

Hanna Pekonen

ISOISÄÄ LAINAAMASSA
Teatterinuken suunnittelu ja toteutus

Opinnäytetyö
Muotoilun koulutusohjelma


Toukokuu 2011




MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU

Mikkeli University of Applied Sciences

KUVAILULEHTI

 MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences	Opinnäytetyön päivämäärä 17.5.2011	
Tekijä(t) Hanna Pekonen	Koulutusohjelma ja suuntautuminen Muotoilun koulutusohjelma Teatteritekniikka	
Nimeke Isoisää lainaamassa - Teatterinukun suunnittelu ja toteutus		
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyöni aiheena oli suunnitella ja valmistaa yksi teatterinukke ja siihen kiinteästi liittyvä lavastusosio Hämeen Kuninkaalliselle Nukketeatterille. Kyseessä oli syksyllä 2010 toteutettu Isoisää lainaamassa -nukketeatteriesitys. Näytelmän käsikirjoitus perustui Ulf Starkin (1992) lastenkirjaan <i>Kan du vissla, Johanna</i> (suom. Voitko vislata Hanna), jonka pohjalta on tehty myös elokuva- ja teatteriversioita.</p> <p>Lähtökohtana oli suunnitella nukke ja lavastusosio niin, että siitä tulee toimiva osa näytelmän yhtenäistä visuaalista ilmettä. Nukun valmistuksen tärkeimpiä kriteereitä olivat helppokäyttöisyys, toimiva suunaukaisumekanismi ja nukun luonteenpiirteiden korostaminen. Aluksi tutustuin esityksen käsikirjoitukseen, jonka avulla sain käsityksen tulevasta näytelmästä sekä kohtauksista, joissa nukke esiintyy.</p> <p>Työni avuksi valitsin Anttilan (2006) kriittisen realistisen evaluaation prosessimallin, josta muokkasin työhöni sopivan. Malli toimi hyvänä pohjana suunnittelu- ja valmistusprosessin kuvaamisessa, koska sen tuloksena on yleensä konkreettinen tuote, tässä tapauksessa teatterinukke ja lavastusosio. Suunnittelu- ja valmistusprosessin apuna hyödynsin myös funktioanalyysin kuudesta osa-alueesta käytön, assosiaation ja estetiikan funktioita, joiden avulla selvensin suunnittelussa vaadittuja ominaisuuksia. Lopuksi arvioin tavoitteiden toteutumista funktioanalyysiin peilaten.</p> <p>Nukun ja lavastusosion suunnittelun apuna käytin ohjaajan piirtämiä luonnoksia näytelmän muista nukkeista ja lavastuselementeistä, sekä keräämiäni tietoja erilaisista nukketekniikoista ja nukun suunaukaisumekanismeista. Suunnitteluprosessin alkuvaiheessa keräsin myös kuvamateriaalia, joista laadin kuvakollaaseja ideoinnin tueksi. Tein nukun päästä lisäksi kaksi koekappaletta ennen varsinaisen nukun valmistamista. Työssäni olen selvittänyt koekappaleiden valmistusvaiheita sekä projektin kulkua kokonaisuudessaan kohti lopullista teatterinukkea. Valitsin nukun valmistustekniikaksi lopulta käsinukketekniikan, sillä se vastasi parhaiten ohjaajan näkemystä.</p> <p>Näytelmän ensi-ilta oli 3.11.2010 Hämeenlinnan kirjastolla. Tärkeimmät vaatimukset projektin toteutukseen ja arviointiin asetti näytelmän ohjaaja. Hänen arvionsa mukaan sekä nukke että lavastusosio toimivat tarkoituksenmukaisesti ja olivat osa näytelmän yhtenäistä visuaalista ilmettä. Tavoitteeni mukaan pääsin myös kehittämään itseäni opinnäytetyön parissa.</p>		
Asiasanat (avainsanat) Nukketeatteri, lavastus, teatterinukke, kriittinen realistinen evaluaatio		
Sivumäärä 77 sivua + liitteet 9 sivua	Kieli Suomi	URN
Huomautus (huomautukset liitteistä)		
Ohjaavan opettajan nimi Satu Kivimäki Seija Silvennoinen	Opinnäytetyön toimeksiantaja Hämeen Kuninkaallinen Nukketeatteri, Hannu Räisä	

DESCRIPTION

 <p>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences</p>		Date of the bachelor's thesis 17.5.2011	
Author(s) Hanna Pekonen		Degree programme and option Degree Programme in Design, Theatre Technology	
Name of the bachelor's thesis Borrowing a grandfather - Designing and manufacturing a theatre puppet			
Abstract <p>The purpose of my thesis project was to plan and produce a theatre puppet and the integral part of the set for the Häme Royal Puppet Theatre. The puppet theatre show was called Borrowing a Grandfather, performed during autumn 2010. The script was based on Ulf Stark's (1992) children's book called <i>Can you whistle, Johanna</i>, adapted also in several movies and plays.</p> <p>The starting point was to design the puppet and the set into a functional part of the visual look of the play. The most important criteria for making the puppet were ease of use as well as a functional mechanism to open the mouth and highlighting the personality of the puppet. First I read the script, which gave me information on the play and the scenes where the puppet would be performing.</p> <p>In my thesis I used Anttila's (2006) critical-realist evaluation process model, which I modified to suit my project. The model works as a good basis for describing the design and manufacturing process because in the model the final product is usually a concrete product such as a theatre puppet and a set in this case. I used three elements of the function analysis - use, association and aesthetics - in order to specify qualities in the design process. Finally I used functional analysis to estimate how my goal was reached.</p> <p>To help the puppet design I used the director's sketches of the other puppets and sets of the play. Furthermore, I also collected information on puppet techniques and the opening methods of a puppet's mouth. In the beginning of the design process I collected some pictures for an idea collage. I also made two models of the puppet's head before I made the original one. In my thesis I discuss model making as well as the entire manufacturing process. I made the puppet into a hand puppet because the technique corresponded best to the director's vision.</p> <p>The premiere of the play was at Hämeenlinna library on 3rd November 2010. The most important requirements for the creation and evaluation of the project were set by the director. According to his assessment the puppet and the set were made appropriately and functioned as a part of the unified visual look. I was also able to develop myself during this project.</p>			
Subject headings, (keywords) Puppet theatre, set, theatre puppet, critical realist evaluation			
Pages 77 pgs + appendices 9 pgs	Language Finnish	URN	
Remarks, notes on appendices			
Tutor Satu Kivimäki Seija Silvennoinen		Bachelor's thesis assigned by Häme Royal Puppet Theatre, Hannu Räisä	

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	1
2	REALISTINEN EVALUAATIO OPINNÄYTETYÖN RAKENTEENA	2
3	TIEDON JÄLJILLÄ	12
3.1	Työn lähtökohdat	12
3.1.1	Näytelmän muut nuket ja lavastussuunnitelma.....	18
3.1.2	Nukketekniikka	21
3.2	Funktioanalyysi.....	26
4	ISOISÄÄ LAINAAMASSA	32
4.1	Käsikirjoituksen analysointimenetelmät.....	32
4.2	Näytelmän käsikirjoitusanalyysi.....	34
5	MATKA NÄYTTÄMÖLLE	39
5.1	Resurssit ja rajoitteet.....	39
5.2	Ideointi ja luonnostelu	40
5.3	Hahmomalli ja koekappaleet	46
6	KOKONAISUUS RAKENTUU	55
6.1	Nuken valmistus	55
6.2	Lavastusosion valmistus	58
7	ARVIOINTI	66
8	POHDINTA	70
	LÄHTEET	74
	KUVALÄHTEET	76
	LIITTEET	
	1 Kohtausluettelo	
	2 Inghamin käsikirjoituksenanalysointikysymykset	
	3 Toimeksiantajan palaute	
	4 Lehtileike	

1 JOHDANTO

Ympäröivä todellisuus on toisinaan tasaisen harmaata, toisinaan kaoottista, kiireen ja monenlaisten virikkeiden värittämää. Nukketeatterin ovesta voi pujahtaa toisenlaiseen maailmaan; olotilaan, jota hallitsee lumous. Nukketeatterin ovi on portti taiteiden puutarhaan, jossa sana-taide, musiikki, kuvataide ja teatteri kukkivat sulassa sovussa.

- Maija Baric -

Olin astunut opintojeni alkuvaiheessa nukketeatterin maailmaan ja kokenut suuren hämmästyksen. Mitä kaikkea nukketeatteri olikaan: ylitsepursuavaa fantasiaa, hienoja lavasteita, uskomattomia hahmoja, taikuutta, runoutta, musiikkia. Olin aivan haltioisani! En voinut ymmärtää, miten nukeilla näyttelijä sai kätensä tottelemaan ajatustaan ja ohjaajan tulkintaa samaan aikaan kun hän joutui kyykkimään epämukavissa asennoissa. Tai miten hän loihti elottoman nukkehahmon ensin eläväksi ja sitten nuoreksi, vanhaksi tai iloiseksi. Opinnäytetyöni aikana sain mahdollisuuden astua tuolle hyvin kiehtovalle, mutta itselleni vielä melko tuntemattomalle maaperälle. Sain mahdollisuuden kurkistaa nukketeatterin kulisseihin ja siihen työprosessiin, jota nukketeatterin tekeminen vaati.

Koulutukseni aikana erikoistun tarpeistonvalmistukseen, josta olin jo hankkinut käytännön kokemusta eri kouluprojektien parissa. Nukketeatteri puolestaan oli minulle taiteenlajina vieraampi, joten halusin perehtyä siihen vähän lisää. Mielestäni hyvä tarpeistonvalmistaja osaa valmistaa myös teatterinukkeja ja tämä olikin yksi merkittävä syy siihen, miksi halusin perehtyä opinnäytetyönäni nukketeatteriin. Luonnollisesti myös henkilökohtainen kiinnostukseni vaikutti aihevalintaani.

Olinkin hyvin innoissani, kun minulle tarjottiin mahdollisuutta osallistua Hämeen Kuninginkaallisen Nukketeatterin syksyn 2010 nukketeatteriproduktioon. Olin tiedustellut sähköpostitse Nukketeatterin johtajalta, Hannu Räisältä, jo edellisenä keväänä opinnäytetyön mahdollisuudesta ja elokuussa 2010 varmistui, että voisin olla mukana syksyn nukketeatteriproduktiossa. Kyseessä oli *Isoisää lainaamassa* - nukketeatteriesitys, joka perustui ruotsalaisen Ulf Starkin (1992) lastenkirjaan nimeltä *Kan du vissla*, Johanna (suom. *Voitko vislata, Hanna*). Ruotsinkielinen näytelmäversio ilmestyi muutama vuosi kirjan julkaisun jälkeen. Hannu Räisä käänsi ja sovitti oman näytelmäver-

sionsa ruotsalaisen näytelmän pohjalta nimenomaan tätä *Isoisää lainaamassa* -nukketeatteriproduktiota varten.

Kyseessä oli kiertuenukketeatteri, jonka kohdetyrmänä olivat päiväkotit ja ala-asteikäiset lapset sekä vanhukset. Ensi-ilta näytelmällä oli 3.11.2010 Hämeenlinnan kirjastossa, minkä jälkeen esitys lähti kiertueelle. Keväällä 2011 esitystä nähtiin myös Hämeenlinnan verkatehtaan lasten- ja nuorten kulttuurikeskus ARX:ssa. Pääasiallista kohdeyleisöä olivat lastentarhat ja ala-asteet, mutta myös koko kansalle avoimia esityksiä oli tarjolla.

Opinnäytetyöni tavoitteena oli suunnitella ja valmistaa *Isoisää lainaamassa* -näytelmään yksi nukke (rva Gustafsson) sekä siihen kiinteästi liittyvä lavastusosio. Nukke esiintyi vain muutamassa kohtauksessa ja aina samassa miljöössä, joten siinä mielessä oli perusteltua suunnitella näiden kohtausten koko visuaalinen maailma. Projektin suunnittelu- ja valmistusprosessin etenemistä kuvaan työssäni Pirkko Anttilan (2006) kriittisen realistisen evaluaation mallin avulla.

2 REALISTINEN EVALUAATIO OPINNÄYTETYÖN RAKENTEENA

Opinnäytetyöni suunnittelumallina sekä rakenteellisena mallina toimii Pirkko Anttilan (2006) kriittisen realistisen evaluaation prosessin malli (Kuvio 1, ks. sivu 5), jota tarkastelin sekä yleisestä näkökulmasta että oman projektini kautta. Loin mallista myös oman sovelluksen, joka kuvasi teatterinuken ja lavastusosion suunnittelu- ja valmistusprosessin vaiheita.

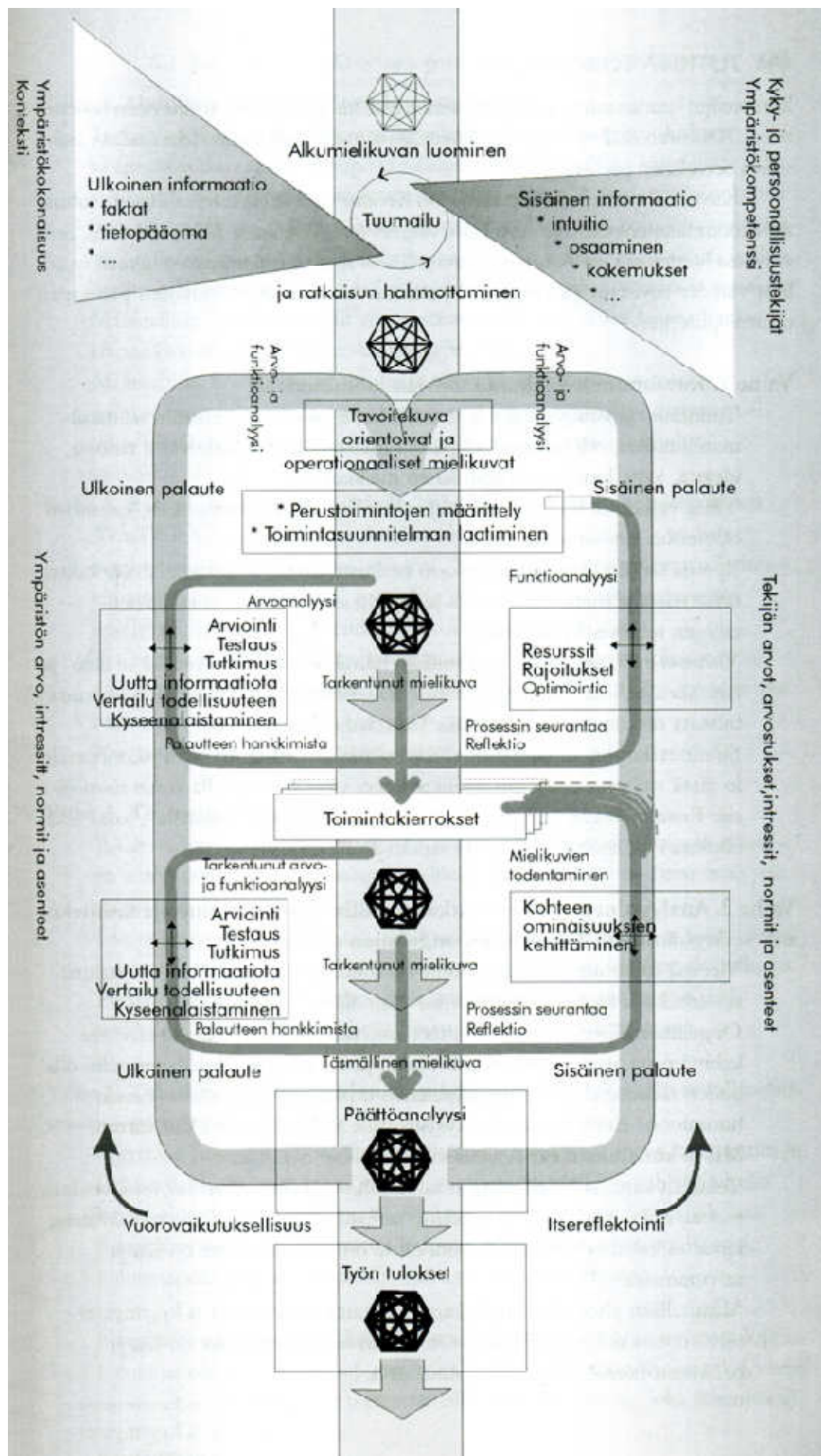
Kriittinen realistinen evaluaatio edustaa tieteellisestä päättelystä eroavaa tutkimustapaa. Se on tutkimusote, joka vuorottelee käytännöllisen ja teoreettisen ajattelun välillä ja tekee päätelmiä havaittujen tosiseikkojen sekä asetettujen arviointikriteerien perusteella. Mallia on kehitetty ensisijaisesti sosiaalityöhön, mutta se soveltuu hyvin myös muotoiluun, koska muotoilun käytännön työn luonne on dynaaminen ja se käsittää kokonaisen sarjan keskenään kietoutuneita ajattelun ja työskentelyn prosesseja. (Anttila 2006, 451 - 458.)

Realistista evaluaatiota voidaan luonnehtia myös eräänlaiseksi kehittämishankkeeksi, jossa ideasta kasvatetaan kokonaisuus ulkoisen ja sisäisen informaation avulla. Tämä kehittämishanke voi olla joko yksittäisten toimijoiden toteuttama tai hyvinkin laajamittainen toimeksiantotehtävä, jossa on useita toimijoita, sidostahoja ja ryhmiä. (Anttila 2007, 89.) Omassa työssäni kehittämishankkeeseen liittyi kiinteästi pieni nukketheaterityöryhmä, jonka kanssa keskustelin hankkeen lähtökohdista ja tavoitteista.

Kehittämishanketta tehdään aina jotakin tiettyä projektia varten ja toiminnan olennaisimpana tuloksena syntyy yleensä jotakin uutta, esimerkiksi fyysinen tuote tai käytännöllinen tulos. Tutkimuksen lähtökohtana voi olla myös tutkimus prosessin kautta eli tekemällä tutkiminen. Tällöin hankkeen kohteena voi olla suunnittelutoiminta kokonaisuudessaan tai vain jokin sen osa-alue, kuten jonkin teknisen ratkaisun toimivuus tai erilaisten artefaktien – esimerkiksi uuden esineen, prototyypin tai muodon - käyttötarve. Artefaktille tulisi löytyä aina todellinen tarve tai vastaavasti tutkimushankkeen avulla voidaan etsiä johonkin ongelmaan ratkaisu. Ongelmanratkaisuun pohjautuvissa hankkeissa tulee kuitenkin aina arvioida, onko kyseessä uusi ratkaisu vai vanhan parantaminen. (Anttila 2006, 83, 449 – 451.) Oma projektini oli lähinnä tekemällä tutkimista, jossa hankkeen kohteena on nukketatterin osakokonaisuuden suunnittelu ja valmistus (yksi teatterinukke ja lavastusosio). Suunnittelun yksi tärkeimmistä elementeistä oli löytää teatterinukelle toimiva tekninen suunliikkumismekanismi.

Realistinen evaluaatio kohdistaa kysymykset siihen, miten hankkeet toimivat, mitä varten ja missä olosuhteissa, pyrkien jatkuvasti kokonaisvaltaiseen perspektiiviin. Tutkimushanke on siis aina kokonaisuus, joka toimii tietyssä viitekehyksessä. Viitekehystä kannattaa pohtia määrittelemällä vähintään seuraavat asiat: kuka tekee, mitä tekee, miten tekee, milloin tekee ja missä tekee. Realistinen evaluaatio pyrkii myös arviomaan käytännön suorituksia tosiasioitten valossa. Hanke ei siis kuvaa pelkkää lopputulosta, vaan myös niitä työvaiheita, joilla noita tuloksia saadaan aikaiseksi. Lisäksi hanke kuvaa selkeästi suunnitteluprosessin kulkua ja tekijän omaa ajatustyötä eli hankkeessa esitetään toimeksiantajan ja suunnittelijan itsensä vaikutusta tuotteisiin. (Anttila 2006, 455.)

Seuraavana esitetty mallinnus (kuvio 1) on kehitetty alun perin 1990-luvulla ja sitä on sovellettu hankesuuntautuneen toimintatutkimuksen mallina. Malli myös yhdistää aikaisempia tuotesuunnittelun teoreettisia malleja. (Anttila 1993, 1996.)



KUVIO 1. Kriittisen realistisen evaluaation prosessin malli (Anttila 2006, 463)

Anttilan realistisen evaluaation malli jakautuu kuuteen eri vaiheeseen: Alkumielikuvan luominen, ratkaisun hahmottaminen ja tavoitekuvan selkiyttäminen, teoreettinen kuvaaminen, retroduktio, teoreettisen kokoamisen vaihe ja viimeiseksi päättöanalyysi.

Alkumielikuvan luominen

Alkumielikuvan luominen on realistisen evaluaation ensimmäinen vaihe. Tutkimus- ja kehityshanke lähtee liikkeelle aina konkreettisesta reaali maailman ilmiöstä, odotuksesta, tarpeesta tai ilmassa liikkuvasta ideasta, josta luodaan ensimmäinen mielikuva. Anttila (2006, 464) toteaa, että tässä vaiheessa liikutaan vielä arkikielen tasolla, kerätään kuvamateriaalia, tehdään luonnoksia ja kuvaillaan hankkeesta odotettuja ominaisuuksia. Oman työni kohdalla lähtökohtana oli konkreettinen tarve nukan ja lavastusosion toteutukselle *Isoisää lainaamassa* -nukketeatteriesitykseen.

Anttilan (2006, 464) mukaan ensimmäiseen vaiheeseen kuuluu myös ”tuumailu”, jossa tarkastellaan työryhmän kesken ulkoisia ja sisäisiä vaikutteita. Tarvittavaa tietoa saadaan kahdelta suunnalta, ulkoisesta ja sisäisestä informaatiosta. Ulkoinen informaatio on faktatietoa ja sitä saadaan esimerkiksi toimeksiantajalta, aikaisemmista tutkimuksista ja selvityksistä sekä muiden asiantuntijoiden kokemuksista. Ulkoisen informaation lisäksi hankkeessa kannattaa olla mukana sisäistä informaatiota, mikä tarkoittaa tekijän henkilökohtaista tietoa, hiljaista tietoa, omia kokemuksia, tottumuksia ja omaa osaamista. (Anttila 2007, 92 - 93.)

Tuumailuvaiheessa työryhmä kokoontuu konkreettisesti keskustelemaan hankkeen lähtökohdista, tavoitteista ja menettelytavoista. Samalla kannattaa sopia erikseen jokaisen hankkeeseen osallistuvan jäsenen tehtävistä ja vastuualueista sekä määritellä hankkeen arvotaustat ja tieto- ja taitoperusta. (Anttila 2006, 464.) Mielestäni työryhmän yhteisistä näkemyksistä ja lähtökohdista on hyvä päästä perille jo heti projektin alkuvaiheessa, ettei synny tilannetta, jossa jokainen suunnittelija on ehtinyt tehdä omat suunnitelmansa omasta näkökulmastaan ja lopulta pitäisi yhdistää useita erilaisia näkemyksiä. Oman työni kohdalla käsitys tulevasta projektista oli suhteellisen selkeä jo ennen tuumailuvaihetta, sillä olin saanut alustavan tiedoksiannon toimeksiantajalta sähköpostitse ja päässyt tutustuman sekä käsikirjoitukseen että lavastus- ja nukkeluonnoksiin ennen ensimmäistä yhteistä suunnittelupalaveria. Lisäksi tutustuin etukäteen nukketeatterialan kirjallisuuteen ja muihin lähdemateriaaleihin, kuten Ulf Starkin kirjoittamaan *Kan du Vissla, Johanna* -lastenkirjaan, jonka pohjalta käsikirjoitus oli

syntynyt sekä samannimiseen Rummle Hammerichin elokuvaan, joka puolestaan pohjautui kirjan pohjalta tehtyyn käsikirjoitukseen.

Virallisesti hanke nytkähti kuitenkin käyntiin vasta ensimmäisen suunnittelupalaverin yhteydessä eli hankkeen tuumailuvaiheessa, joka pidettiin elokuun alussa. Tuolloin määrittelimme toimeksiantajan kanssa minulle kuuluvat vastualueet ja keskustelimme tarkemmin hankkeen päämääristä. Näytelmään tuli viisi teatterinukkea ja palaverissa toimeksiantaja antoi tehtäväkseni suunnitella ja valmistaa näytelmään yhden noista teatterinukeista (rva Gustafsson) sekä siihen kiinteästi liittyvän lavastusosion. Oman työni kohdalla tuumailuvaihe toi paljon lisäinformaatiota esimerkiksi työn aika-tauluista, näytelmän kohdeyleisöstä ja nukelta vaadituista ominaisuuksista. Se myös tarkensi projektini tavoitteet ja loi viitekehukset koko hankkeelle.

Tavoitekuvan selkiyttäminen

Anttilan mallin toisessa vaiheessa tapahtuu ratkaisumallin hahmottaminen ja tavoitekuvan selkiyttäminen. Yleensä tutkimushanke on hyvin monimutkainen kokonaisuus, joten tässä vaiheessa Anttila neuvookin erittelemään ja luokittelemaan hankkeen pienemmiksi hallittaviksi yksiköiksi, joista sitten syntyy varsinainen toimintasuunnitelma. Tässä vaiheessa projektia määritellään myös tutkimusongelma, asetetaan tavoitteet, laaditaan testattavat kysymykset ja etsitään ne ratkaisut, joilla tavoitteisiin voidaan päästä. (Anttila 2006, 464.)

Mallin toisessa vaiheessa tapahtuu lisäksi teoreettisen ja käytännöllisen tiedon sekä hanketta koskevan sisäisen ja ulkoisen informaation kokoaminen. Samalla voidaan tehdä katsaus kirjallisuuteen tai muuhun lähdemateriaaliin ja selvittää, onko aiemmin kohdattu samantyyppisiä ongelmia ja mitä niistä on havaittu tai mitä on jäänyt selvittämättä. Etsitään vastauksia mm. seuraaviin kysymyksiin: mikä tarvitsee kehittämistä, minkälaisen tulisi olla uuden ratkaisun, mitkä ovat tulostavoitteet ja odotukset ja kenen määrittelemät tavoitteet ja odotukset otetaan huomioon. (Anttila 2006, 464.)

Tarkoituksenani oli siis suunnitella näytelmään yksi teatterinukke ja siihen liittyvä lavastusosio. Hankkeeseen tuli ulkoista informaatiota toimeksiantajaltani, Hannu Räisältä, joka on kokenut nukketaiteilija. Hänellä on nukketeatterialan koulutus ja reilun kymmenen vuoden kokemus alalta, joten hänellä oli paljon alaan liittyvää tietoa tarjottavana. Ulkoista informaatiota sain myös analysoimalla näytelmän käsikirjoituksen

sekä perehtymällä nukketeatterialan kirjallisuuteen. Pysin löytämään tietoa erityisesti erilaisista nukketekniikoista ja nukkiin liikkumamekanismeista.

Tässä vaiheessa keräsin informaatiota myös pelkästään itselleni. Tahdoin selvittää, mikä on nukketeatterin nykytilanne Suomessa, millaista nukketeatteria lapsille ylipääntään tehdään, ja mitkä asiat tekevät nukketeatteriesityksestä toimivan, sillä koin ammattitaitoni nukketeatterialalla vielä hyvin kapeaksi. Sitä vastoin oma luovuus oli suunnittelussa suuressa osassa ja sisäisen informaation osalta suunnitteluuni vaikutti paljon omat mielikuvat, kokemukset, arvot ja motivaatio. Olin täynnä innokkuutta ja asenteeni tulevaa opinnäytetyötäni kohtaan oli hyvin positiivinen, sillä olinhan ollut kiinnostunut nukketeatterista taiteenlajina jo hyvän aikaa. Lisäksi omat mielikuvat nukketeatterista olivat hyvin ihannoivat. En ollut nähnyt paljonakaan nukketeatteria, mutta se vähäinenkin määrä, mitä olin käynyt katsomassa, oli saanut minut vakuuttuneeksi siitä, että kyseessä oli hieno taiteenlaji. Nukketeatteri pursui fantasiaa, ja nukket pystyivät tekemään sellaisiakin asioita, mihin ihmisnäyttelijät eivät kyenneet, kuten heräämään kuolleista. Pidin hienona sitä, että tässä taiteenlajissa oli mahdollista hyödyntää monta osaamisaluetta kerralla: puvustusta, lavastusta, valo- ja äänisuunnittelua, tarpeistonvalmistusta ja nukenrakennustaitoa. Siksi uskoin pystyväni hyödyntämään tämän projektin parissa mainiosti kaikkea aiemmin oppimaani ja se motivoi minua entisestään.

