

Vansinnets Teater

- Ett drömspel i en akt om en galen mans feberdrömmar -

Kompositör: Martin Brodén

Synopsis

Bortom tid och rum finns många underliga platser, en av dessa är Vansinnets Teater - och i en galen mans feberdrömmar existerar fortfarande denna plats.

Vansinnets Teater har en egen vilja, den absorberar dess invånare, tills invånarna är ett med den. Äventyret börjar med att spelledaren högt läser upp inledningen. Sedan är allt upp till de fem karaktärerna; Franz, Vansinnets Teaters direktör, Dieter, dess galne regissör, Alexander och Marlene, de båda skådespelarna på Teatern och Karl, den nye vaktmästaren - drömspelets huvudperson. Förr eller senare under äventyrets gång skall karaktärerna sätta upp Dieters pjäs "Drömmar i Vansinnets Teater".

Precis innan Dieters pjäs skall spelas upp läser spelledaren upp interludiet som är en vändpunkt i äventyret. Efter pjäsen börjar Franz, Dieter, Alexander och Marlene få drag av Maktens, Vishetens, Kärlekens och Livets gudar och till slut kommer Karl att försöka ta sig ifrån Teatern. Detta kommer att lyckas efter mycket om och men och han får inte med sig någon eller något därifrån. Inte ens resväskorna - de, och sitt förflutna, lämnar han bakom sig. Spelledaren läser upp avslutningen och drömspelet är slut.

Hur spelar/spelleder man Vansinnets Teater?

Som den intelligente spelledaren säkert redan förstått finns det inga regler för drömspel. En galen mans feberdrömmar kan varken ni eller jag påverka, de drivs på av sin egen sjukliga missbildning och rör sig på ett plan som inte kan kontrolleras av jordiska väsen. Efter det att spelledaren läst den första av de tre texter som innehåller allt som är känt om Teatern bortom tid och rum lämnas handling och sceneri över till kaos. Spelarna kommer att kanalisera mannens spasmodiska, konvulsiviska hjärndrömmar till vår verklighet. Eftersom vi på denna jord är bundna till tidens och rummets element och inte har den styrka som krävs för att frigöra sig från desamma måste vi försöka göra det bästa av situationen med vad vi har. För att detta skall vara möjligt följer här en ram för vad som spelas upp på Teatern bortom tid och rum:

De enda existerande varelserna ombord på Teatern är dess fem hårt arbetande anställda. Inget publikum, inga andra människor eller andra levande ting. Teatern är så när som på fem personer tom. Pjäser spelas upp för den tomma salongen som då får ett eget liv. Det är som om varje bänkrad var fullsatt och folk tryckte på portarna för att få komma in. Hela salongen böljar och för liv, detta utan några som helst visuella livstecken - hela upplevelsen är genuint emotionell, och tystnar inte förrän pjäsen spelats upp. Måhända är det de andras drömmar som för en kort, galen sekund får en inblick i Vansinnets Teater innan dess portar återigen förseglas och en ny pjäs tar form innanför dess rödplyschbeklädda väggar.

Med andra ord saknar detta drömspel alla former av spelledarstyrda personer. Spelledaren får träda tillbaka till förmån för den högre makt som styr marionetterna ombord på Teatern. Liksom spelledarens marionetter är bannlysta från drömspelet är även hans makt inskränkt. Han är bunden att följa spelarna i graven om så skulle behövas. Om spelarna dristar sig nedåt i konstruktionens hierarki, det vill säga söker finna Teaterns förflutna i källarvalven, så är spelledaren tvungen att för evigt irra jämte dem i den labyrint som utgör detta Teaterns fundament.

Låt det som sker ske, vilka är vi att göra försök att styra utkomsten av det illustra drömspelet? Det som du söker finns inuti huvudet på dina spelare och din uppgift som spelledare är att extrahera detta och använda det.

