

Ohjaajan ja näyttelijäntyö teatterissa

Näyttelijäntyön tärkeimpiä tehtäviä ovat keskittyminen tilanteisiin, heittäytyminen kohtauksiin sekä rikkoutumaton vuorovaikutus ja yhteistyö muiden kanssa. Ohjaajan tehtävänä on aktivoida näyttelijät tähän suoritukseen. Hän pyrkii löytämään näyttelijöistä vastaukset erityisesti seuraaviin kysymyksiin: ketkä? missä? minkä vuoksi? ja mihin pyrkimässä?

Ohjaaja pyrkii saamaan näyttämölle toimintaa ja suuntaamaan näyttelijän tekemistä oikeaan suuntaan. Ohjaajalla tulisi olla aito kiinnostus ohjattavaa näyttelijää kohtaan. Tärkeää on näyttelijöitä ohjattaessa painottaa uskoa fiktion/”lavauskoa”, pyrkimystä aitoon vuorovaikutukseen toisten näyttelijöiden kanssa ja kokonaisvaltaista keskittymistä. Näyttelijä ei keskity menneeseen, vaan pyrkii aina viemään tekemistään eteenpäin. Lasten kanssa työskennellessä olennaista on antaa konkreettisia neuvoja tekemiselle: ”kävele kuin hölmistynyt kirahvi” tai ”liiku kuin kiireinen äiti”.

Ohjeita ohjaajalle:

- Vältä kilpailutilanteiden luomista näyttelijöiden välille.
- Älä dumpkaa keulijaa, tuuppaa hännillä olevaa.
- Varo, ettei kukaan jää jalkoihin.
- Älä huijaa: kerro asiat niin kuin ne ovat. Ole suora ja kerro mitä haluat ja tavoitteet.
- Repliikit eivät ole osallistumisen mitta. Läsnäolo on!
- Ohjaa kuuntelemaan, mutta muista kuunnella myös itse.
- Anna palautetta!
- Muistutuksena se, että aina ei voi onnistua haluamallaan tavalla. Kannattaa oppia nauttimaan pienistäkin onnistumisista!

Näyttelijäntyön työpaja:

1.Vastaanotto

2.Esittäytyminen

3.”Ohjaaja pyytää”-lämmittely

tavoite: Oppilaita lämmitellään rooleja varten. Leikin avulla keskitytään näyttelemiseen ja eritoten liikkeiden käyttöön näytellessä. Kävellään tilassa esimerkiksi kuten hajamielinen äiti, iloinen koululainen aamuruuhkassa tai kuten aasi karkuteillä metsässä.

4.”Olen puu”-harjoitus

tavoite: Harjoituksen ydin on olla vuorovaikutuksessa toisiin näyttelijöihin. Oppilaat ymmärtävät, että näyttämökuvasta tulee sitä parempi, mitä enemmän näyttämökuvan eri osat liittyvät toisiinsa. Kuvasta tulee esimerkiksi mielenkiintoinen, jos oravan viereen tulee oravanmetsästäjä (eli jos kuvaan myöhemmin tulevalla on jokin suhde kuvassa valmiiksi olleeseen olioon/esineeseen).

5.Oppilaat ohjaajan saappaissa

-tavoite: Tavoitteena on saada oppilaat itse oivaltamaan pajan vetäjien ”huonon esimerkin“ avulla, mikä kaikki näyttelijäntyössä on tärkeää. Pajan vetäjät esittävät kohtauksen ”Iloinen kohtaaminen torilla”, mutta he eivät ole iloisia, heidän äänensä ei ole kuuluva, he eivät katso katsomoa kohti, eikä heillä ole vuorovaikutusta keskenään. Tavoitteena on, että lapset näkevät konkreettisesti, miten nuo seikat on tärkeä huomioida näyttelijäntyössä, ja että harjoituksen jälkeen oppilaat muistavat itse nuo seikat näytellessään.

6. Kohtauksen työstö: kiinnitetään huomio erityisesti äänen kuuluvuuteen, toimintaan, rintamasuuntaan sekä vuorovaikutukseen muiden näyttämöllä olijoiden kanssa. Kun lapset onnistuvat harjaantumaan näissä ”perustaidoissa”, pystytään kehittämään enemmän näyttelämisen vuorovaikutteista ja toiminnallista puolta.