Teoreettinen kuvaaminen (toimintasuunnitelma)

Mallin kolmas vaihe on teoreettinen kuvaaminen. Tässä vaiheessa tutkittavat kohteet käsitteellistetään eli mallinnetaan käyttäen sopivia käsitekehyksiä (visuaalisia mallinnuksia, toimintamallinnuksia, sanallisia käsitteitä). Näissä mallinuksissa kuvataan kohteelta odotettavia ominaisuuksia ja suhteita muihin tekijöihin. Lisäksi tehdään toimintasuunnitelma, jossa määritellään yhdessä työryhmän kanssa testattavat ongelmat ja ratkaisuvaihtoehdot. Tämä tarkoittaa toisin sanoen sitä, että määritellään tarkasti ja käytännöllisesti ne syklit (perustoiminnot), joiden kautta hanke etenee. Tässä vaiheessa pohditaan myös arvioinnissa käytettävää näkökulmaa eli määritellään se, käytetäänkö sisäisen vai ulkoisen arvioinnin näkökulmaa vai näiden yhdistelmää. Lisäksi määritellään arvioinnissa käytettävät kriteerit. (Anttila 2007, 93 - 94.)

Kun tavoitekuva oli selkiytynyt, siirryin mallintamaan hankkeeni eli käytin hankkeen luonteeseen sopivia sanallisia käsitteitä ja toimintamallinnuksia. Mallinnusten avulla

määrittelin ne toimenpiteet, joita tarvitsin toimintasuunnitelman luomiseksi. Hankkeen arvioinnissa käytin tässä vaiheessa hyväkseni funktioanalyysiä. Painotin suunnittelussa kolmea funktiota: **käyttöä, estetiikkaa ja assosiaatioita**. Pyrin myös huomioimaan suunnittelussa sen, täyttävätkö suunnitellut tuotteet funktioanalyysin kriteerit.

Lisäksi määrittelin aikataulun ja ne perustoiminnot (syklit), joiden kautta hanke eteni kohti lopullista päämääräänsä. Hanke alkoi käsikirjoitusanalyysistä ja eteni ideoinnin ja ideakollaasien kautta luonnoksien piirtämiseen. Luonnosten pohjalta valmistin hahmomalleja savesta sekä pari koekappaleita tulevasta teatterinukesta. Toimeksiantajani arvioi koekappaleita, ja palautteen jälkeen alkoi lopullinen nuken ja lavastusosion rakentaminen.

Retroduktio eli toimintakierrokset

Mallin neljännessä vaiheessa tapahtuu varsinainen tutkiva toiminta. Tässä vaiheessa siis toteutetaan toimintasuunnitelma eli kuhunkin sykliin kuuluvat erilaiset toimet – kyselyt, haastattelut, testit, kokeilut tai mm. aineiston sisällönanalyysit – ja suunnitellaan sykleittäin tapahtuvat olosuhteet. Yksi realistisen evaluaation sykli on laajuudeltaan sellainen, että sen aikana saadaan toteutetuksi jokin työkokonaisuus. Toiminta tapahtuu syklistä toiseen ja kunkin syklin aikana prosessia seurataan sovitulla tavalla joko sisäisen tai ulkoisen arvioinnin kautta. (Anttila 2007, 96.) Tämä vaihe vastasi mallissani toimintakierroksia ja hanke eteni kohti päämäärää syklien avulla. Varsinaisia toimintakierroksia (syklejä) työssäni oli neljä. Jokaisen syklin välissä tapahtui sekä sisäistä että ulkoista arviointia. Hankkeessa seurattiin myös toiminnalle annettujen resurssien riittävyyttä ja parhaan mahdollisen vaihtoehdon käyttöä.

Ensimmäisessä toimintasyklissä piirsin ideoinnissa syntyneitä nukke- ja lavastusluonnoksia yhä pidemmälle sekä etsin sopivia materiaaleja. Syklin aikana tapahtui arviointia sisäisesti itsereflektion kautta sekä ulkoisesti kysyessäni näytelmän ohjaajalta mielipidettä luonnoksista. Itsereflektio tarkoittaa itseymmärrystä, jossa tekijä tarkastelee omia ajatuksiaan, mielikuviaan ja työskentelyään (Anttila 2006, 78). Ensimmäinen toimintasykli päättyi toiseen palaveriin, jossa esitin nukke- ja lavastusluonnokset. Arviointia eli evaluaatiota tapahtui, ja sen pohjalta lähti käyntiin toinen toimintasykli. Toisen syklin aikana suunnittelin nuken ja lavastusosion valmiiksi ja päätin tulevat materiaalit sekä valmistin nukesta kolmiulotteisen hahmomallineen. Nukke ja lavastusosio löysivät näin pikku hiljaa tavoitellun muotonsa. Kolmannen toimintasyklin

aikana valmistin syntyneen luonnoksen ja hahmomallineen pohjalta pari koekappaleita nukkehahmosta. Palaverissa testattiin valmistuneita koekappaleita, jossa niiden toimivuutta, yksityiskohtia ja kokonaisuuteen sopivuutta arvioitiin. Suunnittelemani kokonaisuus (nukke ja lavastus) hahmottuivat tähän mennessä parhaiten nyt, kun luonnokset olivat saaneet kolmiulotteisen muodon koekappaleiden kautta. Tässä vaiheessa tapahtui paljon sekä sisäistä että ulkoista arviointia, sillä tavoitekuva oli muuttunut jonkin verran alkuperäisestä. Tässä vaiheessa tapahtui siis vielä yksi sykli, jonka aikana tein pari uutta luonnosta sekä hahmomallineen savesta. Uusia koekappaleita en enää tehnyt, sillä aika oli hyvin rajallinen. Neljännen syklin aikana mielikuva tulevas-ta nukkehahmosta täsmentyi entisestään.

Teoreettisen kokoamisen vaihe

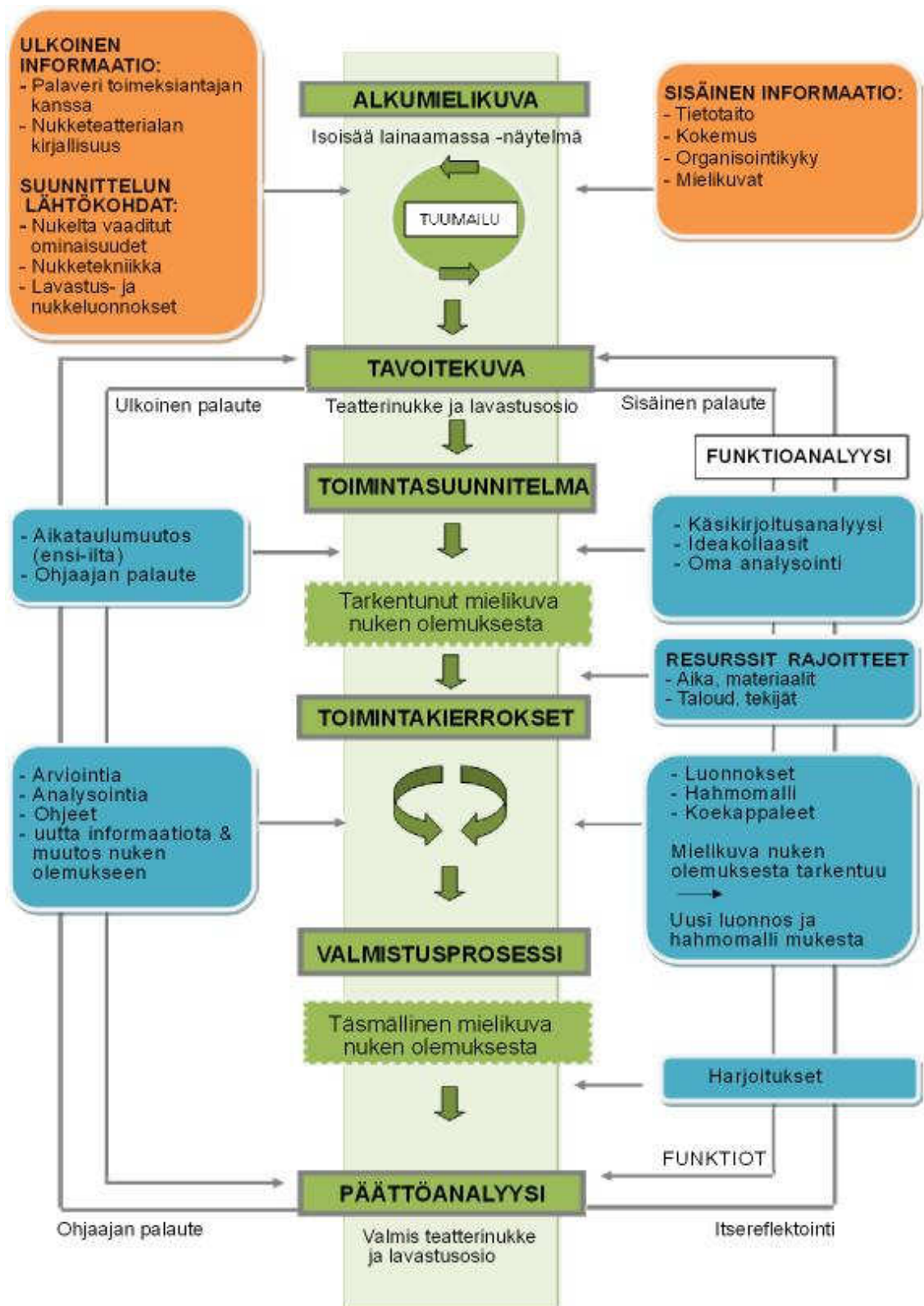
Mallin viides vaihe on teoreettisen kokoamisen vaihe, jolloin kootaan aineisto ja analysoidaan tutkimustulokset tilanteeseen parhaiten soveltuvalla analyysimenetelmällä. Saadut tulokset evaluoidaan eli arvioidaan yhdessä työryhmän kanssa ja niiden vastaavuus tarkastetaan reaali maailman havaintoihin ja asetettuihin tavoitteisiin nähden. Tässä vaiheessa voi tapahtua vielä muutama toimintakierros, jolloin pelkistetään aikaan saatu tulos sekä verbaalisesti että kulttuurialalle ominaisella ilmaisutavalla raporteihin, portfolioihin ja muihin julkaisuihin. (Anttila 2007, 98 - 99.) Oman projektini kohdalla teoreettisen kokoamisen vaihe merkitsi varsinaista tuotteiden valmistusvaihetta. Arvioimme yhdessä toimeksiantajani kanssa valmistuneet koekappaleet sekä uudet luonnokset ja hahmomallineen, minkä jälkeen aloin valmistaa itse nukkea ja lavastusosiota. Täsmällinen mielikuva nukesta ja lavastusosiota syntyi oikeastaan vasta työtä tehdessä eli teoreettisen kokoamisen vaiheessa.

Päätösanalyysi

Mallin viimeisessä vaiheessa suoritetaan arviointi, jossa tarkastellaan kehittämishankkeen keskeisimpien tavoitteiden toteutumista ja saavutettuja tuloksia. Tulosten tarkastelu siirretään laajempaan kontekstiin – asiayhteyteen – ja tarkastellaan sen merkitystä esimerkiksi kulttuuripoliittisessa, tuotannollisessa tai koulutuspoliittisessa yhteydessä. Kokonaisuutta arvioidaan myös esimerkiksi sen vaikuttavuuden, tehokkuuden, hyödynnettävyyden, taloudellisuuden, sille asetettujen laatukriteerien tai kestävyysnäkökulmista. (Anttila 2007, 98.) Tässä projektissa päätösanalyysi tarkoittaa toimeksiantajan antamaa palautetta sekä itsereflektointia, joiden avulla arvioin asetettujen tavoitteiden toteutumista funktioanalyysiin peilaten. Opinnäytetyössäni tuloksien ar-

viointi liittyi kiinteästi nukan liikkumamekanismin ja esteettisyyden tarkasteluun, sillä toimivuus ja visuaalisuus olivat hankkeen tärkeimmät päämäärät.

Seuraavaksi esittelen oman mallinnukseni (Kuvio 2), jonka olen muokannut työtäni vastaavaksi Anttilan realistisen evaluaation pohjalta. Opinnäytetyössäni kuvaan hanketta yhden teatterinukan ja siihen kiinteästi liittyvän lavastusosion suunnittelu- ja valmistusprosessin kautta, ja toiminnan tuloksena syntyy *Isoisää lainaamassa* -nukketeatteriesityksen muuhun visuaaliseen ilmeeseen (lavastus, nuket ja puvustus) sopiva teatterinukke sekä lavastusosio.



KUVIO 2. Anttilan (2006) realistisen evaluaation malli (sovellus Pekonen 2011).

3 TIEDON JÄLJILLÄ

Ennen varsinaista ideointia on syytä perehtyä jo olemassa olevaan tietoon, joka liittyy tutkimushankkeen maailmaan. Tiedon kerääminen auttaa selvittämään ja määrittelemään edessä olevan haasteen ja löytämään ne aihealueet, jotka tarvitsevat lisää tutkimusta. Teatterialalla ensisijaiset lähteet tiedonhankintaan ovat yleensä esityksen suunnitteluryhmä ja käsikirjoitus, mutta monesti tarvitaan myös objektiivisen tiedon uudelleen arviointia ja lisäinformaation etsimistä. (Gillette 2000, 20.)

3.1 Työn lähtökohdat

Tutkimushankkeeni alussa tutustuin nukketeatterialan kirjallisuuteen sekä Hämeen Kuninkaallisen Nukketeatterin historiaan ja tapaan toimia. Olin saanut toimeksiantajaltani sähköpostitse näytelmätekstin jo ennen ensimmäistä tapaamistamme, ja sen perusteella sain alustavan käsityksen siitä, millaista esitystä oltiin tekemässä. Projektin myöhemmässä vaiheessa tein vielä varsinaisen käsikirjoitusanalyysin, jonka avulla pyrin löytämään vastauksia kysymyksiin, joita näytelmäteksti minussa herätti. *Isoisää lainaamassa* oli Suomen kantaesitys, joten sitä ei ole esitetty aiemmin maamme teatterinäyttämöillä. Teos oli myös suomennettu ja sovitettu näytelmäksi juuri tätä esitystä varten, joten en voinut tutkia kuvamateriaalia aiemmista esityksistä. Sen sijaan tutustuin Kan du Vissla, Johanna -lastenkirjaan, jonka pohjalta käsikirjoitus oli syntynyt. Ohjaaja halusi säilyttää työssään osittain alkuperäisteoksen hengen, joten kirjan kuvitus toimi hyvänä virikemateriaalina ideointivaiheessa.

Tutkimushankkeeni alussa perehdyin myös näytelmän ohjaajan, Hannu Räisän, tekemiin lavastus- ja nukkeluonnoksiin (Kuvat 2 - 8, ks. sivut 20 - 21), koska suunnittelemani teatterinukun ja lavastusosion tuli olla yhtenäinen *Isoisää lainaamassa* -esityksen muun visuaalisen ilmeen kanssa. Lisäksi pidimme toimeksiantajan kanssa projektin alkuvaiheessa yhteisen suunnittelupalaverin, jossa työn tavoitteet ja minulle kuuluvat vastualueet täsmentyivät lisää (ks. sivut 17 - 18). Tarkastelin myös kirjallisuuden avulla erilaisia nukketekniikoita, joista saamaani tietoa käytin apuna työni suunnittelu- ja valmistusprosessissa. Yritin löytää tietoa erityisesti nukkien liikkumamekanismeista, koska nukun suun liikkuvuus oli yksi tärkeimmistä valmistuskriteereistä työlleni.

Hämeen kuninkaallinen nukketeatteri

Työni toimeksiantajana toimi Hämeen Kuninkaallinen Nukketeatteri, joten koin tärkeänä perehtyä hieman sen historiaan. Se on yhden miehen kiertävä ammattilaisnukketeatteri, jonka taiteellisena johtajana ja ainoana vakituksena työntekijänä toimii Hannu Räisä. Hän on pitkän linjan nukketeatteriammattilainen, joka on työskennellyt mm. Ruotsin Marionettiteatterissa ennen oman nukketeatterin perustamista vuonna 2009. Räisä suunnittelee ja valmistaa teatterinuket yleensä itse, mutta hän käyttää usein ulkopuolisia ammattilaisia mm. näytelmän ohjaamiseen. Myös nukettajat eli nukeilla näyttelijät ja valo- ja äänimiehet tulevat yleensä talon ulkopuolelta. Hämeen Kuninkaallisella Nukketeatterilla on kiinteä toimipiste Hämeenlinnan Taidekasarmilla, josta löytyvät harjoitusnäyttämö ja työpaja, mutta itse nukkenäytelmät ovat yleensä kiertue-esityksiä. Viime vuosina nukketeatterin ohjelmistoon on kuulunut omien tuotantojen lisäksi myös tilaustöiden valmistusta isommille teatteritaloille sekä televisioon. Viimeisimpänä näistä mainittakoon Tampereen teatterille Sotahevonen -näytelmään valmistettu aidon oloinen ja kokoinen hevonen sekä Ylen Pikku Kakossa pyörivä Seikkailija Saku -ohjelman Jänö-nukke.

Hannu Räisä on perehtynyt syvästi nukketeatterialan kirjallisuuteen myös oman kirjaprojektinsa parissa. Ollessaan Hämeen taidetoimikunnassa läänintaiteilijana vuosina 2002 - 2009 hän julkaisi kirjan Nasty Puppet. Nukketeatteritekniikoita (Räisä, 2009). Räisä on siis vahva nukketeatterialan ammattilainen, jolla oli tarjottavana paljon alaan liittyvää hiljaista tietoa.

Kan Du Vissla, Johanna -lastenkirja

Näytelmän käsikirjoitus perustuu Ulf Starkin vuonna 1992 kirjoittamaan lastenkirjaan Kan Du Vissla, Johanna (suom. Voitko vislata, Hanna). Muutama vuosi lastenkirjan ilmestymisen jälkeen Stark kirjoitti aiheesta myös näytelmäversion. *Isoisää lainaamassa* -käsikirjoitus on Hannu Räisän suomennos ja sovitus Ulf Starkin näytelmäversiona. Stark on nykyään Ruotsin tunnetuimpia kirjailijoita ja hän on voittanut useita arvostettuja palkintoja lastenkirjoillaan niin Ruotsissa kuin kansainvälisestikin. Esimerkiksi kyseinen Kan Du Vissla, Johanna -lastenkirja sai arvostetun Deutscher Jugendliteraturpreis -palkinnon vuonna 1994 ja on kohonut Ruotsissa lähes klassikon asemaan. (Mennta 2001.)

Tässä produktiossa käsikirjoitus toimi merkittävänä lähtökohtana. Koska näytelmän käsikirjoitus pohjautui samannimiseen lastenkirjaan, koin tarpeellisenä perehtyä myös siihen. Lisäksi ohjaaja halusi säilyttää esityksessä osittain lastenkirjan hengen, joten lastenkirjan kuvitus toimi hyvänä inspiroinnin lähteenä ideointivaiheessa. Olen poiminnut lastenkirjasta kuvia, jotka mielestäni liittyvät kiinteästi tarinan kulkuun ja inspiroivat minua työssäni (kuva 1). Kokosin kuvista kollaasin, jotta minun ja lukijoiden olisi helpompi muodostaa yleiskuva kirjan tapahtumista.



KUVA 1. Kan du Vissla, Johanna -lastenkirjan kuvitusta (Stark 1992)

Näytelmän juoni

Näytelmän analyysin aivan ensimmäisiä tehtäviä on tutkia, mitä näytelmä käsittelee. Tällöin tehdään melko suppea selostus toiminasta, näytelmän kertomuksesta eli faabelista. Faabeli tarkoittaa aikajärjestyksessä esitettyä yhteenvedoa tapahtumista, joita

näytelmä käsittelee tai joista se on suoranaisesti riippuvainen. (Pettersson 1975, 20.) Tutkimushankkeen alussa en vielä analysoinut näytelmän käsikirjoitusta tarkkaan vaan luin tekstin lähinnä siksi, että tietäisin mitä näytelmässä tapahtuu. Näytelmän teeman voisi kiteyttää sanoihin: Ystävyys ei katso ikää.

Tarina alkaa, kun kaksi pikkupoikaa, Pera ja Ulf, leikkivät keskenään ulkona. Ulf kertoo ylpeänä omasta isoisästään: "*Menen hänen luokseen syömään kakkua. Hän täyttää vuosia. Sitten minä saan viisi kruunua. Saan rahaa joka kerran kun tapaan hänet*". Peralla ei ole isoisää, mutta Ulfin kehunta saa hänet kateelliseksi, ja hänkin haluaisi oman isoisän, jota voisi rakastaa, joka tarjoaisi kakkua ja joka antaisi rahaa. Onneksi Ulf on neuvokas pikkupoika, joka keksii oitis, miten voi auttaa kaveriaan: Peralle voisi hankkia oman isoisän vanhainkodista!

Vanhainkodista lapset sitten löytävät yksinäisen vanhuksen, joka sopisi mainiosti isoisäksi Peralle. Lapset tervehtivät vanhusta, ja Pera esittelee itsensä tämän lapsenlapsiksi. Luultavasti yksinäisyydellä ja vanhuuden tuomalla huonomuistisuudella on osansa, sillä vanhus hyväksyy pojan heti lapsenlapsukseen. Siitä lähtien Pera käy uuden isoisänsä luona lähes päivittäin ja he viettävät paljon aikaa yhdessä.

Eräänä päivänä isoisä makaa sängyllään ja haluaa vain levätä ja mietiskellä. Pera huolestuu ja tuumaa sitten isoisälle: "*Minäkin mietiskelen paljon kaikenlaista. Mietin esimerkiksi, että mikä sinusta oli hauskaa pienenä?*" Peralle selviää, että isoisästä oli erityisen jännittävää ja mukavaa käydä lapsena kirsikkavarkaissa. Pera haluaa myös tietää milloin isoisä täyttää vuosia, sillä pitäähän isoisien syntymäpäiviä juhliä. Isoisä tietää loppunsa olevan jo lähellä, joten hän vastaa "*Se taitaa olla aika pian*." Pera ehdottaa syntymäpäiväksi ensi perjantaita ja isoisä vastaa: "*Niin, silloin se taitaa olla*."

Ja niin Isoisä ja lapset viettävät ikimuistoksen syntymäpäivän kirsikkavarkaissa naapurin (rva. Gustafssonin) puutarhassa. "*Täällähän on kuin taivaassa*" kuvailee isoisä tunnelmiaan istuskellessaan kirsikkapuussa ja nauttii suunnattomasti olostaan. Äkäinen rouva Gustafsson tulee ulos karjumaan isoisälle ja lapsille, mutta isoisä vain hihittää. Rouvan poistuttua isoisä tuumaa: "*Voi kuinka minulle on annettukaan sinun kaltaisesi lapsenlapsi*". Lause kuvastaa, kuinka paljon isoisä nautti Peran läsnäolosta. Pian tämän kohtauksen jälkeen isoisän huone oli tyhjä. Isoisä oli poissa. Lapset eivät kuitenkaan surreet isoisää aikuisten tavalla vaan jatkoivat normaalia elämäänsä yhtä kokemusta rikkaampana.

"Me seisoiimme tuulessa ja katselemme, kuinka kaksi setää, joilla on mustat hansikkaat kantavat arkun ruumisautioon.

- Meillä ainakin oli hauskaa, Pera sanoo. Sitten auto ajaa pois. Me heilutamme sille kunnes se on kadonnut mutkan taakse.

- Mitäs nyt tehdään? minä kysyn.

- Nyt me voimme kokeilla leijaa, Pera vastaa.

- Tänään tuulee. "

Tarina on sympaattinen ja vaikeita aiheita, kuten rakkautta ja kuolemaa, on käsitelty hyvin herkästi ja kauniisti, huumoria kuitenkin unohtamatta. Tarinan lapset, Pera ja Ulf, suhtautuvat elämään hyvin positiivisella asenteella. He ajattelevat, että elämä jatkuu, tapahtuu mitä tahansa. Kirja ja näytelmän muistuttavat rakenteeltaan hyvin paljon toisiaan, ja henkilöhahmot toistuvat lähes samanlaisina. Eroavuutena voi mainita lähinnä sen, että kirjassa rva. Gustafsson on kuvattu ilkeäkurisena, suorastaan pelottavana miehenä, kun taas näytelmässä Gustafsson on vihainen ja äkäinen rouva, mutta hän ei kuitenkaan ole lasten mielestä pelottava, ehkä pikemminkin katkera ja omaa lääninään suojeleva naapuri, joka ilmaisee kiukkunsa ärjymällä naapuruston lapsille.

Kan du Vissla, Johanna -elokuvaversio

Lastenkirjan lisäksi tutustuin myös ruotsalaiseen elokuvaversioon Kan du vissla, Johanna (Rumle Hammerich, 1994). Elokuva auttoi hahmottamaan näytelmän rakenteen kaaren entistä selkeämmin. Myös elokuvassa tulivat esille samat asiat kuin näytelmässäkin, mutta hiukan erilaisissa kohtauksissa. Teksti oli melkein sama, mutta jotkin tapahtumapaikat ja kohtaukset olivat erilaisia.

Suunnittelupalaveri

Taustatiedon kartoittamisen jälkeen osallistuin ohjaajan ja toisen nukkenäyttelijän, Taina Sihvosen, kanssa alkupalaveriin, joka pidettiin heti elokuun alussa. Palaveri vastasi mallissani **tuumailu -vaihetta**. Sen aikana pohdimme roolihahmojen suhdetta toisiinsa, tekstin sisältöä ja sitä, miten näytelmä aiotaan toteuttaa. Pystyin keskustelemaan ohjaajan kanssa jo käsikirjoituksen sisällöstä ja ensivaikutelmista, koska olin saanut näytelmätekstin sekä nukke- ja lavastusluonnokset sähköpostitse ennen tapaa-

mistamme. Palaverissa kerroin ohjaajalle käsikirjoituksen herättämistä ajatuksista ja kyselin, mihin suuntaan näytelmää lähdetäisiin viemään. Tuossa vaiheessa näytelmän lähtökoh-

tana oli nukkien ja lavaste-elementtien realistisuus. Ohjaaja halusi myös sijoittaa näytelmän vahvasti nykyaikaan. Samalla selvisi, ettei ohjaajalla ollut vielä tarkkoja mielikuvia näytelmän visuaalisesta puolesta. Ensimmäinen yhteinen palaveri oli kuitenkin tärkeä, koska silloin luotiin yhteiset suuntaviivat koko projektille ja näin ollen kaikki hankkeessa mukana olevat osasivat lähteä tavoittelemaan samaa lopputulosta.

Näytelmän sisältö ja ohjaajan tavoitteet tarkentuivat myös lisää ensimmäisen palaverin yhteydessä ja sen seurauksena syntyi selkeä tavoitekuva tulevasta projektista. Oma osuuteni projektissa oli suunnitella ja valmistaa yksi näytelmän nukeista (rouva Gustafsson) sekä siihen kiinteästi liittyvä lavastusosio. Suunnitteluun sain melko vapaat kädet. Lähtökohtana kuitenkin oli, että valmistamani nukke sijoittuisi nykyaikaan, sen ulkomuoto olisi realistinen ja tekniikaltaan nukke olisi mahdollisimman helppokäyttöinen. Lisäksi nukella tuli olla aukeava suu ja liikkuvat nivelet ainakin käsissä. Nukke kuvaillessaan ohjaaja käytti mm. seuraavia verbejä: uhkaava, arvaamaton, jännitteinen ja äkäinen. Yhteistyö tuntui sujuvan mutkattomasti ja luontevasti heti ensi hetkestä lähtien ja sain tuoda vapaasti ideoitani esiin myös muihin osa-alueisiin liittyen, kuten esimerkiksi valaistukseen ja tarpeistoon. Palaverin lopuksi sovimme myös uuden tapaamisen ja sitä kautta sitouduin konkreettisesti produktion tekemiseen.

Alla olen kuvannut alustavan aikataulun työlleni. Aikataulu pohjautui ohjaajan tekemään harjoitusaikatauluun ja käymiimme keskusteluihin. Työn aikataulu oli kiireinen, sillä sen mukaan nukelle ja lavastusosiolle jäi suunnittelu- ja valmistusaikaa yhteensä vain reilut kaksi kuukautta.

Elokuu	Alkupalaveri. Nukketeatterikirjallisuuteen perehtymistä, käsikirjoitusanalyysi, ideointia.
Syyskuu	Luonnostelua, hahmomallit, koekappaleet. Nuken ja lavastusosion valmistusta.
Lokakuu	Nuken ja lavastusosion viimeistely: valmiina viim. 14.10. Harjoitukset.
Marraskuu	Harjoitukset. Ensi-ilta 6.11.2010.

Ensimmäisessä palaverissa selvisivät myös *Isoisää lainaamassa* -näytelmän realiteetit. Nukkenäyttelijöitä eli nukettajia oli kaksi. Nukkenäyttämönä toimi koottava pöytätaiso, jonka kokonaispituus oli 300 cm. Näyttämön reunat oli peitetty kankailla, joiden takana oli mahdollista säilyttää mm. tarpeistoa ja lavastusta. Itse näyttämöaukko oli

120 cm korkea ja 220 cm leveä (ks. Kuva 43, s. 59). Sitä oli mahdollista muunnella kankaiden avulla myös pienemmäksi. Nukettajat olivat näyttämöaukon takana ja liikkulivat nukkeja pöytätason päällä mustaan asuun pukeutuneena.

