

Lopen om te luisteren

[De geluidswandeling als luisterhouding]

**Masterscriptie Muziekwetenschappen
Universiteit Utrecht
Danae Bos, 3672336**

**begeleider en eerste lezer: Prof. dr. Emile Wennekes
tweede lezer: Dr. Marcel Cobussen**

[Collegejaar 2012-2013]

[De definiëring van een hedendaagse geluidswandeling. Wat is een geluidswandeling en op welke wijze kan het fenomeen geluidswandeling als een vorm van geluidskunst theoretisch ingebed worden, om het als een aparte kunstvorm met een specifieke beleving een plek te geven in de huidige tijd]

VOORWOORD

Wat is een geluidswandeling? Dit lijkt een duidelijke vraag op zoek naar de definitie van een begrip. Het is geen woord dat voorkomt in de Van Dale. Er bestaan variaties op het begrip, die te maken hebben met luisteren en lopen, en lopend luisteren. Het begrip spreekt niet direct over een artistiek fenomeen: het is niet heel veel meer dan luisteren en lopen. Als je het echter een keer probeert; rondlopen en actief luisteren, dan merk je hoe lastig dat is. Geluid is geen roze olifant. Pas zodra je er actief aan denkt, wordt luisteren bewust horen. Al wil dat niet zeggen dat er onbewust niet ook veel auditieve zaken waar te nemen zijn.

De geluidswandeling is een creatieve manier om gehoor te stimuleren. Het is een vorm van geluidskunst waar op dit moment veel aandacht voor is. Al is de geluidswandeling zeker niet alomtegenwoordig en de afgelopen jaren bijvoorbeeld ook niet opgenomen in het programma van het Amsterdamse Steim. (Een organisatie die met een visie over de combinatie van geluid, techniek en fysicaliteit een uitgelezen podium lijkt.) De aandacht voor en de aanwezigheid van geluidswandelingen is te vinden binnen het bredere kunstenveld: het theater dat de straat op beweegt en het publiek dat tot uitvoerder gemaakt wordt, gaan een natuurlijke reactie aan met de geluidswereld.

INHOUDSOPGAVE

Inleiding	4
1. Geluidswandeling	8
1.1 What's in a name?	8
1.2 Gebonden aan een locatie	9
2. De geluidswandeling in muziekhistorische context	12
2.1 Acoustic Ecology en R. Murray Schafer	13
voorbeeld: Els Viaene en Yves de Mey	17
2.2 Elektronische muziek en Pierre Schaefer	17
voorbeeld: Nathalie Bruys	21
2.3 Soundtrack en Michael Bull	21
voorbeeld: Justin Bennett en Renate Zentschnig	24
2.4 Simulatie	25
2.5 Deelconclusie	27
3. Activiteit en de zintuigen	29
3.1 Lopen	30
voorbeeld: Robert van Heumen en Simone de Jong	33
3.2 Luisteren	34
voorbeeld: Katrien Ligt	37
3.3 Hoofdtelefoon	37
voorbeeld: Janet Cardiff	40
3.4 Receptie en performance	41
voorbeeld: David Helbich	42
3.5 Post-humanisme en luisterbereidheid	43
voorbeeld: Justin Bennett (NASA)	44
3.5 Deelconclusie	45
4. Conclusie	47
5. Discussie	48
Bibliografie	49

INLEIDING

De geluidswandeling is niet nieuw, maar er is veel aandacht voor. Zo had het Mediafonds in april aandacht voor geluid en ruimte en benaderde dat onder andere via artikelen over geluidswandelen. De artistiek directeur van het Festival van Vlaanderen Kortrijk Joost Fonteyne pleit voor erkenning van de geluidswandeling als kunstvorm en schreef eind 2012 nog een artikel om het artistieke belang en de waarde van geluidswandelingen onder de aandacht te brengen. De Amsterdamse organisatie Soundtrackcity legt zich met een achtergrond in de beeldende kunst en het theater nu bijna vier jaar geheel toe op de ontwikkeling van geluidswandelingen. En Gonzo (circus) een Vlaams- Nederlands tijdschrift voor vernieuwende muziek en cultuur heeft mij een collectie geluidswandelingen laten samenstellen om geluidswandelingen te presenteren met een minder tijdelijk karakter, dan in de randprogrammering van een festival.

Tegelijkertijd is er vanuit de game- en applicatieontwikkeling veel aandacht voor ecologische games en gps-ondersteunde applicaties die geluid en beeld (bv. via Layer) aan de dagelijkse realiteit toevoegen (augmented reality). Een interessant voorbeeld is een narratieve hardloop-applicatie *Zombies, Run!*, waarbij een zombieverhaal mensen stimuleert te blijven rennen.

Daarnaast zijn theatermakers bezig met onder andere documentair theater, locatietheater, nieuwe vormen van performance en publiek als uitvoerder. Bovendien is de techniek voor *field recordings* inmiddels zo goed, dat direct natuurlijk, synthetisch of gemedieerd geluid niet van elkaar te onderscheiden hoeven te zijn en is er door geluidsartiest Duncan Speakman het theatrale 'subtle mob'¹ uitgevonden.

Inmiddels is de gedeeltelijke politieke geluidsbeweging die voortkomt uit R. Murray Schafers World Soundscape Project uitgegroeid tot een uitgebreid internationaal netwerk van kunstenaars en onderzoekers dat zich bezighoudt met de ecologische geluidsomgeving. Om nog maar niet te spreken van de websites waarop 'locatiegebonden' *fieldrecordings* van over de hele wereld gedeeld worden.

Niet alleen de opnametechniek, ook de techniek voor mobiele persoonlijke

¹ De subtle mob is het tegenovergestelde van een flash mob. Duncan Speakman stuurt een gezelschap met hoofdtelefoons de straat en er ontstaat een groeps (geluids)beleving die je alleen kunt opmerken als je er onderdeel van bent; dit in tegenstelling tot de flashmob die ook op youtube 'mee te maken' is.

stereo's en de alomtegenwoordigheid van het gebruik daarvan in het dagelijks leven, lijkt te onderschrijven dat mensen niet alleen in een individualistische – met door middel van hoofdtelefoons gecreëerde persoonlijke geluidsomgevingen – maar ook een sterk gemedialiseerde wereld bewegen. Zo is bijvoorbeeld het bewust opnemen van je omgeving vlog een cinematische ervaring. Dit alles creëert een hernieuwde aandacht voor het geluid in de dagelijkse omgeving.

WAT EN WAAR

Allereerst is het belangrijk duidelijk te maken welke vorm – in dit onderzoek - wordt aangeduid met het begrip 'geluidswandeling' en op welke wijze de artistieke vorm zich onderscheidt van bijvoorbeeld een 'commerciële' of anderszins niet artistieke vorm. Die vorm is nauw verbonden met de locatie (of wel de context) van de geluidswandeling. Met een beschrijving van niet alleen de vorm maar ook de locatie als vertrekpunt, wordt deze scriptie eigenlijk een pleidooi voor de geluidswandeling als een opzichzelf staande kunstvorm. Een kunstvorm die op te splitsen is in twee gelijke onderdelen, namelijk het geluid(sbestand) en de geluidswandelaar.

MUZIEKHISTORISCH

Het eerste deel van deze thesis is vervolgens gewijdt aan een muziekhistorische inbedding van het geluid van de geluidswandeling. De geluidswandeling is niet nieuw en heeft binnen het veld van geluidsstudies en muziekwetenschappen zeker een plek ingenomen. Er zijn minstens drie specialisaties binnen de musicologie die potentieel sterk vervlochten zijn met de geluidswandeling. Binnen de musicologie is dat ten eerste de specialisatie waarbinnen het begrip *soundwalk* al een plek heeft, namelijk die rond akoestische ecologie. Een idee over geluid dat sterke politieke en sociale connotaties heeft en haar oorsprong vindt in de World Soundscape Project van R. Murray Schafer.

Een tweede specialisatiegebied is het onderzoek naar ontwikkeling en het functioneren van elektronische muziek, waarbij onderscheid tussen natuurlijke en synthetische/digitale geluiden nog steeds theoretisch een interessant breekvlak vormen. Om te eindigen bij het studiegebied dat zich toelegt op het fenomeen van de luisteraar die door de stad loopt met draagbare persoonlijke stereo-installaties. Deze laatste discipline bestudeert het muziekgebruik zowel op een persoonlijk manier en het niveau

van alledaagse sociale interactie (Hosokawa) en de manier waarop er filmische observaties het dagelijks leven binnen glippen (Bull).

Gemene deler tussen deze onderzoeksspecialisaties is telkens het bewegen op de grens tussen alledaagse werkelijkheid en een gecontroleerde werkelijkheid, die daarmee zou kunnen worden omschreven als virtueel. Daarnaast is er de interactie met alledaags gehoord geluid als een esthetisch element, wat ook naar voren komt uit het feit dat alledrie de onderzoeksgebieden een plek hebben binnen Jonathan Sterne's *The Sound Studies Reader* (2012). Bij deze onderwerpen komen (zijdelings) zaken naar voren als luisterbereidheid, absorptie en immersie. Door middel van het toepassen van de theoretische kaders van deze drie onderzoeksgebieden op het fenomeen van de geluidswandeling - die niet zelfstandig als kunstvorm in die context beschouwd is – zal ik proberen nieuwe theoretische handvatten te creëren voor deze specifieke kunstvorm. Waarbij Jean Baudrillards wereld als simulatie toegepast wordt om de relatie van realiteit en virtualiteit in alle drie de specialisaties te benaderen.

BELEVING

Wanneer het geluid van de geluidswandeling op deze manier in relatie is gebracht tot de muziekgeschiedenis, is het tweede deel van deze thesis gericht op de geluidswandelaar. Op de activiteit van het geluidswandelen, het lopen en het luisteren en de manier waarop de interactie van de geluidswandelaar gemedieerd wordt door technische middelen. Vanuit (ook) een historisch, maar met name een lichamelijke en fenomenologische perspectief – geïnspireerd op de theorie van Maurice Merleau-Ponty - zal de activiteit van het geluidswandelen bestudeerd worden. Een manier om recht te doen aan de multi-sensorische benadering van een geluidswandeling en de relatie met de stad.

Er is veel technische mediëring, maar het onderscheid in waarneming is nog steeds een individuele. Dat maakt dat ik als houvast bij de definitie van de geluidswandeling bovendien gebruik zal maken van mijn ervaringen met geluidswandelingen. Aangezien een kwalitatieve beschrijving van de (luister)beleving, die centraal staat bij een geluidswandeling, een grote toegevoegde waarde heeft voor een dergelijke definitie. Zoals R. Murray Schafer zegt "a writer is trustworthy only when writing about sounds directly experienced and intimately known" (1994, 8).

LUISTEREN

Uiteindelijk is het doel met de historische context een theoretische inbedding voor het fenomeen van de geluidswandeling te schetsen. Waarbij de specifieke *ervaring* van de geluidswandeling - die bouwt op pijlers van geluid, locatie en activiteit – een interessante uitgangspunt kan bieden voor het creëren van nieuwe luisteromstandigheden, om mogelijk in de toekomst de kaders van de concertzaal op te rekken.

GEBRUIK VAN DE ENGELSE BEGRIPPEN

Waar mogelijk zal ik gebruik maken van de Nederlandse vertaling klanklandschap van het begrip 'soundscape'. Bijvoorbeeld wanneer het daadwerkelijk over het (natuurlijke) geluidslandschap gaat, waarbij er aandacht is voor de klanken waaruit dat landschap is opgebouwd. In sommige gevallen echter, bijvoorbeeld de soundscape in de betekenis van een elektronische geluidsomgeving, zal ik het in het Engels laten staan. Zo wordt dus een begrip als soundscape composition klanklandschapscompositie (Westerkamp 2002). Een klanklandschap dat voornamelijk uit synthetische elementen is opgebouwd blijft soundscape. Daarnaast is het lastig een alternatieve benaming te vinden voor 'fieldrecording', waaraan ook in het Nederlands vrijwel altijd met het Engelse begrip gerefereerd wordt. Daaraan zal ik dus refereren in het Engels.

1. GELUIDSWANDELING

1.1 WHAT'S IN A NAME?

Een geluidswandeling is het Nederlandse zelfstandig-naamwoord dat gebruikt wordt voor het benoemen en beschrijven van de (bedoelde) activiteit geluidswandelen. Met het oog op wat vandaag de dag onder deze activiteit kan vallen, geeft Andra McCartney een omschrijving. Andra McCartney, die zich artistiek en wetenschappelijk bezig houdt met geluidswandelingen, definieert het begrip als “A soundwalk is an exploration of a location through walking, in which listening becomes the primary mode of attention” (McCartney 2012, 1).

De geluidswandeling als vorm is geen nieuw fenomeen. In vele verschillende variaties komt de vorm in de afgelopen decennia voor.² Bovendien heeft het sterke overeenkomsten met het fenomeen ‘audiotour’. Een beschrijving die verwarrend genoeg door sommige kunstenaars ook wordt gegeven aan artefacten die in dit onderzoek beschouwd zullen worden als geluidswandeling.

Het feit dat de geluidswandeling als doel heeft een relatie aan te gaan met de luisteraar (een activerend element) en de omgeving - en daarbij niet een directe concrete functie dient - onderscheidt de geluidswandeling van het begrip audiotour. Een audiotour heeft een commerciële rol, is verklarend, of ondersteunend, kan de luisteraar bij de hand nemen, maar verandert niet op een creatieve (indirecte) wijze het perspectief op de realiteit/ de beleving van de werkelijkheid. Joost Fonteyne beschrijft het als zouden de artiesten technieken gebruiken die een context geven om te ‘luisteren’ en sonische omgevingen te ontdekken (2012, 1). “Their projects are reflections, contradictions, comments, raised questions, different points of listening, of view in relation to space, in casu the city environment” (Fonteyne 2012, 3).

In dit onderzoek zal het gaan om de geluidswandeling met artistieke elementen. De geluidswandeling die voortbouwt op de opnamen van de World Soundscape Project

² Voorbeelden van kunstenaars die ‘geluidswandelingen’ hebben gemaakt: Bill Fontana, Hildegard Westerkamp, Max Neuhaus, Janet Cardiff, Willem de Ridder, Christina Kubisch, Akio Suzuki en Fransisco Lopez.

die – niet initieel – vooral interessant werden om de esthetische benadering (Akiyama 2010, 57). Namelijk om de vertaalslag die zij maakten van akoestische ecologie naar klanklandschapscompositie. Een connectie waar Hildegard Westerkamp (betrokken bij de World Soundscape Project) een artikel aan heeft gewijd (2002).

