

Kansallisteatterityöpajoihin liittyvä tieto- ja tehtäväpaketti opettajille 2016

Kansallisteatterin teatterityöpajoihin liittyvä tieto- ja tehtäväpaketti sisältää opettajalle tarkoitettua taustatietoa teatteri eri osa-alueista. Kustakin osa-alueesta löytyy myös soveltavia tehtäviä, joiden avulla niitä voi opettaa toiminnallisesti oppilaille. Opetuksen voi toteuttaa yksittäisin tehtävin ja harjoituksin tai esiteltyinä valmiina kokonaisuuksina. Eri työpajoihin osallistuneet oppilaat voivat toimia apuopettajina, sillä heillä on kokemusta kyseisessä työpajassa työskentelystä. Tehtäväpaketista on hyötyä myös omia esityksiä suunniteltaessa.

I. Puvustus

Käsitteet:

- Pukusuunnittelija

Pukusuunnittelija lukee näytelmätekstin ja sen pohjalta suunnittelee ehdotukset puvustuksesta. Hän luonnostelee millaiselta roolihahmon tulisi näyttää, sitten hän etsii, keksii ja valitsee sopivat asut roolihahmoille. Lopulta hän tekee mallipiirroksot sekä valvoo ompelua. Pukusuunnittelija tekee yhteistyötä ohjaajan, näyttelijän ja ompelijoiden kanssa. Tässä työssä tarvitaan hyviä ryhmätöitäitoja.

- Puvustaja/puvustonhoitaja

Puvustaja tai puvustonhoitaja huolehtii että asut ovat aina kunnossa. Hän korjaa, pesee, silittää ja huoltaa puvut esitysten välissä. Hän huolehtii että vaatteet ovat oikeilla paikoillaan pukuhuoneissa ja näyttämön sivuilla. Hän myös huolehtii pukuvarastosta.

- Ompelija ja vaatturi

Työskentelevät ompelimossa. Ottaa näyttelijöistä mitat ja valmistaa puvut niiden mukaan. Usein ompelija joutuu myös piirtämään pukujen kaavat.

- Pukija

auttaa näyttelijää pukeutumisessa. (Airaksinen & Okkonen, 2006.)

Puvustuksen merkitys teatterissa

Puvustuksen merkityksenä on korostaa roolihenkilöä työssään, juuri tässä esityksessä, ja vaatteiden tulee näyttää näyttelijän yllä hyvälle yleisölle päin. Puvustajan tai pukusuunnittelijan työn jälkeä voi nähdä niin teatterissa, elokuvissa, tv-ohjelmissa kuin mainoksissa ja viihdetaitelijoiden esiintymisissä konserttilavoilla.

Pukusuunnittelijan koulutus

Pukusuunnittelijaksi voi valmistua Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulusta.

Teatteripuvustusta on mahdollista opiskella Mikkelin Ammattikorkeakoulussa. Erilaisia tekstiili- ja vaatetusalan opintoja voi suorittaa ammattikorkeakouluissa, oppilaitoksissa ja opistoissa. Oppisopimuskoulutus tai työharjoittelun kautta työhön oppiminen ovat myös vaihtoehtoja. (Ammattinetti 2016.) Ompelijakisällin ammattitutkinto koostuu vaatetusalan yhteisestä ammattitaidosta, ompelijakisällin suuntautumisosasta sekä tilanne- ja tapahtumapukeutumisesta. Painotuksen voi valita näyttämöpukineiden valmistamiseen tai juhlapukeutumiseen (Omnian ompelijakisällit).

Aalto-yliopistossa on mahdollisuus suorittaa taiteiden ja suunnittelun kandidaattiohjelma, jossa pukusuunnittelun pääaineen opiskeltuaan opiskelija saa taiteelliset, teoreettiset ja tekniset valmiudet ja ilmaisukeinot toimiessaan pukusuunnittelijana esittävän taiteen, elokuvan ja television alueilla. Opinnoissa hyödynnetään alan uusinta tutkimusta. Kandidaatin tutkinnon opintojen jälkeen mahdolliset jatko-opinnot taiteen maisterin tutkinnossa. Pukusuunnittelijan koulutuksessa painotetaan muun muassa etsimään vaihtoehtoisia menetelmiä ja prosesseja uudenlaisten konseptien ja projektien toteuttamisessa sekä tuottamaan uusia ideoita luovassa yhteistyössä, osallistuen aktiivisesti ryhmätöihin ja ottamaan vastuuta yhtenä taiteellisena jäsenenä työstä (Aalto-yliopisto).

Pukusuunnittelijana työskenteleminen

Pukusuunnittelija Seikkinen kertoo työstään Kansallisteatterissa, että puvustuksen töiden jakaminen pukusuunnittelijoiden kesken toteutuu pääosin näytelmäkohtaisesti. Käsikirjoituksen pohjalta katsotaan ensin henkilöt, missä ajassa (vuosikymmen, vuodenaika) ollaan, onko paljon siirtymiä (viikko, kuukausi, vuosi, eri tilat) vai tapahtuuko kaikki yhden päivän aikana. Tekstistä poimitaan viitteet puvustukseen. Lehdet ja netti antavat eväitä esimerkiksi tietyn aikakauden tai tietyn kulttuurin tavoittelemiseen. Pukusuunnittelija katsoo siviilissäkin eri projekteihin sopivia tyyliä ja kokonaisuuksia. Puvustuksella on oma budjetti, joka jaetaan kaikkien tuotantojen kesken. (S. Seikkinen, henkilökohtainen tiedonanto, 16.2.2016). Laaja yleissivistys ja tiedonhankintataidot ovat erittäin tärkeitä ammatissa toimimisessa (Ammattinetti 2016).

