

Nukkedraamaa vuorovaikutus- suhteista



SISÄLLYS

1. Saatteeksi
2. Nukkedraamaprosessi ja sen ohjaaminen
3. Nuken rakentaminen

LIITTEET

Liite 1: kaavio avuksi esityksen rakentamiseen



1. SAATTEEKSI

Opas nukkedraaman käyttöön on syntynyt kahden Hämeen ammattikorkeakoulun ohjaustoiminnan koulutusohjelman opiskelijan opinnäytetyön tuloksena. Opinnäytetyö sai alkunsa tekijöiden innostuksesta nukketeatreriä sekä sen soveltamismahdollisuuksia kohtaan. Metodina on tarkoitettu käyttää kahden osapuolen vuorovaikutussuhteen tarkastelussa sekä sen kehittämisen tukena. Nukkedraamaopas ohjeistaa menetelmän käyttöön erilaisissa yhteisöissä ja ryhmissä niin, että jokainen nukketeatreriästä ja vuorovaikutuksesta kiinnostunut voi soveltaa sitä omassa toiminnassaan. Opas sisältää nukkedraaman kaaren harjoitteineen, ohjauksien kulun ja materiaalia nukkedraaman toteuttamiseen. Prosessi sisältää yksilö-, vertais- ja yhteisötyöskentelyn vaiheet, joihin kaikkiin löytyy harjoitusehdotuksia oppaasta. Menetelmä käyttää hyödykseen käsitöitä, draamaa, kirjoittamista sekä muuta luovaa toimintaa.

Nukkedraamaa on tarkoitettu käyttää kahden osapuolen välisen vuorovaikutussuhteen käsittelyyn. Tärkeää on, että mukana olevat tahot edustavat eri rooleja. Tällaisia suhteita voivat olla esimerkiksi mielenterveyskuntoutujien omaiset ja hoitohenkilökunta. Prosessia varten tarvitaan kaksi ryhmää, jotka muodostuvat vuorovaikutussuhteen eri osapuolista.

Ryhmien koot ovat riippuvaisia ohjaajan uskalluksesta ja voimavaroista. Voi kuitenkin ajatella, että mitä suurempi ryhmä on, sitä hankalampaa sen hallinta on ja yksilön ääni on vaikeampi saada kuuluviin. Metodissa vuorovaikutussuhde muutetaan kahden tarinan eli nukketeatreriäesityksen muotoon, jotka syntyvät suhteen kahden eri osapuolen näkökulmista. Syntyneiden esitysten avulla etsitään yhdessä ratkaisuja todellisen arjen sekä vuorovaikutussuhteen haasteisiin.

Nukkedraama tarvitsee myös riittävän määrän aikaa prosessin läpikäymiseen. Kokoontumisien väliin on hyvä jättää hengähdys hetki aiheen prosessoinnille siten, etteivät jo läpikäytyt asiat kuitenkaan pääse unohtumaan. Ryhmän tapaamiskerrat on hyvä sopia etukäteen, jotta kaikki pääsevät varmasti paikalle sovittuna ajankohtana. Nukkedraamaa voi toteuttaa missä tahansa ympäristössä, jossa on tarjolla sille sopivat tilat ja välineet. Ohjaajalta vaaditaan sitoutumista prosessin läpikäymiseen, mielikuvitusta sekä uskallusta kokeilla jotakin uutta. Nukkedraama tarjoaa ohjaajalle myös mahdollisuuden kokeilla omia voimavarojaan, eikä oppaan neuvoja tarvitse noudattaa kurinalaisesti. Ehdottomia sääntöjä ei sinänsä ole, nukkedraamaa voi vapaasti soveltaa ryhmän tarpeiden mukaisesti.

Tervetuloa nukkedraaman mielikuviin maailmaan, näytös voi alkaa!

