

Iscenesættelsesplan til Spøgelsessonaten af Strindberg

AF ANTONIN ARTAUD

Etter noen års erfaringer som skuespiller hos Gémier, Dullin og Lugné-Poe, ga Antonin Artaud seg i kast med selvstendig teaterarbeid. Det var i 1927, samme år som han brøt med den surrealistiske gruppe som han var knyttet til, at han, sammen med forfatteren Roger Vitrac, stiftet Théâtre Alfred Jarry. I løpet av to år ga det følgende forestillinger: *Ventre brûlé ou la mère folle* av Artaud, *Les Mystères de l'amour* av Vitrac, *Gigogne* av Max Rebur, en enkelt akt fra Claudels *Le partage de midi*, Et drømmespill av Strindberg og *Victor ou les enfants au pouvoir* av Vitrac. Samtlige forestillinger ble i alt spilt åtte ganger. Initiativet viste seg å være lite levedyktig. Sviktende økonomi, mangel på faste, interesserte skuespillere, publikums fravær, kritikernes reaksjon var blant årsakene til den endelige lukning av Théâtre Alfred Jarry.

I 1930 utga Artaud og Vitrac et skrift, *Le Théâtre Alfred Jarry et l'hostilité publique*, som oppsummerte de to års erfaringer og kamp, bl.a. den harde polemikk med resten av den surrealistiske gruppe, med Breton i spissen, som betraktet dem som renegater.

Isenesættelsesplanen til Strindbergs Spøgelsessonaten stammer fra denne tiden, og Artaud må antagelig ha tenkt å sette dette stykke på sitt teaters repertoire. Originalmanuskriptet til planen ble oppbevart av Madame Colette Aliendy, en nær og trofast venn av Artaud. Det er blitt trykt for første gang i 1961 i Artauds *Oeuvres Complètes*, bind 2, © Gallimard, Paris.

Angående A. Artauds biografi og teatervirke se TTT 3/4. Hans viktigste tekster om teater – *Le théâtre et son double* – er blitt utgitt i Danmark av Arena Forlaget i 1967 under tittlen *Det dobbelte teater*.

Dette stykke indbyder til alle slags opfattelser.

Det fremkalder følelsen af et eller andet, der, uden at ligge på det overnaturlige, ikke-menneskelige plan, er beslægtet med en udefineret indre virkelighed. Det er det, der gør det tiltrækkende. Det åbenbarer kun noget allerede kendt, der blot er fortrængt og tilsløret. Virkeligt og uvirkeligt blandes deri som i hjernen hos et menneske, der er ved at falde i søvn, eller som pludselig vågner, fordi han har ligget galt.

Alt hvad stykket åbenbarer har vi allerede oplevet og drømt, men glemt.

Isenesættelse

Isenesættelsen bør bygge på vekselvirkningen mellem en tænkt virkelighed og det som i et givet øjeblik har været i berøring med livet for dernæst omtrent øjeblikkeligt at lade det i stikken.

Denne forskydning af virkeligheden, denne stadige fordrejning af det ydre skin tilskynder til den mest fuldkomne frihed:

Stemmernes vilkårlighed, når de skifter tonefald og griber ind over hinanden; stillingernes og bevægelsernes pludselige stivnen; lysets skiften og nedbrydning; den unormale betydning man pludselig tillægger en mimisk detalje; personer, der sjæleligt går i opløsning og lader støj og musik dominere, erstattes af deres kraftsløse dobbeltgængere, f.ex. i form af voksdukker, der pludselig kommer og tager deres plads.

Emnet

1. akt

En plagsom oldingeskikkelse dominerer dette drømmespil. Der er ikke mange stykker, der som dette fremkalder tanken om sprogets forbindelser med den usynlige virkelighed, som det skal give udtryk for. Denne gamling viser sig som et symbol på alle slags bevidste og ubevidste tanker om hævn, had, fortvivelse, kærlighed og anger; og han lever samtidig i en meget konkret virkelighed. Denne olding, der er anbragt der i en eller anden mystisk hævnstjeneste inddrager ting og mennesker i alle slags præcise beregninger, men til sidst inddrager skæbnen ham selv. Hele stykket er iøvrigt styret af denne skæbnebestemthed, der viser sig i alt. Personerne synes hele tiden at være lige ved at forsvinde og overlade pladsen til deres egne symboler.

