

krijgt vaak mythische proporties. Chion noemt deze Tovenaar-van-Oz-figuur bij uitstek de *acous-mâitre* letterlijk de meester achter de auditieve waarneming. Wanneer filmster Willem Dafoe in de rol van mensgeboren god het speelvlak van het theater betreedt, kan ik het niet laten te glimlachen bij het understatement. Deze theatrale ‘de-akoematisering’ werkt dubbel: het geluidseffect verleent hem niet alleen een goddelijk karakter, maar het exces in de gekunsteldheid becommentarieert onze frustratie om geluid te willen plaatsen. Volgens het akoestische principe van ‘echolocatie’ (wat we gemeen hebben met vleermuizen) plaatst geluid het individu terug in een ruimte en geeft het aanduidingen over onze relatie met die ruimte. Echo en reverberatie fungeren als ‘akoestische’ spiegel, waarmee we al vertrouwd zijn van in de moederschoot. Het geluid omringt echter deze koning Theseus als een akoestische façade vanuit de luidsprekers *naast* de scène, *off-stage* waar de echte *acousmâitres* achter digitale mixers de touwtjes in handen hebben.

het exces in het luisteren

In de auditieve, donderachtige verschijning van Dafoe als mens-god lees ik nog een andere betekenis als ik me afvraag hoe de oude Grieken erbij kwamen om de oppergod ‘Zeus’ te noemen? De fysieke aanwezigheid van de goden werd immers duidelijk in bij uitstek ‘akoestische’ natuurverschijnselen als de donder. Er zit iets van die oerkracht van de donder in de klank van het woord dat god is gaan betekenen (Zeus bij de Grieken, ‘deus’ bij de Romeinen). Is het toeval dat ook het moderne Italiaans voor donder, *il tuono*, lijkt op het Nederlandse woord voor ‘toon’ of het Duitse ‘Ton’, wat op geluid duidt (*il suono* in het Italiaans)? Kennelijk leverde het benoemen van het onnoembare een heus woordveld op waarin het bulkt van de talige, onomatopoeïsche performativiteit.

De donder was een fysiek teken voor het excessieve en het grillige van de goden. Taal geeft vorm aan dat exces van geluid, en in die zin is het een instrument om het exces onder controle te houden. Daaruit put ik de hypothese dat geluid altijd een vorm van exces met zich meebrengt, en zo een zekere graad van frustratie of stress voor onze zintuigen. Mijn hypothese toets ik graag aan Robin Maconie’s uitspraak: ‘There is no legislating for sensory distress: all sensory input is distressing, and we are engaged

in a constant effort of keeping unwanted intensities of information at bay’ (Maconie 1990: 23). Zo ook in onze auditieve perceptie. Taal filosofie en linguïstiek hebben wellicht vanuit logocentrisch oogpunt aangetoond hoe de taal performatief werkt op het subject, maar geluid heeft een al even pregnant performatieve functie: ze zet de luisteraar aan om iets te *doen*, om te reageren tegen het exces en de stress die onze zintuigen ondergaan. Akoestisch geluid legt die frustratie bloot, waarop we – eerder dan gereduceerd luisteren – zoeken naar een geluidsbron in de ruimte of in onze verbeeldingskracht, ons innerlijk theater.

Volgens Maconie bestaan er heel wat strategieën om te reageren op ongewenste auditieve input. Hij noemt onder andere: wegelopen van de geluidsbron, vocaliseren of maken van lawaai (zoals luidop zingen of fluiten). Maar in het theater is daar, buiten het applaudisseren vanuit de donkere en vooral verstilde publieksruimte, weinig kans toe. Daarom ligt de actieve respons vooral in het luisteren zelf. We hebben in interactie met onze moderne, bij uitstek akoestische, luistercultuur (en ‘auraliteit’) een heel arsenaal van strategieën ontwikkeld om het exces in onze continue gehoorstroom te filteren en te kanaliseren, aangezien we niet steeds weer onze oorschelpen van buitenaf kunnen dempen. In de literatuur over geluid spreekt men vaak van luistermodi, of -modaliteiten die geactualiseerd worden in de interactie met de geluidsobjecten en -gebeurtenissen (‘events’). In de regimes van het luisteren, die we gaandeweg in onze dagelijkse geluidshabitats en luistercontexten hebben aangeleerd, zouden we voortdurend switchen tussen bewuste en onbewuste niveaus van horen en luisteren.

Een andere, meer recente voorstelling van The Wooster Group, in een regie van Elizabeth LeCompte, pikt daar bewust op in: *La Didone* (2007) is een bewerking van de gelijknamige barokopera van Francesco Cavalli uit 1641, waarbij beeld en geluid tot op de grens van de irritatie voortdurend verspringen tussen het antieke verhaal van Dido en de cult sciencefiction film *Terrore Nello Spazio* (1965) van Mario Bava, beter bekend als *Planet of the Vampires*. In het bombardement aan visuele en auditieve stimuli, speelt de voorstelling voortdurend met de luistergewoontes, -attitudes en verwachtingen van haar publiek.

Akoestisch geluid legt die frustratie bloot, waarop we – eerder dan gereduceerd luisteren – zoeken naar een geluidsbron in de ruimte of in onze verbeeldingskracht, ons innerlijk theater.