

Säveltäjä musiikin ja teatterin välissä
“Uusi musiikkiteatteri” -produktio säveltäjän näkökulmasta

Kirjallinen työ
1.3.2018

Albert Lenkiewicz
Sävellyksen ja musiikinteorian
aineryhmä
Sibelius-Akatemia

Tiivistelmä

Sukunimi:

Lenkiewicz

Etunimi:

Albert

Osasto:

Klassisen musiikin osasto

Aineryhmä:

Sävellys ja musiikinteoria

Työn laji:

Kirjallinen työ

Kieli:

Suomi

Sivumäärä:

38

Nimike:

Säveltäjä musiikin ja teatterin välissä - ”Uusi musiikkiteatteri” -produktio säveltäjän näkökulmasta

Tiivistelmäteksti:

Osallistuin sävellyksenopiskelijana Sibelius-Akatemian ja Teatterikorkeakoulun yhteiseen ”Uusi musiikkiteatteri” -projektiin vuosina 2013-2014. Projekti pyrki kartoittamaan musiikkiteatterin mahdollisuuksia opiskelijoiden ryhmissä valmistamien esitysten kautta.

Kirjallisen työni tavoite on kuvata luovaa työskentelyäni ja tuntemuksiani säveltäjänä ryhmämme ”Brotha in da box” -teatteriproduktiossa. Työni perustana ja lähdemateriaalina ovat projektin aikana tekemäni muistiinpanot ryhmämme tapaamisista, keskusteluista ja harjoituksista.

Projektia purkavaan tekstiini sisältyvä pohdinta käsittelee sävellyksellisen ideoinnin eri vaiheita osana ryhmätyöskentelyä. Esittelen yhteenvedossa säveltäjäyteeni vaikuttaneita ja tulevan luovan työni kannalta hyödyllisiä oivalluksia ja konkreettisia toimintatapoja.

Asiasanat:

antiikki, esittävät taiteet, esitykset, kokeellinen musiikki, musiikkiteatteri, näytelmät, säveltäjät, säveltäminen

Sisällys

1 Johdanto ja työn tavoitteet.....	4
2 “Uusi musiikkiteatteri” -projekti	6
2.1 Projektin esittely.....	6
2.2 Sofokleen Antigone ja <i>Brotha in da box</i> -esityksen suhde siihen.....	9
3 Projektin eri vaiheiden purku ja pohdintaa.....	10
3.1 Ensimmäiset muistiinpanot näytelmästä ja musiikista	10
3.2 Työskentelyä dramaturgin ja ohjaajan kanssa.....	11
3.2.1 Yhteisen ideoinnin satoa	11
3.2.2 Musiikillinen sisältö tarkentuu.....	13
3.2.3 Valmistuneen näytelmätekstin purkaminen ja uudelleen kokoaminen	16
3.3 Näyttelijät osaksi työryhmää.....	20
3.3.1 <i>Kreonin kehitys</i> -suunnitelman musiikin hahmottelua.....	20
3.3.2 Esteettinen sisältö tarkentuu	22
3.3.3 <i>Kreonin kehityksen</i> seuraava vaihe	23
3.3.4 Estetiikka suuntaamassa näyttämö- ja musiikki-ilmaisua	25
3.4 Viimeisen työvaiheen muistiinpanot	27
3.5 Lopullisen <i>Brotha in da box</i> -esityksen kuvaus	30
4 Yhteenveto.....	35
Lähteet.....	37

1 Johdanto ja työn tavoitteet

Kielen, fyysisen ilmaisun ja musiikin liitto on synnyttänyt erilaisia ilmaisumuotoja kaikissa maailman kulttuureissa, Eric Salzman (1979) toteaa. Länsimaisen taidemusiikin yksi pisimmälle kehittyneistä ja taiteellisesti ja yhteiskunnallisesti merkittävimmistä muodoista on ooppera, jonka kukoistuskauten voidaan katsoa kestäneen renessanssin ajasta 1900-luvun alkuun saakka. Musiikkia ja teatteria yhdistävät myös muut taidemuodot, kuten operetti, revyy, musiikkikomedia ja 1900-luvulla syntynyt musikaali, jonka voidaankin sanoa olevan musiikkiteatterin merkittävin muoto nykypäivänä.

Thomas Desin ja Eric Salzmanin (2008) mukaan kokeellisen musiikkiteatterin voidaan katsoa syntyneen 1900-luvun alussa modernien virtausten muovaamana. Romantiikan ajan estetiikasta, joka musiikkiteatterissa huipentui wagneriaaniseen suuren mittakaavan draamaan, haluttiin siirtyä eteenpäin. Näytelmäkirjailija ja ohjaaja Bertolt Brechtin sekä säveltäjä Kurt Weillin yhteisille teoksille – tunnetuimpana *Kolmen pennin ooppera* (1928) – on ominaista yhteiskunnallinen ja poliittinen kantaaottavuus, ns. alakulttuurin mukaan tuominen sekä ironian ja aikansa populäärimusiikin käyttäminen etäännytskeinona ja väylänä ankkuroida teatteri reaalia maailmaan. Myös amatöörimusiikoiden ja näyttelijöiden käyttö laulajina ja soittajina oli tietoinen valinta vastakohtana korkeakulttuurille. Uudenlaista vapautta, uuden löytämistä ja olemassa olevien syy-seuraussuhteiden purkamista korostava modernismi kantautui Euroopasta myös Yhdysvaltoihin. Dada, surrealismi ja nonsense-taide yhdistyivät John Cagen ajattelussa zen-buddhalaisuuteen. Cage halusi antaa tilaa sattumalle ja vähentää säveltäjän ja ylipäänsä yksilön kontrollia musiikillisen lopputuloksen suhteen. Mikä tahansa äänilähde saattoi olla musiikkia. Nämä ajatukset muodostivat hedelmällisen lähtökohdan performansseille ja happeningeille. Cagelle on ominaista tietoisuus musiikin esittämiseen ja esitystilanteeseen aina väistämättä kuuluvasta teatraalisuudesta, jonka tarkasteluun niin esittäjä kuin yleisökin osallistuvat.

Cage toi mukanaan ajatuksensa sattumasta ja vapaudesta musiikissa vieraillessaan modernin musiikin keskuspaikassa, Darmstadtissa, kuten Desi ja Salzman (2008) kirjoittavat. Hänen estetiikkansa vaikutus yhdistettynä erään toisen kokeellisen musiikkiteatterin pioneerin, Mauricio Kagelin teoksiin ja säveltäjien kasvavaan kiinnostukseen ihmisääntä, tekstiä, kieltä, puhetta ja laulua kohtaan myötävaikutti monien teatterin ja musiikin välistä

suhdetta tutkivien teosten syntyyn (esim. Stockhausenin *Originale* ja Ligetin *Aventures* ja *Nouvelles aventures*). 1900-luvun jälkipuoliskolla kokeellinen musiikkiteatteri alkoi vakiinnuttaa asemaansa taidemuotona, mistä kertoo erilaisten uudelle musiikkiteatterille omistettujen tapahtumien ja festivaalien (mm. Münchenin biennaali sekä festivaali Ranskassa Avignonissa) sekä esittävien ryhmien ja seurueiden perustaminen ympäri maailmaa. Monille näistä teatteriseurueista ja -kokoontuloista on tyypillistä työskentelytapa, jossa lopullinen teos ja esitys muovautuvat kaikkien mukanaolijoiden yhteisvaikutuksesta ideointi- ja harjoitusprosessin kautta. Säveltäjän rooli on kokenut muutoksen suhteessa perinteeseen ja ohjaajan rooli on korostunut. 1900-luvun loppupuoliskolta lähtien uusin teknologia ja sen tarjoamat mahdollisuudet on tuotu osaksi kokeellista musiikkiteatteria. Musiikkiteatterille – kuten koko taidekentälle – on tänä päivänä ominaista erilaisten taidemuotojen ja taiteenlajien yhdistämisen kautta löydettävissä oleva ilmaisu.

Säveltäjien pohdintoja musiikkiteatterista on löydettävissä heistä kirjoitetuista kirjoissa, esimerkiksi William Fettermanin *John Cage's Theatre Pieces: Notations and Performances*, 1996; Björn Heilen *The Music of Mauricio Kagel*, 2006 ja Deborah Jowittin (toim.) *Meredith Monk*, 1997. Jonkin verran löytyy myös säveltäjien itsensä kirjoittamia tekstejä, kuten Heiner Goebbelsin *Aesthetics of Absence: Texts on Theatre*, 2015; Mauricio Kage-
lin artikkelit (1961, 1961-1962, 1970, 1991) sekä Luigi Nonon *Texte. Studien zu seiner Musik*, 1975. Kuten aihepiiristä kirjoittanut Björn Heile (2006, 2013) on huomauttanut, kokeellisesta musiikkiteatterista kirjoitetut tekstit ovat keskittyneet lähinnä esitysten ja tapahtumien kuvailuun teoreettisen tarkastelun sijaan. Säveltäjän näkökulmasta tämä on toki ymmärrettävää kunkin projektin ainutlaatuisuuden ja ainutkertaisuuden vuoksi. Kokeellisuuden tarkoittaessa uusien, aiemmin kartoittamattomia ilmaisumuotojen löytämistä teokset eivät helposti ankkuroidu yhteiseen esteettiseen viitekehykseen, mikä hankaloittaa teoreettista tarkastelua teosten välisten tai säveltäjän estetiikkaan liittyvien seikkojen osalta. Yksittäistenkin esitysten kuvailu ja tarkastelu, johon tämäkin kirjallinen työ pohjautuu, on kuitenkin merkittävää dokumentointia, joka muodostaa paitsi referenssin, niin myös toimii inspiraationa muille säveltäjille ja aiheesta kiinnostuneille.

Osallistuin sävellyksenopiskelijana Sibelius-Akatemian ja Teatterikorkeakoulun yhteiseen ”Uusi musiikkiteatteri” -projektiin vuosina 2013-2014. Lähtökohtana projektissamme oli tutkia yhdessä musiikkiteatterin mahdollisuuksia määrittelemättä termiä ja taidemuotoa sen tarkemmin. Säveltäjän näkökulmasta tässä tapauksessa musiikkiteatterin

voidaan sanoa eroavan oopperasta siten, että musiikin esittäjistönä eivät toimi pääasiallisesti muusikoiksi kouluttautuneet, vaan näyttelijäkoulutuksen saaneet. Kun minulle tarjottiin mahdollisuutta osallistua tähän projektiin opiskelijana, koin sen positiivisena haasteena tutustuttaa itseni minulle entuudestaan vieraaseen taiteen lajiin, teatteriin, sekä tutkia omaa säveltäjäyyttäni tämän aihepiirin sisällä. Uskonkin kokemusteni ja ajatusteni esittelyn olevan hyödyllistä erityisesti niille, jotka minun laillani saavat ensimmäistä kertaa omakohtaisen kosketuksen kokeilevan musiikkiteatterin maailmaan.

Työni tavoite on kuvata säveltäjäyyttä osana teatteriproduktiota. Kirjoitan työskentelystäni ja tuntemuksistani luovassa prosessissa, jonka kuluessa paitsi tuotin sävellyksellisiä ideoita, myös jouduin muuttamaan, puolustamaan ja hylkäämään niitä osana ryhmässä toimimista. Tavoitteeni on myös tuoda esiin säveltäjäyteeni vaikuttaneita ja tulevan luovan työni kannalta hyödyllisiä oivalluksia ja konkreettisia toimintatapoja.

Esittelen kirjallisen työni aluksi yleiskuvan projektimme kulusta ja työvaiheista. Erittelen myös näytelmämme suhdetta Sofokleen alkuperäiseen Antigone-näytelmään. Seuraavaksi käyn läpi projektimme vaiheet säveltäjän näkökulmasta työskentelymme edetessä kohti lopullista esitystämme, jonka tarkkaa kuvausta seuraa yhteenveto.

2 “Uusi musiikkiteatteri” -projekti

2.1 Projektin esittely

”Uusi musiikkiteatteri” on opiskelijoiden valmistamien esitysten kautta musiikkiteatterin mahdollisuuksia kartoittava projekti, joka on osa Teatterikorkeakoulun opiskelijoiden opintokokonaisuutta. Vuonna 2013 Taideyliopiston mahdollistaman yhteistyön tuloksena mukaan pääsi Sibelius-Akatemian ja Pirkanmaan ammattikorkeakoulun sävellysoopperalijoita. Projekti alkoi viikonlopun kestäneellä tapaamisella Loviisassa keväällä 2013. Neljä sävellys- ja ohjaajaopiskelijaa, kolme dramaturgian opiskelijaa, sekä näyttelijäntyön opiskelijat tutustuivat toisiinsa ja projektin tavoitteisiin kaikkia kolmea korkeakoulua edustavien ohjaavien opettajien johdolla. Viikonloppu koostui pääasiassa toiminnallisista osuuksista – tutustuimme taustamateriaalina käytettävään *Antigone*-näytelmään laatimalla ensin musiikin ja teatterin keinoja hyödyntäviä demonstraatioita, ”demoja”,

tekstikatkelmiin pohjautuen, ja myöhemmin kävimme näytelmän läpi yhdessä lukien. Demonstraatiot esitettiin kaikille ja purettiin aina yhteisesti jälkikäteen kriittisesti keskustellen ja havainnoiden. Palaute ja uusien näkökulmien esiin tuominen suuntasi kokeiluitamme syntyneitä ideoiden kehittämistä eteenpäin. Viikonloppu koostui myös muuttamista ohjaajien pitämistä luennoista ja ryhmäkeskusteluista, mutta pääpaino oli selvästi toiminnallisuudessa, ryhmähengen luomisessa ja ideoiden syntymisessä tekemisen ja työstämisen kautta, ”hetkessä”. Opettajat korostivat myös useasti, että tarkoituksena on lähestyä musiikkiteatteria täysin avoimesta näkökulmasta vailla muita rajoituksia, kuin mitä kurssin tarjoamat mahdollisuudet meille asettavat. Siten kurssin lähtökohtaisena tarkoituksena oli pyrkiä musiikin toteuttamiseen ensisijaisesti näyttelijöiden kautta, mutta mikäli instrumenteille ja instrumentalisteille oli tarvetta, oli niitä mahdollista ottaa mukaan, kuitenkin niin vähän kuin mahdollista. Tapaamisen tarkoitus oli herättää ajatuksia ja jättää jokaiselle osallistujalle vastuu pohtia asioita eteenpäin tulevan kesän aikana. Loivissa vietetyn ajan lopuksi jotkut säveltäjät ja ohjaajat löysivät jo yhteisiä näkökulmia ja kiinnostavia lähestymistapoja, joihin he saattoivat palata heti syksyn alussa.