Työvaiheet

1. **Ohjaaja pyytää:** Toimii samalla tavalla kuin Kapteeni käskee –leikki. Haetaan spesifejä määreitä, jotta tarttumapinta oppilaille olisi helpompaa. Esimerkiksi ”Ohjaaja pyytää: kävelkää kuin kivanha kilpikonna”.
2. **Olen puu:** Tarkoituksena rakentaa yhdessä erilaisia näyttämökuvia. Ensimmäinen tyyppi menee keskelle ja sanoo olevansa puu. Toisten tyyppien on mentävä täydentämään kuvaa sitä mukaan, kun keksii jotain samaan kuvaan liittyvää. Ideana kuunnella muita ja reagoida muiden täkyihin.
3. **Oppilaat ohjaajan saappaissa:** Ohjaajapari esittää kohtauksen mahdollisimman kehnosti. Aina kun oppilaat havaitsevat kehitysidean he nostavat käden pystyyn ja huutavat ”hep”. Lapsille havaittavia teemoja ovat vuorovaikutus vastaanäyttelijään ja yleisöön, kuuluva ääni, toiminta lavalla sekä läpilukemisen estäminen.
4. **Ensimmäinen veto kohtauksesta:** Oppilaille määritellään näyttämö ja katsomon sijainti. Annetaan ryhmän vetää kohtaus läpi kokonaisuudessaan ilman katkoja, jotta ryhmä saisi onnistumisen alle. Tämän jälkeen jatkotyöstössä tartutaan nyansseihin. Tavoitteena antaa jokaiselle oppilaalle yksilöllistä palautetta positiivisessa hengessä.
5. **Kenraaliharjoitus:** Kenraalin jälkeen jokainen ryhmä saa vielä hioa omaa toimintaansa ennen varsinaista esitystä.
6. **Esitys:** Ohjaajan tehtävänä hehkuttaa ryhmälle ”oikean” vedon tärkeyttä ja luotsata oppilaat ja yleisö hurmioon.

Ääni teatterissa

Äänimiehen ammatti:

- näytelmiin ruvetaan suunnittelemaan ääniä noin puoli vuotta ennen ensi-iltaa
- luodaan sellaista äänimaisemaa näytelmän taustalle, joka tukee tunnelmaa eikä herätä liikaa huomiota

- erikseen suunnitellaan ne äänet joiden on tarkoitus erottua
- äänisuunnittelijat myös keräävät ääniä mieleen ja nauhoittavat erilaisia ääniä, joita voi käyttää myöhemmin
- äänimiehen tärkeitä ominaisuuksia ovat rauhallisuus, tunnollisuus
- on myös hyvä olla kiinnostunut tekniikasta ja musiikista
- korvilla tehdään valtaosa työstä
- päällikkönä toimii äänisuunnittelija, jonka alaisina toimivat äänimestari ja ääniteknikot, jotka mm. "ajavat" ääniä näytöksissä.

Työvaiheet

- **Kävelymatka koulussa:** Tehdään yhdessä kävely erilaisiin tilääniin ja yksittäisiin (tehoste)ääniin virittäytyen kuuntelemalla.
- **Seuraa äänijohtajaa:** Kun joku tekee äänen, muut yrittävät matkia sitä. Kaikkea erilaista luokasta löytyvää välineistöä saa käyttää.
- **Äänimaisema:** Ohjeistetaan tekemään omaa ääntä, joka liittyy oppilaiden tekemään käsikirjoitukseen. Oppilaat tekevät valitsemaansa ääntä siihen saakka, että heitä kosketetaan olkapäähän. Ohjaaja toteaa: "Huomasitteko, teitte juuri äänimaiseman. Voimme käyttää tätä esityksessä."
- **Efektit:** Tutkitaan käsikirjoituksen pohjalta nousseita tilanteita, joihin tarvittaisiin ääniefektejä. (esim. Pancho-aasin äänet, oven koputtaminen, puhelimen soittoääni tms.) Oppilaat etsivät välineitä hyväksi käyttäen soveltuvimman äänen kyseiseen asiaan. Ohjaaja yksin tai oppilaiden kanssa valitsee, mikä äänistä toimii parhaiten ja kirjoittaa samaan aikaan valittuja ääniä ylös käsikirjoitukseen laittamalla sinne kyseisen äänen tekemän oppilaan nimen. Lopuksi oppilailta kysytään pitäisikö esityksessä olla vielä joitakin muita käsikirjoituksesta nousevia ääniefektejä.
- **Tunnusmusiikki:** Jos ryhmässä on joku oman soittimen kanssa, voidaan tätä instrumenttia käyttää tunnusmusiikin tms. tekemiseen. Tunusmusiikki ei ole pakollinen.
- **Harjoittelu:** Keskustellaan hetki siitä, miten äänimaisemaa voidaan käyttää esityksessä hyväksi. Sitä voi käyttää esimerkiksi esityksen alussa. Harjoitellaan äänimaiseman ja ääniefektien tekoa käsikirjoitusta lukien.

