



**HARRASTAJATEATTERIRYHMÄN  
NÄYTELMÄN KÄSIKIRJOITUKSEN  
IDEOINTI JA TOTEUTTAMINEN  
FACEBOOKIA HYÖDYNTÄEN**

Riina Helenius (Opinnäytetyö)

Opinnäytetyö  
Huhtikuu 2013  
Elokuvan ja television ko  
Medianomi

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Elokuvan ja television koulutusohjelma  
Tuottaminen ja käsikirjoitus

RIINA HELENIUS

Harrastajateatteriryhmän näytelmän käsikirjoituksen ideointi ja toteutus Facebookia hyödyntäen

Opinnäytetyö 37 sivua, josta liitteitä 14 sivua  
Huhtikuu 2013

---

Tässä opinnäytetyössäni tutkin teatterinäytelmän ideointia Facebookia hyödyntäen, kasvokkain tapaamisten lisäksi. Pyrin selvittämään Facebookin mahdollisuuksia ja ongelmia käytettäessä sitä näytelmän teossa. Tutkin aihetta harrastajateatteriryhmän toiminnan kautta, jonka toimintaa pyrin tarkastelemaan ammattimaisesta näkökulmasta. Tutkimuskohteenani on vaasalainen ylioppilasteatteri Ramppi, ja nuorten aikuisten tekemä näytelmä, *Iloa, komisario Pontus!*. Näytelmä tehdään ryhmäteatteritoiminnan kautta, joten ideointia tapahtuu paljon eri suunnilta tekijöiden toimesta.

Tutkimuksessani käytin menetelminä ryhmähaastattelua, havainnointia ja sähköpostikyselyä. Ryhmähaastatteluun vastasivat *Iloa, komisario Pontus!* -näytelmän viisi käsikirjoittaja ja sähköpostikyselyyn, heidän lisäksi, näytelmän tuottaja. Havainnointia käytin seurattessani käsikirjoittajien ideointiprosessia kasvokkain tapaamisissa, näytelmän harjoituksissa sekä ryhmän facebook-viestejä silmäillessäni. Pohdin havaintojani ammattikirjallisuuden teorioiden pohjalta.

Tämän tutkimuksen tehdessäni huomasin, että näytelmän rakentamista ajatellen, Facebook saattaa olla liiankin helppo tapa kommunikoinnin välineenä. Koska Facebook on sovellus, jonne on helppo lisätä kaikkea mieleen tulevaa, tärkeä ja vähemmän tärkeä sekoittuvat keskenään. Koska jokainen idea jää Facebookin seinälle purtavaksi, ideointi hidastuu. Ongelmia aiheutti myös sovelluksen tekniikka. Ryhmän jäsenen laittaessa viestiä ryhmän facebook-seinälle, se saattoi hävitä nopeasti jonnekin aikajanelle eikä näin tavoittanut kaikkia ryhmäläisiä.

## **ABSTRACT**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Film and Television  
Production and Screenplay writing

**RIINA HELENIUS:**

Creating a screenplay by using Facebook in an amateur theatre

Bachelor's thesis 37 pages, appendices 14 pages  
April 2013

---

In this thesis I studied the ideation of a play by utilizing Facebook as a research method in addition of face-to-face meetings. My purpose was to study what kinds of possibilities and problems Facebook creates when using it in making a play. I studied the subject through operation of an amateur theater but from professional point of view. The object of this research was amateur theater Ramppi from Vaasa and their Christmas play called Iloa, komisario Pontus! The play was made from group theater operation point of view and therefore there was many people participating in the ideation.

I used group interviews, observation and email questionnaires as research methods in this thesis. The interviewees consisted of five scriptwriters and producer of the play. I used observation by following the ideation process of scriptwriter's face-to-face meetings, following rehearsals of the play and by following the discussions in Facebook. The observations were considered based on the theories discussed in the professional literature.

During this thesis I found that in terms of making a play, Facebook might be even too easy tool for communication. As it is an application where user can easily add lot of different kind of information, it can be finally difficult to separate relevant information from irrelevant. Since every idea will stay on the Facebook wall, ideation will slow down. Also technology of the application caused some challenges. When member of the group added some information on the wall, it could quickly get lost somewhere in the timeline and therefore necessarily did not reach all members of the group.

Key words: a screenplay, ideation, social media, Facebook, teamwork, an amateur theater

## Sisältö

1	JOHDANTO.....	5
2	SOSIAALINEN MEDIA .....	7
2.1	Sosiaalinen media ennen ja nyt.....	7
2.2	Sosiaalinen media tulevaisuudessa .....	7
2.3	Vuorovaikutus sosiaalisessa mediassa.....	8
2.4	Facebook.....	9
2.4.1	Facebook käyttäjät .....	9
2.4.2	Facebook sovellukset .....	10
3	IDEOINTI .....	12
3.1	Mitä ideointi on?.....	12
3.2	Luova prosessi ja ideoinnin keinoja.....	13
3.3	Ideoinnin haasteet .....	15
4	RAMPPITEATTERI, NÄYTELMÄ: Iloa, komisario Pontus! .....	16
4.1	Näytelmän idean syntyminen.....	16
4.2	Näytelmän ideointiprosessin kuvaus .....	18
4.2.1	Musiikki .....	22
4.2.2	Nimi .....	23
4.2.3	Teema ja aihe .....	24
4.2.4	Juoni ja tarina .....	25
4.2.5	Hahmot.....	25
4.3	Facebookin haitat ja hyödyt ideoinnissa.....	29
5	TEKIJÖIDEN ARVIOINTIA JA YLEISÖN PALAUTE ESITYKSEN JÄLKEEN .....	32
5.1	Kohderyhmä ja palaute .....	32
	POHDINTA .....	34
	LÄHTEET.....	36
	LIITE 1.....	38

## 1 JOHDANTO

Ideointi on suurin ja tärkein vaihe kaikenlaisen uuden synnyttämisessä. Siksi se kannattaa tehdä huolella. Pysin opinnäytetyössäni kartoittamaan erilaisia ideointimenetelmiä ja ideoinnin haasteita. Vertaan kirjallista tietoa käytäntöön tutkimalla yhden näytelmän syntyä.

Tutkimuksen tavoitteeni on tutkia, mitä mahdollisuuksia ja haasteita Facebook tuo näytelmän ideointiin, kun se yhdistetään kasvokkain tapahtuvaan ideointiin. Tutkittavani teatteriesitys on nuorten aikuisten tekemä, joten sosiaalinen media, tarkemmin sanottuna Facebook, on suuressa roolissa näytelmän ideoinnissa. Juuri tämä tekee tapauksesta erilaisen. Tutkin Facebookin haittoja ja etuja ideointi- ja harjoitteluvaiheessa sekä mahdollisia kehittämiskohteita. Yhteistyöteatterinani on harrastajateatteri, jonka toimintaa pyrin tarkastelemaan ammattimaisesta näkökulmasta. Tarkoitukseni ei ole määrittellä, mikä on oikein ja mikä väärin, vaan pohtia harrastajateatterin ja ammattimaailman toiminnan eroja. Yhteistyöteatteri opinnäytetyössäni on vaasalainen ylioppilasteatteri, Ramppi. Tutkin heidän *Iloa, komisario Pontus!* – näytelmän ideointivaiheita ja työtapoja näytelmän ensi-iltaan asti. Tutkimukseni lopussa on liitteenä näytelmän käsikirjoitus, josta voi tarvittaessa tarkastella *Iloa, komisario Pontus!* -näytelmän tarinan kulkua ja kohtauksien sisältöä.

Ideoinnin lisäksi, Ramppi käytti myös työryhmälle tiedottamiseen Facebookia. Ryhmä loi oman ryhmän Facebookiin, jonne liitettiin kaikki näytelmään osallistuvat. Ideointikeskustelua Internetissä ja kasvokkain ohjasi näytelmän ohjaaja Aino Hyyryläinen. Ylioppilasteatteri Rampin joulushow, *Iloa, komisario Pontus!*, on komediapotpuri ajankohtaisista yhteiskunnallisista asioista.

*Iloa, komisario Pontus!* – näytelmää oli kirjoittamassa kaikkiaan viisi nuorta. Kokemusta teatterin tekemisestä ryhmäläisillä oli 1 - 2 vuotta. Yhdellä oli takanaan viisi vuotta. Kaikkien tekijöiden kokemukset olivat tulleet Rampiteatterista. Tutkimuksessani käytin menetelminä ryhmähaastattelua, havainnointia ja sähköpostihaastattelua. Ensin tein ryhmähaastattelun, jolla uskoin saavani nuorilta teatterintekijöiltä enemmän ajatuksia, kun he saivat ryhmässä pohtia kysymyksiä. Tutkimuksen loppuvaiheessa lähetin käsikirjoittajille henkilökohtaisen sähköpostikyselyn. Lähetin kysymykseni Facebookin kautta, mihin näytelmän tekijät vastasivat sähköpostitse. Oletin, että työryhmä oli tottu-

nut läsnäolooni harjoituksissa, ja siksi he uskaltaisivat vastata rehellisemmin kysymyksiin. Halusin myös, että kysymyksiin vastanneilla olisi aikaa pohtia tarkemmin vastauksiaan. Syksyn ryhmähaastattelu keskittyi näytelmän sisältöön, ja esityskauden jälkeen Facebookin kautta lähetetyt kysymykset pääsääntöisesti työtappoihin.

Tutkimusta tehdessäni olin sivustaseuraajanroolissa kasvokkain tapahtuvissa ideointitapaamisissa, ja Internetissä seurasin facebook-viestejä. Koska näytelmän ideoinnissa käytettiin jonkin verran improvisaatiota, olin myös harjoituksissa mukana katsomossa. Sain luvan myös tallentaa ensi-iltaesityksen videolle, jota pystyin myös käyttämään apuna vertaillessani näytelmän ideointia ja lopputuotosta.

## 2 SOSIAALINEN MEDIA

### 2.1 Sosiaalinen media ennen ja nyt

Internet alkoi vahvistaa asemiaan 1990-luvulla, ja sen virtuaalinen maailma nähtiin uutena mahdollisuutena ihmisten kanssakäymiselle ja kommunikaatiolle. Tätä uudenlaista yhteisyyttä kutsuttiin virtuaaliseksi yhteisyydeksi (Kangaspunta 2011, 26). Yhteisöjen sanottiin tuolloin olevan kyberavaruudessa, joka kuvasi silloista netissä olevaa tilaa. Aktiivikäyttäjänä pidettiin vahvasti roolipelejä pelaavia henkilöitä, jotka juttelivat pelin kautta saatujen klaanitovereidensa kanssa.

Kymmenen vuotta myöhemmin teknologia oli kehittynyt niin voimakkaasti, että voitiin puhua jo mullistuksesta. Media- ja verkkovälitteinen kanssakäyminen vaikutti vahvasti myös sosiaaliseen kanssakäymiseen. Myös yhteisö sai uudenlaisen merkityksen. Peliyhteisöt ja muut vahvasti yhteisölliset sivustot olivat syventäneet ihmisten kanssakäyntiä verkkovälitteisesti. Kommunikointia ei enää käyty ainoastaan roolipeleistä tuttujen hahmojen kanssa, vaan myös todellisista asioista todellisten ihmisten kanssa.

Vaikka internet on vahvistanut asemiaan tiedonhakuväylänä, myös sen käyttö viihteellisesti on lisääntynyt huomattavasti. Varsinkin nuorten keskuudessa on nykyään huomattu juuri viihteellisen käytön lisääntyneen (Uusitalo, Vehmas & Kupiainen 2011, 98). ”Sosiaalilla medialla tarkoitetaan monimuotoisia ja vuorovaikutteisia verkkoympäristöjä, joissa käyttäjät tuottavat sisältöjä. Olennaista on se, että sisällöt tuotetaan tai ainakin jaetaan yhteisöllisesti.” (Kangaspunta 2011, 29.) Sosiaalinen media on kuin suuri verkko, jossa tietoa voidaan jakaa, paitsi yhdeltä monelle, myös monelta monelle -periaatteella.

Myös sosiaalisia verkkopalveluita on luotu eri tarkoituksiin. Toiset niistä painottavat sosiaalisuutta (Facebook, MySpace), toiset sisältöjen jakamista (YouTube, Flickr). Toisinaan on myös palveluita, jotka painottavat kumpaakin yhtä paljon (Twitter, Wikipedia). Sosiaalisessa mediassa käyttäjä on kuin avoimesti tarjolla ja näkyvillä toisin kuin yksittäisessä verkkoyhteisössä (Kangaspunta 2011, 120).

### 2.2 Sosiaalinen media tulevaisuudessa

Sosiaalinen media nähdään tulevaisuuden mediaympäristön muuntajana. Sen vahvuudeksi voidaan katsoa yksilöllinen yhteisöllisyys. Ilmaisuu yksilöllinen yhteisöllisyys on kehittynyt vasta sosiaalisen median aikana. Tämä tarkoittaa sitä, että nykypäivänä on mahdollista, että henkilö on samalla yksilöllinen ja yhteisöllinen. Yksilö ei ole enää riippuvainen yhteisön paikallisuudesta, vaan hän voi olla eri yhteisöissä mukana samanaikaisesti. Myös yhteisöt ovat keskenään yhä verkostoituneempia. Yksilöllinen yhteisöllisyys on tehnyt vuorovaikutuksesta hyvin moniulotteista. Yhä nykypäivänä suurin osa ihmisistä ei ole mukana sosiaalisessa mediassa millään lailla. Tulevaisuudessa ihmisten verkkovälitteinen viestintä ja verkostoituminen lisääntyvät. Ihminen voi olla yhteydessä rakkaimpiinsa tai harrastuspiireihinsä olematta itse varsinaisesti paikanpäällä. Tulevaisuudessa vanhuksset voivat olla yhteydessä sukulaisiinsa ilman, että sukulaisten tarvitsee fyysisesti kyläillä usein heidän luonaan. Koska mobiililaitteet ja sosiaalinen media ovat tiuhaan yhdistymässä, tulevaisuudessa niiden välinen yhteistyö on erottamaton. Sovellukset ovat niitä, mitä me käytämme ja mitä me teemme. Laite on nykyään enää vain väline sovellusten käyttöön (Anttila, blogi 2011).

