

'I like our music to feel
three-dimensional.'

DAVID GILMOUR

'Like a car speaker blasting
too much music, sound
overflows borders.
It is boundless on the one
hand, and site-specific
on the other.'

BRANDON LABELLE

ARTHUR SAUER: Een belangrijke. Met mijn stichting The Game of Life hebben we een op WaveFieldSynthesis gebaseerd geluidsweergavesysteem gebouwd. Zie de website www.gameoflife.nl. Interessant is dat een dergelijke precieze ruimtelijke weergave heel andere eisen stelt aan de muziek die ervoor gecomponeerd wordt. In het theater kan net zo goed gespeeld worden met de lokalisatie van geluid. Hoe zorg je ervoor dat de plaatsing van het geluid een betekenis krijgt? Door geluiden los van elkaar in de ruimte te plaatsen, krijgen ze een geheel andere relatie tot elkaar. Door geluiden op dezelfde plaats te zetten, fuseren ze eerder met elkaar. Hier bestaan geen harde regels voor. Het is belangrijk om je bewust te zijn van de invloed van de plaatsing van geluid op de perceptie van het geluidsbeeld dat je maakt.

DDV: Het is een valstrik om te denken dat sommige muziek enkel of beter past in bepaalde ruimtes. Afgezien uiteraard van de technische vereisten van bijvoorbeeld een symfonieorkest, moet je als muzikant elke ruimte aankunnen. Wij hebben er altijd een punt van gemaakt om op diverse plekken op te treden, gaande van fabriekshallen tot woonkamers. In relatie tot ruimte speelt enkel de afstand tot het publiek een rol, die in het beste geval wordt herleid tot nul.

SIMON WILLIAMS: De ruimte weerspiegelen is essentieel. Indien mogelijk hou ik eraan de geluidsomgeving van de ruimte te absorberen vooraleer ik in de studio van start ga. Deze vraag naar de rol die ruimte speelt, houdt verband met de vraag waar geluid in de ruimte zelf gemanipuleerd kan worden, wat kan leiden tot inspirerende resultaten. En dan is er ook nog ruimte in geluid...

YVES DE MEY: Ruimte is misschien wel één van de belangrijkste elementen in mijn werk. Het definiëren van een ruimte, het suggereren, het tastbaar maken van grenzen en materie, het werken met de bestaande omgeving, met de dimensies van een decor... Het zijn allemaal elementen die een kader scheppen waarin de harmonische inhoud zijn plaats kan vinden. Een deel van mijn werk, vooral dan met Christoph De Boeck/Audiostore, behandelt ruimte als akoestisch gegeven, als dé plaats waar het geluid zich manifesteert, en niet zozeer als de plaats waar het waargenomen kan worden. Ook de creatie van een ruimte door bepaalde materialen is een deel van het onderzoek.

DAVID HELBICH: Het ruimtelijke aspect is altijd aanwezig maar wordt slechts af en toe benadrukt. Tijdens mijn voorstellingen met Shila Anaraki, *Keine-Spiele* en *Keine-Spiele mehr*, werd er wél sterk op gefocust. In *Keine-Spiele mehr* wandelen we voornamelijk met het publiek door de (theater)ruimte, tot Shila boven onze hoofden – heel hoorbaar – een gelijkaardig parcours aflegt. Hierdoor wordt de transformatie van onze ervaring van (de) ruimte, naar onze verbeelding ervan in gang gezet. In de context van *The Mobility Department of The Temporary Institute* organiseerde ik wandelingen met verschillende concepten. Ruimte en beweging, een cliché dat betekenisvol wordt als de uitvoerder niet de enige is die beweegt.

AERNOUDT JACOBS: Vanuit de architectuuropleiding die ik volgde, heb ik een nauwe band met ruimtelijkheid. Ik zie mijn klankwerk als een logische voortzetting daarvan omdat er veel overeenkomsten zijn tussen muziek en architectuur. Architectuur is gebaseerd op ruimtes van solide constructies, geluid kan ook fysisch zones begrenzen. Klank in een bepaalde ruimte geeft bovendien altijd informatie over haar ruimtelijk kwaliteit. Elke ruimte heeft zo een eigen akoestische vingerafdruk.