Huomioita:

- Usein teatterissa ääni tahdittaa näyttelijää. Kyseisessä esityksessä näyttelijät saattavat tahdittaa myös ääntä.
- Tehdään teatteria tosissaan. Tämä on teatteriesitys eikä leikkiä.
- Ei "lava" vaan "näyttämö"

PUKUSUUNNITTELU JA PUVUSTUS TEATTERISSA

Pukusuunnittelijan työ teatterissa

Pukusuunnittelija suunnittelee teatteriesityksen puvustuksen ja valvoo sen toteutusta. Pukusuunnittelija toimii yhteistyössä ohjaajan, näyttelijöiden ja ompelijoiden kanssa, joten ammatissa tarvitaan hyviä ryhmätyötaitoja. Ideat puvustukseen tulevat aina esityksen

käsikirjoituksesta, sillä puvustuksesta pyritään tekemään osa esityksen taiteellista kokonaisuutta. Esitys määrää myös pukusuunnittelijan aikataulut.

Pukusuunnittelija aloittaa puvustuksen suunnittelun luonnoksilla. Käsikirjoituksen lisäksi suunnitteluun vaikuttaa esityksen aikakausi, näyttelijät ja roolihahmot. Suunnitelmat hyväksytetään ohjaajalla ja näyttelijöillä ennen pukujen valmistusta. Joskus puvut suunnitellaan ja ommellaan alusta asti, joskus taas muokataan jo olemassaolevia tai etsitään sopivia esimerkiksi kirpputoreilta tai kaupoista. Puvustuksen hankkimisessa pukusuunnittelijan apuna saattaa olla pukusuunnittelijan assistentti. Mikäli puvustoa tehdään itse teatterissa, se tapahtuu ompelimoissa. Ompelimoissa työskentelevät ompelijat ja vaatturit.

1. Lämmittelyharjoitus

Harjoituksen tavoitteena on saada oppilaat rentoutumaan sekä tutustumaan pajan käytössä oleviin vaatteisiin ja asusteisiin. Pohjustuksena puvustusguru kertoo, että puvustajan ammatissa tärkeää on luovuuden lisäksi nopeus. Sen vuoksi harjoituksessa testataan ja tarkkaillaan kokelaiden kykyä toimia nopeasti ohjeiden mukaan. Assistentti kertoo tehtävän ohjeet. Harjoituksessa oppilaiden tulee etsiä ohjeiden mukaisia vaatekappaleita sekä asusteita ja pukeutua niihin mahdollisimman nopeasti.

Ensimmäisenä ohjeena on etsiä kaksi vaatekappaletta tai asustetta, jotka kuvaavat vanhaa papparaista. Oppilaat lähtevät liikkeelle ja alkavat tutkia, mitä kaikkea vaaterekeistä sekä asusteiden joukosta löytyy. Pukusuunnittelijaguru sekä assistentti kiertävät katsomassa, miten oppilaiden toiminta etenee ja auttavat heitä etsinnässä. Kun kaikki ovat valmiita, lapset kootaan peiliin eteen riviin, jotta he näkevät itsensä ja toisensa paremmin. Guru ja assistentti käyvät läpi lasten löytämät vaatekappaleet ja antavat positiivista palautetta heidän toiminnasta. Kun kaikki on käyty läpi, oppilaita pyydetään palauttamaan vaatteet niiden alkuperäisille paikoille. Jos aikaa on riittävästi, assistentti ohjeistaa toisen tehtävän, jossa aiheena on vuoden sketsihahmo. Oppilaat saavat taas etsiä ja pukea päälleen löytämänsä vaatekappaleet. Nopeimmat voivat miettiä omalle hahmollensa nimen ja mahdollisia erityispiirteitä. Kun kaikki ovat valmiita, lapset kootaan taas peiliin eteen tarkastelemaan erilaisia puvustusvaihtoehtoja.

2. Kuningas ja talonpoika -harjoitus

Tavoitteena on kiinnittää huomiota rooliasujen ja puvustuksen merkitykseen näytelmässä.

Otetaan kaksi vapaaehtoista muun porukan eteen. Vapaaehtoiset saavat roolit fiktiivisessä näytelmässä. Toinen on ylhäinen kuningas ja toinen köyhä talonpoika. Oppilailta kysytään, että voiko omissa vaatteissa esiintyviä näyttelijöitä katsomalla päätellä jotain heidän roolihahmoistaan (ei voi) ja tunnistaisiko heidät kuninkaaksi ja talonpojaksi (ei tunnista). Seuraavaksi kysytään mitä asialle voisi tehdä (puvustaa).

