

Opinnäytetyö (AMK)

Teatteri-ilmaisun ohjaaja

2024

Emmi Astikainen

Pohdintoja nukketeatteritekniikan vaikutuksesta tarinankerrontaan

- käsi-, pöytä-, ja marionettinuket kertojina

Opinnäytetyö (AMK) | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Teatteri-ilmaisun ohjaaja

2024 | 34 sivua

Emmi Astikainen

Pohdintoja nukketeatteritekniikan vaikutuksesta tarinankerrontaan

- käsi- pöytä- ja marionettinuket kertojina

Opinnäytetyössä käsitellään nukketeatterin ja nukketeatteritekniikoiden merkitystä tarinankerronnassa. Työ pohtii nukketeatterin luonteen ja ominaisuuksien kautta nukkea dramaturgian kuljettajana. Työ pohtii vastauksia muun muassa siihen miten nukketeatteria luetaan lavalla, kuinka nukketeatterin metaforinen luonne vaikuttaa nukken tarinan kerronnallisiin ominaisuuksiin ja miten nuketekniikka vaikuttaa nukkeen kertojana.

Tarinankerronnallisen pohdinnan tueksi, työhön on valikoitunut kolme nukketeatteritekniikkaa: käsinuket, pöytänuket ja marionetit. Tekniikoiden erityispiirteitä kuvataan rakennus- ja nuketusteknisistä kulmista, sekä historiasta löytyvien esimerkkien avulla. Työ pyrkii pohtimaan sitä, millaisissa tarinankerronnallisissa ja draamallisissa tilanteissa on valittuja tekniikoita luontevinta käyttää.

Opinnäytetyö jakaa kirjoittajan oppeja ja pohdintoja nukketeatteria käsittelevien lähdelehtien sekä omien muistiinpanojen ja ajatusten pohjalta.

Asiasanat:

nukketeatteri, nukketeatteritekniikka, esittävät taiteet, marionetti, käsinukke, pöytänukke

Bachelor's / Master's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Performing Arts | Theatre

2024 | 34 pages

Emmi Astikainen

Reflections on the impact of puppetry techniques on storytelling

- Hand, tabletop, and marionette puppets as storytellers

The thesis discusses the significance of puppetry and puppetry techniques in storytelling. It reflects on the role of puppets as drivers of dramaturgy through the nature and characteristics of puppet theatre. The thesis explores answers to questions such as how puppet theatre is interpreted on stage, how the metaphorical nature of puppetry affects the narrative qualities of the puppet's story, and how puppetry techniques influence the puppet as a storyteller.

To support the narrative reflection, the thesis focuses on three puppetry techniques: hand puppets, tabletop puppets, and marionettes. The unique features of these techniques are described from construction and puppetry technical perspectives, as well as through examples from history. The thesis aims to contemplate which type of puppetry technique is most natural to use in different types of storytelling and dramatic situations.

Drawing from the author's insights and reflections, as well as from source materials on puppetry, the thesis shares the author's learnings and considerations.

Keywords:

Puppet theatre, puppetry techniques, performing arts, marionette, hand puppet, tabletop puppet

Sisällysluettelo

| | |
|------------------------------------|-----------|
| 1 Johdanto | 5 |
| 2 Nukketeatterista | 7 |
| 2.1 Nukketeatterin piirteitä | 7 |
| 2.2 Nuken metaforisesta luonteesta | 9 |
| 2.3 Nukketeatteritekniikasta | 11 |
| 3 Nuket kertojina | 15 |
| 3.1 Nopeat ja puhuvat käsinuket | 15 |
| 3.2 Eloisat ja vapaat pöytänuket | 20 |
| 3.3 Yliluonnolliset marionetit | 25 |
| 4 Yhteenveto | 32 |
| Lähteet | 34 |

Kuvat

| | |
|--|----|
| Kuva 1. Punch ja Judy koppi ja nuket, tuntematon valmistaja ja valmistettu 1937 jälkeen. (kuva: Victoria and Albert Museum, London. 2012)..... | 18 |
| Kuva 2. Käsinukke Gorgo-kotka pesässään esityksessä <i>Peukaloisen retket</i> Raison teatterissa (kuva: Frans Rinne, 2024) | 20 |
| Kuva 3. Kaavio uncanny ilmiön suhteesta entiteetin ihmistä muistuttavuuteen. (Kuva: Masahiro Mori, 2012) | 22 |
| Kuva 4. Esiintyjät nukettamassa <i>Senex</i> kissanukkeä esityksessä <i>Felis Catus eli maumau</i> (kuva: Liisa Turunen 2023)..... | 25 |
| Kuva 5. Burmalainen marionetti Prinsessa <i>Mintha</i> . (Kuva: Ma Thanegi, <i>The Illusion of Life</i> , 1994, s. 47)..... | 31 |

1 Johdanto

Aloittaessani teatteri-ilmaisun ohjaajan opinnot vuonna 2020 Turun Ammattikorkeakoulun Taideakatemiassa, aivan ensimmäisiä kurssejani oli nukenkäsittelynkurssi. Nukketeatterin tyyli oli minulle ja monelle kollegalleni aivan uusi. Kurssin aikana koin uudenlaisen hämmästyksen tarinan kerronnasta. Nukke, tuo eloton lelun kaltainen objekti tavallisessa maailmassa, pystyykin lavalla kertomaan hyvin inhimillisen ja maagisen tarinan. Kun eloton objekti matkii jotain elollista lavalla, voi se paljastaa elämästä jonkin syvän tai piilotetun puolen. Nukke pystyy lavalla epäinhimillisiin asioihin, kuten rikkomaan fysiikan lakeja tai heräämään kuolleesta. Se voi viedä katsojan täysin uuteen ulottuvuuteen esimerkiksi avaruuteen tai mielikuvitustodellisuuksiin. Se mitä kysyn aina kun näen tai teen nukketeatteria on: miksi? Miten nukke pystyy tähän kaikkeen?

Nukketeatterin tarinan kerronnallinen puoli on kulkenut mukani kurssilta lähtien. Kun haluan korostaa jotain dramaturgista muutosta tai tasoa, huomaan hakeutuvani ohjauksellisissa ratkaisuissa usein nukketeatteriin. Tarinassa tapahtuu unikohtaus – tehdään se nukketeatterilla. Tarinaan ilmestyy uusi hahmo, joka kuvaa henkilön sisäistä pahuutta – voisiko hahmo olla nukke? Tarinassa on sekä eläimiä että ihmisiä – voisivatko eläimet tai ihmiset olla nukkeja? Huomaan kuitenkin nukketeatteriin kääntymisen olevan ”helppo” ratkaisu. Visuaalinen vaikuttavuus ja esteettisyys ei tunnu aina tarpeeksi pätevältä valinnalta. Miksi ja millaisiin tilanteisiin nukke tuo lisätason tai syvyyden dramaturgiseen siirtymään. Suurin kysymys, mitä tarvetta nukke palvelee lavalla. Mikä on syy sille, miksi kohtausta tai tarinaa ei voi esittää muulla välineellä tai esiintyjällä kuin nukella.

Nukketeatterin tekniikoita on useita. Olen työssäni pureutunut kolmeen valittuun tekniikkaan ja niiden käyttöön esityksen kerronnassa. Pohdin sitä, mitä tekniikat tuovat lisää draamalliseen toimintaan ja niiden käyttöä tarinankerronnan välineenä. Jokaisella tekniikalla on omat erikoispiirteensä. Suuri nukke kertoo erilaista tarinaa kuin pieni nukke. Näkymättömissä olevat nukettajat luovat erilaisen lavakuvan kuin näkyvissä olevat. Toinen nukke pystyy käyttämään paremmin puhetta ilmaisussaan, kun taas toinen nukke ilmaisee itseään eleillä ja liikkeillä.

Työhöni valitsin kolme erilaista nukketeatteritekniikkaa, joiden erityispiirteitä ja ominaisuuksia pohdin tarinnallisessa kerronnassa: nopeat ja puhuvat käsinuket, eloisat ja vapaat pöytänuket ja yliluonnolliset marionetit. Käsittelen tekniikoiden toimintatapaa ja sitä millaisesta historiallisesta kontekstista nuket tulevat muutamien esimerkkien avulla. Käsittelen nukettajien osuutta nukketekniikassa, eli millä tavalla nukettaja on mukana lavakuvassa ja millaisessa suhteessa nukettaja on nukkeen.

Tavoitteenani on nukkiin erityispiirteiden avulla piirtää kuvaa siitä, minkälaisiin dramaturgisiin tilanteisiin nukketekniikat ovat kuin luotu ja millaisissa tilanteissa ne aiheuttavat ristiriitaa. Työni ulkopuolelle jää lukuisat muut nukketeatteritekniikat. En myöskään käsittele nukkerakennusta tai nukkedramaturgiaa syvemmin kuin on tarpeen. Työ haluaa aukikirjoittaa ja jakaa pohdintoja siitä, miksi ja kuinka nukke toimii kertojana.

