

Opinnäytetyö (Turku AMK/ Taideakatemia)

Esittävä taide

Nukketeatteri

2016

Anna Karmala

KAKSI IDEOLOGIAA MARIONETIN TEKNISESTÄ RAKENTEESTA

Stephen Mottram – Albrecht Roser



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Esittävä taide| Nukketeatteri

2016| 36

Ari Ahlholm

Anna Karmala

KAKSI IDEOLOGIAA MARIONETIN TEKNISESTÄ RAKENTEESTA - STEPHEN MOTTRAM – ALBRECHT ROSER

Esittelen kirjallisessa opinnäytetyössäni kaksi erilaista ideologiaa marionetin teknisestä rakenteesta, Stephen Mottramin, sekä Albrecht Roserin oppien mukaan. Työni tarkoitus on avata lukijalleen marionetin rakenteen olomuotoa ja selventää mitä etuuksia tai haittoja kyseenomaiset mallit mielestäni sisältävät nukken käsittelyn kannalta.

Esittelen nukkien, ristikoiden ja langoitusten rakenteet yksityiskohtaisesti. Työtäni voi käyttää apuna esimerkiksi marionettihahmoa suunnitellessa tai sitä rakennettaessa.

Marionettitekniikasta on saatavilla hyvin vähän kirjallisuutta tai muuta lähdeaineistoa. Tässä työssä jakamani informaatio on aineistoa, jota olen kerännyt käymällä opissa näiden ideologioiden edustajien luona. Työni sisältö perustuu oppimistilanteiden ja keskusteluiden pohjalta tekemiini muistiinpanoihini.

ASIASANAT:

Marionetti, ristikko, langoitus, marionetin rakentaminen, materiaali, logic of movement, three point stringing, paper cut -tekniikka, stage painting, Stephen Mottram, Albrecht Roser.

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Performing arts | Puppetry

2016| 36

Ari Ahlholm

Anna Karmala

TWO TECHNICAL CONSTRUCTION OF STRING PUPPETS – STEPHEN MOTTRAM – ALBRECHT ROSER

In my thesis I will present two different type of ideology about string puppets technical structure, in accordance with the taught by Stephen Mottram and Albrecht Roser. Purpose of my work is to open structure and nature of string puppets to the reader. To clarify what benefits or cons these type of puppets contains from the point of view of puppet manipulator.

I will present precise structures of the puppets, the controllers and the stringing. This work may become handy for example when one is designing string puppet character or constructing one.

There is not much literature or other source material available about string puppets. Information what I am sharing in my thesis is material that I have collected during my puppetry studies. My thesis is based on my personal notes, discussions and learning situations by being taught by persons who are working under these ideologies.

KEYWORDS:

String puppet, controller, stringing, string puppet construction, material, logic of movement, three point stringing, paper cut technic, stage painting, Stephen Mottram, Albrecht Roser.

SISÄLTÖ

1. JOHDANTO	1
2. STEPHEN MOTTRAM	2
2.1 Nukke, rakentaminen, nivellys, painotus	4
2.2 Ristikko	8
2.3 Langoitus	9
2.4 Nuken käsittely	12
3. ALBREHT ROSER	13
3.1 Nukke, rakentaminen, nivellys, painotus	16
3.2 Stage painting	19
3.3 Vaatetus	21
3.4 Ristikko	22
3.5 Langoitus	23
3.6 Three point stringing	24
3.7 Nuken käsittely	25
4. Omia mietteitäni tekniikoista	26

LIITEET

Liite 1. Mottram – ristikon tekninen piirustus No 1	34
Liite 2. Mottram – ristikon tekninen piirustus No 2	35
Liite 3. Roser – ristikon tekninen piirustus No 1	36

KUVAT

Kuva 1.	Akaky Akakievichin hahmo, rakennettu mukaillen Mottramin oppeja.	2
Kuva 2.	Akaky Akakievich, tekninen piirustus. (Marionettinuken rakenne Mottramin oppeja mukaillen.)	5
Kuva 3.	Kehon rakenne 1.	6
Kuva 4.	Kehon rakenne 2.	7
Kuva 5.	Pystyristikko, Mottramin oppien mukaan.	8
Kuva 6.	Langoituksen kiinnityksessä voidaan käyttää hammastikkuliitosta.	9
Kuva 7.	Vetosolmu.	11
Kuva 8.	Head and shoulder puppet (Albrecht Roserin oppien mukaan)	13
Kuva 9.	Head and shoulder -nuken kehon rakenne. (Albrecht Roserin oppien mukaan)	15
Kuva 10.	Paper cut - taiteltu muoto.	16
Kuva 11.	Paper cut - kädet.	16
Kuva 12.	Paper cut - aukileikattu muoto.	16
Kuva 13.	Pään massaus.	17

Kuva 14.	Pallonivel.	17
Kuva 15.	Kaulan sarananivel.	18
Kuva 16.	Pallonivelen metalliosat.	18
Kuva 17.	Stage painting.	19
Kuva 18.	Stage painting.	20
Kuva 19.	Head and shoulder -nuken vaatetus.	21
Kuva 20.	Head and shoulder -ristikko.	22
Kuva 21.	Head and shoulder -ristikko.	22
Kuva 22.	Sateenvarjon osia ripustuspisteissä.	23
Kuva 23.	Three point stringing.	24
Kuva 24.	Head and shoulder -puppet.	25

1 . JOHDANTO

Opiskeluissani Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemia nukketeatterikoulutuksessa kiinnostukseni kohteeksi on muodostunut marionettitekniikka.

Marionettitekniikka on nukken manipulointitekniikka, jonka tunnistaa kaikessa yksinkertaisuudestaan siitä, että liikuteltava objekti riippuu langan varassa. Tällöin yksinkertaisin marionetti voi olla vaikkapa pallo, jota riiputellaan langassa ja haastavimmillaan se voi esimerkiksi olla täysin nivelletty ihmisfiguuri, joka riippuu noin 15 langan varassa.

Vallalla on ajattelumalli, jonka mukaan tekniikan hallitseminen on vaikeaa tai ainakin vaikeampaa kuin muiden nukketeatterin tekniikoiden hallitseminen. Saattaahan marionetti olla vaikea tekniikka, jos niin lähdetään ajattelemaan, mutta kokemukseni mukaan se ei ole yhtään sen vaikeampi kuin mikään muukaan nukketeatterin tekniikka. Marionetti on vain jostain kumman syystä saavuttanut tuntemattomuuden aseman tekniikoiden kirjossa. Lähtökohtaisesti tämä on nurinkurista, sillä koko nukketeatteri taiteen lajina on syntyisin tästä tekniikasta.

Tämä vaikeuden harhaluulo marionettitekniikassa on seikka, johon haluan kirjallisessa opinnäytetyössäni puuttua. Nukketeatterikoulutukseni aikana olen tutustunut erityyppisiin marionettikoulukuntiin. Tähän kirjalliseen työhöni olen valinnut kaksi toisistaan poikkeavaa tapaa työskennellä tekniikan parissa. Oma kiinnostukseni painottuu rakentamiseen, lähtökohtana on ollut ymmärtää ideologia tekniikkatyypin taustalla.

Käyn tässä työssä läpi nämä ideologiat, teknisen toteutuksen vaiheet, sekä pohdiskelen niiden hyötyjä ja haittoja.