Oppilaat jaetaan kahteen ryhmään, joista toinen puvustaa kuninkaan ja toinen talonpojan. Kun hahmot on puettu roolivaatteisiin, otetaan heidät taas porukan eteen. Tutkitaan oppilaiden puvustusvalintoja ja keskustellaan valittujen asusteiden merkityksestä (mikä kuninkaan asussa kertoo siitä, että hän on ylhäinen jne.). Pohditaan rooliasujen ja omien vaatteiden eroja ja saavutetaan ymmärrys siitä, että rooliasujen avulla voidaan kertoa paljon hahmoista ja korostaa

heidän asemaansa suhteessa muihin hahmoin. Alleviivataan pukusuunnittelijan suurta merkitystä näytelmän toteutuksessa.

3. Oman näytelmän puvustus

Tavoitteena on käyttää omaa luovuutta ja ideointikykyä sekä yhteistyössä luoda näytelmän puvustuskokonaisuus.

Harjoitustehtävien jälkeen on aika siirtyä oman näytelmän roolihahmojen pukujen ideointiin ja valintaan. Lapsiryhmästä riippuen oppilaat miettivät puvustusvalintoja joko yhdessä tai kukin itsenäisesti valitsemalleen roolihahmolle. Näytönmurskaajat -näytelmän henkilöahmojen luonteenpiirteitä ja suhteita toisiinsa mietitään yhteisesti, jotta osattaisiin löytää sopivanlaiset vaatteet kullekin näyttelijälle. Tarkoitus on löytää juuri kyseistä roolihahmoa ilmentävät vaatteet pukuväestöstä niin näytelmän tytöille, pojille, äidille kuin aasillekin. Korostetaan pukusuunnittelijan ammatin tiimityöskentelytaitojen merkitystä.

Kun kaikkien roolihenkilöiden vaatteet on valittu, viedään ne näyttelijöiden luokse ja oppilaat voivat kukin pukea valitsemansa näyttelijän. Enää on vuorossa kenraalinäytös, jonka jälkeen pukusuunnittelijatyöryhmä voi vielä vaikuttaa vaatteiden ja asusteiden tilaan, korjaamalla tai muuttamalla jotakin. Sitten onkin edessä huikea ensi-iltaesitys!

4. Jatkotyöskentely luokassa

Harjoitellaan luonnoksen tekemistä. Oppilaat saavat valita jonkun tunnetun kirjallisuuden hahmon ja miettiä kuinka puvustaisivat sen kirjasta kertovaan näytelmään. Oppilaat tekevät omat luonnoksensa puvustuksesta hyödyntäen piirtämistä ja kollaasi-tekniikkaa. Materiaaleina kollaasin tekemisessä voi hyödyntää esimerkiksi vaatekuvastoja, aikakauslehtiä ja internetiä. Luonnoksien lisäksi oppilaat voivat suunnitella mihin aikaan he näytelmän sijoittaisivat ja ketä muita mahdollisesti näytelmässä esiintyisi. Ajan puitteissa voisi mahdollisia asukokonaisuuksia tehdä useammankin tai mahdollisesti puvustaa muitakin kirjan henkilöitä, jolloin tulee ottaa huomioon puvustuksen yhteensopivuus. Jos halutaan, voidaan valmiilla hahmoilla myös esittää nukketatteria (ja voivathan luonnokset olla pohjana myös oikean näytelmän puvuille!).

Valaistus teatterissa

Valoilla on teatterissa tärkeä rooli, koska valoilla asiat tehdään näkyviksi. Valaistus onkin teatteriesityksen näkyvin visuaalista ilmettä luova tehoste, ja sen toteutus vaatii tarkkaavaisuutta ja äärimmäistä keskittymistä. Teatterissa valaistuksella tehdään oikeutta näyttelijöiden työlle ja luodaan katsojille erilaisia tunnelmia ja vaikutelmia. Valoilla voidaan muun muassa rajata tilaa, luoda hahmoja, esineitä tai maisemaa, korostaa tiettyjä asioita näyttämöllä tai toisaalta piilottaa halutut alueet tai esineet. Valon muoto, suunta, väri sekä rytmi vaikuttavat katsojan kokemukseen näkemästään. Valoista vastaavien tulee olla tietoisia siitä, mitä näyttämöllä ja näyttämön takana tapahtuu, jotta valot toimivat sovitulla tavalla ja sovittuna aikana. Teatterissa puhutaan iskuista, joita kaikki teatterilla työskentelevät seuraavat. Isku voi olla esimerkiksi tietty ääni, liike tai sana, jonka aikana valaistusta muutetaan sovitulla tavalla. Valotyöryhmä toimiikin kiinteässä yhteistyössä ohjaajien, ääniryhmän, lavastuksen ja puvustuksen kanssa, jotta esityksestä saadaan toimiva kokonaisuus.

