

Kansallisteatterityöpajoihin liittyvä tieto ja tehtäväpaketti opettajille

Hyvä opettaja

Olemme koonneet sinulle tieto- ja tehtäväpaketin, jolla voit toivottavasti jatkaa työpajatyöskentelyn käsittelyä oppialidesi kanssa omassa työssäsi. Toivotamme riemukkaita hetkiä teatterin eri osa-alueiden seurassa.

1. Teatteriohjaajan merkitys teatteriesityksen näkökulmasta

Teatteriohjaaja on teatterissa henkilö, joka on vastuussa esityksen taiteellisesta kokonaisuudesta ja jonka näkemyksen mukaan esitys toteutetaan. Ohjaaja johtaa taiteellisten ja teknisten työntekijöiden ryhmää, pitää näytelmäharjoituksia ja valvoo esityksiä. Hän osallistuu ohjelmiston ja muun taiteellisen toiminnan suunnitteluun ja valmisteluun sekä huolehtii tuotantosuunnitelmista. Olennaista esityksen ohjaamisen kannalta on *muoto* ja *sisältö*. Muoto on sitä, miltä esitys näyttää ja sisältö on sitä mitä esityksellä halutaan viestittää.

Ohjaajalle muita tärkeitä kykyjä ovat teatterin kielen hallinta, epävarmuuden sietäminen, valppaus, tarkkuus ja intuitiivinen ajattelu. On myös tärkeää valmistella esitys mahdollisimman hyvin, mutta silti pystyä pitämään avoimuus muutokselle. On pystyttävä rakentamaan projekti niin, että vanhetessaan se kasvaa ja kehittyy eikä se leviä.

Usein ohjaaja toimii myös esityksen dramaturgina, eli käsikirjoittajana, ja osittain ohjaajan ja dramaturgin tehtävät ovatkin päällekkäisiä; monet alalle koulutetut toimivat molemmissa ammateissa.

Taiteellisen näkemyksen ohella ohjaajalta vaaditaan esimies- ja ihmissuhdetaitoja. Ohjaaja työskentelee yhteistyössä näyttelijöiden, valosuunnittelijan, äänisuunnittelijan, puvustajan, lavastajan ja muiden mahdollisten työryhmän jäsenten kanssa.

Yksi esitys koostuu Jukka Rantasen (Kansallisteatterin ohjaaja) mukaan seuraavista ohjaajan työvaiheista:

1. *Teoksen valinta.*
2. *Aiheeseen tutustuminen.*
3. *Tyylilajin valinta.*
4. *Dramatisointi eli käsikirjoittaminen.*
5. *Miehitys. Näyttelijävalinnat.*
6. *Puvustus, lavastus ja näytöksen markkinointi.*
7. *Harjoittelu.* Harjoituksia voi olla 40-100 riippuen projektin suuruudesta.
8. *Esitys.* Esirippu aukeaa.

2. NÄYTTELIJÄNTYÖ

Opettajalle

Näyttelijä on olennainen osa teatteriesitystä. Näyttelemineen vaatii näyttelijältä kykyä työskennellä ryhmässä aktiivisena ryhmän jäsenenä. Se vaatii näyttelijältä sekä fyysisiä että henkisiä valmiuksia. Fyysisiin taitoihin kuuluu esimerkiksi kehonhallinta, erilaiset ilmeet ja eleet. Näyttelijä rakentaa teatterissa yhdessä muiden näyttelijöiden kanssa illuusion: maailman, johon näyttelijät yhdessä uskovat ja johon myös yleisön tulisi uskoa. Työssään näyttelijä tarvitsee paljon mielikuvitusta ja improvisointitaitoja. Olennainen osa näyttelijän ammattia on roolityö. Näyttelijä tutustuu omaan rooliinsa jo etukäteen ja sen omaksuminen on pitkä prosessi. Tärkeää on oppia sietämään epäonnistumista ja työn keskeneräisyyttä. Näyttelijä ei ole koskaan valmis, vaan aina on uusia opittavia asioita. Näyttelijä asettaa itsensä usein uusiin ja haastaviin tilanteisiin. Parhaimmassa tapauksessa onnistuneet suoritukset vahvistavat itseluottamusta ja kasvuprosessi jatkuu.

Draamatyöskentelyssä lasten kanssa on hyvä lähteä liikkeelle oman kehon hallinnasta ja yhdessä tekemisestä. Pienten lasten kanssa draamatyöskentely aloitetaan työskentelemällä itsensä parissa, roolityöhön voidaan tutustua kouluikäisenä.

