

Silly Symphonies – Marius Lefever, Jef Van der Burght en Senne Vanderschelden



Bruitages vol verbeelding

In *Silly Symphonies* creëren jonge makers Marius Lefever, Jef Van der Burght en Senne Vanderschelden verschillende auditieve werelden door bruitages. Je verbeelding lijkt zich eerst enkel op geluid te baseren, maar gaandeweg ontdek je hoe de drie kunstenaars je fantasie ook subtiel beïnvloeden door hun fysieke aanwezigheid op het podium.

Een vogel fladdert over het podium terwijl het zachtjes regent. Een mug wordt doodgemept, of een visser vangt een grote vis op een bootje in het midden van een kabbelend meer. Dat zijn de eerste geluidswerelden die je in de Eigen Kweek-productie *Silly Symphonies* hoort. Maar wat je hoort, is niet wat je ziet. *Silly Symphonies* is voor een groot deel een voorstelling op basis van bruitages. Marius Lefever, Jef Van der Burght en Senne Vanderschelden hebben alle drie een microfoontje aan hun pols, waarmee ze met objecten een wereld simuleren die er visueel niet is. De fladderende vogel is in werkelijkheid een stuk rood aluminium, een soort platgeslagen heliumballon. De mug zoemt omdat een van de spelers op een kartonnetje blaast, terwijl de boot kraakt door een ritmisch samenspel van een fietspomp en een waterkruik. De vislijn wordt dan weer uitgeworpen door een doorschijnende silicone tube die snel ronddraait.

Zo neemt *Silly Symphonies* je mee doorheen een hele resem aan universa, net zoals de gelijknamige Disneyreeks uit de jaren 1930 met geluid en animatie dat ook deed. De vogel zal later ook nog afgeschoten en door de propeller van een vliegtuig

gehaald worden, een boom wordt omgehakt en daartussen simuleren de drie spelers een auto-ongeval en een bommenwerper. De werelden zijn niet altijd meteen herkenbaar, maar blijken vaak verrassend immersief. De bommenwerper heeft zo'n diepe klanken dat de bommen letterlijk uit de lucht lijken te vallen, terwijl het hele vliegtuig zowat aan flarden ratelt. Ook het auto-ongeval is auditief in scène gezet: het regent op het dak, de ruitenwisser zwiept regelmatig en de radio kraakt onverstaaanbaar. Als de regen gaat liggen, wordt de ruitenwisser uitgezet en zet de bestuurder knipperlichten aan. Hij stapt uit, steekt een sigaret op, ritst zijn broek open en plast. Het auditieve personage stapt terug in, versnelt gevaarlijk en crasht.

De drie bruiteurs beelden gemeenschappelijk telkens één enkel auditief personage uit. Dat moet de toeschouwer dan zelf in een collage vatten. De plassende bestuurder is bijvoorbeeld een combinatie van een acteur die met schoenen over het podium stapt, een andere die een rits opendoet en wat tikkelt op de grond en een derde die met een aansteker prutst en genoeglijk uitademt.

Het resultaat is een zalig speelse zoektocht naar de bron van wat je nu precies hoort en een besef van de actieve rol die je in theater als toeschouwer zelf ook speelt: telkens weer verbeelden we een wereld, of die nu fysiek of auditief vorm wordt gegeven.

Stikken in een appel

In het begin komen de drie spelers op de speelvloer over als podiumtechniekers die we, bijna per ongeluk, mogen aanschouwen. Betrapt in volle voorbereiding. Gaandeweg ontdek je dat er nog wat anders aan de hand is. Lefever, Van der Burght en Vanderschelden doen meer dan enkel geluid maken, ze staan niet zomaar lukraak op een podium. De auditieve werelden die ze oproepen blijken al snel evengoed opgebouwd door de fysieke wereld op de bühne. Soms gebruiken ze subtiele verwijzingen en blijken sommige objecten niet enkel voor hun geluid gekozen, maar ook omwille van hun visuele connotatie. De vogel in mijn herinnering is bijvoorbeeld rood, omdat het plastiekje waarmee ze het geluid maakten ook die kleur had. Dat het een vogel is, is eigenlijk ook pas duidelijk wanneer ze met dat plastiekje op en neer fladderen. De mug werd met een schoen doodgемеpt, waardoor je het abstracte geluid van een mep verbindt met die van de schoen. Beeld en geluid raken zo subtiel vermengd.

