

Opinnäytetyö (YAMK)

Kulttuuriala, media- ja kulttuuriyrittäjyys

2020

Anu Hoskin

NÄYTTÄMÖLTÄ MEDIAHAHMOKSI

- Minttu Metsätontun matka teatterilavalta lastenohjelmaformaattiin

OPINNÄYTETYÖ (YAMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Kulttuuriala, media- ja kulttuuriyrittäjyys

2020 | 54 sivua, 12 liitesivua

Anu Hoskin

NÄYTTÄMÖLTÄ MEDIAHAHMOKSI

- Minttu Metsätontun matka teatterilavalta lastenohjelmaformaattiin

Opinnäytetyöni tavoitteena oli kehittää lastenteatterihahmo Minttu Metsätontusta kertova *Tonttu-päiväkirjat*-niminen uudenlainen lastenohjelmakonsepti. Kehitin tuotantokonseptin lastenohjelmalle, jonka yhtenä erityispiirteenä oli tarjota pienemmille lapsille turvallinen tapa tutustua vloggaamiseen, eli videopäiväkirjan pitämiseen verkossa. Tarkoituksena oli viedä lastenteatterihahmo fyysiseltä teatterilavalta TV-formaattiin.

Kehittämisen prosessin aikana tutkin haastattelujen ja lähdeaineistojen avulla, minkälaisia ohjelmasisältöjä kohderyhmäni lapset seuraavat ja miltä alustoilta, sekä pohdin lastenteatterin ja lastenohjelman eroja niin käsikirjoittajan, näyttelijän, kuin katsojan kokemuksen näkökulmasta. Tämä tutkimustyö auttoi ohjaamaan fokustani Tonttupäiväkirjat-sarjan sisällön ja muodon suhteen.

Kehittämistyöni alkoi idean kehittelystä, josta jatkoin tutkimusvaiheeseen. Tutkimustulosten pohjalta siirryin formaatin ja treatmentin kehittämiseen. Treatment on juonitiivistelmä novellimuodossa, jossa kuvaillaan sarjan maailmaa. Tämän jälkeen aloitin demon käsikirjoittamisen, sekä ohjelmakonseptikokonaisuuden esittelypaketin kehittämisen. Demo tehtiin yhdessä videotuotantoyhtiö Brave Teddy Oy:n kanssa, joka oli vastuussa kuvaamisesta ja jälkituotannosta.

Prosessin tuloksena sain realistisen kuvan ohjelmakonseptin kehittämisen haasteista ja mahdollisuuksista. Jatkossa tarkoituksena on esitellä Tonttupäiväkirjat-ohjelmaa televisiokanaville. Hanke osoitti, että ohjelmakonseptin ideointiin ja kehittämiseen tarvitaan paljon aikaa sekä alan ammattitaitoa. Ohjelmakonseptin jatkokehittely vaatii myös riittävän rahoituksen toteutuakseen laadukkaasti.

ASIASANAT:

lastenteatteri, digitaalinen media, lastenohjelma, mediakasvatus, näyttelijäntyö, lastenkulttuuri, käsikirjoittaminen

MASTER'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Master's degree in Culture and Arts, Cultural and Media Entrepreneurship

2020| 54,12

Anu Hoskin

FROM THEATRE STAGE TO A MEDIA CHARACTER

- The journey of Minttu The Forrest Elf from children's theatre to a TV-program demo

During this development project my goal was to develop a new kind of children's programme concept. The aim was to bring a theater character Minttu The Forest Elf to a digital platform through a programme concept called *The Elf Diaries*. The special feature in the concept was to offer smaller children a chance to familiarise themselves with vlogging, which means hosting an online video blog.

In this thesis I will discuss my research and the concept creation process. During the research phase I conducted interviews and studied books and digital materials to find out what kind of media my target audience consumes and which electronic and digital platforms they frequently use.

I compared the differences between children's theatre and children's programmes and analysed the findings from the perspective of the script writer, the actor and the viewer. The results from the research phase guided the development process of the format and treatment as well as the scriptwriting of *The Elf Diaries* demo video.

The development process started from an idea creation and moved to the research phase. After that I started to develop the format and treatment and to write the script for *The Elf Diaries* demo video. I also started to develop the whole concept of *The Elf Diaries* as a product. Finally the concept was concretised into a demo video with a video production company Brave Teddy Oy who was responsible for the filming and post production.

As the result of this process I gained a realistic picture of what kind of challenges and possibilities developing a children's programme concept can offer. In the future the goal is to introduce *The Elf Diaries* to tv-channels.

This development project pointed out that one needs a lot of time and expertise to develop a programme concept. To further develop the concept sufficient financial backing is needed.

KEYWORDS:

children's theatre, digital media, children's program, media education, acting, children's culture, script writing

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 LAPSET JA MEDIA	10
2.1 Digitaalinen media osana lasten arkea	10
2.2 Lasten mediankäyttö	11
2.3 Lapset median tuottajina	12
2.4 Lapsille suunnatun tubetuksen ansaintalogiikka	15
2.5 Median vaikutuksia lasten mielikuvitusleikkeihin	16
2.6 Näyttämöltä mediahahmoksi	17
3 TUTKIMUSKOHTEENA KOHDERYHMÄT	19
3.1 Vanhempien fokusryhmähaastattelu	19
3.2 Lasten fokusryhmähaastattelu	21
4 LASTENTEATTERIN JA LASTENOJELMAN EROJA	25
4.1 Kirjoittaminen	25
4.1.1 Formaatti, treatment ja synopsis	25
4.1.2 Lastennäytelmän käsikirjoittaminen	28
4.1.3 Lastenohjelman käsikirjoittaminen	31
4.2 Näyttelijäntyö	33
4.2.1 Näyttelemine näyttämöllä ja kameralle	34
4.2.2 Roolin rakentaminen	36
4.2.3 Aika ja paikka	38
4.2.4 Tonttupäiväkirjojen käsikirjoittajasta näyttelijäksi	40
4.3 Katsojan kokemus	41
4.3.1 Aktiivinen kokija	41
4.3.2 Katsojan valta	42
5 TONTTUPÄIVÄKIRJAT – KONSEPTISTA DEMOKSI	44
5.1 Ideasta raakamateriaaliksi	44
5.2 Tutkimustyö	45
5.3 Konseptointi ja käsikirjoittaminen	46
5.4 Kuvaukset ja jälkituotanto	47
6 LOPUKSI	49

LIITTEET

- Liite 1. Tonttupäiväkirjat demovideo.
Liite 2. Tonttupäiväkirjat demon käsikirjoitus.
Liite 3. Kuvia demon kuvauksista

KUVAT

Kuva 1. Anu Hoskin Minttu Metsätonttuna. Kuva: Annaleena Telasmaa.	6
Kuva 2. Harjoitusvideoita näytettiin kohdeyleisölle.	22
Kuva 3. Vaahtokarkkihaaste. Kuvassa Matilda Logan.	24
Kuva 4. Kankainen lavaste näytelmässä ”Minttu Metsätonttu ja kadonnut kalenteri suklaa”.	29
Kuva 5. Minttu Metsätonttu näytelmässä ”Liian söpö Pönttiäiseksi”.	31
Kuva 6. Demon kuvauksissa Kustavissa. Kuvassa Mikko Kaurio ja Jouni Kuru.	48
Kuva 7. Valmiina demon kuvauksiin. Kuvassa Anu Hoskin Riikka Venäläinen.	1
Kuva 8. Pönttiäispeikkaa esitti Tarja Hemminki.	1
Kuva 9. Tonttuministeri Keinosen roolissa Katariina Tamminen.	2
Kuva 10. Käsikirjoittajasta näyttelijäksi.	2

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni tutkin, mitä haasteita ja mahdollisuuksia tulee eteen siirrettäessä lastenteatterihahmo näyttämöltä lastenohjelmaan. Työni kautta pyrin vastaamaan kysymykseen, mitä lastenohjelmaa konseptoidessa tulee ottaa huomioon. Opinnäytetyöni on kahden toisiinsa liittyvän osan kokonaisuus. Siihen kuuluu tämä kirjallinen, tutkimus- ja kehittämistyötäni käsittelevä osa sekä taiteellinen kehittämistyö, jonka lopputuloksena on *Tonttupäiväkirjat*-demovideo. Käytännön kehittämistyöni perustui tähän kirjalliseen taustatutkimukseen. Opinnäytetyöni päätavoite oli konseptoida uudenlainen lastenohjelma, *Tonttupäiväkirjat*, jonka erityispiirteenä on tarjota pienemmille (5–8-vuotiaille) lapsille turvallinen tapa tutustua vloggaamiseen. Vloggaaminen tarkoittaa videopäiväkirjan pitämistä internetissä.

Kehittämishankkeeni lastenteatterihahmo on Minttu Metsätonttu (Kuva 1), joka on seikkaillut useissa Treeniteatterin lastennäytelmissä. Treeniteatteri on vetämäni lastenteatteri ja ilmaisutaidon opetukseen erikoistunut teatteri, joka on toiminut vuodesta 2007 lähtien tarjoten lapsille laadukasta ilmaisutaidon opetusta, sekä kiertäviä lastennäytelmiä. Minttu Metsätonttu on ollut hyvin pidetty hahmo. Näyttelen Minttua itse. Mintusta kertovat näytelmät ovat keskittyneet teemoiltaan muun muassa ympäristökasvatukseen, sekä oman paikkansa löytämiseen maailmassa.



Kuva 1. Anu Hoskin Minttu Metsätonttuna. Kuva: Annaleena Telasmaa.

Lastenkulttuuri on jatkuvassa muutoksessa ja perinteisen lastenteatterin ja lastenohjelmien rinnalle on tullut paljon digitaalista mediaa. Lapset ja nuoret elävät ja kasvavat mediakulttuurissa, joka muodostuu lukemattomista alustoista, välineistä ja ilmiöistä. (MLL 2020.) Monet ohjelmasisällöt, joihin lapsi mediassa törmää, eivät kuitenkaan ole lapsille sopivia.

Alkuperäinen lähtökohta kehittämishankkeelleni oli se, että Minttu Metsätonttu alkaa pitää videoblogia. Sain idean, että Minttu Metsätonttu voisi tubettaa, eli tuottaa säännöllisesti sisältöä YouTubeen. Halusin viedä Mintun YouTubeen, jotta voisin tarjota pienemmille lapsille turvallisen tavan tutustua tubettamiseen. Tavoitteena oli myös jatkojalostaa hahmoa, sekä laajentaa Minttu Metsätontun yleisöpohjaa. YouTube-kanava, jossa Minttu-tontun touhuja voisi seurata ympäri vuoden, voisi toimia sekä uudenaikaisena ansaintakeinona Treeniteatterille että mainoksena Treeniteatterin Minttu Metsätontusta kertoville näytelmille. Kanavan avulla oli tarkoitus myös vahvistaa ja laajentaa Minttu Metsätonttu -brändiä.

Lähdin työstämään ja kehittämään tätä suunnitelmaa. Huomasin kuitenkin kohderyhmähaastattelujen perusteella, että suunnitelmaa ja konseptin fokusta on muutettava. Kehittämishankeprosessin aikana ja tutkimustulosten seurauksena alkuperäinen tavoite ja ohjelman sisältö hiukan muuttuivat. Jatkoin taustatutkimuksen tekemistä, mutta suuntasin kokonaisuuden kehittämistä YouTubeen sijasta kohti TV-ohjelmaa. Ohjelman perusidea Minttu Metsätontun videoblogin pitämisestä säilyi koko prosessin ajan. Sisällöllisesti kyse ei myöhemmin enää ollut suoranaisesti vloggaamisesta, sillä Tonttupäiväkirjat-sarjan käsikirjoituksessa kulkee myös taustatarina sekä draamallinen punainen lanka. Tavoite tuottaa sisältöä YouTubeen vaihtui hankkeen kuluessa tavoitteeseen kehittää lastenohjelmaa, jonka voisi myydä TV-kanavalle.

Opinnäytetyöni rajaus siis vaihtui tubettamisesta TV-ohjelmademon tekemiseen. Tässä opinnäytetyöni kirjallisessa osassa avaan Minttu Metsätontun matkaa näyttämöltä lastenohjelmademon. Demovideo on pilottijaksoa lyhyempi kokonaisuus, jonka tarkoituksena on esitellä sarjan maailmaa, visuaalista ilmettä ja sen päähenkilöt rahoittajille sekä yhteistyökumppaneille (Mäkelä 2009, 15). Opinnäytetyön puitteissa tavoite oli saada myös demo valmiiksi, jotta sitä voi jakaa tuotantotahoille, kuten TV-kanaville. Jatkotavoitteena on saada Tonttupäiväkirjat-sarja TV-tuotantoon.

Kehittämishankeprosessini alkoi idean kehittämisestä, jonka jälkeen kuvasin muutaman lyhyen videon raakamateriaalia. Samaan aikaan tein taustatutkimusta ja toteutin fokusryhmähaastatteluita. Kuvattua raakamateriaalia käytettiin haastattelujen apuna. Tämän jälkeen alkoi sisällöllisen konseptin kehittäminen ja demon käsikirjoittaminen. Lopulta kuvattiin *Tonttupäiväkirjat*-demovideo yhteistyössä videotuotantoyhtiö Brave Teddy Oy:n kanssa. Video ja sen käsikirjoitus löytyvät liitteistä.

Tässä kirjallisessa opinnäytetyössäni tarkastelen ensin lasten mediamaailmaa. Tämän jälkeen esittelen tekemääni fokusryhmähaastattelututkimusta ja sen tuloksia. Mukana on ollut kaksi ryhmää: vanhemmat ja lapset. Haastattelujen tavoitteena oli hankkia syventävää tietoa lasten mediakäytöstä, jotta selkiytyisi millaista sisältöä haluan lähteä tuottamaan ja mille alustalle. Tarkoituksena oli saada myös palautetta kuvatun raakamateriaalin sisällöstä kohderyhmältä. Tutkimustuloksista selviää, mitä mediaa ja millaisia alustoja kohderyhmäni lapset käyttävät, millaisia mediasisältöjä he kuluttavat ja mihin mediapalveluihin vanhemmat luottavat.

Tarkastelen myös, millaisia käytännön eroja voi tulla vastaan, kun tekee muutaman minuutin kestoista lastenohjelmaa verrattuna puolen tunnin lastenteatteriesitykseen. Tutkin sitä, miten lastenohjelman ja lastennäytelmän käsikirjoittaminen ja näyttelijäntyö eroavat toisistaan. Pohdin myös, miten katsojan kokemus muuttuu katsottaessa näytelmää tai ohjelmaa.

Lopuksi esittelen ja analysoin demon tuottamiseen liittyvää prosessia, joka toteutettiin kesällä 2020. Kehittämispöytäkirjan tuloksena on syntynyt materiaalia opinnäytetyöhöni ja informaatiota, jonka avulla ohjasin sisällön tuottamista sekä *Tonttupäiväkirjat*-demovideoon että ohjelmasarjan jatkokehittelyyn.

Yhteenvetona pohdin koko kehittämishankeprosessia ja sen onnistumista, sekä oman osaamiseni kehittymisen tavoitteiden täyttymistä itsereflektion avulla. Ammatillisen osaamiseni kehittämisen tavoitteita olivat muun muassa, että opin millaista sisältöä kohderyhmälleni tulee tuottaa, mihin kanaviin sitä kannattaa lähteä tuottamaan ja miten lastenteatterin ja lastenohjelman tekeminen poikkeavat toisistaan sekä käsikirjoittajan että näyttelijän näkökulmasta. Tavoitteenani on ollut myös oppia konkreettisia taitoja, kuten editoimaan videoita ja kirjoittamaan ohjelmaformaatti, sekä treatment, joka esittelee ohjelman maailman.

Käytin tutkimuksen pohjana oman empiirisen tutkimukseni lisäksi tieteellisiä julkaisuja, teatteri- ja media-alan kirjallisuutta, digitaalisia informaatiokanavia, sekä lehtiartikkeleita. Kartoitin myös alan käytäntöjä. Esimerkkeinä nostan esiin taide-, viihde-, media- ja kulttuurisisältöjä.

Keskeisimmät lähdeaineistoni ovat: Woodsterin ja Conwayn *Screen Acting Skills* (2020) sekä Woodin ja Grantin *Theatre for Children* (1997), Musburgerin *An Introduction to Writing for Electronic Media* (2007), Elina Hirvosen toimittama *Käsikirjoittaminen* (2003), Hakasen toimittama *Lasten mediamaailma pähkinänkuoressa* (2016), sekä haastattelut Kiesiläisen (2018) kirjoittamassa artikkelissa *Elokuvan uusi aalto*.

2 LAPSET JA MEDIA

Tässä luvussa käsittelen lasten mediakulttuuria. Lähdin tutkimaan aihetta saadakseni tietoa siitä, mitä sisältöjä Tonttupäiväkirjojen kohderyhmän lapset seuraavat ja millaisilta alustoilta. Ensin tarkastelen lasten median käyttöä yleisesti, sitten median vaikutusta lasten mielikuvitukseen ja lopuksi etenen tutkimaan lastenteatterin ja lastenmedian yhteneväisyyksiä ja eroja. Tutkin lasten mediakulttuuria, jotta ymmärtäisin paremmin niitä haasteita ja mahdollisuuksia, joita lastenteatterihahmon siirtäminen verkkoon tai televiisioon tarjoaa. Tarkastelen tubettamista ilmiönä saadakseni tietoa sisällöntuottamisesta Tonttupäiväkirjoihin. Tutkin myös tubettamisen ansaintalogiikkaa ja sitä, olisiko YouTube Kids mahdollisesti hyvä julkaisualusta Tonttupäiväkirjoille.

2.1 Digitaalinen media osana lasten arkea

Olen työskennellyt lastenteatterin parissa jo vuodesta 2001 sekä näyttelijänä, käsikirjoittajana, että lasten teatteriryhmien ohjaajana ja huomannut selvän muutoksen lasten tavassa käyttää kulttuuria ja mediaa. Lapsilla on nykyisin käytössään monenlaisia digitaalisia laitteita, ja he käyttävät säännöllisesti aikaa erilaisten medioiden parissa. Kotilaisen (2010, 64) mukaan valtaosa 7–8-vuotiaista kuluttaa monipuolisesti erilaisia medioita. Digitaalisten pelien pelaaminen, internetin ja kännykän käyttö ovat nopeasti yleistyneet lasten keskuudessa. Tyypillisin kännykän käyttömuoto oli puhelujen soittaminen tai tekstiviestien lähettäminen, mutta puolet lapsista myös pelasi kännykällään ja neljännes otti valokuvia tai kuunteli musiikkia. (Kotilainen 2010, 64). On mainitsemisen arvoista, että viimeisen 10 vuoden aikana älypuhelinien käyttö on yleistynyt merkittävästi ja puhelin toimii myös päätelaitteena erilaisten medioiden käyttämiseen.

Digitaalinen media on tullut nopeassa tahdissa osaksi lasten arkea ja jokapäiväistä elämää. Lapset ansaitsevatkin laadukasta ja juuri heille kohdistettua ohjelmaa, joka käsittelee lapsille tärkeitä aiheita lapsen näkökulmasta, eikä sulje heitä pois digitaalisen tai sähköisen median kuluttajina.