Et gennemsigtigt hus er stykkets dragende centrum. Dette åbne hus afslører alle sine hemmeligheder. En slags rund salon, der ligger på 1. sal får en magisk betydning.

Flere personer kredser omkring dette hus som døde, der drages mod deres jordiske hylster. Denne følelse af uovervindelig tiltrækning, af forhekseelse og trolddom er knugende, tilintetgørende.

Nogle bipersoner kommer forbi:

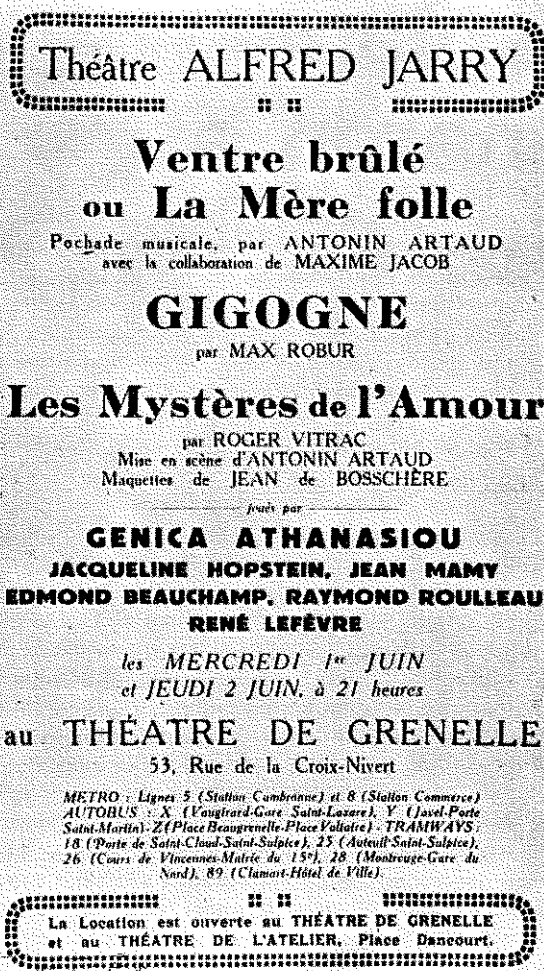
malkepigen,
den fornemme herre,
den fornemme dame.

De legemliggør stemningen af længsel og sorg, giver en flagrende fornemmelse fast form eller udtrykker klart en tanke. De er som dybe, svævende toner i en akkord.

Huset er skildret med dets skikke, dets beboere og deres særheder. Man fornemmer, at alle personernes livstråde krydser hinanden, er knyttet sammen, ligesom skibbrudnes på et forlist skib. Hele stykket er som en lukket verden, omkring hvilket livets kredsløb er standset af et skarpt brud.

Personerne taler til åndesynerne, og disse svarer dem. Men hver person synes at have sit spøgelse. Og sommetider synes en person, der aner det usynlige omkring sig, at være stærkt opsat på ikke at stå tilbage for de andre i usynlighed, og i rette øjeblik strømmer hans egne spøgelse til, kommer til syne, udtaler ord af kød og blod, der er mærkeligt forbundne med alle dramaets konkrete træk.

1. akt slutter med en pludselig koncentration af rædsler, der lader ane det drama, der vil nå sin kulmination i den følgende akt.



Plakaten til åpningsforestillingen på Théâtre Alfred Jarry.

2. akt

I anden akt er vi i den mystiske runde salon. Det er der, husets frue holder sine møder i skikkelse af en mumie, der tilbringer sin tid i et skab.

Det anes, at hun har været den gamles elskerinde engang i fordums dage, men det har ikke mere nogen som helst betydning.

Hun minder om disse gamle eventyr, hvor den mest utilregnelige og gale person i virkeligheden også er den mest klarsynede og den, der ligesom skæbnen selv, har magt til at løse alle knuder.

Gennem mumiens indgriben går den gamle i opløsning og skrumper ind til en pibende skal, en slags automat uden hjerne. Vi bliver i løbet af denne akt vidne til en magisk metamorfose, der ændrer alt: ting, sjæle og mennesker.

