



OUR HOUSE, MUSEUM EN 'S WERELDS EERSTE ELECTRONIC MUSIC CULTURE EXPERIENCE

WAANZINNIG!

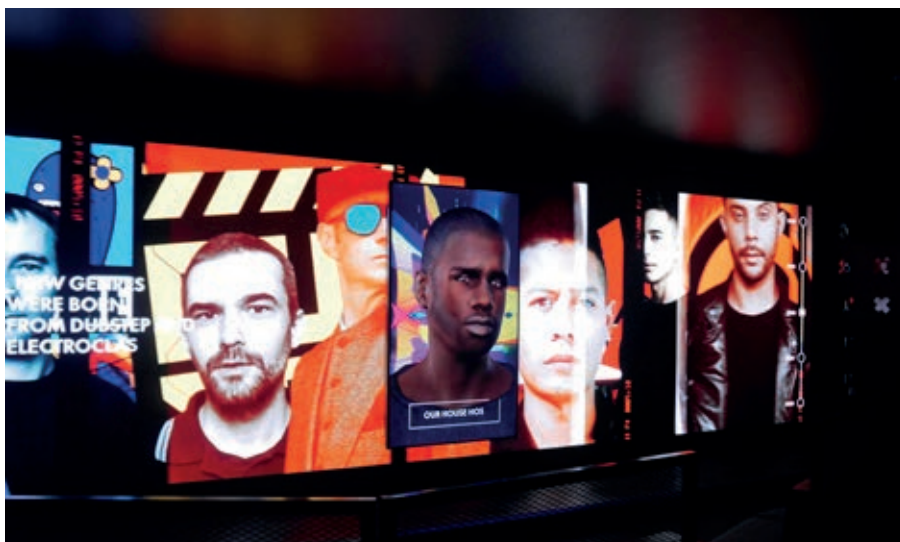
Op uitnodiging van First Impression mochten we in Amsterdam op bezoek bij het eerste museum van de elektronische muziekcultuur in de wereld: Our House. First Impression is specialist in audiovisuele beleving in de breedste zin van het woord en main partner techniek bij het prestigieuze museum.

Tekst Henk Hendrixx

Sinds januari is museum Our House gevestigd op een iconische plek in Amsterdam, namelijk in Club Air (voormalige iT). Het beleid van de gemeente Amsterdam is het weren van nieuwe toeristische attracties in de binnenstad, maar heeft voor Our House een uitzondering gemaakt. Voor het museum de bevestiging dat Amsterdam en dancemuziek onlosmakelijk zijn verbonden als ‘dance capital of the world’. Vraag was hoe je een dergelijke museale context creëert die zo opwindend is als house en alle andere vormen van dancemuziek die daaruit voortkwamen? Het antwoord: met heel veel techniek en met het zoeken en inzetten van alle knowhow op dit gebied. Hierbij gaat het over meer dan 120 participanten, main partners op het gebied van techniek (o.a. First Impression), tien aandeelhouders, content partners, festivals (vijftig wereldwijd), een agency en natuurlijk uitvoerende artiesten. Our House is letterlijk van en voor de dancecultuur. Het idee ontstond op een bier-viltje in de kroeg en is nu dus waarheid geworden.

DUALE OMGEVING

Over dit alles, maar met name de techniek, mochten we in gesprek met Alan Luring (manager en founding partner) en Hadewig Both (Chief Technical Officer van First Impression) en Patrick Versteegh (Solutions Architect). De keuze om Our House een museum te noemen en geen experience is bewust. De bezoeker beleeft het als een audiovisuele beleving, die is gebaseerd op de historie van de elektro-



nische muziek, inmiddels uitgegroeid tot een van de grootste muziekstromingen in de wereld. Uniek is de duale omgeving: van 11.00 uur tot 21.00 uur is er het museum en, op de dagen dat de club opengaat, wordt de boel razendsnel omgebouwd tot Club Air, waar je je kunt onderdompelen in de hedendaagse werkelijkheid van de dancemuziek.

VAN IDEE NAAR WERKELIJKHEID?

