



Stijgt het volume in de theaterzaal?

Over auditieve horizonen en dynamische tendensen

Theatermakers ontdekken volop het auditieve potentieel van de theaterzaal. Maar Leonie Persyn vraagt zich af of geluid echt een stap naar voren zet op de planken, of gaat alleen het volume omhoog? In *Ferox Tempus. Terror at its best* (2022) overspoelt Luanda Casella haar publiek met een oorverdovende soundscape van fragmenten uit films, popsongs, interviews, games enzovoort. David Weber-Krebs nodigt in *The Silencing* net uit tot luisteren, door uitermate spaarzaam met geluid om te springen. De voorstellingen typeren twee van de huidige tendensen. Enerzijds een crescendotendens, waarbij het geluid de toeschouwer meevoert door de auditieve scenografie van het personage. Anderzijds een diminuendotendens, die de toeschouwer uitnodigt om de auditieve horizon van de theaterzaal mee te definiëren.

Net als 'landschap' is ook 'soundscape' een containerbegrip met een breed spectrum aan betekenissen. Vaak zetten kunstenaars en theoretici het woord landschap in om een soundscape te definiëren. Zo schrijft Almo Farina in zijn boek *Soundscape Ecology: 'The soundscape is defined as the entire sonic energy defined by a landscape and is the result of the overlap of three distinct sources: geophonies, biophonies and antrophonies.'*¹

Volgens Farina omvat een soundscape de totaliteit van geluiden op een en dezelfde plek. Hij maakt de complexiteit van individuele en gedeelde ervaringen, interacties en interpretaties met deze (sonische) omgeving voelbaar. In de omgeving die hierdoor geëvoceerd wordt, ligt net het verschil tussen *Ferox Tempus. Terror at its best* en *The Silencing*. Bij Casella horen we de soundscape van de dystopische situatie waarin het personage zich bevindt, terwijl Weber-Krebs uitnodigt om naar de soundscape van de theaterzaal te luisteren. De ene overstemt de *roomtone* van het auditorium en implementeert het surroundsysteem uit de cinema, de andere hanteert diezelfde roomtone als pijler doorheen alle niveaus van de voorstelling.

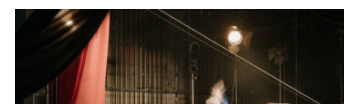
ESSAY 15.12.2022
Leestijd 8 — 11 minuten


#170
15.12.2022 — 14.03.2023

Leonie Persyn

Leonie Persyn is geaffilieerd onderzoeker bij S:PAM – Studies in Performing Arts and Media, Universiteit Gent. Ze werd opgeleid als beeldend kunstenaar en kunsthistoricus. De laatste jaren ontwikkelde ze haar eigen onderzoekspraktijk met zowel academische als artistieke strategieën. Haar onderzoeksproject 'The Sound of a Shared Intimacy' richt zich op de autonome werking van geluid op beeld binnen de context van hedendaagse podiumkunsten.

RECENT VERSCHENEN



ACTUA RECENTS 
DOSSIERS MULTIMEDIA
ARCHIEF MULTILINGUAL
ABONNEER CONTACT

Stille nacht – hetpaleis
/ Clara Cleymans, Wim

DE SOUNDSCAPE ALS IMMERSIEVE HORROR VACUI OVERSTEMD

Al bij het betreden van het auditorium wordt de roomtone overstemd door een soundtrack die bestaat uit een typerende tweedeling tussen een dreunende bas en een melodische bovenlaag. Het stijgende volume zet zich door tot aan de themasong, een westerntune met hoog *Kill Bill*-gehalte. De lichamelijke impact van de lage trillingen vult de ruimte met spanning terwijl de melodische bovenlaag het nodige comfort voorziet. Het volume stijgt tot een hoogtepunt in de themasong en onderstreept de filmische elementen en referenties die aan het werk zijn. De soundtrack zuigt de aandacht van de toeschouwer naar de scène, maar is slechts een klein onderdeel van de volledige omgeving waarin het hoofdpersonage Lua zich beweegt.