Soveltavia tehtäviä

Mimiikka / kehonhallinta

Opettaja kertoo lapsille tarinaa, jonka mukaan heitä ohjeistetaan liikkumaan. Esim. rosvot hiipivät/hyppivät/ryömivät Kaardemumman kaupungissa. Kun poliisi (opettaja tai joku lapsista) puhaltaa pilliin kaikki juoksevat "kotiin" turvaan. Poliisi yrittää ottaa kiinni rosvoja ennen kuin he ehtivät turvaan. Kiinnijääneistä tulee poliiseja ja leikki jatkuu siihen asti, kunnes kaikki rosvot on saatu kiinni. Kaardemumman pormestari etsii työntekijöitä. Lapset päättävät salaisesti yhdessä ammatin ja tulevat pormestarin eteen esittämään sitä miimisesti. Kun pormestari arvaa oikean ammatin, hän yrittää saada jonkun lapsista kiinni. Kiinnijääneestä tulee uusi pormestari ja voidaan valita uusi ammatti esitettäväksi.

Vuorovaikutus / keskittyminen

Katsekontaktileikki: Lapset ovat piirissä, jossa katsovat vieressä olevan lapsen niskaa/ takaraivoa. Lasten katseet lähtevät samaan aikaan kiertämään myötäpäivään niskasta niskaan. Jossain vaiheessa käy niin, että kahden lapsen katseet kohtaavat, he vaihtavat keskenään paikkaa piirissä.

Improvisaatio

"Olen puu": Jaetaan lapset neljän hengen ryhmiin. Yksi lapsista aloittaa kertomalla mitä esittää ja ottamalla tähän sopivan asennon (patsas). Seuraava lapsi liittyy patsaaseen sanomalla mitä hän esittää ja miten liittyy edelliseen. Kun kaikki ovat liittyneet patsaaseen (ei vuorojärjestystä), ensimmäinen lapsi sanoo kuka jää uuden yhteisen patsaan aloittajaksi. Jäänyt toistaa kuka on ja muut keksivät siihen liittyvän uuden tilanteen. Tarkoituksena on liittyä tilanteeseen nopeasti, suunnittelematta.

Esim. - olen puu (ottaa puun asennon)

- olen mädäntynyt omena puun alla (asento)
- olen mato mädäntyneessä omenassa (asento)
- olen lintu, joka lentää puun oksalle (asento)
- (puu sanoo:) mato jää
- (mato toistaa:) olen mato... jne.

3. Pukusuunnittelun merkitys teatterissa

Näyttelijät työstävät pitkään teatteriesityksessä vuorosanoja, kohtauksia ja roolihahmon maneereja, luoden uutta maailmaa. Jokainen ihminen kuitenkin ilmaisee itseään pukeutumisen kautta. Jokainen vaate, jonka ihminen laittaa päälleen kertoo jotain henkilöstä, ajasta jossa hän elää ja hänen statuksestaan. Voisiko katsoja kuvitella eläytyvänsä täydellisesti 1800-luvulla tapahtuvaan teatteriesitykseen, jossa näyttelijöillä on farkut jalassa?

Puvustus tuo näyttelijälle loppusilauksen, antaen uudelle maailmalle visuaalisen ilmeen. Puvustus kuuluu teoksen ilmaisulliseen, visuaaliseen ja kerronnalliseen kokonaisuuteen. Puvustuksen avulla luodaan tarinaan tunnelmaa. Pukusuunnittelijan täytyy ajatella millä tavalla esityksen puvut sopivat toisiinsa, miten ne kertovat tarinaa ja miten kukin hahmo pukeutuu. Teatterissa on monta osapuolta, jotka ovat luoneet kuvan esityksestä ja siinä olevista hahmoista. Pukusuunnittelijan täytyy yhteistyössä ohjaajan, lavastajan, äänisuunnittelijan ja valomestarin kanssa luoda yhteinen visuaalinen maailma esityksestä.

Pukusuunnittelija ei unohda näyttelijöitä suunnitellessaan pukuja. Hän ottaa huomioon muun muassa vaatteen materiaalin, onhan kyseessä näyttelijän työvaate. Pukusuunnittelija ei kuitenkaan ole sama asia kuin ompelija, vaan hän on taiteellinen johtaja puvustuksessa, joka

ideoi puvustuksen. Ideansa hän vie puvustamoon toteutettavaksi, jossa puvustuksen päällikön johdolla työskentelevät ompelijat ja vaatturit.