Planera aldrig två steg i förväg, nästa steg bygger alltid på steget innan, framtiden är omöjlig att förutse, grundlagarna vi känner är inte grundlagarna innanför de draperier som utgör Teatern som inte känner några gränser, Teatern bortom tid och rum, Vansinnets Teater. Allt som sker i Vansinnets Teater måste komma från spelarna, det är de som kanaliserar den gamle mannens feberdrömmar, inte du!

Hur fungerar drömspelet?

Drömspelet i korthet ser ut enligt följande:

Spelledaren läser upp inledningen och skapar en stämning som gör spelarna mottagliga för Vansinnets Teater, sedan lägger han bollen i handen på spelarna och lutar sig bekvämt tillbaka. Spelledaren skall egentligen bara ge återkoppling vid direkt tilltal och inte avbryta karaktärerna i sitt utövande av konsten.

Att spelade Vansinnets Teater är som att spela curling: Spelarna rullar bollen över ett glatt, plant underlag - vi kan kalla det drömspelets ramverk. En perfekt stöt kräver inget arbete av någon annan inblandad, bollen hamnar där den var avsedd att hamna och spelet kan fortsätta. Om stöten är dålig måste spelledaren gå in och sopa framför curlingbollen så att stöten får avsedd effekt. Om spelledaren sopar utan att någon boll rullar är det bara bortkastad tid. Se till att spelarna inser att du inte är där för att rulla, utan sopa!

Med andra ord; när bollen ligger hos spelarna har de initiativet, du är bara en interaktiv panel som råkar befinna sig överallt var de än är. Trycker de på dina knappar så agerar du, inte annars. Spelarna är fria att göra vad de vill.

Vansinnets Teater är ett koncept, ett definierat tomrum, ett ramverk, ja vad ni vill. Vansinnets Teater är inte avsedd att följa röda trådar, inbegripa en handling eller följa konstruktionspraxis; Vansinnets Teater är ett feberaktigt drömspel och sådana saknar handling - fyll hålrummet med upplevelse istället.

När spelarna insett att det är dags att spela upp Dieters pjäs för den tomma salongen är det alltså dags för spelledaren att läsa den andra texten som beskriver Vansinnets Teater som vi känner den - Interludiumet "Drömmar i vansinnets teater". Gör detta även om de inte kommit fram till den punkten ännu. Bara det faktum att de säger, "det kanske är dags att sätta upp Dieters pjäs" gör dig berättigad att plötsligt kasta dem hals över huvud in framför en kritisk salong och tvinga dem att leva ut Vansinnets Teater. Chockera, lev ut, måla upp och panorera. Detta är Vansinnets Teater, ridån går upp...

När så föreställningen är över och Teatern återtagit sin gängse form är det dags för finalen. Franz, Dieter, Alexander och Marlene får plötsligt drag av Maktens, Vishetens, Kärlekens och Livets gudar vilket kommer att skrämja vettet ur Karl där han går och ser över kulisserna efter Dieters succé. Efter en stunds intensiv interaktion spelarna emellan är det meningen att Karl skall försöka att ta sig ifrån Teatern. Detta är inte lätt, Teaterns orubbliga grindar hindrar honom. Tillslut kommer han emellertid att lyckas, förslagsvis med en intressant och innovativ metod, och hals över huvud flyr han från Teatern bortom tid och rum, han får ingenting med sig dit han går, inte ens resväskorna; De, och sitt förflutna, lämnar han bakom sig. Han springer mot den stjärnbestrodda wellpapp-himmelen, spelledaren läser upp avslutningen och drömspelet är slut. Så, min käre vän, fungerar drömspelet.

Teatern

Teaterns hjärta är dess scen. Denna scen verkar automatiskt alltid välja ut en dekor som passar situationen - kulisserna vet hela tiden vad de bör föreställa. Teatern är klädd helt i rött, med stora kandelabrar som hänger längs väggarna. I mitten finns en stor kristalkrona som sprider ett dunkelt ljus. Ridån är, liksom Teatern, helt röd. Notera att det inte finns något suffli eller orkesterdike. Det finns en falllucka som regleras från bakom scenen och som leder ner i källaren.