Realismi

Ohjaaja halusi säilyttää lavastuksen ohella myös nukkien ilmeen mahdollisimman realistisina. Näytelmän tyylilaji oli siis kaiken kaikkiaan hyvin realistinen, joten pidin tärkeänä tutustua vielä realismiin käsitteenä. Tolonen (1998) toteaa, että realismi on taiteensuunta, joka tahtoo antaa todenmukaisia kuvauksia. Realismi kuvaa myös elämän ankaria realiteetteja tinkimättömän kaunistelemattomasti. (Tolonen 1998, 135). Realismin aihe otetaan yleensä oman ajan yhteiskunnasta. Todellisuutta ei kuitenkaan jäljennetä sellaisenaan, vaan pyritään luomaan näkemys, joka on täydempi ja elävämpi kuin itse todellisuus. (Honour & Fleming 2001, 24.) Voidaan siis sanoa, että realismi kuvaa ulkoista todellisuutta kuten arkipäiväisiä hahmoja ja tilanteita hyvin todenmukaisesti eli sellaisina kuin ne todellisessa elämässäkin ilmenevät. Itse koin realismin hieman rajoittavana tekijänä, koska pyrkimys todenmukaisuuteen vähentää luovien ideoiden toteuttamista. Tämä vaikutti työhöni etenkin ideointi- ja suunnitteluvaiheen alussa, koska fantasia tai voimakas tyylittely olisi antanut itselleni helpommat lähtökohdat suunnitteluun. Yllättävillä materiaaleilla, väreillä ja muodoilla lavastukseen ja nukkien ulkonäköön olisi saanut helposti näyttävyyttä ja mielenkiintoa. Nuken ei olisi tarvinnut muistuttaa niin paljoa oikeaa ihmistä ja lavastuksessakin olisi voinut käyttää tarunomaisia elementtejä. Nyt ohjaaja toivoi, että näytelmä sijoitetaan selkeästi nykyaikaan ja että lavastus ja nukke vastaisivat mittasuhteiltaan ja ulkomuodoltaan mahdollisimman paljon todellista maailmaa.

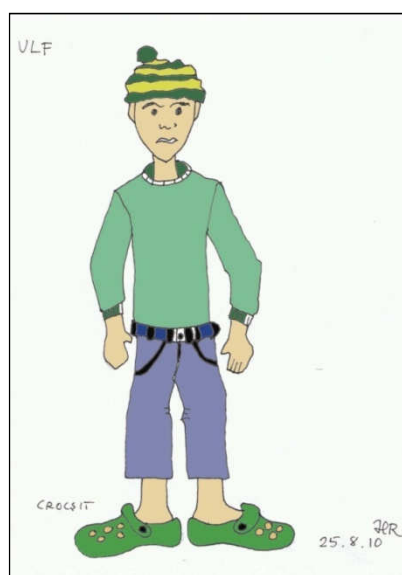
3.1.1 Näytelmän muut nuket ja lavastussuunnitelma

Ensimmäisen palaverin jälkeen seurasi mallini mukaisesti **teoreettisen kuvaamisen - vaihe**. Tässä vaiheessa perehdyin tarkemmin ohjaajan tekemiin lavastus- ja nukke-luonnoksiin, koska suunnittelemani teatterinuken ja lavastusosion tuli tukea *Isoisää lainaamassa* -esityksen visuaalista maailmaa.

Näytelmään tuli kaikkiaan viisi teatterinukkea, jotka olivat Rouva Gustafsson -hahmoa lukuun ottamatta ohjaajan suunnitteleamia. Minun täytyi siis huomioida omassa suunnittelutyössäni näytelmän muiden nukkien ulkonäkö (Kuvat 2 - 5) sekä ohjaa-

jan toivomukset niiden suhteen. Ohjaajan suunnittelemat nuket olivat pöytä/tasonukkeja, joita ohjattiin niskassa ja kyynärpäissä sijaitsevista lyhyistä ohjaussauvoista. Nuket olivat kooltaan noin 35 - 40 cm ja ne veistettiin puusta. Rva Gustafsson-nuken kohdalla valmistusmateriaalia tai nukketekniikkaa ei määritelty ennalta. Sain periaatteessa vapaat kädet nukketekniikan ja materiaalien osalta, kunhan otin huomioon materiaalikustannukset ja nukke täytti sille ennalta asetetut tavoitteet. Budjetista ohjaaja ei osannut antaa tässä vaiheessa tarkkoja lukuja, mutta ohjenuorana oli, että nukke ja lavastusosio tuli valmistaa mahdollisimman edullisesti hyödyntämällä versalta löytyviä materiaaleja.

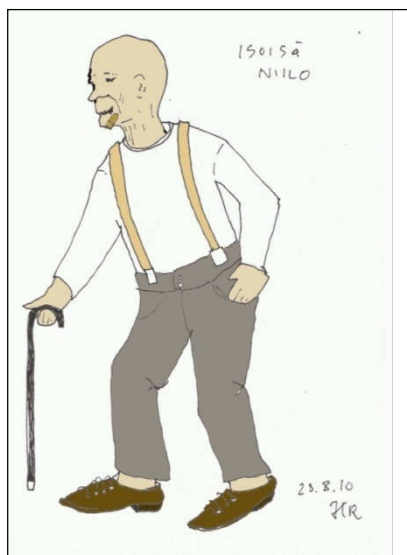
Ensimmäisen palaverin yhteydessä oli tullut ilmi, että työni olennaisin haaste oli löytää rouva Gustafsson -nukelle toimiva ja tarkoituksenmukainen suun liikkumamekanismi. Nukke näyttäytyi vain muutamassa kohtauksessa, jolloin sen oli tarkoitus huuata ja torua naapurin lapsia, Peraa ja Ulfia. Ohjaaja ei ollut tuossa vaiheessa vielä varma, liikkuisiko nukke mökkinsä ulkopuolelle, vai heristäisikö se nyrkkiä vain ikkunasta, mutta hänen mielestään nukken jaloissa ei tarvinnut olla liikkumamekanismeja. Sen sijaan nukella tuli olla liikkuvan suun lisäksi liikkuvat nivelet myös käsissä, jotta se pystyisi nostamaan kättään torumisen merkiksi. Ohjaaja painotti myös sitä, että nukken tulisi olla mahdollisimman helppokäyttöinen, koska nukkenäyttelijöillä olisi samanaikaisesti muitakin nukkeja liikuteltavana. Lisäksi nukken tuli olla ulkomuodoltaan realistinen ja esteettisesti kaunis sekä näytelmän muuhun visuaaliseen ilmeeseen sopiva (lavastus, näytelmän muut nuket, puvustus).



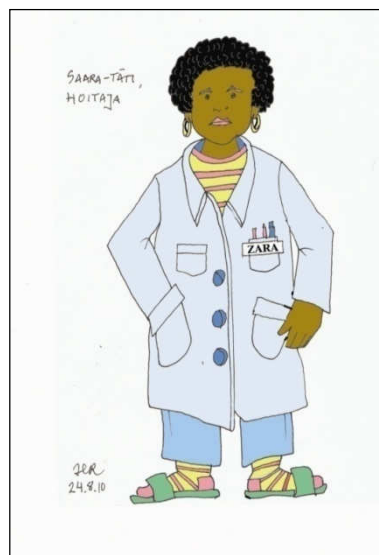
KUVA 2. luonnos Ulfista



KUVA 3. luonnos Perasta



KUVA 4. luonnos isoisästä

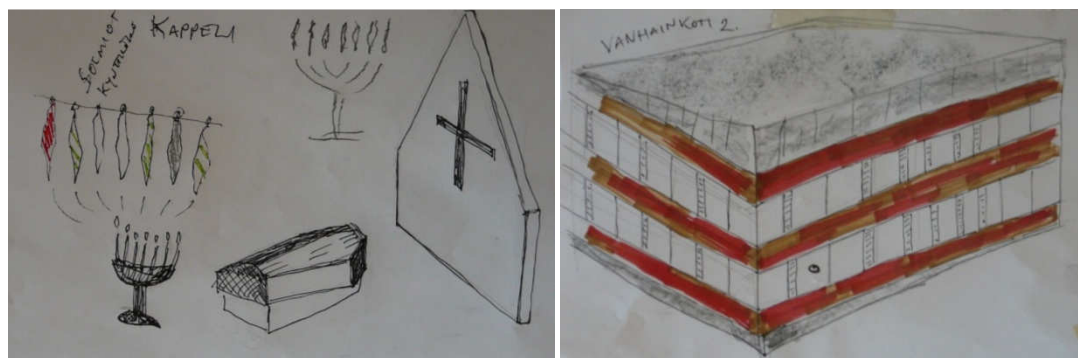


KUVA 5. luonnos Saara-hoitajasta

Tehtävänäni oli suunnitella myös lavastusosio rva. Gustafsson -nuken ympärille. Hannu Räisä oli tehnyt joitakin alustavia lavastus- ja tarpeistoluonnoksia (Kuvat 6 - 8), joten minun tuli huomioida myös ne omassa suunnittelussani. Aluksi poimin käsikirjoituksesta ne asiat, jotka liittyivät kiinteästi tulevaan lavastusosiioon. Näitä olivat esimerkiksi rva. Gustafssonin talo ja puutarha. Puutarhaan kuuluivat olennaisena osana kirsikkapuut sekä ruusu- ja kehäkukkaistutukset. Ohjaaja toivoi lavastuksen sisältävän kolme kirsikkapuuta, jotta jokaisella kohtauksessa olevalla nukella olisi oma puu, johon he voisivat kiivetä. Näistä lähtökohdista lähdin ideoimaan lavastusosiota.



KUVA 6. Lavastusluonnos isoisän huoneesta



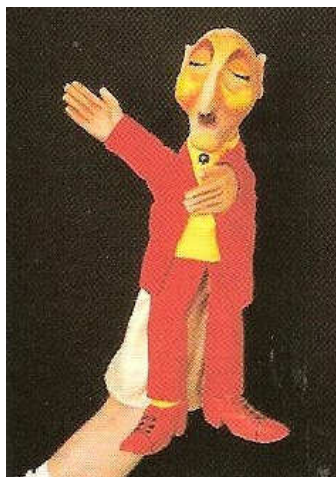
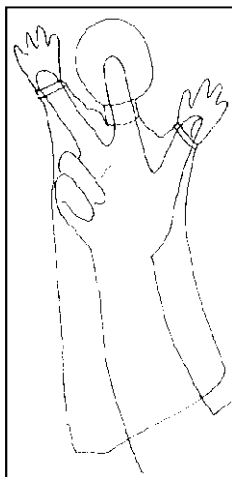
KUVAT 7 - 8. Luonnos kappelin elementeistä ja vanhainkodin julkisivusta

3.1.2 Nuketekniikka

Selvitin taustatietoa myös erilaisista nukketekniikoista produktioni suunnittelua varten, koska teatterinuken liikkuvuus, ja etenkin suun liikkumamekanismi, oli yksi tärkeimpiä suunnittelun lähtökohtia työssäni. Tarkastelin nukketekniikoita kirjallisuuden avulla. Lopulta päädyin valitsemaan kolme erilaista nukketekniikkaa lähemmän tarkastelun alaiseksi, sillä muut nukketekniikat eivät tukeneet produktion kannalta tarvittavia ominaisuuksia. Valitsemani tekniikat olivat käsinukke, keppinukke ja bunkarunukke.

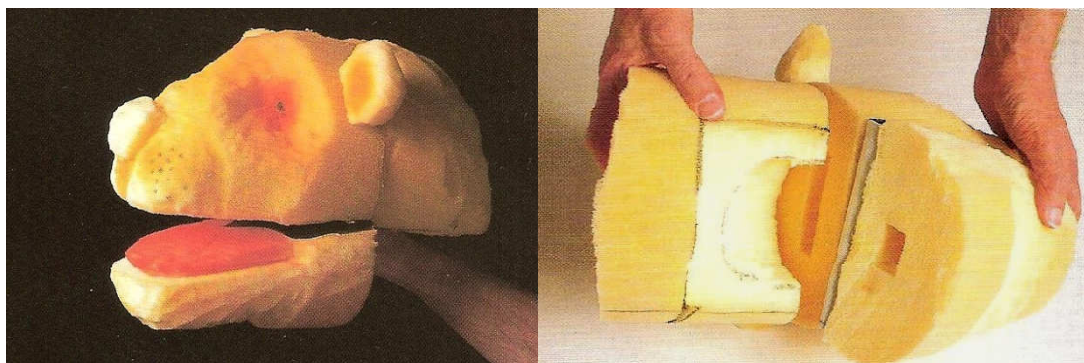
Käsinukke

Käsinukke on toiminnallinen teatterinukke. Näyttelijä ohjaa sitä toisen tai molempien käsiensä avulla ilman apuvälineitä. Ainoana teatterinukkena se pystyy vaivattomasti koskettamaan, tarttumaan ja kantamaan esineitä paikasta toiseen. Se suoriutuu nopeista ja notkeutta vaativista liikesarjoista. (Baric 2002, 68.) Rakenteeltaan käsinukke on usein hansikastyyliin rakennettu nukke, joka saa liikkeensä näyttelijän käden liikkeestä. Tavallisesti käsinukella on pää ja kädet sekä puku, joka ulottuu näyttelijän ranteeseen saakka tai sen alapuolelle (Kuva 9). Etusormi liikuttaa nuken päätä ja peukalo sekä keskisormi toimivat nuken käsinä. (Aropaltio 1979, 56.) Currellin (1996, 37) mukaan käsinukke nostetaan yleensä nukettajan pään yläpuolelle ja itse nukettaja on sermin takana piilossa. On myös yleistä, että käsinukelta puuttuvat jalat. Mikäli jalat tehdään, ne roikkuvat vapaasti vartalokankaassa (Kuva 10).



KUVAT 9 - 10. Vasemmalla perinteinen käsinukke ja oikealla käsinukke jaloilla.

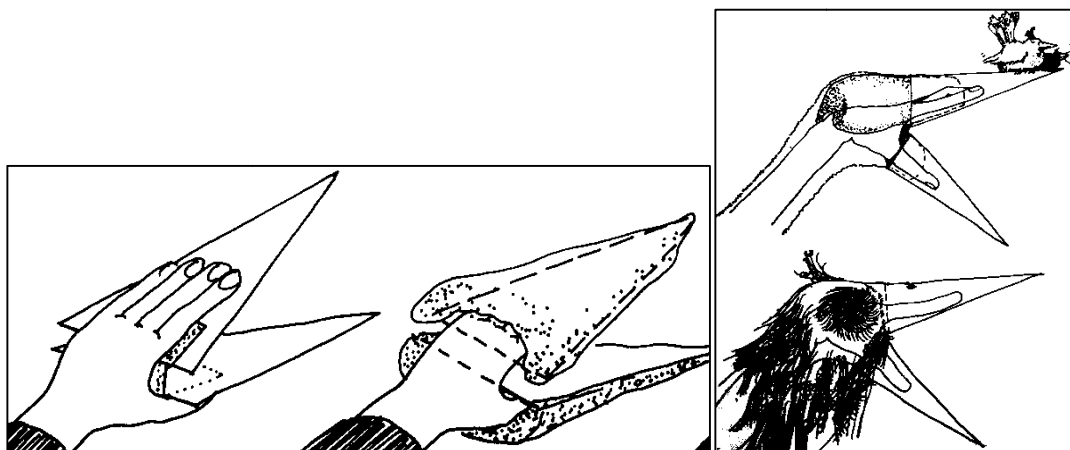
Käsinukke voi olla myös ns. mimiikkanukke, jolla on liikkuva suu, kuten televisiosta tutuiksi tulleilla muppet -hahmoilla (Helgesen 2009, 43). Nuken liikkuva suu voidaan tehdä esimerkiksi kahdesta veistetystä vaahtomuovipalasta, jotka kiinnitetään toisiinsa kangasnivelellä. Tuolloin ylä- ja alaleuka veistetään omana osanaan ja lopuksi molemmat osat kiinnitetään tukevalla kankaalla tai nahalla toisiinsa suun sisäpuolelta (Kuva 11). Lisäksi kasvojen takaosaan veistetään sormille aukot, jotta suun avaaminen ja sulkeminen onnistuisivat (Kuva 12). Peukalon kolo tehdään alaleukaan ja yläleukaan tulee muiden sormien aukot. (Currell 1996, 36.)



KUVAT 11 - 12. Vasemmalla ylä- ja alaleuka kiinnitetään kankaan avulla toisiinsa ja oikealla kasvojen takaosaan veistetään sormille kolot.

Veistämisen sijaan käsinuken liikkuva suu voidaan myös koota vaihe vaiheelta leukojen päälle (Bleisch 1991, 83). Tuolloin liikkuvan suun runko tehdään kahdesta vanerin tai levyn palasta, jotka kiinnitetään toisiinsa kangasnivelellä. Vaneripalojen päälle rakennetaan molemmin puolin sormille omat kolot esimerkiksi kankaasta tai vaahtomuovista. Sormet tulevat yläleuan puolelle ja peukalo alaleukaan, jolloin suuta pysty-

tään liikuttamaan luontevasti. Tämän jälkeen muotoillaan nukan kasvoja vaihe vaiheelta vanerilevyn päälle (Kuvat 13 ja 14).



KUVAT 13 - 14. Käsinuken kokoamista vaihe vaiheelta

Sinclairin (1995, 16) mukaan käsinukke on hyvä valinta erityisesti silloin, kun hahmon pitää puhua paljon. Edellä kuvatut tekniikat voisivat toimia rva. Gustafsson -nukessa, sillä tällä tekniikalla suun liikkeistä saisi näyttäviä. Ongelmana olisi kuitenkin käsien ja muiden nivelien liikkuvuus. Käsinukke sitoisi kokonaan toisen käden suun liikutteluun ja toisella vapaalla kädellä pitäisi ohjata sekä käsiä että jalkoja. Käytännössä tämä onnistuisi vain, jos tekisin käsiin ja jalkoihin ohjaussauvat, joiden avulla nukan liikettä hallitaan. Toinen ongelma on realismisuus. Tällä tekniikalla en saisi nukan suumekanismista kovinkaan realistisen näköistä, sillä käsinuken suu aukeaa helposti luonnottoman suureksi ja liikkuu sekä pysty- että sivusuunnassa. Käsinuket ovat tyypillisesti myös hyvin karrikoituja hahmoja pienine käsineen ja suurine eleineen, eikä se vastaa ohjaajan käsitystä realismisuudesta. Koska muut nuket veistetään puusta, olisi käsinukke hyvin erinäköinen muihin hahmoihin verrattuna ja yhtenäinen visuaalinen ilme voisi kärsiä. Näin ollen en tehnyt käsinukesta koekappaletta.

Bunkaru -nukke

Bunkaru -nukke kuuluu perinteiseen japanilaiseen nukketeatteriin. Yhtä nukkea liikuttaa tavallisesti kolme henkeä: yksi hoitaa päätä ja nukan oikeaa kättä, yksi vasenta kättä ja yksi jalkoja. (Helgesen 2009, 43.) Japanilaiset bunkaru -nuket olivat kooltaan hyvin suuria, noin 120 - 150 cm. Eurooppalainen bunkaru -nukke on sen sijaan huomattavasti japanilaista nukkea pienempi ja sen liikutteluun riittää yleensä yksi nukettaja. Nukeilla esiinnyttään näyttämötasolta kuten pöytänukeillakin ja nukeille on tyypillistä kasvojen liikkuvat osat (Kuva 15). Suu, silmät ja jopa kulmakarvat voivat liikkua korostaen nukan tunteita ja eleitä. (Räisä 2009, 27.)



KUVA 15. Bunkaru -nukke aukeavilla silmillä ja suulla

Bunkaru -nukke veistetään yleensä puusta, koska se on luja materiaali ja kestää liikuvien osien mekanismit hyvin. Liikkuva suu saadaan aikaan, kun pää halkaistaan kahtia ja sekä kasvot että takaraivo koverretaan ontoiksi. Tämän jälkeen kasvoista irrotetaan alaleuka ja sen tilalle tehdään uusi leuka-aihiö (Kuva 16). Poskien ja uuden leuan läpi porataan reikä ja uusi leuka-aihiö kiinnitetään kasvoihin rauta-akselin avulla (Kuva 17). Myös ylemmäksi poskiin porataan reiät, josta pujotetaan läpi toinen rauta-akseli. Alaleuka liikkuu ohjauslangan avulla, joka kulkee alaleuan rauta-akselin kautta ylemmälle rauta-akselille ja sieltä niskassa sijaitsevaan ohjaussauvaan (Räisä 2010).



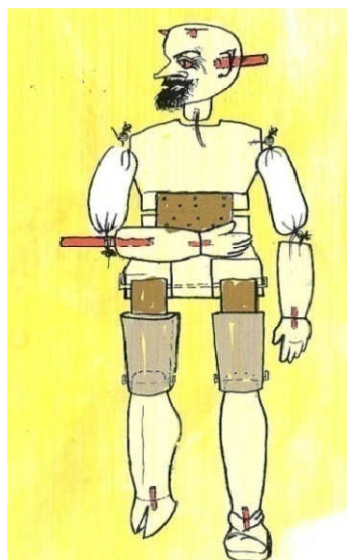
KUVAT 16 - 17. Vasemmalla irrotettu alaleuka ja oikealla leuka-aihion kiinnitys

Bunkaru -nukke vaikutti käyttökelpoiselta tekniikalta luonnollisen näköisen suun liikumamekanisminsa vuoksi. Tekniikkaa tukivat myös puun käyttö, sillä myös muut nukket valmistettaisiin puusta. Näin nukkien yhtenäinen ilme säilyisi. Ainoastaan tekniikan hankaluus mietitytti, sillä ohjaaja halusi nuken olevan mahdollisimman helppo-

käyttöinen. Päätin kuitenkin tehdä yhden koekappaleen, jossa soveltaisın osittain bunkaru -tekniikkaa.

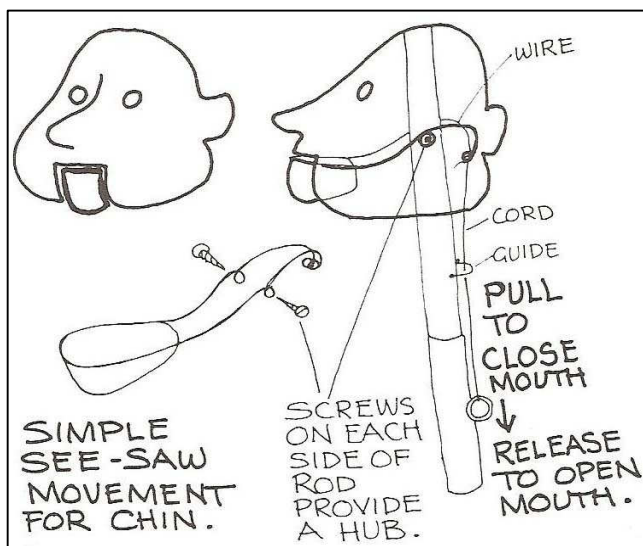
Pöytänukke

Isoisää lainaamassa -näytelmän muut nuket valmistettiin pöytänukketekniikalla, joten päätin ottaa myös sen lähempään tarkasteluun. Pöytänukke eli ns. niskakeppinukke on eurooppalaisessa nukketeatterissa yleisesti käytetty nukketekniikka, joka juontaa juurensa japanilaisesta bunkaru -nukesta (Kuva 18). Pöytätaso toimii nukkenäyttämönä ja nukkenäyttelijä on näkyvillä tason takana mustaan asuun pukeutuneena. Nukkea ohjataan lyhyistä ohjaussauvoista, joita voi olla niskassa tai takaraivossa, selässä, kyynärpäissä ja kantapäissä. Tällä nukketyyppillä ei yleensä ole liikkuvia osia kasvoissa, mutta kaikki muut nivelet voidaan tehdä liikkuviksi. (Räisä 2009, 62.)



KUVA 18. Pöytänukke

Pöytänukke voisi toimia hyvin myös rva. Gustafsson -nuken kohdalla. Tämä tekniikka mahdollistaisi liikkuvat nivelet, joita tarvitaan etenkin nuken heiluttaessa kättä ja heistäessä nyrkkiä lapsille. Suun liikkumamekanismi täytyisi tähän tekniikkaan miettiä kuitenkin erikseen. Kirjallisuutta tutkiessani löysin joitakin kuvia sauvanuken suunliikkumamekanismista, joita voisi yhdistää kyseiseen tekniikkaan. Etenkin kuvan irtoleuka vaikutti sellaiselta, että sitä voisi hyödyntää suun liikkumamekanismia suunniteltaessa (Kuva 19).

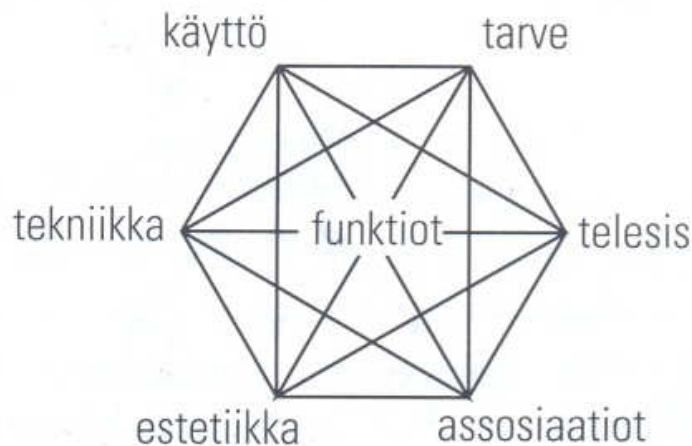


KUVA 19. Sauvanuken suunliikkumamekanismi

3.2 Funktioanalyysi

Hyödynsin suunnittelutyössäni myös Victor Papanekin 1970-luvulla kehittämää funktioanalyysiä, joka kohdistaa päähuomion muotoiluprosessin alkuvaiheessa funktioiden analysointiin ja vasta myöhemmässä työskentelyvaiheessa pohtii tuotteen teknistä toteutusta (Anttila 1996, 147). Suojasen (1993, 86) mukaan funktiokokonaisuuden tekijöitä voidaan pitää tuotteen, varsinkin käyttöesineiden ja ns. muotoilutuotteiden, arvioinnin kriteereinä. Pyrinkin funktioanalyysin avulla selvittämään teatterinuken ja lavastusosion suunnittelussa vaadittuja ominaisuuksia ja suhteita muihin tekijöihin. Suunnitteluprosessin loppuun pyrin arvioimaan, täyttivätkö funktiot tuotteille asetetut arviointikriteerit.

Papanekin esittämät ajatukset tulevat havainnollisesti esiin hänen laatimassaan kuutiomallissa (Kuvio 3), joka koostuu kuudesta funktio-ominaisuudesta ja niiden välisistä suhteista. Mallissa jokainen ominaisuus on jollakin tavalla yhteydessä toisiinsa. Anttila on soveltanut Victor Papanekin mallia myöhemmin 1990-luvulla osaksi kriittisen realistisen evaluaation mallia (Anttila 1996, 147). Funktioanalyysi siis kulkee kehittämishankkeen taustalla vaikuttaen etenkin suunnittelun alkuvaiheessa hyvin voimakkaana. Analyysi myös tarkastelee tuotetta monesta eri näkökulmasta, mikä on tärkeää hyvän lopputuloksen saamiseksi kaikessa muotoilullisessa toiminnassa.



KUVIO 3. Tuotteen funktiokokonaisuus (Anttila 1996, 148)

Papanekin (1973, 23 - 24) mukaan laaditusta funktiokokonaisuudesta löytyvät tuotteen **käytön, tarpeen, tekniikan, estetiikan, assosiaation ja telesiksen** funktiot. Papanek korostaa, että muotoilun tulee olla merkityksellistä ja se tapa, jolla tietty muoto täyttää tarkoituksensa, on sen funktio. Omassa työssäni painotan lähinnä käytön, estetiikan ja assosiaatioiden funktioita, sillä ne ovat työni kannalta olennaisimpia. Muodostan myös näiden kolmen funktion pohjalta oman sovelluksen mallista (ks. Kuvio 4, s. 32). Loput funktiokokonaisuuden osa-alueet kuten tekniikka, tarve ja telesis, eivät ole työni suunnittelun kannalta kovinkaan merkityksellisiä, joten jätän ne pois mallistani. Esimerkiksi tekniikan funktio on työvälineiden, valmistusprosessin ja materiaalien välistä vuorovaikutusta ja siinä pyritään hyödyntämään materiaalien rehellistä käyttöä siten, etteivät ne koskaan näytä muulta kuin mitä oikeasti ovat (Papanek 1973, 25). Näin olleen esimerkiksi puristettu muovipullo, joka on tehty näyttämään siltä kuin se olisi valmistettu kalliista lasista, on Papanekin mukaan materiaalien, työvälineiden ja menetelmien väärinkäyttöä. Yksilöllisten tuotteiden suunnittelussa tämä varmasti on hyvä ohjenuora, mutta teatterissa on usein tarkoitus saada asiat näyttämään juuri toiselta kuin mitä ne oikeasti ovat. Nahkatakki ei siis välttämättä ole aitoa nahkaa, vaan se on voitu valmistaa kankaasta ja paperista nahkan oloiseksi. Myös lavastuselementteinä toimivat puut voivat olla paperimassalla päällystettyjä puukehikoita, jotka vain maalataan muistuttamaan puun pintakuviointia. Näin olleen Papanekin menetelmän funktioanalyysi ei sovellu työhöni suunnittelun lähtökohdaksi. Myös tarpeen funktioanalyysi on turha työni suunnittelun kannalta, koska minun ei tarvitse ottaa tuotteen suunnittelussa huomioon katsojien todellisia tarpeita kuten taloudellisia, psykologisia, henkisiä, teknologisia tai intellektuelleja tarpeita. Suunnittelemani teatterinukke ja

lavastusosio ovat osa *Isoisää lainaamassa* -näytelmän suurempaa kokonaisuutta, jossa tarkoituksena on ensisijaisesti tehdä katsojien mielenkiintoa herättävä ja visuaalisesti näyttävä teatteriesitys, ei niinkään vastata katsojien henkisiin tai taloudellisiin tarpeisiin. Seuraavaksi kerron tarkemmin näistä kolmesta funktiosta (käyttö, assosiaatio ja estetiikka), joita käytin apuna työni suunnittelussa.