2. STEPHEN MOTTRAM



Kuva 1. Akaky Akakievichin hahmo, rakennettu mukaillen Mottrammin oppeja.

Stephen Mottram on englantilainen nukketeatteritaitelija. (www.stephenmottram.com) Mottram tekee omaa nukketeatteritaidettaan, sekä opettaa marionetin käsittelyä ja rakentamista nk. logic of movement -ideologiansa kautta. Logic of movementin mukaan kaikella liikkeellä on oma logiikkansa. Osallistuin Norwich Puppet Theatre Summer Schoolin (Norwich, England) järjestämälle Stephen Mottram, locig of movement -kurssille syksyllä 2014. Työssä jakamani tieto perustuu muistiinpanoihini, keskusteluihin ja oppimistilanteisiin kyseenomaisella kurssilla, sekä omiin havaintoihini nukkerakennustyössäni kurssin jälkeen.

Ihmisen päässä on Mottramin mukaan niin kutsuttu. *animal brain*, liskoaiivo. Se vaistonvarainen osuus, jota emme pysty analysoimaan vaan joka vain on. Liskoaiivo on kehittynyt koko ihmiskunnan olemassaolon ajan. Tämä puoli aivoissamme auttaa meitä havainnoimaan ympärillämme tapahtuvia asioita, esimerkiksi liikettä.

Otan esimerkiksi ihmisen liikkeen. Ihmisen liikkeessä hänen jalat liikkuvat, kädet liikkuvat, pää liikkuu, hiukset, vaatteet jne. Edellä mainituista elementeistä muodostuu 5 pistettä. Kun näemme näiden pisteiden liikkuvan, pystymme sanomaan että edessämme on ihminen sekä millaisesta ihmisestä on kysymys.

Näemme jo kaukaa, onko ihminen iso vai pieni. Onko ihminen lähellä vai kaukana? Liikkuuko hän hitaasti vai nopeasti. Pystymme näiden pisteiden avulla myös tunnistamaan nopeasti lähipiirimme, esimerkiksi perheenjäsenemme. Olemme niin tottuneet katsomaan läheisiämme, että tunnistamme heidän persoonallisen liikkeensä isostakin väkijoukosta. Lisäksi seuraamalla näiden pisteiden liikkumisen laatua, rytmiä, tempoa ja niin edelleen, pystymme nopeasti määrittelemään kohteen tunnetilan. Päättämään onko henkilö iloinen, surullinen, avoin tai vaikka sulkeutunut.

Me tunnistamme kaikessa orgaanisessa liikkeessä nämä pisteet ja niiden liikkeen. Liikkeen tunnistamisen avulla kerromme itsellemme mitä edessämme näemme.

Mottram on työssään hyvin tarkka. Kutakin liikelaatua esim. juoksua, kävelyä, lentämistä tai uimista varten hänellä on oma nukketyyppinsä. Näillä nukeilla pystytään toistamaan ko. liikemateriaali virheettömästi.

Mottramin opetus perustuu näin ollen liikkeen analyysiin. Tämä otetaan huomioon sekä nukken rakenteessa että sen käsittelyssä.

2.1 Nukke – Rakentaminen, nivellys, painotus

Valmistin marionettinukken Mottramin oppeja mukaillen kouluni oppilasprojektiin My overcoat, syksyllä 2014.

Nukken käsittelyssä käytettävä ristikko on täysin Mottramin oppien mukaan tehty, mutta nukke on hieman modifioitu. Nukenkäsittely logic of movementin sääntöjen mukaan perustuu painopisteiden siirtelyyn nukken keskuksen ympärillä. Esimerkiksi ihmisen kävellessä hänen jalkansa liikkeiden lisäksi hänen kehonsa tekee pientä sivuttaista liikettä, vaihdellen painoa puolelta toiselle. Ihmisen painopiste on lantiossa, eli kun ihminen seisoo, niin lantion alue vetää häntä voimakkaimmin maata kohti. Ihmisen kaikki liike lähtee siis lantiosta.

Mottramin nukeissa painopiste sijaitsee usein miten yläkehon alueella, eli pään ja rintakehän alue on painavin. Hän käyttää tätä painotusta helpottaakseen nukken painon siirtelyä eli nukken käsittelemistä.

Tyypillisesti marionettinukke sijaitsee fyysisesti hyvin kaukana käsittelijästään ja lisäksi käsittelijä näkee nukken ylhäältä ja takaa eli hyvin erilaisesta kulmasta kuin katsoja. Näin ollen marionetin käsittelijän kokemusmaailma perustuu tietynlaiseen tuntumaan. Tuntumaa voi kuvata esim. eriasteisina vedon tunteina ristikkoa pitelevässä kädessä.

Käsitellessäni Mottramin marionetteja huomasin, että jos painopiste on yläkehossa, on nukkeen hyvin hankalaa saada tuntumaa.

Kun painopiste oli asetettu nukken yläkehoon, oli hyvin vaikea tuntea, milloin nukken jalat koskettivat maata. Lisäksi jalat olivat hyvin kevyet, mikä hankaloitti hommaa entisestään.

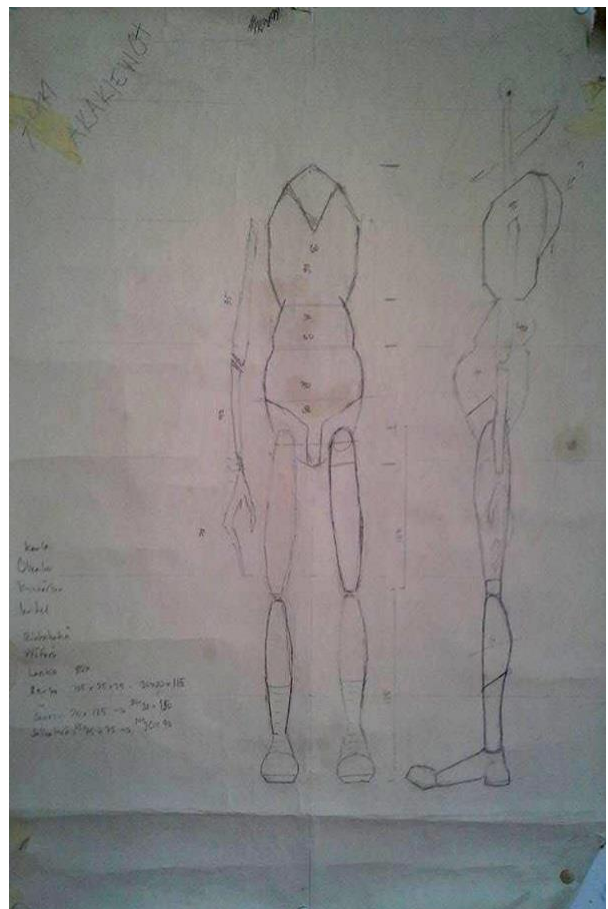
Näistä edellä mainitusta syistä johtuen tein muutamia muutoksia oman nukkeni rakentamiseen. Tein kevyemmän pään paperimassasta ja siirsin nukken painopisteen lantioon. Halusin kokeilla pystyisinkö näillä muutoksilla muokkaamaan nukkea itselleni sopivammaksi ja helpommaksi käsitellä.