De soundscape in *Ferox Tempus. Terror at its best.* kan omschreven worden als een immersieve horror vacui samengesteld uit een instrumentale soundtrack, een themasong, een voiceover, versterkte stem en samples van filmdialogen, bruitage en popmuziek. Alsof dat nog niet genoeg is, wordt het geheel doorspekt met een versterkte ademhaling. Casella propt de soundscape vol en laat weinig tot geen ruimte voor stilte. Ze vult het onbekende van de catastrofe auditief op en versterkt daarmee het horroreffekt op haar toeschouwer, in de hoop een mogelijke omgang aan te bieden met de onbeantwoorde vragen in het kader van de huidige klimaatcrisis. Zelf zegt Casella daarover: *'Popular formats allow us to look at the reality that we in a way recognize already. So I worked with the TEDtalk, a then the quiz and now the computer games. (...) to subvert that format brings directly a new perspective.'*² De *first person shooter game* verhoogt dus de herkenbaarheid voor de toeschouwer en biedt daardoor de mogelijkheid tot een kritisch perspectief.

Mark Grimshaw-Aagaard wees er al op hoe het in dergelijke first person shooters het geluid is dat de spelers in een coherente ruimte aanwezig maakt. Het is het geluid dat de beelden en de beleving in beweging zet en dichterbij de huid van de speler brengt.³ Casella is zich bewust van dat potentieel. De gesampelde bruitages uit films van modderige voetstappen op Lua's tocht door het eerste level, waarbij je het zware schoeisel sappig in de modder hoort zuigen en weer loskomen, is hier een goed voorbeeld van. De voetstappen verraden de intentie, het ritme, de dynamiek en de richting van de beweging en creëren simultaan een gedetailleerd decor in het brein van zowel Lua als de toeschouwers. Des te meer omdat je als toeschouwer de VR-omgeving niet te zien krijgt, zijn het deze kleine geluiden vol details die een uitgesponnen dystopisch landschap evoceren. Ze plaatsen de speler (het personage Lua) en de toeschouwer ermiddenin. Op momenten waarop Lua slagen incasseert, wordt duidelijk hoe het surroundsysteem en het daarmee gepaarde hoge volume het evocatieve potentieel van deze gedetailleerde geluiden versterkt. Hoewel je als toeschouwer niet mee aan de knoppen staat, word je net door de lichamelijke impact van deze geluiden aanwezig in *Ferox Tempus. Terror at its best.*

“Luanda Casella propt de soundscape vol en laat weinig tot geen ruimte voor stilte. Ze vult het onbekende van de catastrofe auditief op en versterkt daarmee het horroreffekt op haar toeschouwer.”

De gesampelde bruitages transporteren de speler en de toeschouwer niet alleen van de theaterzaal naar het dystopische landschap, maar positioneren beiden op het kruis punt tussen

Eede

Theater als kinderspel


Charlotte Durnajkin



Shut Up and Play With Me – Het Zuidelijk Toneel

Een ode aan het spel, of kunstschaatsen met plastic zakken

Jasper Delva

ACTUA RECENTIES 
DOSSIERS MULTIMEDIA
ARCHIEF MULTILINGUAL
ABONNEER CONTACT

verbeelding een volwaardige component van de (virtuele) realiteit.⁴ In de overlap tussen verbeelding en perceptie is de immersieve kracht van geluid het sterkst. Wanneer Lua de first person shooter speelt, stijgt via het geluid de betrokkenheid van de toeschouwer. Deze krijgt namelijk de impliciete opdracht en verantwoordelijkheid om zelf het onmogelijke te verbeelden, en wat onzichtbaar blijft tastbaar en eigen te maken. Geluid stimuleert een amalgaam aan simultane scenografieën die hoogstpersoonlijk en toch gedeeld zijn.



De opmars van geluid in de theaterzalen en het verhogen van de verbeeldende verantwoordelijkheid van de toeschouwer wijst op de limieten van het beeld. Sinds het gebruik van achterdoeken wordt het van perspectief, vluchtpunten en een eenduidige gedefinieerde horizon doordrongen beeld moeilijk te doorbreken. Voor makers als Casella volstaat het dwingende keurslijf van dergelijke beelden niet langer om de complexiteit en terreur van een woedende klimaatcrisis aan te kaarten. In verschillende interviews zegt ze zelf: *'the power of imagination will be stronger than the images. If we want to address the terror, I think imagination can do a better job for you.'*⁵ Ze onderschrijft hiermee het inzicht van onderzoekers als Julie Sermon, Estelle Zhong en Baptiste Morizot, die stellen dat de huidige ecologische crisis ook een crisis van verbeelding en het vermogen tot gevoeligheid is.⁶ Allen hekelen ze een verarming van het scala aan affectieve ervaringen en hun rol in het begrijpen wat ons te wachten staat.