2 Nukketeatterista

2.1 Nukketeatterin piirteitä

Nukketeatteri on visuaalisen teatterin tyyliä ja teatteritekniikka, jossa kerronnan välineenä toimii nukke. Nukke on eloton objekti, jota esiintyjät animoivat tuoden nukkeen liikettä ja toimintaa. Jokaisella nukella on oma muotonsa ja tapansa liikkua. Näyttelijä, toimittaja ja nukketeatterin puolesta puhuja Penny Francis määrittelee nukketeatteria seuraavasti:

The term 'puppetry' denotes the act of bringing to imagined life inert figures and forms (representational or abstract) for a ritual or theatrical purpose – for a performance. (Francis 2011, 5)

Oma käsitykseni nukketeatterista on, että nukke voi olla minkäläinen esine tahansa esimerkiksi kahvikuppi tai pehmolelu, jos esineelle tuodaan eloa esitystä varten ja nukke toimii jonkin tason kertojana. Kahvikuppi on kahvikuppi, jos siitä juodaan kahvipöydässä, eikä nukketeatteria ei ole vielä mielestäni sekään, että näyttelijä liikuttaa kahvikuppia. Jos kahvikuppi kommentoi kokemustaan siitä, että hänestä juodaan kahvia, on kahvikuppi saanut tarinankerronnallisen roolin. Kun eloton esine kertoo elollisena toimijana jotakin uutta, on kyseessä nukketeatteri. Tämä kahvikupin hahmollistaminen mahdollistaa ja oikeastaan pakottaa jonkin uuden dramaturgisen tason esittämisen. Kahvikuppi ei missään realismin nimissä voi olla samassa maailmassa ihmisen kanssa ja siksi lavalla henkiin heräävä kahvikuppi kertoo jotain uutta esityksen todellisuudesta. Kahvikuppi voi esimerkiksi olla kahvipöydässä istujien sisäinen kertoja, joka kertoo kahvinjuojan todellisia tuntemuksia tilanteesta. Tai kahvikuppi voi luoda kokonaan uuden fiktiivisen tason ja kahvipöydässä istujat lähtevätkin seikkailulle kahvikupin satumaailmaan, jossa kaikki muutkin astiakaapin astiat saavat hahmonsaa.

Kahvikupin seikkailuissa ja nukketeatterissa on aina kysymys myös elämästä ja kuolemasta. Nukketeatteri on elottoman elollistamista. On tiedostettava, että nukke kuoleman tai elämän konseptia ei ole olemassa, sillä nukke ei ole koskaan ollut elossa. Nukke voi kuolla tai elää vain nukettajansa käsissä. (Ivanova-Brashinskaya, 2016). Nukke ei ole painovoiman vanki tai sille ei voi koitua lopullisia seurauksia ainakaan samassa mielessä kuin ihmiselle. Posliininen kahvikuppi voi tuhoutua, mutta se on mahdollista liimata pikaliimalla

kasaan ilman fyysisiä tai henkisiä laastareita. Hajonnut kahvikuppi on helppo vaihtaa täsmälleen identtiseen, kuin vahinkoa ei olisi tapahtunut. Lavalla samalla tavalla palasiksi hajoava ihminen ei ole fyysisen maailmamme ja normiemme rajoissa suotavaa. Hajonnutta näyttelijää ei voi korvata identtisellä.

Kahvikupin hajoaminen on iso toiminta lavalla, sillä se vertautuu jonkin elävän hajoamiseen, kuten ihmisen kappaleiksi hajoamiseen. Teatterissa teatterin tekijät pohjaavat pitkälti siihen, mihin lavan asiat todellisuudessa vertautuvat, eli metaforaan. Metaforaa hyödynnetään ja venytetään visuaalisessa teatterissa, tarkoittaen sitä, että tekijät pyrkivät etsimään mahdollisimman monia visuaalisia keinoja esittää kyseinen asia (Pöyhönen 2023). Nukke on hyvä esimerkki yhdestä keinosta, sillä nukke on aina metafora ihmiselle tai jollekin elolliselle elämän ja kuoleman kysymyksen takia. Katsoja tietää nukkea katsoessaan, ettei nukke liiku itsestään. Nukkeen pätee oma esitelty logiikkansa, jolla se toimii ja kokee maailmaa. Katsojan on helpompi uskoa nuken kuolema, sillä se ei ole koskaan ollut elossa. Nuken elämä on esitystilannetta varten luotu koreografia, joka on uskottava esitystilanteessa. Kun nukke lentää, on katsojan helppo uskoa nuken lentotaitoihin, sillä siihen ei päde samat lait kuin ihmisenäyttelijään tai ihmiseen. Nukke ei ole realismin vanki vaan pystyy yli-inhimillisiin toimintoihin, missä piilee nukketeatterin vahvuus.

Miksi aikuinen katsoja lähtee helposti leikkiin mukaan? Brechtiläinen käsitys teatterin älyllisestä katsomisesta pätee nukketeatteriin. Brecht itse on sanonut nukketeatterin esittävän yhtä teoriansa kulmakiveä – vieraannuttamista. Brechtin teoria perustuu siihen, että katsojan pitää olla tietoinen siitä, etteivät lavalla tapahtuvat asiat ole totta. Teatteri ei saa olla anestesia, joka nukuttaa katsojan pois karvaasta todellisuudesta vaan herättää katsoja muokkaamaan omaa todellisuuttaan (Meschke 1992, 153). Katsoja on jatkuvasti hereillä ja tietoinen siitä, että hän katsoo fiktiota, jossa kahvikuppi kertoo tarinaa. Nukketeatteri pohjaa katsojan mielikuvitukseen, sillä katsoja tietää, ettei kahvikuppi todellisuudessa voi elää. Kun katsoja tietää katsovansa ”leikkiä”, mahdollistaa se katsojan tulkinnan näkemäänsä kohtaan. Katsojan on mahdollista tulkita sitä, mille kahvikuppi on metafora ja mitä sellaista sillä halutaan näyttää, jota ei muuten voida näyttää.

2.2 Nuken metaforisesta luonteesta

Metaforisen luonteensa takia nukke on voimakas tarinan kertoja. Nukketeatterin vaikuttavuus ja toiminta perustuu visuaalisuuteen ja siihen, millä kaikilla keinoilla tilanne tai ilmiö voidaan näyttää. Johtuen teknisistä ja taiteellisista syistä tärkein osa nukketeatteriprosessia on hahmon luominen nukelle: nukettajan tulisi työskennellä parhaimmilla mahdollisilla työvälineillä, jotta yleisön sitominen mukaan tarinaan ja esityksen maailmaan onnistuu niin hyvin kuin mahdollista. Hahmoon ei voi nähdä liikaa vaivaa, sillä kyseessä on näyttelijän luomisprosessi, sekä nuken täytyy pystyä kommunikoimaan haluttu viesti (Meschke 1992, 15). Missä muussa tyyllilajissa teatterin tekijä saa leikkiä jumalaa ja luoda oman näyttelijänsä alusta loppuun palvelemaan juuri omaa tarinankerrontaansa. Nukkehahmon tai -hahmojen persoonan, tarpeiden ja dramaturgian luominen helpottaa tekniikan valintaa ja metaforan selkeyttämistä. Minkälainen hahmo on, minkälaisia tapahtumia hahmolle tapahtuu ja kuinka hahmo muuttuu esityksen aikana? Nuken dramaturgian ymmärtäminen on oleellinen osa prosessia. En kuitenkaan tässä työssä pureudu nukkehahmon luomiseen sen enempää. Mielenkiintoisin nukke on se, jolla on suurimmat mahdollisuudet toimia tarinassa pikemminkin kuin millä on monimutkaisimmat mekanismit hallita (Meschke 1992, 17). Nuken tehtävänä on ilmaista ja toimia lavalla, siksi ilmaistavat asiat ja toiminnat on tärkeämpää selvittää ennen marionetin narujen määrää.

Koska nukke on visuaalinen metafora, sen ulkonäkö on merkittävä. Nuken väri, koko ja valmistusmateriaalit kertovat katsojalle siitä millainen hahmo on kyseessä. Punainen väri aiheuttaa erilaista tulkintaa, kun taas sininen väri. Metaforalla leikkiminen synnyttää erilaisia kerronnallisia mahdollisuuksia (Pöyhönen 2023) Se, miltä nukke itse näyttää ja miltä sen toiminta näyttää, kertoo minkälaisen metaforan nukke synnyttää. Esimerkiksi metafora vauvalle voisi olla vauvanukke tai jopa vain tutti. Nuken tarkoitus on pelkällä olemassaolollaan lavalla olla kuvaus jostakin todellisesta, siksi on nukkerakennuksessa hyvä miettiä, mihin rakennustekniset valinnat vertautuvat todellisuudessa.

Kysymyksiä, joita nukketeatteriprosessissa on hyvä miettiä ovat esimerkiksi minkälainen tekniikka, minkä värinen nukke on ja mistä materiaaleista se on valmistettu. Mille tekniikka, värit ja materiaali ovat metafora. Onko nukkehahmo ihminen, eläin vai esine. Millaisessa suhteessa nämä nuken rakennustekniset

valinnat ovat näyttämötoimintaan ja esityksen viestiin. Mitä nukke tuo esitykseen lisää, jota siellä ei jo ollut. (Pöyhönen 2023)

Puhtaan naturalismin tavoittelu lavalla on mahdotonta. Yksi syy nukketeatterin käyttämiseen esityksessä voi olla dramaturgiset haastavuudet, sillä nukelle monet asiat ovat mahdollisempia kuin ihmiselle. Teatteri ei ole realistinen tilanne, siksi teatterintekijän on avattava mahdollisuudet erilaisille ”epärealistisille” toiminnoille: miten tämä tilanne voidaan näyttää toisin, mikä toimisi metaforana viestille.

Yksi esimerkki omasta työstäni, jossa nukketeatteri toimi dramaturgisessa siirtymässä keinona. Toimin nukketeatterikonsulttina Raison teatterin *Peukaloisen retket* -esityksessä (2024). Esitys oli varsin perinteinen adaptaatio samannimisestä sadusta. Esityksen ohjaaja pyysi minua mukaan nukerakentajaksi esitykseen, sillä hän ei keksinyt muuta keinoa näyttelijän kutistumiselle kuin nukketeatteri. Esityksessä on paljon kohtauksia, joissa hanhet lentävät ja ratkaisu näihin kohtauksiin löytyi myös nukketeatterista. Ihmisen on mahdotonta muuttua hanheksi ja lennähtää kohti tunteita, mutta nukelle se ei ole mahdottomuus. Nukketeatteri oli myös budjettiystävällisempi vaihtoehto kuin esimerkiksi ihmisten kattoon ripustaminen. Esityksen suuri taika toteuttiin niin, että ihmisnäyttelijä muuttuu nukeksi ja esitystä katsotaan sekä nuken silmin että ihmisen silmin. Taikamaailma, jossa peukaloinen seikkailee, puhuu nukketeatterin kielellä ja taas ”oikea” maailma puhuu näyttelijöiden avulla.