Studenten, der ville trænge ind i huset, den unge pige, der ventede ham uden at sige det, og som endog skubbede ham fra sig, vil blive forenede.

3. akt

Studenten og den unge pige står over for hinanden. Men alle livets besværligheder, alle de små huslige bekymringer, og især mad og drikke, kort sagt det kødelige skrog, tingenes vægt, stødet fra det der er hårdt, tyngdekraften, materiens almindelige træghed skiller dem igen. Der er i virkeligheden kun befrielse i døden.

Stykket slutter med denne buddhistiske tanke, der iøvrigt er en af dets svagheder. Men det er også den, der kan gøre det forståeligt for den del af publikum, som den rene utilregnelighed ville gøre bange.

Forøvrigt kan iscenesættelsen tilsløre konklusionens religiøse mening ved at lægge vægt på intensiteten og plasticiteten i resten af dramaet.

1. akt

Dekoration

Til venstre i diagonal den åbne facade af et hus, hvis højde fortaber sig i soffitterne.

Alle de detaljer som Strindberg har givet anvisning på, skal fremstilles omhyggeligt, med særlig vægt på nogle af dem, især gadespejlet, der lige fra begyndelsen vil tiltrække sig opmærksomheden ved en kraftig glorie.

Det meste skal være i overnaturlig størrelse. Til højre et fremspringende kildevæld, måske med rigtigt strømmende vand. Gadens brosten skal stige op imod baggrunden, også de plastiske, ligesom en filmisk dekoration, indtil en pludselig fremspringende bjergvæg afbryder dem. Man skal kunne se nogle husfacader højt oppe ad den stejle gade. Under bjergvæggen skal man have fornemmelsen af, at der strømmer noget vand. Dekorationens baggrund skal åbne sig mod himlen. Den skal være søgrøn og give indtryk af hav og uendelighed.

Lyde

Man hører en stadig støj af vand, undertiden stigende indtil det ulidelige. Lyden af havet, hvis bølger brydes. Lyden af kilden, der rister.

Orgel- og klokkeklang, der er anvist af Strindberg, skal understrege tilsynkomsten af visse syner og udfylde pauserne.

Man skal desuden høre lyden af en vind, der tuder i stød, dog uden at larme, meget højt oppe, og som skal fremkalde en særlig følelse af højtidelighed, som om atmosfæren var helt opfyldt af den.

Den gamles tilsynkomst sammen med tiggerne skal ske under stor rabalder.

Den gamle begynder sine anræbelser meget langt borte fra, og tiggerne svarer ham fra flere etager. Ved hvert råb hører man krykker slå rytmisk snart mod gulvet, snart mod væggene i en meget markeret takt. Deres stemmers kalden og lyden af deres krykker skal understreges mod slutningen af ordene med en mærkelig lyd, som om en kæmpe-mæssig tunge slog voldsomt mod tænderne.

Denne støj må hverken være umotiveret eller tilfældig, den skal eftersøges, indtil den ønskede lyd er fundet.

I slutningen, hvor stilheden er vendt tilbage, griber to tiggere den gamles lille vogn og styrer den med et voldsomt skub hen på forscenen.

