van Ostaijen.

Eigenlijk is het notenschrift dus al een bestaande visuele taal om afwezige muziek te representeren. Strikt genomen zou het notenschrift net als tekst ingezet moeten kunnen worden. Maar weinig mensen kunnen muziek lezen.

Omdat grafisch ontwerp ook muzikaal ongeletterd publiek moet kunnen aanspreken, ben ik op zoek naar manieren die de klank-essentie van een stuk kunnen verbeelden. Je kunt bovendien niet de hele partituur op een affiche zetten. Je zet immers ook niet hele de tekst van een boek op de omslag. Richard Niessen zegt hierover: ‘Na

het lezen van een boek krijg je een idee over de inhoud dat je op een bepaalde manier kunt verbeelden. Zo gaat het met muziek ook.’

Notenschrift kan dus deels een rol spelen in visuele representatie van muziek, maar met notenschrift alleen zal een muzikaal ongeletterd publiek niet aangesproken kunnen worden. Omdat je in een ontwerp meestal alleen de essentie wilt verbeelden, zal een visuele representatie al snel een interpretatie zijn. Dit wordt duidelijk als je zegt dat je *een partituur* visueel zou willen representeren, zoals we dat gewend zijn bij de tekst van een boek. Voor visuele representatie van muziek is een andere beeldtaal nodig, die liefst iedereen meteen zou moeten kunnen begrijpen. Zo’n beeldtaal moet misschien gebaseerd zijn op correspondenties tussen beeld en geluid.



Afbeelding 1
Wassily Kandinsky
Impressie III | 1911
Uit Vom Klang der Bilder

5 Relevante erfenis

In het eerste deel van de twintigste eeuw hadden kunstenaars, schrijvers en componisten overwegend meer belangstelling voor correspondenties tussen muziek en beeldende kunst.^[21] De zoektocht naar universele waarheden, zoals verbanden tussen de kunsten, vindt zijn oorsprong in het modernistische gedachtengoed en haar verlichtings-idealen. Voor de vraag die in deze scriptie centraal staat, lijkt het me van belang om de nalatenschap te onderzoeken, van een aantal van deze mensen die in het nabije op zoek gingen naar die correspondenties.

5.1 Wassily Kandinsky (1866-1944)

Kandinsky was een Russische Kunstschilder en grafisch ontwerper die in 1910 het abstracte schilderen ontdekte, doordat hij per ongeluk een van zijn eigen doeken op z'n kop tegen de muur aantrof en besefte dat de uitbeelding van de natuur voor zijn werk overbodig was.^[8] Tussen 1922 en 1933 was hij docent aan het Bauhaus. Ik vind zijn werk van belang voor het grafisch ontwerpen, omdat hij invloed had op mensen zoals Piet Mondriaan, Theo van Doesburg, Kazimir Malevitch, El Lissitzky, en Alexander Rodchenko.

In 1912 publiceerde hij zijn essay *Über das Geistige in der Kunst*, waarin hij zijn ideeën over non-figuratieve kunst formuleerde. In zijn

essay zei hij dat de innerlijke stem van de kunstenaar bepalend moet zijn voor het ontstaan van een schilderij.^[3]

Kandinsky speelde cello.^[21] Hij zei dat hij *'muziek altijd in termen van kleur beleefde en kleur in de eerste plaats ervoer als iets dat tot het gevoel sprak'*.^[3] Hij omschreef het cello-geluid als donkerblauw. Over zijn ervaring tijdens een uitvoering van Wagners Lohengrin zei hij: *'wilde, krankzinnige lijnen verschenen voor mijn ogen'*. Een trompet of fanfare klonken voor hem geel, een altviool of een warme altstem oranje, een tuba en trommel rood, een fagot violet, een basviool en een orgel net als een cello blauw en violen groen.^[21] Kandinsky was zeer gevoelig voor indrukken en zei *'...ik moest ononderbroken zien'*.^[3] Diverse bronnen melden dat Kandinsky synestheet zou zijn geweest^[44]. Andere bronnen melden dat er hierover twijfels bestaan.^[21] Synestheet of niet, zijn werk is relevant met betrekking tot de vraagstelling van deze scriptie.

Tussen 1911 en 1914 had Kandinsky veel contact met de componist en uitvinder van de atonale muziek Arnold Schönberg. Naar aanleiding van het horen van Schönbergs eerste concert in München schilderde Kandinsky *Impressie III* in 1911 (zie afbeelding 1).^[3] Ik zie geen enkel verband tussen de muziek en het schilderij. Als reactie op de pers die zijn doeken als idiotisme afschilderde reageerde Kandinsky in 1912

met ‘ik wil geen muziek schilderen.’^[3] Hij was op zoek naar een wisselwerking tussen de diverse kunsten. De verschillende kunsten kunnen volgens hem van elkaar leren door bijvoorbeeld de middelen die je als schilder ter beschikking staan op eenzelfde manier gebruiken zoals een componist zijn middelen inzet om muziek te schrijven.^[3]

Ik geloof dat de verschillende kunsten inderdaad veel van elkaar kunnen leren. Zo verwachten we bijvoorbeeld de climax van een verhaal meestal op ongeveer twee-derde, net zoals de solo in een popsong. We herkennen hierin de gulden snede; een verhouding die in alle kunsten een rol speelt. Een tweede voorbeeld vormen de vergelijkbare technieken die ingezet kunnen worden bij het variëren op een basisvorm. Zo kan een melodie net als een beeldelement gespiegeld worden. In een partituur kun je dat goed zien. Maar essentieel is dat eenzelfde manier van omgaan met basismateriaal in verschillende media geheel andere effecten sorteren, tenzij er een betekenisverwantschap zit in het basismateriaal. Bijvoorbeeld een stijgende melodie wordt na spiegeling dalend, net zoals een trapje omhoog een trapje omlaag wordt. Het gaat dus om betekenisverwantschap.

Kandinsky gebruikte al in 1909 titels ‘improvisatie’ en ‘compositie’. Ik dacht daarom dat zijn werken wellicht muziek zouden verbeelden. Met improvisatie bedoelde hij echter een onbewust, spontaan door

indrukken uit de innerlijke natuur ontstaan schilderij, zoals dat werkt in muziek-improvisatie. Met compositie bedoelde hij een bewust geplande creatie, vaak na een grondig onderzoek met verschillende ontwerpen vooraf.^[3]

Kandinsky was erg geïnteresseerd in de kleur-toon correspondentie-theoriën van de Russische componist Scriabin. Volgens Kandinsky corresponderen bepaalde kleuren met bepaalde vormen en klanken. Zo past een scherp klinkend geel bij een spitse driehoek of een diep klinkend blauw bij een ronde vorm. Een andere vorm kan de waarde van een kleur afzwakken, zoals scherp geel in een ronde vorm.^[3] Op het Bauhaus kregen studenten de opdracht om een driehoek, vierkant en cirkel in te kleuren met de volgens hen passende basiskleur. De meesten maakten de driehoek geel, de vierkant rood en de cirkel blauw.^[3]

5.2 Alexander Niolayevich Scriabin (1872-1915)

De Russische componist en pianist interesseerde zich in de filosofie van Friedrich Nietzsche en later in de theosofie. Beide beïnvloedde zijn muziek.

Scriabin ontwikkelde een kleur-systeem, waarin elke toonsoort in de kwintencirkel: C=rood, G=oranje, D=geel, A=groen, E=licht blauw B=middel blauw, Fis/Ges=donker blauw, Des = donker paars,

As = lila, Es = fuxia, Bes = roze, F = donker rood. In dit systeem maakte hij geen onderscheid tussen majeur en mineur (of andere modi). Dat betekent dat de toonsoort C majeur en C mineur in zijn systeem beide rood zijn. Dat vind ik vreemd, omdat C mineur uit hetzelfde materiaal bestaat als Es majeur en volgens mij dan fuxia zou moeten klinken (zie afbeelding 2). Kennelijk is voor hem de absolute grondtoon van een ladder bepalend voor de kleur.^[44]

5.3 Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944) en het Futurisme

In 1909 werd in Le Figaro een eerste manifest van Marinetti gepubliceerd, waarin hij de oprichting en de ideeën van het Futurisme verkondigde. Met het manifest riep hij op om afstand te nemen van de stoffige tradities en de nieuwe maatschappij te omarmen door snelheid, dynamiek, strijd en techniek te introduceren in de kunst.^[44]

Marinetti bepaalde zowel de inhoud als de stijl van het Futurisme. Marinetti opperde ook ideeën over vele andere vakgebieden als beeldende kunst, film en fotografie samen met kunstenaars zoals Umberto Boccioni, Carlo Carrà, Giacomo Balla en Gino Severini.^[1]

Het Futurisme gebruikt vaak de term ‘Dynamisme’ om aan te geven dat alles beweegt, loopt en snel draait. Het beeld dat we zien staat vrijwel nooit stil; het is steeds in beweging. Doordat beelden op het

Afbeelding 2
Kleursysteem van Scriabin

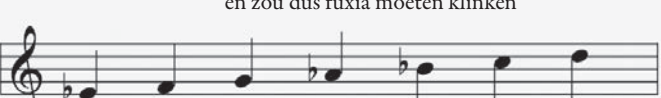
Scriabin zegt C majeur klinkt rood



Scriabin zegt C mineur klinkt ook rood



Maar C mineur lijkt meer op Es majeur en zou dus fuxia moeten klinken



Overgangsdynamiek kan gevisualiseerd worden door geleidelijk corps, gewicht en spatiëring te doen toe- of afnemen. In Boem Paukenslag zien we bijvoorbeeld een crescendo in de versregel ‘razen, rennen, razen, rennen, razen, rennen’.

Die afwisseling in lettertypes kan echter ook gebruikt worden om een bepaalt karakter van geluiden en betekenissen zichtbaar te maken. Misschien is een sierlijke krullerige letter wat zwoeler en zoemender, terwijl een schreefloze nuchter en met beide benen op de grond staat. Typografische keuzes lijken hun communicerend vermogen vooral te ontlenen aan het onderlinge verschil van de gebruikte elementen. Het gaat dus om verhoudingen (zie Mondriaan).

De beklemtoonde en onbeklemtoonde lettergrepen vormen onder andere in een text het ritme. In gedichten kennen we verschillende metra, zoals Jambe (Dat deze leeuw van rupsen houdt), Trochee (Liesje leerde Lotje lopen), Anapest (In het diepst van het woud), Dactylus (Gauw is uw hemel en stormig uw strand) en Amfibrachus (Om eens te bereiken een veilige haven). Het bewust tegen dit ritme in te gaan (antimetrie), kan in op verschillende manieren zichtbaar gemaakt worden. Het enjambement is bijvoorbeeld het doorlopen van een versregel over het einde van die regel heen. Hierdoor krijgt het laatste woord van de regel of juist het eerste woord van de vol

gende regel extra aandacht, zoals de versregel ‘razen rennen...’ op de volgende regel eindigt met ‘stop!’

In de westerse cultuur zijn we gewend dat de tijd van boven naar beneden en van links naar rechts loopt. Dat is de volgorde waarin we grafische symbolen lezen in tekst, in partituren en in pictografische formuleringen. Door af te wijken van die regel, kunnen bijvoorbeeld verticaal geplaatste woorden als een obstakel fungeren. Elk woord kost tijd om op ons in te laten werken. en het kost meer tijd om ineens een afwijkend patroon te interpreteren. Het is lastiger om een verticaal gezet woord te lezen. Door de woordspatiëring ineens veel groter te maken, of de interlinie, stukt het ritme ook. Het wit staat voor stilte. Maar het kan ook diagonaal zoals ‘Halt!’ op het einde, of in bogen of misschien zelfs in spiegelbeeld. Het ‘klinkende’ effect hangt af van de context.

Versnelling en vertraging kan op dezelfde manier als dynamiek gevisualiseerd worden. Zwaardere elementen bewegen natuurlijk veel trager. Ook lijkt een gecondenseerd type trager te gaan dan een normaal of met uitgerekte letters gezet woord.

Het woord ‘Boem’ is een onomatopee; een klanknabootsend woord voor een onverwacht, min of meer dof geluid. Andere onomatopeeën



Afbeelding 5
Paul van Ostaijen
De Bezette Stad | 1921

zijn bijvoorbeeld ‘tjak’, ‘ting’, ‘pang’, ‘beng’, bang’, ‘bong’ etc. ‘Wat het geluidsspoor aan de film toevoegt, wordt in de strip in beeld gebracht door een expressief lettergebruik.’^[39]

Als we het klinkende materiaal van muziek met grafisch ontwerp willen representeren, dan vormt typografie dus een krachtig middel om tot een communicerend beeld te komen.

5.5 Piet Mondriaan (1872-1944)
Mondriaan was een Nederlandse Kunstschilder die in 1917 samen met Theo van Doesburg, Anthony Kok, Jacobus Johannes Pieter Oud en Vilmos Huszàr oprichter was van de kunstbeweging De Stijl.^[44] Mondriaan ging door waar het kubisme volgens hem niet verder durfde, en ontwikkelde een eigen abstracte stijl die hij het Neo-plas-tisisme of ‘het nieuwe beelden’ noemde. Hij interesseerde zich alleen voor een consequente uitbeelding van verhouding en moest niets hebben van elementen of toevallige associaties die de aandacht van dit probleem konden afleiden.^[10]

Mondriaan kreeg een strikt Calvinistische opvoeding,^[14] maar liet zich inspireren door de theosofie. Haar filosofie is een eigentijdse weergave van een eeuwige wijsheid die ten grondslag ligt aan de religies, wetenschappen en filosofieën van de wereld.^[46] De theo-

sofie gaat uit van andere werkelijkheden, dan de waarneembare stoffelijke werkelijkheid.^[44] In tegenstelling tot Kandinsky streefde Mondriaan niet naar zuivere, lyrische emotie. Hij zocht naar zuivere middelen om de universele harmonie, de werkelijke realiteit achter de visuele schijn bloot te leggen.^[8] Zijn abstracte schilderijen zijn sobere composities van horizontale en verticale lijnen, rechthoeken, primaire kleuren, zwart en wit.

De ideeën en het werk van Mondriaan heeft componisten geïnspireerd tot het schrijven van muziek. Van Domselaer en Mondriaan leerden elkaar kennen in Parijs en hebben veel van gedachten gewisseld. Als enige componeerde Jacob van Domselaer (1890-1960) volgens de opvattingen van De Stijl tussen 1913 en 1916 een stuk (voor piano) getiteld ‘Proeven van Stijlkunst’.^[44]

Luisterend naar deel 3 en 4 hoor ik dat de verticale component heel erg dominant en de horizontale component bijna afwezig is. In deel drie klinkt een continue puls van een reeks tonen, die in min of meer vaste intervallen stijgen en dalen en even lang en luid worden gespeeld. Het is alsof je naar een rustige toonladder oefening zit te luisteren. In deel vier hoor ik nog net dat de linker en rechterhand ieder een melodie spelen. De spanning wordt in het metrum gelegd, ‘want ritme is individuele expressie’^[14]. Op de eerste tel van iedere



Afbeelding 6
Piet Mondriaan
Victory Boogie-Woogie
1942-44
Uit Vom klang der Bilder

maat klinkt een akkoord. Op de overige kwarttellen klinkt een tweeklank bestaande uit één toon van iedere melodie.

Akkoorden worden door Van Domselaer ‘klank-stollingen’ genoemd. De beweging ontbreekt; Het is alsof je naar het gelijkmatig barsten van een stuk ijs zit te luisteren. Het accent ligt heel erg op de tel, waardoor er geen sprake is van ritme, maar alleen melos. Van Domselaer schrijft als aanwijzing ‘de stukken zo te spelen dat het staande element (de harmonie) erin op de voorgrond treedt en dat de “gang” (de melodie), ondanks het domineren van het staande element, onbelemmerd en rustig is’.

