

Kansallisteatterin teatterityöpajoihin liittyvä tieto- ja tehtäväpaketti opettajille

Kevät 2018

Tieto- ja tehtäväpaketin ovat laatineet HY/OKL draamakasvatuksen sivuaineen opiskelijat, Opetuksen ohjaajana Riikka Herva.

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. Tehtäväpaketistä on hyötyä myös omia esityksiä suunniteltaessa.

I OHJAUS JA NÄYTTELIJÄTYÖ

OHJAUS:

Ohjaajan tehtävä on hallita näytelmän kokonaisuus ja tehdä viimeiset ratkaisut. Ohjaajan on pidettävä kiinni esityksen rytmistä ja aikatauluista sekä muistaa ajatella aina esitys siihen tilaan ja sen tarjoamiin mahdollisuuksiin/luomiin rajoitteisiin, missä se esitetään. Siksi käsikirjoitusta pitää joskus muokata, jos se on, vaikka liian pitkä ja siitä pitää ottaa siksi jotakin pois.

Ohjaajan pitää huolehtia siitä, että näyttelijöillä ja muulla työryhmällä on hyvä olla ja kuunnella heidän ideoitaan, mutta uskoa silti omiin näkemyksiinsä ja tehdä lopulliset päätökset. Ohjaajan tehtävä on saada muutettua näytelmäteksti toiminnaksi ja sanat vastaamaan tekoja ja teot sanoja. Näyttelijän pitää aina keskittyä omaan hahmoonsa, joten ohjaajan pitää huoli muista asioista, mitä lavalla tapahtuu.

Ohjaajan täytyy aina miettiä, mitä näytelmässä tapahtuu, miksi niin tapahtuu ja kenelle tapahtuu. Ohjatessa on myös tärkeä miettiä, kenelle näytelmä on suunnattu ja mitä sillä tahdotaan yleisölle kertoa. Ennen kaikkea teatteri on leikkiä ja sopimus yhteisestä tekemisestä ohjaajan, esiintyjien ja muun työryhmän välillä. Ohjaaja toimii ikään kuin tämän leikin tuomarina ja muistuttaa yhteisistä säännöistä, jos ne meinaavat unohtua.

NÄYTTELIJÄNTYÖ:

Näyttelijän on tärkeää miettiä, mitä roolihahmo on tekemässä ja miksi hän tekee niin. Hyvä on myös miettiä, mikä on oman hahmon suhde toisiin roolihahmoihin. Tärkeämpää on olla reippaana lavalla, kuin muistaa vuorosanat tismalleen oikein. Yhdessä sovittuja pelisääntöjä on tärkeää noudattaa ja muistaa esimerkiksi, ettei toisia näyttelijöitä saa satuttaa, vaikka roolihahmo olisikin kohtauksessa vihainen. Kaikista tärkeintä on kuitenkin muistaa, että tekemisen kuuluu olla kaikille kivaa eikä liian vakavaa.

Kolme tärkeintä asiaa näyttelemisessä ovat:

- 1) KESKITTYMINEN eli se, että keskitytään olemaan omassa roolissa ja reippaasti lavalla, siihen mitä tekee.
- 2) KONTAKTI eli toisen näyttelijän huomioiminen, vaikka hymyilemällä, katsomalla silmiin, koskettamalla tai puhumalla.
- 3) VUOROVAIKUTUS eli se, kun toinen näyttelijä huomioi (eli ottaa kontaktia) toiseen näyttelijään jollain tavalla ja toinen näyttelijä vastaa/reagoi siihen jollakin tavalla.

ALKULÄMMITTELY (5min):

1. Ramppikuumehippa: hippa on ramppikuume ja kun se saa kiinni, kiinnijäänyt jää paikalleen ja alkaa vapista. Kuka tahansa voi pelastaa koskettamalla jäänyttä, katsoa silmiin ja sanomalla "me pystytään tähän".

OPETUSVAIHE (10min):

1. Hahmon luominen: Kävele tilassa ja keskity omaan kävelyyn. Mieti omaa hahmoasi ja tee sen kävelyä annettujen ohjeiden mukaan. Miten esim. aasi liikkuisi painava kivi selässä? Kuinka äiti kävelee kuumilla hiilillä, Sebu kävelee pilvissä, Jonin läpi on isketty

miekka, Antti on kovin flunssainen, Saara kävelee veden päällä, Janella on jääkylmä? (Näitä voi varioida sen mukaan, mitä roolihahmolta tahdotaan - mitä nuorempia, sitä konkreettisempaa. Pieniä voi ohjata, vaikka liikkumaan kuin pallo tai spagetti, jos ohjaaja näkee sen jonkun hahmon liikkeenlaadulle hyväksi.)

Moikataan muita kuin tavataan. Millä tavalla annetut määreet vaikuttavat siihen, miten moikkaa? (Isommille: miten tämä liikehdintä vaikuttaa hahmon ääneen? Voisiko siihen yhdistää eri tunteita ja miten ne vielä vaikuttaisivat?)

