

Jere Kolehmainen

Esineestä eläväksi

Heräämisen taika nukketeatterissa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Teatteri-ilmaisun ohjaaja

Esittävä taide

Opinnäytetyö

16.4.2014

| | |
|--|---|
| Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika | Jere Kolehmainen Esineestä eläväksi Heräämisen taika nukketeatterissa 45 sivua + 0 liitettä 25.4.2014 |
| Tutkinto | Teatteri-ilmaisun ohjaaja |
| Koulutusohjelma | Esittävä taide |
| Suuntautumisvaihtoehto | Teatteritoiminta |
| Ohjaaja(t) | Lehtori Pieta Koskenniemi |
| <p>Opinnäytetyö tarkastelee nukketeatterin ydintä, nukettamista ja erityisesti nuken herättämistä henkiin. Se tarkastelee komponentteja, jotka vaikuttavat herättämisen ytimessä. Komponentteina ovat ergonomia ja asento, hahmon luominen, fokus ja huomiopiste, rytmi, impulssi, reaktio ja vastareaktio sekä hengitys.</p> <p>Työtä varten on haastateltu viittä nukketaitelijaa Prahassa, Tšekien tasavallassa talvella 2012. Tekijät ovat kotoisin Tšekistä, Sloveniasta ja Brasiliasta. Työ on koostettu näiden haastatteluiden sekä kirjallisten lähteiden pohjalta. Tapausesimerkkeinä käytetään kirjoittajan omia kokemuksia Prahassa ja Suomessa nähdyistä ja toteutetuista produktioista.</p> <p>Haastattelumateriaalien ja kirjallisten lähteiden pohjalta työ pyrkii luomaan dialogia komponenttien ympärillä ja tekijöiden välille ja myös osoittamaan tekijöiden näkemyserojen kautta, että nuketusratkaisujen toteutustavat ovat monipuoliset. Työ pyrkii tuomaan esiin tekijöiden äänen ja henkilökohtaiset mielipiteet nuketuksesta.</p> <p>Lopussa opinnäytetyö summaa dialogin tuloksia ja kokoaa tekijöiltä yhteneviä havaintoja työkaluiksi esineen henkiin herättämiseen. Loppuosa nostaa esiin tärkeimmäksi tekijäksi nuken ja nukettajan läsnäolon näyttämötilanteessa.</p> | |
| Avainsanat | nukketeatteri, hahmo, impulssi, hengitys |

| | |
|--|--|
| Author | Jere Kolehmainen |
| Number of Pages | Object becomes alive The miracle of life in puppet theater 45 pages + 0 appendices |
| Date | 25.4.2014 |
| Degree | Bachelor of Arts |
| Degree Programme | Performing Arts |
| Specialisation option | Drama Instructor |
| Instructor(s) | Pieta Koskenniemi, lecturer |
| <p>The present thesis studies the core of puppeteering, puppeting and especially how to make the puppet become alive. The thesis studies the components that are present in the core of puppeting. The components are ergonomics and posture as well as creating the character, focus and the fix point. Moreover, the rhythm, impulse, reaction and counter reaction and breathing are included.</p> <p>For the thesis, five puppet artists were interviewed in Prague, Czech Republic during the winter of 2012. Artists are from Czech Republic, Slovenia and Brazil. The thesis is composed based on these interviews and written sources. The case examples are gathered from the writer's own experiences from Prague and from the projects seen and made in Finland.</p> <p>Based on both the interviews and written material, the thesis pursues to create a dialogue around the components and between the artists to demonstrate through the different opinions of the artists that the puppeting options are versatile. The thesis strives to bring up the artist's voice to be heard and their personal opinions about the puppeting public.</p> <p>In summary, the thesis sums up the results of the dialogue and gathers the artists converging opinions to form tools for making the puppet become alive. The conclusion points out that the most important factor is the presence of the puppet and the puppeteer.</p> | |
| Keywords | Puppet theater, character, impulse, breathing |

Sisällys

| | | |
|-------|--------------------------------------|----|
| 1 | Johdanto | 1 |
| 2 | Haastateltavien ja teosten esittelyt | 5 |
| 2.1 | Haastateltavat | 5 |
| 2.2 | Teosesittelyt | 7 |
| 3 | Keskeiset termit | 10 |
| 3.1 | Esine- ja nukketeatteri | 10 |
| 3.2 | Nukettaminen | 11 |
| 4 | Nukettamisen komponentit | 12 |
| 4.1 | Ergonomia ja asento | 12 |
| 4.2 | Hahmon luominen | 14 |
| 4.2.1 | Hahmo | 14 |
| 4.2.2 | Logiikka | 17 |
| 4.2.3 | Materiaali | 18 |
| 4.3 | Fokus ja huomiopiste | 20 |
| 4.3.1 | Nukettajan fokus | 20 |
| 4.3.2 | Nuken fokus | 22 |
| 4.3.3 | Katsojan fokus | 23 |
| 4.4 | Rytmi | 24 |
| 4.5 | Impulssi, reaktio ja vastareaktio | 26 |
| 4.5.1 | Ergonominen impulssi | 26 |
| 4.5.2 | Sisäinen impulssi | 27 |
| 4.5.3 | Ulkoinen impulssi | 29 |
| 4.5.4 | Ryhmäimpulssi | 30 |
| 4.5.5 | Reaktio ja vastareaktio | 32 |
| 4.6 | Hengitys | 33 |
| 4.6.1 | Hengitys ja elävyys | 33 |
| 4.6.2 | Hengitys nuketuksen työkaluna | 34 |
| 5 | Lopuksi | 38 |
| | Lähteet | 40 |

1 Johdanto

Minusta esine- ja nukketeatteri provosoi ihmisiä olemaan luovia ja näkemään kuin Nalle Puh. Kun Puh kävelee ja näkee jotain, hän aloittaa tekemään runoa näkemästään. Tällä tavoin kaikkein tavanomaisimmat asiat tulevat joksikin täysin hulluiksi ja mielenkiintoisiksi. (Solce haastattelu, 10.2.2012.)

Monet nukketeatterin tekijät toteavat eri sanankääntein nukketeatterin tehtävän olevan herättää ympärillämme olevat asiat unesta ja saada ihmiset näkemään maailma toisin ja täynnä mahdollisuuksia. Tässä opinnäytetyössäni käsittelen esineen herättämistä ja elämäntaikkaa tuon herättämisen ytimessä: Miten esineen saa eloon? Mitä siinä hetkessä tapahtuu?

Minulle nukketeatteri merkitsee ennen kaikkea tee se itse -ihmeiden harjoittamista. Animoinnissa ei ole kyse ihmisten huijaamisesta silmänkääntötempuilla. Pikemminkin se on mahdollottoman tekemistä mahdolliseksi. Toisin sanoen animointi ei ole minulle vain ilmaisun väline vaan tapa hahmottaa maailmaa – elämäntaikkasomus ja väline asioiden ilmentymiselle. (Falke 2011, 9.)

Avaan nukketeatterintekijöiden ajatuksia tekemisensä lainalaisuuksista ja niistä asioista, joista he kokevat oman tekemisensä muodostuvan ja intensiteetin ja elottoman esineen syttyvän henkiin.

”Mitä nukketeatteri on? Se ei ole maailman imitoimista. Miksi imitoida maailmaa kun on olemassa työkalu näyttää se eri tavalla?” (Kovše haastattelu, 1.2.2012).

Olin Erasmus-vaihdossa Prahassa Tšekien tasavallassa. Opiskelin nyky- ja nukketeatteria Prahan Esittävien taiteiden akatemiolla (myöhemmin DAMU). Pääasiallisina opettajinani toimivat Marek Bečka ja Karel Vostárek. Valmistimme muiden opintojemme ohessa Erasmus-luokkamme kanssa *Maja Ballerina* nukketeatteriesityksen. Bečka keskittyi esityksen sisältöön ja nuketustekniikkaan, ja Vostárek auttoi ja opasti nukkien valmistuksessa. Tämän prosessin kautta innostuin nukketeatterista ja päädyin valitsemaan sen opinnäytetyöni aiheeksi. Aloitin materiaalin keräämisen ja haastattelin Prahassa viittä kolmen eri maan nukketeatterin ammattilaista. Marek Bečkaa, Karel Vostárekia, Matija Solcea, Tea Kovšea ja Gil Contia.

Heistä on luvussa 2.1. lyhyet esittelyt.

Vaihdossa todistin itselleni mullistavia hetkiä, miten esineillä ja taitavalla esiintymisellä voi vangita satojen ihmisten huomion kerralla vaikka itse nuketettava esine ei ole tilanteeseen suuri tai tilanteen olosuhteet eivät lähtökohtaisesti ole esiintyjän puolella. Matija ja Solce saapui baarin nurkkaukseen matkalaukkunsa kanssa, napsautti rakennustyömaavalot ja matkalaukkunsa auki ja aloitti esityksensä ja kymmenet nousuhumalaiset aikuiset ihmiset nauliintuivat ja lumoutuivat seuraamaan yli tunnin mittaista sooloa. Matija taikoi luita ja pehmoleluja henkiin ja yleisön reaktiot vaihtelivat kyynelistä riemukkaaseen nauruun. Lumoutuneena mietin miten tuollaisen intensiteetin ja taidon pystyy toteuttamaan. Miten hän saa nuo esineet eloon? Koitan jäljittää ja avata näitä hetkiä oppinäytetyössäni tekijöiden tarjoamien havaintojen ja omien tapausesimerkkieni avulla.

Käytän tapausesimerkkeinä Marek Bečkan ja Matija Solcen vetämien kurssien ja Solcen esityksen *Happy Bones* ja Erasmus-produktiomme, nukketeatteriesitys *Maja Ballerinan*, lisäksi suomessa tekemiäni projekteja joihin olen soveltanut DAMU:ssa saamiani oppeja. Suomalaisina tapausesimerkkeinä ovat Tangoteatteri Kiukkaraisen lastentanssiteatteriesitys *Peikkotango* ja Three Reasons Theaterin nyky- ja nukketeatteriesitys *XXX Liberation Front*. Lyhyet teosesittelyt löytyvät luvussa 2.2.

Ennen Prahassa näkemiäni esityksiä olin mieltänyt, kuten varmaan moni muukin, nukketeatterin olevan ennen kaikkea lapsille. Rehellisesti en täysin mieltänyt sitä edes oikeaksi esittävän taiteen osa-alueeksi. Se ei mahtunut minulle ”oikean” teatterin sisään. Se oli jotain, mitä en ollut koskaan ajatellut. En itsenäisenä taiteenmuotona tai osana muuta esittävää taidetta. Nähdessäni ja keskustellessani maailman nukketeatterihuippujen kanssa oli virkistävää huomata, että heidän kantansa oli sangen erilainen:

Mielestäni nukketeatteri on laajin taidemuoto, se antaa laajasti mahdollisuuksia. Itse asiassa se sisältää kaikki muut taidemuodot. Nukketeatteri antaa mahdollisuuden käyttää kaikkia taidemuotoja. Siinä on kyse kohteesta, kohteesta lavalla. Toisinaan musiikki on kohde, toisinaan näyttelijä on kohde, kuva on kohde. Valo voi olla kohde. Nukeilla voi yhdistää erilaiset taidemuodot ja kohteet. Nukketeatteri saa yhdistymisen tapahtumaan. Kaikki muut lajit ovat keskittyneet yhteen asiaan, nukeilla voi yhdistää tanssin, pantomiimin, musiikin, kuvataiteet, puheen, kaiken. Kaikki taidemuodot. Jos tekee nukkeesityksen kaikilla taidemuodoilla, se on silti nukketeatteria. Jos tekee pantomiimia tai taikuutta, mitä tahansa muuta, niissä taidemuoto ei ole niin tasa-arvoinen. Mielestäni nukketeatteri on demokraattisin taidemuoto. (Solce haastattelu, 10.2.2012.)

Tämä sai minut ajattelemaan nukketeatterin mahdollisuuksia. Olin jo pitkään tavoitellut ajatusta minun teatteristani, ajatusta siitä minkälaista teatteria kohti haluaisin mennä.

Teatterin muotoa, jossa voisin yhdistää omia kokemuksiani eri esittävän taiteen aloista ja samalla muotoa, jossa tiedustettujen realismien kautta projektit pysyisivät omissa käsissäni ja joita olisi helppo myydä ja toteuttaa sekä minun että asiakkaan näkökulmasta. Prahan vaikuttavista esityksistä ja tekijöistä löysin tarkennusta omaan tekijäminääni ja näin omin silmin, että yksi esiintyjä ja valikoima esineitä riittää upeasti kunhan taidot riittää. Esitykset olivat huumauttavia kun niissä tapahtui henkiin heräämisen hetki ja liekki pysyi esityksen läpi yllä.

Ymmärsin olevani poikkeuksellisessa tilanteessa ollessani kaikkien näiden tekijöiden ympäröimänä, jotka kaiken lisäksi olivat yhteisten kontaktien, opintojen ja ystävyyden kautta kasvotusten tavoitettavissa. Ajatus syntyi kirjoittaa opinnäytetyöni nukketeatterista, jonka tarkempi aihe sen lyhyestä prosessoinnista johtuen ei ollut vielä kristallisoitunut. Mutta ymmärsin kuitenkin, että vaihdon aikana minun oli nämä henkilöt kohdattava ja haastateltava vaikka tulokulmani haastatteluihin ei ollut vielä täysin selvä itselänikään. Ensimmäinen ajatukseni oli haastatella tekijöitä tekniikoiden ja tekemisen takana ja keskittyä niihin asioihin, mitkä tekevät heidän mielestään esityksistä ja tekemisestä hyvää. Otin erityistarkasteluun alun perin lasten ja aikuisten nukketeatterin erot, koska kenties oman kulttuuriperimäni vankina ajattelin sen olevan heistäkin kiinnostavaa. Suomessa nukketeatterin imago on edelleen vahvasti sidonnainen pelkäämistään lastenteatteriin, joten mielestäni aikuisten nukketeatteri oli erikoista. Mutta kuten usein asioilla on tapana, aiheeseen perehtyessäni ja haastatteluja tehdessäni tekijöiden vastaukset ja heidän kanssaan käymäni keskustelut ajoivat aihetta toisaalle, ja minulle yllätyksenä heistä ei lähtökohtaisesti ollut kiinnostavaa keskustella lasten- ja aikuisten nukketeatterin eroavaisuuksista. Heidän kulttuurissaan aikuisten nukketeatteri ei ollut missään nimessä eksoottista. Heidän tuntemuksilleen löytyi vahvoja perusteita Prahan esitystarjonnasta. Aikuisille suunnattuja nukketeatteriesityksiä oli n. 2/3 nukketeatteritarjonnasta. Siten haastattelujen aikana aloin enemmän kiinnostumaan itse tekemisestä, nukuttamisesta, ja tarkemmin esineen heräämisestä.