In dit onderzoek staat de (semi-)gecontroleerde geluidswandeling centraal, de wandeling met een 'auteur'. De geluidswandeling waarvoor een geluidsbestand is vastgelegd door de kunstenaar of geluidsartiest en die van te voren heeft vastgelegd waar en/of op welke manier dat geluid beluisterd moet worden. Dat is ook wat R. Murray Schafer noemt als het onderscheid tussen de geluidswandeling en een 'listening walk', namelijk dat de eerste een ontdekking van een klanklandschap is begeleidt door een 'partituur' (1994, 213). Daarbij zal het hier gaan om een luisteren met behulp van hoofdtelefoons, waardoor niet alleen gebruik gemaakt kan worden van binaurale techniek (maar ook het geluid van je omgeving kan doordringen).

De keuze voor de 'beperking' van de geluidswandeling tot een geluidsbestand (of een interactieve applicatie) komt voort uit twee zaken. Namelijk enerzijds het feit dat het daarmee niet gebonden hoeft te zijn aan de tijdelijkheid van een festival of tentoonstelling, omdat het bestand potentieel aktijd af te spelen is. Anderzijds het feit dat zo een bestand een serieuzere uitnodiging is te gaan luisteren en een langere houdbaarheid heeft dan bijvoorbeeld een streep van stoepkrijt (Holleweger 2013).

1.2 GEBONDEN AAN EEN LOCATIE

The special sense of a city maybe [given] by those who tell of motion. The peculiar sounds of transit are the signature tunes of modern cities. These are sounds that remind us the city is a sort of machine (Benjamin 1926, 82).

De geluidswandeling bouwt voort op theorie over een lo-fi geluidsomgeving, maar ook over *noise* incorporende elektronische muziek, waardoor de stedelijke context de meest gebruikelijke is voor de geluidswandeling. De stad, als de dagelijkse setting voor het grootste deel van de wereldbevolking. De stad als een plek waar relatief zo min mogelijk

actief geluisterd wordt en waar mensen *white noise* apparaten aanschaffen om de geluiden van de stad weg te vangen.³

De geluidswandeling vindt plaats in de stad, juist omdat daar - zoals de situationisten het al aan hebben geduid - veel meer stimulatie is (DeBord 1958). Er gebeurt meer, het geluid is storender en daarmee mogelijk interessanter, er is meer betekenisgevende context en minder geromantiseer à la Rousseau. Brandon LaBelle omschrijft het trottoir – de plek waar het lopen in de stad voornamelijk plaatsvindt - als “a mediating space [...], it draws an acoustic flux of so many occurrences and events. It teems with energy, frictions and noises to form a sonorous fabric signaling the ongoing flow of life” (2010, 92).

De plek waar de wandeling plaatsheeft is geen statische of door de geluidskunstenaar gecontroleerde omgeving, of het nu een machine is of een mediërende ruimte. Char Davies, die met name immersieve *virtual reality* werken maakt, hecht veel belang aan haar landgoed *Reverie* gedoopt. Zij ziet dat niet slechts als een landschap waar ze doorheen loopt, maar ook als een medium (Dyson 2009, 107). De stad is onderdeel van de geluidswandeling.

Jennie Middleton schrijft over lopen in Londen naar aanleiding van Walter Benjamins lopen in Berlijn, dat wanneer je een stad beschrijft die stad bestaat in een stad, in een stad. Een labyrint van herinnering in een labyrint van de ‘vorm’ waarin je beschrijft (2009, 1955). De stad is zelf ook een tekst, die je kunt lezen en die vanuit elk perspectief iets nieuws kan vertellen over die stad en over jouw persoon in die stad (De Certeau 2000).

Van belang bij de stad als setting voor de geluidswandeling is niet zozeer alleen de stad zelf, maar ook de manier waarop die waargenomen wordt door de uitvoerder van de geluidswandeling. Zo schrijft Ina Boiten in haar onderzoek naar (beeldende) kunst in de publieke ruimte over een ‘mentale ruimte’. “Mentale ruimte is te omschrijven als de ruimte in de geest van de beschouwer die beïnvloedbaar is van buitenaf. In de mentale ruimte worden indrukken verwerkt met behulp van het individuele arsenaal aan beelden dat daar al aanwezig is” (2001, 75). Het is een concept dat zij herleidt tot de romantische schilderkunst van Caspar David Friedrich. Door de

³ In New York is het veel gebruikt; een apparaat dat een constante *white noise* verspreidt, zodat het veel minder constante geluid van de straat onhoorbaar wordt.

figuur op de rug te zien, is het omvattende landschap niet zozeer het daadwerkelijke landschap als een conceptie van een gemoedstoestand.

Op minder romantische gronden, maar met een vergelijkbare femonologische insteek beschrijft Kirsten Simonsen de *perceived space* van Henri Lefebvre. Het is de belichaming van de relatie tussen een ruimte waarin alledaagse routine en geïnstitutioneerde stedelijke praktijk samenkomen (2005, 6). De stad als een locatie waar iedereen op zijn eigen manier mee interacteert. Een stad die leeft.

2. DE GELUIDSWANDELING IN MUZIEKHISTORISCHE CONTEXT

De geluidswandeling is weliswaar nog niet af zonder de actieve participatie van een lopende luisteraar, maar een geluidswandeling is initieel gebaseerd op geluid. In veel gevallen zijn dat klanklandschapscomposities, van onbewerkt en bewerkte *fieldrecordings* of puur elektronische en digitaal geproduceerde *soundscales*. Waarmee de geluidswandeling historisch gezien steunt op twee muzikale pijlers; of drie grote namen. Een pijler van industriële en elektronische geluiden en muziek, die uitmondt in theorie van geluidskunst en een pijler van akoestische ecologie. In die laatste heeft het begrip geluidswandeling een concrete plek. Aangezien binnen dit onderzoek de geluidswandeling beschouwd wordt als een vorm van geluidskunst, is het belangrijk te kijken naar de manier waarop de theorie van deze twee specialisaties in elkaar grijpt.

De eerste pijler begint in 1913 bij Michelangelo Russolo's manifest *The Art of Noise*, wat het startpunt vormt voor het gebruik van 'non-muzikale' geluiden in composities. Een ontwikkeling die leidt tot een vorm waarin composities geheel uit 'geluiden' kunnen bestaan. Het is een pijler die steunt op het werk van Pierre Schaeffer, zijn *reduced listening* en het 'akoestische' (*acousmatic*). De tweede pijler is die van akoestische ecologie en de aandacht voor een evenwichtige geluidsomgeving. Meer dan Russolo's manifest is dit een politieke beweging, die kritisch staat tegenover het door mensen gecreëerde geluidlandschap. Het is een beweging die is ontstaan rond R. Murray Schafer en zijn *World Soundscape Project*. De derde belangrijke naam is die van John Cage, voor de ontwikkeling van ideeën over de aanwezigheid van (het gebrek aan) stilte. Ondanks het feit dat zijn ideeën aan de basis staan van vele latere geluidskunstwerken en zeker ook de klanklandschappenpraktijk van R. Murray Schafer zal er in dit onderzoek alleen zijdelings naar Cage verwezen worden.

Vervolgens is er naast deze drie mannen een onderzoeksgebied dat een plek heeft binnen musicologie, maar vooral beschouwd wordt in de context van beeld, namelijk filmmuziek. Filmmuziek en het gebruik van draagbare persoonlijke stereo's bestuderen muziek en geluid niet op zichzelf, maar altijd in een context. Beiden zijn bovendien sterk afhankelijk van technologische ontwikkelingen. Ondanks het verschil in setting van alledaagse werkelijkheid en de artistiek vormgegeven wereld van film, wordt er in beide gevallen vaak verwezen naar begrippen als immersie en absorptie en is die

multi-sensorische benadering een zeer behulpzame voor het plaatsen van de geluidswandeling.

2.1 AKOESTISCHE ECOLOGY EN R. MURRAY SCHAFER

In de late jaren 1960 ontwikkelde R. Murray Schafer een gedachtegoed over de geluidsomgeving in de wereld. Een klanklandschap dat is opgebouwd uit alle natuurlijke en door mensen gecreëerde geluiden. “The soundscape is a field of interactions, even when particularized into its component sound events” (Schafer 1994, 131). Het zijn geluidsgebeurtenissen, die in tegenstelling tot geluidsobjecten, een context hebben. Het is een studiegebied dat aangeduid wordt met het begrip akoestische ecologie.

Akoestische ecologie houdt zich bezig met de manier waarop de geluiden in de wereld een ‘evenwicht’ met elkaar aangaan. Dat is een lastig gegeven, want bij een veelheid aan geluid blijven niet alle afzonderlijke klanken bestaan. Veel geluiden hebben het vermogen andere geluiden te camoufleren. De geluiden verworden tot een ruis van geluid, die bijvoorbeeld binnenshuis ingezet kan worden om het geluid van de straat buiten te houden. Schafer bedacht voor dit klanklandschap de term lo-fi. Dit in tegenstelling tot een hi-fi klanklandschap, waarbij alle individuele geluiden en hun herkomst te onderscheiden zijn. In dit klanklandschap is hij onderzoek gaan doen (vanuit nostalgische overwegingen) naar een Ursound; het eerste begin van geluid, een zoektocht naar de ‘waarheid’ van het ‘originale’ geluid (LaBelle 2006, 204).

Dit betekent dat R. Murray Schafer het klanklandschap van de wereld eigenlijk negatief formuleerde; de ecologische geluidswereld bestaat uit ruis (ver verwijderd van dat oergeluid). Om toch een positieve draai te geven aan deze observatie startte Schafer de onderzoeksgroep World Soundscape Project (WSP). Deze groep nam klanklandschappen op en ging op zoek naar een klanklandschap dat wel in evenwicht is. Een geluidsomgeving waarin de verschillende geluiden een relatie met elkaar aangaan, waarbinnen mens en natuur goed gedijen.

KLANKLANDSCHAPSCOMPOSITIE

Hildegard Westerkamp, een van deze onderzoekers gaat zelfs zover een luid- en

daarmee onderdrukkend klanklandschap te vergelijken met een autoritaire staat. Zij stelt dat het noodzakelijk is voor een mens om de ruimte te hebben te horen en gehoord te worden (1991). Iets dat door meerdere denkers is aangekaart. Zo zegt Fran Tonkiss in een beschouwing over het stedelijke geluid: “Sometimes it can be hard to hear anything, hard even to listen to one’s own thoughts, amongst all the noise” (2003, 303). Ook wordt er op een meer symbolische manier op gezinspeeld: “I no longer succeed in knowing what I want, the space is so saturated, the pressure so great from all who want to make themselves heard” (Baudrillard 1983, 132).

Daarmee heeft de WSP een maatschappelijke verankering; wat hebben sociale situatie, stadsontwikkeling, nieuwbouw, luchtvaartbeleid en industrie bijvoorbeeld voor invloed op het klanklandschap? De opnames van klanklandschappen die oorspronkelijk alleen dienden als sonisch archief, werden de basis voor klanklandschapscomposities. Een muzikale benadering van het klanklandschap, waarbij het perspectief van de luisteraar en degene die de klanken opneemt bepalen hoe je een klanklandschap gaat beluisteren. Samen met artistieke, auditieve betekenis die te vinden is in de plaats, tijd en omgeving is dat volgens Westerkamp de essentie van *soundscape composition* (2002, 52). Een manier om je als componist van dat klanklandschap te begeven op de grens tussen “real soundscapes, acoustic experience and aural imagination” (53).

Hildegard Westerkamp is de eerste die haar relatie met het klanklandschap beschrijft, met het woord *soundwalking*. Het is de titel voor een serie radio-uitzendingen die zij doet met haar opnames van klanklandschappen. Hierbij laat ze haar eigen perspectief horen door te spreken niet alleen haar eigen perspectief horen, maar ook de technische mogelijkheden om het evenwicht van een opname te veranderen. In *Kitts Beach Soundwalk* (1989) bijvoorbeeld hoor je wat je anders niet zou horen, maar maakt ze je ook bewust van de manier waarop ze die geluiden uitvergroot of juist niet.⁴

Met haar specifieke bewerking van het klanklandschap zoals ze dat heeft opgenomen, deze mimesis van een opgenomen locatie, creëert Westerkamp volgens Brandon LaBelle een simulatie van een fysieke aanwezigheid middels de stadsgeluiden in de compositie, en een simulatie van poëtische streven naar een mythologische oorsprong (*Ursound*) (2006, 207).

⁴ Voor een indruk van *Kitts Beach*: <http://vimeo.com/9679356>

SCHIZOPHONIE

De herkomst van het geluid en daarmee ook de 'echtheid', is zoals al in de beschrijving van een hi-fi klanklandschap duidelijk wordt, erg belangrijk voor R. Murray Schafer. De klanklandschappen zoals die door de WSP zijn geregistreerd suggereren een objectiviteit, die ogenschijnlijk in strijd is met Schafers wel degelijk negatief geformuleerde *schizophonia*. Randolph Jordan, die verbonden aan de Simon Fraser University, een uitvoerige studie heeft gedaan naar de WSP, belicht deze schijnbare tegenstelling. De tegenstelling tussen enerzijds een negatief oordeel over elektronische reproductie van geluid gescheiden van de oorspronkelijke bron van het geluid, en anderzijds het opnemen en terugspelen van klanklandschappen met elektronische middelen die de basis vormen voor de WSP.

Jordan stelt dat Schafer met het begrip schizophonie impliceert dat een werkelijk klanklandschap vervangen kan worden door een gereproduceerd klanklandschap, iets wat hij het *space-replacement* model noemt. Een dergelijk gereproduceerd geluid kan volgens Jordan echter nooit het oorspronkelijke klanklandschap helemaal vervangen. Jordan suggereert dat het begrip schizophonia staat voor de bewuste omgang met de technische mediëring die nodig is voor het creëren van het gereproduceerde klanklandschap (2007, 132-133). Een bewuste houding gecreëerd door het contrast. Zoals Blair Davis dat heeft getest op zijn studenten door stille film te combineren met moderne elektronische muziek; conclusie was dat het anachronisme "can inspire a more critical awareness of the film (and its aesthetics, social history, etc...) among those who might otherwise be inclined to dismiss it" (2008, 92).

Het is een beschrijving die het mogelijk maakt R. Murray Schafers ideeën nog steeds te incorporeren in hedendaagse theorie. Bovendien sluit deze beschrijving goed aan bij wat Randolph Jordan beschrijft als het doel van de akoestische ecologist, namelijk "to foster awareness of sound within the context of environments in which we are necessarily making use of our sense at the same time" (2007, 130).

Akoestische ecologie gaat deels over de meer biologische betekenis van het woord en het geluid van de 'natuurlijke' wereld in die daadwerkelijke omgeving en deels over het benaderen van dat geluid als potentieel muzikaal element (Dyson 2009, 72). Deze omschrijving van Frances Dyson sluit sterk aan bij de tweede pijler, namelijk die van de elektronische muziek.

