

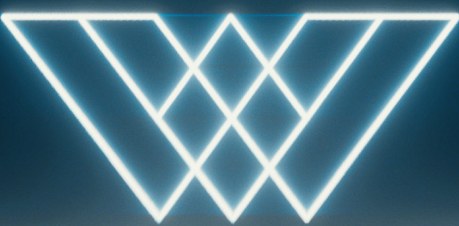
MUZIEKBELEVING MET INTERACTIE

Embracing the New Wave

Met weergaloze en niet eerder getoonde vormen van interactie tussen publiek en artiest bewijst TheWaveVR waarom virtual reality de toekomst is van livemuziek.

| TEKST: LAURA SNOAD | VERTALING: ALLARD ZOUTENDIJK |




TheWaveVR

Dit artikel verscheen eerder in Frame Magazine 128 en is met toestemming van alle betrokkenen vertaald en geplaatst.

De VR Experience van Glitch Mob's *See Without Eyes* verkent de thema's isolatie versus social interactie

Stel je een optreden voor waarbij de muren van de locatie wegsmelten om vervolgens plaats te maken voor een sci-fi-universum bomvol vallende sterren. Of je favoriete artiest valt uiteen in een wolk van pulserende pixels of wordt ineens zo groot als een wolkenkrabber. De in LA gevestigde digital studio TheWaveVR verschuift alle paradigma's van muziekuitvoeringen en bewijst dat alles wat je maar kunt bedenken, ook daadwerkelijk kan worden gebouwd.

Dat gaat verder dan een concert afspelen in virtual reality (VR): het platform van TheWaveVR stelt muzikanten in staat om complete audiovisuele werelden te ontwerpen die fans thuis met een VR-headset op kunnen verkennen. Zoals in elke echte locatie, kun je ook in deze werelden naar een café gaan en contact leggen met gelijkgestemde bezoekers, zij het dat je daarbij niet gebonden bent aan de wetten van de natuur.

“Je kunt visueel vormgevers verleiden om een totaal nieuw type ervaring te ontwikkelen die emoties overbrengt op basis van het ruimtelijke”, zegt Adam Arrigo, CEO en medeoprichter van TheWaveVR. Van *zero-gravity raves* tot een intiem feest in het huis van

singer-songwriter Imogen Heap in Essex: muzikanten hebben nog nooit zoveel controle gehad over het verhaal; over de look & feel van hun uitvoeringen. “In de loop van een Wave-show kan de ruimte zelf evolueren, maar je kunt ook eindigen in allerlei esthetische vormen - van abstracte kunst tot cartoonstijlen”, legt hij uit. “Het is een totaal nieuw palet. Alleen al vanuit het oogpunt van toegankelijkheid, want het stelt muzikanten in staat om

virtueel op tournee te gaan en concertkaartjes te verkopen. Dat is belangrijk als je ziet hoe moeilijk het is om geld te verdienen in de hedendaagse muziekindustrie.” VR, denkt Arrigo, gaat niet alleen veranderen hoe muziek is gevisualiseerd,

maar ook hoe het wordt verspreid en hoe we sociale banden aangaan terwijl we ernaar luisteren. Zijn ambitie is dat TheWaveVR dit ecosysteem van digitale concerten bezit.

TheWaveVR werd opgericht door een groep zelfverklaarde sci-fi nerds en muzikanten en begon drie jaar geleden als een zijproject van geluids- en gameontwerper Arrigo, VR-ontwikkelaar Aaron Lemke en hun visuele kunst- en ontwerp vrienden. De eerste stap

VR gaat niet alleen veranderen hoe muziek is gevisualiseerd, maar ook hoe het wordt verspreid en hoe we sociale banden aangaan terwijl we ernaar luisteren

See Without Eyes begint in de slaapkamer van een tiener, om dan te culmineren in een reis door een galactisch droomlandschap, geconstrueerd tot een albummix van twintig minuten.

was een virtual reality dj-booth die ravers veel meer bood dan alleen maar een gesimuleerde clubervaring. “Met een druk op de knop kon de dj door de kosmos razen of de hele club omtoveren in zwart-wit om een *film noir*-atmosfeer te creëren.” Interesse van toonaangevende muzikanten zoals Skrillex leidde ertoe dat TheWaveVR ook VR-concerten ging coproduceren en samenwerkte met beroemde AV-artisten zoals David Wexler (ook wel bekend als Strangeloop), het talent achter de live visuals van Flying Lotus.

