

Opinnäytetyö (AMK)

Esittävän taiteen koulutusohjelma

Nukketeatteri

2014

Emma Golnick

Teatterinuken elävöittäminen elokuvassa

Pieni sininen tapiiri



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Esittävän taiteen koulutusohjelma | Nukketeatteri

2014 | Sivumäärä 32

Ari Ahlholm, Ilona Tanskanen

Emma Golnick

TEATTERINUKEN ELÄVÖITTÄMINEN ELOKUVASSA PIENI SININEN TAPIIRI

Tämä kirjallinen opinnäytetyö on kokoelma havaintoja siitä, mitä vaaditaan teatterinukken elävöittämiseen elokuvaa varten. Se käsittelee havaintoja, jotka nousivat esiin lyhytelokuvan *Pieni sininen tapiiri* toteuttamisen aikana.

Opinnäytetyössä käsitellään nukken identiteettiä elokuvassa ja sitä, miksi ja milloin kannattaa valita nukke esiintymään elokuvaan. Siinä käsitellään nukken ilmaisukeinoja yleensä sekä sitä, millä keinoin se ilmaisee elokuvassa. Lisäksi siinä pohditaan koreografian ja läsnäolon merkitystä nukken elokuvailmaisun työkaluina.

Aiheita käsitellään pääosin nukkenkäsittelijän näkökulmasta. Tutkielman pohjautuu kirjoittajan omiin kokemuksiin sekä Judith Westonin teokseen Näyttelijän ohjaaminen.

ASIASANAT:

nukketeatteri, elokuva, elokuvailmaisus, esiintyminen, läsnäolo

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Performing arts | Puppetry

2014 | Total number of pages 32

Ari Ahlholm, Ilona Tanskanen

Emma Golnick

ANIMATING A PUPPET IN THE FILM LITTLE BLUE TAPIR

This written thesis is a collection of observations of what is required for animating a puppet in film. It deals with observations that were raised up during the making of the short film *Little blue tapir*.

This thesis is about puppet's identity in film and why to choose a puppet to perform in a film. It is about the ways of puppet's expression and how it expresses in film. In addition it discusses the meaning of choreography and presence as a tool of puppet's expression

In this thesis the subject is handled mainly from puppeteer's point of view. The thesis is based on writers own experiences and Judith Weston's book *Directing actors*.

KEYWORDS:

puppetry, film, film expression, presence

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	5
2 ELOKUVA NIMELTÄ PIENI SININEN TAPIIRI	7
3 MIKSI NUKKE?	10
4 TAPIIRIN ILMAISUN KEINOISTA	14
4.1.1 Miltä tapiiri näyttää?	14
4.1.2 Miten tapiiri liikkuu?	15
4.1.3 Miltä tapiiri kuulostaa?	16
4.2 Tunnistettava ja samaistuttava tapiiri	17
5 OIKEAN ELÄMÄN TUNTU	19
5.1 Harjoittelu ja koreografia	20
5.2 Läsnäolo	24
5.2.1 Ohjaaja läsnäolon mahdollistajana	25
5.2.2 Läsnäoleva tapiiri	27
5.3 Nukke, näyttelijä ja kuuntelu	28
6 LOPUKSI	30
LÄHTEET	32

1 JOHDANTO

Tapiiri on pieni ja sininen. Se on utelias ja itsekeskeinen, mutta se välittää työstä, joka adoptoi sen metsästä. Tapiiri on elokuvatähti. Ja se on nukke.

Pieni sininen tapiiri on lyhytelokuva. Se on Salla Kallion ja Mindele Vihkon taiteellinen opinnäytetyö Turun Taideakatemian elokuvan koulutusohjelmasta sekä minun taiteellinen opinnäytetyöni nukketeatterin koulutusohjelmasta vuonna 2014. Minun osuuteni elokuvassa oli rakentaa tapiirinukke ja nukettaa sitä.

Tässä tutkielmassa haluan täsmentää itselleni asioita, jotka nousivat esiin elokuvan valmistamisen aikana. Miksi ja milloin nukke on oikea valinta näyttelmään elokuvan hahmoa? Miten nukke elää elokuvassa, eli millä keinoin illuusio nukken itsenäisestä elämästä elokuvassa olisi mahdollisimman todentuntuinen? Mikä on koreografian merkitys nukken elokuvanäyttelemisessä? Mitä on nukken läsnäolo? Mitä esityötä nukken kanssa voidaan tehdä, jotta läsnäolo säilyisi kuvaustilanteessa?

Kirjoitan pääosin omasta näkökulmastani nukkenkäsittelijänä elokuvassa, jossa nukketeatterin keinoin elävöitetty nukkehahmo näyttelee ihmisenäyttelijän rinnalla. Tekstistä voi lukea teatterintekijän näkökulman, ja vertailenkin tekstissä nukketeatteria ja elokuvaa. Teatteriesityksen ja elokuvaesityksen harjoittelussa ja valmistamisessa tulee ottaa huomioon eri asioita. Molemmissa taiteenlajeissa on varmasti työtapoja yhtä paljon kuin tekijöitäkin, ja molempien taiteenlajien edustajat voivat oppia toisiltaan nukkien käytön mahdollisuuksista.

Nukke saa elämänsä nukettajalta. Mielestäni nukke on kuitenkin elävämpi, jos nukken itsenäiseen elämään todella uskotaan, vaikka kyse onkin illuusiosta. Sen vuoksi minulle on tärkeää käsitellä nukkea myös subjektina eikä ainoastaan objektina. Myös tässä tutkielmassa paikoitellen käsitelen tapiirinukkea ja nukkeja yleisesti subjekteina. Tällä haluan korostaa sitä, etten ajattele nukkeja ainoastaan työkaluina. Ne ovat pikemminkin näyttelijänkaltaisia olentoja, jotka elävät nukettajan avulla. Elävä nukke tarkoittaa sitä, että nukettaja on onnistu-

nut luomaan oikean elämän illusion. Katsojalle syntyy vaikutelma siitä, että nukke itse synnyttää oman liikkeensä, aivan kuin nukettaja ei liikuttaisikaan nukkea.

Aloitin kirjoitukseni kertomalla projektista, joka synnytti tämän tutkielman. Tämän jälkeen pohdin, mikä on nukan identiteetti, miksi ja milloin kannattaa käyttää nukkea elokuvassa sekä mitä nukan käyttö toi *Pieneen siniseen tapiiriin*. Kappaleissa 4 ja 5 pohdin, millä keinoin nukke voi esiintyä elokuvassa niin, että se luo oikean elämän illusion.

Käytän lähdemateriaalini Judith Westonin teosta Näyttelijän ohjaaminen (1996). Westonin teosta lukiessani olen saanut paljon heijastuspintaa omille kokemuksilleni, joihin tutkielmani perustuu.

Tarkastelen nukan elävöittämistä elokuvaan, sillä haluan vastata kysymyksiin, jotka nousivat esiin elokuvan teon aikana. *Pienen sinisen tapiirin* toteutustapa on varsinkin Suomessa uniikki, ja elokuvanuketusta on ilmeisesti kansainvälisestäikin tutkittu vähän jos ollenkaan. Tämä tutkielma on kokoelma havaintoja siitä, miten nukke esiintyy ja elää elokuvassa. Tämä ei ole nukenkäsittelyn tai nukan elokuvakäytön käsikirja. Silti uskon ja toivon, että tämä hyödyttää tulevaisuudessa jotakuta muutakin, kenties elokuvantekijää, joka haluaa käyttää nukkea teoksessaan tai nukketeatterin tekijää, joka osallistuu elokuvaprodukioon.

2 ELOKUVA NIMELTÄ PIENI SININEN TAPIIRI

Pieni sininen tapiiri on elokuva työstä, joka löytää metsästä tapiirin, joka seuraa tyttöä tämän kotiin. Elokuva kertoo tytön ja tapiirin suhteesta ja siitä, kuinka tytön unelmia, joita elokuvassa kuvataan orastavina kasveina, tuhoava tapiiri ja tyttö joutuvat lopulta eroamaan. *Pieni sininen tapiiri* on elokuva unelmien tavoittelusta ja oman itsen löytämisestä rakkauden ja hyväksynnän kautta.

