

Opinnäytetyö (AMK)

Esittävä taide

Nukketeatteri

2010

Laura Hallantie

SIRKUS GELSOMINA

– La Strada-elokuvan dramatisointi
nukketeatteriesitykseksi



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Esittävä taide | Nukketeatterin suuntautumisvaihtoehto

11.1.2010 | 35 sivua

Ohjaajat: Marja Susi

Laura Hallantie

SIRKUS GELSOMINA

La Strada –elokuvan dramatisointi nukketeatteriesitykseksi

Tutkielmani aihe on nukketeatteriesitys Sirkus Gelsominan dramaturgia ja dramatisointi Federico Fellinin La Strada -elokuvan pohjalta.

Sirkus Gelsomina on Turun Taideakatemian taiteellinen opinnäytetyöni, jonka tekemisessä toimin dramaturgina, ohjaajana ja nukkerakentajana. Niinpä tutkielmani keskeisessä osassa ovat omakohtaiset kokemukseni ja pohdintani esityksen dramaturgiaan liittyen.

Esittelen ja vertailen elokuvadramaturgian ja nukketeatterin keskeisiä piirteitä, joiden yhteinen nimittäjä on kuvakerronta. Dramatisointityössäni pyrin muuttamaan elokuvan kielen nukketeatterin kielelle. Valotan käyttämiäni dramatisoinnin apuvälineitä ja keinoja, keskiössä opettaja-dramaturgi Pentti Halosen luennot sekä valkovenäläisen nukketeatteriohjaaja Aleksey Leliavskyn opit. Kerron esityksen tekemisen lähtökohdista; La Strada -elokuvan dramaturgiasta ja omista kiinnostuksen kohteistani siinä. Pohdin työssäni, mitkä tekijät vaikuttivat esitykseni dramaturgian syntymiseen. Prosessin alussa muodostui konsepti, esityksen perusasetelma ja – idea. ja tarina hahmottui päähenkilön kautta. Harjoitukset ja etenkin nukkiin ominaisuudet toivat kuitenkin vahvasti oman lisänsä dramaturgiaan. Käsittelen esitykseni dramaturgiaa jaoteltuna kohtauksiin, mutta myös paneutuen sen ominaispiirteisiin. Lopuksi pohdin dramatisointityöni kautta oppimiani asioita.

ASIASANAT:

Nukketeatteri, dramaturgia, dramatisointi, ohjaus

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme: Performing Arts | Specialisation: Puppet Theatre

Date 11.1.2009 | Total number of pages : 35

Instructor(s): Marja Susi

Laura Hallantie

SIRKUS GELSOMINA

-puppet theatre dramatization from the film La Strada

The subject of my thesis is the puppet theatre show Sirkus Gelsomina; it's dramaturgy and dramatization inspired by Federico Fellini's film La Strada.

Sirkus Gelsomina is my artistic final work in the Turku University Applied Sciences, and I worked with it as a dramaturge, director, designer and puppet builder. In the centre-stage of my thesis are my own experience and contemplations concerning the dramaturgy of the show.

I will introduce and compare central features in film and puppet theatre dramaturgy, their most important commonality being telling with pictures. In my own dramatization work I aimed to translate film narration into puppet theatre narration. My tools and means of that work are based on dramaturge Pentti Halonen's and Belorussian director Aleksey Leliavsky's lectures.

I discuss in my thesis how the dramaturgy of Sirkus Gelsomina came into being as it is now. In the beginning of the process took form the concept, the basic idea and the story of the show. However the rehearsals and especially the characteristics of the puppets influenced greatly to the dramaturgy. In this thesis the dramaturgy of the final show is divided into scenes, but I also touch some of it's central features. In the end I think over the things that I learned while making the show as well writing this thesis.

KEYWORDS:

puppet theatre, dramaturgy, dramatization, directing

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	5
2 DRAMATURGIA –MITÄ SE ON?	5
2.1 Elokvakerronnan ominaispiirteitä	6
2.2 Elokvasta nukketatteriksi	9
2.2.1 Sovitus vai elokuvan innoittama?	10
3 ESITYKSENI LÄHTÖKOHDAT	12
3.1 Elokv La Stradan kohtaukset	12
3.2 Omat intressini	14
4 DRAMATURGIA MUOTOUTUU	15
4.1 Konsepti	15
4.2 Henkilögalleria ja päähenkilö	17
4.2.1 Henkilöhahmon kaari	19
4.3 Harjoitusvaihe suhteessa dramaturgiaan	20
4.3.1 Nukkien ja materiaalien ominaisuudet	21
5 ESITYKSENI DRAMATURGIA	22
5.1 Sirkus Gelsominan kohtaukset	22
5.2 Ajan ja tilankäytön dramaturgia	25
5.3 Esineiden dramaturgia	27
5.4 Esitys esityksessä	28
5.5 Suhde yleisöön	30
6 MITÄ OPIN?	31
7 LÄHTEET	34

1 Johdanto

Ohjasin Turun Taideakatemiassa taiteelliseksi opinnäytetyökseni keväällä 2009 valmistuneen nukketeatteriesityksen Sirkus Gelsomina. Lähtökohtani esityksen teossa oli Federico Fellinin elokuva La Strada. Tässä kirjallisessa opinnäytetyössäni haluan tarkastella lähemmin esitykseni dramaturgiaa. Analysoin esitykseni dramaturgian kehittymistä ja lopullisen esityksen dramaturgiaa verrattuna Fellinin elokuvan dramaturgiaan. Mitkä asiat vaikuttavat nimenomaan nukketeatterillisen dramaturgian syntymiseen? Miten elokuvasta muotoutuikaan nukketeatteriesitys? Miten elokuvan ja nukketeatterin keinot eroavat toisistaan, toisaalta mitä niillä on yhteistä, ja ennen kaikkea miten kääntää elokuvan kieli nukketeatterin kieleksi?

Ensimmäisessä osiossa luon yleisen katsauksen dramaturgiaan, elokuvadramaturgiaan sekä nukketeatterin dramaturgiaan, lähteinäni Henry Baconin Audiovisuaalisen kerronnan teoria sekä Marja-Leena Lintusen artikkeli nukketeatteridramaturgiasta. Tuo artikkeli oli ainut löytämäni nukketeatteridramaturgiaa käsittelevä aineisto, Jean M. Mattsonin käytännönläheisen Playwriting for the Puppet Theatre –kirjan ohella. Toisessa osiossa esittelen työni lähtökohdat; elokuvan juonen ja toisaalta omat kiinnostuksen kohteeni työtäni aloitessa. Kolmas osio käsittelee esitykseni dramaturgisiin ratkaisuihin päätymistä, ja neljäs osio eri puolia valmiin esityksen dramaturgiasta.

Opiskeluissamme olimme saaneet jonkin verran tietoa dramaturgisista seikoista harjoitustöitä tehdessämme sekä myös valkovenäläisen nukketeatteriohjaajan Andrey Leliavskyn ohjaustyöpajan yhteydessä. Elokuvadramaturgiaan erikoistunut Pentti Halonen piti meille myös kurssin kun valmistelimme opinnäytetöitämme. Olen käyttänyt näiden molempien herrojen opetuksia

lähteinäni. Silti lähdeaineistoni keskiössä ovat omat kokemukseni esityksen teosta.

Esityksen työstäminen on ollut monivaiheinen prosessi. Ensimmäinen versio Sirkus Gelsominasta nähtiin keväällä 2009 Fanatik Figuras –festivaaleilla Turun Taideakatemiassa. Esitys kutsuttiin Tallinnan Teater Treff –festivaaleille toukokuuksi, ja päätin tehdä esitykseen muutoksia, jotka koskivat myös dramaturgiaa. Tämän jälkeen tunsin, että esitys kaipasi vielä lisää harjoittelua, jota jatkoimmekin ennen Ranskan esiintymistä elokuussa 2009. Tässä työssäni esittelemäni dramaturginen runko on viimeisimmästä versiosta, mutta valaisen hieman myös joitakin tekemiämme muutoksia.

Toivon että kirjallisesta työstäni on iloa tuleville nukketeatterin tekijöille, jotka haluavat dramatisoida elokuvan käyttäen nukketeatterin keinoja. Toisaalta se on itselleni keino saada selkoa tekemästani taiteellisesta työstä enemmän analyttiseltä kannalta.

2 Dramaturgia –mitä se on?

Sivistyssanakirjan mukaan

”dramaturgia (kreik. *drâmatûrgi`â* = näytelmänkirjoittaminen) 1. Draaman estetiikka, näytelmän (draaman) olemusta, vaikutusta ja muotoa käsittelevä tiede. Myös tutkimus, joka kohdistuu teatteritaiteen ongelmiin. -2. Dramaturgin toiminta.” (Aikio, 1999)

Wikipedian mukaan:

”Dramaturgia eli *draaman estetiikka*, *näytelmäteoria* tai *näytelmätiede* tarkoittaa aineiston, yleensä tekstin muuttamista tai järjestämistä draamaksi tai esitykseksi. Useimmiten dramaturgiasta puhutaan teatterin yhteydessä, mutta voidaan puhua myös esimerkiksi elokuvan, konsertin tai muun tapahtuman

dramaturgiasta. Kaikissa näissä tapauksissa dramaturgialla tarkoitetaan laajasti määriteltynä sitä, miten esityksen tai tapahtuman eri elementit järjestyvät ja rytmittyvät. Dramaturgian tekeminen vaatii materiaalin ymmärtämistä ja oman näkökulman löytämistä sekä esityksellisten ja draamallisten keinojen hallintaa ja tuntemusta. Kun alkujaan muuta genreä, esimerkiksi runoutta tai proosaa oleva materiaali järjestetään draamaksi tai esitykseksi, puhutaan materiaalin dramatisoinnista. Usein esimerkiksi romaaneja dramatisoidaan elokuvakäsikirjoituksiksi tai näytelmiksi. Silti myös draamaksi kirjoitetun tekstin yhteydessä puhutaan usein dramatisoinnista, kun draamateksti tulkitaan esitykseksi.” (<http://fi.wikipedia.org/wiki/Dramaturgia>)

Omassa työssäni lähtökohtanani oli elokuva, josta halusin muokata nukketeatteriesityksen eli voidaan siis puhua elokuvan dramatisoinnista nukketeatteriesitykseksi.

