

## **Kansallisteatterin teatterityöpajoihin liittyvä tieto- ja tehtäväpaketti opettajille kevät 2017**

**Paketin ovat koonneet ja työpajatehtävät suunnitelleet HY/OKL:n draamakasvatuksen erikoistujaopiskelijat keväällä 2017 draamakasvatuksen lehtorin TeT Tapio Toivasen johdolla.**

**Kansallisteatterin teatterityöpajoihin liittyvä tieto- ja tehtäväpaketti sisältää opettajalle tarkoitettua taustatietoa teatterin 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 LAVASTUS**

#### **LAVASTAJAN TYÖ**

Lavastajan työ on suunnitella näytelmän lavastus ja valvoa sen toteutusta. Kansallisteatterilla lavastaja ei itse rakenna lavasteita, vaan ne otetaan joko valmiina varastosta tai rakennutetaan verstaalla. Lavastaja tekee tiivistä yhteistyötä ohjaajan kanssa. Lavastaja auttaa ohjaajaa löytämään esitykselle visuaalisen ilmeen ja oikean tunnelman. Lavastajan tulee ottaa suunnittelussa huomioon esityksen tyyli sekä se mihin aikakauteen esitys sijoittuu. Taiteellisen näkemyksen lisäksi lavastajan on otettava huomioon tekniset, taloudelliset ja aikataululliset seikat. Esimerkiksi päättäväisissä lavasteissa on laskettava kestääkö hänen suunnittelemansa rakenne näyttelijöiden painon.

Lavastuksen suunnittelussa on erityisesti otettava huomioon se miltä lavastus näyttää katsomoon. Sen pitää näkyä takariviin asti, joten lavastuksen on oltava selkeä ja erottuva. Näyttelijöiden on myös pystyttävä liikkumaan lavasteissa vaivattomasti.

Lavastajat käyttävät suunnittelussa apuna kuvallisia luonnoksia ja pienoismalleja. Suunnittelutyötä tehdään usein myös tietokoneavusteisesti. Teatterissa eri työtiimit tekevät tiivistä yhteistyötä. Lavastajan työ edellyttääkin lavastajalta joustavuutta, sillä hänen on kyettävä toimimaan yhdessä koko muun tuotantoryhmän kanssa. Lavastajan lisäksi esityksen tekemiseen osallistuvat ohjaaja, näyttelijät, pukusuunnittelija, puvustonhoitajat, valosuunnittelijat, kampaaja, maskeeraaja ja tarpeiston väki.

#### **LAVASTUSTYÖPAJA**

1. Tutustuminen ja lämmittely

#### **LAVASTUSHIPPA**

Ohjaavat esittelevät itsensä ja käydään läpi nimikierrros.

Kerrotaan oppilaille lavasteiden ja tarpeiston välinen ero. Tässä hipassa käytetään lavasteita. Yksi osallistujista on hippa. Myös ohjaajat osallistuvat leikkiin. Kiinniotettava voi pelastautua jähmettymällä jonkin lavasteen muotoon ja sanomalla esittämänsä lavaste ääneen esim. *puu*. Turvassa voi olla kahden sekunnin ajan, jonka jälkeen on lähdettävä taas liikkeelle. Jos hippa saa kiinni, kiinniotettu jää uudeksi hipaksi.

## MINÄ OLEN PUU

Seistään puolikaassa ja rajataan ryhmän eteen alue, joka toimii näyttämönä. Tehdään näyttämölle lavastus kehojamme lavasteina käyttäen. Yksi aloittaa still-kuvan sanomalla "Minä olen... puu" ja ottaa näyttämöllä asennon puuna. Seuraava liittyy kuvaan sanomalla "Jos sinä olet puu, niin minä olen... lehti puun oksalla". Täydennetään kuvaa tällä tavoin niin pitkään, että kuvassa on kaikki osallistujat.

Lavastuksen tarkoituksena luoda näyttämölle paikka, tunnelma ja aika. Aloitetaan harjoitus demon jälkeen tekemällä lavastukset:

*Kanala*  
*Koululuokka*

Seuraavaksi lisätään tunnelma:

*Loistelas kuninkaan linna*  
*Pelottava metsä*

Lopuksi lisätään myös aika:

*Kiireinen kaupunki tulevaisuudessa*  
*Pelottava öinen metsä*

## 2. Lavastuksen suunnittelu ja toteutus

### LAVASTUKSEN SUUNNITTELEMINEN PIENOISMALLEJA KÄYTTÄEN

Kerrotaan oppilaille teatterityöstä ja lavastajan työstä. Teatterissa työskenteleminen on tiivistä yhteistyötä. Kaikki osa-alueet ovat yhtä tärkeitä. Lavastaja saa ohjaajalta ohjeita ja toiveita lavasteiden suunnitteluun. Lavasteet luovat ympäristön (isoja rakenteita; puita, seiniä, korokkeita) ja tarpeisto luo yksityiskohdat (pieniä esineitä; kahvikuppeja tuoleja yms.). Lavasteilla luodaan aika, paikka ja tunnelma.

Kerrotaan, että lavastajat lähtevät usein tekemään suunnitelmaa pienoismallien avulla.

Oppilaat saavat käytettävissä olevista lavasteista pienoismallit käyttöön ja heidät ohjataan tekemään lämmittelynä erilaisia lavastuksia. Voidaan käyttää samoja kuin Minä olen puu harjoituksessa.

Lavasteita suunniteltaessa tulee ottaa huomioon, miltä ne näyttävät yleisöstä katsottuna ja että näyttelijät mahtuvat liikkumaan hyvin lavasteiden lomassa. Pienoismallissa voi vaikka liikutella (oikeassa suhteessa lavasteiden kokoon olevia) nukkeja.

Kokeiluiden jälkeen oppilaat suunnittelevat omaan kohtaukseensa lavastuksen pienoismalleja apuna käyttäen.

Pienoismallisuunnitelman jälkeen lavastus rakennetaan oikealle näyttämölle. Tässä vaiheessa voi vielä tehdä muutoksia.

5 minuuttia ennen eri tiimien yhteen kokoontumista palaveerataan vielä valotiimin kanssa ja katsotaan, että kaikki pelaa hyvin yhteen.

EKSTROJA:

#### MIELIKUVAMATKAT ERILAISILLA NÄYTTÄMÖILLÄ

Tällä voi aloittaa työskentelyn. Tunnelmaan virittäytyminen. Oppilaat ohjataan kävelemään tilassa ja jättämään puhe hetkeksi pois. Kuunnellaan ohjaajaa. Ohjaaja alkaa kuvaamaan erilaisia ympäristöjä ja luo kertomallaan kokemuksen ajasta, paikasta ja tunnelmasta. Osallistujat reagoivat kertomukseen, kuten ne olisivat oikeita asioita. Jos esimerkiksi kertomuksessa tulee ovi, jokainen avaa sen miimisesti. Opettaja näyttää tässä esimerkkiä.