Opetus- ja kulttuuriministeriön suuntaviivoissa todetaan median olevan olennainen osa lapsuutta ja nuoruutta. Lasten ja nuorten kasvuympäristöön kuuluu muun muassa medialähtöiset leikit, median sisällöt ja tarinat. Mediympäristö ja -kulttuuri vaikuttavat siihen, miten lapset kasvavat ja oppivat. Ne vaikuttavat myös sekä identiteetin että

maailmankuvan rakentumiseen. Median lukemisen, kuuntelemisen, katselemisen, kirjoittamisen, äänittämisen, kuvaamisen ja pelaamisen kautta syntyy kokemuksia, merkityksiä ja sosiaalista toimintaa. Media rikastuttaa myös pienten lasten leikkiä ja heillä on mediaan liittyviä harrastuksia. Median avulla käsitellään erilaisia tunteita, kuten iloa, surua, jännitystä ja pelkoa. Sen parissa koetaan oppimisen ja onnistumisen elämyksiä sekä yhteenkuuluvuutta. (Kotilainen 2010, 68–70.)

Silloisen kulttuuri- ja urheiluministeri Paavo Arhinmäen (2016) mukaan elämyksellisyys ja kokemuksellisuus tulisi nostaa mediakasvatuksen keskiöön. Hyvä medialukutaito antaa avaimia ymmärtää ja suhtautua kriittisesti maailmaan ja kulttuuriin, jossa elämme. Siten medialukutaito kytkeytyy myös ihmisenä kasvamiseen ja hyvään elämään. (Arhinmäki 2016, 1.)

Digitaalisesta mediasta on näin siis tullut pysyvä osa ihmisyyden kokemuksesta. Oman kokemukseni mukaan lasten sähköisen ja digitaalisen median kulutuksen kehitys on ollut yhä kiihtyvää ja lapset ovat nyt median kuluttamisen lisäksi myös aktiivisia sisällöntuottajia erilaisilla alustoilla.

2.2 Lasten mediankäyttö

Internetin ja älylaitteiden käyttö alkaa lapsilla jo niinkin aikaisin, kuin 1–3-vuotiaana. Silloin ohjelmia katsellaan vanhempien puhelimilla tai pelataan pelejä tabletilla. Alle 3-vuotiaat lapset käyttävät internetiä ensisijaisesti ohjelmien katseluun YouTubesta tai televisiokanavien ohjelmapalveluiden kautta. Lastenohjelmien katselu on suosittua ajanvietettä leikki-ikäisten lasten parissa. Leikki-ikäiset vierailevat myös lapsille suunnatuilla sivustoilla ja kuuntelevat musiikkia. Alle kouluikäisten lasten joukossa on kuitenkin myös paljon sellaisia lapsia, jotka eivät käytä internetiä juuri lainkaan. (Suoninen 2016, 8–10.)

DNA:n teettämän koululaiskyselyn mukaan 7-vuotiaista lapsista 69 prosenttia omistaa oman matkapuhelimen ja lähes kaikilla yli 9-vuotiailla lapsilla on käytössään älypuhelin. (DNA 2017.) Suuressa osassa yli 5-vuotiaiden lasten käyttämisestä puhelimista on myös internetyhteys. (Suoninen 2013, 44.) On siis täysin tavallista, että viihdettä on koko ajan saatavilla.

7–9-vuotiaiden lasten netinkäyttö on jo hyvin monipuolista. Tutkimukset osoittavat, että he lukevat ja katselevat muiden tuottamia sisältöjä, pelaavat, etsivät tietoa ja jakavat

kuvia yksityisesti ja osallistuvat kaverikeskusteluihin. Nettiä käytetään siis tässä ikäryhmässä sosiaaliseen yhteyden pitoon ja viihtymiseen. (Suoninen 2016, 8–10.)

Nuorisotutkimusseuran teettämän Lasten Mediabarometrin mukaan (2013) vähintään puolet yhden suosikkisivun maininneista 3–8-vuotiaiden lasten vanhemmista, mainitsi lapsen suosikkisivustoksi YouTuben ja se keräsi eniten suosikkisivustomainintoja kaiken ikäisten lasten vanhemmilta. (Suoninen 2013 30). Valtaosa kyselyyn vastanneista vanhemmista arveli tuntevansa lapsen käyttämät mediasisällöt erittäin hyvin, ja lähes kaikki tunsivat sisällöt mielestään vähintään hyvin. Vain erittäin harva vanhemmista tunnusti tuntevansa lapsensa käyttämät mediasisällöt huonosti tai vain kohtalaisesti. (Suoninen 2013, 52.)

2.3 Lapset median tuottajina

Viihteen tuottaminen, sen kuluttamisen ohella, on tullut pysyväksi osaksi lasten ja nuorten maailmaa. Lapset ottavat kännykällä valokuvia, kuvaavat videoita ja äänittävät. 9–12-vuotiaat lapset mediantuottajina voidaan jakaa kolmeen ryhmään. Lapsista 10 % on passiivisia mediantuottajia ja 80 % heistä kuuluu niin sanottuun ”perusjoukkoon”. Lapsista 10 % on aktiivisia mediantuottajia. Heidät erottaa muista kännykällä tehdyn tai internettiin tuotetun sisällön tavoitteellisuus, suunnitelmallisuus ja säännöllisyys. Kännykällä kuvataan esimerkiksi, kun ”pelleillään” kavereiden kanssa tai arjen toimintoihin liittyviä asioita, sekä omia mielenkiinnon kohteita. Kuvaaminen ja videoiden tekeminen alkaa heti, kun kännykkä saadaan. (Sintonen, ym. 2013, 13–14.)

Lasten haastatteluissa nousi esiin hyvin luovia ja kekseliäitä tapoja käyttää kännykän kuvaamismahdollisuuksia. Samoin internetiä hyödynnetään herkästi erilaisissa kokeiluissa, joissa oppiminen ei liity ainoastaan medialaitteisiin, vaan niiden hyödyntämiseen luovasti oppimisen välineinä. Eräs haastateltava tyttö oli opetellut tanssia kännykän avulla siten, että hän oli videoinut tanssiesityksensä ja kotona videon avulla harjoitellut lisää. (Sintonen, ym. 2013, 15.)

Lapset ja nuoret tuottavat sisältöjä digitaalisille ja sosiaalisen median alustoille, kuten esimerkiksi TikTokiin, SnapChatiin ja YouTubeen. TikTok on suosittu 2016 julkaistu sosiaalisen median alusta, jonka käyttäjistä 41 % on 16–24-vuotiaita. He julkaisevat

tileillään esimerkiksi tanssivideoita, lyhyitä sketsejä tai Cosplay-videoita.¹ TikTokilla on yli 800 miljoonaa käyttäjää maailmanlaajuisesti. TikTokin virallinen ikäraja on 13-vuotta. (Moshim 2020.) Oman havaintoni mukaan sitä käyttävät monet paljon nuoremmatkin lapset.

YouTube on vuonna 2005 perustettu, Googlen omistama online-videopalvelu, jota käyttää maailmanlaajuisesti yli miljardi ihmistä päivittäin. Palvelun käyttäjät voivat ladata sivustolle omia videoita sekä katsoa ja kommentoida muiden käyttäjien sinne lisäämää sisältöä. YouTube tavoittaa lähes kolmasosan kaikista internetin käyttäjistä joka päivä. (YouTube 2018.) YouTubeen säännöllistä sisällön tuottamista kutsutaan tubettamiseksi.

Tubettaminen on suosittu harrastus. Suomitube.fi-sivusto listaa suomalaisten omistamia YouTube-kanavia. Listalla on tällä hetkellä 18405 kanavaa. Tilastoa päivitetään kerran vuorokaudessa. (suomitube.fi 2020.)

Lintulan ja Matikaisen (2017, 4) mukaan hauskanpito ja halu viihdyttää ovat innostaneet monia tubettajia julkaisemaan ensimmäisiä videoita. Jotkut haluavat inspiroida muita kertomalla kokemuksiaan, ja jotkut näkevät tubettamisen tienä unelma-ammattiin. Muita syitä tubettamiselle voivat olla esimerkiksi halu ilmaista itseään. Se voi olla myös pakokeino arjesta. (Lintula & Matikainen 2017, 4.)

Tubettajat ovat aikamme seuratuimpia nuorisoidoleita, ja he tavoittavat satojatusiansia lapsia ja nuoria. Sosiaalisen median tähdillä on hyvin tiivis ja vuorovaikutuksellinen suhde kohderyhmäänsä, mikä tekee heistä samaistuttavia. (Lintula & Matikainen 2017, 2.)

Vuonna 2015 YouTube aloitti lapsille suunnatun palvelun YouTube Kidsin. Kirjautumalla sen käyttäjäksi voi luoda lapselleen profiilin ja valita sallitaanko lapsen käyttöön rajatun määrän videoita, vai valitseeko vanhempi videot itse. Siinä voi myös estää videot ja kanavat, joita ei halua lapsen näkevän. Vanhemmalla on näin ollen mahdollisuus rajata, mitä lapsi kanavalla näkee, joko tarkasti tai laaja-alaisemmin. (YouTube 2020.)

Artikkelissa *Elokuvan uusi Aalto* (Kiesiläinen 2018) haastatellun Elokuvatoimittaja Anton Vanha-Majamaan mukaan tubetus on elokuvan tekemistä, jossa osoitetaan kamera johonkin ja kerrotaan näin tarinaa. Usein kuvataan itseä. Jokaisella kuusivuotiaalla on

¹ Cosplay on lyhennys sanoista Costume Play. Suomeksi puhutaan myös cossaamisesta. Se on harrastus, jossa pukeudutaan hahmoksi, usein japanilaisen populaarikulttuurin, kuten mangan tai animen hahmoksi.

mahdollisuus tehdä elokuvaa tavalla, joka oli ennen varattu koulunsa käyneille aikuisille. Elokuvan tekeminen on näin demokratisoitunut ja tehostunut. Tubettaminen on nopeaa ja responsiivisempää kuin pitkä elokuva tai tv-ohjelma voisi koskaan olla. Siihen kuuluu osana myös yhteisöllisyys, videoita kommentoidaan ja niille tehdään vastavideoita. (Kiesiläinen 2018.)

Artikkelissa *Tubettajien vaikutusvalta kasvaa –täältä näyttää tubetuksen tulevaisuus* (Massa 2016) United Screensin myyntijohtaja Satu Alpuukka puhuu myös YouTube'n sisällöntuottajien verkoston yhteisöllisyydestä. Hänen mukaansa tubettajien suosio ja vaikutusvalta kasvavat jatkuvasti ja toiminta ammattimaistuu. Monet tubettajat kuuluvatkin ”talleihin”², kuten United Screens tai Troot. Näiden toimistojen kautta luodaan yhteisöllisyyttä tubettajien välille. Toimistot organisoivat myös tapahtumia, kuten Tubecon, jossa fanit pääsevät tapaamaan tubettajia. Näitä tapahtumia voidaan kutsua myös nimellä Meet&Greet. (Massa 2016.)

Alpukan (2016) mukaan vloggaus, eli videopäiväkirjan pitäminen on suomenkielisessä tubetuksessa vielä ylliedustettuna. Maailmalla suosittuja ovat muun muassa reaktiivivideot, joissa kuvataan satunnaisten ihmisten reaktioita esimerkiksi heidän syödessään jotakin, katsoessaan jotakin videota tai kuunnellessaan jotakin kappaletta. Myös unboxing-videot, joissa esitellään jonkin tuotepaketin sisältöä, sekä juonnetut makasiiniohjelmat, joita tehdään suoraan YouTube-yleisöille, ovat maailmalla suosiossa. Useat YouTube-tähdet ovatkin myös tunnettuja mainoskasvoja. (Massa 2016.)

Artikkelissa *Elokuvan uusi Aalto* (Kiesiläinen 2018) haastatellun elokuvaohjaaja ja käsikirjoittaja Maria. K. Monosen mukaan nuoret ovat hyvin tietoisia siitä, että kaikki mitä kännykkäkameroilla tehdään, on viestintää. YouTube'ssa elokuvalliset keinot muuttuvat kommunikoinnin välineiksi. Tubetus tuo tavallisen ihmisen näkyväksi, ja siinä liikutaan jatkuvasti fiktion ja dokkarikerronnan rajapinnalla. Läpinäkyvyydestä on tullut ihanne. (Kiesiläinen 2018.)

Vanha-Majamaan mukaan (Kiesiläinen 2018) tubevideot ovat lähtökohtaisesti tekijöidensä näpeissä, eikä niitä ohjaile elokuva-alalta tutut asiat, kuten tuottajat, rahoittaja, säätiöt ja hitaat tuotantokoneistot. Tosin Aleksi Bardy (Kiesiläinen 2018) ottaa vastakkaisen kannan todeten, että elokuvan tekemisen demokratisoitumisesta on turha haaveilla

² ”Talli” on tuotantoyhtiö, joka kerää parhaita tubettajia listoilleen, ja toimii muun muassa näiden managerina suhteessa mainostajiin.

ja että YouTube on rakentanut studiofasiliteetteja, joissa menestyneimmät tubettajat saavat resursseja ja osaamista käyttöönsä, ja pääoma saa sisällön haltuunsa. (Kiesiläinen 2018.)

2.4 Lapsille suunnatun tubetuksen ansaintalogiikka

Sen lisäksi, että tubettaminen on hauska harrastus, siitä voi tulla ammattimaista toimintaa. Harkitessani YouTubea Tonttupäiväkirjat-projektin mahdollisena julkaisualustana, oli myös tärkeää tutkia tubettamisen ansaintalogiikkaa. Tubettamisella voi ansaita rahaa. Jos kanavasta tulee tarpeeksi suosittu, niin se voi houkuttaa mainostajia ja yrityksiä tubettajan kanssa kaupalliseen yhteistyöhön. Tubettaja tuottaa säännöllisesti sisältöä YouTube-kanavalleen. Hän ei kuitenkaan Niskasen (2017, 6) mukaan ole suoranaisesti sisältömarkkinoija, sillä hänen päätavoitteenensa ei ole markkinoida jotain. Niskasen (2017, 5) mukaan Content Marketing Institute (2016) määrittää sisältömarkkinoinnin markkinointistrategiana, jossa keskitytään tuottamaan vain sellaista sisältöä, joka houkuttelee ennalta selkeästi määriteltä kohderyhmää. Tuotteiden suoranaisen mainostaminen sijaan sisältömarkkinoin avulla jaetaan hyödyllistä ja ajankohtaista tietoa kohderyhmälle. (Niskanen 2017, 5–6.)

Niskasen (2017, 6) mukaan tubettaja on kuitenkin enemmänkin vaikuttajamarkkinoija kuin sisältömarkkinoija. (Niskanen 2007, 6.) Vaikuttajamarkkinointi on yrityksen kannalta tehokas tapa saavuttaa yrityksen kannalta keskeiset kohderyhmät ja vaikuttaa heidän asenteisiinsa, tietoihinsa tai ostokäyttäytymiseen. Sen voima perustuu perinteiseen puskaradioon. Kun tuotetta markkinoi seuraajalle tuttu ja luotettu tubettaja, siitä tulee houkuttelevampi. Vaikuttajamarkkinointiin etsitään yrityksen arvojen ja kohderyhmien kannalta oikeita vaikuttajia. (Lahti 2017.) Vaikuttajamarkkinoinnin tavoite onkin ensisijaisesti muokata ja vahvistaa brändin imagoa. Kun vaikuttaja kehuu tuotetta, seuraajat ostavat tuotteen, yrityksen myynti lisääntyy ja vaikuttaja saa tästä rahaa. Toki on myös tärkeää, että tubettaja valitsee yhteistyökumppanikseen yrityksen, joka heijastelee hänen arvojaan. (Niskanen 2017, 7–9.) Koska Tonttupäiväkirjat keskittyy sisällöllisesti luonnonsuojeluun, niin olisi huono valinta ottaa yhteistyökumppaniksi esimerkiksi jokin fossiilisia polttoaineita myyvä yritys, kun taas jokin luonnonkosmetiikkayritys olisi hyvä yhteistyökumppani.

Niskasen (2017, 26) mukaan tubettajien ensisijaiset tulonlähteet ovat mainostulot, jotka perustuvat videoiden näyttökertoihin ja siihen montako kertaa tubetus-videon edessä ja jäljessä pyörivää mainosta on katsottu. Videomainokset tuottavat eniten rahaa. YouTube kerää myös katsojasta evästeitä, jonka avulla luodaan profiili käyttäjästä, jolloin tälle voidaan kohdentaa lisää sopivaa mainontaa. YouTube on ylipäätään mainostuloiltaan hyvin epävarma tulonlähde, koska näyttökerrat määrittävät mainostuloja, eikä niitä voi ennustaa. (Niskanen 2017, 26–27.)

Toinen tapa ansaita tubettamisella ovat jo edellä mainitut yhteistyöt, jotka ovat vaikuttajamarkkinointia. Yhteistyövideoista maksetaan yleensä matkakulujen ja muiden kulujen lisäksi palkkio, joka perustuu myös näyttökertoihin. Yhteistyökuvioissa saatetaan myös edellyttää, että tubettaja osallistuu yrityksen tapahtumiin. Yritys voi esimerkiksi järjestää Meet&Greetin, jossa tubettaja tapaa fanejaan. Lisäksi tubettajaa voidaan pyytää erilaisiin tapahtumiin puhumaan. Näistä maksetaan erillinen palkkio. Kuuluisimmat tubettajat saavat ansioita myös radio- ja televisioesiintymisistä. (Niskanen 2017, 26–31.)

Jos siis tubettamisella haluaisi tienata rahaa, pitäisi videoiden näyttökertojen ja seuraajakunnan olla valmiiksi jo niin iso, että se houkuttelisi yrityksiä kaupalliseen yhteistyöhön tubettajan kanssa. Tonttupäiväkirjat-hankkeen kannalta YouTuben ansaintalogiikka on ongelmallinen. YouTube Kidsissä mainostaminen on hyvin tarkasti säännösteltyä. Tammiukuussa 2020 YouTube on kiristänyt huomattavasti lapsille suunnatun sisällön sääntöjä. Yle Uutisten (2019) mukaan YouTube vaatii, että sisällöntuottajien tulee ilmoittaa, jos heidän sisältönsä on suunnattu lapsille ja se aikoo tunnistaa lapsille suunnattuja videoita myös tekoälyn avulla. YouTube poistaa lapsille tarkoitetuista videoista persoonalliset mainokset, ja niissä saa olla vain ”asiayhteyteen sopivia” mainoksia. Tämä vähentää sisällöntuottajan mahdollisuuksia saada videoistaan mainostuloja. Lapsille suunnatuista videoista on poistettu myös tykkäys ja kommentointimahdollisuus. (Leppänen 2019.) Jos siis haluaa tuottaa sisältöä nimenomaan lapsille, YouTube Kids-sovellus ei ole ansaintalogiikan kannalta paras vaihtoehto. Tämä YouTuben 2020 tekemä mainontasääntö vaikutti osaltaan opinnäytetyöni fokuksen vaihtumiseen tubettamisesta kohti TV-ohjelmaa.