### 2.3 Vuorovaikutus sosiaalisessa mediassa

”Nyky maailmassa yhä suurempi osa viestinnästämme on muuta kuin kasvotusten keskustelua” (Aalto & Uusisaari 2009, 73). Sosiaalisessa mediassa vaaditaan käyttäjältä monipuolista ja joustavaa medianlukutaitoa, sillä ainoastaan teksti ymmärtäminen ei yksin riitä, vaan mukaan on tullut yhä enemmän ikoneita, koodausta, kuvia, liikettä ja ääntä. Se myös yhdistää erilaisia viestinnän muotoja. Tekstipohjainen viestintä on tullut jäädäkseen, ja aiheuttaa meille yhä enemmän huomattavaa ja huomaamatonta päänvaivaa. Väärinymmärryksen mahdollisuus on yhä suurempi.

Kirjoitettu kieli on usein haastavaa sekä viestin lähettäjälle että viestin vastaanottajalle. Hymiöiden käytön määrä on lisääntynyt välttääksemme juuri väärinymmärryksiä. Toisin kuin kasvokkain tapaamisissa, jolloin henkilöt pystyvät eleillä ilmaisemaan paljon, väärinymmärryksen mahdollisuus on pienempi sekä viestin lähettäjällä että vastaanottajalla, kuten seuraavista esimerkeistä ilmenee:

Esimerkiksi kirjoitettuna seuraava vuoropuhelu vaikuttaa tylyltä:

*Pekka: Näitkö uuden TV-sarjan, joka kertoi nakkikioskin pitäjistä?*



*Liisa: en.*

Toisin kuin kasvokkain tapahtuva kommunikointi:

*Pekka laittaa ravintolan lihapullaa suuhunsa hymyvirne huulillaan: Näitkö uuden TV-sarjan, joka kertoi nakkikioskin pitäjistä?*

*Liisa siemaisee kahvia, yskäisee ja naurahtaa: En.*

Toisaalta tekstimuotoisen keskustelun lisääntyminen on aiheuttanut uusien käytössääntöjen ja tapojen muokkaantumisen, minkä avulla vältymme loukkaamisilta, mutta kommunikoimme silti tehokkaasti.

Esimerkiksi juuri hymiöt ja muut lisäykset:

*Pekka: Näitkö uuden TV-sarjan, joka kertoi nakkikioskin pitäjistä?:D*

*Liisa: en.. hitsit. kuulostaa hauskalta... :D*

## 2.4 Facebook

### 2.4.1 Facebook käyttäjät

Facebook on yksi maailman suurimmista yhteisöpalveluista. Sillä on tällä hetkellä yli miljardi aktiivista käyttäjää ympäri maailmaa. ”Facebookin käyttö perustuu oikeaan identiteettiin ja olemassa oleviin sosiaalisiin kontakteihin” (Aalto & Uusisaari 2009, 93). Toisaalta käyttäjällä voi olla verkossa myös oma verkkoidentiteetti. Varsinkin Yhdysvalloissa Facebookin käyttäjät käyttävät oikeiden nimiensä sijaan salanimiä. Facebookissa verkostoitumisen mahdollisuus on suuri. Keskivertokäyttäjällä on 120 facebook-kaveria. Käyttäjät kirjoittavat päiväkirjamaisia merkintöjä, joita kaverit voivat tykätä ja kommentoida. Myös kuvien, videopätkien ja erilaisten eleiden (esim. tökkäys tai virtuaalilampaalla heitto) jakaminen lisäävät ja lähentävät käyttäjien välistä kommunikaatiota. Facebookissa voi jutustella kaikkien facebook-käyttäjien nähtävillä tai rajata, että vain käyttäjän omat facebook-kaverit näkevät keskustelun. On myös mahdollista keskustella salaa muilta *inboksissa* yhden tai muutaman kaverin kanssa. Käyttömahdollisuuksia on monia.

Facebookissa ryhmien perustaminen on erittäin helppoa ja käyttäjät ovat sen myös huomanneet. Ryhmiä perustetaan niin tärkeiden kuin vähemmän tärkeiden asioiden ympärille. Paitsi että ryhmiä on helppo perustaa, niihin liittyminen on yhden klikkauksen takana. Niinpä käyttäjä saattaa kuulua hyvinkin moneen ryhmään, ja saada ilmoituksen jokaisesta ryhmään tulevasta viestistä. Informaatioliikenne on kova.

#### 2.4.2 Facebook sovellukset

Tuttujen ihmisten kanssa kommunikoinnin lisäksi, Facebookin käyttäjiä houkuttavat erilaiset muut sovellukset, kuten pelit, deitti- ja leikkisovellukset. Sovellukset antavat mahdollisuuden kommunikointiin tuntemattomien käyttäjien kanssa. Myös erilaiset ryhmät antavat mahdollisuuden käyttäjille keskustella yhteisestä mielenkiinnon kohteesta. Facebookissa esimerkiksi bändien tai artistien fanitus on runsasta, ja monet käyttäjät ovatkin erikseen *tilanneet* lempiartistin tai -näyttelijän sivuston, saadakseen tietoa tämän kuulumisista ja liikkeistä.

Vuonna 2009 Facebookista tehtiin mobiilisovellus, joka mahdollisti käyttäjien päivitykset paikasta ja ajasta riippumatta. Nyt viestit saadaan suoraan puhelimeen eikä jatkuvaa Facebookissa oleilua välttämättä tarvita. Myös kuvien reaaliaikainen päivitys puhelimen kautta Facebookiin innostaa käyttäjiä lisäämään yhä enemmän kavereita viihdyttäviä teoksia.

Tietokoneihin saatava ”Messenger” on sovellus, jonne käyttäjät menevät viettämään aikaa, kun taas pelkällä kännykällä ihmisten viestintä on suoraviivaisempaa asioiden sopimista ja niistä ilmoittamista. Facebook on siitä onnistunut esimerkki, että sitä voidaan käyttää molempiin. Sitä voidaan käyttää sekä ajanviettopaikkana, jossa jutustella ihmisten kanssa, että nopeana väylänä asioista sopimiseen. Facebookin tunnuksia voi käyttää myös moniin muihin palveluihin kirjautuessa, joten sisäänkirjautuminen helpottuu, kun käyttäjän ei tarvitse muistaa kymmeniä käyttäjätunnuksia ja salasanoja.

”Facebook omistaa digitaalisen identiteettimme, sosiaaliset kontaktimme ja verkostomme” (Salmenkivi 2012, 31). Ongelmia ovatkin aiheuttaneet käyttäjäehdot, joiden mukaan Facebook ei ota vastuuta käyttäjiensä julkaisuista, mutta saavat poistaa sovel-

lukselle sopimatonta sisältöä. Samaan aikaan se saa omistaa käyttäjiensä tietoja ja julkaisuja. Facebook on bisnes, jolla on valtaa muuttaa kuluttajien käyttäytymistä.

On hyvin vähän tietoa siitä, kuinka Facebookia käytetään eri työyhteisöissä. Mediassa on ollut paljon puhetta siitä, että työntekijät käyttävät sitä töissään, mutta yhä vapaa-aikatarkoitukseen. Facebookin suuri suosio kuitenkin lisää varmasti sen käyttöä myös työasioiden hoitamiseen.

### 3 IDEOINTI

#### 3.1 Mitä ideointi on?

”Luovuus on kyky ohjata ajattelua ja toimintaa kohti uusia ja ennen kokemattomia suuntia. Luova mieli kykenee irtaantumaan vakiintuneista ajatteluprosesseista ja synnyttämään vanhoja prosesseja rikkomalla ja yhdistelemällä kokonaan uudenlaisia ajatuksia.”(Järvilehto 2009, 25).

Teatterinäytelmän rakentamisessa, ideoinnin merkitys on suuri koko prosessin ajan. Ei ainoastaan alkuvaiheessa. Käsikirjoitusta ideoidessa tarina, teema ja hahmot tarvitsevat ideointia. Kun käsikirjoitus on valmis, on ohjauksen vuoro, jossa ideointi on myös pääroolissa.

Ideat saapuvat usein odottamatta ja yllättäen. Suuret ideat voivat tulla mieleen missä tahansa ja milloin tahansa. Ideat ovat kaikenlaisen kirjoittamisen lähde ja kirjoittamisen alussa onkin aina jokin idea. Kaikki luominen alkaa ideasta, aavistuksesta, mahdollisuudesta. Ideointi ja luovuus katsotaan usein taiteellisten ihmisten harrastukseksi ja taipumukseksi. Jokainen ihminen kuitenkin ideoi joka päivä. Esimerkiksi ”Mitä laitan ruuaksi?”, ”Mitkä vaatteet päälle?” ovat tuttuja kysymyksiä päivittäin. Ideoita on jokaisella ihmisellä rajaton määrä. Mieli keksii lakkaamatta uutta, ja jokaista ideaa seuraa uusi idea. Vaikka ihmisillä on rajaton määrä ideoita, joskus niitä on vaikea saada esiin juuri oikeaan aikaan. Ideoiden puristamiseen tarvitaan ideointia. Esimerkiksi Internetissä on lukuisia ohjeita ideointiin.

Käsikirjoitus voi saada alkusysäyksen monelta suunnalta. Ulkopuolinen taho voi tilata käsikirjoituksen kirjoittajalta, se voi olla jo valmis käsikirjoitus tai käsikirjoittajan oma idea ja sen pohjalta kirjoitettu näytelmä. Sen voi kirjoittaa yksin tai ryhmässä. Se voi syntyä myös improvisaation kautta, mikä mahdollistaa hyvin jokaisen tekijän erinomaisen syventymisen tarinaan ja sen hahmoihin.

Kun kirjoittaja alkaa ideoida näytelmää, vaikuttavat valintoihin hänen elämäntyyli, kulttuuri, vuosikymmen, ikä jne. Kirjoittaessa kirjoittajan kokemus aiheeseen on erittäin tärkeää. ”Kukaan ei ole tarpeeksi kekseliäs kirjoittaakseen aiheesta, josta ei ole koke-

musta.” (Downs & Russin 2004, 3-5). Kokemus on suoraa tai epäsuoraa, mutta silti olemassa.

### 3.2 Luova prosessi ja ideoinnin keinoja

Luovassa prosessissa voidaan katsoa olevan viisi vaihetta: Kerääminen, valikointi, luonnostelu, jalostaminen ja viimeistely. ”Keräämisvaihe synnyttää luovan työn perusmateriaalin” (Järvilehto 2009, 4-5). Ideoita voi itse kehittää. Esimerkiksi käyttämällä ideoiden vapaata virtaa. Tämä tarkoittaa kaikenlaisten ideoiden suoltamista paperille asiasta tai reippaasti asian vierestä.

Myös kirjoittajan omasta elämästä ponnahtaa esiin usein käyttökelpoisia tarinoita. Varsinkin päiväkirjat, runot ja esimerkiksi laulujen sanat, antavat henkilöhahmoille ja tapahtumille aitoa sisältöä. Lehtien lukeminen antaa aiheita sekä faktalle että fiktioille. Niin asialehdet kuin juorulehdetkin ovat pullollaan erilaisia tapahtumia ja ihmisiä. Oman ympäristön tutkiminen on avartavaa, ja se saattaa antaa ideoita mitättömien tai normaalisti ajattelemattomien asioiden kautta. Esimerkiksi bussissa keskustelujen kuunteleminen on loistava tapa löytää uusia ideoita. Ihmisten käytösten tutkiminen, ja jopa ohikulkevien ihmisten ulkonäön analysointi, vievät myös omaa ajatusta eteenpäin.

Erialaisten kuvien avulla voi päästä kuvitteelliseen paikkaan ja tunnelmaan. Ne voivat viedä sellaisiin paikkoihin, joissa itse ei ole käynyt. Kuvien analysointi luo tarinan, mikä taas auttaa omassa ideoinnissa. Esimerkiksi katsoessa kuvaa hienosta autosta tulee pohdittua, kenen auto on ja miksi se on siellä. Tunnelma taas johdattaa tarinan kulkua. Kuvan katsoja saattaa pohtia, miksi kuvan värit ovat synkät ja paikka pelottava. Tällöin tarinakin kääntyy synkäksi. Jos kuvan värit ovat kirkkaat, ja paikkana on turkoosin meren ranta aurinkoisena päivänä, palmujen juuressa, tarinastakin voi tulla helpommin keveämpi ja iloisempi.

Ideoiden keräämisvaiheessa runsaasti käytetty menetelmä on aivoriihi. Varsinkin ammattikentällä, alasta riippumatta, aivoriihen käyttö on yleistä. Aivoriihi antaa erinomai-

sen tilaisuuden esittää ajatuksia vapaasti. Tarkoituksena on, että ryhmä pystyy heittämään vapaasti ilmaan erilaisia ideoita ilman, että kukaan arvioi ideoita vielä ideointivaiheessa. Vapaan ideoinnin jälkeen seuraavana vaiheena on ideoiden karsiminen, jolloin kaikista ideoista valitaan yhteisymmärryksessä parhaimmat. ”Ideoita ei tarvitse odottaa, niitä voi synnyttää. Onnistunut ideointi perustuu tietoon ja luovien työmenetelmien hallintaan. Käsikirjoituksen alkuvaiheessa on olennaisinta synnyttää vapaasti ja innostuneesti lukuisia ideoita, joita voi myöhemmissä työvaiheissa kriittisesti karsia.” (J. Aaltonen, 2010).