*"Kävellään käppyräoksaisten puiden keskellä, on synkkää, puut ovat mustia ja lehdettömiä, puiden välissä kiiluu silmät. Missään ei ole värejä. Pelkkää mustaa ja harmaata. Varokaa, oikealla puolella näkyy terävä reunaisia kiviä! Hups, mikä se oli? Tuntuu tahmealta. Me ollaan kiinni jättimäisessä hämähäkinseitissä! Seitti värähtelee pahaenteisesti. Nyt täytyy päästä pakoon. Rimpuillaan irti! Kamalan iso hämähäkki ehtii melkein puraista meitä varpaasta, mutta juuri saamme riuhtaistua itsemme irti seitistä..."*

*"Kävellään. Lattia meidän jalkojen alla on punapilkullinen. Joka puolella ympärillä on jättikokoisia tikkareita. Oh, katsokaa oikealle karkkipuu!! ja vasemmalla kasvaa pensaita, joissa kasvaa mehujäätelöitä. Kaikkialla on kirkkaita värejä ja ikkunoista näkyy kaupungin vilске. Kun kurotat varpaillesi, voit nähdä miten lentävät autot singahtelevat sinne tänne jäätelöpuiden lomassa..."*

#### LAVASTEIMPRO PIENOISMALLEILLA

Sopii lämmittelyyn. Oppilailla pienoismallit käytössä. Edessä kolme pinoa lappuja. 1. kasa on tunnelmasanoja (esim. hyytävä), 2. kasa on aikasanoja (esim. syksy) ja 3. kasa on paikkasanoja (esim. Linnanmäki). Oppilaat nostavat pareittain jokaisesta kasasta yhden lapun. Tehtävänä on

tehdä lavasteet, joilla kuvata lapuista löytyneitä aikaa, paikkaa ja tunnelmaa. Aikaa jokaisella parilla on minuutti.

## LAVASTEIMPRO KEHOILLA

Sopii lämmittelyyn. Oppilaat nostavat aika-, paikka- ja tunnelmasanalappukasoista laput ja tekevät kehoillaan lavastuksen (esim. *hyytävä, syksy, Linnanmäki*). Aikaa lavastuksen tekemiseen on yksi minuutti.

## II Valaistus

### Valojen tehtävät teatterissa

Valojen tärkein tehtävä on tehdä näkyväksi se, mitä näyttämöllä tapahtuu. Tämä koskee niin näyttelijöitä, lavasteita kun tarpeistoakin. Näin ollen valot ovat yksi teatterin tärkeimmistä osa-alueista, sillä ilman valoa katsojan on mahdoton seurata esitystä. Lisäksi valoilla voidaan kohdistaa katsojan huomio johonkin haluttuun yksityiskohtaan tai rajata vai osa näyttämöstä näkyväksi. Valoilla voidaan myös luoda esitykselle erilaisia ulottuvuuksia: kuvata aikaa, tunnelmaa tai paikkaa.

Ajan kulumista ja aikahyppyjä voidaan kuvata *blackoutilla* – sammuttamalla valot kohtausten välissä kokonaan. Vuorokauden- tai vuodenaikaa ja tunnelmaa voidaan kuvata erilaisilla väreillä. Paikkaa voi kuvata heijastamalla kuvioita seinille tai lattiaan.

Valoja saa muutettua eri väriseksi asettamalla lampun linssin eteen värillisen kalvon. Nykyään on myös led-valoja, joissa värin vaihtamiseen ei tarvitse käyttää värillisiä kalvoja. Vaikka teatterissa onkin erityinen kalusto valaistuksen tekemiseen, voidaan koulussakin toteuttaa eri värisiä valaistuksia esimerkiksi taskulamppujen ja värikalvojen avulla.

Erilaisia kuvioita heijastetaan *gobojen* avulla. Gobo on eräänlainen kuva-muotti, joka asetetaan lampussa sille erityisesti varattuun paikkaan, jossa se estää valon kulun ja heijastaa gobossa olevan kuvion. Koulussa gobojen käyttämisestä voi kokeilla itse taskulampun ja esineiden tai esimerkiksi pahvista tehtyjen gobojen avulla. Periaate on sama kuin varjokuvissa: valon esteeksi laitetaan jotakin, jota valo ei läpäise, ja se muodostaa kuvion seinään tai lattiaan.

*Spoteilla* voidaan valaista tietty kohde, johon halutaan kiinnittää katsojan huomio. Spotin valokeilalla voidaan myös seurata liikettä.

### Valotyöpajan kulku

#### 1. Lämmittelyleikki / tutustuminen + spottivaloon tutustuminen

Lämmittelyleikkinä on *valokeilahippa*. Hippana oleva käyttää spottivaloa, jolla yrittää saada pimeässä näkyviin valokeilaa karkuun pyrkiviä näyttelijöitä. Hipan, eli valotyöntekijän saadessa toisen valokeilaan, hän sanoo valokeilassa olevan nimen ja hänestä tulee hippa. Leikkiä ennen tutustutaan ensin spottivalon toimintaan, sekä käydään yhteisesti kaikkien nimet läpi.

#### 2. Valopöytään tutustuminen

Lämmittelyn jälkeen siirrytään valopöydän luokse, missä käydään yhteisesti läpi sen toiminnot, joita työpajassa käytetään.

### **3. Erilaisten tunnelmien luominen**

Oppilaat vuorotellen nostavat mukista lapun, jossa lukee jokin tunnetila, tapahtumapaikka- tai aika, tai joku muu valotilanne. He menevät vuorotellen valopöydälle, ja luovat lapussa lukevan valotilanteen. Muut yrittävät kuvailla ja arvata, mitä lapussa on mahtanut lukea.

### **4. Jakautuminen kahteen ryhmään ja kohtauksen valojen tekeminen (spotit + valopöytä)**

Lapputehtävän jälkeen ryhdytään tekemään luokan kirjoittamaan kohtaukseen valosuunnittelua. Ryhmässä jakaudutaan kahteen pienempään ryhmään, joista toinen tekee valopöydällä näyttämövalot, ja toinen hallinnoi spottivaloja.

### **5. Kohtauksen valojen ajaminen esityksen aikana**

## **Lisäharjoitus, jonka voi toteuttaa luokassa**

Välineet: Iso taskulamppu, paperi/pahvi (valon tarkentamiseen), värikalvoja (silkkipapereita)

Yhdellä oppilaalla on iso taskulamppu, jonka valoa heijastetaan värikalvon (tai vaihtoehtoisesti värillisen silkkipaperin) läpi. Taskulampun valo hajaantuu melko laajalle. Hajaantumista voi ehkäistä tekemällä pahvista suppilon muotoisen jatkopalan taskulamppuun, jolloin lamppu näyttää "spotilta".