2.5 Median vaikutuksia lasten mielikuvitusleikkeihin

Gotzin (2005, 24) mukaan jokaisen uuden mediamuodon yleistymisen myötä (kuten esimerkiksi sarjakuvien, television ja videopelien ilmestyttyä) keskustelua on herättänyt se,

onko uusi mediamuoto hyväksi vai haitaksi lapsille. Samoja huolia ja visioita herättää internetin vaikutus lapsiin. Keskustelujen keskiössä on muun muassa se, miten väkivalta, pornografia, rasismi ja seksismi vaikuttavat lasten jokapäiväiseen sosiaaliseen ja fyysiseen kanssa käymiseen. (Gotz 2005, 24.)

Lapset ottavat mediasta mallia fantasialeikkeihinsä. He puhuvat mediateksteistä, pukeutuvat itselleen mieluisiksi hahmoiksi, sekä piirtävät ja maalaavat kuvia mediasta nähdystä hahmoista. (Gotz 2005, 10.) Gotzin (2005, 28) mukaan D.G Singer (1993) katsoo, että suurin vaikuttaja lasten fantasia- ja mielikuvitusleikkeihin on se, minkälaista materiaalia lapset mediasta näkevät, ei niinkään ruutuajan määrä. Gotz (2005, 28) vetääkin yhteen useiden tutkimusten perusteella, että väkivaltaisen materiaalin näkeminen mediasta vähentää lasten mielikuvitusleikkejä, kun taas pro-sosiaaliset, väkivallattomat lasten ohjelmat lisäävät fantasialeikkien määrää. (Gotz 2005, 28.) Näin ollen onkin tärkeää se, että lapset näkevät juuri omalle ikäryhmälleen sopivaa materiaalia. Tällöin median vaikutus lapsen mielikuvitukseen ja leikkiin on hyvin positiivinen. Kehittämishankkeeni kannalta on siis tärkeää, että tarjoan kohderyhmälleni (5–8-vuotiaat) sopivaa sisältöä, jotta vaikutukset lasten mielikuvituksen kehitykseen ovat positiivisia.

2.6 Näyttämöltä mediahahmoksi

Olen kirjoittanut, tuottanut ja ohjannut useita lastennäytelmiä. Ammattinäyttelijän urallani vuodesta 2001 lähtien olen myös usein noussut lavalle nimenomaan lapsiyleisön eteen. Lapsiyleisö on vaativaa ja haastavaa. Jos et ole läsnä ja hetkessä, menetät välittömästi lasten mielenkiinnon. Itselleni on hyvin tärkeää, että lastenteatteriesitykset on tehty nimenomaan kohdeyleisöä silmällä pitäen. Niiden ei tulisi olla lapsille alaspäin puhuvia, lässyttäviä, yksinkertaistettuja tai liian valistavia. Esityksessä on hyvä olla jokin kantava teema, mutta samaistuttava hahmo, joka toimii lapsen kanssaoppijana, on paljon tehokkaampi tapa saada viesti perille, kuin lapsille alaspäin puhuminen. Teeman tulisi mukailla lasten mielenkiinnon kohteita ja keskittyä siihen, mikä lapsia koskettaa tai naurattaa ja on tärkeää lapsen maailmassa.

Loukolan (2010, 11) mukaan lastenteatterin lähtökohdan tulisi olla lapsikatsojassa. Lastenteatteri edustaa teatteria, jota tehdään lapsen ehdoilla, ja esityksen päätarkoituksena on nimenomaan koskettaa lapsikatsojaa. Se voi toki viihdyttää aikuistakin, mutta tämä ei saa horjuttaa lapsen kokemusta. Toisin sanoen esityksen muoto on alisteinen sisällölle

ja fokuksen tukisi säilyä alusta loppuun lapsessa. (Loukola 2010,11.) Lastenteatteri on oma taidemuotonsa ja sen tulisi sellaisena saada tunnustusta.

Hahmon toimiminen lapsen kanssaoppijana tulee olemaan Tonttupäiväkirjoissa eräs keskeisistä tavoista viestiä sekä media, että luontokasvatuksellista sisältöä lapsille. Kun tämä tehdään humoristisesti ja koskettavasti, lapsi kiinnostuu ja innostuu sisällöstä. Kun Minttu Metsätonttu ihmettelee, tekee virheitä ja etsii omaa polkuaan, myös lapsi saa hyväksyntää olla omanlaisensa.

Wood ja Grant (1997, 17–21) kuvailevat, miten lapsiyleisö ja aikuisyleisö eroavat toisistaan. Lapset haluavat olla aktiivisia osallistujia ja reagoivat hyvin interaktiivisiin osuuksiin. He tulevat innostuneina teatteriin. He saattavat jopa innostua liikaa ja he heittäytyvät viihdytettäväksi. Lapset ovat hyvin suorasukaisia ja kertovat, kun heillä on tylsää. Kaikki lapset eivät reagoi samoin, eivätkä he myöskään ole aina teatterissa vapaaehtoisesti. Esiintyjän tulee ottaa myös huomioon, että erilaiset ryhmät saattavat reagoida täysin eri tavoin. Lapsille esiintyessä näyttelijän on siis oltava valmis reagoimaan muuttuviin tilanteisiin nopeasti. (Wood & Grant 1997, 17–21.)

Wood ja Grant (1997, 6) kysyvät, miksi teatterin lapsille pitäisi olla aina opettavaista, miksi se ei voisi olla myös täysin viihteellistä? Aikuisetkin rentoutuvat farssien, musiikkikomedioiden ja trillereiden äärellä, miksi lapsi ei saisi rentoutua viihteen parissa? Laatu on tärkeintä ja lapsille tulee tarjota parasta. Tärkeää on innostaa ja ottaa lapsikatsoja aktiiviseksi kokijaksi. (Wood & Grant 1997, 11.)

Lastenteatterin ja mediaviihteen suurin ero on se, että teatteriin mennään paikanpäälle, tai teatteri tulee lasten luokse, esimerkiksi lähikirjastoon tai päiväkotiin, kun taas digitaalista ja sähköistä mediaa on lähes aina saatavilla kotona. Teatterielämys on lapselle mieleenpainuva kokemus, joka ei ole niin arkipäiväinen kuin kännykältä, tabletilta tai tv:stä saatu viihdekokemus. Läsnä oleva näyttelijä, interaktiiviset osuudet ja esityksen maailmaan itse osallistumalla vaikuttaminen ovat lapselle huippuhetkiä.

Tällä nopean digitalisoitumisen aikakaudella lastenteatteri on yhä tärkeää, ja eräs kehittämishankkeeni lähtökohdista onkin tuottaa laadukasta lastenteatteria mediaan niille lapsille, jotka eivät sitä pääse teatterissa kokemaan. Pyrkimys on tuottaa ohjelma, joka toisi teatterin taikaa myös koteihin. Lastenteatterin maailma yhdistettynä vlog-estetiikkaan avaa mahdollisuuden täysin uudennäköisen lastenohjelman tuottamiseen. Yhdistämällä nämä kaksi Minttu Metsätonttu loikkaa sujuvasti näyttämöltä mediahahmoksi.

3 TUTKIMUSKOHTENA KOHDERYHMÄT

Tässä luvussa käsittelen kehittämishankettani varten tekemiäni fokusryhmähaastatteluita. Tutkimuksellani halusin syventää lähdekirjallisuuteen pohjautuvaa näkemystäni siitä, mitä kohderyhmäni (5–8-vuotiaat) lapset katsovat ja miltä alustoilta. Haastattelujen tuloksena syntyi materiaalia opinnäytetyöhöni ja informaatiota, jonka avulla ohjasin sisällön tuottamista Tonttupäiväkirjat-demovideoon. Haastattelut auttoivat minua myös jäsentämään ajatusta siitä, mitä alustaa kannattaisi harkita demovideon, sekä myöhemmin koko Tonttupäiväkirjat-sarjan julkaisuun. Keräsin empiiristä tutkimusaineistoa kahdella eri fokusryhmähaastattelulla. Toiseen osallistui vanhempia, toiseen lapsia.

3.1 Vanhempien fokusryhmähaastattelu

Vanhempien fokusryhmähaastattelu pidettiin 22.11.2019 Turussa. Haastateltavat antoivat kirjallisen suostumuksen haastattelututkimukseen osallistumisesta ja tulokset anonymisoitiin. Haastattelin viittä vanhempaa, joilla on 2–10-vuotiaita lapsia. Lapsista suurin osa oli kohderyhmäni ikäisiä eli 5–8-vuotiaita. Joukossa oli sekä yksi että monilapsisia perheitä. Halusin tutkimuksellani lisätietoa siitä, mitä mediaa ja miltä alustoilta kohderyhmäni lapset aktiivisesti käyttävät. Haastattelussa keskityin nimenomaan lastenohjelmiin ja siihen, mistä niitä katsotaan.

Haastattelussa keskusteltiin muun muassa seuraavista aiheista: käyttävätkö kohderyhmäni lapset jo itsenäisesti mediaa, millaista mediaa he käyttävät ja mitä mediaa käytetään yhdessä vanhempien kanssa. Pyrin myös kartoittamaan, mistä kohdeyleisöni voisi löytää tarjoamaani sisältöä ja mihin mediapalveluntarjoajiin vanhemmat luottavat. Haastattelun ulkopuolelle jäivät kysymykset mobiililaitteilla pelattavista peleistä.

Kaikki haastateltavat vanhemmat olivat sama mieltä siitä, että digitaalisesta mediasta on tullut luonteva osa lasten arkea, ja on ensisijaisen tärkeää opettaa lapsille medialukutaitoa ja mediakriittisyyttä. Tärkeäksi koettiin se, että vanhemman kanssa etsitään tietoa yhdessä ja keskustellaan siitä. Vastuullisen mediakäytön opetus oli vanhemmista tärkeää, jotta digitaalisesta mediasta ei tulisi kielletty hedelmä. Median käyttöä tulee opettaa, jotta lapset eivät koe olevansa ulkopuolella maailmasta. Haastateltavat vanhemmat kokivat, että kouluissa mediakasvatuksessa on onnistuttu ihan hyvin, mutta päävastuu mediakasvatuksesta on edelleen vanhemmilla.

Ehdottomasti luotetuin lasten media oli haastateltavien keskuudessa Ylen lasten ja nuorten ohjelmat. Lastenohjelmia katsottiin itsenäisesti Yle Areenasta, Ruudusta ja Netflixistä. Lapset katsoivat mielellään sekä näyteltyjä että animaatio-sarjoja. YouTubea katsottiin vanhempien kanssa yhdessä luonto-ohjelmia, pelaamiseen liittyviä opetusvideoita ja musiikkivideoita. YouTube koettiin kuitenkin epäluotettavaksi, eivätkä vanhemmat halunneet lasten etsivän sieltä juuri mitään itse. Houkuttavien mainosten, pornografian ja muiden epäasiallisten sisältöjen vastaan tuleminen oli suuri huolenaihe. Kahdella viidestä perheestä oli tästä omakohtaistakin kokemusta. YouTube Kids oli käytössä vain yhdessä viidestä perheestä ja sielläkin oli vanhemman laittamista rajoitteista huolimatta tullut vastaan epäasiallista ja lasta pelottavaa sisältöä.

Juuri epäasiallisen sisällön näkeminen netissä koettiin suurimmaksi ongelmaksi ja huolenaiheeksi. Vanhemmat eivät myöskään uskoneet, että YouTube Kidsin rajoitteet voivat täysin suojella lapsia näkemästä epäasiallisia tai häiritseviä sisältöjä. Jäin pohtimaan, mikä on muuttunut muutaman vuoden aikana, sillä Lasten Mediabarometrin mukaan (2013) YouTube sai eniten suosikkisivustomainintoja kaiken ikäisten lasten vanhemmilta. (Suoninen 2013, 30). Mahdollisesti haastattelemillani vanhemmilla oli enemmän tietoa tai kokemusta siitä, että lapset pääsevät YouTubea kautta käsiksi heille sopimattomiin sisältöihin.

Huoli on todellinen. Ei pelkästään pornografinen, vaan myös väkivaltainen sisältö voi olla hyvinkin helposti lasten saatavilla. Muun muassa syyskuussa 2020 lasten suosimassa TikTok-mediapalvelussa levisi raaka itsemurhavideo. Tämä oli myös YouTube Kidsissä piilotettu lapsille sopivan ja söpön kissavideo-sisällön joukkoon. (MTV uutiset 08.09.2020.) Lapsia voi siis olla todella vaikea suojella haitallisen sisällön näkemiseltä digitaalisessa mediassa.

Erääksi kehittämishankkeeni kannalta suureksi haasteeksi osoittautui tämän laadullisen fokusryhmähaastattelun perusteella se, että kohderyhmäni lapset eivät seuraa YouTubea säännöllisesti. YouTubea käyttö on kovin rajoitettua, eikä se ole vanhempien mielestä sisällöllisesti luotettava alusta. Vanhemmat eivät siis rohkaise lapsiaan käyttämään YouTubea, ainakaan itsenäisesti. Jos siis alkaisin tuottaa Tonttupäiväkirjat-sarjaa YouTube Kidsiin, lapset eivät välttämättä löytäisi tuottamaani sisältöä. Tämän haastattelun perusteella olisi kannattavampaa harkita Tonttupäiväkirjat-sarjan myymistä luotetuimmille tuotantotahoille, kun esimerkiksi Ylen lasten ja nuorten ohjelmille.

Koska kyseessä oli fokusryhmähaastattelu, haastateltavien vastauksista etsittiin yhteneväisyyksiä, mutta suurta datan keruuta ei tapahtunut. Näin ollen aineiston analyysin perusteella ei voida tehdä yleistystä siitä, miten suurin osa 2–10-vuotiaista käyttää mediaa.

3.2 Lasten fokusryhmähaastattelu

Haastattelin 4–7-vuotiaita lapsia 27.5.2020 Kukonharjan päiväkodissa Liedossa. Tutkimusryhmässä oli 15 lasta. Tällä haastattelulla oli tarkoituksena saada tietoa siitä, miten kohderyhmän lapset reagoivat tekemieni harjoitusvideoiden sisältöihin. Kartoitin esimerkiksi sitä, mikä heitä naurattaa, koskettaa ja mikä heistä on tylsää. Tutkimusryhmä oli melko pieni, joten mitään yleisiä johtopäätöksiä ei näistä lasten vastauksista voi vetää. Lapsia haastatellessa tilanne oli hyvin erilainen, kuin aikuisten fokusryhmähaastattelussa. Kysyin lapsilta kysymyksiä, joihin he vastasivat suullisesti, joskus taas pyysin nostamaan käden ylös, jos kysymäni asia koski itseä.

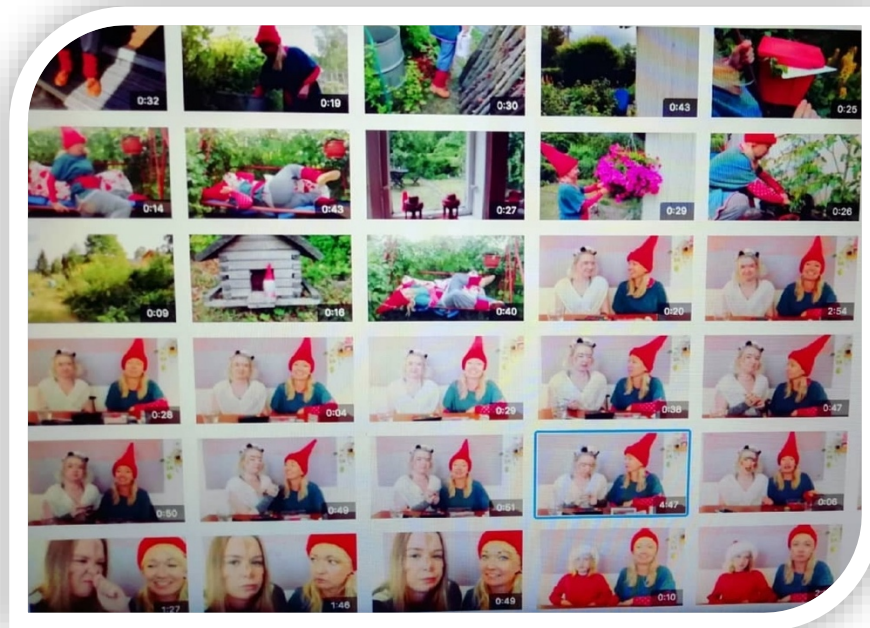
Haastateltavien lasten vanhemmilta pyydettiin keväällä 2020 suostumus haastatteluihin. Lapsia ei kuvattu, eikä nimiä käytetty, joten heitä ei voi aineistosta tunnistaa. Lasten ääniä ei myöskään nauhoitettu, vaan käytettiin tutkijan muistiinpanoja dataa analysoitaessa. Organisaatiolta eli Kukonharjan päiväkodilta saatiin suullinen tutkimuslupa. Päiväkoti tarjosi turvallisen ja tutun ympäristön lasten haastattelujen toteuttamiseen.

Haastattelua varten olin editoinut neljä jaksoa kesällä 2019 kuvattua Tonttupäiväkirjat - Minttu Metsätonttu tubettaa -materiaalia. Harjoitusvideoissa Minttu Metsätonttu tubettaa eli pitää vlogia. Olin hakenut tarkoituksella videoihin hiukan eri tunnelmia, tyylejä ja musiikkeja sekä tempoa, saadakseni tietoa siitä, mikä saa lapsen huomion. Olin valmistanut haastattelukysymykset etukäteen. Lasten haastattelussa hyödynsin aineiston tallentamiseen sovellusta, joka kirjoittaa ylös puhutun tekstin.

Haastattelun kulku oli seuraava: ensin kysyin lapsilta muutamia yleisiä kysymyksiä heidän median käytöstään. Kysyin esimerkiksi, mitä lastenohjelmia he katsovat ja mistä. Lapset vastasivat katsovansa muun muassa seuraavia ohjelmia: *Ryhmä Hau*, *Ninjago*, *Barbiet* ja *Minions*. Pääasiassa ryhmän lapset siis katsoivat animaatiolastenohjelmia. Näitä katsottiin sekä Yle Areenasta että kaupallisilta TV-kanavilta. Kaikki lapset vastasivat katsovansa lastenohjelmia tv:stä ja noin puolet lapsista katsoi ohjelmia tabletilta.

Kaikki ryhmän lapset vastasivat katsovansa myös YouTubea. Sieltä katsottiin ohjelmia enimmäkseen vanhemman kanssa. Melkein kaikki lapset vastasivat tietävänsä mitä tubettaminen tarkoittaa. Ilmiö tuntuu siis olevan yllättävän tuttu jo 4–7-vuotiaiden lasten keskuudessa. Tämä tutkimustulos ei ole tarkka, sillä joskus lapset saattavat nostaa käntensä ylös vain, koska vierustoveri tekee niin. Tarkensin lapsille vielä, että tubettaminen tai vloggaaminen tarkoittaa videopäiväkirjan pitämistä netissä ja pohjustin, että ensimmäisessä jaksossa tulemme näkemään, miten Minttu Metsätonttu aloittaa videopäiväkirjan pitämisen.