Het lijkt dus van belang een onderscheid aan te duiden tussen het onbewerkte geluid voortkomend uit de originele bron en het geluid zoals dat vervolgens gecreëerd wordt via technische middelen, zoals dat gebeurt met microfoons, luidsprekers en digitale geluidsbewerking.

BEWUST BESCHOUWEN

Alsnog valt er dan een kanttekening te maken bij Schafers theorie. De implicatie van Schafers begrip schizophonia is volgens Jonathan Sterne namelijk dat een klanklandschap geheel te scheiden is van een omgeving. Dit laatste is voor Sterne belangrijk, omdat hij gelooft dat geluid altijd een culturele relatie aangaat met een omgeving (Dyson 2009 73-74). Ookal is Sterne's interpretatie een reële; de relaties die Schafer beschrijft tussen het luisteren naar klanklandschappen, tijd en plaats lijken niet werkelijk te beschrijven dat klanklandschappen helemaal gescheiden van een plek kunnen bestaan.

Hildegard Westerkamp ziet bovendien heel duidelijk dat akoestische ecologie en klanklandschapscompositie in elkaars verlengde opereren. Aan beide ligt een bewuste omgang met het klanklandschap ten grondslag. Doel van klanklandschapscompositie is volgens Westerkamp bovendien om bij dragen aan "a deeper understanding or a renewed relationship to the soundscape or to our own listening" (Westerkamp 2002, 54). Brandon LaBelle concludeert dat de aantrekkelijkheid van de klanklandschapscompositie voor het oor zit in de "alien presence of environmental ghosts [...] track the untrackable," een relatie met geluid waarvan zeker niet altijd de oorsprong te herleiden is (2006, 214).

Al blijkt met enige interpretatie het begrip schizophonie een handzaam begrip voor het ervaren van een gereproduceerd klanklandschap en het bewustzijn over een plaats, tijd en omgeving waarin dat klanklandschap functioneert, het sluit niet aan bij een ander aspect van de geluidswandeling: namelijk het optreden van een immersieve ervaring. Ook al zal de geluidswandelaar niet vergeten dat het geluid dat hij hoort gemedieerd is (door een koptelefoon), toch zal de wandelaar zich niet continu bewust zijn van die mediëring.

Voorbeeld: Els Viaene en Yves de Mey

Een geluidswandeling bestaat voor een groot deel uit klanklandschapscomposities. Een sprekend voorbeeld is daarbij de samenwerking tussen componist, performer en dj Yves de Mey en geluidskunstenaar en maker van *fieldrecordings* Els Viaene. Voor de Kruidtuin in Leuven maakten ze het klanklandschap inzichtelijk door hun beider perspectieven te gebruiken. Els Viaene maakte gedetailleerde opnames in de Kruidtuin en kan daarmee de geluidsbalans van de daadwerkelijke Kruidtuin veranderen. Vervolgens heeft Yves de Mey elementen van dit klanklandschap verwerkt in een elektronische *soundscape*. Zo luister je met deze geluidswandeling niet alleen naar de klanklandschapscompositie van Yves de Mey, maar hoor je ook het luisterperspectief van Els Viaene.

2.2 ELEKTRONISCHE MUZIEK EN PIERRE SCHAEFER

Net zoals de benadering van akoestische ecologie, heeft geluidskunst een geschiedenis die het verbindt met de wereld eromheen. Toen Michelangelo Russolo het manifest *The Art of Noise* schreef, pleitte hij voor een incorporering in de muzikale wereld van het brede scala aan (industriële geproduceerde) geluiden dat zich in de wereld bevindt. Niet zo zeer Russolo zelf, als wel deze erfenis is een belangrijk startpunt gebleken voor componisten als Pierre Schaeffer en John Cage, die er uiteindelijk naar streefden alle geluid in de wereld potentieel als muziek te erkennen. In die hoedanigheid zijn beiden weer zeer belangrijk geweest voor de ontwikkeling van R. Murray Schafers klanklandschapstheorie.

Pierre Schaeffer wilde het elektroakoestische geluid objectificeren en gescheiden van een bron beschouwen. Bij die benadering hoort ook de manier van luisteren die hij nastreefde, *reduced listening*. Hierbij dien je het geluid akoestisch, zonder extra-muzikale (betekenis)relatie, waar te nemen. Er is dus geen sprake van semantiek of referenties, het gaat om een fonologische klankformatie (Schaefer 1994, 130). Deze theorie ligt hoogstwaarschijnlijk aan de basis van elektronische muziektheorie, die stelt of een elektronisch geluid bijvoorbeeld een 'echt',

‘geënceneerd’, ‘studio’ of ‘gemixt’ geluid is – een onderverdeling die Trevor Wishart voorstelt (1996, 137).

Het idee van Schaeffer om geluid los van betekenis te aanschouwen stond niet op zichzelf. Zo werd er bij het IPEM (Institute for Psychoacoustics and Electronic Music) in Gent in 1958 de tapecompositie *Incantations* gepresenteerd met een synthese tussen Franse musique concrète en Duitse ‘zuivere elektronische muziek’. De titel verwijst naar Isidore Isou, de oprichter van “een literatuurstroming, waarbinnen het klinkende muzikale aspect van de taal het overneemt van haar semantische waarde” (Driesen 2013, 15).

Randolph Jordan onderstreept dat het wel van belang is het geluidsobject te beschouwen als een muzikaal element en niet slechts als geluidsobject losgezongen van een omgeving. Een onderscheid dat het verschil aanduidt tussen akoestisch geluid en akoestische muziek (2007, 124).

CONCEPTUEEL DOEL

Door de technische middelen die de afgelopen eeuw heeft geboden voor het reproduceren en bewerken van geluid, is de geluidswereld op meerdere niveaus veranderd. Waar Schaeffer de wereld theoretisch veranderde in een klankpalet van sonische objecten, is het volgens Ambrose Field tijd de extra-muzikale betekenis te integreren in compositie (2000, 36). Om daarnaast ook de wereld voorbij bijvoorbeeld de *mute* kunstgeschiedenis auditief te beschouwen (Kahn 1999, 2).

Het eerder genoemde commentaar van Jonathan Sterne op schizophonie, lijkt dan ook van toepassing op *reduced listening*. Het geluid is immers nooit geheel te scheiden van een culturele laag van betekenis. De theoretische onderverdeling van Wishart merkt daarnaast vooral een conceptueel verschil aan. De technische middelen zijn zo goed, dat zijn onderverdeling niet ook een hoorbaar onderscheid behelst. De contextualisering zal in dat geval dus vooral dienen als conceptualisering. Geluid wordt een spel met de aangeleerde culturele associaties bij klanken of ze nu ‘echt’ zijn, een ‘reproductie’ of puur ‘synthetisch’.

Bij het conceptualiseren van geluid raak je aan potentieel grote theorieën. Zoals met welke gedachte de geluidskunst tot stand komt. Margaret Schedel en Andrew Uroskie stellen dat ondanks de ontwikkeling van modernistische esthetiek, historisch gezien het visuele nog steeds bevoorrechte positie heeft als de meest ‘nobeles’ kunst en

dat juist om die reden geluidskunst is ontstaan. Een kunst als een kritiek op de bevoorrechte visuele wereld. Een vorm om de hedendaagse kunsten te bevrijden van de ingesloten esthetiek en metaforen gebaseerd op representatie (2011, 138).

LUISTERAAR

Zelfs al zou het geluid echter op zichzelf bestudeerd kunnen worden, de luisteraar zal altijd de eigen context en positie meenemen. De luisteraar zal op zoek gaan naar een manier het geluid te positioneren. Trevor Wishart onderschrijft deze problematiek, door te zeggen dat de luisteraar naar elektroakoestische muziek, zich zal moeten inbeelden wat de bron is van het klanklandschap (Wishart 1996, 136). Frances Dyson haalt met een zelfde soort conclusie Jacques Derrida aan, om te stellen dat het niet zo zeer is dat de 'scheiding' tussen het origineel en de reproductie nieuw is, maar dat als het gaat om 'liveness' geloof kennis kan beïnvloeden: 'as soon as we know, 'believe we know,' or quite simply *believe* that the alleged 'live' or 'direct' is possible,... the field of perception and of experience in general is profoundly transformed'" (Dyson 2009, 102).

Bovendien is het verschijnsel, dat de herkomst van het geluid of de verwijzing van het geluid af en toe niet heel goed te onderscheiden is juist de toegevoegde waarde, zoals LaBelle stelt. Volgens Ambrose Field wil de componist met het gebruik van geluiden uit de werkelijkheid juist gebruik maken van de potentieel ambigue en ondefinieerbare geluiden (2000, 37). Hij benadrukt echter ook dat er een 'common ground' nodig is voor de componist en de luisteraar om met elkaar te kunnen communiceren (2000, 40). Hoe onduidelijker de bron van het geluid wordt, hoe aantrekkelijker het lijkt deze gemeenschappelijke grond letterlijk te nemen; bij de geluidswandeling staat de mogelijke houvast van de herkomst van het geluid op een tweede plan na de overeenkomst in daadwerkelijk fysiek (klank)landschap.

MEDIËREN

Volgens Jonathan Sterne is het uiteindelijke doel van veel geluidsartiesten het streven naar 'echt' geluid. Het idee van dit echte geluid kan gecreëerd worden door een 'vanishing mediator'. Een geval waarbij de mediëring zorgt voor zo'n exacte kopie, dat de technologie die gebruikt is voor de opnames en de verspreiding van het geluid niet meer op te merken is (Sterne 2003, 285). Het is de vraag echter of hier ooit sprake van

kan zijn. Het zou het effect hebben van de ultieme truc en daarmee overkomen alsof je voor de gek bent gehouden, helemaal niet 'echt' dus.

Cilia Erens, een van Nederlandse eerste geluidswandelaars, zegt het geluid zo min mogelijk te bewerken na opname. Ze doet geen poging het geluid nog 'echter te laten klinken. Op die manier wil zij mensen met - in het bijzonder - de visuele kwaliteit van haar opnames een nieuwe realiteit laten beleven. Een realiteit die duidelijk een gemedieerde wereld is, maar toch zonder een nieuwe geluidslaag toe te voegen (Erens 2007, 363). Al lijkt het een nogal vreemde beschouwing, met name om het feit dat ze de visuele kwaliteit van de geluiden benoemt, het onderschrijft wel de manier waarop de luisteraar altijd zelf betekenis zal toevoegen, want die visuele aspecten zitten niet als beeld in de opnames verborgen.

Een andere geluidsartiest, Francisco López, die zijn klanklandschapscompositie ook op cd uitgeeft, stelt dat de 'pure' representatie niet mogelijk is. Mogelijk zijn de opnames onrealistisch te noemen of zelfs een hyper-realiteit, maar het belangrijkste is te erkennen dat de opnames beginnen met een microfoon en dat dat geen neutrale interface is (1998).

GELUIDSKUNST

Een effect van gedistantieerde beschouwing van die geluiden, zoals dat door Wishart nog omschreven was naar aanleiding van de muziek van Karlheinz Stockhausen - die 'concrete' geluiden verwerkt in zijn composities (*musique concrète*) - lijkt inmiddels te verdwijnen (1996, 145). Zo sterk zijn luisteraars er aan gewend geraakt elektronische geluiden verwerkt te horen in composities, geluid zonder fysieke bron. Een gewenning waar filmmuziek volgens Ambrose Field ook aan heeft bijgedragen. Dit effect hangt bovendien samen met de ontwikkeling dat er sociaal minder noodzaak is voor een oorsprong-oorzaak analyse in de dagelijkse sonische omgeving (Field 2000, 39).

Techniek heeft er in symbiotisch samenspel met de natuur voor gezorgd, dat we meer en meer van het klanklandschap kunnen horen (Sexton 2007, 89). Al kan uitgesloten worden, dat we ooit een 'originele' weergave van een klanklandschap laten horen, alsnog maakt de techniek een onderscheid tussen virtuele- en hyper-reële omgevingen. Ambrose Field stelt dat bij de laatste een onderscheid tussen opname en voorgesteld geluid (het schizophonisch bewustzijn) niet te maken is, maar bij de eerste duidelijk is dat geluid een voorstelling is (2000, 37).

Voorbeeld: Nathalie Bruys – Underneath your feet we meet

De titel is het thema en daarnaast gaat de wandeling over vrouwen. ‘Girl, you’ll be a woman soon’ was de titel van de tentoonstelling van Dream Amsterdam Foundation waar de wandeling bij hoort. In de wandeling zitten de stemmen van vrouwen die over de hele wereld omroepberichten op stations hebben ingesproken, Maria Barnas die een gedicht voorleest, het geluid van onder het station, lage frequenties die je ook kunt voelen en niet alleen horen, oude vrouwen die zingen en Nathalie Bruys die zingt. Het wekt de suggestie van een verbondenheid met verschillende generaties en plekken, alsof de dromerige stem van Barnas jouw observaties uitspreekt of zou kunnen uitspreken.

Het is een elektronische *soundscape* die een nieuwe ruimtelijkheid en een nieuwe werkelijkheid toevoegt. Het geluid is bij vlagen melodieus en het volgende moment bijna afwezig, waardoor meer van het werkelijke omgevingsgeluid de geluidsomgeving binnendringt. Het is een klanklandschap dat niet is opgebouwd uit *fieldrecordings*, maar dat af en toe toch een relatie aan lijkt te gaan met de omgeving waardoor je loopt. Alsof die omgeving het geluid wél voortbrengt.

2.3 SOUNDTRACK EN MICHAEL BULL

Het Amsterdamse Soundtrackcity adverteerde er mee in samenwerking met het International Film Festival Rotterdam: “Hit the city and walk your own film.” Het blijkt geen ongewone observatie te zijn. Michael Bull die jaren onderzoek heeft gedaan naar iPod-gebruik in de stad heeft vele beschrijvingen van filmische ervaringen verzameld (2000). Al heeft hij daarbij niet onderzocht of de wandelaar zonder toegevoegd geluid die ervaring ook heeft.

Speelfilms hebben allerlei soorten geluid en muziek; uitgebreide geluidsvormgeving, klassieke composities, speciaal voor film gecomponeerde elektronische en symfonische muziek, het gebruik van muziek is net zo divers als het geluidlandschap waar je je (als voetganger) in de stad bewust of onbewust in begeeft. Met die laatste stelling wordt meteen al aangeduid wat het belangrijkste verschil is

tussen beide vormen. Namelijk de wijze waarop er naar het geluid geluisterd kan worden. In een film wordt je gestuurd door het beeld, omvat door het geluid in een donkere ruimte. In de werkelijkheid van het dagelijks leven bestaat het geluid pas als je er bewust van bent. Wat je niet hoort, is voorbijgegaan zonder dat je weet hoe het klinkt.