Valaiseminen ammattina

Valaisijan ammattinimikkeenä voi olla esimerkiksi valosuunnittelija, valomestari tai valoteknikko. Valosuunnittelija lähtee työssään liikkeelle ohjaajan ja lavastajan näkemyksistä käsin. Valmiit suunnitelmat harvemmin toimivat kuitenkaan sellaisenaan, vaan lopputulos syntyy suunnittelijan ideoiden pohjalta kokeilemalla ja oivaltamalla. Valosuunnittelijan tärkeä ominaisuus on myös yhteistyökyky, sillä hän toimii tiiviissä yhteistyössä erityisesti ohjaajan ja lavastajan kanssa.

Valaistusmestarin työhön kuuluu luova vaihe, jolloin valot rakennetaan ja opetellaan valoajot (tallennetut valotilanteet) sekä tekninen vaihe, eli esityksen valaistuksesta vastaaminen. Kuten muullakin teatterin henkilökunnalla, valaistuksen ammattilaisilla on iltapainotteiset työajat.

Kansallisteatterin työpajojen työtavat:

Valolla näkyväksi -leikki

Ohjaaja pitää taskulamppua kädessään. Osoittaessaan henkilöä valolla, tämä henkilö on valokeilassa ja saa esittäytyä jonkin liikkeen avulla toisille. Muut toistavat liikkeen ja tervehtivät henkilöä tämän nimellä. Ohjaaja osoittaa seuraavaa henkilöä.

Tunnelman luominen valoilla

Ohjaaja opastaa oppilaita valopöydän äärellä toisten oppilaiden ollessa ”mallinäyttelijöinä” näyttämöllä. Oppilaat tutustuvat valopöydän eri valoihin ja liukuihin kokeilemalla niitä, samalla kun oppilaat näyttämöllä pohtivat, minkälaisiin tilanteisiin kyseiset valot sopisivat.

Valokäsikirjoituksen laatiminen

Oppilaat harjoittelevat valokäsikirjoituksen laatimista itse käsikirjoittamaansa kohtaukseen. Valokäsikirjoitukseen voi piirtää tilanteita sekä kirjoittaa iskuja ja valoliukujen numeroita yms. tarkempia tietoja muistiin. Valokäsikirjoitus toimii harjoituksissa ja esityksen aikana muistin tukena sekä oman ajattelun välineenä.

Jatkotyötapoja:

Valaistus pienoismalleihin

Valon merkitystä teatterissa voidaan havainnollistaa lapsille myös koululuokassa, ilman ammattimaista teatterivälineistöä. Erilaisten kohtausten valaisumahdollisuuksia voidaan tutkia pienoismallien avulla (esimerkiksi legoista) taskulamppuja ja värillisiä kalvoja apuna käyttäen. Lapset voivat ryhmissä laatia pienoisversion jonkin kohtauksen lavastuksesta ja luokan pimentämisen jälkeen testata erilaisia valaisumahdollisuuksia kohtaukseen.

Miltä kohtaus näyttäisi täysin valaistuna? Entä himmeillä valoilla? Millaisen sävyn kohtaukseen tuovat erilaiset värit tai vilkkuvat valot? Myös valojen kohdistamista eli rajaamista, korostamista ja näkyväksi nostamista voi havainnollistaa helposti pienoismallien avulla.

Pienoismalleihin voidaan rakentaa myös omia goboja maisemataustaksi. Goboiksi nimitetään valoprojektorin eteen asetettavaa maisema- tai kuvasilhuettia, jonka avulla saadaan luotua esimerkiksi maisemataustoja. Teatterissa goboja voidaan lisätä profiiliheittämiin. Koulussa niiden sijaan voidaan käyttää esimerkiksi piirtoheitintä. Oppilaat voivat leikata paperista tai pahvista erilaisia maisemamuotoja, esimerkiksi kaupungin rakennuksia, tähtitaivasta, metsää, tms.

Oppilaat voivat myös askarrella omat varjoteatterinuket, joiden kanssa voidaan kokeilla erilaisia kohtauksia käyttäen oppilaisen itsetekemiä goboja taustoina.