Momenteel werkt het 25-koppige team samen met een geselecteerde groep muzikanten om het potentieel van het platform te laten zien. Maar in principe kan elke artiest een VR ‘Wave’-ervaring creëren en uploaden.

Vanuit toevallige eerste stappen heeft TheWaveVR keer op keer financiering veiliggesteld. Vorig jaar werd er zelfs een fenomenale investering van \$ 6 miljoen gedaan. Het bedrijf werd in meerdere opzichten opgericht te midden van een perfecte storm van culturele verschuivingen. Zo hechten jongere generaties tegenwoordig meer waarde aan de aanschaf van ervaringen dan aan materiële zaken, zolang dergelijke ervaringen maar een Instagram-vriendelijke esthetiek hebben die hen helpt bij het

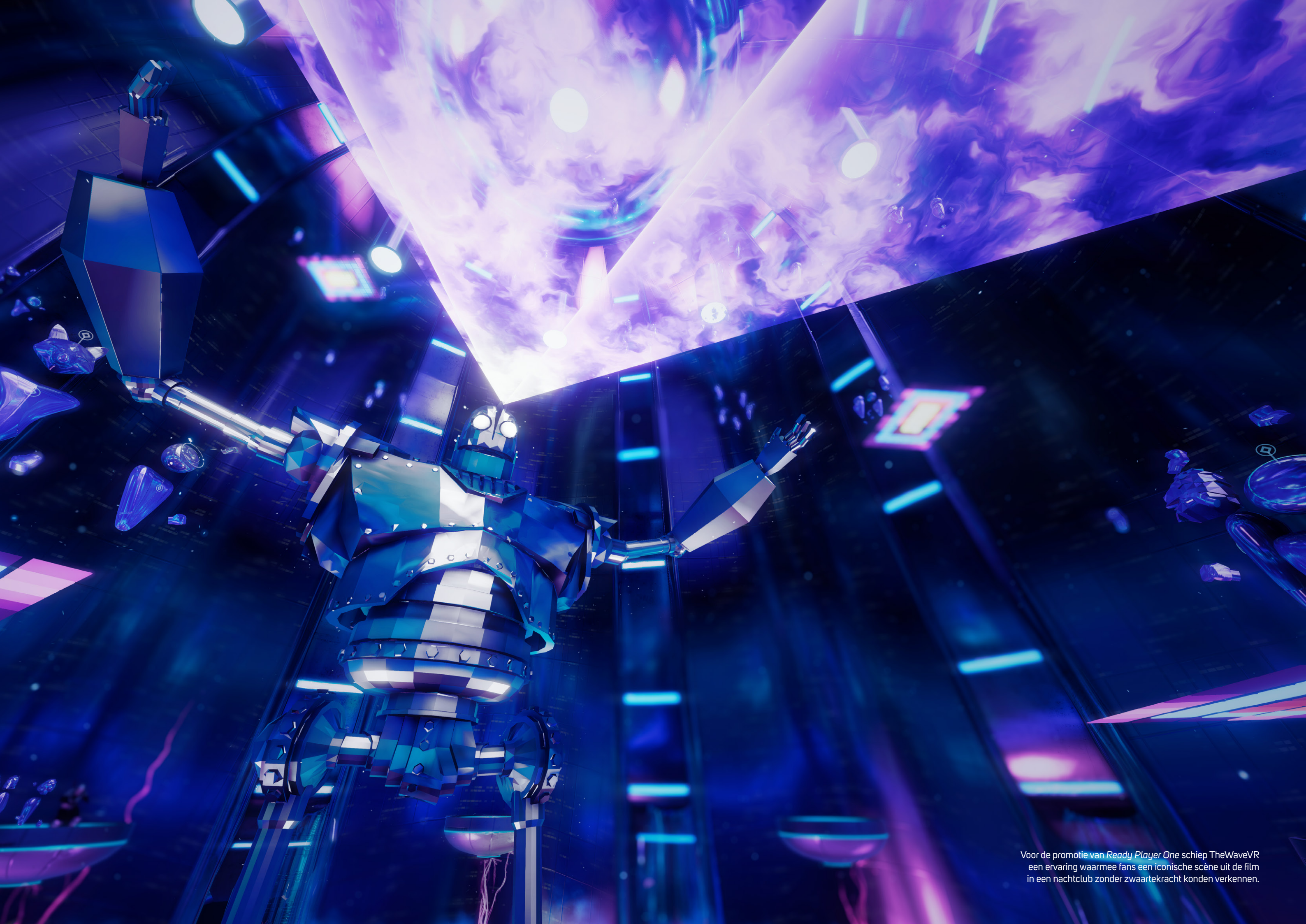
Ash Koosha kon ondanks het reisverbod van Trump toch virtueel door de VS toeren