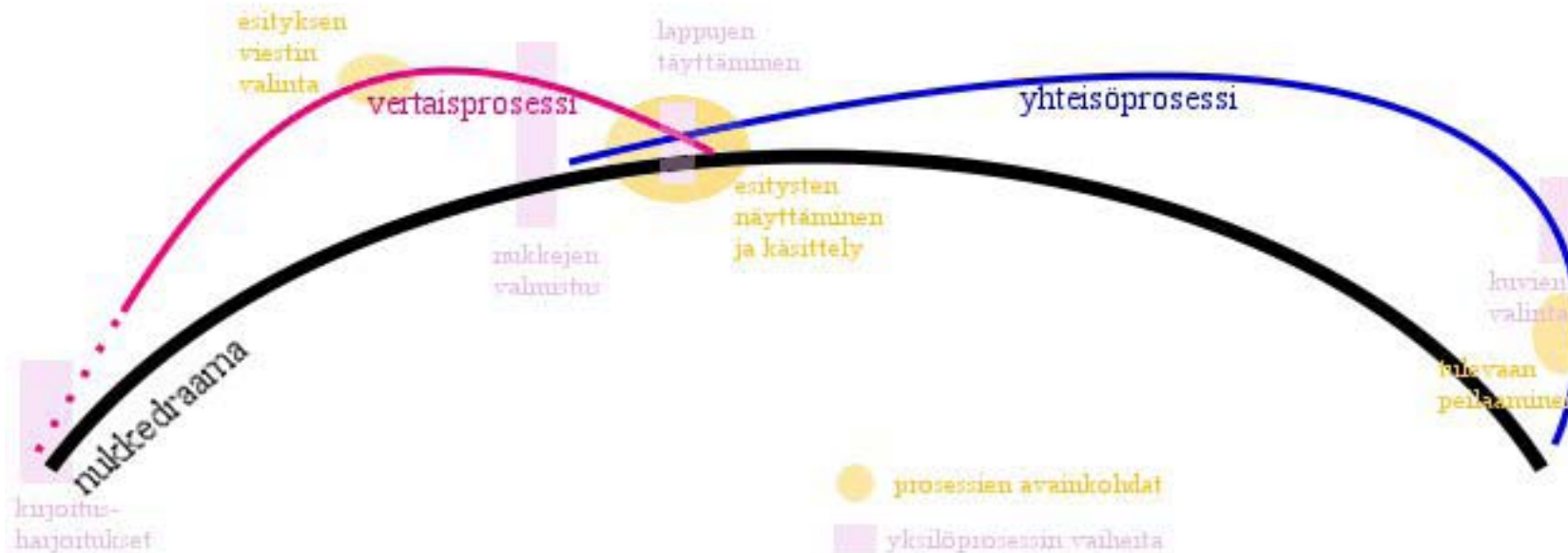
2. NUKKEDRAAMAPROSESSI JA SEN OHJAAMINEN

Tässä luvussa esitellään tarkemmin nukkedraamaprosessin etenemistä käytännössä ja siihen liittyvien vaiheiden merkityksiä ja tavoitteita. Jokaisen vaiheen jälkeen on mainittu esimerkkiharjoitteita, joita tässä yhteydessä voi käyttää, mutta ne voi hyvin vaihtaa muihin samoja tavoitteita ja merkityksiä tukeviin harjoitteisiin kohderyhmän ja käytettävän ajan mukaan, tai niitä voi halutessaan myös lisätä ja syventää.

Kokonaisuudessa nukkedraamaprosessi koostuu lomittain asettuvista yksilö-, vertais- ja yhteisöprosesseista. Jokaisella vaiheella on oleellinen osansa paitsi vuorovaikutussuhteenkäsittelyn, myös nukketheateriesityksen valmistamisen, katsomisen ja käsittelyn kannalta. Alla oleva kuvio kartoittaa prosessien ja niiden avainkohtien sijoittumista kokonaisuuteen.

Nukkedraamaprosessin ohjaukokonaisuuden voi jakaa osiin monin tavoin, mutta yhdeltä istumalta sitä ei voi viedä läpi. Käsiteltävien aiheiden sulattelulle on hyvä varata aikaa, mutta samalla on tärkeää muistaa, että kokoontumisten välit eivät saa venyä liian pitkiksi.

Alkuun ohjaajan on muodostettava kaksi toisistaan erillään toimivaa ryhmää - vertaisprosessi vaatii ryhmälle oman tilan ja ajan erillään suhteen vastakkaisesta osapuolesta. Prosessin puolellavälissä nämä kaksi ryhmää tulee yhdistää yhteisöprosessia varten. Vähimmillään voisikin ajatella, että nukkedraama vaatii ohjaajalta kolme ohjauksetta: yhden molemmille vertaisryhmille ja kokoavan yhteisökerran. On kuitenkin erittäin suotavaa jakaa myös vertaisprosessi vähintään kahteen kertaan, vaikka



Kuvio 1: nukkedraaman prosessit ja niiden avainkohdat

käytettävä aika olisi rajallinen, sillä silloin osallistujat voivat hieman sulatella yhteisölle viettäviä aiheita, ennenkun ne lyödään lukkoon.

Vastaavasti nukkedraamaprosessi voi olla myös pidempi. Vertaiskertoja voi olla huomattavasti enemmänkin, ja koko yhteisönkin kokoontumisia voi olla muutamia. Prosessia venytettäessä tulee kuitenkin ottaa huomioon se, että asiaa tulee riittävästi käsiteltäväksi kaikille kerroille, toistuvasti samoissa asioissa junnaaminen vie osallistujilta motivaation eikä kuljeta prosessia eteenpäin. Prosessia suunniteltaessa onkin hyvä asettaa jokaiselle kokoontumiskerralle oma tavoitteensa ja kirjata keinot sen saavuttamiseksi. Näin ohjaaja voi olla varma siitä, että jokainen kokoontumiskerta kuljettaa prosessia eteenpäin.

Seuraavaksi esitellään nukkedraamaprosessi kokonaisuutena toimintojen, tavoitteiden ja esimerkkiharjoitteiden kautta. Tätä esittelyä voi halutessaan hyödyntää ohjaussuunnitelman pohjana jakamalla sen osiin käytettävissä olevien ohjauskertojen mukaan. Harjoituksia vaihdettaessa on hyvä muistaa, että käytettäessä runsaasti osallistujille uudenlaisia menetelmiä ja harjoitteita, kannattaa jonkin toiminnan kulkea koko prosessin läpi samankaltaisena, ikään kuin hengähdystaukoina kaikesta uudesta. Esimerkkiharjoitusten joukossa tällainen toimintamalli on kuvien avulla tapahtuva symbolityöskentely.