De dominante en agressieve aanwezigheid van geluid in voorstellingen als *Ferox Tempus. Terror at its best* biedt weerstand aan een dergelijke verarming. Geluid respecteert namelijk geen grenzen en maakt van het lichaam een resonantiekamer. Het mengt zich ongevraagd in de meest intieme gevoelshuishouding van een toeschouwer, met zacht kabbelende bewegingen of schokgolven als resultaat. Tijdens de voorstelling overspoelt het geluid je en word je opgezogen, nadien ga je naar huis met suizende oren en zindert je affectieve wereld na op de meest ongepaste momenten. Buiten de theaterzaal echoën de voorstelling en de dreiging na.

De soundscape van *Ferox Tempus. Terror at its best* dwingt de onthulling van een affectief landschap onder de huid van de toeschouwer af. De geluidsgolven dringen binnen, botsen tegen lichamen, oppervlaktes en texturen. Ze splitsen op en diversifiëren in richting, snelheid en amplitude. Ze bereiken nooit een (en hetzelfde) vluchtpunt, delen nooit een oerbron en reiken verder dan eender welke visuele horizon. In tegenstelling tot beelden, neem je als toeschouwer de geluiden niet uitsluitend frontaal waar. Je bent er altijd middenin. De auditieve horizon is meervoudig en alomtegenwoordig.⁷ Het is geen ongrijpbare lijn, die zich steeds terugtrekt en je op een afstand plaatst, maar een constellatie van (atmo)sferische vormen waar je doorheen bewogen wordt. Het oorverdovende volume en de extreme densiteit van de soundscape is

ACTUA RECENSIES Q
DOSSIERS MULTIMEDIA
ARCHIEF MULTILINGUAL
ABONNEER CONTACT

Ihde schreef in 2007 al: '*Within the ordinary the horizon hides itself, but at the limits the horizon has its own way of revealing itself.*'⁸ Bij Casella onthullen de auditieve horizonen zich aan de toeschouwer door de combinatie van een hoog volume en een steeds stijgende diversiteit en densiteit aan samples. Ze zoekt de grenzen op van wat het oor verdragen kan. De limiet wordt dus bereikt door wat omschreven kan worden als een crescendo.

“Geluid respecteert geen grenzen en maakt van het lichaam een resonantiekamer. Het mengt zich ongevraagd in de meest intieme gevoelsuithouding van een toeschouwer.”

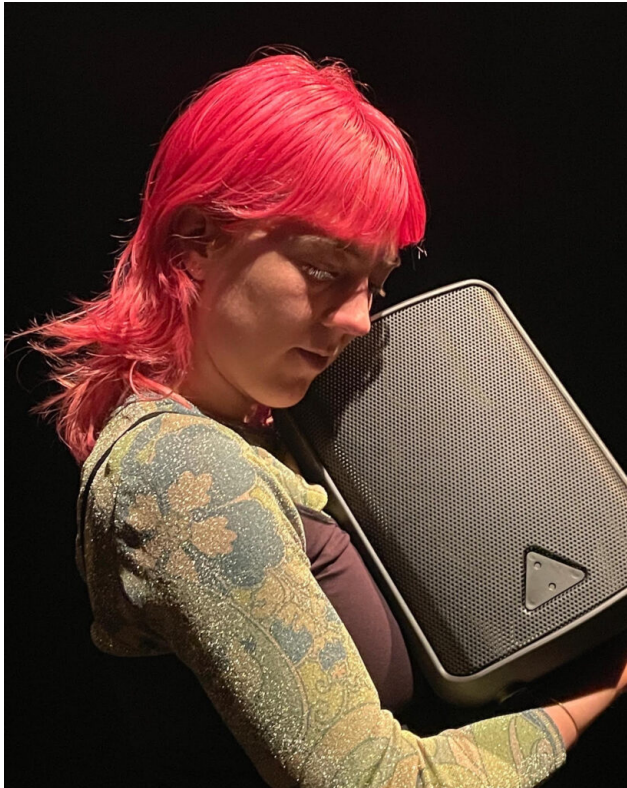
In de muziek zijn crescendo en diminuendo aanduidingen voor dynamische auditieve bewegingen met een grote impact op de luisterervaring. Net door hun dynamisch karakter en de impact op de luisteraar zijn crescendo en diminuendo geschikt om de huidige tendensen binnen het theater te karakteriseren en het potentieel van geluid te omschrijven. Zoals reeds aangegeven behoort *Ferox Tempus. Terror at its best* tot een crescendotendens, waarin geluid agressief op de voorgrond treedt. De auditieve dynamiek overspoelt de toeschouwer en boort een affectieve dimensie aan, maar laat weinig ruimte om te luisteren. Het dwingt de verbeelding van de toeschouwer af maar vult zelf al de meeste speelruimte op. Door deze opvulling wordt de toeschouwer over hetzelfde traject bewogen als het personage, zonder noodzakelijk verantwoordelijkheid op te nemen voor zijn eigen positie binnen de auditieve horizonen. Hierin ligt dan ook het verschil met de diminuendotendens.