Nuken rakentaminen

Nuken pää on tehty plaster cast -tekniikalla; savimuotoilu, kipsivalu, paperimassaus. Kädet on muotoiltu rautalangasta ja lopullisen pinta on tehty Fimon kevytmassalla. Muutoin nukke on veistetty kauttaaltaan puusta, lehmukselta.

Torsossa ja kaulassa on läpiviety narunivel. Jalkojen ja käsien nivelet on ensin veistetty muotoon ja kiinnitetty tarpeen mukaan joko nahalla tai rautalangalla. Rautalankana niveliissä käytän polkupyörän pienää sen lujan ja taipumattoman rakenteen vuoksi.

Esimerkinukke on oma näkemykseni ihmisen kehosta ja sen muotoilussa, sekä mittasuhteissa on otettu esityksen Nikolai Gogol: The Overcoat, hahmo Akaky Akakievich:in olemus huomioon.



Kuva 2. Akaky Akakievich, tekninen piirustus. (Marionettinuken rakenne Mott-ramin oppeja mukaillen.)

Jotta Logic of movementin kaltaista, eli mahdollisimman luonnollista liikettä voidaan toistaa ihmisen näköisellä nukella, on nukan oltava rakenteeltaan ihmisen kaltainen. Sen kehon osissa on oltava samat mittasuhteet ja nivellyksen on mahdollistettava sama liikemateriaali kuin oikeallakin ihmisellä.

Lisäksi on huomioitava kehon painotus. Kehon painotuksessa haetaan kehon keskipainopiste. Mitä alempana piste nukan kehossa sijaitsee, sitä stabiilimmaksi sen käsittely muodostuu.

Kun kyseessä on ihmisen näköinen nukke, jolla halutaan toistaa ihmismäistä liikettä, on asiaa ajateltava ihmiskehon kautta.

Vastaamalla kysymyksiin:

- Missä ihmisen keskipainopiste sijaitsee?
- Mistä kaikki liike ihmiskehossa lähtee?

Löydämme painotuksen oleellisen pisteen, ja se on lantio. Eli tämän nukan rakenteessa suurin paino kohdistuu lantioon.



Kuva 3. Kehon rakenne 1 (Marionettinukan rakenne Mottramin oppeja mukaillen.)

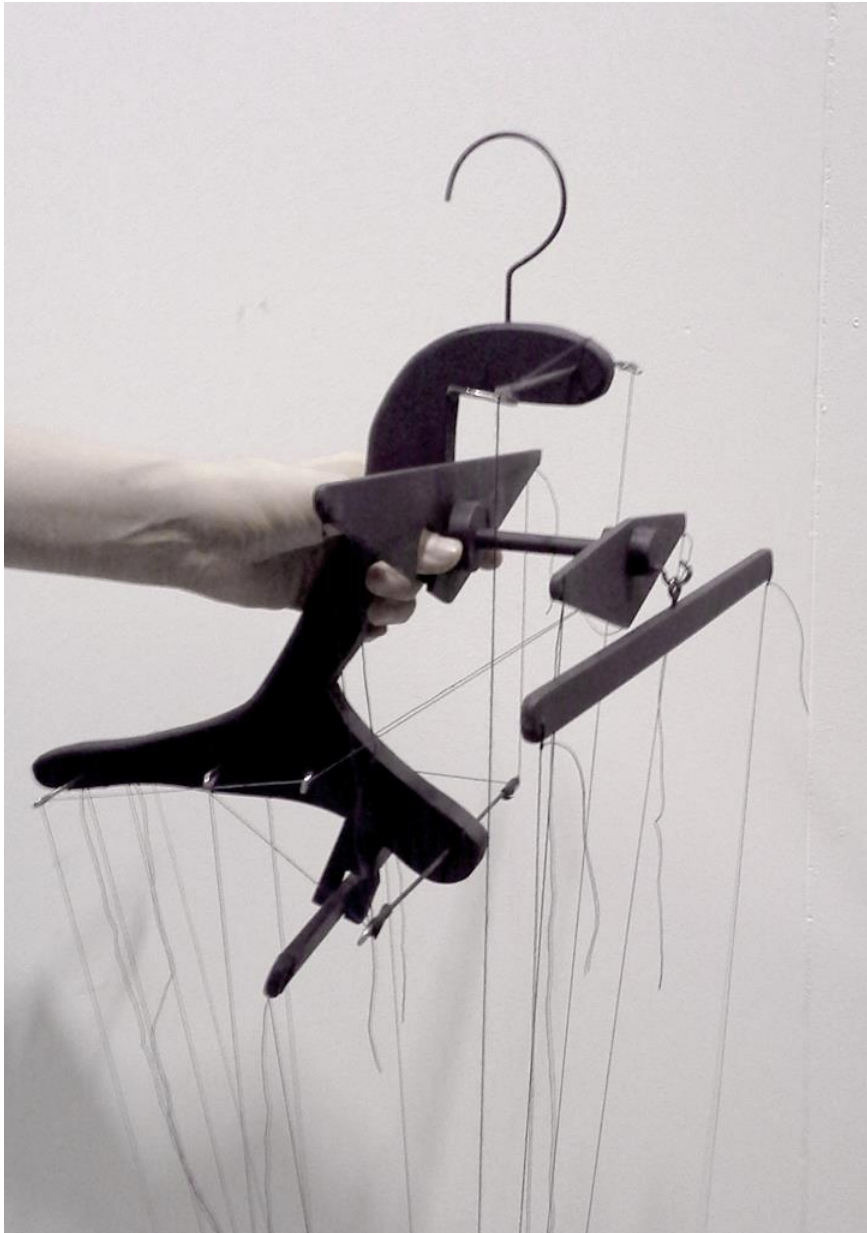


Kuva 4. Kehon rakenne 2 (Marionettinuken rakenne Mottramin oppeja mukaillen.)

Seuraavaksi painotuksessa on huomioitava liikkuminen. Ihmisen liikkuminen (esim. kävely, juoksu, kiipeäminen tms.) syntyy siten, että ihminen tavallaan kallistelee itseään oman keskipainopisteensä ympärillä. Esimerkinuken kehon, sekä raajojen (käsien ja jalkojen) nivellys ja koko on tehty tätä asiaa silmällä pitäen.

2.2 Ristikko

Ristikko on suunniteltu tätä nukketyyppiä varten. Ristikko on pystyristikko, se on valmistettu koivuvanerista ja puusta (lehmus). Rautalankana on jälleen käytetty muotoiltua polkupyörän pienaa.



Kuva 5. Pystyristikko, Mottramin oppien mukaan.

Ristikon koko määräytyy nukun koon sekä käsittelijän käden koon perusteella. Avaan asiaa tarkemmin tämän työn kohdassa 2.3 Langoitus/ nukun ja ristikon suhde. Ristikon osat on lueteltu liitteessä nro 1.

Ristikko lepää nukun käsittelijän peukalon ja etusormen varassa. Tämä ristikon osa liikuttaa jalkojen takavetoa. Ristikon nokassa on irroitettava jalkapuu, jalkojen etuveto. Ristikon alla on sivuttain nivelletty olkapuu. Muut ristikon osat ovat kiinteitä.

Tämä ristikko on tarkoitettu käytettäväksi nukelle, joka kävelee ja kiipeää. Sekä jalkoihin että käsiin tulevat vedot sekä edestä että takaa. Tämän langoituksen avulla nukke pystyy mm. siirtelemään käsiään kehonsa etu- ja takapuolelle, helpottaen kehon painon siirtelyä.