Oppilaat lukevat keskustelua kirjasta (Aapinen tai vastaava). Lukijoiden "roolit" on valittu etukäteen. Ensin keskustelu luetaan normaalissa valaistuksessa. Sen jälkeen huoneesta tehdään hämärä. Luetaan keskustelu uudelleen siten, että oppilas, jolla on taskulamppu, valaisee roolihahmoja. Mikäli oppilaat jaksavat, voidaan katsoa vielä parilla eri värillä keskustelu uudelleen.

Sen jälkeen pohditaan:

Muuttuiko tunnelma valaistuksen muuttuessa? Miten?

Oliko väreillä väliä?

Näyttikö sininen samalta kuin punainen? Erosiko tunnelma? Miten?

Minkälainen paikka tulee mieleen vihreän värikalvon heijastamasta valosta? Minkä takia?

## **III PUVUSTUS**

### **Puvustus**

Pukusuunnittelu on iso osa erilaisia esityksiä ja toimintaa. Pukusuunnittelua tarvitaan muodissa, elokuvissa, tv-sarjoissa ja ennen kaikkea myös teatterissa ja draamassa joihin keskitymme tässä tehtävässä. Puvustus ei merkitse vain näyttelijöiden päällä olevia vaatteita vaan se vaikuttaa myös esityksen sisältöön. Puvustuksella on tärkeitä tehtäviä osana esitystä; sen kautta luodaan yleisölle

mielikuvia ja muodostetaan visuaalinen kokonaisuus, se kuvastaa roolihahmoa sekä kertoo ja tukee tarinaa. Puvustuksen kautta muodostamme mielikuvan roolihenkilöstä; esimerkiksi asenteista, arvoista, sukupuolisesta suuntautumisesta tai iästä. Kirjallisen esittelyn pohjalla ovat valikoidusti kurssin kirjallisuus, artikkelit ja kurssimateriaali sekä Kansallisteatterin pukusuunnittelijan Tarja Simosen kanssa käydyn keskustelun anti. Lähdeviitteisiin ei viitata tekstissä erikseen vaan ne löytyvät luettelona tiedoston lopusta.

### **Pukusuunnittelijan ammatti**

Pukusuunnittelija suunnittelee esityksen puvustuksen ja valvoo sen toteutumista. Pukusuunnittelija voi suunnitella puvustuksia teatteriesityksiin, tv-ohjelmiin ja elokuvaan.

Pukusuunnittelija tekee tiivistä yhteistyötä ohjaajan, lavastajan, kuvaajan (elokuva), ja näyttelijöiden kanssa. Yhteistyön vuoksi pukusuunnittelija ammatti vaatii hyviä ryhmätyötaitoja. Työ vaatii myös luovuutta ja sitoutuneisuutta. Pienemmissä tuotannoissa pukusuunnittelija voi toteuttaa itse suunnittelemansa asut, mutta suuremmissa tuotannoissa hän pääasiassa valvoo puvustuksen toteutusta. Isoimmilla teattereilla on yleensä oma ompelimo, jossa työskentelee 2-5 ompelijaa. Toteutustyöryhmän muita jäseniä ovat vaatturit, puvustonhoitajat ja pukijat. Pukusuunnittelija vastaa myös kokonaisuudesta, piirtää mallikuvat ja on mukana materiaalien hankinnassa.

- **Koulutus:** Aalto-yliopiston taideteollisessa korkeakoulussa voi opiskella esittävän taiteen pukusuunnittelua. Tutkinto on taiteen kandidaatti tai maisteri. Teatteripuvustusta voi opiskella Mikkelin ammattikorkeakoulussa, jossa voi suorittaa kulttuurialan ammattikorkeakoulututkinnon, artenomi (AMK). Tekstiili- ja vaatetusalan opintoja järjestetään myös lukuisissa muissa oppilaitoksissa eri puolilla maata, mm. ammattikorkeakouluissa, käsi- ja taideteollisuusoppilaitoksissa sekä ammatillisissa oppilaitoksissa. Myös oppisopimuskoulutusta on, jolloin toimitaan pukusuunnittelijan assistenttina.

- **Työnantaja:** ammattiteatterit, tv-yhtiöt, elokuvatuotannot, muoti- ja vaatetusala

### **Teatterillisen puvustuksen historia**

Voidaan ajatella, että ensimmäiset askeleet puvustukseen otettiin jo antiikin Kreikassa, kreikkalaisessa tragediassa Aescyluksessa, jossa asu oli pitkä, hihallinen, kuvioitu tunika, tyylitelty maski, jonka avulla hahmo tunnistettiin, ja korkea pohjaiset kengät. Kaikki nämä olivat yksinomaan teatteria varten.

Keskiajalla draaman silloinen vihollinen kirkko käytti uskonnollisissa draamoissa puvustusta, jotka olivat kirkollisia vaatteita. Renesanssin aikaan tuotannollisista elementeistä, kuten lavastuksesta ja puvustuksesta tuli jopa tärkeämpää kuin itse tekstistä - puvuilla kuvattiin jumalia, eläimiä, mytologisia olentoja sekä kuvattiin tunteita, kuten iloa ja toivoa.

Commedia dell'arte, Italiassa syntyneessä katuteatterissa 1500-luvulla perushahmoja kuvattiin

naamioiden ja perinteisen pukujen avulla.

Myöhemmin 1500-1700-luvun esimerkiksi Shakespearen esityksissä näyttelijät pukeutuivat mahdollisimman ajan muodin mukaisissa asuissa, jotka esiintyjät monesti omistivat itse.

1800-luvulla ja 1900-luvun alkupuolella puvustuksessa tavoiteltiin historiallista tarkkuutta. Puvustuksen kautta levitettiin tietoa eri kulttuureista. Realistisen puvustuksen toisella puolella oli taas erittäin käsitteelliset puvut, joiden suhde vaatteisiin oli ainoastaan se, että ne olivat ihmisten päällä. Suomessa 1960-luvulle saakka vastuu puvuista oli pitkälti näyttelijöiden itsensä vastuulla, lukuun ottamatta erikoisasusteita. 1960-luvun jälkeen näyttelijät eivät enää olleet vastuussa puvustuksesta - vastuu puvustuksesta siirtyi teattereille. Tämä oli myös alkusysäys ammattimaiselle puvustukselle. Suunnittelutyö siirtyi puvustonhoitajille. Tämän kautta syntyi tarve uudelle ammattikunnalle - pukusuunnittelijoille.

Nykyaikana teatterillinen puvustus suunnitellaan vastaamaan käsikirjoitusta. Jos esimerkiksi realismi on tärkeä osa esitystä, pyrkii puvustus vastaamaan siitä, että se kohtaa realistisesti esimerkiksi sitä aikakautta ja/tai ympäristöä mihin esitys sijoittuu.

Vaikuttaako muoti teatterilliseen puvustukseen? Teatterillinen puvustus ei saa vaikutteita vaatemuodista samalla tavalla kuin elokuvien puvustus - elokuvat leviävät nopeasti ympäri maailmaa, toisin kuin teatteriesitykset tavoittavat vain rajallisen määrän ihmisiä. Toinen ero elokuvien ja teatterin puvustuksessa on, että teatterissa näyttelijöiden asuja katsotaan pidemmän matkan päästä, yksityiskohtia pitää tuoda esiin isommin, jotta ne näkyisivät kaikille. Pienet yksityiskohdat jäävät silloin merkityksettömiksi.

