

T A I K A B O X

BORN OLD – TIETÄJÄ IÄNIKUINEN

aktiviteettipaketti



Tämä aktiviteettipaketti on luotu Born Old – Tietäjä Iänikuinen -esityksen lisämateriaaliksi alakoulujen opettajien ja oppilaiden käyttöön. Kerromme, kuinka loimme monitaiteellisen esityksen Kalevalasta sekä tarkastelemme esityksen erityispiirteitä. Mukana on teokseen liittyviä luovia tehtäviä, joita opettajat voivat soveltaa tarpeen mukaan eri-ikäisille osallistujille sopiviksi.

Sisältö

Johdanto	3
Ketkä teoksessa työskentelevät?	3
Miksi valitsimme Kalevalan?	4
Miten loimme esityksen?	4
Mitä hahmoja kohtaamme esityksessä?	5
tehtävä: hahmo	5
Mitä esityksessä tapahtuu?	6
tehtävä: tarinan kaari	6
Mitä muuta nähtävää ja kuultavaa esityksessä on?	7
tehtävä: puvustus	7
paperilintu	9
tehtävä: lentävä lintu	10
paperivene	11
tehtävä: sampo	13
tehtävä: kalevala räp	14
Mitä tarkoittaa...?	15

Johdanto

Heippa! Me olemme Tanja ja John TaikaBox ry:stä. Perustimme TaikaBox ry:n alunperin Iso-Britanniassa yli kymmenen vuotta sitten. Ouluun päädyimme vuonna 2015. Yhdistämme tanssia ja teknologiaa eri tavoin luodaksemme ihmisille uusia tapoja kokea tanssia. Olemme luoneet yli 40 esitystä vuosien varrella, mutta Born Old – Tietäjä länikuinen on meidän ensimmäinen lapsille suunnattu teos.



Ketkä teoksessa työskentelivät?



Koreografi
Tanja Råman



Videotaiteilija
John Collingswood



Tanssija/laulaja
Marjo Kiukaanniemi

Loimme teoksen alunperin vuonna 2018 yhteistyössä JoJon – Oulun tanssin keskuksen kanssa. Teoksessa esiintyy tanssija/laulaja Marjo Kiukaanniemen, joka muuntautuu tarinankertojasta Väinämöiseksi, merihiviöksi ja vaikka miksi. Vaikka John ei teoksessa tanssikaan, niin hän silti esiintyy siinä. Hän luo projisoinnit ja äänimaailmat yhdessä Marjon kanssa livenä esityksen aikana. Jokainen esitys on ainutlaatuinen kokemus.

Born Old – Tietäjä länikuinen -teos on monitaiteellinen, jossa yhdistyy eri taiteen alat, kuten tanssi, musiikki, sanataide ja mediataide. Teoksen käsikirjoitusta kehitettiin yhteisvoimin. Sitä on kehitetty eteenpäin uusien esitysten myötä. Tanja ja Marjo loivat yhdessä teoksen koreografian eli sen, miten esityksessä liikutaan ja toimitaan. Marjo tuotti liikemateriaalia Tanjan antamien ohjeiden ja ohjauksen mukaan. John kehitti interaktiiviset projisoinnit käsikirjoituksen ja koreografian pohjalta. Marjo loi esityksen laulut sekä äänimaailman yhdessä Johnin kanssa. Kaikkia elementtejä puvustusta myöten kehitettiin samanaikaisesti, jolloin kaikki osa-alueet vaikuttivat kaikkeen. Teoksen tutkimusvaiheessa ryhmässä työskenteli myös tanssitaiteilija Titta Court. Hänen ammattitaitoaan hyödynnettiin mm. henkilöhahmojen kehittämisessä.

Miksi valitsimme Kalevalan?

Suomeen muutettuamme mietimme, että mikä voisi olla hyvä teema uudelle teokselle. Silloin tuli mieleeni Kalevala. Minä en lapsena tykännyt Kalevalasta, koska se tuntui niin tavattoman tylsältä ja vaikealta ymmärtää. Aikuisena kuitenkin harmittelin sitä, etten ollut lapsena tutustunut Kalevalaan paremmin. John puolestaan ei juuri ollut kuullutkaan Kalevalasta. Niinpä päätimme, että meidän oli aika tutustua Suomen kansalliseepokseen. Voisimme samalla tehdä siitä nykyaikaisen esityksen, jossa yhdistyisi ajankohtainen ekologinen teema sekä teknologia. Teknologian hyödyntäminen on hyvin tärkeää meidän taiteellisessa työskentelyssämme. Ajattelimme, että sen avulla saattaisimme innostaa nykypäivän lapsia (jotka ovat hyvin näppäriä teknologian käyttäjiä) myös tutustumaan kansalliseepokseemme uudella tavalla.



Miten loimme esityksen?