Bakom scenen finns alla loger. Det är väldigt högt i tak här, cirka tio meter. Rummen är vita och det hänger facklor längs väggarna. Dörrarna in till logerna är av ek, och på varje dörr står vems loge det är. Här finns en trappa som leder till ett räcke ovanför scenen, som går cirka fem meter över den. Här hänger sandsäckar och annat som står att finna på Vansinnets Teaters ballustrad.

I Teatern finns också en entré, med en nästan alltid slutna ytterdörr som endast släpper in folk, aldrig ut. Längre bort, i källare och vind, finns gamla minnen från Teaterns förflutna...

Inledning - Teatern bortom tid och rum

Efter en inte helt oansträngande irrfärd i mentalsjukhusets enorma, kaotiska administration fick jag till slut tillstånd att träffa den gamle mannen. Det var ett möte jag länge hade sett fram emot då jag trots att läkarna förklarar honom obotligt sinnessjuk fortfarande trodde att mannen hade någonting av intresse att förtälja mig, någonting om den mystiska, legendomspunna Vansinnets Teater.

Det var med spänning jag skakade hand med mannen, och det var med spänning jag satte mig ned tillsammans med honom för att diskutera. Vi talade om livet i stort, om vad som hänt utanför sjukhusgrindarna, om allt möjligt som två män kan diskutera på tu man hand. Till slut kom vi fram till det ämne jag kommit hit för. "Vansinnets Teater existerar", sade mannen. Jag har själv varit vaktmästare där. Jag vet att läkarna inte tror mig, men lika säkert som jag sitter här nu, lika säkert existerar Vansinnets Teater."

"Jag tror dig", svarade jag. "Men var? Hur kommer man dit?" Den gamle mannen tittade på mig. "Vansinnets Teater...", sade han, innan han avbröt sig själv mitt i sin mening, och nu log han, "Det finns ingen enkel färdbeskrivning dit. Det enda sättet att hitta till Vansinnets Teater är att känna dem som bodde i den."

"Berätta", sade jag, "Berätta om de som bodde i Vansinnets Teater."

Mannen suckade. Han drog efter andan och flyttade sig närmare mig. "Ja, du förstår", viskade han hest, "de som bodde i Vansinnets Teater absorberades av den, drogs sakta in i den, tills de och Teatern var ett och samma. Jag kommer ihåg..." Han lutade sig bakåt, harklade sig, och började berätta...

Karl, den nya vaktmästaren, kom in genom dörren. Med sig hade han två resväskor och ett förflutet. I entren möttes han av den alltför exalterade direktören, Franz, som hjärtlig välkomnade mannen som just klivit in. De öviga habitanterna, Regissören Dieter, Primadonnan Marlene och Skådespelaren Alexander var inte närvarande. De, till skillnad från direktören, höll på med konst i sin allra ädlaste form. Teater. Regissören hade en ny idé, och han ville se, huruvida den fungerade. Karl satte ned väskorna och tittade sig noggrant om. Vansinnets Teater. Där ser man.

Interludium - Drömmar i Vansinnets Teater

Teatern låg tyst. Salen var full av förväntansfull publik. Man kunde inte se den, men man anade dess närvaro. Kalla ögon stirrade ut från mörkret. Ett tyst tjatter kunde urskönjas från den mörka salen. Dieter drog efter andan. Teatern var en hård kritiker, och dess dom kunde hemsöka hans mardrömmar för evig framtid. Ridån gick upp. Marlene, gestaltandes Livets gudinna, klev in från vänster.

Avslutning - Ett farväl till Teatern

Karl vände sig om. Bakom honom låg Teatern, tyst och grym, med alla de hemligheter Teaterns invånare fört med sig. Teatern hade en egen vilja, det förstod han nu. Hans liv skulle aldrig mer bli som det en gång var. Teaterns minnen skulle förfölja honom till den dag han inte längre skulle orka bära dem. Han var en trött man nu. Inte längre kunde han förmå sig att bära lycka, kärlek eller glädje i sitt hjärta. Han gick med raska, bestämda steg framåt, och fast han aldrig åter blickade bakåt hade det han sett etsat sig in på hans näthinna, för evigt.