1. Sisääntulo ja esiintyminen: Superkissa tulee huonosti lavalle ja sitten superkissa tulee hyvin lavalle. Repliiikinä: "Minä olen Superkissa ja tulin pelastamaan maailman!". (Roolimerkki esim. viitta kissalle) Hyvän ja huonon vedon välissä kysytään ensin "Miksi tämä meni huonosti?" ja hyvän vedon jälkeen "Miksi tämä meni hyvin?" Keskustellaan siitä, että näytellessä PIDETÄÄN KASVOT YLEISÖÖN, EI SIIS KÄÄNNETÄ KOSKAAN SELKÄÄ YLEISÖLLE ("yleisö tahtoo nähdä sun silmät ja ääni kuuluu paremmin"), OLLAAN REIPPAINA JA ROOLISSA SISÄÄNTULOSTA LAVALTA POISTUMISEEN ASTI ja PUHUTAAN KUULUVASTI JA SELKEÄSTI.

KOHTAUSTEN TYÖSTÄMINEN:

1. Harjoitellaan kohtausta. Käydään kohtausta läpi pienissä osissa ohjaajan kertoessa ohjeita. Ohjaaja kertoo iskut eli merkit näyttelijöiden toiminnalle. Iskut voivat olla ääni- tai valoiskuja tai sitten joku näyttämöllä tapahtuva toiminta. Tämän lisäksi ohjaaja kertoo, miten näyttelijät asettuvat näyttämölle suhteessa tilaan eli kohtausta asemoidaan. Ohjaaja ohjeistaa myös kohtauksessa olevat eri vaiheiden tunnelmat ja tärkeät kohdat, missä tapahtuu jokin olennainen käänne tai missä on kohtauksen/esityksen huippukohta.
2. Kenraali - lavalla kohtauksen kokeilu yhdessä koko työryhmän kanssa, jonka jälkeen ohjaaja antaa kaikille ohjeet ja kommentit mahdollisista viime hetken muutoksista
3. ESITYS

TEHTÄVIÄ JATKOTYÖSKENTELYYN

1. Nimiläpsy (reaktioharjoitus)

Oppilaat ovat ringissä. Ensimmäinen lähettää läpsyn nimeämällä jonkun oppilaan ringistä, samalla lyöden kätet yhteen ja ohjaten toisen käden nimetyn oppilaan suuntaan. Nimetty oppilas jatkaa läpsyä seuraavalle oppilaalle. Läpsy tulisi pitää liikkeessä mahdollisimman nopealla tahdilla. Kun idea on ymmärretty, jakaudutaan kahteen piiriin. Aina kun läpsyn lähetys on liian hidas tai tulee virhe nimeämisessä taikka nimetyn oppilaan osoittamisessa, vaihdetaan toiseen piiriin. Piirien koot ja kokoonpanot vaihtelevat lisäten haastetta ja harjoituksen hauskuutta.

2. Roolit vierailulla

Pidetään kirjoitetun kohtauksen roolihenkilöt ja lähdetään katsomaan ja kokeilemaan, kuinka ne kohtaisivat toisensa sekä käyttäytyisivät kohtauksen ulkopuolisessa ympäristössä. Roolit voivat lähteä esimerkiksi ruokakauppaan, koulun diskoon, eläintarhaan tai vaikka unimaailmaan.

3. Eri tyyllilajit kokeiluun

Lähdetään leikittelemään viemällä kohtausta eri tyyllilajien maailmaan. Kohtaus voidaan kokeilla toteuttaa esimerkiksi lapsille suunnattuna Pikku Kakkos -tyylisenä, musikaalina, kauhu-kohtauksena, rikossarjan osana, länkkärikohtauksena, komediana ym. Kohtaus voidaan toteuttaa myös eri murteita puhuen, eri kielillä/siansaksalla, muuttamalla ääniä ja tahdituksia tai roolihahmojen tunnetiloja

LÄHTEET:

Tapio Toivanen (teatterikasvatus 2015) ja Riikka Herva: draamatunneilta saatu opetus 2017-2018

Näyttelijä-ohjaaja Jukka Rantasen tapaamisesta ammennettuja asioita 12.2.2018

Leikkonen, Jouni: Miten ajatella teatteriksi? Teatteriesityksen kieli ja kielioppi -lyhyt oppimäärä (vuosi ei tiedossa, sillä se ei näkynyt Tapio Toivasen jakamassa artikkelissa)

II PUVUSTUS

Puvusuunnittelija on tärkeä osa näytelmän valmistusprosessia ja lopputulosta. Puvustuksen osa-alueita ovat suunnitteleminen, ompeleminen, vaatteiden hankkiminen kaupoista, vaatehuolto, pukeminen, sovittaminen ja vaatteiden säilöminen. Puvustuksen suunnittelu aloitetaan lukemalla käsikirjoitus. Työryhmällä on oltava sama päämäärä esityksen lopputuloksen kannalta, jotenka puvustajan on tehtävä tiivistä yhteistyötä koko työryhmän, etenkin ohjaajan sekä näyttelijöiden kanssa.

Puvustus auttaa näyttelijää syventämään ja työstämään hahmonsa persoonaa. Näyttelijän kannalta on tärkeää huomioida puvun käytännöllisyys. Puvussa on pystyttävä liikkumaan, se ei saa olla liian kuuma, eikä se saa estää näkökenttää. Jos esityksessä on nopeita vaateidenvaihdoksia, on puvun oltava helposti päälle pantava ja riisuttava (esim. nappien sijasta voidaan käyttää tarrakiinnitystä). On tärkeää, että näyttelijän suhde pukuun on positiivinen, eikä ristiriidassa hahmotyön kanssa.