uitdragen van hun muzieksmaak. Gaming is hipper dan ooit en - zoals Luke Pearson bespreekt (in een ander artikel in Frame; red.) - er is een groot verlangen naar muziek in deze sector. Bovendien vormt EDM (Electronic Dance Music, een verzamelnaam voor dansmuziek met een hoog octaangehalte, *crunchy* baslijnen en opzweepende intermezzo's), dat de afgelopen acht jaar is ontploft in de Amerikaanse scene, een perfect werkveld voor VR. “EDC (Electric Daisy Carnival, een EDM-festival in Las Vegas)

is als een waanzinnig Disneyland van beelden waar honderdduizenden dollars worden uitgegeven aan het maken van animatronic sculpturen

met behulp van innovatieve hoogwaardige technologie”, zegt Arrigo. “Maar als je een show uitbesteedt aan een digitale creatieveling, dan produceer je een veel betere en goedkopere ervaring. Om nog maar te zwijgen over de veel kleinere ecologische voetafdruk van een digitale tour.”

Iets wat TheWaveVR onderscheidt van andere VR-ervaringen - en wat misschien wel de sleutel is tot de grote mainstream markt in de toekomst - is de mogelijkheid om binnen de VR-ruimte met andere personen sociale relaties aan te gaan. Veel Waves



Voor de promotie van *Ready Player One* schiep TheWaveVR een ervaring waarmee fans een iconische scène uit de film in een nachtclub zonder zwaartekracht konden verkennen.

EMBRACING THE NEW WAVE

hebben *trips* waarmee twee mensen tijdelijk de omgeving kunnen verlaten voor een intieme psychedelische ervaring van 45 seconden. Deze ervaring is speciaal ontworpen door digitale kunstenaar Cabbibo uit Oakland. De deelnemers kunnen transformeren in metaalachtige lava die doet denken aan *Terminator 2*, of genieten van een pulserende omgeving vol fractals. In weer een andere *trip*, ben je een visser in een schattige Japanse karaokebar en wanneer je tentakels aanraakt, vallen ballonnen uit de lucht en juichen kinderen. “Op een muziekfestival heb je soms een band met iemand die je ontmoet in die luide, lawaaierige omgeving”, zegt Arrigo.

“Het voelt alsof je je eigen ruimte hebt gecreëerd binnen de uitgestrekte, gekke sociale puinhoop. Een Wave-*trip* weerspiegelt dat gevoel, maar op een meer directe, visuele manier.”

Het vermogen van VR om empathie te kweken en diepe sociale verbindingen tot stand te brengen, stond centraal in de WaveVR-ervaring van het album *See Without Eyes* van het EDM trio Glitch Mob. Je begint in de slaapkamer van een eenzame tiener, waar de muren wegvallen en je in zijn gedachtestroom terecht komt. Dit culmineert

in een reis door een galactisch droomlandschap, geconstrueerd tot een albummix van twintig minuten. “We hebben gekeken naar de thema’s isolatie versus sociale interactie”, zegt Arrigo. “Als je Glitch Mob live ziet, hebben ze te gekke beelden, maar je ervaart het niet als een verhaal. VR biedt artiesten de mogelijkheid om de verhalende kant van een voorstelling te verkennen.” In bepaalde delen van *See Without Eyes* worden fans

willekeurig aan elkaar gekoppeld in een poging om communicatie over alle fysieke grenzen heen te stimuleren. Hetzelfde idee was een integraal onderdeel van de Wave voor de in Iran geboren en in Londen gevestigde

experimentele muzikant Ash Koosha. Zo kon hij ondanks het reisverbod van Trump toch virtueel door de VS ‘toeren’.

