

RIIHIMÄEN  
TEATTERI  
—  
VUODEN  
TEATTERI 2017

# DIGITAALINEN YLEISÖTYÖ -HANKKEEN LOPPUJULKAISU

Riihimäen Teatteri Oy  
#digiteatteri

Julkaisun toimitus: Maria Oiva, Matti Numminen ja Jyrki Pylväs.

# SISÄLLYS

JOHDANTO.....	3
LÄHTÖKOHDAT JA TAVOITTEET .....	4
Riihimäen Teatterin lähtökohdat työskentelylle.....	4
Riihimäen Teatterin tavoitteet #digiteatterille.....	4
Maria Oiva: #digiteatterin taiteelliset lähtökohdat ja tavoitteet.....	5
SISÄLLÖT .....	6
Teatterin jo olemassa oleviin sisältöihin linkittyvät sisällöt .....	6
Itsenäiset teoskokeilut.....	7
Case study: -Valeminä kesäteatteriesitys.....	8
Esityksen rakenne .....	9
Uudenlainen esitystodellisuus .....	10
Joukkoistaminen, jaettu tekijyys .....	11
Näyttelemisestä .....	11
Valeminän reitti ja esitysdramaturgia .....	11
Elokuvallisuus, tilat ja paikat.....	12
Digiteatterin tekninen toteutus.....	12
Työtapa .....	12
#DIGITEATTERIN TUOTANNOLLINEN MALLI.....	14
Riihimäen Teatterin vakiintunut teatteriesityksen tuotantomalli .....	14
#digiteatterin tuotantomalli.....	15
TULEVAISUUS .....	17
Marko Suomen haastattelu .....	17
Mihin #digiteatteria tarvitaan?.....	19
Miten tästä eteenpäin?.....	20
TEKIJÄT .....	22
Ohjausryhmä .....	22
Yhteistyökumppanit .....	22

**#digiteatteri**

[instagram.com/digiteatteri](https://www.instagram.com/digiteatteri) \* [twitter.com/digiteatteri](https://twitter.com/digiteatteri) \* [facebook.com/digiteatteri](https://www.facebook.com/digiteatteri)

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

## JOHDANTO

Riihimäen Teatterissa toteutettiin vuonna 2017 Opetus -ja kulttuuriministeriön rahoittama *Digitaalinen yleisötyö* -hanke, joka nimettiin **#digiteatteri**ksi. Hanke oli kulttuurilaitoksen sisällä tapahtuvaa research and development -työskentelyä, joka tutki taidelähtöisesti digitaalisuuden mahdollisuuksia teatterissa. #digiteatteri lanseerattiin Riihimäen Teatterin uudeksi, digitaaliseksi näyttämöksi. Esitysalustana toimivat [sosiaalisen median](#) kanavat. Riihimäen Teatteri jatkaa #digiteatterin kehitystyötä Digitaalinen yleisötyö -hankkeen päätyttyä Suomen Kulttuurirahaston rahoittamassa *Digiteatterin uudet mahdollisuudet* -hankkeessa ja Taiteen edistämiskeskuksen erityisavustuksella osana lähiötaiteilija työskentelyä Peltosaarella.

Hankkeen vastaavana digitaiteilijana työskenteli ohjaaja ja esitystaiteilija **Maria Oiva**. Oivalla oli 80% työaika, kymmenen kuukauden ajan. Lisäksi lavastaja ja mediataiteilija **Jyrki Pylväs** työskenteli Oivan työparina kaksi kuukautta hankevuoden aikana.

#digiteatterin ensimmäinen toimintavuosi jakautui kahteen kokonaisuuteen:

- teatterin jo olemassa oleviin sisältöihin linkittyviin sisältöihin ja
- Itsenäisiin teoskokonaisuuksiin.

Näitä kokonaisuuksia on toteutettu seuraavissa sosiaalisen median kanavissa:

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- YouTube ja
- SoundCloud.

Lisäksi #digiteatteri on toteuttanut lisätyn todellisuuden sisältöjä Arilyn -sovelluksella.

#digiteatteri on vahvasti osa Riihimäen Teatterin strategian toteuttamista ja suomalaisen teatterikentän toimintaympäristön kehittämistä. Toiminnan tarkoituksena on laajentaa teatteriesityksen käsitettä ja lisätä näin ollen myös esitystoiminnan saavutettavuutta, sekä tavoittaa teatteritoiminnalle epätyypillisiä yleisöjä.

**#digiteatteri**

[instagram.com/digiteatteri](https://www.instagram.com/digiteatteri) \* [twitter.com/digiteatteri](https://twitter.com/digiteatteri) \* [facebook.com/digiteatteri](https://www.facebook.com/digiteatteri)

RIIHMÄEN  
TEATTERI

## LÄHTÖKOHDAT JA TAVOITTEET

Vuonna 2015 vahvistetussa strategiassa Riihimäen Teatterin yhdeksi tavoitteeksi määritellään digitaalisen yleisötyön edelläkävijyys vuonna 2020. Tätä strategian tavoitetta on lähdetty toteuttamaan #digiteatterin kautta.