Meerdere mensen uit de dancescene liepen rond met het idee, maar het werd werkelijkheid toen de bedrijven Kexcom, Fourmation Entertainment en Duo Reges besloten partners te worden om het plan tot uitvoering te brengen. Zij zijn gestart met een uitgebreide funding, waarbij First Impression werd benaderd als technische partner. Dit omdat er vanuit de evenemen-

tenwereld contacten (en vooral positieve ervaringen) waren, die werden versterkt na een bezoek aan de audiovisuele experience van het bedrijf in Tilburg.

UITDAGINGEN

Op de vraag wat in dit hele project de grootste uitdagingen waren, wordt lachend een tegenvraag gesteld: ‘Wat niet?’. “We hebben te maken met een berg techniek en een grote verscheidenheid aan disciplines, zoals licht, geluid, motion, special FX, projectie, displays, interactieve installaties en show control”, legt Hadewig Both uit. “In de dancewereld wordt dit allemaal intensief gebruikt, maar daarbij hebben we dan de beschikking over een volledige crew die aan de knoppen zit. Ook in Our House werken alle disciplines samen, maar hier is alles geautomatiseerd en wordt het allemaal gestart met een druk op de play-knop.” Voor First Impression is dit niet nieuw. Het bedrijf beheert deze manier van werken, waarbij verschillende technieken zonder tussenkomst van technici samenwerken. Maar dan wel vooral toegepast in de retail en niet in een museum in een bestaand gebouw dat duaal (museum en club) wordt gebruikt. “Het werken in een bestaand en gedeeltelijk monumentaal gebouw betekent dat er allerlei beperkingen zijn bij het realiseren van een nieuwe infrastructuur. Er zijn namelijk een hoop bouwkundige beperkingen die het aanbrengen van bekabeling en hardware bemoeilijken”, legt Both uit. “Omdat alles met elkaar moet communiceren zijn er kilometers aan kabels aangelegd door het gebouw. Het gaat hier, naast stroom en >





THE HARBOUR CLUB

VEGAS



speakerkabels, voornamelijk om kilometers databekabeling waarmee honderden apparaten realtime worden aangestuurd over het netwerk om alle onderdelen in het museum goed te laten samenwerken.”

PRATEN

In alle technische ruimten is een touchscreen aanwezig waarmee men de aansturing eenvoudig en intuïtief regelt. Zonder concessies te doen aan het idee is het gelukt om alle systemen volledig met elkaar te laten samenwerken. Letterlijk alles praat met elkaar. Dit betreft ook de communicatie met de bewegende elementen, zoals dak, vloer en projectieschermen. “Dit praten met elkaar wordt normaal gedaan door een technicus, hier was dat niet mogelijk. Onze engineers en programmeurs hebben met veel ervaring, de juiste voorbereiding, weken coderen en veel testen gezorgd dat alles stabiel werkt en alle verschillende componenten feilloos met elkaar samenwerken.” Ook het binnenkrijgen van sommige elementen was een uitdaging. Zo moesten de elektrische, oprolbare projectiedoeken op rol (roltrap genoemd) binnen worden gebracht. “Deze zijn negen meter lang en konden maar op één manier naar binnen. Daarbij moest de Amstelstraat ‘s nachts worden afgezet. Gelukkig reden er op dat moment geen trams, omdat er werd gewerkt aan de rails.”

Alles is onzichtbaar weggewerkt en in staat om zowel voor het museum als de club alles vanuit een centraal stuursysteem aan te sturen, zowel qua licht (full size Grand MA 3 tafel), geluid en beeld als beweging. “Als je onder de motor-kap kijkt, zie je iets heel speciaals dat echt custom made is”, legt Both uit. “De eerste keer dat dit alles in werking werd gezet was echt een kippenvelmoment. Links en recht werd daarbij ook wel een traantje weggepinkt.”