Michel Chion heeft het, wanneer hij Pierre Schaeffers begrip van akoesmatisch geluid op film toepast ook over passieve en actieve beleving van geluid. Akoesmatisch maakt hij het onderscheid tussen geluiden die actief en passief door de luisteraar worden waargenomen (Chion 2004, 33). In film gaan sommige geluiden, ook al zie je de bron niet - zoals het geluid van fluitende vogels⁵ – passief aan je voorbij. Andere geluiden die heel duidelijk contrasteren met het beeld en geen bron hebben in het beeld noemt hij actieve akoestmatische geluiden. Al functioneert dit akoesmatische geluid door de afhankelijkheid van het beeld absoluut niet zoals Pierre Schaeffer het bedoelde, het geeft wel een beeldend voorbeeld bij het menselijke gebruik een bron te zoeken voor elk geluid. In film heeft geluid altijd de context van beeld en daarmee van de potentiële bron. Het geluid staat nooit op zichzelf (Jordan 2007, 125).

HET HOREN VAN EEN BRON

Is het belangrijk om een bron te vinden voor het geluid dat we horen? We gaan er wel naar op zoek en als het even kan dan vinden we die ook. Net zoals we door de ‘embodied’ ervaring van onze eigen stem, altijd een stem bij een lichaam/spreker plaatsen. Dat geldt niet alleen voor stemmen. Sommige geluiden klinken zo duidelijk als een bepaalde plek, dat je – ookal weet je dat ze niet aanwezig zijn - op zoek gaat naar de visuele bronnen. Of zoals Claudia Gorbman het in film andersom beschrijft; dat geluid het beeld kan verankeren in betekenis (1987, 84).

Bill Fontana (geparafraseerd door Jamie Sexton) zegt dat geluidskunst potentieel een breuk kan creëren tussen “sight-sound expectations.” Het effect is een spanning die hij beschrijft als “what the eye leads the ear to expect” (Sexton 2007, 90). Ook al wordt hier weer geredeneerd vanuit het oog, toch lijkt het alsof bij een geluidswandeling het beeld - als de primaire zintuigelijke afstemming in de stad - ondergeschikt wordt aan geluid. Waar normaal het geluid het beeld volgt, gerelateerd aan de bron, is bij de

⁵ Behalve als je een vogelaar bent.

geluidswandeling het geluid de eerste ervaring en krijgt het beeld door dat geluid betekenis. Net als bij een film wordt het beeld gevolgd door het geluid. Al is het niet alsof je omgeving verandert door het geluid, de omgeving wordt wel (emotioneel) gekleurd door het geluid (Gorbman 1987, 79).

SOCIALE IMPLICATIE

De plek waar de geluidswandeling zich afspeelt heeft bovendien ook zonder een specifiek geluid een betekenis voor de luisteraar. In alle onderdelen van een stad zit betekenis verscholen, gerelateerd aan herinneringen, gebeurtenissen, routines of ontmoetingen. Die individuele ervaring staat niet los van de manier waarop geluid een voetganger door die stad begeleidt. Shuhei Hosokawa benadert het fenomeen als *musica mobilis* “music whose source voluntarily or involuntarily moves from one point to another, coordinated by the corporal transportation of the source owner(s)” (2012, 105). Tot dit bewegende geluid rekent hij het geluid (of de muziek) van de stad, de straatmuzikanten, de open stereo’s en de persoonlijke geluidswerelden van de walkman-luisteraar.

Naast mobiel geluid voegt de draagbare persoonlijke stereo (in het geval van Hosokawa een walkman) een aspect toe aan het sociale leven op straat. Sexton haalt het aan (2007, 91), maar Hosokawa benoemt het uitvoeriger, namelijk ‘het openbaar maken van het hebben van een geheim’. Terwijl R. Murray Schafer (1994, 118) de ervaring van het luisteren met een hoofdtelefoon beschrijft als de ultieme akoestische privé ervaring, een beleving die alleen van de luisteraar is, staat dat in contrast met de zichtbaarheid van die beleving die door Hosokawa wordt genoemd. De walkman-luisteraar bekent volgens Hosokawa een geheim te hebben, namelijk het geluid waarnaar hij aan het luisteren is (2012, 114). Iets wat Brandon LaBelle omschrijft als een “ghosting of the sidewalk” (2010, 98).

Daarnaast creëert de individuele luisteromgeving de mogelijkheid je niet sociaal te mengen met je omgeving, een vorm van *social deafness*. “Social deafness offers one kind of urban freedom – the lonely liberty of knowing that nobody is listening, no one likely to speak” (Tonkiss 2003, 304). Of wel, het gebruik van een hoofdtelefoon in de openbare ruimte verandert de manier waarop een individu zich relateert aan zijn omgeving. Het schermt je af van de alledaagse werkelijkheid en je trekt je terug uit de

sociale rol die je anders zou kunnen vervullen. Een sociale rol die zeker in het kader van de uitvoerende geluidswandelaar belangrijk is.

TERRITORIALIZERING

In dit opzicht is er een onderscheid tussen R. Murray Schafers benadering van een omgeving en de manier waarop de walkmanluisteraar dat doet. In Schafers geval probeert hij het klanklandschap te leren kennen en er vertrouwd mee te worden. Iets wat Hosokawa beschrijft als territorialisering. Een relatie met omgeving die ook toe te passen lijkt op filmische ervaring, waarin een grote groep mensen een vereenzelviging van beeld met geluid accepteert (Bogue 1997, 466).

Hosokawa stelt namelijk dat met behulp van muziek uit een walkman er de-territorialisering plaats vindt van het landschap. Alle vertrouwde klanklandschappen worden getransformeerd door de activiteit van het lopen, die een afstand en juist geen herkenning op doet treden tot de ervaring van het zelf en de omgeving. Een houding in ieder geval die een pluralistisch bewustzijn van de omgeving bewerkstelligt (Hosokawa 2012, 112).

Wanneer de-territorialisering ook de-codering betekent is het de vraag wat de implicaties zijn voor de geluidswandeling als simulatie (Bogue 1997, 466). Door de aanwezigheid van schizophonisch bewustzijn kan de simulatie misschien wel nooit voor 'echt' doorgaan. Al dringt bij de geluidswandeling nog wel het geluid van de stad en het lopen zelf de hoofdtelefoon binnen. Een geluid dat wel functioneert als een simulatie, door de door het dragen van een hoofdtelefoon gesuggereerde mediëring.

Net zoals het geluid van een *soundtrack* niet correspondeert met een objectieve realiteit, maar met een representatieve. Waarbij het geluid echter - de andere kant op - wel bevestigd wordt als objectief geluid door de synchronisatie met de beelden. Naar aanleiding van deze observatie van John Belton merkt Frances Dyson op dat filmgeluid meer hyperreëel is dan reëel (Dyson 2009, 140).

Voorbeeld: Ticket to Istanbul

Ticket to Istanbul is een wandeling van theatermaakster Renate Zentschnig en geluidskunstenaar Justin Bennett. Door een combinatie van opnames van een klanklandschap van Istanbul en Amsterdam te begeleiden met tekst die je van locatie naar locatie begeleidt, leg je een reis af van Amsterdam

naar Istanbul. Geluid kan je (imaginair) transporteren naar een andere locatie. Het geluid van karren op straat, Turkse stemmen, een muezzin, het klinkt dichtbij en even zoek je naar de oorsprong van dat geluid. Het maakt niet uit hoe je omgeving er daadwerkelijk uitziet, je probeert te bedenken hoe de bron van dat geluid eruit zou zien. En als je even je ogen dichtdoet weet je zeker dat die Arabisch sprekende man rakelings langs je heen loopt.

2.4 SIMULATIE

De ervaring van werkelijkheid heeft de neiging zichzelf te manifesteren waar mogelijk. Dat is een constatering van Ambrose Field om te verklaren waarom we ons in het dagelijks leven niet constant afvragen wat 'echt' is (Field 2000, 44). Wanneer we toch bewust dit onderscheid maken, tussen het 'echte', ingebeelde of de voorgestelde herkomst van geluid, lijkt de oplossing te zijn het idee van een origineel helemaal te laten varen. Het is een postmoderne gedachte die verwoord is in een culturele kritiek van Jean Baudrillard. Een wereld waarin alles reproductie, afdruk en gemedieerd is, is een hyperrealiteit waarin alles niet zo zeer onecht als wel een simulatie is. Baudrillard merkt echter net zo makkelijk op, dat als al het gecommuniceerde geen inhoud bevat een onderscheid tussen realiteit en hyperrealiteit van de inhoud natuurlijk nutteloos is (Baudrillard 1993, 145-146).

Baudrillard spreekt vooral over 'the image'. Vanuit een bewustzijn dat vooral op beeld is gefocust, is het de vraag of ook voor geluid kan gelden dat het een niet 'genuine reality', maar een simulatie is. Is een 'genuine reality' vergelijkbaar met Schafers conceptie van de *Ursound*? Baudrillard spreekt over een hedendaagse wereld verzadigd door beelden, een wereld vervangen en gereorganiseerd door die beelden. Zo een observatie is ook over geluid mogelijk dat in allerlei verschijningsvormen continu aanwezig is. En elk beeld, of elke set van beelden die zich voordoet als een overbrenging van realiteit is een bijdrage aan hyperrealiteit (Hegarty 2004, 126).

Zelf maakt Jean Baudrillard een uitzondering voor fotografie. Foto's ziet hij als fragmenten van een wereld die niets toevoegen aan de wereld en als fragmenten die terug kunnen vallen in een gefragmenteerde wereld. Het zijn beelden, die niet zozeer een bijdrage leveren aan hyperrealiteit, maar op zichzelf kunnen bestaan, omdat ze

volgens hem vrij zijn van betekenis (Hegarty 2004, 127). Alsof het concrete geluiden zijn die als tapeopname tot zichzelf teruggebracht beluisterd kunnen worden.

Aan de ene kant bestaat de geluidswandeling inderdaad uit dergelijke geluiden, aan de andere kant is er in het geval van de geluidswandeling wel een doel en een relatie met een omgeving die het geluid niet opzichzelf laat bestaan. Geluiden vallen daarmee onder de 'beelden' die bijdragen aan een hyperrealiteit.

Deze hyperrealiteit met een meer 'intense' weergave dan het banale alledaagse (Kellner 2013), wordt bevestigd door een hi-fi geluidsbeleving. Door de technische mediëring worden er zaken hoorbaar in het klanklandschap die je normaal niet zou horen. Het is alsof de realiteit van het klanklandschap inmiddels alleen als simulatie bestaat, want alleen dan is het hoorbaar.

De techniek creëert een hyperrealiteit, waarbij de mens een relatie aangaat met de "otherness" van elektronische techniek (Hegarty 2004, 58). Al is techniek niet de oorsprong van deze verschuiving. De techniek wordt vergezeld door een veranderde perceptie die de manier van beschouwen bepaald (Hegarty 2004, 60).

ONTOLOGIE

Er is wel gesteld dat geluid hetzelfde blijft na reproductie, iets wat van een foto nooit gezegd zou worden. Geluidsgolven in dezelfde frequentie zijn toch precies hetzelfde in reproductie als in origineel? Dit is iets dat filmmuziekwetenschapper Rick Altman beschrijft als de 'ontological fallacy'. Immers het geluid dat teruggespeeld wordt is opgenomen en betreedt een geheel andere akoestische omgeving. Daarnaast is het als je geluid beschouwt als bewegende lucht daadwerkelijk andere lucht die beweegt, wanneer een geluid opnieuw klinkt. Daarmee is het ontologisch niet hetzelfde geluid (Dyson 2009, 74). Dit ontologische onderscheid heeft de mogelijkheid gecreëerd voor de ideologie van 'realisme' in de media (Dyson 2009, 27).

De fysicaliteit van geluid op deze manier beschreven, heeft nog geen aandacht voor de ruimte waarin het gehoord wordt en de lichamelijke van het luisterend subject. "By 'being in,' rather than 'looking at,' virtual environments, the viewer is said to occupy the space and time, the here and now, the virtual present of a space but ontologically real space" (Dyson 2009,2).

De stad is zelf geen simulatie, maar wel alle elementen waaruit de stad is opgebouwd. Die elementen die betekenis verbinden aan die stad. Het is een stad en de

simulatie van een stad. Zoals het geluid nooit meer origineel is, maar altijd gekoppeld is aan een lichamelijke, contextuele, persoonlijke betekenis (Dyson 2009, 78). Zeker in de vorm van een geluidswandeling. De stad verandert in een simulatie van de stad, omdat die waargenomen wordt aan de hand van geluid dat het werkelijke klanklandschap simuleert. Bij geluidskunst is het geluid zowel ‘the thing *and* a reflection on the thing’ (LaBelle 2006, 4).

Een staat van hyperrealiteit laat bovendien geen ruimte om te ondervragen wat precies zou behoren tot realiteit en wat tot hyperrealiteit. “We walk around in a sphere, a megasphere where things no longer have a reality principle. Rather a communication principle, a mediatizing principle” (Baudrillard 1993, 146).

2.5 DEELCONCLUSIE

De geluidswandeling heeft een duidelijke oorsprong in de akoestische ecologie, waar naar aanleiding van een substantiële interesse in het alledaagse klanklandschap al decennia onderzoek wordt gedaan naar de auditieve ecologische omgeving van de mens. Vanaf het moment dat de opnames niet slechts dienden als archiefmateriaal, werd de echtheid van het klanklandschap diffuser.

Klanklandschapscompositie is een stellingname voor het feit dat geluid, hoe geworteld ook in een plek, altijd technisch en door menselijk perspectief gemedieerd is. Bovendien is het bijna een educatieve vorm, omdat het doel is de luisteraar bewust te maken van de klinkende dimensies van de wereld.

Een schizofoon bewustzijn van een klanklandschap is luisterhouding die de gemedieerdheid van een klanklandschap erkent, maar die mogelijk botst met een immersieve ervaring. Omdat bij die laatste de mediëring onrelevant wordt. Het verschil tussen natuurlijk en synthetisch geluid is momenteel bovendien erg klein. In beleving gaat synthetisch geluid net zo makkelijk als concreet geluid een relatie aan met een fysieke wereld. Het spel van ambiguïteit en synchronisatie draait om de vraag in welke dimensie van het geluid je als luisteraar wilt geloven.

Om een weg te vinden als luisteraar tussen de representaties en simulaties van het klanklandschap is een fysieke gemeenschappelijke basis van een locatie een bijzondere (en mogelijk voor de hand liggende) oplossing. Geluid kan de visuele wereld

verankeren en een nieuwe betekenis geven. Dat geeft mogelijk blijk van een de-territorialiserende werking van het luisteren naar persoonlijke draagbare stereo's. Een pluralistische bewustzijn, waarin je weet dat de omgeving mogelijk 'verandert' voor elk geluid dat je hoort.