### RIIHIMÄEN TEATTERIN LÄHTÖKOHDAT TYÖSKENTELYLLE

Riihimäen Teatterin resurssien näkökulmasta hyppy digitaalisen yleisötyön edelläkävijäksi tuntui suorastaan järjettömältä. Riihimäen Teatterilla ei ollut olemassa olevaa teknistä välineistöä, eikä digitaalisten kanavien erityisosaamista. (Eikä tätä välineistöä ole ensimmäisen toimintavuoden jälkeenkään.) Näin ollen alusta asti on ollut selvää, että toiminta pyritään järjestämään teknisesti mahdollisimman kevyesti ja osaamista kartutetaan tekemisen kautta.

Teatterin näkökulmasta valitut tekniset välineet ovat olleet sellaisia, jotka ovat käytössä nykyihmisen perusarjessa. Käytännössä suurin osa työstä on tehty älypuhelimella, tietokoneella ja sanelukoneella ilman erityisiä ohjelmistoja. Tämän lisäksi #digiteatterin käyttöön hankittiin muutamia lisävarusteita, joilla kuvaamista on pyritty helpottamaan. Tällaisista lähtökohdista työtä voidaan ajatella teknisesti helposti haltuun otettavana ja mahdollisena.

Riihimäen Teatterin johtoajatus #digiteatterin toiminnassa on ollut sallia erilaiset kokeilut. Koska teatterin organisaation sisällä ei ole ollut aiempaa osaamista taiteellisen sisällön tuottamiseen sosiaalisen median välineisiin, on toiminnan raameiksi määritelty puhtaasti taiteelliseen sisältöön keskittyminen ja kaupallisen tai markkinoinnillisen sisällön välttäminen. Tällä rajauksella #digiteatterin sisältöjä on tuotettu.

#digiteatterin digitaiteilijoiksi valikoituivat ohjaaja ja esitystaiteilija Maria Oiva, sekä lavastaja ja mediataiteilija Jyrki Pylväs. Maria Oivalla on vankka kokemus esitystaiteen puolelta kokemuksellisten ja osallistavien esitysten toteuttamisesta ja tämän lisäksi jo aiempaa ymmärrystä digitaalisten kanavien käytöstä taidesisällön tuottamisessa. Jyrki Pylväs on työskennellyt pitkällisesti lisätyn todellisuuden kanssa ja tehnyt siihen liittyviä teoksia muun muassa Metaria ry:n puitteissa.

Tuotannollisesti #digiteatteri oli hankevuonna täysin irrallinen toimija Riihimäen Teatterin perustoiminnasta. Rajapinta teatterin pysyvän organisaation ja #digiteatterin välillä oli hyvin kapea, joka osaltaan aiheutti haasteita #digiteatterin sisältöjen esiintuomisessa teatterin perusasiakkaille ja muille työntekijöille.

### RIIHIMÄEN TEATTERIN TAVOITTEET #DIGITEATTERILLE

Riihimäen Teatterin strategian näkökulmasta on ollut tärkeää laajentaa käsitystä yleisötyön tekemisestä ja sen digitaalisista sovelluksista. Suomalaisella teatterikentällä sosiaalista mediaa ja sähköisiä kanavia käytetään kohtuullisen aktiivisesti. Sosiaalisen median ja muiden sähköisten kanavien käyttö on kuitenkin rajoittunut markkinoinnin ja viestinnän välineeksi. #digiteatterin lähtökohtana on käyttää sosiaalisen median kanavia taiteellisen prosessin näkökulmasta. #digiteatterin tarkoituksena Riihimäen Teatterin näkökulmasta on digitaalisen yleisötyön käytön aktiivinen kehittäminen suomalaisella teatterikentällä.

#digiteatterin toiminnan kautta Riihimäen Teatteri tavoittelee

- lisääntynyttä teatterin ja yleisön mahdollisuutta dialogiin,

#digiteatteri

instagram.com/digiteatteri \* twitter.com/digiteatteri \* facebook.com/digiteatteri

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

- mahdollisuutta lisätä teatterin palveluiden saavutettavuutta ja vähentää paikkasidonnaisuutta,
- kehittää digitaalisen yleisötyön toimintatapoja taiteellista prosessia tukevaksi ja taiteellisesti itsenäisemmäksi kokonaisuudeksi,
- tuottaa kaupallisiin välineisiin taidesisältöjä.