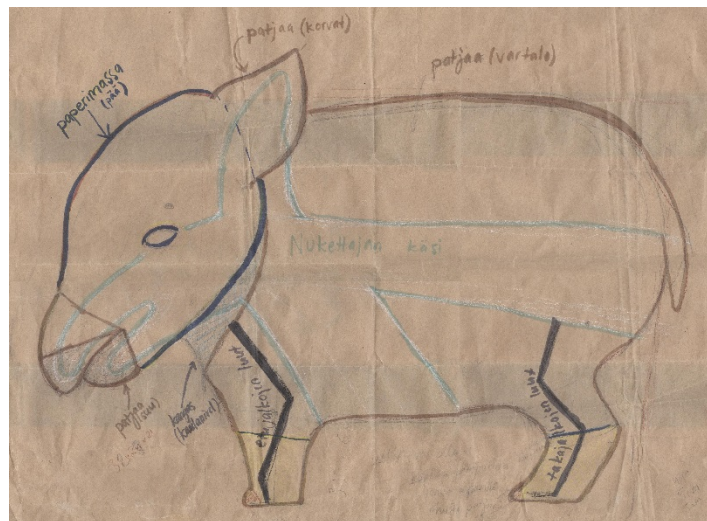


Kuva 1. Piirros tapiirin ja tytön tapaamisesta (Salla Kallio).

Pieni sininen tapiiri syntyi alun perin Japanissa, kun ohjaaja-käsikirjoittaja Salla Kallio osallistui nukkeanimaation kurssille ollessaan siellä opiskelijavaihdossa syksyllä 2012. Tehtävänantona oli suunnitella elokuvan alku. Suunnitellessaan elokuvallenen henkilöitä hän tuli piirtäneeksi hahmon, jonka opettaja sanoi muistuttavan tapiiria. Salla ei tiennyt, mitä opettaja tarkoitti ja he etsivät tietoa tapiireista. Japanilaisessa kansantarustossa tapiirit ovat olentoja, jotka syövät ihmisten unia. Tästä syntyi ajatus tapiirista, joka saapuu tytön elämään ja syö tämän unelmat. Myöhemmin selvisi, että kansantaruissa tapiirit syövät painajaisia eivätkä mitä tahansa unia, mutta unelmien syöminen jäi elämään myös lopullisessa käsikirjoituksessa. Tyttö on alkuperäistä hahmoa vanhempi ja tarina on muuttunut, mutta tapiiri edelleen syö unelmia, tytön kasveja.

Lähdin mukaan *Pieneen siniseen tapiiriin* keskusteltuani Kallion kanssa nukken mahdollisuuksista elokuvassa. Tuolloin Kallio oli kirjoittanut elokuvan käsikirjoituksen, ja pohti, miten toteuttaisi tapiirihahmon. Saimme paljon ideoita hahmon toteuttamisesta nukketeatterin keinoin. Niinpä päätin tehdä taiteellisen opinnäytetyöni *Pienessä sinisessä tapiirissa*. Elokuva oli minulle vieras taiteenlaji. Tahdoin tutkia nukken tarinankerronnallisia mahdollisuuksia elokuvassa ja sitä, miten nukken elokuvailmaisuus eroaa sen teatteri-ilmaisusta. Minua kiinnosti eritoten se, miten elokuvan keinoin on mahdollista luoda illuusio nukken itsenäisestä elämästä.

Minun osuuteni projektissa alkoi toukokuussa 2013, jolloin aloin rakentaa tapiirinukkeä. Rakensin nukken käsikirjoituksen pohjalta niin, että se pystyisi toimimaan kuvassa mahdollisimman paljon ilman, että nukettajaa tai nuketustekniikkaa tarvitsisi poistaa kuvasta jälkikäteen. Niinpä tapiirista tuli käsinukke, johon oli mahdollista tarvittaessa lisätä nuketuskeppejä jalkoihin. Päähän rakennettiin artikuloitavat silmäluomet, korvat ja suu, joita nukettaja kädellään ja sormillaan manipuloi.



Kuva 2. Mittasuhteipiirros tapiirinukesta.

Nukenrakennus oli pääosin valmis, kun aloitimme kokeilun Kallion sekä kuvaaja Tommi Vihkon ja valaisija Mikko Peltosen kanssa heinäkuussa. Tuolloin tavoitteina oli löytää tapiirin liikekieli ja erilaisia tapoja nukettaa tapiiria.

Kokeilimme myös eri tapoja piilottaa nukettajat kuvaan joko lavasteilla, rajauksella tai jälkitöinä digitaalisesti. Näiden kokeilujen pohjalta tapiirinukkea paranneltiin ja koottiin elokuvan kuvakäsikirjoitus, jonka pohjalta harjoittelimme tapiirin toimintaa. Tapiirille syntyi oma nuketustiimi. Kanssani sitä nuketti Hanne Lammi ja Malla Koivula. Tapiiria nuketti korkeintaan kaksi nukettajaa kerrallaan vaihtelevalla kokoonpanolla. Tapiiri sai myös oman ohjaajan, Satu Kivistön, jonka tehtävänä oli tarkkailla tapiirin esiintymistä kuvauksissa ja antaa ohjeita nukenkäsittelyyn.

Kuvaukset oli jaettu kahteen osaan niin, että ulkokuvat kuvattiin syyskuussa ja sisäkuvat studiossa marraskuussa. Kuvaustauon aikana pystyimme havainnoimaan tapiirin roolisuoritusta ja syventämään sen ilmaisua. Loka- ja marraskuussa valmistauduimme kuvauksiin pitämällä improvisaatioharjoituksia, joiden pohjalta suunniteltiin tapiirin toimintaa sisäkuvissa. Tällöin nuketustiimiin liittyi Joonas Kankare.

Kuvaukset kestivät yhteensä yhdeksän päivää, joista kuusi oli syyskuussa ja kolme marraskuussa. Elokuvaan kuvattiin 96 kuvaa. Kuvia, joissa tapiiri on mukana, on 58.

Kuvausten jälkeen elokuva siirtyi leikkauspöydälle, jossa se tämän tutkielman kirjoitushetkellä on. Leikkauksen valmistuttua elokuvalla on tehtävä digitaalista työtä nuketuskeppien ja nukettajan poistamiseksi kuvasta. Lisäksi kuvaa värimääritellään eli eri kuvien värimaailma yhtenäistetään. Tapiirin kannalta tärkeä jälkityö on äänisuunnittelu. Tapiiria ei äänitetty kuvauksissa, sillä sen nuketusmekanismit pitivät ääntä, jota emme lopulliseen elokuvaan halunneet. Ääni vaikuttaa olevan tärkeä ilmaisukeino tapiirille. Hyvin tehty äänisuunnittelu selkeyttää tapiirin ajatuksia, tunteita ja tahdon suuntia sekä tuo hahmon todentuntuiseksi.

Elokuvan ensi-ilta on 29. huhtikuuta 2014. Tuolloin se esitetään Fanatik Figuras – festivaaleilla, joka on nukketeatterin koulutuksen opinnäytetyöfestivaali.

3 MIKSI NUKKE?

Nukkien käyttö elokuvissa ei ole uusi asia. Andrew Gray avaa artikkelissaan ”The Technology of Film Puppets: Breaking the Reality-Fantasy Barrier” (2011) elokuvanukkien historiaa ja nukkien identiteettiä elokuvien maailmassa. Hänen mukaansa jo vuonna 1896 Georges Méliès käytti yhden langan avulla elävöitettyä hyönteisnukkeä elokuvassa *Une Nuit Terrible*.

Mélièsin esimerkkiä seuraten 1900-luvulla nukkeja käytettiin ihmisnäyttelijöiden rinnalla luomaan elokuvan todellisuuteen hahmoja, joita arkimaailmassamme ei ole. Nuket ovat esittäneet dinosauruksia, robotteja, avaruusolioita ja mitä tahansa kussakin elokuvassa on kulloinkin tarvittu. Tuotannosta tuotantoon tekniikat ovat kehittyneet ja nukeista on tullut aina vain eläväisempiä perinteistä nukenkäsittelyä, robotiikkaa ja stop motion -animaatiota yhdistelemällä. Kuitenkin digitaaliset efektit alkoivat ottaa sijaa nukkien rinnalla yhä enemmän 80- ja 90-luvuilla. (Gray, 2011.) Nykyelokuvassa digitaaliset menetelmät ovat hallitsevia tekniikoita mielikuvitushahmojen luomisessa. Yhä upeampien, realistisempien ja uskottavampien hahmojen ilmaantuessa valkokankaalle uskotaan, että digitaalisin menetelmin pystytään toteuttamaan mitä tahansa, mikä kuviteltavissa on. Miksi siis käyttää elokuvassa nukkeja, jos elävä ja ilmaisultaan kenties monimuotoisempi hahmo voidaan luoda tietokoneiden avulla?