Luovan prosessin kaksi seuraava vaihetta ovat valikointi sekä luonnostelu, jotka ovat lähellä toisiaan. Erilaiset tekniikat kuten käsitekartat ja asiasta mieleen tulevien sanojen nopea kirjaaminen auttavat idean selventämisessä ja havainnoinnissa. Omaa ideaa voi myös rohkeasti pohtia muiden kanssa. Esimerkiksi, kun kertoo ideansa perheenjäsenille tai kavereille, näkee, kiinnostaako heitä tarina ollenkaan. Jos he kuuntelevat kiinnostuneena, ideassa on jotain. Jos kuuntelijoita ei kiinnosta tarina, on parempi pohtia, onko siinä mitään, vaikka se itsestä tuntuisi kuinka loistokkaalta idealta tahansa.

Neljäs luovan prosessin vaihe on jalostaminen. Järvilehdon (2009, 18) mukaan laadukkaan lopputuloksen kannalta se, mikä on jätetty pois, on yhtä olennaista kuin se mitä nähdään tai kuullaan. Tämän vuoksi ideoinnin aikana kyseenlaistaminen on tärkeää. Esimerkiksi voi kysyä: ”Miksi tämä kohta on niin tärkeä teoksessa, ettei sitä voi jättää pois?”, ”Miksi otan juuri tämän idean, mutta jätän tuon toisen pois?”.

Luovan työn viides vaihe on viimeistely. Työn on hyvä olla valmis ajoissa, jotta on aikaa ottaa siihen hieman etäisyyttä. Vasta, kun tekijä on saanut työhönsä etäisyyttä, hän pystyy katsomaan teostaan viimeisen kerran kuin ”ulkopuolisen” silmin, kuten luovan prosessin viides ja viimeinen kohta, viimeistely, tarkoittaa. Usein viimeistely jätetään puolitiehen, vaikka se on hyvin keskeinen työvaihe. Luovassa työssä työ ei ole valmis silloin, kun siinä ei ole mitään muutettavaa, koska luovaa teosta voi muokata loputtomiin. Jossakin vaiheessa on vain päätettävä, että työ on valmis, ja tämän vuoksi viimeistely on työvaiheena erittäin tärkeä (Järvilehto 2009, 22).

### 3.3 Ideoinnin haasteet

Aina ideointi ei ole helppoa. Moni asia vaikuttaa ideoinnin onnistumiseen. Esimerkiksi vain ihmisen mielialat vaikuttavat ideointiin. Surullisena ihminen näkee asiat surullisesti, iloisena taas iloisesti.

Kun ajatukset eivät kulje, ideointi on jämähtänyt paikoilleen ja motivaatio kadonnut? Monia auttaa ulkoilu, musiikin kuuntelu ja idean kertaaminen ”Miksi?”, ”Kuka?”, ”Entä jos?”. Hyvä tapa on mennä paikkaan, jonne ajatteli tapahtumien sijoittuvan tai sitä muistuttavaan ympäristöön. Joskus tarvitsee myös palata lähtöruutuun ja miettiä, mitä oli todella tekemässä ja miksi. Näin motivaatio tekemiselle ei katoa kokonaan.

Jos ideoijia on monta, monesti yhteisen näkemyksen löytäminen on haastavaa. Varsinkin, kun aletaan purkaa teosta tarkemmin kohtaus kohtaukselta. On hyvin tärkeää pitää keskustelu ryhmäläisten välillä avoimena, ja pyytää tekijöitä perustelemaan omat näkökantansa, jotta myös muu ryhmä ymmärtää, mitä haetaan takaa. Tärkeintä on heti alkuun jutella ryhmän kesken, mihin suuntaan mennään, jotta kaikki tekijät tietävät, mitä ollaan tekemässä. Näin vältetään konfliktitilanteilta. Jos projektilla on tietty aikatavoite tai liian niukka budjetti, ne voivat aiheuttaa tekijöille myös paniikkia. Ahdistunut ideointitilanne on kaikista pahin luovuuden kannalta. Kun tekijöiden päässä raksuttavat aikataulu, budjetti tai muu teokselle merkittävä seikka, ideointi jää usein keskeneräiseksi. Tässä kohtaa on hyvä olla yksi henkilö, joka vastaa täysin projektin toteuttamiseen liittyvistä asioista, ja pystyy sanomaan panikoivalle ryhmälle, ettei ole hätää. Näin tekijät saavat ideointirauhan.

#### 4 RAMPPITEATTERI, NÄYTELMÄ: Iloa, komisario Pontus!

Tarkoitukseni on tässä tutkimuksessa tutkia Facebookin mahdollisuuksia ja haasteita käytettäessä sitä näytelmän ideointiin yhdessä kasvokkain tapahtuvan ideoinnin kanssa. Yhteistyökumppanikseni tutkimukseen lähti mukaan vaasalainen ylioppilasteatteri Ramppi. Pääsin seuraamaan heidän joulushow'n *Iloa, komisario Pontus!* -näytelmän ideointivaiheita ja työtapoja näytelmän ensi-iltaan asti. Nuoret teatterin harrastajat käyttivät paljon, kasvokkain tapaamisten lisäksi, Facebookia ideoidessaan näytelmää, joten tapaus oli tutkimukseni kannalta ideaali.

Tutkimuksessani käytin menetelminä ryhmähaastattelua, havainnointia ja sähköpostikyselyä. Ryhmähaastattelun pidin näytelmän viidelle käsikirjoittajalle, ja haastattelun sisältö keskittyi tulevan näytelmän sisältöön. Havainnointia käytin näytelmän harjoituksissa paikanpäällä sekä ryhmän facebook-sivustoa tutkiessani. Käsikirjoittajien lisäksi näytelmän facebook-ryhmässä olivat kaikki näytelmään osallistuvat eli tuotantohenkilö ja näyttelijät. Kaikkiaan tekijöitä näytelmässä oli noin 20. Esityskauden lopulla suorittamaani sähköpostikyselyyn, vastasi viiden käsikirjoittajan lisäksi, näytelmän tuottaja. Sähköpostikyselyni kysymykset keskittyivät ryhmän työtapoihin.

##### 4.1 Näytelmän idean syntyminen

Näytelmän käsikirjoittajat tapasivat ideoinnin merkeissä kahtena päivänä. Pidin ryhmähaastattelun käsikirjoittajille tulevasta näytelmästä ja heidän odotuksistaan ensimmäisellä kokoontumiskerralla heti ideointihetken jälkeen. Valitsin tämän ajankohdan siksi, että ehdin tutustua näytelmään ja käsikirjoittajiin kuuntelemalla heidän ideointia. Halusin myös, että ryhmä oli jo vähän tottunut olemiseeni paikanpäällä, jotta vastaukset olivat mahdollisimman luontevia ja totuudenmukaisia. Kun huomasin ryhmän aristavan läsnäoloani, lähdin muutaman kerran jopa leikkimielisesti mukaan ideointiin, jotta sain ryhmän todella rentoutuneeksi seurassani. Alkujäykkyyteen vaikutti varmasti se, että olin vieras ja se, että tekijöiden kokemukset teatterin tekemisestä olivat melko vähäiset, ja he tiesivät minun opiskelevan käsikirjoittamista ja nyt tutkivan heidän työskentelyprosessiaan.



Aluksi tavoitteenani oli haastatella tekijöitä yksi kerrallaan, mutta päätin käyttää tutkimuksessani ryhmähaastattelua, koska heti ensimmäisestä ideointikerrasta huomasin, että ryhmä ei ollut keskenään pohtinut tarkemmin näytelmän tarkoitusta ja sanomaa. Esimerkiksi näytelmän teemaa tai aihetta ei ollut käsitelty. Käsikirjoituksen runko tehtiin suoraan ideoinnista seinälle kohtausluetteloksi, eikä kohtausten todellista tarkoitusta tarinan kannalta juuri pohdittu. Havaitsin, ettei näytelmän kaarta pureskeltu dramaturgiselta pohjalta. Asian voi nähdä myös niin, ettei näytelmää aina tarvitse tehdä tietyn kaavan mukaan. Hyvä sääntö on kuitenkin, että säännöt tulee tietää, jotta niistä voidaan poiketa.

Pitämästäni ryhmähaastattelusta oli ehkä hyötyä näytelmän rakentamisessa, sillä huomasin kysymysteni jälkeen ryhmän katselevan toisiaan, kun kysyen ”mitä vastaamme?”. Näin ryhmä pääsi yhdessä pohtimaan näytelmän keskeisiä sisällöllisiä ja dramaturgisia kysymyksiä.

Ryhmä kertoi näytelmän idean tulleen siitä, että haluttiin tehdä erilaisilla näytelmä, sketsi-ideoiden kautta. Kun kysyin näytelmän teemaa ja sanomaa, vastaukseksi tuli ”ruotsinkielisyys”, ja koska ylioppilasteatteri Rampissa ei juuri tehdä ruotsinkielisiä näytelmiä, haluttiin kaksikielisyyttä nostaa esiin. Näytelmän genreksi sanottiin revyy. Ylioppilasteatteri Rampin nuoret tekijät eivät ehkä hallinneet täysin ideointitekniikoita, koska ideointi ja karsiminen tapahtuivat samaan aikaan. Jos toimintaa vertaillaan ammattiprojektiin, se on hyvin erilaista. Ammattimaisesta näkökulmasta ajatellen ideoinnin tulee olla aluksi täysin vapaata, ja vasta seuraavassa vaiheessa parhaat ideat tulee karsia.

Ryhmässä kirjoittaminen voi olla parhaimmillaan hyvin motivoivaa ja innostavaa. Ryhmätyöskentelyn ideoinnissa tuttuna menetelmänä käytetään usein aivorihtä, eli ideoiden vapaata suodattamista. Tarkoituksena on antaa jokaiselle ryhmäläisellä mahdollisuus rajattomaan ideointiin. Sääntönä on, ettei kenenkään ideaa tule arvostella. Ideoinnin jälkeen ideat tai avainsanat kirjoitetaan lapuille ja laput laitetaan esille. Näin ideoita voidaan yhdistellä, niistä voidaan kehitellä vastakohtia jne. Aivorihtityöskentely on tuttua ammattikentällä. Myös Rampiteatteri käytti kyseistä menetelmää näytelmää rakentaessa, ja netin kautta ideoidessa.

Ohjaajaa lukuun ottamatta, ideoijat olivat mukana näytelmässä näyttelijöinä. Tämä ei näyttänyt vaikuttavan itse ideointiprosessiin, sillä nuoret tekijät olivat hyvin avoimia erilaisille ideoille eikä kukaan kyseenalaistanut niitä oman esiintymisensä vuoksi. Ideointi oli hyvin vapaata, ja työryhmän ajatus näyttikin havaintojeni mukaan olevan, että kaikkea ei tarvitse selittää eikä kaiken tarvitse olla niin tarkkaa. Tärkeintä oli tekemisen riemu.

Jos työprosessia arvioidaan ammattimaisesti, vapaan ideoinnin ja karsimisen jälkeen olisi kannattanut kirjoittaa synopsis eli muutaman rivin mittainen kuvaus tarinan kuluista, sen sisällöstä ja perusrivistä. Näin näytelmän alkuperäinen perusidea pysyisi ehkä paremmin mielessä.

## 4.2 Näytelmän ideointiprosessin kuvaus

Monilla ryhmän jäsenillä oli paljon ideoita valmiiksi paperilla tai ruutuvihossa. Näytelmän käsikirjoittajat, ja harjoitusvaiheessa myös näyttelijät, laittoivat Facebookiin paljon materiaalia. Facebookissa ideointia veti tulevan näytelmän ohjaaja Aino Hyyryläinen, joka kirjoitti aina näytelmän ryhmän sivuille, mitä tarvitsee ideoida. Keskenäisten ideoiden lisäksi Facebookiin laitettiin myös valmiiksi kirjoitettuja kohtauksia eri asiakirjoihin ryhmän seinälle. Kirjallista materiaalia oli lopulta paljon, kun yhdistettiin ruutuvihot ja facebook – viestit. Juonihahmotelma tärkeimpine elementteineen oli tärkeää hahmotella isoille, erillisille paperisiivuille kohtaus kerrallaan, jotta kokonaisuudesta tuli tekijöille selkeä.

Ideointi tapahtui ryhmän istuessa piirissä, ja heidän keskellään oli A3-paperiarkkeja sekä pientä naposteltavaa. Jokaiselle paperille yksi ryhmäläisistä kirjasi ylös ideointitilanteessa päätettyjä kohtaukseen tulevia elementtejä. Itse ideointi tapahtui ohjaajan johdolla. Ohjaaja kertoi, mitä oli jo ideoitu, ja muu ryhmä päätti, mitä ideoista otettiin lähemmin tarkasteltaviksi. Ideoinnissa käytettiin apuvälineenä myös Internetiä, josta voitiin näyttää linkkejä musiikki- ja tanssikohtauksiin. Kun kohtaus oli ideoitu valmiiksi, paperi kiinnitettiin näyttämön seinään. Näin pikku hiljaa kaikki kohtaukset olivat paperilla ja kiinnitetty seinälle. Kahdessa päivässä oli valmiina kaikki näytelmän kymmenen kohtauksia, jotka odottivat lopullista käsikirjoitusmuotoaan.

Kasvokkain tapaamisissa käytettiin suullista ideointia, jolloin parhaimmista ideoista tehtiin muistiinpanoja. Lopulliseen käsikirjoitukseen viisihenkinen käsikirjoitusryhmä viimeisteli yhdessä repliikkejä ja tapahtumia suullisesti. Ohjaaja Aino Hyyryläinen kirjoitti ryhmäläisten vinkit ylös, sillä hän kirjoitti näytelmän lopullisen käsikirjoitusversion.