2.3 Langoitus/ nukun ja ristikon välinen suhde

Langoitus aloitetaan mittaamalla ristikon ja nukun välinen etäisyys. Manipuloijan käsi on pystyristikkoa käytettäessä noin suorassa kulmassa (90 astetta) käsittelijän kehoon nähden. Tällöin käden asento on hyvä manipuloijan keholle, eikä nukun/ ristikon kannattelu aiheuta ylimääräistä rasitusta.

Langoitus juoksee ristikolle noin 1:2 aukeamiskulmassa, eli jos esim. pään leveys/ langoituksen kiinnityspisteet päässä ovat n.10 cm etäisyydellä toisistaan, on etäisyys ristikolle saavuttaessa 20 cm. (Etäisyys nukun pään ja ristikon välillä n. 100 cm).



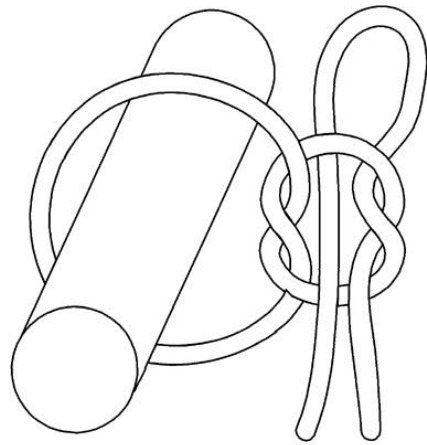
Kuva 6. Langoituksen kiinnityksessä voidaan käyttää hammastikkuliitosta.

Lankana käytin tässä nukessa tavallista mustaa karhunlankaa. Langan ominaisuuksista mainittakoon, että langan on oltava hankaavaa rasitusta kestävä, kitkatonta ja venymätöntä. Langan venymättömyys on marionettien kanssa hyvin oleellista. Lankojen oikea pituus ja jännite pitää saada säilymään vakiona, sillä jos nämä asiat muuttuvat, muuttuu nukan liikuteltavuus niiden mukana.

Myöhemmässä työskentelyssäni olen havainnut Serafil-langan kaikkein parhaimmaksi langaksi marionetille. Serafil on synteettinen filamentti, eli keinotekoinen polyesterilanka, jonka kuitu on katkomatonta. Näiden ominaisuuksien vuoksi lanka kestää kovankin kuluksen, luistaa hyvin ja on venymätöntä. Serafilia on saatavilla hyvin monen värisenä ja paksuisena.

Kiinnitin langat kehoon puunukkeeseen sopivalla hammastikkutekniikalla. Eli puuhun porataan ripustuspuheen kohdalle hammastikun paksuinen reikä. Tippa puuliimaa reikään, lankaan tehdään solmu ja lanka kiilataan tikulla puun sisään kiinni. Liitos on pitävä ja helposti muunneltavissa tai korjattavissa.

Ristikon päähän langat solmitaan kiinni. Solmimiseen on myös olemassa erilaisia koulu-kuntia. Itse olen havainnut hyväksi tavaksi seuraavan metodin. Nukkea ripustettaessa ristikkoon langoituksen kireydelle joudutaan usein hakemaan sopivaa muotoa. Solmuja auo-taan, lankoja löysäilläään ja kiristelläään. Olen havainnut vetosolmun parhaaksi solmuksi langoitusta viritettäessä. Vetosolmu on helposti avattavissa, mutta se pitää ja on näin erit-täin luotettava. Kun langoitus on saatu kohdilleen, voidaan solmu lukita paikoilleen kie-pauttamalla langan häntä silmukan läpi. Lopullinen solmu voidaan vielä varmistaa tipalla elastista pvc-liimaa. Liimalukituksen on kuivuttuaan säilytettävä joustava muoto, jottei lan-ka katkea.



Kuva 7. Vetosolmu. (Kuva itse piirretty.)

Langoituksen järjestys

Langoitus aloitetaan aina olkalangoista, jotta kehon perusveto saadaan kohdilleen. Perusveto löydetään siten, että nukke seisoo suorassa asennossa jalat maassa ja ristikkoa pitävä käsi on oikeassa asennossa. Langoitusta tehdessä on hyvä joko käyttää apuria tai ripustaa ristikko roikkumaan jostakin oikealle korkeudelle.

Perusvedon jälkeen tehdään selkävedot, jotta nuken kehon asento/ suoruus saadaan paikoilleen. Eli jälleen ristikko pidetään oikealla korkeudella ja oikeassa kulmassa, tarkistetaan nuken asennon suoruus ja sidotaan langat kiinni.

Seuraavaksi ripustetaan pää. Päätä ripustettaessa pitää huomioida katseen suunta. Esimerkkinukke on hahmona hieman reppana heittopussi, joten langoitin hänen päänsä tarkoituksella liian alas. Pää on fyysisesti hieman kehon etupuolella, normaalia alempana ja katseen suunta lievästi alaviistossa. Tällä pään asennolla pyrin korostamaan hahmon peruluonnetta.

Jalat ja kädet langoitetaan siten, että nukke seisoo suorassa, kädet ja jalat ovat rentona ja lanka johdetaan ristikolle. On oleellista että nuken perusasento on hyvin neutraali, eli kun

nukke vain kannatellaan ristikosta, sen kehosta ei tule olla luettavissa mitään ylimääräistä asennetta tai viestiä.

2.4 Nuken käsittely

Otan malliesimerkiksi kävelyn.

Kävelyä voi lähteä tarkastelemaan pilkkomalla sen vaiheet pienempiin osiin. Ensin yhteen askeleeseen ja sitten askeleen osiin, eli niihin eroteltuihin liikkeisiin, joita kehossa tapahtuu kun ihminen ottaa askeleen.

Asian ymmärtämistä helpottaakseni esittelen pienen harjoitteen, jonka avulla kävelyn tuottamaa kehossa tapahtuvaa liikettä on helpompi ymmärtää.

Valitse noin viiden metrin päästä, silmiesi korkeudella oleva kiintopiste. Aseta toinen kätesi pystyyn silmiesi väliin, peukalo nenän eteen. Pidä katseesi kiintopisteessä, kätesi paikoillaan ja lähde kävelemään kohti kiintopistettä. Pian huomaat kehossasi pienen sivuttaisen liikkeen. Toista harjoite, mutta käännä kätesi vaakasuoraan. Huomaat nyt kehosi tekevän pientä ylösalaista liikettä. Eli kävellessämme kehomme tuottaa hyvin moninaista liikemateriaalia. Me emme huomaa tätä pientä liikettä itsessämme. Ympäristö pysyy paikoillaan kävellessämme, sillä liskoaivomme stabiloivat näkymän.

Kävelyn osat.

Lähdetään liikkeelle perusasennosta. Siirretään paino tukijalalle, jolloin toinen jalka vapautuu taakastaan. Lähdetään nostamaan kantapäätä irti maasta ja jatketaan kaarevaa liikettä, kunnes askelta ottava jalka ohittaa tukijalan. Tukijalan kohdalla jalkaterä kääntyy kantapää edelle ja painoa aletaan siirtämään laskeutuvalla jalalle. Painon siirryttyä kokonaan toiselle puolelle voidaan taas alkaa nostamaan toista jalkaa maasta.