Tehtäviä pukusuunnittelun käsittelemiseen oppilaiden/lasten kanssa

Työpaikkahaastattelu

Opettaja roolissa

Opettaja ilmoittaa, että valtakuntaan haetaan erilaisia virkoja haettavaksi. Opettaja aloittaa esimerkiksi näin: *Täten ilmoitan, että Töttöröttötööhön valtakuntaan, kuningas Töttöröö hakee kahta leipuria, yhtä kokkia, yhtä siivojaa, yhtä kuningatarta... jne.*

Opettaja on valinnut pukuvaraston ja ryhmän koon mukaan virkoja, joita hän luettelee. Ne voivat olla esimerkiksi siivoja, kokki, liikemies, autokuski jne. Ensimmäiseksi ryhmästä valitaan kuningas. Se on ainoa virka, joka valitaan yhdessä. Tämän jälkeen oppilaat pääsevät pukuvarastoon. He päättävät itse, mitä virkaa he hakevat ja pukevut itselleen sen mukaisesti. Opettaja voi halutessaan rajata tehtävän niin, että kukin saa ottaa vain kaksi asustetta. Näin oppilaat joutuvat todella miettimään, mitkä tekijät määrittelevät roolihenkilön ulkoasua eniten. Sitten aloitetaan työhaastattelut. Kuningas haastattelee kutakin vuorollaan. Opettaja on kirjannut taululle haettavat virat ja vetää niitä yli sitä mukaa, kun virkoja täyttyy. Jos kuningas ei ota hakijaa töihin, hakija katsoo äkkiä taululla olevia avoimia virkoja ja vaihtaa nopeasti asunsa ja tulee uudestaan työnhakujonoon, hakien uutta työtä.

Työpaikkahaastattelu versio 2 *Irvistelytwist*

Muuten sama kuin yllä, mutta nyt oppilaat pääsevät revittelemään, jos uskaltavat. Kuninkaan molemmilla puolilla on nyt tuolit, joihin haastateltavat tulevat. Kuningas selittää, että hänellä on kiire, ja hänen on otettava haastateltavia kerralla sisään enemmän. Kuninkaan on tarkoitus kysellä kysymyksiä vuoron perään, kääntäen selkänsä välillä toiselle haastateltavalle. Kun kuningas kääntää selkänsä alkaakseen haastatella toista työnhakijaa, alkaa toinen irvistellä kuninkaalle tämän selän takana. Kuningas vuorottelee kysymyksiä reippaaseen tahtiin. Jos irvistelijä jää kiinni kuninkaalle, lähetetään irvistelijä tyrmään. Jännitystä lisää se, että pelin henki on saada irvistelijä kiinni ja irvistelijän on tarkoitus olla jäämättä kiinni.

Yhteisen hahmot

Lapsille on edellisellä tunnilla kerrottu pukusuunnittelusta osana teatteritaidetta. Lapsilla on siis jo perustiedot pukusuunnittelun elementeistä.

Opettaja lukee lapsille tarinan Fedja–sedästä, kissasta ja koirasta. Tarinaa käsitellään yhdessä, erityisesti roolihahmoja pyritään avaamaan yhdessä mahdollisimman huolellisesti: miltä he saattaisivat näyttää, minkälaisia vaatteita heillä voisi olla, miksi?

Roolihenkilöille luodaan visuaalinen ilme yhteisen kuvan avulla. Tarinan kolme hahmoa: Fedja-setä, kissa ja koira puvustetaan piirtäen. Lapset jaetaan kolmeen ryhmään, joista jokainen saa oman hahmonsensa. Piirtäminen etenee yksi kerrallaan, 10 sekuntia kerrallaan. Tehtävä korostaa pukusuunnittelussa tärkeää yhteistyötä, jota edellisellä tunnilla on painotettu.

Pukusuunnittelijan päivä

Oppilaille on luettu tai he ovat itse lukeneet tekstin pukusuunnittelijan työstä teatterissa. Luodaan yhdessä koko luokan kanssa kehystarina kuvitteelliselle pukusuunnittelijahahmolle ja hänen tavallisen arkipäivänsä kululle. Mietitään mitä näytelmää hän nyt tekisi, minkälaisia hänen yhteistyökumppaninsa olisivat, kuinka paljon näyttelijöitä olisi jne. Asioita ei tarvitse eikä kannata päättää hirveän tarkasti, vaan lähinnä miettiä isoimmat raamit pukusuunnittelijan tämänhetkisellemme projektille.