Esineen heräämisen tarkastelu on jaoteltu kuuteen nuketuksen komponenttiin: Ergonomia ja asento, hahmo, logiikka ja materiaali, fokus ja huomiopiste, rytmi, impulssi ja hengitys, Tarkastelen sitä, miten näennäisesti eloton esine syttyy nukettajan käsissä eloon. Miten arkipäivän esine taitavan tekijän käsissä muuttuu tarinaksi, kertojaksi, tanssijaksi, eläimeksi, olennoiksi, noutajaksi? Miten nukettaja sytyttää elonkipinän esineen sisään? Mitkä ovat taidokkaan esiintymisen komponentit, ja miten niitä eri tekijät lähestyvät.

Tavoitteeni opinnäytetyölläni on muodostaa vuoropuhelu eri taiteilijoiden välille. Tarkoitukseni on koostaa taiteilijoiden huomioista aihe-alueesta toiseen polveileva keskustelu kulloisenkin otsikon alla. Opinnäytetyöni ei pyri löytämään lopullista totuutta vaan tutkailee eri vaihtoehtoja aiheen ympärillä ja tarjoaa välineitä nukettajille esineen elämän metsästyksessä. Haastatteluiden lisäksi käytän lähdemateriaalina Ishmael Falken teosta *Keppi, porkkana ja musta laatikko* (2011), Nanna Mäkisen opinnäytetyötä *Rene Baker ja nukenkäsittelyn perusteet* (2010) Turun Ammattikorkeakoulun esittävän taiteen nukketheaterilinjalle, Soile Lahdenperän väitöstyötä *Muutoksen tilassa-Alexander-tekniikka koreografisen prosessin osana* (2013) sekä useita nettilähteitä.

Kuvamateriaalit ovat yllä mainituista esityksistä.

Ei muuta kuin matkaan.



Kuvio 1. *XXX Liberation Front*, Kantakaupungin Quijote. Kuva Timo Hakkarainen

2 Haastateltavien ja teosten esittelyt

2.1 Haastateltavat

Marek Bečka



Valmistuttuaan DAMU:sta vuonna 1990 Bečka perusti oman nukkeriryhmänsä. Perustamisensa jälkeen *Buchty a Loutky* (Kakut ja Nuket) ryhmä on voittanut lukuisia palkintoja nukkefestivaaleilla halki Euroopan ja Aasian. Teatteria käsittelevässä *Czech Theatre Magazine* – teatterilehdessä ryhmän perustamista kuvattiin “tähtien syttymiseksi Tšekin

Kuvio 2. Marek Bečka (Damu 2014).

nukketeatterin taivaalle”. Bečka on opettanut nukketeatteria Tšekin tasavallassa, Hollannissa ja Hong Kongissa. Tällä hetkellä hän opettaa DAMU:ssa. (Internet archive, Way back machine 2008.)

Karel Vostárek

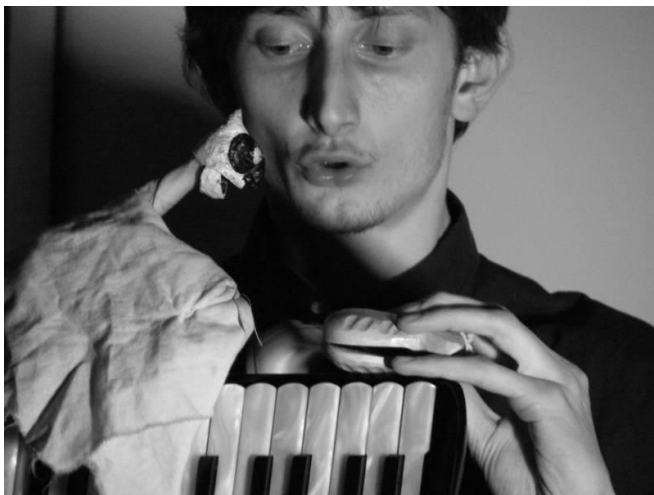


DAMU:sta valmistunut Tohtori Karel Vostárek on kuvataiteilija, lavastaja, näyttelijä ja ohjaaja. Hän on työskennellyt amatööri- ja ammattilaisryhmissä sekä Tšekin TV:ssä. Vostárek on opettanut runsaasti ulkomailla, mm. Volkshochschule Leipzigin Saksassa (1982-1988) ja sekä Granaun- että Kirchdorffin työpajoissa (1985) Itä-Saksassa. Hän on järjestänyt lukuisia näyttelyitä ympäri Tšekkiä ja suunnitellut uudistussisustuksia tunnettuihin tšekkiläisiin teattereihin ja kirkkoihin. Karel Vostárek on opettanut DAMU:ssa vuodesta 1990. (DAMU 2014.)

Kuvio 3. Karel Vostárek (Dama 2005).

Matija Solce

Matija Solce on vuonna 1981 syntynyt slovenialainen muusikko, nukettaja, näyttelijä ja opettaja. Tällä hetkellä Solce suorittaa tohtorin tutkintoaan aiheesta nukketatterin musiikillinen näkökulma nyky- ja nukketatteriosastolla DAMU:ssa. Töissään hän yhdistää läheisesti musiikin ja tatterin ja monesti hänen konserttinsa muuntuvat interaktiivisiksi tatteriesityksiksi ja hänen nukketatteriesityksensä kääntyvät musiikillisiksi kompositioiksi. Solce perusti Teatro Matitan 2002 valmistuttuaan Bruno Leonen perinteikkästä italialaisesta käsinukkeakoulusta Napolista. Soitettuaan 10 vuotta pianoa eri musiikkikouluissa hän aloitti haitarisoiton useissa ryhmissä, joissa hän tutustui eri folkmusiikin



tyyleihin. Hänen repertuaariinsa kuuluu kleizmeriä, balkanilaista, irlantilaista, bretonilaista, skandinaavista, mustalaistaustaista ja slovenialaista kansanmusiikkia. Tätä nykyä Solce johtaa tatterimusiikkiryhmää Fekete Seretlek. (Solce haastattelu, 10.2.2012, Matitatimes 2010.)

Kuvio 4. Matija Solce ja Pulcinella (Teatro Matita 2002).

Tea Kovše



Tea Kovše on Slovenialainen nukketaitelija ja dramaturgi. Kovše tutkii töissään esittämisen ja asettelun dialogia. Miten asiat voi ilmaista vain asettelemalla ilman esittämistä? Miten mittasuhteet ja asioiden väliset suhteet kertovat tarinaa? Kovše suoritti Erasmus-vaihtonsa nyky- ja nukketatteriosastolla DAMU:ssa lukuvuonna 2011–2012, ja hän viimeistelee dramaturgin opintojaan Slovenian tatteriakatemiassa. (Kovše haastattelu, 1.2.2012.)

Kuvio 5. Tea Kovše rakentamassa *Maja Ballerinan* jättiläisnukkeä. Kuva Miguel Rodriguez.

Gil Conti



Gil Conti on Rio De Janeirosta kotoisin oleva nukketaitelija, nukkevalmistaja, näyttelijä ja opettaja. Hän asuu Prahassa Tšekissä ja viimeistelee maisterin opintojaan DAMU:ssa. Conti on erikoistunut jättiläis- ja käsinukkeihin. Contilla

Kuvio 6. Gil Conti ja maskin pohja. Kuva Jan Losenický

on laaja kokemus nukkien valmistuksesta eri materiaaleilla, ja esiintymiskokemusta häneltä löytyy ympäri maailmaa. Ensimmäiset esiintymisensä Conti teki Rio De Janeiron perinteikkäissä katukarnevaaleissa. Gil Conti on ioio-ryhmän perustaja. (Conti haastattelu, 17.2.2012.)

2.2 Teosesittelyt

Teatro Matita: Happy Bones



Kuolema. Miksi se on tabu, vaikka se on kaikkialla ympärillämme? Kuolema ohittaa meidät päivittäin tervehtien ja toivottaen kaunista päivää, mutta me emme koskaan vastaa, menemme menojamme ja teeskentelemme, ettemme kuulleet mitään.

Tämä esitys on peli, joka koostuu havainnoista, impulsseista, huudoista ja sanoista. Esitys ei pohjaudu tari-

Kuvio 7. Matija Solce ja pääkallo esityksestä *Happy Bones* (Teatro Matita 2010).

naan vaan musiikkiin, josta Matija rakentaa esityksenä kaikki osaset, ja näin absurdi komposito tulee kaikille ymmärrettäväksi. Esitys osaa puhutella ilman sanoja ja käyttää minimaalisesti elementtejä: haitaria, ääntä ja kasaa luita. Se on mielikuvia herättävä sekoitus esine- ja puheteatteria, ääntä ja kehon liikettä. Konsertti ja nukke-esitys aikuisille ja yli 12-vuotiaille lapsille. (Mullumusicfestival 2010.)

Koko esitys internetissä: <https://www.youtube.com/watch?v=4EHDr8Ou7o0>

Erasmus class 2011-2012: Maja Ballerina



Erasmus-luokkamme nukketeatteriesitys *Maja Ballerina* käsittelee unelmia ja niitä vastaan asettuvia ulkopuolisten mielipiteitä ja tuomiota. Tarinassa nuori tyttö Maja Ballerina haluaisi vain tanssia, mutta ulkopuoliset tyrmäävät hänen mahdollisuutensa tytön paksun ulkomuodon ja persoonallisen oloisen liikkeen takia. Hän on väärän muotoinen eikä hänen liikkeensä voisi koskaan olla kaunista. Tarinan edetessä tyttö löytää oman tapansa liikkua ja ilmaista ja nousee muiden mielipiteiden yläpuolelle. Maja ymmärtää kauneuden olevan

Kuvio 8. Boteron maalaus *Tanssija* oli esityksen inspiraation lähde (Cindy 2014).

katsojan silmässä ja kaiken liikkeen olevan itsearvoisesti kaunista. Maja Ballerina sai ensi-iltansa Retízek teatterilla DAMU:lla 19.1.2012.

Tangoteatteri Kiukkarainen: Peikkotango

Peikkotango on koko perheelle suunnattu tarinallinen ja värikäs tanssiteatteriteos. Se



Kuvio 9. *Peikkotango* ja eri osapuolet yhdistävä loppumilogna. Kuva Teemu Hakkarainen.

on jännittävä, kaunis ja sanaton satu ystävydestä ihmispojan ja peikkotyön välillä. Teoksen kantavat teemat ovat erilaisuuden hyväksyminen, ihmisten perinteisten toimintamallien kyseenalaistaminen, itselle nauramisen taito ja yhdessä tanssimisen voima.

Teoksen ihmis-, peikko- ja eläinhahmot liikkuvat ja liikuttavat tarinaa argentiinalaisen tangon, pariakrobatian, nykytanssin sekä mimiikan keinoin. Tarinan kuljetuksesta vastaa myös teosta varten sävelletty elävä musiikki, joka polveilee sadunomaisista ja viipyilevistä tunnelmista riehakkaaseen poljentoon, jossa kansanmusiikki yhdistyy tangomusiikin rytmiin. Vaikka teos kulkeekin sadun ja fantasian maailmassa, se on nokkelia ja kysymyksiä herättävä myös aikuiskatsojille. (Kokemo 2013.)

Traileri:

<https://www.youtube.com/watch?v=lziayGPDfZI>

Three Reasons Theater: XXX Liberation Front



"Tämä tilaisuus on meille kaikille yksinäisille ihmisille."

XXX Liberation Front on yhden naisen matka kohti hyvyyden yhteiskuntaa. Kantakaupungin Quijote ratsastaa kohti tyhmiä ihmisiä, mätkii tyhmyreitä rakkaudella ja yrittää kaikin voimin agitoida kansalaisia tekemään hyvää itselleen ja toisilleen ainaisen idiotismin sijaan.

Kuvio 10. Panza, kantakaupungin Quijote, Rosinante ja haarniska. Kuva Jere Kolehmainen.

Nyky- ja nukketeatteriteos *XXX Liberation Front* syntyi tarpeesta käsitellä ajankohtaisia aiheita muun kuin vihapuheen, kärjistämisen tai tyhjän provosoinnin kautta. Se syntyi tarpeesta kohdata maailma uskoen naiivisti ihmisen sisimmäiseen hyvyyteen, jonka voisi kaivaa vihan sijasta rakkaudella esiin. (Three Reasons Theater 2014.)

3 Keskeiset termit

3.1 Esine- ja nukketeatteri

Esine- ja nukketeatteri ovat läheiset sukulaiset. Niistä puhutaan usein ristiin ja niihin molempiin pätevät laajasti samat lainalaisuudet. En lähde työssäni erottelemaan käsitteitä esineteatteri ja nukketeatteri, koska haastattellessani tekijöitä he itse sekoittivat käsitteet ja myös sovelsivat molempia esityksissään tekemättä siitä sen suurempaa numeroa. Tässä Ishmail Falken ajatus eroavaisuuksista:

Esityksessä käytettäviä valmiita nukkeja karakterisoi voimakkaasti niiden rakenne ja ulkomuoto ja siten ne helposti vaikeuttavat annettuun tehtävään keskittymistä "vaatien" meiltä oman roolinsa esittämistä. Nuket ovat myös visuaalisesti

määritellympiä kuin esineet, kuten ihmismäiset hahmot, vähemmän abstrakteja ja vähemmän avoimia tulkinnoille. (Falke 2011, 23.)