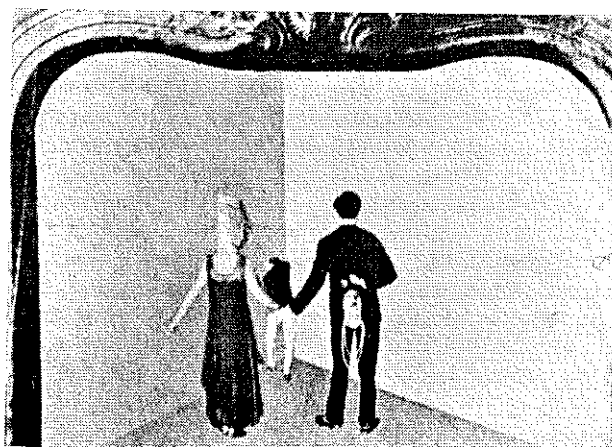
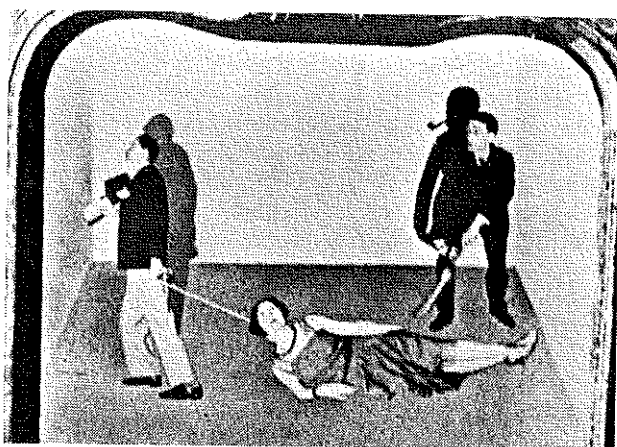
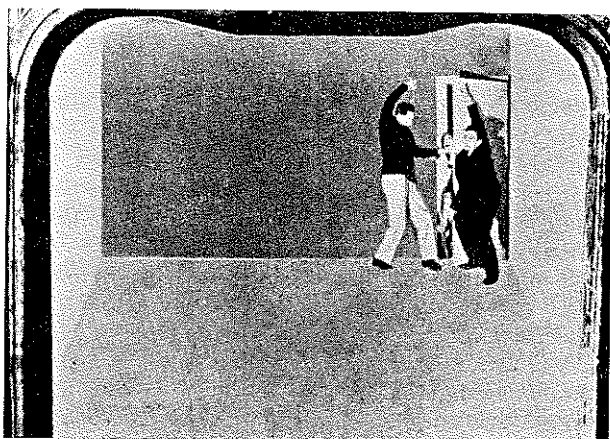
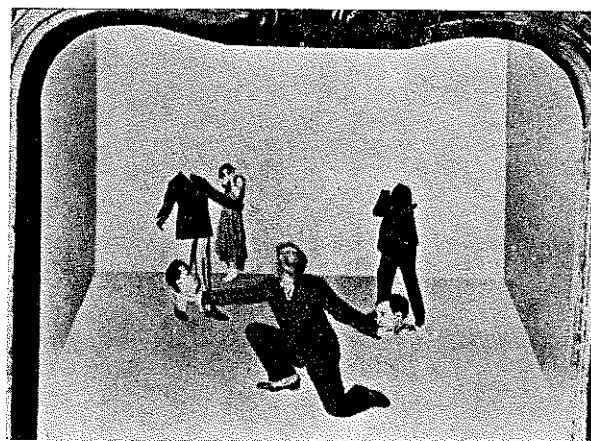
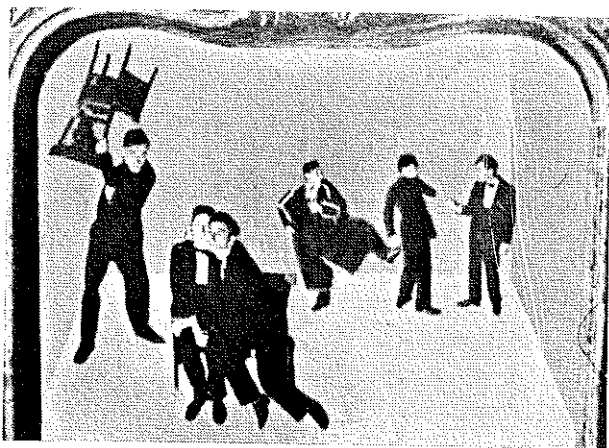
Belysning

Voldsom, blændende belysning, koncentreret om et hjørne af facaden, en del af kilden og brostenene midt på scenen. En dæmpet belysning synes at udstråle fra værelserne. Baggrundslyset er grågrønt, let og gennemsigtigt.