Naast van Domselaer had Mondriaan ook contact met Daniel Ruyneman (1886-1963), die zocht naar sterke klank-contrasten en nieuwe klankcombinaties. Zijn compositie waren ook gericht op het evenwicht in contrast.^[14] De componist Louis Andriessen (1939) liet zich inspireren en baseerde de structuur van het derde bedrijf in zijn opera ‘De Materie’ op Mondriaan’s ‘Compositie met rood, geel en blauw’ uit 1927.

Net als vele kunstenaars uit zijn tijd, stond Mondriaan de synesthetische kunstervaring voor, de multidisciplinariteit in de kunst, zoals Wagners idee van het ‘Gesamtkunstwerk’. In zijn werk verbinden

zich muziek en de waarnemingswereld op een hoger abstract niveau.

^[14] In 1940 emigreerde Mondriaan naar de Verenigde Staten. Zijn laatste werk Broadway-Boogie-Woogie uit 1942 (zie afbeeldig 6) is geïnspireerd op de jazzritmes uit die tijd. De Boogie-Woogie is een solo-pianovorm uit de jazz, waarbij de linkerhand een lopend baspatroon speelt, meestal van acht tellen in de maat. De rechterhand speelt sterk geaccentueerde ritmische motiefjes.

Het ritme van de boogie-woogie leek op de puls van Manhattan, het verkeer, de afwisseling van vierkante woningblokken, de eindeloze patronen van vensters in de gebouwen en de flikkerende reclamelichten op Broadway. Mondriaan zegt hierover: ‘Echte Boogie-Woogie komt overeen met mijn bedoeling als schilder: vernietiging van de melodie, hetgeen gelijk staat aan de vernietiging van de natuurlijk gedaanten, en opbouw door de voortdurende confrontatie van zuivere middelen’.^[14]

Volgens Mondriaan zijn melodieën een uiting van subjectieve verhoudingen die thuis horen in de oude vormcultuur. Hij wilde ritme verheffen boven de melodie. Volgens kunsthistorica Susanne Deicher zouden Mondriaans laatste doeken kunnen worden opgevat als improvisaties op het basisthema ‘kleur’ – net als het spel van een (jazz-)trompetist, snel bedacht en uitgevoerd, zouden de doeken dan onderdeel zijn van een oneindige reeks vrije variaties.^[45]

5.6 Olivier Messiaen (1908-1999)

De Franse componist en organist Olivier Messiaen liet zich inspireren door Gods schepping (hij was overtuigd Rooms Katholiek) dan met name het gezang van de vogels. Zijn compositie ‘O Sacrum Convivium’ behoort tot mijn top vijf van mooiste stukken.

Door vele denkers is beweert dat muziek een puur menselijke aan- gelegenheid zou zijn, maar Messiaen geloofde dat vogels de grootste muzikanten waren. Zo blijkt wederom dat het vinden van een goede definitie voor muziek moeilijk zal blijven. Zijn muziek is een voor- beeld van hoe muziek heel concreet kan verwijzen naar de ‘figuratieve’ wereld. Hij trok regelmatig de natuur in om vogelzang te noteren (zie afbeelding 7) In veel van zijn composities heeft hij vogelzang verwerkt. Titels als Abîme des Oiseaux (uit het ‘Quatuor pour la fin du temps’) en Oiseaux exotiques spreken wat dat betreft voor zich. Hij heeft ook de zang van een groot aantal vogels gezet voor piano.^[44]

Messiaen zag kleuren bij het horen van bepaalde harmonieën, waar hij een voorkeur voor ontwikkelde. Hij gebruikte zijn vermogen om een unieke compositietechniek van toonreeksen te ontwikkelen, waarbij elke toonreeks correspondeert met een kleur. Zo bevat modus nummer 3 volgens Messiaen oranje met rode en groene tinten, gouden spikkels en een melkachtig wit met de weerspiegeling van opaal.^[21]



Afbeelding 7
Olivier Messiaen
Gezang van de Veldleeuwerik | 1957
Uit Atlas van de Muziek, deel 2

5.7 Josef Müller-Brockmann (1914-1996)

Müller-Brockmann was een Zwitsers grafisch ontwerper. In de jaren vijftig van vorige eeuw was hij een centrale figuur in het neutraal, functioneel en objectief grafisch ontwerp in Zwitserland. Müller-Brockmann gebruikte een minimum aan middelen om een zo’n groot mogelijk expressief effect te bereiken. Müller-Brockmann stond een schreefloze typografie voor (hij gebruikte vaak de Helvetica) en een objectieve fotografie. Hij inspireerde veel grafisch ontwerpers.

Voor Müller-Brockmann bleek het affiche ontwerp ideaal om al zijn ontwerpprincipes toe te passen. Müller-Brockmann was liefhebber en kenner van muziek. Volgens hem kon muziek als meest abstracte kunst het beste abstract gevisualiseerd worden. In 1952 ontwierp hij affiches voor de Tonhalle in Zurich, waarbij hij subjectieve grafische interpretaties gaf van individuele stukken. In de affiches voor de Tonhalle gebruikte hij asymmetrische typografie en abstracte geometrische motieven op een grid. Het werk werd steeds abstracter en het kleurgebruik toonden veel gelijkenis met de abstracte schilderkunst uit die tijd.^[1] Deze affiches zijn van belang voor mijn scriptie.

Zijn affiche voor een uitvoering van diverse stukken van Beethoven uit 1955 (zie afbeelding 8) vind ik erg ‘muzikaal’. Met een construc- tie van geome-trische elementen die zijn afgeleid van cirkels, verwijst

Afbeelding 8
Zurich Tonhalle | Concert Affiche | 1955
Uit Joseph Müller-Brockmann



hij op een vereenvoudigende manier naar de klinkende inhoud van muziek in het algemeen. Met proportie bereikt hij Harmonie en met herhaling een ritme. Hoewel dit een interessant beeld oplevert, zie ik er geen Beethoven in. Het is het woordje ‘beethoven’ dat zorgt voor de link. Alle overige informatie over het concert communiceert hij met neutrale typografie. Müller-Brockmann gebruikt dus geen typografie om muziek-inhoud te visueel tot expressie te brengen. De tekst staat wel in het centrum van de ‘cirkels’, als op een podium omgeven door zitplaatsen.

5.8 Samenvatting

In het verleden zijn talloze correspondenties tussen muziek/geluid en beeld gevonden. In dit korte overzicht heb ik er enkele beschreven.

Kandinsky, Scriabin en Messiaen geven de indruk dat er objectieve modellen op te stellen zijn, om muziek in beeld te vertalen. Alledrie hadden synesthetische ervaringen. Daar wil ik verderop dieper op ingaan.

Het Futurisme laat zien hoe beweging, tijd en dynamiek verbeeld kunnen worden; belangrijk omdat muziek een tijd-kunst is. Het werk van Marinetti toont aan hoe je met typografie tekst tot akoestische expressie kunt brengen.

Ook Van Ostaïen brengt zijn gedichten met typografie tot akoestische expressie. Op eenzelfde manier zou typografie ingezet kunnen worden bij de representatie van muziek.

Mondriaan heeft diverse componisten aangezet tot het schrijven van muziek volgens zijn ideeën. Andersom heeft hij zelf muziek geschilderd. Müller-Brockmann tenslotte, heeft in affiches op een subjectieve manier muziek abstract gerepresenteerd.

Ik wil nu proberen de correspondenties tussen beeld en geluid iets objectiever vast te stellen.

6 Verbanden tussen horen en zien

Om te kunnen communiceren, zoekt grafisch ontwerp volgens mij naar betekenis-verbanden. Volledig willekeurig verbanden leggen werkt met betrekking tot communicatie niet. Al te bekende verbanden zijn dan handiger, maar ervaren we vaak als voor de hand liggend, plat, cliché en niet prikkelend genoeg om interesse te wekken.

Om een zekere resistentie te overwinnen moet een ontwerp subtiel aandacht vragen in een wereld van visueel geweld. Grafisch ontwerpers kunnen zoeken in de referentiekaders van doelgroepen om betekenisverbanden te leggen, die verfrissend zijn én communiceren. We noemen dit entropie (Muziek zoekt overigens ook vaak naar nieuwe vormen). Is de vormtaal te vernieuwend, dan stuit het ontwerp op onbegrip of desinteresse. Als we klinkende inhoud willen representeren, dan zullen we sprekende verbanden moeten leggen.

6.1 Natuurkundige Verbanden

Misschien valt een muziekstuk te verbeelden als het geheel van haar geluids-componenten. Wat zou dan de vertaalslag tussen geluid en beeld kunnen zijn? Uiteindelijk is muziek op te vatten als geluid en beeld als licht. Er is een verband te leggen tussen licht en geluid op een natuurkundige manier. Zowel licht als geluid gedragen zich als

een (trillings-)golf. Geluid zijn golven van luchtdrukverschillen die zich door de lucht verplaatsen. Licht zijn golven van electromagnetische schommelingen die zich door het electromagnetische veld verplaatsen.

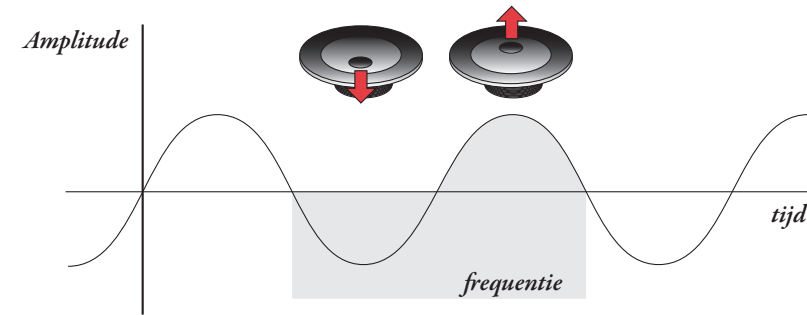
Een golf kan beschreven worden met een frequentie (aantal trillingen per seconde) en een amplitude (de kracht van de trilling) (zie afbeelding 9 pagina 36). Over het algemeen geldt voor zowel licht als geluid dat ze een samenstelling zijn van diverse frequenties met elk een eigen amplitude, resulterend in een uniek frequentiespectrum.

6.1.1 Amplitude, licht-intensiteit en luidheid

De amplitude (grootte) van de golven bepaalt bij licht de intensiteit en bij geluid de luidheid. Hoe hoger de energie, hoe luider het geluid en hoe intenser het licht. Hard geluid associëren met fel licht en zacht geluid met zwak licht voelt vrij logisch (zie afbeelding 10 pagina 37).

Op eenzelfde manier is er een relatie tussen dynamiek in muziek en contrast in een beeld. Geluid kan aanzwellen of uitdoven, net zoals licht dat kan. Dynamiek en ritme (een patroon van contrasten) in muziek zijn daarom relatief het makkelijkste te verbeelden. Je kunt dat bijvoorbeeld zien aan de lichtshow tijdens een concert, waarbij dynamische accenten aangezet worden met meer licht.

Afbeelding 9
Amplitude en frequentie



6.1.2 Frequentie, toonhoogte, timbre en kleur

Bij geluid bepaalt de laagste frequentie in het spectrum de toonhoogte. De overige frequenties samen met de laagste frequentie bepalen het timbre (het karakter van een geluid waaraan je een instrument kunt herkennen). Bovendien heeft de intensiteit waarmee een instrument bespeeld wordt, invloed op het timbre. Zo klinkt een sopraan saxofoon steeds scheller naarmate een muzikant harder blaast. En het timbre verandert ook nog met toonhoogte. Een viool klinkt in het laag als een tevreden hommel en in het hoog als een irritante mug.

Bij licht werkt het net even anders. We zijn niet in staat om de laagste frequentie in een lichtspectrum apart waar te nemen. Er is daarom geen licht-equivalent voor toonhoogte. Het frequentiespectrum bepaalt bij licht de kleur-tint. Timbre zou dus geassocieerd kunnen worden met kleur-tint. Niet voor niets wordt timbre ook wel klankkleur genoemd. Bij gebrek aan een licht-equivalent, associeren we toonhoogte ook met kleur-tint (zie afbeelding 11). Misschien zou kleur-verzadiging handiger zijn. In de volgorde van rood, oranje, geel, groen, blauw, indigo en violet, neemt de golflengte af en de frequentie (dus de energie) toe. Wat het extra ingewikkeld maakt is dat we minder energetische kleuren ervaren als warm (rood, oranje en geel) en hoog-frequente kleuren als koel (groen, blauw en violet). De licht-intensiteit heeft ook nog invloed op de kleur perceptie (een

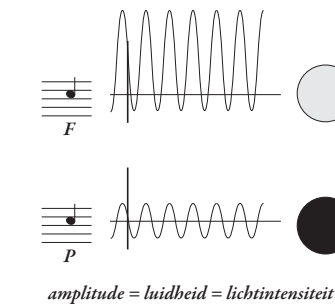
lage intensiteit oranje ervaren we als bruin). De intensiteit van de kleur doet denken aan hoe de intensiteit van geluid het timbre kan beïnvloeden.

Hoewel de betekenis van kleur voor een deel universeel is, zijn onze associaties met timbre en toonhoogte erg subjectief. Net als Kandinsky vind ik een trompet bijvoorbeeld erg geel klinken, maar ik ben het niet met hem eens dat het geluid van een cello blauw zou zijn.^[21] We hebben daarom geen gezamenlijk referentie-kader, waardoor toonhoogte en timbre niet goed te verbeelden zijn op een manier die communiceert.

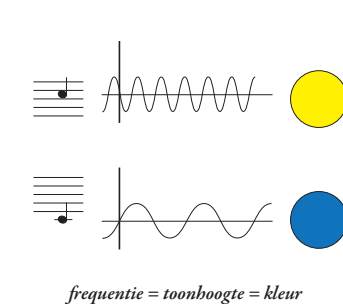
Een belangrijk gegeven bij dit alles is dat we veel nauwkeuriger horen dan dat we zien. Voor het zien van kleur hebben we maar 3 type zenuwcellen (kegeltjes), maar voor het herkennen van timbre en toonhoogte beschikken we over maar liefst 20.000 zenuwcellen; één voor elke frequentie! Om toonhoogte en timbre met kleur te verbeelden, kunnen we een conversie systeem bedenken. Maar dan heeft de toeschouwer altijd een legenda nodig.

Timbre wordt bepaald door de golfvorm die een soort resultante is van alle verschillende frequenties en amplitudes. De golfvorm van een geluid kan op een oscilloscoop zichtbaar gemaakt worden.

