



GELUIDSEFFECTEN CREËREN IN THEATERS

 Olfertc, CC BY-SA 3.0 - Een windmachine
Cultuurcentrum Brugge - Rekwisieten Koninklijke Stadsschouwburg Brugge: Geluidsmachines

Het suizen van de wind, het gebulder van de donder, het gekletter van paardenhoeven ... er zijn veel geluiden die bij een voorstelling kunnen horen. Vandaag opent de **geluidstechnieker** vaak een computerprogramma waarin duizenden opgenomen geluiden staan. De technieker volgt het verloop van de voorstelling mee via een script en klikt het juiste geluid aan op het juiste moment. Maar voordat platenspelers, bandopnemers of computers bestonden, moesten geluiden live gemaakt worden in de coulissen, achter de scène. Ook vandaag wordt soms gekozen om **geluidseffecten live te creëren**. Er bestaan verschillende technieken om allerlei soorten geluid na te bootsen.

Soms worden geluiden live gemaakt omdat ze niet zo makkelijk opgenomen kunnen worden. Denk maar aan een fluitketel: die begint heel zachtjes te fluiten, gaat harder en harder fluiten en fluit plots veel zachter wanneer je hem van het vuur haalt. Het is heel moeilijk om dat op te nemen, want je weet niet wanneer de acteur de ketel van het vuur zal halen. Bij sommige voorstellingen staat de geluidstechnieker op het podium zelf om een extra beleving voor de toeschouwer toe te voegen. Een andere keer worden de geluidseffecten een onderdeel van de percussie en worden ze in de orkestbak uitgevoerd.

Om **wind** na te bootsen, is er de **windmachine**. Die bestaat uit een cilinder met houten latjes waarrond een stoffen doek gespannen is. Door de cilinder met behulp van een zwengel te laten ronddraaien, ontstaat wrijving tussen het hout en het doek. Het geluid dat daaruit voortkomt, doet sterk denken aan de wind. De snelheid waarmee je ronddraait en de spanning op het doek beïnvloeden de geluidsintensiteit. Ook wind is geen continu geluid. Vaak moet je inspelen op de dialoog. Je bent bijvoorbeeld hard aan het draaien omdat het hard waait, maar dan moeten de acteurs spreken. Op dat moment moet je de wind laten zakken, omdat het publiek hen anders niet verstaat. Soms kan het net de bedoeling zijn dat woorden niet verstaanbaar zijn. Dan moet je heel goed timen wanneer je harder of zachter draait.

Misschien heb je als kind al eens een **regenbuis** gemaakt? Bij theater wordt een grote versie, soms tot 5 meter lang, gebruikt om regen na te bootsen. Een regenbuis is een lange buis (bijvoorbeeld uit hout), waarin latjes of nagels zitten en die gevuld is met bolletjes (bijvoorbeeld droge erwten). Wanneer je de buis omdraait, vallen de bolletjes naar de andere kant. Dat zorgt voor een ruisend geluid dat doet denken aan regen. Regen kan ook nagebootst worden met een **regentrommel**. Dat is hetzelfde principe als de windmachine: een houten of zinken trommel waarin hard karton of droge erwten zitten, en die je met een zwengel laat ronddraaien. *'De mooiste regentrommel staat in het Kasteeltheater in Kopenhagen. Daar zit een drumvel over, wat een heel mooie klank geeft. Op een gegeven moment kwamen we te weten dat het theater zich boven de koninklijke stallen bevindt. De koninklijke ruiters heeft iemand die drumvellen maakt en zo is dat wellicht in het theater terechtgekomen. Dat zie je heel vaak: mensen zoeken wat in hun omgeving beschikbaar is'* (Chris Van Goethem).

Het gebulder van donder kan met een **donderplaat** of **dondertoren** nagebootst worden. Een donderplaat is een ijzeren plaat, soms tot 6 meter hoog, die in een rek ophangt. Door aan de plaat te schudden, creëer je het geluid van donder. Een dondertoren is een koker die aan de zijkant van het podium staat en een tiental meter hoog is. Bovenaan stoppen techniekers er grote metalen kniekers in die naar beneden vallen. Doordat er binnenin de koker een paar tussenetages zijn, bootsen de vallende kniekers een kletterend dondergeluid na. Dat gedonder voel je ook fysiek in de zaal.

Ook het geluid van **paard en kar** kan nagebootst worden. Door twee halve kokosnoten op elkaar te slaan, creëer je het geluid van paardenhoeven. Voor het geluid van de wielen van een koets kan je bijvoorbeeld een houten stok gebruiken waaraan een cilinder met latjes

hangt. Je houdt de stok vast en laat de cilinder over de grond rollen. De latjes die tegen de grond tikken, doen denken aan een koets die komt aangereden. Een andere mogelijkheid is om een stenen bal over de vloer te tollen om een rijdend geluid te creëren.

Soms wordt er tijdens een voorstelling geschoten. Daarvoor worden **losse flodders** of **schietkatoen** gebruikt. Schietkatoen is een soort van katoen dat in een zuur gedrenkt wordt waardoor het snel ontvlamt. Het schietkatoen wordt in een buis, zoals de loop van een geweer, geplaatst en met een vonk aangestoken. Door de snelle ontbranding ontstaat veel rook, die dan onder druk uit de buis schiet. Dat geeft een knal. Wanneer achter de scène geschoten wordt, kan een **klap** gebruikt worden. Dat zijn twee plankjes die op elkaar geklapt worden, zoals je vaak ziet bij films. Die klap kan de toneelmeester ook gebruiken als back-up wanneer een geweer op het podium niet afgaat.

Zo zijn er nog enorm veel technieken om geluidseffecten te creëren.

**Deze tekst kwam tot stand in het kader van het traject van CEMPER rond podiumtechnisch erfgoed. De tekst werd geschreven op basis van interviews met de volgende (oud-)podiumtechniekers: Chris Van Goethem (RITCS), Jesse Jansens (De Munt), Jerome Maeckelbergh (theatrEurope), Karel Clemminck (VIERNULVIER), Paul Kox (De Warande), en vrijwilligers van Stadschouwburg Brugge.*



INZENDER

Sarah Masson
CEMPER
<http://cemper.be/>



THEMA

Muziek en podiumkunsten



TREFWOORD

[#theater](#) [#techniek](#) [#vakmanschap](#)