Prosessin aloittaminen

Nukkedraamaprosessi aloitetaan työskentelemällä vertaisryhmissä. Heti alkuun on tärkeää huolehtia siitä, että ryhmän sisällä käynnistyy ryhmäytymisprosessi ja ryhmän ilmapiiri muodostuu luottamukselliseksi. Draamasopimuksen tekeminen on edellytys sille, että työskentelyssä pystytään käsittelemään merkityksellisiä asioita. Ryhmäytymisen käynnistämisen lisäksi prosessin aloittamisessa on tärkeää, että osallistujille kerrotaan, mitkä ovat tulevan prosessin päämäärät ja annetaan suuntaviivoja siitä, minkä tyyppistä työskentelyä se tulee sisältämään.

ESIMERKKIHARJOITUS:

-symbolityöskentely kuvakortein

Jokainen osallistuja valitsee kaksi kuvaa, joista toinen kertoo jotakin hänestä itsestään ja toinen jotakin odotuksista tulevaa nukkedraamaa kohtaan. Kuvat ja ajatukset niiden takana käydään ryhmän kanssa keskustellen läpi. Jos ryhmä on suuri, kuvat voi ensin jakaa parin kanssa ja sen jälkeen lyhyesti koko ryhmälle. Nukkedraaman odotuksiin liittyvissä asioissa ohjaaja voi avata tulevaa ja vastata esiin nousseisiin asioihin.

Yksilön tukeminen vertaisryhmässä

Nukkedraamaprosessin alussa, ennen vertaisryhmän yhteisen mielipiteen kuulemista, tulee keskittyä jokaisen yksilön omaan kokemukseen ja sen käsittelyyn. Yksilöllisen kokemuksen selkiyttämisen tavoitteena on jokaisen osallistujan aktivoiminen ja kaikkien äänen kuuleminen. Näin pyritään välttämään hiljaisempien ja hitaammin lämpenevien yksilöiden mielipiteiden syrjään jääminen.

ESIMERKKIHARJOITUKSIA

- tajunnanvirtakirjoittaminen omasta roolista ja sen asemasta käsiteltävässä yhteisössä

Kirjoitetaan tajunnanvirtateksti eli teksti, jossa kaikki ajatukset kirjoitetaan paperille ilman sensuuria. Tarkoitus on, että kirjoitusajan kynä pysyy koko ajan liikkeessä. Näin ollen, jos esimerkiksi mitään ei tule mieleen, kirjoitetaan paperille, että mitään ei tule mieleen, niin kauan, että mieleen tulee jotakin. Tajunnanvirtatekstille annetaan otsikoksi esimerkiksi 'minä omaisena' - otsikko muuttuu sen mukaan, mikä rooli on käsiteltävänä. Otsikko toimii ikään kuin lähtöajatusena tekstille. Kun teksti on kirjoitettu, valitaan sieltä yksi lause tai sana, joka kuvaa tekstin ydintä ja se jaetaan muiden kanssa. Tekstiä kokonaisuudessaan ei ole tarkoitus antaa kenenkään muun luettavaksi ja se on hyvä kertoa jo kirjoittamista aloitettaessa. Kun ensimmäinen teksti on kirjoitettu ja jaettu, kirjoitetaan toinen, esimerkiksi otsikolla 'omainen ja hoitaja' -tässäkin otsikko muuttuu käsiteltävän vuorovaikutussuhteen osapuolien mukaan.

- symbolityöskentely pikkuesinein, suhdekaavio

Esille laitetaan erilaisia pikkuesineitä, esimerkiksi eläinfiguureja, kelloja, koriste-esineitä tai muita vastaavia. Osallistujia pyydetään valitsemaan esineistä käsiteltävän vuorovaikutussuhteen edustajat ja muut suhteeseen oleellisesti vaikuttavat henkilöt/asiat. Valitsemistaan esineistä jokainen osallistuja rakentaa suhdekaavion, jossa esineiden suunnat ja etäisyydet kuvaavat vuorovaikutussuhteen piirteitä. Työskentelyä voidaan jatkaa niin, että osallistuvat keskustellen yhdistävät omat kaavionsa yhdeksi yhteiseksi, joka kaikkien mielestä kuvaa käsiteltävää vuorovaikutussuhdetta.

- vaikuttavien henkilöiden/asioiden kirjaaminen tukikaavioon

Nukkedraamaprosessin aikana esityksen kehittymisen tukena voidaan käyttää kaavioon (liitel) kokoamista. Tässä vaiheessa kaavioon kirjataan vertaisryhmän mielestä vuorovaikutussuhteeseen keskeisesti vaikuttavat henkilöt ja asiat sekä vuorovaikutussuhteen osapuolet.



Vuorovaikutussuhteen hahmottaminen vertaisnäkökulmasta, viestin löytäminen

Tässä vaiheessa pyritään tukemaan vertaisryhmää tuomaan esiin ajatuksiaan vuorovaikutussuhteen laadusta ja sen hyvistä ja huonoista piirteistä. Osallistujia kannustetaan etsimään ne asiat, joista he haluaisivat vuorovaikutussuhteen toiselle osapuolelle kertoa - kiitosta tai kritiikkiä. Samalla osallistujia kannustetaan asettumaan myös vuorovaikutussuhteen toisen tahon rooliin ja sitä kautta ymmärtämään, miten tilanteet mahdollisesti esiintyvät näiden näkökulmasta. Pyritään käsittelemään nousevia aiheita laajasti ja tukemaan osallistujia tutkimaan myös omaa vaikutustaan tilanteessa: voisivatko hekin muuttaa toimintaansa haastavassa tilanteessa niin, että lopputulos olisi parempi ja miten hyvin sujuvien tilanteiden toiminta on erilaista.