Afbeelding 10
Luidheid en lichtintensiteit

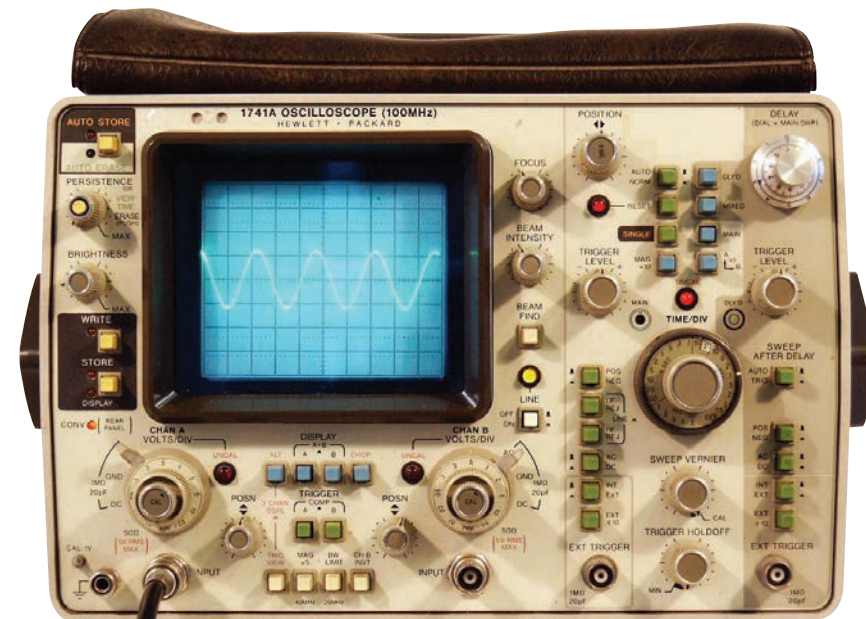


Afbeelding 11
Toonhoogte en kleur

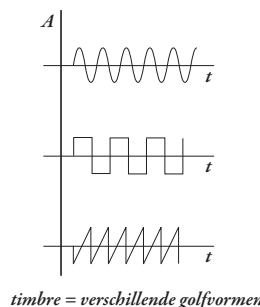


Een golf met één frequentie en één amplitude geeft een enkelvoudige sinustrilling. Door diverse sinusgolven op te tellen (te mixen) ontstaan complexere golfvormen, zoals blokgolven, zaagtanden en hoekgolven. Natuurlijke geluiden zijn meestal veel complexer en veranderen in de tijd. Naast de golfvorm heeft geluid een aanzweltijd (attack), een afzwaktijd na de eerste piek (decay), een constant volume niveau (sustain) en een uitdooftijd (release). Muziek is geluid en als zodanig ook met een oscilloscoop (zie afbeelding 12) te verbeelden. Golfvormen zijn zo complex, dat we ze niet van elkaar kunnen onderscheiden. Muziek representeren met haar exacte golfvorm communiceert dus ten hoogste dat het over geluid gaat. Wel is het zo dat je in de golfvorm hardere en zachtere passages redelijk goed van elkaar kunt onderscheiden (de amplitude staat op de verticale as). Bij licht wordt de tint vaak beïnvloed door de huid van het materiaal van waaraf het weerkaatst. Timbre met huid associeren kan volgens mij goed werken. Een trompet klinkt misschien metaal-achtig. Zo kan het karakter van een muziekstuk misschien uitgedrukt worden met diverse materialen.

De zuiverheid van een toon (meer of minder ruis) doet denken aan de verzadiging van kleur. Stel je mixt een zuivere toon met steeds meer ruis. De toon wordt dan steeds minder zuiver. Het lijkt op het mixen van een kleur met steeds meer wit. Daarnaast vergelijk ik absolute stilte met zwart, ruis met grijs en een alles overstemmend geruis



Afbeelding 12
Oscilloscoop en timbre



met wit. In de opname-techniek bestaat het begrip signaal-ruisverhouding, die een maat is voor de hoeveelheid ruis die apparatuur uit zichzelf maakt en zo ongewenst in de audio terecht komt.

Tegenwoordig worden geluidseffecten gebruikt om het timbre van instrumenten te beïnvloeden. Bijvoorbeeld overdrive, distortion en fuzz zijn vormen van bewuste oversturing van het geluid, meestal gebruikt voor gitaar, maar ook voor andere instrumenten en zelfs zang. Het geluid klinkt ruiger en is een kenmerk voor rock-muziek geworden.

Effecten kunnen soms makkelijk verbeeld worden: vervorming van het geluid vertaalt zich in vervorming van het beeld (aangevreten), galm lijkt op een uitdovend verloop en echo is het steeds vager worden van beeldelementen die zich herhalen. Maar het verbeelden van een wah-wah effect is weer moeilijker.

Muziek-electronica en -software maken gebruik van verschillende soorten meters om luidheden, toonhoogtes, frequentiespectra en zovoort visueel zichtbaar te maken. De meters reageren op veranderingen van het geluid in de tijd. Een verband tussen zien en horen is relatief makkelijk te leggen. Voor muzikanten zijn dit bekende verbeeldingen, maar voor niet-ingewijden overwegend betekenisloos, vooral als ze in één beeld bevroren zijn.

De natuurkunde biedt dus een mogelijkheid om een logisch conversie model voor muziek en beeld op te stellen. Met dit model kunnen we muziek dan verbeelden. Het is wel de vraag of zo'n conversie model werkt met betrekking tot de communicatie. Een muziekstuk dat verbeeld wordt met zo'n model, zal waarschijnlijk niet herkend worden. Maar het is een begin. Misschien zou een beeldtaal op basis van zo'n model van generatie op generatie geleerd kunnen worden. Daarnaast zijn er veel meer verbanden mogelijk, die misschien beter communiceren. Timbre kan bijvoorbeeld beter visueel gerepresenteerd worden door het bijbehorende instrument af te beelden.

6.1.3 Biologische Synesthesie

Ik krijg bij het horen van muziek soms een bruisend en tintelend gevoel op mijn huid in combinatie met prettig kippevel. Bij een kras-send krijtje op een schoolbord krijg ik een soortgelijke reactie, maar dan uiterst vervelend. Op zo'n moment hoor ik niet alleen geluid; ik voel het ook. Dit verschijnsel wordt door neuro-psychologen een synesthetische ervaring genoemd.^[12]

Van Campen schrijft dat Liszt zijn orkest verbaasde met uitspraken als 'Heren, een beetje blauwer, alstublieft! Deze toonsoort vereist dat!' en 'Dit is diep violet, ik verzoek u zich daar naar te richten! Niet zo roze!'^[21] Bekend is dat sommige componisten (Franz Liszt, Olivier

Messiaen, Jean Sibelius, Joachi Raff, Nikolai Rimsky-Korsakov, Leonard Bernstein) en kunstschilders (Wassily Kandinsky, David Hockney) bij het horen van muziek kleuren en of vormen zagen. Deze componisten en kunstenaars waren synestheet.^[44, 21]

Synesthesie is boeiend, omdat onder andere Scriabin en Kandinsky conversie modellen hebben voorgesteld, op basis van hun synesthetische ervaringen. Hoe objectief zijn die modellen?

Koenen definieert synesthesie als ‘het meereageren van een zintuig (horen, zien, ruiken, voelen, proeven) bij prikkeling van een ander’, Kandinsky vergeleek het met het resoneren van snaren die naast de aangeslagen snaar op een piano liggen.^[21]

Normaal gesproken ervaren we zien, horen, voelen, proeven en ruiken gescheiden. Dat komt omdat de verschillende zintuiglijke systemen overwegend van elkaar gescheiden zijn. Voor elk type prikkel van buiten (licht, geluid, geur...), is er een gespecialiseerd orgaan (oog, oren, neus...) met gespecialiseerde zintuigcellen (kegeltjes, staafjes...) die prikkels vertalen naar signalen in de vorm van elektrische pulsen. Voor gewaarwording van elk van de vijf zinnen moet een specifiek stukje van de hersenen via lange uitlopers vanuit de zintuigcellen elektrisch geprikkeld worden.^[6] Neuro-psychologen denken nu dat er

ook verbindingen tussen de centra bestaan, maar dat uitwisseling onderdrukt wordt. Bij synestheten zou deze onderdrukking gedeeltelijk kunnen ontbreken. Dit verklaart indirect ook waardoor we synesthesie kunnen opwekken met middelen zoals LSD.^[21] Kennelijk kunnen we met LSD de onderdrukking tijdelijk opheffen.

Synestheten hebben consequent steeds dezelfde ervaring bij een gelijke prikkel, al is de ervaring individueel bepaald. Bij het horen van dezelfde toon, ziet de ene synestheet bijvoorbeeld altijd blauw, de andere altijd rood. Synestheten zien dus geen objectieve verbanden, al zijn ze in hun waarneming zeer consistent. De modellen zoals die van Scriabin en Kandinsky zijn dus subjectief.

6.1.4 Synesthesie als stijlfiguur

Synesthesie kennen we ook als stijlfiguur in taal, waarbij een combinatie van indrukken van verschillende zintuigen in een uitdrukking wordt gebruikt. Enkele voorbeelden zijn ‘schreeuwende kleuren’, ‘bittere woorden’ en ‘wit heet’. In ons taalgebruik zijn deze uitdrukkingen heel normaal, maar ze zijn niet gebaseerd op een letterlijke ervaring.

Behalve als stijlfiguur in taal komen we synesthesie op allerlei manieren in de kunsten tegen. Synesthesie als stijlfiguur zou ingezet kunnen worden bij visuele representatie van muziek.

6.1.5 De dimensies van Muziek en Beeldende kunst

Tussen beeld en geluid zijn ook verbanden te leggen op basis van dimensionaliteit. Met dimensionaliteit bedoel ik het twee-, drie- of vier dimensionaal zijn van kunst. De eerste drie dimensies zijn ruimtelijk. De vierde dimensie staat voor de tijd.

De beeldende kunst is twee of drie-dimensionaal. We kennen namelijk beeld op een plat vlak, zoals op canvas, papier, of een beeldscherm (film), dat afgezien van reliëf en haar mogelijke betekenis, overwegend twee-dimensionaal genoemd kan worden. Daarnaast kennen we beeld in ruimtelijke zin, van het kleinste beeldje tot landschapskunst, dat lengte, breedte en hoogte heeft. Grafisch ontwerp richt zich voornamelijk op gedrukte en digitale media, maar komt natuurlijk ook drie dimensionaal voor.

We zijn geneigd te denken dat muziek ruimtelijk gezien dimensioneloos is. Maar als een snaar van een piano trilt, brengt ze de lucht direct naast zich tot trillen. De trilling begint zich vervolgens in alle richtingen gelijkmatig te verspreiden. Zo creeërt de trilling in haar omnidirectionele voortbeweging in beginsel een bolvorm in de bestaande ruimte. We zeggen dat geluid de ruimte vult. In haar groei ontmoet ze allerlei obstakels, die haar oorspronkelijke vorm doet veranderen. De vorm wordt niet door het geluid bepaald, maar

door de ruimte (akoestiek). De vorm en haar ontwikkeling zullen steeds ongeveer hetzelfde zijn, onafhankelijk van wat de pianist speelt. Maar wat is de invloed dan van deze drie-dimensionaliteit op de betekenis van muziek?

Het geluid van bijvoorbeeld een piano links van ons zal eerst ons linker oor bereiken en pas een fractie van een seconde later ons rechter. Dit kleine tijds-verschil stelt ons in staat om heel precies te bepalen waar een geluid vandaan komt. Zo ontstaat er in de muziek een auditieve ruimte, waarin we de diverse instrumentalisten een plekje geven, die correspondeert met de visuele ruimte. Muziek is overwegend een auditieve aangelegenheid, maar tijdens een uitvoering valt er natuurlijk ook veel te zien dat bijdraagt aan de muziekbeleving.

In een twee dimensionaal beeld kunnen we met lineair perspectief drie dimensies simuleren. Op eenzelfde wijze bestaat er in de audio-techniek de mogelijkheid om met twee audio-signalen en een hoofdtelefoon een geluid op te wekken dat ruimtelijk lijkt. Als je naar ‘Saturday Night’ van Herman Brood luistert, dan hoor je een slag gitarist, ongeveer 25 graden links-voor, een tweede helemaal rechts, de pianist overwegend rechts, de drummer een beetje in het midden-voor, en Herman een beetje links-voor.

Bij een juist gebruik van stereo kan zelfs geluid gesimuleerd worden dat van achteren lijkt te komen. Net als in atmosferisch perspectief, lijkt geluid dat minder luid of minder dynamisch (minder contrast geeft minder definitie) is verder weg. Hetzelfde effect kan bereikt worden met galm. Geluid lijkt verder weg naarmate de hoeveelheid galm toeneemt. De lichte muziek ongeveer vanaf de Beatles is het spelen met stereo en ruimtelijke effecten (echo, delay, galm, panning etc.) een wezenlijk onderdeel geworden. Met perspectief kan een auditieve ruimte verbeeld worden.

Muziek en geluid zijn onzichtbaar, omdat lucht onzichtbaar is. We kunnen geluid wel zichtbaar maken, als we met twee enorme speakers een water-oppervlak tot trillen brengen. Hetzelfde gebeurt er als we een steen in het water gooien. Daar waar de steen het water inplonst, ontstaan golven die zich als een cirkel in alle richtingen verspreiden. We zagen al dat muziek ook zichtbaar gemaakt kan worden met een oscilloscoop. Hoewel elk stuk muziek unieke patronen zal creëren, zien ze voor ons te complex om de verschillen te zien. Daarom betekenen die patronen voor ons niets. Kunnen we beeld ook laten klinken? Bij het zien van een figuratief schaaap, horen we in onze gedachten geblaat. Is het een kubistische verbeelding van een schaaap, dan horen we in onze gedachten misschien diverse soorten geblaat. Bij Mondriaan ‘hoor’ ik vooral ritme.

Een plat beeld is niet tastbaar; een drie dimensionaal beeld wel. We kunnen met onze handen de vorm volgen. Bij muziek kan dat niet. Toch is muziek niet zo ontastbaar als we in eerste instantie zouden denken. We kunnen geluid letterlijk voelen als pulsen van wind en trillingen in de botten, bijvoorbeeld als we naast een grote speaker in een discotheek staan; als het geluid maar luid genoeg is.

Muziek is immatrieel. Muziek is trillings-energie die materie (lucht) doet rimpelen. Trillen impliceert tijd, dus kent muziek tijd als vierde dimensie. We spreken over een stuk muziek, waarin stuk impliciet een onbepaalde tijdsafbakening betekent. Muziek is altijd een reeks gebeurtenissen in de tijd. Muziek is nooit hetzelfde, omdat de omstandigheden nooit hetzelfde kunnen zijn. Daarom kunnen we muzikale vorm alleen door middel van ons geheugen onderzoeken.^[15] Muziek is voor een gedeelte die vluchtigheid verloren, sinds we geluid kunnen opnemen en ongeveer reproduceren. Maar die avond die ik op het North Sea beleefde, herkende ik op de cd niet terug. In tegenstelling tot de muziek kende de beeldende kunst tot de komst van film en bewegende installaties geen tijds-dimensie. Aan het begin van de vorige eeuw realiseerden kunstenaars zich dat beeldende kunst die vierde dimensie mist.^[14] Beeldende kunst is een gestold moment; gestold in bijvoorbeeld verf, inkt of steen. Laten we een reeks beelden na elkaar zien (film), dan voegen we de tijdscomponent toe. En intuï-

tief verwachten we er dan ook geluid bij. De stille film werd dus snel opgevolgd door de film met geluid en muziek.

Muziek is vluchtig, want in korte tijd doet de temperatuur van de lucht de energie van haar geluids-trillingen uitdoven. Met het uitdoven verdwijnt ook haar actuele betekenis. Wel kunnen we een stuk steeds opnieuw spelen, of opnemen. In relatie tot muziek is beeldende kunst blijvend en onveranderlijk. Toch verandert een beeld met de tijd door inwerking van de elementen. Tijd oefent indirect ook invloed uit op haar betekenis. Een affiche uit 1920 kent immers de context van toen en nu. Hoe ouder een beeld, hoe lastiger het voor ons is om het te lezen in de context waarin het is ontstaan: we weten of begrijpen immers minder van de oorspronkelijke context. Oude muziek kent dezelfde vervreemding.

Willen we muziek representeren met gedrukte media, dan zullen we de tijdscomponent op de een of andere manier moeten bevriezen. We zagen al dat het futurisme gezocht heeft naar het verbeelden van beweging, snelheid en dynamiek kunnen verbeelden.

6.2 Compositorische verbanden

De verschillende kunsten kunnen volgens Kandinsky van elkaar leren door bijvoorbeeld de middelen die je als schilder ter beschik-

king staan op eenzelfde manier gebruiken zoals een componist zijn middelen inzet om muziek te schrijven.^[3] De compositie van zowel beeld als muziek is een proces waarin elementen aan de hand van een concept en of esthetische opvattingen georganiseerd worden tot een functioneel geheel. Representatie van muziek door grafisch ontwerp, betekent wat mij betreft dus representatie van de ordening van het klinkende materiaal. Bij die representatie kan de ordening misschien verbeeld worden door in het ontwerp de beeldende elementen op vergelijkbare manier te ordenen. Het is dan min of meer nodig om de compositie te analyseren.