2.1 Elokuvakerronnan ominaispiirteitä

Hollywood-elokuvien dramaturgia tukeutuu yhä tiukasti aristotelisiin periaatteisiin, mikä on johtanut hyvin tiukkoihin määrittelyihin siitä, millainen on kunnollinen draaman kaari elokuvassa. On syntynyt kolmen ”näytöksen” malli, jossa osien suhteellisten kestojen pitäisi jakaantua varsin tarkkaan suhteessa $\frac{1}{4}$ - $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{4}$. Erään määritelmän mukaan näiden kolmen jakson sisältö on 1) ongelmien esitleminen 2) yhteenotto sankarin ja vastustajan kanssa, joka johtaa ratkaisemattomaan ongelmaan 3) ongelmien ratkaisu. Kristin Thompson arvioi Hollywood-elokuvan kerronnan nelivaiheisena, koska usein pitkässä toisessa näytöksessä on vahva keskikohta, juonen solmukohta, jossa päähenkilön päämääräasettelussa tapahtuu jokin muutos. Thompson antaa neljälle osalle nimet set up, complicating action, development ja climax, jota usein seuraa vielä epilogi. (Bacon 2000, 98-99) Taide-elokuvassa ei välttämättä ole löydettävissä yhtä selkeää jakoa eri vaiheisiin, usein jo senkin takia, että henkilöiden päämäärät eivät hahmotu niin selvästi, että muutokset niissä voisivat toimia rajakohtina. (Bacon 2000, 99)

Elokuvan alkaessa, katsojan hypoteesien tekemistä aletaan ohjata säännöstelemällä ekspositiota eli sitä kuinka paljon ja kuinka nopeasti hänelle annetaan tietoa henkilöistä, heidän taustoistaan ja tarinan lähtötilanteesta. Valtavirtaelokuvassa ekspositio on yleensä keskitetty ja varhainen. Taide-elokuvassa ekspositio sitä vastoin on usein hajautettu. Henkilöt avautuvat katsojille vasta vähitellen kerronnan myötä. Näin henkilöille voidaan antaa enemmän psykologista syvyyttä ja kehitellä elokuvan tematiikkaa rikkaammin. (Bacon 2000, 100-103)

Kun valtavirtaelokuvassa tarina on saatu kunnolla käyntiin, se etenee pitkälti päähenkilöiden, heidän rakastettujensa, apureidensa ja vastustajiensa joko yhteen sopivien tai sitten keskenään ristiriitaisten motivaatioiden sekä niiden synnyttämän toiminnan varassa. Esteet päämäärien saavuttamisen tiellä koettelevat henkilöiden sitkeyttä ja henkistä kestävyyttä. Päälinjan rinnalla kulkee usein muita pää- ja sivulinjoja, joita vasten varsinainen päälinja peilautuu. Toinen tarinan päälinjoista on lähes poikkeuksetta heteroseksuaalinen romanssi. (Bacon 2000, 104)

Toisto ja variointi ovat eräät keskeisimmistä kerrontaa strukturoivista tekijöistä. Kerronnassa on aina eriasteisia kertautuvia elementtejä, jotka lisäävät elokuvan ymmärrettävyyttä. Kertauksen ja varioinnin elementti löytyy usein myös päähenkilön yrityksistä saavuttaa päämääränsä. Usein tavoiteltavaa asiaa yritetään turhaan saavuttaa kaksi kertaa, kolmannella kerralla siinä onnistuen.

Elokuvan toiminta jäsentyy kohtauksiin, joita voidaan pitää dramaturgian pienimpinä yksikköinä. Elokuvassa kohtausten välillä on kuvan leikkaus, joten kohtausten linkittäminen toisiinsa esimerkiksi repliikkien avulla on yleistä. Joskin taide-elokuvassa kohtausten välinen kausaalinen suhde saattaa jäädä viitteenomaiseksi tai täysin avoimeksi. Mutta myös monien lähelle valtavirtaa sijoittuvien elokuvien rakenne on verraten löyhä. Esimerkiksi monet road moviet rakentuvat henkilöiden sattumalta kohtaamien ihmisten ja tilanteiden varaan. (Bacon 2000, 107-108)

Aristotelisen ihanteen mukaisessa tarinassa on vahva sulkeuma. Loppua kohden palaset loksahtavat paikoilleen, päämäärien suhteen on päästy ratkaisuun. Epilogissa päähenkilöt usein nauttivat saavutetusta asioiden tilasta. Viimeinen otos on usein lopullinen kiteytys. Sulkeumaan liittyy usein implisiittinen moraalinen kannanotto. Valtavirtaelokuvassa melkein aina hyvät palkitaan ja pahoja rangaistaan. Asioiden moraalisesti oikealle tolalle saattaminen voi saada aikaan fyysisen jännityksen laukeamisen (Aristoteleen katharsis). Taide-elokuvassa loppu voi olla monella tavalla avoin. Vaikka tarinassa olisikin sulkeuma, sillä ei tunnu olevan ainakaan yhtä vahvaa moraalista universumia ja tasapainotilaa palauttavaa tehtävää kuin Hollywood-elokuvassa. Tyypillisessä eurooppalaisessa taide-elokuvassa simuloidaan elämän jatkuvuutta ja moniselitteisyyttä sillä, että tarinassa ei ole vahvaa loppua joka löisi lukkoon merkitykset. Kokonaisuus saattaa silti vaikuttaa eheältä, kun diskurssin tasolla loppu voidaan saada aikaan formaaleilla keinoilla (esimerkiksi kameran etääntyminen kohteesta). (Bacon 2000, 115-117)

2.2. Nukketeatterin dramaturgiaa

Dramaturgia tarkoittaa materiaalin järjestämistä esitykseksi, nukketeatterin ollessa kyseessä näyttämöteokseksi. Kaikki kerronta perustuu katsojan mielenkiinnon ylläpidolle. Aristoteles on kirjoittanut siitä parhaiten, joten lähes kaiken dramaturgian pohjana on hänen Runousoppinsa. Niinpä edellä esittelemäni elokuvan dramaturgian perusopit ovat sovellettavissa myös nukketeatteriin. Voisiko nukketeatterin dramaturgiassa silti olla joitakin selvästi sille tyypillisiä piirteitä?

Michael Meschkelle nukketeatteridramaturgian lähtökohtana on sanallinen kirurgia: ”nukketeatteri elää ensisijaisesti liikkeen välityksellä. Sanojen laatu on tärkeää, se mitä pyyhitään ja mitä jätetään. Paras sovitus on se jota ei huomaa.” (Lintunen 2009, 213)

Suomalaisten nukketeatterinäytelmien rakenne on perustunut pitkälti aristoteliseen näytelmäkasitykseen ja suljetun draaman ihanteisiin. Tarina kerrotaan useimmiten juonen ja toiminnan kautta. Draaman jännite syntyy

vastavoimien kamppailusta. Katsoja jännittää, miten käy päähenkilölle, johon useimmiten samastutaan vahvasti. Suljetun dramaturgian syy-seuraussuhteisiin perustuvaa juonenkuljetusta käytetään usein lastenteatterissa, missä tapahtumat päättyvät onnelliseen loppuun, topeliaaniseen tyyliin. (Lintunen 2009, 213-214) Valtavirtaelokuva ja lastenteatteri käyttävät siis pitkälti samoja kerronnan kaavoja.

”Bertolt Brecht toi 1920-luvulla teatteriin episodimaisen dramaturgian. Hän katkoi lineaarisen juonenkuljetuksen ja pyrki paljastamaan katsojalle avoimesti esityksen teatterillisuuden. Avoimessa dramaturgiassa loppuratkaisu jää usein auki, katsojan pohdittavaksi. Puolalaisen teatteritutkijan Henryk Jurkowskin mielestä Brechtin suurin anti nukketeatterille on kertojan palauttaminen nukketeatterinäyttämölle. Nykynukketeatterissa usein käytetty keino onkin ihmisenäyttelijä kertojan roolissa tai ”näytelmä näytelmässä” –rakenne, jossa kehystarina on ihmisten esittäjä, ja sen sisällä on nukeilla esitetty näytelmä.” (Lintunen 2009, 214)

Jos esityksen tekemisen lähtökohtana on tarinan sijasta jokin teema, ja metodina käytetään prosessikeskeistä devising-tekniikka, jolloin työryhmä synnyttää teoksen yhteisvoimin pikemmin kuin yhden ohjaajan sanelemana, voi dramaturgia olla perinteisesti käsitettynä hyvin löyhä. Tällainen dramaturgia ei noudata perinteisiä draaman lakeja, ja sikäli sitä voisi verrata taide-elokuvaan.