Mainittakoon vielä, että muutokseni nuken kehon rakenteessa helpotti minua nuken käsittelyssä. Eli testini onnistui. Nukke osaa tehdä samat asiat kuin Mottraminkin nuket, mutta löydän siihen paremman tuntuman.

3. ALBRECHT ROSER



Kuva 8. Head and shoulder puppet (Albrecht Roser in oppien mukaan)

Tämä tekniikka on nimeltään Head and shoulder –puppet, ja siinä käytetään three point stringing -ripustusta. Tekniikka on Albrecht Roserin kehittämä.

www.albrecht-roser.de

Albrecht Roser (1922-2011) oli saksalainen nukketeatteritaiteilija, joka teki elämäntyönsä marionettien parissa. Kuten Stephen Mottraminkin työhön kuului sekä taiteellinen työ (nuken rakennus sekä esitystoiminta) että opetustyö.

Head and shoulder -tekniikka on syntynyt tarpeesta kehittää helposti manipuloitava marionettinukke. Roserin pyrkimyksenä työssään oli madaltaa nukketeatteriopiskelijoiden kynnystä tarttua marionettitekniikkaan.

Nimensä mukaisesti head and shoulder -nukke käsittää pään, sekä kehonosan, joka sisältää olkapäät esim. Yläkeho. Lisäksi hahmolle voidaan rakentaa myös kädet.

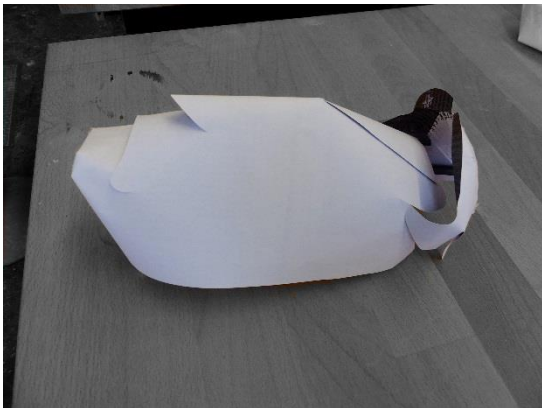
Käytän tässä esimerkkinä nukkea, jonka rakensin ollessani työharjoittelussa Albrecht Roserin oppilaan Alice Gottchalkin luona Stuttgartissa, Saksassa keväällä 2015. Nukkea ei ole tehty erikseen mihinkään esitykseen vaan sen rakentamisessa oli ideana puhdas tekniikkaan tutustuminen. Kuten aikaisemmin Mottraminkin nuken kohdalla, niin tässäkin jakamani informaatio perustuu keskusteluihin, oppimistilanteisiin ja muistiinpanoihini työharjoittelujaksoltani.



Kuva 9. Head and shoulder -nuken kehon rakenne. (Albrecht Roserin oppien mukaan)

3.1 Nukke (rakentaminen, nivellys, painotus)

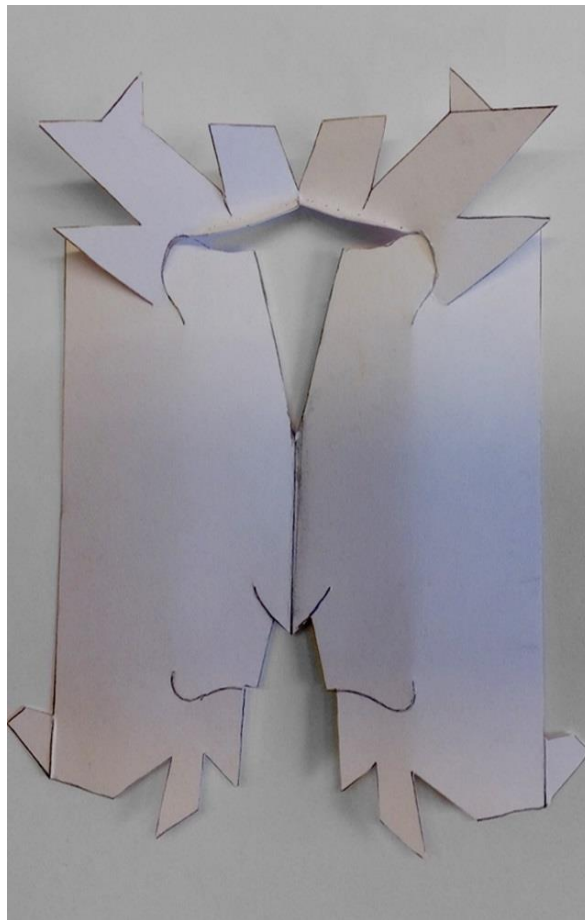
Esimerkinukke on rakennettu paper cut -tekniikalla. Paper cut -tekniikassa nuken kiinteät osat valmistetaan paperista. Haluttu muoto taitellaan ensin A4 paperista ja liimataan kuumaliimalla kiinni. Sitten muoto avataan leikkaamalla taitoskohdat auki. Näin saadaan litteää paperiä, muodon kaava. Muoto siirretään hiukan paksummalle paperille ja koko komeus liimataan puuliimalla kiinni.



Kuva 10. Paper cut - taiteltu muoto.



Kuva 11. Paper cut - kädet.



Kuva 12. Paper cut – aukileikattu muoto.

Liimauksen kuivuttua, muoto vahvistetaan sisäpuolelta ensin liimaamalla puuliima/ liisteriseoksella reikäteippiä (lasikuitusaumanauha) koko sisäpintaan.

Sitten muoto vahvistetaan massalla:

- Neste: 50 % liisteriä ja 50 % puuliimaa.
- Jauhe: 50 % sahanpurua ja 50 % kipsiä tai betonia (vetonit)

Osien kovetuttua ne liitetään toisiinsa erityyppisin nivelin, käytin päähän palloniveltä ja käsiin nahkaniveltä.

Nuken keho ja kämmenet valmistetaan samalla metodilla, reikäteippi ja massaus. Lisäsin kehon sisälle kaksi vanerin palaa vahvistamaan rakennetta ja saadakseni kiinnityspaikat käsien ja kaulan nivelille.

Kädet liimataan kämmenen pohjasta kiinni ja sormet muotoillaan halutunlaisiksi. Kämmen ja sormien sisusta täytetään massalla.

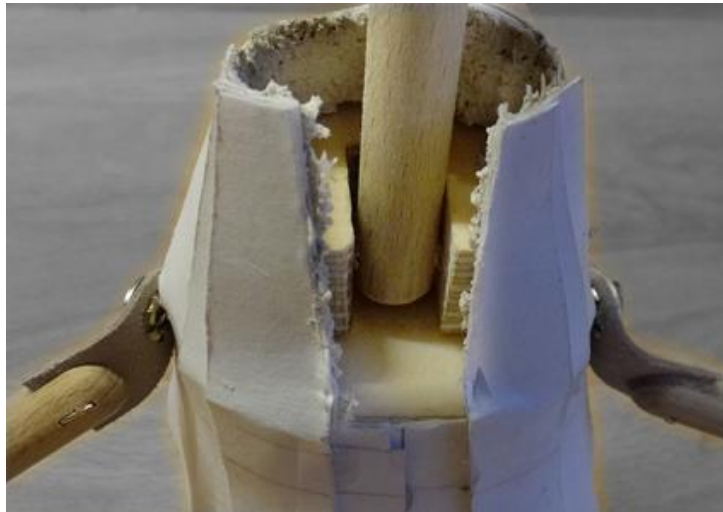


Kuva 13. Pään massaus.