Ennen kirjoittamisen aloittamista, yksi keskeinen, mutta usein yhdentekevä pidetty asia, on hyvän kirjoituspaikan löytäminen. Se kannattaa miettiä harkiten. ”Kahvilassa kirjoittaminen näyttää hyvältä ja kuulostaa romanttiselta, mutta sinun ei tarvitse yrittää näyttää hyvältä tai kuulostaa romanttiselta.” (Downs & Russin 2004, 57). Parasta olisi omistaa oma erillinen toimistohuone, johon voi mennä kirjoittamaan. Tärkeintä kuitenkin on, ettei huoneessa ole virikkeitä muuhun tekemiseen. Kun ylioppilasteatteri Rampi viisi käsikirjoittajaa tapasivat syksyllä ensimmäisen kerran kasvotusten, he olivat jo keväällä aloittaneet teatteriesityksen ideoinnin Facebookissa. Ideoinnin ensitapaaminen ja tekemäni ryhmähaastattelu tapahtuivat ylioppilasteatteri Rampin tiloissa, tulevan esityksen näyttämöllä. Paikan valinta tuntui ryhmäläisistä luontevalta, koska se muistutti siitä, mitä oltiin tekemässä, ja näin puheenaiheet eivät lähteneet pahasti harhailemaan näytelmän ulkopuolelle. Uskon aihioissa pysymiseen vaikuttavan myös sen, että olin mukana ideointitilanteessa ulkopuolisena tarkkailijana, jolloin juttujen ei ehkä annettu rönsyävän niin pahasti paikoiltaan.

Ideointiin käytettiin myös Facebookia. Ohjaaja Aino Hyyryläinen perusti keväällä joulushow’lle oman ryhmän, jossa ryhmäläiset heittivät ilmoille erilaisia sketsiehdotuksia ja hauskoja henkilöhahmoja todellisuudesta. Ideointi alkoi toukokuussa. Ohjaajan Aino Hyyryläisen ohessa olevasta facebook-viestistä huomaa, kuinka koko Facebookissa olevalta työryhmältä haluttiin ideoita niin sketseihin, vaatteisiin kun tanssiliikkeisiin. Viestissä tulee myös ilmi näytelmän tavoite hauska esityksestä, joka saa yleisön nauramaan ja viihtymään katsomossa.

*Hola! Lisäsin ryhmään nyt kaikki, jotka ovat ilmoittautuneet, mahdollisesti ilmoittautuneet ja joille oon puhunut tästä jostain. Eli tervetuloa tekemään Rampin mahtavinta ja upeinta pikkujoulushow'ta 2012! Spämmään varmaan ryhmää ahkerasti ja toivottavasti tekin. Mä haluan kuulla kaikki teidän hyvät ja vaikka tyhmät ideat. Mikä olis hauska sketsi? Haluaisitko fiilistellä just mahtavaa biisiä loppulauluna? Onko ideoita vaatteisiin? Näitkö YouTubessa älyttömän hienon videon,*

*jossa oli yks makee tanssiliike joka vois ehkä olla kiva ottaa mukaan?  
Sattuiko kaupungilla jotain hauskaa, josta joku vois kirjoittaa sketsin?  
Jaa kaikki ideasi täällä, koska niitä tarvitaan. Mun pää ei ainakaan ole  
mikään komedian aarreaitta, eli paljon apua kaivataan.*

*Komentoidaan toistemme juttuja, rakennetaan yhdessä niin hauska  
show, että ihmiset lähtee teatterista kusat housuissa ja vatsalihakset  
kipeinä!*

*Aino Hyyryläinen*

*29. toukokuuta*

---

Tämän jälkeen Hyyryläinen ehdotti ryhmälle sopivaa päivää tapaamiseen, ja käsikirjoittajat saatiin yhteen pohtimaan Hyyryläisen johdolla joulushow'ta. Kasvokkain tapaamisessa heiteltiin ilmoille hauskoja hahmoja ja sketsejä. ”Ideat valittiin sen perusteella, mikä kuulosti hauskalta ja toimivalta ja sopi muiden tarinoiden kanssa” (Hyyryläinen, haastattelu 9.10.2012).

Tarkkaillessani ideointiprosessia huomasin ramppilaisten keskittyvän rempseiden kohtausten ideoimiseen, kysymysten ja teorioiden sijaan. Ammattimaiseen toimintaan verrattuna tämä saattaa aiheuttaa helposti sen, että kohtauksilta jää uupumaan sisältö. Pahimmassa tapauksessa se voi jättää katsojan kylmäksi. On kuitenkin hyvä, että näytelmä ei ole kaavamainen, mikä voi olla uhkana teorioiden liiallisesta noudattamisesta. Kyseenalaistaminen auttaa näytelmän rakennusvaiheessa tuomaan esiin asioita näytelmän ympärillä, joita ei välttämättä muuten huomata käsitellä. Kun näytelmää ruoditaan, tulee mietittyä samalla näytelmän sanomaa ja kohtauksen toimivuutta tarinan kannalta tarkemmin ja näin siihen saadaan ehkä enemmän sisältöä ja merkitystä.

Näytelmän tekemisessä tärkeintä on oikeanlainen kommunikointi tekijöiden välillä sekä tekijöiden ja yleisön välillä. Kommunikoinnin tärkein elementti on kuuntelu. (Downs & Russin 2004, 89-90). Kuunteleminen mahdollistaa parhaimmassa tapauksessa näytelmän onnistumisen, koska keskustelu kuljettaa tarinaa parempaan suuntaan. Aina voidaan palata lähtöruutuun, jos ideointi ei ole tuottanut miellyttävää tulosta. Kasvokkain tapaamisissa Ylioppilasteatteri Ramppi onnistui kuuntelemisessa havaintojeni mukaan erittäin hyvin. Vaikka ryhmä ja tunnelma oli energinen, jokainen sai mahdollisuuden kertoa omat ideansa. Entä jos kuuntelemisen sijaan, ideat täytyy hahmottaa lukemalla,

kuten Facebookin ideointiryhmässä? Näytelmän tekeminen muuttuu väistämättä työllämmäksi. Toisaalta on hyvä, että materiaalit säilyvän, niin niihin voidaan aina palata, kun retkahdetaan sivupoluille.

Facebookin kautta ylioppilasteatteri Rampin käsikirjoittajien takkuilua ei huomannut, ellei ohjaaja tai joku muu ryhmän jäsenistä siitä erikseen vihjannut. Esimerkiksi ohessa olevassa facebook-viestissään ohjaaja pohti näytelmän aloitusta. Hän kertoi, ettei alkulaulun tarvitse olla näytelmässä ensimmäisenä, ja ehdotti, mitä sitä ennen voisi tulla. Samalla hän kuitenkin jätti ryhmälle avoimeksi ideoida kohtausta toteamalla viestin lopussa ”Tai jotain?...”

*”...Hei mut sehän vois tapahtua tosi lyhyesti ennen alkulaulua. Vaikka alkulaulu onkin, niin ei sen tarvi välttämättä ihan ALOTTAAalottaa sitä show'ta, voihan siinä olla kaks sekkaa Pontusta ja rikoksesta kuulemista. Tai jotain?...”*

*Aino Hyyryläinen, 4. kesäkuu*

---

Kasvokkain takkuilua kuitenkin tapahtui. Jumituskohdissa ryhmä saattoi hetkeksi siirtyä pohtimaan jotain toista kohtausta, ja jumissa oleva kohta jätettiin hautumaan. Havaintojeni mukaan joskus myös saatettiin toistella eri ideoita eri versioina kunnes huomattiin, mikä niistä toimi parhaiten. Koska käsikirjoittajia oli viisi, paljon luotettiin myös siihen, että joku aina keksi ratkaisun. Tämän vuoksi ideointitapaamisessa sallittiin myös hiljaiset mietintähetket, jolloin jokainen pystyi ideoimaan itsekseen.

Ylioppilasteatteri Ramppi käytti ideoinnissaan mukana myös YouTubea ladaten sinne harjoitusvideoita. Tekijät kuvasivat näytelmän harjoituksia ja laittoivat videot YouTubeen. Tutkijana minulle ei aivan selvinnyt, miksi tekijät käyttivät harjoituskautena YouTubea.

Georges Polti laski draamallisia perustilanteita olevan 36 kpl (Georges Polti, Wikipedia 2013). On siis hyvin harvinaista, että idea olisi täysin uusi. Rakkaustarinoita maailmassa on tuhansia, niin myös tarinoita isän ja pojan huonosta suhteesta tai parhaiden kavereiden ystävytydestä, jotka Polti on myös laskenut listaansa. Pelkästään Shakespearen tunnetusta Romeo ja Julia -näytelmästä on tehty hurja määrä erilaisia muunnelmia ja sovituksia. Harvoin idea on täysin ainutkertainen. Tärkeintä on, että kirjoittajan näkökulma

on aiheeseen erilainen tai siinä on jotain, miksi se eroaa muista samankaltaisista näytelmistä. Kirjoittajan onkin hyvä kysyä näytelmän alussa, ja välillä jopa kirjoittamisen aikana, miksi haluaa kirjoittaa juuri kyseisestä aiheesta. Vastauksen voi kirjoittaa jopa paperille ylös, mikä auttaa jatkossa lisäämään kirjoittamisen motivaatiota. Myös *Iloa komisario, Pontus!* -näytelmästä voidaan löytää Poltin listalla oleva perustilanne (Polti 2012, tilanne 35): kadonneen löytäminen. (Pontus kadottaa äidinkielensä, suomen, ja puhuu yhtäkkiä ainoastaan ruotsia).

Kirjoittajan on määriteltävä näytelmälle tavoite. ”Miksi haluan kirjoittaa juuri tästä?” -kysymys on erinomainen, koska vastatessaan kysymykseen hän tulee selventäneeksi näytelmän tavoitteen. Tavoitteita voi olla useita. Päättavoite on yksinkertainen yhden virikkeen mittainen kuvaus näytelmän tarkoituksesta. Tavoite on tärkeä siksi, että se auttaa kirjoittajaa pysymään yhtenäisellä raiteella. Sekava tavoite saattaa aiheuttaa sen, ettei kohderyhmä löydä näytelmää. Muut eivät tiedä, kenelle näytelmä on suunnattu. Ramppilaisten päättavoitteena olivat haastatteluni mukaan iloinen ja mukaansa tempaava pikkujoulushow, jonka päätehtävänä oli saada yleisö viihtymään.

#### 4.2.1 Musiikki

Seuraava facebook-sitaatti osoittaa, että *Iloa, komisario Pontus!* -näytelmän musiikin suunnittelussa Facebook oli keskeinen ideointiväline. Soittotaitoiset pystyivät itse soittamaan ja tallentamaan omat musiikki-ideansa Facebookiin muiden ryhmäläisten nähtäviksi. Vaikka tekijä seuraavassa viestissään myöntää, ettei mahdollisesti täysin ymmärtänyt toisen tekijän ideaa, kannustaminen ja muiden ideoiden kehuminen olivat havaintojeni mukaan ryhmäläisille hyvin tärkeitä. Näin näytettiin, että jokainen idea oli tärkeä.

*”...Just jotenki noin hei vois aiva hyvin! Vaikken iha koko kuvaasi vielä nähny tossa nii idean taisin poimia. Ja nyt ku muutenki oli jo nii paljon hyvää matskua esitteillä yhelle illalle nii päätinpä äänittää puolivillaisella kännykkälaadulla "jazz-apulantani" tähänastiset ideat kasaan, jospa tosta jotku sais vähä osviittaa onko mitää järkeä. Alku (n. 0:16 asti) ois niiku introo joka toistuu myös välisoittoina ym, 0:16-0:19 ekat lainit (minä saavun niin matalalla että), 0:19-0:23 taas väliä, 0:23-0:27 seuraavat värssyt (katkenneet oksat voivat koskettaa minua) jne, ehkä siitä ymmärtää. Kertsin idea ois tosa 0:44 eteenpäin, sit 0:59 tuo*

*bottomline "sylje sinun kapinasi vasten mun kasvojani". Lyriikoit vois vähä muutella tarvittaes. "*

*Arttu, 29. toukokuuta*

---

Toisinaan käsikirjoittajat ottivat netistä valmiita kappaleita suoraan itse niitä soveltamatta. Seuraavassa viestissä ohjaaja halusi näytelmän facebook-ryhmäläisten ideoivan esityksen lopputanssia. Hän linkitti kappaleen, joka tyyliään olisi lopputanssiin sopiva. Videolinkistä tekijät näkivät myös, millaista koreografiaa ohjaaja kyseiseen tanssiin haki.

*<http://www.youtube.com/watch?v=FATmS5chVvE>*

*Loppulauluksi kaipaillaan jotain yhtä menevää biisiä + tollee ois ihana esitellä kaikki lavallaolijat + toi taputusjuttu koreografiassa on älyttömän hieno! Ja lisäksi haaveilen meidänkin loppunumeroon kaikille miehille puvut ja naisille mekot ja tietysti koordinoitua värejä. ♥*

*Aino Hyyryläinen, 29. toukokuuta*

---

Kun musiikkivalinnat oli tehty, kasvokkain tapaamisissa ne sanotettiin uudestaan yhteistuumiin. Esityksessä käytettiin valmiita kappaleita, joten koska tekijöiden piti laulaa sanat oikeaan moodiin, Facebookissa vain videokeskustelu olisi mahdollistanut kappaleiden muokkaamisen. Kirjoitettuna tekijän ideoimaa laulua ei välttämättä olisi ymmärretty oikein.

#### **4.2.2 Nimi**

*Iloa, komisario Pontus!* – nimi valittiin jo ennen käsikirjoitusvaihetta. Ohjaaja Aino Hyyryläinen ilmoitti nimivalinnasta muulle ryhmälle Facebookin kautta. Näytelmälle jouduttiin valitsemaan nimi ennen varsinaista ideointivaihetta, koska syksyn näytelmän mainostus haluttiin aloittaa jo kesällä.