Muutamia dramaturgisia haastavuuksia ovat unikohtaus, henkilön pään sisäinen kohtaus, seksuaalinen tai väkivaltainen toiminta, sekä absurdit ja hahmottomat olennot kuten kuolema tai rakkaus. Tällaiset mahdottomuudet vaativat metaforan käyttöä. Voisiko nukke oli se metafora? Usein esityksissä, jotka eivät ole nukketeatteria nuken käyttö luo kohtaukseen jonkin mahdottomuuden ja näin nukke saattaa näyttäytyä automaattisesti unena tai mielikuvitusshahmona (Pöyhönen 2023). Nukke on siis itsenään voimakas toisaalle vievä tarinankertoja. Ammattimaista on tietää miksi ja mitä viestiä kertomaan nukke on tuotu lavalle, jottei nukke näytä vahingolta. Kohtaus, jossa nukkehahmon pitäisi toimia tasavertaisena toimijana voikin muuttua uneksi tai

mahdottomuudeksi, sillä nukke on metafora, siinä missä näyttelijä on elävä ihminen. Halutaanko näyttelijävetoiseen esitykseen maustetta nukella, vai onko tarkoitus saada nukke sulautumaan yhdeksi hahmoksi näyttelijöiden joukkoon. Molemmat ovat oikeita vaihtoehtoja ja nukken metaforisen luonteen tiedostaminen helpottaa valintoja kohti haettua tavoitetta. Myös tekniikalla ja nukettajilla on merkitys nukken metaforaan sekä siihen kuinka vieraannutettu nukke on katsojasta.

2.3 Nukketeatteritekniikasta

Nukketeatteri on loputtomien mahdollisuuksien teatteri. Tämä vapaus alkaa taiteilijan mielettömästä mahdollisuudesta valita useista tekniikoista (Meschke 1992, 20). Nukketeatterintekijällä on käytännössä mahdollisuus luoda oma näyttelijänsä ja tekniikkansa, jolla nukke elää ja nukettaja operoi. Nukketeatteritekniikoita on monia ja jokaisella niistä on omat erityispiirteensä. Erityisesti tunnettuja tekniikoita ovat käsinuket, sauvanuket, marionetit ja varjoilla sekä valolla pelaavat nuket. Lisäksi maailmassa on useita variaatioita ja alueellisia tekniikoita (joista esitän seuraavassa luvussa muutamia esimerkkejä) sekä taiteilijoiden omia tekniikoita. Tekniikoilla on yhteisiä käsitteitä, joista puhun tekniikkakohtaisissa luvuissa. Niinpä olen aukikirjoittanut niistä nukettajat, nukkenäyttämön ja itse nukken.

Nuken kanssa lavalla on yleensä yksi tai useampi nukenkäsittelijä eli esiintyjä, joka liikuttaa nukkea. Modernit kokeilut toki haluavat haastaa sitä, kuinka animointi olisi mahdollista ilman nukettajaa tai koskematta nukkeen esimerkiksi kauko-ohjaamalla ja ohjelmoinnilla (Ivanova-Brashinskaya, 2016). Nukenkäsittelijä on erilaisissa fyysisissä kontakteissa ja rooleissa nukken kanssa, joista toiset kertovat erilaista tarinaa kuin toiset. Nukettaja on suunnallisesti suhteessa nukkeen ollessa yleensä nukken takana, yllä tai alla, joskus sivussa tai vierellä ja harvemmin edessä, mutta en epäile hetkeäkään, etteikö jossakin modernissa kokeilussa nukkea olisi nukutettu myös edestäpäin. Nukettajalla on useita mahdollisia tilanteita nukken kanssa, esimerkiksi nukettaja on joko piilotettuna tai esillä.

Perinteisessä nukketeatterissa nukettaja on piilotettuna huppujen tai lavasteiden takana. Satoja vuosia perinteinen ja ”normaaliksi” ajateltu muoto oli pienemmän mittakaavan kehystetty näyttämö, jossa nukettaja on näyttämötason alla piilossa. Nukettajan ei tarvinnut miettiä omaa ilmaisuaan tai ulkonäköään, ja pystyi keskittymään vain nuken liikkeisiin ollessaan näyttämön takana/alla piilossa (Meschke 1992, 61). Piilotettu nukettaja pyritään häivyttämään lavakuvasta ja maksimoimaan nuken merkitys tarinassa. Nukettajan näkymättömyys voimistaa illuusiota nuken autonomisuudesta ja upottaa katsojaa fantasiaan.

Kun perinteinen nukkenäyttämö poistetaan, on nukettaja täysin näkyvillä. Nukettaja voi olla edelleen huputettuna lavalla (esimerkiksi japanilainen Bunraku-tekniikka) tai nukettaja voi olla omilla kasvoillaan. Nukettaja voidaan jättää piilottamatta, jolloin nukettajista tulee osa lavakuvaa ja näin nuken tarinaa. Olen nähnyt itse usein ratkaisuja, joissa nukettajat ovat varsin näkyvillä mutta nukettajien fyysinen olemus on neutraali. Nukettajat eivät esitä suurta roolia vaan ovat lavalla neutraaleina esiintyjinä mahdollistaen nuken toiminnan ja kenties antaen nukelle äänen. Meschke tekee hyvän siitä, kuinka nukettaja toimii esitystilanteessa sangen samalla lailla kuin muusikko toimii instrumenttinsa kanssa. Muusikolla on tieto ja taito soittaa, instrumentti huolehtii esittämisestä ja katsoja nauttii muusikon sekä instrumentin yhteistyöstä. (Meschke 1992, 62)

Nukettajat voivat olla mukana tarinankerronnassa radikaalistikin. Muun muassa esiintyjät voivat olla nuken palvelijoita, apulaisia tai jumalia, jotka liikuttavat nukkea. Nukettajan piilottamatta jättäminen voi olla myös käytännön valinta, sillä täysin piilotettujen nukettajien on pysyttävä piilossa koko ajan ja pienikin virhe voi rikkoa illuusiota. Esimerkiksi omassa työskentelyssäni olen jättänyt nukettajat esiin juuri siitä syystä, että lavasteet ja asut ovat vaikeuttaneet esiintyjien piiloutumista, mutta hyödyntänyt nukettajia lavakuvassa tilanteen kommentoijina nuken ja yleisön välisenä tulkkina. Se, mitä ei pystytä tai haluta piilottaa, tulee tuoda esille ja käyttää lavakuvassa, niin myös nukettajat.

Sen lisäksi, että nukke ja esiintyjät ovat yhdessä lavalla, toimivat he myös jonkinlaisella nukkenäyttämöllä. Nukkenäyttämö tarkoittaa tasoa, jolla nukke liikkuu ja toimii. Näyttämö varioi tekniikan mukaan: toisinaan se voi olla rajattu tai toisessa tekniikassa hyvinkin vapaa. Näyttämö voi olla perinteinen pieni koppi tai kokonainen teatterilava. Usein näyttämö valikoituu myös esityspaikan

mukaan, nukketeatteria voidaan esittää hyvinkin traditionaalisissa teattereissa tai esitystilaksi voi valikoitua monikäyttöinen nykyteatterillinen Black box-tila.

Nukkenäyttämö on tärkeä, kun puhutaan nukken mittasuhteesta. Mittasuhteiden nukken ja nukken maailman välillä on yksi tekniikan leikkikenttä. Erilaisissa lavarakaisissa on hyötynsä. Joskus suuri ihminen voi häiritä esitystä ja kilpailla vahingossakin huomiosta pienen nukken rinnalla, jolloin rajattu ja nukelle mitoitettu maailma voi olla hyväksi esitykselle (Meschke 1992, 135). Esimerkki tästä on vaikkapa ihmisen ilmeikkäät kasvot ja nukken yksi ilmeinen naama rinnakkain. Hyötykö esitys nukettajan ilmeistä, vai viekö nukettaja huomion tarinankertojasta itseensä. Minkälaisessa lavastuksessa ja maailmassa nukke liikkuu. Missä suhteessa nukettajat ovat siihen tai muut esityksen hahmot. Kenen maailmassa nukke liikkuu ja toimii – omassaan vai ihmisten. Mittasuhteilla on mahdollista luoda nukelle ulkopuolisuutta esimerkiksi isojen ihmisten seassa, tai katsoja on mahdollista upottaa nukken oman fantasia maailmaan.

Nukke on nukketeatterin toimija ja niin kuin aikaisemmin puhuin, millainen nukkehahmo on, ohjaa nukentekniikan valintaa. Jotkin tekniikat ohjaavat tietynlaisen materiaalin käyttöön tietyllä tavalla, esimerkiksi käteen menevä hankanukke on käytännöllisempää valmistaa kankaasta kuin esimerkiksi puusta (mutta puusta valmistettu käsinukke voi kaikessa epäkäytännöllisyydessään palvella omanlaista sisältöä). Selkeäksi tehty nukkehahmo helpottaa tekniikoiden pohtimista ja tietyt tekniikat ohjaavat hyvin omalaiseensa liikkeeseen ja elehtimiseen. Esimerkiksi esitys, jossa hahmo liikkuu vikkellä lavan halki ohjaa mieluummin yhden nukettajan nukkeihin kuin suuriin pöytänukkeihin. Taas mahdollisimman realistista liikekieltä haettaessa on parempi turvautua usean nukettajan pöytänukkeen kuin rajallisen määrän liikeratoja omaavaan sukkanukkeeseen.