Projekti alkoi syksyn 2013 osalta elokuussa yhteisesti sovitulla ryhmätapaamisella, jossa kaikki olivat läsnä. Tavoitteena oli käydä läpi kesän aikana syntyneitä ajatuksia ja muodostaa säveltäjistä, ohjaajista ja dramaturgeista neljä työryhmää. Syksyn työjärjestyksestä muodostui seuraavanlainen: Säveltäjä ja dramaturgi työstivät pääasiassa kahdestaan, ohjaajan avustuksella, *Antigone*-näytelmän inspiroimana tilanteita tai tapahtumia, jotka kirjoitettiin enemmän tai vähemmän näytelmätekstin hahmoon. Tämä teksti toimi runkona seuraavalle vaiheelle, jossa säveltäjä ja ohjaaja alkoivat työstää käytännön toteutusta, näyttelijöiden toimintaa, musiikillisia tapahtumia ja lavalla tapahtuvaa kokonaisuutta. Syksyn aikana järjestettiin muutamia workshop-tilaisuuksia, joissa säveltäjä dramaturgin ja ohjaajan kanssa sai kokeilla toiminnallisia, näyttämöllisiä ja musiikillisia ideoita näyttelijöiden kanssa. Nämä kokeilut veivät työskentelyprosessia uuteen suuntaan ja havainnollistivat jopa ideoiden toimivuutta ja toteutettavuutta. Näin myös näyttelijät saivat paremmin käsityksen siitä, millaisia erilaisia kokonaisuuksia työryhmien tuotoksista alkoi muodostua.

Syyslukukauden lopuksi näyttelijät roolitettiin neljään näytelmään siten, että kukin opiskelijasta tulisi osallistumaan kahteen esitykseen. Tämä periaate pakotti laatimaan selkeän aikataulutuksen heti vuoden 2014 alusta käynnistyvälle harjoitusperiodille, joka ja-

kautui Teatterikorkeakoulun tiloissa ja esityspaikkana toimivassa Puoli-Q -teatterissa tapahtuviin harjoituspäiviin. Ryhmillä oli aikaa yhteiseen näytelmien työstämiseen pari kuukautta, tammikuun alusta ensi-iltaan helmikuun lopussa. Näytelmien vähitellen saadessa muodon intensiivisen, useita päiviä viikossa kestäneen harjoittelujakson tuloksena, alkoivat työryhmät valmistaa esityksiä myös käyttäen hyväksi Teatterikorkeakoulun rekvisiittaa ja puvustusta sekä muokaten Puoli-Q -teatterin esitystilaa mieleisekseen. Esitykset sijoittuivat ajalle 27.2.-16.3.2014, ja yksi esityksistä tapahtui Tampereella Pyyntiksalissa.

Viikonloppu Loviisassa viitoitti tietä uudenlaisen työskentelytavan omaksumiseen. Yksin tapahtuvan säveltämisen ja konkreettisen nuottien kirjoittamisen sijaan taideteoksen valmistamiseen osallistuisi eri osa-alueista vastuussa olevia, ja juuri sen osa-alueen asiantuntijaksi opiskelevaa ihmistä. Heti kurssin alusta lähtien ohjaajat korostivat kuitenkin ”musiikki edellä etenemistä”, ja käsitin tämän tarkoittavan työskentelytapaa, jossa musiikilliset ideat muodostaisivat dramaturgisen, ohjauksellisen ja näyttelijän työtä määrittelevän perustan, lähtökohdan. Loviisassa tämä konkretisoitui heti ensimmäisessä tehtävän asettelussa: Meidät osallistujat jaettiin ryhmiin, jolle annettiin katkelma *Antigone*-näytelmästä, ja säveltäjien tuli muodostaa tekstistä musiikillinen tulkinta, joka toteutettaisiin ryhmän voimin. Säveltäjäopiskelijat siis olivat pääasiallisia ideoijia ja ideoidensa harjoittajia, ohjaajia. Koin itse tämän tilanteen ja asetelman varsin haastavaksi, osittain johtuen juuri kokemattomuudestani teatterin parissa, osittain täysin uudenlaisen luovan tilanteen vuoksi. Ryhmämme sisällä syntyi kuitenkin hyvin nopeasti keskustelua ja yhteistä ideointia, ja teatterikorkeakoululaisten impulsiivisuus ja improvisointiherkkyys mahdollistivat minulle mitä mielikuvituksellisimpien ideoiden esiin tuomisen, sekä varmistivat, että kukin ryhmän jäsen tuotti minun lisäksi ideoita ja ajatuksia, myös toistemme ajatuksiin tarttuen ja niitä edelleen kehittäen. Perinteinen säveltäjän rooli tuli viikonloppuna perusteellisesti kyseenalaistetuksi, ja kurssin toimintaperiaatteet tulivat hyvin selviksi, ja tekivät mahdolliseksi sen, että ideointi saattoi jatkua kesällä.

Ensimmäisessä tapaamisessa syksyllä jaoimme kesän aikana syntyneitä ajatuksia. Minäkin esitin tulkintani, jota lähdimme työstämään dramaturgiparini kanssa. Työryhmämme alkoi vähitellen vakiintua dramaturgin ja ohjaajan osalta, ja työstämiseen osallistuivat kaikki jo varhaisessa vaiheessa. Tekstin valmiiksi saattaminen ja muokkaaminen tarvitun suuntaan jäi kuitenkin kesken muihin opintoihin liittyvistä aikataulupäällekkäisyyk-

sistä johtuen. Jo kirjoitettu tekstimateriaali ja pitkät, polveilevat keskustelumme muodostivat kuitenkin pohjan näytelmästä syntyneelle uudelle versiolle ja tulkinnalle, jonka ohjaaja ja minä laadimme käytännön pakosta dramaturgiopiskelijan ollessa pakotettu jäämään jo pois. Ensimmäinen uusi versiomme muuntui lähes täydellisesti kevään esitykseen tultaessa, ja kuten muissakin ryhmissä, niin myös meillä muutoksia tehtiin vielä kerralliharjoitusten ja harjoitusnäytösten perusteellakin.

2.2 Sofokleen Antigone ja *Brotha in da box* -esityksen suhde siihen

Antigone on Sofokleen kirjoittama näytelmä vuodelta 441 eaa. Näytelmän alussa sisällissodan runtelema Theba on saanut uuden kuninkaan, Kreonin, joka on tuominnut kahdesta sodassa eri puolilla taistelleesta kaatuneesta veljestä toisen, Polyneikeen, jätettäväksi hautaamatta ja täten häväistäväksi. Polyneikeen sisko Antigone uhmaa kuitenkin hallitsija Kreonin käskyä ja suorittaa hautausmenot veljelleen. Kreon aikoo rankaista tätä, ja saatuaan Antigonen kiinni haudalta vartijat tuovat hänet kuninkaan luo. Kreonin ja Antigonen käymän keskustelun päätteeksi kuningas määrää naisen suljettavaksi luolaan ja haudattavaksi siten elävältä. Kuninkaan poika Haimon, Antigonen rakastettu, nousee isänsä käskyä vastaan ja rikkoo välit hallitsijan kanssa. Sokea tietäjä Teiresias varoittaa jumalten olevan vihaisia Kreonin tuomion johdosta, ja teolla olevan epäonnisia seurauksia. Kreon muuttaa mielensä Antigonen tuomion suhteen, mutta liian myöhään, sillä Antigone on jo hirttäytynyt hautakammiossaan, ja Haimon on myös tappanut itsensä. Sanansaattaja tulee kertomaan kuninkaalle, että tämän vaimo, Eurydike, on riistänyt henkensä kuultuaan poikansa, Haimonin, kohtalosta.

Näytelmämme ”Brotha in da box” noudattaa alkuperäisen Sofokleen näytelmän päälinjoja. Antigone ja Kreon ovat päähenkilöitä, Haimon ja Eurydike taas eivät esiinny ollenkaan. Teiresiaksen suhde Kreoniin on alkuperäistä monitulkintaisempi – toisaalta hän on tietäjä, mutta myös mahdollisesti mielenvikainen, ja ehkä jopa Kreonin isä. Näytelmässä esiintyvä ”Baby With Machine Gun” vastaa vartijaa, joka saa Antigonen kiinni itse teossa. ”Badass Samurai” lihallistaa kuolemantuomion; sillä ei ole varsinaista vastinetta alkuperäistekstissä. Sadeasuiset henkilöt sekä eläinten päihin pukeutuneet hahmot edustavat näytelmän jumalallista, maailmoja säätelevää ulottuvuutta sekä eräänlaista kuoroa. Antiikin näytelmissä kuoro omaksui monta roolia ja oli jopa kaikkitietävä. Jumalat taas säätelivät ihmiskohtaloita ja väliintuloillaan muuttivat tapahtumien kulkua.

3 Projektin eri vaiheiden purku ja pohdintaa

3.1 Ensimmäiset muistiinpanot näytelmästä ja musiikista

Kirjallisen työni perustana ja lähdemateriaalina ovat projektin aikana tekemäni muistiinpanot tapaamisistamme, keskusteluistamme ja harjoituksistamme. Osa tekstissä esittämästäni vapaammasta pohdinnasta on peräisin suoraan muistiinpanoista, osa niiden reflektoinnista jälkikäteen. Tässä työni osiossa muistiinpanoni on erotettu muusta tekstistä kursivilla. Merkintäni on sisällytetty työhöni mahdollisimman täydellisessä muodossa, jotta säveltäjän luovasta työskentelystä välittyisi lukijalle mahdollisimman autenttinen vaikutelma.

Ensimmäiset muistiinpanot ja luonnokset syntyivät kesän jälkeistä tapaamista varten ja liittyivät jo Loviisassa alkunsa saaneisiin ajatuksiin. Näin näytelmän kertomuksena naisesta, Antigonestä, joka inestien tuloksena on henkisesti sairas ja tuntee kuolleen veljensä ruumista kohtaan epänormaalia, jopa seksuaalista kiinnostusta, nekrofiliaa. Antiikin aikana hallitsijasukujen sisäsiittoisuus ja sen aiheuttama degeneraatio ovat hyvinkin voineet vallita, joskin varmasti vaiettuna salaisuutena. Koin saavani tästä mahdollisuudesta tukea tulkinnalleni. Näytelmästä ja sen tematiikan pohjalta tapahtuvasta esityksestä muodostui mielessäni mielenvikaisuuden, irstauden ja fyysisyyden manifesti, joka kaipaisi musiikilliseksi materiaalikseen voimakasta, maanläheistä ja primitiivistä ilmaisua.

Musiikillista lähtökohtaa kuvastavat hyvin kaksi ensimmäistä musiikkiin liittyvää merkintääni: *Ei musiikkiteatteria, vaan RYTMIteatteria, sekä Sinänsä lineaarinen näyttämöilmaisu pilkkottu, rytmitetty uudestaan - AJAN manipulointi*. Halusin tuoda esitykseen mukaan instrumentteina vain säveltasottomat lyömäsoittimet, jotka alleviivasivat ajatus-tani ”rytmiteatterista”. Ajattelin, että osoittautuisipa nekrofilia-lähtökohta hedelmälliseksi tai ei, haluaisin joka tapauksessa ennen kaikkea tutkia musiikkia rytmisenä, ajallisenä, ja tilallisenakin ilmiönä, ja pitää kiinni tästä ”rytmiteatterin” ajatuksesta. Kiinnostava lähtökohta oli ryhtyä tutkimaan näyttämöllisen toiminnan ja musiikin vuorovaikutusta, dialogia, eri aikatasojen, kestojen, toistojen ja rytmiiikan kautta. Koin, että puhtaimmillaan, havainnollisimmillaan ja pelkistetyimmillään tämä olisi mahdollista toteuttaa riisuen säveltasoulottuvuuden pois ja keskittyen rytmeihin. Kuoleman, primitiivisyyden ja ritualistisuuden aihepiirin kohdatessa rytmiteatterin ajatuksen koin, että esitys tarvitsisi

myös koulutettua lyömäsoittajaa. Näin minun olisi helpompi kommunikoida myös notaation välityksellä rytmisiin ajatuksiini liittyen, ja toteuttaa notaation sallimat monimutkaisetkin, mutta täsmälliset rytmit. Lyömäsoittaja olisi myös jo valmiiksi perehtynyt mukaan otettavien lyömäsoittimien erilaisiin soittotapoihin ja niiden oikeanlaiseen toteuttamiseen.