Stephen Dowlingin artikkelissa ”Why filmmakers may return to old-school special effects” (2013) Dowling sekä elokuvien tekijät ja elokuvatoimittajat pohtivat, mitä pienoismallien käyttö digitaalisten efektien sijaan tuo elokuvalle. *Empire*-lehden päätoimittajan Jan Nathanin mukaan katsojat vaikuttavat kyllästyneiltä CGI:n (Computer Generated Imagery) näennäiseen kaikkivoipaisuuteen ja tahtoivat sen sijaan nähdä naturalistisempia kuvia. Hän toteaa myös, että loppujen lopuksi oikeat helikopterit näyttävät paremmalta kuin CGI-helikopterit. Myös elokuvan ”Moon” efektivalvoja Gavin Rothery pohtii, että pienoismalleilla voidaan saavuttaa tietynlainen rehellisyys, jota digitaalisiin efekteihin tottunut yleisö saattaa arvostaa. (Dowling 2013.)

Pienoismallien rehellisyys on samaa rehellisyyttä kuin nukeilla. Nukke-elokuvissa nukkehahmojen olemassaoloa ei tarvitse huijata digitaalisin menetelmin, koska sen olemassaolo on todellista. Uskottava digitaalinen efekti vaatii taitoa luoda illuusio siitä, että ihmiset ja efektit todella olisivat samasta maailmasta. Tekniikat tämän illuusion luomiseen ovat kehittyneet sitä mukaa kuin katsojan silmä on harjaantunut havaitsemaan merkkejä digitaalisen hahmon aineettomuudesta.

Antti Laakso on artikkelissaan Nukkeanimaation erikoistehosteet (2010) sitä mieltä, että ammattimaisen digitaaliefektistudion käyttäminen on järkevintä täydelliseen realismiin pyrkivissä elokuvissa. Hänen mukaansa on mahdollista, että digitaaliefekteillä voidaan saavuttaa jonain päivänä täydellisen fotorealistinen hahmo. Kuitenkin varhaiset tietokone-efektit saattaa tuntua keinotekoiselta ja siten rikkoa elokuvan illuusiota. Digitaaliefektit siis vanhenevat, joten nykypäivän todentuntuinen efekti saattaa vuosien päästä tuntua taas epäuskottavilta. Laakson mukaan (stop motion-) animoitu nukke taas ei vanhene, sillä ”se on alun perinkin todellisesta maailmasta.” (Laakso 2010, 109.)

Grayn mukaan mikäli elokuvat ja televisio ovat ikkunoita rinnakkaiseen kuviteltuun todellisuuteen, vierailevat niissä esiintyvät nuket myös meidän todellisuudessamme. Kuten ihmisenäyttelijät, myös nuket ovat olemassa kahdessa todellisuudessa – arki- ja elokuvatodellisuuksissa. Animoidut (piirretyt ja digitaaliset) hahmot taas ovat olemassa ainoastaan elokuvan todellisuudessa. (Gray, 2011.) Ehkä tästä syystä nuket näyttävät ihmisten rinnalla uskottavilta, vaikkeivät olisikaan visuaalisesti realistisia. Ne elävät samassa todellisuudessa kuin näyttelijätkin.

Nukkien käytön etu verrattuna sekä digitaaliseen että stop motion -animaatioon ehkä piileekin näyttelijän ja nukken kommunikaation mahdollistumisessa. Vaikka stop motion -nukke onkin samalla tavalla todellinen ja rehellinen kuin teatterinukkekin se ei pysty elämään samassa ajassa ihmisenäyttelijän kanssa. Teatterinukkeen kanssa tilanne kuvauksissa on siis hyvin rehellinen. Nukke on oikeasti olemassa. Sitä ei tuoda kuvaan jälkeinpäin, vaan se elää samassa hetkessä

näyttelijän kanssa, kun kuva otetaan. Näyttelijän ei tarvitse kuvitella jotain olematonta, vaan hän voi näyttellä samassa hetkessä kuin nukke kommunikoiden tämän kanssa.

Nukke ei välttämättä kannata valita elokuvaan, jos tavoitteena on täysin realistinen hahmo. Olen samaa mieltä kuin Antti Laakso siinä, että joskus digitaalisten menetelmien käyttö onärkevin vaihtoehto. Kuitenkin nukke toimii erityisen hyvin elokuvissa, joiden tyyli ei ole täysin realistinen. Realistinen on tosin eri asia kuin uskottava. Uskon, että ei-realistinenkin nukke pystyy vähintään yhtä uskottavaan roolisuoritukseen kuin digitaalinen hahmo. Esimerkiksi tapiiri ei ole realistinen tapiiri. Se on sininen nukke, joka myös näyttää nukelta eikä oikealta eläimeltä. Se ei myöskään aina liiku realistisesti. Silti se on uskottava hahmo, mikä tarkoittaa sitä, että sen voi hyväksyä osaksi elokuvan todellisuutta. Joka tapauksessa sekä nukan että digitaalisen hahmon tavoite on esiintyä oikeasti elävänä olentona *elokuvan todellisuudessa*. Niiden tarkoitus ei ole huijata yleisöä uskomaan, että ne ovat oikeasti olemassa meidän maailmassamme elävinä olentoina.

Tapiiri olisi hyvin voitu toteuttaa stop motionin tai digitaalisen animaation keinoin. Mielestäni tapiirin kohdalla nukkehahmon käytön onnistumisen syy oli se, että elokuva tehtiin rakennetun tapiirinukan ehdoilla. Koska nukke on tehty käsityönä, elokuvan estetiikka määrittäyty sen mukaan. Esimerkiksi lavastuksessa käytettiin käsin tehtyjä kukkia oikean luonnon keskellä.



Kuva 3. Elokuvan lavastuksen estetiikka tuki tapiiri-nuken estetiikkaa.

Tapiirinuken annettiin myös tarjota toimintaa ja vaikuttaa käsikirjoitukseen ja kuvakäsikirjoitukseen. Tapiiri siis rakennettiin elokuvaa varten, mutta myös elokuvan maailma rakennettiin tapiiria varten. Näin nukketeatterillisuutta pystyttiin käyttämään monipuolisesti hyödyksi, eikä tapiirinukke jäänyt irralliseksi tai lelu-maiseksi nukkehahmoksi.

Tapiiria ei käsitelty niinkään tehosteena, vaan pikemminkin kuin näyttelijänä. Parhaassa tapauksessa nukkea ei valita toteutustavaksi vain suorittamaan tiettyä liikesarjaa. Parhaassa tapauksessa nukken annetaan tarjota, näytellä ja elää elokuvassa. Sitä voi ajatella olentona, joka silloin, kun sen antaa elää, todella tekee vierailun mielikuvitusmaailmasta meidän maailmaamme ja tuon vierailun kamera tallentaa elokuvaan.

Pieneen siniseen tapiiriin teatterinukke toi paljon. Se toi toden tuntua ja persoonallisuutta. Se mahdollisti päähenkilön ja tapiirin kommunikaation. Laakso puhuu artikkelissaan kädenjäljestä, ”inhimillisestä kosketuksesta, mihin tietokoneet eivät pysty” (Laakso 2010, 109). Uskon, että myös *Pienessä sinisessä tapiirissa* tuo inhimillinen kosketus näkyy. Se kosketus tuo tapiirihahmon hyvin lähelle inhimillistä totuudellisuutta.