Door het toevoegen van geluid bij het bewegen door de stad ontstaat er tegelijkertijd een afstandelijke en een veel sterker verbonden relatie met de omgeving. Het is een bewuste sociale manoeuvre waarbij je je zichtbaar voor de wereld beweegt, maar los van je sociale omgeving. Op hetzelfde moment dat er een (zeer) individuele relatie aangegaan wordt met de omgeving, treedt er een afstandelijke mogelijk ontwrichtende relatie op, waarbij geluid wordt toegevoegd aan de fysieke omgeving. Een gedeelde cinematografische ervaring en een geheime persoonlijke droom. Het is het evenwicht tussen het schizophone geluid en de immersie in een hyperrealiteit.

3. ACTIVITEIT, PERCEPTIE EN RUIMTE

Wat is de (gevraagde) houding van de luisteraar en op welke manier wordt hij of zij sensorisch geprikkeld? Na het geluidsobjectiverende *reduced listening* van Pierre Schaefer zijn er vele varianten op luisteren voorgesteld in de theorie. Welke luisterbeschrijving is vanuit het huidige perspectief het meest van toepassing op de geluidswandeling? En op welke manier is het luisteren verbonden met de technische (gemedieerde) beleving van de geluidswandeling?

Met het schetsen van een muziekhistorische ontwikkeling is zichtbaar gemaakt dat alledaags omgevingsgeluid zich heeft ontwikkeld naar een aanwezigheid met een potentieel muzikale identiteit. Daarmee is echter nog niet automatisch de muzikale- en de geluidswereld geëmancipeerd in de alledaagse omgeving. Door de ontwikkeling van reproductietechnieken voor geluid is geluid inmiddels alomtegenwoordig.

Al sinds de moderne tijd beïnvloeden radio en muzak volgens Annahid Kassabian de perceptie van de realiteit. Een achtergrond ruis die er niet naar vraagt actief beluisterd te worden. Met die veelvuldige aanwezigheid van geluid wordt er sinds de twintigste eeuw continu gelijktijdig aanspraak gemaakt op de verschillende zintuigen. De stedelijke omgeving vraagt om een voorturend multitasken. Een situatie waarbij het luisteren volgens Kassabian te omschrijven is als *inattentive*. Een luisteren dat zo zegt zij net zomin bewust als onbewust gebeurt (2008, 119-120).

In het komende hoofdstuk zal ingegaan worden op de figuur van de geluidswandelaar en op welke manier de lopende en luisterende mens (de geluidswandelaar) zich verhoudt tot (muzikaal)geluid in een dagelijkse omgeving. Waarbij er ook aandacht is voor de manier waarop de beleving van geluid een beleving van een ruimte(lijkheid) beïnvloedt. Een analyse waarbij, net zoals de ritmeanalyse van Henri Lefebvre, het lichaam niet alleen wordt gezien als subject, maar als uitgangspunt voor de analyse (Elden 2004, xii, Simonsen 2005).

Jean Baudrillard stelt dat het lichaam verdwijnt en verwordt tot een hyperlichaam opgebouwd uit codes (DNA) waaruit ook de gesimuleerde werkelijkheid is opgebouwd (Hegarty 2004, 120). Met dat perspectief wordt echter het belang van de persoonlijke ervaring, het lichamelijke perspectief in interactie met een omgeving over het hoofd gezien.

Waarneming is niet statisch zoals Ina Boiten illustreert wanneer zij de continu bewegende ogen beschrijft bij de observatie van een beeld (2001, 48). Bovendien is het oog of het oor slechts een van de zintuigen, in de beleefde omgeving (Schafer 1994, 12). Ook geluidskunstenaar Cilia Erens spreekt over een fysieke ervaring, wanneer ze het heeft over het beluisteren van ruimte (2013, 27).

Dit alles spreekt voor een fenomenologische benadering waarin het lichaam centraal staat, zoals in de 'anti-Cartiaanse' theorie van Maurice Merleau-Ponty. Een fenomenologische benadering, waarbij het lichaam een vorm is van bewustzijn, een fysieke manifestatie van bewustzijn (Romdenh-Romluc 2011, 3 en 10-11).

3.1 LOPEN

De geluidswandeling is een activiteit. Het luisteren naar, maar zeker ook het bewegen door de stad. Op die manier worden ook de veranderlijkheid van de vibratie van geluid door de lucht, de veranderlijkheid van de stad en de veranderlijkheid van beweging een onderdeel van de ervaring van de geluidswandeling. Er vindt een interactie plaats tussen een beweging (uiting van energie), locatie en tijd, die Henri Lefèbvre beschrijft als een ritme (2004, 15).

Ritme is niet direct hetzelfde als klinkend geluid. Ook het ritme van dag en nacht beschouwt Lefebvre als een ritme. Indien er echter (geluids)trillingen zijn is een ritme voelbaar, een haptische beleving van geluid. Dat ritme is niet alleen steeds anders, maar bezit als een sonische verschijning ook de ruimtelijkheid van bewegende lucht. Met het ervaren en het waarnemen van een ritme, neem je ook een omgeving waar. De fysieke relatie tussen de geluidswandelaar en de hem omringende ruimte is een niet over het hoofd te zien aspect van de geluidswandeling. Het lichaam van de geluidswandelaar beweegt door de werkelijke alledaagse omgeving van de stad. Op de algemeenste, mogelijk de banaalste manier; gewoon door de ene voet voor de andere te plaatsen.

It strikes a delicate balance between working and idling, being and doing. It is a bodily labour that produces nothing but thoughts, experiences, arrivals. Walking, ideally, is a state in which the mind, the body, and the world are aligned, as though they were three characters finally in conversation together, three notes suddenly making a chord" (Solnit 2001, 5).

Rebecca Solnit heeft een studie gedaan naar wandelen in het boek *Wanderlust*, waarin ze de geschiedenis en de betekenis van de activiteit van het wandelen beschrijft. Ze vertelt daarin onder andere over pelgrims, dichters, filosofen, zwervers en bergbeklimmers. Daarbij gaat het onder meer over de functies van het wandelen. Wandelen kan onder andere interessante waarnemingen opleveren in de literatuur, maar tegelijkertijd merkt Tim Edensor terecht op, dat het meeste wandelen alledaags is (2010, 70).

Ook het alledaagse lopende lichaam heeft een ritme en maakt een geluid. Het lopende lichaam “moves, slithers, becomes breathless, jumps, lopes, twists and watches, sniffs and breathes” (Edensor 2010, 75). Een mens vindt zijn eigen ritme tijdens het lopen en voegt zich naar het ritme van zijn omgeving. Brandon LaBelle beschrijft hoe mensen zich voegen naar hun omgeving, door zich aan te passen aan hoorbare ritmes. Een verschijning daarvan zou kunnen zijn dat ze meefluiten met het ritme dat ze intern ervaren, zodat het ritme tegelijkertijd buiten en binnenin hun lichaam bestaat (2008, 190).

Ondanks de reeks geluiden die Tim Edensor opsomt als behorend bij het lopende lichaam vergeet hij misschien wel de essentieelste: het geluid van een voetstap. De ritmische interactie van een persoon met zijn omgeving die iets kan zeggen over zijn stemming of over de functie van de wandeling. Het ritme van een voetstap moet zich aanpassen aan de omgeving (zoals de stoplichten) en aan de anderen waarmee hij de omgeving doorkruist.

Ookal gebeurt wandelen vaak onbewust, toch is het een sociale en culturele activiteit. Onlosmakelijk verbonden met de manier waarop een mens cultureel gevormd is (Edensor 2010, 74). Hoewel er de mogelijkheid is een gezamenlijk ritme te voelen en in flow te bewegen is het even makkelijk je te storen en ongemakkelijk te voelen door je ‘out of sync’ te bewegen met de ander. Het ritme van een voetstap geeft aan op welke manier we ons tot de ander verhouden (Edensor 2010, 74).

FILOSOFISCHE WANDELAAR

De wandelaar die vaak wordt aangehaald, vooral als er aandacht is voor wetenschappelijke benadering, is de dichter en filosoof. Het zijn de wandelaars die zelf over hun ervaring schrijven. “Many philosophers have written about how thinking is

somehow facilitated through linking it with bodily motion, what we might call the philosopher's walk" (McCartney 2012, 4). Het is de manier van denken van zo een filosofische wandeling, waarvan Rebecca Solnit zegt dat die het meest geassocieerd wordt met wandelen. Een ongestructureerde, associatieve manier van denken, die meer geïmproviseerd is dan analytisch (Solnit 2001, 21).

Jean-Jacques Rousseau en Søren Kierkegaard worden vaak genoemd in studies naar lopen, omdat ze zichzelf positioneren als wandelaar. Als mensen die pas kunnen denken als ze in beweging zijn. Door de beweging lopen de gedachten niet vast, maar creëren ze steeds ruimte voor iets nieuws. Vergelijkbaar met wat Michael L. Anderson binnen de kunstmatige intelligentie constateert, dat "thinking beings ought [to] be considered [...] as acting beings" (1984, 1).

De filosofen bewegen door de geest, alsof dat ook een landschap is. "A new thought often seems like a feature of the landscape that was there all along, as though thinking were traveling rather than making, and so one aspect of the history of walking is the history of thinking made concrete – for the motion of the mind cannot be traced but those of the feet can" (Solnit 2001, 5-6).

Niet alleen dient wandelen als een route door de geest, maar denkers hebben ook geprobeerd de wandelaar en de activiteit van het wandelen in te bedden in theorie. Zo sprak Walter Benjamin over de *flâneur* als een fenomeen, als een karakter in de stedelijke context. Behalve zoals Graeme Gilloch de *flâneur* omschrijft als een behoorlijke oppervlakkige dandy, ziet de *flâneur* de stad ook in een nieuw licht (1992). De onbevangen manier waarop ook een kind met verbazing en verwondering naar zijn omgeving kan kijken (Chikamori 2009, 153).

Naast de wandelaar is ook de activiteit van het dwalen door de stad beschreven als een conceptueel handvat voor een relatie met de stad: de *dérive* van Guy Debord. De *dérive* is een speelse activiteit, waarbij je alle gebruikelijke motieven voor het lopen laat varen. Lopend laat je je aantrekken door alles wat op je pad komt. Om dit te breken werden vaak geestelijk verruimende middelen gebruikt, om vrijer te zijn in de interactie met de stad (1958). Het is een kunstenaarsbenadering van de situationisten en psychogeografen die de stad voortdurend op een nieuwe emotionele manier willen beleven.

IMMERSIE

De relatie die al lopend met een omgeving wordt opgebouwd, het ritme van een lichaam dat zich aansluit bij het ritme van de omgeving, maakt volgens Tim Edensor dat er een ervaring van een specifieke *flow* optreedt. Een opeenvolging van momenten van “detachment and attachment, physical immersion and mental wandering, memory, recognition and strangeness” (Edensor 2010, 70).

Bovendien treedt er met elke stap een daadwerkelijke verplaatsing binnen een landschap op. Het is een manier om in het landschap te bestaan, zoals bijvoorbeeld door Char Davies ook uitgesproken wordt als een belangrijk onderdeel van haar werk *Reverie* uit 2002. Die immersie veroorzaakt niet alleen een fysieke relatie met de externe omgeving, maar ook een meer interne gevoeligheid voor de omgeving, een ‘being among’ (Dyson 2009, 108). Er is dus sprake van een fysieke immersie in de omgeving, maar tegelijkertijd wanneer het wandelen niet beschouwd wordt als een alledaagse functionele bezigheid, als een gevoeligheid voor de omgeving. Er treedt een interactie op tussen de veranderlijkheid van de stad en de beweging van de wandelaar.

De geluidswandeling is niet zoals Jean Baudrillard stelt gemaakt om bij stil te staan. Een stilstaan dat Baudrillard associeert met de kunsten, maar waarvan hij denkt dat de mens in een hyperrealiteit er geen ruimte meer voor heeft. Het is een gemedieerd werk, waarover de mens kan nadenken door te lopen (Baudrillard 1993, 147).

Voorbeeld: Robert van Heumen en Simone de Jong – Like Harry

De interactie tussen de interactieve elektronische geluidscomponist en de theaterschrijfster heeft een auditieve wereld opgeleverd die vetrekt vanuit het idee van de wandelende filosoof en de introspectieve wandeling. Een vrouw vertelt hoe haar vader Harry, is gaan lopen en niet meer kan stoppen met lopen. Hoe zijn hoofd vol gedachten hem op weg heeft gestuurd en hij daarna als in *dérive* nooit meer is gestopt. Allerlei gedachten komen voorbij, associatief, banaal, diep en zoekend, terwijl je in je concrete omgeving op zoek gaat naar een persoon die Harry zou kunnen zijn. De vraag dient zich aan of je zelf ook Harry zou kunnen zijn.

De wandeling is na de Gaudeamus Muziekweek 2011, waarbij het gepresenteerd werd, ontdaan van locatiespecifieke kenmerken. Daardoor kan de wandeling nu overal gelopen worden, bijvoorbeeld ook over een route die je daadwerkelijk regelmatig loopt. Bovendien bestaat deze geluidswandeling uit één lange track, waardoor je nooit asynchroon loopt met je auditieve metgezel. Je hoeft nooit in te houden of door te lopen om weer tegelijkertijd van een volgend ankerpunt te vertrekken.

3.2 LUISTEREN

The difference [between hearing and listening] lies as Michel de Certeau points out, between the desire for the godlike view, the gnostic drive for total knowledge, satisfied from high above at a distance from the urban text, and the walking of the 'wandermänner' down below, producing the city blindly through their temporal and individual trajectories. In this sense listening is not a receptive mode but a method of exploration, a mode of 'walking' through the soundscape/ the sound work (Voegelin 2010, 4).

De activiteit van het luisteren verhoudt zich ook tot de omgeving van de luisteraar. Geluid heeft als kwaliteit een fysieke ruimtelijkheid, maar heeft daarnaast het vermogen een auditieve ruimtelijkheid te impliceren (Stankievech 2007). Geluid omvat de luisteraar en resoneert in haar omgeving. "Blind hearing, even for the blind, is a difficult proposition to sustain in a society that so thoroughly internalizes vision into every aspect of its being" (Kahn 1999, 4).

Al is het luisteren een aparte sensorische beleving, geluid nodigt volgens Salomé Voegelin het lichaam uit te interacteren met de waarneming. Een waarneming die daarmee lichamelijk wordt (2010, 14). Een fenomenologische observatie is in het onderzoek van Ruth Herbert naar absorptie vaak een door muziek aangezet groter sensorisch bewustzijn (2011).

Luisteren heeft in de mix van sensorische taken die we continu kunnen uitvoeren een ondergeschikte positie. Wat echter makkelijk te vergeten is, is dat het niet alleen geluid is wat niet voortdurend actief wordt waargenomen in de dagelijkse setting. Visueel worden er ook veel prikkels gefilterd. Fran Tonkiss refereert in overeenstemming

daarmee aan een 'exemplarisch stedelijke houding' als een houding waarin zowel geluid doffer klinkt als beeld verminderd wordt waargenomen (Tonkiss 2003, 304).