Nekrofilian ja ”rytmiteatterin” kohdatessa syntyi mielessäni tulkinta lyömäsoittajasta kuoleman jumala Hadeksena. Antigonen tuntiessa vetoa kuolemaa ja kuolleita kohtaan, sekä hänen fyysinen toimintansa ruumiiden kanssa saavat aikaan sen, että hän on Hadeksen suosiossa – Antigone edustaa tavallaan elämän ja kuoleman välistä välitilaa. Muistiinpanoni: *Hades lyömäsoittajana lavalla —> ohjailee musiikilla näyttelijöitä, ”soittaa” näyttelijöitä, ”soittaa” liikettä, ”soittaa” tapahtumia —> jossain vaiheessa joku muukin lavalle soittamaan lyömäsoittimia = ohjaamaan tapahtumia* voitaisiin tiivistää merkintääni *jumalan temmellyskenttä (Hades)*. Lopussa esittämäni ajatus toisesta henkilöstä ohjaamassa ja rytmittämässä näyttämötapahtumia toi mukanaan herkullisia mahdollisuuksia: pääsisikö jokin toinen jumala vai peräti joku erikoisasemassa oleva kuolevainen kokeilemaan Hadeksen maailmaa sääteleviä lyömäsoittimia, ja mahdollisesti jopa improvi-soimaan niillä. Tämä ajatus sisälsi jo näyttelijöiden aktiivisen roolin myös musiikillisen sisällön tuottajina. Kaksi muuta merkintää ensimmäisistä muistiinpanoistani ovat *Nekrofilia – liike vs. elottomuus*, joka näyttäytyy huomiona termin sisältämästä aktiivisuudesta ja staattisuudesta, rytmistä ja rytmittömyydestä, elämästä ja kuolemasta, ja siten sen sisältämistä liikeulottuvuuden ääripäistä. Esityksen rakenteeseen liittyvä viimeinen merkintäni *Lopussa valtavat bakkanaalit, orgiat* sisältää myös ehdotuksen musiikin rakenteen ja dramaturgian suunnasta huipentumanaan energinen, suurieleinen finaali.

3.2 Työskentelyä dramaturgin ja ohjaajan kanssa

3.2.1 Yhteisen ideoinnin satoa

Muodostettuamme dramaturgi ja säveltäjä -parit, ryhdyimme heti keskustelemaan dramaturgin ja välillä myös mukaan liittyneen ohjaajan kanssa näytelmästä ja sen merkityksestä meille. Nekrofilia-näkemykseni oli sen verran provosoiva, että se pakostakin määritteli kohtuullisen paljon suuntaa, johon näytelmän uudelleen tulkintaa lähdimme viemään. Tulkintamme painopiste oli kuoleman läsnäolossa. Dramaturgiparini kuvasi minulle klas-

sista tragedian muotoa ja kaarta, joka toistuu antiikin näytelmästä toiseen. Muistiinpanoistani löytyy tästä keskustelusta edellä mainitun lisäksi kysymys *Kuoroko säätelee tapahtumia*, mikä tarkoittaa, että olemme jo pohtineet kuoron olemusta ja sen roolia. Olen kirjottanut tavallista suuremmalla käsialalla dramaturgin esittämän oivalluksen: *Koko näytelmä kuin pitkät hautajaiset*, jonka alle olen lisännyt sanan *ritualistisuus*. Oivallus sisälsi jo ehdotuksen vähintään koko tulkinnan yllä lepäävästä tunnelmasta. Sen lisäksi hautajaisrituaalien kulku ja muoto tarjosivat inspiroivaa maaperää jatkotyöstämiseen. Tärkeää oli löytää kuoleman tematiikkaa myös näytelmän sisältä käsin, näytelmästä itsestään. Kirjoitin ylös kuoleman ja kohtalon ajatusten keskustelussamme synnyttämiä eräänlaisia johtoajatuksia: *Kuolleet lavalla = kuolemanpelon käsittelyä – miten Antigone kohtaa lopulta kuoleman yksin, Synnyin rakastamaan enkä vihaamaan, Toivoton tie, Kreonille pelastus mahdollinen, Antigonelle ei*. Nämä aiheet tiivistimme kirjoittamaani ydinsanaan *Toivottomuus/ vääjäämättömyys*.

Jo ensimmäinen tapaamiskertamme oli vienyt nekrofilia-ajatustani filosofisempaan, viitteellisempään ja moniulotteisempaan suuntaan. Fyysisyys ja lihallisuus näkyvät kirjoittamassani muistiinpanossa dramaturgin esittämästä vahvasta näystä: *Ruumis makaamassa kuolleen jossain*, jonka pohjalta hän keksi jo kaksi mahdollista draamallista tilannetta: *Ruumis ja ihminen, joka ei saa siihen koskea TAI Metaforana: ruumis muualla, siitä puhutaan, omenaterttu mätänemässä*. Avainsana näissä draamallisissa tilanteissa on jännitteisyys. Yksi monista merkittävistä teatteri- ja musiikkimaailman kohtaamisista, joita tämä projekti tuotti, oli tämä draaman kaaren ja jännitteisyyden olemuksen pohtiminen. Klassinen tragedian muoto tuntui olevan hyvin selkeä lähtökohta keksinnälle dramaturgin ajattelussa. Keskusteluissamme toistuivat hyvin usein termit ”jännite” ja ”ristiriita”, jotka tulivat ohjaamaan tapahtumia ja antoivat asioille suunnan joltain kohti tai jostain pois päin. Aluksi tämä perinteisyys ja selkeään konventioon nojaaminen tuntui minusta hiukan hämmentävältä – draaman suunnasta tulisi vääjäämättä pohjimmiltaan yksiulotteinen. Musiikillisessa muodonnassa ja rakenteessa ”jännite” ja ”ristiriita” eivät mielestäni läheskään aina muodosta säveltämisen tai kokemisenkaan perustaa. Esimerkiksi kumuloituvat tai ydinaiheesta vähitellen muotoutuvat rakenneperiaatteet eivät välttämättä sisällä ”jännitettä”.

Projekti mahdollisti meille mukana olijoille kokeellisuuden, jonka ei tarvitsisi nojata perinteeseen. Vähitellen koin kuitenkin oivaltavani paljon enemmän tavasta ajatella näyttä-

mötaiteesta käsin. Siinä missä musiikki on aina luonteeltaan abstraktia (joskin aina suhteessa muuhun musiikkiin ja ympärillämme olevaan äänimaailmaan) ja äänen välittämä merkityssisältö täysin kokijasta riippuvainen, näyttämö- ja visuaalinen taide ylipäänsä ankkuroituu hyvin vahvasti konkretiaan ja musiikillista kokemusta moninaisempaan assosiativiseen viitekehykseen. Näyttämötaide operoi suoraan psykologisessa todellisuudessa, ihmisten välisten suhteiden ja tunteiden monimutkaisessa verkostossa. Se sisältää mahdollisuuden tarkastella pienintäkin ympäröivästä reaali maailmasta ja jokapäiväisestä elämästämme poimittua yksityiskohtaa, mutta toisaalta ei koskaan kykene irtautumaan täysin tästä kontekstista (ainakaan niin kauan kuin oikea ihminen näyttelee toiselle oikealle ihmiselle). Myös niin kauan kuin näyttämöllä käytetään ymmärtämäämme puhuttua kieltä, tuodaan mukaan kielen ja sanojen merkityssisältö omine lainalaisuuksineen. Abstraktiuden sijaan tai sen lisäksi näyttää kokemusteni perusteella teatterimaailmassa olevan tarve tuoda näyttämöilmaisuun aina mukaan myös jokin emotionaalinen tai omakohtainen tarttumapinta, joka palauttaisi katsojan ja kokijan peilaamaan omaa elämäänsä näyttämöllä tapahtuvaan elämään ymmärrettävästi ja vailla esteitä. Tämän omakohtaisen, huomaanin tarttumapinnan sisältävän ydinajatuksen löytämisestä oli kokemukseni perusteella kyse dramaturgin ja ohjaajan tavassa ryhtyä hahmottelemaan esityksemme sisältöä.

3.2.2 Musiikillinen sisältö tarkentuu

Seuraava ideoinnin vaihe toi mukanaan ns. kulkuemusiikkien idean. Antiikin näytelmässä, myös Antigonessa, kuoro-osuudet vuorottelevat hahmojen repliikeistä koostuvien kohtausten kanssa. Ne ovat luonteeltaan runollisia, ja etäännyttävät dramaturgian kulun ja tapahtumat. Niiden rooli on monesti myös tehdä yhteenveto tapahtuneesta ja kaikkitehtävänä sekä kaikennäkevänä ennustaa asioiden kulkua. Kuoro myös tarjosi yleisölle näytelmän moraalisen ja eettisen opetuksen, ikään kuin selittäen, mistä esityksessä on kysymys. Muistiinpanojeni merkintä *Kuoro = kulkuemusiikki* —> *draama voisi edetä ”normaalisti, normaalia vauhtia”* viittaa juuri ajatukseen eri aikatasoja kokeellisesti tutkivien kohtausten vuorottelusta perinteisemmän materiaalin, tässä tapauksessa kulkuemusiikin kanssa. Määrittelen niiden roolia seuraavasti: *kulkueet oudontuvat, hajoavat, muuttuvat lähes tunnistamattomaksi, peruspulssi häviää* —> *näyttämöilmaisu muuttuisi katkonaisemmaksi ja oudommaksi, HAJOAA eri aikatasoihin*. Kulkuekohtaukset siis johdattaisivat asteittain kokeellisempaan ilmaisuun. Olen luokitellut eri kulkuemusiikkeja ja niihin assosioituvia lyömäsoittimia tai muuta äänimaisemaa seuraavasti:

Hautajaiset (isorumpu, putkikello?, pikkurumpu)

Sotilasparaati (isorumpu, lautaset (hi-hat?)?, pikkurumpu)

Karnevaali ("lehmänkelloja", pikkurumpu, isorumpu)

Mielenosoitus (pilli, isorumpu, pikkurumpu, ihmisääni)

Olen näiden kategorioiden alle kirjoittanut kysymyksen: *Mielenosoitus dialogin muotona lisääntyä loppua kohden?* Herätin kysymyksen mahdollisuudesta, että mielenosoituskohtaus ei muuttuisikaan kohti dramaturgian kannalta merkityksellisempää kohtausta (kuorokohtaus ei muuttuisi dialogikohtaukseksi), vaan omaksuisi tämän merkittävän roolin itse – ”kuorokohtaus” ja draamaa eteenpäin vievä kohtaus liukuisivat toistensa sisään ja olisivat lopuksi yksi ja sama asia. Edellä olevien musiikkien pohjalta hahmottelin siis teoksen mahdollisesti vaatimia instrumentteja: *Summa summarum – instr.: isorumpu, pikkurumpu, lehmänkelloja, pilli, (putkikello → pitkä ääni -elementtinä putkikello vai gongi? (vai hi-hat)), (hi-hat)*. Musiikillisia ideoita ja niiden tarjoamaa materiaalia tarkastellessani ryhdyin miettimään myös hierarkisointia eri asioiden välille. Isorumpu soittimena ja äänilähteenä nousi jonkinlaiseksi johtoaiheeksi: *isorumpu lyhyt impulssi – kaiken läpikäyvä elementti, koko ajan jotenkin läsnä; vääjäämättömyyden, kohtalon ilmaus → lyhyt impulssi vieräyttää pysähtynyttä tilannetta eteenpäin (vrt. Die Soldaten¹)*. Lyömäsoittaja olisi Hadeksen roolin ottaessaan kiinteä osa näyttämöilmaisua, ja isorumpu toimisi myös vaikuttavana lavarekvisiittana, mitä ajattelin myös korostaessani isorummun merkitystä. Viittaukseni vääjäämättömyyteen ja kohtaloon liittyy Antigonen predestinoitun tulevaisuuteen.

Samaan aikaan edellä selostamani ideoinnin vaiheen kanssa tekeillä oleva teos oli käsiteltävänä omalla henkilökohtaisella sävellystunnillani. Sävellyksenopettajani kanssa käydyissä keskusteluissa nousi esiin mahdollisuus rajata lyömäsoittimistoa jopa pelkästään isorumpuun, joka tarjoaa useine eri mallettivaihtoehtoineen, ja käsin sekä eri apuvälinein soitettuna todella monipuolisen äänivalikoiman. Mahdollisuutena olisi tehdä esityksestä tutkielma isorummun sointimaailmoista. Idea suuntasi minua jatkossa rajaamaan soitinvalikoimaa reilusti ja keskittymään tarkoin harkittuihin äänilähteisiin. Samalta ajanjak-

¹ ”Die Soldaten” on Bernd Alois Zimmermannin vuosina 1957-1964 säveltämä ooppera, josta tehdyssä, näkemässäni projektissa kaoottisen alkusoiton aikana lavalla olevat ihmiset ovat jähmettyneet aloilleen, mutta alkavat vähitellen nytkähdellä musiikista hahmottuvan pulssin tahtiin. Vaikutelma on maaginen, ja inspiroi osaltaan minua viemään sitä ideaa pidemmälle.

solta on peräisin myös pohdintaa, jonka olen nimennyt *Draaman säätelyksi*. Olen pyrkinyt siinä kartoittamaan eri musiikkien ja näyttämötapahtumien suhdetta ensimmäisen ker-
ran kirjallisesti. Tässä vaiheessa olen jakanut eri äänielementit ja niitä vastaavat näyttä-
möelementit neljään kohtaan.

A lyhyt impulssi hiljaisuudessa = liikahdus liikkumattomuudessa (Nō-teatteri)

*B pitkä, vaimeneva ääni = normaalin liikkeen hidastuminen / liikeratojen
supistuminen*

C kulkuemusiikki, joka hajoaa = normaali liike, jolle tapahtuu jotain

D luonnonelementtien äänet = näyttelijän itseilmaisua, monologeja?