4 TAPIIRIN ILMAISUN KEINOISTA

Tapiiri on elokuvakäyttöön rakennettu nukke, jota manipuloidaan nukketeatterin menetelmin. Se ei ole stop motion -animaationukke, vaan se toimii kuvaustilanteessa samaan aikaan kuin ihmisnäyttelijä. Nuken ilmaisu ihmisnäyttelijän ilmaisuun verrattuna on kuitenkin erilaista, sillä monimutkaisimmillakaan nukeilla ei ole samaa määrää lihaksia, luustoa ja hermoja, jotka sallivat ihmisten yksityiskohtaisen ilmaisun. Nukke ilmaisee siis pelkistetympin kuin ihminen. Se ilmaisee ulkomuodon, liikkeen ja äänen keinoin. Näiden keinojen tarjoamista vihjeistä yleisö muodostaa käsityksensä nuken esittämästä hahmosta.

4.1.1 Miltä tapiiri näyttää?

Ulkomuoto kertoo esimerkiksi hahmon iästä, taustasta, asemasta tai ympäristöstä, jossa hahmo elää. Tapiirin ulkomuodon suunnittelun materiaaliksi etsin vihjeitä käsikirjoituksesta. Tapiiri on pieni ja kenties siis poikanen, joten tutkin tapiirin poikasten kuvia ja muotoilin tapiirinnuken niiden mukaan. Tapiiri on myös sininen, mikä vihjaa, että se ei ole meidän arkimaailmastamme. Ajattelin, että kenties se on jonkinlainen jumalanpentu. Mieleeni tulivat intialaiset jumalat ja koristellut elefantit, ja niiden koristekuviot päätyivät tapiirin kasvoihin. Lisäksi oli meri. Tapiiri tulee mereltä ja palaa merelle, joten meri voisi näkyä sen kehossa. Tutkin piirroksia merestä ja huomasin, että piirrokset aalloista muistuttivat tapiirinpoikasten raitoja. Niinpä tapiirin raidoista tuli meren kuohua. Nämä asiat vaikuttavat siihen, miten katsoja havainnoi ja tulkitsee tapiirin, vaikkei hän niitä tietoisesti juuri yllämainituilla tavoilla tulkitsisikaan.

Tapiirin silmät ja iho tuovat nukkeen lisää todentuntuisuutta. Tapiirilla on mustat silmät ja niissä ei näy valkuaista. Laitoin tapiirin silmiin kolme kerrosta kynsilakkaa. Tällöin valaistuksen ollessa oikea, silmiin tulee kiiltoa, mikä tekee nukesta eläväisen. *Pienen sinisen tapiirin* valosuunnittelija sanoikin pitävänsä tapiirinnuken silmistä, sillä ne heijastavat valoa jopa helpommin kuin ihmissilmä.

Tapiirin iho taas ei heti tapiirin valmistuttua näyttänyt kovin uskottavalta. Tapiiri näytti liian paljon lelulta. Pastelliliiduilla lisäsin ihoon sävyjä, ja korostin kehon valo- ja varjokohtia. Tämä teki ihosta eläväsemmän. Kuitenkin huolimatta siitä, että käytin hiuslakkaa liidun fixaamiseen, sävyt kuluivat pois tapiirin ihosta. Tapiiria täytyikin ”maskeerata” pastelliliiduilla silloin tällöin kuvauksissa.

4.1.2 Miten tapiiri liikkuu?

Liike eli toiminta kertoo hahmon suhteesta sitä ympäröivään maailmaan, toisiin hahmoihin sekä hahmoon itseensä. Draama syntyy, kun hahmojen toiminta tapahtuu suhteessa toistensa päämääriin. Hyvä nukettaminen on draaman synnyttämisen lisäksi sitä, että luodaan illuusio nukken itsenäisestä elämästä. Katsojalle syntyy vaikutelma siitä, että nukke itse synnyttää oman liikkeensä. Aivan kuin nukettaja ei liikuttaisikaan nukkea. Tällöin nukke on elävä. Vaikutelman syntymisen työkaluja ovat vastaliikkeet, impulssit ja liikkeen suunnat. Lisäksi on huomioitava nukken paino, hengitys sekä liikkeen laatu ja rytmi.

Jokaisen nukken kohdalla näitä asioita on tutkittava erikseen. Nuketustekniikka ja nukken mekanismit vaikuttavat siihen, miten nukke liikkuu. Tapiiri on käsinukke, ja ihmisen käsivarsi kulkee läpi sen koko kehon. Sen pään liike vaikuttaa sen koko kehoon ja tekee nukesta eläväisen. Toisaalta ihmiskäden paino tekee tapiirista tukevan ja vähän kömpelön olennon. Tämä tosin sopii tapiirin hahmoon, sillä se on poikanen ja vielä epävarma liikkeissään.

Kasvojen artikulaatio tuo myös eloa nukkeen, erityisesti silmäluomien liike. Ihmiset ja eläimet räpyttelevät jatkuvasti silmiään, joten se että tapiirikin pystyi tähän, teki siitä elävän. Lisäksi silmäluomien liike yhdistettynä suun liikkeisiin saa tapiirissa aikaan lukuisia eri ilmeitä. Eri ilmeitä tuovat myös eri kuvakulmat, sillä tapiirin kasvot eivät ole täysin symmetriset.

Tapiirin liikkumisessa käytettiin myös elokuvan keinoja. Yhdessä kuvassa sen toiminta ei ole kovin pitkä, joten oli mahdollista vaihtaa nuketustekniikkaa kohdauksen aikana. Jossain kuvassa tapiiria nuketti yksi, seuraavassa kaksi nuket-

tajaa, ja seuraavassa sen vastaanäyttelijä itse saattoi nukettaa sitä. Joissain kuvissa tapiirinukke saatettiin yksinkertaisesti heittää, jotta se vaikuttaisi siltä, että se hyppäisi. Myös kuvien leikkauksella pystyttiin vaikuttamaan tapiirin toimintaan. Yhdessä kohtauksessa sen toivottiin olevan vauhdikas, mihin se ei omalla fysiikallaan kyennyt. Vauhdikkuuden vaikutelma luotiin käyttäen lyhyitä kuvia ja nopeita leikkauksia.



Kuva 4. Tukevasta ja kömpelöstä tapiirista saatiin myös vauhdikas (kuvakaappaus elokuvasta).

4.1.3 Miltä tapiiri kuulostaa?

Ääni ei aina tarkoita puhuttua dialogia. Dialogi on hahmon vaikuttamista toiseen hahmoon. Voidaan ajatella, että nukken ensisijainen ilmaisun keino on liike, ja dialogi voi muodostua myös liikkeestä. Äännet toimivat tuolloin nukken liikkeen apuna. Nukke voi kommentoida ja reagoida äänensä avulla.

Ennen kuvauksissa tehtiin ratkaisu, että tapiiria ei äänitetä. Tapiiri ei ollut puhuva hahmo ja nukken mekanismeista kuuluva ääni olisi muutenkin häirinnyt äänitystä kuvauksissa. Tapiirille ääni on kuitenkin tärkeä ilmaisun keino, ja se ääni luodaan jälkiäänityksenä. Tässäkin joudumme vääristämään todellisuutta. Oikeiden tapiirien ääni muistuttaa lintujen korkeaa viheltämistä, mikä ei pienelle

siniselle tapiirille oikein sovi. Sen sijaan sille on suunniteltu hengityksen ääntä ja tuhinaa. Näiden hiljaistenkin äänten avulla, niiden voimakkuudella ja rytmillä, voidaan vaikuttaa hyvin paljon siihen, mitä tapiiri toiminnallaan viestittää.

4.2 Tunnistettava ja samaistuttava tapiiri

Kun aloin suunnitella tapiiria, tavoitteeni oli luoda hahmo, joka on elävä, samaistuttava ja tunnistettava. Jotta se olisi samaistuttava, se ei voisi toimia ainoastaan eläimen tavoin. Sen olisi siis oltava ihmisenkaltainen olento. Ihmisenkaltaisuus syntyy tapiirin toiminnasta ja elekielestä. Se viestii, kommunikoi näyttelijöiden kanssa sekä reagoi heihin, kuten ihminen, ihmisen elekielellä. Edelleen se toimii omalla tapiirimaisella fysiikalla, mutta se ei toimi ainoastaan kuin eläin. Se ei toimi ainoastaan vaistojen varassa, vaan käy läpi ihmisen tunteita ja ajatuksia sekä kokee tarinan aikana muutoksen.