Tämän jälkeen näytin lapsille neljä harjoitusvideota, joissa Minttu Metsätonttu aloittaa vloggaamisen ystävänsä Pönttiäispeikon avustuksella (Kuva 2). Näissä videoissa Minttu kokeilee erilaisia tubettamisen tapoja, esimerkiksi haastetta ja meikkivideon tekemistä. Videot ovat hyvin suoraviivaiseen vlog-tyyliin tehtyjä. Jaksoissa vaihtelivat hiukan erilaiset tempot, värimaailmat ja komedialliset kommellukset, jotta saisin tietoa, mikä naurattaa ja koskettaa lapsia.



Kuva 2. Harjoitusvideot erosivat toisistaan kuvauspaikan ja sisällön puolesta. Tarkoituksena oli saada palautetta siitä miten erilaiset sisällöt toimivat kohdeyleisöön.

Lapsia naurattivat ohjelmissa hyvin samankaltaiset kommellukset, kuin teatterissakin. Yllättävät tapahtumat ovat lastenteatteriesityksissä hyvin tärkeitä. Yllätys onkin yksi tärkeimmistä lastennäytelmän elementeistä. Woodin ja Grantin (1997, 38) mukaan

yllätyksiä voivat olla muun muassa uuden hahmon saapuminen, uuden idean esitteleminen, laulu, lavastuksen vaihtuminen, teatteritekniset vaihdokset, hahmon saapuminen odottamattomasta paikasta, yllättävä interaktiivisuus ja hahmon liikekielen muutokset. (Woodin & Grantin 1997, 38.) Kirjoittaessani lastennäytelmää, olen yleensä kirjoittanut yllättäviä kohtia noin kaksi yllätystä per sivu. Niinpä olin kirjoittanut yllätyksiä myös näihin harjoitusvideoihin. Tämä tuntui toimivan myös tässä ohjelmaformaattissa, sillä lapset reagoivat niihin positiivisesti.

Eniten lapsia naurattivat putoamiset, sotkemiset, vaahtokarkkien ahmiminen (Kuva 3), ylipitkät päiväunet, kompuroidut, puutarhatontun suuttuminen ja tontun yleinen hassuttelu. Viimeisessä harjoitusjaksossa Minttu Metsätonttu on syksyisissä tunnelmissa. Se on tyyliltään kaikkein rauhallisimman ja siinä tonttu puuhastelee tyypillisiä metsässä tehtäviä syyspuuhia, kuten esimerkiksi hyppii lätäköissä, keinuu, heittelee lehtiä ja katselee siinä. Tässä jaksossa ei puhuta kovin paljoa, eikä Minttu Metsätontulla ole siinä ketään muita hahmoja kavereina. Tämä jakso oli lapsista kaikkein tylsin, mutta toisaalta kaunein. Lapsista oli mukavaa, että tonttu teki samoja puuhia, kuin mitä lapsetkin syksyllä tekevät. Minttu-tonttu oli lapsista samaistuttava hahmo. Erään lapsen mielestä oli kivaa, että lopulta Minttu onnistui omalla tavallaan, vaikka "Make-up tutorial" -jaksossa meikkaus meni pieleen. Eräs Tonttupäiväkirjojen läpi kulkevista teemoista onkin omalla tavallaan asioiden oivaltaminen ja toteuttaminen.

Kaikki lapset kertoivat haluavansa katsoa Minttu Metsätontusta kertovia ohjelmia jatkosakin. Sisällöllisesti lapset siis pitivät Tonttupäiväkirjoista hyvin paljon, ja sain arvokasta tietoa siitä, mihin suuntaan ohjelman sisältöä kannattaa lähteä jatkokehittämään.



Kuva 3. Vaahtokarkkihaasteessa suuhun laitettiin mahdollisimman monta vaahtokarkkia. Kuvassa mukana Matilda Logan.

Taustatutkimukseni ja niitä täydentävät haastattelut saivat minut pohtimaan YouTubelle vaihtoehtoisia julkaisualustoja. Youtube Kids ei vaikuttanut olevan paras mahdollinen julkaisualusta Tonttupäiväkirjoille ansaintalogiikan, eikä tuottamani sisällön löytymisen kannalta. Tutkimustulosteni perusteella päädyin kirjoittamaan perinteisempää lastenohjelmaa, jossa Minttu Metsätonttu vlogga osana lastenohjelmaa, jonka läpi kulkee myös juonellinen punainen lanka. Tutkimustulos antoi uutta suuntaa sekä ohjelmaformaatin kehittämiseen että käsikirjoittamiselle. Tutkimuksen myötä kehittämistyön konkreettiset tavoitteet tarkentuivat ja kohdentuivat demon ja tuotepaketin tuottamiseen.

4 LASTENTEATTERIN JA LASTENOHJELMAN EROJA

Tässä luvussa käsittelen lasten teatteriesityksen ja lastenohjelman tekemisen eroja. Avaan sitä, miten kirjoitusprosessi ja näyttelijäntyö eroavat ohjelmakonseptin luomisessa verrattuna lastenteatteriesityksen luomiseen. Käsittelen myös sitä, miten katsojan kokemus on erilainen teatteriesitystä tai ohjelmaa katsottaessa.

4.1 Kirjoittaminen

Kirjoitettaessa lastennäytelmää tai lastenohjelmaa ei lähdetä tekemään suoraan käsikirjoitusta. Käsikirjoittajalla tulee olla ensin idea, teemat, hahmot ja näytelmän tai ohjelman maailma mielessään hahmotellessaan kirjoitussuunnitelmiaan.

Lastennäytelmässä lähdetään yleensä liikkeelle synopsiksesta. Synopsiksessa esitellään selkeästi näytelmän teema, mikrokosmos tai maailma, roolihahmot, tarina, rakenne, toiminnot, kieliasu, laulut ja teatterin visuaaliset elementit (Wood & Grant 1997, 66). Lastenohjelmaa tehdessä taas yleensä aloitetaan treatmentin ja formaatin suunnittelusta. Treatment esittelee ohjelman maailmaa (ks. esimerkiksi Musburger). Formaatti on kaava, jonka mukaan ohjelmajakso rakentuu (Koivisto & Vedenpää 2011, 3).

Seuraavaksi tarkastelen formaattia, treatmentiä, synopsisista ja käsikirjoittamista sekä sitä, miten ne eroavat toisistaan, kun kirjoitetaan lastennäytelmää ja lastenohjelmaa.

4.1.1 Formaatti, treatment ja synopsis

Tärkeä osa ohjelman tekovaihetta on formaatin kehittäminen. Siinä kehitetään kaava tai resepti, jonka mukaan sitten kaikissa jaksoissa toimitaan. Televisioformaatin muodostavat idea ja toteuttamistapa. Formaattia seuraten virheiltä on helpompi välttyä ja kokonaisuus on selkeämpi. (Koivisto & Vedenpää 2011, 3.) Formaatisissa tärkeää on sen monistettavuus. Koiviston ja Vedenpään (2011, 3) mukaan Kantele (2009) toteaa, että monistettavuus on suorastaan formaatin perusedellytys.

Formaatti on työkalu, joka helpottaa monistamisen onnistumista, koska tiedetään mitä ohjelmasta pitää tulla ja miltä sen pitää näyttää. Monistettavuuteen liittyy läheisesti myös se, että jo ennestään tutun formaatin käyttäminen vähentää riskiä uusiin ohjelmiin verrattuna. Formaatti antaa varmemman ratkaisun, koska niiden

menestystä markkina-alueilla usein tutkitaan tarkasti. (Kantele 2009, Koiviston & Vedenpään mukaan 2011, 3.)

Hyvin suunniteltu formaatti ohjaa käsikirjoittamista, ja helpottaa sitä, koska on jo suunnitellut suuntaviivat sille, miten tietty jakso tulee etenemään. Formaatin avulla ohjelman idea voidaan esitellä tuotantoyhtiöille, rahoittajille ja muille yhteistyökumppaneille. (Koivisto & Vedenpää 2011, 3.)

Lastennäytelmää ideoidessa lähdetään yleensä liikkeelle synopsisesta, josta liikutaan käsikirjoitukseen. Tämän kirjoittaa joko käsikirjoittaja, tai se voidaan esimerkiksi muokata valmiista lastenkirjasta. Tästä esimerkkinä muun muassa Metsämarja Aittokosken kirjoittama *Pikkuli-kirja*, josta on tullut suosittu lastenohjelma. Pikkulia tuottaa *Sun In The Eye Productions*. *Pikkulista* tehtiin myöhemmin teatteriesitys ja se skaalattiin musiikkikier-tueiksi, tuotteistettiin ja siitä tehtiin lisää kirjoja, sekä pelejä. Pikkuli on skaalautunut myös kansainväliseen levitykseen. Se on animoitu lastenohjelma, jossa pääosassa on pieni lintu, joka etsii omaa paikkaansa maailmassa. (Aittokoski, henkilökohtainen tiedonanto 6.6.2020.)

Lastennäytelmää kirjoitettaessa ideointi ja hahmotteluvaihe on myös tärkeä. Woodin ja Grantin (1997, 65) mukaan lastennäytelmän kirjoittamisen kuuluu seurata selkeää logiikkaa, joka antaa näytelmälle muodon. Lastennäytelmän synopsis voi olla suhteessa näytelmään melko pitkä, jopa viidestätoista kahteenkymmeneen sivua. Synopsisin avulla ideaa voi esitellä tuottajille, rahoittajille, ohjaajalle ja muulle taiteelliselle työryhmälle.

Wood ja Grant (1997, 66) esittelevät lastennäytelmän synopsisin rakenteen seuraavasti: näytelmän esittelyosio, lista hahmoista, musiikki- ja äänimaailma, puvustus- ja lavastussuunnitelma, (joka voidaan myös jakaa kohtauksiin) ja lyhennelmät tapahtumista kohtaus kohtaukselta.

Lastenteatteritaustani vuoksi lähdin ensin liikkeelle synopsisesta Tonttupäiväkirjoja hahmotellessani, mutta se osoittautui hiukan jäykäksi työkaluksi lastenohjelmaa kirjoit-taessa. Pian yhteistyökumppanini videotuotantoyhtiö Brave Teddy Oy alkoi kysyä formaatti-ideaani, joten aloin kiteyttää sitä. Formaatin idea oli kulkenut jo alusta saakka mukana, vaikka en ollutkaan sitä jäsennellyt paperille. Formaatin lukkoon lyömisen jäl-keen myös käsikirjoitusprosessi helpottui huomattavasti.

Tonttupäiväkirjat-ohjelman formaatiksi muodostui Brave Teddy Oy:n kanssa käytyjen mittavien keskustelujen myötä tämä: Alkulaulu ja tekstit, Minttu Metsätonttu kohtaa

ongelman, ilmiön tai esineen metsässä. Minttu tekee asiasta laulun. Minttu vloggaapahtumasta Pöntiksen kanssa. Jakson pituus on noin 8 minuuttia.

Formaatin selkiytymisen jälkeen aloin kirjoittaa treatmentiä, joka on synopsisen ja käsikirjoituksen välimuoto (ks. esimerkiksi Musburger). Siinä kehitetään hahmojen maailma, keitä he ovat ja mitä he haluavat. Se esittelee tarinan idean, ennen kuin koko käsikirjoitus on kirjoitettu. Yvonne Gracen (2020) mukaan hyvässä treatmentissä esitellään ainakin seuraavat asiat:

- 1) Otsikko
- 2) Formaatin kuvaus, eli millainen se on ja montako jaksoa tullaan tekemään
- 3) Ohjelman keskeinen ajatus lyhyesti
- 4) Juonitiivistelmä
- 5) Keskeiset hahmot
- 6) Synopsikset jaksoista
- 7) Pilotin tarkempi kuvaus
- 8) Keskeinen sanoma.

(Grace 2020.)

Musburgerin (2007, 219) mukaan treatment on juonenkuvaus novellimuodossa, ja sitä käytetään erityisesti, kun haetaan rahoitusta tai puhutaan tuotantoryhmälle. Treatment voi myös tukea suullista esitelmää. Treatmentin kieli on kuvailevaa, siinä käytetään paljon adjektiiveja ja adverbeja. Sen tarkoitus on saada kuulija innostumaan ideasta. (Musburger 2007, 226.)

Tonttupäiväkirjojen treatmentin kirjoittaminen oli sekä hauskaa, että vaativaa. Siinä esitelen sarjan maailman ja hahmot. Sen avulla aloin hahmottaa itsekin tarkemmin, minkä sisältöistä lastenohjelmaa olin tekemässä ja mitä halusin lapsille kertoa. Treatmentin hiominen jatkuu ja siihen lisätään uusien hahmojen kuvauksia sitä mukaan, kun käsikirjoitan uusia jaksoja.

Tonttupäiväkirjojen formaatin ja treatmentin ollessa hiomista vaille valmiita aloin käsikirjoittaa lyhyttä demoa, jonka avulla formaatti voitaisiin esitellä televisiokanaville tai muille tuotantoyhtiöille.

Dokumentti- ja sarjatuotannoissa tehdään usein demo tai pilotti rahoittajille ennen varsinaisia kuvauksia. Tuottaja hankkii rahat ensin demoon sitten varsinaiseen tuotantoon. Tämä on pienempi riski rahoittajille, sillä demon perusteella rahoittaja näkee, haluaako hän lähteä tosissaan mukaan. (Mäkelä 2009, 15.)

Demo ei siis ole vielä kokonainen jakso, vaan lyhyempi kokonaisuus, joka esittelee rahoittajille ja yhteistyökumppaneille sarjan maailmaa, visuaalista ilmettä sekä päähenkilöt.

4.1.2 Lastennäytelmän käsikirjoittaminen

Lastennäytelmän ja -ohjelman käsikirjoittaminen eroavat toisistaan monin tavoin. Lastenteatteriesitystä kirjoittaessa tulee ottaa huomioon muun muassa se, millaisessa tilassa se tulee esitettäväksi (Kuva 4). Jos esityksen kanssa on tarkoitus kiertää esimerkiksi päiväkoteja, täytyy esityksen teknisen puolen tukea kiertuetoimintaa. Silloin ei voi esimerkiksi suunnitella ihmeellisiä valotilanteita ja suuria ja kuumia valoja, jotka saattavat olla vaarallisia lapsiyleisön lähistölle pystytettynä. Voi myös olla, että esitettävää tilaa ei yllättäen saakaan lainkaan pimeäksi, jolloin hienoista valotilanteista ei ollut mitään hyötyä. Äänimaailmaa suunnitellessa tulee myös ottaa huomioon tilan suuruus, ja se, että jotkut lapset pelkäävät kovia ääniä. Ääni- ja valosuunnitelmassa kiertuenäytelmiä tehdessä tulee myös huomioida se, kuka ajaa tekniikan, eli kuka on vastuussa esimerkiksi valojen vaihdoksista ja ääniefektien ja musiikin soittamisesta. Jos näyttelijä itse on vastuussa myös teknisestä puolesta, sen täytyy olla mahdollisimman yksinkertainen. Jos esitystä taas suunnitellaan esimerkiksi laitosteatterin ohjelmistoon, käytössä olevat resurssit, joilla tuoda teatterin taikaa lapsikatsoja eteen, ovat huomattavan erilaiset.



Kuva 4. Kuvassa helposti mukana kulkeva kankainen lavaste. Kohtauksessa Minttu kohtaa kalan näytelmässä "Minttu Metsätonttu ja kadonnut kalenterisuklaa".

Lastennäytelmää kirjoitettaessa ei ole vain yhtä vakiintunutta käsikirjoitusmuotoa. Teatteriesityksen käsikirjoituksissa näkee useita tyylejä, tapoja, fontteja ja kokoja. Kirjoitustapa riippuu paljon myös siitä, onko näytelmä monologi, jossa on interaktiivisia osuuksia, vai onko siinä dialogia. Tosin kaikissa näkemissäni muodoissa vuorosanoja edeltää hahmon nimi, mutta se voi olla joko sivun reunassa, keskellä, kaksoispisteellä tai ilman. Näyttämöohjeet kirjoitetaan paranteeseihin, sulkumerkkien sisään. Niillä kuvataan muuta toimintaa, kuin vuorosanoja. Ne kirjoitetaan usein kursivoidusti esimerkiksi näin:

(Minttu Metsätonttu ottaa ison sulkakynän ja alkaa piirtää innokkaasti kiemuroita ilmaan.)

Näytelmän käsikirjoituksessa saattaa olla myös kirjoitettuna näyttämöohjeiden lisäksi valo-, musiikki- ja ääniohjeita. Esimerkiksi sen sijaan, että kuvataan vuorokauden aikaa, voidaan kirjoittaa, että valot himmenevät. Laulujen tekstit ovat myös osa käsikirjoitusta.

Itseltäni menee tyypillisesti joko yksin tai työparin kanssa muutama viikko 45 minuutin lastennäytelmän kirjoittamiseen. Aluksi ideoidaan, tehdään juonitiivistelmä, kirjoitetaan

synopsis, pohditaan rakennetta, mietitään laulujen ja interaktiivisten osuuksien paikat sekä komedialliset efektit. Kun tehdään komediaa lapsille, on hyvä muistaa ”kolmen sääntö”: jos sama hassu asia tapahtuu kolmesti täysin samoin, sen huvittavuus kasvaa lapsikatsojan silmissä joka kerta. Aikuiselle sama asia ei toimi, vaan vitsi laimenee. (Wood & Grant 1997, 40.) Täytyy siis aina muistaa, kenelle on kirjoittamassa. Takaa-ajot, kompuroinnit, akrobatia ja kiukkukohtaukset naurattavat lapsia. Nopeat pukuvaihdokset, laulut ja tanssit lisäävät dynamiikkaa ja liikettä, jolloin lapsi jaksaa seurata tarinaa.

Kokopitkässä näytelmässä draaman kaari ja henkilöhahmon matka kulkee läpi koko näytelmän. Näytelmässä alkutilanne käynnistää tapahtumat. Päähenkilö haluaa jotain eli hänellä on tavoite mihin hän pyrkii. Hahmon eteen tulee jokin este, joka estää häntä pääsemästä tavoitteeseensa. Hahmo miettii miten päästä tavoitteeseensa ja miten hän ratkaisee ongelman tai esteen. Tapahtuu jokin käänne, josta seuraa loppuratkaisu (Kuva 5).



Kuva 5. Minttu Metsätonttu on keksinyt ratkaisun ongelmaansa näytelmässä ”Liian söpö Pönttiäiseksi”.

4.1.3 Lastenohjelman käsikirjoittaminen

Tavoiteltu lopputulos ohjaa kumpaakin sekä lastenteatterin että lastenohjelman käsikirjoittajaa. Kirjoitusprosessin kannalta on ratkaisevaa mitä katsojalle halutaan näyttää näyttämöllä, ruudussa tai valkokankaalla. Dramaturgi Tove Idströmin (2003a, 30) mukaan elokuvan kirjoittamisen lähtökohta on havainnointi. Henkilöhahmosta kysytään enemminkin, millainen hahmo on kuin kuka hahmo on. Havainnoinnin kohde on toimintaa, joka kertoo katsojalle, millainen hahmo on. Toiminnan avulla käsikirjoittaja kertoo tarinansa.