Jatkossa termillä nukketatteri viitataan sekä esine- että nukketatteriin.

3.2 Nukettaminen

Nukettaminen tarkoittaa nukken liikuttamista esittävässä mielessä. Nukettaja on henkilö, joka nukkea liikuttaa. Nukettajasta käytetään myös termiä näyttelijä, mutta pitäydyn opinnäytetyössäni termissä nukettaja selkeyden ja linjakkuuden saavuttamiseksi. Nuketuksessa käytetään aina kahta mielen työkalua: mielikuvitusta ja keskittymistä. Nukketatteri vaatii mielikuvituksen ja keskittymisen käyttöä sekä esiintyjältä että katsojalta (Falke 2011, 45). Nukettamista kutsutaan myös termeillä manipulointi ja animointi. Termeillä on eri merkityksiä lähteestä riippuen. Tässä animaation ja manipulaation vertailu Tea Kovsen tekemänä:

Minulle animaation ja manipulaation välillä on ero. Animointi on minulle esineen herättämistä henkiin, nukken herättämistä henkiin. Manipulointi on kuin.. manipulointia, liikuttamista, enemmän symbolista tai metaforallista, joten kun animoit, nukken pitää todella olla elossa, nukella *on* hengitys. (Kovše haastattelu, 1.2.2012.)

Ishmail Falken näkemys animoinnista sen sijaan on tällainen:

Animointi voidaan määritellä elämän ominaisuuksien ilmaisuksi elottomissa asioissa liikkeen avulla. Kuitenkin meidän tulee muistaa, että tangoon tarvitaan kaksi nukketatteriesitykseen kolme. Nämä kolme ovat animoitu asia tai esine, nukettajan fyysinen toiminta ja yleisön vaikutelma. Näin ollen animoinnin kattavampi määritelmä sisältäisi myös näiden kolmen elementin välille luodun henkisen ja tunneperäisen tilan. (Falke 2011, 28.)

Rene Baker yrittää taas välttää sanaa manipuloida (engl. manipulation), koska se antaa väärän kuvan nukettajan tehtävästä:

Nukettaja ei manipuloi nukkea, vaan kuuntelee nukken tahtoa ja fysiikkaa ja auttaa nukkea liikkumaan sen kehonrakenteen asettamissa rajoissa (Baker, 18.5.2009. Mäkisen 2010, 12 mukaan).

Kutsun jatkossa kaikkea nukken liikuttamiseen liittyvää toimintaa nukettamiseksi. Paitsi tekijöitä siteeratessani.

”Hyvä nukettaja tekee asioista totta” (Bečka haastattelu, 18.1.2012).

4 Nukettamisen komponentit

4.1 Ergonomia ja asento

Nukettaessa asentoon tulee kiinnittää huomiota. Asennon ei tulisi olla nukun herättämisen tiellä. Nuketusasennossa pyritään löytämään ihanteellinen asento nukettajalle niin, että keho on rentona ja liikkuminen on helppoa. Nukettaessa asennon tulee olla vapaa. Minkään ruumiinosan ei tule ole hallitsemattomassa jännityksessä. Olkapäiden ei tulisi olla jännityksessä lavalla vaan veren tulisi antaa kiertää päähän asti (Mäkinen 2010, 7). Pään tulee olla linjassa selkärangan kanssa, painon tulee asettua jaloille, ja selkälihasten turhaa käyttöä on vältettävä mahdollisin keinoin. Esityksen kestot vaihtelevat huomattavasti, joten nukettajan tulee huomioida oman asennonsa ja työskenteleensä rasittavuus. Nukettaminen pitkään on kestävyysurheiluun verrattava suoritus, joten nukettajan tulee pitää mielessä voimanjako ja jaksaminen koko esityksen ajaksi, muuten esitys ei tule olemaan tasainen. Hyvä fyysinen kunto auttaa nukettajaa, mutta ennen kaikkea hyvä rento ja vapaa asento on avain kestävään suoritukseen. Usein huomaa myös, että jos nukettajalla on vain yksi käsi nukettamassa, vapaa käsi on jännittyneenä vartalon vierellä. Jännittäminen vie turhaan energiaa (Robinson 2009, 54, Mäkisen 7, mukaan).

Aina täydellisen asennon pitäminen ei ole mahdollista, mutta nukettajan pitää opetella siirtämään painoa ja rasitusta kehossa, jotta nukettamisen tasalaatuisuus säilyisi. Painon- ja rasituksensiirron tulisi tapahtua niin, että katsoja ei sitä huomaa. Fokuksen tulisi säilyä lavan tapahtumissa, nukessa ja valituksessa, ei siinä mitään nukettajalle fysiologisesti tapahtuu, jotta nukke säilyisi elossa. Me olemme ihmisiä, elossa, yleensä isompia ja yksityiskohtaisempia kuin nukke ja sellaisina yleisölle vaistomaisesti kiinnostavampia kuin kuollut esine (Falke 2011, 36).

Nukettamisessa Alexander-tekniikka on loistava apuväline. Alexander-tekniikassa nojataan kehon luontaiseen tapaan olla ja paino ja rasitus pyritään aina laittamaan tukielimien varaan, välttämällä tarpeetonta lihasten käyttöä, joka johtaa lihasten ja kehon jumittumiseen. Tavoite on pyrkiä mahdollisimman taloudelliseen kehonkäyttöön, milloin toimia rennommin milloin käyttää lihaksia aktiivisemmin. Alexander-tekniikka sai alkunsa sen kehittäjän F. Matthias Alexanderin äänenkäytön ongelmista ja niiden ratkaisuyrityksistä. Hän ei varsinaisesti pyrkinyt luomaan uutta menetelmää vaan etsi alkuun ko-

keilujensa ja tutkimuksen kautta apua omiin, näyttelijän- ja lausujantyönsä aikana ilmeviin äänenkäytön ongelmiinsa. Alexanderin tärkein löytö oli poisoppimisessa eli haitallisen ja kuormittavan purkamisessa, joka avaa mahdollisuuden uusille ja vaihtoehdoille ajattelun ja toiminnan tavoille. Meistä harva ymmärtää, miten epäedullisesti saamme käyttää itseämme päivittäisissä toimissamme ja jopa nukkuessamme ja miten nämä haitalliset toiminnat kuormittavat ja kuluttavat energiaamme. Kun tasapainoinen itsen käyttö säilyy liikuttaessa, toiminnan laatu muuttuu. Liikkumisesta tulee kevyempää ja helpompaa, hengitys muuttuu rytmikkäämmäksi ja samanaikainen sisäisten ja ulkoisten ärsykkeiden vastaanottaminen luo yhtenäisemmän kokemuksen ympäristöstä. Alexander-tekniikan avulla muuttunut pään tasapaino (suhteessa vartaloon) helpottaa ihmisen ryhtimekanismin (painovoimaa vastaan toimivan mekanismin) toimintaa. Tämä maan vetovoiman kanssa toimiva mekanismi on oleellinen ihmisen pystyasennolle toimien selkärangan, sidekudosten ja tähän tarkoitukseen erikoistuneiden lihasten hyväksi. Se toimii meissä koko ajan enemmän tai vähemmän tarkoituksenmukaisesti. (Gelb 1987, 49, Lahdenperän 2013, 2.2.1 mukaan.)

Oma kokemukseni vaikeasta nuketusasennosta löytyy *Peikkotangosta* sekä *Maja Ballerinasta*. *Peikkotangossa* nuketuksen kohde on kevyt pehmolelupöllö, mutta joudun kurkottamaan kymmenminuuttisen kohtauksen ajan varpaillani yltääkseni paikkaan, jossa pöllön pitää esiintyä. Ratkaisuksi tilanteen haastavuuteen olen joutunut luopumaan katsekontaktista (katseesta lisää kohdassa fokus ja huomiopiste) pöllöön, jotta saisin pidettyä niskani vapaana ja rentona. Niskani ollessa rento ja vapaa pystyn ergonomisenpaan työskentelyyn ja antamaan nukelle maksimaalisen huomion. Tilanteessa tulee todella helposti jännitettyä hartioita ja pidettyä niskaa epäluonnollisessa asennossa. Jos lukitsisin itseni jännittyneeseen asentoon koko pitkän kohtauksen ajaksi olisi esityksen loppuun vieminen todella haastavaa ja veisin energiaa ja huomiota pois nukesta ja tekisin sen vähemmän eläväksi.

Toinen haastava tilanne tuli vastaan Maja Ballerinassa, jossa jouduin nukettamaan yksin n. 25 kilon painoisia jättiläisnuken torsoa ja päätä. Tilanteessa oli ehdottoman tärkeää, etten laskenut kaikkea painoa raskaissa liikeradoissa selälleni vaan keskityin hartaasti pitämään selkäni suorana, niskani vapaana ja painon jaloillani.

Nukettajat joutuvat työskentelemään usein sellaisissa asennoissa joissa selkä joutuu kovalle rasitukselle. Selkä on tärkeä lämmitellä hyvin, jotta ei synny selkäkipuja, mutta

erityisen tärkeää on huomioida selän asentoa. Selkärangan joustavuuden säilyttäminen on hyvän terveyden ehdoton perusta (Chang 2006,190, Mäkisen, 11 mukaan). Molempien tapausesimerkkien tilanne tuo haastetta nuketukseen ja siirtää helposti huomiota nukesta nukettajaan, jolloin nukesta katoaa eläväisyys ja katsojan fokus saattaa siirtyä nukettajaan. Huono asento ja kehon huonosti tiedostettu käyttö syövät nuken elinvoimaa.

4.2 Hahmon luominen

”Ole materiaalin mestari” (Bečka haastattelu, 18.1.2012).

Käsittelen tässä luvussa hahmon ja materiaalin löytämistä ja tutkimista. Minulle hahmoa rakennettaessa hahmon materiaali kulkee prosessissa koko ajan tärkeänä palasena mukana. Materiaalia pitää tutkia monelta kantilta. Pitää ajatella mitä käyttötarkoituksia materiaalilla on (Bečka haastattelu, 18.1.2012). Kaikella materiaalilla on tarjottavanaan mahdollisuutensa niin materiaalin konkretiassa kuin siinäkin mitä materiaali symbolisesti edustaa ja ilmaisee. Neutraalit elementit, joita ei ole valmiiksi sidottu tiettyyn hahmoon, ovat avoimia ja joustavia suorittamaan minkä tahansa annetun tehtävän. Kuitenkin tarvittaessa ne ovat myös erittäin ilmaisukykyisiä. (Falke 2011, 26.)

4.2.1 Hahmo

Jotta katsoja voi samaistua nukkeen ja uskoa sen olevan elossa, jokaiselle esineelle ja nukelle tulee rakentaa jokaiseen esitykseen oma hahmonsä. Hahmon ominaisuuksiin kuuluu mm. luonne, logiikka ja liike. Nuken ja esineen materiaali määrittää vahvasti niitä lainalaisuuksia, joiden kautta nuken ja esineen luonnetta, logiikkaa ja liikettä tulee tarkastella. Hahmon uskottavuus on tärkeää elämän illuusion saavuttamiseksi. Nukke-teatterissa nuken hahmon esittely tarvitsee aikaa, draamateatterissa taas ihmisen kehonkieli antaa paljon ilmaista informaatiota. On tärkeää esitellä hahmo todella tarkasti (Bečka haastattelu, 18.1.2012).

Nukketeatteri on minulle hyvin lähelle kuvataidetta. On erittäin tärkeää, mitä värjä valitsee, mitä muotoja kun rakentaa hahmoa, täytyy löytää eleeet, kaikki asiat jotka sopivat nuken ulkomuotoon. (Kovše haastattelu, 1.2.2012.)

Nuken hahmon rakentaminen alkaa nukkeen tutustumisella ja viettämällä nuken kanssa aikaa. Ennen kuin aloitamme nuken tai esineen nuketuksen, haluamme tutustua

siihen kunnolla. Se tarkoittaa kaikkien kyseisen nukun tai esineen fyysisten ja visuaalisten mahdollisuuksien tarkastelua. Meillä on kuitenkin pari ongelmaa. Ensimmäinen siitä lähtien kun olemme lakanneet olemasta lapsia, olemme alkaneet kyllästyä erittäin nopeasti ja toiseksi (ja tämä oikeastaan johtuu ensiksi mainitusta,) ajattelemme jo tietävämme kaiken. Ratkaisu molempiin ongelmiin on vapaa leikki ja tutkiminen. On tärkeää olla päättämättä etukäteen elämänmuotojen ominaisuuksia ja antaa tutkimisen viedä. (Falke 2011, 29–30, 32.)

Matija Solcen metodi on viettää päiviä uuden nukun kanssa etsien kaikkia nukun ilmaisan ulottuvuuksia ja varmistua siitä, ettei mikään kivi jää kääntämättä. Kertomansa mukaan hän vietti kaksi viikkoa *Happy Bones* -esityksensä päähenkilönukun Pandan kanssa kommunikoiden vain nukun välityksellä. Tuona aikana heille syntyi side, jota on uskomatonta seurata lavalla. Kuulemma myös hänen ja hänen ystäviensä välinen ystävyys syveni, sillä vain harvat jaksoivat viettää kaksikon kanssa aikaa. (Solce haastattelu, 10.2.2012.)

Nukun määrittelyyn liittyvät näkökohdat, jotka elimellisesti liittyvät nuketustyöhön ovat visuaalinen määrittely, määrittely liikkeen avulla, animoinnin fokuksen löytäminen ja sen energiatason määrittely. Sen lisäksi nukkea määrittävät sen rakennusaineet ja rakenne sekä sen suhde esitystilaan ja muihin esiintyjiin (ihmisiin, nukkeihin tai esineisiin). Tähän sisältyvät lukuisat eri vivahteet nukun ja sen animoijan välisessä suhteessa. (Falke 2011, 34.)



Kuvio 11. Matija Solce ja Panda esityksessä *Happy Bones* (Teatro Matita 2010).