PARTNERS

Het was allemaal uiteraard niet mogelijk geweest zonder het partnership met een aantal leveranciers. Zo was er Harman voor licht (Martin) en geluid (JBL), dat een historische binding heeft met dancemuziek. Ze zijn verantwoordelijk voor de levering van alle versterkers (150.000 watt totaal) en speakers in het gebouw en voor de headsets bij alle interactieve exhibits in het museum. Partner Epson heeft alle projectoren en speciale lenzen geleverd en heeft meegedacht in alle facetten van de projecties. MagicFX en Axiom hebben als partners een grote technische bijdrage geleverd in de totstandkoming van dit alles. Over deze bijdrage meer in de volgende editie van AV & Entertainment Magazine.

RONDJE MUSEUM

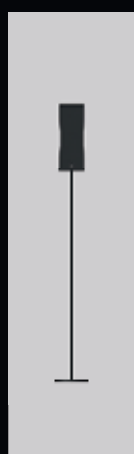
Praten over dit alles is natuurlijk leuk, maar het maakt vooral ook nieuwsgierig naar de echte beleving van het ‘waan-zinnige’ Our House. We bedanken voor de uitnodiging om naast het museum ook ‘s avonds de clubbeleving mee te maken. Niet uit onwil, maar omdat er nog een vervolg op dit artikel komt en buiten storm Eunice inmiddels stevig begon aan te trekken. Het museumbezoek duurt een uur en begint met een openingsshow op de vloer met flitsen van wereldberoemde danceclassics en prachtige visuals die je direct in de juiste vibe brengen. Daarna waaiëren we uit naar verschillende elementen waar je actief mee aan de slag kan. Het betreft vaste en verplaatsbare elementen en zou je de speeltuin van het museum kunnen noemen. De verplaatsbare elementen, met als basis een flightcase, zijn op de bedrijfslocatie van First Impression in Tilburg geassembleerd. Zij worden bij de change-over, gerealiseerd in een half uur, geplaatst in verborgen ruimten binnen het gebouw.

SPEELTUIN

We starten in de community ruimte bij de Puffer Fish, een touch enabled screen in de vorm van een wereldbol waar je videobeelden kunt opvragen van vijftig

HET MEEST FLEXIBELE AUDIOSYSTEEM TER WERELD

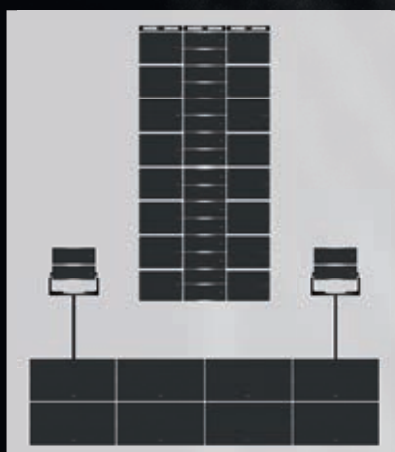
23 VERSCHILLENDE OPSTELLINGEN
MET SLECHTS 5 ACCESSOIRES



VAN EEN EENVOUDIGE
FULL RANGE SETUP



TOT EEN VOLLEDIGE
LINE ARRAY SETUP



Ontdek alle 23 setups



ONTDEK **AED AUDIO** TIJDENS DE
AED CUSTOMER NIGHTS IN BELGIË
OP **30 & 31 MAART 2022**

Registreer je op www.AEDgroup.com/en/aed-customer-nights



AED group HQ, Bedrijvenpark De Veert 12, 2830 Willebroek (BE) - +32 3 860 76 66
AED Nederland, Dalkruidbaan 161, 2908 KC Capelle a/d IJssel (NL) - +31 102 782 580
AED Audio® is een geregistreerd merk van AED Distribution NV.
©2022 - AED Audio® - www.AEDaudio.com - info@aedaudio.com



INSPIRED BY PROFESSIONALS ■ CREATED BY EXPERIENCE ■ UNMATCHED BY PERFORMANCE



iconische festivals. De beelden worden nu nog separaat vertoond, maar zullen op termijn te zien zijn op de videoschermen tegenover de wereldbol. Daarnaast staat een interactieve touch-tafel met op het scherm een grote collectie internationale flyers. Deze kun je naar het midden van de tafel slepen om dan met een headset te luisteren naar muziek van het betreffende festival. Aan de zijkant in deze ruimte staat een aantal mixtafels waarmee jezelf een mix kunt maken. Verder zijn er quiztafels waar je je kennis over de dance kunt testen.