—> *luonnonelementtejä: kivet, sora, kuiva puu, vesi (astiassa), sora (astiassa)*

A-kohta sisältää äänielementtinä pääasiassa hiljaisuutta, jota näyttämöllä vastaa täydelli-
nen liikkumattomuus, paikoilleen jähmettyneisyys. Lyhyt impulssi, esimerkiksi isorum-
mun kumahdus, joka vaimennetaan heti iskun jälkeen, saa aikaan sen, että myös lavalla
näyttelijät liikahtavat staattisesta asennosta toiseen. Nō-teatterin hienostunut estetiikka on
kirjattu muistutuksena yhtenä teatterityöryhmämme vaikutteista. B-kohdan äänielementti
voisi lyömäsoittimin tarkoittaa esimerkiksi soimaan jäävää isorumpua tai lautasta, jonka
asteittain vaimenevan äänen mukaan näyttämöllä tapahtuu myös toiminnan ja liikkeen
”kuoleminen”, asteittainen hidastuminen kohti liikkumattomuutta äänilähteen viimein la-
katessa resonoimasta. Erityisesti tähän *pitkään, vaimenevaan ääneen* liittyvät kokeilut
näyttelijöiden kanssa workshop-tapaamisissa vakuuttivat lähestymistavan tehokkuudesta.
Demonstraatioissamme laitoimme näyttelijät mässäilemään paperilla – syömään, repi-
mään, hyväilemään ja käyttämään paperia mitä moninaisimmin tavoin intohimoisesti.
Soitin flyygelistä korkeahkon sävelen, ja tämän sävelen vaimentuessa myös ”paperior-
giat” hidastuivat. Vaikutelma oli maaginen, kun jokaisen näyttelijän improvisoima, hen-
kilökohtaisen lähestymistavan sanelema liikerata ja toiminta hidastuivat ja aiheuttivat hy-
vin erilaisia asentoja ja tapahtumaketjuja: joku joutui jättämään suunsa täyteen paperia,
toinen päätyi tasapainoa koettelemaan asentoon, jollekulle lopullinen kehon tila tuotti sil-
minnähdän jopa lievää fyysistä tuskaa. Tämän lähestymistavan toteuttaminen tuotti kie-
hovia jännitteitä näyttelijöiden hidastaessa liikettään ja yrittäen sopeutua pian lähestyvään
liikkumattomuuteen. Missä määrin lopun staattinen tila on ennakoitavissa? Isorummun
ja esimerkiksi gongin tapauksessa jälkisointi voi olla lisäksi hyvin pitkä, joten variaatioita
tapahtuman keston suhteen on olemassa.

Ääni- ja näyttämöelementtejä rinnastavan luettelointini kohdat C, kulkuemusiikki, ja D, luonnonelementtien äänet, ovat luonteeltaan moniselitteisempiä. *Kulkuemusiikin, joka hajooa* lähtökohtana on näyttelijöiden perinteinen näyttämöilmaisuus, joka siis pitää sisällään ”normaalin” aikakäsityksen ja realistisen toiminnan. Koin tarpeelliseksi, että myös tämä traditionaalinen taso on läsnä rinnastettuna ajan eri manipulaatioihin. Kulkuemusii-kin hajotessa ja muuttuessa kaoottisemmaksi vaikkapa menettäessään säännöllisen pulsin, näyttelijöiden liike muuttuisi myös epätavalliseksi. Näyttämötoiminnan tasolla vastine voisi olla näyttelijöiden liikeratojen suureneminen liikettä vääristäviin mittasuhteisiin, tai esimerkiksi yksittäiset toistuvat ja lisääntyvät kaatumiset, jotka johtaisivat lopuksi kulkueen etenemiseen ryömien tai lattiatasolla raahautuen. Suunta on siis tavallisesta toiminnasta kohti outoutta. D-kohta taas vastaa kurssin tavoitteeseen käyttää näyttelijöitä pääasiallisena äänilähteenä. Instrumenttien jako perinteisiin lyömäsoittimiin ja luonnonelementteihin voisi tuoda objektiivisen, näyttelijöihin ulkopuolelta tulevien impulssien ja subjektiivisen, näyttelijöistä lähtevien impulssien tason erot myös instrumentaation keinoin näkyväksi. Luonnonelementit korostaisivat myös teoksen arkaaista, fyysisyydestä kumpuavaa luonnetta, ja tämä ajatus kantoi esityksen lopulliseen muotoon saakka.

3.2.3 Valmistuneen näytelmätekstin purkaminen ja uudelleen kokoaminen

Seuraavat merkinnät liittyvät dramaturgimme meille laatimaan näytelmätekstiin, joka syntyi syksyisten keskustelujemme ja ideointimme pohjalta. Ne kiteyttävät hänen kirjoittamansa tekstin sisällön hyvin: *Tilanne 1: Juhlat käynnissä, Antigone tulee paikalle (kuoro keskeyttää syömisen, Kreon ei ole huomaavinaan). Tilanne 2: Syödään, kuullaan, että ruoka on pilalla, mutta jatketaan syömistä.* Tekstin lähtökohtana on pilaantunut ruoka kuoleman metaforana – ajatus, joka esiintyi jo keskustelujemme alkuvaiheessa, kuten olen kertonut. Dramaturgimme kirjoittaman näytelmän hahmoina ovat Antigone, Kreon ja kuoro. Alkuasetelmana on sodan jälkeinen juhla-ateria, jossa läsnä ovat Kreon ja kuoro sotilaiden ja hoviväen roolissa, ja jonka myötä ikävä sota on tarkoitus jättää taakse ja unohtaa. Juhliin saapuu likaisiin vaatteisiin puettu Antigone, joka kuitenkin haluaa keskustella sodasta vaatien oikeutta häväistylle veljelleen. Kreon yrittää välttää juhlatunnelman pilaamisen, johon Antigonen inttäminen väistämättä johtaa. Ruoka paljastuu lisäksi pilaantuneeksi, mitä juhlaväki ei suostukaan myöntämään, vaan jatkaa syömistä väkisin. Tämänkin seikan Antigone lausuu ääneen. Ristiriita Kreonin ja Antigonen välillä kärjistyy johtaen lopulta ruokasotaan, jossa mädäntynyttä ruokaa lentää kaikkialle, ja kaikkien vaatteet sotkeentuvat. Taistelu on päättynyt kaikkien tappioon ja juhlavieraiden

tuijottaessa toisiaan Antigone päättää näytelmän pyyntöön: ”Minä haluaisin puhua teidän kanssanne.” Tämä näytelmäteksti, joka itsessään on valmis ja eheä taideteos, toimi tärkeänä osana seuraavaa vaihetta, johon dramaturgiopiskelijat eivät enää pystyneet aika-
taulutuksen vuoksi osallistumaan. Oli vuoden loppu, ja seuraavan vuoden alusta alkaisi tiivis yhteistyö näyttelijöiden kanssa kunkin näytelmän osalta. Ohjaaja ja minä päätimme vielä kerran hajottaa näytelmän ja tekstin palasiksi. Syksyn keskusteluistamme ja dramaturgimme kirjoittamasta valmiista tekstistä mukaan päätyi kuoleman tematiikka, ruoka kuoleman metaforana, Antigonon ja Kreonin dialogi tärkeänä osatekijänä, ja kuoron mukanaolo.

Laadimme ohjaajan kanssa käsittekartan meille Antigoneen assosioituvasta tematiikasta päätyen seuraavanlaisiin käsitteisiin: *intohimo - mädäntyminen - mässäily - (kaiken) merkityksellisyys/merkityksettömyys - tinkimättömyys, ehdottomuus - kuolemanpelko* —>*jäähyväiset maailmalle - politiikka, yhteiskunta, byrokraatia - yksinäisyys, erillisuus/yhteisö.* Ohjaaja antoi minulle tehtävän laatia alkuperäisestä Antigone-näytelmästä käytettävissämme olevalla välineistöllä musiikillinen tulkinta, jonka esittely muistiinpanojeni kautta on tarpeen koko prosessin ymmärtämisen kannalta.

Alkukuoro

- moniäänistä puhetta, johon kivet vähitellen mukaan, puhe häviää vähitellen ja jäljelle jää vain kivien rikas polyrytmiikka

-lyömäsoittaja liittyy mukaan kivimusiikkiin (levotonta, monimutkaista, päällekkäistä)

Antigone+Ismene

- kivimusiikkiin mukaan vähitellen hiekkapaperimusiikkia, kahden soinnin puhemaista dialogia (kiivasta, lyhyitä ja pitkiä hahmoja ja fraaseja)

- kivimusiikkiin taas sanoja mukaan, sanat pitenevät, kaksoisvokaaleihin pysähdytään, lyömäsoittaja mukaan hangaten isorummun kalvoa sormin (rauhallista, staattista, pitkiä sointeja)

Kreon+vartija

- pitkiin hankauksiin mukaan sormin soitettuja lyhyitä impulsseja, hankauksiin mukaan hiekkapaperihankauksia ja impulsseja - hiljainen ja rauhallinen musiikki kasvaa (rauhasta aktivoituvaa ja voimistuvaa) subito p lyöntejä isorumpuun pehmein malletein, välillä pulssillisia rytmejä/iskuja, joihin resitoituja tavuja/sanoja matalalta (miehet)

lausuttuna päälle (samassa rytmissä?)

Kreon+Antigone

- sormin soitettuna isorumpu+kivet vuorottelevia sooloja, loppuun isorummun voimakas mallet-isku (levotonta ja rauhallista)

- isku laukaisee puheensorinan, joka nopeasti muuttuu kivimusiikiksi, joka alkaa vuorotella seuraavan musiikin kanssa

Kreon+Haimon - FINALE I

- isorumpu sormin+hiekkapaperi vuorottelee kivisorinan kanssa (nopeita leikkauksia, liukumia ja päällekkäisyyksiä kivikuoron ja dialogin välillä)

Antigonen matka hautaan

- sademusiikkia, hiekkapaperin hankaus+kiven pisarakommentit (kuhiseva pinta, staattinen ja melko vaimea, alistunut sävy)

- kivikuoro liittyy vähitellen mukaan ja sateen ropina voimistuu (yltyvä, monimutkainen)

Teiresias

- nopea leikkaus väkivaltaisiin pehmeiden ja kovien mallettien iskuihin ja rytmeihin - uhkaava (jumalallisen) kohtalon ääni, tuhon merkki (levoton, aggressiivinen, Kevätuhri!)

Kuolema - Antigone, Haimon, Eurydike

- pelkkää tekstiä, puhetta

Kreon

- hiljaisesti sormin soitettua isorumpumusiikkia (alistunut, fragmentaarinen)

- johon liittyy puhe+kivikuoro

Loppukuoro - FINALE II

- puhe+kivikuoro peittää alleen isorumpumusiikin, puhe katoaa, kukin resitoi kivin kuorotekstin loppuun

Tulkinnassani korostuu suppean soittimiston ja niillä toteuttavien erilaisten sointien sommittelu. Isorummun, luonnonelementtien ja puheen välille muodostuu vuorottelua ja päällekkäisiä tilanteita, sekä sointiyhdistelmiä ja -liukumia. Olen yrittänyt muodostaa mahdollisimman monta erilaista soinnillista tapahtumaa, joiden väliset yhteydet ja asetelmat veisivät draaman kaarta eteenpäin jo pelkästään musiikin voimalla. Sointisulautumien ja -leikkausten lisäksi kokonaisuus vaati mielestäni selkeän pulssin sisältäviä jaksoja, ja kohtia, joissa musiikki lakkaa, ja teksti on vastuussa kerronnasta. Koin tärkeäksi myös

soolo- ja tutti-tekstuurien vaihtelun. Antigonen ”läpisävelletystä tulkinnastani” lopulliseen versioon päätyivät sademusiikki, kivien soittamat pisarat, ja isorummun selväpiirteinen pulssiin sidottu rummutus, joka kytkeytyi Teiresiaan sijaan Kreonin sisääntuloon ja lähtöön, sekä Badass Samurahiin. Lopullisessa esityksessä kliimaksin muodostaa myös kohtaus, jossa musiikki lakkaa, ja jäljellä on vain puhetta (ohjaajan monologi).

Ohjaaja esitteli oman tiivistelmänsä ja tulkintansa näytelmästä vastavuoroisesti musiikillisen tulkintani pariaksi. Keskusteluissamme kolmeksi tärkeimmäksi teemaksi käsitellessämme olivat valikoituneet merkityksellisyys, kuolemanpelko ja intohimo. Igor Stravinskyn vuonna 1913 esitetty ”Kevätuhri” -baletti, jonka musiikillisesta merkityksestä olen kirjannut *-muu musiikill. ilmaisu alisteista rytmikalle - epäsäännöllisyys - voima, raakuus, teho (, väkivalta)* valaisi myös Antigonen kuoleman merkityksellisyyttä: molemmille teoksille yhteistä on *glorifikaatio kuoleman kautta*. Teoksemme estetiikkaa lähdimme viemään seuraavien merkintöjen osoittamaan suuntaan: *Estetiikka: kaikki on mahdollista, Ehdottomuus valitussa estetiikassa, kohtuuttomuus=säädettömyys, piittaamattomuus seurauksista—>mittasuhteet (komediallisuus=absurdit mittasuhteet)*. Aloimme vähitellen myös pitää Kreonia teoksen päähenkilönä, jonka kautta tapahtumat peilautuvat: Kreonin kehityskaaren vaiheessa tulee piste, jonka jälkeen ei ole paluuta entiseen, ja näytelmän päätteeksi hän on muuttunut henkilö. Kreon on siis eräänlainen tapahtumien ja teemojen katalysaattori. Keskustelujemme pohjalta muistiinpanoissani on tiivistelmä lähtöajatuksistamme esityksen rungoksi:

1. *Kreon syö omenaa*
2. *Antigone saapuu*
3. *Antigone sanoo Kreonille: ”Haista paska!”*
4. *Kreon tuomitsee Antigonen kuolemaan*
5. *Teloitus*

Tapahtumaketju on nimetty *Kreonin kehitykseksi*, ja se tiivistää mielestämme näytelmän olennaiset jännitteet ja tapahtumat. Rungon tarkoituksellinen yksinkertaisuus ja naiivius heijastavat tarveitamme selvittää itsellemme näytelmän ydin ja jättää jäljelle vain toimivaan draamaan tarvittava välttämätön aines.