### **Pukusuunnittelu teatterissa**

Puvustus näyttelee suurta roolia teatterissa - se on iso osa näytelmän taiteellista ja visuaalista kokonaisuutta. Puvustaja toimii teatterissa tiiviissä yhteistyössä kaikkien muiden tahojen, kuten ohjaajan, näyttelijöiden, lavastajien ja maskeeraajien kanssa, joten hyvät tiimityöskentelytaidot ovat puvustajallekin ensiarvoisen tärkeä työkalu.

Puvustuksen idea ja koko suunnitteluprosessi lähtee aina käsikirjoituksesta. Suunnittelun alkuvaiheessa tulee ottaa huomioon myös aikakausi, näyttelijät ja roolihenkilöt, jotta näytelmästä tulee yhtenäinen ja eheä kokonaisuus. Ennen pukujen valmistusta suunnitelmat hyväksytetään ohjaajalla ja näyttelijöillä. Kulloisenkin tarpeen mukaan puvut joko suunnitellaan ja valmistetaan alusta loppuun itse tai vaihtoehtoisesti käytetään jo valmiita vaatteita ja asusteita. Pukusuunnittelija teettää ompelimossa haluamiaan vaatekappaleita tai hän etsii, yhdistelee ja uudistaa teatterin käytettävissä olevia materiaaleja.

### **Pukusuunnittelun prosessin eteneminen:**

Puvustuksen idea lähtee aina näytelmätekstistä. Jokainen tehtävä sisältää ainutkertaistet

haasteensa, kun puvustuksesta pyritään tekemään osa esityksen taiteellista kokonaisuutta. Pukusuunnittelijan tehtävä on ilmaista esityksen idea vaatetuksen kielellä. Tarja Simonen (Kansallisteatterin pukusuunnittelija): ”Ohjaajalla on aina jokin syy näytökselle, jokin teema jonka hän haluaa tuoda näytelmällään esille. Puvustuksen tehtävänä on tuoda tämä katsojalle näkyväksi.”

Pukusuunnittelu on muiden kuuntelemista ja yhteistyötä; näyttelijän ja ohjaajan kanssa, sekä muiden pukusuunnittelijoiden, ompelijoiden ja vaatehuoltoa tekevien kanssa. (Samalla tavalla kuin tänään te teette yhteistyötä oman näytelmänne parissa yhdessä muiden tiimien kanssa)

Aikakauden pohtiminen: suurien linjojen tarkastelu ja aikakauden mukainen tyyllittely.

Tyyllittelyn pohtiminen: mikä on näytelmän tyyli, esimerkiksi onko kaikki näytelmässä vihreää ja ekoa

Aloitetaan luomaan puvustusta päähenkilölle, koska päähenkilö on tarinan kannalta keskeisessä roolissa. Pohditaan mitä päähenkilön puvustuksella halutaan tuoda esiin hahmosta ja tarinasta. Minkälainen päähenkilö on ja miksi? Puvustusprosessissa erilaisia asuja suunnitellaan, kokeillaan ja ommellaan roolihenkilöille. Näyttelijälle yritetään etsiä sopivin vaatetus, mikä tukee roolihenkilöä parhaiten. Pukusuunnittelija ei mieti pelkästään miltä asu näyttää; 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. Roolihahmojen puvustuksessa edetään suurista linjoista yksityiskohtiin (esim. kenkiin).

Pukusuunnittelijaideoi, piirtää, etsii inspiraatiota ja tekee mallikuvia. Kun päätöksiin on päästy ja puvut valittu, ompelimo toteuttaa puvustuksen pukusuunnittelijan valvoessa valmistusprosessia. Näyttelijät käyvät sovituksissa, joiden pohjalta tehdään tarvittavia muokkauksia. Kaikkia esiintymispukuja ei valmisteta kokonaan alusta asti, vaan pukusuunnittelija myös etsii, yhdistelee ja muokkaa esitykseen sopivia pukuja käytettävissä olevista asusteista.

## **PUVUSTUSTYÖPAJA**

### **Työskentelyn eteneminen**

*”Tervetuloa puvustustiimiin. Ennen kuin siirrytään puvustamaan itse näytelmää, niin aloitamme lämmittelyleikeillä ja kerromme teille samalla mitä pukusuunnittelijan työskentelyyn ja prosessiin kuuluu. Luomme itsellemme myös roolihahmot ja suunnittelemme pukuja. Roolihahmot ovat käytössä ainoastaan täällä ja tämän työpajan ajan.”*

Tavoite: Opettajat esittelevät todellisen minänsä sekä kertovat työpajan aiheesta ja etenemisestä.

**Koukutus:** Lämpypäleikki **Tavoite:** Oppilaisiin ja toisiin tutustuminen, työpajan esittely ja toiminnan avulla pukusuunnittelijan työprosessin esitleminen.



Opettajat demoavat. Oppilaat esittelevät itsensä ja lempivaateensa päälle laittaminen miimisesti yhdessä.

*“Valitkaa itsellenne lempivaate, jossa on helppo liikkua. Sellainen, joka kuvastaa teitä, tuntuu ja näyttää mukavilta teidän päällänne.”*

*“Sen jälkeen tehdään esittelykiertos, jossa kerrotaan oma nimi ja lempivaate. Muut moikkaavat takaisin, jonka jälkeen puetaan yhdessä vaate päälle. Tämä vaihe vaatii yhteistyötä; toisen kuuntelua ja seuraamista.”*

**Työtapa 1:** Oma hattu **Tavoite:** Luoda oma pukusuunnittelijan roolihahmo, ja ”omaksutaan” puvustajaidentiteetti työskentelyä varten. Kerrataan miten vaihto roolihahmon ja todellisen minun välillä tapahtuu.

Opeilla on jo valmiiksi valitut roolit (ranskalaisia pukusuunnittelijoita). Heli -> **Coco Belle** ja Markus -> **Francoise**, Stigu -> **Clementine**, A nna -> ? ja esittelevät (demo) omat roolihahmonsia oppilaille.

Opettajat esittelevät itsensä roolihahmossaan, että heidät on palkattu pukusuunnittelijoiksi uuteen Kansallisteatterin näytelmään: Näytönmurskaajat. Mutta, koska heillä on paljon töitä he tarvitsevat apua nuorilta pukusuunnittelijoilta. Opettajat pyytävät oppilailta apua.

Opettajat laittavat matkalaukusta keskelle kasan hattuja - jokainen luo oman pukusuunnittelijahahmonsia valitsemansa hatun kautta -> esittelevät oman roolihahmonsia (oppilaat ovat roolissa koko ajan): nimi, minkälaisista vaatteista tykkää, kävelytyyli.