"Vilket underligt slut", sa jag. Mannen tittade på mig, och nu såg jag, att hans ögon berättade något mer, något som inte kunde berättas i ord. Han förmådde inte säga något mer. Det fanns nu två personer i hela världen som kände till Vansinnets teater och trodde på den. Jag reste mig och gick, mannen hade inget mer att förtälja. Jag gick ut ur sjukhuset, ut i den varma vårsolen och startade min färd mot Vansinnets Teater.

Dieters pjäs - Drömmar i Vansinnets Teater

I rollerna:

Marlene	Livets gudinna
Alexander	Maktens gud
	Vishetens gud
	Kärlekens gud

Dieters koncept - Vansinnets Teaters nya pjäs

Akt ett: Livets gudinna håller monolog om livets skönhet. In kommer Maktens gud, talar om makt och styrka. Livets gudinna blir chockad. Maktens gud går ut. Livets gudinna håller monolog. Ridå ned.

Akt två: Livets gudinna möter Vishetens gud. Vishetens herre säger kloka ord. Livets gudinna blir fashinerad, talar om vishetens skönhet. Vishetens gud håller vis monolog om livet, går ut. Livets gudinna håller monolog. Ridå ned.

Akt tre: Livets gudinna möter Kärlekens gud. Blir förälskad. Kärlekens gud talar om kärleken. Kärlekens gud och Livets gudinna håller romantisk dialog, omfamnas i en kyss. Ridå ned.

Karaktärer

Franz - Direktören
Dieter - Regissören
Alexander - Skådespelaren
Marlene - Primadonnan
Karl - Vaktmästaren

Franz - Direktören

Citat: *Ingen har någonsin slutat på Teatern.*

Franz är den nuvarande Direktören på Vansinnets Teater. Detta har han varit sedan länge. Teatern har han varit på sedan urminnes tider. Franz har alltid varit på Teatern. Han började en gång som vaktmästare, och har sedan dess arbetat sig uppåt. Idag är han Direktör. Franz vet att han är bäst. Får han en idé, vet han att det är den bästa idé som finns. Som Direktör över Vansinnets Teater har Fritz makt, och han är inte rädd att använda den. Som tur är ser de andra upp till honom. De vet vem som bestämmer. De vet vem som är bäst. De finns de som skulle vilja kalla Franz dryg och svulstig, men de personerna finns inte på Teatern. På Teatern älskar alla Direktören. De finns också de som skulle kalla Direktören en teatralisk klåpare, som inte kan någonting om konst och teater som konstform, men de vet helt enkelt inte vad de talar om. Det är klart att en teater, och framför allt Vansinnets Teater, måste ha en stark administration, annars går det inte ihop. Anarki! Vilken katastrof!

Han blir glad då det går bra för de andra på Teatern, likaväl som han sörjer när det går dåligt. Franz är som en far för de andra. Likt en svanmamma skyddar han dem mot hela världen, här på Teatern. Illusionerna får inte rämna. Vansinnets Teater är enigma, en gåta som inte får lösas. Den man älskar agar man. De andra på Teatern får inte lämna Teatern, och de får inte lösa dess gåta. Franz, som förebyggande modell, bör alltså inte heller försöka lösa dess gåta. Moral och Etik guidar hans handlingar. Samvetet är hans inre egna röst som talar med honom, och vem är han att inte lyda sig själv. Frihet inom en viss gräns är bra, men dessa handlingar bör ständigt övervakas, kontrolleras så att inte det undermedvetna tar överhanden.

För närvarande har Teatern fyra anställda. Dieter, regissören, är den som varit här längst. Alexander, skådespelaren, har också varit här ett tag. Marlene, primadonnan, kom till Teatern för inte så länge sedan och nu kommer då den här nye vaktmästaren, Karl. Han är välkommen.

