

Vi er på veg — sola går ned — natta kjem eint — og tydeleg

Vanliga føroyska teaturlivið fekk ein álvarsligan hvøkk av vitjanini, sum Grønlandski sjónleikarabólkurin Tukak hevði her í fjør í februar. Bæði hvat formi og innihaldi viðvíkir, breyt tann bólkurin við vanligu vanarnar. Ja, hann undirstrikaði, hóast ikki fyrstu ferð, men av álvara, at vit trongdu til nýtt lív her á okkara pallum. Á ein hátt var tað undarligt, at avgerandi sparkið skuldi koma uttanífrá, tí í longri tíð hava teaturáhugað vit-að, at sjónleikurin her liður av álvarsligari gíkt.

Men. Eitt er at viðganga støðuna, nakað heilt annað er at fara í gongd við at rætta skeivleikarnar, tí til tað krevst nakað so heilt elementert sum pengar. Og tá myndugleikarnir stuðla lítum øðrum enn tí, ið gevur profitt, er tað satt at siga eitt váðaverk at fara í gongd. Og tó. Nøkur av teimum, ið vistu, hvussu støðan var, vóru byrjað at møtast, og so smátt gekk sum slatur, at nakrir sjónleikarar høvdu tikið seg saman í ból og ætlaðu at starvast við sjónleiki burturav. Soleiðis fæddist Gríma og soleiðis byrjaði av álvara ein endurnýgging í føroyskum sjónleikalívi. At 1. mai-leikurin Trælalív, og seinni íslenski leikurin Skollaleikur stuðlaðu Grímu, veitti teimum álit til komandi uppgávur, er onki at ivast í. Men nú yvir til fyrsta leikin hjá Grímu, sjónleikurin »Kvæðið um kópakununa«

»Við norðurlandsstrendur, so sigur søgnin; at forfedrar at kópum eru fólk, ið stoyttu seg fyri bakkan, ella á annan hátt av egnum ávum druknaðu á sjónum.« Soleiðis byrjar leikurin, og víðari kann sigast, at kópakonnan kennir gjøgnum sínar forfedrar

til lívið á landi. — Einaferð um árið, gomlu trettandanátt, fáa kóparnir loyvi at fara upp á land, smoyggja sær úr haminum og stuttleika sær, spæla og dansa eins og menniskju.

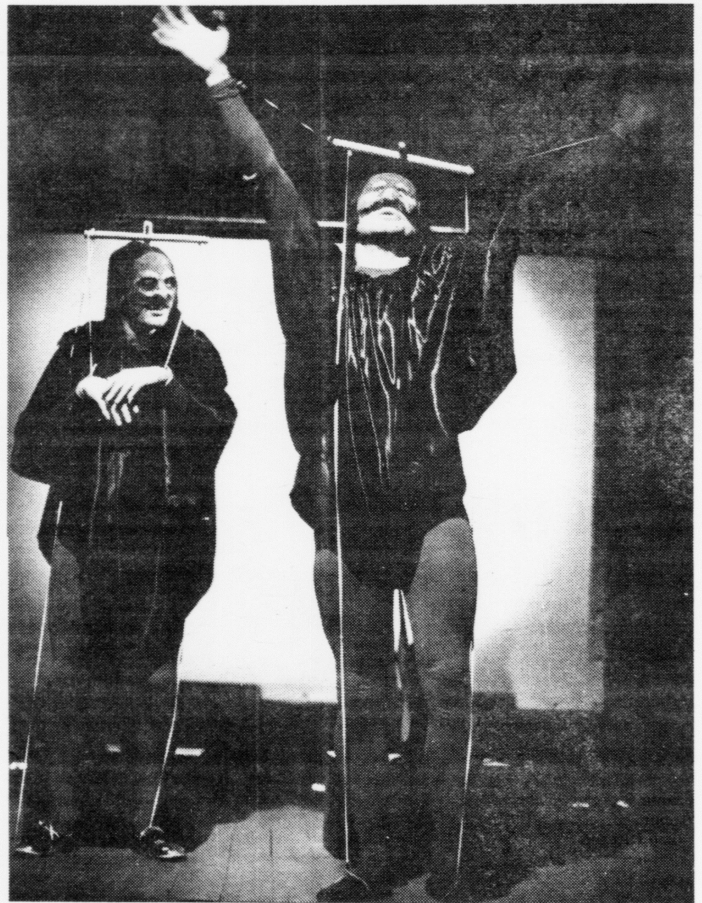
Hasi orðini innihalda kjarnuna í søgnini um

kópakonuna og út frá teimum hevur so Gríma spennið leikin.