Käsikirjoittaja kirjoittaa liikkuvaa kuvaa, toimintaa, valotiloja, akustiikkaa, huoneita ja aavaa preeriaa. Jokainen käsikirjoituksen kuvallinen tai toiminnallinen yksityiskohta valitaan sen mukaan, miten hyvin ne välittävät sisällön, sen väittämän maailmasta, jonka käsikirjoittaja haluaa katsojalle kertoa. (Idström, 2003a, 30.)

Käsikirjoitusformaatti on vakiintunut työkalu, jota hyvän käsikirjoittajan tulee osata käyttää. Idströmin (2003a, 52) mukaan elokuvan käsikirjoitus kirjoitetaan verbein. Siinä ei

käytetä adjektiivejä. Käsikirjoitus on toiminnan kuvausta, ja se täytyy kirjoittaa muotoon, jota näyttelijä voi näytellä. Näyttelijä ei voi esimerkiksi näytellä olevansa kaunis, mutta voi näytellä tekevänsä jotain kauniisti. Adverbejä voidaan siis käyttää. Liikkuvan kuvan aikamuoto on aina presens ja dialogi erotetaan paranteesista sisennyksellä. Tärkeää on, miten puhutaan, eikä pelkästään mitä puhutaan. Sivulla on paljon tyhjää, riviväli on puolitoista ja yksi sivu tekstiä on noin minuutti elokuvaa. Elokuvan käsikirjoitus ei siis tapahdu vuorosanoissa tai toiminnan kuvauksessa, vaan rivien välissä. Aika ja paikka ja vuorokauden aika kerrotaan aina kohtauksen otsikossa, sillä se vaikuttaa elokuvan tunnelmaan ja juonen kulkuun. (Idström 2003a, 52.) Fonttina on usein Courier New. Tässä esimerkkinä pätkä Tonttupäivät-demokäsikirjoitusta, joka löytyy kokonaisuudessaan liitteistä (Liite 2).

KOHTAUS 4: INT/TONTTUMINISTERIÖ/PÄIVÄ

Minttu avaa kirjeen ja lukee sen.

TONTTUNEUVOJA KEINONEN

Minttu Metsätontulle. Olemme saaneet tietoomme, että olet aloittanut Tonttupäiväkirjat-videoblogin. Tonttuministeriön mielestä tämä on oikein hyvä idea. Näin tontut ja ihmiset voisivat löytää uuden yhteyden. Ihmiset eivät enää tunnu kuulevan Tonttukuiskaajien viestejä.

Ohjelmasarjan kirjoittaminen on hyvin pitkäjänteistä työtä. Olen käyttänyt yhtä paljon aikaa muutaman minuutin demon kirjoittamiseen, kuin kokonaisen lastennäytelmän kirjoittamiseen. Olen kirjoittanut demon käsikirjoitusta uudelleen ja uudelleen. Tekstiä voisi hioa loputtomasti. Demossa täytyy tulla esille maaginen maailma, hahmojen perusluonteet ja motiivit, esiteltävä formaatti ja se, mihin tässä ollaan matkalla. Täytyy myös osata esitellä sarjan ”kone”.

Hyvässä pitkässä sarjassa on aina hyvä kone. Pitkällä tarkoitan vuosia kestäviä sarjoja. [–] Kone on perustilanne, joka pitää sarjaa liikkeessä. Se tuottaa sarjan arvot, väittämät, henkilöt ja juonet. Juoni ei voi olla kone. (Idström 2003b, 138.)

Idströmin (2003b, 138–139) mukaan sarjan kone voi olla esimerkiksi sarjan henkilöiden luonteiden erilaisuus ja yhteensopimattomuus. Tilannekomiikalle on tyypillistä episodisuus, jossa jokaisessa jaksossa on oma, alusta loppuun kulkeva juonensa. Jokaisessa

jaksossa tarina myös alkaa uudelleen, ilman että kukaan henkilöistä kehittyy tai oppii mitään. Tilannekomiikan rakenteellinen kone on vaativa. (Idström 2003b, 138–139.)

Varpion (2003, 159) mukaan komediaa pidetään yleensä vaikeimpana kirjoittamisen lajina. Komedian selkeä tavoite on saada katsoja nauramaan. Jos katsoja ei naura, hän vaihtaa kanavaa ja ohjelma on epäonnistunut.

Matka käsikirjoituksesta valmiiksi tv-ohjelmaksi kulkee monen työvaiheen kautta, ja joka vaiheessa kaikki voi mennä pieleen lopullista tavoitetta ajatellen. vaikka tilanne näyttäisi hauskalta paperilla, se saattaa vesittyä, koska ei ole resursseja harjoitella ja kuvata sitä riittävän huolellisesti. Voi olla, että ohjaaja ei ymmärrä tilanteen luonnetta ja ohjaa näyttelijät painottamaan sen väärin. Kenties ohjaaja antaa juuri oikeanlaiset ohjeet, mutta näyttelijöiltä puuttuu kyky taimata (ajoittaa) tilanne kohdalleen. Tai näyttelijät tekevät loistosuorituksen, mutta leikkaajan rytmintaju ja huumorintaju eivät kulje käsi kädessä luodun maailman kanssa. Leikkaus henkilön A repliikistä henkilön B reaktioon viivästyy neljännessekunnin verran, ja kotikatsomo ei purskahdakaan nauruun, vaan ainoastaan hymähtää vaivautuneesti. (Varpio 2003, 159.)

Tonttupäiväkirjat on komediallinen ohjelma vloggaavasta metsätontusta. Se ei ole tavanomaista tilannekomiikkaa, sillä sarjan läpi kulkee myös draamallinen punainen lanka. Sarjan teemat pyörivät luonnonsuojelun ympärillä. Silti myös lapsille kirjoittaessa on tärkeää ottaa huomioon komiikan säännöt. Tuotantokauden ja sarjan läpi kulkeva mysteeri on tarkoitettu koukuttamaan katsoja seuraamaan mitä seuraavaksi tapahtuu. Mysteeri on se, että Ikimetsästä katoaa paloja. Minttu ja Pöntis yrittävät selvittää miksi ja miten sitä voisi estää. Tonttupäiväkirjojen kone on Minttu Metsätontun ja Pöntiksen yhteen sopimattomat luonteet. Tästä syntyy tilannekomiikkaa, joka imee katsojan mukaansa.

Hiomalla tarinaa Brave Teddy Oy:n kanssa, olemme löytäneet uusia näkökulmia siihen, miten kuljettaa tarinaa ja minkälaista estetiikkaa tulemme käyttämään lopullisessa sarjassa. Päästäkseni toivottuun visuaaliseen lopputulokseen, olen tutkinut paljon vlog-estetiikkaa ja vlogien äänimaailmaa sekä niiden rytmityksiä. Olen käsikirjoittanut niitä demo-ohjelman sisälle.

4.2 Näyttelijäntyö

Seuraavaksi teen katsauksen näyttelijäntyöhön. Tarkastelen, miten näyttämöllä ja kameran edessä näyttelemine eroavat toisistaan. Keskityn erityisesti lapsille näyttelemiseen. Kuvailen erilaisia tapoja, miten näyttelijä voi rakentaa roolia, lähtien liikkeelle joko hahmon sisäisestä tai ulkoisesta maailmasta. Avaan myös lukijalle sitä, millaista oli vaihtaa roolia Tonttupäiväkirjojen käsikirjoittajasta sen näyttelijäksi.

4.2.1 Näyttelemine näyttämöllä ja kameralle

Näyttelijäntyo lastenteatteriesityksessä näyttämöllä verrattuna kameralle näyttelemiseen on hyvin erilaista. Se, että draama on korostettua todellisuutta, tekee näytelmän hahmoista elämää suurempia. Tämä on erityisen totta lastennäytelmissä. Lapset reagoivat hahmoin, jotka ovat piirretty tarkasti, mutta ovat suureellisia. Hahmojen tulee olla mielenkiintoisia, samaistuttavia ja hauskoja. Olivat hahmot sitten ihmisiä, fantasiaolentoja, esineitä tai eläimiä niiden tulee olla kokonaisvaltaisesti hassuja, surullisia, peloissaan, omaperäisiä, taianomaisia tai eksoottisia. Mutta niiden ei kuitenkaan tule olla yksinkertaisia. Hienovaraisuus on toivottavaa, ja hahmojen tulee myös kehittyä näytelmän aikana. Esimerkiksi typerys voi oppia jotain näytelmän aikana. Lasten on helpompi seurata tarinaa, jos jokaisella hahmolla on siinä tarkoituksensa ja motiivinsa. (Wood & Grant 1997, 40.)

Lastenteatteria pidetään usein alisteisena aikuisille suunnatuille näytelmille. Ikään kuin lapsille näyttelemine olisi helpompaa ja tarinat yksinkertaisempia. Näin ei kuitenkaan oman kokemukseni mukaan ole, vaan lapsiyleisö on todella vaativaa, joten taustatyö, motiivit ja hahmon yksityiskohtainen rakentaminen ovat lastenteatteriesityksessä aivan yhtä tärkeää kuin aikuisille esitystä rakentaessa. Lapset haistavat teeskentelyn ja huonosti näyttelemisen, jolloin heidän mielenkiintonsa herpaantuu.

Totuus on, että lapsille näyttelemine on paljon vaikeampaa, kuin aikuisille näyttelemine. Kerron aina näyttelijöilleni ensimmäisenä harjoituspäivänä, että tästä tulee luultavasti haastavin työ, mitä he koskaan tekevät, Shakespeare mukaan lukien. Omistautumine ja energia, jota tarvitaan, tulevat olemaan valtavat. (Wood & Grant 1997, 221. Suom. A.H.)³

Hyvän lastenteatterinäyttelijän taitopakettiin kuuluu esimerkiksi äänen selkeys ja kantavuus, hyvä korva murteille, akrobaattiset tai tanssilliset kyvyt, sekä fyysinen muuntautumiskyky. (Wood & Grant 1997, 222.) Lisäksi pitää pystyä vaihtamaan hahmoa nopeasti ja olla häiriintymättä ”neljännen seinän rikkomisesta”.⁴ Lastenteatterissa puhutaan usein

³ The truth is that acting for children is far more difficult than acting for adults. I always tell my actors, on the first day of rehearsal, that this will probably be the most difficult job they ever do, including Shakespeare. The dedication and energy they will need will be enormous. (Wood & Grant 1997, 221.)

⁴ ”Neljäs seinä” on näyttämön etureuna, joka on yleisölle auki. Yleensä näyttelijä käyttäytyy, kuin siinä olisi konkreettinen seinä. Se voidaan joskus ”rikkoa” ottamalla kontaktia yleisöön.

suoraan lapsille, kysytään heiltä kysymyksiä ja annetaan heille tehtäviä. Jos neljännen seinän rikkominen hirvittää, lastenteatterin tekeminen saattaa tuntua alkuun todella ahdistavalta.

Vaikka hahmot lapsille näytellessä ovatkin usein elämää suurempia, lasta ei saa aliarvioida. Grantin ja Woodin (1997, 225–226) mukaan tietynlainen realismi tulee säilyttää ja hahmojen kurjatkin tunteet ja pimeämpi puoli tulee tuoda esille. Se on usein se puoli, joka lasta kiinnostaa. Liian usein lastennäytelmissä mennään metsään vain siksi, että näyttelijät ja ohjaaja kuvittelevat, että hahmot tulisi esittää niin, että ne vain huvittavat lapsiyleisöä. Silloin syvyys hahmoista jää puuttumaan. Näyttelijältä vaaditaan ihmetystä, hereillä oloa ja kestävyyttä. Myös kyynisyys tulee jättää näyttämön ulkopuolelle.

Näyttelijälle olisi eduksi saavuttaa tietynlainen lapsekas ihmetys. [--] Näyttelijän tulisi pystyä jakamaan yleisön kanssa aito ilo tarinan esittämisestä ja löytää todellista nautintoa fantasiasta ja taianomaisuudesta. (Wood & Grant 1997, 225. Suom. A.H.)⁵

Lastenteatteriesityksessä näyttelijän tulee olla nopea reagoimaan ja pysyä tarinassa, vaikka yleisö kommentoisi mitä ja heittäisi kuinka vilttejä ehdotuksia tahansa siitä, mihin suuntaan esityksen pitäisi mennä. Interaktiiviset osuudet onkin hyvä rakentaa niin selkeiksi, että vaikka näyttelijän tielle tulisi minkälaisia ehdotuksia tahansa, hän osaa luotata esityksen jonkinlaisella improvisaatiolla takaisin oikeaan suuntaan. Jokainen yleisö on erilainen ja asettaa näyttelijöille uuden haasteen. Lastennäytelmää ei voi tehdä autopilotti päällä.

Millaisia mahdollisuuksia ja haasteita sitten tulee vastaan siirrettäessä lastenteatterihahmoa näyttämöltä ohjelmamuotoon? Teatterinäyttelemisessä ja lastenteatterinäyttelemisessä on jo eroja, joista suurin on toki juuri yleisö ja sen tapa reagoida asioihin. Elokuva ja teatterinäyttelemisen erot ovat myös suuria. Eräs niistä on energian taso. Lastenteatteriesityksen jälkeen näyttelijästä tuntuu yleensä siltä, että on ollut tunnin kovassa jumbassa. Elokuvassa asia on päinvastoin. Näyttelijän tulee rentoutua ja kuunnella. Kuunnella ja reagoida kuulemaansa.

⁵ It may will be advantageous for actors to have a certain childlike wonder. [--] The actors should be able to share with the audience a genuine delight in the story being presented and find a real pleasure of fantasy and magic. (Wood & Grant 1997, 225.)

Suurin osa elokuvanäyttelemisestä on rentoutumista. Jos väsyit, niin teet sen väärin. [--] Teatterissa näyttelemineen on kuin leikkauksen suorittamista kirurgin veitsellä, elokuvanäyttelemineen on kuin leikkaamista laserilla. (Sir Michael Caine 1987, BBC Suom. A.H.)⁶

Kameralle näyttelemineen vaatii hyvin erilaista työskentelytapaa, kuin näyttämölle valmistauduttaessa. Tarvitaan erilaista ymmärrystä äänenpaineista ja äänensävyistä, sekä erilaista kehon hallintaa. Pienimmätkin eleet täytyy tehdä näyttämöllä korostetusti, jotta yleisö huomaa ne, kun taas filmille tallentuu lähikuvassa jopa sykkivä suoni. Elokuvan katsojalla ei ole muuta vaihtoehtoa, kuin seurata sitä mitä kuvataan. Teatteriohjaajalla taas ei ole kontrollia siihen, mihin katsojan silmä vaeltaa. Lähikuvien ja tallennetun äänen vuoksi näyttelijä voi eliminoida turhat liikkeet ja äänen projisoinnin ja keskittyä tuomaan hahmon sisäistä maailmaa esiin pikkutarkemmin ilmeiden ja ajatusten avulla. Filmille näytellessä tulee lopettaa näyttelemineen ja ”vain olla”. Kamera on takarivi, sen kauemmas ei tarvitse projisoida. (Woodster & Conway 2000, 17–25.)

4.2.2 Roolin rakentaminen

Roolin rakentamisessa voi olla samankaltaisuuksia, riippumatta siitä, esitetäänkö näytelmää vai näytelläänkö kameralle. Tämä riippuu siitä, mitä metodia näyttelijä hahmon luomisessa käyttää. Jotkut lähtevät liikkeelle hahmon sisäisestä, toiset ulkoisesta maailmasta. Ulkoisesta maailmasta liikkeelle lähtevä näyttelijä voi esimerkiksi haluta lähtökohdaksi hahmon puvustuksen, kengät, tai muun ulkonäöllisen seikan. Muun muassa sketsihahmoja luotaessa lähtökohta saattaa usein olla juuri jokin ulkoinen tekijä. Lähtökohtana voi olla puvustuksen lisäksi myöskin jokin ele tai tapa liikkua tai puhua, jota sitten lähdetään liioittelemaan.

Minä lähestyn yleensä roolia Stanislavskin metodin avulla, klassisen näyttelijäntyön koulutuksen saaneena. Siinä lähdetään liikkeelle hahmon sisäisestä maailmasta. Sisäisestä maailmasta lähtevä näyttelijä asettaa itsensä hahmon kenkiin ja miettii miten toimisi itse vastaavassa tilanteessa. Stanislavskin (1998, 35) määritelmä tälle on ”Magic if”,

⁶ A majority of movie acting is relaxation. If you’re knocking yourself out, you’re doing it wrong. [--] Theatre acting is an operation with a scalpel, movie acting is an operation with a laser. (Sir Michael Caine 1987, BBC.)

joka on naturalistisen⁷ näyttelijän tärkeä työkalu, oli tämä sitten näyttämöllä tai kameran edessä. Kysyessään itseltään, miten näyttelijä itse toimisi vastaavassa tilanteessa, kuin missä hahmo on, näyttelijä avaa luovia mahdollisuuksia rakentaa todenmukainen hahmo. Stanislavskin (1998, 35) mukaan näytelmässä annetut olosuhteet määrittävät näyttelijäntyön pohjan. Näyttelijän työnä on assimiloida hahmon ulkoiset tekijät, sekä rytmi. (Stanislavski 1998, 35.)

Kaikkein yksinkertaisimmillaan Stanislavskin metodiin työnsä pohjaavan näyttelijän työnä on tarkkailla tapahtumia, jotka löytyvät käsikirjoituksesta ja pohtia: ”Mitä jos nämä tapahtumat olisivat totta ja minä olisin tässä tilanteessa?”. Roolihahmon elämäntilanteeseen liittyvät asiat tulee selvittää, kuten myös se, mitä on tapahtunut ennen ja jälkeen käsikirjoituksen tapahtumia. On myös tärkeää ymmärtää, mistä käsikirjoituksen kokonaisuus kertoo, mikä on sen sanoma tai teema. (Benetti 1998, 6.)

Näyttelijän tulee tarkkailla omaa liikekieltään, eleitään ja puheensa rytmiä voidakseen neutralisoida nämä. Tämän jälkeen voidaan rakentaa todenmukainen roolihahmo, jolla on oma fyysinen, emotionaalinen, ja psyykkinen maailmansa. On pohdittava, miten hahmo reagoi tiettyyn tilanteeseen ja miten se eroaa näyttelijän omasta tavasta reagoida samaan tilanteeseen. (Benetti 1998, 2.)

Näyttelijän tulee sisäistää se, mitä emotionaalista ja psyykkistä taakkaa hahmo mahdollisesti taustansa takia kantaa. Hahmon sisäisen maailman luomisessa voi pohtia, millainen on hahmon sisäinen monologi, millaisia tunne- tai aistimuistoja tällä on ja miten hahmon tunteet korreloivat hahmon tekojen kanssa. (Benetti 1998, 8.)