## MARIA OIVA: #DIGITEATTERIN TAITEELLISET LÄHTÖKOHDAT JA TAVOITTEET

*Rahoitus hankkeelle varmistui loppuvuodesta 2016, jolloin varsinainen työ hankkeen parissa alkoi vuoden 2017 alussa. Valmista viitekehystä tai kiinnekohtaa teatterikentällä ei toiminnalle ollut, joten työ alkoi toisistaan irrallaan olevien idea-aihioiden ympärillä. Suuntia oli useita: teknisiä, muotoon liittyviä, strategia/metodisia sekä aiheeseen ja sisältöihin liittyviä.*

*Jyrki Pylvästä ja minua kiinnosti ajatus sosiaalisesta mediasta näyttämönä: millaisia muotoja siinä olisi mahdollista olla ja millä kaikilla alustoilla? Keskeisenä oli kysymys teatterin ytimessä olevasta elävästä, reaaliaikaisesta esityksestä, sekä kohtaamisesta suhteessa digitaalisuuteen. Millainen dialogi yleisön kanssa voisi mahdollistua? Katsojuuden määrittelyä ja etsimistä, mahdollinen osallistuminen ja sen tavat? Mitä on taiteilijuus tässä yhteydessä ja siihen liittyvä kysymys jaetusta tekijyydestä?*

*Entäpä tarinankerronta? Millaisesta dramaturgiasta ja estetiikasta puhumme? Minkälaisia muotoja välineet mahdollistavat, mitä ne kaihtavat? Meillä kummallakin on taustaa kaupunkia näyttämönä käyttävien esitysten parissa ja sen soveltaminen kiinnosti. Halusimme soveltaa "open source" -työtapaa, jossa dokumentoidaan työskentelyä avoimesti ja julkisesti.*

*Olimme aloittamassa luonteeltaan hidasta, uutta esityksen aluetta kartoittavaa hanketta. Se pitää sisällään oletuksen siitä ettei konkreettista, näkyvää ulostuloa välttämättä synny nopeasti. Halusimme löytää rinnalle sisältöjä, jotka näkyisivät ulos heti ja jotka olisivat myös artikuloitavissa yksinkertaisesti.*

**#digiteatteri**

[instagram.com/digiteatteri](https://www.instagram.com/digiteatteri) \* [twitter.com/digiteatteri](https://twitter.com/digiteatteri) \* [facebook.com/digiteatteri](https://www.facebook.com/digiteatteri)

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

## SISÄLLÖT

#digiteatterin taiteellisten tavoitteiden pohjalta toiminnalle tarkennettiin kaksi suuntaa:

### 1) Teatterin jo olemassa oleviin sisältöihin linkittyvät sisällöt

Nämä olivat sisällöllisen ja teknisen intuition kautta toteutettuja sisältöjä, esityksellisiä kokeiluja, jotka oli mahdollista toteuttaa kevyin tuotantorakentein. Tämä tarkoitti yksinkertaisimmillaan "nainen ja laite" -työparia. Nämä sisällöt olivat myös muodollisesti jo olemassa oleviin muotoihin nojaavia ja sitä kautta pyrkivät olemaan helposti lähestyttäviä.

### 2) Itsenäiset teoskokeilut.

Tutkimme taiteellisesti sitä, millainen voisi olla #digiteatteriesitys. Tässä yhteydessä sillä tarkoitetaan esitystä, joka operoi samaan aikaan sekä konkreettisella että digitaalisella näyttämöllä. Näiden kokeilujen ytimessä oli tämän uuden näyttämön todellisuuden hahmottaminen esitysaiheeseen liittyvänä, muodollisena, teknisenä, eettisenä, taloudellisena ja kokonaistaiteellisena kysymyksenä.

Maria Oiva kertoo videolla #digiteatterin toiminnasta Suomen Teatteri ry:n markkinointi- ja viestintäkoulutuksessa: <https://youtu.be/grYjNoyCN7w>

## TEATTERIN JO OLEMASSA OLEVIIN SISÄLTÖIHIN LINKITTYVÄT SISÄLLÖT

### 1) TEATTERI -sarja

TEATTERI -sarjaa julkaistiin 10 jaksoa [Facebookissa](#), jonka jälkeen jaksot olivat katsottavissa [YouTubesta](#). TEATTERI noudatti sketsisarjojen muotokieltä ja estetiikka oli nopea, luonnosmainen ja yksinkertainen. Myös jaksosten kestot sekä estetiikka suhteutettiin verkkoympäristöön sopiviksi.

TEATTERI -sarja keskittyi Riihimäen Teatterin kuvitteellisen johtajan Maria Virtanen Korhosen hahmoon, joka elää teatterin arkea. Jaksojen sisällöt perustuivat löyhästi teatterin sen hetkiseen tilanteeseen ja elämään.