2.2 Elokvasta nukketeatteriksi

Sekä elokuva että teatteri perustuvat kuviin. ”Elokvakertoja toimii muotoilemalla ja määrittelemällä visuaalisia merkityksiä.” (Gunning 1991, 17-18). Ja kuten elokuva, myös teatterissa ensisijaista on asioiden näyttäminen pikemmin kuin kertominen: ”Both plays and books or stories incorporate characters, plots and atmosphere, words and pictures. But a play also features movement and sound.— Theatre is a matter of showing, not telling.”(Mattson 1997, 39)

Joskus perinteistä teatteria katsoessa tulee mieleen, että nukketeatteri on sittenkin läheisempi sukulainen elokuvalle kuin draamateatterille. Nukke ei samalla tavalla ”kestä” puhetta kuin ihmisnäyttelijä, sen luonteelle ominaisempaa on ilmaista liikkeen avulla. Mielestäni mielenkiintoinen nukketeatteriesitys ei perustu puhuviin nukkeihin vaan toimintaan, liikkeeseen ja kuviin, kuten elokuvakin. Molemmissa peräkkäiset kuvat luovat tarinan. Elokuva on 1,5 –tunnin kestoaltaan usein pidempi kuin keskiverto tunnin nukketeatteriesitys. Tämä mahdollistaa monien ristikkäisten, toisiaan täydentävien juonien punomisen yhden elokuvan sisälle. Nukketeatterissa useimmin keskitytään tiukemmin yhden juonen ympärille jo lyhyemmästä kehosta johtuen. Omassa lopputyössäni keston tuli olla noin puoli tuntia, joten tarina oli kerrottava tiiviissä muodossa. Koko La Stradan tarina oli mahdotonta mahduttaa kaikkine yksityiskohtineen tuohon aikaan. Lähdemateriaalia oli siis muokattava ja sovitettava.

2.2.1 Sovitus vai elokuvan innoittama?

On olemassa monta erilaista tapaa käyttää lähdemateriaalia. Käsittelimme näitä dramaturgian luennolla. Suhde lähdemateriaaliin luokiteltiin nollassa seiskaan, tekijän oman osuuden kasvaessa suhteessa lähdetekstiin:

0. kopio (copy)
 1. presentaatio (presentation)
 2. tulkinta (interpretation)
 3. perustuu (based on)
 4. perustuu löyhästi (loosely based on) -vaihda oman esityksesi nimi!
 5. saanut inspiraationsa (inspired by)
 6. kunnianosoitus (homage, sign of respect)
 7. pastissi (pastiche) -samankaltaisuutta, mutta täysin uusi tarina
- (Pentti Halonen 26.1.2009)

Sovitusta tehdessä voi suhde lähdetekstiin olla uskollinen tai siihen voi sisältyä jokin tietty asenne. Asenne voi olla korkea tai alhainen, riippuen siitä, kokeeko

lähdetekstin vakavana vai koomisena. Tässä erilaisia asenteita ja niiden ilmenemismuotoja:

- 1) mukaepiikka, jäljittelee korkeaa tyyliä, mutta alhainen aihe
- 2) parodia; kohdistuu tiettyyn teokseen tai teossarjaan ja sen tyyliin, alhainen aihe ja henkilöt, perustuu liioitteluun (esim. *Scream* ja siitä tehty *Scary Movie*)
- 3) travestia; korkea aihe, alatyylillä (esim. *Brian's Life*), englantilaisten suosima!
- 4) allegoria; alateksti, jossa korkea moraalinen sanoma, sovitukset kuvittavat usein poliittisen, uskonnollisen tai filosofisen alatekstin, esimerkiksi jotkin hahmot voivat olla kuten Jeesus tai paholainen (esim. *Night of the Hunter*, *The Boy with Green Hair*)
- 5) ironia; usein älykäästä ja monimerkityksellistä, jossa yleisön tarkoitus ymmärtää molemmat merkitykset, urbaania julmuuden kulttuuria, ylemmydentuntoista, hyväksyy henkilöhahmojen viat, eikä yritäkään peittää niitä
- 6) satiiri; usein poliittista, haluaa muuttaa asioita, eikä suojele ketään (Pentti Halonen 26.1.2009)

Esimerkiksi Alfred Hitchcock sovitti ja ohjasi mielellään "huonoja" kirjoja, koska ne antoivat omalle työlle tarpeeksi vapautta, eikä niitä tarvinnut kunnioittaa. Oma lähtökohtani *Sirkus Gelsomina* tehdessä oli toisenlainen. Pidän elokuvasta, joten suhde lähdetekstiini on kunnioittava. Alatyyliset sovitukset, joissa komiikalla on suuri rooli, ovat siis poissuljettuja. Esitykselläni haluaisin koskettaa yleisöä, kuten elokuva ja sen tarina koskettivat minua. Elokuva on klassikko ja monien tuntema, joten siinä suhteessa se oli hankala lähdeteksti; sen kanssa oli vaikea lähteä kilpailemaan. Oli löydettävä oma näkökulma tarinaan. Tuon näkökulman etsimisessä lähdin sen verran pitkälle alkuperäisestä lähdetekstistäni, että lopullisen esityksen käsiohjelmassa mainitsen, että esitys on saanut innoituksensa Federico Fellinin elokuvasta *La Strada*.

Miten sovitustyötä sitten käytännössä voi lähteä tekemään? Sovitustyön aluksi on hyvä lukea teos useaan kertaan. Omat ideat kannattaa jättää taka-alalle ja keskittyä etsimään tekstistä olennaista; mistä teos oikeasti kertoo? Toisessa vaiheessa tekstistä alleviivataan kaikki mikä on hyvää ja kiinnostavaa yleensä. Tässä voi tehdä esimerkiksi kolme kierrosta, joissa eri kerroilla esiin nousseet asiat merkataan eri väreillä. Sen jälkeen tärkeimmäksi nousseet alleviivaukset listataan, jolloin saadaan esiin teoksen tärkein sisältö. Neljännessä vaiheessa kirjoitetaan yhden sivun proosateksti, jossa kerrotaan tarina alusta loppuun. Viidennessä vaiheessa tehdään tarkempi kohtausluettelo, joka on kuin käsikirjoitus, mutta ilman dialogia. Sen avulla pystyy hahmottamaan eri osien suhteet toisiinsa nähden; onko joku liian kevyt tai raskas, ja onko kohtausjärjestys toimiva. Toiminnan tulisi kasvaa loppua kohden. (Pentti Halonen 26.1.2009)

"In any good adaptation, the essence of the story is retained" (Mattson 1997, 39). Mielestäni tarinan ydin ei kuitenkaan ole mikään absoluuttinen totuus tarinasta. Ohjaaja Aleksey Leliavskyn mukaan tarinan ydin on jokaiselle lukijalle hieman erilainen, ja tuon oman näkökulman löytäminen todella tärkeää.

3 Esitykseni lähtökohdat

3.1 Elokuva La Stradan kohtaukset

La Strada ei noudata perinteisen Hollywood-elokuvan kaavaa; paha ei saa palkkaansa, loppu on onneton ja hahmojen eri puolet paljastuvat katsojalle hiljalleen elokuvan edetessä. Asioita ei myöskään selitellä, katsojan omalle tulkinnalle jätetään paljon tilaa. Jo nimi La Strada (suomeksi *tie*) viittaa siihen että elokuvassa on myös road movien piirteitä; moottoripyörällään parivaljakko matkaa halki Italian maaseudun ja kohtaa erilaisia ihmisiä ja tapahtumia. Elokuvan traagisin hetkikin, se, että Zampano tappaa Il Maton, on sattuman kauppaa.

Seuraavassa elokuvan juoni jaettuna osiin. Olen otsikoinut osiot niiden draamallisen funktion mukaan, jonka perässä on osion merkitys päähenkilön kehityksen kannalta.

Henkilöiden esittely – kiertolaiselämä alkaa

La Strada –elokuvan esittelyjakso alkaa siitä, kun mustalaismies Zampano on tullut etsimään uutta avustajaa kuolleen Rosan tilalle. Perheen äiti myy Rosan siskon, nuoren ja hiukan oudon Gelsominan, 10 000:sta liirasta. Gelsominan lähtiessä Zampanon mukaan selviää tälle sekä elokuvan katsojille, että Zampano tienaa elantonsa voimamiehenä. Hän kiertää moottoripyörällään kylästä kylään, ja viihdyttää yleisöä usein samalla ohjelmanumerolla; rautaketjun katkaisulla rintalihastensa avulla.

Konflikti – elämä alistettuna

Zampano käyttää sekä fyysistä että henkistä väkivaltaa kouluttaessaan Gelsominasta uuden avustajansa. Gelsomina säilyttää kuitenkin optimistisuutensa, ja on naivin innoissaan uusista taidoistaan soittaa rumpua, tanssia ja esiintyä klovnin hahmossa.

Ensimmäinen ratkaisuyritys – pako ja uusi ihastus

Huonon kohtelun vain jatkuessa hän saa lopulta tarpeekseen ja karkaa kaupunkiin. Siellä hän sattumoisin pääsee seuraamaan Il Maton, trapetsitaitelvan klovnin, huikeaa katuesitystä. Zampano kuitenkin löytää Gelsominan kaupungista ja väkivalloin pakottaa hänet jälleen mukaansa.

Konflikti syvenee – valinnan vaikeus

He liittyvät kiertelevään sirkusryhmään, jossa Il Matto on myös palkattuna. Veitikkamainen Il Matto tuo Gelsominan elämään uudenlaista iloa, mutta itselleenkin tuntemattomista syistä Il Matto hännää Zampanoa aina kun mahdollista. Kiusaaminen saa Zampanon raivoihinsa ja lopulta molemmat miehet joutuvat putkaan. Il Matto vapautetaan ensin. Pitkässä keskustelussa Gelsominan kanssa Il Matto kertoo tälle, kuinka elämä Zampanon palvelijana ei

ole ainut vaihtoehto. Hänen filosofiansa on, että kaikella on tarkoituksensa, jopa pikkukivellä ja niin myös Gelsominalla. Gelsomina päättää että hänen tehtävänsä on huolehtia Zampanosta.