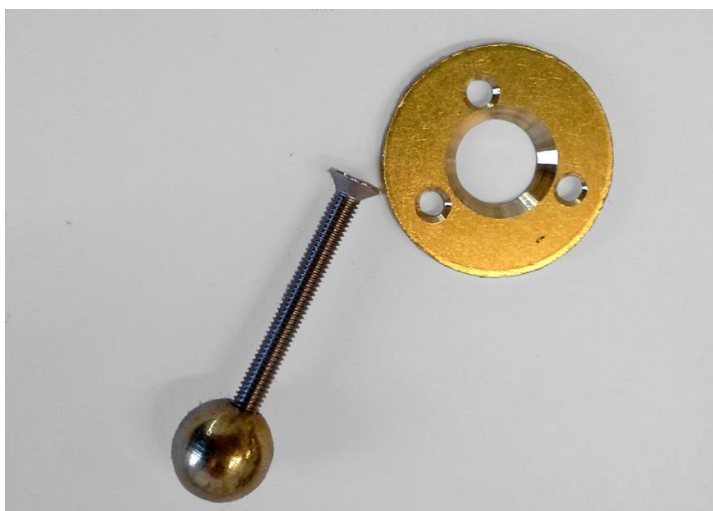
Kuva 14. Pallonivel.

Pallonivelen käyttö mahdollistaa tässä tekniikassa todella tarkan ja nopean liikemateriaalin käytön. Kuvassa näkyvään puupalloon porataan pieni reikä messinkipallon upotukselle. Pallon laita muotoillaan suoraksi, jotta messinkilevy voidaan kiinnittää. Pään pallonivel on liimattu epoksivahvisteisella puuliimalla päähän kiinni.



Kuva 15. Kaulan sarananivel. (Head and shoulder-puppet)

Kaulassa, kehon puolella on puusta tehty sarananivel, joka liikkuu eteen ja taakse. Näiden kahden nivelen yhdistelmän ansiosta mahdollisuudet pään liikemateriaalin tuottamiseen ovat hyvin laajat.



Kuva 16. Pään pallonivelessä käyttämäni metalliosat. (Head and shoulder-puppet)

Käytin kaulaniveleen askartelukaupasta löytämiäni pieniä messinkihelmiä, joiden sisälle oli valmiiksi tehty kierteet. Aluslevyyn porasin kolme reikää kiinnitystä varten, sekä senkkasin keskireiän jotta nivelen liike olisi laajempaa. Katkaisin ruuvista pään poikki ja kiersin sen kaulaan kiinni.

3.2 Maalaus – Stage painting

Ihopinta käsiteltiin em. massalla ja paksulla siveltimellä rosoiseksi. Tämä metodi antaa iholle eläväisen ja teatterivaloissa toimivan pinnan. Nukke maalattiin stage painting (kerrosmaalaus) menetelmällä. Stage painting tarkoittaa maalausmetodia jossa maalina käytetään vesiohenteista guassia. Runsaan pigmenttipitoisuutensa vuoksi guassilla voidaan maalata kerroksittain vaaleaa tummalle ja siksi se sopii tähän maalausmetodiin hyvin.

Valitaan ihon pääväri (minulla okra). Valitaan varjoihin päävärin vastaväri (vihreä), valitaan valokohtiin päävärin kaltainen, mutta vaaleampi sävy. Ensin pinta pohjamaalataan akryylimaalilla. Varsinainen maalaus tapahtuu nimensä mukaisesti kerroksittain. Ensin työstetään valo-, ja varjokohdat isolla siveltimellä töpötellen. Sitten käydään koko pinta päävärillä läpi. Sitten taas valot, varjot ja pääväri. Tätä jatketaan kunnes sävyt, valot ja varjot ovat mieluisia. Kun maalaus suoritetaan kuivalla maalilla, töpöttämällä ja kerroksittain, jää alla oleva maalikerros aina hiukan kuultamaan uuden kerroksen alta.



Kuva 17. Stage painting

Näin saavutetaan eloisa ja vivahteikas pinta. Lopuksi korostetaan valokohdat valoväriä vaaleammalla sävyllä.



Kuva 18. Stage painting.

3.3 Vaatetus

Kun kehon kiinteät osat ovat valmiit nukelle ommellaan vaatteet. Vaatetuksessa on oleellista huomioida nukan käsittelyn tyyli. Head and shoulder -tekniikassa ilmaisu tapahtuu volyymin kautta. Haetaan laajoja orgaanisia liikeratoja. Liikehdintä on hyvin jouhevaa ja ennemminkin tanssin omaista. Tämä on asia mikä erottaa tässä työssä käsittelemäni tekniikat lähtökohtaisesti toisistaan.



Kuva 19. Head and shoulder -nukan vaatetus

Jotta liikemateriaalin volyymiä voitaisiin korostaa, tehdään vaateuksesta kuvan osoittamalla tavalla mahdollisimman yhtenäinen, viitta- tai hamemainen kaapu. Kankaan on hyvä olla kevyttä ja hyvin laskeutuvaa materiaalia, jotta se ottaa hyvin ilmvirtaa vastaan.

Ompelin vaatteen kerroksittain käyttäen hieman erilaisia kankaita. Nuken varsinainen keho on suhteessa nuken kokoon hyvin pieni ja halusin saada kankailla täytettä torson alueelle. Tämä onnistuikin hienosti.

3.4 Ristikko



Kuva 20. Head and shoulder -ristikko.



Kuva 21.

Head and shoulder -ristikko.

Head and shoulder ristikko on valmistettu vanerista, pyörötangosta, puuhelmistä ja silmu-ruuveista. Myös tämän ristikon koko määräytyy manipuloijan käden- ja nuken koon mukaan. Tässäkin mallissa käytetään 1:2 skaalaa määräämään ristikon kokoa. Tämäkin ristikko on pystyristikko, eli manipuloijan käsi on noin 90 asteen kulmassa sitä kannattelevaan kehoon nähden.

Ristikossa on saranoitu liikkuva pääpuu, eli ristikon osa johon nuken pää ripustetaan. Ristikkoa kannatellaan tästä kappaleesta, jolloin tämän kappaleen suuruus siis määräytyy manipuloijan käden koon mukaan. Etualalla oleva käsipuu voidaan mieltymyksen mukaan joko taivuttaa rottingista, tai käyttää pyörötankoa. Käsipuu on irrotettavissa ristikosta manipuloinnin aikana, mikä mahdollistaa hyvinkin laajojen kaarien toteuttamisen. Manipulaatio- ja langoitusperiaatteen vuoksi käsipuu on hyvin pitkä, minkä vuoksi sen keskellä on sarnat joten se voidaan taittaa kuljetuksen ja säilytyksen ajaksi kasaan.