Stórt tikið vil eg siga, at leikurin er væleydnaður. Men tilfarið, sum er til staðar, kundi í nøkrum førum verið betri og sterkari nýtt, og vil eg nevna nokur dømi, men eisini lýsa tey pettini, sum í poetiskari og sosialari kraft skara framúr.

Handlingin gongur fyrri seg í lítari bygd fyrri seg í hundráð árum síðani, har bóndin, sum vitað man, hevði valdið. Júst nær kann man ikki siga, men fyrri so vilt hevur tað minni týðning, tí leikurin er ikki fyrst og fremst ein søgulig lýsing, men heldur ein parallellur til dagsins veruleika. Og at brúka kópakonuna, eina, ið ikki kennir spælireglarnar í samfelagnum, men handlar út frá spontanum kærlleika til menniskjuni yvirhøvur, er sera heppið fyrri ikki at siga genialt valt.

Uttan at verða spurð, verður kópakonnan ferd inn í samfelagið. Og tá hon ikki kennir síðirnar, ið galdandi eru, ikki veit, hvat semir seg, hvussu ein kvinna eigur at bera, ger hon beinanvegin teir fyrstu brølararnar. Og sjálvandi er har ongin, ið greiðir henni frá hvi og hvussu, men við koldum ábreiðslum verður hon sett uppá pláss — kvinnan skal bert akta, ikki spyrja. Tá hon er einsamall og ongan hevur at stuðla seg, missir hon uppreistrarmegina og gliður sær inn í umstøðurnar. Her verður tilfarið um kópakonuna frálíkt



Tveir sprellmenn, embætismaðurin og politikkarin

brúkt til at lýsa okkara síðir íggjøgnum. Hetta pettið er eftir mínum tykki sterkasti partur av leikinum, og so rámandi sæst, at síðirnar ikki eru eitt úrslið av tøvi og viti, men tvørtur imóti verða brúktir til at stuðla valdinum í samfelagnum. Men lívið livst víðari.

Næsta stórhendin er um ein seyðatjóv. Undir rættarsakini jättar hann sín stuldr. Men, um dómurin hann fær, er kákstrúking ella hann dómist í galgan, er eftir leikinum ílt at siga. So vítt eg skilti, var tað fólkíð í bygdini ið geylaði hann til kákstrúking — akkurát sum dómvaldið er stýrt av fólkunum. Men tá so sangurin hjá T. N. Djurhuus, ið er um ein seyðatjóv, ið bleiv dómur til deyðan á Selatrætingi, í 1621, er áskoðarin aftur har í iva. Men hvussu er og ikki, á undarligan hátt verður seyðatjóvurin leyslatin — av fólkunum? ella

dómvaldinum? og hvat í framtíðini verður av hesum stemplaða manni, hvussu hann fer at yvirleva, tí spurninginum hevur Gríma bert slept niður fyri. Kann vera, at hendin, sum hon gekk fyrri seg í leikinum, eisini hevur sitt dømi úr søguni. Men tá styrkin í leikinum frammanundan hevði verið ein beisk endurgeving av veruligu søguni, tykist tað mær sera jánkasligt nú at brúka eitt heldur ivingarsamt tilfelli. Seyðatjóvurin sjálvur røpar: »eg stjóla av neyð.« Men hvat leggur dómvaldið í tað. Ognarrætturin skal fyrst og fremst verja, tað at yvirleva kemur í næstu rekkju. Har skuldi Gríma verið meira vandin um tilfarið, tí frálíkir møguleikar lógu í tí. Men lívið livst víðari.

Hóast onkran veikleika, byrjar leikurin nú at taka fastari form, serstakliga gjøgnum ein húskall og eina fjósconu. Tey eru

blivin góð við hvørt annað, men tá tey hvørki eiga jørð ella annað materielt góðs, hava tey eftir lógini ikki loyvi at lata kærlleikan, tey kenna, búnað, og allarminst hava tey loyvi at fáa sær barn. Men sjálvandi klárar onki lóg-arforboð at niðurbinda erotiska himmalin, og so hendir tað, at fjósconan gerst við barn. Um sama mundið er kópakonnan eisini við barn, men tað sum fyrri hana er ein gleði, verður hjá fjósconuni ein vaksandi ræðsla, tí framtíðin hjá teimum er gálgin. Ognarleys hava ikki loyvi at elska, bara úr okkara søgu eru fleiri dømi. Men kópakonnan, ið ikki kennir til samfelagsins lógir, sær meira ljóst uppá tað. Sjálvandi skulla tey fáa jørð frá bóndanum, tað er jú ein sjálvfylgja. Men bóndin tekur tað ikki sum eina sjálvfylgju, men sum ognarmaður, og nýtir hann lóg-

Framhald á síðu 13



Fjósconan, húskallurin, ispegilin og bóndin