Nukke voi olla mikä tahansa objekti. Nukke voidaan riisua kaikesta muusta, paitsi ihmisen kädestä. Jopa siis pelkkä käsi tai sormi voi olla nukke. Se, mikä tekee nukesta nukken, on ihminen, joka antaa sille elämän. Liike joka nukelle annetaan mahdollistaa elämän kuvituksen. (Tills 1992, 23)

Kiinnostava nukketeatteritekniinen valinta on - kulkeako historiallisen kontekstin mukana vaiko mennä sitä vastaan. Nukketeatteria tehdessämme, emme keksii uutta, vaan toistamme jo olemassa olevaa traditiota omaa tarkoitusta varten.

(Ivanova-Brashinskaya, 2016). Käytämme olemassa olevia nukketekniikoita uudelleen ja hyödynnämme niitä uusien ilmiöiden, tarinoiden ja tapojen kuvaamiseen luoden myös variaatioita jo olemassa olevista tekniikoista. Nykynukketeatteri tutkii jatkuvasti uusia tapoja luoda tekniikoista hybridejä ja leikittelee nukettajien suhteella ja toiminnalla. Nukketeatteriakaan tehdessä ei tarvitse keksiä pyörää uudelleen, vaan voimme varioida jo olemassa olevia traditioita. Harvemmin siis teatterintekijöinä keksimme mitään uutta, mutta sisältömme, johon nukketeatteria käytämme, on se uusi asia jota tuotamme.

Ei ole olemassa korrelaatiota tekniikan monimutkaisuuden ja ilmaisukyvykkyyden välillä. Yhden narun marionetti voi olla juuri yhtä ekspressiivinen kuin monella narulla toimiva. Tärkeintä on se, millainen tekniikka palvelee sisältöä (Meschke, 1992). Nukketeatteri on tarinallisuutensa lisäksi tekniikan laji. Tekniikat palvelevat erilaisia tarkoituksia, mutta jokainen nukke voi olla yhtä kyvykäs tarinankertoja. Seuraavaksi tutustun tarkemmin käsinukke, pöytänukke ja marionettitekniikoihin ja niiden tarinankerronnallisiin piirteisiin.

3 Nuket kertojina

3.1 Nopeat ja puhuvat käsinuket

Käsinukke on nimensä mukaan nukke, joka on kiinni kädessä ja on jotakuinkin käden kokoinen. Esiintyjä liikuttaa nukkea kätensä, ranteen ja sormien avulla. Käsinuken rakentamiseen on useita tapoja. Nukke voi olla yhden tai kahden käden nuketettava, se voi yltää kyynärpäähän saakka ja sormet voidaan asettaa nukken päähän, käsiin tai muihin raajoihin (Francis 2011, 58). Tutuimmalla käsinukke tyypillä on pää ja pieni asu, jossa on jonkinlaiset kädet. Harvemmin perinteistä käsinukkea nähdään torsosta alaspäin, mutta hahmolla voi olla jalat, jotka mahdollistavat esimerkiksi hahmon istumisen. Riippuen nukkenrakennuksesta, nukken raajat voivat olla vain markkeeraavia raajoja, jotka koomisesti roikkuvat nukessa kiinni tai raajat voi olla rakennettu niin että niitä mahdollista nukettaa hyvinkin tarkasti. Jim Hensonin luomilla käsinukeilla esimerkiksi on erillisillä sauvoilla liikuteltavat kädet, mutta jaloissa ei ole käden mentäviä aukkoja tai keppejä sillä hahmot näytetään usein vain istumassa tai kävelemässä niin ettei jalkoja näy. Näin liikkuu kansainvälisesti tuttu Kermit-sammakko.

Käsinuket esiintyvät usein klassisessa kopissa. Nukettaja on piilotettu kopin sisään nukkenäyttämön alle, josta nukettaja voi tarkkailla naamioudun 'ikkunan' läpi (Francis 2011, 58). Käsinukkenäyttämö on käsinuken kokoinen ja piilottaa nukken operoijan, jolloin nukke toimii omassa juuri nukelle mitoitettussa, rajatussa ja pienen mittakaavan maailmassa. Piilotetun operoijan ei tarvitse pohtia omaa ilmehdintäänsä, ulkonäköään tai nuketusasennon näyttävyyttä. Piilotettu nukettaja saattaa olla mukana äänellään, mikäli nuket puhuvat.

Käsinukella on pitkät juuret kansanperinteessä ja se on yksi haastavimpia nukketekniikoita. Sen erinomainen hallitseminen vaatii harjoitusta ja tarkkaa sormikoordinaatiota. Tarkalla sormityöskentelyllä, nukke on mahdollista saada suorittamaan mielettömiä asioita. Esimerkiksi kiinalaiset käsinuketaiteilijat luovat käsinukeillaan nopeitempöisiä tarinoita, jotka sisältävät taidokkaita temppeja, esimerkiksi lautasten tasapainottelua nukken pään päällä ja loikkia ympäri nukkenäyttämöä (Francis 2011, 59).

Kiinasta Taiwaniin rantautunut *budaixi* käsinukketeatteri on ollut erityisen suosittua aikuisten sekä lasten keskuudessa vielä 1970-luvulla Taiwanissa, muistelee ohjaaja Yang-Li Chou. Siihen aikaan ei ollut kovin montaa asiaa, jotka viihdyttäisivät Taiwanin nuorisoa, joten buidaxin taianomaiset ja värikkäät tarinat olivat viehättäviä. Lapset odottivat koulusta päästyään nukkien katsomista ja jopa aikuiset saattoivat lähteä kesken työpäivän katsomaan esitystä. Nuket esittivät mystisiä ja historiallisia hahmoja ja pystyivät lentämään pienen lavan halki. Käsinukketeatterin suosio on ollut laskussa, johtuen uusista viihdemahdollisuuksista, jotka ovat vieneet nukketeatterin katsojakuntaa. (CGTN 2020, viitattu 10.3.2024).

Käsinukke on rytmiltään nopeampi kuin muut nuketekniikat johtuen käden sormien ja ranneliikkeiden nopeudesta ja nukken mittakaavasta. Pieni ja pienillä liikkeillä hallittava nukke reagoi huomattavasti nopeammin kuin esimerkiksi suuren massan omaava sauvanukke. Nukke voi reagoida helposti ja sopii näin ollen erinomaisesti improvisointiin sekä nopea rytmiseen koreografiaan. Taiwanilainen *budaixi* hyödyntää pienien hahmojen nopeaa liikettä taistelukoreografioihin. Pienet nuket voivat juosta ja hyppiä sapelit käsissä toisiaan kohti niitä varten kustomoidulla näyttämöllä. Esitys esitetään orkesterin kanssa, jolloin nopeudesta on hyötyä, kun nuket reagoivat musiikin muutoksiin.

Mikäli nukken täytyy pystyä ilmaisemaan itseään sanallisella improvisaatiolla, käsinukke on oiva työkalu. Kansaperinteinen nukketeatteri käyttää käsinukkea ympäri maailmaa enemmän kuin muut (Francis 2011, 58). Improvisointikykyä ansiosta, käsinuket ovat hyvä työkalu yleisökontaktia vaativaan tarinankerrontaan, esimerkiksi interaktiivisissa lasten teatteriesityksissä, joissa nukke voi toimia yhdessä lasten kanssa. Kaiketi siksi nukke on yleinen lasten kanssa työskentelemisessä. Toinen interaktiivisuutta vaativa esitys muoto on katuteatteriesitykset, nukke voi reagoida helposti ympärillään vaihtuvaan yleisöön. Nukke reagoi taitavissa käsissä muutoksiin nopeasti onnistuen koomisissa ajoituksissa ja saaden naurunpyrähdyksiä aikaan. Nukella on erityinen kyky tarttua asioihin sen takia, että nukettajan sormet manipuloivat nukkea, mikä mahdollistaa nukelle asioiden nostamisen tai heittäminen. Esimerkiksi käsinukke pystyy tarttumaan ja lyömään kepillä, jos esitys on tyyllilajiltaan slapstickhumoria. Nukke on helposti koominen, sillä sen fysiikka on kömpelöä verrattuna oikean ihmisen liikkumiseen. Koomisuutta nukkeen tekee yksinkertaisuudessaan myös se, että nukke pystyy puhumaan vitsejä.

Käsinuken koomisuus tarinankertojana on huomattu Englannissa, ja ensimmäisiä hyvin taltioituja käsinukke-esityksiä on englantilainen *Punch and Judy*. Esityksen juuret rantautuivat Italiasta Englantiin 1600-luvulla, kun Pulcinella hahmosta tuli Brittiläisen katunukketeatterin tuttu kasvo. Pulcinella on hahmo italialaisesta *comedia del'arte* -traditiosta, ja hahmon tunnistaa valkoisesta asusta ja mustasta linnunnokan kaltaisesta naamiota. Englanniksi Pulcinella nimi kääntyi Punchiksi, ja hahmo oli mahdollista nähdä ympäri englantia marionettiteatteri esityksissä. Punchilla oli aina naurettava ääni. Punch valtasi katunukketeatterit 1800-luvulla ja muuntui käsinukeksi, samalla Punchin ulkoasu muuttui valkoisesta värikkään räikeäksi asuksi. Usein Punchin mukana oli nähtävissä Punchin vaimo, Judy (kuva 1). Katunukketeatteri esitykseen kuului nukettaja, ”bottler” joka keräsi rahaa yleisöltä ja säestävä rumpali tai huilisti. Hahmojen määrä alkoi vakiintumaan ja *Punch and Judy* katuteatteriesityksissä saattoi nähdä esimerkiksi krokotiilin, vauvan, klovnin tai koiran, joka saattoi joskus olla oikea koira. (Victoria and Albert museum, viitattu 11.4.2024)

Punch and Judy oli kiistanalainen esitys ja sitä ei pidetty lasten esityksenä aluksi lainkaan, sillä se esitti groteskia ja kaunistelevaa kuvaa perheväkivallasta. Nukeilla on mahdollisuus esittää todellisuuden asioita metaforan turvassa, sillä draamassa nähtävät väkivaltaiset tapahtumat kohdistu oikeisiin ihmisiin. Nykypäivän arvojen ja normien mukaan on toki hyvä pohtia, minkälainen metafora on esimerkiksi naisnukkeen kohdistuva väkivalta. Mikäli kohtauksen sisältö vaatii väkivaltaa, on nukketeatteri sen kertomiseen turvallinen keino. Absurdin väkivallan näkemisessä on toisaalta vapauttava puoli. Charles Dickens on eräässä kirjeessään kommentoinut näkemäänsä *Punch and Judy* esitystä seuraavasti.