Hahmon emotionaalisen maailman paljastaminen katsojalle ei suinkaan tarkoita tunteiden näyttelemistä. Hyvä näyttelijä, näytteli hän sitten näyttämöllä tai filmille, ei koskaan näyttele tunteita. Tunteet ovat seurausta siitä, miten hahmo reagoi tiettyyn tilanteeseen. Tunteita voi syventää rinnastamalla hahmon kokemuksia omaan kokemukseen ja luomalla tunnemuistoja. Näyttelijän tulee löytää hahmon motiivi, eli mitä tämä haluaa sekä mitä esteitä hänellä on, kun hän pyrkii päämääräänsä. Vastakkaisten motiivien yhtenörmäyksistä syntyy draamaa ja komediaa.

⁷ Naturalistinen näyttelijä pyrkii työssään realismiin.

Hahmon sisäiselle, psykologiselle maailmalle tulee luoda myös ulkoinen muoto. Hahmon fyysiseen maailmaan kuuluvia asioita ovat esimerkiksi se, miten tämä liikkuu, hahmon eleet ja ilmeet, miltä tämä näyttää, millainen ryhti tällä on, onko hän painavampi vai kevyempi kuin näyttelijä, mikä ruumiinosa johtaa, ja miten tämä puhuu. Lisäksi siihen vaikuttaa hahmon sosiaalinen status, koulutus, luokka, työ, ikä ja miten hahmo suhtautuu toisiin ihmisiin. (Woodster & Conway 2000, 20.)

Tämän tutkimustyön lisäksi tämä kaikki täytyy fyysisesti sisäistää niin, että kun päästään esitys- tai kuvausvaiheeseen, näyttelijä on hahmo, ei oma itsensä. Silloin näyttelijä myös reagoi tilanteeseen hahmona, ei omana itsenään. Tämä kaikki taustatyö tehdään teatteriesitykseen valmistautuessa harjoituskaudella ja kuvauksiin valmistautuessa käsikirjoituksen saamisen jälkeen. Käsikirjoitus antaa suurimmat vihjeet siitä, minkälaisessa maailmassa hahmo elää, millainen hahmo on, mitkä ovat tämän suhteet muihin hahmoihin, ja ennen kaikkea mitä hän haluaa. Jos rooli on hyvin pieni, tai vihjeitä on kovin vähän, näyttelijän tulee täyttää aukot itse. Pohjatyö täytyy tehdä, oli rooli sitten kuinka pieni tahansa. Ohjaajan kanssa keskustelemalla ja harjoittelemalla rooli rakentuu edelleen.

Minttu Metsätontun kohdalla roolityön rakentaminen alkoi jo useampi vuosi sitten. Ensimmäistä Minttusta kertovaa näytelmää *Haluan Joulutontuksi* (Treeniteatteri 2013) tehdessä aloin luoda roolihahmoa. Pohjatyön tein lukemalla käsikirjoituksen ensin kolmeen kertaan läpi ja jaksottamalla sen pienempiin yksiköihin. Kirjoitin Mintulle elämänkerran ja pohdin kymmeniä erilaisia roolityöhön liittyviä kysymyksiä, kuten esimerkiksi mikä on Minttu Metsätontun lempiruoka, lempi vuodenaika tai mitä tämä pelkää. Kirjoitin ylös, mitä Minttu sanoo itsestään ja muista hahmoista. Selvitin mikä on Mintun motiivi jokaisen jakson sisällä ja mihin hän pyrkii koko näytelmän aikana. Pohdin myös sitä, millainen on Mintun energian sekä tunnesäätelyn taso. Ennen kaikkea tutkin annettuja olosuhteita. Harjoitusten aikana Mintulle löytyi ääni ja liikekieli. Nämä asiat olen käynyt läpi osana jokaisen Minttu Metsätontusta kertovan näytelmän harjoitusprosessia. Minttu Metsätonttu on kehittynyt ja muuttunut matkan varrella, mutta pohja roolityölle on luotu jo useampi vuosi sitten.

4.2.3 Aika ja paikka

Lastennäytelmää tehtäessä harjoitusaika voi olla useita viikkoja. Kuvatessa taas harjoitusaika on luksusta, usein sitä on hyvin vähän tai ei ollenkaan. Näyttämöllä esityksissä näyttelijä on roolinsa ohjaimissa, hän kokee onnistumisensa ja epäonnistumisensa

yleisön edessä. Filmillä näyttelijä menettää kontrollin ohjaajan lisäksi editoijalle, mutta myös hänen virheensä jäävät useimmiten editointipöydälle. Tarvitaan vain yksi täydellinen otos. Näyttämöllä sen sijaan tulee onnistua yhä uudelleen ja uudelleen. (Woodster & Conway 2020, 18.)

Jotkut teatteriohjaajat työskentelevät niin, että pyytävät näyttelijäänsä siirtymään tietyllä vuorosanalla tiettyyn paikkaan, mutta usein näyttämöllä on suurempi vapaus elää roolin nahoissa ja ainakin harjoituksissa kokeilla erilaisia asemia. On toki näytelmiä, joissa on hyvin tärkeää olla fyysisesti juuri oikeassa paikassa oikeaan aikaan, kuten musikaalit, tai farssit tai näytelmät, joissa on erityisiä lavasteiden liikutteluja. Näyttämöllä myös valon löytäminen on tärkeää. Varjossa on turha näytellä, koska kukaan ei näe, vaikka tekisi elämänsä parhaan roolisuorituksen.

Filmille kuvatessa pitää osata olla juuri oikeassa paikassa juuri oikeaan aikaan. On myös hyvä tietää, käytetäänkö laajakuvaa vai lähikuvaa. Jos näyttelijää kuvataan kulkemassa kaukana pellonlaidalla, on hänen turha keskittyä siihen, miten hahmon kulmakarvat liikkuvat. Se ei kerta kaikkiaan näy. Toki hahmon ajatuksia voi silti ajatella, tällä on varmasti jokin syy kulkea kyseistä fiktiivistä pellonlaitaa ja jokin määränpää mihin hän on menossa. Hahmon asenne ja emootiot näkyvät myös tavasta liikkua.

Teatterissa hyvin kirjoitetulla hahmolla on yleensä kronologinen kaari, jonka hän saa elää alusta loppuun parin tunnin aikana. Hahmo kehittyy näytelmän aikana. Filmatessa ei useinkaan kuvata kronologisessa järjestyksessä, vaan esimerkiksi kaikki samassa paikassa kuvattavat kohtaukset voidaan kuvata ensin ja sitten siirrytään muualle. Kuvaaminen on kallista ja kuvauspäivät on suunniteltu huolella. Jos ohjaaja haluaa aloittaa draamattisesta loppukohtauksesta, silloin näyttelijän työnä on sukeltaa juuri siihen hetkeen, niin fyysisesti kuin emotionaalisestikin. Vaikka kameralle näyttelemisen onkin usein pie-nieleistä ja vaatii rentoutumista, ei voida yleistää, että se vaatisi vähemmän fyysisiä haasteita kuin näyttämöllä esiintyminen. Tämä riippuu hyvin paljon genrestä. Romanttinen komedia vaatii näyttelijältä erilaista suoritusta kuin katastrofielokuva. Musikaali vaatii erilaisia taitoja kuin kauhuelokuva. Sekä lastennäytelmissä että lastenelokuvissa saattaa tulla vastaan näyttämötaistelua ja akrobatiaa, sekä tanssiosuuksia. Mintussa kertovissa näytelmissä on aina ollut tanssia ja laulua. Niitä on tarkoitus tuoda mukaan myös Tontupäiväkirjat-sarjaan.

4.2.4 Tonttupäiväkirjojen käsikirjoittajasta näyttelijäksi

Tonttupäiväkirjoja tehdessä tuli hetki, jolloin minun piti laittaa käsikirjoittajan hattu nauhaan ja lähteä kehittämään roolia näyttelijäntyön näkökulmasta. Yritin suhtautua käsikirjoitukseen niin kuin sen olisi kirjoittanut joku muu. Mietin, mitä vihjeitä käsikirjoituksesta löytyy siihen, millaista hahmoa olen luomassa. Minttu Metsätonttu on minulle entuudestaan tuttu, koska tehnyt jo useamman lastennäytelmän hahmoa esittäen. Minun ei siis tarvinnut aloittaa roolinluomista ihan alusta. Benetin (1998, 6) mukaan lähtökohtana on kuitenkin se, että hahmo on aina uudessa tilanteessa ja tärkeisiin kysymyksiin, (mistä tulen, missä olen, mitä teen, miksi, koska ja mihin olen menossa?) tulee aina vastata preesensissä. ”Täällä, tänään, nyt”. Hahmoa ei ole olemassa ilman näyttelijää ja hahmo on aina kiinni nykyisyydessä, elää hetkessä. (Benetti 1998, 6.) Haasteena olikin tällä kertaa enemmänkin se, miten löytää tutulle ja melko teatraaliselle hahmolle uusi tapa olla ja elää uuden median sisällä.

Kehittämishankkeessani näyttelijäntyön kannalta haasteena oli se, miten luoda lastenteatterihahmo kameralle ilman, että se menettää syvintä olemustaan. Pohdin, miten löytää tapa näytellä niin, että hahmo ei menetä sisäistä energiaa, suurielisiä liikekieltään ja tapaansa puhua. Tonttupäiväkirjat-demossa ratkaisin tämän vlog-estetiikan välityksellä. Vlog-estetiikkaan kuuluvat erilaiset isot ”reaktiohotit”⁸, äänitehosteet ja nopea leikkausrytmi. Kirjoitin näitä suoraan demon käsikirjoitukseen, jotta saataisiin vaihteluita naturalistisen ja teatraalisen välille. Näin hahmosta saatiin naturalistisempi menettämättä kuitenkaan hahmon sisäistä aktiivisuustasoa. Harjoituskuvauksilla saimme myös tärkeää tietoa siitä, mikä on kameralle näyteltynä liikaa. Jos kameralle näyttellee lastenteatterityyliin, siitä tulee vain kerta kaikkiaan huono. On siis vältettävä sitä, että tuotteesta tulee ylinäytelty. Hahmon sisäinen energia saa kuplia samaan tapaan kuin ennenkin, mutta se täytyy tuoda julki huomattavasti vähäeleisemmin, ajatusten avulla ja välttäen turhaa äänen projisointia. Vlog-estetiikka tarjosi myös näyttelijäntyön kannalta mahdollisuuden irrotella roolin sisällä.

⁸ ”Reaktiohotit” on nopea lähikuva, jossa kuvataan hahmon reaktiota tiettyyn tilanteeseen, tai johonkin mitä tämä on juuri nähnyt. Se voi olla vaikkapa suuri hämmästys, kämmen otsalla, tai kauhistunut ilme. Siihen on voitu lisätä myös äänitehoste.

4.3 Katsojan kokemus

Seuraavaksi avaan katsojan kokemusta tämän katsoessa teatteriesitystä tai elokuvaa. Tarkastelen kuinka lapsen mahdollisuus olla aktiivinen kokija teatterissa ja ohjelmaa katsoessa eroavat toisistaan. Pohdin myös katsojan valtaa ja miten se tulisi ottaa huomioon jo kirjoitusprosessin aikana.

4.3.1 Aktiivinen kokija

Dramaturgi Juha Siltanen (2003, 16) puhuu katsojan kokemuksesta. Siltasen mukaan vastaanottamisella on oma dynamiikkansa, jonka sanelevat tilanne, arvostukset ja odotukset. Silmän ja korvan havainnointi ovat erilaisia, niissä esimerkiksi rytmi-, aikakäsitys ja sietokyky poikkeavat toisistaan. Luettu ja nähty tarina koetaan myös eri tavoin. Jos katsoja siis menee elokuvateatteriin, katsoo tv-sarjaa tai menee teatteriin hänen kokemustaan ohjaavat edellä mainitut tekijät. (Siltanen 2003,16.) Lapsikin kokee myös teatteriesityksen ja kuvatun tarinan eri tavalla.

Kun lapsi menee ensimmäistä kertaa teatteriin, hänen kokemustaan eivät sido samat odotukset kuin aikuiskatsojalla. Lasta saattaa teatterissa oleminen jopa jännittää, tai hän voi kokea, että hahmo on liian lähellä. Jotkut lapset kokevat pelottaviksi asiat, jotka toisia naurattavat. Myös lapsen persoonallisuus ja ikä ohjaavat hänen kokemustaan. Siltasen (2003, 16) mukaan kokemukseen vaikuttaa myös vastaanottajan oman aktiivisuuden laji. Kokemukseen vaikuttaa muun muassa se, voiko tarinan pysäyttää, voiko sitä kerrata, keskeytetäänkö katsoja, vai saako hän seurata tarinaa rauhassa. (Siltanen 2003, 16.)

Lastenteatterissa katsoja saa olla tarinan interaktiivinen osa-puoli. Lapsikatsoja pääsee kokemaan, että hänellä on näennäistä valtaa vaikuttaa tarinan kulkuun ja hän imeytyy näin mukaan tarinaan aktiivisena kokijana. Lapsikatsoja voi auttaa hahmoa löytämään jotain, mikä on hukassa, osallistua tanssiin, kertoa vihjeitä tai korjata hahmon vääriä käsityksiä. Useimmiten lapsikatsojat nauttivat siitä, että ovat fiksumpia, kuin näyttämöllä esiintyvä aikuinen hahmo, ja saavat neuvoa tätä kohti oikeita ratkaisuja. Tästäkin on poikkeuksia. Esimerkiksi näytellessäni Minttu Metsätonttua näytelmässä *Haluan Joulu-tontuksi* (Treeniteatteri 2013), Mintun piti suorittaa erilaisia pääsykoetehtäviä. Paketointitonttuna hän piti paperia ilmassa ja jatkuvasti paketoiti itsensä lahjakääreen sisään. Lopulta eräs esikoululainen poika suuttui, nousi seisomaan ja huusi uudestaan ja

uudestaan: ”Tyhmä tonttu, pistä se paperi lattialle ja se lahja siihen päälle!”. Kohtausta oli vielä jäljellä jonkin aikaa, ja käsikirjoituksen mukaan Mintun tuli epäonnistua tehtävässä. Näyttelijänä mietin, että miten tämä tonttu ei nyt kuule tätä selkeää ohjetta, kun muuten on kuunnellut yleisön ohjeita. Lapsikatsoja turhautui ”tyhmään tonttuun”, mutta tarinan jatkumisen kannalta minun oli pakko jättää kommentti kuulematta.

Aktiivisena kokijana voi olla myös lastenohjelman katsoja. On ollut joitakin lasten tv-ohjelmia, kuten esimerkiksi CBC Televisionin vuosina 2007–2011 julkaisema animaatio-sarja *Bo on the Go!* eli suomeksi *Touhukkaat*, jossa lapsikatsoja sai osallistua matkimalla hahmojen liikekieltä ja arvaamalla, miten missäkin tilanteessa tulee liikkua.

Osallistuvuus on tärkeä osa myös digitaalisen mediakulutuksen viehätystä. Osallistuminen ei tässä tapauksessa ole välttämättä fyysistä osallistumista. Osallistua voi myös kommentoimalla vloggeja tai lähettämällä vloggaajalle aihe-ehdotuksia tai jakamalla tekemänsä TikTok-videon seuraajilleen. Tämä tekee digitaalisen median kuluttajasta tavallaan rinnastettavamman lastenteatterin katsojaan, kuin perinteisen tv-ohjelman vastaanottajaan.

4.3.2 Katsojan valta

Teatterissa katsojalla on koko lava, jossa hän saa antaa katseensa vaeltaa, valiten näin itse yksityiskohdat, johon kiinnittää huomiota. Teatteriesityksessä katsojan fokusta ohjataan myös teatteritekniikan avulla: valoilla, äänimaisemilla ja ääniefekteillä, sekä musiikilla. Silti loppujen lopuksi katsoja valitsee itse, mihin huomionsa kiinnittää. Teatterissa huomion kohdistajana toimii siis katsojan silmä, kun taas televisio-ohjelmassa ohjaaja ja kuvakulmat määrittävät katsojan kokemusta, sitä, mihin katse luodaan ja mitä havainnoidaan.

Siltasen (2003, 18–19) mukaan sähköisten ja digitaalisten medioiden myötä vastaanottoprosessi onkin siirtynyt voimakkaasti vastaanottajan puolelle.

Sähköisen median vastaanottaja näet näkee, jaksottaa, annostelee, aloittaa, lopettaa viestin vastaanottamisen *itse*, eikä suinkaan aina ”taiteen temppelissä” (teatteritalossa, konserttitalossa) vaan kotona, autossa, rannalla. Sähköinen tarinankertoja siirsi valtaa vastaanottajalle, tästä tuli kuluttaja, jolla on kuluttajan oikeudet. [–] Televisionkatsojalla jne. on välitöntä *valtaa olla vastaanottamatta*. (Siltanen 2003, 18–19.)

Koska katsojalla on valta vastaanottaa tarina, dramaturgisesti onkin tullut tärkeäksi kouluttaa katsoja seuraamaan tarinaa, sillä mediasisältöjä ja valinnan mahdollisuutta on jokaisen mediankuluttajan saatavilla valtavasti. Siltasen mukaan (2003,19) sähköiselle medialle tyypillistä onkin vastaanottamisen matala kynnyks, mutta motiivi sen jatkamiseen ja siihen keskittyminen on korkea.

Sähköisen median on muodoltaan, kestoaltaan ja rytmitykseltään otettava huomioon se, että se sekoittuu vastaanottajan arkeen. [--] sähköisen median kirjoittajan on siis näin ollen kuviteltava itsensä vastaanottajan asemaan paljon tarkemmin kuin vaikkapa perinteisen prosaistin. Hänen on nähtävä, kuultava, sitten vasta kirjoitettava. (Siltanen 2003, 21.)

Sähköiselle tai digitaliselle medialle kirjoittaessa on siis tärkeää, että tutustuu myös vastaanottajana ja kuluttajana mahdollisimman monipuolisesti siihen tarinan muotoon, jota aikoo kirjoittaa. (Siltanen 2003, 21.) On myös tärkeää tutustua omaan kohderyhmäänsä ja siihen, mikä heidät saa seuraamaan tietynlaisia ohjelmia. Tonttupäiväkirjat-prosessin aikana olen katsonut paljon erilaisia vlogeja ja lastenohjelmia, jotta olisin voinut saada mahdollisimman tarkkaa tietoa siitä, millaista ohjelmaa kohderyhmälleni kannattaa alkaa tuottamaan.

5 TONTTUPÄIVÄKIRJAT – KONSEPTISTA DEMOKSI

Tässä luvussa avaan Tonttupäiväkirjojen matkaa ideasta kohti valmista tuotetta. Kerron sekä luovasta prosessista että niistä haasteista ja mahdollisuuksista, joita ohjelman kehittämistyössä on tullut vastaan prosessin aikana.