3.3 Näyttelijät osaksi työryhmää

3.3.1 Kreonin kehitys -suunnitelman musiikin hahmottelua

Edellä kuvattu viisivaiheinen rakennelma, *Kreonin kehitys*, toimi ensimmäisenä järjestelmällisenä kehikkona, jonka sisältöä ryhdyimme kehittämään ja tutkimaan näyttelijöiden kanssa. Seuraava aikanaan laatimani kartta valottaa harjoitusten myötä syntyneitä ideoita toiminnan ja musiikin suhteen.

<i>Kohtaus</i>	<i>Toiminta/Musiikki</i>
1) <i>Kreon syö omenaa</i>	a) <i>Kreon lavalla</i> - <i>ei-pulsatiivinen fragmentaarinen isorumpumusiikki</i> b) <i>Kreon huomaa omenan ja aloittaa hekumallisen syömisjuhlan</i> - <i>pulsatiivinen ”rituaalitanssi” (Kreonin hoviyhtye), joka välillä monimutkaistuu - isorumpu</i>
2) <i>Antigone saapuu</i>	a) <i>jalka ottaa askeleen pylvään takaa</i> - <i>hankaustutkielma, hiekkapaperi+kivet</i> b) <i>Antigone etenee Kreonin luo nykäyksittäin ja yhtenäisin hidastuvin liikkein</i> - <i>fragmentaarista kivi- ja hiekkap.musiikkia, joka soi aina Antigonen liikahdettua</i>
3) <i>Antigone sanoo Kreonille: ”Haista paska!”</i>	a) <i>haistatus on tulossa Antigonen sisältä, yrittää estää, muttei lopulta voi</i> - <i>friktiomallet+sormin soitettu isorumpumusiikki</i>
4) <i>Kreon tuomitsee Antigonen</i>	? <i>(riitely, tappelu, TIUKKA KOREOGRAFIA</i> - <i>kaikkien soittimien tarkasti notatoitu satsi, yhdistelmä aiempia musiikkeja</i>
5) <i>Antigonen teloitus</i>	(a) <i>matka teloituspaikalle</i> - <i>rituaalitanssi, isorumpu ja/tai kivet</i> b) <i>pyövelin isku pysähtyy juuri ennen osumaa, Antigone huomaa sateen, nauttii sen jumalallisuudesta, palaa takaisin teloitettavaksi</i> - <i>sademusiikki, hiekkapaperi, kivet,</i>

isorumpu?, useiden näyttelijöiden

kivikuoro?, rainstick?

(c) isku tappaa Antigonen

- sade yltyy, ukkonen mukaan?)

Isorumpumusiikki edustaa tästä suunnitteluvaiheesta lähtien Kreonia. Alun tunnusteleva isorumpusatsi vaihtuu toiminnan jäntevöityessä syömisjuhlaksi luonteeltaan pulsatiiviseksi ”rituaalitanssiksi”, joka palaisi mahdollisesti näytelmän myöhemmässä vaiheessa luoden kokonaisuuteen musiikillista jatkuvuutta toiston kautta ja luoden voimakkaan tanssin uhkaavuudella vääjäämättömyyden vertauskuvan. Isorummun säestäessä matkaa teloituspaikalle ajattelen musiikin tuovan ilmi Kreonin tahdon toteutumisen, mikä samalla edelleen sitoo kohtalon vääjäämättömyyden tematiikkaa yhteen. ”Rituaalitanssin” viitteellisen notaation – tanssin tasaista kahdeksasosarytmiä, jota aksentit, ajoittaiset 16-osarytmit ja kahdeksasatriolin luomat metriikan heilautukset värittävät, olen kirjoittanut kolme nuottiriviä, joiden jälkeen soittajan on tarkoitus jatkaa improvisoiden kyseisten aiheiden pohjalta – lisäksi laadin hyvin tarkasti notatoidun ”hankaustutkielman”, jossa kiviä ja puunpaloja hangataan ja pyöritetään pöytätasoa ja toisiaan vasten siirtyen hienovaraisista hankaussävyistä toiseen liikkeen ja äänen säilyttäessä jatkuvuuden koko ajan. Toisin sanoen ääni ja soitto eivät lakkaa, vaan muuntuvat prosessissa. Olen määritellyt soittotavan ja dynamiikan, sekä soittotapojen saneleman tempon muutokset nuottiin tarkasti. Ajatus isorummun monista eri soittotavoista ja sävymaailmoista on edelleen läsnä, kun ”Antigonen haistatuksen” äänimaailmana on friktiomalletein ja sormin soitettu isorumpumusiikki. ”Hankaustutkielma” muodostaa sormin soitetun musiikin kanssa hyvin hiljaisen äänimaiseman, joka toimii tarvittavana kontrastina voimakkaalle rituaalitanssille.

Kokonaisuutta täydentävänä ja rikastuttavana elementtinä näyttämötapauhtumia myötäilevien ja niiden kanssa elävien ja muuttuvien, sekä viitteellistä notaatiota sisältävien kohtausten kanssa pidin projektin aikana pitkään mukana ajatusta kohtauksesta, joka on notatoitu täsmällisesti lyömäsoittajalle ja jota vastaa näyttämöllä täsmällisesti suunniteltu ja toteutettu koreografia. Tämä osio on vielä etäinen ja epäselvä tässä suunnitelmassa, mutta sijoittuu Antigonen tuomitsemiseen. Sademusiikki ja kivikuoro päättävät teoksen, aivan kuten lopullisessa esityksessämme.

3.3.2 Esteettinen sisältö tarkentuu

Antigonen saapuminen ja elekieli ovat tästä projektin vaiheesta lähtien saaneet vaikutteita peking-oopperasta, jossa kehollinen ilmaisu on tyyliä ja kurinalaista. Osana projektia saimme ryhmämme vieraaksi tämän näyttämötaiteen lajin asiantuntijan, ja tämä vierailu vaikutti ratkaisevasti esityksemme estetiikkaan. Olen kirjannut muistiinpanoihini tärkeimpiä huomioita: *still-asennosta still-asentoon* <— *mahdollisuus ajanottoon; aktiivinen stillness* <— *säteilee valoa*. Tämä viittaa periaatteeseen, jossa asennot, joihin päädytään ovat merkityksellisiä, ja asentojen, ”poseerauksien”, välillä on mahdollisuus näyttelijän variointiin liikkeen nopeuden suhteen. Still-asennon tulee olla äärimmäisen intensiivinen ja virittynyt huolimatta liikkumattomuudesta – tähän viittaa kirjoittamani valon säteileminen. *Sankari - ylväs, akrobaattinen, kineettinen; Narri - alistuva, rujo, lyö läskiksi; Nainen - hienostunut, pyöreä, käsien liike*. Peking-oopperan kolmella perushahmolla on kullakin tyystin omanlaisensa kehollinen luonne, joka karakterisoi ja erottaa ne toisistaan. Nämä kolme arkkityyppiä auttoivat projektimme kolmen näyttelijän roolittamista ja luomista todella merkittävästi. *Tilan käyttö, diagonaalisuus, suhde keskipisteeseen* (<— *mahdollisuus käyttää myös normaalissa ilmaisussa*). *Narrin sisääntulo, Antigonen sisääntulo (kyynel-ele)*. Peking-oopperan tapa käyttää näyttämötilaa hyväksi kokonaisuudessaan ja harkitusti laittoi ryhmämme ajattelemaan mitä tämä voisi tarkoittaa meidän näytelmämme osalta.

Hahmojen esittelyyn ja musiikin rooliin peking-oopperassa viittaavat seuraavat muistiinpanoni: *lyömäsoittajan ja näyttelijän rooli - musiikki on lavaste, lavastus - introt hahmojen välillä musiikillisesti*. Lyömäsoittajan tehtävä on siis paitsi seurata näyttelijää ja aksentoida hänen liikerataansa, niin myös luoda tausta, jota vasten puvustusta ja maskeerausta lukuun ottamatta minimalistinen näyttämöilmaisu piiryy. Toisaalta myös musiikki esittelee hahmot ja voi huolehtia myös siirtymistä eri hahmojen ja tilanteiden välillä, jolloin musiikilla on itsenäistä arvoa tarinankerronnassa. Tämä musiikin itsenäisyyden asteen vaihtelun korostaminen yhdistettynä tietynlaiseen visuaaliseen ilmaisuun oli mielestäni käänteentekevä – peking-ooppera näytti meille esimerkin jo olemassa olevasta, varsin toimivasta ja ilmaisuvoimaisesta ”symbioosista” musiikin ja näyttämöilmaisun välillä. Paitsi estetiikaltaan yleisesti, peking-ooppera tarjosi meille myös konkreettisen liikerataesimerkin yhdistettynä musiikkiin: lyhyt-pitkä-lyhyt – pitkä, pitkä – nopeampi lyhyt-pitkä-lyhyt -sarja, jolle annoimme tulevissa harjoituksissa samaan aikaan resitoitavan ilmeen näyttelijöiden helpottamiseksi (par-tee-kung – ich-bin – par-tee-kung). Tämä tois-

tettava rytmimalli säilyi harjoitus- ja esityksen muokkautumisprosessin aikana hyvin pitkään mukana, ja jäi vähemmän kurinalaisessa muodossaan osaksi lopullista esitystä osana Kreonin ja lyömäsoittajan vuorovaikutusta.

Vuorovaikutus musiikin ja näyttämötapauhtumien välillä näkyi suunnitelmassamme siten, että Antigonen keholliseen itseilmaisuun kuuluivat hidastuvat ja nykivät liikkeet, toisin sanoen erilaisiin aikatapahtumiin kytkeytyvät asiat, joita olin pitänyt esillä koko projektin ajan. Kliimaksina tälle aikatasojen vääristymälle olimme luoneet tämän vaiheen projektisuunnitelmaamme kohtauksen, jossa Antigone juuri ennen kuolemaansa, pään katkeamista, astuu täysin toiseen aikaulottuvuuteen – muu maailma pysähtyy, mutta Antigone jatkaa reaaliajassa pysähtyen ihailemaan jumalallista sadetta, kauneuden ja toisaalta surun vertauskuvaa. Sade on myös osa sitä maailmaa, kohtaloa, jota ihminen ei pysty hallitsemaan. Kohtaus on inspiroitunut myös kertomuksista, joiden mukaan kuoleman rajalla käyneet ihmiset ovat nähneet koko elämänsä ikään kuin sarjana nopeita kuvia. Antigonen palatessa takaisin teloitettavaksi ja tämän kuollessa herää kysymys siitä, valitsiko hän kohtalonsa vai tarkoittiko paluu teloituspaikalle vääjäämättömyyden hyväksymistä.

3.3.3 Kreonin kehityksen seuraava vaihe

Seuraava ylös kirjaamani versio näytelmästä sisältää termin ”irtiotto”. Se viittaa jo aiemmin mainitsemaani tarpeeseen sisällyttää näytelmään myös kohtaus, jossa ei olisi musiikkia, ja joka rikkoisi musiikin ja näyttämötapauhtumien välisen jatkuvan ja tiiviin vuorovaikutuksen. Tälle tapahtumalle eräänlaisena vastapainona suunnittelin irtiottoa edeltävän kohtauksen etenevän tilanteeseen, jossa näyttämötapauhtumia ei olisi, vaan dialogin ja kerronnan eteneminen siirtyisi täysin musiikin vastuulle. Aikaisemmissa suunnitelmissahan tätä musiikin ja puhutun dialogin sekoittumista toisiinsa oli ollut esillä. Puhtaasti musiikillinen ja sitä seuraava ei-musiikillinen kohtaus osoittaisivat tämän näyttämöilmaisu-musiikki -suhdeverkoston ääripäät ja murtaisivat näiden kahden tason kiinteän suhteen. Loppujen lopuksi emme kuitenkaan päässeet yksimielisyyteen siitä, riittääkö pelkkä musiikki kannattelemaan esitystä. Keskustelumme näyttämötapauhtumien sisäisestä logiikasta ja ymmärrettävyydestä avasivat minulle uusia näkökulmia teatteritaiteeseen. Kuulin argumentteja, joiden mukaan yleisön esityksen kuluessa havaitsemia ja oppimia syy-seuraus - ja vuorovaikutussuhteita ei pitäisi rikkoa varomattomasti. Yleisön oppittua jonkin lavalla tapahtuvan ”pelin säännöt” – esimerkiksi Kreonin ja lyömäsoittajan välillä olevat lainalaisuudet – tulisi näistä säännöistä pitää kiinni ja edetä niiden suhteen

johdonmukaisesti, tehdä niiden toteutuminen tai rikkominen näkyväksi ja ymmärrettäväksi. Tätä koheesion ja logiikan taustaa vasten yllätyin huomattessani, etten osannut vastata, miksi jossain kohtauksessa jäljelle jää pelkästään musiikki. En epäillyt ollenkaan musiikin kykyä kerrontaan sinänsä, mutta teatteri-ilmaisun ollessa kyseessä tiedostin visuaalisen ilmaisun voimakkuuden ja tarpeen olla ymmärrettävää teatterin ollessa ihmisenäytelijöineen aina lähtökohtaisesti paljon vähemmän abstraktia kuin musiikki. Tämän suunnitelman jälkeen projektissa säilyivät toistaiseksi kuitenkin mukana eri aikatasoissa tapahtuvat liikesarjat, kuten hidastumiset ja nykäykset.

Kokeilimme tässä vaiheessa Kreonin omenan syönnin sijaan bodaamista, joka ilmentää hedonistista vallantunnetta – syöminen on tosin läsnä viimeisessä kohtauksessa. Kolmannen näyttelijämme rooli on täsmentynyt peking-oopperasta saatujen vaikutusten mukaan Narriksi ja pyöveliksi. Kreonin ja Antigonen dialogi saa yhä uusia sävyjä ”saippuaopperamaisuuden” myötä. *Nykymusiikin parodia* oli työnimenä kohtauksen musiikille, joka sisältäisi vaihtuvia tahtilajeja ja ei-pulsatiivista, rytmisesti komplisoitua ilmaisua. Saippuaopperan ja parodian käsitteiden ilmaantuminen näytelmäämme osoitti jo olemassa olevan ja jatkossa huomattavan korostuneen roolin saavan koomisen tason läsnäolon.