Three Reasons Theaterin tuotannossa *XXX Liberation Front* tutkimme pitkään esitykseen käytettäviä hahmoja. Otimme lähtökohdaksi esineiden ja nukkien materiaaleilla ehdon, että niiden tulee kummuta tilanteen sanelemien olosuhteiden kautta. Esityksessä esineet ja nukket ovat päähenkilö kantakaupungin Quijoten alter-egoja ja niiden tulee kuvastaa puhetavallaan ja sanomisillaan Quijoten eri puolia.



Kuvio 12. Vas. Quijote ja Pertti, *XXX Liberation Front*. Kuva Timo Hakkarainen.

Kuvio 13. Oik. Rosinante, *XXX Liberation Front*. Kuva Timo Hakkarainen.

Rosinante edustaa Quijoten herkkää puolta, Panza vahvaa femme fatalea ja Pertti lempeää miehisyttä ja tietäjää. Hahmot syntyvät ennen kaikkea niistä materiaaleista, mitä Quijotella on ympärillään hänen mielikuvituksensa synnyttäessä hahmoja. Rosinante syntyy Alepan kassalla, Panza kesken siivouksen ja Pertti Quijoten kaikkein yksinäisimmällä hetkellä, hetkellä, jossa Quijote kaipaa eniten lämmintä syliä ja hellää halausta. Nukettaja Meiju Lampinen nuketti viikkojen ajan hahmoja löytääkseen oikeat äänet ja liikkeet. Vain hyvin määritelty nukke voi tulla ymmärretyksi (Falke 2011, 33).



Kuvio 14. Quiijote ja Panza, *XXX Liberation Front*. Kuva Timo Hakkarainen.

4.2.2 Logiikka

”Miten esine liikkuu, mikä on hahmon tapa liikkua? Kun se löytyy, pysy hahmon tavassa liikkua” (Bečka haastattelu, 18.1.2012).

Nukelle ja esineelle tulee kehittää hahmon logiikka. Hahmon logiikka kattaa nuken tavon liikkua, hengittää, reagoida ja vaikuttua. Nukketeatterissa korostuu ennen kaikkea liikkeen logiikka.

Perinteisessä ihmisfiguuria mallintavassa nukkemallissa ilmeisin tapa liikuttaa nukkea on usein kävelyttää sitä jaloillansa, mutta abstrakteissa esineissä ei usein ole ilmeisintä tapaa nukken liikkeelle. Vaihtoehdot ovat rajattomat ja vain taiteilijan oma luovuus on rajana. Tämä asettaa tekijälle kiinnostavan haasteen löytää esineelle ja hahmolle sen oma liike, joka ei ole ilmeinen. Käveleminen voi olla nukken tapa kävellä, mutta se on silti kävelemistä. Nukettajan täytyy löytää oma logiikka. Jos hahmo kävelee päällä ja sitten käsillä, jos kävelytapaa vaihtaa koko ajan, se ei ole enää selkeää. (Kovše haastattelu, 18.1.2012.)

Voi päättää miten lusikka kävelee. Jos hänellä on todella suuri painava pää, hän kävelee päällään. Ja siksi hän katsoo maailmaa ylösalaisin. Kaikki on ylösalaisin. Asiat liittyvät toisiinsa, kuinka ne *voisivat* olla. Samaan aikaan se on hyvin epäloogista, mutta loogista. (Kovše haastattelu, 1.2.2012.)

4.2.3 Materiaali

”Millä materiaalilla kertoo tarinan” (Bečka haastattelu, 18.1.2012).

Nuken materiaali luo pohjan säännöille joiden kautta nukke tai esine tulisi kohdata. Tärkein materiaalia koskeva sääntö on, että materiaalin luonne tulee tutkia läpikotaisin. Mitkä ovat materiaalin konventionaaliset ja epäkonventionaaliset käyttötarkoitukset. Miten materiaalin voi löytää aivan uudella tavalla. Nukketaiteilijan tulee laajentaa materiaalin mahdollisuuksia ja yhdistää mahdollisuuksia toimintaan, jota materiaali ei ole tottunut kohtaamaan. Käyttää hyväkseen katsojien mielikuvia materiaaleista ja tietoisesti rikkoa niitä.

Kaikki materiaali on symbolista omalla olemassaolollaan. Ihmisen päässä kaikella materiaalilla on kiinne kohta, ja katsoja matkaa tuttuja materiaaleja nähdessään paikkoihin ja muistoihinsa, joita kussakin katsojassa herää. Kohdatessaan tuntemattomia materiaaleja katsojalle syntyy sillä hetkellä niistä mielikuvia, joten materiaaleja valitessa tulee harjoittaa erityistä tarkkuutta halutun ja tahattoman informaation suhteen. Esityksen teemaan ja sanomaan tulee löytää ne materiaalit, jotka esitystä parhaiten palvelevat. Jokaisella meistä on omat mielikuvamme, mutta tekijän ei tule langettaa itseään umpikujaan miettiessään kaikkia mahdollisia suuntia, joita tietyn materiaalin valitseminen voi katsojassa synnyttää. Tekijän tehtävä on olla rehellinen ja kriittinen oman intuihtionsa ja mielikuvansa suhteen ja tarkastella omassa päässään syntyvää kuvaa ja sen suhdetta todennäköiseen keskivertokatsojan mielipiteeseen. (Bečka haastattelu, 18.1.2012.)

Tästä käytän tapausesimerkkinä *Maja Ballerinan* nukkien materiaalien valintaa esityksen balettituntikohtaukseen. Halusimme työryhmän kanssa toteuttaa kuvan, jossa päähenkilöä kiusaavista ballerinoista saisi mahdollisimman kevyitä, ilmavia, taipuisia sekä laihoja. Teknisenä haasteena halusimme kohtauksen päättyvän unijaksoon, jossa samasta materiaalista valmistettu Maja Ballerina poltetaan oikeasti painajaisen päätteeksi. Halusimme myös valmistaa nuket katsojan silmien alla balettituntikohtauksen edeltävän työhuonekohtauksen aikana. Näillä tiukoilla raameilla päädyimme kartonkiin, jonka väriksi valitsimme vaaleanpunaisen korostamaan tyttömäisyyttä ja vankistamaan kuvaa

stereotyyppisestä ilkkuvien balettityttöjen seurueesta. Kohtauksessa balettianssille löydettiin ilmaisukanavaksi materiaalille ominainen ilman halki leijailu ja pyöriminen. Kohtauksen päätteeksi kartonkinen Maja poltettiin yleisön silmien edessä. Kohtauksessa sekä kohdattiin että haastettiin materiaali ääri rajoilleen.

Toisessa esimerkkiesityksessä *XXX Liberation Front* otimme Meiju Lampisen kanssa lähtökohdaksi toteuttaa kaikki nuket käsikirjoituksen sisään kirjoitettujen paikkojen mahdollisesta välineistöstä. Päähenkilön, kantakaupungin Quijoten, sielunmaisemaa täyttää yksinäisyys ja yhtenä selviytymiskeinonaan Quijote on löytänyt mielikuvitusyhtävät, jotka putkahtavat ympärillä olevista asioista tarpeen vaatiessa, paikkaan tai aikaan katsomatta. Näin syntyi esimerkiksi Alepan muovipussista muovattu apuri ja hoviäveltäjä Rosinante, jonka luomisympäristö oli luonnollisesti lähi-Alepa. Materiaalien tuli myös palvella käsikirjoituksen sanelemia hahmojen luonteenkuvauksia. Rosinantele sopi materiaaliksi kevyt muovi Rosinanten ollessa selvästi näytelmän hahmoista lempein ja kevyin, joten myös materiaalin luonteenomainen hauraus ja samalla venyvyys palveli käsikirjoituksen tarkoituksia. Materiaali synnytti luontevasti myös Rosinanten balladin valosuunnittelun kulmakiven kun muovipussin valonläpäisevyys voitiin ottaa käyttöön ja lisätä kohtaukseen, jossa Rosinante laulaa koskettavaa balladia sisäpuolelta taskulampulla valaistuna ja samalla pimeyden halki leijuen. Tässä tapauksessa materiaali antoi alkuperäisen syötteensä lisäksi myös valollisen ulottuvuuden, jota monella muulla materiaalilla ei olisi ollut mahdollista toteuttaa. Tutkimme materiaalin löytämistä ja hyväksymistä usean näyttämötekijän kautta samanaikaisesti. Materiaalin mahdollisuuksien tutkimisessa hahmosta tulee sielukas ja siten elävämpi.

Jokaisella materiaalilla on oma luonteensa ja luontaiset käyttötarkoituksena, mutta myös niiden työstämisen kautta niihin välittyy meistä, jotain jota emme osaa hallita. Eri materiaalit vaativat eri työstöaikoja ja esimerkiksi puu vaativana materiaalina kerää paljon tekijänsä energiaa ja ajatuksia ja kantaa siihen valetut asiat lavalle asti. Jan Svankmayer uskoo, että esineellä on jonkinlainen sielu, jos käyttää esinettä tai nukkea kerran ja kymmmenen vuoden päästä uudelleen käytettäessä se on hyvin erilainen. Se on eräänlaista magiaa (Bečkan mukaan haastattelussa, 18.1.2012).

Kun ottaa palan puuta ja aloittaa sen veistämisen, kun maalaa nukelle silmät, alkaa hengittämään nukkeen, nukke alkaa hengittämään ja herää henkiin, nukke nousee ylös ja elää. Luulen ymmärtäväni tämän, mutta täällä on paljon nukettajia, jotka eivät avaa korviaan ja ymmärrä itse kaiverretun nukan olevan paljon muuta kuin vain pala puuta. Se voi olla paljon vahvempi kuin valmis nukke. Valmis nukke on toista kuin itse tehty. On ilmeistä, että valmiilla nukella voi tehdä

esityksen, esimerkiksi Barbilla. Mutta *tehdä* nukke ja antaa sille elämä, veistää kolme kuukautta ja yhtenä päivänä se herää henkiin. On ilmiselvää että nukkeen tulee jotain. Se ei voi jäädä ilman vaikutusta. En tiedä mitä se jotain on, mutta nukke saa voimaa. Vahvaa voimaa. (Conti haastattelu, 17.2.2012.)

4.3 Fokus ja huomiopiste

“Focus: polttopiste, focus, tarkastelun kohde, kohde, enfoque, lens, kohdistaa” (Suomisanakirja 2013).

Fokus on huomion kohde. Nukketeatterissa fokus on jakaantunut moneen paikkaan yhtä aikaa. Voidaan puhua kolmesta lavalla toisistaan kilpailevasta fokuksesta: nukettajan fokuksesta, nukken fokuksesta ja näyttämötoiminnan fokuksesta eli siitä, minne katsojan huomiota ohjataan. Nämä kaikki kolme vallitsevat aina yhtä aikaa, ja niiden olemassaolosta tulee olla tietoinen, samoin siitä minkä asian vuoro on milloinkin ja minkä fokuksen halutaan olevan vallitseva. Fokus on väline ympäröivän maailman hahmottamiseen. Fokuksen löytäminen selkeyttää suhdettamme nukkeen, nukken suhdetta ympäristöönsä sekä muihin nukkeihin ja nukettajiin. Nukettajan täytyy työskennellä kahdella (joskus jopa kolmella) keskittymisen tasolla, liikuttaahan hän vähintään kahden kehoa samanaikaisesti, omaansa ja nukken. (Falke 2011, 39.)

4.3.1 Nukettajan fokus

Katsojan fokuksesta kilpailee nukke ja nukettaja yhtä aikaa. Nukettaja ohjaa katsojan fokusta huomiopisteellä. Nukketeatterissa huomiopisteellä tarkoitetaan nukettajan huomiota nukessa, johon katsojan oletetaan kiinnittävän huomionsa. Yleinen huomiopiste on nukken kasvot, yleisimmin nenä. Kaikille objekteille ja nukkeille, joilla ei ole selkeästi kasvoja tai nenää, nukettaja valitsee huomiopisteen. Näin objekti saa kasvot ja kehon, vaikka sille niitä ei ole rakennettu. (Baker, 22.5.2009, Mäkisen 2010, 17 mukaan.) Nukettajan katse on monipuolinen väline ohjaamaan fokusta. Nukettajalla on vahva väline omassa katseessaan, ja sillä voi ohjata fokusta muutenkin kuin vain nukkeen kohdistamalla. Jos haluaa, että nukken elämä jatkuu, vaikka liikettä ei näykään, voi jatkaa katseella sen kuvitellun liikeradan seuraamista (Solce haastattelu, 10.2.2012). Huomiopiste nukessa auttaa tekemään elottomasta esineestä tärkeimmän asian lavalla ja auttaa pitämään fokuksen lavan oikeasta elävästä olennosta, nukettajasta.



Kuvio 15. Panza, Quijote, Pertti ja dialogi. *XXX Liberation Front*. Kuva Timo Hakkarainen.

Koulukunnasta riippuen nukettaja koittaa häivyttää itsensä. Mutta se ei ole välttämätöntä, sen tulee ainostaan olla tietoista.

Modernissa nukketeatterissa nukke ja nukettaja ovat lavalla yksi ja sama henkilö ja tässä muodossa nukken voi jättää yksin ja silti se on katsojille yhä elossa (Bečka haastattelu, 18.1.2012). Mutta nukketeatterissa kaikessa näyttämötoiminnassa tulee pyrkiä selkeyteen.

Jos nukettaja käyttää itseään esineen kanssa näyttelijänä, pitää muista aina kontrasti esineen ja näyttelijän välillä (Solce haastattelu, 10.2.2012). Kontrasti tuo selkeyttä ja rytmittää lavan toimintaa tehden fokuksen siirtymisestä kohteesta toiseen selkeää.

Jos olemme kokonaan tai edes osittain näkyvissä nukettaessamme tai jos nukettamme ja näyttelemme yhtä aikaa (kuten vatsastapuhujat), meidän täytyy ehdottomasti erottaa oman kehomme liike ja nukken liike. Läsäolomme lavalla on jotain, jonka kanssa nukken on erittäin vaikea kilpailla. (Falke 2011, 36.)