6.2.1 Verbanden tussen de ingrediënten van muziek en beeld

Stilte, ruis en tonen zijn de ingrediënten waarmee we muziek maken. Er is een verband te leggen tussen deze ingrediënten en de ingrediënten die we gebruiken bij het creëren van twee dimensionaal beeld: de achtergrond (papier, canvas...) en de pigmentdragers (inkt, olie-verf, acryl, toner...).

Stilte is een relatief begrip, omdat we ons niet altijd bewust zijn van de ruis en achtergrond geluiden die ons omringen. De stilte lijkt op de ondergrond waarop muziek ‘geschilderd’ wordt. Bij een schilderij speelt de ondergrond een rol in de afmeting en kan ze onderdeel zijn van het beeld. Van de ondergrond zeggen we dat ze leeg is. Is de

ondergrond als onderdeel van het beeld zwart, dan betekent zwart leegte in contrast tot bijvoorbeeld een witte lijn. Een groot zwart vlak zal door de meeste van ons denk ik geïnterpreteerd worden als leeg en stil. Maar meestal is de ondergrond wit, omdat het met pigmentdragers makkelijker is om van licht naar donker te werken. Dan is wit leegte in contrast tot bijvoorbeeld een zwarte lijn. Daarom zullen we een witte ondergrond óók als leeg en stil ervaren. De visualisatie van stilte en geluid heeft volgens mij daarom meer te maken met het contrast tussen de overheersende achtergrond en wat er verder te zien is.

Tonen kennen een toonhoogte die duidelijk hoorbaar is (fagot). Bij ruis is die toonhoogte (tambourijn) niet of nauwelijks hoorbaar. Tonen kennen in tegenstelling tot stilte vier parameters: toonhoogte, toonduur, toonsterkte en klankkleur. Misschien is een toon te vergelijken met een punt, bestaande uit de parameters kleur, verzadiging, diameter en lichtintensiteit.

6.2.2 Verbanden tussen de basis elementen van muziek en beeld

Melodie, harmonie, dynamiek, stem (instrument), timbre, maatsoort, ritme en tempo worden tot de basiselementen van muziek gerekend. Voor de meeste kan een verband gevonden worden met een basiselement die bij de vorming van beeld een rol spelen: lijn, vorm, licht, kleur, textuur, massa en (de illusie) van ruimte.

De organisatie van het klinkende materiaal is voor een groot deel gebaseerd op conventies. De eerste ordening in muziek vindt plaats door selectie. In de Westerse muziek werken we niet met alle hoorbare tonen, maar met een selectie van 96 tonen op basis van toonhoogte. Deze 96 tonen zijn weer ingedeeld in 8 octaven van ieder 12 halve tonen. Het octaaf is een bepaalde afstand tussen twee tonen met een trillingsverhouding van 2:1. Tonen die zich op die manier tot elkaar verhouden klinken ondanks een verschil in toonhoogte overwegend gelijk. We kunnen dit vergelijken met twee identieke kleuren, maar met verschillende verzadiging en of lichtintensiteit. Op die manier beschikt een componist over 8 min of meer identieke groepjes van 12 halve tonen, alsof je 12 kleuren kiest met ieder 8 verzadigingswaardes.

Uit de 12 halve tonen waarover een componist beschikt, kiest hij er traditioneel gezien 7 om een toonladder te maken. Daarbij zorgt hij dat de afstand tussen twee tonen niet groter is dan een hele toon.^[15] Als rudimentaire vorm bepaalt de toonladder al in grote mate hoe het tonale materiaal zich tot elkaar verhoudt, net zoals je met 7 vooraf bepaalde kleuren al een bepaald idee kunt krijgen over het eindresultaat. Misschien is dit te vergelijken met een vooraf bepaald kleuren pallet.

In muziek krijgt geluid betekenis door een ordening van het toonmateriaal. Muziekcompositie kent een horizontale (gaande) en verticale

(staande) ordenings component. Deze termen horizontaal en verticaal komen van de manier waarop we muziek noteren: de tijd horizontaal en de toonruimte verticaal. Beide componenten zijn in (westerse) muziek aanwezig, maar meestal heeft er één de overhand.

Tonen ordenen we horizontaal in een lineaire opéénvolging tot melodiën. Een melodie is een soort muzikale gedachte, met een specifiek karakter en met een duidelijk begin en eind. Spelen we van hoog naar laag alle 7 tonen van een toonladder, dan ontstaat al een simpele melodie. We spreken van een melodielijn, omdat de verschillende noten op de balk in een partituur een denkbeeldige lijn vormen; een lijn in een vlak van toonhoogte en tijd. Ik zie een overeenkomst tussen een melodielijn en een beeldlijn in de manier waarop we beide kunnen spiegelen (horizontaal en verticaal), kopiëren, verplaatsen en tot op zekere hoogte roteren (een melodie kan slechts in stappen van 180° geroteerd worden).

Verticaal ordenen we samenklinkende tonen tot akkoorden door de relatieve afstanden tussen de toonhoogtes onderling. Ook akkoorden zijn vormen die we kunnen spiegelen (verticaal), kopiëren, verplaatsen. Sommige samenklanken ervaren we als mooi; andere als lelijk. We noemen dit harmonie. Klankharmonie is te vergelijken met kleurharmonie.

6.2.2 Verbanden tussen de ordeningsprincipes in muziek en beeld

Bij het ordenen van elementen zijn we zowel in muziek als bij het maken van beeld op zoek naar eenheid, balans, accentuering, contrast, repetitie, ritme, verhouding, variatie en beweging.^[7]

Eenheid binnen een werk wordt bereikt als alle elementen noodzakelijk lijken te zijn voor het werk en zo een gevoel van volledigheid bewerkstelligen. Éénheid schept een gevoel van orde in chaos. Balans is een gewenst evenwicht tussen tegengestelde krachten. Elementen kunnen zo gearrangeerd worden, dat ze elkaar niet overstemmen, maar een evenwicht vormen. Contrast of dynamiek ontstaat als verschillende elementen gecombineerd worden om bijvoorbeeld repetitie te doorbreken en interesse te wekken. Accentuering is het benadrukken van elementen, zodat deze dominanter worden dan andere elementen zodat ze meer aandacht vragen. Beweging binnen een werk ontstaat wanneer elementen het gevoel van actie bewerkstelligen en ons door een werk leiden. Repetitie binnen een werk wordt bereikt door het (wel of niet) regelmatig herhalen van elementen, zodat er een ritme ontstaat. Verhouding is relatie van elementen tot elkaar en het geheel met betrekking tot afmeting, duur en of plaats. Belangrijk voor alle kunsten is het principe van de gouden verhouding die stelt dat een klein deel zich tot een groter deel moet verhouden, zoals het grotere deel zich verhoudt tot het geheel. Zo komt de climax of

wending van een muziekstuk vaak na ongeveer tweederde. Variatie binnen een werk wordt bereikt door de aanwezigheid van diverse vormen van één element.

Bij de representatie van de klinkende inhoud lijkt het me mogelijk en zinvol om de compositie van de muziek te analyseren en te vertalen naar beeld. Kennis van muziek is dan min of meer vereist.

6.3 Indirecte Verbanden

Soms is er een indirect verband tussen muziek en beeld. Deze indirecte verbanden kunnen van belang zijn bij het representeren van muziek

6.3.1 Tekst en verhaal

Zoals al eerder besproken, kan tekst of een verhaal samen met de muziek een geheel vormen. Het verbeelden van het verhaal is dan meestal logisch, maar het doet volgens mij onrecht aan de muziek. Waarom niet én het verhaal én de klinkende muziek verbeelden?

6.3.2 Locatie en tijdstip

Muziek is soms direct verbonden met locatie en tijdstip. Denk bijvoorbeeld aan de legendarische foto van The Beatles die Abbey Road oversteken. Het North Sea Jazz festival, Pinkpop en Lowlands zijn

allemaal voorbeelden van evenementen waarvan mensen normaal gesproken weten dat ze garant staan voor een bepaalde muziekstijl. North Sea Jazz is (tegenwoordig) Rotterdam (locatie) tweede week-end van juli (tijdstip) en betekent Jazz. Organisaties van dit soort evenementen hebben natuurlijk een visuele identiteit laten ontwikkelen. Elk jaar ontwerpt Peter te Bos bijvoorbeeld het affiche voor Lowlands.^[38] Bij het zien van zijn affiches hoor je de rock al klinken. Bij een evenement waar diverse bands ieder een repertoire van een tiental nummers laten horen, is het natuurlijk niet haalbaar om muziek-inhouden te verbeelden zoals ik dat bedoel.

6.3.3 Geschiedenis

Muziekgeschiedenis werkt op een soortgelijke manier. Het is gebruikelijk om klassieke muziek in te delen naar tijdperk: oudheid, middeleeuwen, renaissance, barok, klassiek, romantiek en modern. Elke periode kent een eigen stijl. Zo kan muziek-stijl verbeeld worden met een afbeelding van iets bekends dat correspondeert met dezelfde periode. Het muziek-label Naxos gebruikt vaak schilderijen uit dezelfde tijd als waarin het muziekstuk geschreven is, om de muziek te ‘verbeelden’. Of dat communiceert hangt af van de kennis van de doelgroep. Als ik een afbeelding van de Thomaskirche in Leipzig zie, dan denk ik echt niet aan de Johannes Passion van Bach die daar in 1724 voor het eerst werd uitgevoerd.

6.3.4 Stijl

In de pop-muziek kennen we de verschillende stylen die vaak geassocieerd zijn aan een decennium. Elk decenium zag het ontstaan van eigen muziek-, dans-, kleding- en lifestyle. Stijlen als rock, pop, disco, funk, reggae, metal etc. beloven een bepaald soort muziek. Maar stijl zegt natuurlijk ook veel over de klinkende muziek, omdat elke stijl zijn eigen specifieke organisatieprincipes kent.

6.3.5 Beeld bestaat al

Soms is muziek al gekoppeld aan beeld. John L. Walters zegt hierover in Eye: For ... music fans of the pre-download eras, a glimpse of the covers for, say, Milestones (Miles Davis), Revolver (Beatles), Soro (Salif Keita) or Walking Wounded (Everything But The Girl) will trigger an immediate audio memory.^[37] Een nieuw ontwerp voor Blue Note van Miles Davis zou de klinkende inhoud misschien beter kunnen communiceren naar een jonger publiek, maar voor het oudere publiek zou het een soort van heiligschennis zijn.

6.3.6 Artiest of Componist

De componist of artiest die liedjes schrijft staat natuurlijk helemaal voor zijn muziek. Als iemand Rolling Stones zegt, dan hoor ik Angie. Wanneer mensen de muziek kennen, is het niet meer nodig om de inhoud te verbeelden. Bob van Dijk zegt hierover: ‘[Mensen hebben toch](#)

[ook een soort link met de artiest. Je hebt af en toe kleine bruggetjes van cliché’s nodig om iets te visualiseren](#)’. Sommige bands hebben zelfs een huisstijl (Doe Maar). Zo is het verbeelden van de artiest of componist vaak een van de beste manieren om de klinkende muziek te representeren. Maar voor mensen die de muziek niet kennen, werkt het natuurlijk niet.

6.3.7 Instrument

In sommige muziek staat het instrument dat een artiest speelt centraal, zoals bijvoorbeeld bij het gitaarspel van John Scofield. Scofield is dan de lead, terwijl de andere instrumenten begeleiden. Dit gegeven kunnen we representeren door het lead-instrument af te beelden. Maar het zegt weinig over de ordening van het klinkende materiaal. Een ander instrument kan de leadrol namelijk overnemen. Het instrument afbeelden is wel handig voor de representatie van timbre.

6.4 Het referentiekader van de doelgroep

Muzikanten delen een referentiekader met betrekking tot muziek dat veel uitgebreider is dan dat van niet-muzikant. Het gevaar bestaat dat je iets maakt dat alleen begrepen kan worden door muzikanten, omdat het gebaseerd is op dat muziekaal referentiekader. Het ontwerp zal alleen dan communiceren als het gebruik maakt van een algemeen gedeeld referentiekader.

6,5 Samenvatting

Er zijn diverse verbanden te leggen tussen muziek/geluid en beeld. Die verbanden kunnen we gebruiken om muziek te representeren.

Natuurkundig kunnen we op een logische manier verbanden leggen tussen geluidsterkte en lichtintensiteit, toonhoogte en kleur en tussen timbre en kleur. De vraag is of we door middel van die verbanden zouden kunnen herkennen welk muziekstuk een grafisch ontwerp representeert. Misschien is het een nieuwe taal die we zouden moeten leren.

Verbanden op basis van (biologische) synesthesie lijken op natuurkundige verbanden, maar zijn veel subjectiever. Deze ontdekking plaatst de theorieën van mensen als Scriabin, Messiaen en Kandinsky in een ander daglicht. Daarom gaat mijn voorkeur uit naar de natuurkundige verbanden. De representatie van muziek door grafisch ontwerp kan wel synesthesie als stijlform zijn; helemaal of gedeeltelijk.

Zowel muziek als geluid kennen ieder op een eigen manier drie (ruimtelijke) dimensies. De ruimtelijke dimensies in muziek vertellen ons waar muziekinstrumenten zich bevinden. Perspectief kan een hulpmiddel zijn om dit in beeld te representeren.

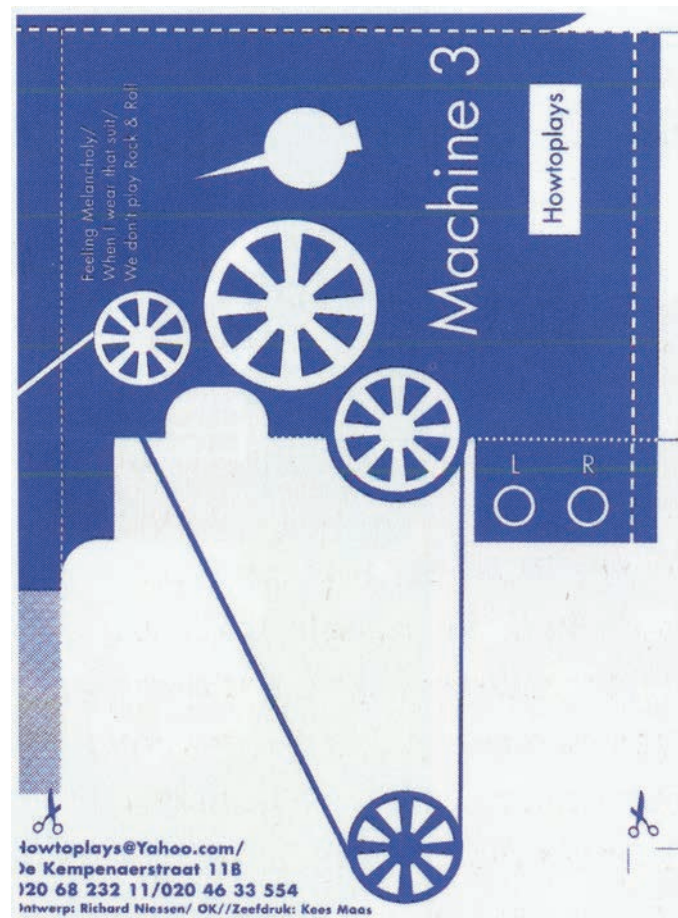
Op een bepaalde manier kennen zowel beeld als geluid de tijd als vierde dimensie. Maar als de tijd ineens stil zou staan, dan zou muziek niet meer klinken, terwijl een beeld zou kunnen blijven bestaan. De verbeelding van beweging in stilstaand beeld blijft een interessant probleem. In een plat beeld wordt tijd in overeenstemming met de leesrichting misschien wel het beste van links naar rechts en van boven naar beneden verbeeld.