Toinen ratkaisuyritys - paluu entiseen

Zampano vapautuu vankilasta ja Gelsomina tarjoutuu menemään naimisiin hänen kanssaan. Zampano ei välitä tarjouksesta, mutta ei myöskään estele, kun Gelsomina haluaa jatkaa kiertävää elämää hänen kanssaan. Molemmat miehet erotetaan sirkuksesta ja jatkavat omia teitään, Zampano jälleen Gelsomina mukanaan.

Traaginen käänne - murtuminen

Sattumoisin he kohtaavat jälleen keskellä peltoja, kun Il Matto on vaihtamassa puhjennutta auton rengasta. Zampano hakkaa Il Maton ja tyytyväisenä kostostaan on lähdössä tiehensä, kun Il Matto yht'äkkiä tuupertuu maahan ja kuolee. Zampano piilottaa ruumiin ja työntää auton alas tieltä. Hän on helpottunut kun pääsee rikoksesta kenenkään näkemättä, mutta tappo murtaa Gelsominan. Hän ei järkytykseltään pysty työskentelemään kuten ennen. Niinpä Zampano hylkää nukkuvan Gelsominan.

Epilogi – hulluksi tuleminen

Neljän-viiden vuoden kuluttua Zampano kuulee naisen hyräilevän samaa sävelmää, jota Gelsominan oli tapana soittaa. Hän saa kuulla, että naisen isä oli löytänyt Gelsominan rannalta ja ottanut tämän kotiinsa. Pian tämä oli kuitenkin kuollut. Zampano juo päänsä täyteen, ja loppukuvassa hän makaa rannan hiekassa murtuneena ja itkien lohduttomasti.

3.2 Omat intressini

Jo aiemmin opiskelujen aikana, minulla oli suunnitelma tehdä esitys La Stradan pohjalta. Silloin syntynyt idea esityksestä esityksen sisällä ja sirkustempu nukeilla jäivät kuitenkin vielä suunnitelma-asteelle. Kun aloimme suunnitella lopputöitämme, minulla oli mielessä seuraavanlaiset teemat: onneton

rakkaustarina ja siitä selvyminen, hylätty nainen ja hulluksi tuleminen. ”Yhden naisen soolo, puheenvuoro, jonka teemoina hulluus ja yksinäisyys” olen kirjoittanut muistikirjaani 8.5.2008, mutta tuolloin minulla oli vielä monta vaihtoehtoa lähdetarinaksi. Ideani oli tehdä esitys kodittomasta naisesta, joka kantaa menneisyyttään mukanaan muovipusseissa, eli menneisyyden kertominen nukkien avulla oli jo silloin ajatuksissa. Jossain vaiheessa katsoin uudelleen La Stradan, ja päätin sittenkin tarttua siihen.

Elokuva La Strada on paljon symbolistisiakin aineksia sisältävä kolmiodraama. Paitsi sen koskettava tarina, minuun vetosi myös sen mustavalkoinen sirkusmaailma ja erityisesti Gelsominan pikkutyttömäisen naiivi klovnihahmo. Aloin pohtia, mitä Gelsominalle tapahtuu Zampanon jätettyä hänet yksin? Tajusin, että voisin yhdistää menneisyyden muistelun, hylätyn naisen sekä La Stradan, kun aloittaisin tarinani tuosta hylätyksi tulemisen hetkestä; ja keskittyisin Gelsominan roolihenkilöön.

7.1.2009 pidetyssä seminaarissa esittelimme ohjaussuunnitelmamme. Siinä vaiheessa tiesin, että halusin tehdä sooloesityksen, jossa hylätty Gelsomina muistelee, mitä hänelle on tapahtunut ja kertoo sen nukkien ja sirkusnumeroiden avulla. Yksi inspiraationi lähde oli kuvataiteilija Alexander Calderin mekaaninen sirkusesitys. Halusin esitykseeni samanlaista koomista yksinkertaisuutta, mutta valjastettuna koskettavan tarinan kerrontaan.

4 Dramaturgia muotoutuu

4.1 Konsepti

Kun olin katsonut elokuvan useaan kertaan, analysoinut tarinaa ja sen hahmoja, oli aika alkaa hahmotella oman esitykseni perusideaa ja rakennetta. Valitsin esitykseni lähtökohdaksi hylätyn Gelsominan, joka nukkien avulla käy läpi menneisyyttään. Lähtökohtani oli siis jo melko kaukana itse elokuvasta. Elokuva oli minulle enemmänkin inspiraation lähde. Otin elokuvasta sen kolme

päähenkilöä, Gelsominan, Zampanon ja Il Maton, ja heidän välisen kolmiodraaman halusin välittyvän nukkekohtausten avulla.

Elokuvan viimeisessä kohtauksessa Zampano saa tietää, että Gelsomina soitti trumpettilla hänen lähtönsä jälkeen. Elokuva antaa vihjeitä, että Gelsomina ei koskaan selviydy kokemuksistaan, hän kuolee hulluna. Mutta hän on myös jatkanut trumpetin soittamista (nainen kylässä kertoo tästä Zampanolle). Kaiken kokemansa jälkeen hän siis silti jatkaa soittamista. Vaikka hän ulkopuolisten silmin vaikuttaa hullulta, voiko hän silti olla onnellinen? Tuoko soittaminen hänelle lohtua? Gelsominan hahmon naivius sai minut uskomaan, ettei hän sittenkään kuollut onnettomana. Ehkä hänellä sittenkin säilyi edes jonkinlainen usko elämään.

Elokuvassa Zampano jättää Gelsominalle trumpetin, jolla Gelsomina on häntä säestänyt. Trumpetti-ideasta luovuin varhain ja vaihdoin sen matkalaukkuun. Mutta mitä olisi matkalaukun sisällä? Harjoitusteni alkaessa perusideana oli se, että Zampano on ollut nukketaitelija, ja Gelsomina hänen avustajansa. Jättäessään Gelsominan yksin Zampano jättäisi matkalaukussa Gelsomille osan nukeistaan. Gelsominalle tämä olisi ensimmäinen kerta, kun hän saisi koskea nukkeihin. Tämä idea osoittautui kuitenkin ristiriitaiseksi. Miten katsoja saadaan ymmärtämään, että suhde nukkeihin on nyt eri kuin se ollut Zampanon kanssa? Olisi pitänyt tehdä alkuun erillinen kohtaus ” elämä Zampanon kanssa”. Sitä paitsi, miksi Zampano jättäisi ammatissaan tarvittavat välineensä hylkäämälleen avustajalleen?

Nukenrakennusvaiheessa keräilin kirpputoreilta metallisia keittiövälineitä, joista syntyi ensin metallinen Zampano. Tämä toi idean matkalaukun sisällölle; siellä olisikin vain ruoanlaittoon tarvittavia välineitä, joista Gelsomina itse rakentaa nukkensa ja sirkusmaailman. Eli he ovat Zampanon kanssa olleet sittenkin sirkustaiteilijoita, eivät nukketatterin tekijöitä. Keittiövälineiden jättäminen Gelsominalle on Zampanolta jälleen kerran nöyryyttävä ele, sillä hän tietää että Gelsomina ei osaa laittaa ruokaa.

Halusin esitykselleni toivoa antavan lopun. On hullua luoda peltiromuista sirkusesitys, keskellä yötä, kun kaikki on menetetty. Se on Gelsominamaista hulluutta, mutta juuri sen avulla hän voi jatkaa eteenpäin. Esityksen avulla hän käy läpi menneisyyttään, ja lopulta on valmis päästämään siitä irti. Hän ei halua enää sitä klovnin roolia itselleen, joka hänellä on aina ollut. Hän pesee kasvonsa. Miten hänen käy ilman tätä roolia, jää avoimeksi kysymykseksi.

4.2 Henkilögalleria ja päähenkilö

Keskushenkilöihin kuuluvat kaikki ne henkilöt, joita katsoja rakastaa, vihaa ja pelkää. Usein keskushenkilö kärsii eniten. (Nikkinen ym. 2007, 45) La Strada - elokuvassa Gelsomina ja Zampano ovat eittämättä tarinan keskushenkilöt. Kumpikaan heistä ei kuitenkaan sovi perinteiseen päähenkilökategoriaan. Elokuvassa seurataan läheltä Gelsominan koettelemuksia, mutta onko hän lopulta tuon tarinan päähenkilö? ”Päähenkilö on se, jolle tapahtuu ja jonka kokemuksiin katsoja samastuu. Päähenkilöllä pitää olla tahto muuttaa tilannetta, sillä suurin muutos elokuvan aikana tapahtuu päähenkilössä.” (Nikkinen ym. 2007, 59) Gelsominalla on ehkä hatara toive, siitä että elämä muuttuisi paremmaksi, mutta hän on hyvin passiivinen. Hän on enemmänkin uhri, joka pysyy läpi tarinan naiviin lapsekkaana. Zampano taas on näennäisesti riivaajan roolissa, hän on elokuvan pahis, mutta lopussa katsojan on vaikea olla samastumatta häneen, kun hänestä paljastuu herkkä, ehkä katuvaikin puoli.

Nukketeatteriohjaaja Aleksey Leliavskyn mukaan dramatisoinnissa erityisen tärkeää on valita tekstin lukemisen jälkeen oman esityksen päähenkilö. Kaikki tarinan tapahtumat tulee liittyä päähenkilöön ja hänen kehitykseensä (Sippola 2007, 16). Elokuvassa Gelsomina ei ole perinteisessä mielessä draamallinen henkilö, koska hän ei kehity, mutta esityksessäni halusin hänen olevan päähenkilö, joten hänen olisi käytävä läpi suuri muutos.