Sitten oppilaat jakaantuvat ryhmiin (esimerkiksi noin 4 hengen) ja asettuvat piiriin. Jokainen ryhmä alkaa oppilas kerrallaan käydä läpi ideoita (vaiheita), mitä pukusuunnittelija tekee nyt tavallisena työpäivänään. Joku aloittaa sanomalla ensimmäisen asian, esim: "Ensin pukusuunnittelija Neiti X. tulee töihin ja katsoo kalenteriaan." ja tekee sanomansa asian miimisesti. Muut alkavat myös tehdä liikettä ja toistavat ensimmäisen oppilasanoman asian: "Joo, ensin Neiti X. katsoo kalenteriaan.". Tämän jälkeen seuraava oppilas jatkaa; sanoo lauseen "Ja sitten hän..." ja tekee taas miimisesti, jonka jälkeen muut taas toistavat sekä liikkeen että lauseen. Jatketaan niin kauan että kaikki saavat sanoa joitakin kertoja, ja viedään pukusuunnittelijan työpäivä loppuun. Kannattaa kuitenkin antaa oppilaille aikaraja etukäteen jotta he tietävät millä tarkkuudella tekevät pukusuunnittelijan päivää eteenpäin ja ehtivät sen viedä loppuun.

Harjoitus voidaan myös tehdä koko luokan kesken jos niin tuntuu paremmalta. Jos on tehty pienryhmissä, voidaan lopuksi näyttää omien ryhmien tarinat muulle luokalle. Silloin voivat kaikki tehdä ja sanoa yhtäaikaan asiat. Muistamisvastuu on silloin ensisijaisesti sillä joka kyseisen lauseen keksi aluksi.

Vaatteet laatikossa

Opettaja on tuonut aamupiiriin laatikon, josta jokainen lapsi saa käydä nostamassa yksi kerrallaan yhden vaateen tai asusteen. Jokaisen kohdalla mietitään kenelle tämä vaate/asuste voisi kuulua. Kun kaikki ovat saaneet nostaa laatikosta yhden kerran laitetaan vaatteet ja asusteet niin, että ne ovat lattialla oikeassa järjestyksessä. Tämän jälkeen mietitään yhdessä kenelle vaatteet kuuluvat. Jos päädytään vaikka Peppi Pitkätossuun opettaja voi tämän jälkeen lukea tarinan Pepin päivästä. Tästä voi alkaa prosessidraama, tai sitten tämä voi olla vain yksi erillinen draaman työtapa, joka piristää lasten päivää. Vaatteilla saa tietenkin työtavan jälkeen leikkiä.

4. Lavastus & valaistus (opettajalle)

Lavastus

”Teen näytelmään sen, mikä näkyy näyttelijöiden lisäksi.” – lavastaja Katri Rentto

Lavastajan tehtävänä on luoda näytelmän tapahtumapaikka. Lavastaja tekee lavastussuunnitelman ja valvoo sen toteutusta. Lavasteiden on oltava turvallisia, tarvittaessa helposti siirrettäviä ja varastoitavia. Lisäksi lavasteiden on mahdollistettava näyttelijöiden esteetön liikkuminen lavalle, lavalla ja lavalta pois. Ensisijaisesti lavastajan vastuulla on visuaalinen ilme ja käytännön toteutuksesta vastaa lavastuspaja, jossa työskentelevät puusepät, metallimiehet, maalarit ja verhoilijat.

Lavastussuunnittelijalta vaaditaan taiteellista näkemystä, kolmiulotteista visuaalista hahmotuskykyä, kiinnostusta teatteriin ja kirjallisuuteen sekä ryhmätyö- ja kielitaitoa. Mahdollisimman laajasta yleissivistyksestä on etua, kun lavastuksella halutaan luoda kuva tietystä aikakaudesta ja miljööstä.

Lavastajan työprojektit kestävät noin kuusi kuukautta. Projekti lähtee tekstiin tutustumisesta yhdessä taiteellisen työryhmän eli ohjaajan, puvustajan, valomestarin ja äänisuunnittelijan kanssa. Sen jälkeen lavastaja tekee lavastussuunnitelman piirroksina, ideakarttoina, pienoismalleina tai tietokonemallinnuksena. Taiteellisen työryhmän kanssa ideointi ja itsenäinen suunnittelu vuorottelevat lavastusprosessin aikana.