Sen lisäksi, että puvustus edesauttaa näyttelijän työtä, se viestii myös katsojille roolihahmosta, tapahtumapaikasta ja -ajasta. Puvut vievät katsojan tiettyyn aikakauteen ja maailmaan. Puvustajan on tärkeää tutustua ja omaksua käsikirjoituksen aikakausi ja tyyliisuunta. Ammatti-teatterissa puvustuksen on oltava täysin aikakauden mukaista materiaaleineen, leikkauksi-neen, malleineen ja väreineen, mutta koulumaailmassa viitteelliset roolimerkit riittävät. Puvus-tusta miettiessä, on otettava huomioon budjetti. Koulussa budjetin ollessa hyvin pieni, voi vaatteita valmistaa itse, tuoda kotoa tai käyttää ja tarvittaessa muokata jo olemassa olevia pukuvaraston materiaaleja.

Pukusuunnittelijaksi voi päästä monia eri väyliä pitkin. Toisen asteen opintojen jälkeen voi ha-kea opiskelemaan esimerkiksi muotoilua ammattikorkeakouluun tai pukusuunnittelijaksi Aalto-yliopiston taideteolliseen korkeakouluun. Tärkeintä kuitenkin on oma tahtotila ja palava halu kyseistä ammattia kohden.

PUVUSTUKSEN TYÖPAJA

Lämmittelyleikki alkaa niin, että oppilaat liikkuvat tilassa omalla tyyllillä musiikin soidessa taus-talla. Näytämme lapsille kuvia erilaisista asuista ja lasten tehtävänä on kuvitella, kuinka he liikkuisivat kyseinen asu päällään. Työskentelyä viritetään apukysymyksien avulla. Asukuviksi

olemme valinneet haarniskan, tutun, uimaräpylät, sumo-puvun, kolme kokoa liian pienen vilahaalarin ja vettä täynnä olevat kumisaappaat.

Tämän jälkeen seuraa toiminnallinen opetusvaihe, jonka tavoitteena on ymmärtää puvustuksen perusteet:

1. **Vaatteet antavat tietoa roolihahmosta katsojalle, jolloin puvustus helpottaa katsojan havainnointia.** Toinen työpajan vetäjistä pukee ylleen esityksen äidin roolivaatteet ja tulee roolissa oppilaiden eli katsojien eteen. Keskustelemme siitä, mitä roolihahmon puvustus viestii katsojilleen. Tavoitteena on, että oppilaat oivaltavat, kuinka suuri merkitys puvustuksella on ja kuinka jokainen katsoja luo omat merkityksensä roolihahmon vaatetuksesta.
2. **Puvustus kertoo esityksen maailmasta.** Oppilaat jaetaan kahteen ryhmään. Toinen ryhmä piirtää nykyaikaisen mummon ja toinen ryhmä ”perinteisen”, saduissa olevan mummon. Tavoitteena on, että oppilaat oppivat, että vaatetus kertoo näytelmän ajasta ja paikasta.
3. **Puku tukee esiintyjän työtä roolihahmossa.** Oppilaat jatkavat työskentelyä samoissa ryhmissä. Ennen kuin ryhmät pääsevät valitsemaan vaatteita, käymme läpi yhteiset puvustustiimin pelisäännöt:
 1. Pidetään kaapit järjestyksessä. Käsitellään vaatteita varoen.
 2. Ryhmille annetaan näytelmässä oleva hahmo, jonka he puvustavat. Oppilaille kerrotaan ohjaajien toiveet ko. roolihenkilöiden puvustuksesta.
 3. Kunnioitetaan jokaisen näkemyksiä ja mielipiteitä.

Opetusvaiheen jälkeen jatkamme puvustusta. Tavoitteena on puvustaa hahmot käsikirjoituksen, roolihahmon, ajan ja paikan mukaan. Lisäksi on huomioitava, kuka luokkakavereista näyttelee mitäkin roolia, jotta vaatteet ovat mahdollisimman sopivia. Kun vaatteet on valittu, viemme ne näyttelijöiden luokse ja jokainen puvustaja saa kertoa puvustettavalleen, miksi on valinnut ko. vaatteet.

Näyttämöllä kaikki tiimit tapaavat. Ensin pidetään kenraalinäytös, jonka jälkeen tehdään ohjaajan pyytämät korjaukset. Mikäli puuvustus tarvitsee pieniä korjauksia, teemme ne mahdollisuuksien mukaan. Tämän jälkeen on itse esityksen aika. Lopuksi pidetään lyhyt palautekeskustelu.

Extra-tehtävä:

Oppilaat ovat parin kanssa vastakkain. Ensin tarkastellaan 10 sekuntia, mitä toisella on päällä. Sen jälkeen käännytään ympäri ja molemmat muokkaavat jotenkin vaatetustaan. Sitten käännytään taas vastakkain ja keskustellaan, minkä muutoksen kaveri on tehnyt.

