

## ERKKI KURENNIEMI

ARIE ALTENA

De afgelopen tijd is veel onderzoek gedaan naar de eerste jaren van de elektronische muziek. Nu deze muziek voor iedereen met een laptop gemakkelijk binnen handbereik is, en is uitgegroeid tot een bloeiend genre met veelvormige vertakkingen, is het logisch dat men het verleden uitspit om zicht te krijgen op lokale ontstaansgeschiedenissen. Deze interesse voor de elektronische muziek gaat gelijk op met de interesse voor de lokale geschiedenis van happenings, performances en experimentele videokunst, wat bijvoorbeeld tot uitdrukking komt in reconstructies en heropvoeringen.

Neem de Finse groep Pan Sonic, bestaande uit Mika Väinö en Ilpo Väisänen, die in november 2002 optraden met instrumenten die de Finse pionier Erkki Kurenniemi (1941) meer dan dertig jaar geleden bouwde. In 2002 werd Erkki Kurenniemi door de wereld herontdekt, of preciezer: ontdekt. Dat was vooral dankzij de documentaire *The Future is Not What it Used to Be* van Mika Taanila, een 52 minuten durend portret van deze uitvinder, componist, ingenieur, visionair en kunstenaar. De documentaire werd vertoond op het *Helsinki Media Art Festival* (2002), was te zien op de biënnale van Venetië, *Manifesta 4*, de Berlijnse biënnale, in het ZKM in Karlsruhe, het Stedelijk Museum in Amsterdam, bij *Project Nul* in Paradiso, in het Filmmuseum, kortom, ze maakte een succesvolle tournee binnen de hedendaagse kunstscene.

In *The Future is Not What it*

*Used to Be* zien we Erkki Kurenniemi alles wat hij meemaakt op manische wijze digitaal vastleggen. Hij is ervan overtuigd dat binnen afzienbare tijd kwantumcomputers in staat zullen zijn om het menselijke bewustzijn te herscheppen op basis van digitale archieven. Die utopie wil hij helpen verwezenlijken. Het werkt een beetje op je lachspieren en je krijgt er een ongemakkelijk gevoel bij, hoe kan iemand daadwerkelijk zoiets geloven? Dit is toch zo'n hersenspinsel uit de sciencefiction? In de documentaire van Taanila zijn indrukwekkende archiefopnames te zien van de projecten waaraan Erkki Kurenniemi van 1962 tot midden jaren zeventig werkte. Hij verkeerde in die tijd in de kringen van innovatieve kunstenaars en componisten die fluxusachtige happenings organiseerden. In opdracht van hen ontwikkelde hij elektronische instrumenten, zoals in 1968 de Sähkökvartetti (elektrisch kwartet) voor de groep van M. A. Numminen (die aan de wieg stond van wat je de Finse Fluxus kunt noemen). De Sähkökvartetti was een collectief instrument, door meerdere mensen tegelijk te gebruiken, bestaande uit een drummachine, een vioolmachine, een stemmachine en een melodiemachine. Hierop volgde de DIMI, waarschijnlijk de eerste digitale synthesizer. Het werd een serie, waarvan de eerste, de DIMI-A (Digital Music Instrument Associative Memory) uiterst inventief gebruik maakte van het beperkte elektronische geheugen. De DIMI-O, tweede uit de serie, koppelde beelden van een videocamera aan geluid. De bewegingen van een danser opgenomen door de videocamera, vormden het uitgangspunt voor het interactief

genereren van digitaal geluid. Bij de DIMI-S (1972), ook wel Sexophone genoemd, gereerden de spelers van het instrument geluid door elkaar aan te raken. Het geluid werd bepaald door de intimiteit van het contact. Het uitgangspunt van de laatste uit de serie DIMI's, de DIMI-E (Electroencephalophone) was dat de geregistreerde hersenactiviteit van de speler het maken van geluid zou monitoren: een idee dat (bij mijn weten) pas in de late jaren negentig opnieuw opduikt.

Omdat Kurenniemi bij het ontwikkelen van zijn synthesizers geleid werd door een utopische visie waarin technologie en menselijke emotie samengaan in plaats van in tegenspraak met elkaar zijn, stuitte Kurenniemi, zo zou je kunnen stellen, op een vorm van interactieve kunst. De DIMI-O werd gebruikt in dansvoorstellingen en in 1971 tentoongesteld naast werk van Nam June Paik, op de eerste zogenaamde Intermedia-happening. Daarna werd ze vergeten. Twee decennia later werden vergelijkbare 'innovatieve experimenten' in 'interactieve kunst' nog steeds als vernieuwend beschouwd. Kurenniemi was continu op zoek naar nieuwe *user interfaces* waardoor emoties direct konden worden omgezet in geluid. Nu komt het heel logisch over om vanuit zo'n 'holistische' visie de DIMI-O of DIMI-S te ontwikkelen en je vraagt je daardoor af waarom het daarna zo lang duurde, voordat gelijksoortige ideeën werden gerealiseerd in de interactieve kunst.

Midden jaren zeventig verdwijnt Kurenniemi uit de kunst. Zijn pogingen om zijn instrumenten als product in de markt te zetten, mislukken. Kurenniemi is wel een succesvol ingenieur met een verreikende

artistieke visie maar geen zakenman. Hij duikt onder in het bedrijfsleven van Helsinki, de stad van Nokia, waar mobiele en elektronische communicatie de economische drijfveer zijn. In de labs van het bedrijfsleven werkte hij aan innovatieve robotica, virtual reality en mobiele technologie, terwijl hij in zijn vrije tijd een muziektheorie ontwikkelde en algoritmische kunst maakte, buiten de kunstscene om. Hoever reikte de invloed van Kurenniemi in de jaren zeventig, zo vraag je je nu af? Zijn DIMI-O was immers niet buiten Finland te zien en wie kende de Finse, experimentele scene? Pas in 2002, met de concerten van Pan Sonic, de documentaire van Mika Taanila en de heruitgave van Kurenniemi's muziek, neemt de 'wereld' buiten Scandinavië kennis van het werk van Kurenniemi. En toen bleek: niet alleen de toekomst is niet wat hij was, het verleden blijkt ook anders te zijn geweest.