Toivoin tapiirihahmossa olevan myös jotain eläinmäistä. Siten se olisi edelleen tunnistettavasti eläin. Tunnistettavuus on osa tapiirin elävyyttä. Kun katsoja tunnistaa hahmon eleistä jotain tuttua omasta elämästään, muuttuu hahmo todellisemmaksi. Mutta kuinka sinisestä tapiirista voidaan tehdä tunnistettava hahmo? Itse en ole ollut niin läheisissä tekemisissä edes tavallisten tapiirien kanssa, että osaisin suorilta käsin nimetä ”tapiirimaisia” toimia. Uskon myös, että tilanne on sama suurella osalla katsojista. Vaikka varsinkin rakennusvaiheessa katsoinkin videoita ja kuvia tapiireista ja luin niiden elintavoista, en pystynyt saamaan niistä paljoa irti, sillä en ole *kokenut* tapiireja.

Prosessin aikana huomasin, että tapiiri alkoi muistuttaa yhä enemmän koiranpentua tai pientä koira. Tähän pystyin samaistumaan jo paremmin, sillä perheelläni on ollut tiibetinterrierejä siitä lähtien, kun olin 13-vuotias. Tiibetinterrierimme olivat täysikasvaisina suunnilleen tapiirin kokoisia ja luonteeltaan itsepäisiä. Ne olivat persoonia ja niiden käytöksessä oli mielestäni jotain hyvin ihmimillistä, vaikka ne olivatkin eläimiä. Tapiiri alkoi muistuttaa yhä enemmän lemmikkejäni, ja tämä oli kenties toimiva ratkaisu. Pystyn välittämään tapiirin kautta omia kokemuksiani, ja kenties niissä on jotain, minkä myös katsojat tun-

nistavat. He saattavat tunnistaa siinä koiramaisuuksia, mutta heidän ei tarvitse huomata sitä. Tärkeintä on, että tapiirista välittyy tunne eläimestä.

5 OIKEAN ELÄMÄN TUNTU

Westonin mukaan näyttelijän on oltava työssään ”paljon normaalia käytöstä to-
tuudellisempi”. Kyse ei ole siis normaalin käytöksen eli todellisten ihmisten arki-
käytöksen jäljittelystä tai kopioinnista, vaan pyrkimyksestä aitouteen. Tämä syn-
tyy, kun näyttelijä ei yritä toimia niin kuin ajattelee roolihahmon toimivan. Sen
sijaan hän työskentelee rehellisesti eli kokee käsikirjoituksen tapahtumat oman
itsensä kautta, ja toimii sen mukaan. Tavoite Westonin sanoin sekä elokuvassa
että teatterissa on emotionaalinen uskottavuus, ja teennäinen elokuvassa on
teennäistä myös näyttämöllä. (Weston 1996, 77-79, 192-193.)

Teatterissa näyttämön tapahtumat ovat käsinkosketeltavia. Esiintyjät ovat oike-
asti läsnä yleisön edessä. Katsoja voisi marssia näyttämölle, ottaa näyttelijää
käsivarresta kiinni ja todeta, että tämä on lihaa ja verta niin kuin hän itsekin.
Nukketeatterissa taas katsojan silmien edessä luodaan illuusio siitä, että nukke
tai esine herää henkiin elävien olentojen tavoin.

Elokuvassa tilanne on toinen. Katsojalle näytetään sarja kuvia, johon on tallen-
nettu aiemmin tapahtunut esitys. Tämä esitys ei tapahdu siis todellisena katso-
jan silmien edessä, vaan valkokankaalle luodaan kuvasarjan avulla toinen todel-
lisuus. Teatterissa näytellään koko katsomolle, elokuvassa kameralle. Siksi elo-
kuvan näyttelijäntyo on erilaista kuin teatterissa. Puhutaan siitä, että näytellään
vähemmän tai pienemmin. Kyse ei ole kuitenkaan ilmaisun säätämisestä pie-
nemmäksi kuin äänenvoimakkuutta radiossa. Näyttelijä Glen Close luonnehtii
esiintymistä molekyylien häiritsemiseksi, ja teatterissa häiritään molekyyliä
vielä viimeisellä penkkirivillä, kun taas elokuvanäyttelijä häiritsee kameran lins-
sin molekyyliä. Elokuvaohjaaja George Stevens on taas sanonut, että eloku-
vanäyttelemine on ”puhumista hiljaa ja ajattelemista kovaa” (Weston 1996, 81,
192-193).

”Kovaa ajattelu” ilman puhetta ilmaisevalle tapiirille on tarpeellista, jotta katsoja
voisi lukea sen toiminnasta, mitä se sanoisi, jos se osaisi puhua. Tapiirin toimin-
ta syntyy sen ajatuksesta. Ajatus taas syntyy sen tavoitteesta suhteessa sen

ympäristöön ja toisiin hahmoihin. Jos taas ajatellaan, että tapiiri puhuu liikkeillä, niin ”hiljaa puhuminen” voisi tarkoittaa pienempää liikettä. Liikettä, joka on tarpeeksi suuri näkyäkseen kuvassa, mutta ei niin suuri, että se rajautuisi ulos kuvasta tai tuntuisi epäuskottavalta.

Elokuvan kontekstissa joutui pohtimaan uudelleen nukenkäsittelyä. Selkeät ja tarkkaan eritellyt impulssit, vastaliikkeet ja reagointi saattavat olla näyttämöllä erittäin tärkeitä nuken ilmaisun ja esityksen seuraamisen kannalta, mutta kameran edessä ne saattoivatkin näyttää epäuskottavilta ja tarpeettomilta. Ällistytävän pieni liike saattoi olla erittäin näkyvä ja teatterinäyttämöllä tarpeeksi suuri liike taas saattoi menettää todentuntuisuutensa kameran edessä.

Westonin mukaan näyttelijäntyön tavoite on oikean elämän ja uskottavuuden tuntu, rehellisyys ja aitous (Weston 1996, 77-80, 150-151). Kun tämä tavoite toteutuu, katsoja uskoo elokuvan luomaan todellisuuteen, vaikkei se olisikaan realistinen todellisuus. Kysymys siis kuuluukin: kuinka nukke voi saavuttaa oikean elämän tunnun, kun sillä ei ole omaa elämää?

5.1 Harjoittelu ja koreografia

Ennen kuvauksia oletettiin, että tapiirinukelle pitää suunnitella tarkka koreografia. Kuvauksissa ei olisi enää aikaa harjoitella, joten ajateltiin, että mitä valmiimpi tapiirin ilmaisu olisi sen parempi. Harjoituksissa etsittiin toimintaa ja reaktioita sekä rytmejä ja liikkeen laatuja toiminnalle. Toiminnasta koottiin liikekirjasto, jota käytettiin koreografian luomiseen. Kuitenkin harjoituksissa eläväinen tapiiri ei ollutkaan elävä, kun koreografia toistettiin kuvauksissa.

Elokuvantekijälle tämä saattaa olla tuttu ilmiö, vaikka olisikin työskennellyt vain näyttelijöiden kanssa. Liian harjoitellusta esityksestä voi kadota oikean elämän tuntu, joten kaikki ohjaajat eivät tahdo lainkaan harjoitella näyttelijöiden kanssa. Usein luotetaan todellisen ensikertaisuuden voimaan, jotta kameralle saataisiin mahdollisimman luonnollinen ilmaisu, kuin asia tapahtuisi ensimmäistä kertaa.

Väitän, että nukkien kanssa työskennellessä harjoittelu on välttämätöntä, sillä nukettaja työskentelee eri lailla kuin näyttelijä. Olennainen ero on näyttelijän ja nukettajan eri työkalut. Näyttelijän työkalu on hänen kehonsa. Näyttelijän kehoon varastoituu eleitä, reaktioita ja olemisen tapoja. ”Näyttelijän täytyy aloittaa itsestään, hänen täytyy kuunnella omin korvin, nähdä omin silmin, kokea omalla ihollaan, tuntea omilla tunteillaan. Sen jälkeen käsikirjoitus saa ideat ja impulssit kuplimaan näyttelijästä itsestään hänen tutkiessaan sitä. Hän ottaa roolihahmon omakseen.” (Weston 1996, 77.)