ESIMERKKIHARJOITUKSIA

-Patsaat esimerkillisistä ja haastavista vuorovaikutustilanteista

Osallistujat jaetaan kahteen (jos ryhmä on suuri, voi olla useampiakin) ryhmään. Toinen ryhmä valmistaa fyysisen still-patsaan tilanteesta, jossa vuorovaikutus ei ole sujunut ja toinen tilanteesta, jossa kaikki on mennyt niin hyvin kuin mahdollista. Patsaat näytetään vuorotellen toiselle ryhmälle ja niiden sisällöstä keskustellaan. Tunnistetaanko tilanne? Mitä siinä tapahtuu? Halutesaan ryhmän voi ohjata tekemään patsaille myös ajatusääniä. Tällöin patsasta katsovat osallistujat voivat mennä jonkun patsaan hahmon taakse, koskettaa tätä kevyesti ja sanoa ääneen, mitä tämä hahmo siinä tilanteessa mielessään ajattelisi. Useampikin katsoja voi antaa ajatusääniä samalle hahmolle.

- Kuuma tuoli ja haastattelu

Ryhmän eteen nostetaan tuoli, johon pyydetään vuorotellen jokin roolihahmo. Roolihahmoina on hyvä käyttää esimerkiksi edellisen patsasharjoituksen patsaisnousseita rooleja. Tällöin kannattaa tehdä myös niin, että sama henkilö, joka esitti roolia patsaassa, tulee myös tuoliin. Kun roolihahmo, esimerkiksi 'vihainen omainen' on paikoillaan, saavat muut kysyä häneltä kysymyksiä, joihin hän vastaa roolistaan käsin. Kysymykset voivat olla mitä tahansa, esimerkiksi: "Miksi olet vihainen?" tai "Mitä luulet ohjaajan ajattelevan sinusta?" Kun haastattelu päättyy, voi seuraava roolihahmo asettua tuoliin.



- Kirjoittaminen ja kokoava keskustelu

Kun suhteen hyviä ja huonoja puolia on jonkin aikaa käsitelty, on hyvä toteuttaa yksilöprosessia tukeva kirjoitusharjoitus. Sen voi toteuttaa esimerkiksi listan muodossa, jokainen osallistuja kirjoittaa 3-5 asian listan asioista, jotka hänen mielestään tulisi kertoa vuorovaikutussuhteen toiselle osapuolelle. Tämän kirjoittamisen jälkeen on hyvä käydä keskustelua osallistujien listoista. Keskustelun avulla pyritään löytämään kolme asiaa, jotka kaikki osallistujat ovat valmiit viestittämään toiselle osapuolelle. Nämä asiat kootaan kaikkien nähtäville kaavioon (liite 1).

Nukkejen valmistaminen

Nukkejen valmistaminen itse edistää todellisen vuorovaikutussuhteen siirtymistä valmistettavaan esitykseen, lisää osallistujien hallinnan tunnetta ja syventää nukkeihin luotavaa suhdetta. Nukkeun luotavan suhteen ollessa voimakas myös roolikokemus ja näin roolien käsittely vahvistuu.

Tässä vaiheessa valitaan aiemmin esiin nousseista vuorovaikutussuhteeseen keskeisesti vaikuttavista henkilöistä ja asioista tärkeimmät, joista tehdään esitystä varten nuket. On tärkeää, että valmistettävien nukkejen määrä on suhteessa osallistujien määrään. Kaikille on riitettävä tekemistä niin, että kaikki pystyvät osallistumaan käsityöprosessiin, eikä nukkeja saa olla myöskään liikaa niin, että niitä ei saada valmistettua. Varsinaista konkreettista valmistamista edeltää nukkejen suunnitteluvaihe, jonka tueksi on hyvä miettiä joitakin harjoitteita.

ESIMERKKIHARJOITUKSIA

- ideapaperit

Tämän voi tehdä suoraan täydennettävään kaavioon (liite1) tai irrallisille papereille. Kun on valittu, mistä henkilöistä/asioista tehdään nuket, mietitään yhdessä keskustellen ja ylös kirjoittaen hahmon keskeiset luonteenpiirteet, nimi, ammatti ja ulkonäkö. Ulkonäön yhteydessä on hyvä miettiä koko, vaatetus ja ilme. Tässä yhteydessä ohjaajan on hyvä rajata suunnittelua sen mukaan, miten nukke aiotaan toteuttaa (nukkejen rakentamisesta ja nukketyypeistä lisää luvussa 3).

- fysiikan etsiminen muotoilemalla

Nuken ulkonäön etsimisen tueksi voi ottaa muotoilun. Luonteenpiirteiden, nimen ja ammatin selvittyä joko ohjaaja tai joku osallistujista asettuu muiden eteen, tätä henkilöä voidaan 'muovata', eli asettaa eri asentoihin ja pyytää ottamaan erilaisia ilmeitä tavoitteena löytää asento ja ilme, joka parhaiten kuvaisi suunniteltua luonnetta. Saman voi toteuttaa myös esimerkiksi pienemmissä ryhmissä muovailuvahalla, mutta tällöin löydetty fyysiset ominaisuudet tulee jakaa ryhmän kesken ja tehdä valinta siitä, mitkä siirretään nukkeen.