Seikkinen jatkaa, että prosessiluontoiset näytelmät vaativat pukusuunnittelijalta joustavuutta. Pukusuunnittelija voi joutua istumaan paljon harjoituksissa ja odottamaan näytelmän muotoutumista. Hän seuraa harjoituksia ja hänen tulee ottaa huomioon myös esityksen aika - milloin on aikaa vaihtaa vaatteita ja mitä laitetaan päälle, onko aikaikkuna tiukka jne. Valmiit tekstit ovat pukusuunnittelijoille helpompia ja antavat enemmän aikaa työskennellä. Yleensä esitys määrää pukusuunnittelijan aikataulun. Verkostoituminen on todella tärkeää, sillä ohjaajat usein ottavat projekteihin mukaan tuttuja puvustajia. (S. Seikkinen, henkilökohtainen tiedonanto, 16.2.2016).

Vaatteiden suunnittelu, luonnosten tekeminen ja kaavoittaminen

Pukusuunnittelijan koulutuksen (Aalto-yliopisto) tavoitteissa mainitaan, että pukusuunnittelija kykenee toteuttamaan käytännössä käsitteelliset ajatuksensa joko itsenäisesti tai yhteistyössä muiden kanssa. (Aalto-yliopisto.) Kontio (2009) tuo esille puvustajan suunnittelutyön merkityksen. Siihen sisältyvät käsikirjoituksen tulkinta, kohtauslakana, roolianalyysien suunnittelu ja pukuluonnosten tekeminen. (Kontio, 2009, s. 11). Omnian ompelijakisällit tuovat sivustossaan esille luonnoksia erilaisista vaatteista. (Omnian ompelijakisällit).

Seikkisen haastattelussa nousi esille, että puvustusprosessin alussa on ideapalaveri ohjaajan ja joskus näyttelijöiden kanssa, sitten luonnostellaan asuja. Ompelijat toteuttavat pukusuunnittelijoiden suunnittelemaa asukokonaisuuksia. Pienemmissä teattereissa ei välttämättä ole ompelijoita. Vaatteiden peruskaavat ovat olemassa, mutta ompelijat ja vaatturit pystyvät myös kaavoittamaan itse ja kaavat tehdään käsin. (S. Seikkinen, henkilökohtainen tiedonanto, 16.2.2016). Enqvist ja Lindstam (2007) jatkavat kaavojen ja työtapojen osalta, että vaatetusala yli 40 vuotta toiminut Terttu Pykälä on työskennellyt

muun muassa Suomen Kansallisteatterissa ja vastannut kymmenen vuoden aikana 100 näytelmän puvustuksesta. Hän on uranuurtaja Suomen ensimmäisen näyttämöpukuihin suuntautuneen vaatetusalan ammattitutkinnon ja erityisammattitutkinnon laatimisessa. Tämän teoksen tekijöiden tehtävänä oli piirtää tietokoneella puhtaaksi aikaisemmin ilmestyneen kirjan kuositteluja ja työtapoja. Kirjassa on muun muassa peruskaava ja empirepuvun kuositelusuunnitelma (mts. 5) ja 1880-luvun turnyyripuvun kaavoitus ja sarjonta (mts. 10). (Enqvist& Lindstam, 2007, ss. 1–5,10). Täten saadaan historiallisten pukujen kaavat taltioiduttua tulevaisuutta varten.

Kankaista vaatteisiin ja esityksiin

Seikkinen kertoo, että kankaita löytyy jonkin verran Suomesta ja lisäksi niitä voidaan tilata esimerkiksi Englannista. Internetiä voidaan hyödyntää asusteiden ja pukujen tilauksessa. (S. Seikkinen, henkilökohtainen tiedonanto, 16.2.2016). Esimerkiksi internetistä löytyy Griesbeckin sivusto, josta voi valmistajalta tilata vaikka historiallisia asuja (Griesbeck). Seikkinen jatkaa, että Kansallisteatterilla on omat kangas- ja pukuvarastot. Pukusuunnittelija hoitaa yleensä myös asusteet, silmälasit ja kellot yms. tarpeiston. Maskeeraus ja pukusuunnittelija tekevät myös yhteistyötä (huomioidaan peruukit yms.).

Vaatteiden sovituksia on yhdestä viiteen kertaan. Näyttelijän on tunnettava olonsa hyväksi valitussa vaatteessa - muuten syntyy vaikutelma siitä että asu on ikään kuin ”päälle liimattu”. Asujen materiaalit tulee olla miellyttävän tuntuksia. Asun ja näyttelijän on keskusteltava keskenään. Joitakin vaihtoehtoja on hyvä olla, eikä tarvitse aina lukkiutua ensimmäiseen ideaan tai ajatukseen. Seikkinen tuo esille tiedon, että suunnittelusuojassa puvustussuunnittelija saa päättää säilytetäänkö jokin vaate - yleensä vaate säilytetään, jonka valmistamiseen on käytetty paljon aikaa ja vaivaa. Esimerkiksi epookkivaatteita on viety Kansallisteatterin varastoon Klaukkalaan, näin pala teatterihistoriaa jää myös talteen. Teatterit voivat myös lainata toisilleen puvustoa. (S. Seikkinen, henkilökohtainen tiedonanto, 16.2.2016)

Esityksen lähestyessä pukijat keräilevät ja huolehtivat vaatteet oikeaan paikkaan eli oikeaan vaihtuhuoneeseen, jossa näyttelijä pukeutuu. Pukijat auttavat näyttelijää pukeutumisessa. Puvustonhoitajat pesevät, silittävät ja huoltavat vaatteet (asusteet) tarvittaessa, jopa jokaisen esityksen jälkeen. (S. Seikkinen, henkilökohtainen tiedonanto, 16.2.2016).