Niet alle Waves zijn een combinatie van lasers, licht en intens spektakel. De baanbrekende songwriter Imogen Heap zocht naar een intiemere VR-ruimte en nodigde voor haar veertigste verjaardag fans uit in haar huis in Essex. Voor naderende bezoekers verschenen de muren en vloerplanken van haar huis, die versmolten met de omringende natuur. Zo werd een kalmerende, etherische ambiance gecreëerd waarin Heap voor hen

optrad. Het team nam 1TB aan dieptebeelden van de kamer op, met Heap erin. Dit leek op een warmtekaart, al representeerde elke pixel in dit geval afstand in plaats van temperatuur. Dankzij videobeelden die over de 3D-kaart werden geprojecteerd, kon het publiek Heap vanuit elke positie in de kamer bekijken. Tijdens het nummer *Let Go* verandert Heap in een puntenwolk van gloeiende deeltjes, en in een ander nummer transformeert ze in een spook in een kathedraalachtige ruimte. “Dit draait veel meer om de verbinding tussen jou en Imogen”, zegt Arrigo, “en dat is iets anders dan virtuele drugs op de dansvloer.”

De meest spraakmakende samenwerking van het bedrijf tot nu toe was die met Steven Spielberg. TheWaveVR creëerde een VR-ervaring voor zijn film uit 2018 *Ready Player One*. Arrigo ‘ontmoette’ Spielberg eerst in VR om het project te bespreken. “Ik moest naar een avatar van een kat gaan die alle kanten op schoot en hem vervolgens vragen: ‘Pardon, bent u Steven Spielberg?’”, lacht hij. Veel regisseurs gebruiken tegenwoordig VR om scènes te bekijken en de TheWaveVR kiest er vaak voor om elkaar in de digitale ruimte te ontmoeten, vooral als het gaat om het beoordelen van een nieuwe versie. “Het idee van een hoofdkantoor slaat in de toekomst nergens meer op, omdat het gemakkelijker wordt om samen te komen in een virtuele ruimte.” Dankzij de 45 minuten durende show van TheWaveVR kunnen fans een

iconische scène uit de film verkennen waarin je in een nachtclub met een waanzinnige robot en een futuristische dansvloer in een soort afgrond kunt springen waarin je rond kunt vliegen in een neonverlichte ruimte. “Vanuit een ruimtelijk perspectief was het echt interessant, want als je een film kijkt is het alleen in 2D, maar hier breek je letterlijk door de vierde muur.”

Net als de film is de Wave een pastiche van popcultuurelementen uit de jaren tachtig en negentig: denk aan films als *Back To The Future* en *Batman*. Gedurende de show komt de club meerdere malen totaal anders opnieuw tot leven. *Ready Player One* was een nuttig cultureel kruispunt en visitekaartje voor TheWaveVR, omdat deze bijdrage aan de film perfect laat zien wat het bedrijf te bieden heeft. “Mensen die de film hebben gezien, hebben ongetwijfeld gedacht: ‘Mijn god, op een dag zal de toekomst er echt zo uitzien’”, zegt Arrigo. “Mijn reactie is dan: eigenlijk hebben we dat al gedaan.” <<

Want to discover the future of spatial design including shows, set designs, lighting and more? Explore the next space for two days in Amsterdam at the Frame Awards 2020. Gain new insights with keynote talks, panel discussions, workshops, exhibitions and witness the latest innovations in your industry. Get 50% off your tickets using discount code: SEBfa20. Visit frameawards.com for more information.

Veel Waves, zoals die voor Glitch Mob, bieden de gebruikers de mogelijkheid om intiemere, een-op-een-ervaringen te delen met andere bezoekers.