Käyttö

Käyttö tarkoittaa sitä, **miten tuote soveltuu siihen käyttöön, mihin se on tarkoitettu** (Koskennurmi - Sivonen 2005). Papanek myös esittää kysymyksen: Toimiiko tuote? Onko se muotoiltu sillä tavalla kuin se toimii eli onko toiminnoilla ja muodoilla asiallinen ja luonnollinen yhteys? (Papanek 1973, 29.) Esimerkiksi hyvin muotoiltu mustepullo ei saisi kaatua tai vitamiinipilleripullosta pitäisi tulla vain yksi pilleri kerrallaan.

Papanekin tuotteen käyttöfunktioita voidaan tarkastella monesta eri näkökulmasta, esimerkiksi käyttäjän, käyttötarkoituksen tai käyttötilanteen näkökulmasta (Anttila 1996, 155 - 157). Käyttäjänä voi toimia päiväkotilapsi, vanhus tai vaikkapa näyttelijä kuten oman työni kohdalla. Käyttötarkoituksen kohdalla tuote voidaan suunnitella työvälineeksi, istuimeksi tai esimerkiksi kuljetusvälineeksi. Käyttötarkoitus voi liittyä myös opetus- ja leikkitalanteeseen tai teatteri-esitykseen. Käyttötilanne puolestaan saattaa koskea tarve-, käyttö- tai teatteri-esinettä ja tuote voidaan suunnitella arkeen, juhlaan tai vaikka liikkumista varten. Varsinainen käyttöanalyysi tehdään jonkin yllä mainitun näkökulman mukaan huomioimalla lisäksi tuotteen erilaisia käyttöominaisuuksia, kuten tuotteen tekniset ominaisuudet (rakenne, materiaali, pintastrukturi), fyysiset ominaisuudet (ihmisen mitat), työturvallisuus, biofyysiset tekijät (kuumuus, kylmyys, kosteus, joustavuus yms.), elinkaaritekijät sekä juridiset tekijät (Anttila 1996, 155 - 157).

Nuken toimivuus on yksi työni tärkeimpiä lähtökohtia, joten käytön funktioanalyysi on olennainen osa suunnitteluprosessia. Omassa työssäni tarkastelen tuotetta lähinnä käyttötarkoituksen ja käyttäjän näkökulmasta. Koska kyseessä on nukketeatteriesitys, on tuotteen suunnittelussa huomioitava esimerkiksi esiintymislavan ja katsojien välinen etäisyys. Nuken ja lavastuksen täytyy näyttää hyvältä etenkin katsomosta käsin eli käytännössä viiden - kymmenen metrin päähän. Tuotteen ei siis tarvitse kestää lähem-

pää tarkastelua yhtä hyvin kuin esimerkiksi käyttöesineen. Tuotteen käyttöominaisuuksissa kiinnitän huomiota erityisesti sen teknisiin ja fysikaalisiin ominaisuuksiin. Nuken rakenteen tulee olla kestävä, sillä nukke ei saa hajota kesken esityksen. Erityisesti nuken liikkumamekanismit täytyy suunnitella siten, että ne kestävät koko esityskauden ajan. Myös nuken rakenteen on palveltava nuken käyttäjän eli nukettajan motoriikkaa jokaisessa tilanteessa eli nukke ei saa olla liian hankala käytettävyydeltään. Myös nuken ja lavastusosion materiaalit on valittava niin, että ne kestävät kiertuesitysten tuomat rasitteet, sillä jatkuva purkaminen ja pakkaaminen vaativat tuotteilta lujuutta. On myös tärkeää, että jokaisella lavastuselementillä, joka näyttämölle tuodaan, on tarkoituksensa, sillä kiertuenäytelmässä ei ole järkeä kuljetella turhia esineitä ympäri maakuntia. Tuotteen muotoilun ja käyttöfunktioiden yhteyttä aion testata näytelmän harjoituksissa, jolloin näen konkreettisesti vastaako tuote käyttötarkoitustaan.

Assosiaatio

Assosiaatioissa on kysymys siitä, **mitä ajatuksia tuote katsojan mielessä herättää** (Koskennurmi - Sivonen 2005). Muotoilija voi siis vaikuttaa paljon siihen, millaisen mielikuvan hän luo tuotteellaan kohderyhmälle.

Monet assosiaation arvot ovat universaaleja ja muodostavat ihmisen tiedostamattomien, syvälle juurtuneiden halujen ja pyrkimysten perustan. Jopa täysin merkityksettömät äännet ja muodot voivat merkitä samaa meille kaikille. Yleensä assosiaatiot kuitenkin liittyvät tuotteen johonkin aikaisempaan elämykseen tai voimakkaasti koettuun asiayhteyteen. (Papanek 1973, 34 - 37.) Assosiaatioita voidaan tarkastella myös siitä näkökulmasta, millaisia arvo- ja asennetaustoja ne heijastavat. Tällöin voidaan hyödyntää esimerkiksi ammatillisen, sosiaalisen tai kulttuurisen assosiaation näkökulmaa. Kannattaa pohtia myös fysiologisten, psyykkisten ja sosio-emotionaalisten tekijöiden vaikutusta assosiaatioiden syntyyn. Tuolloin mietitään esimerkiksi materiaalin ja värin antamaa psyykkistä vaikutusta kohderyhmässä. (Anttila 1996, 162 - 164.)

Assosiaation kohdalla yritän pohtia mm. sitä, mikä olisi sopivin muoto teatterinukelle, jotta se herättää katsojissa halutunlaisia mielikuvia. Nuken muotokielen tulee siis tukea sen persoonaa: äkäistä, kaameaa ja jopa vihaista. Olisiko kenties nuken pitkä, kotkamainen nenän muoto riittävä yksityiskohta luomaan katsojille mielikuvaa kaameasta ja äkäisestä hahmosta? Lisäksi pyrin tukemaan nuken persoonaa myös lavastuksen muotokielen avulla. Pohdin mm. millainen rva Gustafssonin mökistä pitäisi tehdä,

jotta se korostaisi nukan luonnetta. Asuisiko rouva vanhassa 1900-luvun alun idyllisessä puutarhamiljöössä vai funktionaalisesti rakennetussa modernissa kodissa? Rivitalossa vai omakotitalossa?

Lavastukseen ja teatterinukkeen liittyviä assosiaatioita yritän luoda myös illuusioiden avulla. Pohdin mm. mitä materiaaleja nukan ja lavastusosion valmistuksessa voisi käyttää, jotta haluttu illuusio syntyy. Parviaisen (2007) mukaan teatteriesityksessä luodaan aina illuusiota ajasta, paikasta ja tapahtumista. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että esimerkiksi teatterin lavalle tulevan puun ei tarvitse olla oikea puu vaan illuusio (aistimus) siitä. Puun voi tehdä periaatteessa mistä materiaalista vain, kunhan se luo katsojalle tunteen, että lavalla on puu. Tätä ajatusta soveltaen teatterinukkeen voi rakentaa esimerkiksi paperimassasta. Jos nukan pintastruktuurista haluttaisiin kuitenkin puun näköistä, se voidaan lopuksi käsitellä sellaiseksi. Tämä ei tietenkään vastaa lopputulokseltaan täysin aitoa puupintaa, mutta luo varmasti illuusion siitä.

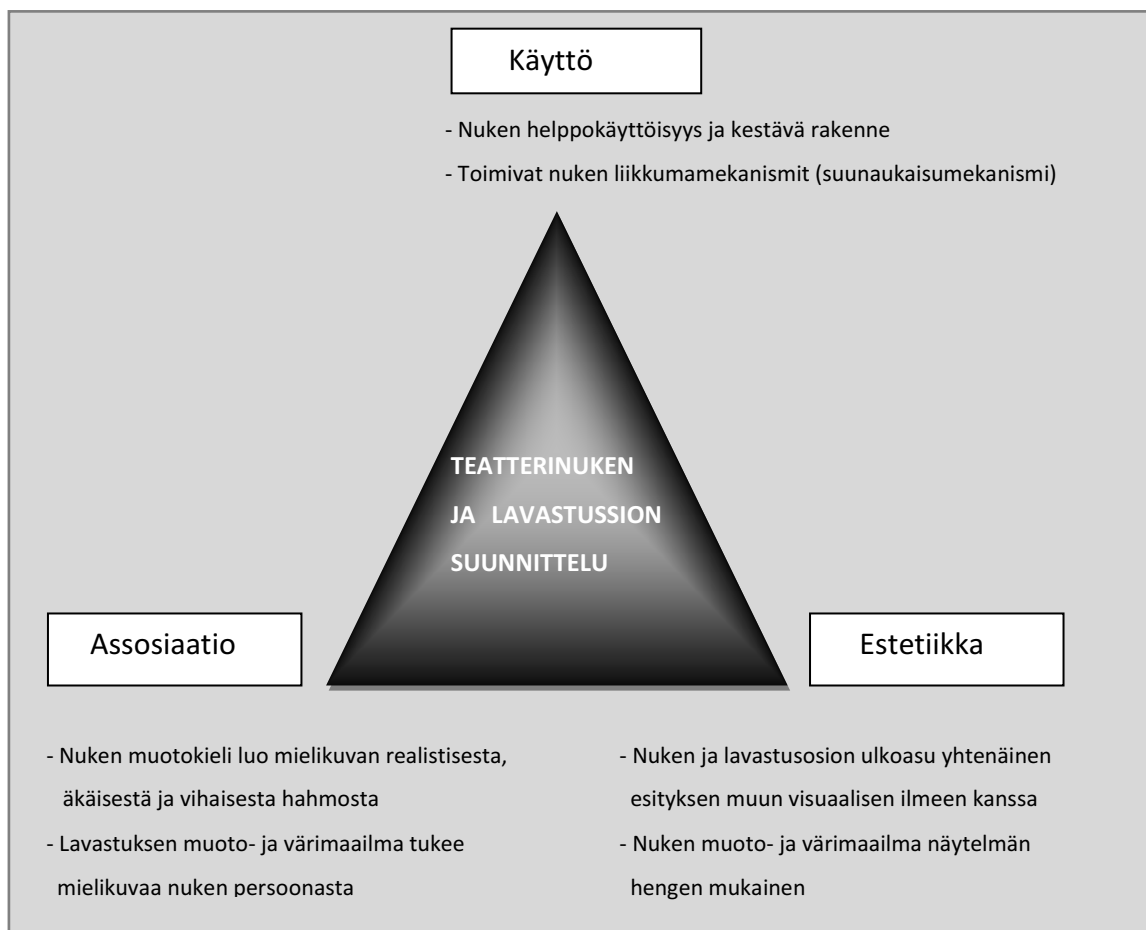
Estetiikka

Papanekin (1973) mukaan estetiikka on yksi muotoilijan tärkeimmistä työkaluista. Hänen mukaansa estetiikka on **muotojen ja värien järjestäytymistä kokonaisuudeksi, joka liikuttaa ja koskettaa ihmistä**. Estetiikka tekee muodot kauniiksi, jännittäväksi, miellyttäväksi ja merkitykselliseksi. (Papanek 1973, 37.) Esteettisten järjestelmien lähtökohtana on myös henkilökohtaisen tunnetilan kokeminen. Suunniteltavaan tuotteeseen onkin mahdollista sijoittaa tekijöitä, joiden tarkoituksena on herättää käyttäjässä jokin tällainen tunnetila tai kokemus. Muotoilijalla on käytettävissä useita vaikutuskeinoja, joilla voidaan tavoitella esteettistä vaikutelmaa. Vaikutuskeinot voivat olla visuaalisia, teknisiä, materiaalien valintaan tai -laatuun liittyviä keinoja, kuten muodot, värit, pinnat, rakenteet, mittasuhteet, rytmi, kontrastit, jännitteet, harmonia, keveys ja massiivisuus. Myös tuotteen muotokieleen vaikuttamalla saadaan aikaan monia efektejä, kuten rauhallinen - eloisa tai staattinen - liikettä korostava. (Anttila 1996, 166 - 167.)

Anttila (1996, 167) toteaa myös, että värien käytön tunteminen on muotoilijan perusedellytys. Näin voidaan välttää virheet, joiden seuraukset saattavat olla suunnittelun kannalta kohtalokkaita. Tämän vuoksi perehdyin myös väreihin. Punainen väri pienentää tilaa ja tekee sen ahdistavaksi. Voimakas punainen on myös silmiinpistävä, hyökkäävä ja polttavan tuntuinen. Harmaa väri on puolestaan ankein ja arkisin ja sen

vaikutus on lähinnä masentava. Erityisen negatiivinen vaikutukseltaan on raaka betoniharmaa. (Rihlama 1993, 48.) Mielestäni kyseiset värit kuvaavat hyvin rva. Gustafssonin luonteenpiirteitä, joten ajattelin hyödyntää lavastusosiossa ainakin punaista ja harmaata. Lisäksi voimakas punainen väri näkyy hyvin katsomoon. Kokkonen (1982) toteaaakin, että puhtaat, sekoittamattomat päävärit näkyvät parhaiten katsomoon ja niistä etenkin lämmin keltainen ja punainen. Sen sijaan murretut värit ja kylmät sekoitukset näkyvät hämärämmin. Väri on siis tärkeä välikappale muuttamaan katsojien ajatuksia. (Kokkonen 1982, 60 - 64.) Myös vastavärien käyttö voi olla monesti perusteltua, sillä ne luovat työlle potkua ja sopivassa suhteessa korostavat toisiaan.

Värit ovat tärkeitä myös nukan maalaamisessa. Niillä korostetaan esimerkiksi nukan kasvojen plastisia ja luonteenomaisia piirteitä ja peitetään häiritseviä epätasaisuuksia. Kokkonen (1982) mukaan etenkin näyttämön värivalot kannattaa huomioida suunnittelussa, koska ne voivat muuttaa nukan tai lavastuksen värityksen. Esimerkiksi vaaleanpunaiseksi maalattu nukan pää voi näyttää vihreässä valossa harmaalta ja värittömältä. Väriin lisäksi myös muodot kiinnittävät katsojan huomion erityisen tehokkaasti. (Kokkonen 1982, 60 - 64.) Siksi nukan ja lavastuselementtien suunnittelussa tulee pohtia myös muotokieltä. Estetiikkaa ajatellen yritänkin pohtia niitä työkaluja, joilla teatterinukan muoto- ja värimaailma saadaan merkitykselliseksi ja näytelmän hengen mukaiseksi. Muotokieleen ja materiaalien valintaan liittyvissä kriteereissä arvioin sekä teatterinukan että lavastusosion visuaalisuutta vertaamalla niitä asetettuihin tavoitteisiin ja näytelmän muuhun visuaaliseen ilmeeseen. Lisäksi arvioin erikseen mm. lavaste-elementtien sommittelua, mittasuhteita, väritystä ja muotoa.



KUVIO 4. Tuotteen funktiokokonaisuus (soveltanut Pekonen 2010).

4 ISOISÄÄ LAINAAMASSA

4.1 Käsikirjoituksen analysointimenetelmät

Käsikirjoituksen huolellinen analysointi on tärkeä lähtökohta näytelmän eri osalueiden suunnittelussa ja siksi siihen tulee tutustua huolella. Sen lukeminen myös helpottaa huomattavasti tulevia työvaiheita ja toimii hyvänä inspiraation lähteenä. Tina Bicat (2006, 23) kehottaa lukemaan käsikirjoituksen niin moneen kertaan kuin se tuntuu tarpeelliselta, sillä sen avulla muodostetaan vahva kuva näytelmän henkilöistä ja tapahtumien kulusta. Käsikirjoituksesta löytyvät myös ne faktat, jotka rajaavat työtä, sekä ne aihealueet, jotka vaativat tarkempaa tutkimista.

Käsikirjoitusanalyysi on suunnittelijalle hyödyllinen erityisesti silloin, kun se auttaa tekemään tekstistä uusia löytöjä. Tulokset ovat siis tärkeämpiä kuin jonkin analyysi-

mallin orjallinen noudattaminen. Aikaisemmin ohjaajan näkemystä pidettiin lähes "pyhänä", mutta nykyään jokainen suunnittelijatyöryhmän jäsen (ohjaaja, pukusuunnittelija, valosuunnittelija, lavastaja yms.) tekee oman analyysinsä, minkä jälkeen he kerääntyvät yhteen kertomaan toisilleen tekstin herättämistä ajatuksista (Ingham 1998, 51). Mielestäni tämä on oikea suuntaus, joka antaa varmasti paljon enemmän taiteelliselle prosessille kuin vain yhden ihmisen, esimerkiksi ohjaajan, näkemys.

Aivan kaikkea ei kuitenkaan kannata tutkia, jos se ei ole oman työn kannalta olennaista. Ingham (1998, 54 - 55) korostaa sitä, että suunnittelija onnistuu paremmin analyysissään, jos hän on jo etukäteen päättänyt, mitä pääalueita hän käsikirjoituksesta tutkii. Lisäksi hän korostaa, että käsikirjoituksen lukemiseen täytyy valmistautua kunnolla ja varata riittävästi aikaa, sillä lukemiseen saattaa kuluja pitkiäkin aikoja. Tästä johtuen on hyvä valita lukupaikaksi rauhallinen tila ja varata itselleen muistiinpanovälineet, jotta ideat voi kirjoittaa heti ylös keskeyttämättä lukemista.

Käsikirjoitusta analysoitaessa myös Gillette (2000, 21) neuvoo lukemaan tekstin ainakin kolmeen kertaan. Tämän jälkeen lukeminen jatkuu vielä koko prosessin ajan. Gilletten mukaan ensimmäisellä lukukerralla ei tarvitse vielä tietoisesti analysoida mitään, sillä vielä ei ole omien ideoiden tai muistiinpanojen aika. Ensimmäisellä kerralla teksti luetaan vain sen vuoksi, että tiedetään mitä tapahtuu. Myös Reija Hirvikosken (2005, 85 - 90) mukaan ensimmäisellä lukukerralla tutustutaan vain näytelmän tarinaan ja hahmoihin, eli "kuunnellaan sanoja". Tekstiä lähestytään tunteen ja tuntemuksen kautta. Vasta ensimmäisen lukukerran jälkeen pyritään hakemaan tuntemuksille visuaalista alkumuotoa, ja omat mielikuvat tekstistä hahmotetaan kuvalliseksi ja tilalliseksi "konkreteiksi".

Toisella lukukerralla suunnittelija jo tietää, mitä tekstissä tapahtuu. Tässä vaiheessa kannattaa etsiä erityisesti suunnittelua inspiroivia tapahtumia, mielikuvia ja vaikutelmia, jotka antavat vahvan kuvan näytelmästä. Kaikki mieleen tulevat tunnelmat ovat tärkeitä, ja ne kannattaa ehdottomasti merkitä muistiin, sillä ne voivat olla merkittävä apu myöhemmässä suunnitteluprosessin vaiheessa. (Gillette 2000, 18 - 19.) Tässä vaiheessa ryhdytään myös etsimään taustamateriaalia, luetaan viitekirjallisuutta ja etsitään aiheeseen liittyvää faktaa. Tällaista ulkoista tutkimustyötä tarvitaan etenkin silloin, kun joitain asioita ei entuudestaan tiedetä tai ne eivät tule tekstistä ilmi. (Weston 1999, 233.) Toisella lukukerralla lukija voi myös poimia käsikirjoituksen sisältämiä

tosiasioita taulukon tai listan muotoon. Muun muassa Ingham (1998, 54 - 55) on kehittänyt oman käsikirjoitusanalyysinsä tueksi sarjan kysymyksiä, jotka auttavat lukijaa ymmärtämään helpommin näytelmätekstiä.

Kolmannella lukukerralla tekstistä etsitään jo tarkempia ja teknisempiä tietoja. Tutkimusvaiheessa suunnittelija tekee lisäksi taustatutkimusta sekä käsitteellistä tutkimusta. Taustatutkimus tarkoittaa tutustumista vieraisiin aihealueisiin ja produktion historialliseen taustaan esimerkiksi kirjojen, lehtien ja maalausten avulla. Käsitteellisessä tutkimuksessa pyritään löytämään erilaisia ratkaisuja suunnittelussa esiintyviin haasteisiin. Kolmannella lukukerralla keskitytään siis realiteetteihin. Onko tekstissä esimerkiksi jotakin, joka vaatii erityisen paljon aikaa tullaakseen tehdyksi? Kuten aiemmissakin vaiheissa, kaikki huomiot kirjoitetaan muistiin, jotta niihin on helppo palata myöhemmin, eikä mitään olennaista pääse unohtumaan. (Gillette 2000, 20 - 24.)

Käsikirjoitus analysoidaan useimmiten johonkin tiettyyn käyttöön ja siksi mielestäni kaikkiin mahdollisiin tarkoituksiin sopivaa yhteistä analyysimallia ei voi olla olemassa. Analysoidessani käsikirjoitusta sekoitinkin mielessäni useita analyysimalleja. Tutustuin mm. Westonin (1999) käsikirjoitusanalyysiin, joka on suunniteltu lähinnä ohjaajan näkökulmaksi ja työvälineeksi näytelmän ohjauksessa, sekä Bicatin (2006) käsikirjoitusanalyysiin, joka on tarkoitettu produktion suunnittelijoiden työvälineeksi. Analyysimalleista poimin ne vaiheet, jotka auttoivat minua työni etenemisessä ja hahmojen luomisessa. Käsikirjoituksen purin ymmärrettävään muotoon Inghamin (Liite 2) kahdeksanosaisen kysymyssarjan avulla sekä tekemällä käsikirjoituksen pohjalta kohtausluettelon (Liite 1) ja roolianalyysin (ks. sivu 38).

4.2 Näytelmän käsikirjoitusanalyysi

Olin lukenut näytelmätekstin jo ennen ensimmäistä suunnittelupalaveria, jotta sain käsityksen siitä, millaista produktiota olimme tekemässä. Tapaamisen jälkeen tein vielä tarkan käsikirjoitusanalyysin, jolloin sain paremman kokonaiskäsityksen tarinan kulusta sekä nukkehahmojen merkityksestä tarinassa. Tästä oli hyötyä myös nuken suunnittelun lähtökohtana.

Iida Vanttajan (2005) mukaan nukketeatteria tehdessä käsikirjoituksesta tulee poimia vain oleelliset henkilöt. Kaikista hahmoista ei siis tarvitse tehdä nukkea, vaan osan voi

korvata kerronnalla, ihmisnäyttelijällä, kuvalla tai esimerkiksi varjolla. Käsikirjoituksen pohjalta on myös tärkeää selvittää miten nukketeatteri palvelee parhaiten näytelmän sisältöä. Esimerkiksi roolihahmosta, jolla on vain pari lyhyttä repliikkiä, voi olla tarpeetonta valmistaa nukkea ja repliikit voi korvata kokonaan kertojalla. *Isoisää lainaamassa* -näytelmä oli suhteellisen lyhyt, ja siinä oli vain viisi roolihahmoa. Jokaisella roolihahmolla oli myös hyvin merkittävä asema tarinan eteenpäin viemisessä, joten tämän näytelmän kohdalla hahmojen karsiminen ei tullut kyseeseen. Näytelmään siis päätettiin valmistaa jokaisesta viidestä roolihahmosta nukke.

Ohjaaja suunnitteli näytelmään neljä nukkea ja niiden ulkonäkö vaikutti myös omaan suunnitteluuni, jotta näytelmän kokonaisilme pysyi yhtenäisenä. Itse suunnittelin käsikirjoitusanalyysin pohjalta yhden teatterinuken (rva. Gustafsson) sekä siihen kiinteästi liittyvän lavastuskokonaisuuden. Käsikirjoitusanalyysissäni yritin etsiä asioita, joiden avulla sain tietoa etenkin hahmojen ulkonäöstä, ilmeistä ja luonteesta, sillä mielestäni roolihenkilön luonteen kartoitus auttaa suunnittelijaa parhaiten hahmon ulkoista olemusta rakennettaessa.

Isoisää lainaamassa -näytelmän käsikirjoituksen analysointi sijoittuu mallissani **teoreettisen kuvaamisen -vaiheeseen**. Ensimmäisellä lukukerralla kiinnitin huomioni näytelmän ensivaikutelmiin sekä sen sisältämiin hahmoihin. Teos ja näytelmäkirjailija eivät olleet minulle entuudestaan tuttuja, joten tekstin lukeminen oli jännittävää ja ennalta arvaamatonta. Tina Bicat (2006, 23) kehottaa kirjaamaan jo ensimmäisellä lukukerralla ylös kaikki mieleen nousseet ideat, tunteet ja visuaaliset kuvat, koska ensimmäinen lukukerta saattaa olla se kaikkein arvokkain koko suunnitteluprosessin kannalta. Se on usein myös lähimpänä sitä tunnetta, miten yleisö esityksen kokee. Bicatin kanssa samoilla linjoilla ovat myös Ingham (1998, 46) ja Judith Weston (1999, 201 - 202, 218, 220). He pitävät kumpikin ensivaikutelmia erittäin tärkeänä osana alueena käsikirjoitusanalyysissä ja korostivat sitä, että ensimmäinen lukukerta on lähinnä sanojen silmäilyä, joka antaa lukijalle vaikutelmia ja tuntemuksia. Nämä ensivaikutelmat, kuten esimerkiksi värit ja muodot, saattavat olla arvokkaita näytelmän kannalta ja niistä olisi hyvä tehdä muistiinpanoja, jotta niihin voidaan tarvittaessa palata. Tämä työskentelytapa tuntui myös itselleni helpoimmalta, sillä en osannut lukea tekstiä niin, etten olisi heti alleviivannut huomioitani ja kirjoittanut muistiin näytelmän herättämiä ajatuksia. Ensimmäisen lukukerran jälkeen olin kuvaillut tekstin herättämiä tunnelmia mm. sanoilla: *ystävyyys, rakkaus, elämä ja kuolema. äkäinen akka ja*

ystävyydenkipeä vanhus. Enimmäistä kertaa tekstiä lukiessani pidin tarinan surullisesta, mutta sympaattisesta luonteesta. Näytelmän kulku oli sujuvaa ja repliikit tuntuivat selkeiltä ja johdonmukaisilta, joten tekstiä lukiessa ei ollut tarvetta palata takaisinpäin tarkistamaan jo tapahtuneita asioita. Vaikka näytelmä oli suunnattu lapsille, oli teksti silti hyvin oivaltavaa opettavaista, sillä hahmot joutuivat pohtimaan itselleen tärkeitä asioita, arvojaan ja elämäänsä. Teksti oli myös hieno kertomus ystävydestä yli ikärajojen ja se kosketti minua lukijana.

Toisella lukukerralla tein muistiinpanoja roolihahmoihin ja lavastukseen vaikuttavista tekijöistä sekä purin näytelmän kohtausluetteloksi (Liite 1). Kohtausluettelossa erittelin kohtaukset, niissä olevat tapahtumat, ajan ja paikan sekä roolihahmot ja tarpeiston. Kohtausluettelon tekemisestä oli paljon apua, sillä se selkeytti ajatuksiani näytelmän tapahtumista ja toi konkreettisen luettelon lavastukseen ja roolihahmoihin liittyvistä elementeistä. Käsikirjoitus sisälsi myös jonkin verran parenteeseja, jotka kertoivat suoraan, mitä roolihahmo kussakin kohtauksessa teki. Tämä helpotti kohtausluettelon tekemistä. Paranteesit ovat näytelmäkirjailijan kirjoittamia toimintaohjeita näytelmän toteuttamiseen (Junkkaala, Rasila 2006 - 2008, 6), jotka saattavat paljastaa esimerkiksi tarpeellisia esineitä näytelmän kannalta. Tässä käsikirjoituksessa paranteesit olivat hyvin selkeitä ja lyhyitä ohjeita roolihahmoille ja ne sisälsivät paljon viittauksia mm. esineistöön; "pojat keinuvat keinulaudalla". Roolihahmojen luonteenpiirteitä jouduin sen sijaan etsimään rivien välistä, koska niistä ei ollut suoraa kuvausta tekstissä.