Kalevalan tiivistäminen 30 minuutin esitykseksi ei ollut helppo tehtävä. Kalevalaiset runot rönstyivät ja niissä esiintyy monia mielenkiintoisia hahmoja, kuten Väinämöinen, Joukahainen, Kullervo, Ilmarinen, Lemminkäinen, Louhi jne. Kalevalan tarinat ovat paikoin myös hyvin raakoja tai nykyajan ajatteluun muutoin sopimattomia. Kehittääksemme napakan esityksen jouduimme karsimaan tekstiä todella paljon. Teimme tarinoista tiivistelmiä ja yhdistelimme tapahtumia kokonaisuuksiksi sekä teimme muistiinpanoja henkilöhahmoista. Aloitimme kehittämään esitystä käytännössä vuonna 2016, jolloin työskentelimme Marjon kanssa ensimmäistä kertaa. Kehitimme henkilöhahmoja tanssin avulla eteenpäin. Oli hauska nähdä, kuinka kalevalaiset hahmot alkoivat heräillä henkiin, saada erityisiä piirteitä ja liikkua tietyllä tavalla.

Testasimme myös teknologiaa käytännössä ja päädyimme kehittämään esitystä ympyrän muotoisella tanssilattialla, jotta saisimme yleisön lähelle. Tanssi, tarinankerronta, laulut, projisoinnit ja puvustus muokkaantuivat yhtä aikaa toinen toisiinsa vaikuttaen. Toimimme välillä myös pientä yleisöä mukaan harjoitustilaan saadaksemme heiltä suoraa ja totuuden mukaista palautetta. Sen avulla teosta vietiin eteenpäin. Maaliskuussa 2018 esitys saatiin valmiiksi ja esitettiin ensimmäisen kerran Oulun Teatterin Vinttikamarissa.



Me tykkäämme Born Old – Tietäjä länikuinen -esityksestä, joten se on säilynyt meidän kiertueohjelmistossamme jo kolmatta vuotta. Olemme kehittäneet siitä myös norjan- ja ruotsinkieliset versiot: Født Gammel ja Född Gammal sekä suunnittelemme parhaillaan teoksesta uusia erikielisiä esityksiä. Born Old – Tietäjä länikuinen -teoksen parissa on aina ollut hauska työskennellä. Olemme nähneet esityksen jo todella monta kertaa, mutta yhä se kutkuttaa nauruhermojamme.

Mitä hahmoja kohtaamme esityksessä?



Born Old – Tietäjä länikuinen -esitys on seikkailu, jossa ensimmäisenä tapaamme matkalaisen, joka kertoo meille tarinan Väinämöisestä, esityksemme sankarista.

Päätimme luoda Väinämöisestä päähenkilön, koska hän osasi taikoa runoillaan ja lauluillaan. Väinämöinen sopi hyvin ekologiseen teemaamme, koska hän käytti taikavoimiaan kasvien ja puiden kasvattamiseen. Väinämöinen on myös helppo kuvitella hauskan näköiseksi koukkujalkaiseksi ja koukkuselkäiseksi vanhaksi mieheksi. Tämä auttoi meitä kehittämään mielenkiintoista liikemateriaalia sekä antoi ideoita puvustukseen. Väinämöisen hahmo on myös hyvä vastakohta Marjon esittämälle tarinankertojalle.

Teoksessamme nähdään myös muita hahmoja, kuten Iku-Turso (merihirviö), Ututyttö ja Louhi (Pohjolan emäntä).

Tehtävä: hahmo

- Tutustu Kalevalaan ja tutki, millaisia hahmoja siellä esiintyy. Voit myös pyydä opettajaasi kertomaan kalevalaisista hahmoista.
- Valitse tämän jälkeen yksi kalevalainen hahmo: henkilö tai jokin muu hahmo.
- Mieti, miksi se on kiinnostava? Kuvittele, miltä se/hän näyttää ja kuulostaa? Miten se/hän liikkuu? Minkälaisia ominaisuuksia ja taitoja sillä/hänellä on? Mitä se/hän tekee?
- Kirjoita, piirrä, maalaa tai luo pieni tanssi valitsemastasi kalevalaisesta hahmosta.
- Voit myös tutkia hahmoa tarkemmin tekemällä siitä useita luonnoksia eri tyylejä käyttäen. Tanssimalla saatat löytää hahmostasi jotain sellaista, mitä et välttämättä saa selville piirtämällä tai kirjoittamalla. Jos hyödynnät monitaiteellista työskentelymenetelmää, niin kannattaa aina välillä palata aikaisempiin luonnoksiin ja täydentää niitä myöhemmin.
- Käytä mahdollisimman paljon mielikuvitusta henkilöhahmon kehittämisessä.
- Millainen sinun kalevalaisesta hahmostasi tuli? Esittele hahmosi muille.

Mitä esityksessä tapahtuu?

Esityksellämme on selkeä tarinan kaari: aloitus, keskikohta ja lopetus. Alussa luomme tunnelmaa ja pohjustamme tapahtumien kulkua eli juonta. Esitys alkaa siitä, kun matkalainen saapuu esitystilaan ja haluaa kertoa meille tarinan Väinämöisestä. Tarinan alussa matkaamme ajassa takaperin maailman syntyyn saakka. Kalevalan mukaan maailma syntyi Sotka-linnun munista, jotka rikkoutuivat ja niistä ilmestyivät maa, taivas, aurinko, kuu ja tähdet. Tuonne autioon maailmaan syntyi myös Väinämöinen, joka oli jo syntyessään vanha mies koukkuselkineen ja pitkin partoineen.