In my opinion the street Punch is one of those extravagant reliefs from the realities of life which would lose its hold upon the people if it were made moral and instructive. I regard it as quite harmless in its influence, and as an outrageous joke which no one in existence would think of regarding as an incentive to any kind of action or as a model for any kind of conduct. It is possible, I think, that one secret source of pleasure very generally derived from this performance... is the satisfaction the spectator feels in the circumstance that likenesses of men and women can be so

knocked about, without any pain or suffering. (Victoria and Albert museum, viitattu 11.4.2024)



Kuva 1. Punch ja Judy koppi ja nuket, tuntematon valmistaja ja valmistettu 1937 jälkeen. (kuva: Victoria and Albert Museum, London. 2012)

Vaikka käsinukke on historialtaan enempi aikuisille suunnattu nukke, väittäisin että käsinukke on ensimmäisiä nukkeja, joita kohtaamme lapsena. Erilaiset lastenohjelmat hyödyntävät käsinukkeja ja muistan esikoulussa nähneeni Raamatun kertomuksia kerrottuna nukketeatterina. Aiemmin mainitun improvisaatiokyvyn lisäksi on käsinukketeatteri kaiketi suosittua liikuteltavuuden, nukettajien vähäisen määrän ja mittakaavan ansiosta. Seurakunnan oli helppo kuljettaa opetuslapsi nukkeja paikasta toiseen ja lastenohjelmiin saadaan vähemmällä näyttelijä määrällä useampi hahmo.

Käsinukkeä nukettaa usein yksi nukettaja, mikä luo erityisen suhteen kyseiseen esiintyjään, jos nukettaja ei ole piilotettuna perinteisen kopin sisään. Nukettaja voi toimia nukken kanssa yhteistyössä esimerkiksi niin että nukettaja toimii tarinankertojana ja käsinukke toimijana. Olen itse käyttänyt käsinukkeä lasten kanssa tällaisessa työskentelyssä. Nukke oli mystinen metsänpeikko, jolle annoin ohjaajana sanat ja nukke oli toimija. Tällainen nukkekumppani toimii toisen fantasian tai tason esittäjänä ja voi vieraannuttaa katsojaa nukettajan kertomasta. Katsojaa ei jätetä yksin vaan nukettaja toimii linkkinä nukken maailman ja katsojan maailman välillä. Nukettajan rooli tarinankertojana on tässä tyyliä tärkeä, sillä hän on kirjaimellisesti nukkehahmon toiminnan sanallistaja. Vaikka nukettaja on varsin näkyvillä ja nukke nukettajan

kädenjatkeena on ero nukettajan ja nukken välillä selkeä, sillä katsojan mielikuvitus pystyy uskomaan siihen, että nukke on entiteettinsä ja nukettaja omansa.

Rakensin Raision teatterin kevään 2024 tuotantoon *Peukaloisen retket* nukkeja, joista suuri osa oli käsinukkeja. Käsinuket esitykseen valikoituivat mittakaavan takia. Käteen menevät käsinuket olivat helppoja hallittavaksi ensikertalaisille nukettajille, sekä sopivat esityksen tyyliin. Nukkien täytyi pystyä puhumaan ja rytmittämään puhettaan ja reagoimaan nopeasti muutoksiin. Suuri osa nukeista oli lintuja, jolloin nukkiin oli pystyttävä myös pyrähtämään lentoon nopeasti ja sujuvasti yhden nukettajan käsissä. Gorgokotkan nukke (kuva 2) oli käsinukke, jonka täytyi pystyä liitämään nopeilla aksenteilla ja puhumaan avautuvalla suulla. Nukettaja on puettu mustiin, mutta ei piilotettu tai kontaktissa yleisön kanssa, mutta yleisö pystyy näkemään, että nukettaja puhuu nukken repliikit. Esitys oli koko perheen esitys ja käsinuket tuntuivat nukketekniikoista lapsiyleisölle helposti lähestyttävimmiltä. Nukettajien piilottamatta jättäminen johtui osittain lapsiyleisöstä. Lapset pystyvät uskomaan nukkeen, vaikka nukettaja on näkyvillä ja saavat samalla katseluunsa tutun ja tunnistettavan kasvon: ihmisen.



Kuva 2. Käsinukke Gorgo-kotka pesässään esityksessä *Peukaloisen retket* Raision teatterissa (kuva: Frans Rinne, 2024)

3.2 Eloisat ja vapaat pöytänuket

Pöytänukke on nukketekniikka, jossa yksi tai useampi nukettaja liikuttavat nukkea pitkien, lyhyiden tai olemattomien keppien avulla. Esimerkiksi nukettajan kädet voivat olla suoraan kiinni nuken käsissä tai jaloissa. Tabletop, eli pöytänukketekniikka on erityisen suosittu läntisessä nykynukketeatterissa. (Francis 2011, 70). Mahdollisesti teatteritieteilijä Bertolt Brechtillä voi olla syynsä tekniikan yleistymiseen nykynukketeatterissa. Pöytänuken nukettajat ovat erityisesti nykyteatterissa näkyvillä, joka aiheuttaa toisessa luvussa mainitsemani vieraannuttamisen efektin. Nukettajat ovat näkyvillä, jolloin katsoja voi keskittyä siihen mitä nukella yritetään kertoa pikemminkin kuin miten ihmeessä nukke liikkuu. Myös japanilaisessa Bunraku-tekniikassa nukettajat ovat varsin näkyvillä ja tältä japanilaiselta nukketeatterilta on eurooppalainen vastine saanut alkunsa.

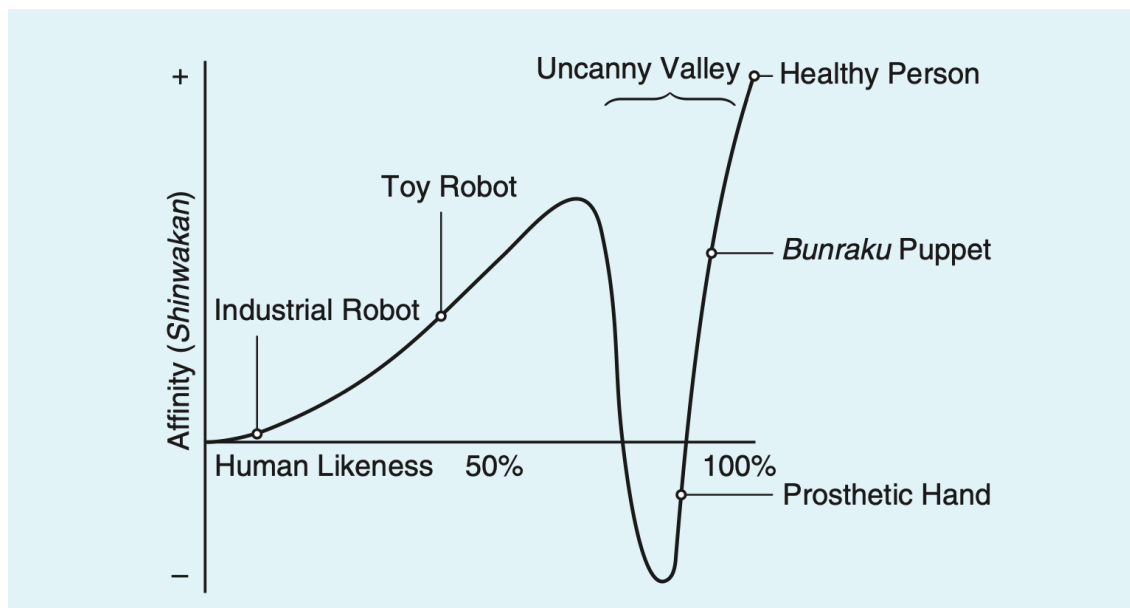
Bunraku on japanilainen nukketeatterimuoto, jossa esiintyjinä ovat nukkenäyttelijät, kertojat sekä shamisen-muusikot. Nukkenäyttelijät eivät replikoi, vaan replikointi tapahtuu laulajakertojan kautta. Yhtä nukkea nukettaa kolme näyttelijää, niin että yksi operoi päätä ja oikeaa kättä, toinen vasenta kättä ja kolmas jalkoja. Bunraku-nukeille on tyypillistä kasvojen liikkuvat piirteet, esimerkiksi silmät ja suu. Näyttelijät ovat näkymättömiä ja heidät on huputettu tai he ovat peitettynä korkean nukkenäyttämön taakse. (Räisä 2009, 27)

Koska nukessa on kiinni useampi nukettaja, on nukelle mahdollista saada hyvin hienovaraista ja tarkkaa liikekieltä useiden harjoitusten tuloksena. Kolme nukettajaa huolehtii kukin omasta pienestä palasestaan nukkea. Bunraku-nukke on hyvin voimakas näyttelijä ja nukke on hyvä ilmeiden ja tunteiden ilmaisussa ilman sanoja. (Räisä 2009, 27) Usean nukettajan ja hienovaraisen liikekielen ansiosta, bunrakunukke on mahdollista saada hyvinkin ihmisen kaltaiseksi, joka voi johtaa katsojan tuntemaan ”uncanny valley” kokemusta. Japanilainen teknologian professori Masahiro Mori loi robotin, joka muistutti häiritsevän

paljon ihmistä. Tätä ilmiötä Mori kuvasi termillä ”uncanny valley”. Uncanny valley on ilmiö, jossa kokija tietää, että hänen havainnoimassa asia ei ole ihminen mutta se muistuttaa erittäin ja jopa häiritsevän paljon ihmistä. Mori on luonut matemaattisen kuvaajan ilmiöstä, jossa on robottien lisäksi myös bunrakunukke. Kuvaajassa nukke pääsee lähemmäs uncanny valley ilmiötä kuin robotti tai ihmiskäden proteesi (kuva 3). Mori kertoo artikkelissaan lähinnä keinotekoisien ihmisten luomisesta teknologisesti, mutta myös bunraku nukeista.