III VALAISTUS

Ennen kaasuvalon ja sähkövalon aikaa teatterissa valonlähteenä toimivat pääosin auringonvalo ja soihdut. Antiikin Kreikan ajoilta lähtöisin soihtuilla on viestitty tapahtuman tarinan sijoittuvan ilta-aikaan. Antiikin Roomassa jatkui vielä mahtipontisempi soihtujen käyttö. Keski-ajalla korostui kirkon mahti, jolloin toreilla esitettävissä teattereissa käytettiin soihtuja ja kirkkoissa avotulet naamioitiin mm. maagiseksi tähtitaivaaksi ihmeitä tekevien valoasiantuntijoiden avulla. Pyhää henkilöä näyttelevään henkilöön usein kohdistettiin auringon- tai soihdun valoa esimerkiksi koveria metallivateja apuna käyttäen. Renessanssin ja barokin aikaan valon ja lavastuksen yhteistyö lisääntyi. Valon sijoitteluun kiinnitettiin enemmän huomiota ja ne eivät saaneet olla suoraan yleisölle näkyvissä. Etunäyttämön hämäryyttä karkottamaan kehitettiin nykyäänkin käytössä olevat ramppivalot. Ajan teatteri korosti hallitsijan mahtia ja valoa käytettiin myös paljon efektinomaisesti.

1700-luvulla lavastustekniikka kehittyi niin, että lavastuksia ei tarvinnut välttämättä valaista, vaan ne oli tehty valoa hohtavista materiaaleista. 1800-luvulla vallitsi romantiikan aikakausi ja kaasuvalo keksittiin. Kaasuvalo toimii niin, että näyttämölle johdetaan putki, jossa palaa kaasu, joka sitten tuottaa valoa. Edelleen valolla turvattiin pääasiassa vain lavan näkyvyys, mutta valon voimakkuutta pystyttiin säätämään. Valoa "värjättiin" myös erilaisilla värillisillä kankailla, joita asetettiin kaasuliekin eteen. Näyttämölle luotiin varjoja myös ihan maalaamalla ne lavasteisiin. Kaasuvaloissa oli silti riskinsä, sillä ne saattoivat sytyttää näyttelijöiden pukuja

palamaan. 1800-luvulle tyypillistä olivat erilaiset valoon ja heijastettuihin kuviin perustuvat spektaakkelit. Kehiteltiin myös kirkkaampi valo, kalkkivalo, jolla saatiin esimerkiksi päänäyttelijät näkyvämmiksi. 1800-luvun lopulla sähkövalo tuli kaasuvalon rinnalle. Sähkövaloa oli helppoa säätää eikä tarvinnut enää pelätä liekin sammumista. 1900-luvun alkupuoliskolla tuli käyttöön valonheittimet, joiden valokiila oli erittäin tarkka. Erilaisten muotojen ja värien heijastus mahdollistui ja muovista alettiin valmistaa värikalvoja. Vinkki: Nykyaikana valaistuksen nyrkkisääntönä on, että komedia esitetään kirkkaassa valossa ja tragedia on tummanpuhuvampaa.

Valojen merkitys teatterissa

Valo on yksi keskeisimpiä tekijöitä teatterissa, sillä se tuo näyttelijät, lavasteet ja tarpeiston näkyviin. Ilman valoa kuuluisi näyttämöltä vain äänet. Valolla (spoteilla) saadaan lavalla oleva henkilö, tapahtuma tai yksityiskohta nostettua näkyväksi. Näin ollen valoilla voidaan suunnata katsojan fokusta. Henkilön liikkuesssa spottien avulla voidaan seurata henkilön liikettä ja pitää hänet näin näkyvillä. Valoja muutetaan ohjaajan kanssa sovittujen iskujen mukaan. Iskuina voi toimia näyttelijän repliikki tai tapahtuma, esimerkiksi kun kirja tippuu lattialle, valot vaihtuvat. Valosuunnittelijan on esityksen aikana oltava tarkkana tapahtumista, jotta valot tukevat tarinaa sujuvasti. Valoilla rakennetaan teatterissa tunnetta, tilaa ja aikaa.

Valoilla voidaan luoda tunnelmia ja tehdä tehosteita. Värien merkitys valoille nousee esiin tunnetta kuvatessa. Esimerkiksi henkilön ollessa iloinen valojen väreillä voidaan peilata kyseistä tunnetta eri keltaisen sävyillä. Toisaalta vihan tunnetta voidaan valoteknisesti vahvistaa punaisen eri sävyillä. Valoilla tehdään erilaisia tiloja ja rajataan tilaa. Sisätilaa voi rakentaa varjon ja valon avulla eli rajaamalla tilaa valoilla. Paikkaa voidaan kuvata valoilla heijastamalla taustalle tai lattiaan erilaisia kuvioita.

Aikaa voidaan kuvata esimerkiksi auringon nousun ja laskun kuvaaminen eri valaistuksella liikkuen lavan oikealta (idästä) vasemmalle (länteen) vaihtaen värisävyjä punertavasta, keltaisen kautta tummaan puhuvaan iltaan. Black-out (bläkäri) on valoilla luotu pimeä lähtötilanne, jota voidaan hyödyntää ajallisissa siirtymissä. Kohtaus voi alkaa bläkäristä, jonka jälkeen luodaan valoilla ensimmäisen kohtauksen tila, esimerkiksi keittiö. Myös tapahtumien siirtyessä

sisältä ulkotilaan voidaan tilan vaihdossa hyödyntää bläkäriä seuraavasti sisätilan valaistus - bläkäri - ulkotilanvalaistus.