Sarjaan voi tutustua täällä: <https://youtu.be/ShtC1YPoSQ0>

#brändi #brändäys #huumori #behindTheScenes #parodia #markkinointi

### 2) [Esityspodcastit](#)

"Vajaa tunti kulttuuripuhetta" oli esityspodcast -sarja (yht. 7 kpl), jossa Maria Oiva kutsui vieraan katsomaan kanssaan Riihimäen Teatterin vuoden 2017 esitykset. Esityksen jälkeen he keskustelivat esityksen teemoista, osin ennakkoon asetettujen kysymysten pohjalta. Keskustelun näkökulma ja suhde esitykseen oli kokemuksessa. Sisällöllisesti haluttiin linkittää esityksen teemoja ympäröivään maailmaan siten, ettei esityksen ajattelu jäisi ainoastaan näytelmän sisälle ja ainoastaan näytelmän nähneiden ihmisten piiriin.

#digiteatterin esityspodcastit löytyvät täältä: <https://soundcloud.com/user-138694535>

#kulttuurikeskustelu #arvot #yhteiskunta #dialogi

#digiteatteri

instagram.com/digiteatteri \* twitter.com/digiteatteri \* facebook.com/digiteatteri

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

### 3) Janne Katajan Riihimäki -näytelmän käsiohjelman lisämateriaali.

Janne Katajan Riihimäki -näytelmä perustuu laajaan Janne Katajan haastatteluaineistoon. Käsiohjelman etu- ja takakansista pääsi ilmaista Arilyn-sovellusta käyttämällä kuulemaan Janne Katajan itse kertomana osia tarinoista, jotka eivät päätyneet näytelmään mutta jotka linkittyvät suoraan sen tapahtumiin. Käsiohjelman keskiaukeamalle löydettiin alkuperäistä videomateriaalia Allinnan pääsiäistapahtumasta vuodelta 1999.

Käsiohjelman lisämateriaalin esittelyvideoon voit tutustua täällä: <https://youtu.be/KsKi7G2HT90>

#VR #lisättyTodellisuus #behindTheScenes

### 4) Yleinen sosiaalisen median presenssi, kulttuurinen läsnäolija.

Maria Oiva piti digitaiteilijan päiväkirjaa [Instastoryssa](#). Siellä hän puhui esiin nousseista, työskentelynsä ja taiteeseen liittyvistä kysymyksistä ja oivalluksista. Lisäksi hän raportoi tapahtumista joissa vieraili #digiteatterin ominaisuudessa. Oiva keskusteli myös [Twitterissä](#) #digiteatterin nimissä erilaisista kulttuurisista ilmiöistä. [#digiteatterille perustettiin myös oma Facebook-sivu.](#)

#teatterinTehtävä #taide #kulttuuripuhe #merkitykset #arvot #dialogi #tilanotto

## ITSENÄISET TEOSKOKEILUT

### 1) Virtanen Korhosen mysteerit -kaupunkiseikkailu.

Toukokuussa 2017 toteutettiin pienimuotoinen, [lisättyä todellisuutta](#) hyödyntävä paikkasidonnainen, interaktiivinen tarinankerronnan kokeilu. Lisätyn todellisuuden sisällöt olivat sijoitettuina eri puolille Riihimäen keskustaa ja päästäkseen seikkailun läpi oli katsoja/kokijan löydettävä ne kaikki.

Kaupunkiseikkailun sisältö perustui TEATTERI -sarjan maailmaan. Facebookissa julkaistiin seikkailun aloitusvideo, jonka avulla katsoja/kokijan oli mahdollista löytää seuraavan videon sijainti. Seikkailu toimi Arilyn-sovelluksella syyskuuhun 2017 asti, sisälsi kolme eri lokaatiota Riihimäellä ja reitin onnistuneesti selvittäneitä odotti ilmaiset pullakahvit Scandicissa.

Kaupunkiseikkailun prologin voit katsoa täältä: <https://youtu.be/TrLErQPEyig>

#pelillisuus #uudetEsitysmuodot #uusiTeatteri #osallistaminen #lisättyTodellisuus #kokemuksellisuus #immersio #interaktiivisuus

### 2) VALEMINÄ

VALEMINÄ oli Riihimäen Teatterin kesäteatteriesitys, road movie -tyyppinen kostotarina kolmessa näytöksessä. Esityksen löyhä juoni perustui [identiteettivarkauteen](#). VALEMINÄN ensimmäinen näytös tapahtui Twitterissä 26.6 -7.7.2017 ja toinen näytös [Facebook Livessä](#) 8.7.2017. Kolmas näytös julkaistaan 19.12.2017 YouTubessa.

#digiteatteri

instagram.com/digiteatteri \* twitter.com/digiteatteri \* facebook.com/digiteatteri

RIIHMÄEN  
TEATTERI



Esityksessä kokeiltiin ja tutkittiin mm. seuraavia asioita ja metodeja:

- Twitteriä esitysalustana.
- FB LIVEä esitysalustana.
  - interaktiivisuutta.
  - digitaalisen esityksen mahdollista muotoa.
  - uudenlaista katsojapositionointia.
- joukkoistamista nopealla aikajänteellä.
- jaettua tekijyyttä.
- fiktion ja toden suhdetta.