Opettaja kirjoittaa tussilla oppilaiden nimet valmiiksi leikattuihin maalarinteippipätkiin, jotka kiinnitetään oppilaiden vaatteisiin työtavan päätteeksi.

Kun oppilaat ovat valinneet hatun ja rakentaneet oman pukusuunnittelijan roolihahmonsia, ohjeistetaan työskentelyyn.

Kävellään tilassa, kätellään vastaantulijoita ja esitellään oma pukusuunnittelijan roolihahmo. Ohjaaja aloittaa kertomalla, että *”Olipa kerran joukko lahjakkaita pukusuunnittelijoita, jotka kulkivat ympäriinsä ja työskentelivät yksinänsä muotimessuilla kiinnittämättä huomiota muihin pukusuunnittelijoihin.”* Ohjaaja kehottaa leikkiin osallistujia kävelemään tilassa ympäriinsä. Jonkin ajan kuluttua hän sanoo, *h e tajusivat, että heidän ympärillään on joukko muita kuuluisia pukusuunnittelijoita joihin he voisivat tutustua ja tehdä yhteistyötä. He päättivät hymyillä toisilleen ja sanoivat iloisesti kohdatessaan: Hyvää päivää hyvä herra/rouva/neiti! Minä olen herra/rouva/neiti. Kukas te olette?.”* Osallistujat kävelevät ympäriinsä, mutta nyt toisen kohdatessa katsovat tätä silmiin, hymyilevät ja tervehtivät

Kauhu, toiminta, komedia/hauska

(Opettajat kertovat mikä on puvustuksen tehtävä:

1. Miten se kuvastaa ja tukee henkilöä ja tarinan teemaa; erilaisia asuja suunnitellaan, kokeillaan ja ommellaan roolihenkilöille. Näyttelijälle yritetään etsiä sopivin vaatetus, mikä tukee roolihenkilöä parhaiten.
2. Pukusuunnittelija ei mieli pelkästään miltä asu näyttää; vaatteiden tulee tuntua ja näyttää.

**Työtapa 2:** Catwalk-kävely **Tavoite:** Tutustua eri roolihenkilöiden käyttämiin vaateuksiin ja siihen, kuinka puvustetaan

päähenkilön roolihahmo

Keskustellaan lasten kanssa ja mietitään yhdessä kuka on esityksen päähenkilö(t).

*“Nyt meidän tulisi miettiä asioita, jotka vaikuttavat puvustusprosessiin; mille aikakaudelle näytelmä sijoitetaan, mikä on näytelmä tyyli, esim kauhu, komedia, musikaali tms. Tämän jälkeen meidän tulee aloittaa luomaan puvustusta päähenkilölle, koska päähenkilö tarinan kannalta keskeisessä roolissa. Pohditaan mitä päähenkilön puvustuksella halutaan tuoda esiin hahmosta ja tarinasta? Minkälainen päähenkilö on ja miksi? Opettaja kysyy oppilailta, millaisia ovat heidän näytöksensä päähenkilö/päähenkilöt.*

Ohjeistetaan seuraavaan työtapaan:

Vaatekaapissa ja vaaterekeissä on vaatteita, ja oppilaat puvustavat esityksen päähenkilön. (itsensä). He valitsevat vaaterekeistä ja -kaapista 1-3 vaatekappaletta tai asustetta. Aikaa oppilaille annetaan 1-2 minuuttia. Sen jälkeen oppilaat istuvat alas ja oppilas kerrallaan esittelee asunsa “catwalkilla” (kävelee muiden eteen). Tarkoituksena on harjoitella puvustamista valmiille roolihahmolle ja pohtia tälle sopiva vaatetus.

(Opettajat kertovat miten puvustusprosessi etenee:

1. Valitaan mille aikakaudelle tapahtumat halutaan sijoittaa. Opettaja kysyy oppilailta, mille aikakaudelle heidän näytelmänsä sijoittuu.
2. Tyyllittely, näytelmälle valitaan tyyli.
3. Aloitetaan luomaan puvustusta päähenkilölle, koska päähenkilö tarinan kannalta keskeisessä roolissa. Pohditaan mitä päähenkilön puvustuksella halutaan tuoda esiin hahmosta ja tarinasta. Minkälainen päähenkilö on ja miksi? Opettaja kysyy oppilailta, millaisia ovat heidän näytöksensä päähenkilö/päähenkilöt.)

**Puvustustyöskentelyn aloittaminen:**

Jaetaan osallistujat pareihin. Jokaiselle yksittäiselle oppilaalle tulee 1-2 roolihahmoa puvustettavaksi.

Roolihahmot: **Jane** , 10 v. **Joni** , 10 v., Janen luokkatoveri **Antti** , 10 v., Janen luokkatoveri

**Saara** (Jonin pikkusisko) 8 v. **Sebastian** , 10 v. **Sancho** , Sebastianin lemmikkiaasi **Sebastianin äiti Saana** (Sebastianin isosisko)

Kun kaikki asut on valittu ja keskustellaan oppilaiden kanssa (Jos jää aikaa) yhdessä käyttäen avuksi seuraavia apukysymyksiä:

- 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?
3. (Kansallisteatterin pukusuunnittelija): "Ohjaajalla on aina jokin syy näytökselle, jokin teema
4. Valmiita pukuja testataan lavalla näyttelijöiden päällä: miltä kokonaisuus näyttää? Miten puvut istuvat näyttelijöille? Tukevatko ne roolihaamojen luonnetta ja toimintaa?

**Soveltavia tehtäviä puvustuksesta päiväkotiin ja kouluun:**

**Koske keltaista (Lämmittelyleikki, joka sopii erityisesti päiväkotiin ja alkuopetukseen)**

Leikkijät ovat ringissä. Leikinvetäjä antaa ohjeen, esim. "Koske keltaista!" Leikkijät etsivät kyseisen värisen kohdan omista vaatteistaan ja koskettavat vaatteistaan sitä kohtaa. Jos jollakin leikkijällä ei ole keltaista, hän voi koskettaa vieressä olevan keltaista kädellään. Jos

vain yhdellä leikkijöistä on keltaista, koskettavat kaikki muut sitä kohtaa kaverin vaatteista kädellään. Sen jälkeen vetäjä antaa uuden värin. (Tavoite: Havainnoida omissa ja toisten vaatteissa olevia värejä ja johdatella puvustustyöskentelyyn hauskan tekemisen avulla. Huomata yksityiskohtia vaatteissa esimerkiksi kiinnittämällä huomio paidan kuviointiin ja siinä oleviin väreihin.)

**Kenellä on päällä, jotain punaista? (Lämmittelyleikki, joka sopii erityisesti päiväkotiin ja alkuopetukseen)** Lauletaan ja leikitään yhdessä laululeikki, jossa toimitaan laulun sanojen mukaan siten, että ne joiden vaatteissa on tiettyä väriä, tekee sanojen mukaisesti. (Kenellä on päällä, jotain sinistä, jotain sinistä. Sen on vuoro hyppiä, kel on jotain sinistä, jotain sinistä) (Tavoite: Havainnoida omissa ja toisten vaatteissa olevia värejä ja johdatella

puvustustyöskentelyyn hauskan tekemisen avulla.)