Valoissa tärkeää ovat suunnat, värit ja voimakkuus. Valoilla voidaan myös teknisesti luoda erilaisia efektejä. Valopöydän avulla LED-valolle määritellään haluttu väri vain kolmen värin punainen - vihreä - sininen (RGB, red-green-blue) arvojen avulla, joilla saadaan kaikki halutut värit luotua. Perinteinen ja yksinkertainen tapa luoda väriä on asettaa värillinen kalvo valoheittimen eteen. Kodin ikkunan voi luoda valon eteen laitettavalla ikkunaruuudukolla. Näitä kuvio- laattoja kutsutaan goboiksi. Erilaisia peilejä voidaan käyttää valon heijastamiseen laajemmalle alueelle, etenkin kun tila on ahdas ja valoa ei voida fyysisesti sijoittaa etäämmälle kohteesta. Valoa voidaan myös projisoida näyttämölle lavan takaosasta ohuen verhon lävitse, jolloin saadaan haluttu kuvio taustalle. Huomioitavaa on, että kuva heijastuu aina peilikuvana tässä tapauksessa.

Valosuunnittelijan työ

Valosuunnittelija toimii osana taiteellista tiimiä. Valosuunnittelu alkaa hyvissä ajoin ennen näyttelijöiden aloittamaa käsikirjoituksen läpikäyntiä, ohjaajan ja taiteellisen tiimin kanssa yhdessä. Seuraavaksi valosuunnittelijat rakentavat ja luovat valoilla tunnelmaa, tilaa ja aikaa tukemaan tarinaa. Kansallisteatterilla on 500 valoa, joista yhdessä esityksessä voi olla 300 käytössä. Onneksi valosuunnittelijalla on apunaan tietokoneelle tallennettavat ajojonot, joihin valitut valoasetukset voidaan tallentaa. Näin kaikki valojen muutokset ovat valosuunnittelijalla valmiina itse esitystä varten, eikä niitä tarvitse ulkoa muistaa. Lopuksi valoja testataan istumalla eri puolilla katsomoa ja muuttamalla valaistusta, mikäli tarvetta ilmenee.

Valotyöpaja

Lämmittely

Liikutaan tilassa ja kuunnellaan ohjeita. Ohjaaja antaa tilanteita, joihin kävelyä jatkaen eläydyttään "Liiku tilassa kuten ...". Halutessaan ohjaaja voi lisätä leikkiin taskulampulla ja värikalvoilla eri värejä eri tunnelmaa luomaan.

"Liiku tilassa kuten:

- siellä olisi paljon tavaraa eikä oikein mahtuisi kulkemaan kunnolla (liila)
- labyrintissa, josta koitat päästä ulos (vihreä)
- aurinko häikäisisi etkä oikein näe kunnolla eteesi (spotti luonnonvalo)
- olisit kuumassa saunassa (alavalo hämärä)
- uisit kylmässä avannossa (sininen)
- leijuisit pilvissä (vaaleanpunainen)”

Tutkitaan valoa

Valojen kolme oleellisinta asiaa: VALON SUUNTA, VÄRI ja VOIMAKKUUS. Lavalle nousee henkilö ja kaikki valot sammutetaan pimeän tunnelman luomiseksi. Todetaan, että ilman valaistusta lavalla ei näkyisi mitään. Tutkitaan yhdessä taskulamppujen tai pienten valoheittimien avulla, kuinka tunnelma muuttuu, kun lavalla seisovaa henkilöä heijastetaan valoilla eri suunnista: ylhäältä, alhaalta, sivulta ja molemmilta sivuilta yhtäaikaa. Värikalvojen avulla voidaan tutkia tunnelman muuttumista (punainen, keltainen ja liila).

- Valaistaan henkilöä eri suunnista: ylävalo (esim. sisätilan lamput), alavalo (kauhu), sivuvalot (mystinen) ja molemmilta sivuilta valaisten (leijuva pää)
- Mitä tai kuka tilassa halutaan tehdä näkyväksi (fokus) valoilla?
- Mitä tunnelmaa halutaan korostaa valoilla?
- Miten valon väri muuttaa tunnelmaa?

Valotyöpöydän tekniikka ja kohtauksen työstäminen

Tehtävänä kuvata valoilla kohtauksen eri tunnelmia, tiloja tai aikaa. Testataan eri valon suuntia, värin vaikutusta tunnelmaan ja voimakkuutta.

Tilaa ja tunnelmaa

- Vanhempi leipomassa pullia keittiössä (esim. keltainen ylävalo)
- Varjostustilanne kadulla (pimeä tila ja taskulampuilla luodaan erilaisia varjoja)

Ajan muuttumista kuvaavia tilanteita

- Aurinko nousee (keltainen valo, joka liikkuu oikealta vasemmalle, idästä länteen)
- Iltahämärä metsässä

Huom! Valojen yhteydessä on syytä puhua turvallisuudesta, sillä valoheittimet kuumentuvat, joten niitä käsitellään aina suojahanskat kädessä.

IV LAVASTUS

Yleistä lavastuksesta

Teatterilavastus on tilallista ilmaisua. Lavastuksen tärkein tehtävä teatterissa on luoda erilaisia maailmoja visuaalisen ilmeen kautta. Kuten valoilla, myös lavastuksella luodaan lavalle aika, paikka ja tunnelma. Lavastukseen vaikuttaa ennen kaikkea käytettävissä oleva tila eli se millainen on esimerkiksi teatterin tai esityspaikan arkkitehtuuri. Muuten lavastusta ohjaa käsikirjoitus ja ohjaajan toiveet.