#jaettuTekijyys #sukupolvityö #uudetEsitysmuodot #interaktiivisuus #uusiNäyttämö #SoMe

#### CASE STUDY: VALEMINÄ -KESÄTEATTERIESITYS

**VALEMINÄ** oli -road movie -tyyppinen kostotarina kolmessa näytöksessä. Löyhä juoni pohti identiteettiä ja sen esittämistä ja rakentui identiteettivarkauden ympärille. VALEMINÄN ensimmäinen näytös tapahtui Twitterissä 26.6 -7.7.2017 ja toinen näytös FB LIVE:ssä 8.7.2017. Kolmas näytös julkaistiin 19.12.2017 YouTubessa

#digiteatteri

instagram.com/digiteatteri \* twitter.com/digiteatteri \* facebook.com/digiteatteri

RIIHIMÄEN  
TEATTERI





## Esityksen rakenne

### 1. näytös: TWITTER

VALEMINÄN 1. näytös tapahtui Twitterissä. Kokonaistarina alkoi muodostua verkostomaisena, jokaisen hahmon yksilötarinan kautta. Tässä näytöksessä näyttelijöitä oli 7, ja jokainen loi oman hahmonsa suhteessa perustilanteeseen: jokaisella oli jokin, itse määritelty suhde päähenkilö *Maria Oivaan*, joka oli kaapannut Maria Oivan identiteetin. Lähtötilanteessa identiteettivaras *Maria Oiva* otti eri tavoin suhdetta hahmoihin, viesti näille tai näistä sosiaalisissa medioissa erikoisilla, uhkaavilla tai häiritsevillä tavoilla. Jokaiseen repliikkiin eli twiittiin lisättiin #valeminä -tunniste, jonka kautta katsoja pääsi näkemään kaiken esityksen materiaalin. Sama # eli tunniste oli käytössä jokaisella esityksen käyttämällä alustalla.



#digiteatteri

instagram.com/digiteatteri \* twitter.com/digiteatteri \* facebook.com/digiteatteri

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

### Twitterin luonteesta esitysalustana

Twitter valikoitui näytöksen alustaksi, koska twitteriviestinnän lyhyys ruokkii tietynlaista kerrontaa. Alustaa käytetään yleisesti nopean kriisiviestinnän välineenä, siinä on reaaliajan tuntu. Sosiaalisen median yhteydessä on aina oleellista ymmärtää ja jossain määrin hallita kunkin alustan logiikka, lait ja käytöskulttuuri. Tilanteessa, jossa alusta ei ole vakiintunut esitysalustaksi tai *näyttämöksi*, ja sitä kuitenkin sellaisena käytetään, keskeiseksi nousevat logistiset kysymykset: kuka Twitteriä käyttää ja voisiko heitä kiinnostaa siellä tehty taide? Minkä ikäisiä käyttäjät ovat, mihin aikoihin he alustaa käyttävät ja kuinka kauan kerrallaan ja niin edelleen. Löytyvätkö meidän katsojamme Twitterin käyttäjistä ylipäätään? Ja jos ei katsoja ole jo Twitterin käyttäjä ennestään, kuinka katsojan olisi mahdollista osallistua esitykseen, mitä se vaatisi katsojalta? Jatkossa näissä haltuunotoissa yhteistyö sosiaalisen median erityisosajien kanssa olisi oleellista, koska tarpeellista tietoa käyttäjistä on jo olemassa.

Suunnitellusti toteutettuna Twitter näyttäisi toimivan esitysalustana, mitä tulee teknisiin edellytyksiin niin käyttökokemuksen kuin tarinankerronnankin näkökulmista.

### 2. näytös: FB LIVE

VALEMINÄN toinen näytös oli road movie -tyyppinen liikkuva esitys. Esitys alkoi Riihimäen vankilalta ja päättyi Training Camp Korjaamon tiloihin zombiapokalypsiin. Esityksessä ajettiin Riihimäellä pinkillä amerikanraudalla tietty reitti, jonka varrella pysähdyttiin. Esityksen kesto oli tunti ja 15 minuuttia. Esitys tapahtui livenä, yhdellä otolla. Katsojan oli mahdollista seurata koko esitys FB LIVE:n kautta, #digiteatterin tililtä. Osia esityksestä oli mahdollista seurata "oikeassa elämässä".

VALEMINÄN esitystallenne on katsottavissa täällä: <https://youtu.be/PRE7H54bCvU>. Esityksen reitti ja dramaturgia kokonaisuudessaan [löytyy täältä](#).