Lavastussuunnitelman valmistuttua lavastaja tekee työpiirroksia, joiden pohjalta lavastuspaja rakentaa lavasteet. Sitä mukaa kun lavasteet valmistuvat, ne tuodaan mukaan näytelmän harjoituksiin. Lavastus elää koko näytelmäprojektin ajan, joten lavastajan on tärkeää olla paikalla harjoituksissa.

Lavastustaidetta voi opiskella Aalto-yliopiston Taideteollisessa korkeakoulussa.

Valosuunnittelu

”Valomestari tekee teatterin näkyväksi. Jos valot eivät ole päällä, niin mitään ei näy.” – valomestari Ville Toikka

Valaistuksella kohdistetaan tarkkaavaisuus olennaiseen ja jätetään tarpeeton näyttämättä. Valaistuksella luodaan tarinaan ympäristö ja tunnelma. Lisäksi valaistus rytmittää näytelmää. Myös pimeys on taiteellinen ratkaisu. Valon tehtävä on ennen kaikkea tukea näyttelijän työtä eikä syödä sitä.

Valosuunnittelijalta vaaditaan sekä taiteellista silmää että teknistä osaamista, mutta pääpaino on taiteellisen vaikutelman luomisessa. Lisäksi tarvitaan tilannetajua ja yhteistyötaitoja, koska valaistussuunnitelma syntyy osittain yhteistyössä koko taiteellisen työryhmän kanssa. Jokaisessa teoksessa on aina yksi päävastuullinen valaistusmestari, joka vastaa valosuunnitelmasta ja valvoo sen toteuttamista. Valomestari on lisäksi vastuussa turvallisuudesta sekä valaistukseen tarvittavista hankinnoista, mutta laitteiden asennuksen tekevät erilliset valomiehet.

Valomestarin työprosessi on hyvin samankaltainen kuin lavastajankin. Prosessi alkaa tekstin analyysistä ja ideariihestä taiteellisen työryhmän kanssa, siirtyy siitä kuvakäsikirjoituksen työstämiseen, näyttämöharjoituksiin, tekniseen suunnitteluun ja edelleen lopulliseen toteutukseen. Valaistussuunnitelman teossa voidaan käyttää apuna 3D-mallinnusta näyttämöstä ja virtuaaliohjelmaa. Kuten lavastusta myös valoja lisätään mukaan vähitellen harjoitusten edetessä, siksi on tärkeää, että valomestari on mukana harjoituksissa. Näytösten aikana valoja ei tarvitse ohjaillla, sillä koko teoksen valaistus on ohjelmoitu tietokoneelle, mutta päävastuullinen valomestari on silti ohjauspöydän takana.

Valosuunnittelua voi opiskella Taideyliopiston Teatterikorkeakoulussa.

Lähteet

Lavastaja Katri Renton haastattelu 12.2.2013

Valomestari Ville Toikan haastattelu 12.2.2013

Reija Hirvikoski: Tahdon tiellä – Lavastajan rooli ja asema, 2005

www.ammattinetti.fi

www.lahdenkaupunginteatteri.fi

www.norppaooppera.fi

www.teatterimuseo.fi

www.veriveljet.fi

Soveltavat tehtävät

Tehtävä lavastuksesta – Näyttämökuvan visualisointi

Aluksi oppilaat saavat luettavakseen pienen osan jostakin kiinnostavasta tarinasta (esimerkiksi Sohvi-tädin ryöstö). Kun teksti on luettu, mietitään yhdessä kohtauksen tunnelmaa, värejä, aikaa ja paikkaa. Tämän jälkeen jokainen lapsi saa maalata tapahtumapaikan, jonka jälkeen pohditaan yhdessä mitä samoja, erilaisia asioita teoksista on löydettävissä ja miksi kukakin lapsi on kiinnittänyt huomionsa juuri näihin asioihin. Viimeiseksi oppilaat saavat rakentaa tapahtumapaikasta pienoismallin käyttäen maalauksiaan leikkimielisesti työpiirustuksina. Pienoismalleista voi rakentaa helposti myös taidenäyttelyä.