Het visuele domineert echter wel degelijk in het taalgebruik, waardoor het lijkt alsof het visuele als een *pars pro toto* benoemd wordt voor alle zintuigelijke waarnemingen van smaak, tast, geur en gehoor (Lefebvre 1991, 286). Een stijlfiguur dat dankbaar ingezet wordt binnen het spectrum van elektronische muziek, waarin geluiden als synecdoche (en metonymie) aangemerkt worden. Geluiden die op een bepaalde manier (immaterieel) staan voor een heel netwerk van associaties gerelateerd aan een wereld buiten dat geluid (Field 2000, 50; Schedel en Uroskie 2011, 141; Tonkiss 2003, 307).

Dat betekent dat luisteren niet alleen het niet afsluiten van de oren is, maar ook een keuze voor waar gericht naar geluisterd wordt en tegelijkertijd een interpretatie en koppeling van die impulsen naar een netwerk van culturele betekenis. In die zin is luisteren niet iets passiefs (Dyson 2009, 122). Bovendien krijgt het geluid betekenis aan de hand van de context. Het geluid kan afhankelijk van een locatie of moment heel verschillend waargenomen worden (Sexton 2007, 88).

LUISTERHOUDINGEN

Verschillende theoretici hebben allemaal hun eigen bijvoeglijk naamwoord voor het werkwoord 'luisteren' geplaatst om te specificeren wat ze precies bedoelen, wanneer ze het hebben over luisteren. Het begrip luisteren op zichzelf was niet specifiek genoeg. Aangezien het binnen de kaders van dit onderzoek niet mogelijk is een uitvoerige studie naar het fenomeen op te nemen, zullen hier de verschillende specificaties van luisteren die verband hebben met een geluidswandeling⁶ naar voren komen.

De specificaties refereren aan een luisterfunctie, soms is die functie met name conceptueel zoals bij Pierre Schaeffer. Die het geluid op zichzelf wil beschouwen, zoals de *flâneur* zich ook los van de veronderstelde functionaliteit door de stad beweegt. Schaeffer omschreef dit als *reduced listening*. Geluid zonder functie, bestaat echter alleen zonder context en zoals al eerder opgemerkt, is dat bij waarneming eigenlijk niet

⁶ Specificaties met name geuit door auteurs die in de context van dit onderzoek al eerder zijn aangehaald.

mogelijk. Geluid kan weliswaar losgezongen worden van een bron, maar desondanks nooit helemaal op zichzelf bestaan (Dyson 2009).

Francisco López gelooft wél in een dergelijke puristische benadering van geluid. Toch weet hij dat het niet mogelijk is geluid ‘puur’ over te brengen. Altijd is er de interactie met microfoon en en luidspreker die niet het vermogen hebben gericht te luisteren of in en uit te zoomen met aandacht voor een specifiek geluid – zoals het menselijke oor dat wel heeft. Een microfoon luistert non-selectief in contrast met de beweeglijkheid van menselijk luisteren (Westerkamp 2002, 53). López omschrijft zelf de ideale luisterhouding als *profound listening*. Een manier om geluid muzikaal te benaderen en immersief te beleven (López 1998).

Hildegard Westerkamp is pragmatischer in haar benadering. Zij heeft het over *conscious listening* als de manier om naar klanklandschapscomposities te luisteren. Daarmee bedoelt ze een manier van luisteren die getuigd van nieuwsgierigheid en een verlangen meer kennis en informatie te verkrijgen over de plaats en cultuur van het geluid (2002, 52). Al zegt R. Murray Schafer dat wanneer je omgeven bent door geluid het eerder een ervaring van immersie dan een van concentratie oplevert (1994, 118). Beiden hebben echter een doel met het luisteren. Het gaat niet alleen om het geluid zelf, maar heeft ook een educatief doel voor het vermogen tot luisteren (Voegelin 2010, 35).

NIET HOREN

Met *conscious listening* beschrijft Westerkamp precies het tegenovergestelde van de luisterhouding die Annahid Kassabian in een dagelijkse omgeving constateert. *Inattentive listening*, een luisteren zonder bewustzijn, zelfs niet vanuit een onderbewustzijn (2008, 120). Een manier van luisteren die niet zo zeer losgekoppeld is van een context, als wel dat het geluid niet bewust beleefd wordt. Iets wat ook de veronderstelling is geweest bij klassieke filmmuziek, waarvan het de bedoeling was dat die ‘onhoorbaar’ was (Gorbman 1987, 76).

Het is het soort luisterhouding die gestimuleerd wordt door de ontwikkeling van technologische middelen, zoals draagbare persoonlijke stereo’s en de daarmee gecreëerde mogelijkheid je sociaal af te sluiten. Wanneer je iets niet hoort, hoef je daar ook niet op te reageren. Een variatie op Oost-Indisch doof zijn, die Fran Tonkiss omschrijft als “social defness.” Iets dat een enorme vrijheid oplevert in de stad (Tonkiss,

304).

Ook R. Murray Schafer stelt dat er geen sprake is van luisteren in de openbare ruimte. Niet omdat mensen dat niet meer bewust zouden willen, maar omdat het onmogelijk is geworden: “Music moves into concert halls when it can no longer be effectively heard out of doors. There, behind padded walls, concentrated listening becomes possible” (1994, 103). Zoals de techniek heeft bijgedragen aan een sociale doofheid en een algemeen niet luisteren, biedt diezelfde techniek ook een oplossing voor het onvermogen de omgeving buiten te kunnen horen.

Voorbeeld: Katrien Ligt – Ogen te luisteren

Katrien Ligt gebruikt audio om haar visuele benadering van de werkelijkheid voor het voetlicht te brengen. Het is een geluidstrack die irriteert en je dwarszit, zodat je vanzelf informatie gaat filteren. Zoals je na reflectie achteraf merkt dat je in de dagelijkse setting voortdurend geluid en beeld wegfilterd. Ligt verwoordt met een soundscape van Vincent Koreman op de achtergrond alle grafische elementen die zichtbaar zijn in de omgeving van de wandelroute: onder andere posters, nummerborden, ja-nee-stickers, kleuren en verkeersborden. Het is een onmogelijke eindeloze rij woorden die als een vloedgolf over je heen valt.

3.3 HOOFDTELEFOON

De uitvinding van de Walkman in de jaren 1980 heeft een persoonlijk draagbaar geluid mogelijk gemaakt. Een manier om je met een hoofdtelefoon af te sluiten van je fysieke beleefde omgeving en je tegelijkertijd te mengen in de alledaagse publieke omgeving. Een in-oor ervaring die van het luisteren het centrum van het sensorisch bewustzijn maakt. Het biedt de mogelijkheid je in de stad te laven aan het publieke geheim van je eigen geluidswereld. Een geluidswereld die niet alleen door zijn heimelijkheid, maar ook zijn nabijheid intiem wordt.

Een intiemiteit met het lichaam die volgens R. Murray Schafer meer bij lo-fi, dan bij hi-fi klanklandschappen hoort. Met lo-fi associeert hij namelijk de volgende bergippen: “wrap around sound; presence; sound wall; electroacoustics; immersion;

oceanwomb” (1994, 118). Terwijl juist met de techniek van een hoofdtelefoon hi-fi klanklandschappen in de stad tot de mogelijkheden gaan behoren.

Hier zal niet ingegaan worden op technische mogelijkheden die geluidskunstenaars hebben om het geluid aan te passen, maar op de ervaring van het geluid. Daarmee worden alle technische mogelijkheden teruggebracht tot geluid dat extern beleefd wordt, of in het hoofd. “It is common experience, when signals are presented by means of earphones, that the sound images are localized within the head” (Toole 1969, 943). Een geluidswereld los van de realiteit, waar in de beleving van de luisteraar een ruimtelijkheid bij bedacht wordt. Het is volgens Charles Stankievech een veelgebruikte techniek van geluidskunstenaars. Een manier om de wereld niet te reduceren tot een bepaald geluid, maar om hun eigen wereld te creëren (Stankievech 2007, 57).

Het is ook een manier van luisteren die R. Murray Schafer propageerde. In het hoofd was het geluid terug bij zijn natuur, namelijk pure vibratie. De scheiding van een originele omgeving was dan niet langer belangrijk. De hoofdtelefoon kan op die manier volgens Schafer worden ingezet om het menselijk gehoor uit te breiden (Dyson 2009, 81). Het voelt alsof de geluiden uit je hoofd zelf afkomstig zijn, alsof “the archetypes of the unconscious were in conversation” (Schafer 1994, 119). Wanneer echter een geluid op zichzelf benaderd wordt, dan worden de waargenomen geluiden na de feiten gereorganiseerd, namelijk losgekoppeld van de context. Iets wat botst met een fenomenologische benadering (Voegelin 2010, 35).

Bij geluidswandelingen wordt er vaak voor gekozen om een geluid te gebruiken dat past bij de ruimtelijkheid waar de luisteraar zich door beweegt, door middel van de relatief simpele techniek van binauraliteit. Als het geluid opgenomen wordt zoals het het oor bereikt, dan wordt het afgespeeld bij het oor op een zelfde manier en dus samenvallend met een externe ruimte beleefd. Ondanks het feit dat het geluid slechts in je oor bestaat, bevat het een ruimtelijkheid waardoor je omgeven wordt. Een virtuele ruimtelijke wereld waar je doorheen kunt lopen (Dyson 2009, 13).

Het lijkt alsof de hoofdtelefoon de luisteraar kan afschermen van het reële klanklandschap, maar zelfs als alle drukte van de stad buiten gesloten wordt hoor je nog steeds. De wereld wordt niet opeens gereduceerd tot een visuele wereld. Luisteren creëert een geluidswereld waarin je bestaat waarmee je de visuele elementen volgens

Salomé Voegelin dichterbij brengt. Het geziene komt dichterbij “as [the sonic-life world] grasps me by the ears” (2010, 11).

GESITUATIONEERD LUISTEREN

Al gaat er interactie met meerdere interfaces aan vooraf - onder andere de opname met een microfoon en het afspelen via een koptelefoon - ook het lichaam treedt op als interface. De interne en de externe omgeving die het geluid vormgeven hebben een geschiedenis. Daarom is het interessant om geluidswerken te benaderen vanuit een veld van ‘gesituationeerde sonische praktijken’. Praktijken die niet alleen de architectonische en sociale ruimte uitlichten, maar ook de temporale aspecten zoals die in een omgeving aanwezig zijn als geschiedenis en herinnering (Ouzounian 2006, 72).

Bij die sociale en temporele beleving van een omgeving wordt het lichaam een verlengstuk van het gehoor, waardoor een in Andra McCartney’s bewoording volledig-belichaamd gehoor optreedt. Een manier waarop het hele lichaam en het oor op een zelfde niveau staan in hun relatie met geluid (Ouzounian 2006, 73). Een lichaam zoals dat bijvoorbeeld in het fenomenologische perspectief van Merleau-Ponty niet slechts een object is, maar een vorm van bewustzijn. Door het geheel van zintuigelijke interacties met de waar te nemen wereld, wordt die wereld geduid en bestaat er bewustzijn.

Dat is vergelijkbaar met een manier van synecdoche (een deel staat voor het geheel en andersom) luisteren, waarbij de luisteraar naar aanleiding van het geluid een bredere setting van herkomst en betekenis creëert (Field 2000, 50). Een versmelting van een waargenomen gerepresenteerde wereld en de gemeenschappelijke locatie waarin dat geluid ervaren wordt. Een wereld binnen een wereld, waarbij beiden slechts aan de hand van een selectie van zintuigelijke relaties worden opgebouwd: de fysieke wereld waar je je doorheen beweegt wordt nauwelijks meer gehoord, terwijl de wereld die je hoort in relatie staat met een imaginaire of in ieder geval niet aanwezige visuele context. Ondertussen worden wel degelijk - waar mogelijk - de auditieve en de visuele signalen met elkaar gesynchroniseerd.

RELATIE MET DE OMGEVING

Frances Dyson stelt dat het gebruik van hoofdtelefoons die relatie met een omgeving afschermt, zoals bijvoorbeeld de sociale verplichtingen verdwijnen (Dyson

2009, 82). In het geval echter van klanklandschapscomposities en geluidswandelingen wordt een relatie met een omgeving niet opgeheven. Wel in de sociale zin, omdat je een wijze van directe communicatie met je omgeving tegenhoudt, maar niet in de zin dat er geen relatie optreedt tussen het luisterende lichaam en zijn omgeving. Het is een alledaagse publieke omgeving, die niet bestaat als sociaal gedeelde ervaring, maar er vindt toch sociale interactie plaats. Interactie tussen de sociale context en de persoonlijke geschiedenis van het luisterend subject. Die bestaan al voorafgaand aan immersie in een bepaalde omgeving, het is de persoonlijke ruis van het bewustzijn. Een subject zal aan de hand van die beginwaarden iets altijd op een individuele wijze beleven (Kahn 1999, 23).

Het fenomeen dat een luisteraar bewust een hoofdtelefoon opzet om zich op een muzikaal gemedieerde manier met zijn wereld te interacteren, is hoopvol voor de luisterbereidheid. Salomé Voegelin stelt dat luisteren een 'taak' is waar een bewuste betrokkenheid voor nodig is. Een betrokkenheid die duurt zolang het 'werk' waar je naar luistert duurt, meer dan hoe lang je bereid bent te luisteren (2010, 27). De geluidswandeling kan vrijwel altijd uitgevoerd worden op het moment dat iemand een geluidswandelaar wil zijn. Je weet hoelang een werk duurt en hoe veel er gevraagd wordt van je betrokkenheid. Iets 'beperkte' overgave, zoals ook de trend is bij klassieke concerten, waar in het programma wordt aangegeven hoe lang de verschillende onderdelen zullen duren.

Voorbeeld: Janet Cardiff

Met de wandelingen van Janet Cardiff loop je tegelijkertijd in haar voetstappen en met haar mee. Je hoort de voetstappen, je hoort binauraal wat zij hoorde en je hoort haar tegen je spreken. In je oor en in je hoofd is haar stem aanwezig en die stem praat rustig tegen jou, of misschien wel meer tegen zichzelf. Tegelijkertijd subtiel en toch zeer aanwezig stuurt ze je associatieve gedachten. Zonder koptelefoon was dit effect niet denkbaar geweest, dat je tegelijkertijd opnames hoort van een omgeving die je als extern beleeft en een stem in je hoofd hoort die je begeleidt op die tocht. Je luistert als vanzelf heel aandachtig om na te gaan of je de omgeving die Cardiff omschrijft ook kunt horen, of je je daarin kan verplaatsen en of die aanwijzingen geeft over hoe de wandeling zal vervolgen.

3.4 RECEPTIE EN PERFORMANCE

Personal audio technologies provide a performative shelter for the senses by both filtering out the undifferentiating flood of sound as well as empowering individual agency in controlling what comes in (LaBelle 2010, 97).