Tarinan juoni alkaa pikku hiljaa kehittyä, kun Väinämöinen loihtii taioillaan Kalevalan kauniin puutarhan, mutta on siellä yksinäinen ja siksi hän päättääkin lähteä Pohjolaan etsimään itselleen vaimoa. Matka on pitkä ja vaivalloinen, mutta hän pääsee kuin pääseekin perille Pohjolaan. Koska Väinämöinen on loukkaantunut matkallaan, Louhi Pohjolan emäntä, etevä noita parantaa hänet terveeksi. Vastapalkaksi Väinämöinen lupaa korjata Louhen omistaman, rikkauksia tuottavan koneen – Sammon. Väinämöinen saa taioillaan Sammon korjattua. Harmikseen hän huomaa, että Sampo tekee ihmisistä ahneita ja kateellisia. Niinpä Väinämöinen päättää ottaa taikansa takaisin Sammon sydäimestä. Tämä on juonen käänne ja päähenkilömme toiminta muuttaa suuntaa.

Väinämöinen laulaa Pohjolan väen uneen, pysäyttää Sammon, laittaa taikansa puiseen lippaaseen ja lähtee hiljaisuudessa soutamaan veneellä takaisin kohti Kalevalaa. Kun Louhi herää, hän on hyvin vihainen Väinämöiselle ja lähettää tämän kintereille kolme vastusta: Iku-Turson (merihirviön), Ututyttö sekä Ukko ylijumalan. Miten Väinämöisen käy? Esityksen vauhti kiihtyy ja tunnelma jännittyy loppua kohti.

Onneksi Väinämöinen osaa soittaa. Väinämöinen kesyttää ensiksi Iku-Turson kauniilla kanteleen soitollaan, eikä merihirviö syökään häntä. Tämän jälkeen Väinämöinen karkottaa Ututyttö luoman sankan sumun raskaalla kanteleen soitollaan. Lopuksi Väinämöinen kamppailee Ukko ylijumalan kanssa. Taistelu on hurja ja Väinämöisen vene hajoaa. Väinämöinen raahautuu viimeisillä voimillaan rannalle lippaansa kanssa. Rannalla hän kohtaa matkalaisen, jolle hän antaa lippaansa sekä tehtävän. Matkalaisen tehtävänä on matkustaa lasten luo, kertoa Väinämöisen tarinaa ja jakaa Väinämöisen lippaan sisältöä tuleville sukupolville, jotta nämä kylväisivät ainaista onnea ympärilleen. Esitys loppuu siihen, kun matkalainen jakaa jokaiselle katsojalle pienen siemenen, jota hän kehottaa kasvattamaan ja huolehtimaan. Ekologisella teemalla pyrimme opettamaan katsojia hyvyiden jakamiseen ja ympäristöstä huolehtimiseen. Sitten matkalainen sanoo hyvästit ja jatkaa matkaa uuteen paikkaan.

Tehtävä: tarinan kaari

Voit tehdä tämän tehtävän itsenäisesti, pienessä ryhmässä tai opettajan johdolla.

- Tutki yllä olevaa esityksemme rakennetta tai käykää sitä opettajan kanssa läpi. Mitä tapahtuu tarinan alussa, keskikohdassa ja lopussa? Keskustelkaa havainnoistanne.
- Etsi omalle kalevalaiselle hahmollesi seikkailu. Käytä samaa tarinan kaarta: alku - keskikohta - loppu. Mitä kussakin kohdassa tapahtuu? Alapuolelta löytyy apukysymyksiä.
- Voit toteuttaa tarinasi piirtämällä, maalaamalla, tanssimalla, kirjoittamalla tai jollakin muulla keksimälläsi tavalla.
- Esittele tarinasi jollekin toiselle tai pienelle ryhmälle.
- Muista, ettei ole yhtä ainoaa tapaa luoda tai kertoa tarinaa.

Apukysymykset:

Alku: Miten seikkailusi voisi alkaa? Mitä tapahtuu alussa? Mitä tiedämme tarinan päähenkilöstä? Millainen tunnelma on tarinan alussa?

Keskikohta: Mitä tarinan keskikohdassa tapahtuu? Mitä päähenkilö tekee? Millainen on tunnelma tarinan keskikohdassa? Millainen juonen käänne tarinassasi voisi olla?

Loppu: Miten tarina päättyy? Tapahtuuko jotain ratkaisevaa? Miten päähenkilön käy? Mikä on tunnelma tarinan lopussa? Opimmeko tarinasta jotain?

Mitä muuta nähtävää ja kuultavaa esityksessämme on?

Esityksessämme on Väinämöisen ja jännittävän tarinan lisäksi myös muita mielenkiintoisia yksityiskohtia, kuten muokkautuva puvustus, esityksessä käytetyt esineet, interaktiiviset projisoinnit, Sampo – tuo rikkauksia tuottava kone sekä kalevalaiset loitsut ja laulut.



Esityksemme puvustus on monikäyttöinen. Hyvin pienillä muutoksilla Marjo muuttuu tarinankertojasta Väinämöiseksi, merihirviöksi ja Louheksi. Yksinkertaiset muutokset säästävät aikaa, sillä kaikki asusteen vaihdot täytyy tehdä näyttämöllä katsojien edessä. Vaihtojen täytyy olla nopeita myös siksi, ettei esityksen tunnelma kärsisi. On myös jännittävää keksiä, kuinka juonta ja esityksen tunnelmaa voidaan tukea puvustuksen avulla. Tarinankertojan kalevalainen kaulakoru, joka on punottu villalangasta, muuntuu Väinämöisen parraksi. Väinämöisen takin kääntöpuoli on karvainen ja se puolestaan muuntuu merihirviön turkiksi.