Representatie van muziek door grafisch ontwerp, betekent wat mij betreft representatie van de ordening van het klinkende materiaal. Bij die representatie kan de ordening misschien verbeeld worden door in het ontwerp de beeldende elementen op vergelijkbare manier te ordenen. Maar zullen mensen de muziek erin herkennen?

Voor die herkenbaarheid zal de ontwerper zijn toevlucht zoeken naar indirecte verbanden: tekst, verhaal, locatie, tijdstip, geschiedenis, stijl, bestaand beeld, artiest, componist en of instrument. Tot op zekere hoogte ontwijk je dan de interessante uitdaging die onderwerp is van deze scriptie.

Iedereen ontvangt muziek anders. Ik kan me voorstellen dat het verbeelden van een muziekstuk in theorie versterkt kan worden door alle bovengenoemde aspecten zoveel mogelijk mee te nemen in het

ontwerp. Er ontstaat dan een gelaagdheid, een veelvoud aan niveaus, waarvan elk niveau op een andere manier de inhoud direct of indirect proberen te communiceren.



Afbeelding 14
Richard Niessen
Machines 3
Uit Items



Afbeelding 13
Richard Niessen
Flyer voor Machines
Uit Items

7 Interviews met grafisch ontwerpers

7.1 Interview met Richard Niessen (1972, Edam)

Sinds 2005 werkt Richard Niessen veelal samen met Esther de Vries in Amsterdam. Het werk van Niessen komt op mij muzikaal over. Op micro-niveau is het een codetaal, dat op macro-niveau communiceert. Met een paar basis elementen creëert hij complexe en gelaagde bouwwerken met een onmiskenbaar handschrift. Zijn beelden hebben soms iets weg van borduurwerk. Hij doet ook nog steeds projecten met Harmen Liemburg, waarmee hij voor 2005 een samenwerkingsverband had in de vorm van Golden Masters.^[30]

Niessen studeerde grafisch ontwerpen aan de Gerrit Rietveld Academie en studeerde in 1996 af op het eindexamenwerk getiteld '10 manieren om een nummer te registreren'.^[34] In de tijd dat hij ging studeren (1990), begon hij als zanger, gitarist en liedjes schrijver met twee vrienden en zijn broer Jos Niessen (drums) een band onder de naam The Howtoplays.

Over zijn eindexamen zegt hij: 'Omdat ik zelf geen noten kon lezen, was ik op zoek naar tien alternatieve manieren om een nummer te verbeelden'. Zijn eindexamen werk is dus een speurtocht naar oriëntatie en alternatieven voor het notenschrift, zoals de

verbeelding van verschillende muziekinstrumenten door om elkaar heen cirkelende planeten.

De muziek van de band had grote invloed op het grafisch ontwerpen van Niessen en andersom. 'De ontwikkeling van mijn muziek en grafiek zijn altijd gelijk op gegaan.'^[34] Na de studie van Niessen gingen The Howtoplays het iets serieuzer aanpakken met het opnemen van een eerste demo. Niessen zette zijn vormgeverschap in om de band een visuele identiteit te geven voor de promotie van de band. De basis-elementen voor de vormgeving waren gekleurde stippen, waar hij alle kanten mee op kon. Je kon er muzieknoden in zien, maar van vertaling van muziek-inhoud was feitelijk nog geen sprake. Zo ontstond een soort eerste band-huisstijl.

De volgende stap was om de vorm te laten uitstijgen boven de muziek. 'De vormgeving werd net zo belangrijk als de muziek', zegt Niessen. Ze begonnen meer en meer muziek te maken volgens een concept. In de projecten Machines 1 t/m 3 stond een 'tijdschrift-aanpak' centraal (zie afbeelding 13 en 14). Elke maand werden er drie liedjes opgenomen. Tegelijkertijd was Niessen dan bezig met het ontwerp van een vel dat de tekst van de liedjes volgde. Daarop stonden knopjes van een cassette-deck met ledjes, om te zien waar je je tijdens het luisteren van de liedjes bevond. Het vel functioneerde opgevouwen als een boekje.

Het ontwerp van Niessen had een eigen soort taal, een speelsheid en helderheid die de muziek ging beïnvloeden. Ze begonnen beter te begrijpen hoe compositie van grafiek overeenkwam met compositie van muziek en begonnen de muziek net zo systematisch aan te pakken. Eerst liep het ontwerp niet parrallel aan de muziek, maar bij Machines kwamen de twee samen. Niessen kreeg een taal in de vingers die de basis vormde voor een soort vrijheid. Niessen zegt hierover: ‘In bepaalde periodes kun je muzikaal lekker in je vel zitten; dan lukt bijna alles. Op dezelfde manier kun je dat ervaren bij grafisch ontwerpen.’ Bij Machines ging het maken van de liedjes net zo lekker als het maken van het ontwerp.

Niessen schreef wel liedjes, maar kon vooraf niet zeggen waar de nummers over zouden moeten gaan. Op die manier ontstonden er gewoon drie nummers die niet per se één soort thema hadden. ‘De vorm van het ontwerp diende daarom als de overkoepeling van het geheel.’ Bij de 3 Machines ging de manier van muziek maken steeds meer lijken op hoe het ontwerp eruit zag. ‘Toen ik hiermee bezig was, kreeg ik het idee dat de muziek moest gaan klinken als het ontwerp. Dat konden we toen nog helemaal niet. We waren nog te rock-achtig, maar op een gegeven moment gingen we veel compacter muziek maken. We begonnen te werken met losse muzikale bouwstenen.’

Door de ‘tijdschrift-aanpak’ moesten ze iedere maand iets afmaken. Het tempo lag ineens veel hoger, waardoor ze ook sneller beslissingen moesten nemen. In verschillende opzichten werkte die conceptuele manier van werken heel goed. De band zat in de lift, maar Jos Niessen vond de manier van werken niet prettig en stapte eruit.

In die tijd kwam er software op de markt, waarmee je op een computer muziek kon maken. ‘Ik zag in deze programma’s meteen de overeenkomsten tussen hoe muziek op een scherm grafisch werd weergegeven in de vorm van blokken en hoe je als grafisch ontwerper werkt.’ Ik zie die overeenkomsten ook. Op allerlei niveaus kan de muziek in de vorm van blokken gekopieerd, verschoven, gespiegeld etc. worden. Met het programma Fruity Loops hebben ze toen hun eerste computer cd gemaakt met dezelfde naam. Eigenlijk verbeelde Niessen niet zo zeer de inhoud van de muziek, maar het proces dat ze als band doormaakte.

Ondertussen maakte Niessen als vriendendienst ook dingen voor andere bands. Zo ontstond onder andere de affiche voor Jonus (zie afbeelding 15). Niessen maakte eerst een grid van de letters Jonus, een compositie van vlakken die hij vervolgens drie dagen lang heeft ingevuld. Jonus had samen met The Howtoplays opgetreden, dus Niessen kende hun muziek. Maar hij had in dit affiche niet gepro-

Afbeelding 15
Richard Niessen
Affiche voor Jonus
Van de website van Niessen en De Vries



beerd de muziek te verbeelden. Een ander project was een cd-hoesje voor Scram C. Baby en hun cd The Thing that wears my ring 2007. Voor deze band ontwierp hij een letter, waar ze vanalles mee konden doen. Omdat de muziek vrij rauw klonk, tekende hij de letter met de hand in zwart wit. De representatie van ‘rauw gemiddeld timbre’ met handschrift in zwart-wit voelt voor mij heel logisch.

Vanaf 1998 organiseerde Niessen samen met Liemburg vier Jack-evenementen (jack = stekker of plug). Het doel van deze evenementen was om kunstenaars uit verschillende disciplines (schrijvers, muzikanten en grafisch ontwerpers) te laten spreken over de verschillen en overeenkomsten in denk- en werkwijze.

In Jack 01 schreven zes auteurs teksten op het thema ‘het begin’; zes bands en zes grafisch ontwerpers interpreteerden elk een afzonderlijke tekst. In Jack 02 schreven drie bands een lied, waarop drie auteurs en drie beeldmakers vanuit hun eigen expertise reageerden. In Jack 03 kregen diverse groepen van steeds één muzikant, één schrijver en één ontwerper een capsule met een tekst/beeld- en geluidsample toegestuurd om te bewerken.^[27] Voor Jack 04 maakten Niessen met de HowtoPlays 15 songs, die gebruikt konden worden als kapstok voor de Jack-avond. In het boekje voor de cd staat elke pagina voor een nummer, voorgesteld door kleurrijke panorama’s van vormen. Het is

Afbeelding 16
Richard Niessen
CD 'Songwriting Master'



een soort wereld waar je doorheen gaat als je die cd luisterd. Uit de songs selecteerden Niessen en Harmen 135 samples, 360 woorden, 17 basisvormen en 10 basiskleuren. Meer dan 60 bands, schrijvers, architecten, ontwerpers en kunstenaars kregen een cd-rom toegestuurd met de songs en het geselecteerde materiaal en het verzoek om met een remix te komen.

Niessen vindt het leuk om liedjes te schrijven en uit te voeren. 'Op een gegeven moment vond ik het nog veel leuker als andere met die muziek aan de slag gingen'. Toen vertrok de bassist waarmee Niessen de liedjes schreef naar Amerika. Dat was ook meteen het einde van de band. Ze hebben nog één cd gemaakt door middel van file sharing over het internet. Niessen ontwierp een letter, die hij aan andere mensen gaf om animaties of een affiche mee te maken. De hele cd was gratis te downloaden. De presentatie van de cd, samen met het lettertype, de animatie en de posters, was niet meer op het podium, maar in de vorm van een mini-tentoonstelling.

Niessen maakte daarna nog wel muziek. Ellen Dorren schrijft in Items: 'zijn muzikale vormgeving komt duidelijk tot uiting in het cd-boekje bij Songwriting Master. Omdat de liedjes daarop akoestisch en rond waren, vulde Niessen het boekje met groene organische vormen en teksten die in halve cirkels op het papier staan.'^[34] Voor deze

cd (zie afbeelding 16) ontwierp hij een 'plantenletter' en gebruikte deze voor het ontwerp voor het hoesje. Als Niessen naar muziek luistert, vind hij het prettig om de lyrics te volgen en het boekje te bekijken. 'In het begin was grafisch ontwerpen een vorm om de band verder te helpen, maar na het uiteenvallen van de band gebruikte ik de ontwerpen voor mijn muziek voor de promotie van een eigen ontwerp bureau.'

Niessen raakte op een gegeven moment geïnteresseerd in (drum-) patronen. Hij schreef een cd met 5 ritmische nummers. Het hoesje is een vel met 5 cirkels en een voorkant. Het vel kan tot een cd frontje gevouwen worden. (zie afbeelding 17) Ik zag in de cirkels cymbalen en drumvellen, maar ze staan natuurlijk voor rubberen drumpads van een elektronisch drumstel. De cirkels zijn ingedeeld in taartpunten, waarbij elke taartpunt een specifiek deel (intro, couplet, refrein, overgangen) van het nummer voorstelt. De lengte van een stukje bepaalt de grootte van de taartpunt. De taartpunten zijn ingevuld met willekeurige patronen en betekenen verder niets. 'Het ontwerp is een soort muziek-notatie geworden', zegt Niessen. 'Je ziet de structuur van de muziek. Je ziet wat je met drums doet: versnellen en vertragen.' De taartdiagrammen vormen een soort statistisch overzicht. Niessen vertaalde dus de inhoud van zijn muziek naar beeld en communiceerde de muziek-inhoud door middel van grafisch ontwerp.

Afbeelding 17
Richard Niessen
Hoesje voor 'Drumpads'



Niessen denkt dat het mogelijk is om met grafisch ontwerp muziek begrijpelijker kan maken. Voor de Stichting Barokopera in Amsterdam ontwierp Niessen in 2000 samen met Liemburg een affiche (zie afbeelding 18) voor de opera Alceste. Alceste werd in 1750 gecomponeerd door George Frideric Handel, naar het verhaal uit de Griekse Mythologie. Het is niet erg bekend. Opera is een toneelstuk dat vrijwel geheel gezongen wordt onder begeleiding van een orkest. De Stichting Barok verenigt oude muziek met modern theater. Het affiche is een systematische vertaling van de opera. Elk van de 30 aria's wordt op het affiche afgebeeld als een cirkel. De cirkel bestaat uit losse ringen; voor elke groep instrumenten één (waarbij een stem als instrument wordt gezien). Daar waar een instrument niet bespeeld wordt, is de cirkel leeg. De tijd is op de cirkels geprojecteerd, waarbij de langste aria een volledige cirkel vormt. Bij kortere aria's wordt geen volledige cirkel bereikt. Gebaseerd op onderzoek naar kleurentheoriën, kregen alle hele en halve tonen een kleur. Bij sterke overgangen zie je de kleuren in de cirkels ineens veranderen, bij langzame zie je een verloop. De lichtshow tijdens de uitvoering volgde ongeveer de kleuren van de cirkels.

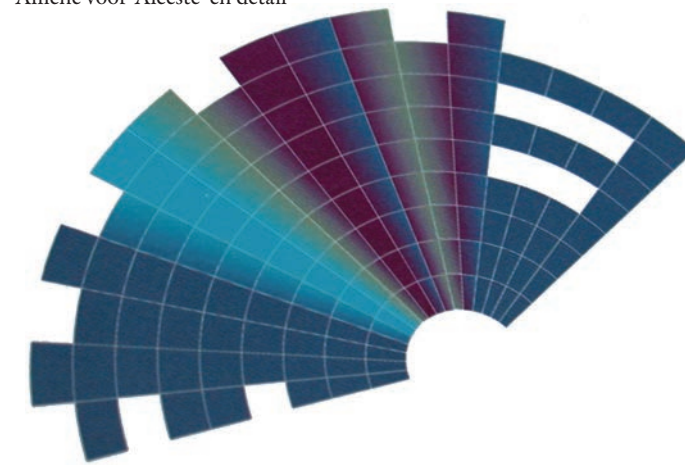
Dit affiche hing in de stad en was zo abstract dat het opviel. Voor muzikanten was het affiche wel helder. Ook voor wat betreft de kleuren, want de meeste muzikanten hebben wel eens gehoord over

de veronderstelde connectie tussen geluid en kleur. Maar was de opera herkenbaar? Volgens Niessen was hun benadering technisch, omdat de aanpak van de opera ook heel technisch was. 'Het ging hierbij ook heel erg over de constructie van de muziek, een technisch complex stuk, met een kleuren-lichtshow, waardoor we het wel spannend vonden om dat eens uit te proberen. Voor een keer was het een leuk experiment, maar al zou je een totaal ander stuk nemen, dan zou je bijna hetzelfde resultaat krijgen. En nu ik er zo over denk, lijkt het me interessanter om als grafisch ontwerper een eigen verhaal naast de muziek te maken; dus een aanvulling in plaats van een vertaling.' Dit affiche is het beste antwoord op mijn vraag. Maar met dit affiche als vertrekpunt hoop ik dat het nog beter kan. Door de stemmen met instrumenten te representeren bijvoorbeeld.

Volgens Niessen is Alceste geen verbeelding van muziek, maar een letterlijke vertaling. Een letterlijke vertaling draagt niet noodzakelijkerwijs bij aan het muziekbegrip, want dan benader je het alleen op een technische manier. Muziek is meer dan de som der delen. Het affiche communiceert een originele identiteit, technisch, in overeenstemming met deze opera. Sommigen zullen zich ermee identificeren (waaronder ik), anderen niet. Het representeert in ieder geval de structuur van de muziek, al heb je als toeschouwer een legenda nodig. De tekst helpt natuurlijk ook. Identiteit en representatie gaan



Afbeelding 18
Richard Niessen en Harmen Liemburg
Affiche voor 'Alceste' en detail



in dit affiche bijna hand in hand. Het affiche stelt de muziek zo voor, dat je je kunt oriënteren en je weg vinden in de muziek. Je ziet uit hoeveel delen de opera bestaat, de bezetting en krijgt een idee van de toonhoogtes. Het affiches is denk ik te abstract om aan te zetten tot het zoeken naar inzicht. Muzikanten herkennen waarschijnlijk wel hun taal.