Kun puhutaan digitaalisesta esityksestä teatterin yhteydessä, tuntui keskeiseltä työskennellä "liven", reaaliajan ja läsnäolon kysymysten ja mahdollisuuksien kanssa. Puhuttiin myös paljon todellisuudesta ja sen erilaisista luonteista digitaalisuuden yhteydessä. Siksi FB LIVE alustana tuntui tässä oleelliselta. Kokemus oli sikäli lupaava, että se tarjoaa teatterille tyyppillisen live-kokemuksen, ja se mahdollistaa monenlaista vuorovaikuttamista yhtäältä liveyleisö ja toisaalta verkkoyleisön kanssa. Esityksen aikana syntyi muun muassa lyhyitä keskusteluja chatissa katsojien kanssa.

### Uudenlainen esitystodellisuus

Arkitodellisuus, esitystodellisuus ja sosiaalisen median todellisuus lomittuivat ja esitys synnytti "todellisuuskuplan". Esitystä oli mahdollista seurata puhelimen (tai tabletin tai tietokoneen) kautta Facebook LIVE:ssä. Osia esityksestä oli mahdollista seurata myös paikan päällä Riihimäellä.

Arkitodellisuus ja konkreettinen maailma linkittyvät toisiinsa, ja katsojilla oli mahdollisuus etsiä esityksen läheisyyteen. Nyt toteutuneessa versiossa esitys näkyi katukuvassa odottamattomina tapahtumina ja monet näkivät pienen osan esityksestä vahingossa. Esityksen tyyli, muoto, sijoittui todellisuuden ja fiktion rajalle. Katsoja ei aina voinut tietää, mikä oli sovittua ja mikä ei.

Vapaaehtoisten työryhmän jäsenten kanssa käydyistä palautekeskusteluista nousseita ajatuksia :

- 1. näytös Twitterissä oli kiinnostava: koettiin että oli hienoa että sai vaikuttaa ja olla osa teosta. Tämä kourutti katsomaan toisen osan: vaikuttaako oma sisältö tarinaan? Miten minun tuottamani materiaali siirtyy "valkokankaalle"? Vuorovaikutus oli kiinnostavaa.

#digiteatteri

instagram.com/digiteatteri \* twitter.com/digiteatteri \* facebook.com/digiteatteri

RIIHMÄEN  
TEATTERI

- Miten saada yleisö Twitteriin? Esityksen seurattavuutta ja saavutettavuutta voisi lisätä esimerkiksi viikottaisen yhteenvedon/tiivistelmän kautta jonka Pelinjohtaja laatii. Näitä voisi julkaista myös muissa alustoissa.
- Ei ole syytä dramatisoida/käsikirjoittaa tiukasti twitter-osiota, mutta tarvitaan jonkinlainen pelinjohtaja, toimimaan mahdollisesti yhteistyössä käsikirjoittajan/ohjaajan kanssa? Muoto olisi kokeiltava.
- Yhtenä toimintaa jäsentävänä tekijänä voisi olla lukujärjestys: mitä minäkin päivänä tapahtuu. Lisäksi säännölliset työryhmän yhteiset tapaamiset jotta tarinan kuljettaminen mahdollistuu paremmin oman hahmon kautta.
- Narratiivia seurattiin, tarinaa ja puhetta seurattiin. Teknisiä huomioita: ääni toimi riittävän hyvin mutta kuva heilui ja oli ajoittain raskasta seurattavaa.
- Joukkoistaminen ja ansaintalogiikka? Mainosmyynti, mainostajien ja sponsorien mukaan ottaminen, tukijäsenet, striimin rajoittaminen?
- Digiteatterin sisällöntuotannossa hackathon-rakenne (hackathon on tapahtuma, jossa joukko ihmisiä kokoontuu fasilitoidusti ja ennalta sovituksi ajaksi työstämään ratkaisuja annettuihin haasteisiin. Yhdistävää näille tapahtumille on osaa ottavien asenne, kyky hypätä tekemään jotain uutta sekä mielenkiintoista.) voisi toimia! Rajattu aika & paikka, selkeä tavoite, oma FB-ryhmä joka alkaa luomaan sisältöä, fasilitaattori joka kutsuu massoja mukaan

### [Joukkoistaminen](#), jaettu tekijyys

Esityksessä oli mukana joukko vapaaehtoisia. Osa tuli Riihimäen nuorisoteatterista ja heidän piiristään, osa etsittiin jo olemassa olevien kontaktien kautta ja osa tuli Facebook-ryhmien (mm. Riihimäki -ryhmän) kautta kyselyjen perusteella. Vapaaehtoisilla oli eri tavoin sitoumusta vaativaa osallistumista: esimerkiksi Mopojengin kanssa valittiin metodi, jossa kenraaliharjoitukseen osallistui kaksi mopoilijaa, joiden kanssa harjoittelimme koreografian. Loput Mopojengistä tuli paikalle vain hetkeä ennen esitystä, heidät valmisteltiin tarpeellisesti ja he seurasivat sovitusti kahden "esimopoilijan" esimerkkiä. Nuorisoteatterilaiset taas puolestaan osallistuivat myös kohtausten suunnitteluun sekä esityksen kokonaislogistiikkaan. Mukana oli siis toimijoita 14-vuotiaasta ylöspäin. Kaiken kaikkiaan vahva logistinen ajattelu oli välttämätöntä, ja mahdollisti monimutkaisiakin rakenteita kevyellä tuotantorakenteella.