Puvustus vaikuttaa myös Marjon tanssimiseen. Sen avulla eri hahmojen, kuten Iku-Turson lemmikkieläinmäinen persoona ja liikekieli tulee esiin.

Tehtävä: puvustus

Voit toteuttaa tämän tehtävän itsenäisesti, pienessä ryhmässä tai opettajan johdolla.

- Palaa valitsemaasi kalevalaiseen hahmoon. Jos työskentelette ryhmässä valitkaa yksi hahmo, johon keskitytte.
- Millainen asuste sopisi tälle hahmolle? Minkä värinen? Minkä tyylinen? Mistä materiaaleista se on tehty? Voisiko asu olla tehty jostakin muusta kuin kankaasta? Kuuluuko puvustukseen jotain lisukkeita tai esineitä?
- On hyvä myös pohtia miksi valitsette tietyn värin, tyylin tai materiaalin? Yritä löytää jokin linkki esim. hahmon luonteeseen tai sen/hänen toimintaan, jotta puvustuksesta tulee mahdollisimman käytännöllinen ja rooliin sopiva.
- Kerätkää erilaisia materiaaleja ja kokeilkaa luoda niistä hahmolle asu.
- Kun asu on valmis, pukekaa se päälle ja kokeilkaa liikkua siinä. Miten asu saa hahmon liikkumaan, äänteleämään tai muutoin kommunikoimaan ja toimimaan? Voiko asua pienesti muuttamalla (esim. kääntämällä hihoja, vaihtamalla jonkin puvustuksen osan paikkaa tai irrottamalla siitä jotakin pois) muuttaa myös hahmoa, sen persoonaa tai tapaa liikkua?
- Jos toteutatte puvustuksen osana laajempaa projektia esim. luotte esityksen, niin puvustus on hyvä kehittää samaan aikaan esityksen kanssa, jotta se voi vaikuttaa hahmojen kehitykseen, niiden liikkumiseen ja persoonaan.

Tarinan juonta viedään eteenpäin myös esityksessä käytettyjen esineiden avulla. Yleensä emme käytä mitään esineitä tanssiesityksissämme. Mutta koska Born Old – Tietäjä länikuinen -esitys perustuu Kalevalaan, antaa se mahdollisuuden kokeilla, kuinka esineiden avulla voimme syventää tarinaa. Esineiden valinta on kuitenkin tarkkaa puuhaa, jotta ne eivät vie liikaa huomiota tai tilaa. Meidän esityksessä on vain neljä esinettä: laukku, paperilintu, paperivene sekä puinen lipas. Tarinankertojalla on laukku, jossa kaikki muut tavarat ovat esityksen alkaessa piilossa. Laukku sopii hyvin matkalaisen hahmolle osaksi tämän puvustusta. Laukussa on myös kaiutin, josta esityksen äänimaailma osittain soitetaan yleisölle. Näin saadaan aikaan vaikutelma siitä, että musiikki tulee lähemmäs ja katoaa kauemmas matkalaisen mukana.

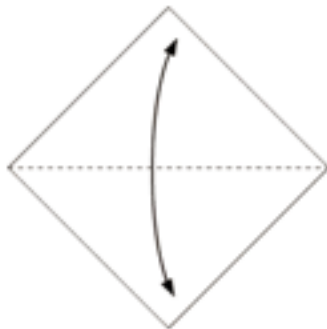
Sopivat esineet auttavat kuljettamaan tarinan juonta eteenpäin ja saavat mielikuvituksen laukkaamaan. Esityksessämme paperivene kuljettaa Väinämöistä kohti Kalevalaa lattiaan projisoiduilla aalloilla. Esine voi konkreettisesti tulla huomion keskipisteeksi aivan kuin se olisi toinen esiintyjä. Mielenkiintoista paperiveneessä on sen koko suhteessa oikeaan veneeseen sekä Marjoon. Paperivene ja siellä soutava tarinan Väinämöinen ovat pieniä verrattuna merihirviöön, Ututyttöön ja Ukko ylijumalaan. Esineiden materiaaleihin kannattaa myös kiinnittää huomiota. Me valmistimme paperiveneen ruskeasta leivinpaperista. Ruskea väri näkyi paremmin lattiaan projisoidussa aallokossa. Iku-Turson pureskellessa venettä sekä Ukko ylijumalan repiessä veneen palasiksi leivinpaperista lähti myös mukava rapiseva ääni, joka tehosti tunnelmaa.