Nukettajan työkalu taas on nukke. Nukke ei elä ilman nukettajaa, ja nukettaja tarvitsee aikaa ”ottaakseen nukan omakseen”. Tarvitaan aikaa, jotta nukettaja voisi kuunnella nukan korvin, nähdä nukan silmin, kokea nukan iholla ja tuntea nukan tunteilla. Tätä aikaa tarvitaan, vaikka nukettaja olisikin kokenut, sillä jokainen nukke on erilainen. Jokaisella nukella on oma tapansa elää ja ilmaista. Usein käy niin, että nukettaja aluksi inhoaa nukkea, nukke tuntuu jäykältä, ja ei suostu heti tekemään, mitä nukettaja haluaisi tämän tekevän.

Mitä nukettaja tekee tutustuakseen nukkeen? Nukenkäsittelyn opettaja Irene Baker painottaa opetuksessaan sitä, että on tärkeää antaa nukan tehdä sitä, ”mitä nukke itse haluaa”. Tämä tarkoittaa sitä, että nukettaja etsii ja käyttää hyväkseen nukan ominaisuuksia sen sijaan, että pakottaisi sen tekemään jotain ennalta määriteltyä. Toki nukke rakennetaan tarkoituksenmukaisesti niin, että se kykenee täyttämään käsikirjoituksen vaatimukset. Kuitenkin nukan koko potentiaali ei tule välttämättä hyödynnetyksi, jos nukke rakennetaan suorittamaan vain ennalta suunnitellut toiminnot. On tärkeää etsiä siitä myös jotain suunnittelematonta. Liiallisesta suunnitelmallisuudesta puuttuu elämä. ”Jotta roolihenkilöstä tulisi elävä, täytyy mukana olla riskiä, erehdystä, mahdollisuus löytää arvokkaita asioita sattumalta, omintakeisuutta, yllätystä, vaaraa.” (Weston 1996, 73).

Usein nukketeatteriesityksiä tehtäessä harjoituskauteen kuuluu vaihe, jota kutsutaan tutkimus-, freeplay- tai improvisaatio -vaiheeksi. Tuon vaiheen tutkitaan esityksen materiaalia tai improvisoidaan nukeilla. Tämän vaiheen onnistumisen

kannalta olennaista on löytää nukan elävyys suunnittelemattomuuden kautta. Nukettajan on antauduttava hetken impulsseille, ja uskallettava antaa nukan elää kontrolloimatta sitä. Tämän kaltaista menetelmää käytettiin myös tapiirin toimintaa suunniteltaessa. Joskus tapiirin nukan annettiin tehdä vapaasti, mitä se halusi. Joskus taas se asetettiin käsikirjoituksen tilanteeseen, ja katsottiin, mitä se teki nukettajien käsissä. Samalla nukettajat tutustuivat tapiiriin joko itse nukettaen tai havainnoiden toisten nukettajien työtä.



Kuva 5. Tapiiri ja nukettajat Emma Golnick ja Hanne Lammi harjoituksissa (kuva: Joonas Kankare).

Toiminnallinen koreografia luotiin hyödyntäen nukan ominaisuuksia ja sitä, mitä se oli tarjonnut harjoituksissa. Koreografiaa harjoiteltiin ennen kuvauksia etsien liikkeeseen rytmiä ja liikkeen laatua. Tapiirin esitys kuvauksissa ei kuitenkaan ollut elävä. Pohdin, mikä on koreografian merkitys nukan elokuvailmaisussa. Jos liikettä ajatellaan nukan ensisijaisena ilmaisun keinona (vaikka se olisikin puhuva hahmo), on liikkeiden oltava jossain määrin suunniteltuja. Ilman koreografiaa nukan esitys voi jäädä katsojalle epäselväksi. Varsinkin jos kuvassa on useampi hahmo tai nukkea nukettaa useampi nukettaja, heillä täytyy olla yhteinen käsitys siitä, mitä kohtauksessa tapahtuu.

Tapiirin kuvista parhaiten toimivat viimeisten kuvauspäivien kuvat. Niitä varten oli suunniteltu harjoituksia tarkentamaan koreografiaa. Ne kuvat sisälsivät elokuvan suurimman käänteen ja olivat siis tärkeitä tapiirin ilmaisun kannalta. Harjoitukset eivät kuitenkaan onnistuneet aikataulullisesti, joten jouduimme tyytymään löyhiin suunnitelmiin. Jonkinlainen koreografia oli olemassa, mutta sitä ei ollut juurikaan tarkennettu. Minulla oli kuitenkin luotto siihen, että tapiiri onnistuisi, sillä olin nukettanut sitä paljon. Tapiiri olikin kaikista eläväisin juuri noina kuvauspäivinä. Sen sijaan, että se olisi luottanut ainoastaan koreografiaan, se luotti hetkeen ja toisiin näyttelijöihin, ja toimi ja reagoi sen mukaan.

Ensimmäisten kuvauspäivien ongelma oli se, että koreografia oli liian valmis. Liikkeen rytmi ja laatu olivat liian pitkälle suunniteltuja. Westonin mukaan (1996, 97-98) ennalta määritelty tapa replikoida tappaa varmasti todentuntuisuuden. ”Jos näyttelijä käyttää harjoituksia löytääkseen repliikeilleen lopullisen sävyn, harjoittelemineen on todella paha asia.” Niinpä ennalta määritelty rytmi tai liikkeen laatu ei auta nukkea tulemaan eläväksi. Nukke menettää elonsa, jos se toistaa toimintonsa tietyllä ennalta määrättyllä tavalla. Näin tuntui käyvän myös Tapiirin kuvauksissa. Mitä ”helpompana” kuvaa ajatteli, sitä todennäköisemmin nukke ei ollutkaan elävä kuvassa, vaikka liike oli artikuloitua ja koreografia oli suunniteltu ilmaisemaan jotain nukan ajatusta, tunnetta tai tahtoa.

Westonin mukaan valmiin esityksen suunnittelun sijaan harjoitusten tarkoitus on avata käsikirjoituksen mahdollisuuksia. Harjoituksessa ei etsitä esitystä, vaan reittejä sitä kohti (Weston 1996, 286, 299). Ehkä siis elävän nukan saavuttamiseen ei vaadita tuntikaupalla harjoittelua, vaan löyhä koreografia, nukettajan luottamus nukkeen sekä uskallus antaa sen elää koreografian sisällä. Elämissä ei ole kyse opeteltujen eleiden, rytmien ja liikkeen laadun toistamisesta, vaan hetkestä. Nukke todennäköisesti tarjosi jotain koreografiaan valittua tunnetta tai ajatusta ilmaisevan toiminnon hetkessä, jolloin jokin ärsyke sai sen aikaan. Tämän hetken takaisin tuominen vaatii sitä, ettei sitä pyritä toistamaan sellaisenaan. Westonin sanoin elettyä hetkeä ei saa takaisin, joten yritys toistaa aikaisempi esitys johtaa huonoon lopputulokseen (1996, 95). Niinpä koreografia on toistettava uudessa hetkessä uutena kuunnellen hetkeä tässä ja nyt.

5.2 Läsnaolo

Läsnaolo elokuvassa on sitä, että hahmo kokee elokuvan tapahtuman tässä ja nyt kuin ensimmäistä kertaa. Westonin mukaan ”näyttelijä, joka on läsnä, ajattelee oikeita ajatuksia ja tuntee oikeita tunteita” (Weston 1996, 84). Kyse ei ole siis niinkään näyttelemisestä, vaan olemisesta roolihahmon kokemassa tilanteessa. Sama pätee mielestäni nukkeen ja nukettajaan. Nukettaja ei nukettaessaan näytä hahmon tunteita nukella tavalla, jonka kokee oikeaksi ja jonka hän on harjoitellut (koreografialla), vaan elää nuken kanssa kohtausten tilannetta.

Elokuvassa tarina luodaan kuvien ja niiden järjestämisen eli leikkauksen avulla. Toisin kuin teatteriesityksessä, hyvin harvoin jos koskaan esiintyjä pääsee näyttelemään koko tarinan tai edes kokonaista kohtausta kerralla. Elokuvassa näytellään hetki kerrallaan. Tämä oli tilanne myös tapiiria kuvatessa. Yhdessä kuvassa tapiiri ei tee mitään muuta kuin katsoo jotain, ja toisessa sen piti näyttellä yhdessä kuvassa laaja skaala eri tunteita: kuinka se ensin tulee kuvaan aikomuksenaan piristää päähenkilöä ja kuvan lopuksi kostaa hänelle.