THE SILENCING

EEN DIMINUENDO ALS GIDS NAAR RESONANTIE

Zoals de titel doet vermoeden ligt de diminuendo aan de basis van David Weber-Krebs' laatste voorstelling *The Silencing*. In een driehoekopstelling, waarin je als toeschouwer altijd slechts een van de drie aanwezige scènes ziet, onderzoeken drie performers wat luisteren is of kan zijn. In de openingsscène is elke performer aanwezig voor één deel van het publiek. In stilte zitten toeschouwers en performer tegenover elkaar. Niemand meet zich een personage aan. De lange stilte maakt ongemakkelijk. Maar net als in het tweede deel van *The Guardians of Sleep* legt Weber-Krebs hier de soundscape van de theaterzaal zelf bloot als een roomtone vol geluid. Geschuifel, gehoest, gezucht, gewriemel, diepe ademhaling, krakende lampen, tikkende verwarmingsbuizen en gekuch nodigen de toeschouwer uit om elke betekenis, elk oordeel uit te stellen. Het vraagt de toeschouwer samen met de performer aanwezig te zijn in de theaterzaal. Het zijn opnieuw de kleine, intentievolle en gedetailleerde geluiden die de toeschouwer aanwezig maken. Dit keer niet in het dystopische landschap van een personage maar in het hier en nu van de theaterzaal. Voorzichtig en met een uitgekende compositie van stilte, stem, beweging en gesampled fragmenten bieden de performers een complexe constellatie van aanknopingspunten en afleidingen.


ACTUA RECENSIES Q
DOSSIERS MULTIMEDIA
ARCHIEF MULTILINGUAL
ABONNEER CONTACT



De compositie functioneert als een gids die de toeschouwer alle vrijheid geeft om verloren te lopen en een eigen traject uit te stippelen. Door het zachthandig afdwingen van de aanwezigheid in de theaterzaal wordt de toeschouwer uitgenodigd tot verbeelding, niet zozeer om vorm te geven aan een scenografie, maar aan de auditieve horizonten zelf. Via de actieve aanwezigheid en de verbeelding draagt de toeschouwer in *The Silencing* bij tot het definiëren van de soundscape. De toeschouwer is een actieve speler die mee de energie bepaalt en zo de atmosfeer en de akoestische omgeving beïnvloedt. *The Silencing* stelt de vraag hoe plaats te laten voor de toeschouwer, en toont hoe de diminuendo-tendens de verantwoordelijkheid van de toeschouwer fundamenteel inbedt in de soundscape van de theaterzaal. Daarmee geeft Weber-Krebs een omgevingsgerichte invulling aan de soundscape, met oog voor het onderliggende ecosysteem van theater, waar de toeschouwer fundamenteel deel van uitmaakt. Dit is een uitdagend artistiek voorstel omdat het slagen ervan grotendeels in handen van de toeschouwer wordt gelegd.