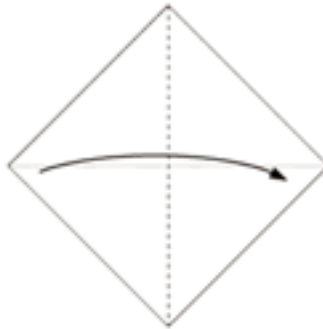
Sotka-lintua varten puolestaan valitsimme hieman paksumman valkoisen paperin, johon oli lisätty kauniita hile kuvioita. Näin saimme aikaan tukevan linnun, jota oli helppo käsitellä tanssin aikana ja joka myös näytti korealta. Paperilintu ja -vene ovat visuaalisesti kauniita ja tarjoavat hyviä mahdollisuuksia kehittää tanssia. Esityksessämme paperilintu esittää Sotka-lintua, joka etsii pesimispaikkaa. Koska sitä ei löydy, veden emonen alkaa nostella jäseniään linnulle laskeutumisalustaksi.



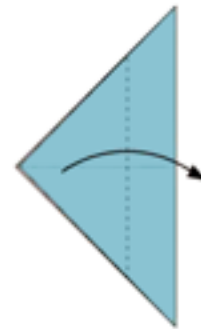
paperilintu



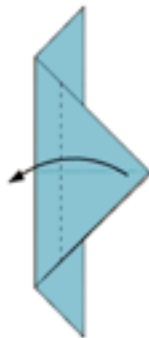
1. Taita neliskulmainen paperi kulmittain puoliksi katkoviivan mukaisesti ja avaa uudelleen auki. Näin luot aputaitoksen, joka helpottaa taittelua seuraavissa vaiheissa.



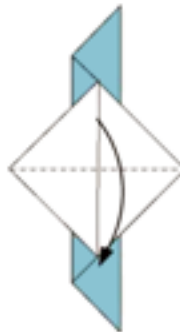
2. Taita jälleen kulmittain puoliksi, mutta pystysuorasti eli vastakkaiseen suuntaan kuin kohdassa 1.



3. Taita katkoviivaa pitkin kuvan mukaisesti.



4. Avaa syntynyt kolmio neliöksi katkoviivaa pitkin.



5. Taita puoliksi..



6. Taita linnulle siipi katkoviivan mukaisesti. Tee sama myös toiselle puolelle.



7. Tehdäksesi linnulle nokan, taita aputaitokset edestakaisin kuvan osoittamalla tavalla.



8. Taita nokka alaspäin taskuun aputaitoksia pitkin.



9. Lintu on valmis!

Näin valmistat paperilinnun: https://youtu.be/-kobdr_oAaw

Tehtävä: lentävä lintu

Voit toteuttaa tämän tehtävän pareittain tai ryhmässä opettajan johdolla.

- Valmista ensin paperilintu (ohje edellisellä sivulla).

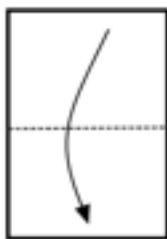
Ryhmässä

- Jos työskentelette ryhmänä, niin voitte aluksi kokeilla, kuinka lintuparvi lentää. Riippuen osallistujien määrästä ja iästä on hyvä aluksi luoda yhteiset säännöt lentämiselle. Lentäväthän linnut tarpeeksi isossa tilassa, jotta ne eivät törmäile toisiinsa? Aluksi lintujen on hyvä laskeutua lennättäjän omalle keholle. Voitte ideoida yhdessä opettajan kanssa, mille kehon osalle linnut kulloinkin laskeutuvat. Voisivatko ne laskeutua korvalle, varpaiden päälle, selkään tai vaikka polvitaiteeseen?
- Musiikki on hyvä työkalu ryhmätyöskentelyssä. Kun musiikki soi, linnut voivat lentää tilassa eri suuntiin ja eri tasoilla väistellen toisia lintuja. Kun musiikki loppuu, on lintujen löydettävä laskeutumisalusta lennättäjän omalta keholta mahdollisimman nopeasti. Voitte yhdessä päättää, mille kehon osalle lintu seuraavaksi laskeutuu tai kukin voi päättää sen itse. On hyvä yrittää pysyä ottamassaan asennossa ja vaikka antaa linnun tasapainoilla laskeutumisalustalla hetken ilman, että siitä pitää kiinni. Kun musiikki jatkuu, linnut jatkavat lennättämistä tilassa.
- Voitte päättää lentävätkö linnut yhtä aikaa matalalla (lähellä lattiaa), keskitasolla vai korkealla. Miten voisi liikkua lähellä lattiaa? Tai lennättämään lintua mahdollisimman korkealla ilman, että lennättäjä päästää linnusta irti?
- Kun lentäminen ja laskeutuminen sujuvat hyvin, voitte puolittaa ryhmän kahteen ja ryhmät voivat esittää tanssin toisilleen improvisaationa eli liikkeitä ja asennot luodaan esittämishetkellä.
- Tämän jälkeen voitte kokeilla osaisivatko linnut laskeutua myös jonkun toisen lennättäjän keholle? Tämä vaatii tarkkaavaisuutta. Linnut voivat laskeutua joka kerta eri henkilön keholle tai voitte edetä työskentelemään pareittain.