I don't think that, on close inspection, a bunraku puppet appears similar to a human being. Its realism in terms of size, skin texture, and so on, does not even reach that of a realistic prosthetic hand. But when we enjoy a puppet show in the theater, we are seated at a certain distance from the stage. The puppet's absolute size is ignored, and its total appearance, including hand and eye movements, is close to that of a human being. So, given our tendency as an audience to become absorbed in this form of art, we might feel a high level of affinity for the puppet. (Mori 2012, 98)

Mori kertoo, että nuket saavat ihmistä muistuttavan ominaisuutensa ollessaan lavalla omassa todellisuudessaan ja liikkeessä, pikemmin kuin paikoillaan ollessaan. Siksi nukke pääsee lähemmän ihmisen kaltaisuutta kuin oikean käden näköinen proteesi, joka on paikoillaan. Nukke siis voi olla hyvinkin groteski tai omituisen näköinen, mutta muistuttaa eleiltään lavalla jotain tuttua ja ihmismäistä. Bunraku nukkien lisäksi myös japanilaisen tekniikan ulkopuolella sama ilmiö on havaittavissa nukketeatterissa. Pöytänuken uncanny-ominaisuus on olemassa täsmälleen samoista syistä.



Kuva 3. Kaavio uncanny ilmiön suhteesta entiteetin ihmistä muistuttavuuteen. (Kuva: Masahiro Mori, 2012)

Francis esittää, että bunraku ja pöytänukke voivat olla tekniikalle harhaanjohtavia nimiä, sillä bunraku on nimenomaan japanilainen tekniikka eikä pöytänukke ole aina pöydällä. ”Rear-rod puppet” eli vapaasti suomennettuna takasauvanukke, jossa nimensä mukaisesti sauvat ovat nukken takapuolella ajaa yleistävämmin tekniikan asian (Francis 2011, 70). Käytän itse termiä pöytänukke tässä työssä.

Pöytänukke omaa samat vahvuudet kuin bunraku, sillä myös sitä nuketta useampi nukettajaa. Pöytänukella voi olla liikkuvat silmät ja suu kuten sen japanilaisella esi-isällä, mutta nukella voi olla myös valmiiksi maalattu ilme. Teknisesti nukke on hyvin samankaltainen kuin Bunraku-nukke, mutta se on tyyllilajiltaan vapaampi. Pöytänukkea ei aina nimensä mukaisesti nuketeta pöydällä, vaan nukke voi olla myös lattialla tai miksei tuolilakin. Pöytä tarkoittaa tasoa, jossa nukke on painovoiman vietävissä. Taso voi näin olla myös näkymätön. (Francis 2011, 71) Nukkeen vaikuttaa sen todellisuuden painovoiman laki, jolloin taso, jolla painovoima vaikuttaa, voi olla mikä vain, kuviteltukin. Pöytänukke on hyvin monipuolinen tarinankertoja, sillä sen liikekieli on monipuolista ja vapaata eri maisemissa liikkuvaa.

Pöytänukkien erityisominaisuus on nukettajien vapaus liikkua. Nukella ei tarvitse olla asetettua nukkenäyttämöä, sillä se voi siirtyä tasolle kuin tasolle. Sen on mahdollista toimia ympäri tilaa. Nukettajien on myös teknisesti helpompi liikkua ympäri lavaa sillä he ovat asettuneet nukken taakse. Näin nukkenäyttämö ei ole samanlainen liikkumisen este kuin marioneteilla tai käsinukeilla. Usea nukettaja on myös haastava mahduttaa tradionaalisiin koppeihin. Nukettajat ovat osa lavakuvaa, joko hupuin peitettyinä tai kasvot näkyvissä. Siksi pöytänukketekniikka on kaiketi suosittua nykynukketeatterissa: vapaus liikkua mahdollistaa vaikka minkälaisia lavastus-, puvustus- ja toimintamahdollisuuksia. Pöytänukkeen liikkumisen vapaus mahdollistaa myös sen liikkumisen lavatodellisuuksien välillä, sillä se ei ole sidottu tiettyyn nukkenäyttämöön. Tässä mielessä ja muistaen nukken uncanny-ominaisuuden, pöytänukke on kaiketi lähimpänä ihmisenäyttelijää. Nukken lisäksi lavakuvassa on nukken mahdollistajat eli nukettajat.

Nukettajan ja pöytänukkeen suhdetta vahvistaa se, kuinka lähellä nukettajat ovat nukkea. Olen nähnyt nukkeja, joissa pöytänukella on sauvat raajoissaan, hybridejä, joissa nukella on sauvat vain osassa raajoja ja nukkeja, joilla ei ole sauvoja lainkaan (esimerkiksi pehmolelu, jota nuketetaan käden suorassa kontaktissa nukkeen). Tällöin nukettajat ovat kirjaimellisesti nukken liikuttajia, käsien ollessa hyvin näkyvillä. Valinta jättää nukke sauvoita vaikuttaa siihen, kuinka lähellä nukkea nukettaja on ja häivyttää rajaa nukken ja liikuttajan välillä. Näin ollen herää kysymys, milloin esimerkiksi lasten leikkikohtaus on pöytänukketeatteria ja milloin se on kohtaus lapsista leikkimässä. Kaikki elottomien esineiden liikutus ei ole nukketeatteria, kuten jo toisessa luvussa mainitsin.

Pöytänukketekniikassa on brechttiläistä ideologiaa, sillä se paljastaa piilotetun nukettajan hyvinkin näkyville. Takaapäin liikuteltavat nukketekniikat ovat vaikuttaneet siihen, että myös muissa tekniikoissa ovat liikuttajat enemmän kontaktissa nukken kanssa. Nukettajan on oltava yhtä taitava näyttämään kuin on nukettamaan. Olkoon näyttelemisen sitten kasvojen neutralisointia tai nukken nukettamisen lomassa näyttelemistä. Tarinankertojina pöytänukkeen nukettajat

voivat olla hyvinkin ilmeikkäitä. Teatterin katsoja etsii lavalta jotain mihin samaistua ja usein ihmisen kasvot ovat asia, jonka katsojat tunnistavat ja harjaantumaton nukketeatterin katsoja tulkitsee ihmisen kasvoja helpommin kuin nukkea. Siksi ilmeikäs ja eloisa nukenkäsittelijä voi viedä tarinankerronnallisen huomion nukelta. Voi olla sisällön kannalta oleellista, että nukettajat reagoivat nuken kanssa tai ovat ilmeikkäitä nuken takana. Ammattitaitoa on tunnistaa se, onko nukettajien näyttelemisen nuken kanssa tarinaa tukevaa vai tarinankerrontaa häiritsevää.

Piilotettujen nukettajien aika tuskin koskaan on ohi, mutta nykyajan katsojat ovat oppineet katsomaan nykyteatteria paremmin kuin satoja vuosia sitten. Itsestään liikkuva nukke aiheuttaa ihastusta taitavien nukettajien käsissä (Francis 2011, 73). Tai kauhistusta jos nukke on häiritsevän paljon ihmisen kaltainen.

Omassa hybridi nykyteatteriohjauksessani *Felis Catus eli maumau* (2023) käytin lavakielenä sekä nukketeatteria että monologia. Käytin variaatiota pöytänukketekniikasta ja tunnistan brechttiläisen piilottamatta jättämisen ideologian. Esityksessä kissapöytänukke nuketti kaksi nukettajaa niin, että kissan päässä oli pidempi sauva ja kissan kehoa nuketti yksi esiintyjä paljain käsin (kuva 4). Nukettajat oli puettu samoin tavoin kuin esityksen ihmisenäyttelijä luoden samankaltaisuuden päähenkilön ja nukettajien välillä. Nukettajat toimivat nukenkäsittelijöiden lisäksi myös näyttelijöinä kommentoiden lavatoimintaa ja tulkkasivat nuken toimintoja yleisölle. Nukettajat toimivat päähenkilön ”omatuntona” ja linkkinä yleisölle esityksen maailmaan. Siinä missä nukke ja ihmisenäyttelijät elivät omassa todellisuudessaan missä yleisöä ei ole olemassa, nukettajat olivat yleisön kanssa samassa todellisuudessa.



Kuva 4. Esiintyjät nukettamassa *Senex* kissanukkeä esityksessä *Felis Catus eli maumau* (kuva: Liisa Turunen 2023)

3.3 Yliluonnolliset marionetit

Seuraava nukketekniikka asettaa valituista tekniikoista nukken kauimmas nukettajastaan. Marionetti on ylhäältäpäin manipuloitava nukke. Nykypäivänä tutuin marionetti on malli, jossa nukkea liikutetaan näkymättömillä naruilla (engl. string marionette). Nukkeen on kiinnitetty päähän naru ja lisäksi naruja sen mukaan minkälaisia eleitä nukken halutaan pystyvän tekemään. Nukkeen kiinnitetyt narut ovat kiinni yleensä ristiä muistuttavassa rakennelmassa, jota esiintyjä pitää kädessään. Kädessä pidettävään osaan on olemassa erilaisia tekniikoita ja malleja, tai nukkerakentaja voi valita tarpeen mukaan oman tyyliinsä. Esimerkiksi saksalaisessa ristissä narut on kiinnitetty yhteen ristiin ja englantilaisessa yksinkertaisemmassa vastineessa pää ja kädet ovat kiinni yhdessä ristissä ja jalkoja liikutetaan erillisellä kepillä. (Meschke 1992, 39-40) Marionettitekniikka on kaiketi monimutkaisimpia nukketheateritekniikoita, sillä nukken rakentaminen vaatii suunnittelua ja tietoa, sekä nukken nuketus vaatii

paljon opettelua. Taiteilijoilla on paljon omia tekniikoitaan, mutta mikä marionetteja mielestäni yhdistää on taidokas ja vaivattomalta näyttävä narujen avulla nukken liikuttaminen. Narut voivat olla näkymättömiä siimoja tai värikkäitä naruja. Nuketusristi voi olla puinen, metallinen tai naruja voidaan jopa liikutella vain sormien voimin. Marionetin narujen tai muiden ohjaimien visuaalinen presentointi ja tarkemman tekniikan valinta riippuu esitettävästä sisällöstä.