Lavastuksesta

- Lavastus on tärkeä osa kokonaista taideteosta eli näytelmää
- Lavasteilla luodaan näytelmän maailma ja sen toiminnalliset puitteet. Lavastamo siis rakentaa teatterin taikaa luomalla mahdollisimman tuntuvia lavasteita (esimerkiksi tuli ilman liekkiä, toimiva auto ilman pakokaasuja...).
- Lavastaja luo tietyn rahan ja ajan puitteissa lavastuksen, josta keskustellaan yhdessä ohjaajan kanssa prosessin aikana. Suunnitelmien pohjalta lavastaja tekee piirustuksia ja / tai pienoismallin lavastuksesta, ennen kuin lavasteita aletaan rakentaa verstaalla
- Lavastaja on ikään kuin arkkitehti, käsityöläinen, insinööri ja taiteilija yhdessä
- Lavastamossa työskentelee niin maalareita, puuseppiä, metallimiehiä kuin verhoilijoitakin. Usein työntekijät ovat taitavia monella eri osa-alueella.
- Lavastuksessa on huomioitava mm. se, että lavasteet täytyy yleensä purkaa piankin esityksen jälkeen ja rakentaa sitten taas pian uudestaan.
- Yhteistyö eri ammattilaisten välillä on ratkaisevan tärkeää.

KT:n lavastaja Katri Renton haastattelusta hän listasi meille muutamia tärkeimpinä kokemiaan asioita lavastuksesta:

1. **Maailman luominen.** Olipa lavastus runsas tai hyvin yksinkertainen, tulisi sen johdattaa katsoja näytelmän maailmaan. Jokainen näytelmä on erilainen ja onkin tärkeää luoda juuri kyseiseen näytelmään eli taideteokseen sopivat puitteet.
2. **Perustellut ratkaisut.** Kaikki, mitä lavalla on tai *ei ole*, on perusteltua. Vaikka lavastus olisi vain tyhjä näyttämö, on sen oltava harkinnan ja suunnittelun tulos, ei sattumanvarainen asia.
3. **Näkyvyys ja kolmiulotteisuus, asioiden sijoittelu.** Näyttämö ei voi olla täynnä tavaraa, ellei se ole perustelua. Näyttämöllä pitäisi pystyä liikkumaan ja näyttelijä pitää voida nähdä yleisöstä, ellei sitten haluta juuri perustellusti tehdä tilasta ahdasta tai saada näyttelijä piiloon. Lavasteet voivat olla vaikkapa pahvista, mutta niiden sijoittelu luo kolmiulotteisuutta.

Näyttämöllä voi käyttää joko paikallaan pysyviä lavasteita, tai tarpeen mukaan pyörillä siirreltävissä olevia lavasteita. Näytelmästä riippuen voidaan käyttää hyvin abstrakteja elementtejä tai sitten todella realistisia juttuja. Simppelit ja abstraktit elementit ovat usein mielenkiintoisimpia. Mittasuhteilla voi leikkiä ja saada aikaan todella erilaisia juttuja.

Katri korosti lavastuksen olevan osa taideteosta. Musiikki, ääni, valot ja kaikki muut teatterin osa-alueet luovat näytelmän yhdessä. Pelkkä lavastus ilman edellä mainittuja osia olisi todella tylsä eikä tekisi vielä näytelmästä näytelmää.

Katri aloittaa lavastuksen suunnittelun käsikirjoituksen luettuaan. Ideaalitapauksessa olisi aikaa suunnitella lavasteita noin 6 kk, mutta useimmiten aikaa on käytössä paljon vähemmän. Katri työstää yleensä pienoismallia ja ohjaajan kanssa keskustellaan mahdollisista muutoksista. Valmiin suunnitelman pohjalta Kansallisteatterin verstaalla rakennetaan lavasteet. Katri on toisinaan itsekin verstaalla töissä, vaikkei se varsinaisesti kuulu hänen nykyiseen työhönsä. Yhteistyö on kuitenkin tärkeää ja kaikki ovat valmiita auttamaan tarvittaessa toisiaan.

Työskentely;

Nimileikki - Lahjan antaminen

ANSELM: Hei, olisi kiva tietää, minkä nimisiä lavastustyöryhmäläisiä meillä on täällä tänään töissä! Leikitään sellaista nimileikkiä, jossa annetaan lahjoja. Se menee näin: kerro oma nimi ja

minkä lahjan annat seuraavalle. Eli tällä tavalla: "Hei olen Anselmi ja annan sinulle kiven. Ja tämä kivi on tosi painava, ota se varovasti vastaan."

LEILA: Hyvien käytöstepojen mukaisesti kiitetään lahjan antajaa, eli minä otan lahjan vastaan ja sanon: "Kiitos Anselmi." Ja jatketaan eteenpäin: "Minä olen Leila ja annan sinulle tämän pienen timantin. Se on pieni ja arvokas, kohtele sitä varovasti!"

Kun nimet on käyty läpi, aletaan tutustua lavastuksen maailmaan.