Tässä vaiheessa selvensin *Isoisää lainaamassa* -näytelmän maailmaa myös Inghamin (1998, 55 - 56) kahdeksanosaisen kysymyssarjan avulla. Kävin kysymyksiä läpi vain siltä osin, kuin se tuntui tarpeelliselta tämän produktion suhteen. Kokosin kysymykset luettelon muotoon Inghamin analyysin mukaisesti (Liite 2). Mielestäni näistä Inghamin listaamista tosiasioista oli hyvä aloittaa, sillä niiden keksimiseen ei tarvittu luovuutta ja niitä pystyi kokoamaan myös silloin, kun analyysissä oli vaikea päästä alkuun. Weston (1999, 226, 253 - 254) jakaa käsikirjoituksen tosiasiat faktoihin ja mielikuviin. Ne toimivat käsikirjoituksen muuttumattomana runkona, koska ne ovat valmiina tekstissä, eikä niitä tarvitse itse tulkita. Westonin mukaan tosiasiat koostuvat ajasta ja paikasta, suhteista ja motivaatioista, menneistä tapahtumista ja tulevaisuuden toiveista. Nämä tekstistä löytyvät asiat voidaan poimia esimerkiksi taulukkoihin. Myös fyysinen maailma on olennaista käsikirjoitusanalyysissä, sillä esineet ovat tärkeitä roolihenkilölle. Esineiden avulla ohjaajalle voi syntyä uusia ajatuksia näyttelijän

asemista ja toiminnasta. Fyysisen maailman kautta näyttelijät myös pystyvät rakentamaan roolihenkilöitä, jotka elävät eri aikakaudella kuin nykyihmiset.

Lisäksi kirjasin toisella lukukerralla ylös omat mielikuvani ja ajatukseni siitä, miltä lavalla saattaisi näyttää, mutta pyrin erottelemaan toisistaan faktat ja omat oletukset. Tein jokaisesta näytelmän hahmosta erikseen roolianalyysin. Käsikirjoituksesta yritin poimia erityisesti niitä tosiasioita, joiden pohjalta loin kuvan roolihahmojen luonteesta, mielialoista ja ilmeistä. Kolmannella lukukerralla täydensin vielä omien päätelmien ja mielikuvien avulla faktojen jättämiä aukkoja.

Roolianalyysi ja sen tulokset

Suunnittelun avuksi nukelle kannattaa tehdä myös roolianalyysi. Hiltunen ja Torniainen (1998, 36) käsittelevät kirjassaan ominaisuuksia, jotka vaikuttavat nukan liikkumiseen, eleisiin ja ulkomuotoon. Myös näitä asioita kannattaa pohtia roolianalyysiä tehdessä. Nukan persoonallisuuteen vaikuttavat mm. ikä, sukupuoli ja inhimilliset ominaisuudet kuten luonteenpiirteet, mieltymykset, vahvuudet ja heikkoudet. Myös nukan ammatti kertoo sen toiminnasta ja persoonallisuudesta. Käsikirjoitus osaltaan kiinnittää nukan tiettyyn aikaan, paikkaan, kansallisuuteen tai perinteisiin. Teatterinukan suunnittelulle tärkeinä lähtökohtina toimivat roolianalyysin lisäksi nukan rooliin kohdistuvat tunnetilat sekä ohjaajan toivomukset.

Rva Gustafsson oli keski-ikäinen rouva, joka eleli lasten naapurustossa. Käsikirjoituksen perusteella hänestä sai nyrpeän, äkäisen ja vihaisen mielikuvan. Näytelmän lapset kokivat rouvan jopa hieman pelottavana hahmona. Todennäköisesti rouvalla ei ollut ystäviä tai muuta kiinnekohtaa elämässään kuin talonsa ympärillä oleva puutarha. Tekstiä lukiessa minulle tuli sellainen tunne, että rouva jopa varjeli puutarhaansa "kuin omia lapsiaan". Jos joku erehtyi poimimaan hänen puutarhastaan kukkia, rouva ei säästellyt suuttumustaan. Hän heristi helposti nyrkkiään ja nosti kättään torumisen merkiksi. Käsikirjoituksen perusteella rouva Gustafssonista sai myös hyvin kapeakatseisen mielikuvan.

Ulf oli ala-asteikäinen pikkupoika ja Peran paras kaveri. Hän oli kova suunnittelemaan asioita kaverinsa puolesta. Kun Peralla ei esimerkiksi ollut omaa isoisää, Ulf tiesi oitis miten sellainen hankitaan ja ryhtyi saman tien tuumasta toimeen.

Pera oli myös ala-asteikäinen pikkupoika. Pera vaikutti ujommalta kuin ystävänsä ja monesti hän teki sitä, mitä kaverinsa ehdotti. Peraa voisi siis luonnehtia eräänlaiseksi "perässä kulkijaksi".

Isoisä Niilo oli vanhainkodissa asustava vanhus, jolla ei ollut sukulaisia tai ystäviä, jotka vierailisivat hänen luonaan. Hän saattoi välillä ärähtää hyvinkin helposti hoitajilleen, jotka olivat hänen ainoa kontaktinsa ihmisiin. Niilo koki olonsa vanhainkodissa hyvin yksinäiseksi, ja Peran ilmestyminen hänen elämäänsä tuntuikin eräänlaiselta valopilkulta. Ystävyiden myötä Niilosta tuli hyvin iloinen vanhus, joka nautti elämänsä viimeisistä hetkistä täysin rinnoin.

Saara oli vanhainkodin hoitaja ja avusti paljon isoisä Niiloa tämän askareissaan. Saara oli hyväntuulinen ja lempeä tati, joka jaksoi aina kuunnella ja huolehtia Niiloa. Hän oli myös hyvin ymmärtäväinen ja kärsivällinen Niiloa kohtaan, joka saattoi välillä tulistua hänelle.

Käsikirjoitusanalyysin pohjalta tavoitekuva täsmentyi entisestään, sillä nyt minulle muodostui selkeä kuva näytelmän tapahtumista ja roolihahmoista sekä näytelmän lavastusosiossa tarvittavista elementeistä. Rouva Gustafssonin kohdalla tärkeimmiksi luonteenpiirteiksi nousivat äkäisyys, nyrpeys ja vihaisuus. Lavastuksen elementeistä tärkeimpiä olivat Rouva Gustafssonin talo ja puutarha, jotka sisälsivät kirsikkapuita sekä ruusu- ja kehäkukkaistutuksia.

5 MATKA NÄYTTÄMÖLLE

5.1 Resurssit ja rajoitteet

Seuraavaksi käsittelen työhöni vaikuttaneita resursseja ja rajoitteita, sillä ne vaikuttivat itse teatteriesityksen tekemiseen. Kerron vain *Isoisää lainaamassa* -näytelmän teatterinukun ja lavastusosion suunnitteluun ja valmistukseen vaikuttaneista resursseista ja rajoitteista, mutta esimerkit pätevät pääpiirteittäin myös yleisemmällä tasolla.

Luovuus oli tässä työssä resurssi. Luovuudelle on monia määritelmiä, mutta yleensä se mielletään kyvyksi saada aikaan uusia tuotteita tai ajatuksia (koskennurmi - Sivo-nen 2005). Luovuutta on siis uusien näkökulmien löytäminen tuttuihin asioihin ja nuo uudet näkökulmat löytyvät monesti juuri asioita ennakkoluulottomasti yhdistelemällä. Mitä tahansa voidaan tehdä luovasti. Teatterissakin uusi ja ainutlaatuinen tarkoittaa yleensä jo olemassa olevien elementtien uudelleen järjestämistä. Suunnittelijalle luovuus on väline, jonka avulla hän muuntaa käsikirjoituksen nukeiksi, tarpeistoksi, pu- vuiksi tai lavastukseksi. Ilman tätä taitoa suunnittelijan työ olisi hankalaa. Luovuus onkin tärkeä elementti, joka tekee suunnittelijan työn jäljestä juuri omanlaisensa. Tätä työtä tehtäessä luovuus oli siis voimavara ja merkittävä resurssi koko prosessin ajan.

Myös tutkimustieto ja käsikirjoitus olivat resursseja tässä työssä. Käsikirjoituksen avulla pääsin mukaan tarinaan ja työhöni liittyvän kirjallisuuden avulla laajensin tie- tämystäni mm. nukketekniikoista ja erilaisista nukkien liikkumamekanismeista. Lisäk- si työtilat ja välineet olivat resurssi, koska ne mahdollistivat jouhevan työnteon, enkä kokenut kertaakaan, että jokin laite tai työkalu olisi puuttunut ja estänyt työni etene- mistä. Aloitin työn tekemisen Savonlinnassa koulumme verstaalla, jossa on iso puu- työpaja. Työskentelin välillä myös viikon mittaisia pätkiä Hämeen kuninkaallisen nukketheaterin työpajalla. Pitkän välimatkan ja majoitusongelmien vuoksi en voinut työskennellä Hämeenlinnassa yhtäjaksoisesti koko projektia, mikä olisi tietysti ollut suotavaa. Toisaalta sekä Savonlinnassa että Hämeenlinnassa oli riittävät puitteet työskentelylle, joten paikan vaihto sujui ongelmitta.

Rajoitteita tässä prosessissa olivat lähinnä materiaalit ja budjetti. Ne nivoutuvat yh- teen, koska budjetti määrittää aina hankittavan materiaalin määrän ja laadun. *Isoisää lainaamassa* -näytelmän pienet taloudelliset resurssit rajoittivat jonkin verran materi-

aalivalintoja ja -käyttöä. Pääsääntönä oli, että käyttäisin materiaaleja, joita löytyi jo valmiiksi nukketheaterin työpajalta, ja siksi en voinut tehdä niin paljoa kokeiluja kuin olisin halunnut. Toisaalta myös aika oli rajallinen, joten en olisi ehkä edes ehtinyt testata haluamiani materiaaleja. Siksi myös aika oli rajoite. Nukketheateriesitys valmistettiin hyvin tiukan aikataulun mukaan ja projektin edetessä tajusin, että omasta jakamisesta tuli myös yksi rajoite. Aloitin suunnittelun elokuun loppupuolella ja ensi-iltaa oli kaavailtu marraskuun 6. päiväksi. Ensi-ilta kuitenkin aikaistui projektin kuluessa ohjaajan muiden kiireiden vuoksi, ja se päätettiin pitää jo 3.11.2010. Näin ollen suunnittelu- ja valmistusaikaa työlle jäi yhteensä noin kaksi kuukautta. Alun perin nukkien ja lavastusosion piti olla valmiit jo lokakuun 14. päivä, jotta kohtauksia olisi voitu harjoitella jo valmiilla nukeilla. Päätimme kuitenkin yhdessä ohjaajan kanssa jatkaa työstöaikaa vielä muutamalla viikolla. Töiden oli siis oltava valmiina vasta lokakuun 22. päivä, mikä helpotti huomattavasti valmistuskiireitä. Harjoitukset alkoivat kuitenkin jo lokakuun alussa, joten alkuvaiheessa harjoituksia vietiin osittain läpi keskeneräisillä nukeilla.

5.2 Ideointi ja luonnostelu

Kun käsikirjoituksesta oli todettu ydin, oli aika alkaa etsiä ratkaisuja nuken ja lavastusosion toteuttamiseksi ideoinnin ja luonnostelun avulla. Ideointi on mielestäni suunnitteluprosessin luovim vaihe, sillä silloin syntyvät alustavat ideat asetettujen tavoitteiden saavuttamiseksi. Ideointivaiheessa suunnitteluongelmaan voi hakea ratkaisuja monella eri tavalla, esimerkiksi luonnostelun tai tutkimuksen avulla. Minulle ominainen tapa oli etsiä tunnelmaan sopivia ideakuvia, jotka inspiroivat ja helpottivat luonnostelun aloittamista.

Työni analysointi- ja tutkimusvaiheessa olin jo pohtinut, mitä rva. Gustafsson -hahmo viestii olemuksellaan ja nyt ideointi- ja luonnosteluvaiheessa tarkoitukseni oli löytää ne konkreettiset keinot, joilla välitän viestin eteenpäin muulle työryhmälle. Analysointi- ja tutkimusvaiheen jälkeen aloin siis työstää ideoitani konkreettiseen muotoon. Suunnittelun pohjaksi etsin Internetistä ja aikakauslehdistä sopivia kuvia nukkehahmon muotokielestä ja kokosin niistä kaksi ideakollaasia (Kuvat 22 - 23). Kirjoitin muistiin kaikki mahdolliset ajatukset hahmosta. Roolianalyysin perusteella olin jo saanut selville, että rouva Gustafsson on ärhäkkä, äkäinen, nyrpeä ja jopa hieman vihainen hahmo, ja ideakuvien tarkoituksena oli löytää kuvalliset vastineet näille mieli-

kuville. Mielestäni selkeimmin vihaisuutta ja ärtyisyyttä kuvastaa naisen huuto (Kuva 22). Huutaessa kulmakarvat kohoavat, silmät siristyvät ja otsaan tulee kurttuja. Toisaalta vihainen voi olla huutamattakin, jolloin näkyvimpiä vihaisuuden merkkejä ovat otsaan syntyvät juonteet ja suun mutristuminen alaspäin sekä syvät juonteet suun ympärillä. Nyrpeyden voi sekoittaa helposti myös vihaiseen ilmeeseen, sillä myös silloin suu mutristuu ja suun ympärille syntyvät alaspäin menevät juonteet. Vihaiselle ilmeelle on kuitenkin tunnusomaista otsan kurtistuminen, jota nyrpeässä ilmeessä ei ole niin selkeästi havaittavissa (Kuva 23). Ideakollaaseissa esiintyvien yksittäisten kasvopiirteiden lisäksi halusin vahvistaa rouva Gustafssonista syntynyttä kylmää ja kolkkoa mielikuvaa myös ideakollaasien taustoissa käytetyillä jääpuikoilla ja huurteisilla heinillä. Lisäksi pohdin lavastusta ja tein siitäkin oman kuvakollaasin (Kuva 24, s. 43), jonka avulla pyrin tuomaan esiin lavastuksen tulevaa väri- ja muotomaailmaa. Etsin kuvia lähinnä 1900-luvun alkupuolella rakennetuista taloista, sillä mielestäni idyllinen mummonmökki tuki nukan persoonaa ja käsikirjoituksen maailmaa paremmin kuin perinteinen tiilitalo tai vaikkapa funktionaalinen uudisrakennus. Ideakollaasiin hain erityisesti kuvia, joissa korostuivat mummonmökin perinteinen punainen väritys ja ajan tuoma patina.

Ideakuvat toteutin kollaasitekniikalla, sillä työni suunnittelun kannalta yksittäisten kuvien tarkastelu ei ollut tarpeen. Keskityin kuvissa enemmän tunnelmaan ja tiettyihin huomiota herättäviin luonteenpiirteisiin. Näitä ideakollaaseja ei ollut tarkoitus katsella jatkuvasti, vaan niiden tarkoitus oli toimia lähinnä rakennusmateriaaleina alitajunnassa.



KUVA 22. Ideakollaasi vihaisista ja ärtyisistä naisista



KUVA 23. Ideakollaasi nyrpeistä naisista



KUVA 24. Ideakollaasi lavastuksen väri- ja muotomaailmasta

Ohjaaja piti ideakollaaseissa esiintyvistä hahmoista ja etenkin kuva nyrpeästä rouvasta kollaasin oikeassa yläreunassa (Kuva 23) miellytti häntä. Kuvassa oli hänen mielestään juuri sellaista happamuutta ja nyrpeyttä, jota rva. Gustafssonilla sai olla. Lisäksi ohjaaja esitti, että nukella voisi olla kasvonaamio ja esimerkiksi papiljotit päässä ja aamutakki yllään. Näin äkäisyys korostuisi, kun lapset varastavat hänen kukkapenkistään kukkia kesken "kaunistautumisoperaation". Toisaalta papiljotit tai kasvonaamio toisivat näytelmään myös ripauksen lisähuumoria. Pidin ohjaajan ajatuksesta ja etsin vielä lisää inspiroivia ideakuvia, joissa olisi kasvo- tai kurkkunaamio (Kuva 25). Ohjaaja piirsi vielä luonnoksen rva. Gustafssonista kurkkunaamion ja papiljottien kanssa (Kuva 26), jolloin hänen ajatuksensa konkretisoituivat minulle paremmin. Tämä luonnollisesti rajoitti omaa suunnitteluani, mutta toisaalta ohjaajan idea oli niin hyvä, että siitä oli helppo jatkaa eteenpäin.



KUVA 25. Ideokuva kasvonaamiosta



KUVA 26. Luonnos Gustafssonista

Ideakuvien ja tarkentuneen mielikuvan jälkeen ryhdyin luonnostelemaan rva. Gustafsson -nukkeja ja lavastusta. Luonnostelu vastasi mallissani **toimintakierroksia**. Kettusen (2001) mukaan luonnospiirustus auttaa työryhmää ymmärtämään ongelmaa, kommunikoimaan keskenään sekä ideoimaan uusia ratkaisuja. Hänen mukaansa luonnos muuttaa ajatukset sellaiseen muotoon, jossa niitä voidaan tutkia, arvioida ja muuttaa. Luonnostelu on siis tavallaan ensimmäinen askel ideasta kohti fyysistä toteutusta. Samalla se mahdollistaa eri vaihtoehtojen vertailun. (Kettunen 2001, 92.) Luonnostelu voi tapahtua perinteisesti käsin piirtämällä tai maalaamalla, mutta apuna voi käyttää myös valmiita kuvia, kuten lehti-leikkeitä. Omat luonnokseni toteutin vesiväreillä maalaamalla, sillä se tuntui luontevimmalta työskentelytavalta.

Ensimmäisessä nukkeluonnoksessa (Kuva 27) otin huomioon ohjaajan näkemyksen rouva Gustafssonista kurkkunaamioineen ja papiljotteineen ja yritin löytää siihen ideakollaaseissa esille tullutta nyrpeää ilmettä. Värimaailmaksi mietin vihertävän kasvonaamion vastapainoksi punaisia papiljotteja. Funktioanalyysissä olin käynyt läpi värien vaikutusta ja siellä selvisi, että vastavärit luovat työlle potkua ja sopivassa suhteessa korostavat toisiaan. Vastavärien avulla pyrin korostamaan hahmon ärhäkkyyttä.

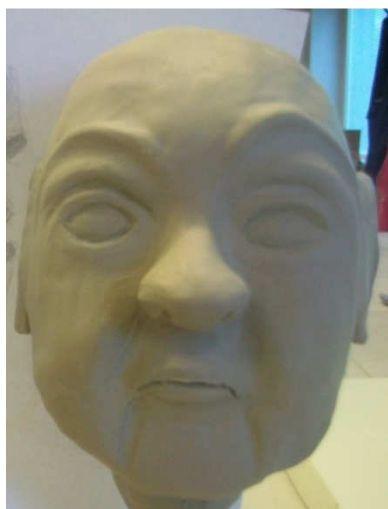


KUVAT 27 - 28. Luonnos rva Gustafssonista ja lavastusosiosta

Ensimmäisessä lavastusluonnoksessa (Kuva 28) hain lähinnä suuntaviivoja työlleni. Hyödynsin luonnoksessa ideakollaasissa esille tullutta muoto- ja värimaailmaa sekä käsikirjoituksesta poimimiani lavastuskohtaukseen liittyviä asioita, kuten kirsikkapuita ja kukkapenkkejä. Funktioanalyysissä olin pohtinut värien vaikutusta ja sen avulla selvisi, että voimakas punainen väri luo usein hieman hyökkäävän mielikuvan. Näin ollen rouva Gustafssonin äkäistä, jopa vihaista olemusta voisi vahvistaa talon punaisella värityksellä. Rouvan kapeakatseisuutta puolestaan voisi korostaa talon korkealla, mutta kapealla muodolla. Kapea talo jättäisi nukeille myös enemmän liikkumavaraa näyttämölle, mikä oli toivottavaa ohjaajan puolelta. Nuken ja lavastuksen muoto- ja värimaailman avulla voisi luoda kohtaukseen myös kontrasteja. Monen suomalaisen mieleen on varmasti juurtunut romanttinen sielunmaisema punaisesta mummonmökistä. Tätä mielikuvaa ylläpitävät maamme perinnemaisemat ja kansansadut, joissa mummit useasti asuvat juuri punaisissa tuvissa. Näin ollen talon punainen väritys loisi mielikuvan tutusta ja turvallisesta mummonmökistä, johon rouva Gustafsson -nukke toisi kontrastia ja säröä nyrpeällä ja äkäisellä olemuksellaan. Katsojat kokisivat siis yllätyksen, kun mökistä kurkkaisi äkäinen rouva herttaisen mummelin sijaan.

5.3 Hahmomalli ja koekappaleet

Ohjaajan mielestä nukke- ja lavastusluonnokset olivat näytelmän henkeen sopivat, joten päätin tehdä niiden jälkeen hahmomallineen sekä muutaman koekappaleen. Hahmomalline ja koekappaleet vastasivat mallissani **toimintakierroksia**. Hahmomalline tarkoitti työni kohdalla savesta muotoiltua kolmiulotteista mallinetta nukan päästä (Kuva 29). Se auttoi minua hahmottamaan paremmin kasvojen piirteet ja lisäksi se helpotti suun liikkumamekanismien suunnittelua. Kolmiulotteinen malline auttoi myös koekappaleen muotoilussa, sillä minun oli helppo pyöritellä kepin päässä olevaa hahmomallia ja tarkastella sitä useasta eri kulmasta veistäessäni koekappaleita. Hahmomallineen pyrin muotoilemaan niin, että se muistutti mahdollisimman paljon piirtämäni luonnosta. Jätin hahmomallineen muotoilusta kuitenkin kasvonaamion pois ja keskityin hakemaan kasvoille nyrpeää ilmettä. Kasvonaamion ajattelin kiinnittää nukkele vasta viimeistelyvaiheessa, joten hahmomallineessa se olisi ollut turha.



KUVA 29. Ensimmäinen hahmomalline

Hahmomallineen jälkeen ryhdyin valmistamaan ensimmäistä koekappaletta. Anttilan (1993) mukaan valmista tuotetta edeltävien prototyyppien avulla on tarkoitus selvittää kaikki mahdolliset tuotteen ulkonäköön, toimivuuteen, kestävyys- ja valmistustekniikkaan vaikuttavat tekijät (Anttila 1993, 201). Vaikka sana "proto" ei sovellu kovin hyvin kaikkiin tuotteisiin, se viittaa yleensä ensimmäisiin malli- tai koekappaleisiin. Tässä työssä koekappaleen eli nukan pään tekeminen oli tärkeää, jotta liikkumamekanismien toimivuutta voitiin testata ja nukan lopullinen työstäminen olisi sujuvaa työkentelyajan ollessa rajallinen.

Päätin tehdä ensimmäisen koekappaleen osittain bunkaru- nukketekniikkaa hyödyntäen. Tavallisesti bunkaru- nuken kasvot veistetään kokonaan puusta ja koverretaan sisäpuolelta ontoiksi, mutta omassa koekappaleessani päätin veistää kasvot ja takaraivon finnfoamista ajan säästämiseksi. Finnfoam on solumuovia, jota käytetään yleisesti lämpöeristeenä rakennuksilla. Se on rakenteeltaan tiivis, kevyt ja helposti työstettävä materiaali, jota voidaan leikata mm. kuumalankaleikkurilla (Kuva 30), fileerausveitsellä tai käsisahalla. Jos finnfoamia halutaan liimata yhteen isomman palan saamiseksi, kannattaa käyttää esimerkiksi puuliimaa tai uretaanivaahtoa. (Parviainen 2007.)

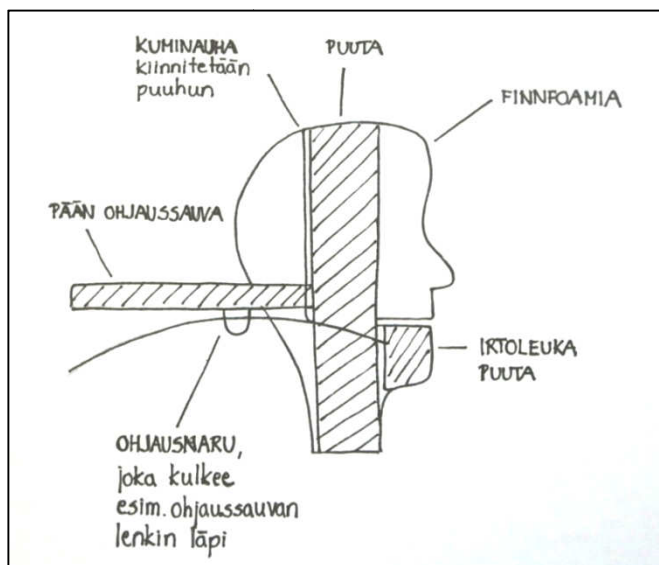


KUVA 30. Kuumalankaleikkuri

Parviaisen (2007) mukaan finnfoamiin ei voi veistää hyvin pieniä yksityiskohtia, mutta niitä voidaan muotoilla hienon hiomapaperin avulla. Lisäksi finnfoamin pinta on sellaisenaan melko haurasta ja pienetkin kolhut jättävät siihen jälkensä tai saattavat murtaa sitä. Finnfoam pinta kannattaakin päällystää esimerkiksi voimapaperilla ja vesi-liimaseoksella, jotta siitä tulee kestävä. (Parviainen 2007.) Valitsin koekappaleiden valmistusmateriaaliksi finnfoamin juuri sen keveyden ja helpon veistettävyytensä takia. Lisäksi finnfoam on veistomateriaalina edullista.

Perinteisellä bunkaru- tekniikalla suun liikkumamekanismi olisi ollut monimutkainen valmistaa. Tekniikka vaatii aina puisen pään, koska finnfoam ei ole riittävän luja materiaali bunkaru- nukessa käytetyille suun liikkumamekanismille. Puisten kasvojen veistäminen on myös hyvin hidasta, ja finnfoamin käyttö nopeuttikin työskentelyä. Kehittelemäni versio on periaatteessa yksinkertaistettu versio japanilaisesta bunkarutekniikasta, jossa nuken pää koverretaan aina ontoksi. Pienikokoinen finnfoam- pää ei kuitenkaan kestä ontoksi kovertamista, joten minun täytyi miettiä jokin muu vaihtoehto irtoleuan kiinnittämiseen. Ratkaisuksi kehitelin kasvojen ja takaraivon väliin tulevan puukappaleen sekä irtoleuasta lähtevän kuminauhan, joka kiskaisee aukinaisen suun takaisin kiinni, kun otetta löysätään.

Työskentelyni tueksi piirsin rakennekuvan (Kuva 31), jonka avulla mietin suun liikkumamekanismia. Tässä vaiheessa en pyrkinyt valmistamaan koekappaletta tarkasti luonnoksen mukaan, sillä aika oli rajallinen. Koekappaleen avulla oli tarkoitus testata vain suun liikkumamekanismin toimivuutta, joten kasvojen tarkalla viimeistelyllä ei ollut merkitystä.