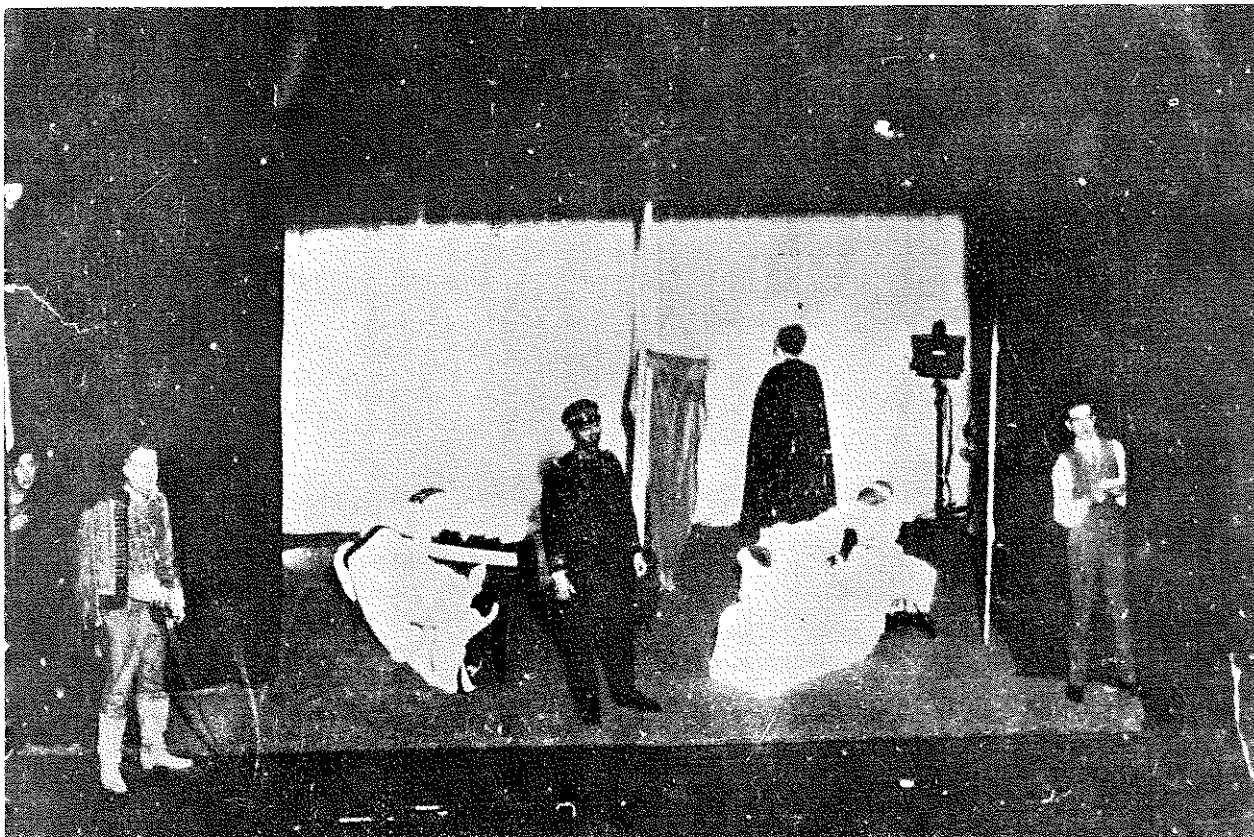
2. akt

Dekorationer

Dekorationen, som den er beskrevet af Strindberg, det er 1. akts hus-set indefra.



Illustrasjoner fra pamfletten *Le théâtre* Alfred Jarry et l'hostilité publique, utgitt i 1930 av Antonin Artaud og Roger Vitrac.



Et Drømmespill af Strindberg iscenesatt av Antonin Artaud. Forestillingen ble spilt bare to ganger på Théâtre Alfred Jarry. Bildet et tatt ved en avbrytelse under den andre forestillingen. På scenen befinner seg Tania Balachova, Raymond Rouleau (offiseren) og Etienne Decroux.

Murene er åbne, aftegnet som gennemsigtige silhuetter. De lader en se himlen, luften og lyset udefra, som dog ikke blander sig med atmosfæren inde i huset.

Visse genstande, som er anvist af forfatteren: tæppet, vindskærmen, får en uforholdsmæssig stor betydning. De er helt overdimensionerede. De indre vægge er kun angivet med deres skeletter, ved ufuldstændige skitser.

Lyde

Lyden af skridt, når folk kommer ind, skal forstærkes med deres eget ekko.