Tehtävä lavastuksesta – Animaation valmistaminen

Lapset saavat pienissä ryhmissä toteuttaa pienet animaatiot, jotka kuvataan kameralla jalustalta niin että otetaan ensin kuva, jonka jälkeen hahmoja hieman liikutetaan ja otetaan uusi kuva jne. Lopuksi kuvat liitetään video-ohjelmaa apuna käyttäen animaatioksi johon lisätään myös äänimaisema. Tehtävässä voidaan käyttää lyhyttä jo olemassa olevaa tarinaa tai lapset voivat kehittää koko tarinan itse.

Käytettävä aika:

Tehtävään kuluva aika on riippuvainen animaation laajuudesta ja tekemisen laadusta. Lyhyitä ja yksinkertaisia animaatioita voi toteuttaa pienessäkin ajassa.

Lavastusta hieman tarkemmin

Teema:

Tehtävässä toteutetaan animaation ympäristö

Tavoite lavastus osiolla:

Lapset saavat harjoitella kaunokirjallisen tekstin ympäristön tekemistä näkyväksi ja samalla kehittyä lasten visuaalinen hahmottaminen. Etsitään vastauksia esimerkiksi kysymyksiin: Missä tarina voisi tapahtua? Miltä siellä voisi näyttää? Minkälaisia esineitä kohtauksen henkilöillä voisi olla? Kuinka asian voisi konkreettisesti toteuttaa? Toimiiko lavastus myös kameran kautta? Mikä vaikutus lavastukseen on erivärien käytöllä? Jne.

Toteutus:

Lavastuksen valmistaminen animaatioon on yksi iso osa projektia. Lavastuksessa voidaan taustana käyttää esimerkiksi kankaita, pahvia, paperimassasta tehtyjä objekteja, luonnon elementtejä jne. Mikäli animaatioissa tarvitaan huonekaluja tai muita esineitä voivat lapset joko käyttää valmiita esimerkiksi nukkekodin kalusteita tai valmistaa haluamansa tavaran vaikkapa muoviluvahasta tai savesta. Vain mielikuvitus on rajana.

Tehtävä valaistuksesta – Näyttämövalojen rakentelu sekä tunnelman ja miljöön luominen väreillä

Tarvikkeet: pahvilaatikoita, taskulamppuja, erivärisiä värikalvoja tai muovipusseja, kartonkia, saksia, paksuja neuloja ja teippiä.

Tavoitteet: lapset tutustuvat näyttämövalaistuksen rakentamiseen – valaistus rakentuu vähitellen useista eri valoista – sekä saavat käsityksen värivalojen merkityksestä tunnelman luomisessa. Lisäksi lapset ymmärtävät, että valaistukseen vaikuttaa aina suunnittelijan oman taiteellinen näkemys eli oikeita ja vääriä vastauksia ei ole.

Toiminta: rakennetaan oma valonheitin taskulampusta ja kokeillaan sitä pahvilaatikosta tehtyyn näyttämön pienoismalliin. Lapsia voi pyytää tuomaan kotoa oma taskulamppu, mielellään isolinssinen ja mahdollisimman kirkas. Ensiksi leikataan linssin kokoinen pala halutusta värikalvosta tai muovipussista ja teipataan se reunoista kiinni linssin päälle. Sitten tehdään kohdistin liittämällä putkeksi kierretty kartongin palanen taskulampun linssipäähän. Valoa kokeillaan pahvilaatikkoon, koska taskulampun valo ei riitä täyttämään oikeaa

huonetta. Näyttämönä voi käyttää edellisessä tehtävässä rakennettua pienoismallia. Lapset voivat myös kokeilla monen taskulampun yhteisvaikutusta pahvilaatikkonäyttämöllä.

Jatkotehtävänä lapset voivat pienissä ryhmissä suunnitella johonkin lyhyeen satuun tai sadun kohtaukseen valaistuksen. Ryhmän mukaan kohtaus voi olla opettajan antama tai vapaavalintainen. Pahvilaatikkonäyttämölle voi asettaa roolihenkilöiksi vaikkapa legoukkoja tai suklaamunasta tulleita yllätysleluja. Lapsia voi auttaa alkuun seuraavilla kysymyksillä: mikä on tapahtumapaikka? Vaihtuuko se? Mikä on vuoden- ja vuorokauden aika? Kuinka paljon aikaa kuluu? Ketä näyttämöllä on? Kuka on kohtauksen päähenkilö? Miltä päähenkilöstä tuntuu kohtauksessa? Millainen on kohtauksen tunnelma?