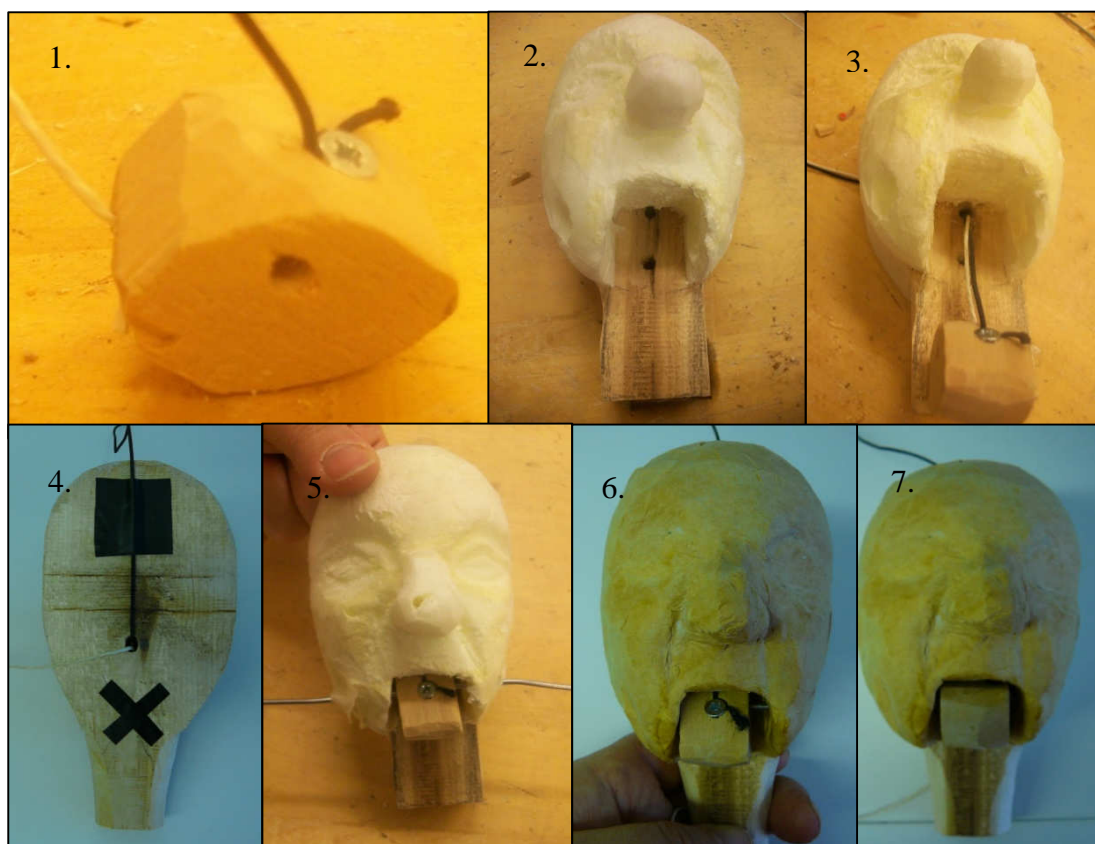
KUVA 31. Rakennekuva nukan pään liikkumamekanismista

Aloitin työskentelyn muotoilemalla koekappaleen kasvot ja takaraivon finnfoamista. Niiden väliin laitoin puisen välipalan vahvistamaan nukan päätä (kuva 31), koska irtoleuan ohjausnarut kulkivat pään sisällä. Kokonaan finnfoamista tehty pää olisi todennäköisesti murtunut ohjausnaruista kiskottaessa, joten siinä mielessä puukappale puolisi paikkansa. Puisen välikappaleen liimasin kiinni finnfoam- kasvoihin heti työskentelyni alkuvaiheessa, mutta takaraivon liimasin kiinni vasta sitten, kun olin kiinnittänyt irtoleuan kasvoihin.

Irtoleuan veistin puusta, jotta pystyin ruuvaamaan siihen kiinni ohjausnarut. Finnfoamista tehty leuka ei olisi kestänyt ruuveja, vaikka sen olisi päällystännyt voimapaperilla. Veistopuuna käytin haapaa, sillä se oli riittävän luja materiaali koekappaleisiin. Puisen irtoleukaan kiinnitin ruuveilla kaksi ohjausnarua, joista toinen lähti leuan päältä ja toinen leuan takaosasta (Kuva 32/1). Tein aluksi pään keskellä olevaan puukappaleeseen kaksi reikää päällekkäin (Kuva 32/2) ja laitoin molemmat leuan ohjausnarut kulkemaan eri reiästä. Totesin sen kuitenkin huonoksi ratkaisuksi, sillä suu ei auennut kunnolla. Ajattelin sen ensin johtuvan leuan kulmikkaasta muodosta, joten

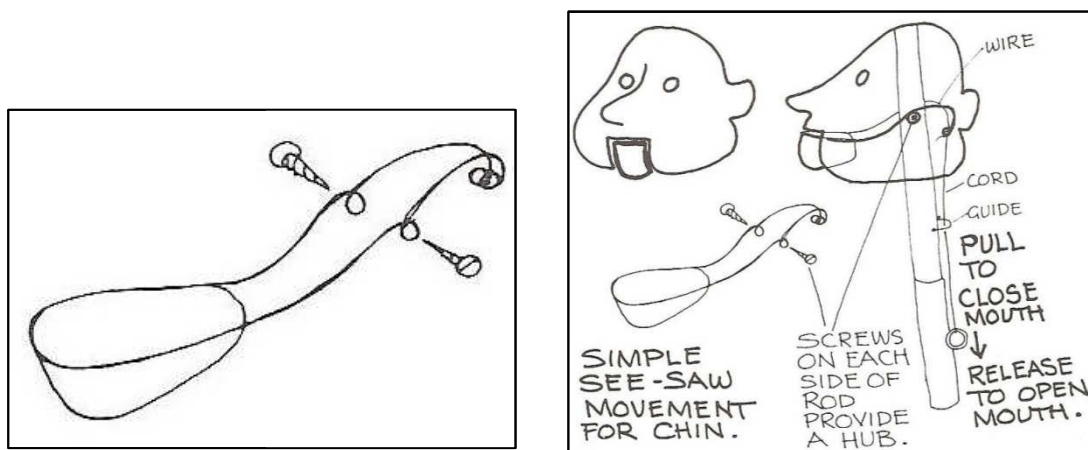
pyöristin irtoleuan takaosan. Tästä ei kuitenkaan ollut apua, joten korvasin leuan päältä lähtevän ohjausnarun kuminauhalla ja laitoin sekä kuminauhan että leuan takaa lähtevän ohjausnarun kulkemaan nyt samasta reiästä (Kuva 32/3). Tämän jälkeen kiinnitin kuminauhan nuken pään keskellä olevaan puukappaleen (Kuva 32/4). Kun olin kiinnittänyt kuminauhan puiseen välikappaleeseen, kiinnitin irtoleuan kasvoihin rautakselin avulla (Kuva 32/5). Sen ansiosta leuka liikkui ohjausnarusta kiskottaessa, mutta ei irronnut paikoiltaan. Tämän jälkeen liimasin puiseen välikappaleeseen takaraivon kiinni ja laitoin ohjausnarut kulkemaan myös sen läpi kohti niskakeppiä.

Tekniikan ansiosta suu avautui ohjausnarusta vedettäessä ja vastaavasti otetta löysäessä kireälle pingottunut kuminauha kiskaisi avonaisen suun takaisin kiinni (Kuva 32/6 - 7). Suu aukesi mielestäni hyvin luonnollisen oloisesti ja tekniikka tuntui toimivalta ja helpolta käyttää. Tämä tekniikka kuitenkin sitoisi näyttelijän molemmat kädet, sillä toisella kädellä nukettaja piti kiinni pään ohjassauvasta ja toisella kädellä kiskoi ohjausnaruista. Lisäksi suun aukeaminen jäi melko huomaamattomaksi eleeksi, joten pohdiskelinkin, näkyisikö suun aukeaminen riittävästi yleisölle asti.



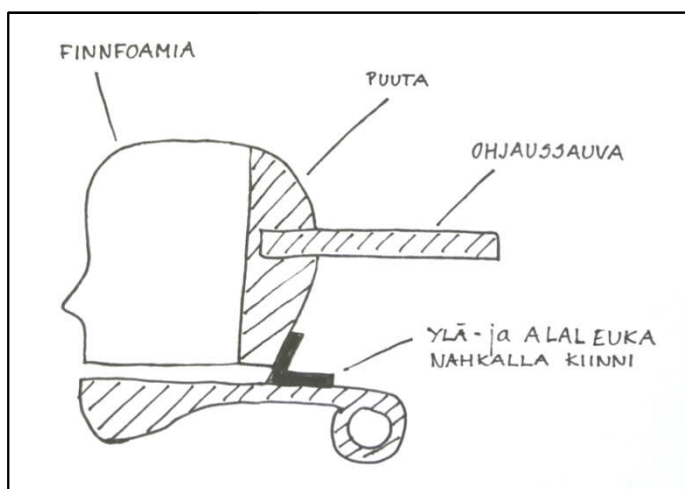
KUVA 32. Ensimmäisen koekappaleen työstövaiheet

Koska ensimmäisessä koekappaleessa suun liike oli melko huomaamaton, päätin tehdä vielä toisen koekappaleen, jossa pyrin saamaan suun liikkeelle vähän lisää volyyymiä. Tutkiessani eri nukketekniikoita olin löytänyt sattumalta kuvan sauvanuken suunaukeamistekniikasta, jossa mielenkiintoni herätti etenkin irtoleuan muoto (Kuva 33). Toisessa koekappaleessa ajattelin yhdistää tuota sauvanuken irtoleuan muotoa tavalliseen pöytä- eli niskakeppinukkeeseen. Sellaisenaan sauvanukke ei soveltunut tähän työhön, koska sitä ohjataan alapuolelta nukan vartalona toimivan sauvan avulla.



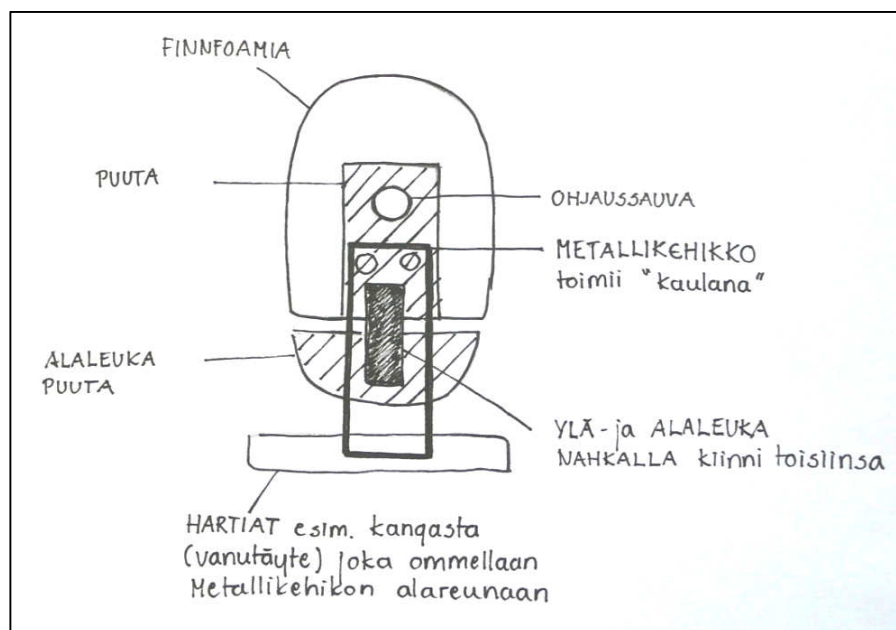
KUVA 33. Sauvanuken suunliikkumismekanismi ja yksityiskohta siitä.

Toiseen koekappaleeseen tein kokonaan irrallisen alaleuan, jolloin suu avautui huomattavasti enemmän. Kasvot veistin tässäkin versiossa finnfoamista ajan säästämiseksi, mutta takaraivon tein puusta, koska siihen oli parempi kiinnittää irtonainen alaleuka sekä ohjaussauva eli nuketuskeppi. Piirsin myös toisesta koekappaleesta rakennekuvia työskentelyni tueksi. Ensimmäisessä rakennekuvassa näkyy, kuinka ajattelin kiinnittää ala- ja yläleuan toisiinsa nahkasuikaleen avulla (Kuva 34).



KUVA 34. Rakennekuva toisesta koekappaleesta.

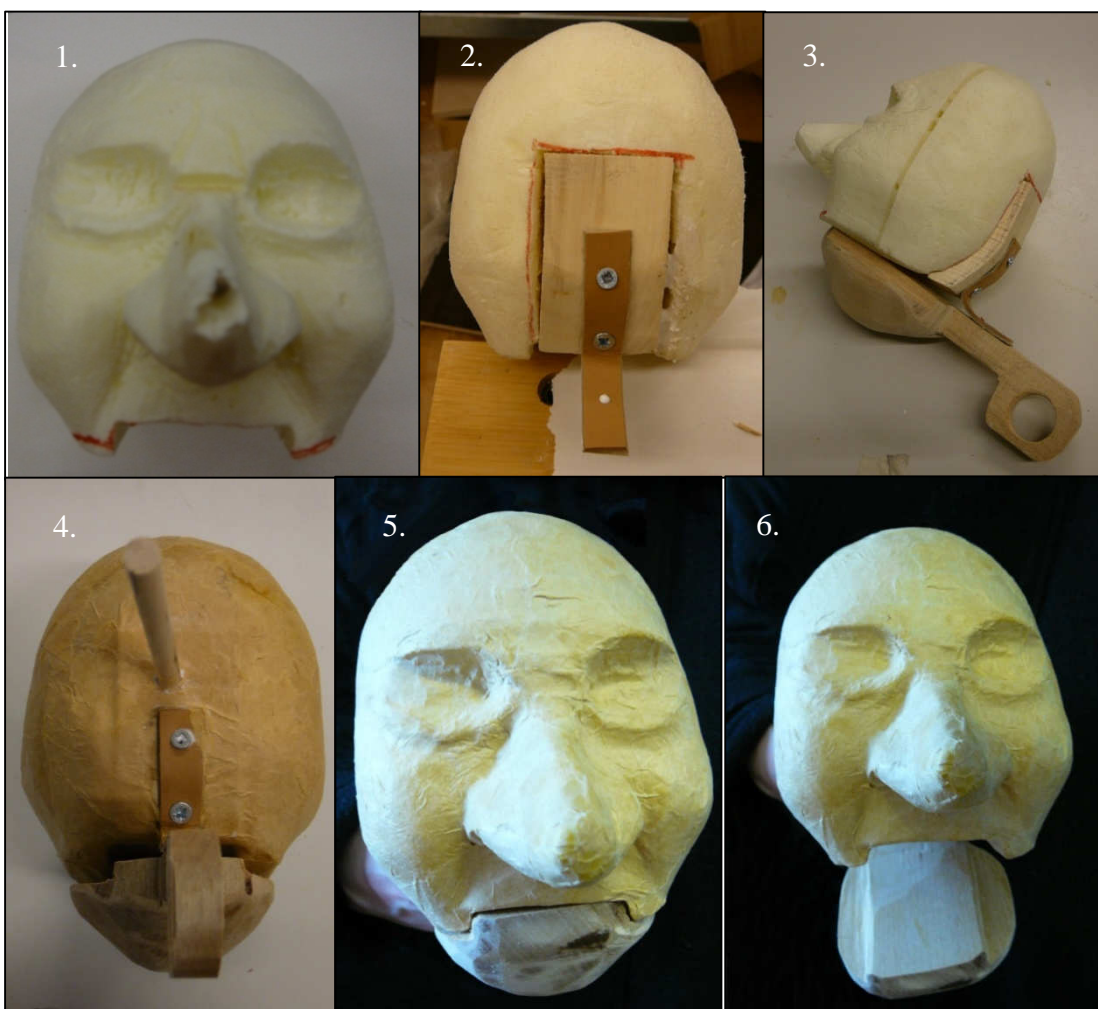
Toisessa rakennekuvassa puolestaan näkyy tekniikka, jonka avulla ajattelin kiinnittää pään vartaloon (Kuva 35). Vartalon kiinnitys osoittautui haastavaksi, ja pitkän pohdinnan jälkeen päädyin vaihtoehtoon, jossa vartalo kiinnitettäisiin päähän metallikehikon avulla. Suorakaiteen muotoon taivutettu paksu rautalanka eli ns. metallikehikko ruuvattaisiin kiinni sekä takaraivoon että hartiapuuhun, jolloin se toimisi samalla kaulana.



KUVA 35. Rakennekuva nukken takaraivosta

Aloitin toisen koekappaleen työstön veistämällä pään finnfoamista. Alaleukaa ei olisi tarvinnut veistää vielä tässä vaiheessa, koska korvasin sen joka tapauksessa puisella leualla. Minusta oli kuitenkin helpompi hahmottaa kasvojen piirre veistämällä kasvot yhtenäisenä ja poistamalla siitä sitten osia. Tämän jälkeen irrotin veistetyistä kasvoista alaleuan (Kuva 36/1). Rakennekuvaa piirtäessä olin miettinyt nukelle tasaista ala- ja yläleukaa. Huomasin kuitenkin melko pian, että yläleuan keskelle kannatti kovertaa aukko ja alaleuan keskiosa puolestaan jättää koholle, jotta leuat loksahtaisivat paremmin kiinni suuta suljettaessa. Jos ala- ja yläleuan kosketuspinnat olisivat olleet aivan tasaiset kuten alunperin suunnittelin, olisi alaleuka päässyt liikkumaan sivuttaissuunnassa liikaa ja nukkenäyttelijän työskentely olisi vaikeutunut. Ylä- ja alaleuan kiinnitin toisiinsa nahkasuikaleen avulla. Nahkasuikale ei olisi välttämättä kestänyt kiinni takaraivossa pelkällä liimalla, joten päätin lisätä takaraivoon puukappaleen (Kuva 36/2), jotta voisin ruuvata nahkasuikaleet siihen kiinni.

Löytämäni piirroksen (Kuva 33, s. 51) irtoleuassa oli alaspäin taipuva varsi ja siitä sain idean työstää toisen koekappaleen alaleukaan käsipidikkeen (Kuva 36/3). Lisäksi kiinnitin takaraivoon ohjaussauvan eli nuketuskepin (Kuva 36/4). Nuken suu avautui ja sulkeutui (Kuva 36/5 - 6) nyt huomattavasti näyttävämmin kuin ensimmäisessä koekappaleessa. Käsipidikkeen ansiosta nuken suun liikuttaminen oli myös hyvin helppoa. Nuken suu avautui, kun keskisormea tai etusormea pidettiin alaleuan käsipidikkeessä ja peukalolla painettiin nuketuskeppiä alaspäin. Vastaavasti suu lokahti kiinni, kun peukalo-otteen irrotti nuketuskepistä. Koekappaletta oli helppo käsitellä, ja leuat lokahtivat suun sulkeutuessa hyvin paikoilleen. Ohjaussauva olisi kuitenkin saanut olla paksumpi, jotta sitä ollut tukevampi kannatella. Koekappaleeseen en kuitenkaan tätä muutosta enää ehtinyt tehdä.



KUVA 36. Toisen koekappaleen työstövaiheet

Esittelin valmistamiani koekappaleita ohjaajalle seuraavassa tapaamisessa. Hänen mielestään ensimmäinen koekappale (Kuva 32, s. 49) oli tekniikaltaan ihan toimiva,

mutta suu aukesi liian huomaamattomasti näytelmää ajatellen. Lisäksi nukke oli hänen mielestään melko ilmeetön. Nukke sai siis olla enemmän teatraalisempi ja sen omia piirteitä, kuten äkäisyyttä ja vihaisuutta sai jopa ylikorostaa. Kyseinen tekniikka ei välttämättä mahdollistanut nukelle samaan aikaan teatraalista ilmettä ja helppoa liikuttavuutta, koska rouva Gustafsson- nuken pää tulisi olemaan kooltaan melko pieni. Tämän tekniikan kohdalla myös irtoleuan sivuille täytyi jättää jonkin verran kiinnitysvaraa. Suusta tulisi siis joka tapauksessa melko pieni ja huomaamaton, vaikka kasvojen ilmettä korostaisikin teatraalisemmaksi. Toisessa koekappaleessa ongelmaksi muodostui puolestaan vartalon yhdistäminen päähän. Suunnittelemani rautainen niska olisi liian jäykkä, jotta nukke taipuisi huutamaan ikkunasta. Toisen koekappaleen suun aukeamistekniikka oli kuitenkin ohjaajan mielestä näyttävä ja teknisesti toimiva (Kuva 36, s. 52).

Tässä vaiheessa harjoituskautta oli varmistunut, että nukettajilla ei ollut resursseja liikutella rva Gustafsson -nukkea lavastuksen keskellä. Nukke ei siis poistunut talostaan, vaan ainoastaan huusi ikkunasta. Koska nukke ei näy yleisölle missään vaiheessa, ei nukke tarvinnut alavartaloa. Myös nuken kädet olivat kohtauksessa nukkenäyttelijöiden tiellä, sillä heillä oli kohtauksessa monta muutakin nukkehahmoa liikuteltavana ja näin ollen kova kiire. Nukelta siis karsiutui tässä vaiheessa sekä kädet että jalat, ja realismisuus vaihtui pikemminkin groteskiin liioitteluun. Koska nuken oli saatava katsojien huomio hyvin lyhyessä ajassa pelkästään ikkunasta kurkkaamalla, sai nuken huutaminen olla korostetun teatraalista ja näyttävää. Ohjaaja myös toivoi, että tuleva nukke poikkeaisi enemmän näytelmän muista nukeista, sillä näytelmä kaipasi joukkoonsa räväkkää hahmoa, joka kiinnittäisi yleisön huomion. Tässä vaiheessa realismisuus voitiin siis unohtaa ja keskittyä enemmän nuken luonteenpiirteiden liioitteluun, kurkkunaamiota ja papiljotteja kuitenkin unohtamatta. Tapaamisen jälkeen palasin tavallaan toimintakierrosten alkuun, sillä piirsin vielä pari uutta luonnosta rva. Gustafssonista (Kuva 37). Luonnoksissa pyrin tietoisesti liioittelemaan kasvojen piirteitä. Pidin etenkin vasemmanpuoleisesta luonnoksesta, joka lopulta myös valittiin työskentelyni suuntaviivaksi lopullista nukkehahmoa rakennettaessa.



KUVA 37. Uusia luonnoksia rva Gustafssonista

Luonnosten jälkeen valmistin savesta vielä uuden hahmomallineen (Kuva 38), jossa käytin esikuvana tuota valittua luonnosta. Hahmomallineen teosta oli myös konkreettista hyötyä, sillä se auttoi lopullisen nukan muotoilussa ja nopeutti työskentelyä. Varsinaista koekappaletta en aikapulan vuoksi ehtinyt tehdä. Toisaalta ohjaaja ei sitä odottanut, sillä käsinukan valmistustekniikasta oli olemassa paljon valmista tietoa ja se oli suhteellisen helppo toteuttaa.



KUVA 38. Uusi hahmomalline rouva Gustafsson -nukesta.

6 KOKONAISUUS RAKENTUU

6.1 Nuken valmistus

Tapaamisessa kävimme ohjaajan kanssa läpi erilaisia vaihtoehtoja rouva Gustafsson-nuken valmistustekniikasta. Tekemieni koekappaleiden perusteella ohjaaja kallistui kuitenkin lopulta käsinuken kannalle, sillä se mahdollisti nukettajalle kaikkein yksinkertaisimman ja näyttävimmän suunliikuttelutekniikan. Tekemiini koekappaleisiin ohjaaja oli tyytyväinen, mutta muuttuneiden nukkeen kohdistuvien odotusten takia koekappaleet eivät enää vastanneet ohjaajan toivomusta rouva Gustafssonista. Olin suunnitellut koekappaleet siinä uskossa, että nukelle tulee vartalo ja liikkuvia niveliä käsiin. Nukketeatteriproduktio kuitenkin eli koko ajan. Harjoitusten myötä ohjaajalle syntyi uusia ideoita ja vanhoja vastaavasti karsiutui pois. Myös käsikirjoitus muokkautui harjoitusten aikana paremmin näyttelijöille istuvaksi ja osa repliikeistä joko korvattiin tai jätettiin kokonaan pois. Nämä asiat yhdessä vaikuttivat siihen, että realistisuutta tavoitteleva nukke päätettiin muuttaa kädettömäksi ja jalattomaksi käsinukeksi, jonka luonteenpiirteitä sai ylikorostaa.

Työni tutkimus- ja analysointivaiheessa olin perehtynyt käsinukketekniikkaan yhtenä vaihtoehtona ja siitä oli paljon apua työn tässä vaiheessa. Käsinuken valmistamisessa voi käyttää useita erilaisia tekniikoita. Yksi vaihtoehto oli veistää nuken pää vaahtomuovista ja kovertaa siihen aukot sormille. Tämä tekniikka olisi kuitenkin jättänyt nuken pinnan hyvin pehmeäksi (Kuva 11, ks. sivu 23), ja siihen olisi ollut hankala kiinnittää kurkkunaamiota. Bleischin (1991, 83) mukaan käsinuken liikkuva suu voidaan veistämisen sijaan myös koota vaihe vaiheelta leukojen päälle. Tällöin suun runko tehdään kahdesta kangasnivelellä avulla toisiinsa kiinnitetyistä vanerin paloista, joiden päälle rakennetaan sormille omat kolot vaahtomuovista (Kuvat 13 - 14, ks. luku 3.1.2). Tämä vaihtoehto tuntui järkevimmältä työskentelytavalta, koska tekniikka mahdollisti pään valmistamisen melkein mistä materiaalista tahansa. Koska aikaa oli hyvin rajallisesti käytettävissä, päätin korvata vanerileuat nahkarukkasella. Rukkasetta sain kädelle jo valmiin "kotelon", joten minun ei tarvinnut muotoilla sormille erikseen omia koloja. Tosin jouduin ompelamaan rukkasta hieman pienemmäksi, koska saatavilla oli vain suurikokoisia miesten nahkarukkasia. Ompelin nahkarukkasen nukkenäyttelijän käteen sopivaksi ja muotoilin sen päälle finnfoamista nuken ylä- ja alaleuan (Kuva 39).



KUVA 39. Käsинуken ylä- ja alaleuka veistetään finnfoamista

Veistetyt nuken kasvot päällystin liisterillä ja voimapaperilla, jotta nukesta tulisi kestävämpi. Koversin myös nuken ylä- ja alaleukaan aukot kädelle ja liimasin rukkasen kiinni leuka-aihioihin (Kuva 40). Käytin aluksi puuliimaa, mutta rukkanen irtosi harjoitusten aikana leuka-aihiosta. Liimauksesta täytyi kuitenkin saada niin kestävä, ettei se irtoaisi esitysten aikana. Päätin siis korvata puuliiman tiivistemassalla, joka on liimaukseen tarkoitettua nopeasti kovettuvaa ja erittäin elastista yksikomponenttista polyuretaanisumaussmassaa (Dana Lim Finland). Tiivistemassan avulla sain hyvin kestävän lopputuloksen, sillä massa oli joustavaa ja kestävä.



KUVA 40. Ylä- ja alaleukaan koverretaan aukot ja rukkanen liimataan kiinni

Lopuksi muotoilin finnfoamista nuken hampaat sekä toisen silmän päälle tulevan kurkun ja kiinnitin ne tiivistemassan avulla paikoilleen. Toisena silmänä käytin valmista helmisilmää. Silmän sävyksi valitsin punertavan, sillä se korosti parhaiten hahmon aggressiivista luonnetta. Nuken kasvot pohjamaalasin akryylimaalilla ja sen jälkeen valmistin kurkkunaamion levittämällä nuken kasvoille värjättyä Bostikin pikasilotetta

(Kuva 41). Pikasiloite on hienorakenteista massaa, jota käytetään mm. puupintojen kolojen ja naarmujen tasoittamiseen (Tikkurila Oyj, 2007).



KUVA 41. Nuken kasvot maalataan ja kurkkunaamio levitetään

Pohjamaalauksen jälkeen varjostin vielä nuken kasvoja ja hampaita. Maalasin myös yläleuasta näkyvän hansikkaan mustaksi, jotta hampaat ja nuken piirteet erottuisivat paremmin suuta avattaessa. Papiljotit valmistin pinkin värisestä huovutusvillasta, sillä halusin tuoda hahmolle vähän pehmeyttä kovien materiaalien rinnalle. Kieputin ja liimasin villaa vihreäksi maalattujen puukeppien päälle (Kuva 42). Papiljotit kiinnitin nuken päähän kuumaliima ja puukeppin keskelle isketyn naulan avulla. Naulat upposivat päällystettyyn finnfoampäähän hyvin ja kiinnittivät papiljotit paremmin kuin pelkkä kuumaliima.



KUVA 42. Nuken kitalaki maalattiin mustaksi ja papiljotit kiinnitettiin päähän

6.2 Lavastusosion valmistus

Lavasteiden tehtävänä on rikastuttaa näytelmää, luoda tunnelmaa ja antaa vaikutelma, että nukket liikkuvat jossain tilassa. Lisäksi lavastus sijoittaa nukket ja tapahtumat tiettyyn ympäristöön. Lavasteet eivät saa olla monimutkaisia ja tilaa vieviä, jotta pääasi-
oita, nukkeja ja niiden toimintoja näyttämöllä, voitaisiin seurata. Toisaalta näyttämö-
rakenteilla voidaan myös estää nukkenäyttelijää tai nukken liikuttamistekniikkaa nä-
kymästä yleisölle. (Aropaltio 1979, 90 - 91.) Kokkosen (1982, 92, 127) mielestä la-
vasteiden olennaisin tehtävä on osoittaa myös oikeat sisääntulo- ja liikkumismahdolli-
suudet sekä antaa kokonaisuudelle kehukset. Jollei näin tapahdu, on lavastus tarpee-
tonta. Lisäksi lavastus on tehtävä sellaiseksi, että se kuvastaa näytelmän luonnetta ja
paikallistaa sen. Lavastus toimii näytelmän apukeinona ja ensisijaisesti sen on otettava
huomioon nukkien koko, tyyppi ja liikkuminen.