Vinden udenfor skal undertiden blande sig med ordene som en mærkelig, uforklarlig lyd.

Støjen af den gamles krykker, der slår imod bordet, kastes tilbage alle steder fra.

Alle disse lyde skal udvælges, sådan at de fremhæves, udløser det spøgelsesagtige og efterlader på det banale og daglige plan alt hvad der hører til dér, og indirekte lader resten komme til sin ret.

Visse stive bevægelser og stillinger skal ledsages af mekaniske lyde, knirkelyde som ender i melodier, især i forvandlingsøjeblikket, når mumien omskaber den gamle, og når malkepigen, der er usynlig for alle andre end for ham, viser sig for ham. I dette øjeblik udfoldes iøvrigt andre underfundigheder i iscenesættelsen, som vil blive omtalt under afsnittet om belysning og spillemåde.

Belysning

Ens overalt i det forreste værelse omend af en lidt unatur-

lig farve, lidt tungere end den normale, og uden at nogen lampe kan forklare denne farve.

Det grønne værelse bagved oplyses af et lys, der kommer ovenfra ligesom i visse opstillinger på Musée Grévin, men det må ikke kaste et jævnt lys over hele rummet. Dette lys skal være meget lyst grønt, næsten hvidt.

Det rammer venstre halvdel af vindskærmen, der står til højre, og lader værelsets venstre halvdel og baggrund ligge i skygge.

Lyset udenfor rammer en del af et tårn, et tag eller klokketårn langt borte.

Når forvandlingen sker, trænger lyset udenfor, der bliver så stærkt, at det næsten blænder, ind gennem vinduerne og de gennemsigtige mure og synes at udviske de to rums eget lys.

Dette lys kommer ind ledsaget af en frygtelig rungende lyd, der stiger til det uudholdelige, øresynderrivende. Den lyd skal kun vare nogle sekunder, og man må med alle tænkelige midler søge at finde nøjagtig den klang og det register, man vil have.

Fra begyndelsen af akten skal gadespejlet udsende en lidt større lysende ring end i den foregående akt og fange alle de mørke farver i solspektret.

Lyden og lyset, der pludselig går ud, skal aftegne en slags dobbeltgænger ved siden af hver person. Alle disse dobbeltgængere, der udstråler en foruroligende ubevægelighed, er, i det mindste for nogles vedkommende, fremstillet som voksdukker. De forsvinder langsomt og haltende, mens alle personerne ryster sig, som var de vågnet op af en dyb søvn. Dette skal vare ca. et minut.

3. akt

Dekoration

Hele dekorationen skal i virkeligheden baseres på belysningen, som skal være uvirkelig uden på nogen måde at være konventionelt eventyragtigt.

På forscenen skal der være en slags indisk lysthus med gennemsigtige søjler af glas eller et andet materiale der er gennemskinneligt.

Rigtige eller kunstige, men ikke malede planter fylder alle kroge. Skjulte lyskilder er spredt i løvværket, de fleste lyser nedefra og op.

Dekorationen skal være vendt fra højre mod venstre lige fra forscenen til bagscenen. I baggrunden til venstre står den lille runde salon, som er skilt fra forscenen af et stort spejlglas, ligesom stormagasinerne vinduesspejl, sådan at alt hvad der sker bag det bliver fladt og ligesom deformet af vand, og fremfor alt må ingen lyd komme fra denne del af scenen. Baggrunden til højre er fri. Forøvrigt må hele denne dekoration kun have samme dybde som første scene.

Belysning

Belysningen i den runde salon skal være jævn, gullig, udbredt overalt. I første plan og lige fra begyndelsen af akten skal lyset fordeles sådan, at der dannes en cirkel i hvis omkreds alt bliver fortegnet som gennem et prisme, og i midten skal der være en åbning, sådan at billedet af den runde salon kan ses derigennem.

Denne cirkel skal fylde hele scenen oppefra og ned og fra venstre til højre.

Ved aktens slutning skal alle disse lyskilder forsvinde og give plads for belysningen på baggrundsplanet hvorover genskæret af De Dødes Ø viser sig.

Tilsynekomsten af De Dødes Ø sker på følgende måde: En relief skitse af De Dødes Ø af Böcklin der er kraftigt belyst stilles foran et spejl på bagscenen, der på dette sted må være forsænket i forhold til resten af scenegulvet.