*Hei teen nyt diktaattoripäätöksen, koska meidän pitäis jo saada joku nimi kesäteatterin käsiohjelmaan. Eli: pikkujouluilottelumme nimi on nyt sitten "Iloa, komisario Pontus!" Tämä antakoon vähän liikkumavaraa ja tuokoon myös hieman konservatiiviset, ruohovastaiset ihmisetkin luoksemme. Ruotsinkielinen alaotsikko voidaan keksiä sitten kun tiedetään millaista sisältöä vielä tulee. 😊*

---

Arvioitaessa työprosessia ammattimaisesta näkökulmasta, lopullisen nimen päättäminen ennen käsikirjoitusta tai varsinaista ideointivaihetta, voi liiaksi rajoittaa kirjoittamista tai jäädä lopulta liian ympäröiväksi, jopa harhaanjohtavaksi, näytelmän sisältöön verrattuna. Lukkoon lyöty nimi voi rajata luovuutta, koska silloin näytelmällä on jo tie, josta ei enää voi poiketa. Nimen tehtävänä on, herättää katsojassa mielenkiintoa. Se ei saa aiheuttaa katsojalle pettymystä tai herättää kysymyksiä, joihin ei näytelmässä vastata. Siksi ammattikentällä näytelmän lopullinen nimi päätetään usein aivan viime tipassa.

*Iloa, komisario Pontus!* -näytelmän käsikirjoittajille tehdyn sähköpostikyselyni mukaan ramppilaiset eivät olleet saaneet yleisöltä palautetta näytelmän nimestä. Katsojat eivät välttämättä huomaa ajatella nimeä palautetta antaessaan. Joskus vastaukseksi voi tulla ”ei ollut sellainen kuin odotin”, jolloin ongelma voi olla juuri näytelmän nimessä. Toisaalta nimi voi myös onnistuneesti kuvata näytelmän henkeä, jolloin sen ei tarvitse kuvata esimerkiksi näytelmässä käsiteltäviä aiheita. *Iloa, komisario Pontus!* – nimi kuvasi onnistuneesti pikkujouluajan kevyttä näytelmää herättämättä katsojissa sen enempää kysymyksiä.

### 4.2.3 Teema ja aihe

Teema ja aihe sekoitetaan usein keskenään. Teema tarkoittaa näytelmän alussa katsojalle herännyttä kysymystä, johon näytelmä tarinan aikana vastaa esim. ”saako nuoripari toisensa? tai saako isä tietää, minne tytär karkasi? jne. Aihe taas vastaa kysymykseen ”mistä tämä näytelmä kertoo?” esim. aihe voisi olla ”isän ja tyttären välinen vaikea suhde”. Ylioppilasteatteri Ramppi ei pohtinut teemaa tai aihetta käsikirjoituksen ideoinnin aikana, jolloin myöskään näyttelijöille ei niistä puhuttu. Huomasin, että teema käsitteenä saattoi olla ramppilaisille vieras tai sitä ei ollut huomattu pohtia ehkä näytelmän kevyestä tyylistä johtuen. Esimerkiksi ideoiden karsintavaiheessa havaitsin, että ryhmän heitellessä ideoita, kukaan ei kyseenalaistanut esim. ”sopiiko se teemaan?” – kysymyksellä. Näytelmään tämä saattoi heijastua siten, että kohtaukset olivat hieman irtonaisia keskenään. Tämä saattoi olla myös yksi syy siihen, miksi yhden käsikirjoittajan mielestä näytelmän kokonaiskuva ei aina hahmottunut.



Ammattiprojekteissa teeman ja aiheen jatkuva tarkastelu ja tutkiminen ovat yleistä, koska ne antavat pohjapilarin tarinalle. Ne myös selkeytetään koko työryhmälle, jotta kaikki varmasti ymmärtävät tarinan ajatuksen. Tarinan teeman ja aiheen ymmärtäminen auttaa myös näyttelijöitä kehittämään hahmoaan oikeaan suuntaan näytelmän kannalta.

#### 4.2.4 Juoni ja tarina

”Tarina kertoo mistä on kysymys, juoni taas ratkaisee miten se kerrotaan” (Aaltonen 2003, 53). Usein ne sekoitetaan keskenään. Tarinaa tai juonta ei tarvitse lyödä lukkoon ennen kirjoittamista, vaan usein ne saattavat muokkaantua vielä kirjoittaessa. Täytyy kuitenkin muistaa, kenelle näytelmän haluaa kertoa eli kohderyhmän määrittely auttaa pitämään tarinaa oikealla polulla. Hyvä näytelmä vastaa, elokuvan ja TV-ohjelman lailla, tarinan edetessä kysymyksiin, joita on aina sopivasti vastauksia enemmän. Näin katsoja saadaan koukutettua näytelmään. Ammattikentällä edetään aina tarina edellä eli pohditaan ensin, mistä kohtauksessa on kysymys tarinan kannalta, jonka jälkeen lähdetään hahmottelemaan sitä, miten se kannattaisi näytelmässä kertoa. *Iloa, komisario Pontus!* -näytelmää rakennettiin enemmän juoni edellä. Ramppilaiset pohtivat tarinaa ja juonta Facebookissa sen kautta, miten kohtaukset ja sketsit sopivat yhteen, ei niinkään tarinan sisällön kautta.

Juonen rakenne on hyvä raakileena selventää itselle esimerkiksi erilaisten muistilappujen tai taulukon avulla. Näin on helpompi kirjoittaa käsikirjoitusta eteenpäin, kun hahmotelma juonen kulusta on valmis. Esimerkiksi ylioppilasteatteri Ramppi käytti kasvoakkaintapaamisissa rakenteen selvittämisessä A3-paperiarkkeja, joihin oli kohtausta kohdaukselta kirjattu näytelmän rakenne.

#### 4.2.5 Hahmot

Tutkimuskohteeni ylioppilasteatteri Ramppi haki hahmoihin luonnetta näytelmän harjoituksissa erilaisin improvisaatioin ja leikein. Esimerkiksi näyttelijät saivat kokeilla uudenlaisia hahmoja näytelmän ulkopuolelta erilaisten kävelytyyliin kautta, ja ohjaaja

antoi heille vapaat kädet kokeilla ideoimiaan hahmoja itse näytelmän henkilöhahmoihin.

Tarkempien luonnepohdintojen sijaan, ramppilaiset keskittyivät kohtauksien muokkamiseen, kuten ohessa olevasta näyttelijän facebook-viestistä voi havaita. Esimerkiksi Hiphop-Mannerheim hahmoa ideoidessaan, näyttelijä viittasi viestissään käsikirjoituksessa olevaan repliikkiin ”HIPHOP-MANERHEIM: Mannerheim. No, toimin tässä taannoin Suomen marsalkkana. Että työnkuvaan kuului sellasta pientä, kevyttä esimiestyötä ja jonkin verran urheilua” (Liite 1). Näyttelijä kirjoitti viestissään, että hiphop-viittaus saattaisi jäädä irralliseksi, joten olisi ehkä parempi, jos hahmo räppäisi repliikin. Tutkijana minulle jäi kuitenkin avoimeksi, miksi hahmo oli sellainen kuin oli, ja miksi hän räppäsi.

*”Tässä sairastellessa lukaisin kässäriä ja sain jotain ideoita. Näitä ei ole loppuun asti mietitty, joten tyrmätkää toki jos toteutuksen kannalta menee liian kummalliseksi.*

*- Hiphop-Mannerheim. Kun hahmolla on vain yksi laini, niin voi jäädä vähän irralliseksi tuo hiphop-viittaus, että pitäisikö hahmon räpätä repliikkinsä?*

*- Robinin biisin koreografiassa olisi siisti että taustatanssijat laulavat alun ooh-ooh:t ja mini-Robin on näiden takana kätkössä. Saadaan Robin dramaattisesti esiin sitten kun tanssijat astuvat sivuun ja Robin aloittaa laulunsa suurin piirtein samalla sekunnilla kun hän yleisölle paljastuu.*

*- Robinin biisissä mainostiimiläiset voisi heilutella setelinippuja, tai vaikka kaataa rahaa robinin päälle. Ei pelkästään luvata rahaa, vaan annetaan sitä valtavasti.*

*- Robinin taustalla voisi myös tapahtua pelkistetysti näytelty mainoksen kuvaus, sekä joku voisi myydä nalleja vuorotellen jokaiselle tanssijalle...”*

*Mika, näyttelijä 11. lokakuuta*

---

Näytelmästä saattaa jäädä hyvin pintapuolinen tunnelma, jos roolihahmoja ei ole pohdittu kunnolla. Havaintojeni mukaan Facebookin ongelma hahmojen rakentamisessa oli,

että kaikki ryhmän jäsenet eivät jaksaneet kirjoittaa sinne kovin syvällisiä pohdintoja, koska tiesivät nyt päällimmäisen ja ajankohtaisen tekstin putoavan kohta jonnekin aikajalalle.

Henkilöhahmot ovat tärkein elementti hyvässä näytelmässä. Katsojan tulee saada samaistua jokaiseen henkilöön tarinassa, ei ainoastaan päähenkilöön. Näytelmä voi olla hyvä, vaikka juoni ei täysin toimisi, mutta henkilöhahmot toimivat. Toispäin katsojakokemuksesta on vaikea saada edes tyydyttävää. ”Elävän ja kuolleen näytelmän erona ovat, että ensimmäisessä henkilöhahmot vievät juonta, jälkimmäisessä juoni vie henkilöhahmoja” (Downs & Russin 2004, 94-95) . Ensin käsikirjoitukseen tulee selventää, kuka kukin henkilöhahmo on. Varsinkin päähenkilöstä on tärkeää kertoa heti, jotta yleisö pääsee mukaan ja tietää, kenen tarinasta näytelmässä on kyse. Myös kirjoittajan itsensä kannalta on hyvä, mikäli henkilöhahmojen luonteet ja varsinkin tahdonsuunnat ovat mahdollisimman aikaisin selvillä. Henkilöhahmojen nimeäminen varhaisessa vaiheessa, auttaa kirjoittajaa ajattelemaan niitä ihmisinä eikä ainoastaan ”tyyppeinä”. Tämä syventää kirjoittajan ja henkilöhahmojen suhdetta.

Iloa, komisario Pontus! – näytelmä alkoi esiintyjien yhteislaululla, jonka jälkeen tuli siirtymä kohtaukseen, jossa esiteltiin kaksi näytelmän keskeisintä henkilöä, päähenkilö, Pontus ja antagonisti, Balthazar. Kyseisessä kohtauksessa ilmeni myös heidän välinen konflikti, josta tarina alkoi. Kyseinen kohtaus oli siis dramaturgisesti täysin ideaali.

Tärkeintä on päästä henkilöhahmojen pään sisälle, ja pohtia, mitkä elementit tekevät jokaisesta hahmosta ainutlaatuisen ja tärkeän tarinalle. On myös hyvä pohtia hahmojen haluja vs. tarpeita (want vs. need), koska aina ne eivät ole yksi yhdessä. Yksinkertainen tapa henkilöhahmojen piirteiden selvittämisessä on listata piirteet ranskalaisin viivoin allekkain. Esimerkiksi pääaiheina voivat olla fyysisuus, sosiaalisuus, psykologisuus ja taustojen tiedot. Näiden alle kirjoittaja voi laittaa ajatuksiaan hahmosta esimerkiksi miten hahmo pukeutuu, millaisia ovat hahmon perhesuhteet, mitä hahmo harrastaa, tai yksityiskohtaisemmin ”millainen oli hahmon ensisuudelma?”. Kysymykset voivat olla siis hyvinkin yksityiskohtaisia, sillä niistä voi saada käsitystä, miksi hahmo käyttäytyy eri tilanteessa, kuten käyttäytyy. Sivuhenkilöistä ei tarvitse välttämättä kirjoittaa kokonaista listaa, mutta lyhyt kuvailu esimerkiksi ”Joanna, ujo, lihava nainen toimistossa” kertoo hahmosta jo jonkin verran.

Protagonisti eli päähenkilö on henkilö, jonka kautta tarina kerrotaan. Tarina kerrotaan päähenkilön valintojen, tekemisten ja päätöksien pohjalta. Protagonistin ei tarvitse olla välttämättä ihminen. Se on se, jolle tapahtuu tarinan aikana suurin muutos, ja johon katsoja pystyy parhaiten samastumaan. Päähenkilö ei voi olla luonteiltaan virheetön, koska todellisuudessakaan meistä kukaan ei sitä ole. Kun päähenkilössä on virheitä, myös samaistuminen on katsojan näkökannalta helpompaa. Rampin joulushow'ssa päähenkilönä oli Pontus, joka sai etsivän paikan ollessaan joskus avustamassa Vares -elokuvassa poliisina. Kuten seuraavasta käsikirjoittajan facebook-viestistä voidaan havaita, näytelmän keskeisenä ajatuksena oli kepeisyys ja huumori, ei niinkään hahmojen syvin olemus. Esimeriksi oheisessa viestissä yksi käsikirjoittajista ideoi päähenkilön tyyliä pohjimatta sen tarkoitusta tarkemmin tarinan kannalta. Vaikka käsikirjoittaja viittaa tarinaan pohtiessaan päähenkilölle musiikkia kohtaukseen, minulle tutkijana jää avoimeksi, miksi ensimmäinen kappaleidea on epäsopivampi tarinaan kuin jälkimmäinen. Jos asiaa pohdittaisiin ammattimaisesta näkökulmasta, musiikkivalintoja olisi voitu lähestyä myös sen kannalta, millainen hahmo on, ja mikä on kohtauksen merkitys tarinan kannalta.