3.5 Langoitus

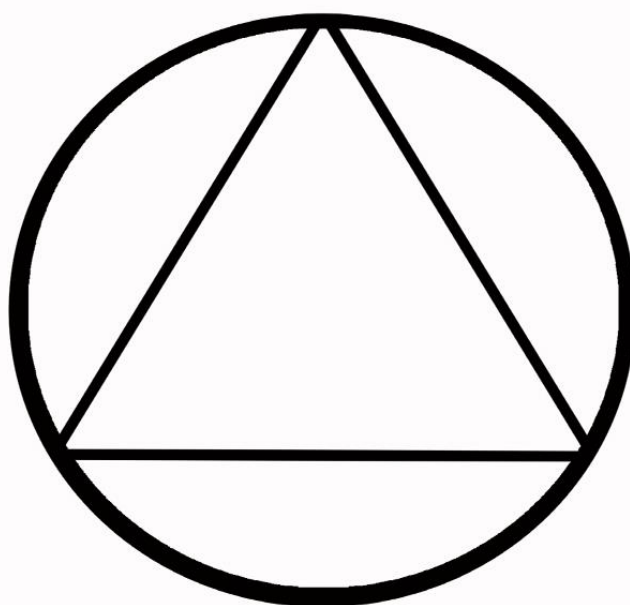
Langoitukseen käytetään Serafil -lankaa. Nuken kehossa ja päässä lankojen kiinnityskohdat tehtiin sateenvarjon pienoilla. Ne ovat kohteessa hyvinkin taipumattomia, sekä sisältävät valmiiksi pienen reiän johon lanka saadaan solmittua. Näitä metalliosia käytettäessä on hyvä viilata laidat pyöreiksi, jottei ne viillä lankaa katki.



Kuva 22. Sateenvarjon osia ripustuspaisteissa.

3.6 Three point stringing – Kolmen pisteen langoitus.

Head and shoulder – tekniikan langoitus tehdään three point stringing menetelmällä. Käytännössä se tarkoittaa, että nukken keskipainopiste tasataan kolmen pisteen keskelle.



Kuva 23. Three point stringing. (Head and shoulder-puppet)

Ripustus aloitetaan jälleen olkapäistä. Seuraavaksi ripustetaan pää, ensin laidat ja sitten nenä. Päässä on siis kolme ripustuspistettä. Yllä oleva kuva havainnollistaa tämän keskipainopiste -asian. Kolmion kärki ylhäällä edustaa nenää ja kaksi alempaa pistettä olkapisteitä.

Olkalangat kuljetetaan pääpuun kautta olkapuuhun, josta ne taas johdetaan pääpuuhun ja solmitaan siihen kiinni. Kun pääpuu on lepotilassa, eli auki, on nukke perusasennossaan. Kaikkien lankojen veto on tällöin saman arvoista. Kun pääpuun saranaa painetaan kiinni, vapautuu pää kehon vedosta. Tällöin päätä voidaan manipuloida vapaasti, omana yksik-

könään. Kaulan ja pään nivelten ansiosta päällä voidaan toistaa hyvin pikkutarkkaa, nopeaa ja aksentoitua liikemateriaalia. Äkkinäiset liikkeet eivät yleensä ole mahdollisia marioneteilla, joten tämä tekniikkaratkaisu tarjoaa paljon uusia mahdollisuuksia.

Käsien ripustuspaikat ovat kämmenessä ja ranteessa. Myös tämä kulma aukeaa 1:2 asteen kulmassa ristikolle. Albrehtin opin mukaan head and shoulder nukken kätet ripustetaan jännitteeseen tilaan, kuvan nro 8 mukaisesti.

3.7 Nuken käsittely

Kuten aikaisemmin mainitsin head and shoulder -nuken manipulointi perustuu laajoihin, orgaanisiin liikkeisiin. Nuken ja ristikon rakenteen vuoksi nukella on myös mahdollista tehdä hyvin pikkutarkkaa, nopeaa ja aksentoitua liikettä.



Kuva 24. Head and shoulder -puppet

dä hyvin pikkutarkkaa, nopeaa ja aksentoitua liikettä.

Ristikko on tukevan tuntuinen kädessä ja nukkea on hyvin yksinkertaista käsitellä. Nuken keskipainopiste sijaitsee sen torson pohjassa ja nuken koko paino jakautuu kolmen pisteen keskelle. Näiden ominaisuuksiensa vuoksi nukkea on jopa vaikeaa käsitellä huonosti.

Koen Albrecht Roserin onnistuneen tekniikan kehityksessä loistavasti!

4. Omia mietteitäni ko. tekniikoista

Tässä esiteltynä kaksi erilaista marionetti-ideologiaa. Koen, että molemmissa on puolensa. Kummassakaan ei ole mitään toistaan parempaa, ne ovat vain erilaisia tapoja lähestyä marionettitekniikkaa.

Henkilökohtaisesti Mottramin malli kiehtoo minua enemmän sen minimalistisuutensa vuoksi. Logic of movement on hyvin analyttinen tapa suhtautua tekniikkaan. Mitä vähemmän asioita näytetään, sitä tarkemmaksi ilmaisu muuttuu. Koen, että tällä keinolla päästään selkeämmin asioiden ytimiin. Se on kuitenkin vain makuasia.

Roserin nukella pystytään välittämään katsojalle aivan samat asiat, kuin Mottramin nukella. Tosin ei päästä lähellekään logic of movementin vaatimaa tasoa.

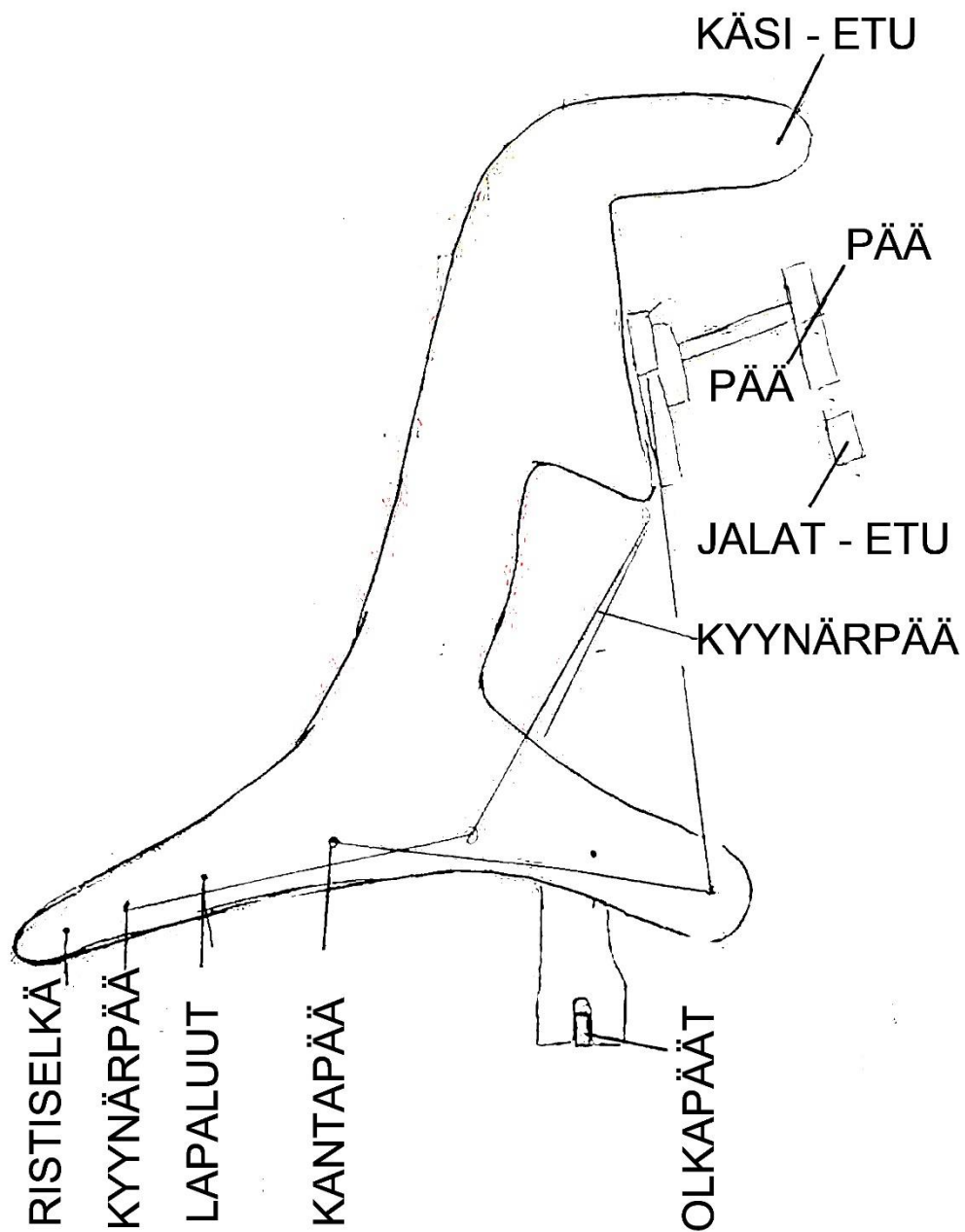
Mottramin nuken käsittely on kärsivällisyyttä vaativaa ja haasteellista. Roserin taas hyvin helppoa ja yksinkertaista. Mottramin nuken opetteleminen todella opettaa ymmärtämään mitä liikkeen sisällä tapahtuu. Ilmaisun ymmärrettävyyden kannalta on hyvin oleellista käsitellä mistä liikkeen imitaatiossa on pohjimmiltaan kyse, ennen kuin asiaa lähdetään rikkomään tai oikomaan.