Esityksen suunnittelu ja valmistaminen

Nukkejen valmistuttua siirrytään edelleen eteenpäin esityksen suunnittelussa ja syvennetään suhdetta nukkeen sekä roolihahmoihin. Tässä vaiheessa on tärkeää, että kaikki osallistujat pystyvät kokemaan esitykseen sisällytettävän viestin oikeaksi ja ainakin jollakin tasolla omakseen. Lopullinen esitys muodostuu helposti, kun se koostetaan pala palalta ja tärkeää onkin muistaa, että esityksen ei tarvitse olla erityisen pitkä tai teknisesti mullistava - valitun viestin näkyminen on tärkeintä. Esityksessä käytettävien tilanteiden ei tarvitse sellaisenaan olla todellisia, mutta niistä tulee olla tunnistettavissa aidossa vuorovaikutussuhteessa keskeisesti vaikuttavat piirteet, jotta esityksen sanomalla on merkitys.

ESIMERKKIHARJOITUKSIA

- Nuken esittely

Valmiiseen nukkeen täytyy tutustua. Osallistujille täytyy tarjota mahdollisuus kokeilla nukken liik-

kumista ja puhetta. Hyvä harjoitus on se, että osallistuja esittelee nukan itse itselleen. Tämän toteutustapa on riippuvainen siitä, millainen nukke on kyseessä. Esimerkiksi hanskamallisen käsinukan kanssa voidaan tehdä niin, että jokainen kääntää nukan itseään kohti ja liikuttaen ja puhuen antaa nukan kertoa itselleen, kuka se on. Jos nukke on sellainen, että vaatii esimerkiksi pöydän liikuttamiseensa, voidaan harjoituksessa hyödyntää peiliä niin, että nukke esittelee itsensä nukettajalleen peilin kautta. Keskeistä harjoituksessa on, että nukettaja itse pääsee näkemään nukkensa liikkeitä.

Harjoitusta voidaan jatkaa niin, että nukettaja tutustuu myös käytettävissä olevaan nukketeatterilavaan (voi olla esimerkiksi lakanalla peitetty pöytätaaso tai roikkuvaan kankaaseen leikattu reikä). Tällöin osallistujat vuorotellen tuovat nukkensa lavalle ja esittelevät sen muille osallistujille. Esittelyssä tärkeää on, että puhe on nukan, ei nukettajan.

- Tilanteiden kirjoittaminen ja improvisoidut kohtaukset

Tässä vaiheessa palataan täydennettävän kaavion pariin (liite1). Kaavioon kerätty lista asioista, jotka halutaan välittää suhteen toiselle osapuolelle luo esitykselle rungon. Tässä vaiheessa listalta nostetaan asia kerrallaan esiin ja jokainen osallistuja pohtii, millaisessa tilanteessa tämä asia voisi näkyä ja miten se näkyisi. Tilanteet voivat olla todellisia tai keksittyjä. Keksityissä tilanteissa tulee kuitenkin huomioida se, että niiden on voitava olla rinnastettavissa aitoihin vuorovaikutustilanteisiin. Osallistujat kirjoittavat nämä asiat ylös, minkä jälkeen käydään yhteistä keskustelua ja valitaan jokin tilanteista esitykseen. Kaikki listan asiat käydään tällä tavoin läpi, jotta jokaiselle välitettävälle viestille saadaan sopiva tilanne.

Kun esitykseen on valittu tilanteet, jaetaan ne osal listujien kesken (esimerkiksi pareille) ja jokaisesta tilanteesta tuotetaan lyhyt improvisoitu kohtausta. Jos ryhmä on pieni, voidaan kohtaukset improvisoida myös koko ryhmän voimin. Improvisoidut kohtaukset voidaan myös purkaa keskustellen ja pohtia, mitkä niissä olivat vaikuttavia piirteitä, minkä asioiden avulla haluttu viesti tuli esiin.

-Esityksen koostaminen ja harjoittelu

Valittujen tilanteiden ja improvisoitujen kohtausten perusteella esityksen kohtaukset järjestetään ja tilanteissa läsnäolevat henkilöt vahvistetaan. Nämä voi kaikki kirjata täydennettävään kaavioon. Kun esityksen kohtausten järjestys on sovittu, jaetaan lopulliset roolit (voi olla, että ovat määrittäneet jo nukkejen tekovaiheessa ja jokainen saa itse tekemänsä nukan roolin, mutta tämä ei ole välttämätöntä) ja harjoitellaan esitys valmiiksi.

Yhteisön keskeinen tasa-arvo ja tunnetason kautta toimiminen

Siirryttäessä vertaisprosesseista yhteisöprosessiin tulee ottaa huomioon, että ryhmäytyminen alkaa kokonaisen ryhmän kohdalla alusta. Tässä vaiheessa ryhmän sisäisen tasa-arvon luomiseen tulee kiinnittää erityisesti huomiota, sillä vertaisryhmien sisäinen



ryhmähenki vaikuttaa edelleen ja vastakkainasettelu tapahtuu helposti. Ryhmäyttävien tehtävien lisäksi kokonaisuuden vieminen uuteen ulottuvuuteen tasoittaa tilannetta. Tässä vaiheessa tunnetason kautta kommunikoiden tukeekin vuorovaikutuksen rehellisyyttä ja jokaisen kohtaamista aitona yksilönä vertaisryhmästä riippumatta.