Jokaisesta kuvasta tehtiin useita ottoja. Aina uuden otton syy ei johtunut tapiirin esityksestä, vaan kyse saattoi olla klaffivirheestä tai valon tai lavastuksen korjaamisesta. Kun tiettyä toimintoa joutuu toistamaan kerran toisensa jälkeen, on vaarana nuken elon katoaminen, vaikka toiminto ei olisikaan liiallisen harjoituksen kyllästävä. Toiminnasta tulee rutiininomaista ja sisällötöntä, eikä se kerro tarinaa. Lisäksi nukettajat joutuvat olemaan oudoissa epämukavissa asennoissa ja ulkokuvissa kaiken kukkuraksi saattaa olla kylmä. Helposti nukettaessa keskittyy kuvan suorittamiseen mahdollisimman nopeasti riittävän hyvin sen sijaan, että keskittyisi hetkeen. Nuken oikean elämän tuntu katoaa, ja sen takaisin saamiseksi tarvitaan läsnaoloa.

Westonin mukaan näyttelijälle läsnaolo on vapautta, pelottomuutta ja luottamusta riippumatta siitä, onko valmistautunut vai ei. Vapaus on vapautta velvollisuudesta olla hauska tai tehdä oikein. Pelottomuus on valmiutta ottaa riski ja antaa hetkelle, tiedostamatta itseään. Luottamus on luottamusta siihen, että hetki

kantaa, vaikka se ei aina kantaisikaan. Jos se ei kannaa, on oltava rohkeutta ottaa riski uudelleen. ”Läsnäolo ei ole pelkureita varten.” (Weston 1996, 72, 82, 90.)

Mielestäni nukken läsnäolo on sekä nukettajan että nukken läsnäoloa. Nukettaja antaa kaiken huomionsa tilanteelle nukken kautta. Kuten näyttelijälle myös nukettajalle läsnäolo on vapautta, pelottomuutta ja luottamusta. Ilman nukettajan läsnäoloa nukke ei voi elää, mutta nukettaja ei ole läsnä omana itsenään vaan nukken esittämänä hahmona nukken kautta. He ovat läsnä yhdessä. Weston puhuu siitä, että näyttelijä lainaa roolihahmolle alitajuntaansa ja on tällöin silta lausuttujen ja lausumattomien sanojen välillä (Weston 1996, 84). Ehkä nukettajakin voisi ajatella lainaavan nukelle alitajuntaansa. Niinpä nukettaja ei mystisesti katoa nukkeen, vaan on läsnä ja ”lainaa alitajuntaansa” nukelle. Tuolloin nukke alkaa elää elävien olentojen tavoin.

5.2.1 Ohjaaja läsnäolon mahdollistajana

Näyttelijä pystyy olemaan läsnä ohjaajan avulla. Westonin mukaan ohjaaja auttaa näyttelijää tarkkailemalla tämän esitystä. Näin näyttelijä voi keskittyä olemaan elävä ja herkkä ympäröivälle elämälle tarkkailematta itseään (Weston 1996, 93). Myös nukettaessa ohjaajan rooli on tärkeä läsnäolon kannalta. Ohjaajan tarkkaillessa nukken esitystä, voi nukettaja keskittyä elämään hetkeä nukken kanssa.

Nukke-elokuvia tehtäessä nukettajilla on käytössään monitori, josta kuvan oton aikana nukettajat katsovat suoritustaan. Tämä varmasti helpottaa kuvauksia, sillä nukettaja voi jo kuvattaessa tarkkailla kompositiota. Näin vältetään siltä, että jotain tärkeää rajautuisi pois kuvasta tai että kuvaan ilmestyisi jotain ylimääräistä kuten nukettajan päälaki. Tuolloin kuitenkin nukettaja asettuu sekä esiintyjän että ohjaajan asemaan, sillä hän itse tarkkailee nukken suoritusta.

Näyttelijöiden ei yleensä anneta nähdä itseään monitorista. Itseään katsova näyttelijä saattaa olla tyytymätön suoritukseensa ja ryhtyä tarkkailemaan ja oh-

jaamaan itseään. Itseään tarkkailevasta näyttelijäntyöstä katoaa vapaus, pelotomuus ja luottamus ja sitä myötä läsnäolo. Näyttelemisestä tulee väkinäistä ja osoittelevaa, ja näyttelijä näyttää roolihenkilön tunteet ja asenteet sen sijaan, että eläisi ne (Weston 1996, 72). Näyttelijä ottaa sekä näyttelijän että ohjaajan roolin.

Näyttelijän esittämä henkilö on näyttelijän omassa kehossa. Nukettaja taas ei itse ole nukke. Nukettaja ei siis tarkkaile itseään, vaan omaa työtään, joka näkyy nukessa. Saattaa siis toki olla, että nukkien kanssa monitorin käyttö on oikea ratkaisu. Tuolloin nukettajan on ehkä hyvä irtisanoutua ohjaajan roolista. Saattaa olla vaikeaa olla kontrolloimatta nukkea, jos näkee lopputuloksen jo nukettaessaan. Jos nukettaja ryhtyy ohjaamaan omaa työtään ja kontrolloimaan nukkea, saattaa nukke vaikuttaa ikävällä tavalla varovaiselta, ja täten se ei ole niin elävä kuin se voisi olla.



Kuva 6. Tapiiri monitorissa (kuva: Hanne Lammi).

Suunnittelimme nukettajan oman monitorin käyttöä *Pienen sinisen tapiirin* kuvauksissa, mutta emme ehtineet hankkia sellaista. Monitorin poissaolo ei silloinkaan tuntunut ylitsepääsemättömältä esteeltä, ja näin jälkepäin olen siihen tyytyväinen. Monitorin sijaan työryhmässä oli tapiirille oma ohjaaja. Hän tarkkaili kuvauksissa monitorin kautta tapiiria eli sitä näkyikö se kuvassa ja oliko kuvas-

sa jotain ylimääräistä kuten nuketuskeppi tai itse nukettaja. Ennen kaikkea hän tarkkaili sitä, oliko tapiiri elävä eli saiko se välitettyä sen, mitä haluttiin ja oliko se uskottava. Näin nukettajana pystyin irtautumaan kuvauksissa ohjaajan roolista. Myös elokuvan ohjaaja, jolla ei ollut aiempaa kokemusta nukken ohjaamisesta, saattoi keskittyä kokonaisuuteen.

5.2.2 Läsnäoleva tapiiri

Tapiiri oli eläväisin silloin, kun se oli läsnä kokien kunkin kuvan tapahtuman tässä ja nyt. Se reagoi ympäristöönsä ja toisiin näyttelijöihin ja toimi sen mukaan. Edelleen se teki suunniteltuja liikkeitä, jotka veivät tarinaa eteenpäin. Kuitenkin kun tapiiri viimeisten kuvauspäivien kuvissa joutui harjoitusten puutteen takia luottamaan hetkeen, se vaikutti elävämmältä kuin ensimmäisinä kuvauspäivinä. Weston (1996, 81) puhuu pienistä ilmeen häilähdyksistä, jotka tekevät näyttelijän kasvoista elävät, jos näyttelijä työskentelee tässä ja nyt. Koska tapiiri on nukke, sen ilmeiden kirjo on paljon rajallisempi kuin ihmisellä. Silti niiden liikkeiden kautta, joihin se fysiikallaan kykenee, läsnäolevan tapiirin kasvoille tuntuu syntyvän pieniä ilmeen häilähdyksiä, jotka tekivät siitä elävän.

Tapiiria kuvattaessa hengitys ja ajattelu olivat työkaluja läsnäolon saavuttamiseksi. Kun tapiiri ei enää syystä tai toisesta tuntunut elävältä, nukettajan ja nukken hengittäminen samaan tahtiin auttoi sitä elämään. Myös se että nukettaja ajattelee nukken ajatuksia ääneen, auttoi saavuttamaan läsnäolon. Ääneen ajattelu on keino, jota on käytetty paljon nukketeatteriesityksiä harjoiteltaessa. Olen pitänyt sitä ahdistavana työtapana, sillä se todella paljastaa sen, onko nukke läsnä vai ei. Se on kuitenkin osoittautunut ainakin minulle keinoksi saavuttaa yhteys nukkeen ja läsnäoloon nukken kanssa. Ajatus ei tällöin tarkoita, että nukettaja puhuisi ääneen nukken toiminto, vaan sen havaintoja sitä ympäröivästä maailmasta tai vastaanäyttelijästä. Näin nukke kiinnittää huomiotaan ympäristöönsä tässä ja nyt, ja se vaikuttaa hahmon toimintojen rytmiin ja intensiteettiin sekä luo sen kasvoille Westonin mainitsemia ilmeen häilähdyksiä.