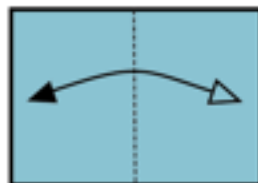
Pareittain

- Kun työskentelette pareittain, toinen parista voi lennättää lintua eri tasoissa ja toinen voi liikkua tilassa luoden mitä mielikuvituksellisempia asentoja linnun laskeutumisalustaksi.
- Opettaja voi soittaa musiikkia taustalla, kuten aikaisemmassakin harjoitteessa. Musiikki voi olla myös koko ajan taustalla ja parit pysähtelevät asentoihin omaan tahtiin.
- Muistakaa ajoittain vaihtaa rooleja.
- Kokeilkaa rohkeasti eri tasoja: lähellä lattiaa, keskitasolla sekä kurkottamalla ja hyppäämällä mahdollisimman korkealle.
- Kokeilkaa myös tanssia lähellä ja kaukana toisistanne.
- Parin kanssa voitte päättää koreografioitteko tanssin vai improvisoitteko sen – eli päätättekö tarkasti, mitä tapahtuu missäkin kohtaa tanssia vai luotteko koko tanssin esityshetkellä.
- Jos päätätte koreografioda tanssin, niin muistelkaa äskeistä tanssianne. Minkä kehon osien päälle lintu laskeutui? Valitkaa näistä asennoista ja kehon osista 3-5 mielenkiintoisinta ja laittakaa ne järjestykseen.
- Tämän jälkeen suunnitelkaa, missä tilan kohdassa kukin asento esitetään?
- Tämän jälkeen keksikää, miten liikkua paikasta ja aennosta toiseen. Suunnitelkaa samalla tavalla myös linnun lentoreitti. Mitkä olivat linnun mielenkiintoisimmat lentoreitit äskeisessä harjoituksessa?
- Muistakaa vaihdella tasoja. Ensimmäinen lentoreitti voi liikkua esim. keskitasossa, laajalla alueella. Seuraava reitti saattaa liikkua lähellä lattiaa ja esim. lähellä paria. Kolmas lentoreitti puolestaan saattaa liikkua mahdollisimman ylhäällä, laajalla alueella. Lennot voivat olla myös eri pituisia: pieni pyrähdys tai pitkä liito. Näin saatte vaihtelua tanssiinne.
- Toistakaa tanssia, kunnes muistatte asentojen ja lentoreittien järjestyksen sekä niiden ajoitukset. Tanssinne on valmis ja voitte esittää sen muille.
- Esiintyminen on tärkeä osa oppimista. Esiintyjä voi olla yksi tai useampi pari kerrallaan riippuen tilasta ja esiintyjien rohkeudesta. Osallistujien on hyvä saada positiivista huomiota ja kannustusta, jotta varmuus esiintymiseen kasvaa.
- On myös tärkeää, että opimme katsomaan tanssia. Katsojille on hyvä antaa tehtävä ennen esityksen alkua ja pyytää heitä tarkkailemaan mm. mille kehon osille lintu laskeutui tanssin aikana ja millaisia lentoratoja he huomasivat lintujen lentävän (matala, keskitaso, korkea)? Millainen tunnelma esityksessä oli? Jäikö jokin tietty liike mieleen?

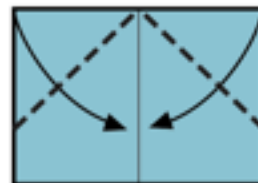
paperivene



1. Taita suorakulmion muotoinen paperi (A4) puoliksi.



2. Taita puolikas suorakulmio uudelleen puoliksi. Avaa taitos.



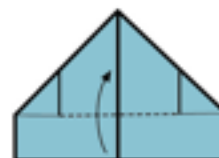
3. Taita kaksi ylintä kulmaa keskiviivalle.



4. Taita alareuna ylöspäin.



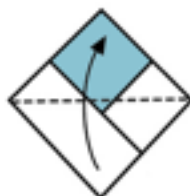
5. Taita kulmien reunat kolmion taakse. Käänä ympäri.



6. Taita toinenkin alareuna ylöspäin.



7. Avaa alareunoista vetämällä, jotta saat alakulmat vastakkain. Käänä sivuttain ja litistä neliöksi.



8. Nosta alakulma ylöspäin. Käänä ympäri ja tee sama myös toiselle puolen.



9. Avaa alareunoista vetämällä, jotta saat alakulmat vastakkain, kuten kohdassa 7. Käänä sivuttain ja litistä pieneksi neliöksi.



10. Ota kiinni yläreunoista ja vedä niitä varovaisesti alas ja pois päin toisistaan.



11. Vene on valmis!

Näin valmistat paperiveneen: https://youtu.be/mVhwi_8Xe44

Born Old – Tietäjä länikuinen esityksessä rakensimme Sammon videoprojisoinnin, liikkeen ja äänen avulla. Näemme lattialla eri kokoisista ja näköisistä hammasrattaista koostuvan projisoidun kuvan. Marjo siirtyy ensimmäisen hammasrattaan keskelle ja tekee yhden voimakkaan liikkeen ja samalla selkeän mekaanisen äänen. Projisoitu ratas alkaa pyöriä ja samalla kuulemme Marjon tekemän äänen toistuvan kaiuttimista ääniluuppina. Marjo siirtyy seuraavan hammasrattaan keskelle ja tekee uuden liikkeen ja uuden äänen. Tämäkin hammasratas alkaa pyöriä ja uusi ääni lisätään jo olemassa olevaan ääniluuppiin. Marjo siirtyy seuraavaan hammasrattaaseen. Näin pikku hiljaa koko koneisto lähtee käyntiin ja samalla muodostuu liikesarja ja koneen ääniraita.