Merkittävä rakenteellinen muutos alun irtiottoviittauksen – joka hahmottuu eräänlaisena prologina – lisäksi on Antigonen teloituksen jälkeen loppuun ilmaantunut kohta, jossa Kreon on alun tapaan jälleen yksin, näennäisesti kenties muuttumattomana, mutta sisältä muuttuneena henkilönä Antigonen silmää vasten, mikä korostaa koko kohtalollisen tapahtumaketjun vaikutusta Kreoniin. Sademusiikkiin sisältyvän hiekkapaperihankauksen esitin muuttuvan *työmaaääniksi*, remonttiin ja rakentamiseen sisältyviin hiomisääniin, sahaukseen, vasaroimiseen. Antigonen henkevää jumalallista sadetta ilmentävä musiikki vaihtuisi arkiseen, jopa Kreonia hieman häiritsevään taustahälinään. Hiekkapaperi sateen metaforana vaihtuu esineeksi, jota käytetään siihen tarkoitukseen, johon se on luotukin, hiomiseen. Jumalainen ja arkinen asetetaan vastakkain, ja tuloksena on kiehtova kontrasti.

Kohtaus

Toiminta/Musiikki

*Alussa viite tulevaan ”irti-
ottoon” - itsenäinen?*

1) Kreon bodaa

*a) Kreon tulee lavalle ja alkaa bodata
- isorummun pulsatiivinen tanssillisuus*

2) Antigone saapuu

*a) Narri alkaa hangata puunpaloja vastakkain
- puunpalojen staattinen hankaus*

*b) Antigonen jalka tulee näkyviin
- hankaustutkielma*

*c) Antigone astuu Kreonin luo HITAASTI tai
NOPEASTI*

*2.5) Antigone haistattaa
Kreonille*

*a) Antigone ilmaisee erimielisyytensä
- ()*

3) Konfliktinen dialogi

*a) Antigone ja Kreon riitelevät
saippuaopperamaisesti
- rikasta satsia - PEKING-opperan tyyli
b) näyttämötapahduma häviää, musiikki jatkaa
dialogia,
näyttämöt. palaa
- ”Nyky musiikin parodia”*

Irtiotto

*ennen: asettautuminen hirttopaikalle nykivin
liikkein?*

- EI musiikkia

4) Antigonen teloitus

*a) pyövelin isku pysähtyy, Antigone nauttii sateesta
- sademusiikki alkaa vähitellen, kuoro kivineen
mukaan*

5) Kreon Antigonen

a) Kreon syö omelettia yksin

jätimäistä silmää vasten

*- sade kasvaa (ukkonen?) tai hiljenee -
työmaaäänet*

3.3.4 Estetiikka suuntaamassa näyttämö- ja musiikki-ilmaisua

Näytelmäsuunnitelman seuraava vaihe kehittää edelleen samoja teemoja. Estetiikka on mukana yleismääritelmänä sekä näyttämö- että musiikki-ilmaisulle.

Kohtaus/Toiminta

Estetiikka/Musiikki

*(Antigone veljensä
ruumiin äärellä)*

*Kreon saapuu, kiertää tietyt
pisteet, päätyy bodaamaan?
simultaani:
Vartija saapuu, huomaa
Antigonen, saapuu Kreonin luo*

*Minimalistinen, ritualistinen, hillitty
- Isorumputanssi, joka välillä lakkaa – kivet
ja hiekkapaperi yksinkert. mukana? (2. ai-
katason ilmentäjä?)*

*Antigone saapuu ja pysähtyy
asetelmaan Kreonin ja vartijan
kanssa*

*Minimalistinen, ritualistinen, hillitty
- Hankausmusiikki - puu+paperi+kivet –
loppuun isorummun friktiota?*

*Dialogi, oikeudenkäynti,
tuomio - Kreon+Antigone*

*Surrealistinen kollaasi, dadaa?
- Eri musiikkeja, soittimia, ihmisääntä*

Teloituskulkue

*Ritualistinen, primitiivistä tanssillista fyysi-
syyttä
- Lyhyitä eleitä ja yksitt. iskuja, myös
pulsseja välillä? -
Ainakin isorumpu*

Antigonen kuolema

*Minimalist., rit., hillitty
- ”Sade” - paperi+kivet*

*Kreonin hovi - Vesivahingon
jälkiä!*

*Naturalismi
- Hiontaa hiekkapaperilla, sahausta,
naulausta -
”Remontti”*

Edellisen suunnitelman alun irtiotto on täsmentynyt musiikittomaksi kohtaukseksi, jossa Antigone on kuolleen veljensä ääressä. Seuraava kohtaus sisältää ajatuksen Kreonin ja

Vartijaksi muuttuneen Narrin ennalta määrättyistä liikeradoista ja toiminnoista, jotka tapahtuvat samalla näyttämöllä mutta eri aikatasoissa, toisistaan irrallaan. Musiikki auttaa hahmottamaan tätä eroavaisuutta ainakin instrumentoinnin osalta: Kreon karakterisoituu isorumpuineen, Vartija kivine ja hiekkapapereineen. Kreonin ja Antigonen dialogi hahmottuu edelleen estetiikaltaan, ilmaisultaan ja musiikiltaan muusta näytelmästä poikkeavaksi. Kohtauksen hahmotelman suurpiirteisyys edellisten suunnitelmien tapaan osoittaa, miten emme oikein päässeet selvyYTEEN siitä, mitä tällä kohtauksella täsmälleen haluaisimme. Ongelmaa korosti se, että teloituskulkue alkoi tuntua mielestämme hieman irralliselta samaan aikaan kun Kreonin, Antigonen ja Vartijan persoonallisuus ja näyttelijöiden toteutus alkoivat tarkentua. Harjoituksissamme esiintyi yhä useammin keskustelua näytelmän tapahtumien ja henkilöhahmojen psykologisesta taustasta ja merkityksestä, joiden selvittäessä ja tarkentuessa ajatus outoja liikesarjoja sisältävästä matkasta alkoi tuntua ohjaajan ja näyttelijöiden mielestä etäisemmältä. Loppukohtaukseen saimme rakennettua jatkumon Antigonen jumalallisen sateen ollessa vastuussa myös Kreonin hovissa tapahtuneesta vesivahingosta, jonka jälkiä korjataan äänimaiseman ollessa peräisin remontoinnista.

3.4 Viimeisen työvaiheen muistiinpanot

Seuraava näytelmän läpikäynti on viimeinen ylös kirjaamani. Päästessämme varsinaiseen esitystilaan pitämään osan viikoittaisista harjoituksistamme harjoitusprosessi muuttui intensiivisemmäksi ja impulsiivisemmäksi. Näyttämötapahtumia ja musiikkia kokeiltiin, työstettiin ja keksittiin niitä tehtäessä, ja meidän jokaisen ollessa niin ”sisällä” tässä esityksessä, ei muistiinpanoja tai kirjauksia enää tehty eikä tarvittu. Suunnitelma on jo lähempänä lopullista näytelmäämme ensimmäisen puoliskon osalta, ja peräisin jo ajalta, jolloin saimme harjoitella Q-teatterissa, eli vuoden 2014 alusta.

Suunnitelman aloittava Antigonen äärimmäisen hidas käsien nosto, jonka on tarkoituskin tuntua ”liian pitkältä”, viestii jo yleisölle näytelmän poikkeavista aikatasoista, ja toisaalta minimalistisesta ilmaisusta. Säveltäjän näkökulmasta tämä yksi ele ja sen taustalla soiva lakkaamaton isorumpumusiikki kietoutuvat yhteen ja kertovat näyttämötapahtumien ja äänen tiiviistä suhteesta. Koin tällaisen intron vapauttavana – musiikin ei tarvitse itsessään alleviivata näytelmän estetiikkaa. Lavakartta on tarkentunut siten, että näyttämön reunoja rajaavat muut näyttelijät. Kivien soittamisen lisäksi he osallistuvat myös tarinan-

kerrontaan symbolisoidessaan sotaa alun verisillä vaatteilla. Toisessa kohtauksessa liikkeitä ja eleitä vastaavat musiikilliset tapahtumat on määritelty tarkasti. Alku- ja päätepisteiden välissä Antigonen näyttelijällä on paljon liikkumavaraa ja mahdollisuus variointiin. Halusin teoksen äänimaailmaan mukaan myös musiikkia ja efektejä, jotka olisivat kytköksissä esitystilan akustiikkaan ja jotka käyttäisivät tilallista ulottuvuutta hyväkseen, ja herättäisivät näin seuraamaan tapahtumia myös uudesta näkökulmasta. Esimerkkinä tästä on kivihaanauksen siirtyminen näyttämön sivulla olevalta näyttelijältä toiselle. Myös kivien haanauksen vasten ”ruumiillistaa” lavan.

Kolmannen ja neljännen näytöksen tapahtumat ovat Antigonen, Kreonin ja vartijan vuorovaikutuksen tarkempia kuvauksia. Merkittävä hetki on Kreonin käsky pysäyttää musiikki – tämä tapahtuma rikkoo säännösten musiikin ja tapahtumien välillä, sillä juuri sillä hetkellä näytelmän henkilöt tulevat ikään kuin tietoisiksi musiikin olemassaolosta. Itse tapahtumaa seurattessani huomasin ajattelevani, että koko tätä hetkeä edeltävän näytelmän voisi tulkita todellakin teoksen hahmojen suorittamaksi näytelmäksi, jonka esittämisen Kreon keskeyttää. Viidennen, potpuri-kohtauksen suunnitelma on edelleen epämääräinen. Pop-laulujen lyriikan käyttäminen hylättiin ajatuksena pian ylös kirjaamisen jälkeen. Hautakulkue on näytelmän kaipaama joukkokohtaus, jossa näyttämön sivuilla olevat näyttelijät voisivat aktivoitua myös liittyen kulkueeseen mukaan. Teloitus ja viimeinen kohtaus Kreonin hovissa ovat säilyneet hyvin samanlaisina edellisiin suunnitelmiin verrattuna.

I Intro - 3”

Antigone lavan takaosassa, nostaa kädet 3 min aikana. Veriset vaatteet (Polyneikes ym.) kiertävät sivuilla olevilla näyttelijöillä. Vartija lavalla. Kreon iskee P.:n kuolleeksi.

Musiikki: Väkivaltainen ja todella voimakas isorumputanssi - augmentoitu kivillä tai puulla?

II Antigone hautaa veljen - 4”

Antigone jähmettyy nähd. veljen, kyynel. Kävelee mieltien kuumeisesti. Katsoo veljeen, jatkaa kulkua katsetta irrottamatta. Lähestyy veljeä, laittaa paidan uurnaansa ja hautaa sen kyynelillä.

Musiikki: A:n askeleet - bassorumpu. Katse veljeen - hiekkapaperi. Kyynel - sivunäytt. kivien isku; ensimmäisestä kyyneleestä lähtien kivihaanauksista, joka siirtyy

näytt. toiselle kyynelten myötä - viimeinen kyynel ennen kulkua veljen luo laukaisee kaikki kivet hankaukseen (lattiaa vasten)

III Vartija huomaa teon - 2”

Vartija kulkee lavan takaosassa. Huomaa Antigonen ja tulee todistamaan teon.

Musiikki: Puun kolina vartijan liikkeessa. Puun hankausta liikkeen loppuessa.

IV Kreon saapuu ja huomaa teon - 3”

Kreon saapuu lavalle, kävelee haudan luo, huomaa Antigonen, katsahtaa vartijaan ja taas A.:han. Käskee vartijaa poistumaan ja pysäyttää musiikin.

Musiikki: ”Par-tee-kung” -rytmikuvio (isorumpu, puu, hiekkapaperi), toisella kerralla viimeinen aksentti käynnistää isorumputanssin

V Dialogi - Potpuri - 7”

Kreon ja Antigone jankuttavat ja toistavat samaa dialogia uudestaan ja uudestaan. Jossain vaiheessa dialogi purkautuu pop-laulujen sanoiksi, lavatoiminta muuttuu oudoksi?

VI Hautakulkue - 5”

Antigone tanssii matkalla teloituspaikalle, muut hahmot seuraavat (myös tanssien?) Välillä nytkähdyksiä staattisuudessa, välillä pysähtyviä ja nopeutuvia liikkeitä.

Musiikki: Isorumputanssia (satsillisempaa); yksittäisiä iskuja; hiljeneviä ja voimistuvia hankauksia ja pitkiä ääniä.

VII Antigonen teloitus - 3”

A. polvillaan pyövelin edessä. Pyövelin kirveen isku pysähtyy juuri ennen osumaa.

A. huomaa juuri hetkeä ennen kuolemaa, että sataa jumalaisen kauniisti. Pidenetty hetki. Kirves tappaa A.:n.

Musiikki: Isorummun hakkava pulssi. Sade - hiekkapaperin (+puun ja rummun kalvon?) kohina, jonka ylle lisääntyvää tippakudosta (sivunäyttelijät kivineen.) Sade yltyy.

VIII Kreon hovissaan - 3”

Kreonin hovissa remontoidaan

Musiikki: Sade jatkaa vielä yltymistään, sitten vaimenee ja loppuu. Hiekkapaperin ääni johdattaa remontointiääniin (+sahaus ja naulaus.)