### **Aikakausharjoitus**

Lattialle on asetettu monia kuvia puvustuksesta eri aikakausilta, ja tavoitteena on luokitella kuvat eri aikakausien mukaan, jotka liittyvät puvustuksen historiaan. (esim. nykyaika, renesanssi, keskiaika) Tehtävää voi soveltaa myös esimerkiksi valitsemalla kuvia, jotka tulee lajitella esimerkiksi lastennäytelmään tai kauhunäytelmään sopivaksi, tai luokittelemalla asut eri tilaisuuksia varten. (Tavoite: Kerrata opittua puvustuksen historiasta ja eri aikakausien mukaisista teatteripuvustuksista sekä luokitella kuvia oman luovan silmän tai tarkoituksen mukaan. Tarkoitus on keskustella valinnoista koko luokan kanssa ja verrata oppilaiden luokituksia sekä pohtia sitä, mitkä puvut sopivat yhteen saman kokonaisuuden alle.)

### **Valmiista puvusta roolihaamoksi**

Lähestytään puvustusta valmiin asun kautta. Mitä pelkän vaatteiden ja asusteiden näkeminen kertoo hahmosta? Millainen hahmo on kyseessä?

Oppilaille näytetään valmiiksi mietitty asukokonaisuus (esim. hattu, takki, housut ja kengät). Oppilaat pohtivat, millaisia ajatuksia puku herättää? Millainen hahmo voisi pukeutua näin ja miksi? Mitä voimme kertoa hahmosta pelkän puvustuksen perusteella: mikä on hänen taustansa ja tarinansa? (Tavoite: pohtia yhteyttä puvustuksen, vaatteiden ja asusteiden sekä roolihaamon välillä. Oppia näkemään, mitä ja miten puvustuksen kautta voi tuoda hahmosta esiin tämän persoonallisuutta, luonteenpiirteitä ja taustoja koskevia piirteitä )

### **Kollaasi**

Tehtävä liittyy puvustusprosessin ideointivaiheeseen, jossa pohditaan näytelmän kokonaisuutta, teemaa ja tyyllittelyä. Oppilaat ovat atk-luokassa kukin omalla koneellaan, ja etsivät kuvia googlesta tai esimerkiksi we heart it tai pinterest -sovelluksilla. He kokoavat esimerkiksi wordiin kuvakollaasin annetusta valmiista näytelmän käsikirjoituksesta ja teemasta, tai sitten muusta annetusta aiheesta. He voivat etsiä kuvia vaatteista tai esim. Väreistä ja asusteista, jotka heidän mielestään sopivat teemaan. Tämän jälkeen tarkastellaan tulostettuja kollaaseja. Saman tehtävän voi toteuttaa myös leikkaamalla kuvia aikakausilehdistä. (Tavoite: puvustusprosessin ideointivaiheen harjoittaminen, kokonaisuuden kokoaminen tietyn teeman pohjalta, oman luovuuden käyttäminen)

**Lisäideoita:** 1. Mitä vaatteita pakkaat matkalaukkuun mukaan tiettyyn paikkaan lähtiessäsi? (Rantaloma, urheiluleiri, mummola, suurkaupunki, talvinen Lappi jne.) Voidaan toteuttaa esim. Piirtämällä, keskustelemalla, miimisesti pukemalla. 2. Keksi vanhoille vaatteille uusi käyttötarkoitus (tuunaus, kierrätys, sen konkretisointi että puvustuksessa työstetään jo valmiita vaatteita.)

Lähteet:

[http://www.ammattinetti.fi/ammattit/detail/153\\_ammatti](http://www.ammattinetti.fi/ammattit/detail/153_ammatti) Luettu 8.3.2017

Kansallisteatterin pukusuunnittelijan Tarja Simosen haastattelu 9.2.2017

<https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/163605/SIRKUSPUKU.pdf?sequence=2>

Luettu 8.3.2017

<http://fashion-history.lovetoknow.com/fashion-history-eras/theatrical-costume>

Luettu 8.3.2017

[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/46703/Seppala\\_Henna.pdf?sequence=2](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/46703/Seppala_Henna.pdf?sequence=2) Luettu 8.3.2017

## IV Ohjaaja- ja näyttelijätyö

### Näyttelijäntyö

Yksinkertaisimmillaan teatteri voi koostua vain kahdesta ihmisestä: näyttelijästä ja katsojasta. Ilman näitä kahta teatteria ei siis voi olla, joten voisi sanoa, että näyttelijä on teatterin tärkein työntekijä.

Näyttelijäntyössä tärkeintä on **keskittyminen ja vuorovaikutus** näyttelijöiden välillä sekä näyttelijän ja yleisön välillä. Näyttelijän on myös uskottava vahvasti omaan tekemiseensä, sillä jos näyttelijä ei siihen usko, niin ei usko yleisökään. Näyttelijäntyössä tarvitaan paitsi henkisiä, myös fyysisiä valmiuksia: kehon ja erilaisten ilmeiden ja eleiden hallintaa. Usein kehollinen ja liikkeellinen ilmaisu kertoo paljon puhetta enemmän. Kun näyttelijä rakentaa roolihenkilöään, etsii hän aina kullekin roolille ominaisen tavan liikkua, puhua sekä suhtautua toisiin näyttelijöihin. Lasten kanssa draamatyöskentelyn voikin aloittaa oman kehon hallintaa ja yhdessä tekemistä painottavilla harjoituksilla, jotka kehittävät toisen kuuntelemista, impulsiivisuutta sekä uskoa omaan tekemiseen.

### Ohjaajantyö

Ohjaaja on teatterissa se, jonka näkemyksen mukaan esitys toteutetaan ja joka vastaa näytelmästä kokonaisuutena. Ohjaaja antaa siis ohjeita paitsi näyttelijöille, myös lavastajille, puvustajille sekä valo- ja äänisuunnittelijoille. Ohjaaja tutustuu näytelmän käsikirjoitukseen etukäteen ja miettii, millä tavalla jokainen kohtaus toteutetaan, ja kuinka

tapahtuu siirtymä kohtauksesta toiseen. Viimeinen sana näytelmän taiteellisista ratkaisuksista on ohjaajalla.

Ohjaajan tehtävänä on helpottaa näyttelijän oloa näyttämöllä. Ohjaajan täytyy tarkkailla esimerkiksi näyttelijän liikekieltä, kehollista ilmaisua, paikkaa näyttämöllä sekä tämän puheen nopeutta ja voimakkuutta. Hän antaa näyttelijälle ohjeita siten, että se palvelee kohtauksen pyrkimystä.