Tehtävä: Sampo

- Luo oma Sampo. Millainen on sinun Samposi? Voit toteuttaa tämän tehtävän itsenäisesti, pienessä ryhmässä tai opettajan johdolla.
- Voit luoda Sammon kirjoittamalla, piirtämällä, rakentamalla materiaaleista, tanssimalla, äänimaailman avulla tai näitä yhdistelemällä.

Tanssin perussarja (vaihe 1)

- Tanssia varten tarvitset tarpeeksi vapaata tilaa.
- Pyydä opettajaasi toimimaan koreografina, joka kertoo, milloin edetään tehtävän seuraavaan vaiheeseen.
- Keksi 4-5 liikettä itsenäisesti tai pienessä ryhmässä. Jos työskentelette ryhmässä, niin silloin jokainen ryhmän jäsen voisi luoda yhden liikkeen ja opettaa sen ryhmän muille jäsenille. Sampo on mekaaninen kone. Minkälaiset liikkeet näyttäisivät mekaanisilta?
- Laittakaa liikkeet järjestykseen ja toistakaa niitä, kunnes muistatte niiden järjestyksen. Jokaista liikettä kannattaa toistaa useampaan kertaan ennen kuin siirtyy seuraavaan liikkeeseen. Tämä lisää tanssin mekaanista vaikutelmaa. Tanssin perussarja on nyt valmis. Voitte joko esittää tämän muille tai edetä tehtävän seuraavaan vaiheeseen.

Tanssin kehittäminen (vaihe 2)

- Päättäkää, missä kohdassa tilaa kukin liike tehdään. Aluksi voitte asettaa lattialle vaikka muistilapun kutakin liikettä varten.
- Toistakaa liikkeet tilassa, kunnes muistatte niiden paikat ja järjestyksen.
- Muodostakaa jono ensimmäisen muistilapun eteen. Kun tanssi alkaa jonon ensimmäinen astuu Sammon ensimmäiseen hammasrattaaseen (muistilapulle). Kun hän siirtyy seuraavaan hammasrattaaseen, jonon seuraava astuu tanssin ensimmäiseen kohtaan. Näin koneen jokainen hammasratas käynnistyy pikku hiljaa. Näin syntyy kaanon eli samat liikkeet kulkevat yksi toisen jälkeen koko ryhmän läpi.
- Ryhmän jokainen tanssija käy läpi jokaisen kohdan. Voitte päättää, kuinka monta kertaa kierrätte koneiston läpi ennen kuin jonon ensimmäinen astuu pois viimeisestä hammasrattaasta, sitten toinen jne, kunnes jonon viimeinen toistaa viimeiset liikkeet, astuu pois viimeisestä hammasrattaasta ja tanssi päättyy. Voitte joko esittää kaanonin muille tai kehittää koreografiaanne eteenpäin.
- Seuraavaksi voitte keksiä, millaisella liikkeellä siirrytte hammasrattaasta toiseen eli muistilapulta toiselle. Mitä mielikuvituksellisempia tapoja liikkua sen parempi. Kokeilkaa liikkua eri tasoissa: lähellä lattiaa, keskitasolla sekä mahdollisimman korkealla mm. hyppien. Kokeilkaa liikkumisessa myös eri nopeuksia: hidasta ja nopeaa. Jokainen ryhmän jäsen voi keksiä yhden siirtymistavan, jonka toiset opettelevat tai kukin voi keksiä kaikki hammasrattaiden väliset siirtymistavat itse. Yrittäkää välttää tavallista kävelyä. Se on hieman tylsää katseltavaa.
- Toistakaa koko tanssi alusta loppuun useampaan kertaan. Voitte joko esittää tämän muille tai edetä tehtävän seuraavaan vaiheeseen.

Tanssi ja ääni (vaihe 3)

- Voitte tehostaa liikkeitä ja lisätä mekaanista tunnelmaa keksimällä jonkin erityisen äänen kutakin hammasratasta varten. Miltä koneen äänet voisivat kuulletta? Miltä kukin jo keksimänne liike voisi kuulletta? Mitä mielikuvituksellisempia ääniä sitä parempi.
- Toistakaa liike ja ääni kussakin kohdassa useampaan kertaan. Tarvitaanko ääntä myös hammasrattaasta toiseen siirryttäessä? Voitte liikkua hammasrattaiden välit hiljaisuudessa tai keksiä niille omat äänensä.
- Voitte kiepauttaa tämän koko tehtävän ylösalaisin ja aloittaa vaikka keksimällä ensin mekaaniset äänet ja vasta sen jälkeen luoda niille liikkeet ja muu koreografia. Suuremmassa monitaiteellisessa projektissa ääni ja liike voidaan tuottaa samanaikaisesti, kun osa osallistujista luo äänimaailman ja toiset koreografian. Oppilaille voidaan myös jakaa eri rooleja ja he voivat työskennellä esim. tanssijana, koreografina, muusikkona ja puvustajana. Tällaisessa yhteistyössä on hyvä muistaa hyödyntää kaikkien ideoita.
- Hienoa – Sampo on nyt täysin valmis!! On aika esittää se muille.