Dan weer brengen de acteurs een object zo in scène dat het de auditieve wereld verheldert of met een onverwachte spanning oplaadt. De gong van God komt van bovenop een hoge ladder, niet om het geluid te richten – dat door de microfoons toch versterkt de zaal in wordt geblazen – maar om zijn positie in de wereld aan te duiden. Of terwijl een houthakker een boom omhakt, laat een andere acteur een lange buis gevaarlijk kantelen, tot de boom finaal omvalt, en ook de buis zelf met een knal op de grond dondert. Dat laatste vormt mee de auditieve wereld, maar het

kantelen van de buis introduceert alvast de visuele spanning in een auditief ingebeelde wereld.

Ook de lichamelijke aanwezigheid van de acteurs zelf heeft een grote invloed op de auditieve verbeelding. Voor ze een nieuwe wereld in scène zetten, leggen de bruiteurs telkens met veel aandacht en precisie hun materiaal op de juiste plaats. Het suggereert een specifieke beweging op het podium die ze zullen uitvoeren, maar uiteindelijk zal die niets te maken hebben met het gemaakte geluid. Grappig genoeg zijn hun verplaatsingen juist soms met zo veel vallen en struikelen dat ze wisselvallig overkomen.

“Met exact twaalf toeschouwers in een grote zaal word je je wel erg bewust van de geluiden die je zelf produceert.”

Voor een nieuw deel begint, kijken de bruiteurs zoals muzikanten nog even naar elkaar, en staren dan recht de zaal in naar het publiek – heel de auditieve verwerkelijking lang. Hun lichamen blijven dan mechanische geluiden produceren met de objecten op scène, maar hun blikken reageren voortdurend op de emoties die de verzonnen werelden oproepen. Als de vogel doodgeschoten wordt, schrikt een van hen en reageert ietwat verdrietig. Of nadat de auto crasht, blijft een van de personages een hele tijd roerloos op de grond liggen. De twee anderen kijken er bezorgd naar, helpen hem in zijn schoenen en trekken hem terug recht. Hij wandelt wat rond, bijkomend van de gebeurtenis, en de twee andere construeren daar dan opnieuw een volgende auditieve scène uit. In tegenstelling tot de twee andere personages, lijkt deze acteur lange tijd verbonden met het auditieve personage dat ze met hun drieën vormgeven. Hij wandelt namelijk rond, hele ruimtes door, trappen op en af, stapt tenslotte op een matje om het kraken van sneeuw na te bootsen, hijgt luid, alsof hij uitgeput is. De twee anderen ondersteunen hem daarbij door wat mee te kraken, en terwijl het auditieve personage even uitrust, haalt een van hen een appel uit zijn rugzak. Dan volgt een hilarische passage, waarbij de bruiteur de echte appel zonder geluid opeet, terwijl de wandelaar met veel overdrijven en geluid doet alsof hij een appel eet, erin stikt, en weer dood neerploft.

Vlak nadat de houthakker de boom met een dreun op de grond laat vallen, weerklinkt nog een laatste verrassende wending: een dronegeluid met een soort elektronisch bewerkte viool. De drie bruiteurs doen evenwel zelf niets. Dit geluid komt niet van hen. Terwijl je je afvraagt hoeveel geluiden dan werkelijk door hen geproduceerd werden, en of er onopgemerkt nog andere opnames meespeelden, kruipen de drie in een intieme afsluiter op een ladder en luisteren naar een wat melancholisch, onbestemd lied uit een transistorradiootje. Nu pas valt me op dat het geluid van de radio niet overeenkomt met zijn centrale plaatsing op de scène, hij lijkt auditief uit een hoekje te komen.

De laatste gebeurtenis kleurt de auditief gecreëerde werelden onbedoeld sterker dan gepland: met exact twaalf toeschouwers in een grote zaal word je je wel erg bewust van de geluiden die je zelf produceert. Lachen wordt meteen een statement. Door de minuscule bezetting van de zaal – een doorregende vrijdag voor het kerstweekend – klinkt het applaus minder vol, minder warm en minder geloofwaardig dan elke andere opgeroepen werkelijkheid uit het uur voordien. Jammer, want dit stuk verdiende zeker een wereld vol applaus.

Silly Symphonies speelt nog het hele voorjaar. De speellijst vind je [hier](#).

(etcetera.be, 09.01.2024)