3.5 Lopullisen *Brotha in da box* -esityksen kuvaus

Näyttämötilaa hallitsee puoliksi näyttämön takaseinään ja lattialle teipistä muotoiltu ihmishahmo, sekä lavan molemmilla sivuilla istuvat kymmenkunta hahmoa päässään sadehattu. Antigone aloittaa kävelemisen katsomon sivusta kohti näyttämöä sylissänsä pieni puinen, valkoinen arkku. Hän on pukeutunut tummaan ohueen toppatakkiin, tummiin housuihin ja punaisiin kumisaappaisiin. Isorummun hiljainen tremolo pysäyttää Antigonen etenemisen muutaman kerran, ja aina pysähtyttyään Antigone pyyhkäisee tyyli-tellyllä kädenliikkeellä kyyneleen ja pudottaa sen maahan, jolloin näyttämön sivuilla istuvat hahmot soittavat kivillä ”kyyneltulvan”, vaimenevan, nopean tikutuksen. Viimeisellä kerralla, kun Antigone on jo lähellä teippihahmoa ja pudottaa kyyneleen, alkavatkin kivet ”kyyneltulvan” jälkeen soittaa voimistuvaa, uhkaavaa tasaista pulssia. Pulssirytmii voimistuu, kunnes Antigone polvistuu, laskee arkun lattialle ja koskettaa teippihahmoa. Kivien rytmi vaihtuu nopeasti isorummun tremoloon, joka jatkuu vaimeana Antigonen alkaessa repiä teippihahmoa irti hyvin hitaasti. Aina Antigonen pitäessä taukoa myös isorumpu vaimenee. Viimein hän pitelee teippikasaa käsissään, painaa päänsä siihen, ja asettaa sen arkkuun vieräyttäen vielä viimeisen, kivien säestämän kyneleen arkkuun.

Välittömästi tämän jälkeen lyömäsoittaja alkaa soittaa isorummulla ja hiekkapaperilla jazz-musiikkiin assosioituvaa nelijakoista komppia. Tunnelma muuttuu täysin, ja Antigone hätkähtää ja havahtuu ajatuksistaan. Näyttämön takavasemmalta marssivat aasin- ja lehmänpäinen näyttelijä kantaen mukanaan sarjakuvafontilla valkealle levyille kirjoitettua tekstiä. Marssi jatkuu näyttämön halki, ja yhä uudestaan he tulevat lavalle eri suunnista ja eri koreografian kera, yksin tai yhdessä. Tekstit esittelevät näytelmän hahmot, joista Antigone on jo valmiiksi lavalla, ja Kreon saapuu myös näyttäytymään. Baby with Machine Gun, Teiresias ja Badass Samurai jäävät vielä arvoituksiksi. Viimeisenä lehmä kävelee kohti yleisöä heiluttaen levyä, jossa lukee näytelmän nimi, Brotha in da Box, ja isorumpu soittaa voimistuvan tremolon. Lyömäsoittaja alkaa välittömästi soittaa tasaista pulssia lyöden puista palaa puisella kapulalla. Antigone huomaa jonkun tulevan ja hiipii näyttämön laidan suojissa lavan etuosaan pylvään taakse. Rytmii tahtiin marssii näyttämön reunasta Baby with Machine Gun, tuttia imeskelevä, vauvan valkoisiin röyhelövaat-

teisiin pukeutunut ja rynnäkkökivääriä mukanaan kantava miesnäyttelijä, joka on suorittamassa vahtivuoroaan. Vauvan pysähtyessä ja ottaessa horjuvia askeliaan, seuraa lyömäsoittaja tätä, ja lyö iskun aina jalan osuessa lattiaan. Vauva huomaa teippihahmon puuttuvan ja käy lavan takaosassa kumartumassa etsiäkseen – kumartumisliikettä säestää hiekkapaperi. Todettuaan, ettei ”ruumista” löydy, hän alkaa kävellä lavan etuosaa kohti ase tanassa, ja aina välillä pysähtyen ja tähdäten mahdollista tunkeilijaa ja ruumisvarasta aseella. Lyömäsoittaja kuvittaa edelleen askelia ja hypähdystä isorummun kumahduksella. Viimein vauva tulee Antigonen kohdalle, huomaa tämän ja alkaa ynistä ja vääntää itkua tutti suussa, jolloin Antigone yrittää rauhoitella tätä, jottei kukaan huomaisi, eikä kiinni jäämisen uhkaa olisi. On kuitenkin myöhäistä, Kreon saapuu lavalle.

Lyömäsoittaja aloittaa isorummulla kovin kapuloin tasaisen pulssin, jota koristelee välillä etuheleillä. Tämä suureellinen primitiivinen rummutus säestää Kreonin saapumista näyttämön takaosan sivusta suureen kultakankaaseen kietoutuneena ylvään ryhdikkäästi ja hitaasti astellen. Kun Kreon pysähtyy näyttämön takaosaan keskelle, rummutus lakkaa, ja Kreon heittää massiivisen kultaisen viitan yltään, jolloin kiiltävästä kreppipaperiviihtasta lähtee pitkään jatkuva, hiljenevä, rapiseva ääniaalto. Kreon ojentaa jalkansa, suoristaa nilkkansa ja ottaa askeleen. Lyömäsoittaja kuvittaa nämä liikkeellelähdön vaiheet puun kolahduksella, hiekkapaperin pyyhkäisyllä ja isorummun kumahduksella. Kreon lähtee kävelemään kohti lavan etuosaa, jossa vauva ja Antigone odottavat katsomosta hahmottaen vasemmalla ja oikealla puolella. Kreon saapuu heidän väliinsä. Seuraa liikukumattomuuksien ja vilkaisujen sarja, kun Kreon kääntää pään vauvavartijaa kohti, tämä osoittaa sääliittävästi tutti suussa huutaen kohti takaseinää, jossa teippiruumis oli, ja koko kolmikko katsahtaa takaseinää kohti. Nämä eri vaiheet on artikuloitu lyömäsoittimilla, ja sarja päättyy siihen, kun Kreon osoittaa kädenliikkeellä vartijalle, että tämä voi lähteä. Puukolahdukset kuvittavat vartijan askelia, mutta kun tämä on lähtenyt kohti näyttämön takaosaa ja kääntänyt selkensä, niin Kreon näyttää lyömäsoittajalle, että tämä voi lopettaa soittamisen, jolloin vartija hämmentyy ja turhautuu ja osoittaa viittaa potkaisemalla mieltään. Vartijan näyttelijä ikään kuin irtoaa tilanteesta, ”lyömäsoitinleikki” on loppunut, logiikka on rikottu, ja nyt edetään Kreonin säännöillä. Ele on osoitus Kreonin vallasta. Kreon hypähtää ja osuessaan takaisin maahan, kumahtaa isorumpu ja lavan reunoilla istuvat näyttelijät aloittavat hahmolta toiselle lavan poikki jatkuvan, kellon tikitystä muistuttavan kivimusiikin.

Tunnelma muuttuu taas, kun Kreon alkaa puhua hieman huonosti, suomalaisittain lausutulla englannilla ”Sooo... You put your dead brotha in da box.”. Antigone myöntää, myös englantia suomalaisittain murtaen, että kyllä, hän teki sen. Dialogi jatkuu ja toistaa samoja fraaseja hieman muunnellen. Kreon alkaa osoittaa nauttivansa tilanteesta ja Antigonen hiillostuksesta, sekä Antigonen teosta seuraavista ongelmista, siinä missä Antigone taas vakuuttaa toimineensa siten, kuin oikeaksi koki. Lyömäsoittaja seuraa Kreonin improvi-soitua askellusta isorumpukumahduksin, ja ”kivikuoro” jatkaa kellon tikitystä kuitenkin niin, että tikitys muuttuu yhteisesti sovitusta merkistä ikään kuin kaiutetuksi – näyttelijät soittavat yhden iskun sijasta alun kyneleitä muistuttavan hiljenevän iskusarjan. Dialogi muuttuu sävyltään yhä aggressiivisemmaksi ja inttävämmäksi Antigonen vastatessa toistuviin kysymyksiin ja syytöksiin yhä malttamattomammin ja päättäväisemmin. Kreonin kysyttyä miksi Antigone hautasi veljensä, jää tämän vastaus ”I did it for love” kaikumaan näyttelijän toistaessa sanaa love, love... yhä hiljaisemmin. Kreon ikään kuin nappaa kaiun kiinni ilmasta käteensä ja heittää sen maahan sekä polkaisee päälle. Lavan takaosasta alkaa kuulua ”Silmät tummat niin kuin myrskyinen yö” -laulun sanatonta hyräilyä, ja Teiresias astuu lavalle.

Teiresias on pukeutunut hovimestarin puvun yläosaan, mutta pitkiin mustiin kalsareihin ja vauva-asusta peräisin oleviin valkoisiin tossuihin. Hän tulee kumarassa kättään heiluttaen ja oudosti hypähdellen Kreonin viereen, nuuhkaisee ilmaa ja on tunnistavinaan tämän hajuaistinsa voimin: ”Ahh, Kreon, my son”. Teiresiaksesta piirtyy ulkonäön, olemuksen ja äänen perusteella seniilin ja oudon vanhuksen kuva. Hän kehottaa toistuvasti Kreonia olemaan teloittamatta Antigonea ja lopuksi toteaa aivan erilaisella äänenpainolla ja ryhdillä, että jos teloitus tapahtuu, tulee Kreon olemaan surullinen ja yksinäinen. Tämä kertoo hänen roolistaan ennustajana. Tämän jälkeen vanha Teiresiaan olemus palaa ja hän poistuu näyttämön takaosaan hyräillen samaa laulua. Kreon jää vierailun jälkeen hämentyneeseen tilaan ja kuittaa varoituksen vanhan sekopään hourailuksi. Tilanne palaa hänen ja Antigonen väliseksi ja kivimusiikki muuttuu ”kaiutetusta” takaisin normaaliksi kellon tikitykseksi. Seuraa Kreonin monologi, jossa hän hypähtelee lavalla ja suorittaa nopeita vilkaisuja lyömäsoittajan reagoidessa kaikkeen tähän isorummun kumahteluilla ja hiekkapaperin rahinalla. Kreon kertoo tulewansa nauttimaan nähdessään Antigonen kuolevan ja tulewansa syömään maittavan aamupalan ja nukkuvansa hyvät yöunet Antigonen maatessa jo kuolleena. Yllättävänkin kevyt tunnelma muuttuu yhtäkkiä, kun Kreon katkaisee suussaan pitämänsä hammastikun ja heittää sen lattialle isorummun kumahduksen säestämänä. Kivikuoro lakkaa soittamasta ja musiikki kohdistuu vain

Kreonin askeleisiin. Hän vakavoituu ja lausuttuaan mielipiteensä Antigonestä: ”You’re a stupid little cunt”, hän kävelee näyttämön takaosaan, pukee kultaisen viitan takaisin ylleen ja isorummun primitiivisen, Kreonin saapumista merkanneen rytmin säestämänä lausuu Antigonelle sanat ”And now - you’re going to die... And that serves you right!”. Kreon poistuu yleisöstä katsoen lavan vasempaan takaosaan kultaisen viitan kahistessa ja rummun säilyttäessä saman tempon kuin Kreonin sisääntulomusiikissa, mutta lisäten väliin puun kalahduksia. Etuheleet poistuvat, mutta tasainen kahdeksasosarytmi kokee välillä heilahduksia rummun tai puun kalahdusten ollessa pisteellisiä kahdeksasosia. Tämä lyömäsoitinrytmi esiintyy nyt ensimmäistä kertaa, mutta on variaatio Kreonin musiikista.

Kreonin poistumisen kanssa samaan aikaan alkaa lavan oikeasta takanurkasta työntyä vähitellen esiin kirkkaan punainen pari yhteen kiinnitettyjä lautoja. Tämän ”sillan” työnnyttä näyttämön keskiosaan asti, se pysähtyy ja samoin musiikki lakkaa. Antigone on jäänyt lavan etuosaan, kohtaan, jossa dialogi Kreonin kanssa käytiin. Hän on kääntynyt lavan takaosaa kohti järkyttyneen näköisenä ja täristen. Hetken hiljaisuuden jälkeen musiikki jatkuu taas ja lavan oikeasta takaosasta siltaa pitkin saapua astella Badass Samurai (vauvan ja Teiresiaan näyttelijä) hienostunein, keskittynein ja hyvin hitain askelin. Kun samurai saavuttaa sillan pään lavan keskikohdassa, ottaa hän viimeisen askeleen suurellisemmin ja rummutus lakkaa jalan osuessa siltaan. Samurai suorittaa suurelisen ja useammasta eri liikkeestä ja vaiheesta koostuvan miekan tupesta vetämisen, jota säestävät isorummun kumahdukset ja puun kalahdukset. Hän esittelee itsensä hiljaisella ja filmaattisella äänellä kuvitteellista japania puhuen ja kysyy Antigonelta, haluaisiko hän kuolla nyt vai myöhemmin. Puheen päälle Kreonin näyttelijä lausuu näkymättömistä reippaalla ja tyyliin sopimattomalla äänellä englanninkielisen dubbauksen kääntäen samurain sanat ymmärrettäväksi. Antigone miettii hetken hämmentyneenä ja vastaa haluavansa kuolla myöhemmin. Samurai hyväksyy vastauksen, asettaa miekan tuppeensa itämaisen, alussa nopean, mutta hidastuvan puun kalinan kuvittamana. Tämä musiikillinen ele kuultiin jo miekan esiin ottamisessa. Samurain saapumista säestänyt rummutus jatkuu ja samurai astelee jälleen hitain askelin takaperin lavan oikeaan kulmaan ja näkymättömiin, jolloin primitiivinen rytmi lakkaa. Antigone käännähtää yleisöä kohti ja ottaa helpottuneena askeleen pois päin tilanteesta, kun rummutus alkaa äkillisesti jälleen ja samurai alkaa saapua siltaa pitkin. Äskeinen tapahtumasarja toistuu täsmälleen samanlaisena ja tälläkin kertaa Antigone vastaa valitsevansa myöhemmän kuoleman ajankohdan, kuitenkin jo hieman

turhautumista ilmaisten. Nyt Antigone yrittää poistua samurain ollessa vielä matkalla takaperin kohti lavan reunaa, mutta samurai alkaakin kävellä taas eteenpäin, jolloin Antigone huudahtaa epätoivoissaan ”Okay, now!”. Samurai pysähtyy hämmentyneenä ja katsoo Antigoneen, ja tilanne raukeaa, kun näytelmän ohjaaja saapuu lavalle omana itsenään arkivaatteissa.