SEQUENCER

In de volgende ruimte staat een aantal interactieve vinyltafels in de vorm van ouderwetse platenbakken. De platen zijn voorzien van een RFID-chip die wordt geactiveerd zodra de plaat in de gleuf van het meubel wordt geplaatst. Via een headset kun je de plaat beluisteren en op de wand direct achter de tafel krijg je informatie over de artiest en de plaat. In deze ruimte bevindt zich ook de 'Red Bull Giant Sequencer', de grootste sequencer in de wereld. Een sequencer is een apparaat dat de techniek van

synthesizers en drumcomputers combineert, waaraan meerdere bezoekers samen een dancetrack kunnen componeren. Het monster is speciaal gemaakt voor de Red Bull Academy in Berlijn en heeft live dienst gedaan voor verschillende dance artiesten.

EINDSHOW

In de geschiedenisruimte wordt via een geïntegreerd scherm een digitaal portret van diverse dancekopstukken (waaronder Armin van Buuren) getoond. Ze vertellen over de geboorte van house in de pakhuizen van Chicago en de afsplitsing van techno. Op de achtergrond een bonte collage van beelden die kenmerkend zijn voor die perioden, zoals cassettebandjes, smileys, glowsticks en flyers. Als laatste beleven we 'VJ yourself', waarbij je via een connect-sensor een projectie van jezelf ziet op een aangrenzende videowand, zodat jij een hoofdrol speelt in een eigen videoclip. Dan gaan we terug naar de dansvloer voor de eindshow! Een audiovisueel spektakel met een mix van beelden van iconische gebeurtenissen en namen op de rolschermen

De techniek

Het is onmogelijk om alle techniek op te noemen die is verwerkt in Our House. We beperken ons derhalve tot de Air 1 intro en main show.

- 270 graden projectie, 8 x 15.000 lumen op 100m² (Epson)
- Vloerprojectie, 2 x 20.000 lumen op 100m² (Epson)
- 4 beweegbare elementen met daarin diverse verlichting
- 150 meter dynamisch aanstuurbare LED-lijnen
- Trillende dansvloer met dropfunctie
- 6 lasers
- CO2, sparklers (MagicFX)
- 12 strobes (CLF)
- 44 moving light fixtures (Martin)
- Ledwall achter DJ 9m²
- Ledwalls achter zitjes 38m²
- Een indrukwekkend geluidstelsel met diverse delay stacks (JBL)

Hoofdcomponenten:

- Extron: diverse control processoren voor de hoofdaansturing van alle andere componenten (10.000+ regels custom code)
- Scala: voor de aansturing van vele displays en ledwalls door het museum
- Bose & Soundcraft: sturing en processing van alle analoge en digitale kanalen
- Resolume voor de sturing van alle dynamische LED-lijnen
- GrandMA lichttafel voor aansturing verlichting, motion en projectieschermen
- Dataton Watchout timecode video playback, voor 20+ miljoen pixels

die rondom de vloer hangen. Op de zijwanden van de zaal worden de beelden voorzien van namen, plaatsen en datums. Verrassend ondersteund door een 'feel the beat gevoel' door de beweging van de vloer op de muziek.

VOLWASSEN, NIET OUD

Het is waanzinnig, deze historische belevenis. Vooral als je weet dat het een onzichtbare en onvoorstelbare complexe bak techniek is, waar zowel de initiatiefnemers als de bouwers trots op zijn. Maar dat is nog niet genoeg. Er komt nog een toevoeging van special effects (MagicFX) en voor de toekomst bestaat nog de droom om op grotere locaties (festivals) het verhaal ook te vertellen in de vorm van een festivaltour. Geschiedenis maakt de muziekstroming volwassen, maar nog niet oud. <