Pukusuunnittelijan historiaa lyhyesti

Pukusuunnittelijan ammatin syntyä löydetään jo 1930-luvulta. Ennen teatterin pukusuunnittelijoita kutsuttiin puvustonhoitajiksi, sillä pukusuunnittelijanimike teki vasta tuloaan. Pukusuunnittelijat eivät kuitenkaan tehneet puvustushoitajan työtä. Vasta 1960-luvulla ruvettiin käyttämään pukusuunnittelijanimikettä. Nykyään pukusuunnittelijan ammatilla on nykyäänitelmässä taiteilijan status ja kuuluvat taiteelliseen ryhmään teatterissa.

1960-luvulla koettiin vahva murros suomalaisessa teatterissa ja myös pukusuunnittelijan työtä enemmän arvostettiin. Pukusuunnittelun työ on muuttunut samalla kun teatterikin on muuttunut. 1970-luvulla uuden yhdessä tekemisen liittyvän ”ensemble” -ajattelun myötä pukusuunnittelijoiden panos sai uutta taiteellista ja ilmaisullista vapautta. Pukusuunnittelijasta tuli tärkeä työkuumppani ohjaajalle.

1970-luvun jälkeen teatterin politisoituminen alkoi vähitellen laantua. Tuli vähitellen kansanteatterista taiteellista teatteria. Se aiheutti paineita pukusuunnittelijoille. 1970-luvulla alussa lavastaja sai vahvasti vaikuttaa näytelmän puvustukseen.

Teatterin pukusuunnittelijan kultainen vuosikymmen on juuri 1970-luku. Silloin heidän ammattinsa sisältö määriteltiin ja he alkoivat saada alan koulutusta Suomessa.

1960-luvulla puvustuksien budjetit olivat pienet. Käytettiin mahdollisimman paljon vanhoja pukuja. Vanhoja asuja värjättiin, osia vaihdettiin ja yhdistettiin, jotta vanhoista vaatteista saatiin uuden näköisiä. Pukusuunnittelijat tekivät pitkää päivää ja monet heistä uhrasivat koko elämänsä omalle työlleen. (Juntunen, 2010.)

Lähteet

Aalto-yliopisto. Opiskelu ja ohjelmat. Pukusuunnittelu

<http://www.aalto.fi/fi/studies/education/programme/pukusuunnittelu/>. Viitattu 7.3.2016

Airaksinen, R. & Okkonen, S. (2005) Teatteria tenaville- lapsi teatterin kokijana. Tammi.

Ammattinetti. http://www.ammattinetti.fi/ammattit/detail/153_ammatti. Viitattu 8.3.2016.

Enqvist, S. & Lindstam, J. (2007). Historiallinen teatteripuvustus. Kaavojen ja työtapojen piirtäminen oppikirjaan sekä 1880-luvun turnyyripuvun kaavoitus ja sarjonta. Lahden ammattikorkeakoulu. tekstiili- ja vaatetustekniikka. Opinnäytetyö.

Griesbeck, C. Historische Kostüme.

<http://www.griesbeck.name/historische-kostueme/links/schnittmuster.html>. Viitattu 7.3.2016

Juntunen, L. (2010). Pukusuunnittelijan ammatti Suomessa vuosina 1960-1975. Väitöskirja. Aalto-yliopisto.

Kansallisteatterin kotisivut . http://www.kansallisteatteri.fi/wp-content/uploads/2015/06/Teatterin_osa-alueet_2015.pdf. Viitattu 7.3.2016

Kontio, N. (2009). Puvustus harrastajateatterin haasteena. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Kulttuuri/Vaatetusalan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Omnian ompelijakisällit. Ompelijakisällin koulutuksesta. Omnian aikuisopisto. <https://ompelijakisalliomnia.wordpress.com/ompelijakisallin-koulutuksesta/> . Viitattu 8.3.2016

Seikkinen, S. Henkilökohtainen tiedonanto 16.2.2016, Kansallisteatteri, Helsinki.

Halutessasi lisää tietoa:

Weckman, J. (2015). ”Kun jonkin asian tekee, se pitää tehdä täydellisesti” –Liisi Tandefelt pukusuunnittelijana 1958–1992. Väitöskirja. Aalto-yliopisto.

Soveltavia tehtäviä puvustukseen liittyen

1 Tutustumisleikki

Tavoite: Tutustutaan uusiin oppilaisiin, sekä tutustua erilaisiin vaatetyyleihin ja lempivaatteisiin.

Tehtävä: Oppilaiden esittäytyminen ja samalla kerrotaan mikä on lempivaatteeni/lempityylini pukeutua. (Ei välttämättä juuri päällä olevista vaatteista).

Toiminta: Seistään piirissä. Piirin keskellä on kasa vaatteita. Opettaja roolissa aloittaa kertomalla nimensä ja samalla lempivaatteen. Toinen opettaja kirjoittaa tussilla oppilaiden nimet valmiiksi leikattuihin maalarinteippipätkiin.

Ota miiminen pukeutuminen mukaan tehtävään. Esimerkiksi lempivaate on villapaita, niin puetaan kaikki yhdessä se villapaita päälle miimisesti. Ei välttämättä kaikkiin vaatteisiin mukaan miimistä pukeutumista.