Ohjaajan esitellessä itsensä yleisölle samurai karistaa roolin yltään samaan tapaan kuin vauva ja häipyä näkymättömiin. Ohjaaja kertoo yleisölle suomeksi suhteensa Antigone-näytelmään olleen vaikea, koska päähenkilö Antigone on hahmona yksiulotteinen ja kohtaloonsa alistunut. Hän ottaa kontaktin Antigoneen ja selittää hänelle tämän saman englanniksi. Yrittäessään ymmärtää Antigonea hahmona ohjaaja löysi kuitenkin yhteisen tekijän hänen ja näytelmän päähenkilön välillä. Ohjaajallakin on oikeastaan ”brotha in da box”, hänen vuosia sitten kuollut isänsä, josta hän Antigonelle kertoo ja jonka kuvia hän näyttää valokuva-albumista. Lopuksi ohjaaja toteaa, että hän halusi oikeastaan vain sanoa, että ”it’s okay to be sad”. Antigone lohduttaa häntä ja ojentaa hänelle puisen arkunsa. Lavan takaosasta ovat jo aasin- ja lehmänpäiset hahmot vilkuilleet, ja nyt he tulevat lavalle. Lehmä menee Antigonen ja ohjaajan väliin ja viittaa ohjaajaa poistumaan. Aasi on aloittanut soittaa saksofonilla improvisoitua äänimaisemaa, joka yhdistää ”Silmät tummat niin kuin myrskyinen yö” -laulun melodiana, vapaasti improvisoitua kuviointia ja laajennettuja soittotekniikoita. Aasi myös tanssii ja äänтелеhtii soittaessaan. Lehmä tarjoaa pistoolia Antigonelle, joka ottaa sen vastaan, tähtää hitaasti itseään leuan alle, hengittää sisään syvästi, ja isorumpu lyö yhden väkivaltaisen iskun, joka kuvaa Antigonen laukausta. Hän vaipuu kuolleen lattialle, aasi lopettaa soittamisen ja lehmä kaivaa hihastaan punaista paperia ja heittää sen ilmaan ikään kuin tyylyteltyä verenä, joka jää Antigonen ruumiin päälle. Lavalle on ilmestynyt myös korpinpäinen hahmo, joka yhdessä aasin ja lehmän kanssa tulee kuolleen Antigonen äärelle. Kaikki kolme painavat päänsä hiljaisuuden vallitessa.

Vähitellen kivikuorosta alkaa kuulua hiljaisia, yksittäisiä kivien iskuja, ja lyömäsoittaja liittyy äänimaisemaan mukaan hiljaisella hiekkapaperin hankauksella. Yksittäisten iskujen tiheessä ja äänimaiseman voimistuessa, sekä eläinten katsahtaessa taivaalle, käy selväksi, että on alkanut sataa. Lehmä ja aasi lähtevät pois, mutta korppi jää vielä ruumiin äärelle. Hetken korppi jaksaa odottaa, katsoo suurieleisesti olemattomaan rannekelloonsa, huoahtaa raskaasti mutta äänettömästi ja kääntyy pois päin, jolloin huomataan hänen takataskussaan olleet veitsi ja haarukka. Korppikin poistuu. Valaistus on hämärä ja

sade yltyy. Lavan takavasemmalta saapuu Kreon kädessään sateenvarjo, jonka hän avaa pysähdyttyään. Hän jää nojailemaan seinää vasten. Sade on saavuttanut huippunsa, ja aasi kuljettaa lattiaa ja näyttämön takaseinää pitkin Kreonin viereen tyyliiltään alkuteksteihin liittyvän kyltin, jossa lukee ”The end”. Sade on alkanut jo laantua, ja valon himmennettyä ja sateen lakattua näytelmä päättyy pimeyteen ja hiljaisuuteen.

4 Yhteenveto

”Uusi musiikkiteatteri” -projektin tärkeänä musiikillisena oivalluksena syntyi harjoitusten aikana tapa tuottaa mahdollisimman yhtenäistä tai epäyhtenäistä tekstuuria tavalla, johon muistiinpanojeni kohdassa viittasin: *puhe katoaa, kukin resitoi kivin kuorotekstin loppuun*. Laitoimme näyttelijät lausumaan tekstiä samanaikaisesti yhteen ääneen. Vähitellen he ryhtyivät säestämään lausuntaa kahden kiven vastakkain lyönnistä aiheutuvalla äänellä. Vaimensimme puheen vähitellen ja jäljelle jäi yhtenäinen, mutta rytmiseltä hahmoltaan kiehtovan elävä ja ennustamaton äänimaisema, jossa näyttelijät resitoivat tekstiä kivillä. Seuraavaksi annoimme ohjeen ryhtyä resitoimaan tekstiä oman tulkintansa, temponsa ja painotuksiansa mukaan, jolloin yhtenäinen kivimusiikki ajautui erilleen ja lopputuloksena oli kiehtovasti elävä, sattumanvaraiselta vaikuttava sointikokonaisuus. Tämä on esimerkki keinoista, joita projektin aikana kehitelimme vastaamaan tarpeitamme erilaisista sointitilanteista, jotka tulisi toteuttaa ilman täsmällistä nuottikuvaa tiiviissä harjoitusaikataulussa. Tällaiset toimintamallit ovat lähes sellaisenaan sovellettavissa myös muunlaisiin projekteihin, joissa musiikin tuottajina toimivat nuotinlukutaidottomat tai vailla musiikkialan koulutusta olevat henkilöt.

Lopullista esitystä kannatteleva esteettinen yhtenäisyys, joka harjoituksissa lopulta muodostui, koostui sarjakuva- ja animaatioestetiikasta, elokuvamaailmaa, erityisesti Quentin Tarantinoa, mafiaelokuvia, film noiria ja Komisario Palmu-elokuvia jäljittelevästä tyyllitelystä sekä tärkeimpänä komediallisesta ja surrealistis-absurdista lähestymistavasta. Musiikki oli paikoitellen jopa alleviivaavan karrikoivaa, kuten vauvavartijan askellusta säestävä puiden kalina ja liioiteltuja eleitä säestävät suhinat ja paukahdukset osoittavat. Koen joissain kohden musiikin joutuneen jopa alisteiseen asemaan ja menettäneen kiinnostavuuttaan ja itsenäisyyttään sen tyytyessä kuvittamaan lavatapahtumia täsmällisesti. Toisaalta absurdi lähestymistapa mahdollisti myös sen, että tyyllitellyt sateen ja kellon tiki-tyksen äänet sekä Antigonen mielenmaisemaa näytelmän alussa peilaavat abstraktimmat

musiikilliset ajatukset pystyivät saamaan seurakseen jazz-tyylittelyä, iskelmälaulun hyräilyä ja vapaata saksofoni-improvisaatiota monipuolistamaan koko näytelmän äänimaisemaa.

Projektimme kaaren ulottuessa ensimmäisten workshop-tapaamisten abstrakteista kokeiluista dramaturgin meille tekemän jo valmiin näytelmän purkamisen ja uudelleen kokoamisen kautta intensiivisiin harjoituksiin, joiden aikana näytelmä saavutti lopullisen muotonsa hyvin lyhyessä ajassa, en toisaalta hämmästele tarvetta hakeutua kohti selkeyttä, yksinkertaistamista ja ymmärrettävyyttä, aiheiden ja aihepiirin rajaamista. Mikäli meillä olisi ollut vielä muutama kuukausi aikaa työstää näytelmää, olisi kokonaisuuteen varmasti mahtunut vielä paljon moniulotteisempia ja hienosyisempiä kokeiluja teatterin ja musiikin välisistä yhteyksistä. Lopun harjoitusprosessi oli minulle kuitenkin mieluisa haaste yrittäessäni löytää näytelmän musiikillisten, monista eri lähteistä vaikutteita saaneiden aiheiden välille yhteyksiä ja luoda esitykselle musiikillisten tapahtumien tasolla hahmottuva muoto. Tärkeitä temaattisia aineksia ovat esimerkiksi kivimusiikki, joka alun kyyneleiden jälkeen päättyy kellon tikityksen myötä kuvaamaan sadepisaraita, sekä isorummun tasainen rummutus, joka karakterisoi Kreonia ja muuntuneessa muodossa samuraita, Kreonin kätyriä. Vastaavanlaista aiheiden kertautumista ja muuntumista edustaa näyttämötapahtumissa esimerkiksi eläimenpäisten hahmojen tulo ensin lavalle esittelemään näytelmän hahmot sarjakuvaplakatteineen ja myöhemmin ilmestyminen näyttämölle jumalallisina hahmoina ajamaan ohjaajan pois ja toteuttamaan Antigonen kuoleman.

Peking-oopperasta ammennettujen vaikutteiden kaltaiset kiinteät ja toistuvat rytmisolut ja -aiheet koen erittäin hedelmällisiksi osana säveltäjän ilmaisumahdollisuuksia – erityisesti kun keinovalikoiman ulkopuolelle on rajattu melodinen materiaali. Erityisesti kytkeytyessään johonkin ulkomusiikilliseen asiaan, kuten tässä tapauksessa liikerataan ja täsmälliseen keholliseen vastineeseen, tai vaikkapa tasaiseen pulssiin ankkuroituvan rummutuksen assosioituessa rituaalitanssiin, ne muodostavat kiintopisteitä näyttelijöille. Nämä mielikuvat ja olemassa olevat tilanteet osoittautuivat myös oivallisiksi lähtökohdiksi vietäessä jotain ilmaisua eri suuntaan improvisaatioiden ja erilaisten kokeilujen kautta. Samoin myös säveltäjälle yleisesti oman keksinnän ulkopuolelta tulevat impulssit asettavat haasteen, johon vastata oman mielikuvituksen suuntaamin kehittelyin ja jatko-työstöin. Miten tehdä vieraasta materiaalista omaa? Tämän kysymyksen esitin itselleni jokaisessa tapaamisessamme useita kertoja.

”Uusi musiikkiteatteri” -projekti oli tärkeä kokemus ja oppimisen paikka säveltäjälle musiikin ja teatterin vuorovaikutuksesta. Näyttelijöiden ja muusikoiden yhteinen kieli on löydettävissä konkretian kautta, ideoiden kokeilemisesta ja toteuttamisesta käsin. Säveltäjän roolissa opin huomaamaan paremmin, milloin oli oikea aika ehdottaa jotain, milloin hyväksyin sen, mitä näin ja kuulin. Oma paikka työyhteisössä, samoin kuin oman ja myös yhdessä synnytetyn musiikin roolin löytäminen on keskeistä ja vaatii myös vastaansanomista ja varmuutta omien ideoiden suhteen. Koen, että minulla on paljon opittavaa näyttämötaiteen tekijöiden innostuksesta ja valmiudesta tarttua mihin tahansa ideaan ja pyrkiä löytämään väylä itseilmaisuun sen kautta. Musiikkiteatteri, joka jo määrittelyjä pakenevana terminä mahdollistaa loputtoman erilaisia tulkintoja, on säveltäjän taiteellisen toiminnan vuorovaikutteisena foorumina toimiessaan mitä ihanteellisimmin, aivan uusia näkemyksiä avaava, kaikista traditioista riippumaton taiteenlaji, joka mahdollistaa nykyajan säveltäjäyteen keskeisenä kuuluvan kokeellisuuden aidoimmillaan.

Lähteet

- Desi, Thomas & Salzman, Erik 2008. *The New Music Theater: Seeing the Voice, Hearing the body*. Oxford: Oxford University Press.
- Fetterman, William, 1996. *John Cage's Theatre Pieces: Notations and Performances*. Amsterdam: Harwood Academic Publishers.
- Goebbels, Heiner, 2015. *Aesthetics of absence: Texts on Theatre*. Toim. Collins, Jane & Till, Nicholas. Käänt. Lagao, Christina M. & Roesner, Ravid. Abingdon: Routledge. Alkuperäisjulkaisu, *Ästhetik der Abwesenheit*, 2012.
- Heile, Björn, 2006. Recent Approaches to Experimental Music Theatre and Contemporary Opera. *Music & Letters*. Vol. 87 (1), 72-81.
- Heile, Björn, 2006. *The Music of Mauricio Kagel*. Aldershot: Ashgate.
- Heile, Björn, 2013. Toward a Theory of Experimental Music Theatre: ”Showing-Doing,” ”Non-Matrixed Performance,” and ”Metaxis”. Teoksessa Kaduri, Yael (toim.) *The Oxford Handbook of Sound and Image in Western Art*, 335-355.
- Jowitt, Deborah (toim.), 1997. *Meredith Monk*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Kagel, Mauricio, 1961-1962. Über Wort und Stimme in Anagrama. *Nutida Musik* 5 (5).
- Kagel, Mauricio, 1961. Über das Instrumentale Theater. *Neue Musik*. Kunst- und gesellschaftskritische Beiträge, no. 3 (lyhennetty).

- Kagel, Mauricio, 1970. *Mobile Spielräume Theater der Zukunft*. Frankfurt.
- Kagel, Mauricio, 1991. *Worte über Musik: Gespräche, Aufsätze, Reden, Hörspiele*. München.
- Nono, Luigi, 1975. *Texte. Studien zu seiner Musik*. Toim. Stenzl, Jürg. Zürich: Atlantis Verlag.
- Salzman, Eric, 1979. Whither American Music Theater? *The Musical Quarterly*. Vol. 65 (2), 230-244.