Naast de activiteit van het lopen en het luisteren treedt de geluidswandelaar ook op als het publiek van het gesitueerde geluidskunstwerk en tegelijkertijd als de uitvoerder. 'Het interacteren met een omgeving - die zelf reageert - vereist een actieve relatie met elk moment. Elk moment draagt bij aan het kunstwerk. In die omgeving ben je geen toeschouwer, maar een onderdeel van het proces, het kunstwerk, het instrument zelf' (Paine 2007, 376).

Binnen de velden van het theater en kunstgeschiedenis, heeft het fenomeen van *performance* een geschiedenis. Laura Bissell die haar dissertatie wijdt aan een *cyborg liveness* van *performance* geeft een interessante blik op die geschiedenis. Zij omschrijft het 'live' lichaam als enige constante in de geschiedenis van performance, maar vergeet de optie te bespreken waarbij een performance plaatsvindt in de openbare gedeelde ruimte van de stad, in de publieke alledaagse omgeving, in plaats van een podium of een museum.

(Bissell 2007, 13-14). Brandon LaBelle ziet het moment dat performance de museumzaal verlaat als het moment waarop geluidskunst ontstond. Het moment waarop de performance tegelijkertijd overal kan plaatsvinden en toch locatiespecifiek is (Sexton 2007, 102).

Bissell benadrukt in de geschiedenis van *performance* wel de veranderde rol van de performer, die steeds dichterbij het leven en steeds verder van de kunst staat. De artiest neemt geen andere rol aan dan die van zichzelf (Bissell 2007, 14). In geluidswandelingen is dat anders, de uitvoering ligt in handen van de geluidswandelaar en niet die van de oorspronkelijke auteur. Hij volgt de aanwijzingen op. Als hij wordt geïnstrueerd te luisteren is hij volgens R. Murray Schafer iemand uit het publiek. Wanneer de geluidswandelaar gevraagd wordt deel te nemen wordt hij "composer-performer" (Schafer 1994, 213).

KEUZE

Door de gesitueerdheid van het werk en door de gevraagde activiteit van het 'publiek', is een geluidskunstwerk in een museale setting iets heel anders dan een geluidswandeling. "Waar Bennett in zijn daadwerkelijke wandelingen de bezoeker fysiek meevoert en mentaal laat dwalen, is de presentatie van dit werk in een museale context geen spel maar een vertoning. Ze wordt een illustratie, een mapping" (Bennett 2009, 45). Justin Bennetts wandelingen zijn dus niet zozeer een vertoning als een spel in zijn beleving. Ook in een spel zijn de keuzemogelijkheden beperkt door de kaders van het spel en toch voelt het alsof je als speler eigen inbreng hebt.

De geluidswandelaar heeft zijn eigen voetstap, maar is niet vrij als zichzelf. Hij kiest voor het lopen van een geluidswandeling en volgt daarna de instructies. Hij is het, niet de artiest, die aan het lopen is. Het is de artiest die hem als een regisseur aanwijzingen geeft. Al is de keuze voor het aanzetten van de geluidswandeling volgens Simon Emmerson ook een bespeling van de situatie. De mogelijkheid de luidsprekers te bespelen, is een verplaatsing van de macht van de auteur naar de luisteraar (2000, 211).

Er zijn momenten dat je je op een bepaalde manier gedraagt aan de hand van een opdracht, eigenlijk alsof je een conceptueel kunstwerk – dat slechts bestaat uit een omschrijving van een handeling – uitvoert. Of dat je een moment je koptelefoon afzet of je ogen dicht doet, om op een andere manier een openbaar geheim mee te dragen. Namelijk niet zozeer dat je laat zien dat je iets hoort wat je omgeving niet hoort, maar dat je niet laat zien dat je iets hoort wat je omgeving ook zou kunnen horen.

De geluidsartiest die de geluidswandeling gemaakt heeft, manipuleert en modeleert de opnames en geluiden naar zijn beleving (van een plek). Hij maakt de geluidsafdruk van een ervaring die hij nooit op die manier ervaren heeft. Toch bestaat de suggestie dat hij het perceptief van zijn bewustzijn heeft vastgelegd. Een 'statisch' document dat door een ander bewustzijn beleefd kan worden. Daarmee 'belichaamt' de geluidswandelaar de ervaring van een artiest, zoals die nooit daadwerkelijk heeft bestaan.

Voorbeeld: David Helbich - Tracks

David Helbich noemt zijn wandeling *Tracks* zelfs een performatieve wandeling. Een heel boekje met instructies (die hij een partituur noemt) geeft

per 'track' aan wat de juiste houding en zelfs gedragingen zijn. De eerste 'track' is een oefening om 'op te warmen'. Een manier om actief te focussen op je gehoor. De volgende tracks moet je weliswaar 'uitvoeren' met een 'derde oor' op je voorhoofd, maar er zijn geen actieve aanwijzingen die je daar weer aan herinneren.

Bij latere tracks krijg je de opdracht je door een locatie te bewegen, terwijl je een niet corresponderende route volgt. Of wordt er juist gevraagd om je onopvallend te mengen op een perron, door je actief te gedragen als een wachtende reiziger. Alledaagse handelingen, worden op die manier naast hoorbaar ook uitvoerende handelingen. Bovendien correspondeert hij beweging ook duidelijk met geluid, door choreografiën uit te tekenen voor bijvoorbeeld een ventilator. Het zijn handelingen die een uitvergroting zijn van luisterhoudingen die met enig zelfbewustzijn vanzelf al optreden bij een geluidswandeling.

3.5 POST-HUMANISME EN LUISTERBEREIDHEID

Nature, like the body is disappearing (Hegarty 2004, 123)

In een beweging tegenovergesteld aan de van Jean Baudrillard afgeleide stelling van Paul Hegarty is er juist steeds meer aandacht voor het lichaam, ecologie, het dierlijke en het natuurlijke. Synchroon daaraan ontwikkelt het posthumanisme - zoals de ambivalentie tussen 'digitaal' geluid en een organisch menselijk lichaam, de menselijke afhankelijkheid van technologische ontwikkelingen bekend is komen te staan - zich ook steeds meer naar het menselijke lichaam (Dyson 2009, 2). Zoals ook binnen de kunstmatige intelligentie een stroming van *embodied cognition* ingaat tegen Decartes en de mens beziet vanuit het lichaam (Anderson 2003, 126).

De mobiliteit van de draagbare persoonlijke stereo met hoofdtelefoon en de gemedieerdheid van opgenomen geluid, vormen samen een prothese die een aangepast luistervermogen mogelijk maakt. Een vermogen om de lo-fi omgeving hi-fi waar te nemen, doordat het omgevingsgeluid gemanipuleerd aan de luisteraar gepresenteerd kan worden. Die suggestie van hyperrealiteit is iets waar R. Murray Schafer, met een

behoorlijk algemene afkeer voor digitale techniek, niet achter stond. Hi-fi techniek zou volgens hem bijdragen aan een onvermogen van de mens om goed te luisteren (Sexton 2007, 90). Terwijl posthumanisme zich positief verhoudt tot techniek (Dyson 2009, 12).

Een hoofdtelefoon als gehoorprothese maakt een wereld hoorbaar die anders niet te horen is. Geluiden die net te ver weg zijn, of normaal ondergesneeuwd worden door de ruis van luidere of zo veel andere geluiden zijn opeens te onderscheiden. Zelfs geluiden waarvan je geen idee hebt dat ze bestaan. Geluiden die horen bij delen van een omgeving die zichtbaar, noch hoorbaar opereren. Zoals bijvoorbeeld een *Electrical Walk* van Christina Kubisch. Met een koptelefoon van haar wordt een wereld van beveiliging en surveillance hoorbaar, een wereld van draadloos internet en de levensduur van elektrisch aangestuurde apparaten; beveiligingspoortjes, wifi en de starter van een tl-balk hebben allemaal hun eigen puls en dus klank.

Aan de ene kant leidt de techniek naar een gedemocratiseerde wereld van beleving, maar tegelijkertijd stimuleert de hoofdtelefoon een individuele beleving (Dyson 2009, 186). En waar digitaal geluid een opheffing van het lichaam suggereert is het juist 'nieuw' aan nieuwe media dat ze belichaming, ruimte en tijd willen herdefiniëren (Dyson 2009, 182). Het is zoals Hayle's onderscheid tussen lichaam en belichaming. Het lichaam is slechts een constellatie van tekens (zoals waar Baudrillard aan refereert), terwijl belichaming een gesitueerdheid is die een frame van betekenis creëert.

Wanneer je een bepaald geluid opmerkt, bewust waarneemt en een plek geeft, zegt dat ook iets over een luisterbereidheid. Wanneer in de waargenomen objecten gevoel ligt, is dat een deel van de persoon die waarneemt: "the beloved is already loved" (Kahn 1999, 27). Er bestaat geen auditieve wereld als je niet wilt luisteren, hoe mooi en nabij het geluid ook klinkt.

Voorbeeld: Justin Bennett – NASA

Een mens waarvan de zintuigelijke vaardigheden te sterk afwijken van de norm; het kan zomaar iemand zijn die wordt beticht van paranoia of 'gekte'. Justin Bennett zet fit fenomeen naar zijn hand, door de opnamen van een psychiater over een gezamenlijke wandeling met een patient te gebruiken als het frame voor zijn geluidswandeling. De psychiater leidt je langs de plekken waar ze

samen liepen en tegelijkertijd hoor jij wat de psychiater niet hoorde: je hoort wat de patient hoorde.

De patient heeft een geheel andere psychoacoustische beleving dan ieder ander. Eigenlijk zou je kunnen zeggen, hoort de patient zonder een hoofdtelefoon van Christina Kubisch toch de onzichtbare en onhoorbare deeltjes en golven in de lucht.

3.5 DEELCONCLUSIE

Er zijn verschillende aanleidingen om het centraal stellen van het menselijk lichaam, als het interface waarmee de mens de wereld tegemoet treedt te zien als een actuele trend. Theoretisch sijpelt deze gedachte door in de anti-Cartiaanse fenomenologie van Maurice Merleau-Ponty, de ritmeanalyse van Henri Lefebvre, het huidige posthumanisme en zelfs een benadering van kunstmatige intelligentie. De mens treedt voor waarneming van de omgeving volledig-lichamelijk de wereld in.

Daarbij is de meest basale van menselijke activiteiten, een activiteit waar je vrijwel niet over nadenkt, het lopen. Het is niet een manier om je actief tot je omgeving te verhouden. Het is de basishouding van waaruit een interactie met de omgeving optreedt. Bij de geluidswandeling is het duidelijk dat dat ritme ook een interactie is tussen de geluidswandelaar en de geluidstrack. Het lopen functioneert als een activeren van de geest en tegelijkertijd als een onbevangen waarneming. Het is een fysieke immersie en tegelijkertijd een gevoeligheid voor die omgeving.

Vaak heeft de geluidstrack een menselijke stem en wordt de wandelaar dus vergezeld. Het vereist wel enige overgave om de interactie met die wild vreemde niet ongemakkelijk te maken. Om dat geluid in het ritme op te laten gaan van de stad en van het eigen lichaam. Een zoektocht naar bij welke (imaginaire) omgeving het geluid hoort.

Het luisteren is tegelijkertijd een interne en externe verkenning van de relatie met de omgeving. Al is het de vraag wanneer die relatie immersief is en wanneer er sprake is van bewust luisteren. Een hoofdtelefoon brengt het geluid zo dichtbij, dat het de mogelijkheid heeft een geluidsruimte in het hoofd te creëren. Zo dichtbij en 'onopvallend' dat het geen buffer creëert tussen de luisteraar en zijn omgeving. Zo dichtbij dat na het luisteren alle andere zintuiglijke ervaringen zich op het gehoorde aanpassen. Het synchroniseren van het geluid met de rest van een omgeving.

Bovendien is het een bewuste keuze de koptelefoon op te zetten. Je wil je in een persoonlijke geluidswereld onder dompelen en dus luisteren. In het geval van een geluidswandeling is het een onderdompeling in de beleving van andermans ervaring. Een interactie met een imaginaire geluidswereld die alleen in die interactie samenvalt met een reële wereld (die hyperrealiteit en simulatie samenbrengt).

De fysicaliteit van het luisteren staat aan de basis van de geluidswandeling. Een manier om luisteren niet als een in het hoofd gecompriëerd vermogen te beschouwen, maar als een manier om multi-sensorisch te interacteren met een omgeving. De gesitueerdheid van het geluidswerk is onlosmakelijk verbonden met de gesitueerdheid van het waarnemend subject, de belichaamde luisteraar.

Zo biedt de geluidswandeling een interessant evenwicht tussen het schizofoon bewustzijn van gemedieerd geluid en het opheffen van dat bewustzijn in het accepteren van het gemedieerde geluid als een cyborg waarneming. Een tegelijkertijd immersieve beleving van de geluidswereld, de reële wereld en de perceptie van de geluidsartiest die de wandeling maakte.

4. CONCLUSIE

Het is duidelijk een tijd van posthumanisme door de voortdurende aanwezigheid van technische mediëring. Overal komt geluid uit speakers, zien we bewegende grafische beelden en staat vrijwel iedereen continu in verbinding met internet. Het is niet verwonderlijk dat er juist in deze tijd veel aandacht is voor manieren waarop juist het menselijk lichaam met al deze zaken in contact staat.

De geluidswandeling heeft een muziekhistorische achtergrond in de ideologie van de World Soundscape Project, waarbij een bewuste schizophone houding gevraagd wordt voor het luisteren naar gemedieerd geluid. Tegelijkertijd wordt het duidelijk dat de emancipatie van concrete geluiden naar een muzikale dimensie inmiddels is ontwikkeld naar een tijd waarin elk geluid - ongeacht de natuurlijke of synthetische oorsprong - een plek heeft binnen (klanklandschaps)composities.

Het is de vraag of in een vaak hyperreële wereld nog wel belang is bij het bewust omgaan met de oorsprong van het geluid. Met behulp van persoonlijke draagbare stereo's creëren mensen in hun dagelijks leven de contrastrijke, emotie versterkende relaties van beeld en geluid, die geassocieerd worden met het medium film. Alsof het niet uitmaakt of de fysieke wereld als immersieve realiteit wel of niet gemedieerd is. Als er maar een synchronisatie plaatsvindt van het geluid en het beeld, waardoor het voor de beschouwer betekenis krijgt.

De oorspronkelijkheid van geluid verdwijnt als beseft wordt dat niet alleen techniek, maar ook de locatie/ de ruimte en het lichaam het klinkende geluid en de manier waarop het gehoord wordt beïnvloed. De klanklandschapscompositie, of een ander door een auteur gestuurd geluidsbestand, van de geluidswandeling biedt bewust een ander perspectief dan het 'natuurlijke' klanklandschap. Door het vastleggen van het perspectief van de auteur toont het geluid het perspectief van de geluidswandelaar.