Kierros käydään piirissä läpi. Lopuksi todetaan, että jokaisella on oma vaateyyllinsä, kuten jokaisessa näytelmässä ja kohtauksessakin on. Pukeutumistyyliä halutaan korostaa näytelmän mm. ajanjaksoa, aihetta ja henkilöä. Vaatteiden tulee sopia näyttelijälle ja näyttelijällä tulee olla mukava olla valituissa vaatteissa.

Pukusuunnittelijan ammatti: Teatterissa käytetään erilaisia ja eri tyyliin sopivia vaatteita valtavasti. Pukusuunnittelija suunnittelee yhdessä näyttelijän, ohjaajan ja muun tiimin kanssa asusteet roolihenkilöille. Pukusuunnittelija piirtää erilaisia luonnoksia ja ompelija ompelee näytelmässä tarvittavat vaatteet näyttelijöille alusta loppuun.

Opettaja: Esittelee Kansallisteatterissa olevan vaatekaapin, sytyttää vaatekaapin lamput ja toteaa, että erilaisia, erivärisiä ja erikokoisia vaatteita löytyy moniin tarkoituksiin.

2 Vaatteiden järjestystehtävä

Tavoite: Tutustua erilaisiin asusteisiin, kehon ylä- ja alaosan vaatteisiin ja kenkiin. (Hatut eivät ole käytössä).

Tehtävä: Lajittele vaatteet eri kasoihin.

Toiminta: Oppilaat lajittelevat lattialla olevan vaatekasan: kengät, puserot/takit, housut/hameet.

Opettaja: Vaatteiden järjestäminen kehon ylä- ja alaosan vaatteisiin helpottaa roolihenkilöiden vaatteiden löytämistä. Puvustaja, joka auttaa näyttelijää pukeutumisessa, saattaa olla kiireinen. Vaatekaapin hyvä järjestys auttaa löytämään sopivat vaatteet ja muut asusteet näyttelijöille.

Kansallisteatterin vaatekokoelmat sisältävät yli 100 vuoden ajalta vaatteita. Asusteita on monessa kerroksessa, monissa huoneissa, ja ne on jaoteltu naisten ja miesten asusteisiin väreittäin ja vuosikymmenten mukaisesti. Esimerkiksi korsetteja on käytettävissä erilaisia, sekä naisten ja miesten kenkiä on hyllymetreittäin korkokengistä saapikkaisiin.

3 Arvaa kuka? -tehtävä

Tavoite: Tutustua eri roolihenkilöiden käyttämiin vaatetuksiin.

Tehtävä: Pukeudu itse keksimääsi roolihenkilöön TAI tarvittaessa annetaan valmiit roolihenkilöt: esim. Presidentti, kouludiskoon menossa oleva räväkkä teini, kalastaja ja tiukka matematiikan opettaja TAI opettaja antaa valmiin näytelmän, johon oppilaat valitsevat asut.

Toiminta: Puvustamon vaatekaapissa ja vaaterekeissä on vaatteita. Aikaa annetaan 1-2 minuuttia. Jokainen oppilas ja opettaja pukeutuu keksimäänsä roolihenkilöön TAI opettajan kuiskaamaan roolihenkilöön TAI annettuun näytelmän roolihenkilöön. Sen jälkeen oppilaat asettuvat piiriin TAI oppilas saa itse kertoa roolistaan ja valitsemastaan asusta, ei muiden arvauksia TAI oppilas esittelee asunsa catwalkissa (kävelee piirin halki) musiikin soidessa, ja muut arvaavat roolihenkilön.

Opettaja: Käytä tarkentavia kysymyksiä: Miten luodaan roolihenkilöön tunnistettavuus? Mistä roolihenkilön parhaiten tunnistaa? Miksi valitsit nämä vaatteet? Millaisen tunnelman vaatteet luovat näytelmään? Harkitse vaatteiden sopivuus näyttelijälle itselleen, sopivatko? Asun sopivuus itse näytelmän roolihenkilöön: sopivatko ajanjaksoon, vuodenaikaan, lapselle, aikuiselle, roolihenkilön tekemiselle, aiheeseen?

Pukusuunnittelija: Erilaisia asuja suunnitellaan, kokeillaan ja ommellaan roolihenkilöille. Näyttelijälle yritetään etsiä sopivin vaatetus, mikä tukee roolihenkilöä parhaiten. Työskentelyssä on yhteistyötä näyttelijän ja ohjaajan kanssa, sekä muiden pukusuunnittelijoiden, ompelijoiden ja vaatehuoltoa tekevien kanssa. Vaatteiden tulee tuntua ja näyttää mukavilta näyttelijän päällä. Näyttelijän tulee tuntea olonsa kotoisaksi ja turvallisiksi valittujen asusteiden kanssa. Asusteissa tulee olla helppo liikkua ja niiden tulee olla sopivan kokoisia.

4 Rooliin stailaus

Tavoite: Valita sopivin vaatetus roolihenkilöille itse kirjoittamaan kohtaukseen.

Tehtävä: Suunnittele ja vaateta roolihenkilöt. Huomioi vaatteiden koko ja mahdolliset varavaatteet mukaan.