Marionetin narut voivat olla näkymättömiä, näkyviä tai eivät naruja ollenkaan. Paljon ennen narumarionettia jo antiikin ajoilla on käytetty kepeillä liikutettavaa marionettia. Useita nukkeja on kunnostettu ja löydetty jopa 1500-luvulta. Nämä nuket oli tehty kertomaan ironisia ja humoristia tarinoita esimerkiksi maailman luomisesta ja Jeesuksen syntymästä. Sisiliassa keppimarioneteilla esitettiin UNESCO:n suojelukohteenakin olevaa näytelmää nimeltään *opera dei pupi*. Puolitoista metriä korkeat nuket esittivät melodramaattisia ja makaaberin komediallisia kohtauksia jotka, sisälsivät esimerkiksi ”verisiä” taisteluja sekä mestauksia. (Francis 2011, 50) Keppimarionetin liikekieli oli vähemmän virtaavaa sekä rajatumpaa verrattuna naruilla liikuteltavaan marionettiin ja keppimarionetit olivat käytettyjä kansannukketeatterissa.

Naruilla ohjailtava marionetti on laajasti dokumentoitu 1900-luvun Euroopassa Italiassa, Saksassa ja Iso-Britanniassa. Eurooppalaiset nukettajat ottivat avosylin ja onnistuneesti marionetit vastaan. (Francis 2011, 52) Marionetti on Euroopassa laajasti tunnettu tekniikka ja erilaisia marionettivariaatioita on joka puolella maailmaa. Maailman muuttuessa, välineet kertoa tarinaa muuttuvat, mielestäni keppi- ja narumarionetti ovat mielenkiintoinen esimerkki tästä. Keppimarionetti toimi humoristisena nukkena kansalle, kun taas narumarionetti sai suuremman sosiaalisen statuksen kulttuurissa.

Burmalainen taiteilija Ma Thanegi kertoo, että Burmassa marioneteilla oli harvinainen mahdollisuus esiintyä sekä kuninkaille että rahvaalle. Marionetteja pidettiin suuressa arvossa ja ne opettivat uskonnosta, kirjallisuudesta sekä tavoista. Nuket olivat päättäjien ”suokappaleita” kansalle kertoen päättäjien hyväksymistä aiheista ja niillä oli enemmän sananvapautta kuin elävillä esiintyjillä. Nainen ja mies eivät saaneet tanssia fyysisessä kontaktissa, joten

marionetit olivat sopiva kierto säännölle. Burmassa 1800-luvun lopulla lavalle nousemisessa oli tiettyjä sääntöjä, sillä naiset eivät saaneet seistä korkeammalla kuin miehet ja yleisö ei saanut seistä korkeammalla kuin heitä vanhemmat. Nukeilla oli eri säännöt, sillä ne saivat esiintyä jopa korkeammalla kuin missä kuninkaalliset seisoivat ja saivat esittää epärealistisempaa kuvaa yhteiskunnasta. (Thanegi 1994, 2–3)

Narumarionettien ylväys ja tietynlainen elitistisyys on nähtävillä myös Euroopassa. Marionetti on mahdollisesti tutuin nukketekniikka ja todennäköisesti eurooppalaiset ihmiset keskimäärin ajattelevatkin marionettia tai käsinukkeja ensimmäisenä kuullessaan sanan nukketheateri. Osittain elitistisyys johtuu mielestäni tekniikan haastavuudesta. Marionetti nähdään monimutkaisena ja haastavana nukkena, sillä sen operoimisen hallitseminen vaatii paljon harjoitusta. Käsinukke taas nähdään nukkena, jota jopa lapset osaavat hallita. Kulttuuriset normit ja se missä nukkeja näemme vaikuttaa ennakkotietoihimme nukeista ja siihen, kuinka luemme niitä lavalla. Yleistäen nykypäivän katsojaa, marionetin katsomiseen liittyy voimakkaasti tietynlainen nukken käsittelyn haastavuus, pöytänukke taas on suurelle yleisölle vieraampi tekniikka ja käsinukkeja näemme lasten ohjelmissa.

Marionettinukke on inhimillisissä toiminnoissa kömpelö. Esimerkiksi tarttuminen, puhuminen ja pöytänukken kaltaiset tarkat vienot eleet eivät ole nukken vahvuuksia. Marionettinukken vahvuus on liikkeessä, erityisesti virtaavassa ja tanssinomaisessa. Marionetin kyky lentää tai liittää vienosti on parempi kuin muiden tekniikoiden. Siinä missä pöytänukelle on luotava illuusio painovoimasta, on marionetti jo painovoiman vietävänä nukettajan ollessa nukken yläpuolella. Nukettajan tehtävä on kannatella nukkea ja estää nukken putoaminen maahan. Tämä kannattelu mahdollistaa nukken leijumisen, lentämisen ja liittämisen lavan halki.

The marionette can be a moving sculpture of beauty and grace, able to fly and hover pleasingly, suited to “underwater ballets” -; or musical illustration, cabaret acts or spiritual encounters” (Francis s. 53)

Marionettia voisi kuvailla tanssijaksi. Marionetti on valinta, kun halutaan kuvata jotain kevyttä ja kaunista, kenties kulkua fantasia maailmaan ja veden alle.

Tanssiva marionetti on huomattu myös Burmassa. Väitetään että marionetin liikkeen hellävaraisuus vaikutti Burmalaiseen tanssiin ja nuoria tanssijoita opetettiin tanssimaan marionetin tavoin matkimalla nuken koreografiaa nukettajan taitavissa käsissä (Thanegi 1994, 4).

Franciksen mukaan marionetissa on yli-inhimillinen ominaisuus, johon yhdyn. Nukke on mahdotonta saada samalla tavalla painovoiman vietäväksi ja se on nuken erityisyys. Yli-inhimillisyydestä puhuu myös englantilainen teatteriohjaaja ja -teoreetikko Edward Gordon Craig artikkelissaan.

The uber marionette will not compete with life - but rather will go beyond it. Its deal will not be flesh and blood rather the Body in Trance - it will aim to clothe itself with deathlike beauty while exhaling a living spirit. (Craig 1908)

Artikkelissaan Craig ehdottaa näyttelijän vaihtamista marionettiin, joka on mahdollista muokata ja rakentaa tarkkaan muotoon. Marionetti on lavalla vain ja ainoastaan tarkoitusta varten: se pystyy elämään ilman inhimillisiä tarpeita tuntea tai hengittää. Näyttelijä on altis "vahingoille", sillä näyttelijällä on aina mukanaan oma persoonansa. Näyttelijä on "vankina" tunteilleen, jotka hallitsevat kehoa. (Craig 1908) Marionetti on voimakas tanssija ja jaksaa tanssia pidempään kuin ihminen tai hyppiä korkeammalle kuin ihminen, olettaen toki, että nukettaja pystyy animoimaan liikkeet nukelle.

Yliluonnollisuus on näkyvissä myös mittakaavassa. Marionetilla voidaan kadottaa ihminen kuvasta täysin, sillä perinteisellä marionettinäyttämöllä ihminen on näyttämön yläpuolella pitämässä langoista kiinni. Olen myös nähnyt katunukketeatteritaiteilijoita tai lasten nukketeatteritaiteilijoita kuten yhdysvaltalainen Scott Land, joka nukettaa marionetteja niin että marionetti liikkuu lattialla ja nukettaja on täysin näkyvissä. Langin steppaavat luurankomarionetit *Riff* ja *Raff* lentävät lavalle ja tanssivat ympäri näyttämöä. Narujen ansiosta nukkejen päät irtoavat niiden ruumiista ja leijailevat nuken

yläpuolella. Marionetin näyttämö on lattia ja nukettaja on seisoaltaan nuken yläpuolella. Land on kuvassa nuken kanssa, mutta katsojan katse kiinnittyy lähinnä nukettajan jalkoihin, jotka ovat samassa tasossa marionetin kanssa.

Marionetti on nukke, jonka kanssa on mahdollista leikkiä mittakaavalla. Kun halutaan luoda maailma, jossa on täysin oma logiikka ja mittakaava on marionettinäyttämö siihen oiva työkalu. Ihmisen ollessa piilossa näyttämön yläpuolella lavalla on marionetin maailman. Marionettia varten rakennetun lavastuksen avulla yleisö saadaan uskomaan toiseen täysin omaan todellisuuteen. Tämä tekniikka on ankara, sillä pienikin virhe voi tuhota mittakaavan illusion. Kun näemmekin ihmisen korjaamassa kättään tai pudottamassa narut, on katsojan mielikuvitus vaakalaudalla ja illuusiota siitä, että nukke leijuu maagisesti rikottu. Toisaalta ihmisen täydellinen piilottaminen kuvasta mahdollistaa fantastisen nukkien todellisuuden esittämisen. Sisältö ja toisaalta resurssit kuten nukettajien taito määrää sen, onko nukettajien peittäminen hyvä valinta.