Lavastajan työ

Lavastajan työ alkaa siitä, että lavastaja saa luettavakseen tekstin, joka aiotaan dramatisoida näytelmäksi. Seuraavaksi lavastaja tapaa ohjaajan palaverissa, johon osallistuu koko taiteellinen työryhmä. Työryhmään kuuluvat lavastus, valot, äänet, puvustus, koreografi ja säveltäjä. Tässä aloituspalaverissa ohjaaja kertoo tiimille, mistä näkökulmasta lähdetään liikkeelle ja antaa työryhmälle punaisen langan, jota kuljetaan. Tämän palaverin perusteella lavastaja lähtee ideoimaan ja tekemään luonnoksia, tässä vaiheessa vielä piirtäen paperille. Lavastajan tehtävä on myös ottaa huomioon, mille aikakaudelle näytelmä sijoittuu ja etsiä tietoa sen ajan sisustuksesta ja muista ympäristöistä. Lavastus, valot ja puvustus muodostavat lavalle näytelmän visuaalisen puolen. Onkin tärkeää, että nämä osa-alueet tekevät tiivistä yhteistyötä saavuttaakseen yhtenäisen visuaalisen kokonaisuuden.

Lavastaja ja muu taiteellinen työryhmä käy vielä useamman palaverin ohjaajan kanssa ja uusia luonnoksia tehdään, joissa näyttämölle rakentuva maailma alkaa hahmottumaan. Tässä vaiheessa lavastaja tekee pienoismalleja, joita voi asetella lavastajalla käytössä olevalle pienoismallilavalle. Lavastaja ja muu tiimi käy läpi vielä ohjaajan kanssa dramatisoidun tekstin. Tätä seuraa tuotantopalaveri, jossa näytelmälle annetaan aika- ja budjettirajat. Kun budjetti tiedetään, on pienoismallien aika herätä henkiin teknikkotiimin käsissä. Valmiit lavasteet pääsevät nyt lavalle ja on viimeisen palaverin aika. Mallipalaveri pidetään, kun näytelmän harjoi-

tukset alkavat ja näyttelijätkin aloittavat työnsä. Teknisissä harjoituksissa varmistetaan vielä, että oikeat lavasteet ovat näyttämöllä oikeassa paikassa oikeaan aikaan.

Lavastustyöpaja

Lämmittely

Liikutaan tilassa ja kuunnellaan ohjeita. Ohjaaja antaa tilanteita, joihin kävelyä jatkaen eläydyttään "Liiku tilassa kuten ...". Halutessaan ohjaaja voi lisätä leikkiin taskulampulla ja värikalvoilla eri värejä eri tunnelmaa luomaan.

"Liiku tilassa kuten:

- siellä olisi paljon tavaraa eikä oikein mahtuisi kulkemaan kunnolla (lila)
- labyrintissa, josta koitat päästä ulos (vihreä)
- aurinko häikäisisi etkä oikein näe kunnolla eteesi (spotti luonnonvalo)
- olisit kuumassa saunassa (alavalo hämärä)
- uisit kylmässä avannossa (sininen)
- leijuisit pilvissä (vaaleanpunainen)"

Tutkitaan lavastusta

Lavastuksen kolme oleellisinta asiaa:

- o REKVISIITTA=TERPEISTO (yksityiskohtia ja aikaa luomaan)
- o ISOT ESINEET (tilaa, paikkaa ja aikaa luomaan)
- o KÄYTÄNNÖLLISYYS JA TURVALLISUUS (sijoittelu ja käsittely)

Rakennetaan tila

Rajataan tila, jolle annetaan nimi, vaikka Sebun huone. Koko ryhmä rakentaa yhdessä yksi kerrallaan huoneen käyttäen omaa vartaloa työkaluna. Kukin menee vuorollaan tilaan kertoen, mitä esittää: "Minä olen sänky...". Seuraava sanoo "Jos sinä olet sänky, niin minä olen ...". Kun huone on valmis voi lavasteilta vielä kysyä, miksi henkilö valitsi olevansa juuri tämä kaluste/esine. Katsotaan yhdessä, miltä kokonaisuus näyttää.

Lavastetaan näyttämö kohtausta varten

Ensin kerrataan läpi kohtauksen käsikirjoitus. Mitä paikkoja siinä esiintyy? Mihin aikaan tapahtumat sijoittuvat (jokin mennyt aika, nykyaika, tulevaisuus)? Mitä tavaroita käsikirjoituksessa esiintyy? Mainitaanko käsikirjoituksessa joitakin tiettyjä tunnelmia, joita lavastuksella voitaisiin toteuttaa?

Tutustutaan käytössä oleviin lavasteisiin ja aletaan ideoida, miten niillä saisi luotua käsikirjoituksessa mainittuja tiloja. Kaikki ei välttämättä ole valmista sellaisenaan, vaan joudutaan käyttämään mielikuvitusta. Puu voidaan luoda esimerkiksi vaatenaulakosta ja sen päälle heitetystä vihreästä kankaasta. Pahvilaatikoilla, tuoleilla ja kankailla päästään jo pitkälle.