Og ifølge en fremgangsmåde, der tidligere var meget anvendt i teatret, skal billedet af skitsen projiceres op i luften som en genspejling nogle meter over den virkelige skitse, sådan at den kan ses fra scenen og tydeligt opfattes af publikum

Så skal elevatoren stige, sådan at den meget langsomt projicerer tilsynekomsten af De Dødes Ø ovenover publikum.

Man kan tilføje spejlbilledet af en voksfigur af en kvinde, der ligger udstrakt på en stor rød seng under en slags glasklokke,

eller en model af en olding med krykker der flytter sig i mørket, - men kun hvis denne fremtoning kan styres med fuldstændig præcision og taktfølelse.

I dette øjeblik skal der udover genspejlingen af øen i det sorte mørke ikke være andet lys end et spotlight, der følger voksdukkens bevægelser.

Man hører ingen støj. Skridtene skal være listende. Stemmerne skal synes at løfte sig i en tåge.

Der skal ikke være anden lyd end slutningens musik, der skal spilles på specielle instrumenter: bratsch etc.

Spillemåde

Skuespillerens spillemåde skal følge stykkets svingninger, den altid tydelige og præcise diktion må aldrig havne i messen, hvad der dog ikke betyder, at den skal afsværge enhver lyrisk begejstring, det være sig langt fra.

Forskydningen mellem det virkelige og det uvirkelige kan antydes enten ved langsomme glidninger eller ved bratte spring. Personerne kan pludselig skifte tone, register, undertiden også stemme.

Studenten skal spille stykket fra ende til anden som et menneske, der ikke rigtigt er vågnet, og som handler som efter bemyndigelse over for et virkeligt indtryk eller en ægte følelse.

Den gamle må ikke blive den sædvanlige teatergamling, der ryster, bræger og taler med en lille knirkende halsstemme.

Han skal tværtimod have en meget tydelig stemme, omend en smule højere end det normale, hvad der er et tegn på hans store sikkerhed og på, at han ved at han taler i sin beåndelses navn.

Mumiens toneskifter skal være overordentlig bratte. Men nogle øjeblikke før forvandlingen får hendes stemme mærkelige mindelser om sødme og ungdom.

Den unge pige taler hele tiden med en umådelig blidhed, en slags resignation. Hendes stemme, der aldrig mæsser, men udtrykker sig klart, bliver undertiden en anelse usikker. Hun lytter mere til sig selv end til de andre.

Spillet skal stort set være temmelig langsomt, men sammenhængende og bevæget, for at monotonien kan undgås.

Ensformigheden brydes af plasticiteten, mangelen på spil mellem replikkerne, undtagen når det er absolut nødvendigt, men så skal mellemrummet også være kraftigt markeret. Spillet skal undertiden ligne filmens slow motion, især når det gælder visse personer, der flytter sig i små, næsten umærkelige sæt, og dog når frem til deres pladser, uden at nogen har lagt mærke til det. Man skal tilstræbe stor harmoni i bevægelserne og i bevægelseskæderne, der skal ligge fast og tilpassede som i en velsmurt mekanisme.

Kokkepogens rolle skal fremstilles af en voksdukke, og hendes replikker udstødes med enorm og ensformig stemme gennem flere højttalere, sådan at man ikke nøjagtigt kan skelne dens udspring.

Under forvandlingen stivner alle personerne nogle øjeblikke i en fuldstændig ubevægelighed.

I sidste akt bevæger skuespillerne sig næsten ikke. Deres bevægelser er famlende, de leder efter deres ord og ser ud, som om de talte deres skridt, ligesom folk der har mistet hukommelsen.

Først i slutningen genfinder skuespilleren sin kraft, sin fasthed og en rigtig menneskestemme for at kunne udslynge sin påkaldelse af døden.

TTT 6

Myten om Commedia dell'Arte. Cecchini, Barbieri, Perrucci, Gherardi, Riccoboni, Goldoni, Gozzi, Meyerhold, Ievreinov, Vakhtangov, Strehler, Fo.

Et meget begrænset antal eksemplarer er tilgængelig.