Pidän nukken ja näyttelijän sekoittamisesta, mutta vain silloin kun ne tukevat nukkea. Nukke on tärkeämpi kuin näyttelijä. Se on minulle nukketeatteria. Muuten se voi olla moderni performanssi esineiden kanssa. Jos nukkeen uskoo, jos tietää, että nyt on hänen hetkensä, silloin minusta ei ole ongelmaa nähdä näyttelijää. (Kovše haastattelu, 1.2.2012.)

Useimmissa tapauksissa nukettaja pyrkii tekemään itsestään näkymättömän ja esi-
neestä tärkeimmän asian lavalla. Silloin nukettajan on oltava neutraali ja vältettävä
liiallista energiaa itsessään. Luonnollisuus auttaa tässä tilanteessa eikä lainkaan se,
että ajattelee ja toivoo lujasti, että yleisö ei huomaisi nukettajaa. Minä en ole paikalla,
ajatus ei poista nukettajaa tilasta (Mäkinen 2010, 20). Nukettaessa tarkoitus on aistia
nukke ja jättää oma ego syrjään ja antaa nukelle tilaa. Nukke on kuin nukettajan käsi,
kuin osa ruumista, on vain yksi henkilö. Nukettaessa ei tuoda esiin egoaan. (Becka
18.1.2012.) Nukettajan on oltava tietoinen omasta läsnäolostaan lavalla ja sen voimas-
ta. Jokaisen liikkeen ja eleen tulee olla harkittu ja suhteessa esitykseen ja sen estetiik-
kaan. Huolimattomuus kostautuu häilyvänä fokuksena, epäselvyytenä ja johtaa suttui-
seen esitykseen.

”Jokainen ruumiinosasi, joka näkyy, esiintyy. Eli pidä näyttämöllä vain asioita, joita ha-
luat näyttää” (Falke 2011, 27).

Nukettajan tulisi hallita esineet joita hän lavalla operoi. Niiden kanssa tulee viettää ai-
kaa, jotta niiden ominaisuudet, kuten paino ja muoto tulevat tutuiksi eikä esiintymisti-
lanteessa voi syntyä yllätyksiä, jottei fokus lipsuisi. Nukettajan tulee olla ns. Esineiden-
sä yllä. ”Hallitse aina esineitä mitä käytät” (Solce haastattelu, 10.2.2012). Nukettami-
nen vaatii harjaantunutta raajojen hallintaa ja kehon isolaatiota. Nukkien yhtäaikainen
nukettaminen vaatii paljon harjoittelua ja harjaannusta. Nukettaminen on kuin jonglee-
rausta, nukettajan tulisi olla aina hallinnassa, ainakin sen tulisi näyttää siltä, että nuket-
taja on kontrollissa (Solce haastattelu, 10.2.2012).

4.3.2 Nuken fokus

”Käytä aikaa fokuksen kanssa” (Solce haastattelu, 10.2.2012).

Nuken fokuksesta puhuttaessa keskitytään siihen mihin nukke keskittää huomionsa.
Nuken fokus syntyy saumattomassa yhteistyössä nukettajan ja nuken välillä ja tarkan
katseen suunnan tekeminen nukella vaatii runsaasti harjoittelua. Katseen harjoittelu
onnistuu vain avun kanssa. On tärkeää, että joku katsoo ulkopuolelta (Baker,
25.5.2009, Mäkisen 2010, 24 mukaan). Peilin kanssa harjoittelu on myös mahdollista
(Solce haastattelu, 10.2.2012).

Siitä mihin nukettajan tulisi sijoittaa katseensa nuken katsetta nukettaessaan vallitsee pari eri koulukuntaa. Yhden koulukunnan mukaan nukettajan ei ole tarkoitus katsoa nuken ohi nähdäkseen mihin nukke katsoo, vaan katsoa nuken läpi. Mutta silti nukettajan on nähtävä koko lava ja mitä ympärillä tapahtuu. Silloin nukettaja käyttää periferianäköä eli ääreisnäköä kääntämättä päätään pois nukesta. Nukettajalle on erittäin tärkeää harjoittaa periferianäköään, joka mahdollistaa sen että katse pysyy nukessa, mutta silti on mahdollisuus tarkkailla ympäristöään. (Baker, 25.5.2009, Mäkisen 2010, 12 mukaan). Toinen koulukunta, johon esimerkiksi Matija Solce kuuluu, nukettaa nuken katsetta ja suuntia erittäin elävästi katsomatta juuri lainkaan kohti nukkea. Hän ikään kuin verhoaa itsensä toiseen olomuotoon, jolloin kaikki fokus on nukessa ja siinä, mihin nukke katsoo. Kyseessä on eri sovellus Mäkisen mainitsemasta neutraaliudesta. Solce sammuttaa itsensä ja sytyttää käsittelemensä nuken eloon, vaikka äänen lähde pysyy samana ja voimme nähdä sanojen tulevan hänen suustaan. Solce ei siis puhu vatsasta vaan muuttaa äänensä hahmoon sopivaksi.

Myös nuken fyysiseen olomuotoon ja ulkonäköön tulee kiinnittää tarkasti huomiota, koska sen ominaisuudet vaikuttavat merkittävästi katseen suuntaan ja siihen miten nukettajan mielikuva ja todellinen nuken katseensuunta toimivat suhteessa toisiinsa. Sellaiset nuken elementit, kuten suuri kuono tai nenä on otettava huomioon katsetta harjoitellessa (Mäkinen 2010, 24). Katseen ja teon välinen yhteys nukella on todella tärkeä. Se missä järjestyksessä asiat tapahtuvat, kertovat nuken uskottavuudesta paljon. Jos nukke osoittaa ensin esinettä ja sitten katsoo tai ei katso ollenkaan, se on epäluonnollista (Mäkinen 2010, 24).

4.3.3 Katsojan fokus

Kolmas selkeä fokus on näyttämötoiminnan fokus, se mihin katsojan fokusta ohjataan lavalla. Tässä tapauksessa fokuksen luominen on nukettajan ja nuken hienovaraista yhteistyötä. Yleinen sääntö on, että siellä missä on liikettä tai ääntä on fokus. Jos fokuksen haluaa siirtää muualle ja uudessa kohteessa ei ole ääntä tai liikettä tulee fokus ohjata sinne muilla tavoin ja katsojalla on suuri vastuu fokuksen siirtymisessä:

”Sormi voi osoittaa mistä kuuta tulee tähyillä, mutta se ei itse ole kuu” (Triatna 2010).

Suuri osa katsojan fokuksen vastuusta lankeaa itse katsojille. Katsojan vastuulla on heittäytyä esitykseen ja käyttää mielikuvitustaan nähdäkseen niitä asioita, joita tekijät koittavat heille tuottaa. Nukketeatterissa asiat ovat enemmän kuin näyttävät olevan. Juuri tämä ajatus on kaiken nukketeatteriin liittyvän toiminnan pohjan eli mielikuvituksen lähtölaukaus. (Falke 2011, 20.) Tekijä voi kuitenkin helpottaa katsojan taakkaa fokuksen valinnassa olemalla lavatoiminnassa mahdollisimman selkeä. Sääntö: jos monta hahmoa, se joka liikkuu puhuu (Bečka haastattelu, 18.1.2012).

Katsojissa on myös huomattavia eroja ja erityisesti aikuisten ja lasten välillä. Nukketeatterin imagoon lastenteatterina on myös vahvat perusteet sillä tekijöiden jaettu mielihope on, että lapsiyleisön saa lähtökohtaisesti helpommin mukaan esityksen maailmaan ja uskomaan nukkeihin.

Yleisön tulisi unohtaa nukettaja ja vain aistia nukke, lapsissa on mahtavaa se, että esityksen jälkeen he eivät ole keskittyneitä sinuun (nukettajaan), he haluavat vain puhua nukelle, tällä tavoin tiedät, että olit hyvä, koska he aistivat vain nuken. Tämä on pääsyy siihen miksi nukketeatteri on oivallista lapsille. Iso mies, iso ihminen on tuntematon ja lasten on aika vaikeaa kommunikoida tuntemattomien kanssa, lapsi tarvitsee äidin tai lapsi on ujo, mutta nuket ovat kuin lasten omia leluja, nuket ovat satumaisempia kuin oikeat ihmiset. (Bečka haastattelu, 18.1.2012.)

Lapsen mielikuvitus on vapaampi ja lapsen omissa leikeissäkkin esineet heräävät eloon. Siksi lapsiyleisö on helppo saada mukaan ”leikkiin” ja uskomaan nukkeen.

4.4 Rytmi

”Jotain tapahtuu, tauko, mieti, toimi” (Bečka haastattelu, 18.1.2012).

Rytmin vaikuttavat elementit voi jakaa kolmeen ryhmään; tauko, toiminta ja toiminnanlaatu.

Rytmi muodostuu kokonaisuudessaan näiden kolmen elementin varaan. Toiminnan ja tauon yhteys muodostaa raa’an rungon esittämisen rytmille. Niiden varassa esittämisestä saa jo toimivaa, mutta dynaamisesta esittämisestä ei voi silloin puhua. Nukettajan tulee hallita tekemisessään myös toiminnan laadulliset ulottuvuudet. Laatuja on monia ja niitä kutsutaan monella nimellä, jotka monesti ovat synonyymeja toisilleen. Esimerkkeinä toiminnan kuvauksesta voidaan käyttää musiikin termistöstä lainattua legatoa tai sen vastakohtaa stagatoa:

Legato (suom. *sitoen*) on musiikin esitystapa, jossa sävelten välissä ei ole taukoa, vaan ne liittyvät saumattomasti yhteen (Wikipedia 2013).

Staccato (suom. *terävästi*) on eräs tapa, jolla nuotit soitetaan. Staccato soitetaan lyhyesti ja terävästi (Wikipedia 2013).

Eli karkeasti kuvailtuna toiminta, puhe tai liike, legatoa on jatkuvaa ja katkeamatonta ja staccatona nykivää ja katkonaista.

Yhdistelemällä toiminnan ja tauon synteisiin legatoa ja staccatoa syvenee rytmin dynamiikka huomattavasti ja nukketatterissa dynamiikan tulee olla liioiteltua (Bečka haastattelu, 18.1.2012).

Rytmi saavuttaa kolmikentän jonka varassa tekemiseen saadaan syvyyttä. Legatoon ja staccatoon voida lisätä lisää määreitä ja täten lisätä ilmaisun kerroksellisuutta ja yllätyksellisyyttä. Jos esimerkiksi nukettamisen määreeksi antaa raskaan legatoa, silloin tekeminen on jatkuvaa ja raskasta. Raskas tekeminen jalostuu jokaisen tekijän mielikuvien kautta omaksi tulkinnakseen. Nukettajalle voidaan antaa myös tehtäväksi tuottaa esimerkiksi staccatomainen tapa liikuttaa nukkea ja raskas legato puheenparreksi. Tästä syntyy välittömästi kiinnostavaa kontrastia mikä on yksi nukettamisen ja teatterin peruselementeistä ja nukeille kontrasti on upeaa (Bečka haastattelu, 18.1.2012). Kontrasti on myös yksi rytmin kannalta avuliaimmista välineistä. Kuten jo aiemmin mainittua rytmi muodostuu toiminnan ja tauon yhteydestä sekä toiminnanlaadusta. Kun toiminnan, tauon ja jatkotoiminnan yhtälöön lisää huomattavan kontrastin rytmi astuu taas askeleen eteenpäin.

”Tila, aika, liike” (Solce 10.2.2012).

Nyt rytmin kaavan alla on jo laatua tarkentavien määreiden lisäksi elementtien järjestystä kommentoiva määre. Kun kontrasti on yhtälössä mukana rytmin dynaamisuus saapuu miltei itsestään. Mitä dynaamisempaa esineen liike ja rytmi on sitä eloisammaksi esine muodostuu. Esine on mukaansatempaava.

Rytmiin ja liikkeeseen pitää huomioida myös yleisökontakti. Nuken katse toimii loistavana apuvälineenä esittämistä rytmittämässä. Solce on tässä mestari. Nukella tulee Solcen mukaan katsoa yleisöön niin usein kuin mahdollista. Katsekontakti sytyttää ylei-

sön ja nukan yhteyden eloon. Toistuva vilkuilu todella toimii nukeilla (Solce haastattelu, 10.2.2012).

Jos miettii miten Solce tekee nukkensa eläväksi, hänen nukeillaan on täydellinen rytmi, kaikessa on rytmi. Hänelle se on sama, instrumentin soittaminen ja musiikin tekeminen tai musiikin tekeminen nukella. Minusta tuntuu, että hänelle nukke-teatteri on kuin musiikkiteatteria, mutta vaikka esimerkiksi luilla. (Kovše haastattelu, 1.2.2012.)

Täydellisellä rytmillä nukan voi saada eloon.

4.5 Impulssi, reaktio ja vastareaktio

Impulssi: yllyke, sysäys, heräte, kiihoke, virike, sykäys, pulssi (Nurmi ym. 152, Mäkisen 2010, 26 mukaan).

Nuketaja, nukke, vastaanäyttelijät ja lavatapahtumat ovat kontaktissa joka perustuu impulsseihin. Impulssit ovat signaaleja ja ehdotuksia joita vastaanuketajat, nuket ja lavatapahtumat lähettävät nukettajalle ja katsomoon. Impulssit voidaan karkeasti jaotella sisäisiin ja ulkoisiin impulsseihin. Ishmael Falke puhuu sisäisistä ja ulkoisista impulsseissa kirjassaan *Keppi, porkkana ja musta laatikko* ainoastaan ulkoista liikettä tuottavina asioina, mutta haluaisin itse lisätä sisäisten impulssien alle nukan luonteesta kumpuavat ja täten toimintaa tuottavat impulssit. Esineillä ja nukeilla on synnynnäinen materiaallinen luonteensa (ks. Kappale hahmo, logiikka ja materiaali), mutta myös nukan hahmolle syntyy luonne ja omat luonteenpiirteensä, jotka tekevät luonteen hahmosta sen joka se juuri on. Luonne synnyttää siis luonteen sanelemia impulsseja ja täten sekä lavalla näkyvää toimintaa, että nukan sisäistä toimintaa. Hahmolla tulee olla rituaalit, luonteenpiirteet, traumat, menneisyys, pelot, halut ja tavoitteet (Solce haastattelu, 10.2.2012). Näistä piirteistään syntyy nukan luonteesta kumpuavat impulssit.