Valitaan siis sopivat lavasteet ja rekvisiitta. Mietitään, mihin ja miten ne sijoitetaan lavalla. Sijoittelussa tulee ottaa huomioon esimerkiksi kulkusuunnat eli se, miten näyttelijät liikkuvat lavalla, mistä he tulevat lavalle ja mistä poistuvat. Nämä tiedot saadaan ohjaajalta. Huomioon tulee ottaa myös käytännöllisyys ja turvallisuus, jotta näyttelijät eivät esimerkiksi kompastu lavasteisiin ja tilaa on tarpeeksi liikkua. Lavaa ei ole tarkoitus täyttää lavasteilla täyteen. Huolehditaan myös, ettei mikään lavaste toimi näköesteinä yleisölle. Tutkitaan, mainitaanko käsikirjoituksessa, että pitääkö jonkun roolihenkilön päästä esimerkiksi piiloon jonnekin tai jonkun lavasteen taakse. Nämä asiat tulee myös ottaa huomioon lavasteiden valinnassa ja sijoittelussa.

Sitten selvitetään, mitä sellaista rekvisiittaa käsikirjoitus vaatii, joka ei sijoitu varsinaisesti lavalla mihinkään paikkaan, vaan kulkee esimerkiksi näyttelijän mukana tai jota muuten tarvitaan kohtauksessa (esim. kännykkä). Huolehditaan, että nämä tavarat päätyvät oikeille näyttelijöille.

Kun kaikki lavasteet ja rekvisiitta on saatu paikoilleen, tutkaillaan kokonaisuutta. Miltä se näyttää? Toimiiko kokonaisuus?

V ÄÄNI

Ääni osana teatteria

Äänellä:

1. **luodaan tunnelmaa**

- esimerkiksi äänimaisemien avulla: luonnon äänet, liikenteen melu, askeleet

1. **tehdään tehosteita**

- lavalle voidaan äänen avulla tuoda yksittäisiä tapahtumia tai sellaisia asioita tai esineitä, joita sinne ei pystytä/tarvitse/haluta konkreettisesti tuoda, esimerkiksi auton tööttäys, ovikello tai oven avauksen äänitehoste

1. **kerrotaan tarinaa**

- äänellä voidaan korostaa roolihahmojen välistä jännitettä musiikin avulla, roolihahmojen tunnetilaa tai taustaa, esimerkiksi hempeän prinsessan olemusta voidaan korostaa kepeällä musiikilla

Äänisuunnittelu teatterityössä:

- tukee toimintaa:
 - auttaa näyttelijää, käännteiden ja tapahtumien korostaminen (iskut)
- tuottamisen lähtökohtana voi olla esim. tunnetila tai paikka
 - iloinen, surullinen, pelottava, ihastuttava, rauhallinen, lempeä, järkyttävä..
 - liikenne, metsä, kahvila, kauppa, koti, pelikenttä..= äänimaisema
- äänellä voi olla erilaisia tasoja → luodaan lavalle autenttisia tiloja, esimerkiksi ihmisiä täynnä oleva katu ja toisaalta jonkun roolihahmon oma huone
- kontrasteja: kauhu tapahtuma vs. iloinen musiikki

Kansallisteatterin ääniosaston päällikkö, äänisuunnittelija Esa Mattilan mukaan äänellä on teatterissa kolme päätehtävää: rytmittää näytelmää, luoda tunnelmia sekä erilaisten akustisten tilojen luominen. Mattila kysyykin: **mitä jää jäljelle, jos ääni otetaan esityksestä pois?**

ÄÄNITYÖPAJA

TAVOITE: Oppilaat pohtivat äänen merkitystä teatterityössä. Ymmärtävät äänen tärkeyden teatterin tekemisessä ja sen, miten ääntä käytetään teatteriesityksessä.

1. Lämmittely: *Äänipolku*

TAVOITE: Herätetään oppilaiden kiinnostus ääneen. Aiheeseen virittäytyminen musiikin ja liikkeen (kävely) yhdistämisen avulla, keskittyminen tulevaan tehtävään oman ryhmän kanssa.

ÄÄNIPOLKU

Kävellessä naulakoilta työskentelytilaan soitetaan kolme erilaista kappaletta, ennen siirtymistä tilaan kehoitetaan oppilaita pitämään kuuloaisti hereillä > suunnataan fokus kuuntelemiseen

Kappaleet:

1. askeleet (toiminnan tukeminen)
2. metsä (äänimaisema)
3. joraava kappale (tunnelman luominen)

2. Toiminta: *Ihmisäänitehostemoottori*

TAVOITE: Herätellään kehoa, lämmitellään. Oppilaat saavat tuottaa erilaisia ääniä, rohkaistaan kokeilemaan erilaisia omalla äänellä tuotettuja tehosteita

Äänimestarit kertovat, että aina ennen uuden teatteriesityksen äänten luomista, he virittäytyvät tunnelmaan IHMISÄÄNITEHOSTEMOOTTORILLA, joka toimii seuraavasti:

- oppilaat asettuvat piiriin, keskellä olevalla on malletti tai jokin muu, jolla Ihmisäänitehostemoottorin koskettimia soitetaan.
- oppilaat asettavat kätensä eteensä "koskettimiksi" ja keskelläolija soittaa jokaista kosketinta: oppilaat tuottavat erilaisia ääniä

→ harjoitetta voi jatkaa esimerkiksi keskittymällä äänten volyyymiin (hiljaa, voimakkaasti) tai tiettyyn tunnetilaan (esim. laiskasti, innokkaasti, pelokkaasti)

Lämmittelyn jälkeen oppilaat saavat istua hetkeksi alas ja kerromme heille, mitä ääni teatterissa on. Tämän jälkeen oppilaat pääsevät itse kokeilemaan äänien suunnittelemista ja tekemistä tarinaan.

