

DROMEN EN MUZIEK

Dromen bestaan in twee vormen: *dagdromen*, waarin wij bewust de wereld meer naar onze zin (her)inrichten, en *nachtdromen*, waarin ons onderbewustzijn ons - of wij willen of niet - meeneemt naar onbekende en vaak angstaanjagende werelden.

Dagdromen vertegenwoordigen Orde volgens een door de dagdromer als wenselijk ervaren logica. Ook nachtdromen kennen een Orde, maar wel één die op een zodanig andere logica is gebaseerd dat wij die dromen vaak als Chaos ervaren. Zowel dag- als nachtdromen zijn producten van de menselijke geest, en vormen daarom een onafscheidelijk met elkaar verbonden twee-eenheid.

Zowel dag- als nachtdromen hebben weinig met de werkelijkheid gemeen, en dat is meteen ook hun waarde: dagdromen die realiteit worden kunnen grote teleurstellingen teweeg brengen, maar in hun ongerealiseerde vorm geven zij de dromer rust en ruimte voor het uitleven van zijn fantasie. Nachtdromen daarentegen brengen ervaringen aan die de dromer in wakende toestand niet zelf had kunnen bedenken, maar die hem wel inzicht kunnen verschaffen in zijn onbewuste gedachtenwereld. Beide droomvormen vormen een bron voor creatieve processen en dus van Kunst.

De half-slaap, vlak voor het inslapen of het ontwaken, is een belangrijke mengvorm van dag- en nachtdromen: er is hier een zekere mate van sturing vanuit het bewustzijn mogelijk, maar ook kan het proces zijn eigen weg gaan volgen en de half-dromer onverwachte perspectieven openen. De half-slaap geeft een zeer vruchtbare voedingsbodem voor inspiratie, vergelijkbaar met meditatie of zelf-contemplatie.

Muziek vormt eenzelfde twee-eenheid als dromen: een gedeelte van de muzikale inhoud is gebouwd op bewust gestuurde, door studie en oefening aangeleerde ordenende principes, een ander gedeelte op onderbewust (intuïtief) aangevoelde regelmatigheden, die op schijnbaar willekeurige momenten ingeblazen lijken en daarom met het beeldende woord "inspiratie" aangeduid worden.

Als muziek zijn ambitie waar wil maken om de toehoorder te laten dromen, zal hij zowel direct herkenbare (voorspelbare), als onregelmatige (schijnbaar willekeurige) elementen moeten bevatten. Muziek moet daarom zowel op algemeen bekende basisprincipes (archetypen) aangrijpen, als verrassingen en raadsels brengen. De componist dient daarin de luisteraar een eind tegemoet te komen (Debussy: "*choses dites à-demi*"), maar hem ook in zijn eigen waarde te laten: iedereen heeft recht op zijn eigen dromen en raadsels. Wie verveling wil wekken, moet alles duidelijk willen maken.

Ook in "Het Paleis van de Droomkoning" komen conflicten tussen gedroomde en reële wereld naar voren: zowel het oude echtpaar Sigbert en Santje als de gepensioneerde Generaal krijgen de beperktheid van hun werkelijkheid geworden dagdromen aan den lijve te voelen, maar ook de Droomkoning zelf wordt, ondanks zijn heer- en meesterschap over het Droompaleis en zijn paladijnen, zonder pardon aan de dijk gezet door zijn geliefde, c.q. simpelweg genegerd door zijn medewerkers. Als dan ook nog de opkomende dageraad aan zijn macht een einde maakt, rest hem, net als een gewoon mens, niet veel anders dan te wachten op de volgende nacht en alles nog eens van voren af aan te proberen.

De bijbehorende muziek weerspiegelt deze conflicten in de toegepaste toonsystemen: tonaal voor de gewone, ordelijke dagelijkse wereld en de daarin levende mensen, dodecafonisch voor de maniakaal op controle gespitste Droomkoning, atonaal-chaotisch voor de Nachtmerries, heksen en demonen die hem en zijn cliëntèle het leven zuur maken. Toch zijn zij het die juist door hun onvoorspelbaarheid het leven kleur en diepte geven. Die processen tot leven te brengen is de taak van de muziek.