Tarinankerronnan, tanssin ja projisoinnin lisäksi esityksessämme on keskeistä kalevalaiset laulut ja loitsut. Osa sanoituksista on suoria lainauksia Kalevalasta. Tästä hyvänä esimerkkinä, kun Väinämöinen kuiskuttelee maahan ja loitsuaa kasvit ja puut kasvamaan. Osa laulujen sanoista on itse luotuja, kuten kun Väinämöinen laulaa Pohjolan väen uneen paetakseen Louhen vihaa. Omat sanoitukset on muokattu Kalevalan tyyliksi.

Tehtävä: Kalevala räp

Runo

- Luo oma kalevalainen runo, laulu tai räppi. Voit työskennellä itsenäisesti, pienessä ryhmässä tai opettajan johdolla.
- Tutki Kalevalaa ja etsi sieltä 10-15 mielenkiintoista sanaa ja listaa ne paperille. Tarvittaessa voit pyytää opettajaa lukemaan Kalevalasta lyhyitä pätkiä ja yhdessä valitsette teksteistä mieleenpainuvimmat sanat. Kirjatkaa ne ylös.
- Miksi nämä sanat kiinnostavat? Mikä saa nämä sanat näyttämään, kuulettamaan ja tuntumaan kalevalaisilta? Keskustelkaa opettajan kanssa.
- Kokeile keksiä valitsemillesi sanoille riimejä eli sanoja, joiden loppusointu on samanlainen kuin valitsemillasi kalevalaisilla sanoilla.
- Keksi vähintään 5 omaa kalevalaista sanaa ja lisää ne listaan. Muista, ettei näiden sanojen tarvitse olla oikeita sanoja. Voit luoda kalevalaisia sanoja mm. verbeistä eli tekemistä kuvaavista sanoista muokkaamalla sanojen loppuja. Meidän esityksessä 'liittää' sanasta tuli 'liitelevi', 'hoivata' sanasta 'hoivaelevi' jne.
- Muodosta listallasi olevista sanoista runo. Runo voi olla lyhyt ja ytimekäs tai se voi olla pitkä ja rönsyilevä. Siinä voi olla riimejä tai voit keksiä, kuinka kertoa aikaisemmin tekemäsi tarina runomuodossa.
- Voit lisätä runoon tarvittaessa muita sanoja väliin, kunhan säilytät runossa kalevalaisen tunnelman.
- Lue runo ääneen ja tee tarvittavia muokkauksia. Teksti kuulettaa usein erilaiselta ääneen luettuna.
- Kun olet saanut tekstin valmiiksi, lue se läpi useaan kertaan, jotta opit sen.
- Lue hieno Kalevala runosi muille.

Laulu vai räppi?

- Kokeile tämän jälkeen laulaa, hyräillä tai räpätä runoasi. Mikä tuntuu hyvältä tälle runolle? Nopea, rytmikäs lausunta vaiko laulava esittäminen? Isolla äänellä lausuttuna vaiko hiljaisesti kuiskaten? Pystyisikö runoa laulamaan, jollakin tutulla sävelmällä?
- Tuntuuko jokin sana tai runon osa kertosaakeelta eli sitä on mukava toistaa räpin tai laulun aikana useampaan kertaan.
- Kun löydät hyvän tavan esittää runon, niin toista useampaan kertaan, jotta muistat sanat ja esitystavan.
- Tee viimeisiä muutoksia sanoihin. Anna esitystavan muokata sanoja ja niiden järjestystä runossa. Harjoittele moneen kertaan!
- Esitä hieno Kalevala laulusi tai räppisi muille.
- Jos teette tämän ryhmätyönä, niin voitte jakaa runon osiin ja kullekin ryhmän jäsenelle oman osan.

Onnea luoviin kokeiluihin! Muistathan, että luovassa työskentelyssä ei ole koskaan vain yhtä ainoaa tapaa tehdä, vaan miljoonia eri mahdollisuuksia. Hei hei ja toivottavasti nähdään pian!!

Mitä tarkoittaa...?

hammasratas	eli hammaspyörä, joita löytyy monista mekaanisista laitteista
improvisaatio	tanssi tai musiikki, joka luodaan esittämishetkellä ilman etukäteistä harjoittelua tai suunnittelua
juoni	tapahtumien kulku ja kuinka tapahtumat linkittyvät toisiinsa
juonen käänne	jotakin tapahtuu, joka saa aikaan ison käänteen tarinassa
kaanon	jokainen tanssija toistaa saman liikkeen tai liikesarjan aloittaen hieman eri aikaan esim. neljä iskua edellisen jälkeen
kertosäe	laulussa useita kertoja toistettava osuus
koreografi	henkilö, joka suunnittelee tanssin tai tanssiteoksen
koreografia	se, mitä tanssin tai tanssiteoksen aikana tehdään
käsikirjoitus	sisältää teoksessa puhutut tekstit sekä tärkeimmät toiminnot ja paikat
monitaiteellinen teos	eri taiteen aloja, kuten tanssia, musiikkia ja visuaalitaidetta yhdistelevä teos
puvustus	esitystä varten luotu asu tai asut, joilla korostetaan henkilöhahmon piirteitä
riimi	sanan loppusointu runoudessa
tarinan kaari	esityksen kulku alusta keskikohdan kautta lopetukseen
tempo	musiikin tahti, nopeus