3. Toiminta: *Äänitehosteiden ja tarinan yhdistäminen*

TAVOITE: Tutustutaan epäsoittimiin sekä soittimiin ja tuotetaan niillä ääniä, yhdistetään tarina ja äänitehosteet, keskitytään kuuntelemaan tarinaa ja löydetään erilaisia ratkaisuja äänitehosteiden luomiseen

Äänet ovat osa tarinaa. Ne muodostavat kokonaisuuden, ne eivät ole irrallisia osia. Harjoitellaan iskuja ja äänen ajoittamista tarinaan. Samalla saa olla luova.

- Lapset jakautuvat kolmeen ryhmään
- Luetaan tarina, jonka aikana oppilaat saavat tuottaa ääntä. Jokaisella ryhmällä on oma äänikategoria esimerkiksi alla olevasta tarinasta voi poimia kolme eri kategoriaa: luonnonäänet, Pekan äänet ja muut mysteeriäänet
- Ääniä tuotetaan oikeilla soittimilla, esim. perkussioilla, ja ns. epäsoittimilla, esim. tietokoneen näppäimistöllä ja puhelinluettelolla. Tarkoitus on tukea tarinan tunnelmia ääniefektein.

TARINA

*Oli synkkä ja myrskyinen yö,
Sade hakkasi ikkunaan,
Huoneessa tikitti herätyskello ja jostain kuului rapinaa,
Pekka heräsi outoon kolahdukseen ja haukkoi henkeään,
Jossain kaukana susi ulvoi,
Pekan sydän hakkasi yhä kovemmin ja kovemmin,
Oksat ikkunoiden takana hakkasivat huoneen ikkunaa,
Ukkonen jyrisi ja myrsky yltyi,
Samassa Pekka kuuli ovelta koputuksen,*

Koira astui sisään.

4. Toiminta: *Kohtauksen äänisuunnittelu*

TAVOITE: Luoda selkeä äänisuunnitelma, jossa käsikirjoitusta ja siinä esiintyviä roolihahmoja, tiloja ja tunteita tukevat äänet ja äänitehosteet, luoda esitykseen selkeä ALKU ja LOPPU (esim. alku- ja lopputunnari), oppilaat tutustuvat ajoituksen merkitykseen → äänen on seurattava aina mitä lavalla tapahtuu!

Apukysymyksiä ennen työskentelyä:

Äänisuunnittelu lähtee käsikirjoituksesta:

- > mitä ääniä tarvitaan?
- > millainen äänimaisema tähän sopii?
- > onko näytelmässä jokin tunnari tai sisältykö siihen ääniefektejä?

Toiminta:

- oppilaat tuottavat omia ratkaisuja käsikirjoituksen pohjalta esim. äänitehosteisiin käytäen soittimia, epäsoittimia, syntetisaattoria sekä mikrofoneja
- Kun äänet on suunniteltu, harjoitellaan oikeat iskun paikat eli yhdistetään ääni toimintaan lavalla → luetaan käsikirjoitus läpi ja harjoitellaan äänitehosteiden sekä äänimaisemien iskut

Äänityöpajan jälkityöskentely

“TSSH, ÄÄH, PAM, MITÄ LAVALLA TAPAHTUU?”

Seuraavan harjoitteen voi tehdä jälkityöskentelynä Kansallisteatterin teatterityöpajan jälkeen. Ennen työskentelyä voidaan etsiä luokasta epäsoittimia: kaikki esineet, joista saa jonkinlaista ääntä ovat loistavia epäsoittimia eli ei muuta kuin mielikuvitus käyttöön!

TAVOITE: yhdistää toimintaa ja ääntä sekä äänitehosteita, keskittyä mitä “lavalla” tapahtuu: äänten iskujen sekä erilaisten tunnelmien luominen, uusien epäsoittimien sekä kehonäänten

tutkaileminen ja löytäminen, jokaisen oppilaan osallistaminen äänen tuottamiseen ja äänen ja tarinan yhdistämiseen

- Oppilaat jaetaan neljän hengen ryhmiin
- Kaksi oppilasta ryhmästä valitsevat luokan tekemästä kohtauksesta itselleen hahmot (esim. Aasi ja Sebu) ja liikkuvat tilassa (luokka, sali, piha yms.). Ryhmä valitsee hahmoilleen myös paikan (esim. bussipysäkki), jossa kohtaaminen tapahtuu, kyseessä improvisoitu kohtaaminen, jossa saa puhua, mutta pääpaino toiminnassa
- Kaksi muuta oppilasta tekevät samalla ääniä ja äänitehosteita kohtauksen hahmoille, jotka liikkuvat tilassa
- Halutessa pienryhmät voivat näyttää oman improvisoidun minikohtauksensa koko luokalle