5.1 Ideasta raakamateriaaliksi

Tonttupäiväkirjojen idea syntyi joulukuussa 2018, jolloin olin Treeniteatterin kiertueella *Minttu-tonttu ja vinkeä vekotin* -esityksen kanssa. Tuolloin pohdin, miten kiertuetoimintaa voisi laajentaa ympärivuotiseksi, kun ostajat, eli päiväkodit, kirjastot ja koulut, ovat lähinnä kiinnostuneet esitysten tilaamisesta joulun aikaan. Tällöin he tietävät paljonko määrärahoja on jäljellä käytettäväksi vuoden loppuun mennessä. Minttu Metsätonttu voisi hyvin tonttuilla läpi vuoden, sillä hahmo ei ole joulutonttu, vaikka esityskausi yleensä onkin ollut joulunaika.

Näytelmien teemat olivat lapsikatsojaa universaalisti koskettavia. Teemoja ovat esimerkiksi oman tiensä löytäminen, omaksi itsekseen kasvaminen, luonnonsuojelu, kierrätys, hölmöjen tekojen hyvittäminen ja se, että kaikki tekevät välillä virheitä. Pohdin, miten voisin saada hahmolle ja teatteriesityksille lisää näkyvyyttä. Idea Minttu Metsätontun YouTube-kanavasta syntyi. Aluksi tarkoituksena oli, että YouTube-ohjelmat saisi linkin takaa käyttöönsä samalla, kun tilaa näytelmän. Pienet ohjelmat olisivat näin maistiaisia tulevasta näytelmästä. Sitten pohdin, että Minttu Metsätonttu voisi tuottaa sisältöä muutenkin ja toimia näin mainoksena Treeniteatterin näytelmille.

Idea siirtyi kehitysvaiheeseen keväällä 2019, jolloin aloin käsikirjoittaa ensimmäisiä Tonttupäiväkirjat – Minttu Metsätonttu tubettaa -harjoitusohjelmia. Näissä videoissa Minttu Metsätonttu tutustuu tubettamiseen ystävänsä Pönttiäispeikon kanssa.

Sain erään siirtolapuutarhamökin kuvauspaikaksi kesäksi 2019. Kaksi entistä ilmaisutaidon opiskelijaani lupautuivat muiksi hahmoiksi. Heistä toinen lupautui kuvaamaan. Eräs entinen oppilaani, joka on valmistunut medianomiksi, lupasi editoida. Olimme valmiita laittamaan Tonttupäiväkirjat vireille. Heinäkuussa 2019 kuvasimme viikon sisällä kolme harjoitusvideota ja syksyllä 2019 vielä yhden videon. Tässä vaiheessa meillä ei ollut minäänlaista rahoitusta. Tämä vaikutti sekä kuvan- että äänenlaatuun. Siirtolapuutarha

osoittautui haastavaksi kuvauspaikaksi, sillä vaikka se olikin visuaalisesti kaunis, mökin takana kulki melko vilkasliikenteinen tie, joten monta ottoa meni pilalle liikenteen melun vuoksi. Koitimme pitää kuvauspäivät tiiviinä ja tunnelman kevyenä. Haasteista huolimatta saimme paljon raakamateriaalia kuvattua heinäkuun 2019 aikana.

5.2 Tutkimustyö

Kuvausten jälkeen minulla oli paljon raakamateriaalia, mutta henkilökohtaisista syistä editoija jäi pois projektista. Itse en osannut editoida, ja rahoitus puuttui yhä. Tässä vaiheessa tuntui, että tarvitsin jonkinlaisen suuremman sysäyksen saada asiat etenemään. Syyskuussa 2019 aloitin Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemiassa media- ja kulttuuriyrittäjyyden YAMK opinnot ja Tonttupäiväkirjat siirtyi seuraavalle tasolle ja kehityshankkeekseni.

Heti opintojen alussa opin kuinka käyttää editointiohjelmaa, ja olen viimeisten kuukausien aikana hionut editointitaitojani. Alunperin tarkoitus oli, että Minttu Metsätonttu tuottaa, eli nimenomaan tuottaa sisältöjä YouTube-alustalle toimien näin myös Treeniteatterin live-esitysten isona mainoksena. Toiveena oli, että mainostajat kiinnostuisivat mainostamaan Tonttupäiväkirjat-kanavalla, ja siitä tulisi näin taloudellisesti kannattavaa. Kehityshankkeeni tutkimustyö on kuitenkin osoittanut, että YouTube Kidsissä ei saa mainostaa, joten ansaintalogiikka ei ollut toimiva. Tämän seurauksena aloin kartoittaa myös muita mahdollisia verkkoalustoja. Fokusryhmähaastattelu marraskuussa 2019 tuotti myös tietoa siitä, että kohderyhmäni, 5–8-vuotiaat lapset, eivät juurikaan katso YouTubea. Pikkuhiljaa aloin kypsytellä ajatusta pyrkiä myymään Tonttupäiväkirjat mahdollisesti jollekin tuotantoyhtiölle tai TV-kanavalle.

Tein kohderyhmähaastattelun saadakseni lisätietoa siitä, miten ja millaista mediaa lapset käyttävät. Suunnittelin aikataulua lasten haastatteluille maaliskuulle 2020. Koronan aiheuttama poikkeustila hankaloitti tilannetta, enkä päässyt haastattelemaan lapsia päiväkotiin ennen kuin vasta loppukeväästä 2020. Jatkoin kuitenkin kesällä 2020 kuvattun raakamateriaalin editointia ja sain neljä jaksoa valmiiksi haastatteluja varten.

Aloitin myös ohjelman konseptoinnin ja formaatin kehittämisen, sekä jatkoin erilaisten alustamahdollisuuksien tutkimista. Tämä oli haastavaa. YouTube-alustalla ei tule tienamaan ja ohjelmatarjonta on valtava, joten kohderyhmän on vaikea löytää Tonttupäiväkirjoja muun tarjonnan joukosta. Tutkin myös muita alustoja, kuten Vimeota. Pohdin myös

omalle verkkosivustolleni ohjelmien upottamista, mutta kaikissa verkkoalustoissa vastaan tuli ansaintalogiikka. Joko yleisö ei löydä ohjelmaa tai se ei maksa siitä mitään.

Toukokuun lopussa 2020 pääsin vihdoinkin päiväkotiin näyttämään editoimiani videoita lapsille, ja sain tärkeää tutkimustietoa siitä, mistä sisällöistä lapset pitivät.

5.3 Konseptointi ja käsikirjoittaminen

Loppukevästä 2020 alkoi viritä ajatus siitä, että tekisin yhteistyötä jonkun tuotantoyhtiön kanssa ja yrittäisimme myydä idean jollekin merkittävälle lastenohjelmataholle, kuten esimerkiksi Ylen Lasten ja Nuorten ohjelmiin. Tein aiesopimuksen videotuotantoyhtiö Brave Teddy Oy:n kanssa demon kuvaamisesta ja editoimisesta. Loppukevästä 2020 kirjoitin useita eri versioita demojaksoksi. Rahoitus puuttui yhä.

Kesällä 2020 sain Taikelta Koronatuki-apurahan 24 Tonttupäiväkirjat-jakson kirjoittamiseen. Tämän apuraha tarjosi mahdollisuuden pitkäjänteisempään ohjelmasarjan kehittymiseen. Päätin myös rahoittaa Tonttupäiväkirjat-demon kuvaamisen omakustanteisesti ammattimaisesti, ja asiat Brave Teddy Oy:n kanssa etenivät sopimustasolle. Kävimme läpi monia ohjelman formaattiin ja konseptiin liittyviä asioita. Pohdimme yhdessä muun muassa: mistä asioista Minttu Metsätonttu vlogga, mitkä ovat ohjelman teemat, mitä Minttu haluaa sanoa, mikä on ohjelman rakenne, mitkä ovat hahmojen väliset suhteet, millaisessa maailmassa Minttu elää ja mikä on ihmisten ja muiden olentojen maailmojen välinen suhde. Tätä kehitystyötä varten luin myös monia suomalaisista taruolennoista kertovia lähdeoteoksia, muun muassa Ojasen ja Linnea kirjan *Suomalaiset Taruolennot* (2017), Ojasen ja Jokisen kirjan *Suomen Kansan Tonttuaarre* (2006) sekä Kosken *Suomalaisia Haltioita ja Taruolentoja* (2007).

Kirjoitin muutaman minuutin demojakson valmiiksi kesäkuussa 2020. Demojakso ei ole kokonainen pilotti, vaan kuvailee Tonttupäiväkirjojen maailmaa ja Minttu Metsätontun hahmoa, sekä esittelee formaattia. Kesäkuussa näyttelijät Tarja Hemminki ja Katariina Tamminen sitoutuivat demon tekemiseen. Ohjaaja Jouni Kuru sekä kuvaaja Mikko Kaurio löytyivät tuotantoyhtiön sisältä. Videoihin osallistuvilta näyttelijöiltä pyydettiin suostumus demon julkaisemiseen. Demovideon tuottaneen Brave Teddy Oy:n henkilökunnalta kysyttiin lupa heidän nimiensä julkistamiseen.

Tuotantoyhtiö Brave Teddy Oy:n tuottajien Mikko Kaurion ja Riikka Venäläisen kanssa suunnittelimme myös yhdessä idean myymistä Ylen Lasten ja Nuorten ohjelmille. Mietimme tarkkaan, millaista tuotepakettia tarjoaisimme. Päädyimme seuraavaan tuotepakettiin: demo, äänitetty laulu, treatment, käsikirjoitukset sekä taiteilijan maalaamat mood boardit, jotka toimisivat visuaalisina apuina. Tämän tuotepaketin avulla pystyisimme sitten esittelemään idean tuotantotahoille. Heinäkuussa 2020 aloin kirjoittaa Tonttupäiväkirjat-sarjaa.

5.4 Kuvaukset ja jälkituotanto

Brave Teddy Oy löysi sopivan kuvauspaikan Kustavin Kipinästä. Muutamaa päivää ennen kuvauksia teimme näyttelijöiden kanssa harjoituskuvauksia Turussa. Harjoituspäivän päätteeksi toimitimme aina kuvaamamme materiaalin Brave Teddy Oy:lle, jotta löytäisimme hahmoille sopivat tasot. Tällä pyrimme minimoimaan kuvauspäivänä erilaisten versioiden kuvaamisen tarpeen, sekä sen, että löytäisimme mahdollisimman yhtenäisen vision siitä, miltä haluaisimme lopputuloksen näyttävän. Tarkoitus oli myös näin nopeuttaa editointiprosessia.

Kuvauspäivä oli tarkkaan suunniteltu ja kuvausaikataulun mukaan oli selkeä toimia (Kuva 6). Kuvauksissa oli mukana ohjaaja Jouni Kuru, kuvaaja Mikko Kaurio, äänimies Antti Siniranta, tuottaja Riikka Venäläinen, sekä kolme näyttelijää. Kuvauspäivä oli pitkä, mutta antoisa. Emme täysin pysyneet kuvausaikataulussa, sillä ohjaaja ja kuvaaja halusivat hioa ottoja tarkasti. Kellottava apulaisohjaaja olisi ollut hyvä lisä työryhmään, silloin aikataulussa olisi varmasti pysytty paremmin. Demon kuvauspäivän perusteella pysytymme jatkossa myös budjetoimaan paremmin sekä henkilökunnan määrän, että työtuntien tarpeen. Kustavin Kipinän Catering oli aivan loistava ja koko työryhmä pysyi hyvän tuulisena, ja innokkaana koko kuvauspäivän ajan.



Kuva 6. Demon kuvauksissa Kustavissa. Kohtauksessa kuvattiin Mintun vlogi-osuutta. Kamerassa kuvaaja Mikko Kaurio ja taka-alalla ohjaaja Jouni Kuru.

Kuvausten jälkeen demo siirtyi Brave Teddy Oy:llä jälkituotantovaiheeseen. Tähän vaiheeseen osallistuin kommentoimalla kolmea eri editoitua versiota, niiden sisältöä, sekä rytmiä. Jouduimme jättämään alkuperäisestä käsikirjoituksesta joitain osia pois, koska se oli liian pitkä. Tämä teki myös kokonaisuuden rytmistä napakamman. Demon pituudeksi tuli 8,17 minuuttia ja se valmistui sopimuksemme mukaan lokakuun loppuun mennessä 2020. Demon musiikin on säveltänyt Christian Grundtström. Demo löytyy opinäytetyön liitteistä. Sen julkaisemiseen on saatu lupa kaikilta tekijöiltä. Muiden tuotepakettiin kuuluvien osa-alueiden kehittäminen, kuten sarjan käsikirjoittaminen, jatkuvat yhä.

6 LOPUKSI

Opinnäytetyössäni tutkin, mitä haasteita ja mahdollisuuksia tulee eteen siirrettäessä lastenteatterihahmo näyttämöltä lastenohjelmaan. Lähdin kehittämään Tonttupäiväkirjat-lastenohjelmaa ja kehittämishankkeessa tuotettiin demo videotuotantoyhtiö Brave Teddy Oy:n kanssa.

Pohjatyo selvensi suuntaviivoja ja paljasti alkuperäisen suunnitelman, Minttu Metsätontun YouTube-kanavan, heikot kohdat. Tutkimusvaiheessa, haastatteluja tekemällä ja lähdekirjallisuutta tutkimalla, paljastui vähitellen, että alkuperäisessä ideassani tuottaa Tonttupäiväkirjat YouTube-alustalle oli kaksi perustavaa laatua olevaa ongelmaa.

Ideaan ei saanut sisällytettyä toimivaa ansaintalogiikkaa. Suunnitelmana oli aloittaa tubettaminen hahmossa, ja houkuttaa kanavalle mainostajia ja yhteistyökumppaneita. Ajatuksena oli, että tällä voisi tienata rahaa, sekä saada näkyvyyttä Treeniteatterin Minttu Metsätontusta kertoville näytelmille. Tubettajien ensisijaiset tulonlähteet ovat mainostulot. Nämä jo itsessään ovat epävarma tulonlähde, sillä perustuvat näyttökertoihin. YouTube-kanavan pitäisi olla suosittu, jotta mainostajat kiinnostuisivat yhteistyöstä. Eli jos tubettamisella haluaisi tienata rahaa, pitäisi videoiden näyttökertojen ja seuraajakunnan olla valmiiksi jo niin iso, että se houkuttelisi yrityksiä kaupalliseen yhteistyöhön tubettajan kanssa. Tämän lisäksi YouTube Kidsissä mainostaminen on tarkasti säädeltyä, joten on käytännössä mahdotonta tienata rahaa sen avulla. Vuoden 2020 alussa nämä säännöt kiristyivät entisestään.

Todennäköisesti kohderyhmäni ei tulisi löytämään tuottamaani sisältöä, koska 5–8-vuotiaat eivät vielä katso itsenäisesti YouTubea. Haastatteleman vanhemmat olivat hyvin epäluuloisia YouTubea kohtaan, eivätkä halunneet lastensa seuraavan sieltä juuri mitään itsenäisesti. Se koettiin alustana epäluotettavaksi, ja epäasiallisen ja väkivaltaisen sisällön vastaan tuleminen oli oikeutetusti vanhempien suurin huolen aihe. Sen sijaan esimerkiksi Ylen lasten ja nuorten ohjelmat koettiin turvalliseksi alustaksi.

Tutkimustulosteni perusteella päädyin muokkaamaan konseptiani kehittämishankkeen aikana hiukan eri suuntaan kuin oli alun perin tarkoitus. Kehittämishankkeen fokus siirtyi YouTube-kanavan aloittamisesta TV-ohjelmakonseptin kehittämiseen ja demon tuottamiseen. Myös tutkimukseni fokus siirtyi tämän seurauksena mediatutkimuksesta enemmän lastenteatterin tekemisen ja lastenohjelman tekemisen vertailemiseen.

Kattavasta tutkimustyöstä oli hyötyä ja sain arvokasta tietoa siitä, mihin suuntaan lähden Tonttupäiväkirjoja kehittämään. Sain hankkeen aikana tärkeää tietoa siitä, miten kirjoittaa lastenohjelmaa ja mitä tuotepaketin koostamiseen tarvitaan.

Saavutin itselleni asettamani konkreettiset oppimistavoitteet: opin editoimaan, käsikirjoittamaan ohjelmademon, kehittämään sekä formaatin että treatmentin, ja koostamaan tuotepaketin. Kehittämishankkeeni onnistumisen tavoitteisiin kuului myös se, että osaisin tarjota kohderyhmälleni (5–8-vuotiaat) sopivaa sisältöä. Tässä onnistuin tutkimustyöni ja aiemman kokemukseni avulla.

Tutkimustulosten perusteella päätin kehittämisprosessin aikana alkaa kirjoittaa ja kehittää perinteisempää lastenohjelmaa. Tämä kehittämisprosessi tulee viemään vielä paljon aikaa, eikä koko sarjaa ollut mahdollista käsikirjoittaa ja konseptoida opinnäytetyöprosessin aikana. Tämä tosin ei alun perinkään ollut tarkoitukseni, vaan tavoitteenani oli päästä demoon saakka.

Kehittämishankeprosessiin meni paljon aikaa. Aikataulu muuttui hiukan prosessin aikana, sillä koronan aiheuttama poikkeustila pakotti lykkäämään lasten fokusryhmähaastattelua keväällä 2020, sillä esimerkiksi päiväkoteihin ei päässyt ulkopuolisia, ihmiset määrättiin etätöihin, ja koulut siirtyivät etäopetukseen. Poikkeustilan aikana oli kuitenkin mahdollista tehdä paljon lähdekirjallisuuden tutkimusta. Rajoituksia onneksi purettiin kesällä ja pääsin haastattelemaan lapsia alkuperäisen suunnitelman mukaan. Näin ollen tutkimuksen aikataulu ei lopulta pettänyt, eikä haastattelujen lykkääntymisestä ollut haittaa hankkeen etenemiselle. Jos vanhempien fokusryhmähaastattelu olisi lykkääntynyt, se olisi ollut suurempi ongelma. Tällöin olisin varmasti hukannut kallisarvoista aikaa yrittäen yhä konseptoida ohjelmaa YouTube-kanavalle. Lasten haastattelujen lykkääntymisen opetti kuitenkin suunnittelemaan aikataulua jatkossa yhä paremmin.

Demo päästiin poikkeustilasta huolimatta kuvaamaan 2020 kesällä niin kuin oli suunniteltu. Olin alun perin ajatellut, että kirjoittaisin, kuvaisin ja editoisin demon kokonaan itse. Tätä silmällä pitäen opiskelin sekä kuvaamista että editointia, joista kumpikin oli minulle entuudestaan vierasta. Sain uudet taidot melko hyvin haltuun, mutta en uskonut, että lopputuloksesta tulisi niin hyvä, kuin haluaisin. Minulla ei ollut rahoitusta videotuotantoyhtiön palkkaamiseen, koska tarkoitus oli alun perin ollut tuottaa sisältöä YouTube-alustalle. Lopulta kuitenkin päätin, että tavoittelemani lopputulokseen pääsemiseksi tarvitsin demon ammattilaisten kuvaamana ja editoimana. Tämän vuoksi kustansin demon itse. Tämä oli täysin oikea päätös, sillä videotuotantoyhtiö Brave Teddy Oy:n työryhmän

kanssa keskustellen idea kehittyi formaatiksi ja treatmentiksi. Myös suunta sekä demon että koko sarjan käsikirjoittamiseen kirkastui. Demo on nyt sellainen kuin toivoin sen olevan, ja sen avulla on helppoa lähteä tarjoamaan Tonttupäiväkirjat-ohjelmasarjaa merkittäville tuotantotahoille. Jatkossa olisi kuitenkin järkevää hakea hankerahoituksia ja apurahoja jo hyvissä ajoin, sillä omakustanteisesti ohjelmajaksojen tuottaminen ammattilaisten tekemänä ei tule olemaan mahdollista.