*Aivo-oksentelua: entä jos Pontus ei soitakaan Apulantaa (koska sillä ei ole mitään funktiota eikä merkitystä eikä huumoriarvoa esityksen kannalta), vaan jotain ajankohtasempaa renkutusta vain hieman jazziksi muunneltuna, ja kenties lyriikkaa mukailen? Visioissa käynyt mm. Stigin Laululeija (sentään viimeisimmissä viisuissa esillä) ja/tai saman herran ja vaasalaisten räppäreiden Tyttö sinä olet meritähti. Samalla Pontus saisi hieman näyttää Stigiltä, sillä jäbällä on sentään jokseenkin tunnistettava tyyli. Edelleenkin mitään ylimäärästä messagea tai merkitystä tällä lainatulla ulkonäöllä ei olisi, mutta ainakin jotain esikuvaa, jonka jotkut tarkkasilmäiset ehkä tajuaisivat. Saa ehdottaa myös muita tunnistettavia henkilöitä musiikkeineen!*

*Arttu, käsikirjoittaja/näyttelijä, 8. lokakuuta*

---

Antagonisti edustaa ”pimeää puolta”, protagonistin vastustajaa. *Iloa, komisario Pontus!* -näytelmässä antagonisti oli Balthazar, joka vihoissaan taikoi Pontuksen ruotsinkieliseksi, koska olisi itse halunnut etsivän paikan. Antagonisti ei aina ole henkilö, vaan se voi olla myös luonto, eläin, yhteiskunta, esine tai jopa protagonistin itse (esim. persoonallisuushäiriö). Antagonistin päämääränä on joko toimia protagonistin vastaisesti (tahdonsuunnat vastakkaiset) tai tavoitella samaa, kilpailutilanne (tahdonsuunnat samat). Esi-

merkiksi ramppilaisten joulushow'ssa päähenkilöllä ja antagonistilla oli samat tahdon-suunnat, mikä aiheutti heidän välilleen kilpailutilanteen. Molemmat halusivat samaa työpaikkaa. ”Näytelmässä ei voi olla tilaa protagonistin ja antagonistin väliseen kompromissiin” (Downs & Russin 2004, 135-136). Kirjoittamisen aikana kirjoittaja keskittyy usein protagonistin kehittymiseen, mutta unohtaa antagonistin kehittymisen. Tämä voi jättää tarinan tylsäksi. Erinomainen esimerkki onnistuneesta kehityksestä on tunnettu Harry Potter – sarja. Päähenkilö, Harry Potter, kehittyy tarinan aikana kokoajan, ja niin myös antagonistit, Voldemort. Kun molemmat ovat kehittyneet ”täydelliseen” mittaansa, he kohtaavat jännittävissä lopputaistelussa. Vaikka antagonistit on kuvattu usein ”pahana”, sillä pitää olla myös inhimillisiä piirteitä, joihin katsoja pystyy samaistumaan. Näin tarinaan saadaan uskottavuutta.

### 4.3 Facebookin haitat ja hyödyt ideoinnissa

Koska *Iloa, komisario Pontus!* – näytelmä on musikaali, käsikirjoittajat kokivat helpoksi laittaa linkkejä biisi- ja tanssi-ideoista näytelmän facebook-ryhmän seinälle. Näin kaikki ideoinnissa mukana olevat saivat heti tiedon siitä, millaista tunnelmaa/liikettä linkittäjä haki. Facebook koettiin myös helpottavan kaikenlaista ideointia näytelmään liittyen, kun ryhmän jäsenet saivat heittää ideansa heti ryhmän nähtäväksi, ja kaikki ideat jäivät muistiin. Niitä oli myös helppo kommentoida, koska viestit olivat aina joksikin loogisessa järjestyksessä. Koska monella ryhmäläisistä oli Facebook erillisenä sovelluksena puhelimessa, viestit tavoittivat muut käyttäjät nopeasti eikä ideointi jäänyt vain muutaman tunnin kasvokkain tapaamiseen puristettavaksi.

Tekemäni kyselyn mukaan, tekijät kokivat hyväksi, että jos ideointiin oli aikaa saman tien, pystyivät käyttäjät rauhassa pohtimaan toisten laittamia ideoita. Kasvotusten tapahtuvassa ideoinnissa ongelma on, että ihmiset saattavat puhua ja ideoida päällekkäin, jolloin hyvä idea saatetaan heti viedä raiteiltaan. Pahimmassa tapauksessa, se jopa unohdetaan monen idean alle.

Muunlainenkin tiedonsiirto Rampin työryhmän kanssa, esimerkiksi tiedot tapaamisista tai muutoksista, koettiin Facebookin kautta hyväksi, koska sen käyttö on ilmaista, kaikki ryhmäläiset saatiin kiinni yhdellä viestillä, ja kyseisen median kautta näki, ketkä oli-

vat nähneet viestin. Niille, joita viesti ei saavuttanut, osattiin ilmoittaa asiasta puhelimitse.

Kun ramppilaiset ideoivat näytelmää osin kasvotusten ja osin Facebookin avulla, haastavuutta aiheutti muun muassa tekniset ongelmat. Myös tiedottamiseen liittyviä ongelmia havaittiin. Facebookin päivitysjärjestelmä ei aina toiminut, mikä aiheutti sen, että uusia viestejä ei näkynyt tai ne tipahtivat alemmas, ettei niitä ehtinyt nähdä. Myös vanhat viestit näkyivät uutena useita kertoja. Ryhmän jäsenten piti siis tarkoin keskittyä viestivirtaan. Vaikka kahden haastatteluuni vastanneiden mielestä oli hyvä, että Facebookissa näkyi, kuka päivityksen oli nähnyt, neljä kuudesta vastanneista oli myös sitä mieltä, ettei siihen voinut täysin luottaa. Näin ollen aina ei voinut ollut varma, kuka päivityksen oli todella nähnyt. Esimerkiksi jos käyttäjä koki, että viestiliikennettä oli liikaa, häntä saattoi ärsyttää viestien määrä. Tästä johtuen hän saattoi vain vilkaista viestin ilman ajatusta. Näin facebook -ryhmään tuli merkintä, että hän on nähnyt viestin, vaikka ei ollutkaan sisäistänyt viestin sisältöä.

Vaikka Facebook on nykypäivänä myös puhelimissa, havaitsin tekijöiden nettikäyttämisen, että kaikki heistä eivät kokeneet tarvetta jatkuvaan päivitysten selailemiseen tai muuten olleet sovelluksen aktiivisia käyttäjiä. Toiset sen sijaan olivat hyvinkin nopeasti saavutettavissa Facebookin kautta. Niin sanotussa naamakirjassa on yli 2 000 000 suomalaista, ja käyttöaktiivisuus vaihtelee hyvin paljon.

Kyselyyni vastanneista kaksi oli sitä mieltä, että Facebookin kautta tapahtuvan ideoinnin yksi suuri ongelma oli, että toiset käyttäjät olivat aktiivisempia, ja näin loistivat ideoillaan passiivisempien käyttäjien jäädessä varjoon. Kyse ei kuitenkaan ollut siitä, ettei henkilöillä olisi ollut ideoita tai tahtoa ideoida. Facebook vain koettiin työlääksi, ja osittain tarpeettomaksi ideoinnin välineeksi.

Kyselyyni vastanneista tekijöistä jokaisen mielestä kahden menetelmän (Facebook ja kasvokkain tapaamiset) käyttö ideoinnissa koettiin hankaloittaneen kokonaiskuvan muodostumista. Tämä vaikeutti näytelmän ideointia. Koska Facebookin käyttö koettiin helpoksi, ideoita sateli välillä hyvinkin paljon, mikä vaikeutti tilanteen seuraamista. Kun tavattiin kasvotusten, oli toisinaan hankalaa yhdistää Facebookin kautta tulleita ideoita kasvokkain käytävään ideointiin. Tämä johtui ideoiden suuresta määrästä.

Yksi *Iloa, komisario Pontus!* -näytelmän käsikirjoittajista koki kirjoittamisen kautta tapahtuvan ideoinnin hankalaksi. Keskittymistä tarvittiin toisten ideoiden lukemiseen, oikein ymmärtämiseen ja vastauksen miettimiseen. Vastaamista hankaloitti se, että omat ajatukset ja ideat piti muotoilla valmiiksi ja selkeiksi, jotta ne pystyttiin kirjoittamaan auki. Toisaalta, jos ei ehtinyt vastaamaan toisen ideaan heti, pystyi sen tekemään vaikka päiviä myöhemmin. Ajatustyö piti tehdä uudestaan ja oma idea saattoi päivien aikana muuttua. Kahden kyselyyni vastanneiden mielestä ideoinnin koettiin myös vievän enemmän aikaa, kun sitä tehtiin Facebookin kautta.

## 5 TEKIJÖIDEN ARVIOINTIA JA YLEISÖN PALAUTE ESITYKSEN JÄLKEEN

Iloa, komisario Pontus! – näytelmän käsikirjoittajat kokivat näytelmän onnistuneen oikein hyvin. Jokaisen kuuden sähköpostikyselyyni vastanneen mielestä näytelmä oli onnistunut. Nuorten tavoitteena oli näytelmä, jossa oli monipuolisesti huumoria, sketsejä, musiikkia ja tanssia. Myös show’n iloisuus, reippaus ja energisyys saivat tekijöiltään kiitosta. ”Onnistuimme välittämään nuorta teatterin tekemisen riemua yleisölle”, yksi tekijöistä hienosti ilmaisi onnistumisen ajatuksiaan. Nuoret iloitsivat myös siitä, etteivät pienet lavalla tapahtuneet virheet välittyneet yleisöön. Harmitusta aiheuttivat satunnaiset viestikatkokset Facebookin välityksellä.

Vaikka tekijät olivat tyytyväisiä näytelmän lopputulokseen, sähköpostilla tehty kyselyni osoitti, että tanssi- ja lauluharjoituksia kaivattiin enemmän, mikä olisi ehkä tuonut lisää varmuutta esiintymiseen. Näytelmän tekijät uskoivat myös kohtausimprojen vähäisen määrän vaikuttavan siihen, miksi näytelmä jäi ehkä katsojille etäiseksi. Havaintojeni mukaan myös se, että hahmoja ei ruodittu ryhmän keskuudessa syvällisesti, saattoi jättää katsojalle tyhjän olotilan.

Näytelmä rakentui kolmessa kuukaudessa ideasta näytelmäksi, mikä on nopea aikataulu. Myös kyselyni perusteella nuoret olivat sitä mieltä, että harjoituskausi olisi voinut olla pidempi, kuten koko esityskausi. Varsinkin muutamat sairastumiset, ja muut näytelmän peruuntumiset harmittivat tekijöitä. Sähköpostikyselyyni vastanneista viiden tekijän mielestä pidempi harjoituskausi olisi parantanut myös koko ryhmän ryhmähenkeä, kuten yhdessä puuhastelu harjoittelun ulkopuolella. Ongelmana kuitenkin oli, että teatterin pääsykokeet ovat syksyisin eikä tekijöitä saatu aikaisemmin kokoon.

### 5.1 Kohderyhmä ja palaute

*Iloa, komisario Pontus!* – näytelmän tekijöillä oli sähköpostilla tekemäni kyselyn mukaan erilainen näkemys näytelmän kohderyhmästä. Kun yksi oli sitä mieltä, että kohdeyleisöä ei rajattu, toinen sanoi sen olevan juhlatunnelmissa oleva pikkujouluyleisö. Kolmannen mielestä kaikki yli 15 vuotta täyttäneet, ja neljäs tekijä oli sitä mieltä, että kohdeyleisö oli kaikki vaasalaiset ikään, sukupuoleen ja äidinkieleen katsomatta, koska



näytelmä oli kaksikielinen. Myös näytelmän tuottaja näki näytelmän kohdeyleisön olevan kaikki yläasteikäisistä eteenpäin. Näytelmä saattoi jäädä hieman sekavaksi juuri rajaamattoman kohdeyleisön vuoksi. Alkusyksyllä ryhmähaastattelussa kohderyhmäksi määriteltiin aikuiset, jotta sketsit aukeavat. Tarkasti rajaamaton kohderyhmä saattoi olla yksi syy tuottajan kokemukseen siitä, että näytelmää oli haastava mainostaa. Ammatti-projekteissa kohdeyleisö määritellään hyvinkin tarkasti, koska näytelmän onnistumisen vuoksi tekijöiden on tärkeä tietää, kenelle näytelmä tehdään. Myös näytelmän markkinoinnissa henkilökunnan tulee tietää, kenelle näytelmää lähdetään mainostamaan. Kun kohderyhmä on päätetty, siitä pidetään usein kiinni, koska kohderyhmän muuttuminen matkan aikana saattaa tehdä näytelmästä epäselvän.

Palaute on tärkeää, jotta pystyy kehittämään itseään ja samalla innostumaan tekemisestä uudestaan. Ryhmä sai näytelmästä oikein positiivista palautetta, ja sitä saatiin katsojilta sekä muilta ramppilaisilta. Kehuja sateli muun muassa ajankohtaisuudesta, persoonallisuudesta, esityksen henkivästä ilosta, näyttelijäsuorituksista, kaksikielisyydestä ja huumorista. Näytelmää sanottiin iloiseksi ja helpoksi katsoa. Kritiikkiä näytelmä sai esiintyjien äänenkäytöstä ja artikuloinnista. Joidenkin katsojien mielestä hahmot eivät olleet kokonaisia, mikä tekijöiden mukaan saattoi johtua näytelmän kevyestä luonteesta.

## POHDINTA

Kun näytelmää suunnitellaan Facebookin kautta, virikkeiden määrä on loputon. Pelkääntään facebook-ystävien profiilipäivitysten seuraaminen vie ajatuksia jatkuvasti muualle. Voidaanko siis suoraan olettaa, että Facebook on huono asia jonkin tärkeän suunnitteluun? Ei välttämättä. Sen voidaan myös ajatella helpottavan ideointia, kun ideoita tulee jatkuvasti etsimättä käyttäjän uutisseinälle. Ihmisten toimintaa ei tarvitse enää mennä seuraamaan kahvilaan, vaan sen voi tehdä kotoa käsin tietokoneen edessä.

Mikäli näytelmää rakennetaan samaan aikaan kasvokkain tapaamisten ja Facebookin kautta ongelmana on, että samoja asioita saattaa tulla monta kertaa esille, ja jotkut asiat unohtuvat nopeasti. Varsinkin, jos sovitusta ei pidetä minkäänlaista kirjaa. Viestintäväylät kannattaa ehdottomasti päättää etukäteen, selventää ne koko ryhmälle ja pitää sovitusta kiinni. Koska Facebook on sovellus, jonne on helppo lisätä kaikkea mieleen tulevaa, tärkeä ja vähemmän tärkeä sekoittuvat keskenään.