Ryhmät voivat lopuksi esitellä omat valaistussuunnitelmansa ja vanhempien lapsien ryhmässä muut voivat kysellä heiltä perusteluja valittuihin ratkaisuihin.

Tehtävä valaistuksesta – Valoharjoitus valoista ja varjoista

Harjoitusta varten tarvitaan kolme pientä pöytälamppua sekä paperia, pahvia, foliota, teippiä ja sakset. Tarkoituksena on leikitellä monipuolisesti valolla ja varjolla, ja kokeilla sitä kautta erilaisten tunnelmien luomista. Ensin voidaan kokeilla miten tunnelma muuttuu, kun lamput valaisevat kasvoja eri kulmista (leuan alta, sivusta, ylhäältä jne.). Sen jälkeen voidaan käyttää paperia, pahvia ja muita tarvikkeita apuna. Miten esimerkiksi tunnelma ja valaistus muuttuu, kun lamppu valaisee kasvoja sivusta, ja toiselle puolelle kasvoja asetetaan paperi heijastamaan valoa? Tämän jälkeen askarrellaan erilaisia ”muuntimia” lamppuihin. Esimerkiksi pahvista voi tehdä putken lampun ympärille, jolloin saadaan aikaan valokeila. On hyvä käyttää tummaa paperia/foliota, joka ei heijasta valoa läpi.

5. ÄÄNISUUNNITTELU TEATTERISSA

Äänisuunnittelu tehtävänä teatterissa on tukea käsikirjoitusta ja näyttelijän työtä. Se korostaa näytelmän tapahtumia ja tunnelmia. Perinteisesti näytelmän äänet etenevät tekstille alisteisena ja dialogia kunnioittaen siten, että äänimaailman tarkoituksena on toteuttaa tekstissä mainittuja ääniä. Modernissa teatterissa kuitenkin voidaan tuoda ääni haastamaan tai kommentoimaan teatterin muita elementtejä (Holkkola, 2011, 1). Perinteistä yhä kauemmas liikuttaessa voidaan nähdä koko esitys musikaalisena kompositiona, jonka yksi elementti on ääni. Lisäksi äänisuunnittelu toimii emotionaalisena tukena näyttelijän työlle, sillä se korostaa näytelmässä esiintyviä tunteita. Äänisuunnittelija vastaa myös tekniikan avulla siitä, että kaikki äänet kuuluvat yleisöön.

Äänisuunnittelu on vakiintunut vähitellen teatteriammattilaisten keskuudessa, ja koulutus noussut tasavertaiseksi osa-alueeksi (Lehtoaro 2012, 14). Tämän vuoksi alan koulutus on nuorta verrattuna muihin teatterin osa-alueisiin. Äänisuunnittelua voi opiskella pääaineena esimerkiksi Teatterikorkeakoulussa ja Metropolissa.

Äänisuunnittelun prosessi alkaa yleensä käsikirjoituksesta (Lehtoaro 2012, 24). Tällöin äänisuunnittelija aloittaa perusteellisen pohjatyön, jossa hän muun muassa tutustuu käsikirjoituksen aikakauteen ja selvittää, millaisia ääniä näytelmään tarvitaan ja löytyykö niitä jo valmiiksi hänen omasta äänipankistaan. Ensimmäisessä tapaamisessa on läsnä mahdollisuuksien mukaan koko tiimi, johon kuuluvat dramaturgi, lavastajat, ohjaaja, näyttelijät, kampaaja, puvustaja, ääni- ja valomiestistö, säveltäjä, koreografi, hiussuunnittelija sekä maskeeraaja (Lehtoaro 2012, 19). Tärkeää on alkuun pääseminen, sillä tekeminen ruokkii itseään. Ennakkosuunnittelun jälkeen äänisuunnittelija testaa ideoitaan harjoitusten aikana. Ohjaaja vaikuttaa äänimaailman suunnitteluun ratkaisevasti. Äänimaailman lisäksi suunnittelija huolehtii myös teknisistä yksityiskohdista, kuten mikrofonien ja kaiuttimien sijoittelusta.