Niessen denkt dat muziek een autonome zender kan zijn. Maar muziek heeft muziek als taal. Niessen denkt dat je de eigen taal van muziek en de taal van grafisch ontwerpen niet met elkaar moet verwarren.

7.2 Mail-correspondentie met Gerco Hiddink

Gerco Hiddink studeerde in 2002 als grafisch ontwerper aan de Hogeschool voor de Kunsten in Arnhem. Zijn afstudeer-scriptie in de vorm van een CD-Rom was getiteld ‘Zichtbaar geluid of Klinkend Beeld’ en was een onderzoek naar de relatie tussen beeldende kunst en muziek. Gert Staal schrijft in Items: ‘Zelden zal een scriptie zo de aandacht hebben getrokken als het werkstuk van Gerco Hiddink’.^[28] Hiddink is naast ontwerper ook musicus. Hiddink vindt het belangrijk dat je plezier hebt in je werk, zodat het werk dat plezier ook uitstraalt.

Hiddink denk dat hij muziek net zo aanpakt als grafisch ontwerp. Hij denkt dat je tot boeiende uitgangspunten kunt komen als je de strategieën van deze twee media met elkaar vergelijkt. Die meerwaarde zie ik ook.

Hiddink vraagt zich af waarom ik de (abstracte) inhoud van muziek leesbaar, concreter en toegankelijker wil maken door middel van grafische middelen. Hiddink zegt hierover: ‘Wel zal het op een bepaalde manier ‘beter te volgen’ zijn, wat een leek zou kunnen helpen de structuur van de muziek beter te begrijpen.’ Maar hij zegt ook: ‘Om een muziekstuk van Mozart te waarderen, hoeft je de partituren niet te kennen.’ Daar ben ik het helemaal mee eens. Maar kennis van en

inzicht in de partituur kan wellicht de waardering en de muziekbeleving intensiveren.

‘Om bepaalde muziek te kunnen waarderen lijkt soms een bepaalde ‘getraindheid’ nodig. Er zijn aan de ene kant mensen die zonder enige voorkennis complexe klassieke muziek kunnen waarderen, terwijl daarnaast mensen met allerlei culturele bagage toch het meest houden van schlagermuziek. Dit vind ik een lastig punt. Ook omdat ik problemen heb met een soort ‘élitaire’ kunst, terwijl ik daarnaast dondersgoed weet dat je door ervaring en educatie je dingen kunt leren waarderen.’ Ik heb ook niets met ‘élitaire’ kunst. Ik hoop dat grafisch ontwerp mensen ongemerkt wat extra bagage kan geven.

Verder zegt Hiddink: ‘Een van de moeilijkheden bij representatie van muziek is volgens mij het feit dat beeld en geluid twee dingen zijn die fundamenteel anders worden ervaren.’ Het is waar dat je meestal pas verbanden ziet als je beeld en geluid tegelijk ervaart, zoals verbanden duidelijk worden bij het kijken naar Victory Boogie Woogie terwijl je naar een stukje boogie woogie luistert.

Grafische representatie van muziek zoals ik dat beoog, zou door de meesten misschien niet meteen gelezen kunnen worden. Daar staat tegenover dat een eenvoudige en logische beeldtaal voor klinkende

muziek geleerd zou kunnen worden door jongere generaties. Mijn tante van 78 kijkt bijvoorbeeld niet naar de pictogrammen die bedoeld zijn om snel door electronica te navigeren. De nieuwe generaties daarentegen navigeren vlot door net gekochte apparatuur zonder het lezen van de gebruiksaanwijzing. Misschien zou een grafische representatie van muziek uiteindelijk de zoektocht naar een universele beeldtaal kunnen betekenen, die door nieuwe generaties geleerd moet worden. En toch geloof ik ook in een minder universele beeldtaal die bepaalde essenties van de klinkende muziek kan communiceren.

Volgens Hiddink is een muziekstuk meestal een autonoom kunst-werk. Hij zegt hierover: ‘Als het goed is creëert het zijn eigen betekenisvolle werkelijkheid; net zoals een (abstract) schilderij dat doet.’ Precies daarom denk ik dat de klinkende muziek het beste abstract gevisualiseerd kan worden.

Hiddink denkt dat de audio-visueel ontwerper bezig is met het combineren van betekenisvol beeld en betekenisvol geluid. Als audio-visueel ontwerper vindt hij de omgekeerde vraag net zo interessant: ‘Kun je het ook omkeren: kun je (abstract) beeld door middel van geluid leesbaarder maken? Je kunt het grootste onzin-beeld combineren met geluid/muziek: als je maar zorgt dat het goed getimed en ge-edit is, dan werkt het’. Jaap Drupsteen zegt iets soortgelijks.

Dan is er natuurlijk ook software die geluid ontleedt en vervolgens vertaalt naar bewegend beeld. VJ’s maken daar vaak gebruik van. Zowel Hiddink als Drupsteen ergeren zich hieraan, omdat de relatie tussen beeld en geluid daarbij te willekeurig is. De combinatie is eerder irritant dan een verrijking, omdat het je eigen verbeelding in de weg staat.

7.3 Interview met Lonne Wennekendonk (1974, Gouda)

Lonne studeerde in 1997 af aan de Willem de Kooning Academie, toen nog Academie voor Beeldende Kunsten. Op dit moment heeft zij haar eigen bureau in Rotterdam en geeft ze een halve dag per week les aan de Willem de Kooning Academie.

Muziek speelt geen grote rol in haar leven; eerder fotografie en dans. Met betrekking tot moderne muziek en dans zegt ze te zijn opgevoed door haar opdrachtgevers. Van haar zesde tot haar zestiende speelde ze piano. Haar opa was een fanatiek pianist. Volgens mij heb je dan wel een goed begrip van waar muziek inhoudelijk over kan gaan.

Wennekendonk zoekt naar een balans tussen esthetisch-creatief (daar heb je dan lef voor nodig) en communicatief. Ze noemt in dit verband de covers van het tijdschrift ‘The New Yorker’, die volgens haar sinds 1920 heel gewaagd, maar weinig direct communicerend zijn: ‘**het is gewoon zelfbevrediging en het gaat helemaal niet meer om het directe communiceren.**’ Wennekendonk vindt dat je als ontwerper een balans moeten zoeken tussen net-genoege-communicerend-om-niet-afgeschoten-te-worden en ruimte-creërend-voor-eigen-toevoeging.

Wennekendonk twijfelt of je de muziek inhoud kunt representeren in engere zin. ‘**Dat zou betekenen dat je het horen kunt vervangen met**

het zien’, zegt ze; ‘**en dat kan niet**’. Verder kun je niet een volledig muziekstuk in een ontwerp stoppen. Wennekendonk denkt dat het ontwerp vooral een aanvulling moet zijn op wat je hebt gezien en gehoord.

Een uiting zal bovendien nooit alleen over de muziek-inhoud kunnen gaan. Voor veel uitingen geldt bijvoorbeeld dat het mensen naar de voorstelling moet trekken. Dus er valt meer te communiceren dan alleen de inhoud van de muziek.

Als Wennekendonk een opdracht zou krijgen om de inhoud van muziek te representeren, dan zou ze de uitdaging aangaan; onderzoekend, zoals ik nu en afvragend of het kan. ‘**Ik vind het een zeer interessante vraagstelling**’, zegt ze, maar ze zou de opdrachtgever niet durven garanderen dat ze er uit zou komen. Ze zou het puur als een zoektocht zien en denkt dat daar wel hele mooie dingen uit zouden kunnen ontstaan.

Wennekendonk reageert enthousiast op de Affiche die Niessen en Liemburg ontwierpen voor de barokopera Alceste: ‘**leuk zeg! te gek! cool!**’ Uit het affiche blijkt dat het dus functioneel kan, als een alternatief notensysteem. Maar het blijft een abstracte taal, die niet makkelijk begrepen wordt door de niet-muzikant. Wennekendonk vraagt

zich af of je die abstractie wel kunt omzetten naar iets dat beter te begrijpen is. Volgens haar zijn die twee dingen moeilijk samen te brengen.

Voor het vak vindt Wennekendonk de vraag of muziek door middel van grafisch ontwerp gerepresenteerd kan worden in ieder geval wel interessant. Ze vindt het dan wel essentieel dat die representatie ook communiceert. Daar ben ik het natuurlijk mee eens.

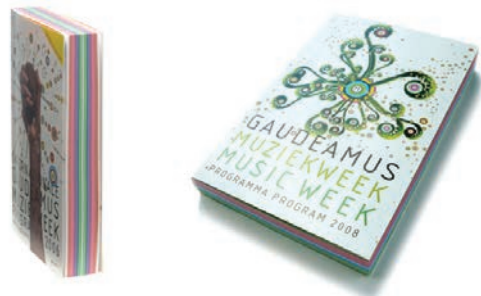
In 1947 organiseerde het muziekpodium Gaudeamus de eerste Bilthovense Muziekweek. Naarmate de stichting uitgroeide tot internationaal niveau, veranderde de naam in Gaudeamus Muziekweek. De jaarlijkse Internationale Gaudeamus Muziekweek is gericht op muziek van jonge componisten. Aanvankelijk was de Gaudeamus Muziekweek gewijd aan Nederlandse componisten, maar al snel daarna werd de Muziekweek opengesteld voor componisten uit de hele wereld. Elk jaar worden nieuwe werken van componisten gepresenteerd, met de nadruk op componisten jonger dan 30 jaar.^[48]

De stichting Gaudeamus had al een huisstijl. Een redelijk klassieke stijl. Om een jonger publiek te bereiken was de wens om voor de Muziekweek een ontwerp te creëren met een jongere straling. In 2003 werd Wennekendonk benaderd voor het ontwerpen van de

huisstijl voor de Internationale Muziekweek, tevens uitgevoerd in een eerste affiche. ‘**Ik werd benaderd omdat ik jong was en vanwege het (kleurige en frisse) werk dat ik maakte. Dance Works Rotterdam was al een opdrachtgever. Zo gaat dat soms.**’

Het eerste affiche (zie afbeelding 19 pagina 62) introduceerde de visuele basisstijl voor uitingen daarna, met de nadruk op ritme en variatie. Wennekendonk stelde o.a. voor om met gekleurde balletjes te werken, die verwijzen naar de taal van muziek. ‘**De muziek is modern (‘pling-plong-pling-muziek’). Ik wilde dit naar voren laten komen in de stijl. Ik heb 26 bolletjes ontwikkeld, elk staand voor een letter in het alfabet. Met die bolletjes ben ik een zin gaan schrijven. Dit is het affiche geworden. In het programmaboekje wordt de ‘alfabet-code’ uitgelegd.**’

Items spreekt van een ‘visueel DNA’.^[27] In het interview zegt Wennekendonk hierover: ‘**Je ziet het veel; geluidsgolven, lijntjes en cirkeltjes, om muziek te verbeelden; eigenlijk is het plat. Toen maakte me dat niet uit; ook met cliché’s moet je kunnen werken.**’ Muziek is een heel eigen wereld, en met name op de Internationale Muziekweek vervreemdend nieuw. Op een weblog van iemand die het jaar daarvoor de muziek-week had bezocht vond ze de tekst: ‘zelfs de cactus klonk geweldig’. Deze uitspraak was volgens Wennekendonk



Afbeelding 19
Lonne Wennekendonk
Diverse uitingen voor Gaudeamus Muziekweek

precies de juiste. Dat wilde ze ook in de affiches uitdragen. ‘Tijdens de muziekweek zie je mensen ook echt de tekst in de balletjes lezen’, zegt Wennekendonk.

In het affiche van 2004 visualiseerde Wennekendonk de ontlukkende componist. Ze liet het idee van het alfabet los en gebruikte de balletjes puur als stijlelement. Daarnaast gebruikte ze een afbeelding uit de acupunctuur van een oor, waarin alle orgaan-reflexzones zijn verwerkt. In dit affiche hoefde de toeschouwer niet meteen te zien wat het was, maar wel in tweede instantie.

Het derde affiche verbeeldde het pronken in de vorm van een pauw. Het verenkleeft van de pauw bestond uit de inmiddels bekende balletjes. In het vierde affiche gebruikte Wennekendonk een activistische hand met daarin een steen. De balletjes leken uit de steen te komen, want ‘mensen lijken zelfs uit een steen nog muziek te halen’. Gaudeamus werd bedreigd met opheffing, vandaar dat het affiche activistische toon aanslaat. Uiteindelijk is Gaudeamus in 2008 opgegaan in Muziek Centrum Nederland.

De laatste affiches gingen heel erg over de eigen fantasie wereld van de muziek. Als Wennekendonk op de muziekweek is, hoort ze het bubbelen en bruisen. In het vijfde affiche was een meisje afgebeeld

die als een soort Alice in Wonderland gekleurde bolletjes opvangt en of weggooit. In het zesde affiche stond een vleesetende plant; groen en meegaand.

Wennekendonk hoefde in deze affiches geen muziekstuk te verbeelden, maar muziek in het algemeen, en de wereld van de experimentele (nieuwe) muziek in het bijzonder. Ze heeft een systeem bedacht dat ondanks een zekere oppervlakkigheid erin slaagt de essentie van de abstracte muziktaal in het algemeen te representeren. Wennekendonk heeft met haar beeldtaal volgens mij een vorm van systeem-binding gecreëerd.

Volgens mij is beeld veel toegankelijker dan geluid. Mensen zijn gewend om beeld te lezen. Dus als je de inhoud van muziek zou kunnen vertalen naar een beeld, dan zou je mensen het inzicht kunnen geven, waardoor ze anders gaan luisteren. Wennekendonk verschaft dit inzicht niet, maar haar beeldtaal vormt wel een systeem, waarmee alle uitingen een verbindingen met elkaar aangaan.

7.4 Telefonisch gesprek met Lex Reitsma (1958)

Lex Reitsma studeerde af aan de Gerrit Rietveld Academie in Amsterdam. Sinds 1983 werkt hij als zelfstandig ontwerper in Haarlem. Sinds 1990 ontwerpt hij voor De Nederlandse Opera. Ik vind zijn affiches erg goed (zie afbeelding 20).

Paul Hefting schrijft ‘[De Opera-affiches van Reitsma zijn complex. Dat is het gevolg van zijn werkwijze. In een vroeg stadium leest hij het libretto en hoort hij de muziek.](#)’^[19] In een telefonisch gesprek zegt Reitsma zelf niet echt naar de muziek te luisteren voor het ontwerp. Het doel van zijn affiches is om het ‘verhaaltje’ te vertellen, en niet de muziek. Voor Opera werkt dit natuurlijk uitstekend.

Hij vraagt zich af waarom ik wil weten of en hoe de inhoud van muziek gecommuniceerd kan worden. Hij vraagt zich af of dat relevant is; waarom muziek verklaard moet worden. Reitsma zegt dat muziek abstract is, en het net zo min kunt verklaren als een abstract schilderij. Ik denk dat aan muziek, abstract of niet, een verklaarbaar orderingsprincipe ten grondslag ligt. Ik wil het niet verklaren maar representeren.

Afbeelding 20
Lex Reitsma
Affiche voor De Nederlandse Opera – Capriccio
Uit Lex Reitsma



7.5 Interview met Jaap Drupsteen (1942, Hasselt)

Jaap Drupsteen studeerde af aan de Academie voor Kunst en Industrie in Enschede. Sinds 2004 werkt hij zelfstandig in Huizen. Bij de NTS ontdekte hij dat je met de toenmalige analoge televisie motion graphics kon maken. In die tijd was het raar, ongebruikelijk en men zag er de potentie niet van in. Bij de VPRO heeft hij het verder ontwikkeld.