Ohjaajan on kiinnitettävä huomiota sekä esityksen muotoon että sisältöön. Muodolla tarkoitetaan sitä, miltä esitys näyttää ja sisällöllä sitä, mitä esityksellä halutaan kertoa. Näyttelijöitä ohjattaessa olennaisimpia ohjaajan valintoja ohjaavia kysymyksiä ovat: ketkä? missä? minkä vuoksi? ja mihin pyrkimässä?

## **Työpajan kulku:**

### Lämmittely ja tutustuminen:

Aloitetaan seisomalla ringissä. Jokainen toistaa ensin oman nimensä ja tekee jonkin liikkeen, jonka jälkeen ryhmä toistaa sekä nimen että tehdyn liikkeen. Kierroksen jälkeen tehdään sama uudestaan, mutta oman roolihahmon nimellä ja uudella liikkeellä (esim. roolihahmolle ominainen liike).

Harjoituksen tarkoituksena on tutustua osallistujiin sekä lämmitellä kehoa tulevaan toimintaan.

### Roolin rakentaminen:

Opettaja kertoo oppilaille, että näytteleminen on paljon muutakin kuin vuorosanoja eli pelkkää puhumista. Näyttelijän on osattava liikkua ja käyttää kehoaan näytellessä. Oppilaita pyydetään kävelemään ensin omaa tavallista kävelyään tilassa (huom. ei ympyrää, sillä siinä menee helposti pää sekaisin, ohjeeksi voi antaa esimerkiksi "kävele aina sinne missä näyttää olevan tilaa" tai "kävele suorita linjoja tilan halki"). Sen jälkeen tutkitaan erilaisia kävelytyylejä eli moottoreita, kävellään siis jokin ruumiinosa edellä. Opettaja ohjaa oppilaita kävelemään polvet, lantio, rinta ja pää edellä näyttäen itse esimerkkiä. Samalla kun oppilaat harjoittelevat kävelemistä, opettaja ohjeistaa havainnoimaan, vaikuttaako esim. pää edellä käveleminen kävelynopeuteen, hidastaako lantio edellä käveleminen vauhtia ja miten koko roolihahmon olemus muuttuu moottorin vaihtuessa. Lopuksi oppilaita pyydetään pohtimaan ja kokeilemaan mikä moottoreista sopisi omalle roolihahmolle. Moottoria ei tarvitse tehdä "täysillä", pienikin muutos normaaliin kävelytyyliin rakentaa hahmoa.

Tavoitteena on, että oppilaat tutustuvat omiin roolihahmoihinsa ja lähtevät kehittämään sille sopivaa liikkumistapaa.

### Tilassa liikkuminen:

Oppilaiden tehtävänä on kulkea omana roolihahmonaan erilaisissa paikoissa, n. 30 s kerrallaan. Opettajan tehtävänä on omalla kerronnallaan kuvittaa oppilaille kyseistä paikkaa. Kuviteltuja paikkoja voivat olla esimerkiksi

- aavikko (“Nyt olette aavikolla, tunnet kuinka on kamalan kuuma, hiekka polttaa jalkoja, aurinko häikäisee ja hiekkamyrsky on tuloillaan”)
- jäätikkö (hyvin liukasta ja todella kylmä)
- metsä/viidakko (väistellään puiden oksia, lehtiä, mennään yli sekä ali)
- kaupunki (kaikki on nopeaa, kova kiire kaikkialle, väistellään ihmisiä ja autoja eli pysähdellään ja jatketaan taas nopeaa liikkumista)

Tämän harjoituksen tavoitteena on syventää oppilaiden suhdetta omaan roolihahmoonsa ja tutkia oman roolihahmon käyttäytymistä erilaisissa kuvitelluissa tilanteissa. Opettaja voi kertoa oppilaille, että heittäytymisen taito on näyttelijälle hyvin tärkeä ja sitä voi kokeilla tässä harjoituksessa. Oppilaat pyrkivät olemaan kyseisissä paikoissa omana roolihahmonaan. Näin roolihahmo tulee heille omaksi ja tutuksi: he oppivat toimimaan hahmona erilaisissa tilanteissa fyysisesti. Harjoite auttaa myös löytämään hahmon persoonaa ja luonnetta; miten hahmo vastaa ohjattuihin impulsseihin.

### Ääniharjoitus:

Oppilaat asettuvat riviin toiselle puolelle tilaa. Tarkoitus on kävellä roolihahmona tilan toisesta päädyistä toiseen toistaen oman roolihahmon yhtä repliikkiä eri tavoin. Opettajan on hyvä näyttää esimerkkiä ja kävellä tilan läpi toistaen omaa itse keksimäänsä repliikkiä (jota myös oppilaat, jotka eivät sillä hetkellä muista omaansa, voivat toistaa) ensin. Tämän jälkeen oppilaita pyydetään toistamaan sama. Oppilaat voivat replikoida esim. iloisesti, surullisesti, pelokkaasti, innokkaasti. Pohditaan, vaikuttavatko tunnetilat puhenopeuteen tai äänenpainoon (korkea - matala). Testataan erilaisia rytmejä ja artikulaatiotyylejä.

Harjoituksen tavoitteena äänen avaamisen lisäksi havainnollistaa tunnetilojen näkymistä replikoinnissa sekä rakentaa roolihahmoa.

### Esitykseen liittyvä suunnittelu:

Lukuharjoitus:

Oppilaat käyvät repliikkinsä läpi ringissä seisten, kohdistuen katsekontaktin kera oman repliikkinsä vastaanäyttelijälleen/-näyttelijöilleen. Tässä harjoituksessa ohjaajan on hyvä muistuttaa läsnäolon, kontaktin ja toisten kuuntelun tärkeydestä.

Kohtauksen läpikäynti:

Jos opettajia on kaksi, voidaan jakaa näyttelijöitä asemoinnin perusteella pienempiin ohjausryhmiin siten, että kumpikin opettaja ohjaa yhtä ryhmää samanaikaisesti toisen kanssa. Kohtausta lähdetään käymään rakenteellisesti läpi "kävellessä": kiinnitetään huomio suuntauksiin (napa yleisöön!), liikkeeseen, asemiin, iskuihin ja toimintaan. Tämän osion tarkoituksena on, että toiminnot, repliikit sekä niiden ajoittuminen olisivat oppilaille selkeitä. Ensimmäisen "rämpimiskierroksen" jälkeen oppilaat esittävät kohtauksen siten, että ohjaaja(t) voivat pysäyttää sen tarvittaessa, ohjata toimintoja ja muistuttaa sovituista yksityiskohdista. Kolmas kierros pyritään vetämään läpivetonan, ettei ohjaaja(t) enää keskeytä kohtausta, vaan antaa lyhyen palautteen sen päätyttyä.

Tässä harjoituksessa opettajan on myös hyvä sanallistaa oppilaille se, kuinka tärkeää on keskittyä ja uskoa omaan tekemiseensä.