Lämppäri - "Olen puu" lavastukseen liittyen

LEILA: Ensin lavastetaan keittiö olemalla itse esineitä, jotka yhdessä muodostavat kokonaisuuden, eli keittiön. Miettikää, mitä kaikkea keittiöön kuuluu. Anselmi, sinä tiedät harjoituksen, mene sinä ensimmäisenä.

Anselmi menee esimerkiksi "uuniksi". keskelle.

ANSELMI: Olen uuni (ja tekee uunimaisen asennon)

LEILA: Juuri niin kuin Anselmi teki, eli hän kertoi mikä esine on ja jää paikalleen. Voitte nyt liittyä kuvaan yksi kerrallaan.

LEILA: Hyvä, olettepa taitavia! Otetaan uusi kierros, nyt haluan nähdä puiston/kotipihan.

Opetettava asia - Lavastuksen 3 tärkeintä asiaa

Anselmi esittelee lapsiperheen olohuoneen.

ANSELMI: Leila ja lavastusryhmä, tulkaa katsomaan! Meillähän on tämä näytelmä, missä on lapsiperhe, ja minä lavastin heille olohuoneen.

LEILA: Voi Anselmi, oletpas sinä ollut ahkera!

Mutta oletko miettinyt että tunnetko oikeasti olevasi lapsiperheen olohuoneessa?

→ MAAILMAN LUOMINEN

Ja jos yleisö on tuolla, näkevätkö he näyttelijät?

→ NÄKYVYYYS

Ja kaikki mitä lavalla on, pitää olla perusteltu. Onko tälle (esim. kankaalle, tuolille..) käyttöä lapsiperheen olohuoneessa?

→ PERUSTELUT

Osaongelmat

- Liikaa tavaraa / näkyvyys - Jokaisella on merkitys - esim näytelmässä kaikkien pitää päästä istumaan ("Minusta tuntuu että täällä on nyt liikaa tavaraa. Nyt lähtekää poistamaan turhia tavaroita, mutta muistakaa perustella Anselmille, jotta hänkin oppii.")
- Sijoittelu (näyttelijät yleisöön päin, katsojat näkevät)
- Kokonaisuuden katsominen - maailman luominen

LEILA: Minusta tuntuu että tätä pitää nyt vielä hieman muuttaa. Lähtekää poistamaan turhia tavaroita, mutta muistakaa perustella Anselmille, jotta hänkin oppii.

→TAVAROIDEN POISTOA JA PERUSTELUA...

LEILA: Loistavaa! Nyhän minä jo tunnen olevani lapsiperheen olohuoneessa. Jos tähän lisättäisiin valot, ääni ja näyttelijät, niin meillähän olisi kasassa kokonainen taideteos! Nyt pääsette suunnittelemaan omaan kohtaukseenne lavastuksen, joka tekee esityksestä mestariteoksen!
Lavastus on osa kokonaista taideteosta!

Luokan käsikirjoittaman kohtauksen lavastuksen suunnittelu

Määritetään ensin yhdessä lasten kanssa kohtauksen tapahtumapaikka sekä -aika (esim. nykyaika, puisto, koti, menneisyys, tulevaisuus, koulu, metsä jne.) ja mietitään, montako näyttelijää on näyttämöllä samaan aikaan ja miten he sijoittuvat kohtauksessa näyttämölle.

Pohditaan, mitkä ovat ne tärkeimmät esineet tai elementit, jotka kohtaukseen tarvitaan.

Mitä voidaan käyttää suoraan Kansiksen lavasteista? Pitääkö jotain tehdä itse?

Otetaan 3 tärkeintä asiaa (maailman luominen, näkyvyys, perustelu) huomioon myös omassa näytelmässä.

Aikaa ei ole kovin paljon ja näyttämö on pieni (+kohtaus todennäköisesti lyhyt), joten yksinkertaisuus on tärkeää! Sopivan abstraktia.

Valaistus teatterissa

Valoilla on teatterissa tärkeä rooli, koska valoilla asiat tehdään näkyviksi. Valaistus onkin teatteriesityksen näkyvin visuaalista ilmettä luova tehoste, ja sen toteutus vaatii tarkkaavaisuutta ja äärimmäistä keskittymistä. Teatterissa valaistuksella tehdään oikeutta näyttelijöiden työlle ja luodaan katsojille erilaisia tunnelmia ja vaikutelmia. Valoilla voidaan muun muassa rajata tilaa, luoda hahmoja, esineitä tai maisemaa, korostaa tiettyjä asioita näyttämöllä tai toisaalta piilottaa halutut alueet tai esineet. Valon muoto, suunta, väri sekä rytmi vaikuttavat katsojan kokemukseen näkemästään. Valoista vastaavien tulee olla tietoisia siitä, mitä näyttämöllä ja näyttämön takana tapahtuu, jotta valot toimivat sovitulla tavalla ja sovittuna aikana. Teatterissa puhutaan iskuista, joita kaikki teatterilla työskentelevät seuraavat. Isku voi olla esimerkiksi tietty ääni, liike tai sana, jonka aikana valaistusta muutetaan sovitulla tavalla. Valotyöryhmä toimiikin kiinteässä yhteistyössä ohjaajien, ääniryhmän, lavastuksen ja puvustuksen kanssa, jotta esityksestä saadaan toimiva kokonaisuus.