Prosessin aikana opin, että lastenohjelmademon tekeminen vaatii valtavan määrän työtä. Käsikirjoitusprosessiin, ohjelman konseptointiin, harjoituksiin, kuvauksiin ja jälkituotantoon tarvitaan aikaa ja ammattitaitoa. Tämä ei ole mikään pikajuoksu, vaan enemmänkin maraton. Tonttupäiväkirjat-hanke on vielä alussa, mutta kehittämishankkeen aikana se otti ison harppauksen eteenpäin ideasta ohjelmademoksi. Minttu Metsätonttu on nyt matkalla näyttämöltä lastenohjelmahahmoksi, ja Tonttupäiväkirjat on matkalla lasten ohjelmasarjaksi.

LÄHTEET

- Arhinmäki, P. 2016. Hyvä Medialukutaito. Suuntaviivat 2013-2016. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2013:11. Helsinki. Opetus -ja Kulttuuriministeriö. Viitattu 18.4.2020. <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75278/OKM11.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Caine, M. 1987. Acting in Film; Acting in Film Master Class by Michael Caine. BBC. Viitattu 13.7.2020. https://www.youtube.com/watch?v=L8Zw3TopDWE&feature=emb_rel_end
- DNA:n kysely koululaisten matkapuhelimen käytöstä. 2017. DNA. Koululaistutkimus 2017. Viitattu 24.11.2020. https://corporate.dna.fi/documents/94506/930199/DNA+Koululaistutkimus+2017_yhteenveto_medialle.pdf/ed3a0fc8-754d-1702-5334-e4a2fb87f9f2
- Gotz, M.; Lemish D.; Moon, H.; Aidmana, A. 2005. Media and the Make-Believe Worlds of Children: When Harry Potter Meets Pokemon in Disneyland. Lontoo: Taylor&Francis Group.
- Grace, Y. 2020. Writing a treatment for a Tv series. ScriptAdvise-verkkosivusto. Viitattu 30.6.2020. <https://www.scriptadvice.co.uk/writing-a-treatment-for-a-tv-series/>
- Gulino, P. J. 2004. Screenwriting, the Sequel approach. New York: Continuum.
- Hakanen, E. (toim.) 2016. Lasten mediamaailma pähkinänkuoressa. Mediakasvatusseura 5/2016. Viitattu 13.4.2020. <https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/Lasten-mediamaailma-pahkinankuoressa-1.pdf>
- Idström, T. 2003a. Mitä käsikirjoittaminen on? Teoksessa Hirvonen, E. (toim.) 2003. Käsikirjoittaminen, Helsinki: Art House. 29–54.
- Idström, T. 2003b. TV-sarjojen maailma. Teoksessa Hirvonen, E. (toim.) 2003. Käsikirjoittaminen, Helsinki: Art House. 135–148.
- Kiesiläinen, I. 2018. Elokuvan uusin aalto. Voima 1.6.2018. (Haastateltavina: Bardy, A.; Mononen M.K.; Vanha-Majamaa A.) Viitattu 24.5.2020. <https://voima.fi/artikkeli/2018/50779/>
- Koivisto, M.; Vedenpää P. 2011. Ideasta Pilotiksi. Opinnäytetyö. Viestinnän koulutusohjelma, Kulttuuriala. Jyväskylän Ammattikorkeakoulu. Viitattu 20.5.2020. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/25475/minna_koivisto_petra_vedenpaa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kokonainen maailma uutta opittavaa ja hauskaa sisältöä lapsille. 2020. YouTube Kids. Viitattu 4.10.2020. <https://www.youtube.com/kids/>
- Koski, M. 2007. Suomalaisia Haltioita ja Taruolentoja. Hämeenlinna: Karisto Oy.

Kotilainen, S. 2010. Lasten Mediabarometri. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, verkkojulkaisuja 1/2011. Viitattu 14.10.2010. <http://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/ISBN978-952-99964-6-9.pdf>

Lahti, I-P. 2017. Mitä on vaikuttajamarkkinointi? Ping Helsinki. Viitattu 2.10.2020. <https://pinghelsinki.fi/mita-on-vaikuttajamarkkinointi/>

Lintula A.; Matikainen P. 2017. Tubettajan valta ja vastuu. A-lehdet ja Aikakausmedia. 15/30 Research. Viitattu 24.9.2020. http://www.aikakausmedia.fi/media/1773/a-lehdet_aikakausmedia_tubettajan-valta-ja-vastuu-2018.pdf

Loukola, J. 2010. Kasvattavaa taidetta – pedagoginen lastenteatteri. Opinnäytetyö. Turun ammattikorkeakoulu. Esittävän taiteen koulutusohjelma, teatterin suuntautumisvaihtoehto. Viitattu 14.06.2020. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/12918/Loukkola_Jaakko.pdf?sequence=1

Massa, S. 2016. Tubettajien vaikutusvalta kasvaa – Tältä näyttää tubetuksen tulevaisuus. YLE uutiset. Viitattu 23.5.2020. <https://yle.fi/uutiset/3-8944388>

Mediakasvatus. 2020. Mannerheimin Lastensuojeluliitto. 5.6.2020. Viitattu 15.10.2020. <https://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/mediakasvatus/>

Moshim, M. 2020. 10 TikTok Statistics That You Need to Know in 2020. Viitattu 25.9.2020. <https://www.oberlo.com/blog/tiktok-statistics>

MTV Uutiset 2020. Nuorten suosimassa TikTokissa leviää erittäin raakoja ja verisiä videoita. 2020. MTV Uutiset 8.9.2020. Viitattu 9.9.2020. <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/nuorten-suosimassa-tiktokissa-leviaa-erittain-raakoja-ja-verisia-videoita-nuoret-varoittelevat-toisiaan-niin-suomessa-kuin-ympari-maailmaa-oikeesti-alkaa-katsoko-sita/7920270#gs.f353sm>

Musburger, R. B. 2007. An Introduction to Writing for Electronic Media. Oxford: Focal Press.

Mäkinen, A. 2009. Seitsemäs marraskuuta – Tuottajan rooli lyhytelokuvan esituotannossa. Opinnäytetyö. Pirkanmaan ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma, käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun suuntautumisvaihtoehto. Viitattu 14.10.2020. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/3146/Makela_Arto.pdf?sequence=1

Niskanen, M. 2017. Harrastuksesta ammatiksi -tubettajien ansaintamenetelmät. Opinnäytetyö. Haaga-Helia ammattikorkeakoulu. Liiketalouden koulutusohjelma. Viitattu 2.10.2020. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/135938/Niskanen_Marika.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Ojanen, E.; Jokinen A. 2006. Suomen Kansan Tonttuäärre. Helsinki: Minerva Kustannus oy.

- Ojanen, E.; Linnea, S. 2017. Suomalaiset Taruolennot. Helsinki: Minerva Kustannus oy.
- Siltanen, J. 2003. Tarina sähköisissä viestimissä. Teoksessa Hirvonen, E. (toim.) 2003. Käsikirjoittaminen. Helsinki: Art House. 13–28.
- Sintonen S.; Fornaro S.; Kauppinen T.; Noroviita O. 2013. Lapset Mediatuottajina. Viitattu 24.9.2020. https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/pelastakaalapset/main/2016/02/01123848/LapsetMediatuottajina_2013.pdf
- Stanislavski, C. 1998. Building a Character. Lontoo: Methuen Drama.
- SuomiTube.fi. 2020. Viitattu 25.09.2020. <https://suomitube.fi>
- Suoninen, A. 2013. Lasten Mediabarometri 2013. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, verkkojulkaisuja 75. Viitattu 13.6.2020. <http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/lastenmediabarometri2013.pdf>
- Taboada, E.M. 2012. 10 Lessons in Film acting by Michael Caine. No Film School. Viitattu 13.7.2020. <https://nofilmschool.com/2012/03/michael-caine-teaches-act-film>
- Varpio, T. 2003 Tv-Komedia. Teoksessa Hirvonen, E. (toim.) 2003. Käsikirjoittaminen, Helsinki: Art House. 151–166.
- Wood, D.; Grant, J. 1997. Theatre for Children. Lontoo: Faber&Faber.
- Woodster, R.; Conway P. 2020. Screen Acting Skills. Lontoo: Bloomsbury .
- Yle Uutiset. YouTubeen tulee suuri uudistus jättisakkojen takia — Yhtiö poistaa kommentit ja personoidut mainokset lapsille suunnatuista videoista. Yle Uutiset 21.11.2019. Viitattu 2.10. 2020. <https://yle.fi/uutiset/3-11079859>

Liite 1: Tonttupäiväkirjat demo

Linkki demoon: <https://vimeo.com/481798446>

Salasana: minttumetsatonttu

Liite 2: Tonttupäiväkirjat demo käsikirjoitus

Tonttupäiväkirjat demo

Käsikirjoitus Anu Hoskin

Hahmot:

Minttu Metsätonttu

Pöntis Pöntiäinen eli Pöntiäispeikko

Tonttuneuvoja Keinonen

KOHTAUS 1: EXT/ METSÄ/ kesäpäivä /ELFTUBE

(ELfTube/Editoitu vlogi/Tonttupäiväkirja otsikko ja alkumusaa)

MINTTU

Hei vaan kaikille, ja tervetuloa seuraamaan TONTTUPÄIVÄKIRJAA. Minä olen Minttu Metsätonttu ja minä rakastan kaikkea mikä kasvaa, koska, no, olen metsätonttu. /

(Character introduction freeze-effect) /

Minä aion aloittaa nyt videopäiväkirjan, eli vloggaamisen. Te siis saatte seurata minun Tonttupäiväkirjaani. /

Ystäväni Pöntis kertoi minulle internetistä, mihin kaikki tieto on mennyt. Internet on kuulemma verkko. (Näyttää kalaverkkoa.) /

Minä etsin äsken tietoa siitä, että mitä ihmiset oikein tontuista tietää, siis internetistä, ja tämä internetti väittää, että me tontut ollaan taruolentoja. Ja minä kerron nyt teille, että se on totta!

Koska minä olen tässä. Niin kuin oikeasti, puhumassa teille. Ja minä olen tarua.

(kameran takaa/ wrong buzzer sound effect)

PÖNTIS

Minttu, taru ja tosi ovat eri asioita.

MINTTU

Hmmm. Olenko minä siis tarua vai totta?

PÖNTIS

Totta.

MINTTU

Minä tiesin sen!

Internetissä on myös tämmöinen juttu, kun Vloggaaminen, joka on ymmärtääkseni juureskeitto / (nopea kuva keittokattilasta.) /

ja myös päiväkirja! / (kuva päiväkirjasta)

Pönttiäispeikolla on padi... ja...hei, esitellään sinutkin.

(Kääntää kameran Pöntikseen, joka jähmettyy kuin peura ajovaloissa.)

Tämä tässä on minun kaverini Pöntis, joka on Pönttiäispeikko.

(Character introduction freeze-effect)

Hän on luvannut auttaa minua tässä Tonttupäiväkirjat asiassa. Hän on Pönttiäisten mediavastaava. / No, sano nyt moi. Ja kerro oletko sinä tarua vai totta.

PÖNTTIS

(vastahakoisesti ja ärtyneesti) Moi! Olen totta.

(Minttu kääntää kameran takaisin itseensä.)

MINTTU

Pönttiäinen on totta! Kuka olisi arvannut?

Mistähän minä nyt vloggaisiin... (sound effect-Heinäsiirakat sirittää.)

Ok. Minä olen siis metsätonttu. / Tämä tässä on Ikimetsä, jonka hyvinvoinnista minun kuuluu huolehtia. Se on hyvin tärkeä tehtävä.

Täällä on eläimiä ja kasveja ja puita. /

Tulkaa vaan perässä, niin minä esittelen teille paikkoja.

(Puhuu Pöntikselle)

Tai siis, tule sinä perässä ja ota tämä kamera, se on tosi painava!

(Antaa kameran Pöntikselle.)

Kuvaa minua, kun minä puuhastelen, ok.

(kameran kuva huojuu)

PÖNTIS

(Kääntää kameran itseensä, iso ärtynyt reaktio)

No, tätä et nyt sitten kyllä käytä...

MINTTU

Mitä? Täähän on ihan hieno...

(Pöntis huokaa ja laskee kameran kivelle, niin, että se kuvaa molempia.)

KOHTAUS 2: EXT/METSÄ/KESÄPÄIVÄ

(laajakuvaa, Minttu tuntuu unohtaneen koko vloggaamisen, menee männyn luo, koputtelee, rituaalitanssi, "mänty-tune" hyräilee.)

MINTTU

Herra Mäntyyyyy... Herra Mänty! Ette ole koskeneetkaan syntymäpäiväkakkuunne! Käpykakkuhan on Mäntyjen suosikki. Vai oliko se mansikka... torttu tammelle, käpy koivulle, mansikka männylle... Anteeksi herra Mänty, kun täytät satoja vuosia seuraavan kerran, saat mansikkakakun.

(Käpykakkua syöden suu täynnä, Pöntikselle) Oravat muuten leipovat parhaat käpykakut, tässä on aitoa käpyä, ei mitään kävynkaltaisia aromeja.

Ja miksi sinä et kuvaa, mehän vlogataan?

PÖNTIS

Kuvaanhan minä. Ok, siis takaisin vlogiin...

(Pöntis huokaa, ottaa kameran, palataan takaisin vlog- estetiikkaan)

Kohtaus 3: EXT/METSÄ/KESÄPÄIVÄ/ELFTUBE)

Tämä on Herra Mänty. (Herra Männylle) /Sano hei kameralle Herra Mänty... (Character introduction freeze-effect)

(koputtaa puuta/sound knocking) Herra mänty? (kuuntelee puuta)

PÖNTIS

Herra Mäntyä taitaa ujostuttaa kamera...

MINTTU

Joskus metsä ei vastaa, kun sinne huutaa, mutta silloinkin voi koputtaa puuta.../ Kerran herra Mänty meinattiin kaataa! Hän kuulee yhä painajaisia moottorisahan äänestä. (Sound Effect/ chain saw)

(Herra Mäntyä pelottaa, puistattaa, käpyjä putoilee)

PÖNTIS

Minä en voi ymmärtää, miksi ihmiset haluaisivat kaataa herra Männyn!

MINTTU

Ihan niin kuin he eivät kuulisi Ikimetsän väkeä enää lainkaan.

HERRA MÄNTY (Ääni syvä basso, epäselvä)

Paloja katoaa...häviää...

PÖNTIS

Mitä herra Mänty sanoo?

MINTTU

Miten sinä et ymmärrä? Selvästi, että paloja katoaa!

(Itsekseen) Kakusta varmaan...

Herra Mänty on hyvin viisas. Hän kuuluu Metsän Ikiviisaisiin. Häneltä voi kysyä asioita, jos se internetti ei vaikka tiedäkään kaikkea.

PÖNTIS

Niin ja kaikkea mitä netissä on ei kannata uskoa. /

MINTTU

Eikö?

(Minttu katsoo taivaalle/sound effect-bird)

MINTTU

Postilintu! Sillä on minulle kirje! Internet-verkko, nyt sinua tarvitaan! (Minttu ottaa ison putoavan kirjekäärön kiinni kalaverkolla.)

Ooh, Se on Tonttuneuvoja Keinoselta!

(Mintusta hämmästynyt reaktio-shotti)

PÖNTIS (innostuu)

Siistiä! Kirje Tonttuministeriöstä!

(Minttu Kävelee kivelle. Istuu, avaa kirjeen ja lukee)

"Minttu Metsätontulle,

Olemme saaneet tietoomme, että olet aloittanut Tonttupäiväkirjat-
videoblogin. "

MINTTU

Olenko? Olen!

(Laskee kirjeen alas, paniikkireaktio/suspense-sound effect)

Apua, olenkohan minä pulassa? En, en tietenkään! Ei kun olen! /
Olisi varmaan pitänyt kysyä tähän jokin lupa... (heart beat-sound ef-
fect)

PÖNTIS (kameran takaa)

Rauhoitu, ja lue mitä siinä sanotaan.

(Over the sholder kuva, Minttu avaa kirjeen.)

PÖNTIS

Wow, niillä on nykyisin laajakuva!

(Kirjeeseen syttyy liikkuva kuva, jossa Tonttuneuvoja Keinonen puhuu)

KOHTAUS 4: INT/TONTTUMINISTERIÖ/PÄIVÄ

TONTTUNEUVOJA KEINONEN

...Tonttuministeriön mielestä videoblogi on /

(...kirje bufferoi) (Reaktioshotit)

...oikein hyvä idea. Näin tontut ja ihmiset voisivat löytää uuden yhteyden. Ihmiset eivät enää tunnu kuulevan Tonttukuiskaajien viestejä!
(Reaktioshotit)

Ihmiset ovat kummallisia olentoja, kun he eivät aina hoida metsiä ja luontoa ja maapalloa ihan samaan tapaan kuin me tontut. Meidän tonttujen tehtävä on kautta aikojen ollut pitää huolta ympäristöstä. Mutta me emme pysty siihen yksin. Ikimetsä on alkanut tuhoutua, valtakuntamme reunoilta on jo hävinnyt palasia ja Holohonkien asuinalue on jo lähestulkoon tuhoutunut.

Ikimetsän tuhoutuminen täytyy pysäyttää! (Reaktioshotit)

Sinä voisit auttaa Metsän Ikiviisaita pitämällä Tonttupäiväkirjoja. Vlogin välityksellä ihmiset saattaisivat jälleen kuulla meitä.

Ystävällisin terveisin,

Tonttuneuvoja Keinonen

Tonttuministeriö/ Metsän Ikiviisaat (Kirje SAMMUU...) //

KOHTAUS 5: EXT/METSÄ/Kesäpäivä/ELFTUBE

(Pöntis kuvaa jälleen Minttua, joka laskee kirjeen syliinsä ihmetyksen vallassa. Katsotaan Minttua)

MINTTU

Itse Tonttuneuvoja Keinonen! Ikimetsästä katoaa paloja!

(Mystery accent- sound effect)

Nyt tiedän mistä vlogata! (Idea- Sound effect)

Tämä on tärkeä tehtävä! Aloitan heti! /

Liite 3: Kuvia demon kuvauksista



Kuva 7. Valmiina demon kuvauksiin. Kuvassa Anu Hoskin ja Brave Teddyn Riikka Venäläinen.



Kuva 8. Pönttiäispeikkaa esitti Tarja Hemminki.



Kuva 9. Tonttuministeri Keinosen roolissa Katariina Tamminen.



Kuva 10. Käsikirjoittajasta näyttelijäksi. Anu Hoskin käy läpi tekemänsä käsikirjoitusta ennen kohtauksen kuvaamista.