Yhdessä työryhmäni kanssa analysoimme tarkemmin Gelsominan henkilöahmoa. Ensimmäisen esitysversion tekemisessä päähenkilön kehitys

jäi mielestäni keskeneräiseksi; hän jätti lopussa sirkusmaailmansa, mutta edelleen samanlaisena naiivina klovnina, mikä hän aina oli ollutkin, kokematta suurempaa muutosta. Seuraavassa versiossa yritin paneutua enemmän siihen, miten tapahtumat vaikuttavat päähenkilöön ja miten hän muuttuu.

Dramatisoinnissa on tarkasteltava myös muita tarinan roolihahmoja; mitä eri henkilöt edustavat, mikä on niiden funktio tarinan kannalta, ja keitä tarvitsen omaan esitykseeni? Itse valikoin tarinani henkilöiksi Gelsominan, Zampanon, Il Maton sekä Zampanon naiset.



4.2.1 Henkilöhahmon kaari

Henkilöhahmon kaari tarkoittaa hänen kehitystään elokuvassa. On olemassa kolme henkilöhahmon kasvua ja muutosta käsittelevää koulukuntaa. Ensimmäisen koulukunnan mukaan henkilöhahmoilla on tapana kasvaa ja muuttua kuten oikeilla ihmisillä, nämä elokuvat ovat muodonmuutostarinoita. Katsojan on nähtävä muutoksen eri vaiheet. Kaari on usein helpompi rakentaa takaperin loppupisteestä vaiheittain alkupisteeseen. Toisen koulukunnan mukaan henkilöhahmot ajautuvat uudenlaisiin olosuhteisiin, jotka pakottavat heidät käyttäytymään eri lailla. Kolmannen koulukunnan mukaan henkilöhahmot ovat staattisia, heidän perusluonteensa pysyy samana (esimerkkinä tilannekomediat).” (Nikkinen ym. 2007, 35-36)

Päähenkilöllä on oltava vain yksi keskeinen päämäärä. Hahmon tahdon suunta viittaa siihen, miten henkilön tavoite näkyy hänen toiminnassaan. Hahmon päämäärän voi kuitenkin jakaa dramaattiseen ja temaattiseen tavoitteeseen. Ensimmäinen viittaa henkilön konkreettiseen ja keskeiseen tavoitteeseen, jälkimmäinen käsittelee asiaa, joka henkilön on opittava. (Nikkinen ym. 2007, 36-37)

Oma esitykseni on kasvutarina siitä, kuinka Gelsomina uskaltautuu astumaan uuteen itsenäiseen elämään elettyään Zampanon väkivallan alla. Hän muuttuu epäitsenäisestä ja arasta vahvemmaksi ja uskaltaa aloittaa itsenäisen elämän.

Konkreettinen tavoite Gelsominalla on selviytyä hengissä keskellä tuntematonta paikkaa, hylätynä, ilman rahaa tai ruokaa. Ainoa mitä hän osaa, on esiintyä. Hän kuvittelee itselleen yleisön ja rakentaa romusta samanlaisen sirkusmaailman, jossa hän on tottunut elämään. Temaattinen tavoite hänellä on oppia ymmärtämään, että hän ei tarvitse tuota vanhaa maailmaa, eikä Zampanoa. Hän voi pärjätä omillaan.

Henkilöhahmon päämäärän on aina oltava motivoitu. Motivaatioita määriteltessään kirjoittaja voi hyödyntää ihmisen perusmotivaatioita. (Nikkinen ym. 2007, 37) Gelsominan kohdalla motivaatio rakentaa sirkus on hänen

klovnin roolinsa, joka ei ole ainoastaan ammatti, vaan hänen tapansa käsitellä asioita on laittaa ne esityksen muotoon. Roolinsa avulla hän on elämässään saanut hyväksyntää ja rakkautta, muita keinoja hän ei vielä tunne. On siis kyse perusmotivaatioista eloonjääminen, hyväksynnän saaminen ja toisaalta itsensä toteuttaminen.

Gelsominan henkilöhahmon motivaatioissa tapahtuu muutoksia. Ensin hän luo Zampanon, jotta saisi kaipaamansa Zampanon takaisin edes nukun muodossa. Esityksen edetessä Gelsominan suhde Zampanoon muuttuu vihasta, säälin kautta kostonhimoiseen turhautumiseen. Lopussa hän tajuaa, että hän voi oppia elämään ilman tuota miestä.

4.3 Harjoitusvaihe suhteessa dramaturgiaan

Elokuvan ja nukketeatterin tuotantoprosessit eroavat toisistaan paljon. Tämä vaikuttaa myös niiden dramaturgian syntyminen erilaisiin tapoihin. Elokuvan teossa on perinteisesti hyvin tiukat työvaiheet; ensin kirjoitetaan käsikirjoitus, jonka on oltava mahdollisimman tarkka, sillä kuvaukset ovat kalliit ja niissä ei sovi hukata aikaa käsikirjoituksen korjailuun. Nukketeatterin tekeminen on usein leppoisampaa hommaa, jossa harjoitusvaiheessa esitys alkaa saada muotoaan, joten kaiken ei tarvitse olla etukäteen niin tarkasti suunniteltua kuin elokuvan teossa. Vaikka käsikirjoitus olisikin laadittu ennen harjoitusten alkua, voi siihen harjoitusten myötä tulla vielä paljon muutoksia. Lavalla olevilla materiaaleilla ja nukeilla on ”oma tahtonsa”, jota kuuntelemalla saa paljon uusia ideoita, mutta joutuu ehkä myös luopumaan joistakin käsikirjoituspöydän ääressä luoduista.

Vacklinin mukaan ”jokainen kirjoittaja on törmännyt neuvoon: Show don’t tell, näytä älä kerro. Näyttäminen on visuaalista, elävää ja dramaattista.” (Nikkinen ym. 2007, 9) Näin meillekin on koulussa opetettu. Nukketeatterin kieli on vahvimmillaan visuaalista. ”Tätä neuvoa toistetaan, jotta kirjoittaja oppisi kirjoittamaan kuvia. ”Nainen on hermostunut” on kertomista, kun taas ”Leena naputtaa kihlasormustaan pöydän pintaa vasten vilkuillen ympärilleen” on näyttämistä.” (Nikkinen ym. 2007, 9) Itse koen kuitenkin että näin yksityiskohtainen kirjoittaminen ei ole nukketeatterin tekemisessä aina tarpeen.

Jos kirjoittaa ”nainen on hermostunut” jättää enemmän tilaa harjoitusvaiheeseen myös esittäjän (ja ohjaajan) löydettäväksi. Tällöin hermostumisen näyttämiseksi voidaan löytää muita ja ehkä mielenkiintoisempiakin, ainakin juuri tälle roolihahmolle tyypillisiä keinoja, kuin pelkästään sillä hetkellä kirjoittajan päähän pälkähävät näyttämisen keinot.

Leliavsky neuvoi ensin luomaan esityksen dramaturgian, mutta työskentelytapoja on varmasti yhtä monia erilaisia kuin on ohjaajiakin. Voisiko väittää, että kun halutaan kertoa tietty satu tai tarina, on hyvä että harjoitusten alkaessa dramaturgia on jo pääpiirteissään valmis? Dramaturgia toimii silloin ohjaajan tukena, materiaalia voi etsiä vapaasti, kuitenkin kohtausten vaatimuksia kuunnellen. Mitä tässä kohtauksessa täytyy tapahtua, mitkä ovat päähenkilön pyrkimykset ja onnistuuko hän niissä vai ei? Kun taas esityksen lähtökohtana on tarinan sijaan teema, jota halutaan tutkia yhdessä työryhmän kanssa, voi dramaturgiakin syntyä vasta myöhemmin harjoitusprosessin myötä.

Omassa työssäni esityksen dramaturginen runko oli valmiina harjoitusten alkaessa, ja harjoittelun myötä se tarkentui.

4.3.1 Nukkien ja materiaalien ominaisuudet

”In puppet theatre, technical ideas, needs and solutions are such an obtrusive part of the entire creative process that puppet theatre becomes much more dependent upon its own creators than live-actor theatre is upon his directors” (Meschke 1992, 159).

Nukkien ominaisuudet vaikuttivat myös Sirkus Gelsominan dramaturgian kehittymiseen. Vaikka osa dramaturgisista ratkaisuista löytyi jo suunnitteluvaiheessa, moneen vaikutti nukkien tekniset ominaisuudet. Esimerkiksi harjoitusten alkaessa en vielä tiennyt tarkalleen, miksi Gelsomina palaa Il Maton luota takaisin Zampanon luo. Elokuvasa tämä ratkaisu syntyy Il Maton ja Gelsominan keskustelun pohjalta, se siis perustuu täysin dialogille. Harjoituksissa löytyi nukkien ominaisuuksien avulla keino näyttää tämä konkreettisesti; Il Matto vie Zampanolta silmät. Zampano on sokeana avuton ja

vain Gelsomina voi häntä auttaa. Tässäkin tapauksessa auttoi lähdetekstin eli elokuvan analysointi. Elokuvassa Gelsomina palaa, koska hän kokee että Zampano tarvitsee sittenkin juuri häntä. On tärkeää kysyä joka dramaturgisessa käänteessä ”miksi?”; miksi Gelsomina palaa? miksi hän ei valitse elämää Il Maton kanssa? Usein harjoitteluvaihetta tietenkin helpottaa, jos ohjaaja on jo suunnitteluvaiheessa esittänyt itselleen nämä kysymykset. Tällöin harjoituksissa voidaan keskittyä keinojen etsimiseen, eikä enää niinkään dramaturgisten kysymysten pohtimiseen. Mutta joskus keinot voivat tuoda myös dramaturgisia vastauksia.