DE GELUIDSWANDELAAR

Door een veelheid van sensorische prikkels in de stad, is het logisch dat men vaak auditieve, maar ook visuele prikkels wegfilt. Met bewustzijn, noch onderbewustzijn lopen we door de stad. De keuze om een koptelefoon op te doen is eigenlijk de keuze voor een beperkter aantal prikkels. Niet alleen geeft het een excuus je voor sociale communicatie af te sluiten, maar ook beperkt het je fysieke wereld aanzienlijk doordat de auditieve wereld in je hoofd bestaat.

De vorm van klanklandschapscompositie is niet nieuw, noch het gebruik van hoofdtelefoons met binauraal geluid. Toch is het een actuele en activerende manier van luisteren, een van de manieren om een *inattentive* luisterhouding te doorbreken en toch dichtbij huis en een ‘bekend’ klanklandschap te blijven. Lopen los gezongen van de gebruikelijke functionaliteit van het verplaatsen door de stad wordt - zoals de filosofische wandeling en zelfs wel vergelijkbaar met de *flâneur* en de *dérive* - een manier om te beschouwen. Een manier om de stad en jouw persoon in die stad te beschouwen. Het lopen is de beweging nodig om te denken.

Als geluidswandelaar ben je de uitvoerder van de geluidswandeling, je bent een wandelaar in fysieke beweging en je bent een luisteraar. Je bent publiek en performer. Gestoeld op de educatieve doelen van de akoestische ecologie lijkt de geluidswandeling een voor de hand liggende manier om de emancipatie van het gehoor in de publieke ruimte te vergroten.

In een evenwicht tussen schizophonisch bewustzijn en immersie, intern en extern luisteren biedt de geluidswandeling met een hoofdtelefoon een luisterbereidheid en de mogelijkheid details van het klanklandschap te laten horen, die anders ongemerkt aan de stedelijke wandelaar voorbij gaan. Een vorm die dichtbij alledaagse handelingen staat en daarbij toch een verhoogd bewustzijn creëert.

DE VORM

Juist de vorm van een mp3-bestand of mobiele applicatie biedt een enorme toegankelijkheid. Sommige geluidsartiesten zullen het contrast tussen het gemedieerde en directe geluid willen benutten door af en toe van de luisteraar te vragen de hoofdtelefoon af te doen, maar het digitale bestand als uitgangspunt maakt de ‘overgave’ overzichtelijk. Het is een hanteerbaar object met een vooraf te lezen lengte.

Bovendien sluit de hoofdtelefoonbeleving aan bij een individualistische tijd, waarin iedereen de technisch middelen tot zijn beschikking heeft om alles zelf te doen, om alles af te stemmen op eigen wensen. Zoals ook de muziek op de mp3-speler wordt gebruikt om in een persoonlijke ‘geheime’ geluidswereld te bewegen.

Er zijn niet alleen veel verschillende persoonlijke perspectieven binnen de geluidswandeling, ook de vorm varieert. Zo zijn er geluidswandelingen: met – of zonder narratief; met of zonder vocalen; met of zonder synthetisch geluid; wel of niet opgenomen op de plek waar gelopen wordt of met het gebruik van normaal gesproken

onhoorbaar, maar toch 'natuurlijk' geluid; en binauraal/ extern - of intern geluid (of een combinatie). Zelfs met de concentratie op een specifieke vorm van luisterbewustzijn is er dus een breed scala aan mogelijkheden voor de invulling.

Dat alles bij elkaar genomen is het duidelijk dat de vorm van de geluidswandeling een vorm is van interactieve kunst die een zelfstandige positie verdient binnen de kunsten. Een vorm die door de actieve participatie van het lichaam en daarmee onder andere met een geactiveerde luisterhouding nog vele toepassingen kan krijgen. Als er iets duidelijk wordt uit het leven in een hyperreële tijd, is het dat artistieke interactie tijdens elk aspect van het dagelijks leven een mogelijkheid wordt. Een lopen om te luisteren is een geactiveerde manier van luisteren, die sterk past bij deze tijd.

5. DISCUSSIE

Er is het gevaar dat er in dit onderzoek blind wordt gestaard op die ene specifieke vorm van geluidskunst, de geluidswandeling. Al heeft de geluidswandeling zo veel verschillende verschijningsvormen dat het nog een hele opgave bleek het fenomeen te beschrijven. Het is niet te zeggen of er geen andere vormen van geluidskunst zijn die een zelfde effect hebben.

Daarnaast is duidelijk dat dit een oriënterend onderzoek is en dat het zeker interessant is empirisch vervolgonderzoek te doen. Bijvoorbeeld of mensen het zelfde bestand anders beluisteren terwijl ze stilstaan of zitten (in een concertzaal) of wandelen. Ook het verschil tussen het effect van een bekende/ vertrouwde omgeving versus een nieuwe omgeving zou interessant zijn om te onderzoeken. Zo zijn er zeker mensen, zoals bijvoorbeeld Arnoud Traa die vindt dat een geluidswandeling niet 'werkt', omdat het de luisteraar af sluit van de daadwerkelijke omgeving (specifiek sprak hij over Justin Bennetts geluidswandeling NASA bij Sonic Acts 2013) (2013, 30).

Bovendien startte dit onderzoek vanuit een achtergrond in de muzikwetenschappen wat inhoudt dat de onderwerpen die 'behoren' tot de theaterwetenschappen, kunstgeschiedenis of mediastudies misschien onvoldoende belicht zijn.

Met het oog op vervolgonderzoek binnen de muzikwetenschappen lijkt het me interessant, nu de basis voor erkenning van de geluidswandeling gelegd is, onderzoek te doen naar de mogelijkheid of de lopende luisteraar de 'liveness' van het elektronische concert kan vervangen. Een zeer concrete stap in de ontwikkeling van een nieuwe elektronische concertpraktijk.

BIBLIOGRAFIE

- Akiyama, Mitchell. 2010. "Transparent listening: soundscape composition's objects of study." *RACAR XXXV*, 1.
- Anderson, Michael L. 2003. "Embodied cognition: a field guide." *Artificial Intelligence* 149 (1): 91-130.
- Baudrillard, Jean. 1983. "The ecstasy of communication." In *The Anti-Aesthetic: essays on postmodern culture*, redactie door Hal Foster, vertaald door John Johnston, 126-134. Port Townsend, Washington: Bay Press.
- Baudrillard, Jean. 1993. "The work of art in the electronic age: interview with La Sept." in *Baudrillard Live: selected interviews*, redactie door Mike Gane, 145-151. Londen: Routledge.
- Benjamin, Walter. 1926. "One way street." In *One Way street and other writings*, 45-104. London: Verso.
- Bennett, Justin. 2009. "Gehoor geven (aan)." In *The City Amplified*, vertaald door Willem Kramer, 39-45. Den Haag: Stroom Den Haag.
- Bogue, Ronald. 1997. "Art and Territory." *The South Atlantic Quarterly* 36 (3): 465-482.
- Boiten, Ina. 2001. *Publieke kunst: nieuwe dimensies in ruimte en tijd, voor kunstenaar en publiek*. Rotterdam: Nai uitgevers.
- Bull, Michael. 2000. *Sounding out the city: personal stereos and the management of everyday life*. Oxford: Berg.
- Certeau, Michel De. 2000. "Walking in the city" In *The Certeau Reader*, redactie door Graham Ward, 101-118. Oxford: Blackwell Publishers.
- Chikamori, Takaaki. 2009. "Between the 'Media City' and the 'City as a Medium'." *Theory Culture Society* 26: 147-154.
- Chion, Michel. 2004. *Audio-vision: sound on screen*. Origineel uit 1990, vertaald uit het Frans door Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press.
- Davis, Blair. 2008. "Old film, new sounds: screening silent cinema with electronic music." *Canadian Journal of Film Studies* 17 (2): 77-98.

- Debord, Guy. 1958. "Theory of the Dérive." *Bureau of public secrets*. De vertaling van Ken Knabb komt uit *Situationist International Anthology* 2006. <http://www.bopsecrets.org/SI/2.derive.htm>. Geraadpleegd op 20 juni 2013.
- Driesen, Pauline. 2013. "Een gescheidenis in concrete klanken." In *IPEM: 50 years of electronics an electroacoustic music at the Ghent University*, 15-19. Gent: IPEM.
- Dyson, Frances. 2009. *Sounding new media: immersion and embodiment in the arts and culture*. Berkeley: University of California Press.
- Edensor, Tim. 2010. "Walking in rhythms: place, regulation, style and the flow of experience." *Visual Studies* 25 (1): 69-79.
- Elden, Stuart. 2004. "Rhythmanalysis: an introduction." In *Rhythmanalysis: Space, time and everyday life* van Henri Lefebvre uit 1992, vertaald door Stuart Elden en Gerald Moore, vii-xv. London: Continuum.
- Emmerson, Simon. 2000. "'Losing touch?': the human performer and electronics." In *Music, Electronic Media, and Culture*, redactie door Simon Emmerson, 194-216. Bodmin: MPG Books Ltd.
- Erens, Cilia. 2007. "The audible space." In *Hearing places: sound, place, time and Culture*. Redactie door Ros Bandt, Michele Duffy en Dolly MacKinnon, 361-368. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Erens, Cilia. 2013. "De geboorte van de geluidswandeling." *609 cultuur en media* 13 (april): 27-29.
- Field, Ambrose. 2000. "Simulation and reality: the new sonic object." In *Music, electronic media and culture*, redactie door Simon Emmerson, 36-54. Aldershot: Ashgate.
- Fonteyne, Joost. 2012. "The art of soundwalk." Verschenen naar aanleiding van de expositie *Klinkende stad: publiek geluid*. Festival van Vlaanderen Kortrijk, 16 december. <http://www.festivalkortrijk.be/nl-be/f-programma/73/listen-to-this>.
- Gilloch, Graeme. 1992. "The heroic pedestrian or the pedestrian hero? Walter Benjamin and the Flaneur." *A Quarterly Journal of Critical Thought* 91: 108-116.
- Gorbman, Claudia. 1987. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press.
- Hegarty, Paul. 2004. *Jean Baudrillard: live theory*. London: Continuum.

- Hollerwegen, Florian. 2013. "Straßenmusik and eardverts: public listening interventions as an artistic practice for encouraging aural awareness in an everyday context." *Journal of Sonic Studies* 4(1). <http://journal.sonicstudies.org/vol04/nr01/a11>.
- Hosokawa, Suhei. 2012. "The Walkman Effect." In *Sound Studies Reader*, redactie door Jonathan Sterne, 104-116. London: Routledge.
- Jordan, Randolph. 2007. "Case study: film sound, acoustic ecology, and performance in electroacoustic music." In *Music, Sound and Multimedia: from the live to the virtual*, redactie door Jamie Sexton, 121-141. Edinburgh: Edinburgh UP.
- Kahn, Douglas. 1999. *Noise, water, meat: a history of sound in the arts*. Cambridge: MIT Press.
- Kassabian, Anahid. 2008. "Inattentive Engagements: The New Problematics of Sound and Music." *Cinema Journal* 48 (1): 118-123.
- Kellner, Douglas. 2013. "Jean Baudrillard." *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, redactie door Edward N. Zalta. In de editie van voorjaar 2013. <http://plato.stanford.edu/archives/spr2013/entries/ baudrillard>.
- LaBelle, Brandon. 2006. *Background noise: perspectives on sound art*. New York: Continuum.
- LaBelle, Brandon. 2008. "Pump up the bass: rhythm, cars and auditory scaffolding." *Senses and society* 3 (2): 187-204.
- LaBelle, Brandon. 2010. *Acoustic territories: sound culture and everyday Life*. London: Continuum.
- Lefèbvre, Henri. 1991. *The production of space*. Origineel uit 1974, vertaald door Donald Nicholson-Smith. Oxford: Blackwell.
- López, Francisco. 1998. "Environmental sound matter." April. <http://www.franciscolopez.net/env.html>.
- Middleton, Jennie. 2009. "'Stepping in time': walking, time, and space in the city." *Environment and Planning* 41: 1943-1961.
- McCartney, Andra. 2012. "Meaningful listening through soundwalks." Proceeding of the Electroacoustic Music Studies Network Conference *Meaning and Meaningfulness in Electroacoustic Music*. Stockholm, juni. <http://www.ems-network.org/spip.php?article337>.

- Paine, Garth. 2007. "Playing and hearing sonic environments." In *Hearing places: sound, place, time and culture*. Redactie door Ros Bandt, Michele Duffy en Dolly MacKinnon, 369-390. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Romdenh-Romluc, Komarine. 2011. *Routledge philosophy guidebook to Merleau-Ponty and phenomenology of perception*. London: Routledge.
- Schafer, R. Murray. 1994. *The Soundscape: on sonic environment and the tuning of the world*. Origineel uitgegeven als *Tuning of the world* in 1977 door Knopf in New York. Rochester: Destiny Books.
- Schedel, Margaret en Andrew V. Uroskie. 2011. "Writing about audiovisual culture." *Journal of visual culture* 10: 137-144.
- Sexton, Jamie. 2007. "Reflections on sound art." In *Music, Sound and Multimedia: from the live to the virtual*, redactie door Jamie Sexton, 85-104. Edinburgh: Edinburgh UP.
- Simonsen, Kirsten. 2005. "Bodies, sensations, space and time: the contribution from Henri Lefebvre." *Gegrafiska Annaler* 87: 1-14.
- Solnit, Rebecca. 2001. *Wanderlust: A history of walking*. London: Verso.
- Sterne, Jonathan. 2003. *Audible Past: cultural origins of sound reproduction*. Durham: Duke UP.
- Sterne, Jonathan, red. 2012. *The Sound Studies Reader*. Londen: Routledge.
- Stankievech, Charles. 2007. "Headphones, *Epoche*, and *L'extimité*: A phenomenology of interiority." *Offscreen* 11 (8-9): 1-11.
- Tonkiss, Fran. 2003. "Aural Postcards: Sound, memory and the city." In *The Auditory Culture Reader*, redactie door Michael Bull, 303-309. Oxford: Berg
- Traa, Arnoud. "Interactief geluidswandelen." *609 cultuur en media* 13 (april): 30.
- Voegelin, Salomé. 2010. *Listening to noise and silence: towards a philosophy of sound art*. New York: Continuum.
- Westerkamp, Hildegard. 1991. "The World Soundscape Project." *The Soundscape Newsletter* nr1, augustus.
http://wfae.proscenia.net/library/articles/westerkamp_world.pdf.
- Westerkamp, Hildegard. 2002. "Linking soundscape composition and acoustic ecology." *Organised Sound* 7: 51-56.
- Wishart, Trevor. 1996. *On Sonic Art*, redactie door Simon Emmerson. Amsterdam: Harwood.