Drupsteen vindt de vraagstelling heel interessant: ‘Het komt vermoedelijk omdat muziek heel inspirerend kan zijn voor iemand die visuele strapatzen uithaalt.’ Wat opvalt is dat veel grafisch ontwerpers ook muzikanten zijn. Drupsteen was er zelf ook één van: ‘Op het moment dat je wat meer in de inspiratieve sferen zit met je gemoed, dan voelt het vaak heel verwant.’ Volgens hem vinden sommige schilders dat ze lekkerder gaan schilderen op muziek: ‘Bijvoorbeeld René van Nie, die allerlei kleuren naar beneden laat druipen tijdens muziek. Van het eindresultaat zou je kunnen zeggen dat het gestolde muziek is.’

Drupsteen vindt de vraagstelling relevant voor het vak: ‘Maar het vak is voor het grootste deel overbodig. Dat doen we omdat we het leuk vinden en omdat andere mensen het dan weer leuk vinden om het te ervaren. De wereld vergaat echt niet als we ophouden met dat ge-ontwerp. Dan wordt het gewoon weer een rotzooitje op een andere manier.’ Deze relativerende houding van Drupsteen vind ik grappig.

Drupsteen denkt wel dat je de structuur van muziek kunt visualiseren: ‘Maar dan zou je meteen al een soort grammatica moeten ontwikkelen. Het verband tussen muziek en beeld is dan volkomen subjectief. Het lijkt op hoe logo's en pictogrammen zelden of nooit meteen duidelijk zijn. We hebben er decennia over gedaan om de pictogrammen voor ‘play’, ‘forward’, ‘rewind’, ‘uitgang’, ‘ingang’ etcetera te leren en een heleboel anderen zijn nog steeds volledig abracadabra. Dan moet je het op school leren, zoals het alfabet.’ Tot op zekere hoogte denk ik dat Drupsteen daarin gelijk heeft, hoewel het nou juist de kunst van het vak is om een communicerende beeldtaal te ontwikkelen.

Bij de representatie van muziek gaat het mij om het verbeelden dat een stuk bijvoorbeeld in mineur staat. In zo'n geval zou ik geen vrolijke kleuren gebruiken. Of als een stuk slepend is, dan mag het beeld niet te dynamisch zijn. ‘Maar daarmee heb ik nog niet gezien welk stuk het was, begrijp je?’, antwoord Drupsteen. ‘Er zijn bijvoorbeeld kunstwerken gemaakt van de structuur van een compositie van Bach. Dan kun je zien dat muziek een prachtige structuur heeft; een mooie verdeling van vlakken in de ruimte. Het is mooi, maar je ziet geen Bach.’ Voor de ontwerper zelf is het mogelijk om muziek te verbeelden, maar het kan volgens Drupsteen dus niet op een herkenbare manier communiceren.

Ik zie bijvoorbeeld geen felle kleuren bij het lage register van een piano. Maar Drupsteen zegt ‘als je beeld en geluid koppelt met de juiste timing, dan moet je, of je wilt of niet. Net zoals een rode en een gele trommel hetzelfde kunnen klinken. Dat donkere kleuren somber en lichte kleuren vrolijk zijn, is iets wat je geleerd hebt.’

Drupsteen houdt zich vooral bezig met de invloed van beeld en geluid op elkaar in video: ‘Het is echt magic, waar je mee werkt. Er zijn geen wetten in te ontdekken en het is eindeloos.’ Allerlei vormen die hij heeft gebruikt voor één stuk, heeft hij ook gebruikt voor een totaal ander stuk. Beiden hechten zich niet zo makkelijk, zolang de timing maar klopt. Timing in video is dus heel belangrijk. Het doet volgens hem denken aan het spelen van dezelfde melodie op verschillende instrumenten. ‘Totaal verschillende vormen kunnen zich aan totaal verschillende muziek/geluiden hechten. Beeldcomponenten blijken gewoon inwisselbaar. Pas als de snelheid, de grootte en de karakteristiek van beweging van beeld en geluid zijn opgelijnd, ontstaat een koppeling. En als er bovendien grote precisie is in synchroniciteit, wordt die koppeling onont-koombaar en zal verregaand domineren boven connecties die op basis van kleur- en vorm zijn bedacht.’

Drupsteen denkt dat verbanden tussen muziek en beeld niet te objectiveren vallen: ‘Dat kan ook niet, is mijn overtuiging vooralsnog. Al

gedurende een paar decennia ontmoet ik met regelmaat bollebozen die melden dat ze aan objectiverende systemen werken. Ik heb nog nooit één overtuigend resultaat gezien. Ik heb het dan over bewegende beelden. Je moet altijd blijven proberen natuurlijk, maar om te beginnen moeten resultaten die je terugkrijgt van je model toch allereerst jezelf overtuigen.’ Als er bijvoorbeeld uitkomt dat een G mineur akkoord laag gespeeld een beeld oplevert dat op een akelige manier afleidt, dan zul je de regels zó moeten aanpassen dat alleen dát incident verdwijnt, zonder de andere wetten te ontregelen.

Als het over stilstaande beelden gaat, lijkt het hem nóg lastiger: ‘Natuurlijk kun je proberen een statische, abstracte verbeelding van een muzikale structuur te maken, die voor jezelf een stuk echt verbeeldt. Dan moet iemand anders het kunnen herkennen. Allereerst moet hij dan het stuk goed kennen, want je hoort het niet tegelijkertijd. Stel dat zo’n klein wonder, dat feest der herkenning, plaats zou vinden; dán pas weet je of je op een communiceerbaar spoor zit.’ Het is volgens hem altijd interessant. Al zou je er maar een dialoog of een discussie over uitlokken. ‘Ik denk echter dat je genoeg moet nemen met de vaststelling dat dát beeld voor jou hét stuk verbeeldt. Als het resultaat mooi, intrigerend, spannend, noem maar op, kan worden gevonden, ben je ver genoeg. De emotionele kwaliteit is belangrijker dan die herkenbaarheid.’

Je kunt natuurlijk ook met electronica muziek letterlijk tekenen, maar wat eruit komt is meestal betekenisloos. Iemand had voor hem eens een stukje electronica gemaakt, waarmee hij met toonhoogtes letterlijk de wipes in video kon aansturen. ‘Je ziet dan dat intervallen die in de muziek een belangrijke betekenis hebben, in het beeld hele kleine wipes veroorzaakten. Andere intervallen die in je oren minder betekenis hadden, veroorzaken soms veel grotere wipes. Dus je kon het hele patroon niet meer herkennen.’ Het is een voorbeeld van hoe objectivering niet werkt. Misschien is er een model te bedenken dat wel werkt. Muziek is abstract, dus waarom zou je haar dan niet gewoon abstract verbeelden. Op een ander niveau communiceert abstractie natuurlijk ook. Drupsteen zegt hierover: ‘Dat is volstrekt legitiem, maar wel uit de mode. Mensen willen herkenbare beelden zien. Veejee’s verknippen bestaande filmpjes en laten dat op de beat spastisch worden. Dan is alles herkenbaar. Ik begrijp ook niet waarom, maar kennelijk willen mensen dat.’

In video ontwikkeld een ontwerp zich in de tijd. Het ontwerp vraagt om geluid. ‘De vormen gedragen zich als personages. Dus de wetten van de dramatiek beginnen ineens een rol te spelen,’ zegt Drupsteen. Een personage dat je introduceert moet zich ook in de ontwikkeling van de tijd gedragen en zijn functie waarmaken in het geheel. ‘Aan alles moet betekenis gehecht worden, al hoeft het niet per se benoembaar te zijn.’

Omdat we in video met muziek en dramatische lijnen te maken hebben, moeten we zoveel mogelijk te weten zien te komen over hoe beelden zich gedragen ten opzichte van muziek en andersom. ‘We moeten zien te voorkomen dat we niet zoals veel veejee’s zo-maar beelden onder de muziek zetten.’ Het is lekker als je wat ziet en hoort, maar die momenten waarop beeld en geluid samenkomen zijn nog veel interessanter. ‘Ik vind het onuitstaanbaar als daar geen beheersing over is.’

Zelfs Drupsteen leert nog bij. ‘Wat ik onlangs heb geleerd is dat het toch erg afleidt als de vormen ruimtelijk zijn. Als de ruimte niet gesuggereerd wordt, maar bijvoorbeeld in een 3D programma is gemaakt, dan blijven de vormen toch dingetjes die in de ruimte wentelen en spelletjes doen.’

‘Ik denk dat je net zo idioot te werk moet gaan als ik, gewoon in het diepe springen en we gaan het doen, wat de mensen er ook over zeggen. Praktisch nut blijkt achteraf wel’, zegt hij.

Drupsteen vreest me niet veel verder geholpen te hebben: ‘Maar goed, dat los je maar lekker zelf op. Als je toch verder wilt, dan wordt het een eenzame strijd. Als je dat gevoel hebt, dan ben je goed bezig’. Ik denk dat ik in ieder geval een interessant probleem gevonden heb.

7.6 Interview met Bob van Dijk (1967, Den Haag)

Bob van Dijk studeerde in 1991 af aan de Koninklijke Academie van Beeldende Kunsten op het ontwerp van alternatieve protheses. Protheses worden ontworpen als kunstmatige vervanging of correctie van een lichaamsdeel. Van Dijk zegt hierover: ‘In die tijd kende ik iemand die tijdens het bridgen zijn kaarten tussen de vingers van zijn plastic hand klemde als waren het wasknijpers. Dus je ziet het toch. Als het dan toch een verlengstuk is dat weinig toevoegt, dan kun je er beter iets extra’s mee doen.’ Zo ontwierp hij bijvoorbeeld een kunstarm voor in de discotheek, transparant, met een sneeuwlandschap en lampjes ‘dat je bijna denkt, dat ziet er zo mooi uit, ik wou dat ik een prothese had’.

Grafisch ontwerp is volgens hem veel meer visuele communicatie geworden. ‘Ik vind de term ‘grafisch ontwerpen’ iets van het verleden. Want ‘grafisch’ impliceert bijna alsof het alleen om print zou gaan, dus ik zou het eerder visuele communicatie willen noemen.’ Maar mijn vraagstelling richt zich met name toch op print.

Van Dijk ontwierp in 1995 affiches voor het Holland Dance Festival, waarmee hij een jaar later de designprijs won (zie afbeelding 21). Deze affiches zijn voor mij een inspiratiebron geweest met betrekking tot deze scriptie. Het thema was muziek voor dans. Een eerste

probleem van de ontwerpopdracht was dat Van Dijk beweging stilstaand moest verbeelden. ‘Uit het aangeleverde beeldmateriaal heb ik een selectie van beelden gemaakt waar een soort expressie in zat. Ik kreeg namelijk ook portretten aangeleverd, die volgens mij meer gaan over acteurs en theater.’ In het beeld moet natuurlijk wel een soort beweging zitten waaraan je kunt zien dat mensen dans aan het maken zijn. Om de beweging te versterken bedacht Van Dijk dat een partituur een soort dans van noten op papier is. ‘Ik dacht ik zet er een muziknoot op, bijna alsof het een soort schaduw is van een beweging die nog gaat komen of al geweest is.’ Vanwege het thema en gelijk aan de aard van een partituur, de kleuren van een partituur, hield hij het affiche zwart-wit. Zo ontwikkelde hij een ‘doosje met elementen’, waarna het vormgeven kon beginnen. ‘Want hoe ik de elementen ook zou plaatsen, het concept voldeed al aan de opdracht. Het werden grote witte vlakken, met daarop de dans als een eiland en een typografie dat daarmee een soort huwelijk aanging. Tussen al die kleurige affiches van dat moment, was dit eigenlijk het enige affiche dat opviel.’ Volgens mij communiceert het affiche precies waar het om gaat: de dancer die één wil zijn met de muziek. De dans is als een muziknoot die al de bewegingen in de partituur volgt.

In 1998 ontwikkelde hij opnieuw een campagne voor het Holland Dance Festival (zie afbeelding 22 op pagina 70), dit keer met als

Afbeelding 21
Bob van Dijk
Affiche voor het Holland Dance Festival | 1995



thema ‘a dancers tale’^[25]. Meestal bepalen de choreografen wat de dansers uitvoeren, maar tijdens dit festival ging het specifiek om de dansers en hun eigen kwaliteiten. ‘Om te laten zien dat je er met hetzelfde materiaal en met een ander idee een heel andere draai aan kunt geven, heb ik toen besloten om de foto’s van de eerdere campagne te hergebruiken’. Van Dijk stelde zich een donker toneel voor, met een spot op de danser gericht: ‘Dat maakt het heel erg persoonlijk, dus toen besloot ik de achtergrond zwart te maken.’ Hij wilde de danser niet normaal afbeelden, maar op een manier die liet zien waar hij of zij het meest in uitblinkte. ‘Ik knipte foto’s in stukken en maakte er nieuwe objecten mee.’ Je ziet dat het over dansers gaat. ‘Ik heb toen met handschrift een dancers tale op het affiche geplaatst, want schrijven is het meest persoonlijk.’

Van Dijk vindt het interessant dat mensen die met muziek bezig zijn vaak vanuit het idee denken. ‘Maar muziek is een abstractie. Je kunt aan muziek wel horen of het spannend is, niet spannend, groots, klein. Toch is het moeilijk om het idee te horen in muziek. De vraag is of mensen het idee zullen ervaren. Andersom, als ze het idee kennen, dan herkennen ze het wel.’ Hetzelfde zie je in vormgeving. Opdrachtgevers zijn volgens hem geneigd naar ontwerp te kijken in termen van mooi of lelijk – wat natuurlijk subjectief is – tot je ze het idee erachter verteld.

Volgens Van Dijk kan muziek identiteit zijn. ‘Neem bijvoorbeeld ‘Pentium Inside’ en het melodietje. Dat is een heel klein melodietje, maar iedereen herkent het onmiddellijk. Je hoort het deuntje op de televisie of radio en je weet meteen waar het over gaat.’

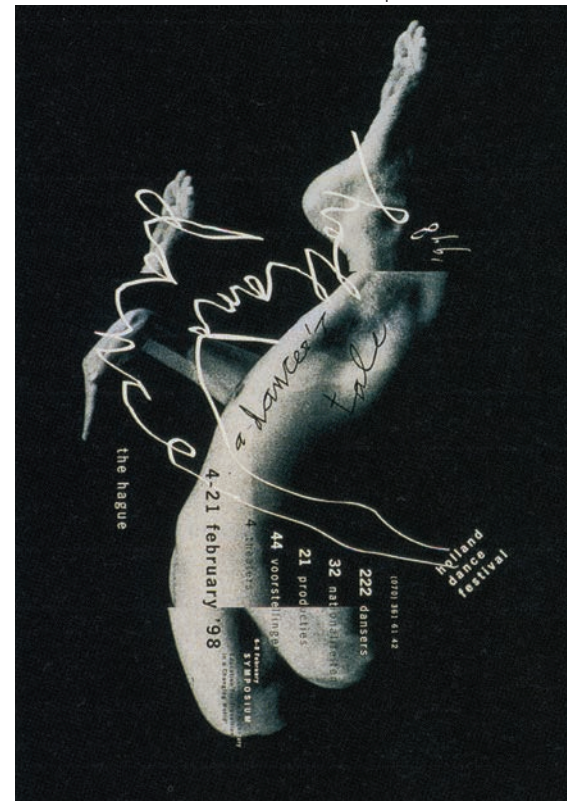
Van Dijk denkt dat het mogelijk is om de klinkende inhoud van een muziekstuk te representeren in grafisch ontwerp. In een soort van snelle brainstorm geeft hij een paar voorbeelden.

Hij ziet muziek in principe als ritme en denkt dat je dat kunt verbeelden. ‘Je hoeft alleen maar met je hoofd van links naar rechts langs dingen te gaan en je pupillen nemen wisselend dingen op als donker, licht, kleur, groot, klein, verweg, dichtbij. Dat is eigenlijk al een ritme.’ Dat ritme hoor je niet, maar dat zie je. Het is interessant dat hij de beweging van links naar rechts beschrijft, overeenkomstig de leesrichting.