4.5.1 Ergonominen impulssi

Aidon ja elävän ilmaisun mahdollistaa parhaiten ergonominen impulssi. Impulssin pitää kummuta saumattomasta yhteydestä nukettajan ja esineen välillä. Oikean impulssin löytyminen riippuu kappaleeseen kohdistetun energian määrästä. Se, mikä on oikea määrä energiaa, taas riippuu kappaleen fyysisistä ominaisuuksista kuten sen massas-

ta, muodosta ja sijainnista (Falke 2011, 47). Nukettaessa tarkoitus on aistia nukke (Bečka haastattelu, 18.1.2012).

Sekä sisäisissä, ulkoisissa, että ryhmäimpulsseissa tulisi pyrkiä ergonomisiin impulssiin, ei puristeista esiintymistä tuottaviin pakotettuihin impulssiin. Pakotettu tekeminen tappaa nukan ja esiintymisen luontaisuuden ja tekee tilanteessa epäluonnollisen ja elottoman:

Impulssi on aloituspiste liikkeelle ja siten se voi olla myös esineen animoinnin aloituspiste. Impulssi on se annettu energia määrä, josta liike alkaa. Usein luonnollisen näköisen liikkeen erottaa keinotekoisesta juuri oikean impulssin käyttö nuketuksessa. (Falke 2011, 46.)

Nukettajan tehtävä on löytää tilanteeseen impulssin mahdollistavat olosuhteet, rakentaa silta impulssiin ja sitä kautta tekoon. Ergonominen impulssi on tapa seurata impulssin energiaa ja nukan liikuttamiseen tarvittavaa energiaa optimaalisessa suhteessa. Nukettajan tulee pyrkiä liikuttamaan nukkea juuri kulloisenkin impulssin vaatimuksen mukaan mahdollisimman tehokkaassa suhteessa kulloisenkin impulssin toteutuksen vaatimalla tasolla. Impulssia puskettaessa nukesta katoaa elävyys, nukettaja ei anna nukan viedä impulssin sanelemalla tasolla vaan tekee itsestään väärällä tavalla näkyvän näyttämöllä, näyttämällä, että hän ei synnytä impulssia yhteistyössä nukan kanssa.

”Pidän nukan ja näyttelijän sekoittamisesta, mutta vain silloin kun se tukee nukkea. Nukke on tärkeämpi kuin näyttelijä” (Kovše haastattelu, 1.2.2012).

4.5.2 Sisäinen impulssi

Sisäiset impulssit voidaan jakaa kahteen osaan. Hahmon omasta luonteesta syntyvistä impulssista tai hahmon sisäisten päätösten myötä näkyväksi liikkeeksi kumpuavista. Hahmon luonne voidaan rakentaa seuraamaan impulseja, jotka eivät noudata reaali maailman logiikkaa vaan hahmon omat säännöt muodostavat hahmon luonteelle ja impulssiketjulle täysin omalaatuisen logiikan. Hahmon oma logiikka on synnyinalusta sisäisille impulssille. Jos ja kun hahmoon on rakennettu tarkka impulssien reaktiomalli ja ketju se tuottaa omalla toiminnallaan sisäisten impulssien ketjuja joihin näennäisesti ei ulkoiset vaikuttimet koske. Jokaiselle nukelle syntyy ajan kanssa oma luonteensa joka synnyttää näitä impulseja.

Toinen osa-alue sisäisissä impulsseissa Falken mukaan on päätökset liikkua, jolloin vastustamme ympärillämme vallitsevia olosuhteita. Ollessamme pysähdyksissä olemme fyysisessä tasapainossa ympäristömme kanssa. Päätökset kävellä, liikkua tai hypätä liikuttavat kehoamme eri käskyjen kautta oli se sitten ponnistaminen tai hallittu painonsiirto eteenpäin, josta syntyy kävelyä tai kyykistyminen ilman, että rojahdamme maahan. Impulssit, jotka nukettaja tekee, päätökset, jotka johtavat toimintaan. Nämä ovat sisäisiä impulsseja, jotka ovat perustavanlaatuisen tärkeitä ilmaistaessa itsenäistä elämää ja tahtoa. (Falke 2011, 47.)

Impulssit tuovat nukelle sen liikkeen logiikan. Logiikan, jonka varaan kyseisen nuken luontainen liike rakentuu. Ja tuossa logiikassa on säilyttävä, jotta nuken hahmo säilyy johdonmukaisena ja tunnistettavana. Impulssi synnyttää nuken liikkeisiin illuusion luonnollisesta liikkeestä (Mäkinen, 25). Mutta luonnollisuuden tulkinnassa pääsemme mielenkiintoiseen koulukunta-kahnaukseen. Pitääkö liikkeessä pyrkiä realismiin vai onko nukketeatterin tehtävä juuri rikkoa sitä ja näyttää jokin toinen vaihtoehto ympärillämme vallitseville fysiikan laille. Rene Baker ja Nanna Mäkinen ovat realismin kannalla:

”Kaikki on mahdollista, nuken liikkeiden realismi on silti joskus ihmeellisempää kuin lentäminen” (Mäkinen 2010, 25).

Kun taas Marek Bečka ja Tea Kovše ovat realismin rikkomisen kannalla:

Realistinen ilmaisu saattaa joskus vangita minut ja olen niin iloinen koska teen realistisesti, koska se näyttää todella hyvältä tehdä jotain realistista, mutta se ei ole asian pointti. Minusta tämä on tylsintä. (Kovše haastattelu, 1.2.2012)

”Toiminta voi olla dramaattisempaa kuin draamateatterissa. Nukeilla ei voi tehdä yli” (Bečka haastattelu, 18.1.2012).

Itse olen nähnyt loistavia, eläviä, inspiroivia ja upeita esityksiä kummankin koulukunnan edustajilta. Matija Solce sijoittuu omalla tekemisellään näiden kahden välimaastoon vaikka vastustaakin realismia:

Kaikkien eleiden tulisi olla naiiveja. Naiivius synnyttää kontaktin tekijän ja yleisön välille. Kun sen hävittää se on kuin seinä lavalla ja se tarkoittaa, että tekijä ei enää leiki vaan esittää yleisölle. Ja kun esitämme tulemme lähemmäs televisiota ja muita keinoja esittää realismia. Tästä syystä olen sitä vastaan. Tästä syystä pidän leikkimisestä. (Solce haastattelu, 10.2.2012.)

Riippumatta siitä onko tekijä realismin kannalla kaikki tekijät ovat yhtä mieltä siitä, että impulsseja tulee kuunnella ja seurata herkeämättä, jotta nukke herää henkiin ja pysyy elossa.

4.5.3 Ulkoinen impulssi

Ulkoisia impulsseja ovat esimerkiksi muiden nukkien, nukettajien tai lavatapahtumien tarjoukset, joihin nukettaja voi suhtautua joko ne hyväksyen tai ne hyljäten, mutta kumpaisessakin tapauksessa ne tulee ottaa huomioon ja niistä tulee vaikuttua. Jopa täysin epäolennaiselta ja väärältä tuntuvasta impulssista voi kehittyä jotain uutta, hauskaa ja jaettavaa, kun se otetaan vastaan (Falke 2011, 56). Niiden vaikutuksen tulee näkyä nukkeen toiminnassa. Ulkoisia impulsseja voivat olla esimerkiksi myös musiikki ja valo tai tilan koko. Tyypillisesti valon ja musiikin impulssit tukevat näyttämölle rakennettua toimintaa, mutta on mahdollista, ja usein jopa suotavaa tuottaa musiikilla ja valolla impulsseja, jotka menevät ristiin näyttämötoiminnan kanssa. Musiikin yhteys on hyvin vahva. Joskus se kertoo kaiken valmiiksi (Kovše haastattelu, 1.2.2012). Kaikesta huolimatta musiikin ja valon tarjoamiin impulsseihin tulee reagoida, niitä vastaan tai niiden myötäisesti ei ole pakko mennä, mutta impulssit ovat kuitattava ja tuotava näyttämölle esiin.

Nukettajan tehtävä on tulkita sisäisiä ja ulkoisia impulsseja, ryhmätyöskentelyssä ryhmäimpulsseja, parhaan taitonsa mukaan ja tuoda niitä näkyväksi nukkeen ja lavalle. Impulssien kuunteleminen vaihtuu tapauskohtaisesti merkittävästi. Nukettajan kuunnellessa luonteesta kumpuavia sisäisiä impulsseja nukettajan täytyy tuntea nukkeen luonne ja osata heittäytyä nukkeen maailmaan ja sen vallitsevaan impulssiketjujen logiikkaan. Nukettajan kuunnellessa sisäisiä impulsseja, jotka kumpuavat päätöksestä vastustaa ympäröiviä olosuhteita liikkeen mahdollistamiseksi täytyy nukettajan olla tietoinen tavasta ja impulsseista, jotka ovat juuri kyseiselle nukelle luonteenomaisia loogisen liikkeen syntymiselle. Jos nukke liikkuu vastoin sitä kuinka se tahtois liikkuu, emme usko nukkeen liikkuvan ja näemme vain nukettajan (Baker, 26.5.2009, Mäkisen 2010, 20 mukaan). Nukettajan kuunnellessa ulkoisia impulsseja, jotka ovat peräisin maan vetovoi-
masta, tuulen synnyttämästä ilmanpaineesta tai vaikka näyttämön valoista täytyy nukettajan olla hereillä miten kovia nämä impulssit ovat ja miten ne nukkeen vaikuttavat. Tämä sisäisten ja ulkoisten impulssien välinen kamppailu voimistaa vaikutelmaa itsenäisestä elämästä (Falke 2011, 49).

4.5.4 Ryhmäimpulssi

Seuraavassa esimerkissä sovellan Ismael Falken termistöä omaan kokemukseeni haastavasta nuketuksesta. Avaan Falken käyttämää termiä ryhmäimpulssi. Ryhmäimpulssista puhutaan perinteisesti kun joukko nukettajia operoi saman nukken kanssa. Perinteisesti nukettajat ovat kiinni samassa nukessa ohjaten omaa nukken osaansa, tiettyä raajaa, torsoa tai päätä. Tällainen ryhmäimpulssi on elementti, joka synkronoi hahmon eri osia animoivien nukettajien liikkeitä ja saa aikaan vaikutelman yhtenäisestä kehosta (Falke 2011, 53). Omassa kokemuksessani ja tähän nostamassani esimerkissä ryhmäimpulssia käytetään kuljettamaan viesti nukettajalle, joka nukettaa nukkea yksin eikä olosuhteiden sanelemana näe vastaanäyttelijöitään tai lavatapahtumia.

Käytän Tagoteatteri Kiukkaraisen esityksestä *Peikkotango* esimerkkiä, jossa joudun nukettamaan peikkometsän pöllöä pöllön kotipuun sisältä näkemättä vastaanäyttelijöitä tai lavaa. Pöllö ilmestyy puussa olevaan koloon huhuilemaan ja itse pysyn näkymättömissä puun sisällä. Lavalla minulla on kaksi vastaanäyttelijää ja lavatilanne ja kommunikointi on rakennettu neljännen lavan ulkopuolelta lavan tapahtumiin reagoivan esiintyjän varaan. Lavan ulkopuolella näyttelijä Tuukka Martiskainen tuottaa pöllön äänet mikrofonin ja minun nukettamiseni koreografian iskut ovat hänen vastuullaan. Kohtauksessa tulee seurata impulsseja, mutta myös taistella niitä vastaan. Omat sisäiset impulssini toiminnan ajoitukselle poikkeavat rytmiltään Martiskaisen vastaavista, joten kyseessä ei ole pelkästään tilanne, jossa olen rakentanut pöllön hahmolle luonteen ja seuraisin näyttämötapahtumien ja vastaanäyttelijöiden antamia impulsseja pöllön hahmon kautta vaan joudun höristämään aistini Martiskaisen näyttämöllisen rytmin sanelemille impulsseille. Itse toteuttaisin toiminnot oman sisäinen rytmini mukaisesti huomattavasti rivakammassa tahdissa, mutta seuraan orjallisesti, ja toki luottaen, Martiskaisen antamiin impulsseihin. Tilanne on varsin mielenkiintoinen. Marjo Kiukaanniemi ja Timo Hakkarainen antavat omalla lavatyöskentelyllään toisilleen ja pöllölle, joka käytännössä ei näe eikä kuule heidän toimiaan, mutta jonka tulisi vaikuttaa heidän toimintaan ja vaikuttaa omallaan heidän toimintaansa, impulsseja, ja Martiskainen antaa minulle impulsseja minun näkemättä häntä ja hänen näkemättä minua sekä pöllöä, jota nuketan. Impulssiketju on siis pitkä ja virheiden mahdollisuus on suuri. Tällaisissa ketjuissa reagointi muuttuu helposti konemaiseksi ja kadottaa organisuutensa. Ratkaisussa on riskinsä. Hahmot, jotka esiintyvät yhdessä näyttämöllä, ovat toisistaan riippuvaisia ja niiden toiminnot täytyy sovittaa yhteen. Kahden hahmon välinen, tarkasti sekunnilleen ulkoa opeteltu liikkeiden sarja voi myös esittää hahmojen välistä vuorovaiku-

tusta, mutta se voi vaikuttaa mekaaniselta ja laimealta, on täynnä riskejä ja vaatii esiintyjiltä runsaasti valmistelutyötä (Falke 2011, 51) Ketjun pidetessä riski tosiaan kasvaa. Ainut keino saavuttaa impulssin reaktion ja vastareaktion harmonia ja orgaanisuus on harjoitella huolellisesti ja sinnikkäästi. Kaiken tämän päälle nukuttamisen tulisi olla ergonomista sekä impulssinsa, että asennon kannalta. Kehitin keinoja nukuttamiseni avuksi, joista tarkemmin kohdissa hengitys ja asento ja ergonomia. Käytimme harjoituskaudella reilusti aikaa kohtausten hiomiseen ja käymme Martiskaisen kanssa kohtausten yhä läpi ennen jokaista esitystä.