Valaiseminen ammattina

Valaisijan ammattinimikkeenä voi olla esimerkiksi valosuunnittelija, valomestari tai valoteknikko. Valosuunnittelija lähtee työssään liikkeelle ohjaajan ja lavastajan näkemyksistä käsin. Valmiit suunnitelmat harvemmin toimivat kuitenkaan sellaisenaan, vaan lopputulos syntyy suunnittelijan ideoiden pohjalta kokeilemalla ja oivaltamalla. Valosuunnittelijan tärkeä ominaisuus on myös yhteistyökyky, sillä hän toimii tiiviissä yhteistyössä erityisesti ohjaajan ja lavastajan kanssa.

Valaistusmestarin työhön kuuluu luova vaihe, jolloin valot rakennetaan ja opetellaan valoajat (tallennetut valotilanteet) sekä tekninen vaihe, eli esityksen valaistuksesta vastaaminen. Kuten muullakin teatterin henkilökunnalla, valaistuksen ammattilaisilla on iltapainotteiset työajat.

Kansallisteatterin työpajojen työtavat:

Valolla näkyväksi -leikki

Ohjaaja pitää taskulamppua kädessään. Osoittaessaan henkilöä valolla, tämä henkilö on valokeilassa ja saa esittäytyä jonkin liikkeen avulla toisille. Muut toistavat liikkeen ja tervehtivät henkilöä tämän nimellä. Ohjaaja osoittaa seuraavaa henkilöä.

Tunnelman luominen valoilla

Ohjaaja opastaa oppilaita valopöydän äärellä toisten oppilaiden ollessa ”mallinäyttelijöinä” näyttämöllä. Oppilaat tutustuvat valopöydän eri valoihin ja liukuihin kokeilemalla niitä, samalla kun oppilaat näyttämöllä pohtivat, minkälaisiin tilanteisiin kyseiset valot sopisivat.

Valokäsikirjoituksen laatiminen

Oppilaat harjoittelevat valokäsikirjoituksen laatimista itse käsikirjoittamaansa kohtaukseen. Valokäsikirjoitukseen voi piirtää tilanteita sekä kirjoittaa iskuja ja valoliukujen numeroita yms. tarkempia tietoja muistiin. Valokäsikirjoitus toimii harjoituksissa ja esityksen aikana muistin tukena sekä oman ajattelun välineenä.

Jatkotyötapa:

Valaistus pienoismalleihin

Valon merkitystä teatterissa voidaan havainnollistaa lapsille myös koululuokassa, ilman ammattimaista teatterivälineistöä. Erilaisten kohtausten valaisumahdollisuuksia voidaan tutkia pienoismallien avulla (esimerkiksi legoista) taskulamppuja ja värillisiä kalvoja apuna käyttäen. Lapset voivat ryhmissä laatia pienoisperäversion jonkin kohtauksen lavastuksesta ja luokan pimentämisen jälkeen testata erilaisia valaisumahdollisuuksia kohtaukseen.

Miltä kohtaus näyttäisi täysin valaistuna? Entä himmeillä valoilla? Millaisen sävyn kohtaukseen tuovat erilaiset värit tai vilkkuvat valot? Myös valojen kohdistamista eli rajaamista, korostamista ja näkyväksi nostamista voi havainnollistaa helposti pienoismallien avulla.

Pienoismalleihin voidaan rakentaa myös omia goboja maisemataustaksi. Goboiksi nimitetään valoprojektorin eteen asetettavaa maisema- tai kuvasilhuettia, jonka avulla saadaan luotua esimerkiksi maisemataustoja. Teatterissa goboja voidaan lisätä profiiliheittimiin. Koulussa niiden sijaan voidaan käyttää esimerkiksi piirtoheitintä. Oppilaat voivat leikata paperista tai pahvista erilaisia maisemamuotoja, esimerkiksi kaupungin rakennuksia, tähtitaivasta, metsää, tms.

Oppilaat voivat myös askarrella omat varjoteatterinuket, joiden kanssa voidaan kokeilla erilaisia kohtauksia käyttäen oppilaisen itsetekemiä goboja taustoina.

VALOKÄSIKIRJOITUS