5 Esitykseni dramaturgia

5.1 Sirkus Gelsominan kohtaukset

Dramatisoinnissani pyrin siirtämään elokuvan tapahtumat nukketeatteriesityksen kohtauksiksi. Halusin kertoa elokuvan tarinan menneen muisteluna, joka tapahtuu kaikki pienen sirkusareenan puitteissa.

Intro

Kun valot lavalla syttyvät, yleisö näkee takin alla nukkuvan Gelsominan. Takki herää hitaasti eloon. Takki yrittää kuristaa Gelsominaa, mutta Gelsomina saa sen taltutetuksi. Hän herää. Tämä introkohtaus on kuin pienoiskoossa se, mistä koko esitys kertoo; taistelusta Zampanoa vastaan.

Lähtötilanne

Gelsomina havahtuu hereille ja vähitellen tajuaa että on yksin keskellä tuntematonta paikkaa. Hän tajuaa että Zampano on jättänyt hänet. Hän etsii olisiko Zampano jättänyt hänelle jonkilaisen viestin tai edes vähän rahaa, mutta hänellä on vain matkalaukku täynnä romua ja takki, jonka taskussa on pelkkä likainen kangasrätti. Gelsomina on toivoton. Hänellä on nälkä, mutta ruokaakaan ei ole.

Sirkusmaailma syntyy, keino selviytyä

Hän kuvittelee ympärilleen yleisön, ja muistaa elämänsä viihdyttäjänä. Hän toivoo että Zampano olisi jälleen täällä. Gelsomina esittelee Zampanon kuten aina ennenkin, rummuttaen nyt peltipurkkia. Hän kaivaa matkalaukusta lisää romuja, ja yrittää jonglörata niillä. Yritys epäonnistuu ja romut kolahtavat lattialle. Gelsomina saa uuden idean, ja kokoaa romuja päällekkäin. Hän muodostaa niistä kaksi hahmoa; Zampanon ja itsensä. Ihailen hän tekee vielä punaiset verhot kaulahuivistaan. Nämä ovat kuitenkin vielä vain prototyypit, osoitus saadusta ideasta. Reipastunut Gelsomina rakentaa kunnolliset nuket ja luo matkalaukusta sirkusareenan.

Ketjutemppu – Zampanon ihailu

Seuraavassa kohtauksessa Gelsomina uppoutuu jo muistelemaan menneitä, kun nukkemaailma on luotu. Kohtauksen tavoite on saada hyväksyntää ja rakkautta Zampanolta. Näyttelijä-Gelsomina tuo areenalle Zampano-nuken. Nukke antaa käskyn aloittaa ensimmäinen temppu, ketjutemppu. Gelsomina tuo perässään laahaten rautaketjua, ja ihailee valtavaa Zampanoa. Zampano murtaa ketjun, mutta ainoa mitä Gelsomina saa on pienen taputuksen päällelleen.

Veitsenheittotemppu – Zampanon petollisuus

Tästä imarrelluna, Gelsomina haluaa miellyttää Zampanoa lisää, ja muistaa ne naiset, joista Zampano piti. Ehkä hänkin voisi itse olla samanlainen. Matkalaukun sisältä paljastuu lauma isorintaisia tanssityttöjä, ja laukun takaa tanssii esiin vielä yksi, veitsenheittotempun maalitaulutyttö. Zampano heittää veitsensä, nainen tanssii Zampanoa kiusoitellen ja häviää verhon taakse. Gelsomina-nukke haluaa myös olla maalitaulutyttönä, mutta Zampano lähtee mieluummin naisen perään. Verhon takaa kuuluu naurua. Gelsomina tajuaa että hänen tavoitteensa saada Zampanon huomio on epäonnistunut. Surullisena hän sulkee verhot ja jää apaattisena paikoilleen.

Il Matto – uusi ihailun kohde

Katosta leijailee höyhen. Gelsomina hämmästyy ja muistaa siitä trapetsitaiteilija Il Maton. Hän rakentaa matkalaukun yläpuolelle trapetsin ja uuden nukken, Il Maton. Il Matto on taitava, ja näyttelijä-Gelsominan katse on täynnä ihailua. Nukke-Gelsomina huutaa Il Mattoa alhaalta areenalta, ja Il Matto hakee hänet ylös trapetsille. Heillä on yhteinen herkkä hetki yläilmoissa.

Paluu maanpinnalle – sääli Zampanoa kohtaan

Näyttelijä-Gelsomina palaa muistoissaan Il Maton kohtaamisen jälkeisiin tapahtumiin. Zampano tulee takaisin, ja vaatii Gelsominaa palaamaan luokseen. Hän on jo viemässä Gelsomina-nukkeä alas, kun tajuaa, että voi Il Maton avulla hieman kiusoitella Zampanoa. Il Matto hännää Zampanoa ja vie häneltä silmät päästä. Näyttelijä-Gelsomina heittelee silmiä hieman, mutta palaa pian nukkemaailmaan. Zampano on sokea, ja harhailee avuttomana, kompastuu ja hajoaa kappaleiksi. Nukke-Gelsomina näkee tämän, ja päättää palata maanpinnalle, auttamaan Zampanoa. Hän kokoaa Zampanon ja antaa tälle tämän silmät takaisin. Hän ojentaa kätensä odottaen edes pientä ystävällisyyden elettä.

Sahaustemppu – julma todellisuus

Zampano vastaa kädenojennukseen käskyllä tehdä uusi sirkustemppu, sahaustemppu.

Pelokas ja avuton Gelsomina sulloutuu sahauslaatikkoon, Zampano lähestyy häntä veitsen kanssa, ja huutaa Il Mattoa kuin testataakseen, miten Il Matto tähän vastaa. Il Matto yrittää saada Gelsominaa ulos laatikosta, mutta Zampano tulee veitsensä kanssa, ja katkaisee Il Maton narun. Il Matto putoaa elottomana maahan. Zampano sahaa Gelsominan kahtia.

Kosto - huippukohta

Zampano karjuu, mutta huuto muuttuu Gelsominan huudoksi. Hän on muistoissaan siinä hetkessä kun Zampano tappoi Il Maton.

Gelsomina riisuu takin päältään, ja täynnä vihaa pukee sen Zampano-nuken päälle. Hän haluaa kostaa Zampanolle kokemansa. Gelsomina kamppailee nyt hereillä kuten alussa unessa. Kamppailu on esitykseni huippukohta eli kliimaksi. Hän saa taltutettua Zampanon elottomaksi mytyksi takin sisälle.

Epilogi – Gelsomina jättää sirkuksen taakseen

Gelsomina katsoo luomaansa sirkusta, se on kaikki hajalla ja sotkussa. Nukke-Gelsomina on edelleen sahauslaatikon sisällä. Gelsomina ottaa sen ulos, mutta jäljellä on vain puolikas, joka raahautuu eteenpäin vaivalloisesti käsiensä avulla. Gelsomina nostaa nukkea hitaasti, ja sille ilmestyy pienet jalat. Se kävelee areenan reunan luo, hyppää sille ja sen yli. Se jatkaa kävelyä suuren esiintymislavan reunalle ja katsoo sen laidan yli. Gelsomina katsoo myös. Hän nostaa nukken ylös, ja katsoo sitä, eikä näe sitä enää Gelsominana vaan teesihtinä, tavallisena esineenä. Hän näkee oman kuvansa sen kiiltävästä pinnasta. Hän pyyhkäisee valkoista poskeaan, ja huomaa, että se on vain maalia. Että sen alla on iho. Hän hankaa kovemmin, katsoo peilikuvaansa toistamiseen. Hän laskee nukken käsistään ja nousee ylös. Hän astuu ulos pienestä areenasta, ottaa palan punaista verhoa ja pyyhkii siihen loputkin klovnin meikeistään. Hän astuu ison lavan reunalta alas lattialle, ja karkaa pimeyteen.

5.2 Ajan ja tilankäytön dramaturgia

Elokuvassa kaikki on mahdollista. Ajassa voi loikkia, menneeseen voi palata, sieltä voi siirtyä tulevaisuuteen ja palata nykyhetkeen. Elokuvaa voi ajatella rakennuksena jonka sisällä tekijät ohjaavat katsojaa paikka kerrallaan. Yhden elokuvan sisällä on useita paikkoja. Ohimenevien näkökulmien alituinen muuttuminen luo tunteen että olemme elokuvan ympäröimiä ja kuulumme sen

todellisuuteen. Elokuvantekijöiden tehtävänä on saada katsoja uskomaan fiktiiviseen maailmaan aitona ja yhtenäisenä. (Nikkinen ym. 2007, 246-256)

La Strada sijoittuu 1950-luvun Italiaan. Elokuvan tiladramaturgia on kehämäinen, alku ja loppu tapahtuvat molemmat meren rannalla. Kulkeminen paikasta toiseen ja tie ovat voimakkaat elementit, joita en mitenkään ota huomioon omassa esityksessäni. Useat paikanvaihdokset ja realistiset tapahtumapaikat hylkäsin jo suunnittelun alkumetreillä.

Elokvassa tapahtumapaikat ovat usein aitoja. Vaikka ne olisivat lavasteita, ne on pyritty saamaan näyttämään siltä kuin ne olisivat oikeasti olemassa. Siinä mielessä elokuvan tilat ovat mielestäni realistisia nukketeatterin tiloihin verrattuna. Nukketeatterissa samanlaista realismia ei voida saavuttaa, sen keinot illuusion luomisessa ovat toiset.