Näyttämörakenne on yleensä riippuvainen siitä, millaisia nukkeja näytelmässä aiotaan
käyttää. *Isoisää lainaamassa* -näytelmää varten oli kuitenkin olemassa jo valmis näyt-
tämörakenne, joka saneli pitkälti nukketekniikan sekä nukkien ja lavasteiden koot.
Hämeen Kuninkaallinen Nukketeatteri tekee tuotantonsa yleensä kiertäviksi ja lavas-
teita joudutaan kuljettamaan paljon paikasta toiseen. Siksi lavasteiden oli oltava kes-
täviä, helppoja purkaa ja käytössä kyllin tukevasti lattialla seisovia. Myös näyttämöra-
kenteen oli sovelluttava kiertue-elämän tuomiin rajoitteisiin, joten Räisä oli homman-
nut teatterille koottavan pöytänäyttämön. Näyttämö koostui kahdesta jalallisesta valo-
kiskosta sekä pöytätasosta (Kuva 43), joiden väliin jäi näyttämöaukko. Näyttämöau-
kon korkeutta voitiin säätää valokiskon korkeutta muuttamalla. Aukon leveyttä puo-
lestaan voitiin muuttaa sivusermeinä toimivien kankaiden avulla. Sivusermien takana
säilytettiin sellaiset nukket, rekvisiitat (tarpeisto) ja lavastuksen osat, joita ei tarvittu
lavalla juuri sillä hetkellä. Nukkenäyttelijät liikuttelivat nukkeja pöytätason takana,
joten myös heille tuli jättää riittävä työskentelytila. Lisäksi näyttämöaukon taakse pin-
gotettiin tumma taustakangas, jotta esitystilojen vaaleat seinät eivät häiritse katsojia.



KUVA 43. Näyttämörakenne ilman sivusermejä

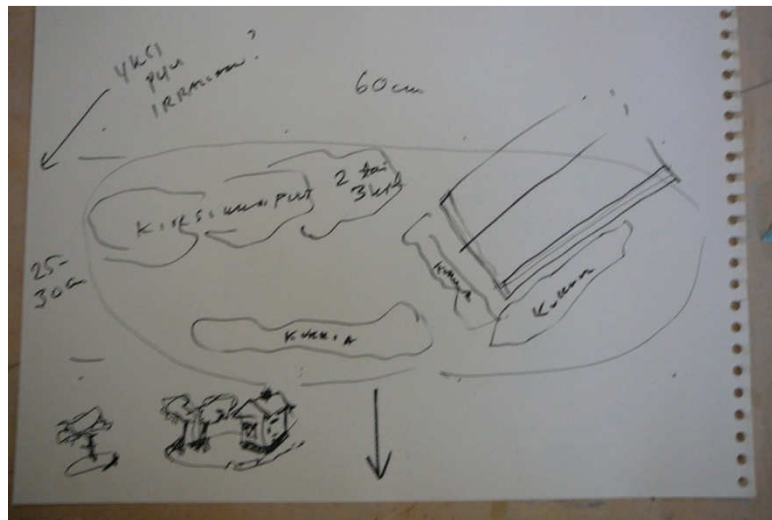
Aloitin lavastusosion valmistamisen rouva Gustafssonin mökistä. Luonnosteluvaiheessa minulle oli syntynyt melko tarkka kuva talon ulkonäöstä ja värityksestä, mutta sen koko oli vielä hieman auki. Pohdimme ohjaajan kanssa talon kokoa pienoismallin avulla, jotta mittasuhteet hahmottuisivat paremmin. Ohjaajan mielestä näytelmän suuret lavastuselementit, kuten vanhainkoti ja rouva Gustafssonin talo, saivat olla suurin piirtein yhtä korkeat. Alla olevassa kuvassa (Kuva 44) ohjaaja testasi vanhainkodin korkeutta, joka oli 100 cm. Talo näytti liian massiiviselta, joten päädyimme tekemään molemmista taloista hieman pienemmät, noin 70 - 80 cm korkeat.



KUVA 44. Näyttämön pienoismalli ja vanhainkoti

Esityksen kiertueluontoisuus asetti suunnittelulle joitakin rajoitteita. Esimerkiksi lavastuselementtien tuli olla kiinteitä kokonaisuuksia, joita olisi helppo siirrellä ja nostella lavalta pois. Jotta suunnittelemani lavastusosio olisi yksi hallittava kokonaisuus,

ajattelin kiinnittää rouva Gustafssonin talon, kukkaistutukset ja kirsikkapuut levyn päälle (Kuva 45).



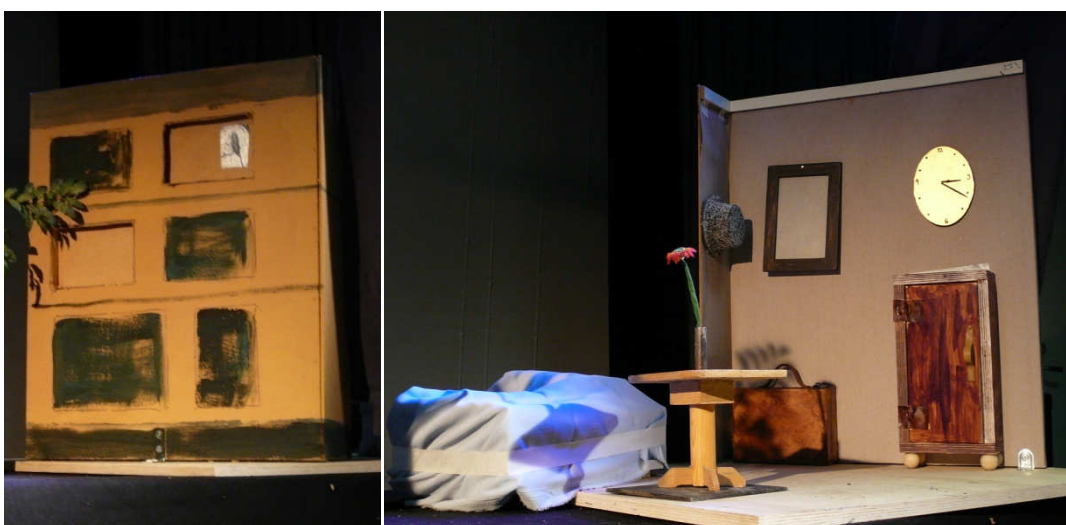
KUVA 45. Hahmotelma lavastusosion rakentamisesta levyn päälle

Ohjaajan kanssa keskusteltuamme minulle kuitenkin selvisi, että kirsikkapuut ja kukkaistutukset eivät mahdu olemaan lavalla koko näytelmän ajan. Ne siis nostettaisiin lavalle vasta siinä kohtauksessa, kun rouva Gustafsson huutaa ikkunasta naapuruston lapsille. Talo puolestaan sai olla lavalla koko näytöksen ajan, joten pohjalevy tuli tarpeettomaksi siinä vaiheessa. Päätin siis rakentaa irrallisen talon, jota on helppo nostella. Talon seinät rakensin jätevanerista, mutta takaseinän jätin avonaiseksi, jotta nukettaja mahtui työntämään nuken pään talon ikkunasta ulos. Katon valmistin kapalevystä ja päällystin sen useaan kertaan voimapaperilla ja liisterillä, jotta se kestäisi kolhuja. Talon takaosaan kiinnitin kantokahvan, jotta taloa olisi helppo liikutella (Kuva 46). Sijoitin kantokahvan lähes katonrajaan, jossa se toimi samalla katon tukirakenteena. Ylhäällä sijaitseva kantokahva ei myöskään häirinyt nukettajan työskentelyä.



KUVA 46. Talon julkisivu ja talo takaa

Vanhainkoti oli rouva Gustafssonin talon lisäksi toinen suuri lavastuselementti, joka oli lavalla koko näytelmän ajan. Minun tulikin huomioida lavastusosiota tehdessäni myös sen ulkonäkö. Räisä rakensi vanhainkodin kääntyväksi elementiksi niin, että näytöksen alkupuolella yleisö näki vain talon julkisivun. Tämän jälkeen vanhainkotiä käännettiin niin, että yleisö näki vanhainkodin sisäpuolella olevan isoisan huoneen (Kuva 47). Väriytykseltään vanhainkoti oli hyvin neutraali ja vaatimaton, kun taas rouva Gustafssonin talo sai korostua värin ja muotonsa puolesta. Funktioanalyysissä pohdin talon väriksi punaista ja betonin harmaata, mutta päätin korostaa punaista sävyä vielä valkoisilla listoilla ja vihertävällä katolla (Kuva 48).



KUVA 47. Vanhainkodin julkisivu ja isoisa Niilon huone vanhainkodin sisällä



KUVA 48. Rouva Gustafssonin talo viimeisteltynä

Suunnittelemaani lavastusosioon kuuluivat myös kolme kirsikkapuuta ja kukkapenkit. Kirsikkapuut nostettiin lavalle vain kohtauksen ajaksi, joten ne tuli rakentaa niin, että ne kestivät tukevasti pystyssä lavalla ja nuket pystyivät istumaan niissä. Lisäksi yhdessä puussa piti olla katkeava oksa. Valmistin puiden rungot sahatuista puupätkistä, joihin lisäsin kanaverkosta tehdyn oksiston. Kanaverkon kiinnitin puuhun niittien ja ilmastointiteipin avulla (Kuva 49) ja päällystin kipsinauhalla, jotta siitä tuli vahva. Sen jälkeen lisäsin vielä kipsinauhan päälle liisteriä ja voimapaperia, jotta sain pinnasta puumaisemman. Valmiiseen puun runkoon liimasin kuumaliimalla kiinni tekokukan lehtiä, joita olin muokannut valmiista tekokukista. Vahvistin kiinnityskohdat vielä niiteillä ja päällystin voimapaperilla, jotta ne olisivat siistit. Lehtiin kiinnitin paperisia kirsikan marjoja ja viimeistelin puut maalaamalla ne ruskealla akryylimaalilla. Yritin jäljitellä mahdollisimman paljon aitoa puun pintaa (Kuva 50). Puiden runkona halusin käyttää osittain aitoa puuta, koska se nopeutti työskentelyäni. Aidon puun käyttö oli järkevää myös siksi, että se oli melko painava materiaali. Puu kesti siis paremmin pystyssä, kun sen alaosa valmistettiin raskaammasta materiaalista kuin sen yläosa. Lisäksi aitoon puuhun oli hyvä ruuvata kiinni ohjaajan haluama "katkeava" oksa. Jätin ruuvien hieman löysälle, jotta oksa liikkuisi ylös ja alas ja loisi näin kuvan katkeavasta oksasta (Kuva 50). Aidon puun käyttöä runkomateriaalina voi perustella myös sillä, että kanaverkosta valmistetussa puunrungossa ruuvit eivät olisi kestäneet kunnolla kiinni ja näin ollen siihen olisi ollut hankala laittaa mitään mekanismia, joka saisi aikaan efektin katkeavasta oksasta.



KUVA 49. Kirsikkapuun valmistus ja oksien liimaus

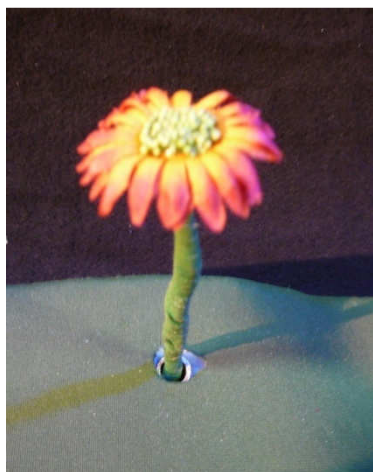


KUVA 50. Valmis kirsikkapuu ja yksityiskohta "katkeavasta" oksasta

Kukkapenkkejä kohtauksessa tuli olla kaksi: kehäkukkaistutus ja ruusupenkki. Yhden kehäkukan piti olla helposti irrotettava, sillä kohtauksessa Pera poimii sen kukkapenkistä ja vie isoisälle. Kukkapenkit nostettiin paikoilleen vasta kyseisen kohtauksen alussa, joten niiden piti olla irralliset ja helposti liikuteltavat. Valmistin kukkapankki- en pohjat styroksista ja päällystin ne vihreällä kankaalla. Styroksi takasi keveyden ja helpon liikuteltavuuden. Lisäksi siihen oli hyvä upottaa kukkia liiman avulla. Liimasin tekokukat kukkapankkeihin kiinni kuumaliimalla (Kuva 51). Irrotettavaa kehäkuikkaa varten upotin kukkapankkiin rautaholkin eli onton rautaputken, josta kehäkukka oli helppo nostaa pois (Kuva 52).



KUVA 51. Kehäkukka - ja ruusupenkki rva Gustafssonin talon edustalla



KUVA 52. Yksityiskohta rautaholkista ja poimittavasta kehäkukasta

Lavastusosiota testailtiin useissa harjoituksissa. Niiden aikana todettiin, että kolme kirsikkapuuta oli liikaa. Kohtauksesta tuli liian täysi ja nukettajilla ei ollut aikaa laittaa jokaista nukkea istumaan eri puuhun. Kokeilimme kohtausta seuraavaksi vain kahdella kirsikkapuulla ja lopputulos oli paljon onnistuneempi. Päätimme siis poistaa kohtauksesta yhden kirsikkapuun. Ohjaaja kuitenkin halusi käyttää ylimääräiseksi jäänyttä kirsikkapuuta vanhainkodin edustalla. Sellaisenaan kirsikkapuuta ei kuitenkaan voinut käyttää, vaan ohjaaja halusi, että puu olisi lähes kuollut. Näin se symboloisi vanhuutta ja elämän hiipumista vanhainkodin kupeessa. Samalla puu toisi lisää yhtenäisyyttä lavastukseen. Tätä tarkoitusta varten poistin puusta enimmäkseen lehdet ja maalasin sen pinnan mahdollisimman elottoman näköiseksi (Kuva 53). Myöhemmässä vaiheessa harjoituksia myös ruusupenkki joutui karsintalistalle, sillä näyttämö oli edelleen hieman ahdas ja nuket tarvitsivat lisää tilaa ympärilleen. Loppukohtauksessa Peran oli tarkoitus poimia rouva Gustafssonin puutarhasta vielä ruusu ja viedä se isoisän hauta-

jaisiin. Kohtaus ratkaistiin kuitenkin niin, että Peralla oli ruusu jo valmiina kädessään kun hän saapui lavalle. Kun lavastusta oli harjoitusten myötä vähän karsittu, saatiin lopulta aikaiseksi toimiva ja näyttävä kokonaisuus, joka sopi yhteen muun lavastuksen kanssa (Kuvat 54).



KUVA 53. Vanhainkodin reunalla kasvaa "kuoleva puu"



KUVA 54. Rva Gustafssonin talo ja vanhainkodin julkisivu näytelmän alussa

7 ARVIOINTI

Valmistuksen jälkeen on hyvä pohtia, kuinka tuotteet onnistuivat täyttämään niille asetetut kriteerit. Arvioin valmista nukkea ja lavastusosiota (Kuva 55) Anttilan realistisen evaluaation asetettujen tavoitteiden pohjalta. Anttilan (2006, 465) mukaan tuloksen tarkastelu siirretään päättöanalyysissä laajempaan kontekstiin ja sen merkitystä ja vaikuttavuutta tarkastellaan esimerkiksi käytettävyyšnäkökulmaan liittyvässä kontekstissa. Arviointi on Anttilan (1996, 210 - 211) mukaan palautteen saamista asetettujen tavoitteiden saavuttamisesta, mielikuvan toteutumisesta, erilaisten funktioiden saavuttamisesta ja asetetun vaatimustason saavuttamisesta. Tuotosta verrataan aina niihin arviointikriteereihin, joita työlle on etukäteen asetettu.



KUVA 55. Valmis nukke ja lavastusosio

Oman työni kohdalla arvioin sekä koko työprosessia että valmiin nuken ja lavastusosion muotoa ja olemusta suhteessa näytelmän visuaaliseen ja toiminnalliseen ko-

konaisuuteen. Arvioinnissa otan huomioon myös käytön, assosiaation ja estetiikan funktiot. Lisäksi arvioin lopputuotosta ohjaajalta saamaani palautteen kautta (Liite 3). Arvioinnin kriteeriksi asetan sen, kuinka tuotokset eli rouva Gustafsson -nukke ja lavastusosio, täyttävät odotetut vaatimukset eli mikä on niiden soveltuvuus aiottuun tarkoitukseen.

Ohjaajan kanssa olimme määritelleet projektin alkuvaiheessa työn tärkeimmiksi tavoitteiksi nukken toimivan liikkumamekanismin ja helppokäyttöisyyden. Lisäksi nukken suunnittelussa tuli huomioida näytelmän muut nuket, jotta siitä tulisi toimiva osa yhtenäistä visuaalista ilmettä. Muotoilullisesti tavoitteena oli luoda hahmo, jonka muotokieli tuki käsikirjoituksen tarinaa. Prosessin alkuvaiheessa hahmon suunnittelulle asetettu ihmismäinen ja hyvin realistinen ulkomuoto ohjasivat työskentelyä. Myöhemmässä vaiheessa nukken ulkomuodolla päätettiin kuitenkin hakea groteskia luonteenpiirteiden liioittelua. Käsikirjoituksessa rouva Gustafsson -hahmo oli äkäinen, nyrpeä ja jopa hieman ilkeä, joten myöhemmässä vaiheessa näitä luonteenpiirteitä sai korostaa reilusti nukken ulkonäössä. Nukella oli oltava myös toimiva suunaukaisumeکانismi, jotta se pystyi huutamaan näytävästi yleisölle. Suun liikkeiden korostaminen nousi siis korostettuun asemaan. Myös lavastuksessa oli otettava huomioon näytelmän muut nuket, jotta niille jäisi riittävästi työskentelytilaa. Lavastus tai nukke ei saanut haitata nukettajan liikkumista missään vaiheessa. Erityisesti rouva Gustafssonin taloa suunniteltaessa oli varattava riittävästi tilaa sekä nukelle että nukettajalle, jotta näytteleminen olisi sujuvaa ja nukke pystyisi vaivatta kurkkimaan talon ikkunasta ulos. Lisäksi projektia työstäessä tuli huomioida kiertue-elämän tuomat rajoitukset. Lavastuksessa sai olla mahdollisimman vähän irrallisia osia, jotta jatkuva purkaminen ja pystytys olisi sujuvaa. Lisäksi nukken ja lavastusosion tuli olla toteutukseltaan mahdollisimman kevyitä, mutta kuitenkin kestäviä, jotta ne eivät rikkoudu kiertueen aikana.

Käytön funktiota ajatellen nukke ja lavastusosio soveltuivat lopulta hyvin siihen käytötarkoitukseen, mihin ne oli tarkoitettu. Harjoitusten avulla testasimme nukken ja lavastusosion toimivuutta ja totesimme, että nukkea oli hyvin helppo käyttää ja sen suu aukesi nukettajan kädenliikkeiden mukaan halutulla tavalla. Myös nukettajan liikkuminen oli sujuvaa nukken helppokäyttöisyyden vuoksi. Lisäksi nahkarukkanen toimi hyvänä runkona nukelle, sillä nukettajan oli helppoa ja nopeaa työntää käsi rukkanen sisälle. Harjoitusten aikana nahkarukkanen kuitenkin irtosi nukken päästä, sillä olin valinnut väärän liima-aineen sen kiinnittämiseen. Korjasin asian vaihtamalla puulii-

man elastisempaan tiivistemassaan, jonka avulla sain joustavan ja kestävä kiinnityksen. Ilman tätä korjausta nukke olisi saattanut hajota kesken esityksen, mikä ei tietenkään ollut suotavaa. Myös nukan valmistuksessa käytetyt materiaalit täyttivät mielestäni käytön vaatimukset, mutta joitakin parannuksia olisin voinut tehdä. Esimerkiksi papiljottien päällystämässä olisin voinut käyttää huovutusvillan sijasta jotakin muuta materiaalia. Villa saattaa ajan myötä irtoilla papiljottien pinnasta ja sitä on hankala liimata siististi takaisin. Hiuskuitu olisikin saattanut toimia tässä kohtaa paremmin kuin villa.

Myös lavastusosio toimi mielestäni tarkoituksenmukaisesti. Esimerkiksi rouva Gustafssonin talon ikkuna oli riittävän iso, jotta nukke mahtui kurkkaamaan siitä vaivatta ulos. Talo oli myös rakenteeltaan kestävä, mutta kuitenkin niin kevyt, että nukettajien oli helppo liikutella sitä esityksen aikana. Näytelmää käytiin läpi näyttämökuvittain koko työprosessin ajan ja kokonaisuuteen sopimattomia lavaste-elementtejä jouduttiin myös muuttamaan ja jopa poistamaan harjoitusten aikana. Esimerkiksi valmistamani ruusupenkki ja yksi kirsikkapuista päätettiin poistaa kohtauksesta, jotta nukeille saatiin enemmän tilaa liikkua näyttämöllä. Näin saatiin aikaiseksi ehyt ja toimiva kokonaisuus, jossa nukeilla oli riittävästi liikkumatilaa. Lavasteiden vähyys helpotti myös nukettajien työtä näyttämöllä.

Assosiaation funktio toteutui työssäni osittain, sillä nukan ulkonäkö onnistui vastaamaan pääpiirteittäin sille asetettuja kriteereitä. Mielestäni nukke loi vahvan mielikuvan ärhäkästä ja hieman koomisesta rouvasta, mutta ei kuitenkaan kovin nyrpeästä hahmosta, mikä oli yksi muotoilullinen lähtökohta (kuva 55). Jotta nukke olisi onnistunut luomaan paremman mielikuvan nyrpeydestä, olisi ainakin poskipäitä pitänyt laskea alemmaksi. Myös suun sivulle tulevien juonteiden voimistaminen olisi voinut auttaa vahvistamaan tuota mielikuvaa. Sen sijaan nukan ulkomuoto onnistui näyttämään vihaiselta erityisesti hahmon suun ollessa täysin auki (ks. kuva, Liite 4). Nukke myös erottui näytelmän muista nukeista (Kuva 56), mikä oli lopulta tarkoituskin, sillä nukke oli lavalla vain muutamia minutteja ja sen tuli saada katsojien huomio tässä ajassa puolelleen.



KUVA 56. Näytelmän muita nukkeja (kuvan nukeilta puuttuu vaatetus)

Lavastusosiossa yhtenä lähtökohtana oli puolestaan luoda mielikuva idyllisestä mummonmökistä puutarhoineen ja mielestäni tämä tavoite toteutui melko hyvin. Suunnitteluvaiheessa ajatuksena oli luoda myös kontrastia rouva Gustafsson -hahmon ja hänen talonsa välille niin, että katsojat yllättyisivät, kun idyllisestä mummonmökistä kurkkaisikin pahansuinen ja äkäinen hahmo herttaisen mummelin sijaan. Nukke ei synnyttänyt kontrastia kuitenkaan niin paljon kuin olin suunnitellut, sillä voimakas punainen talon väri söi osan nukken huomiosta. Jos talon väritys olisi ollut hieman hailakampi, nukke olisi ehkä onnistunut luomaan paremmin kontrastia.

Esteettisyyden funktio toteutui työssäni kohtuullisen hyvin etenkin lavastusosion osalta. Esimerkiksi rouva Gustafssonin talon hyökkäävän punainen väritys tuki hyvin käsikirjoituksen maailmaa sekä rouva Gustafssonin äkäistä ja vihaista persoonaa. Myös talon kapea, mutta korkea muoto korostivat hyvin rouvan luonteenpiirteitä, kuten ahdasmielisyyttä. Lisäksi talon kapea muoto antoi nukettajille enemmän työskentelytilaa. Näyttämöllä oli koko näytöksen ajan sekä vanhainkoti että rouva Gustafssonin talo. Näin ollen rouva Gustafssonin talon punainen väritys toimi myös hyvänä vastakohtana ja jännitteen luojana näytelmän toiselle suurelle lavastuskokonaisuudelle, hillitylle ja neutraalille vanhainkodille (ks. Kuva 54, s. 65). Talot poikkesivat kuitenkin tyyllisesti jonkin verran toisistaan, joten suunnittelemani lavastusosio kaipasi jotain yhdistävää tekijää eri lavastuselementtien välille. Muutoin vaarana olisi ollut, että rouva Gustafssonin talo olisi saattanut jäädä hieman irralliseksi näytelmän muusta lavastuksesta. Tällainen yhdistävä tekijä löytyikin oikeastaan puolivahingossa ylimääräiseksi jääneestä kirsikkapuusta. Pienellä muokkauksella kirsikkapuu sai uuden ilmeen "kuole-

vana puuna" vanhainkodin edustalla. Ylimääräinen kirsikkapuu toimi siis lopulta sekä yhtenäisen lavastusilmeen luojana että symbolisena elementtinä kuvastaen vanhuksen lähenevää kuolemaa (ks. Kuva 54, s. 65).

Saamani kirjallisen palautteen (Liite 3) perusteella ohjaaja piti työni lopputulosta onnistuneena, ja sekä nukke että lavastusosio olivat löytäneet oikean ilmenemismuotonsa tässä produktiossa. Ne myös toimivat tarkoituksenmukaisesti ja olivat valmistettu teknisesti huolella. Myös nukettajien liikkuminen oli sujuvaa ja helppoa nukken helppokäyttöisyyden ja lavastuksen vähyyden vuoksi. Lisäksi nukke ja lavastusosio olivat rakenteeltaan kevyitä ja kestäviä, kuten oli tarkoituskin. Ohjaaja oli myös tyytyväinen materiaalivalintoihini ja niiden työstämiseen sekä työn aikataulutukseen. Keskustelimme ohjaajan kanssa nukkehahmosta ja lavastuksesta jo ennen työn aloittamista ja tiivis keskusteluyhteys säilyi läpi työprosessin. Se varmasti edesauttoi työn sujuvuutta ja aikataulussa pysymistä. Totta kai aina on parantamisen varaa, mutta kokemukseni nukketeatterin tekemisestä ovat hyvin vähäiset ja tähän suhteutettuna olen melko tyytyväinen saavutettuun lopputulokseen.

8 POHDINTA

Opinnäytetyöni aiheena oli suunnitella ja valmistaa yksi teatterinukke ja siihen kiinteästi liittyvä lavastusosio *Isoisää lainaamassa* -nukketeatteriesitykseen. Työni runkona käytin Anttilan realistista evaluaatiota. Malli toimi hyvänä pohjana suunnittelu- ja valmistusprosessin kuvaamisessa, koska sen tuloksena on yleensä konkreettinen tuote, tässä tapauksessa teatterinukke ja lavastusosio. Lisäksi realistinen evaluaatio kuvaa niitä työvaiheita, joilla haluttu lopputulos saadaan aikaiseksi. Oman työni kohdalla oli tärkeää kuvata lopputuloksen lisäksi myös koko työprosessia, sillä valtaosa tutkivasta toiminnasta tapahtui suunnitteluvaiheessa. Anttilan mallin pohjalta sain sovellettua omaan työhöni sopivan suunnittelumallin, joka havainnollistaa projektin toiminnan kulun selkeäksi kokonaisuudeksi. Teatterinukkeen suunnittelun tärkeiksi lähtökohdiksi muodostuivat sopivan suunnittelumekanismien löytyminen, helppokäyttöisyys sekä visuaalisesti näyttävä hahmo. Lavastusosiota suunnitellessa tärkeimpiä kriteerejä olivat yhtenäinen visuaalinen ilme muun lavastuksen kanssa sekä rouva Gustafsson -hahmon luonteen korostaminen.

Itselleni ominaisin tapa suunnitella on tutkia erilaisia toteutustekniikoita ja materiaaleja käytännössä. Tällainen tekemällä oppiminen, joka on muotoilun ja käsityöllisen tutkimuksen taustalla, toteutui projektissani sekä teatterinukkeja että työprosessin tutkimusta tehdessä. Uskon, että työ opettaa aina tekijäänsä, oli se minkälainen tahansa. Siksi opinnäyte oli minulle myös yksi tärkeä oppimisprosessi, jonka kautta pääsin syvempään ymmärrykseen omasta työstäni ja työskentelytavoistani. Lisäksi työ opetti minulle teknisiä valmiuksia tulevaan ammattiini. Kaiken kaikkiaan työprosessi oli hyvin opettavainen ja palkitseva ja se toi lisää ammatillista itsevarmuutta. *Isoisää lainaamassa* -näytelmän tekeminen oli itselleni ensimmäinen alusta loppuun saakka vietty kokonaisuus ammattilaisnukketeatterin parissa ja siihen nähden lopputulos on mielestäni hyvin onnistunut. Rouva Gustafsson -nukkeen olen kohtuullisen tyytyväinen. Jos aikaa olisi ollut enemmän, olisin panostanut vielä lisää nukken vaatetukseen. Vaikka vaatteet eivät juuri näy kohtauksessa, olisin mielelläni tehnyt nukken päälle ohjaajan ehdottaman aamutakin. Se olisi antanut hahmolle viimeistellymmän ilmeen. Myös nukken kasvojen maalaamisessa olisi kannattanut syventää muutamia varjoalueita ja juonteita ja jättää suoraan edestä nähdyt tasot vaaleiksi. Esimerkiksi kasvojen sivuilla olevat kohdat olisi ollut hyvä varjostaa. Näin nukken kasvoihin olisi saanut vielä enemmän syvyyttä.