### Näyttelemisestä

Kokeilun yhteydessä keskustelimme näyttelemisestä, tilassa/kuvassa olemisen tavasta: näyttelemisen ei ole teatteri- tai kameranäyttelemistä, vaan "some-näyttelemistä". Etukäteen keskusteltiin reality-estetiikasta & todellisuuskuplasta ja sen luomisesta.

Tietyt kameranäytteleminen lainalaisuudet pätevät myös mobiililaitteilla kuvatessa. Reality-estetiikasta ammentaminen tuntui toimivimmalta valinnalta näyttelemisen tyylilajina. Sosiaalinen media luo oman esiintymisen tapansa ja estetiikkansa. Poikkeuksena tähän esityksen finaalin zombit, jotka luotiin hyvin tyyllitelyinä hahmoina. Tyyllittely liittyi myös esityksessä luotuun "todellisuuskuplaan".

### VALEMINÄN reitti ja esitysdramaturgia

Paikkoja valittaessa kriteereinä olivat niiden visuaalinen tai käsitteellinen kiinnostavuus (esim. paikan historia jne.). Kohtausten paikat ja niiden etäisyys toisistaan olivat oleellisia niiden vaikuttaessa esityksen kokonaiskesto, dramaturgiaan ja niin sanottuun backstage -rakenteeseen: esityksen sisäinen logistiikka. Harjoitusten aikana kuljetut reitit tallennettiin Google Maps -karttatiedostoon, jota oli mahdollista muokata reaaliajassa, aina uuden muutoksen tullessa. Paikkojen

#digiteatteri

instagram.com/digiteatteri \* twitter.com/digiteatteri \* facebook.com/digiteatteri

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

väliden matkojen kestoa mitattiin ja toiminnot, tarinat ja tapahtumat muokattiin kestojen mukaisiksi. Esitysdramaturgiaa kirjoitettiin suoraan kartalle.

### Elokuvallisuus, tilat ja paikat

Auto, jolla paikasta toiseen liikuttiin, oli tärkeä elementti paitsi konkreettisenä välineenä myös yhtenä esitystilana. Ympäröivä todellisuus, "oikea elämä", muodosti esityksen pääasiallisen estetiikan ja valitsimme resurssien puitteissa muutaman, selkeän esteettisen elementin: tietynlainen auto, Maria Oivan cowboy -henkinen puvustus, torikohtauksen sekä Bonanzan eläinhahmojen irtopäät sekä loppukohtauksen zombiet. Auton tyyli, vaaleanpunainen väri ja avautuva katto: amerikanrauta on myyttisesti latautunut ja lukemattomista elokuvista, tv-sarjoista ja mainoksista tuttu. Viitteitä muihinkin mediatodellisuudesta kumpuaviin elementteihin sisällytettiin esitykseen. (Puhelimen) kamera oli koko ajan läsnä oleva elementti ja tapahtumat nähtiin kameran kautta. Kuvaajan tilanteissa tekemät valinnat vaikuttivat esitykseen ja osan ajasta kuvaaja oli mukana myös päähenkilön kanssa keskustellessaan. Eräissä mielessä VALEMINÄÄ saattaisi kutsua myös yhdellä otolla kuvatuksi elokuvaksi, mutta mm. yleisön mahdollisuus vuorovaikutukseen päähenkilön kanssa joko Facebookin kautta tai kadulla tekivät siitä jotain muuta.

### Digiteatterin tekninen toteutus

VALEMINÄÄ, kuten muutakin Digiteatterin sisältöä, lähdettiin toteuttamaan mahdollisimman kevyellä kalustolla ja dogmaksi otettiin käyttää vain jo hankittuja, halpoja ja/tai ilmaisia laitteita ja palveluita. Kuvaukseen käytettiin #digiteatterille hankittua iPhone 6 -puhelinta ja Maria Oiva käytti kohtauksissa omaa iPhone 6 -puhelinta. Virran riittävyden varmistamiseksi mukana oli täyteen ladattu varavirtalähde. Kuvauspuhelin oli kiinnitetty yksinkertaiseen selfie-keppiin. Julkaisu- ja levitysalustoina toimivat Twitter ja Facebook ovat käyttäjille ja sisällöntuottajille ilmaisia.