Mottramin nuken ja ristikon rakentaminen vaatii taitoa ja vie aikaa. Roserin nukke ja ristiko ovat helppoja ja nopeita valmistaa. Molemmat nuket ovat näyttäviä itsessään.

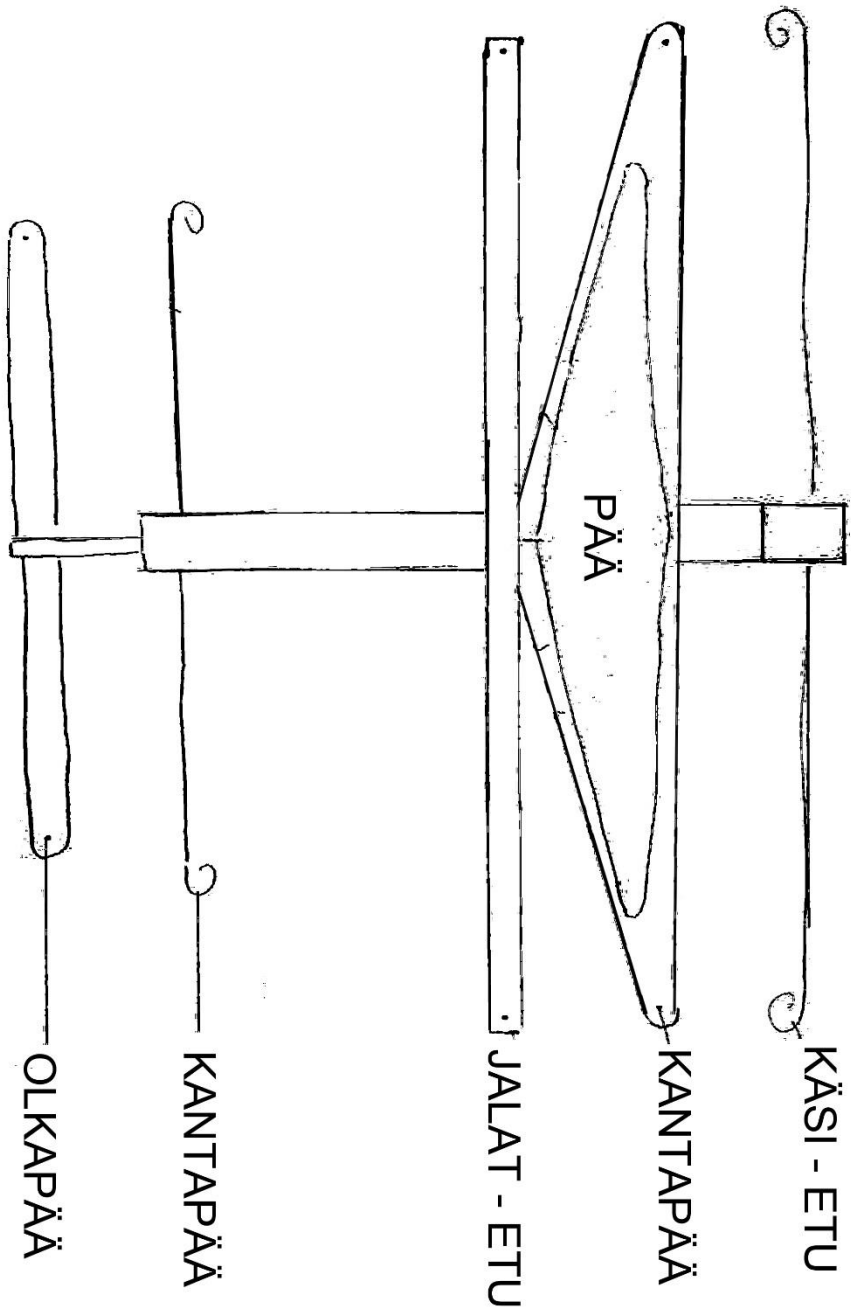
Marionettitekniikan kanssa toimiminen vaatii aina pitkäjänteisyyttä, hyvää keskittymiskykyä ja taitoa kuunnella nukkea. Marionetti tekee aina asiat siten kuin se itse haluaa, eikä sitä voi pakottaa mihinkään. Tarkoitan tällä sitä, että jos nuken liikettä lähtee viemään omavaltaisesti sen vastustamaan suuntaan, nuken ilmaisu katoaa.

Mobilemaisen helppoutensa vuoksi Roserin malli ei tarjoile käsittelijälleen oivalluksen mahdollisuutta. Se on liian helppo, jo valmiiksi käteen istutettu ja täysin haasteeton. Itseltäni katoaa mielenkiinto tämän nuken kanssa hyvin nopeasti. Tämä on kuitenkin taas mielipideasia. Me ihmiset olemme hyvin erilaisia. Minä olen monomaaninen uusien asioiden oppimisen suhteen, enkä viitsi syventyä mihinkään, minkä peruseriaatteen ymmärrän jo yhdellä silmäyksellä. Monien kohdalla asia ei kuitenkaan ole näin, ja siksi koen, että Rose-

rin mallin olemassaolo on hyvin tärkeää marionettitekniikan elossa pysymisen kannalta. Roserin malli tarjoilee pehmeän laskun aiheeseen. Helppoutensa vuoksi se mahdollistaa nopean onnistumisen tunteen, joka taas saattaa mahdollistaa ihmisen syvemmän huomion tekniikkaan tutustumiseen.



Mottram - ristikon tekninen piirustus no 1



Roser – ristikon tekninen piirustus no 1