De benadering van Weber-Krebs onderstreept hoe soundscapes actieve processen zijn die de verhouding tussen de aanwezigen (zowel mens, ding als architectuur) hervormen. Er ontstaat een constante wisselwerking, een onophoudelijk doorklinken van het ene in het andere. In tegenstelling tot de crescendo-tendens onthult de diminuendo-tendens de soundscape als een ecosysteem van aan elkaar onderhevige relaties waarin de toeschouwer bewust verantwoordelijkheid moet opnemen voor zijn positie in de omgeving en het narratief. De toeschouwer bepaalt mee de auditieve horizonten, waardoor de theaterzaal nauw aansluit bij wat Gernot Böhme *tuned spaces* noemt. In een dergelijke atmosferische ruimte klinken de betrokken elementen op een unieke en specifieke manier samen en reflecteren ze de relaties tussen de elementen. De toeschouwer kan in een dergelijke omgeving zijn eigen aandeel niet langer negeren en geeft mee vorm aan de resonantie tussen buitenwereld, theaterzaal en zijn persoonlijke, innerlijke gevoelswereld.

De opmars van geluid wijst op een landschap dat tegen zijn grenzen aanloopt. In hun zoektocht naar nieuwe horizonten leggen theatermakers via soundscapes steeds meer beslag op de verbeelding van de toeschouwer. Ondanks de dynamische

ACTUA RECENSIES 
DOSSIERS MULTIMEDIA
ARCHIEF MULTILINGUAL
ABONNEER CONTACT



vereisen ze beide van theatermakers een strak geregisseerde geluidscompositie. Het grote verschil tussen de crescendo en de diminuëndotendens ligt in het vertrekpunt vanwaaruit de soundscapes zijn gemaakt. In de dramaturgie van voorstellingen als *Ferox Tempus. Terror at its best* staat de evocatieve kwaliteit van geluid voorop, terwijl het in *The Silencing* om een dramaturgie van het luisteren gaat. Zo maken theatermakers op twee verschillende manieren aanspraak op de verantwoordelijkheid van de toeschouwer.

Böhme, G. *Atmospheric Architectures. The Aesthetics of Felt Spaces*. New York: Bloomsbury, 2017.

Casella L., *NTGent Luanda Casella, 'Ferox Tempus'*. <https://www.ntgent.be/nl/producties/ferox-tempus>, laatst geraadpleegd 18/10/2022.

Farina A. (2013). *Soundscape Ecology: Principles, Patterns, Methods*. Dordrecht: Springer Science & Business Media.

Grimshaw-Aagaard, M. (2019). *Presence, Environment, and Sound and the Role of Imagination. The Oxford Handbook of Sound and Imagination, Volume 1*. Oxford: Oxford University press, 669-682.

Ihde, D. (2012). *Listening and Voice: Phenomenologies of Sound (2nd edition)*. New York: State University of New York Press.

Sermon, J. (2021). *Morts ou Vifs. Pour une écologie des arts vivants*. Parijs: B42.

- 1 Willaert, W. (2012). *Repertoire leeft! (of is het dood?)*. deBuren.eu.
- 2 Casella, L. *NTGent Luanda Casella, 'Ferox Tempus'*. <https://www.ntgent.be/nl/producties/ferox-tempus>, laatst geraadpleegd 18/10/2022.
- 3 Grimshaw-Aagaard, M. (2019). *Presence, Environment, and Sound and the Role of Imagination*. Oxford: Oxford University Press, 670-671.
- 4 Garner, T. (2019). *Bridging the Other-Real: Video Game Sound and the Imagination*. In Grimshaw-Aagaard et. al. (Eds.). *The Oxford Handbook of Sound and Imagination*. Oxford: Oxford University Press, 789.
- 5 Casella L., *ibid.*
- 6 Sermon, J. (2021). *Morts ou Vifs. Pour une écologie des arts vivants*. Montreuil: Editions B42, 38.
- 7 Ihde, D. (2007) *Listening and Voice: Phenomenologies of Sound (2nd edition)*. New York: State University Press, 108
- 8 Ihde, D., *ibid.*, 160.

KRIJG JE GRAAG ONS PAPIEREN MAGAZINE IN JOUW BRIEVENBUS? NEEM DAN EEN ABONNEMENT.

REGELMATIG ONZE NIEUWSTE ARTIKELS IN JOUW INBOX? SCHRIJF JE IN OP ONZE NIEUWSBRIEF.

e-mail

JE LEEST ONZE ARTIKELS GRATIS OMDAT WE GELOVEN IN VRIJE, KWALITATIEVE, INCLUSIEVE KUNSTKRITIEK. ALS WE DAT WILLEN BLIJVEN BIJEN IN DETOEKOMST, HEBBEN WE OOK JOUW STEUN NODIG! STEUN ETCETERA.