Toiminta: Oppilaille jaetaan roolihenkilöiden nimilaput käteen siten, että A) näytelmässä talon sisällä olijat ovat nämä roolihenkilöt ja talon ulkopuolella ovat nämä roolihenkilöt TAI B) ketkä ovat näytelmässä kavereita (koska halutaan kavereiden yhteenkuuluvuus tuoda näkyviin). Halutessaan oppilaat voivat muodostaa 2-3 oppilaan ryhmät, ja yhdessä suunnitella ja vaatetta roolihenkilöt. Vaatetuksen voi suunnitella lattialle nähtäväksi. Opettaja: Oppilaille voi esittää kysymyksenä: Millainen roolihenkilö on teidän kohtauksessa? Ketkä ovat kavereita näytelmässä? Esitetäänkö lasta vai aikuista, miten se korostetaan vaatteilla? Vaatetuksen kerroksellisuus, eli kohtauksen ulkona ja sisällä olemiset, riisutaanko vaatteita pois välillä? Näin saadaan oppilaat miettimään vaatetusta, ja jokainen vaatevalinta saa merkityksen. Eri vaatteita kannattaa sovitella, ja tehdä niistä valinnat, mitkä sopivat parhaiten. Käytössä mallinuket, 2 kpl.

Pukusuunnittelija: Stailatessa rooliasuja eri roolihenkilöille, kannattaa ne sitoa teatteriesityksen kohtauksiin. Huomioi pukeutumisen mahdollisuus, miten erilaisilla ne voi pukea.

Ennen näyttelijöiden vaatetukseen menoa, harjoittele esityksen kiitosvaihe: kaikki puvustajaoppilaat näyttämölle riviin, kumarrus yleisöä kohti ja sitten askel taaksepäin. Seuraavat tulevat eteen.

Lopuksi: Jokainen puvustajaoppilas ottaa näyttelijän vaatteet mukaansa. Tavoitteena on pukea näyttelijä rooliasuunsa.

Extra: Kotitehtävä/Seuraavalle tunnille kouluun yhteenvedon avuksi: Palauta mieliin valitsemasi vaatetus roolihenkilöille, luokan kirjoittamaan kohtaukseen, tai tietylle näyttelijälle. Suunnittele/piirrä paperille muita vaatevaihtoehtoja ja perustele valintasi (miksi?).

II. Lavastus & Valot

1. Lavastus

Mitä lavastus on teatterissa?

Lavastus kertoo sekä tarinasta että tarinan henkilöistä. Näyttämöllä olevat esineet ja elementit yleensä liittyvät toisiinsa ja muodostavat kokonaisuuden. Lavastus suunnitellaan yhdessä koko työryhmän kanssa, erityisesti ohjaajan kanssa. Lavastajan tulee perehtyä käsikirjoitukseen ja tarinan kontekstiin (aikakausi, ympäristö, kulttuuri). Lavastuksen suunnittelussa käytetään alkuvaiheessa usein pienoismallia. Suuremmissa teattereissa lavastaja ei itse yleensä rakenna lavasteita, vaan rakennustyöryhmä on erikseen. Rakennustyöryhmä huolehtii myös siitä, että lavasteet kestävät.

Harjoituksia:

1. Patsaan muovaaminen - toimitaan pareittain - toinen parista muovaa toisesta henkilöstä esineen, joka on itselle tärkeä - esitellään patsaat
2. Olen puu - valitaan ympäristö - jokainen saa vuorotellen astua esiin ja esittää ympäristöön liittyvän esineen stillpatsaana - muodostetaan yhteinen kokonaisuus ympäristöstä
3. Muodonmuutos - valitaan ympäristö - jokainen saa vuorotellen astua esiin ja esittää ympäristöön liittyvän esineen stillpatsaana - yksi henkilö kulkee ympäristössä, koskettaa muita ja kyselee: Mikä esine olet? Mitä teet täällä? Miten olet joutunut tänne?
4. Veitsi ja haarukka - liikutaan tilassa - oppilaat muodostavat pienryhmissä opettajan sanoman esineen yhtenä kokonaisuutena - esimerkiksi: neljän ryhmä, muodostakaa veitsi ja haarukka
5. Esineet eloon (Toy Story -elokuvan innoittama harjoitus) - taustalla soi musiikki

- oppilaat liikkuvat tilassa esineenä -
kun musiikki pysähtyy, tehdään esineestä still-patsas

6. Pienoismallin hyödyntäminen -

pienoismallin avulla voi harjoitella lavasteiden asettamista esimerkiksi koulun näyttämölle
- pienoismalli voidaan rakentaa esimerkiksi kierrätysmateriaalista tai lego-palikoista -
tähän voi liittää myös mittasuhteiden harjoittelun

2. Valo

Mitä valo on teatterissa?

Valaistuksen suunnittelu lähtee tekstistä ja tekstin tyyllilaji sekä aika ja paikka vaikuttavat valaistukseen. Valo herättää lavasteet ja koko näyttämön eloon. Valoilla voidaan maalata lavasteita, sekä luoda erilaisia tunnelmia, tekstuureita ja tehosteita. Valoilla voidaan myös suunnata katsojan huomiota esimerkiksi näyttelijöihin. Valaistus viimeistelee kokonaisuuden,

ja valaistus toteutetaan usein harjoitusten loppuvaiheessa, kun koreografiat ja lavasteet ovat valmiina. Valotyöryhmään kuuluvat valaistusestari, valosuunnittelija ja valoteknikko. Valosuunnittelija hyödyntää työssään valokarttaa ja valokäsikirjoitusta.