Je kunt volgens Van Dijk ook iets maken op gevoel: ‘In het simpelste geval ga je op het ritme van de muziek met een stapel stiften in je hand, vanuit je eigen motoriek iets tekenen.’ Het is vergelijkbaar met wat Jaap Drupsteen over René van Nie zegt.

Ook zou je er een computerprogramma op los kunnen laten. ‘Je kunt het veel letterlijker nemen door al die stiften in een soort apparaat te

Afbeelding 22
Bob van Dijk
Affiche voor het Holland Dance Festival | 1998



zetten; zo’n ding dat een aardbeving registreert.’ Daarnaast is natuurlijk de vraag, of mensen dat dan ook gelijk als muziek manier ervaren. ‘Het blijft een experiment.’

Ik vind dat een saxofoon best wel bruin klinkt. Van Dijk twijfelt daaraan: ‘Passages van Hans Dulfer zijn misschien heel bruin. En Candy Dulfer zou misschien best roze kunnen klinken. Sluit dingen nooit uit. Tegenwoordig kun je een saxofoon uit een computer halen. Hoe slimmer we worden, hoe meer alle theoriën over dingen die we hebben uit elkaar vallen.’

Op het zien van het affiche van Niessen en Liemburg reageert Van Dijk: ‘De uitkomst is iets wat ik nog nooit heb gezien. Je moet er natuurlijk wel op komen om het op zo’n manier te verbeelden. Daarin zit de kracht van de ontwerper.’

Het gevaar van muzikant zijn is, dat je in je eigen referentiekader blijft hangen. Muzikanten kunnen misschien iets ontwerpen wat andere muzikanten begrijpen. Maar andere mensen die zich niet verdiept hebben in muziek, zien er misschien iets heel anders in.

Niessen zegt zelf dat het affiche voor Alceste uitwisselbaar is met een willekeurig ander muziekstuk. Van Dijk heeft daar een boeiende visie

op, want: ‘ik kan hetzelfde zeggen van mijn affiches voor het Holland Dance Festival. Als ik dezelfde aanpak zou gebruiken voor Leine Robana Norton, dan zou het niet meer die autonomie hebben voor het Holland Dance Festival.’ Daar heeft hij natuurlijk gelijk in, want ook Niessen en Liemburg zullen het niet meer op deze manier doen.

Van Dijk wees me met betrekking tot bijvoorbeeld CD-hoesjes op het feit, dat de media zullen veranderen. De CD gaat natuurlijk zo-wie-zo verdwijnen. Maar stel van niet, dan zullen CD’s in de nabije toekomst misschien kleine beeldschermpjes zijn. Misschien zien we gedrukte media over niet al te lange tijd als een rariteit en behoort stilstaand beeld straks min of meer tot het verleden. Maar dat neemt volgens mij niet weg dat het verbeelden van de klinkende muziek een uitdaging blijft.

De entropie in grafisch ontwerp staat onder druk van de tijdsgeest, waarin alles verkocht moet worden. Geld is nodig om de zaak draaiende te houden, maar het is niet per se nodig om steeds een doodskop op een rock CD te zetten. Als je in de gaten houdt wat je moet communiceren, dan blijft het mogelijk om het op nieuwe manieren te doen. En dan krijg je uiteindelijk toch altijd meer aandacht, dan op de cliché manier. ‘Zonder pioniers zit je iedere dag boerenkool met worst te eten. En dat kan heel lekker zijn, maar je wil ook verder komen.’

Tegenwoordig is het met de computer heel makkelijk om iets te maken. Het gevoel bestaat dat iedereen het kan. Maar Van Dijk kent een VJ, die met allerlei overhead projectoren werkt. ‘Hij maakt dan beeld met bijvoorbeeld een glas waar hij een bruistablet indoet met een beetje inkt. Daar komen heel andere dingen uit. En dat vind ik dan zo knap. Niet omdat die jongen tegen techniek is, maar hij het op een andere manier probeert.’

7.7 Samenvatting

De ontwerpers die ik heb geïnterviewd vinden de vraagstelling interessant en belangrijk voor het vak.

De ordening van het klinkende materiaal kan gevisualiseerd worden. Het affiche van Alceste vind ik een krachtig voorbeeld, maar de visualisatie kan (gelukkig) op diverse manieren. Het kan overwegend objectief, als het resultaat van een vooropgesteld conversie-model. Maar het kan wellicht ook net zo goed subjectief, op gevoel, al is het dan misschien minder goed te verdedigen.

Met behulp van een visualisatie kan muziek gerepresenteerd worden, al is het vrijwel zeker dat een publiek niet zal herkennen om welk muziekstuk het gaat. Het ontwerp voor Alceste is wellicht inwisselbaar voor een ander stuk, maar dat geldt voor wel meer uitingen.

Dat tijd bijvoorbeeld van links naar rechts loopt, lijkt onderdeel van een gezamenlijk referentiekader. Op basis van dit soort ongeschreven conventies zou misschien een universele beeldtaal ontwikkeld kunnen worden om muziek te representeren. Die beeldtaal zou dan over een aantal generaties geleerd kunnen worden. In muziek- en videosoftware zien we dat soort conventies al.

Reitsma en Hiddink vragen zich af waarom je de ordening van het klinkende materiaal zou willen representeren. Hiddink vraagt zich af of die verbeelding juist niet averechts zou werken. Reitsma vraagt zich af waarom muziek verklaard moet worden. Ik wil de muziek niet verklaren, maar inzicht geven in de ordening van het klinkende materiaal. Inzicht in de muziekstructuur zou de beleving kunnen intensiveren. Volgens mij is beeld veel toegankelijker dan geluid. Mensen zijn gewend om beeld te lezen. Volgens Niessen draagt een letterlijke vertaling van muziek naar beeld niet noodzakelijkerwijs bij aan het muziekbegrip. Niet noodzakelijkerwijs denk ik, maar wel mogelijkerwijs. Wennekendonk en Hiddink denken dat het ontwerp een aanvulling moet zijn op de muziek. Volgens mij is het dat per definitie toch wel.

8 Conclusie

In deze scriptie heb ik antwoord proberen te krijgen op de vraag hoe muziek als de ordening van het klinkende materiaal visueel gerepresenteerd kan worden.

Bij muziek is de inhoud een idee of concept om tot ordening van het klinkende materiaal te komen. Door de ordening van het klinkende materiaal te representeren, representeren we de vorm én de inhoud. Muziek is een abstracte taal. Toegepast kan muziek eenduidig zijn, maar autonoom is ze overwegend polysemisch. De duiding is dan individueel bepaald. Een visuele representatie van muziek zou volgens mij net zo pluri-interpretabel moeten zijn.

Willen we muziek visueel representeren, dan zoeken we net als bij tekst eigenlijk een manier om de essentie van een partituur te verbeelden. Met notenschrift alleen zal een muzikaal ongeletterd publiek niet aangesproken kunnen worden. We moeten dan een beeldtaal ontwikkelen die door iedereen begrepen wordt. Dit kan misschien op basis van correspondenties tussen beeld en geluid.

De laatste twee eeuwen zijn er talloze correspondenties gevonden door beeldend kunstenaars en componisten, vaak met biologische synesthetische ervaringen als uitgangspunt. Het Futurisme laat zien hoe beweging,

tijd en dynamiek verbeeld kunnen worden. Marinetti en Van Ostaijen leren ons dat typografie ingezet kan worden in de representatie van muziek. Mondriaan en Müller-Brockmann laten zien dat we muziek abstract kunnen verbeelden.

Natuurkundig kunnen we op een logische manier verbanden leggen tussen muziek/geluid en beeld. Verbanden op basis van synesthesie lijken op natuurkundige verbanden, maar zijn veel subjectiever. Bovendien kunnen we verbanden vinden op basis van compositie. Tenslotte bestaan er ook indirecte verbanden, die erg verleidelijk zijn met betrekking tot de communicatie, maar die niet zo passen bij mijn doelstelling. Uiteindelijk kun je muziek ook verbeelden op gevoel, zonder vooraf bedacht conversie model. Er is niet één ultieme manier.

De ontwerpers die ik heb geïnterviewd vinden de vraagstelling interessant en belangrijk voor het vak. De ordening van het klinkende materiaal kan gevisualiseerd worden, zoals in het affiche van Alceste. Zo'n ontwerp geeft de muziek een gezicht waarmee mensen zich kunnen identificeren. Het vertelt het verhaal van de muziek als de ordening van klank. Het geeft mensen een plattegrond van de structuur. En het stimuleert mensen misschien om zich te verdiepen in de compositie. Maar het is de vraag of herkenbaar is welk muziekstuk een ontwerp representeert. Bovendien zal waarschijnlijk een legenda nodig zijn om het beeld te lezen.

Literatuurlijst

Boeken

- 1] Aynsley, Jeremy. *Pioneers of Modern Graphic Design*. London: Mitchell Beazley, 2001. ISBN 9781840009392
 - a. Italian Futurism, p. 42 t/m 44 (Marinetti en zijn typografische experimenten)
 - b. Josef Muller-Brockmann p. 124 t/m 125 (Zurich Tonhalle 1950)
- 2] Baldwin, Jonathan, Lucienne Roberts. *Visual Communication, form theory to practice*. Lausanne: AVA Publishing Sadfa, 2006. ISBN 2940373094
- 3] Becks-Malorny, Ulrike. *Kandinsky*. Hedel: Librero, 1994. ISBN 3822823511
- 4] Booij, Geert en Ariane van Santen. *Morfologie, de woordstructuur van het Nederlands*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1998. ISBN 9053562907.
- 5] Deicher, Susanne. *Mondrian*. Keulen: Taschen, 2006. ISBN 9783822859735
- 6] Eckert, Roger, David Randall & George Augustine. *Animal Physiology; Mechanisms and Adaptations*. New York: W. H. Freeman and Company, 3rd edition, 1988: p. 177-242.
- 7] Fichner-Rathus, Louis. *Understanding Art*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1986. ISBN 0139354956
- 8] Honour, Hugh & Flemming, John. *Algemene Kunstgeschiedenis*. Amsterdam: Uitgeverij Meulenhoff, 11de druk, 2003. ISBN 9029066210
- 9] Huygen, Frederike en Dingenus van de Vrie. *Crouwel – Van Toorn; Het Debat*. Eindhoven: [Z]OO Producties, 2008. ISBN 9789074009591
- 10] Janson, H.W. *Wereldgeschiedenis van de Kunst: Een overzicht van de voornaamste beeldende kunsten van de dageraad der mensheid tot heden*. Den Haag: Uitgeverij Archipel, 4de druk.
- 11] Klein Essink, Selma. *Visuele Partituren*. Amsterdam: Mart. Spruijt b.v, 1986.
- 12] Kolb, Bryan & Whishaw, Ian Q. *Fundamentals of Human Psychology*. New York: W. H. Freeman and Co., 3rd ed., 1990. ISBN 0716719738
- 13] Maas, Sander, *Doorbraak en Idolatie*, Uitgeverij Eburon, Delft, ISBN 9051669216
- 14] Maur, Karin von. *Vom Klang der Bilder*. München: Prestel-Verlag, 1996. ISBN 3791307274
- 15] Michels, Ulrich. *Sesam, Atlas van de Muziek; Deel 1*. Baarn: Bosch & Keuning, 1993. ISBN 9024649587

- 16] Michels, Ulrich. Sesam, Atlas van de Muziek; Deel 2. Baarn: Bosch & Keuning, 1993. ISBN 9024649587
- 17] Müller, Lars. Josef Müller-Brockmann, Pioneer of Swiss Graphic Design. Baden: Lars Müller Publishers, 1995. ISBN 3-906700-89-5
- 18] Nelleke, Bernard. Eenvoudige Algemene Muziekleer. Hillegom, Edition Heuwekemeijer, 1981. ISBN 9071673014.
- 19] Schrijvers. Lex Reitsma: 10 jaar affiches voor De Nederlandse Opera + ander werk. Amsterdam: BIS Publishers, 1e druk, 2001. ISBN 907200776X
- 20] Shaughnessy, Adrian. Sampler 2, Art, Pop and Contemporary music graphics. New York: Universe Publishing, 2000. ISBN 0-7893-0522-4.
- 21] Van Campen, Crétien. Tussen Zinnen. Utrecht: Uitgeverij Zien, 2005. ISBN 9090190856
- 22] Van der Waarde, dr. K. Visuele Retorica: een periodeverslag 20[03 2004 2005 20]06. Breda: Lectoraat Visuele Retorica AKV|St. Joost, Avans Hogeschool, 2006. ISNB 9076861102
- 23] Wit, J. de, G. van der Veer, N.W. Slot. Psychologie van de Adolescentie. Baarn: Uitgeverij Intro, 1995. ISBN 9055740322
- 24] Woolman, Matt. Sonic Graphics, Seeing Sound. London: Thames and Hudson, 2002. ISBN 9780500510216

Artikelen

- 25] Bob van Dijk (Dumbar), Holland Dance Festival (1998) | Items 2001 - nr.1 p. 28
- 26] Case: Holland Dance Festival - Items 2007 0- nr. 3-4 p. 128
- 27] Gaudeamus wil bolletjes | Items 2005 - nr. 5 p. 17
- 28] Gerco Hiddink | Items 2002 - nr. 5 p. 39
- 29] Gevel met gedoseerde onrust - Items 2007 - nr. 2 p. 66
- 30] Golden Masters (Richard Niessen/Harmen Liemburg) | Interesse in muziek | Items 2001 - nr. 5 p. 51
- 31] Lex Reitsma | Nederlandse Opera | Items 2001- nr. 4 p. 56
- 32] Messiaen ziet kleuren in klanken | Items 2003 - nr.5 p. 16
- 33] Museum voor Beeld en Geluid | Items 2003 - nr. 5 p. 9
- 34] Ontwerpers in de muziek | Items 2006 - nr. 3 p. 35
- 35] René de Haan | Seerene Jazzhoezen voor apple on the moon | Items 2001 - nr. 6 p. 17

- 36] Wigger Bierma | Items 2003 - nr. 1 p. 37
- 37] Reason and rhymes | Eye 63, Vol 16, Spring 2007 - p18 t/m 31
- 38] Vormgeving Lowlands Festival | items 2008 - nr. 5 p. 32

Scripties

- 39] Arnold, Hans. *Toon-beelden*. Scriptie AKV|St. Joost, 1984.
- 40] Grunsven, Anouk van. *De Scriptie van de studierichting grafisch ontwerpen van Academie St. Joost te Breda*. Scriptie AKV|St. Joost, 2002.
- 41] Merode, Evert van. *'Mondriaan en Muziek'*. Scriptie Universiteit Tilburg, Faculteit der Geesteswetenschappen, 2008.

Digitale media dragers

- 42] Hiddink, Gerco. *Zichtbaar geluid of Klinkend Beeld: eindexamen*. CD-ROM.

Internet

- 43] bibliografische conventies: http://cf.hum.uva.nl/bookmaster/bibliografische_conventies_krc.htm#_Toc162338851
- 44] wikipedia, diverse artikelen
- 45] Merode, Evert van. *'Mondriaan en Muziek'*. Anthus. 01-05-2008. Bezocht 01-12-2008: www.anthus.nl/mondriaanenmuziek/inleiding.html.
- 46] Het Theosofisch Genootschap. *'Kerngedachten van de Theosofie'*. Bezocht 22-12-2008: www.theosofie.net/theosofie/theosofie.html
- 47] Noorderlicht. *'De smaak van moeders stem.'* Bezocht 01-12-2008: www.noorderlicht.vpro.nl.
- 48] Muziek Centrum Nederland. *'Muziekweek'*. Bezocht 11-11-2008: <http://www.muziekcentrumnederland.nl/hedendaags/muziekweek/>