Nukketeatterissa voidaan tietysti myös rakentaa realistisia pienoismaailmoja, mutta nukke ei kuitenkaan koskaan ole sama asia kuin ihmisenäyttelijä. Rohkenen väittää että nukketeatteri, toisin kuin elokuva, perustuu enemmän katsojan ja esittäjien väliselle sopimukselle: tämä on leikkiä. Elokvassa illuusio esimerkiksi ravintolasta vaatii suuren lavasteen rakentamista, kun nukketeatterissa se voidaan tehdä vaikkapa vain yhden viinilasin avulla. Teatterissa katsojan mielikuvitukselle on hyvä jättää tilaa juuri tällä tavoin. Usein pieni viite on tehokkaampi, kuin realismia pyrkivä lavastus, koska se herättää katsojan oman mielikuvituksen.

Elokvassa tila ei ole niin läsnä kuin teatterissa. Erityisesti nukketeatterissa tilalla tai lavastuksella voi olla suuri rooli, se voi olla itsessään kuin nukke, joka kertoo omaa tarinaansa. Nukketeatterissa voi myös eri tavalla kuin elokvassa käyttää hyväksi kokoeroja eri kokoisten nukkien ja ihmisten välillä.

Omassa esityksessäni tilankäytön dramaturgia selkiytyi vähitellen. Lavastuksena toimi alusta alkaen kaksi podiumia, mutta niiden käyttö muuttui ensimmäisen ja toisen version välillä paljonkin. Ensimmäisessä Gelsominan esittäjä Sandra Lange käytti paljon ympäröivää tilaa jo esityksen alussa, palasi lavalle, jossa loi pienoissirkuksensa, poistuen lopussa konkreettisesti esitystilasta.

ovesta ulos. Toisessa versiossa näyttelijä astuu ensimmäisen kerran pois lavalta vasta esityksen lopussa. Koko tilaa ei koskaan valaista, hän karkaa entisestä maailmasta tuntemattomaan pimeyteen.

Esityksessä on kolme sisäkkäistä tilaa, jotka vastaavat myös aikatasoja: lavaa ympäröivä tila (tulevaisuus), esiintymislava (tämä hetki), matkalaukku ja sen sisältä syntyvä sirkusareena (menneisyys). Nämä tilat ovat keskenään eri mittakaavassa. Ulkomaailma on epämääräinen, kaikki lavaa ympäröivä tila, eli valtava. Lava on Gelsominalle juuri ja juuri riittävä, 2 metriä kertaa 2 metriä. Se on oikea esiintymislava, eli samasta maailmasta näyttelijän kanssa. Sirkusmaailma on nukkiin pienessä mittakaavassa.

Leliavskyn mukaan aina kun nukketeatterissa on roolissa sekä ihmisenä näyttelijä että nuket, on kyse vallasta (Leliavsky, työpaja). Omassa esityksessäni menneisyydellä on valtaote Gelsominasta. Menneisyys konkreettisesti nukkiin muodossa valtaa nykytilan eli lavan, se täyttää sen ja jää sotkuisena paikoilleen, Gelsominan lähtiessä omille teilleen. Toisaalta Gelsomina ottaa vallan omasta menneisyydestään, sillä nukkemaailma on Gelsominan itsensä luoma. Hänellä on kaikki valta sitä kohtaan, kuten kaikilla on valta omiin muistoihinsa. Hän ei voi tosielämässä koskaan kostaa Zampanolle, mutta hän tekee sen tuhoamalla Zampano-nuken. Hän tuhoaa mielestään Zampanon muiston, jolloin hän on vapaa jättämään kaiken taakseen.

5.3 Esineiden dramaturgia

Elokuviissa rekvisiitta, kuten lavastus ovat usein runsasta nukketeatteriin verrattuna. Mielestäni hyvissä nukketeatteriesityksissä jokaisella lavalla olevalla esineellä on oltava tärkeä funktio. Jos lavalla olevaa esinettä ei esityksen aikana käytetä mihinkään, on se mielestäni pelkkää turhaa kuvitusta. Jokaisella esineellä ja nukella tulisi olla oma dramaturgiansa. Ja tärkeään rooliin nousevat erilaiset metamorfoosit, jolloin esineet tai materiaalit muuntuvat toisiksi. Joskus koko esityksen dramaturgia voi perustua siihen. Joskus taas näkee esityksiä, joissa tärkeiden muutoskohtien yli hypätään esimerkiksi black outin muodossa. Mielestäni muutosten näyttäminen yleisön silmien edessä on kuitenkin

nukketeatterin yksi mielenkiintoisimmista erityislaaduista. Käytännössä dramaturgiasta olisi hyvä etsiä muutoskohdat ja miettiä niille näyttämöllä mahdollisimman tehokkaat esittämiskeinot. Muodonmuutostarinat ovat yleisimpiä tarinan muotoja ja visuaalisuuteen perustuva nukketeatteri voi näyttää muodonmuutokset tehokkaasti juuri materiaalien ja esineiden muuntumisina toisiksi.

Sirkus Gelsominassa romut muuttuvat nukeiksi ja matkalaukku sirkusareenaksi. Nuket myös itsessään muuttavat fyysistä olemustaan. Zampanolta irtoaa silmät, kun hän on ”sokea raivosta ja mustasukkaisuudesta”. Ilman silmiään hän törmäilee ja hajoaa kahteen osaan, tämä osoittaa hahmon avuttomuutta ja sääliävyttä Gelsominan silmissä. Gelsomina-nukke korjaa Zampanon jälleen ehjäksi. Gelsominan mielen järkkyminen näytetään sahaamalla nukke kahtia. Nukeille kaikki on mahdollista, joten hän saa uudet jalat, merkinä siitä että aina on olemassa toivoa.

Myös vaatekappaleella voi olla oma dramaturginen kehityskaarensa. Zampanon takki suojaa alussa nukkuvaa Gelsominaa, mutta ”herää eloon” painajaiskohdassa. Takki yrittää kuristaa Gelsominan, mutta Gelsomina taltuttaa sen. Herättyään Gelsomina purkaa takkiin vihaansa Zampanoa kohtaan, mutta lopulta pukee sen kylmissään päälleen. Hän esiintyy takki päällään. Lopussa, kun hän tajuaa miten huonosti Zampano on häntä kohdellut, hän riisuu takin päältä, ja kosto mielessään pukee sen pienen Zampano-nuken päälle, takista tulee osa Zampano-nukke. Seuraa kamppailu ihmis-Gelsominan ja Zampanon välillä, jossa Gelsomina lopulta päihittää nukkevastustajansa.

5.4 Esitys esityksessä

La Strada -elokuvassa on monta kohtausta, joissa kuvataan Zampanon ja Gelsominan esiintymistä. Nämä esiintymisnumerot kertovat omalla tavallaan Gelsominan ja Zampanon välisestä suhteesta. Esimerkkinä useaan kertaan toistuva ketjunktakaisutemppu aina hiukan erilaisena. Alussa Gelsomina rummuttaa rumpua pelokkaan ihailevana, myöhemmillä kerroilla saa jo

enemmän itsevarmuutta, mutta viimeisessä temppukohtauksessa, II Maton tapon jälkeen, Gelsomina on jo niin huonossa kunnossa, ettei enää pysty rummuttamaan lainkaan. Elokuvassa sirkusnumerot voi nähdä fantasiamaaisina kohtauksina, joissa symbolisesti kuvataan hahmojen keskinäisiä suhteita. Esimerkiksi II Matto on kuin pelastava enkeli (kirjaimellisestikin enkelinsiivet selässään) ilmestyessään Gelsominalle korkealla trapetsilla. Hän tavallaan on Gelsominan pelastus, toisaalta juuri hänen ansiostaan Gelsomina päättää jatkaa elämäänsä Zampanon kanssa.

Minusta on kiinnostavaa, kuinka elokuvan sirkuskohtaukset pystyvät näennäisesti olemaan vain yleisön huvitusta, mutta niistä voi löytää myös syvempiä merkityksiä. Halusin esityksessäni pyrkiä samaan; tuomaan esiin hahmojen välisiä suhteita sirkustemppujen avulla. Sirkus Gelsominassa Gelsomina ryhtyy esittämään luomillaan romunukeilla sirkusesitystä. Esityksen sisällä on näin ollen toinen esitys. Dramaturgi Freddie Rokem analysoi artikkelissaan tarkemmin tämän kaltaista teatterillista keinoa:

”Jotta esitys toimisi ja kommunikoi, sen täytyy esittää katsojilleen jonkinlainen ”kutsu”, ja yksi tapa tehdä tämä, ei vain prologina, on käyttää erilaista katsomista ja todistamista näyttämöllä. Tämän kutsun, jopa eräänlaisen viettelyksen kautta katsojalle tarjoutuu mahdollisuus, ainakin alitajuisesti, pohtia omaa rooliaan tai reagoida siihen ja kokemukseensa katsojana. Juuri tämä tekee teatterissakävijästä katsojan. Ilmeisin ja selkein keino muuttaa näytelmähenkilö katsojaksi tai todistajaksi näyttämöllä on tarjota näytelmä näytelmässä ” (Rokem 2003, 112)

Näytelmä näytelmässä –asetelma vahvistaa esityksen teatterillisuutta. Gelsomina on itse esityksensä luoja, mutta samalla myös sen todistaja. Nukketeatteri tekee tällaisen kerrontatavan erittäin tehokkaaksi, kun nuket jo itsessään luovat toisen rinnakkaisen maailman. Esitys esityksessäni kuvastaa Gelsominan muistoja. Hän on omien muistojensa luoja ja todistaja. Ja muistojaan uudelleen tarkastelemalla hän oivaltaa jotakin uutta itsestään.