Harjoituksia:

1. Patsaan muovaaminen ja fokuksen antaminen - toimitaan pareittain - toinen parista muovaava toisesta henkilöstä esineen, joka on itselle tärkeä - esitellään patsaan siten, että esittelijä osoittaa taskulampulla esinettä ja näyttää valon avulla yksityiskohtia esineestä kertoen samalla siitä

2. Valon suuntaaminen - valitaan yksi halukas oppilas näyttelijäksi - luokasta sammutetaan valot, valon suuntaamista harjoitellaan taskulampuilla (tai valonheittimellä) - kokeillaan erilaisia suuntia ja etäisyyksiä, kukin oppilas vuorollaan, samalla pohtien mitä valaistus kertoo ja paljastaa näyttelijästä, ja millaiseen tilanteeseen kukin suunta voisi toimia - edestä ja takaa - ylä- ja alapuolelta - sivuilta - kaukaa ja läheltä - seuraavaksi harjoitus voidaan toistaa kahdella taskulampulla yhdistelemällä eri suuntia keskenään

3. Taskulamppuleikki

- toimitaan pareittain - taustalla soi musiikki - toiselle parista annetaan taskulamppu - kun taskulamppu osoittaa paria, täytyy hänen liikkua ja kun valo siirtyy pois, jähmettyä hän paikalleen. - musiikin tauosta vaihdetaan rooleja - voidaan antaa tilanne, jossa liikutaan: - murtovaras, joka hiippailee - lenkkeilijä, öisellä lenkipolulla - lapsi, pelaamassa jalkapalloa - eläin, joka vaanii saalista

4. Eri valaistuksia ja siihen sopivien tilanteiden esittämistä

- näyttämö valaistetaan eri väreillä eri tilanteiden mukaan - oppilaat liikkuvat tilassa/näyttämöllä tilanteeseen sopivalla tavalla - esimerkiksi: - sininen valaistus → Etelänavalla palelevat pingviinit - punainen valaistus → Vangittuina pelottavan velhon luolassa -

vihreä valaistus → Menninkäiset metsäretkellä -
keltainen valaistus → Hampurilaisravintolassa masut pullollaan

5. Valokartan ja valokäsikirjoituksen suunnittelu -
valokäsikirjoitus voidaan tehdä tehdä käsikirjoituksen pohjalle merkiten kaikki valaistuksessa tapahtuvat muutokset käsikirjoitukseen -
valotiimi voi tehdä myös valokartan, josta käy ilmi millaisia valoja näyttämöllä on käytettävissä - erityyppiset valot (heittimet, värivalot, tehosteet kuten kuvioidut gobo-valot) voidaan merkitä erilaisilla symboleilla -
karttaan voidaan merkitä myös valokeilojen suunnat ja koot, mikäli ne ovat tiedossa -
valokarttojen pohjalle voidaan suunnitella erilaisia valotilanteita, ja ne voidaan liittää valokäsikirjoitukseen

III. Ohjaaminen & näytteleminen

Ohjaajan tehtävät

- 1) Ohjaa näyttelijöitä sekä muita näytelmän työryhmiä (puvustus/lavastus/valo- ja äänisuunnittelu) oman visionsa mukaisesti
- 2) Pyrkii saamaan kaikki näyttelijät ja muutkin työryhmät toimimaan saman päämäärän ja teeman ympärillä, jotta kohtaaminen kertoisi yhdestä yhdessä sovitusta asiasta (esim. ystävydestä, kateudesta tai toivosta).

Valmistelu

Ohjaaja tekee etukäteistyötä käsikirjoituksen parissa ja pohtii, mitä tietyllä kohtauksella tai koko näytelmällä halutaan kertoa. Lisäksi ohjaajan tehtävänä on suunnitella, miten tätä ilmennetään ei vain näyttelijäntyön avulla, vaan esimerkiksi lavastuksella, puvustuksella sekä valo- ja äänisuunnittelulla. Työskentelyä voi lähestyä esimerkiksi seuraavien kysymysten avulla:

- millainen voisi olla kohtauksen yleinen tilanne - tunnelma
- mistä kohtaaminen kertoo (teema) ja miten sen voisi tuoda esiin (Tämä joko näkyy tai ei näy, ei stressiä!)
- onko kohtauksessa käänne ja miten haluat tuoda sen esiin
- onko kohtauksessa jotain sellaista mikä voi aiheuttaa ongelmia harjoiteltaessa (kohtaaminen on liian pitkä, liian pitkiä repliikkejä, useampi kuin

yksi tapahtumapaikka tms.) ja miten nämä ongelmat voisi ratkaista

- miten kohtaaus sijoittuu näyttämölle ja / tai sen ulkopuolelle, mistä suunnista näyttelijät tulevat, lähtevät jne.

- millaisia toiveita haluat esittää lavastajille ja valomestareille (esim. tilan rajaamista, valojen vaihtamista tietyssä käännekohdassa, mahdollisuus istua, mahdollisuus nostaa joku muita korkeammalle...)

- millaisia toiveita haluaisit esittää äänisuunnittelijoille (millainen tunnelma, mitä tehosteita, käänteiden korostaminen...)

- millaisia toiveita haluaisit esittää puvustajille (vuodenaika, tietyn hahmon asu, eri ryhmien erottaminen puvustuksella...)

Työpajan kulku

Tässä työpajassa tutustutaan näyttelijän työhön ja työstetään kohtausta. Erilaisilla lämmittelyleikeillä on tarkoitus virittää tunnelmaa ja kehoa ennen kohtauksen harjoittelua. Näyttelijäntyön eri elementtejä tuodaan esiin ensin leikin kautta, sitten näytelmäkohtauksen yhteydessä.

1. Kokoonnutaan piiriin

2. Nimi ja liike -leikki

- Näyttelijä käyttää koko kehoa näyttelemiseen, joten jokainen saa nyt tehdä nimensä sanoessaan jonkin liikkeen, jonka kaikki toistavat.