Kuuma tuoli (roolinrakentamista varten tehtävä lisäharjoitus):

Fyysisen roolin rakentamisen jälkeen jokainen oppilas saa mennä vuorotellen "kuumaan tuoliin" omassa hahmossaan. Ensin ohjaaja(t) ja myöhemmin oppilaat kyselevät hahmolta erilaisia asioita, esimerkiksi tämän taustasta, persoonasta jne. Kuumassa tuolissa oleva oppilas vastaa aina hahmostaan käsin improvisoiden.

Tämän harjoituksen tarkoitus on auttaa oppilaita rakentamaan konkreettisia ominaisuuksia ja taustaa omalle roolihenkilölleen vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Harjoite auttaa oppilasta uskomaan omaan henkilöhahmoonsa ja toimimaan siitä käsin.

## V ÄÄNISUUNNITTELU

### **Äänet osana teatteriesitystä - perusasiat ja merkitys**

Ääni teatterissa on tärkeä osa teatteriesityksen kokonaisuutta. Äänien avulla luodaan äänimaisema, eli missä paikassa kohtausta tapahtuu ulkona, sisällä vai metsässä jne., sekä vahvistetaan kohtauksen tunnelmaa. Äänen avulla voidaan korostaa esimerkiksi



kohtauksen iloista tai surullista tunnelmaa, tai lisätä jännitettä. Hyvin toteutettu äänimaisema ja äänien avulla oikealla tavalla vahvistettu tunnelma voimistavat katsojan kokemia tunteita teatteriesityksen aikana.

Äänitehosteet ovat myös oleellinen asia teatterissa. Äänitehosteilla voidaan vahvistaa jotain yksittäistä tapahtumaa teatteriesityksessä, joka ilman äänitehostetta ei olisi katsojille yhtä voimakas kokemus. Esimerkkinä voi ajatella ampumista aseella josta ei kuulu ääntä, mutta jonka laukaus voidaan tehdä äänitehosteena. Äänitehosteilla voidaan myös luoda illuusio jostain mitä ei lavalla voida tai haluta näyttää. Tästä esimerkkinä voisi olla esimerkiksi ikkunan särkyminen. Esitykselle voidaan tehdä myös alku- tai loppumusiikki "tunnari", joka etenkin lastennäytelmissä auttaa rytmittämään esitystä. Tunnarin ei tarvitse olla mikään hieno sävellys vaan tärkeää on erityisesti se, että lapset saavat luoda jotain itse.

Kohtauksen äänisuunnittelu lähtee liikkeelle käsikirjoituksen lukemisella, sillä äänen tulee tukea käsikirjoitusta. Myös ohjaajan mahdolliset toiveet äänistä tulee ottaa huomioon.

## Äänityöpaja

### **Neljä harjoitustehtävää, joita voi koulussa toteuttaa oppilaiden kanssa**

1. Alkulämmittelyksi mennään piiriin ja jokainen saa esittää minkä vaan keksimänsä äänen, jonka muu ryhmä toistaa perässä. Kierroksia voidaan ottaa ryhmän koosta riippuen myös useampia. Jos ryhmä on vasta tutustumisvaiheessa, voidaan ennen äänen tekemistä käydä läpi jokaisen ryhmäläisen nimi. Tavoitteena tässä harjoituksessa on saada oppilaat tuottamaan ääntä, tajuamaan äänen tuottamisen helppouden sekä virittämään heidät tulevia tehtäviä varten. Tässä harjoituksessa voi taustalle halutessaan laittaa musiikkia. Taustalla soiva musiikki saattaa alentaa kynnystä lähteä kokeilemaan omien äänien tekemistä ryhmän ollessa vasta tutustumisvaiheessa.
2. Jättiläisten tervehtimispiirissä oppilaat toimivat jättiläisinä, jotka kävelevät toistensa luo vuorotellen ja tervehtivät toisiaan "heittämällä ylävitokset". Yksi "jättiläinen"

piiristä lähtee tervehtimään jotain toista piirissä seisovaa. Jättiläisen liikkua muu piirissä tömistelevät jalkojaan liikkuvan jättiläisen askelten tahdissa, koska jättiläisen askeleet kuuluvat kauas. Kun jättiläinen saapuu toisen jättiläisen luo, he tervehtivät "heittämällä ylävitokset". Muu ryhmä tehostaa läpsyn ääntä lyömällä kätensä yhteen yhtä aikaa, kun jättiläiset "heittävät ylävitokset". (Tervehdyksen voi toteuttaa myös läpsäisemällä toista miimisesti poskelle, mutta tätä variaatiota tulee harkita tarkkaan. Opettajan tulee tuntea ryhmänsä hyvin, jotta voi kokeilla tätä variaatiota.) Äänitehosteita voidaan tehdä erilaisia, esimerkiksi pieru kesken kävelyn. Se joka haluaa tehdä pierun voi pysähtyä piirin keskelle ja esittää pinnistäväänsä ja piirissä olevat pörisyttävät suullaan kunnan pörinät. Oppilaille tulisi painottaa, että pierun esittäminen on täysin vapaaehtoista sillä kaikki ei välttämättä halua tehdä tätä. Tavoitteena on havainnollistaa oppilaille äänitehosteiden merkityksen sekä harjoittaa tehosteiden vaikuttavuuden kannalta tärkeää ajoitusta.

3. Oppilaille näytetään kohtaus, näyttelijät voidaan myös pyytää oppilaiden joukosta. Kohtauksessa on kahden ihmisen välinen keskustelu, joka on mahdollisimman pelkistetty ja yksinkertainen. Oppilaat jakautuvat ryhmiin ja tekevät kohtaukselle äänimaiseman. Ryhmille voi myös antaa erilaisia teemoja, kuten kauhuteeman, jotta kohtauksista saa erilaisia. Äänimaiseman lisäksi kohtaukseen voi ottaa mukaan myös äänitehosteet sekä musiikin. Kohtauksia näytettäessä äänimaailman tekijöiden on ohjeistettava näyttelijöitä toimimaan tietyllä tavalla, jos siihen on tarvetta ja se auttaa äänimaailmaa sopimaan kohtaukseen paremmin.
4. Oppilaat jaetaan kahteen tai useampaan ryhmään. Ryhmille annetaan jokin äänimaisema tai tunnelma, mikä heidän pitää tehdä omaa kehoa ja luokasta löytyviä tavaroita ja soittimia käyttäen. Äänimaailma tai tunnelma esitetään ryhmä kerrallaan muiden oppilaiden pitäessä silmät kiinni tehtävänä arvata, mistä äänimaailmasta tai tunnelmasta oli kyse. Tehtävää voi esimerkiksi integroida eri oppiaineisiin, esimerkiksi ympäristötietoon (miltä kuulostaa havumetsä, entäpä aro), historiaan (miltä kuulostaa keskiaikaisessa kirkossa, entäpä Versaillesin palatsissa) tai tunnekasvatukseen (miltä kuulostaa surullinen tunnelma, entäpä iloinen).