ESIMERKKIHARJOITUKSIA

- symbolityöskentely kuvin

Jokainen osallistuja valitsee kaksi kuvaa: yhden, joka kuvaa sitä tunnetta, joka syntyy onnistuneen vuorovaikutustilanteen seurauksena ja toisen, joka kuvaa sitä, millainen tunne syntyy epäonnistuneen vuorovaikutustunteen seurauksena. Kuvat ja ajatukset niiden taustalla jaetaan keskustellen.

- tunteiden kehollistaminen

Maahan piirretään kehonkartta (voidaan myös sanallisesti sopia, missä mikäkin kohta kehoa on). Osallistujia pyydetään sijoittumaan keholla erilaisten tilanteiden aiheuttamien tunteiden mukaisesti, esimerkiksi. asetu paikkaan, joka tuntee jotakin asiattoman huomautuksen jälkeen. Asettumisen jälkeen ajatuksia tunteista ja paikasta jaetaan lähellä olijoiden kanssa, joitakin ajatuksia voidaan jakaa myös koko ryhmän kanssa. Harjoitus voidaan toistaa muutamaan kertaan eri tilanteiden kanssa.

Näkökulmien esittäminen ja ratkaisujen etsiminen

Tässä vaiheessa käsitellään vertaisryhmien valmistamia esityksiä ja niistä nousevia viestejä. Keskeistä on, että asiat käsitellään loppuun asti, eikä osallistujille jää sellaista oloa, että jokin asia on nostettu esiin, mutta sen käsittely jätettiin kesken. Tavoite on, että tämä työskentelyvaihe rakentaa pohjan tulevaisuuden kehittämismahdollisuuksille ja auttaa osallistujia näkemään sen, mitä rakentavassa hengessä käyty keskustelu vuorovaikutussuhteen toisen osapuolen kanssa voi saada aikaan.

ESIMERKKIHARJOITUKSIA

- Esityksen viestien kuuleminen

Vertaisryhmät esittävät toisilleen vuorotellen valmistamansa esitykset. Välittömästi kunkin esityksen katsomisen jälkeen sekä esiintyjät että katsojat kirjoittavat kolmelle lapulle vastaukset kysymyksiin: 'Mikä esityksestä jäi päällimmäiseksi ajatukseksi?', 'Mikä kosketti?' ja 'Mitä haluaisit siirtää käytännön arkeen?'. Kun molemmat esitykset on katsottu ja laput täytetty, kaikki laput kootaan kaikkien nähtäväksi ja jokainen valitsee yhden (mielellään jonkun muun kirjoittaman) lapun, joka tuntuu jollakin tavalla merkittävältä. Valituista lapuista käydään keskustelua.



Prosessin päättäminen

Prosessin päättämisvaiheessa keskeistä on arkitodellisuuden liittäminen nukketeatteriesityksistä nousseisiin viesteihin ja kokonaisuuden peilaaminen tulevaisuuteen. Tavoitteena on orientoida osallistujia todella ottamaan kokemansa oivallukset hyötykäyttöön ja motivoida heitä työskentelemään vuorovaikutussuhteensa kehittymisen eteen.

ESIMERKKIHARJOITUKSIA

- Symbolityöskentely kuvin

Jokainen osallistuja valitsee kuvan, joka kuvaa sitä, mitä itse voi tehdä paremman viestinnän eteen tulevaisuudessa. Kuvat ja ajatukset jaetaan keskustellen.

- Tulevaisuuden muistilista

Osallistujille tarjotaan kuvia ja lehdistä leikattuja lausahduksia, sekä perusaskartelutarvikkeita (kartonki, kyniä, paperia, sakset) ja heitä pyydetään yhdessä ryhmänä tekemään muistilista tulevaisuuden varalle. Muistilistan tukena voi käyttää symbolityöskentelystä herännyttä keskustelua.

3. NUKEN RAKENTAMINEN

Nukketyyppejä on olemassa monia erilaisia, hel-
poista ja yksinkertaisista aina haastaviin sekä en-
emmän aikaa vaativiin. Tavallisesti teatterinuket
luokitellaan niiden rakenteen perusteella neljään
ryhmään: varjonukkeihin, sauvanukkeihin, käsi- ja
sorminukkeihin sekä marionetteihin. Tyyppinä es-
imerkiksi marionetti, jota käsitellään lankojen
avulla, voi olla hyvin haastava ja monimutkainen
valmistaa. Lisäksi marionettia on huomattavasti vai-
keampaa käsitellä ja liikutella kuin esimerkiksi
käsinukkea, joka on voitu valmistaa kaikessa yksink-
ertaisuudessaan vaikka vanhasta sukasta. Esityksiin
valmistettavien nukkejen rakennetta valittaessa tu-
leekin ottaa huomioon valmistukseen käytettävissä
oleva aika sekä osallistujien tekniset taidot. Ryh-
män halut ja kyvyt tulee myös ottaa huomioon, eikä
nukkejen valmistaminen saa esiintyä osallistujia
lannistavana toimintana. Liian haastavien nukke-
jen tekeminen ei palvele nukkedraaman ideaa, jossa
korostetaan luovuutta ja käsityöosuuden helppoutta
sekä mielekkyyttä.