Näin ammattimaisin silmin tarkasteltuna havaitsin, että näytelmän rakentamiseen Facebook saattaa olla liiankin helppo tapa kommunikoinnin välineenä. Ryhmän jäsenille tulee nopeasti informaatioähky, ja lopulta kaikki viestit eivät enää mene käyttäjille ajatuksen tasolla perille, vaikka viestit luettaisiinkin. Vaikka on osittain hyvä, että Facebookiin jää ideat kirjallisena muistiin, se ei ideoinnin kannalta ole välttämättä välineenä paras. Kasvokkain tapaamisissa osa ideoista otetaan mukaan, osa hylätään, mutta Facebookissa kaikki ideat jäävät pureskeltaviksi. Eli vaikka Facebook on nopea tapa laittaa idea muiden nähtävillä, se ei nopeuta ideointia. Tätä tutkimusta tehdessäni huomasin sen jopa hidastavan sitä. Toki pitää muistaa, että tutkimuskohteenani oli harrastajateatteri, jonka ideointiprosessi oli ammattiteatteriin verrattuna erilainen. Näin saamiani tuloksia ei voida suoranaisesti verrata ammattimaailmaan.

Ammattimaisesta näkökulmasta ajatellen perinteiset paperimuistiinpanot ja tapaamiset, ja ehkä vain muutamat pakolliset sähköpostit, voisivat hidastaa informaatioähkyn tuleamista, ja samalla antaa tekijöille aikaa pohtia ajatuksiaan näytelmästä. Kun puhelin hälyttää aina, kun ryhmän Facebookseinälle laitetaan uusi viesti, ryhmäläisten ajatukset poukkoilevat pintapuolisesti asiasta toiseen.

Kaikkien oletetaan nykypäivänä olevan Facebookin jäsenenä. Jos haluat harrastaa teatteria, onko sinun pakko olla mukana Facebookissa? Jos näytelmää käsikirjoitetaan vahvasti sen kautta, sivuston käyttäjänä pystyt paremmin tietämään näytelmän kulusta. Toisaalta näytelmälle voi olla paljon hyötyä myös siitä, ettei kaikki tekijöistä kuulu Facebookin käyttäjiin, vaan osalle tekijöistä ideat ovat aina tuoreita kasvokkain tapaamisissa. Jos ideointiin käytetään sekä sosiaalista mediaa, että tapaamisia, kannattaa kokeilla suunnitella etukäteen, mitä ideoidaan milläkin välineellä. Näin ideointivaiheita voidaan selkeyttää, eikä Facebook ryhmän seinälle tupsahda sieltä täältä ideoiden raakileita. Jotta tiedottaminen, ja ideointi eivät mene sekaisin, nekin kannattaa laittaa esimerkiksi täysin eri ryhmiksi Facebookiin. Näin kaikki ryhmäläiset tietävät, kuinka tärkeä asia on ja koskeeko se juuri itseään.

Ammattimaailmassa sosiaalisen median käyttö näytelmän rakentamisessa on vielä kyseenalaista tietosuojan turvaamisen sekä tekijänoikeuksien vuoksi. ”Kun joku on jotain kirjoittanut julkiseen verkkoon, on sisältö vapaata riistaa, jota voi linkittää ja lainata” (Aalto & Uusisaari 2009, 100). Esimerkiksi Facebookin luotettavuudesta ei voida lopulta olla täysin varmoja, ja kuitenkin kaikki sisältö on kyseisen sivuston omaisuutta. Toisaalta Facebookin käyttö on lisääntynyt hurjasti, mikä saattaa viedä siihen, että se tulee olemaan tulevaisuudessa merkittäväkin työskentelyväline.

## LÄHTEET

- Aalto, T & Uusisaari, M. 2009. Nettieliämää – Sosiaalisen median maailmat. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino
- Aaltonen J. Ideointi. Luettu 17.11.2012  
<http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/kasikirjoitus/ideointi.jsp>
- Anttila, K. 2011. Sosiaalisen median käyttäminen, mobiililaitteet ja tulevaisuus. Luettu 20.2.2013  
<http://blog.kanttila.com/2011/05/24/sosiaalisen-median-kayttaminen-mobiililaitteet-ja-tulevaisuus/>
- Aristoteles. 1997. Runousoppi. Helsinki Gaudeamus
- Downs, W.M. & Russin, R.U. 2004. Naked Playwriting. Silman-James Press
- Facebook, Wikipedia hakusanalla Facebook. Luettu 15.3.2013  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>
- Ideation, Wikipedia hakusanalla ideation. Luettu 28.11.2012  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Ideation\\_%28idea\\_generation%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Ideation_%28idea_generation%29)
- Järvilehto L. 2009. Filosofian akatemia. Luovan työn opas 1.0. Luettu 18.11.2012  
<http://filosofianakatemia.fi/download/luovantyonopas10.pdf>
- Kangaspunta, S. (toim.) 2011. Yksilöllinen yhteisöllisyys – Avaimia yhteisöllisyyden muutoksen ymmärtämiseen. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy
- Liikkanen L-A. 2010. Ideointi vaatii älyllistä ponnistelua. Luettu 18.11.2012  
<http://lehti.tek.fi/node/724>
- Pesonen, P. Antagonisti on kuollut. Luettu 26.11.2012  
<http://yle.fi/vintti/yle.fi/kohtaus/kohtaus/blogit/courier-new/antagonisti-kuollut.htm>
- Polti Georges, 36 draamallista tilannetta. Luettu 28.11.2012  
[http://www.changingminds.org/disciplines/storytelling/plots/polti\\_situations/polti\\_situations.htm](http://www.changingminds.org/disciplines/storytelling/plots/polti_situations/polti_situations.htm)
- Reunanen J. 2007. Ideointiopas – Käsitteellisestä ajattelusta käytännöllisiin ideoihin. Pilot-kustannus Oy
- Salmenkivi, S. 2012. Digitaaliodellisuus – Seuraava murros on täällä. Liettua: BALTO print
- Suominen, J & Saarikoski, P & Turtiainen, R & Östman, S. 2009. Funentista Facebookiin – internetin kulttuurihistoria. Tallinna: Gaudeamus Helsinki University Press
- Tuominen, T. 2008. Tiedon partaalla – Kuinka hallita informaatiotulvaa. Helsinki: Gummerus Kirjapaino Oy

Uusitalo, N & Vehmas, S & Kupiainen, R. 2011. Naamatusten verkossa – Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy

Vuorela, S. Haastattelumenetelmät 3. Luettu 11.2.2013  
<http://www.cs.uta.fi/usabsem/luvut/3-Vuorela.pdf>

### **Haastattelu**

Hyyryläinen, A. Iloa komisario, Pontus! – ohjaaja. Haastattelu 4.10.2012

Ylioppilasteatteri Ramppi käsikirjoitusryhmä. Alkuhaastattelu 4.10.2012

Ylioppilasteatteri Ramppi käsikirjoitusryhmä. Sähköpostikysely 20.12.2012

### **Muu aineisto**

Iloa, komisario Pontus! – Facebookryhmä. Luettu syksy 2012  
<http://www.facebook.com/groups/386858574682957/>.

Iloa, komisario Pontus! –näytelmän ensi-ilta, videomateriaali

Ylioppilasteatteri Rampin joulushow'n harjoitukset, syksy 2012. Katsottu 16.3.2013  
<http://www.youtube.com/watch?v=vezTsgXCnuQ>

## LIITE 1

ILOA, KOMISARIO PONTUS!

Rampin pikkujoulukabaree 2012

Kirjoittanut:

Aino Hyyryläinen, Iida Hyyryläinen, Arttu Jaulimo, Henna Kauppinen ja Tommi Kippola

## 1: ALKULAULU: HYMYILLEN

Lavalla on kaksi vakavaa ihmistä, LAURI ja KUSTAAVA.

LAURI JA KUSTAAVA:

(laulavat)

Mieletöntä yksin kantaa  
murheita noin, siis käy tanssimaan.  
Maailma ain surujansa antaa,  
siks huoleti käy laulelemaan.

KAIKKI tulevat lavalle erilaisina hahmoina.

Iloinen:

Hymyillen, ota elämäsi hymyillen ain,  
hyräillen, kun show tämä alkaa (laalalaalalaa)  
Riemuiten, laulan kanssasi mä riemuiten ain,  
iloiten kun show tämä alkaa.  
Kas silloin rinnastas murheesi, huolesi haihtuu,  
kaikki taas näin riemuksi vaihtuu.  
(laalalaalalaa)

Hymyillen, ota elämäsi hymyillen ain,  
iloiten kun show tämä alkaa.

KAIKKI kaikkoavat hitaasti lavalta. PONTUS, BALTHAZAR ja MANNERHEIM jäävät paikoilleen ja vilkuilevat toisiaan arkoina. He hakevat tuolit itselleen.

## 2: TYÖHAASTATTELU

MANNERHEIM, BALTHAZAR ja PONTUS istuvat tuoleilla, heidän vasemmalla puolellaan on yksi tyhjä paikka. POLIISIPÄÄLLIKKÖ TULEE SISÄÄN.

POLIISIPÄÄLLIKKÖ: (ajatuksina nauhalta) Voi taivahan tuliset talikynttilät! Komisario Mäkinen sai ylennyksen ja lähti Seinäjoelle. Että pitikin sattua, ja vielä maanantaina!

POLIISIPÄÄLLIKKÖ huomaa hakijat.

PP: Jaahas, jaahas!

PP istuu tyhjälle paikalle.

PP: Aloitetaas. Kerrohan ny sitte kuka oot ja mitä oot tehny aikasemmi?

HIPHOP-MANNERHEIM: Mannerheim. No, toimin tässä taannoin Suomen marsalkkana. Että työnkuvaan kuului sellasta pientä, kevyttä esimiestyötä ja jonkin verran urheilua.

MANNERHEIM hörppää eeässää.

PP: (ajatuksissa) Eihän tollasella jannulla oo mitään auktoriteettia. Rikolliset nauraa päin naamaa.

PP: Jaahas, jaahas!

PP vinkkaa MANNERHEIMIA siirtymään vasemmalle ja istuu itse BALTHAZARIN viereen.

PP: Mitäpä sinä sitten?

BALTHAZAR: Balthazar von Wallin. Mä olen toiminu RKP:n entinen puoluesihtööri, ja sivussa työn joku liten harrastus, purjehdusta ja golf.

PP: KRP:n?

BALTHAZAR: Nej, RKP, niinku SFP, vet du?

PP: Jaahas! (ajatuksissa) Ei perkele, kaverilla on melkeen rikostausta!

BALTHAZAR siirtyy yhden tuolin vasemmalle. PP istuu PONTUKSEN viereen.

PP: Ja säkin oot varmaan aivan järkyttävän pätevä tähän työhön?

PONTUS: Mä oon Pontus, sen verran oon tehny, että Vares-leffassa – ooks nähny? – olin siinä kolmoskohtauksessa, toinen poliisi vasemmalta.

PP: Jaahas! Työkokemustakin siis löytyy alalta. Millon voit alottaa?

PONTUS: Kuule, sopisko vaikka tunnin päästä? Mulla on varattu aika pedikyyrille, siellä on aina vähintään kolmen viikon jono jos mä nyt perun.

PP: Jaahas, jaahas. Ei sitten muuta ku tervetuloa töihin!

PP ja PONTUS kättelevät. MANNERHEIM, PP ja PONTUS poistuvat.

Dramaattista pahismusaa.



BALTHAZAR: På det viset... Mä oon nyt, typ, rikollinen. No, jos tää menee näin, tää menee näin: varo vaan, komisario Pontus, pian on sun viimeinen partion aika ja sitten mä vien sun paikka. Mwahahahaha-hahahahaaaaaa!

SIIRTYMÄRYHMÄ tulee lavalle ja laulaa Imperial Marchin tyyllillä tiitiitiitidiitidi... Lava muutetaan baariksi.

3: APULANTAJAZZ

IHMISIÄ kuvittamassa baaria, esim. baarimikko, asiakkaita jne jne...

ALINA odottelee pianon luona. PONTUS tulee sisään ja istuu pianon ääreen.

ALINA: Tavallinen?

PONTUS: Tänään ei. Nyt juhlitaan, mä sain nimittäin töitä.

ALINA: Hieno juttu.

ALINA hakee juomat. PONTUS alkaa soittaa pianoa.

APULANTA: VASTEN MUN KASVOJANI

ALINA:

Minä saavun niin

Matalalla että

Katkenneet oksat voivat koskettaa minua

Miten tuntuukaan tää

Niin tunteettoman ei-miltään

Kun mun henkilökohtainen maailma loppuu

Stilli. BALTHAZAR ilmestyy verhon takaa ja hiippailee PONTUKSEN luo.

BALTHAZAR: Katsotaan miten poliisi... poliisik... polis... poliisiointi sujuu nyt! Helan går, hoppfaralalallei – HEI!

BALTHAZAR poistuu myhäillen.

KAIKKI vapautuvat stillistä.

ALINA:

Pudota, pelasta  
 Molempien takia  
 Pohjakosketus suuntamme näyttää  
 Suolaa ja tomua  
 Kuolevaa valoa

PONTUS alkaa yhtäkkiä soittaa Abban Mamma Miaa. ALINA katsoo hämmästyneenä.

ALINA: Mitä sä oikeen teet?

PONTUS: Nå jag bara spelar piano!

ALINA: Häh?!

PONTUS: (ajatuksissa) Mitä hittoa tapahtuu? Mä en osaa puhua suomea. Okei, okei, mä oon vaan väsyny. Koitetaas uudestaan. Sano vaikka: jatketaan.

PONTUS: Vi fortsätter.

PONTUS jatkaa Apulannan soittamista.

ALINA:  
 Pudota, pelasta,  
 molempien takia..

PONTUS alkaa soittaa:  
 Muumit.  
 Sommaren är kort.  
 Jag vill vara din Margareta.

ALINA: Laula sit ite jos ei kelpaa!

ALINA poistuu.