5.5 Suhde yleisöön

”Yleisö-katsojan ja näyttämöllä olevan todistajan väliset vuorovaikutukset tuottavat kokonaisen sarjan metateatterillisiä piirteitä, jotka yhtäältä paljastavat esityksen toiminnan ja toisaalta ne tavat, joille esityksen teatterikoneisto rakentuu. Nämä vuorovaikutukset ovat mielestäni olennainen osa teatterikommunikaatiota.” (Rokem 2003, 112)

Yleisö-katsojan ja esitykseni todistajan eli Gelsominan välinen suhde olikin esitystä tehdessä problemaattinen asia. Gelsominaa esittänyt Sandra Lange on erittäin taitava suorassa kommunikoinnissa yleisön kanssa. Tarkoitin tässä suoralla kommunikaatiolla suoraa katsekontaktia yleisöön, sekä omien toimien kommentointia yleisölle (esim. jossakin yllättävässä tilanteessa). Klovnimainen kommunikointi toimi lavalla, mutta oli välillä ristiriidassa esitykseni perusidean kanssa. Perusidean, että Gelsomina on yksin ja vain kuvittelee itselleen yleisön. Tämä on yhteydessä Gelsominan roolihenkilön kehitykseen, suhde yleisöönkin muuttuu esityksen kuluessa. Lopussa, kun hän luopuu klovnin roolistaan, hän ei enää kuvittele myöskään yleisöä itselleen.

Katsojan ja todistajan välillä on myös epäsuoraa kommunikaatiota; Esityksessäni tärkeää on, kuinka Gelsomina ihmishahmona suhtautuu nukkeihin. Pienetkin muutokset nuketustavassa (esim. herkkä tai kovakourainen ote), tuovat heti lisämerkityksiä katsojalle, ja tällä tavalla todistaja eli Gelsomina ohjaa tapaa, jolla katsoja temppuja katsoo. Jo pelkkä tapa, jolla Gelsominan esiintyjä katsoo tekemäänsä esitystä on katsojalle erittäin merkityksellinen. Ilman Gelsominan reaktioita tekemisiinsä sirkustemput jäävät vain pelkiksi tempuiksi. Juuri Gelsominan reaktioita tarkentamalla Gelsominan kehityskaaresta tuli toisessa versiossa ymmärrettävämpi.

6 Mitä opin?

Vaikka Sirkus Gelsominan lopullisen esityksen ja La Strada elokuvan yhteys toisiinsa saattaa katsojasta vaikuttaa kaukaiselta, oli lähdetekstin olemassaolo mielestäni tärkeä apu esityksen dramaturgian rakentamisessa. Elokuvan tarinan analysointi auttoi kiperissä kysymyksissä ja kohtauksissa sekä henkilöhahmon motivaation löytymisessä.

Dramaturgiassa eri aikatasojen rytmittyminen oli alusta asti minulle suuri haaste. Milloin siirrytään tästä hetkestä muistoihin? Milloin kuviteltu yleisö on läsnä ja milloin ei? Milloin Gelsomina on klovnin roolissa ja milloin ei? Nämä kysymykset eivät vielääkään ole täysin selviä, joten esitys saattaa vieläkin muuttua. On vaikeaa nähdä ja päättää, että nyt esitys on valmis.

Tätä työtä kirjoitessa oli hyvä huomata, että esitykseni dramaturgiaa oli vaikea jakaa kohtauksiin. Vaikka ehkä onnistuin löytämään nukketeatterin keinot elokuvan keskeisten tapahtumien ja tunteiden esittämiseen, voisi esitykseni rakenne olla vieläkin selvempi kohtauksia tarkastellessa.

Sirkus Gelsominaa tehdessä muistin, että esitys on vain osa jatkuvaa prosessia, jossa lähdetekstiin on aina hyvä palata. Välillä minusta tuntui, että käytin vain ”hyväkseni” elokuvan hahmoja ja maailmaa, luodakseni oman tarinani. Haluaisin oppia tekemään tarinan sellaisenaan, ilman että kehittäisin sen ympärille uuden, oman tarinani. Toiseksi olen oppinut, että suuri klassikkoteos ei ole välttämättä paras lähtökohta; se luo kovat vaatimukset itselle ja odotukset yleisölle.

Esitystä tehdessä osoittautui todeksi, että nukketeatterin tekemisessä tekniset ratkaisut tuovat mukanaan vaatimuksia myös dramaturgialle. Käytännön ratkaisut (sooloesitys, jossa Gelsomina ihmisenäyttelijä, kaikki nuket mahdollista matkalaukkuun, sirkusmaailma, nukeilla tehtävät temput), jotka tein jo alkumetreillä vaikuttivat paljon dramaturgian rakentumiseen. Liika keskittyminen teknisiin ratkaisuihin ja nukkeihin saattoivat tosin välillä viedä mukanaan niin, että olennainen eli päähenkilön kehitys ja tunnemaailma saattoivat jäädä niiden

varjoon. Onneksi prosessin aikana oli mahdollisuus muuttaa esitystä, ja toisessa versiossa keskityinkin enemmän päähenkilön kehitykseen.

Itse olen mieltynyt perinteiseen dramaturgiaan, jossa tarina tulee ymmärrettävästi esille. Siksi myös opinnäytetyötäni tehdessä ensisijainen tavoitteeni oli kertoa tarina. Näin ollen dramaturgiasta muodostui perinteinen. Alussa mainitsemiani brechtiläisiä vaikutteita tuli mukaan näyttelijäkertojan muodossa, ja myös esitykseni loppu jää osittain avoimeksi.

Hyvää palautetta saatuani koin onnistuneeni tarinan kerronnan osalta: ”Sirkus Gelsomina oli esityksistä kenties ainut, jossa kiinnosti, mitä tarinassa seuraavaksi tulee tapahtumaan” (Manninen 2009). Kaikki esityksestäni kirjallisen arvion antaneet varmasti tunsivat La Strada-elokuvan, ja heille tarina tuntui olleen selkeä. Olisikin mielenkiintoista tietää, miten esitykseni avautui niille, jotka eivät tunne elokuvaa.

Meschke kirjoittaa, että usein dramaturgisten ratkaisujen tekeminen on jonkun muun kuin esityksen ohjaajan käsissä, joten dramaturgin on tärkeää tietää nukketeatterin ominaispiirteistä (Meschke 1992, 152). Opinnäytetyössäni tällaista tilannetta ei ollut; vastasin itse sekä dramaturgiasta, ohjaamisesta että osittain nukkerakennuksesta. Ymmärsin siis ainakin taidemuodon ominaislaadun ja sen vaatimukset dramaturgialle, mutta tämä roolien moninaisuus aiheutti joskus myös päänvaivaa. Itselleni ei aina ollut täysin selvää, missä järjestyksessä edetä. Milloin keskittyä dramaturgian, milloin taiteellisten ja teknisten ratkaisujen miettimiseen, ne kun tuntuivat usein kulkevan tiiviisti käsi kädessä. Toisaalta luovaan prosessiin kuuluu kaoottisuus, jossa välillä edetään intuitionkin turvin. Jos itse vastaa esityksen valmistuksessa monesta eri osa-alueesta, on tärkeää tietää näiden eri roolien tehtävä kokonaisuuteen nähden. Käytännössä auttaa selkeän aikataulun tekeminen itselle; prosessin aikana pyrin siihen että esimerkiksi nukkeja rakentaessani en ajattele dramaturgisia kysymyksiä, vaan sille oli varattu oma aikansa.

Tämän kirjoitustyöni avulla olen pystynyt hahmottamaan paremmin esityksen valmistamisen prosessia, ja uskon että tästä on paljon hyötyä seuraavien

esitysteni tekemisessä. Nukketeatterin dramaturgiasta oli vaikea löytää kirjoitettua materiaalia, mutta olisi mielenkiintoista perehtyä aiheeseen tarkemmin ja tutkia vielä lisää nimenomaan nukketeatterin dramaturgialle tyypillisiä piirteitä.

7 LÄHTEET

Aikio, A. 1999. Uusi Sivistyssanakirja. Toim. Aikio, A; uusinut Vornanen, R. 18. painos. Helsinki: Otava.

Bacon, H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Gunning, Tom D.W. 1991. Griffith and the Origins of American Narrative Film. Urbana: University of Illinois.

Nikkinen, A., Rosenvall, J. & Vacklin, A. 2007. Elokuvan runousoppia. Käsikirjoittamisen syventävät taidot. Helsinki: Like.

Lintunen, M-L. 2009. Dramaturgi on esityksen arkkitehti. Teoksessa Peltonen, L. & Tawast, M. (toim.) Nukketeatteria suomalaisilla näyttämöillä. Helsinki: Like, 213-215.

Manninen, A-J. Arvioita esityksistä: Fanatik Figuras 2009. Nukketeatteri, Suomen Uniman jäsenlehti 2/2009, 35-38

Mattson, J. M. 1997. Playwriting for the Puppet Theatre. Maryland: Scarecrow Press.

Meschke, M. 1992. In Search of Aesthetics for the Puppet Theatre. New Delhi: Indira Gandhi National Centre for the Arts.

Rokem, F. 2003. teoksessa Reitala, H. & Heinonen, T. (toim.) Dramaturgioita: näkökulmia draamateorian, dramaturgian ja draama-analyysin ongelmiin. Helsinki: Palmenia.

Sippola, O. 2007. Ensiaskeleita nukketeatteriohjaajalle. Kirjallinen opinnäytetyö. Turun taideakatemia.

Wikipedia, viitattu 15.11.2009 <http://fi.wikipedia.org/wiki/Dramaturgia>