- Ohjaaja aloittaa ja samalla demoaa.

- Tavoitteena on oppia toisten nimet, oppia nimet ja lämmitellä kehoa kevyesti

3. Puposusihippa

- Leikissä on kaksi roolihahmoa, susi ja pupu. Jokainen näyttää miltä pieni ja pelokas pupu ja suuri ja pelottava susi omasta mielestä näyttävät.

- Susi ottaa pupuja kiinni pomppien, koska yrittää pupuja matkimalla päästä lähelle.

- Susi kasvaa kun syö pupuja, joten jokainen kiinniotettu pupu ottaa kiinni suden kädestä muodostaen pitkän letkan.

- Leikitään musiikin säestämänä. Hippa loppuu kun susi on syönyt kaikki puput.
- Harjoituksen tavoitteena on lämmittelyn lisäksi kokeilla roolissa olemista ja toimimista.

4. Metsäkävely

- Jatketaan roolissa ja tilanteessa toimimisen harjoittelua pienen tarinan avulla.
- Näyttelemällä voidaan saada yleisö näkemään erilaisia ympäristöjä, tunteita ja ihmisiä. Se tehdään keholla ja äänellä, seuraavaksi kokeillaan tätä.
- Oppilaat liikkuvat tilassa vapaasti. Ohjaaja laittaa musiikin soimaan ja alkaa kertoa tarinaa:
 - Olette metsäkävelyllä etsimässä kadonnutta timanttia!
 - aletaan etsiä kadonnutta timanttia (ylhäältä ja alhaalta, linnunpesistä)
 - hypitään kiveltä kivelle suolla
 - alkaa sataa taikasadetta, joka muuttaa tosi surulliseksi
 - syöt taikasieniä, jotka muuttavat reippaaksi ja itsevarmaksi (kokeile kävellä rinta edellä tai lantio edellä)
 - Mikä se oli?! Seuraako minua joku tai jokin? Kuljetaan pelokkaasti ympäriinsä... Vilkaise pelokkaana vastaan tulevia.
 - Ai ne olikin vain kaverit etsimässä timanttia. Olo helpottuu!
 - Timatti löytyy kaivon pohjalta. Sen saa nostettua vain taikavoimilla, muodostakaa taikapiiri. Ottakaa käsistä kiinni ja keskittykää ajattelemaan että timantti nousee kaivosta. Keskittykää!! JES!
- Tavoitteena on lämmitellä kehoa ja kokeilla erilaisia tapoja liikkua, luoda hahmoa, esittää toimintaa ja tunteita kehon avulla.

5. Kohtauksen harjoittelu

Tavoitteet:

- hyvä fiilis!
- asetelma ja suunnat

- sujuvuus, kaikki tietävät, mitä ollaan tekemässä
- kaikki reagoivat siihen, mitä muut sanovat
- liikettä ja kehon kieltä! Toimintaa!

Huomioita ohjaajalle:

- Anna aluksi näyttämön rajat ja suunnat joista tullaan ja joihin mennään, muistuta, että rintamasuunta yleisöön
- Anna oppilaiden tehdä koko kohtaus ensin pohjalle. Sen jälkeen pätki kohtausta pienempiin paloihin . (Oppilaat eivät jännitä loppuosaa, ja voidaan keskittyä hiomaan pienempiä osa-alueita.)
- Kun joku puhuu oman repliikkinsä, kiinnitä huomio siihen, miten muut reagoivat repliikkiin . (Teatterista tulee kiinnostavampaa ja vuorovaikutteisempaa, eivätkä kaikki vain sano asioita omalla vuorollaan. Oman repliikki ei myöskään jännitä yhtä paljon, kun huomio jakautuu kaikille.)
- Roolityössä lähtee näyttelijöiden tarjoamista ehdotuksista ja etenee kokeillen erilaisia tilanteita, asetelmia (miten sijoitetaan tilaan) ja toimintoja. Leikitelkää! Hullutelkaa! Kokeilkaa tehdä sama kohtaus hassuilla äänillä, koko ajan hyppien, ujosti, vihaisesti tai kuvitelkaa että kohtaus sijoittuukin lääkärin vastaanotolle. Valmiissa esityksessä käytetään vain sitä, mikä siinä toimii, mutta se voi löytyä hulluttelun kautta.
- Onko kohtauksella selkeä teema ja haluatko tuoda sen esiin oppilaille, miten? Jos olette sopineet jonkin teeman ja yhteisen päämäärän, vetoa siihen kun pyydät näyttelijöitä kokeilemaan erilaisia tapoja tehdä roolia.

IV. Ääni teatterissa

Miksi ääni on teatterissa tärkeää

Ääni on tärkeä osa näytelmiä, koska sillä voidaan luoda erilaisia tunnelmia. Onko kohtaus jännittävä, surullinen vai onnellinen? Myös erimittaiset tauot esimerkiksi musiikissa voivat olla todella vaikuttavia.

Erityisesti lasten kanssa ääni on tärkeä osa teatteria, koska taustääänet ja erilliset äänimaisemat helpottavat jännitystä lavalla. Vaikka vuorosanoja unohtuisi, ei tule epämiellyttäviä hiljaisuuksia koska taustalla on äänimaisema.

Miten ääntä teatterissa käytetään?

Näytelmän äänistä vastaa yleensä joukko äänisuunnittelijoita, tehostemestareita ja muita äänen ammattilaisia, jotka yhdessä ohjaajan kanssa luovat näytelmälle äänisuunnitelman. Äänisuunnitelma on tavallaan käsikirjoitus, jonka mukaan ääniä sitten näytelmän aikana soitetaan.