PONTUS:  
 Jag känner en bott, hon heter Anna, Anna heter hon  
 Och hon kan banna, banna dig så hårt  
 Hon röjer upp i våran kanal  
 Jag vill berätta för dig, att jag känner en bott

PONTUS poistuu.

SIIRTYMÄRYHMÄ: Harry Potter

## 4: VALELÄÄKÄRISSÄ

PONTUS: Jag har blivit svensk!

JARI SILLANPÄÄ: Svenskspråkig.

PONTUS: Kan du hjälpa mig?!

JARI: No jaa, katsotaan...

JARI taputtaa käsiään ja HOITSUT tulevat paikalle.

SATULINNA.

JARI:

Sano että sä kaipaat  
äidinkieltäs takaisin  
sano että sä tahdot  
olla kuin ennenkin  
sano että sä tiedät  
kaksikielinen oot  
jonka puhumaan johti  
se kirottu helan går

Sano että yhä

PONTUS: evigt är jag din

JARI :

Sano että yksin

PONTUS:

du vill vara min

JARI:

Silloin satulinna kaukomaan

PONTUS:

Hur det här hjälpa kan??

JARI:

Sinulle mä lääketä antaisin  
 jos oikeenlaisen ratkaisun löytäisin  
 mut hei, mä oon vain valelääkäri  
 mitä muuta odotit?

PONTUS: Finlandssvensk.... Då måste det vara den där mystiska Balthazar von Wallin. Jag måste hitta honom!

Katson murtunutta selkärankaa  
 tiputukseen potilas jo pankaa  
 teholla mä sinun kanssas silloin olla sain  
 yövuorossain

Vieläkö on sikainfluenssaa  
 ja vieläkö jossain rokotukset  
 aiheuttaa äideissä hysteriaa  
 Epidemian lailla paniikki leviää  
 kuka terveydenhoitajarukkaa vois ymmärtää?

Kello lyö, kahvitaukoo lyö  
 Toivon ettei kukaan just nyt saavu pää kainalossaan  
 Pitäis savuillakin käydä  
 mutta röökit loppu on  
 Uudet juorut kuulla tahdon  
 Siihen aikaa vartti on  
 Kuka oli kenen kanssa pikkujouluissa?  
 Miksei pomo tajuu mitään näistä touhuista?

MUUT järjestävät lavan seuraavaa kohtausta varten.

Sattui erhe ja nyt aortta ratkeaa  
 itkee perhe, hoitovirheestä valittaa  
 täyttyy avanne eritteistä, miksi minä sen vaihdan meistä  
 minä lähden kun ne minua pompottaa!

HOITSUT poistuu.

5: FORMULALAAULU

PONTUS: Hej.

PIPSA: Kato, mitä velipoika?

PONTUS: Har blivit svenskspråkig.

PETRA: Sehän on ikävää.

PIPSA ja PETRA eivät kuuntele vaan tappelevat kaukosäätimestä.

PIPSA: Mitä sä aiot tehdä asialle?

PONTUS: No, jag tänkte, typ, jag måste hitta den där Balthazar och sen ska jag... nå, typ, inte vet jag, vrida ut information.

Koko PONTUKSEN kertomuksen ajan PETRA ja PIPSA taistelevat kaukosäätimestä ja Livin ja formulän äänet vuorottelevat.

PONTUS: Skitsamma!

PONTUS poistuu.

PETRA saa kaukosäätimen ja kääntää formulalle tyytyväisenä.

PIPSA:

Hermo loppuu, ole hyvä ja anna, hyvä ja anna  
 mulle kaukosäädin ja jätä mut rauhaan, jätä mut rauhaan  
 Tyylitiimi ja Sisustuskoulukin, tahdon nähdä niistä joka minuutin  
 mut varattu on mun nojatuoli koska sunnuntaiaamuna kakkoseksi aina jään

Mun hermot on kireellä jo, ei koko maailma oo kaarojen varikko  
 ne aika-ajot siskoni vei, mä sanon viimeisen sanani ja sen on ei!

PETRA:

Neulontakerho on niin nähty jo, miks se on parempi ku Fernando Alonso?  
 Det kommer aldrig bli Halv ätta hos dig, mä sanon viimeisen sanan ja sen on NEJ!!!

SIIRTYMÄRYHMÄ: My Heart Will Go on

6: PUPU TUPUNA

PUPU tulee baariin ja iskee miestä ja feilaa aina sarjakuvamaisesti.

7: PARTY ROCK ANTHEM

PUPU jää paikalleen. BILETTÄJÄT kerääntyvät hänen ympärilleen, nostavat seinän pystyyn. Party Rock Anthem.

RAUNI tulee sisään toiselle puolelle seinää tympääntyneen näköisenä ja huokaa.

RAUNI:

Naapuril on bileet käynnissä  
nupit kaakos, volat täysillä  
miksi minun pitää kuunnella  
jos saisin päättää olisin mukana

BOSSE:

Nu är det fredag kväll igen  
och festen har ju börjat nyligen  
vi ska dansa till morgonen  
vi vill bara se dig – shake that!

Tanssia.

Ennen räpin alkua – hiljaisuus. PONTUKSEN kännykkä soi (soittoääni Kick).

PONTUS:

Hallå? Polis.

RAUNI: (räppää)

Jos ei kohta tuo melu taukoa  
enää on turha päätä aukoa  
voitteko käydä vieraat poistaa  
yöunet poissaolollaan loistaa

BALTHAZAR ilmestyy yllättäen RAUNIN kotiin ja hyssyttelee RAUNIA olemaan hiljaa.

PONTUS: (räppää)

Jo, jag är redan här  
och det finns ingen störning, tyvärr  
Men hör du, jag har lite bråttom  
finns det några tjejer här som...

BOSSE:

Varje dag så shufflar jag.

PONTUS kiertelee bileissä ja yrittää suukottaa tyttöjä. BALTHAZAR hiippailee toiseen asuntoon seinän takaa.

Tanssi jatkuu. BILETTÄJÄT kaatavat seinän PONTUS ja ALINA kohtaavat toisensa ja aikovat melkein suudella. BALTHAZAR astuu esiin ja BILETTÄJÄT poistuvat. BALTHAZAR kaappaa ALINAN ja PONTUS jää järkyttyneenä paikalleen.

Siirtymäryhmä: The Pink Panther

#### 8: MARKKINOINTITIIMIN TAPAAMINEN

TIIMINVETÄJÄ: Hyvää päivää tiimi! Tänään on loistava päivä markkinointiin, eiks jeh?

TIIMI: Hei...

TIIMINVETÄJÄ: Mennään suoraan asiaan. (ottaa esille nallen) Mikä tää on?

TIIMILÄINEN 1: Nalle.

TIIMINVETÄJÄ: Tarkemmin.

TIIMILÄINEN 2: Lelu.

TIIMINVETÄJÄ: Tarkemmin.

TIIMILÄINEN 1: Tavara.

TIIMINVETÄJÄ: Meille?

TIIMILÄINEN 2: Tuote?

TIIMINVETÄJÄ: Jes! Mikä tässä tuotteessa on vikana?

KAIKKI tarkastelevat nallea kummastuneena ja pyörittelevät käsissään.

TIIMILÄINEN 3: Ihan hyvältä tuo näyttää. Eiköhän sillä muutama naskali leiki ihan mielellään.

TIIMINVETÄJÄ: Aivan! Lapset on tän tuotteen ainoa käyttäjäryhmä ja tässä maassa on jokaista lasta kohti kaks...? No, mitä lapsilla on kaks?

TIIMILÄINEN 1: Vanhempaa?

TIIMINVETÄJÄ: Kyllä!

TIIMILÄINEN 3: Jos niillä on sisaruksia? Tai on uusioperheestä?

TIIMINVETÄJÄ: Hiljaa. Teidät on kutsuttu tänne keksimään, miten me saadaan jokainen suomalainen haluamaan tällainen.

TIIMILÄINEN 2: Tehdään siitä ilmiö! Kiireisen city-ihmisen pelastus numero yksi! Jokaiseen kahvihuoneeseen yksi pakollinen nalle, kokouksiin tupakkatauon lisäksi nallenhalimistauko. Muotitietoisen stressilelu!

TIIMINVETÄJÄ: Hyvä! Ja sitten?

TIIMILÄINEN 1: Mainokseen ainakin koordinoitut värit. Vihreä? Se on sopivan neutraali.

TIIMILÄINEN 3: Ei, se on Activialla.

TIIMILÄINEN 1: Sininen?

TIIMINVETÄJÄ: Pojalle.

TIIMILÄINEN 2: Punainen.

TIIMILÄINEN 1: Tytölle.

TIIMILÄINEN 3: Keltainen.

KAIKKI: Se käy.

TIIMINVETÄJÄ jakaa kaikille keltaiset huivit.

TIIMINVETÄJÄ: On hyvä. Tällä mennään.

TIIMILÄINEN 2: Jaa mutta...

TIIMI: Mitä?

TIIMILÄINEN 2: Eihän meillä oo musaa! Jokaisessa hyvässä mainoksessa on joku mainoslaulu.

TIIMILÄINEN 3: Mulla saattaa olla ratkaisu. Saanko?



TIIMILÄINEN 3 taputtaa käsiään ja Frontside Ollie alkaa soida. ROBIN tulee TANSSIJOINEEN lavalle. Hänellä on nalle kainalossa.

ROBIN:

Nalle ja mä  
kaupungilla taas  
illat halailaan  
Joka ilta kahdeksalta  
käydään nukkumaan  
Ei kiusata, ei haukuta  
mua enää ollenkaan  
Mun luo yks tiimi ilmestyy  
ja diiliä tarjoaa

TIIMILÄINEN:

Hei jeesaa, saat kasoittain rahaa!

ROBIN:

Mä silmiäni usko en  
kun se tiimi teki sen  
täydellisen tv-mainoksen  
Activia sivuun jäi  
nuopa teki yllättäin  
täydellisen tv-mainoksen

Nalle ja mä  
sen jutun jälkeen  
yhä enemmän halitaan  
Mulle soittelee tiimi edelleen  
et vieläkö jaksetaan?  
Mehän suostutaan kunhan maksetaan  
tarpeeksi rahaa  
Tätä tahtia jos jatketaan  
oon miljardööri vaan

TIIMILÄINEN:

Hei jeesaa, saat enemmän rahaa!

ROBIN:

Mä silmiäni usko en  
kun se tiimi maksoi sen  
tosi ison miljoonasopimuksen

Levymyynti sivuun jäi  
 mähän sainkin yllättäin  
 tosi ison miljoonasopimuksen

Parin vuoden jälkeen mut kansa unohtaa  
 mut mä rahoissani kylven jossain Bahamalla

Mä silmiäni usko en  
 kun se tiimi maksoi sen  
 tosi ison miljoonasopimuksen  
 Levymyynti sivuun jäi  
 mähän sainkin yllättäin  
 tosi ison miljoonasopimuksen

Siirtymäryhmä: Bond

#### 9: DRAMAATTINEN PELASTUS

Siirtymäryhmä rakentaa veneen palikoista.

RABBE: (ääni puhelimessa) Juu, Rabbe.

BALTHAZAR: (ääni puhelimessa) No, det är Baltsu här, hejsan. Jag skulle behöva en stor båt i kväll, till Gerby.

BALTHAZAR tulee ALINAN kanssa lavalle ja istuttaa tämän veneen toiseen päähän. BALTHAZAR katselee sormusta Alinan sormessa.

BALTHAZAR: Fin. Får jag...

ALINA: Et saa! Se on isoäidin perintökalleus, jonka vaari toi hänelle Bora Boralta seilattuaan vuosikausia yksin merillä pelkässä soutuveneessä, mukanaan vain mummin pakkaama eväsnyytti...

BALTHAZAR: Du har glömt att jag är lagbrytare. Jag bryr inte om din jävla mormor!

BALTHAZAR ottaa sormuksen itselleen ja sovittaa sen sormeensa tyytyväisenä. Sitten hän istuu toiselle puolelle selkä yleisöön ja odottaa Pontusta.

ALINA: Mitä me oikeen tehään?

BALTHAZAR: Shh. Vi väntar på Pontus.

Kuuluu kamalaa räminää, kolinaa, särkyvää lasia ja kissan parahdus.

PONTUS tulee sisään mahtipontisesti ämpäri toisessa jalassaan.

PONTUS: (ajatus) Hyvä, kukaan ei huomannut tuloani.

BALTHAZAR huokaa syvään ja kerää itsensä. Hän kääntyy ympäri hallitusti sylissään pienoispurjevene, jota hän silittelee.

BALTHAZAR: Sä g hej till min liten segelbåt, komisarie Pontus.

PONTUS: Hej... (huomaa Alinan) Hej!

PONTUS (suukottaa Alinaa) Nu kan jag finska igen. Satan! (uudestaan) Nu! Nej. (suukottaa) Det funkar inte!!

BALTHAZAR: (huokaisee) Lyssnade du på mig? Hon måste va förtjust i dig, annars är du svenskspråkig för livet.

PONTUS: Jaha.. No jag går då... Det finns ingen chans för mig. Vi ses i Ollis på tisdag...

PONTUS on lähdössä.

ALINA: Voi kautta Liisa-mummon sormuksen! Laita mies asialle ja mee ite perässä.

ALINA repii kätensä vapaaksi, ottaa Balthazarin soutuveneen ja katkaisee siitä maston.

BALTHAZAR: Neeeeeejjjjj!!!!

BALTHAZAR romahtaa täysin ja on lähdössä pakoon. PONTUS kääntyy äänen kuullessaan ja tyrmää epähuomiossa BALTHAZARIN. ALINA ottaa sormuksensa takaisin ja katsahtaa PONTUKSEEN. Hän tiputtaa sormuksen maahan.

ALINA: Hups. (yleisölle) Tirsk.

PONTUS nostaa sormuksen ja antaa sen takaisin ALINALLE.

PONTUS: Du tappade din ring.

ALINA suutelee PONTUSTA.

PONTUS: No olipa se... Hei, mähän osaan suomea!

10: LOPPULAULU