Tällaista *Peikkotangon* ja pöllön konkreettista impulssiketjua tarkastellessa voimme paremmin hahmottaa aiemmin mainitsemani sisäisten impulssien reaktiomallia ja ketjua. Asiat vaikuttavat toisiinsa ja niiden järjestys ja niistä seuraavat asiat on ennalta suunniteltu, mutta muutoksia saattaa aina tulla ja niihin on varauduttava. Martiskaisen antaessa minulle tietyn äänisignaalin nuketan pöllöä tiettyyn suuntaan ja tietyllä tavalla. Äänelle on minulle muovautunut luonne, jonka mukaisesti pöllö toimii. Äänen sävyt vaikuttavat liikkeen kokoon ja nopeuteen.

Toisena esimerkkinä nostan tilanteen Matija Solcen vetämästä kahden viikon nukuttamisen intensiivikurssista. Kurssi keskittyi esineteatteriin ja esineitä yhdistelemällä rakennettaviin nukkeihin.

Työskentelen useimmiten vain tavaroiden ja esineiden kanssa joita löydän, myös käsinukkien ja näiden omia järjestelmiäni sisältävien nukkien kanssa. Ne ovat tavallaan ainutlaatuisia. (Solce haastattelu, 10.2.2012)

Esimerkkitalanteessa Solce antoi jokaiselle kurssilaiselle tehtäväksi valmistaa oma alter-egonsa kotoa löytyvillä arjen tarvikkeilla. Aikaa oli kaksi päivää. Monet kurssilaiset valmistivat käsinuket vanhoista pehmoleluistaan, joihin heillä oli jo valmiiksi jokin suhde. Itse menin sisimpääni ja koitin rehellisesti kaivaa, jotain todellista sisimmästäni, jotain joka rehellisesti oli minussa piilossa ja oli selkeästi kuitenkin minua. Koitin löytää sellaisen puolen, jota koetan kenties piilottaa häpeällisenä. Päädyin toteamaan, että koitan kaikin keinoin olla äärimmäisen ymmärtäväinen ja lämmin vaikka sisimmältäni olen aika ikävä tyyppi. Tästä pääsin ajatukseen, että mikä kuvastaisi röyhkeää tyyppiä parhaiten ja miten pystyisin rakentamaan hahmon vain kotoani löytyvin tavaroin. Päädyin valitsemaan esineiksi henkarin, bokserit ja sukan. Teippasin boksereiden pääaukon kiinni, leikkasin takapuoleen reiän, josta pujotin henkarin koukun läpi ja sukkaan verhotun käteni, jonka pujotin boksereiden etuluukusta läpi. Kas niin, mister Dick oli

valmis. Seuraavana päivänä Solce johdatti meidät Prahan baareihin, jossa jatkotehtävänä teimme intervention paikallisten illanviettoon. Tehtävä oli kohdata ihmiset alter-egon kautta ja käydä kaikki keskustelut nuken välityksellä seuraten impulsseja, joita baarin asiakas antaa. Tilanteesta teki todella mielenkiintoisen se, että vastaanäyttelijät olivat tavallisia kadun miehiä ja naisia, joilla ei ollut roolia vaan he kohtasivat puhuvan bokserin omana itsenään ja kun tuo henkari puhui vielä rivoja ja oli sangen provosoiva niin tilanteessa päästiin hyvin eloisiiin hetkiin ja impulsseihin, reaktioihin ja vastareaktioihin. Itselläni oli täysi työ pitää nukke hallinnassa ja koettaa lukea kaikkia suuntia joita tilanteessa syntyy ja koittaa seurata niitä niin, että ne näkyisivät nuken toiminnassa ja säilyisivät tarkkoina. Ja kerätä myös samalla henkisiä muistiinpanoja Mr. Dickin luonteesta ja logiikasta. Kyseisessä tilanteessa impulsseja oli pilvin pimein, sekä ulkoisia, että sisäisiä. Tämän lisäksi ympärillä viipotti kymmenisen muuta vierasta kieltä puhuvaa nukkea, jotka tuli silloin tällöin myöskin huomioida. Reaktion ja vastareaktion seuraaminen oli erittäin haastavaa, koska usein ”vastanäyttelijä” eli kansanmies ei tarttunut tarjouksiini tai kuljettanut keskustelua ja tilannetta eteenpäin. Useammin kuin kerran nuken ”hengenlähtö” oli lähellä minun taitojeni ollessa riittämättömät moneen yhtäaikaiseen kerrokseen.

4.5.5 Reaktio ja vastareaktio

Impulsseista puhuttaessa on pakko puhua myös reaktiosta ja reagoinnista. Reaktiosta ja vastareaktiosta. Vuorovaikutuksesta. Impulssi ja reaktio ovat kahden hahmon välinen vuoropuhelu (Mäkinen 2010, 27).

Monessa tapauksessa impulssi ja vuorovaikutus ovat synonyymeja toisilleen. Nukketeatterin kohdalla nuket ja esineet synnyttävät impulsseja, joita on vaikeampi seurata kuin ihmisten, joten esineiden nostattamien impulssien seuraaminen ja rikkominen on tarkkaa työtä. Toiminnan pitää olla todella tarkkaa (Bečka haastattelu, 18.1.2012). Nukkeen tai esineen antamat impulssit noudattavat samaa logiikkaa kuin muukin esiintyminen. Tapahtumista tulee vaikeasti seurattavia jos käynnissä on paljon päällekkäistä toimintaa. Yksi asia kerrallaan. Toinen puhuu, toinen kuuntelee (Bečka haastattelu, 18.1.2012). On tärkeää antaa tässä tilanteissa toiselle osapuolelle mahdollisuus vastata annettuun impulssiin. Näin siitä syntyy vuoropuhelu eikä monologi. Impulssin ymmärtäminen ja sisäistäminen sen monipuolisuudessaan on tärkeää luodessa liikettä ja draamaa nukeilla (Mäkinen 2010, 28).

Reaktiot ja vastareaktiot synnyttävät lavalle vuorovaikutteisen toiminnan. Esiintyminen pysyy elävänä ja kiinnostavana kun toiminta perustuu kuuntelun synnyttämään reaktion vastavuoroisuuteen. Ilman kuuntelua ei synny reaktiota ja ilman reaktiota ei voi olla vastareaktiota. Toiminta → vastatoiminta (Bečka haastattelu, 18.1.2012).

4.6 Hengitys

4.6.1 Hengitys ja elävyys

Kaikki elolliset olennot hengittävät ja niinpä myös nuketukseen sisältyy hengitys. Nukkeen hengitys on paljon enemmän kuin temppu, jolla nuketuksesta saadaan rikkaampaa ja todentuntuisempaa. Hengitys on voimakas väline hahmon ja sen tilanteen määrittelyyn. Se myös auttaa nukettajaa keskittymään, selkeyttämään nuketusliikkeitä ja kehittämään nukkeen hahmolle omaa ääntä ja puhetta. Ryhmässä animoitaessa se on hyvä keino synkronoida nukettajien työtä. Hengitys on yhteydessä tunteisiimme. Se on kehollemme hyvin intuitiivinen toiminto ja yhdistää hengen ja aineen sekä konkreettisesti että symbolisesti (Falke 2011, 59).

Jokainen elävä olento hengittää. Se on ainut eläviä olentoja yhdistävä tekijä. Hengityksestä kuvastuu mielentila, kunto ja luonne. Hengitys on vahva elämän symboli. Hengitys on osa autonomista hermostoa eli sen tekemiseen ei tarvita tietoista tekemistä. Emme kiinnitä huomiota siihen kun se on havaittavissa, mutta pistämme sen merkille heti kun se puuttuu. Kiihtyneessä mielentilassa olento hengittää nopeammin. Katsoja luontaisesti samaistuu hengitykseen ja herkimpiin katsojiin hengityksen rytmi jopa tarttuu. Olennon ollessa rauhallinen, hengitys on rauhallista ja huoletonta. Hahmolla ei ole kiire minnekään.

Hengityksellä pystytään vaikuttavamaan voimakkaasti esityksen tunnelmaan. Luonteen kuvaamisessa hengitys on mainio väline, verkkalleen hengittävässä hahmossa oletus on, että hahmo on leppoisa kaveri, joka lähtökohtaisesti on rauhallinen. Hengitys on oivallinen väline myös hahmon terveydentilan määrittelyssä. Onko hengitys pihisevää, rohisevaa, katkonaista, raskasta vai kevyttä. Onko olento terve vai sairas.

Monesti myös nukettaminen on suorituksena jo fyysisesti raskasta, joten parhaan mahdollisen nuketussuorituksen varmistaa myös nukettaja, joka muistaa hengittää.

4.6.2 Hengitys nuketuksen työkaluna

Vaikka nukettaja on hyvin keskittynyt tekemiseensä, on tärkeää muistaa hengittää: Silloin myös nukke hengittää. Hengitys toimii apuna ja tehokeinona erilaisia liikkeitä varioidessa. kun haluat liikkeen olevan osa esitystä hengitä liikkeen mukana (Baker, 28.5.2009, Mäkisen 2010, 22 mukaan).

Hengitystapoja on kaksi: hengitys liikkeen rytmissä ja hengitys joka ei ole yhdistetty liikkeeseen. Hengitys, joka ei ole yhdistetty liikkeeseen, näyttää siltä, että nukke ja nukettaja eivät hengitä ollenkaan (Mäkinen 2010, 21). Hengityksellä pystyy rytmittämään hahmon liikettä. Tapahtuuko liike sisään- vai uloshengityksellä. Katkeaako hengitys liikkeen alkaessa? Hengityksen rytmittämällä liikkeen mukaan liikkeestä tulee myös orgaanisempaa ja nukettajalle helpompaa. Hengitys toimii rytmisenä välineenä. Tapa löytää liikkeelle erilaisia muunnelmia on sijoittaa hengitys kehon eri osiin (Falke 2011, 62).

Teen nukan eläväksi hengityksellä, täytyy todella yrittää tehdä näitä pieniä yksityiskohtia, ei liikuttaa nukkea koko ajan, mutta *olla* nukan kanssa koko ajan. (Kovše haastattelu, 1.2.2012).

Hengityksen tutkiminen auttaa myös yhteydessä nukkeen, nukettaja löytää reittejä itsensä ja nukan välille hengittämällä nukan kanssa yhdessä, hengittämällä ilmaa itseensä ajatuksella, että nukke saa sen täsmälleen samalla tavalla kuin itsekin. Kuinka kauan sisäänhengitys kestää, kuinka kauan uloshengitys. Onko hengityksessä katkoja tai onko se pinnallista vai täyttääkö se keuhkot kokonaan.

Jokaisessa esityksessä hengitykselle löytyy erilaisia käyttötarkoituksia. Toisissa se saattaa olla paras ja yksinkertaisin keino tehdä vaikeasta nukesta tai esineestä elävä ja toisissa hengitystä voi käyttää hienostuneempien nyanssien esiintuomiseen, nyanssiin, jotka eivät välttämättä nouse ilmeisinä katsojalle, mutta tukevat tärkeinä työkaluina nukettajan työtä ja auttavat suuntaamaan toimintaa ja tunnetta oikeaan suuntaan ja tekemään toiminnasta tekijälleen selkeämpää. Nostan seuraavassa kappaleessa pari esimerkkiä hengityksen erilaisesta käytöstä Tangoteatteri Kiukkaraisen esityksestä *Peikkotango* ja Erasmus-produktiostamme *Maja Ballerina*.

”Yksinkertaista liikettä voidaan sävyttää hengityksellä ja siten voidaan ilmaista erilaisia tunnetiloja” (Falke 2011, 61).

Tangoteatteri Kiukkaraisen esityksessä *Peikkotango* nuketan peikkometsässä asustavaa pöllöä. *Peikkotango* kertoo Peikkotyön ja ihmispojan rakkaustarinan ja matkalla tavataan monia peikkotyön metsänystäviä, pöllö yhtenä heistä. Rakensin pöllön liikkeen hengityksen varaan. Pöllö on luonteeltaan ripeä ja tarkka, liike koostuu nopeista aksenteista ja pyöreistä vastaliikkeistä. Liikkeen laatu tulee automaattisesti hengityksen kanssa (Mäkinen 2010, 20). Ripeät aksentit toteutuvat uloshengityksen aikana ja pyöreät vastaliikkeet uloshengityksellä. Liikkeen tauot hahmo pidättää hengitystään.

Aksentoidut liikkeet ovat pääsääntöisesti kohti jotain kiinnostaa tai uhkaavaa. Liikettä, jolloin ajatuksena on suunnata hengityksen ulospäin suuntautuva energia kohti huomion kohdetta, kohdetta johon liike osoittaa. Mielikuvana on suunnata hengityksessä sin-



koava ilma kohteeseen asti. Peikkotangossa kohteena ensin ovat peikkotyttö, johon suunnattu hengitys ja energia on innostunutta ja ystävällistä, koska Peikkotyttö on pöllön vanha tuttu, ja seuraavana kohteena on peikkometsään tiensä löytänyt poika johon suunnattu hengitys ja energia on innostunutta, mutta varautuneempaa ja kysyvämpää. Vaikka tekniikka ei välttämättä tule yleisölle ilmeisesti esille, helpottaa se paljon omaa työskentelyäni ja yhteyden luomista nukkeen. Minulle nukke tulee elävämmäksi.

Kuvio 16. Maja Ballerina isona. Kuva Miguel Rodriguez.

Pöllön pyöreät vastaliikkeet rakentuvat sisäänhengityksen varaan ja suuntautuvat selkeästi kohti pöllöä itseään ja ilmentävät pöllön reaktioita tapahtumiin ja suhdettaan hänen ympärillään oleviin asioihin ja hahmoihin. Pyöreät liikkeet ja sisäänhengitys ilmaisevat pöllön sisäisiä tunteita ja ajatuksia. Liike ja hengitys yhdessä kasvattavat teon suuruutta. Jos halutaan korostaa jotain liikettä ja tehdä se tärkeäksi, hengitetään yhdessä liikkeen kanssa. (Mäkinen 2010, 21.)