Maktens gud:

Markis de Sade i all ära! Maktens gud njuter av sin makt, och älskar att använda sig av den. Hans blickar fylls av något diaboliskt, djävulskt och hans sinne fylls med en vilja att förudmjuka sina närmaste.

(Efter Dieters föreställning kommer Franz att genomgå en metamorfos och bli maktens gud. Detta känner varken hon eller någon annan till.)

Dieter - Regissören

Citat: *Teatern har en egen vilja. Du kan aldrig lämna den, endast försvinna in i den.*

Dieter är Regissör på Vansinnets Teater. Han skulle närmast kunna kännetecknas som vild, galen, vansinnig. Han har sett bortom verkligheten, och inte gillat det han såg. Han har sett världens meningslöshet, och insett att han måste fylla denna meningslöshet på något sätt. Han drar sig alltså inte på något sätt för att överraska eller chocka sig själv och sin omgivning. Vansinnets Teater är hans skapelse, anser han själv, i alla fall det som finns inom det. Dieter har varit Regissör på Teatern väldigt länge. Dieter är vis. Ingenting överraskar honom. Dieter är nyfiken på allt. Ingenting undgår hans skarpa ögon. Ingenting är heller självklart i Dieters ögon. Dieter har lyckats samla på sig rätt mycket visdom under sitt liv, och är inte rädd för att använda denna kunskap, men han vet också att det inte finns någon Sanning, och att allt han vet på en gång kan förvandlas till Lögn.

Franz, direktören, var vaktmästare när Dieter började som Regissör för Vansinnets Teater, men arbetade sig upp under den tid Dieter arbetade på Teatern. Dieter vet vad Franz gillar och framför allt ogillar. Dieter försöker bryta mot det direktören gillar, göra det direktören ogillar och ändå hålla honom glad. För närvarande har Vansinnets Teater två skådespelare, en manlig, Alexander, och en kvinnlig, Marlene. Dieter tycker att två skådespelare är alldeles för lite för en ensemble, men direktören har bestämt att det ska vara så. Dieter försöker därför hitta alternativa lösningar på problemet. Karl, den nya vaktmästaren, tycker han om.

Dieter är en regissör med ett rörelsemönster och en energi som en dirigent. Han älskar yviga gester och överdrivna tonfall och ansiktsuttryck. Han älskar att laborera med ord, speciellt "chans" och "risk" och tycker om ordlekar. Hans koncept - man har aldrig manus på Vansinnets Teater, bara ramverk - kännetecknas allt som oftast av hans svaghet för ordlekar, starka ord och överdrivna gester och poser. Att samtala med Dieter är som att få ett poem uppläst för sig. Han väger varje ord noga innan han formar det och släpper det loss, han har gärna dubbelmeningar och subtila, dolda budskap. Han älskar att uttrycka sig kryptiskt och att betona varje stavelse på ett överdramatiserat sätt.

Vishetens gud:

(Efter Dieters föreställning kommer han att genomgå en metamorfos och bli vishetens gud. Detta känner varken han eller någon annan till.)

Alexander - Skådespelaren

Citat: *Att vara skådespelare är svårt, vem som helst kan inte göra det övertygande.*

Alexander är Skådespelaren på Vansinnets Teater. Detta har han varit ett tag nu, och han ser ingen anledning att sluta med det. Alexander är nöjd med sitt jobb. Som Skådespelare behöver han bara spela i de föreställningar Vansinnets Teater sätter upp.

Alexander är nöjd med sig själv. Han vet att han är bra, och han drar sig inte för att säga det. Alexander är stolt över sig själv. Klart nöjd, skulle man kunna säga. Han drar sig inte heller för att säga vad han tycker, även om han inte är känd för att vara särskilt vis.