Nuken valmistamisessa pitää muistaa, että käsi-
työn lisäksi tärkeää on oppia puhaltamaan hahmoon
henki ja elämä. Nukkejen visuaalinen ilme ja käsi-
työn tekninen osaaminen ovat yhdentekeviä, jos
tekemiseen ei osata heittäytyä ja prosessista puut-
tuu mielikuvitus. Nukke saa alkunsa tekijänsä mie-
lessä, ja valmiinakin se herää eloon vasta nuketta-
jansa kädessä. Ennen nukken rakentamista on hahmolle
keksittävä luonne ja pieni pala historiaa, koska
taustalla oleva idea tekee työskentelystä antoisam-
paa ja mielekkäämpää.

Nukkejen tekemiseen sopivat hyvin perinteiset
askarteluvälineet, eikä kummempia taiteilijatarvik-

helposti ohjeita nukketeatteeriä käsittelevästä
kirjallisuudesta, jota on saatavilla kirjastoissa.
Hyviä ja ehkä hieman haastavia nukken teko-ohjeita
löytyy esimerkiksi suomalaisen nukketaitelijan
Hannu Räisän teoksesta Nasty Puppet: nukketeatteeri-
itekniikoita. Seuraavaksi esitellään esimerkkinä
helpohkon käsinukken valmistus sekä lista siihen
käytettävistä materiaaleista. Käsinukken tekemi-
nen voi olla hyvinkin nopeaa, ja se on mahdollista
tehdä valmiiksi jopa parissa tunnissa. Eniten ai-
kaa kuluu nukken pään valmistamiseen, joka tässä
on tehty paperimassasta. Massa tarvitsee usein
noin vuorokauden aikaa kuivuakseen. Ohjaajan on
mahdollista tehdä paperimassa etukäteen, jolloin
sen valmistaminen ei vie aikaa nukkedraamaproses-
sin ohjauksista. Paperimassan voi vaihtoehtoisesti
korvata nopeammilla vaihtoehdoilla, joista yksi on
esitelty paperimassapään ohjeiden ohessa.



Paperimassanuken valmistus

Tarvittavat materiaalit:

kartonkia, liimaa (PVC), sakset, akryylimaalit, kankaita, vanhoja aikakausilehtiä/paperisilppua, liisteriä, vettä, vati, ämpäri, sauvasekoitin, villalankaa/hiusmateriaalia yms.

1. Pään valmistus

Rullaa kartongista rulla niin, että kaksi sormeaa (etu- ja keskisormi) mahtuvat rullan sisään. Rullan pituus n. 8 cm. Rullasta kannattaa tehdä reilumpi, koska sitä pystyy myöhemmin lyhentämään saksilla sopivan pituiseksi.

Valmista paperimassa:

Laita haluttu määrä paperisilppua vadin pohjalle ja kaada päälle kuumaa vettä niin, että silppu peittyy. Liota yön yli. Sekoita vesipaperisilppuseos sauvasekoitimella tasaiseksi massaksi. Kaada ylimääräinen vesi pois sihdin avulla. Lisää seokseen hiljalleen liimaa tai liisteriä. Vaivaa niin kauan, että seoksesta tulee muovailtavaa.

Revi aikakausilehdistä sivuja ja rytistä ne kasaan. Kiinnitä rytistetyt lehdensivut maalarinteipin avulla rullan toiseen päähän tiiviiksi mytyksi. Tämän jälkeen revitään lehdestä suikaleita, jotka liisteröidään paperimytyn ympärille, jolloin pään pohjapinnasta tulee sileä. Tämän jälkeen levitetään paperimassaa paperimytyn päälle ja aloitetaan pään muotoilu. Muotoilussa kannattaa ottaa huomioon esimerkiksi, haluaako nukelle isot posket, onko sillä korvia, ovatko silmät kuopalla jne. Kun haluttu muoto nuken päälle on löydetty, annetaan mas-

kuivua noin vuorokausi.

Kuivumisen jälkeen nuken pää viimeistellään. Pää maalataan akryyliväreillä, maalaamalla voi korostaa kasvoissa haluamiaan piirteitä tai lisätä niitä. Lopuksi nukelle liimataan hiukset käyttäen esimerkiksi villalankaa tai nuken tekoon tarkoitettua hiusmateriaalia (saatavilla askartelukaupoista). Halutessaan nukelle voi tehdä esimerkiksi pipon, rautalangasta väännelataan akryyliväreillä, maalaamalla voi korostaa kasvoissa haluamiaan piirteitä tai lisätä niitä. Lopuksi nukelle liimataan hiukset käyttäen esimerkiksi villalankaa, tai nuken tekoon tarkoitettua hiusmateriaalia (saatavilla askartelukaupoista). Halutessaan nukelle voi tehdä esimerkiksi pipon, rautalangasta väännettyt silmälasit, vain mielikuvitus on rajana.

Helpompina vaihtoehtona paperimassapäälle on käyttää valmista styrox-palloa, joita on saatavilla erikokoisina askartelukaupoissa. Aluksi tehdään samanlainen kartonkirulla kuin paperimassapäällekin. Tämän jälkeen halutun kokoiseen styroxpalloon koveretaan urat kaularullaa varten. Rulla ja pallo liimataan yhteen uran kohdalta. Annetaan kuivua. Kuivumisen jälkeen pää viimeistellään akryyliväreillä maalaamalla ja siihen liimataan hiukset. Päähän voi myös ennen maalaamista liimata esimerkiksi superlonpaloista erillisen nenän tai korvat. Lisäksi palloon voi halutessaan kovertaa esimerkiksi suun ja silmät.