Ääntä käytetään teatterin muiden elementtien, kuten valon ja lavastuksen, kanssa osana tunnelman luomista ja erityisesti auttamaan katsojaa uppoutumaan näytelmään.

Nykyään suurin osa näytelmän äänistä soitetaan tietokoneelta, mutta nauhoitus vaiheessa ne voivat olla mitä tahansa. Ihmisen puhetta, hiljaisuutta, musiikkia tai esim. asemalla nauhoitettu saapuva juna.

Jonkin verran käytetään myös livemusiikkia.

Äänimaisemat

Äänimaisemalla tarkoitetaan kokonaisuutta kaikista niistä äänistä mitä me tilanteessa kuulemme taustalla, se voi siis olla liikenteen melua, luonnon ääniä tai meren kohinaa yhdistettynä muihin ääniin joita siinä tilanteessa kuuluisi. Äänimaisema on varsinkin lasten kanssa teatterin tekemisessä hyvin tärkeää, koska se, että tilanteessa on ääniä taustalla luo sekä tunnelmaa että vähentää näyttelijöiden jännittämistä.

Harjoituksia

1. Äänimaiseman kuja

Yhdessä valitaan tilanne johon luodaan äänimaisema, esim. viidakko, Helsingin keskusta, uimaranta. Sen jälkeen muodostetaan kaksi vastakkaista riviä jotka tuottavat tätä äänimaisemaa, näin muodostuu siis äänimaiseman kuja. Jokainen osallistuja saa vuorotellen kävellä kujan läpi silmät kiinni. Kun osallistuja on kävellyt kujan loppuun, asettuu hän toiseen riviin kujan jatkeeksi.

2. Sinfoniaorkesteri ilman soittimia

Jokainen miettii itselleen jonkin helpon äänen, mitä voi toistaa helposti monta kertaa. (kehorytmi, äännähdys, puhallus jne.). Yksi tulee eteen kapellimestariksi, ja johtaa orkesteria käsillään. Kun käsi on ylhäällä "soitetaan" kovaa, kun alhaalla "soitetaan" hiljaa.

3. Sinfoniaorkesteri soittimilla

Jaetaan luokalle neljää erilaista soitinta (esim. marakassit, klaveesit, triangelit, tamburiinit). Luodaan värikoodit soitinryhmille. Kapellimestarilla on neljä eriväristä lappua, joiden mukaan sinfoniaorkesteri toimii. Lappuja voi näyttää erikseen tai monta yhtä aikaa.

Tehosteäänet

Äänimaiseman ja repliikkien lisäksi teatterissa käytetään tehosteääniä. Tehosteäänet tukevat näytelmän tapahtumia, ja sellaisia voivat olla esimerkiksi auton tööttäys, lasin rikkoutuminen tai aseiden pamahtaminen. Tehosteäänillä voidaan myös kiinnittää katsojan huomio asioihin, joita ei voi suoranaisesti välittää näköaistilla, esimerkiksi puhelimen soiminen.

Harjoituksia

1. Tehosteäänet tekstiin

Valitaan yksi valmis teksti tai kohtaus mihin lisätään tehosteääniä. Esimerkkiteksti : *"Jani ja Saara pelaavat videopeliä, Saara voittaa pelin jolloin Jani suuttuu ja heittää peliohjaimen seinään. Tämän jälkeen Janin puhelimeen tulee tekstiviesti."* Teksti voidaan lukea läpi jonka jälkeen jaetaan osallistujat pareihin ja jokainen pari saa yhden tehosteäänien tekstistä luodakseen. Tehosteäänet tähän tekstiin olisivat: 1. Pelin ääni kun Saara voittaa 2. Janin suuttuminen 3. Peliohjaimen heitto seinään 4. Puhelimeen tulee tekstiviesti.

-> Jos työtapana on tuttu, voidaan soveltaa siten, että lapset saavat pareittain/pienissä ryhmissä miettiä lyhyen kohtauksen, joihin kuuluu 2-3 tehosteääntä, muut kuuntelevat. Työskentelyn jälkeen muut saavat arvata mitä tapahtui, ryhmä kertoo lopulta mikä oli äänen ideana.

2. Tehoste visailu.

Oppilaille soitetaan erilaisia äänitehosteita, tai näytetään lyhyitä videoita, jossa äänitehoste sekä kuuluu, että "näky."

Oppilaat saavat sitten arvuutella millä kyseinen tehoste on tehty. Oikean vastauksen löytyessä tai arvuuttelun pitkittyessä opettaja paljastaa oikean vastauksen.

-> Jos sopivat välineet ovat saatavilla, voivat oppilaat koittaa itse toistaa kuullun äänitehosteen.

Netistä löytyy suuri määrä erilaisia artikkeleita ja videoita siitä miten tehosteet on tehty googlettamalla esim. "How movies sound effects are made?"

Vinkkejä

<http://www.hel.fi/hel2/ymk/aanimaisemat/>

Äänimaisemia Helsingistä joita voi kuunnella esimerkkinä siitä mikä äänimaisema on.

<http://papunet.net/materiaalia/%C3%A4%C3%A4nipankki>

Äänipankki josta löytyy tavallisia ääniefektejä joita voi käyttää.

<http://yle.fi/vintti/yle.fi/tehosto.yle.fi/>

Ylen tehostearkisto mistä löytyy äänitehosteita, tietoa äänitehosteista ja myös äänimaisemia.