Narut toivat marioneteille arvoa ja mystiikkaa, jolloin ne siirtyivät kansan viihteestä korkeakulttuuriin teatterisaleihin. Harvemmin naruilla liikuteltavia marionetteja käytetään komediallisen tai humoristisen kerronnan välineenä, siinä missä taas käsinukkeja. Marionettien yli-inhimillinen ominaisuus tekee nukkien komediallisesta käyttämisestä haastavaa (Francis 2011, 53). Toki tämä yli-inhimillisyys mahdollistaa pilantekemisen, kun marionetti hahmo tiedostaa oman yli-inhimillisyytensä. Esimerkiksi kompuroiva kuningas tai viehkeästi liikkuva klovni voi olla hyvinkin hauskaa. Tiedostaen marionetin liikkeen ominaisuudet (viehkeys, keveys, leijuminen tms.), sisältö säätelee mihin tarkoitukseen nukke sopii.

Burmalaiset marionetit olivat sekä viehkeitä että koomisia. Burmalaisia marionetteja oli 1800-luvun alussa määritelty 36 kappaletta. Jokaisella marionetilla oli oma roolinsa ja ulkonäkönsä. Marionetti saattoi olla esimerkiksi prinsessa tai prinssi, kuningas, palvelija, hevonen taikka örkki. Prinsessat eli *Minthat* tai prinssit eli *Minthameet* olivat esitysten päähenkilöitä, jotka oli puettu hienoihin asuihin kerrotusta tarinasta riippumatta (kuva 5). Usein prinsessan ja

prinssin välillä rakastaja tarina, jossa prinssi lupaa kantaa väsyneen prinsessan matkan loppuun tai joitain muita tapoja hurmata prinsessa. Päähenkilöiden mukana kulkevat narrit (eng. The Jesters) ovat rooleja, jotka eivät tanssi vaan ovat vastuussa kertoajan roolista ja terävistä sanaleikeistä. Narri on puettu vaatimattomammin kuin prinsessat ja saattaa esimerkiksi kommentoida sanaleikeillä prinssin yrityksiä hurmata prinsessaa. Örkki (eng. Ogre) on paha enteilevä hienosti puettu hahmo. Örkki tanssii pahaenteisen musiikin säestämänä ja vaanivin askelin katsoen horisonttiin etsien vihollisia. (Thanegi 1994, 46, 54, 66)

Samalla tekniikalla on mahdollista luoda siis hyvin erilaisia hahmoja. Burmalainen maaginen maailma on marionettien ansiota ja marionettien kertojuus vaihtuu hahmon myötä. Marionetti on monipuolinen tarinan kertoja.



Kuva 5. Burmalainen marionetti Prinsessa *Mintha*. (Kuva: Ma Thanegi, *The Illusion of Life*, 1994, s. 47)

4 Yhteenveto

Nukketeatteritekniikoita on lukuisia ja työssäni käsittelin vain kolmea ja vain muutamia esimerkkejä tekniikoiden sisältä. Työni ulkopuolelle jää esimerkiksi siluettien tunnistamiseen perustuvat varjonuket, traditionaaliset sauvanuket (esimerkiksi indonesialaiset *wayang golok*-nuket), ”humanettet” eli nuket, jotka ovat osittain nukettaja ja osittain nukke, sekä valoon ja materiaalin perustuvat tekniikat kuten paperinuket ja mustavalonuket. Kukin tekniikka on syntynyt palvelemaan jotain tarkoitusta tai tarvetta kertoa jotain olennaista, jota ei muilla keinolla ole pystytty. Nukketeatterista on useita valtio-, maanosa- ja aluekohtaisia traditioita, joita suosittelen tutkimaan lisää, sillä kaikkea ei yhteen työhön saa mahdutettua. Esimerkiksi vietnamilaiset vesinuket ovat erittäin kiinnostavia, varsinkin siksi että niiden rakennustekniikka on salattu.

Huomaan toistavani itseäni lukiessani työtäni. Sisältö määrittää valinnat ja työkalut. Ei ole olemassa oikeaa tai väärää tapaa ilmaista. On työkaluja, jotka sopivat tietynlaiseen tarinankerrontaan kuin toiseen. Se on ammattitaitoa tietää millaisia tekniikoita valita omaan tarinaansa ja millaista nukkea lähtee rakentamaan näyttelijäksi.

Nukketeatteri on tyyliä ja luonteeltaan vieraannuttavaa. Toisissa tekniikoissa enemmän ihmisistä vieraannuttavaa kuin toisissa, mutta kerronnan väline on aina jokin muu kuin yksinään näyttelijä. Nukke pystyy asioihin joihin ihminen ei pysty, mutta ei ilman ihmistä. Nukketeatterin on ihmisen ja nukken yhteistyötä. Nukke on tarinankertoja, muttei ilman ihmistä.

Huomaan esimerkeistä, joita esitin jokaisen tekniikan kohdalla yhteneväisyyksiä: nukettajalla on hyvin iso osa siinä millainen tekniikka kannattaa valita ja sillä millaisella liiketyylillä kyseistä nukkea liikutetaan. Kun halutaan tehdä vakavasti asiasta hauska, on parempi valita siihen nopea ja pieni käsinukke, kuin valtava sauvanukke. Kun halutaan jotain kummaa, mystistä ja taianomaista, on parempi häivyttää nukettaja kuin jättää nukettaja täysin näkyville. Resurssit vaikuttavat myös tekniikan valintaan. Onko nukettajia

yksi vai viisi ja ovatko he kokeneita nukettajia vai uuden äärellä? Onko lavastus massiivinen vai pienen pieni. Valmistuessani teatteri-ilmaisun ohjaajaksi, tulen varmasti kentällä tilanteisiin, joissa visioni ovat suuremmat kuin resurssini. Siksi kaikki tieto erilaisista vaihtoehdoista ja mahdollisuuksista on arvokasta.

Jokaisella nukella on oma logiikkansa liikkua ja kuljettaa tarinaa. Ei ole oppikirjaa, joka kertoisi tasan mikä tapa toimii paremmin kuin toinen, sillä jokainen tarina vaatii tarinaan sopivan kertojan. Jokainen nukke vaatii harjoituksia ja kokeilua. Nuket tarvitsevat nimensäkin mukaisesti leikkiä, jossa nukken logiikka ja mahdollisuudet testataan. Nukke voikin olla täysin väärä väline ja itse asiassa asian esittämiseen voisikin sopia paremmin ihminen. Esimerkiksi kuolemaa esittävä voi suunnitelmissa olla pelottava tai surullinen, mutta harjoitus tai esitystilanteessa aiheuttaa naurun pyrähdyksiä. Harjoitukset ja kokeilut paljastavat nukken todellisen tarinankeronnallisen merkityksen. Olisi liian helppoa, jos taiteellisiin valintoihin olisi taulukko, josta tarkistaa mitä keinoa käytetään mihinkin siirtymään. Vielä kerran: sisältö määrittää työkalut.

Ohjaajan ohjenuoraksi laatisin seuraavia kysymyksiä, kun mietitään nukkea kertojana: Mitä nukke tuo lisää kohtaukseen? Millainen nukkehahmo on kyseessä? Mitä nukken pitää pystyä tekemään? Minne kohtauksessa ollaan menossa ja millainen muutos tapahtuu? Pystyykö nukke palvelemaan muutosta paremmin kuin näyttelijä? Mitä nukken pitää pystyä tekemään? Kenen maailmassa nukke on: omassaan, nukettajan, katsojan vai näyttelijän?

Nukketeatteritekniikan tuntemus helpottaa nukken tarinan kerronnallisen roolin selkeyttämistä. Tietämys siitä minkälaisia erityspiirteitä nukeilla on helpottaa valintaa oikeaan suuntaan. Tekniikan valinta myös rajaa valintojen valtamerta. Toistan vielä kerran itseäni: ei ole oikeaa tai väärää. On sisältö ja on siihen sopivat työkalut. Loppukaneettina sanon itselleni ja muille teatterintekijöille: kokeilu, tutkiminen ja innostuminen riittää. Kun tarina on selkeä, keinot kertoa tarinaa löytyvät maailmaa ympärillä (ja muutamia nukketeatterin teoksia) tutkimalla.

Lähteet

Assignment Asia: Saving the Art of Hand Puppetry in Taiwan. 5.4.2020. CGTN.

Viitattu 10.3.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=VzaPjQNGm7w&t=>

Bicât, Tina 2008. Puppets and Performing Objects - a Practical Guide.

Illustrated edition. Ramsbury: The Crowood Press

Craig, Edward Gordon 1908. The Actor and the Über-Marionette, The Mask

Francis, Penny 2011. Puppetry - A Reader in Theatre Practice. 2011th edition.

Red Globe Press.

Ivanova-Brashinskaya, Anna 2016. Ari Ahlholmin muistiinpanot luennolta.

M. Mori, K. F. MacDorman and N. Kageki 2012. The Uncanny Valley [From the Field]. IEEE Robotics & Automation Magazine, vol. 19, no. 2, pp. 98–100.

Viitattu 4.4.2023. <https://ieeexplore.ieee.org/document/6213238>

Meschke, Michael 1992. In Search of Aesthetics for the Puppet Theatre. Indira Gandhi National Centre for the Arts

Pöyhönen, Merja 2023, muistiinpanoni opetustilanteesta

Räisä, Hannu 2009. Nasty Puppet – Nukketeatteritekniikoita. Johnny Kniga Kustannus.

Scott Land's Tap-Dancing Skeletons: RIFF & RAFF. 14.12.2016. Scott Lang.

Viitattu 12.4.2024 <https://www.youtube.com/watch?v=Pwq1bMR9WTg>

Thanegi, Ma 1994. The Illusion of Life – Burmese Marionettes. White Orchid Press.

Victoria and Albert Museum. "That's the way to do it!" A history of Punch and

Judy. Viitattu 11.4.2024, <https://www.vam.ac.uk/articles/thats-the-way-to-do-it-a-history-of-punch-and-judy>