Tutkimuksen edetessä huomasin, että nukken suunnaukaisumekanismeista löytyi vain vähän painettua kirjallisuutta ja sekin oli pääsääntöisesti vieraskielistä. Löytämäni nukketeatterialan kirjallisuus ja tutkimukset painottuivat lähinnä nukketeatterin historiaan sekä erilaisiin nukettamistapoihin ja nukketyyppeihin. Suunnitteluprosessini pohjautuikin pitkälti omaan tutkimustyöhön ja ohjaajan antamaan sisäiseen informaatioon sekä mm. koekappaleiden tuomaan lisäinformaatioon. Projektin aikana joitain asioita piti myös suunnitella ja kokeilla useampaankin otteeseen, ennen kuin oikea tapa tehdä löytyi. Esimerkiksi työprosessia hankaloitti käsikirjoituksen ajoittainen muuttuminen ja ohjausprosessin aikana syntyneet uudet ideat, jotka muokkasivat työni sisältöä. Tästä johtuen esimerkiksi nukken luonne muuttui matkan varrella realistisesta nukketyypistä kohti groteskin liioiteltua hahmoa. Työprosessin aikana oli siis pystyttävä muuttamaan mielikuvaa toteutuksesta ulkoisten vaikutteiden takia. Tämä puolestaan vaikutti siihen, että projektin alkuvaiheessa tekemäni koekappaleet osoittautuivat lopulta soveltumattomiksi suunnittelemani nukelle. Aluksi olinkin hieman pettynyt, kun nukken olemuksesta karsittiin vartalo ja sen mukana kaikki liikkuvat nivelet ja lopulta hahmon ulkomuotovaatimuksia vielä muutettiin realistisesta kohti liioitellumpaa

suuntaa. Pettymyksen jälkeen minun oli kuitenkin myönnettävä, että ohjaajan ratkaisu oli ehdottomasti oikea. Nuken vartalo olisi ollut vain nukettajan tiellä. Se olisi ollut myös aivan turha, koska ikkunasta huutaessaan nukke sai kiinnitettyä yleisön huomion paljon tehokkaammin kuin jos se olisi kuljeskellut lyhyen kohtauksensa aikana edestakaisin näyttämöä.

Jos aloittaisin työn tekemisen nyt sen kokemuksen ja tiedon valossa, jonka sain työprosessin aikana, työnteko sujuisi varmasti paljon helpommin. Vähäinen työkokemus aiheutti epävarmuutta mm. siitä, kuinka pitkän ajan eri työvaiheet vaatisivat. Käytinkin ehkä liikaa aikaa erilaisten suunliikkumamekanismien testaamiseen suhteessa valmistusprosessiin. Työni kohdalla tämä vain korostui, koska en lopulta edes voinut hyödyntää tekemiäni testauksia varsinaisessa nukessa. Aikataulun takia valmistusvaiheessa ei ollut enää aikaa testilla esimerkiksi erilaisia kasvonaamiomateriaaleja. Alustavan aikataulun mukaan töiden olisi pitänyt olla valmiina lokakuun 14. päivä, mutta päivämäärän lähestyessä huomasimme, ettei se tule aivan toteutumaan. Sovimme ohjaajan kanssa, että työt valmistuvat viimeistään 22.10.2010 ja siihen saakka harjoituksia käydään läpi sekä keskeneräisillä nukeilla että talosta löytyvillä harjoitusnukeilla. Työt valmistuivat lopulta vähän ennen sovittua päivämäärää, jonka jälkeen ne olivat hyvin tiiviisti harjoituksissa ensi-iltaan saakka.

Minun olisi myös kannattanut seurata harjoituksia tiheämmin jo heti alusta saakka, sillä se olisi varmasti selkiyttänyt paremmin lopullista mielikuvaa tulevasta työstä. Pitkän välimatkan takia harjoitusten seuraaminen onnistui vain ajoittain, ja lähinnä vain niinä viikkoina kun majoituin paikkakunnalla. Harjoitusten tiheämpi seuraaminen olisi ollut tärkeää siinäkin mielessä, että niiden aikana nähtiin, toimiko jokin elementti näyttämöllä käytännössä vai ei. Nyt sain tiedot muutoksista hieman jälkikäteen, sillä työskentelin suurimman osan ajasta koulumme verstaalla yksin, ja siksi kommunikointo jäi pitkälti puhelujen, sähköpostien ja harvojen tapaamisten varaan.

Kehittelemiäni nukketekniikoita on kuitenkin mahdollista hyödyntää myöhemmissä töissä ja niitä voi jatkokehittää entistä toimivammiksi. Jatkotutkimusaiheita työlleni oli melko vaikea löytää. Yksi vaihtoehto voisi olla laajamittainen kartoitus nukketeatreri ammattilaisten parissa käytetyistä suunaukaisumekanismeista. Ammattilaisia haastatteleamalla voisi saada uutta tietoa, sekä hyvän käsityksen erilaisista työtavoista ja materiaaleista. Nykyään erilaisista nukkien liikkumamekanismeista on saatavilla vain

hyvin vähän tietoa, ja siitäkin suurin osa englannin kielellä. Erityisesti suunaukaisumekanismeista tietoa löytyi erittäin vähän. Ala kaipaisikin kirjaa otsikolla: teatterinuken erilaiset liikkumamekanismit ja niiden valmistus.

Uskon, että opinnäytetyöstäni voi olla hyötyä kaikille niille, jotka tarvitsevat tietoa nukketeatterin tekemisestä tai nukkien suunaukaisumekanismeista. Vaikka en lopulta mitään uutta tekniikkaa käyttänytkään rouva Gustafsson -nuken suunaukaisumekanismissa, kehittelin koekappaleiden avulla kuitenkin muutamia käyttökelpoisia tekniikoita, joita on mahdollista soveltaa myöhemmin. Tämän työn kohdalla nuo tekniikat eivät kuitenkaan tulleet kysymykseen, koska nukelle haluttiin lopulta mahdollisimman yksinkertainen tekniikka: käsinukketekniikka. Koekappaleiden valmistus auttoi kuitenkin hahmottamaan sekä minulle että ohjaajalle oikean suunnan ja oikeat materiaalit lopullisen nukkehahmon osalta. Ilman koekappaleita olisimme saattaneet päätyä ohjaajan kanssa aivan toisenlaiseen lopputulokseen rouva Gustafsson nuken osalta.

LÄHTEET

Anttila, Pirkko 1996. Käsityön ja muotoilun teoreettiset perusteet. Porvoo: WSOY:n graafiset laitokset.

Anttila, Pirkko 2007. Realistinen evaluaatio ja tuloksellinen kehittämistyö. Artefakta 19. Hamina: Akatiimi Oy.

Anttila, Pirkko 2006. Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen. Artefakta 16. Hamina: Akatiimi Oy.

Aropaltio, Kirsi 1979. Nukketeatteri ja naamiroleikit. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Baric, Maija 2002. Haltioitumisen hetkiä. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino Oy.

Bicat, Tiina 2006. The handbook of stage costume. The Crowood Press LTD.

Bleisch, Hanspeter & Bleisch-Imhof Ursula 1991. Puppentheater, Theaterpuppen: ein Werk- und Spielbuch. Schweiz: AT Verlag Aarau.

Currell, David 1996. An introduction to puppets and puppets-making. London: The Chartwell books Ltd.

Dana Lim Finland. Tiivistemassa. Tuotteen esittelysivu.
<http://fi.danalim.com/produktkatalog/byggeri/fugemasser-proff/liima--ja-tiivistemassa-pu-534/>. Luettu 14.1.2011.

Gillette, Michael 2000. Theatrical design and production: An introduction to scene design and construction, lightning, sound, costume and makeup. Four edition, California, Mayfield Publishing Company.

Helgesen, Anne (2009). Nukketekniikat. *Teoksessa* Peltonen, Leila & Marjut Tawast (toim.). Nukketeatteria suomalaisilla näyttämöillä, 42 - 43. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Hiltunen, Mirja & Torniainen, Liisa 1998. Naamionuken monet kasvot. Nukketeatteri yhteisöllisenä kasvattajana. Rovaniemi: Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisu D.

Hirvikoski, Raija 2005. Tahdon tiellä. Lavastajan rooli ja asema. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Honour, Hugh & Fleming, John 2001. Maailman taiteen historia. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Ingham, Rosemary 1998. From page to stage. How theatre designers make connections between scripts and images. Portsmouth: Heinemann Educational Books, Inc

Junkkaala, Heini & Rasila, Satu 2006-2008. Ohjeita näytelmän lukemiseen. Näytelmäkirjailijaliitto.

- Kettunen, Ilkka 2001. Muodon palapeli. Porvoo: WSOY:n graafiset laitokset.
- Kokkonen, Saara 1982. Nukketeatteri elää. Pieksämäki: Sisälähetysseuran kirjapaino.
- Koskennurmi - Sivonen, Ritva. 2005. Käsityötuote. Verkkoartikkeli:
<http://www.helsinki.fi/~rkosken/kasityotuote>.
- Papanek, Viktor 1973. Turhaa vai tarpeellista? Helsinki: Yhteiskirjapaino Oy.
- Parviainen, Juhani 2007. Luentomateriaali. Savonlinna: Mikkelin Ammattikorkeakoulu.
- Rihlana, Seppo 1993. Värit ja kuvat ympäristövaikuttajina. Vantaa: Tikkurila Oy:n kirjapaino.
- Räisä, Hannu 2009. Nasty puppet. Nukketekniikoita. Porvoo: WS Bookwell Oy.
- Räisä, Hannu & Räisä, Tiina 2010. Isoisää lainaamassa. Ulf Starkin (1992) Kan du vissla, Johanna -näytelmätekstin käännös.
- Sinclair, Anita 1995. The puppetry handbook. Australia: Richard Lee publishing.
- Stark, Ulf. http://mennta.hi.is/vefir/barnung/snip/ulf_stark.htm. Päivitetty 20.09.2001. Luettu 12.9.2010.
- Stark, Ulf 1992. Kan du vissla, Johanna (suom. Voitko vislata Hanna, 2005) Tukholma: Schildts förlags Ab.
- Suojanen, Ulla 1993. Käsityökasvatuksen perusteet. Helsinki: WSOY.
- Tikkurila Oyj 2007. Pikasilote. Tuotteen esittelysivu.
http://www.tikkurila.fi/kotimaalarit/tuotteet/tuotetiedot_aakkosjarjestyksessa/presto_pikasilote.363.shtml. Päivitetty 1.10.2007. Luettu 12.1.2011.
- Tolonen, Marjatta 1998. Matka taiteen historiaan. Rauma: Kirjapaino Oy West Point.
- Vanttaja, Iida 2005. Luentomateriaali nukkekurssilta.
- Weston, Judith 1996. Näyttelijän ohjaaminen. kuinka luoda vaikuttavia esityksiä televisioon ja elokuvaan. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino Oy.

KUVALÄHTEET

- 1** Alkuperäisteoksen kuvitusta. Kan du vissla, Johanna. Ulf Stark 1992.
- 9** Perinteinen käsinukke. Nukketeatteri elää. Saara Kokkonen 1982, 35.
- 10.** Käsinukke jaloilla. An introduction to puppets and puppet-making. David Currell 1996, 5.
- 11 - 12.** Suunavaamistekniikkaa. An introduction to puppets and puppet-making. David Currell 1996, 38 - 39.
- 13 - 14** Käsinuken kokoamista. Puppentheater, Theaterpuppen: ein Werk- und Spielbuch. Bleisch, Hanspeter & Bleisc-Imhof Ursula 1991, 83.
- 15 - 17** Bunkaru -nukke. Hannu Räisä 2010.
- 18** Pöytänukke. Nasty puppet. Nukketeatteritekniikoita. Hannu Räisä 2009, 65.

LIITE 1(1).
Kohtausluettelo

	NUKET	AIKA	PAIKKA	TAPA	TARPEISTO
1. KOHTAUS <i>"kotipiha"</i>	Ulf Pera	Päivä	Keinulauta pihalla	Lapset keinuvat pihalla ja Pera lyö leukansa keinuun	Laastari
2. KOHTAUS <i>"puutarha ja vanhainkoti"</i>	Ulf Pera rva. Gustafsson Isoisä Saara-hoitaja	Samana päivänä vähän myöhemmin	Rva Gustafssonin puutarha Vanhainkoti ja siellä sijaitseva isoisan huone.	Lapset poimivat rva. Gustafssonin puutarhasta kukan ja menevät vanhainkotiin etsimään Peralle "uutta" isoisää Vanhainkodissa "uusi" isoisä pelaa pasianssia. Saara-hoitaja tuo vanhainkodissa kahvia ja pullaa lapsille ja isoisälle.	Kehäkukka <u>Isoisan huoneessa:</u> Pysähtynyt kultakello, vaimon kuva seinällä, 2€ kolikko 7 solmiota (kaapissa) pelikortit kahvia, pullaa (Saara-hoitajan kärryssä)
3. KOHTAUS <i>"korttipeli"</i>	Ulf Pera Isoisä	Seuraava päivä, ulkona sataa vettä	Vanhainkoti	Lapset kävelevät vanhainkotiin tapaamaan isoisää, pelaavat korttia.	Pelikortit pastillilaatikko

LIITE 1(2).
Kohtausluettelo

	NUKET	AIKA	PAIKKA	TAPA	TARPEISTO
4. KOHTAUS <i>"leijan lennätys"</i>	Ulf Pera Isoisä Saara-hoitaja	Parin viikon kuluttua päivällä	Vanhainkoti ja puisto	Lapset lähtevät ulos puistoon isoisän kanssa. Isoisä rakentaa leijan ja viheltää. Saara-hoitaja saattaa isoisän huoneeseensa ja pojat yrittävät lennättää leijaa.	<u>Leijan rakennustarvikkeet:</u> Retkilaukku, puukko, siimaa, sakset, narua, neula, lankaa, huivi Isoisällä hattu, keppi ja kaulahuivi
5. KOHTAUS <i>"vihellys harjoitus"</i>	Ulf Pera Isoisä	Muutamia päiviä myöhemmin	Vanhainkoti	Vanhainkodissa isoisä makuu sängyllä. Lapset istuvat sängyn reunalla. Isoisä yrittää opettaa Peraa viheltämään.	2 laastaria isoisän leuassa
6. KOHTAUS <i>"syntymäpäivä-juhlien valmistelu"</i>	Ulf Pera	Seuraava viikko (ma - pe)	Useita paikkoja - kerrotaan näytelmässä kuvittamisen avulla	Pera valmisteli koko viikon syntymäpäiväjuhlia	Kuvia - lakupiippu, säästöporas, puutarhasakset yms.

LIITE 1(3).
Kohtausluettelo

	NUKET	AIKA	PAIKKA	TAPA	TARPEISTO
7. KOHTAUS <i>"isoisän syntymäpäivä"</i>	Ulf Pera Isoisä Saara-hoitaja	Perjantai -iltapäivä	Vanhainkoti	Isoisä istuu huoneessaan. Lapset laulavat onnittelulaulun ja ajavat isoisän parran. Isoisä ja lapset lähtevät ulos.	Partasuti, vaahtoa, pyyhe Isoisän hattu, kaulahuivi ja keppi
8. KOHTAUS <i>"kirsikkavarkaisissa"</i>	Ulf Pera Isoisä rva. Gustafsson	Perjantai vähän myöhemmin, iltahämärä	Rva. Gustafssonin puutarha	Isoisä ja lapset hiipivät puutarhaan, kiipeävät puuhun ja syövät kirsikoita. Isoisä putoaa puusta. rva. Gustafsson huomaa isoisän ja huutaa tälle. Isoisä ja lapset evästävät ulkona	Taskulamppu Isoisän hattu <u>Selkäreppu:</u> Termospullo, kynttilä, siansorkkia, lakupiippu ja lahjapaketti, jossa solmio
9. KOHTAUS <i>"vihellysharjoitus"</i>	Ulf Pera	Muutamia viikkoja myöhemmin	Ulkona puistossa. Kohtauksen vaihtuessa ilmestyy vanhainkoti	Pera lupasi isoisälle opetella viheltämään joten hän haluaa vain harjoitella. Saara tyhjentää isoisän huoneen.	Isoisän tavarat tyhjenetään hoitajan kärryyn (Saara-hoitaja)

LIITE 1(4).
Kohtausluettelo

	NUKET	AIKA	PAIKKA	TAPA	TARPEISTO
10. KOHTAUS <i>"vanhainkodissa"</i>	Ulf Pera Saara-hoitaja		Vanhainkoti	Pera on vihdoon oppinut viheltämään ja tuli tapamaan isoisää vanhainkotiin. Suuttuu, kun kuulee että isoisä on kuollut.	
11. KOHTAUS <i>"ruusu"</i>	Ulf Pera	Seuraava lauantai, hautajaispäivä. Ulkona tuulee.	Rva. Gustafssonin puutarha		Ruusu (rva. Gustafssonin puutarhasta)
12. KOHTAUS <i>"kappelissa"</i>	Ulf Pera Isoisä Saara-hoitaja	Lauantaipäivä vähän myöhemmin	Kappeli ja puisto	Pera viheltää hautajaisissa isoisan muistoksi ja laskee ruusun haudalle. Lähtevät sitten lennättämään leijaa	Ruusu Leijaa

Inghamin käsikirjoituksenanalysointi kysymykset

I. MISSÄ HE OVAT?

(Tarkka maantieteellinen sijainti/ Tekstin sisältämät viitteet ja kuvaukset)

Näytelmän roolihahmot asuvat Ruotsissa, pienessä maalaiskylässä. Aluksi tapahtumat sijoittuvat puistoon. Tämän jälkeen vierailaan lähistöllä asuvan rva Gustafssonin puutarhassa ja vanhainkodissa. Näytelmän lopussa ollaan siunauskappelissa.

II. MILLOIN HE OVAT?

(Päivä, kuukausi ja vuosi. Huomioi päivän tai ajanjakson mahdollinen erityislaatu)

Tapahtumat sijoittuvat kesäaikaan muutaman kuukauden aikajaksolle.

III. KEITÄ HE OVAT?

(Henkilöiden väliset suhteet ja yhteiskunnallis-taloudellinen asema. Mikä hallitusmuoto? Uskonnolliset olosuhteet? Mikä on heidän moraalikäsitteensä? Miten he suhtautuvat seksuaalisuuteen, avioliittoon ja perheeseen?)

Pera ja Ulf ovat ala-asteikäisiä pikkupoikia, Isoisä Niilo on vanhainkodin asukas ja Saara on isoisan hoitaja vanhainkodissa. Rva Gustafson on puolestaan lasten naapurustossa asuva yksinäinen rouva.

Henkilöiden väliset suhteet:

Pera ja Ulf ovat parhaita kaveruksia keskenään. Isoisä on pojille aluksi ventovieras, mutta he tutustuvat isoisään pikkuhiljaa, kun Pera etsii itselleen omaa isoisää vanhainkodista. Näin tuntemattomasta isoisästä kehkeytyy hiljalleen hyvin merkittävä hahmo Peran elämään. Saara on isoisan henkilökohtainen hoitaja vanhainkodissa ja pojat tutustuvat isoisan kautta myös häneen. Rva. Gustafsson puolestaan on lasten lähistöllä asuva rouva, joka on tunnettu äkäisyydestään. Kukaan näytelmän hahmoista ei varsinaisesti tunne häntä, mutta kaikki tietävät hänen äkäisyyden.

IV. MITÄ TAPAHTUI ENNEKUIN NÄYTELMÄ ALKAA?

Ulf käy usein tapaamassa omaa isoisäänsä ja kehuu kaverilleen Peralle, mitä kaikkea on isoisan kanssa tehnyt. Pera tulee mustasukkaiseksi ja haluaa myös oman isoisan. Hänellä ei ilmeisesti koskaan ole ollut sellaista ja siksi isoisan tarve korostui kaverin kehunnan myötä.

V. MIKÄ ON KUNGIN HAHMON MERKITYS JA MITÄ HE AJATTELEVAT MAAILMASTAAN?

(Kuka on protagonististi? Kuka on antagonististi? Ketkä hahmoista edustavat muutosta ja ketkä pysyvyyttä? Tunnista ja kuvaile stereotyyppiset hahmot? kuvaile joukot)

Päähenkilöt:

Ulf on protagonististi, eli hän on näytelmän liikkeelle paneva voima, jolla on päämäärä.

Inghamin käsikirjoituksenanalysointi kysymykset

Hän pyrkii saamaan kaverilleen Peralle oman isoisän. Pera yrittää aluksi vältellä isoisän hankkimista, mutta suostuu lopulta Ulfin ehdotukseen, sillä hän ei kestä kaverinsa kehuskelua omalla isoisällään.

Sivuhenkilöt:

Saara-hoitaja on isoisän apulainen, joka näyttäytyy välillä hyväntahtoisena pullan ja kahvin tuojana. Rva Gustafsson on puolestaan näytelmän "pahis", joka varjelee omaa puutarhaansa kuin suurinta aarrettaan ja huutaa silmittömästi ihmisille, jotka astuvat hänen reviiirilleen.

VI. MIKÄ ON DIALOGIN TYYLI?

(Puhekieli, kirjakieli, runokieli, kuulovaikutelma ja kieliopillisuus, moniselitteisyys)

Kaikki näytelmän hahmot puhuvat puhekieltä.

VII. MITÄ NÄYTELMÄSSÄ TAPAHTUU?

Pera hankkii ystävänsä Ulfin avustuksella itselleen isoisän eräästä vanhainkodin asukkaasta ja hiljalleen vanhuksesta tulee Peran elämän kiinnekohta. Yhtälailla vanhus takertuu poikaan yksinäisyytensä keskellä. Lapset ja vanhus opettavat toisilleen paljon uusia asioita ja tuovat iloa toistensa elämään. Näytelmän lopussa isoisä kuolee, mutta hän ennätti kuitenkin viettää elämänsä onnellisimmat hetket lasten kanssa. Vastaavasti lapset, Pera ja Ulf, muistelevat hienoja yhteisiä hetkiä isoisän kanssa, mutta jatkavat kuitenkin elämäänsä lapsen positiivisella elämänasenteella sen kumminkin surematta.

VIII. MIKÄ ON NÄYTELMÄN TEEMA?

Tarina kertoo tavallaan nykyaikana vallitsevasta kuilusta isovanhempien ja lasten välillä ja siitä ettei ystävyys loppujen lopuksi ole kuitenkaan iästä kiinni.

ISOISÄÄ LAINAAMASSA - nukketeatteriesitys

Opinnäytetyö Katri Hanna Pekonen

Toimeksiantaja:

Hämeen Kuninkaallinen Nukketeatteri

Hannu Räisä

Nuuttilantie 4 A 1

13100 Hämeenlinna

hannu.raisa@gmail.com

040-517 3177

Aiheen valinta ja tavoitteiden saavuttaminen:

ISOISÄÄ LAINAAMASSA-nukkenäytelmän roolihahmon *Rouva Gustavsson* -nukken ja hänen talonsa ja puutarhansa - lavastuskokonaisuuden suunnittelu ja toteutus.

Näytelmä on suunniteltu ja toteutettu kiertue-esitykseksi ja sen ensi-ilta oli Hämeenlinnan kirjastossa 3.11.2010.

Yhteistyö:

Yhteistyö Hanna Pekosen kanssa sujui erinomaisesti. Meillä oli yhdessä kolme viikon mittaista lähijaksoa Hämeenlinnassa nukketeatteriverstaallani.

Lisäksi Hanna Pekonen työskenteli väliajat Savonlinnassa. Etäjaksoilla kävimme keskustelua puhelimitse ja sähköpostin kautta.

Toteutus:

Rouva Gustavssonin nukketekniikaksi valittiin käsinukke.

Näytelmän muut nuket ovat pöytä/tasonukketyyppisiä. Käsinukketekniikalla haluttiin korostaa rva Gustavssonin erityispiirrettä – vihaisuutta. Käsinukella suun liikkeiden toteuttaminen on helpompaa.

Lisäksi tehtävänä oli suunnitella ja toteuttaa rva Gustavssonin lavastuselementti, joka oli hänen talo ja puutarha. Rva Gustavsson ilmestyi näyttämölle aina samalla tavalla talon ikkunasta.

Käsinuken ”runkona” oli tavallinen työrukkanen, jonka Hanna Pekonen ompeli ja muotoili uudestaan. Rukkasen päälle Hanna muotoili polyuretaanileevystä nukken pään ylös ja leuan.

LIITE 3(2).
Toimeksiantajan palaute

Pään osien muotoilun jälkeen materiaali päällystettiin voimapaperilla ja liisterillä laminoimalla ja kiinitettiin rukkaseen liimaamalla. Pintakäsittely tehtiin maalaamalla.

Rva Gustavsson-nukke toimii loistavasti näyttämöllä ja sen "pelottavan" groteski estetiikka tuo mukanaan huumoria ja erilaista ilmaisua muihin näytelmän lähes realistisiin nukkehahmoihin verrattuna.

Hanna Pekosen materiaalin hallinta ja työn jälki oli erinomaista.

Hanna työskenteli itsenäisesti, ammattitaitoisesti ja kellon katsomatta.

Isoisää lainaamassa – näytelmän nukkien ja lavastuksen toteutuksessa Hanna Pekosen työpanos oli erittäin merkittävässä osassa.

Suosittelen Hanna Pekosta lämpimästi vastaaviin teatterinukuun ja lavastuksen suunnitteluun ja toteutustehtäviin.

Hämeenlinnassa 12.1.2011



Hannu Räisä

Ohjaaja, taiteellinen johtaja

Hämeen Kuninkaallinen Nukketeatteri

Isoisän lainaaminen onnistuu nukke-näytelmässä

Hämeen Kuninkaallisen Nukketeatterin esityksessä korostuvat sosiaaliset kontaktit.

Hämeenlinna
Marjatta Hinkkala

Hämeen Kuninkaallisen Nukketeatterin esiripun liukuessa sivuun näyttämöllä valot kohdistuvat keinulaudalla istuviin kaveruksiin, isoisista keskusteleviin Peraan ja Ulfiiin.

Ulfilla on onni omistaa isoisä, joka kalastaa ahvenia ja syö aladobia.

Peran elämässä sen sijaan on kaksi kipeää puutetta: hänellä ei isoisää ole, eikä hän myöskään osaa viheltää.

Kuuluu olla henkselit

Onni onnettomuudessa on, että Ulf tietää, mistä isoisän voi lainata. Isoisän, jolla oikeiden isoisien tapaan on henkselit, ja joka voi opettaa viheltämisen taidot, lennättämään leijaa ja pelaamaan korttia.

Nukketeatterin esityksessä pasianssipelin keskeyttävä "lapsenlapsen" vierailu ei hämmennä isoisäksi päässyttä Niiloa. Hänelle jopa yhdennäköisyys on ilmeinen.

Peralle Niilon elämänvaiheet avautuvat tämän avatessa salaperäisen kaapin oven. Sen takaa löytyvät hyvään järjestykseen sijoitetut solmiot kukin omine, isoisän elämänvaiheisiin liittyvine tarinoineen.

Nukketeatterin keinoin ohjaaja **Hannu Räisä** vie henkilönsä, sukupolvien erosta huolimatta yhteisiin kepposiin, puistoretkiin, myös hiukan jännittäviin hämmähtöihin rouva Gustavssonin puutarhassa.

Näytelmässä saamme seurata ikäpolvien välistä kohtaamista aikana, jona isovanhempien ja lastenlasten tapaamiset normaaliarjessa käyvät yhä harvemmiksi. Joskus tilanne voi olla myös sellainen, että isoisän saa

Näytelmässä saamme seurata ikäpolvien välistä kohtaamista aikana, jona isovanhempien ja lastenlasten tapaamiset normaaliarjessa käyvät yhä harvemmiksi.

Hannu Räisä

Viime vuonna perustetun ammattinukketeatterin, Hämeen Kuninkaallisen Nukketeatterin esitys *Isoisää lainaamassa* perustuu ruotsalaisen lastenkirjailija Ulf Starkin näytelmään *Kan du vissla, Johanna?* Hämeenlinnalaisten esitys on näytelmän suomenkielinen kantaesitys.

Näytelmän on suomentanut Hannu Räisä. Hänen käsialaansa ovat myös nukket, lavastus ja näytelmän ohjaus. Nukkenäyttelijöinä ovat **Taina Sihvonen** ja **Antti Kemppainen**. Näytelmän maalaukset on tehnyt **Erika Adamssonin**, ja musiikista vastaa **Karri Salo**. Nuket ja tarpeiston on toteuttanut **Hanna Pekonen**. (HäSa)

► **Isoisää lainaamassa** -nukkenäytelmän ensi-ilta on Hämeenlinnan kirjaston Keldassalissa keskiviikkona 3.11. kello 18. Seuraavat esitykset perjantaina 5.11. kello 9 ja 10.30.

Pera ja vanhainkodista lainattu isoisä löytävät toisistaan sukulaissielun. Nukketeatterissa ulottuvuuksia



Hämeen Kuninkaallisen Nukketeatterin esityksessä *Isoisää lainaamassa* tapahtumat liikkuvat lähinnä vanhainkodin ja rouva Gustavssonin puutarhassa.