Tapiirin ohjaaja saattoi muistuttaa tapiiria olemaan läsnä tervehtimällä sitä ja puhumalla sille. Nukketeatterissa yleinen ohjausmenetelmä on puhua nukettajan sijasta nukelle itselleen. Se muistuttaa nukettajaa siitä, kenestä esityksessä on kyse. Kaikki eivät toki työskentele näin, mutta oman työni kohdalla se on hyväksi todettu menetelmä. Nuken eloa helpottaa se, että tieto ei kulje ensin nukettajan kautta. Siitä tulee itsenäinen olento, aivan kuin nukettaja ei olisikaan olemassa.

Tapiiri tuntui saavan itseluottamusta, kun sille puhuttiin, ja sen eloon uskottiin myös esityksen ulkopuolella. Huomasin, että sen läsnäoloa helpotti, kun nukkea piti elossa koko kuvan ajan, myös ottojen välissä. Se puhui työryhmälle, otti vastaan ohjeita ja ehdotti asioita. Lopulta se jopa kehitti oman ottojen ulkopuolisen persoonan ja siitä tuli ikään kuin näyttelijä, filmitähti.

5.3 Nukke, näyttelijä ja kuuntelu



Kuva 7. Tapiiri ja tyttö eli Rosa Salomaa (kuvakaappaus elokuvasta).

Yksi nuken eloon vaikuttava tekijä on se, miten näyttelijä näyttelee sen kanssa. Yleisö ei voi uskoa nukkeen, jos sen vastaanäyttelijä ei usko. Toisaalta nuken heikko suoritus heikentää myös vastaanäyttelijän suoritusta.

Läsnäolon lisäksi Weston nostaa kuuntelemisen tärkeäksi osaksi näyttelijäntyötä. Itseasiassa hän puhuu siitä hyvän näyttelijäntyön elinehtona. Hänen mukaansa jokainen hyvä näyttelijä ja ohjaaja koulukunnasta riippumatta tunnustavat kuuntelun tärkeyden. (Weston 1996, 115.)

Näyttelijöiden välinen kuuntelu synnyttää kohtaukseen heidän välisensä suhteen. Kysymys ei ole ainoastaan kuuntelemisesta korvilla tai oman vuoron odottamisesta. Kyse on pikemminkin keskittymisestä vastaanäyttelijään ja hänen reagointiinsa, yhteyden luomista näyttelijöiden välille. Näyttelijöiden kaikki toiminta syntyy siitä, että he reagoivat toisiinsa, eivätkä vuorottele kahden ihmisen eri roolisuoritusta. Kun näyttelijät kuuntelevat toisiaan, esitys tuntuu elävältä. Rytmii, ajoitus ja energia syntyvät heidän vuorovaikutuksestaan juuri siinä hetkessä. Niinpä kuunteleminen, vastaanäyttelijään keskittyminen, on myös yksi työkalu läsnäolon saavuttamiseen. (Weston 1996, 103-105, 107,109.)

Pienen sinisen tapiirin eri kohtauksissa on mielestäni aistittavissa kuuntelevatko tapiiri ja tyttö toisiaan. Ennen kaikkea se vaikuttaa kohtauksen selkeyteen. Kun he kuuntelevat, heidän kommunikaationsa on selkeää ja paremmin ymmärrettävissä. Tapiiri vaikuttaa silloin myös elävämmältä, sillä sen reaktioille ja toiminnolle on syy eli se, miten tyttö toimii ja reagoi. Tapiiri ei näytä siltä, että se olisi tuotu harjoitustilasta toistamaan oppimaansa. Sen sijaan se elää juuri siinä hetkessä, yhdessä muiden näyttelijöiden kanssa.

6 LOPUKSI

Kun olin pieni, rakastin elokuvien katselua. Erityisesti rakastin katsella making of -dokumentteja elokuvan päätyttyä. Unelmoin jonain päivänä olevani puvustaja tai lavastaja tai jopa näyttelijä elokuvassa. Unelmoin saada olla edes se apulainen, joka juoksuttaa kahvia näyttelijöille kuvauksissa. *Pienessä sinisessä tapiirissa* sain tavallaan olla kaikkea tuota.

Pieni sininen tapiiri on ollut projekti, jossa kaikille sen tekijöille, sekä elokuvan että nukketeatterin tekijöille, on ollut paljon uutta. Sen aikana on kokeiltu paljon, ja oivalluksia on tapahtunut jatkuvasti ja tapahtuu edelleen.

Oleellinen kysymys tätä tutkielmaa tehdessäni on ollut koreografian merkitys. Olen pitänyt koreografiaa ja sen harjoittelua tärkeänä osana nukenkäsittelyä. Olin aluksi huolissani, sillä harjoitusten määrä tuntui jäävän vähäiseksi. Olin huolissani siitä, ehtisimmekö harjoitella tapiiria tarpeeksi ennen kuvauksia. Kyse kuitenkin ei ollut siitä, miten paljon harjoitteleimme, vaan miten käytimme olemassa olevan harjoitusajan. Tätä tutkielmaa tehdessäni olen pystynyt määrittelemään itselleni nukke-elokuvan harjoittelun merkityksen ja tavoitteen. Harjoituksen tarkoitus ei ole luoda valmista esitystä kuvauksia varten, vaan etsiä nukken tapoja toimia ja teitä kohti nukken esitystä kuvauksissa.

Tärkeä oivallus projektin aikana oli se, kuinka lähellä toisiaan nukken ja näyttelijän työtavat tuntuvat olevan. Edelleenkin nukkea ei voi ajatella näyttelijänä, mutta toisaalta siihen suhtautuminen kuvauksissa ihmisenkaltaisena elävänä olentona tekee sen elävämmäksi. Läsnäolo ja kuuntelu toimivat yhtäläillä näyttelijän ja nukken työkaluina elokuvan kuvauksissa. Ne toimivat paremmin kuin tarkkaan ennalta suunniteltu koreografia. Kun nukettaja ja nukke ovat yhdessä läsnä kuvauksissa, nukke pystyy uskottavaan ja todentuntuiseen, rikkaaseen ilmaisuun.

Nukenkäsittely ei suinkaan ole täydellistä *Pienessä sinisessä tapiirissa*, vaan se jättää paljon työsarkaa nukenkäsittelyn elokuvakäytön tutkimiselle tulevaisuudessa. Kuitenkin jo *Pienen sinisen tapiirin* kuvausten edetessä tapiiria pystyttiin

havainnoimaan ja kehittämään. Se on mielestäni onnistunut, elävä ja koskettava hahmo.

Havainnoimani asiat eivät varmastikaan rajoitu nukenkäsittelyyn elokuvassa. Ne pikemminkin korostuivat elokuvan kontekstissa. Uskon, että voin käyttää oppimaani tulevaisuudessa myös teatterityössä, ja toivon myös saavani jatkaa työtä elokuvanukkien kanssa.

LÄHTEET

Weston J. 1999. Näyttelijän ohjaaminen. Kuinka luoda vaikuttavia esityksiä televisioon ja elokuvaan. Suom. Päivi Hartzell. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Nemo.

Laakso A. 2010. Nukkeanimaation erikoistehosteet. Teoksessa Saarinen E. ja Tanskanen I. (toim.) Eläväksi animoitu. Turku: Turun ammattikorkeakoulu, 79–112.

Dowling S. 2013. Why filmmakers may return to old-school special effects. Viitattu 21.2.2014 <http://www.bbc.com/culture/story/20130730-special-effects-get-physical-again>.

Gray A. 2011. The Technology of Film Puppets: Breaking the Reality-Fantasy Barrier. Viitattu 21.2.2014. <http://www.screened.com/news/the-technology-of-film-puppets-breaking-the-reality-fantasy-barrier/3161/>.