Nukettajan on kuitenkin mahdotonta hengittää samassa rytmissä jokaisen liikkeen kanssa läpi pitkän näytelmän (Baker, 28.5.2009. Mäkisen 2010, 21 mukaan). Välissä tilanteen ollessa rauhallinen irrotin oman hengitykseni erilliseksi pöllön liikkeestä ja hengityksestä.

”Huomion kiinnittäminen hengityksen ilmaisulliseen potentiaaliin animoitaessa syventää nukkesi läsnäoloa” (Falke 2011, 59).

Koin tarpeelliseksi rakentaa pöllön toiminnan hengitystekniikan varaan, koska suurin näyttämö on tähän mennessä ollut 16mx9m ja pöllö on monella näyttämöllä häviävän pieni. Pöllö ilmestyy kotipuustaan, joka itsessään on jo suuri fokuskipailija pöllölle. Nukettamiseen tarvittiin myös kaikki mahdollinen tuki, koska nukettaminen tapahtuu ilman näköyhteyttä vastaanäyttelijään ja lavatapahtumiin. Viestiketju aloitusimpulssin ja toiminnan välillä on pitkä (tarkemmin kohdassa ryhmäimpulssi), joten kaikki keinot mitkä tekevät pöllön toiminnasta ja mielenliikkeistä helposti luettavaa ja dynaamista tulevat tarpeeseen. Tästä syystä kehitin pöllön hahmolle hengitystekniikan nukettamisen ja pöllön tunteiden ja tapahtumiin reagoinnin tueksi. Pöllön kohtauksen päätteeksi on myös pitkä jakso, jossa pöllö nukahtaa ja kuorsaa raskaasti. Tässä pääsin tutkimaan oman kuorsaamiseni välittämistä mahdollisimman tarkasti pöllön hengitykseen. Kuorsaamisessa tuli myös huomioida suurien esiintymistilojen koko. Tällä hetkellä suurimmat salit ovat vetäneet n. 600 henkeä, joten liikkeiden tulisi olla suuria, mutta samaan aikaan täysin tunnistettavia raskaan hengityksen rytmiin. Suuria mutta tarkkoja ja tarkasti kuorsauksen eri vaiheisiin rakennettuja. Siis täysin hengitykseen pohjautuvaa liikettä. Liikettä, josta tulee tunnistaa mikä hengityksen laatu ja mitä tunnetta ja reaktiota hengityksessä koitetaan ilmentää.

Nanna Mäkisen mukaan kun nukessa on pientä hengityслиikettä sen ollessa paikallaan, nukke ei kuole (Mäkinen 2010, 21). Marek Bečkan mukaan taas modernissa nukketatterissa esineen voi jättää yksin ilman, että se kuolee (Bečka haastattelu, 18.1.2012). mutta *Peikkotangon* ollessa kerronnaltaan perinteinen esitys päätin turvata perinteiseen Mäkisen kuvailemaan hengitysratkaisuun.

Erasmus-produktiossamme Prahan Esittävien taiteiden akatemiassa nuketin monia erilaisia nukkeja ja esineitä viivoittimesta palavaan tynnyriin, mutta hengitystekniikka tuli tarpeeseen sytyttäessämme Maja Ballerinan jättiläisversiota henkiin. Halusimme produktiossa tutkia nuketusta mahdollisimman erilaisten nukkien esineiden ja materiaalien kautta. Esitys kertoi nuoren Maja Ballerinan kasvutarinan, jossa Majan nukkemuoto vaihtui pitkin esitystä. Mannekiini-Maja edusti tätä hetkeä ja tässä hetkessä elävää Majaa. Käsinnukke-Maja edusti lapsuutta, kartonki-Maja edusti teini-ikää ja jättiläisnukke-Maja edusti esityksessä tulevaisuutta johon Maja matkallaan kasvoi. Muiden nukkien kohdalla elävyys oli sujuvaa rakentaa toiminnan varaan, mutta saapuessamme tari-

nassa tulevaisuuden Majaan havaitsimme nukettamisen olevan sangen hankalaa. Pelkäästään Majan torso oli n. 1,6m ja pään kanssa istuessaan Maja oli n. 2,5m korkea. Maatessaan suorana jalkojen ja käsien kera Majalle tuli pituutta n. 6m. Nukke oli rakennettu periaatteessa kevyestä paperimassasta ja kanaverkosta, mutta kokoluokan ollessa noin suuri painoa vääjäämättä kertyi. Viimeinen kohta rakentui ajatuksen varaan, että Maja löytää toivon ja tanssii kauniin ja ylvään lopputanssin täyttäen koko teatteritilan. Tilan se tosiaan täyttikin, koska salin korkein kohta oli 3,5m ja matalin n.2,5m. Löysimme ratkaisun nuketukseen irrottamalla Majan jalat tekemään loppukohdan balettikuviot ilman torson, käsien ja pään tuomaa lisäpainoa. Syntyi jalkojen tanssi. Tällöin jalat olivat hyvinkin elossa, mutta rajallisen miehistön tähden torson ja pään liikuttaminen ja hengissä pitäminen lankesi yksin minulle. Tutkin aikani vaihtoehtoja ja päädyin tuomaan Majan torson ja pään henkiin pelkäästään hengityksellä. Kuva oli erittäin voimakas kun n. 2,5m korkea ja 1,8m leveä torso hengitti majesteettisesti taustalle jalkojen tehdessä etualalla lennokasta eleganttia, balettiliikkeisiin pohjautuvaa koreografiaa. Pyrin sijoittamaan oman hengitykseni rytmin Majaan, kuten hengitys minulla kulkisi minun tehdessäni Majalle valmistettua jalkojen koreografiaa. Pyrin löytämään yhteyden itseni, valtavien jalkojen liikkeen ja 25kg painavan massiivisen torson välille. Kevyt hengitys riitti ja jättiläis-Maja oli elossa.



Kuvio 17. Maja Ballerinan eri versiot ja nukettaja Florence Luni. Kuva Miguel Rodriguez.

5 Lopuksi

Lopuksi voin summata esineen heräämisen hetken ja siihen liittyvän taianomaisuuden rakentuvan kaikkien yllä käsiteltyjen elementtien synteessä ja ripauksena ainutlaatuisuutta. Hetkessä on suuri annos nukettajan taitoa ja karismaa, jota vaaditaan, jotta tuo maaginen herääminen tulee näkyväksi. Ennen kaikkea hetki vaatii nukettajalta tuhansia toistoja ja ankaraa harjoittelua ja sitoutumista nukettamiseen. Nukettajan tulee tuntea nukkensa läpikotaisin. Nukettaminen on kuin instrumentin soittoa: se vaatii vuosien harjoittelua, jotta siinä tulee hyväksi. Ja tämän jälkeen taiteilijan tulee vielä lisätä oma allekirjoituksensa tulkintaan. Luoda oma tunnistettava sointinsa. Esineen henkiin herättämisessä ei ole oikoteitä, eikä se tapahdu ilman syvällistä asioihin perehtymisestä ja eri vaiheiden tiedostamista kohti nukan elämän taikaa. Mutta minkä tahansa esineen saa eloon kun vain tarpeeksi harjoittelee ja uskoo siihen mitä tekee.

Katsellessani haastattelemani tekijöitä lavalla näen yhden asian summaavan kaikki komponentit sisäänsä ja määrittävän nukan elämän parhaiten. Läsnäolo. Taitava tekijä on täysin läsnä tilanteessa. Elävä nukke on täysin läsnä. Viive ympärillä tapahtuvien asioiden ja nukan reaktion välillä on karsittu minimiin eivätkä mitkään tapahtumat tule yllätyksenä nukelle. Elävä nukke reagoi tapahtumiin luonteensa läpi, jonka nukettaja on rakentanut kuunnellen ja huolella viimeistä piirtoa myöten kyseisen nukan näköiseksi. Elävä nukke ei epäröi omia impulssejaan vaan tekeminen syntyy tiedostamatta, selkärangasta. Eräänlaisessa hurmostilassa, jossa nukettaja on täydellisessä yhteydessä yleisön kanssa ja osaa tulkita ja reagoida yleisön antamiin impulsseihin.

Opinnäytetyöni on saattanut minut tietoisemmaksi olosuhteista jotka vallitsevat lavalla esiintymistilanteessa. Esiinnyn paljon improvisoiden ja olen toteuttanut opinnäytetyönsäni käsittelemiäni komponentteja enemmän ja vähemmän tiedostamattani. Jo nyt huomaan tekstin tuovan tekemiseeni uutta tiedostamista. Reagoimiseni ja vilpittömyyteni impulssiin on herkistynyt ja näen tilanteet pidempinä tapahtumaketjuina ja reitteinä läsnäoloon. Parempaan ja aidompaan läsnäoloon.

Kaikkia haastateltavia yhdisti myös palava usko nukketeatterin ainutlaatuisiin mahdollisuuksiin esittävän taiteen muotona ja tätä haluan tulevaisuudessa tutkia enemmän. Miten nukketeatteri eroaa draamateatterista tai esimerkiksi tanssista? Miten nukketeatterin rajoja voisi venyttää entisestään? Se olkoon sitten seuraavan tutkielmani aihe.

Nukketeatteri on kuin abstraktia maalaustaidetta, näyttää todella helpolta maala-
ta valkoinen kuutio mustalle seinälle, mutta kehitys vaati pitkän ajan päästääk-
seen nykyiselle tasolle. Joskus pieni liike ei näytä mitään, mutta se vaati tuhan-
sia toistoja ollakseen se liike. Näyttelijän täytyy uskoa, että nukke on totta. Hyvä
nukettaja tekee asioista totta. (Bečka haastattelu, 18.1.2012.)



Kuvio 18. Maja Ballerina ja *Maja Ballerinan* työryhmä Kaarlen sillalla Prahassa. Kuva Talvikki Eerola.

Lähteet

Falke, Ishmail, Sixfingers Theatre, 2011. Keppi, Porkkana ja Musta Laatikko-Käyttäjän opas nykynukketeatteriin. Turku, Winbase Oy. Alkuteos: Carrot, Sticks and a Black Box.

DAMU 2014. Katedra alternatího a loutkového divadla. <http://www.damu.cz/cs/katedry/katedra-alternativniho-a-loutkoveho-divadla/pedagogove/doc-mgr-marek-becka> (Luettu 25.4.2014)

Internet archive, Way back machine 2008. Puppets in Prague. <http://web.archive.org/web/20080102111315/http://www.kidpraha.cz/puppetsinprague/people.htm> (Luettu 14.4.2014)

DAMU 2014. The Prague summer theater school. <http://www.damu.cz/en/the-prague-summer-theatre-school/individual-course-descriptions/three-week-courses/crafting-and-performing-puppets> (luettu 14.4.2014)

Dama 2005. Projekty. <http://www.gml.cz/projekty/dama/onas.html> (Luettu 25.4.2014)

Matitatimes 2010. About. <http://matitatimes.wordpress.com/about/> (Luettu 14.4.2014)

Teatro Matita 2002. Download. <http://teatromatita.orgfree.com/pulcinella1.JPG> (Luettu 25.4.2014)

Teatro Matita 2010. Download. http://www.teatromatita.com/IMG_0983-2.jpg (Luettu 25.4.2014)

Mullum Musicfestival 2010. Teatro Matita (Slovenia). http://www.mullummusicfestival.com/TEATRO_MATITA_SLOVENIA/144 (Luettu 8.4.2014)

Ccindy 2014. Artbreak. <http://www.csindy.com/coloradosprings/big-and-beautiful/Content?oid=1363882> (Luettu 25.4.2014)

Kokemo 2013. Produktiot 2013. www.kokemo.fi/peikkotango (Luettu 8.4.2014)

Three Reasons Theater 2014. Pages, Three Reasons Theater. <https://www.facebook.com/pages/Three-Reasons-Theater/452503838184306> (Luettu 14.4.2014)

Teatro Matita 2010. Download. <http://www.teatromatita.com/happy-strel.jpg> (Luettu 25.4.2014).

Lahdenperä, Soile 2013. Muutoksen tilassa-Alexander-tekniikka koreografisen prosessin osana. Helsinki. Taideyliopiston teatterikorkeakoulu, esittävien taiteiden tutkimuskeskus

Wikipedia 2013. Musiikki. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Legato> (Katsottu 15.4.2014)

Wikipedia 2013. Musiikki. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Staccato> (Katsottu 15.4.2014)

Suomisanakirja 2013. Sivistyssanakirja. <http://www.suomisanakirja.fi/fokus> (Katsottu 16.4.2014)

Triatna 2010. Budha. <http://www.triratna.fi/buddhalaisuus/mita-buddhalaisuus-on/buddha/> (Katsottu 16.4.2014)

Haastattelut

Bečka, Marek 2012. Nukettaja, näyttelijä, ohjaaja ja opettaja. Prahan esittävän taiteen akatemia (DAMU), Praha. Haastattelu 18.1.2012. Oma suomennos.

Conti, Gil 2012. Nukettaja, näyttelijä, nukenvalmistaja ja opettaja. Prahan esittävän taiteen akatemia (DAMU), Praha. Haastattelu 17.2.2012. Oma suomennos.

Kovše, Tea 2012. Nukettaja, näyttelijä ja dramaturgi. Prahan esittävän taiteen akatemia (DAMU), Praha. Haastattelu 1.2.2012. Oma suomennos.

Solce, Matija 2012. Nukettaja, näyttelijä, ohjaaja, opettaja ja muusikko. Prahan esittävän taiteen akatemia (DAMU), Praha. Haastattelu 10.2.2012. Oma suomennos.

Vostárek, Karel 2012. Nukettaja, näyttelijä, ohjaaja, kuvataiteilija ja opettaja. Prahan esittävän taiteen akatemia (DAMU), Praha. Haastattelu 1.2.2012. Oma suomennos.