Esitysten aikana äänityöryhmän toiminta on sekuntipeliä: tekniikan avulla he vastaavat äänenvoimakkuudesta sekä siitä, että kaikki äänet tulevat juuri oikealla hetkellä katsojan kuultavaksi. Yleisesti sanottuna äänisuunnittelu on onnistunutta, jos siitä ei ole jälkikäteen mitään sanottavaa – elementti on läsnä, vaikkei sitä konkreettisesti huomaakaan.

LÄHTEET

Holkkola, Minna (2011). Teatterin ääni. Tiivistelmä artikkelista Teatteri ja tanssi-lehdessä 7/2011. Internet-lähde, luettu 4.2. 2013 <http://www.teatteritanssi.fi/3348-teatterin-aaeni/>

Lehtoaro, Marika (2012). Äänisuunnittelu teattereissa. Vaihtoehtoisen työskentelyprosessin tuominen tämän päivän teatteriin, onko muutokseen mahdollisuutta äänisuunnittelijoiden näkökulmasta. Opinnäytetyö. Tampereen ammattikorkeakoulu. Internet-lähde, luettu 4.2. 2013
http://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/41928/Lehtoaro_Marika.pdf?sequence=1

ÄÄNISUUNNITTELU TEATTERISSA (Opettajalle)

Äänisuunnittelu tehtävänä teatterissa on tukea käsikirjoitusta ja näyttelijän työtä. Se korostaa näytelmän tapahtumia ja tunnelmia. Perinteisesti näytelmän äänet etenevät tekstile alisteisena ja dialogia kunnioittaen siten, että äänimaailman tarkoituksena on toteuttaa tekstissä mainittuja ääniä. Lisäksi äänisuunnittelu toimii emotionaalisenä tukena näyttelijän työlle, sillä se korostaa näytelmässä esiintyviä tunteita.

Äänisuunnittelun prosessi alkaa yleensä käsikirjoituksesta, ja se toteutetaan yhteistyössä muiden näytelmää työstävien tiimien kanssa. Ohjaaja vaikuttaa äänimaailman suunnitteluun ratkaisevasti.

Esitysten aikana äänityöryhmän toiminta on sekuntipeliä: tekniikan avulla he vastaavat äänenvoimakkuudesta sekä siitä, että kaikki äänet tulevat juuri oikealla hetkellä katsojan kuultavaksi. Yleisesti sanottuna äänisuunnittelu on onnistunutta, jos siitä ei ole jälkikäteen mitään sanottavaa – elementti on läsnä, vaikkei sitä konkreettisesti huomaakaan.

SOVELTAVAT TEHTÄVÄT ÄÄNISUUNNITTELUN KÄSITTELEMISEEN

Ääniparin etsintä

Oppilaat jaetaan pareihin, jotka päättävät heille yhteisen merkkiäänen (esimerkiksi yhdellä parilla on yhteisenä äänenä korkea piipitystä ja toisella matalaa muminaa). Merkkiääni on volyymiltaan puheäänien tasoinen. Tämän jälkeen oppilaat sekoittuvat vapaasti luokassa ja sulkevat silmänsä. Tehtävänä on löytää oma parinsa sokkona vain äänen perusteella.

Äänet tilanteeseen

Oppilaat jaetaan pareihin tai 3-4 hengen ryhmiin. Yksi oppilaista esittää ilman puhetta miimisen kohtauksen, johon sisältyy mitä tahansa ääniä (esimerkiksi kävelyä, puhelimen soiminen, puhelimeen vastaaminen, seinään törmäminen...). Tämän jälkeen muut oppilaat lisäävät kohtaukseen äänimaailman, ja kohtaus esitetään uudestaan.

Hiljaisuuden äänet

Oppilaat istuvat tai makaavat luokan lattialla hiljaa ja keskittyvät kuuntelemaan ympäristön ääniä: Kuuluuko hengitystä, rapinaa, kellon tikitystä, ulko-oven kolahdusta, hissien ääniä, auton surinaa, lasten huutoja pihalta, sateen ropinaa tms? Lopuksi voidaan keskustella yhdessä, miltä hiljaisuus kuulostaa.

Äänimaisema

Oppilaat jaetaan noin viiden hengen ryhmiin. Jokaiselle ryhmälle annetaan jokin teema (esimerkiksi kaupungin keskusta, viidakko, kevätaamu...), johon oppilaat suunnittelevat äänimaiseman soitinten ja kehon avulla. Yksi ryhmästä voi toimia ”orkesterin” johtajana, joka määrittää äänimaiseman volyymitasoa sekä sitä, kuka milloinkin soittaa.