Alexander har respekt både för Franz, Direktören och Dieter, Regissören. De har båda varit på Vansinnets Teater längre än Alexander. De är också rätt skickliga på det de sysslar med. När det gäller direktören gäller det att inte såra eller säga emot honom. då kan han bli jobbig. Dieter är galen, något annat sätt att beskriva honom finns inte. Han är bra på att regissera och skriva pjäser, dock. En fin människa, kort sagt. Underlig, men trevlig. Marlene, primadonnan, är Alexanders motspelerska här på Teatern. Hon började på Vansinnets Teater efter Alexander. Innan hon kom, hade Alexander flera motspelare. Nu har han bara en. Det kan kännas lite torftigt ibland, men det gör ingenting, för Alexander har börjat intressera sig i henne, och det verkar lite grann som om hon också intresserar sig för honom. Karl, den nya vaktmästaren, vet Alexander ingenting om. Bara han inte intresserar sig för Marlene eller lägger sig i hans arbete, ska väl allt gå bra.

**Maktens gud:
Vishetens gud
Kärlekens gud**

(Efter Dieters föreställning kommer Alexander att genomgå en metamorfos och bli kärlekens gud. Detta känner varken han eller någon annan till.)

Marlene - Primadonnan

Citat: *Teatern skrämmer mig. Det är som om den levde ett eget liv.*

Marlene är primadonna på Vansinnets Teater. Hon är stjärnan, och hon vet om det. Männen trånar efter henne. Männen tävlar om hennes gunst. Detta gör Marlene glad. Det som bekymrar henne är att detta skulle ge henne makt, om det inte vore för att hon är så fruktansvärt förtjust i män. Marlene är inget våp. Hon vet vad hon vill med sitt liv. Hon är självständig, och ställer krav på livet.

De andra på Vansinnets Teater gillar hon. Franz, direktören, är hård, men rättvis. Det viktigaste är att inte stöta sig med honom. Dieter, regissören, har sina uderliga idéer, precis som direktören, men han lyssnar i alla fall. Alexander, skådespelaren, är söt. Han är hennes ständige motspelare, vilket kan synas lite torftigt. Franz, Dieter och Alexander har samtliga varit på Teatern längre än Marlene, och på något konstigt sätt verkar de också mer ha absorberats av den än Marlene. Karl, den nye vaktmästaren, verkar däremot mer verklig. Dessutom är han söt.

Livets gudinna:

Venus i all ära! Livets gudinna, skaparen som värnar om allt liv. Obeskrivligt vacker med långt hår, skrider långsamt fram och allt stannar upp för att ge Venus den uppmärksamhet som hon förtjänar. Venus är svävande på målet, subtil och ljuv. Hon är godhet och ömhet och sensualism. Livets gudinna helt enkelt.

(Efter Dieters föreställning kommer Marlene att genomgå en metamorfos och bli livets gudinna. Detta känner varken hon eller någon annan till.)

Karl - Vaktmästaren

Citat: *Där ser man.*

Karl är den nye vaktmästaren på Vansinnets teater. Han är helt grön, som ett tomt, ännu inte ifyllt blad. Han är ung och oförståndig, nyfiken på livet - och på Vansinnets Teater - och så där som folk är mest när de är unga och oförståndiga. Franz, direktören och Dieter, regissören, verkar båda ha varit på Teatern väldigt länge. Alexander verkar också ha varit här en stund, men han är otrevlig. Marlene, kvinnan på Teatern, verkar intressant. Hon är skönare än någon annan kvinna Karl någonsin sett, och han är blyxtförälskad.

Karl har alltid haft ett öppet sinnelag och en känsla för konst. Han kommer att trivas på Vansinnets Teater, det är han säker på. Jobbet som vaktmästare på en teater ger honom chansen att träffa intressanta personligheter och är dessutom lungt och stillsamt, allt i Karls regi.

Karl är lugn och sävlig och ger ett tryggt och stillsamt intryck. Oavsett hur stressad man än är blir man alltid lugn i hans närvaro. Karl hinner alltid i tid och kommer aldrig försent, oavsett hur sävlig och långsam han än är. Kaotiska fluktuationer i tidsväven skyddar honom och stannar verkligheten där han strosar fram igenom livet.

(Efter Dieters föreställning kommer Karl känna på sig att något är fel, om han inte redan tidigare insett detta.)