

### Hamma Schwein G'Habt (We Got Lucky)

In The Kitchen's Blackbox Theater zie je hoe de Kerstvrouw haar eigen film regisseert en de hoofdrol erin speelt. Druipnat sleurt ze metalen vouwstoelen de tribune op. Vervolgens slaat ze er herhaaldelijk met een moker op. De montage van de film is ruw en gekapt. Het geluid loopt niet altijd synchroon met het beeld. Het leidt tot een crescendo van chaotisch kraken en verbrijzelen. De agressieve kakofonie van verbrijzeld metaal wordt doorspekt met humoristisch-pathetisch trombonegeschal en -melodieën. Wanneer de Kerstvrouw moe wordt, transformeert het interieur van het *real time theater* naar een digitaal psychedelisch woud. Haar moker zweeft boven haar terwijl ze met haar hoofd naar

beneden door de aarde wordt opgeslokt. De Kerstvrouw verdwijnt eenvoudigweg, terwijl haar moker stiltejes naar beneden glijdt.

Je volgt Berme. Hij loopt, sprokkelt hout, hakt hout, en maakt een vuur aan. Fluitgeluiden zwellen aan en verworden geleidelijk tot stem. We voelen de aanwezigheid van de muzikant. Er is een snelle opeenvolging van droge hakgeluiden en close-ups van een bijl die houtblokken in twee splijt. De beelden worden snel voor- en achteruit gespeeld, zodat het niet duidelijk is of de blokken uit of aan elkaar gezet worden. Plots komt Berme weer in beeld, dit keer in close-up. Het beeld wordt zwart. Je hoort een laatste echo van de fluit.



*Hamma Schwein G'Habt (We Got Lucky)* vormt het sonore hart van de trilogie. Hier zijn muziek en podiumgebeuren het sterkst met elkaar verbonden. De muziek doet dienst als betekenisgever. Ze is performatief en staat in directe relatie tot de actie op het scherm, waarbij ze de kijkervaring nu eens versterkt, dan weer tegenspreekt, of ze gewoonweg muzikaal omlijst. Zo krijgen de twee hoofdpersonages, de Kerstvrouw en Berme de houthakker, reliëf. Arbeid, dat hebben deze twee met elkaar gemeen. Hun lichamen zijn aan het werk. Ze zijn met elkaar verbonden door hun zware ademhaling – het hoorbare bewijs van inspanning. Ademhalen wordt beklemtoond als lichamelijke functie.

Hetzelfde geldt voor de muzikant. Hij bespeelt instrumenten die pas geluid voortbrengen als er lucht in geblazen wordt. Zijn snakken naar adem maakt de ademhaling tastbaar. De gelaagde melodieën van fluit en trombone worden gemixt met bewerkte geluiden van hakken en verbrijzelen. Net zoals in de andere luiken wordt het onzichtbare zichtbaar gemaakt door middel van geluid. De soundtrack tekent het beeld.