2. Vartalo/Vaatteet

Vartalon nukelle voi valmistaa yksinkertaisesti pelkästä kankaasta. Halutuista kangaspaloista valitaan ja leikataan nukelle sopivan kokoinen "mekko". Katso, että oma tai nukettajan käsi mahtuu asun sisään. Kankaasta leikataan kaksi palaa, taka- ja etuosa. Ennen palojen yhteen kiinnittämistä katso, että mekkoon jää aukko nuken kaulaa ja käsiä varten. Osat voidaan kiinnittää toisiinsa nopeasti liimalla tai vaihtoehtoisesti, jos on enemmän aikaa, voidaan asu ommella käsin tai koneella. Asu kannattaa valmistaa ottamalla huomioon käytössä olevat välineet sekä osallistujien taidot.

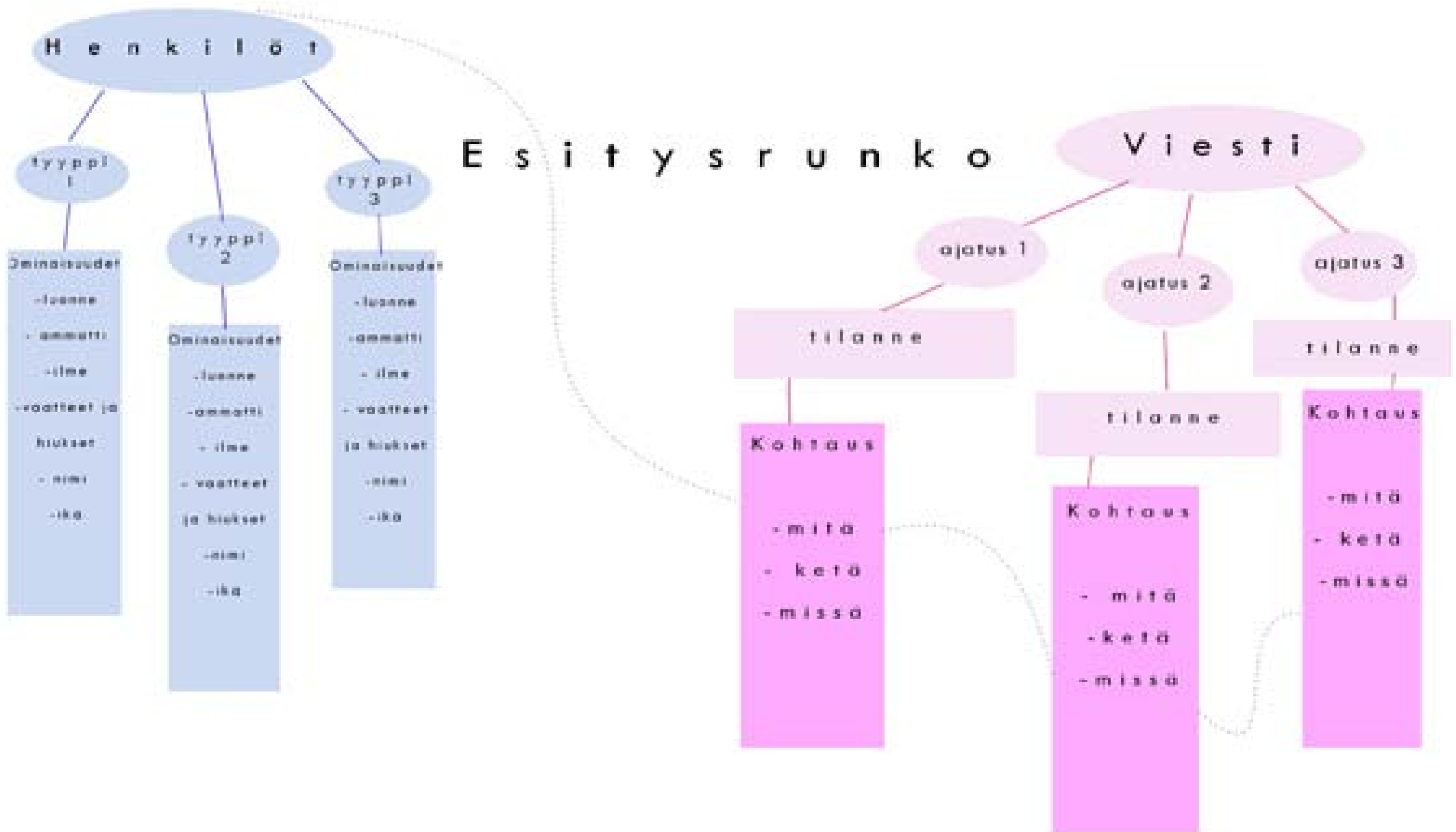
3. Viimeistely

Liimaa nuken mekko kaula-aukon kohdalta pään kartonkirullan toiseen päähän ja anna kuivua. Nukke on valmiina käyttöön.



LIITTEET

Liite 1, kuvio avuksi esityksen rakentamiseen



2012

Saana Santikko & Johanna Stauffer