Jyrki Pylväs:

*"Seuraavaa kokeilua varten on syytä kohentaa teknistä laatua muutamaa lisälaitetta käyttämällä. Halpaa selfie-keppiä oli vaikea pitää vakaana ja kuva heilui huomattavasti koko esityksen ajan. Jonkinlainen gimbal eli vakautin tekisi kuvaamisesta helpompaa ja jäljestä siistimpää. Äänen laatu ei ollut kovin hyvä, mutta kuitenkin täysin riittävä: puheesta sai selvää käytännössä kaikissa tilanteissa. Lisämikrofoneille ei näyttäisi vastaavassa formaatissa olevan tarvetta. Paikasta toiseen liikkuen internet-yhteys ei ollut jatkuvasti yhtä hyvä. Mobiilireitittimellä eli mokkulalla tämänkin ongelma ratkeaisi."*

### Työtapa

Käytännössä VALEMINÄÄ tehtiin noin viisi viikkoa. Työtavat sekä työnkuvat varioivat. Maria Oivan työnkuvaan kuului koordinoimista, tuottamista, ohjaamista, käsikirjoittamista, kuvaamista, editointia, toimittamista ja näyttelemistä. Puvustus

Ydintyöryhmä oli hyvin pieni. Täysipäiväisesti esitystä teki Maria Oiva, Jyrki Pylväs oli mukana noin 2,5 viikkoa.

Teimme paljon etätöitä suhteessa toisiimme, sekä Riihimäkeen. Digitaaliset välineet olivat avainasemassa koko vuoden ajan: pitkä puhelinpalaverit, Google Drive & Maps, Hangouts käytössä. Suuri osa sisältöjen suunnittelusta tapahtui verkossa, yhteistyönä. Tämä mahdollisti tiettyyn pisteeseen asti riippumattomuuden aikatauluista ja toisin sanoen siitä, ovatko keskeiset henkilöt samassa paikassa samaan aikaan. Teknisiä kokeiluja saattoi tehdä missä ja milloin vain. Koska teimme yhdessä hyvää

#digiteatteri

instagram.com/digiteatteri \* twitter.com/digiteatteri \* facebook.com/digiteatteri

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

ennakkosuunnittelua etätöinä, oli työskentely Riihimäellä/missä tahansa yhteisessä lokaatiossa tehokasta.

Koordinoinnin, suunnittelun ja monien kokeilujen suhteen työtapa on erittäin hyvä, jopa optimaalinen. Tietyissä teosmuodoissa läsnäoloa samassa, fyysisessä tilassa kuitenkin tarvitaan. Esimerkiksi, mikäli VALEMINÄ olisi haluttu saattaa teoksellisesti kokonaiseksi kokeilun sijaan, olisi tarvittu enemmän yhteistä aikaa ja resurssia.

---

**#digiteatteri**

[instagram.com/digiteatteri](https://www.instagram.com/digiteatteri) \* [twitter.com/digiteatteri](https://twitter.com/digiteatteri) \* [facebook.com/digiteatteri](https://www.facebook.com/digiteatteri)

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

## #DIGITEATTERIN TUOTANNOLLINEN MALLI

### RIIHIMÄEN TEATTERIN VAKIINTUNUT TEATTERIESITYKSEN TUOTANTOMALLI



Riihimäen Teatterin vakiintunut tuotantomalli etenee varsin kaavamaisesti edellä kuvatun kaavion mukaisesti. Tuotannoille määritellään tiukat raamit, joiden puitteissa taiteellista sisältöä ryhdytään tuottamaan. Mallien jälkeen toteutuksessa harvoin tapahtuu suuria muutoksia, vaan tuotanto etenee sovittujen valintojen mukaisesti ja näiden valintojen pohjalta tehdään myös tarkentuneet aikataulut ja resursoinnit. Tuotantojen sisällä tapahtuva resurssien uudelleen kohdentaminen tai uudelleen aikatauluttaminen on kohtuullisen vähäistä ja vaatii harvoin raamin sisällä merkittäviä muutoksia. Riihimäen Teatterin vakiintuneessa tuotantomallissa keskitytään varmistamaan, ettei tuotanto ylitä sille asetettuja raameja ja taiteellinen toiminta voi toteutua täysimääräisesti määriteltyjen rajojen puitteissa.

Vakiintuneen tuotantomallin puitteissa pystytään ennalta määrittelemään tarvittavat työntekijäroolit aiempien kokemusten pohjalta. Tuotantoa suunniteltaessa voidaan ennakoida, että esimerkiksi ohjaajan lisäksi tarvitaan lavastaja, pukusuunnittelija, valo- ja äänisuunnittelijat ja tuotannon koosta riippuen myös muita suunnittelijoita. Tämän lisäksi esimerkiksi markkinoinnin ja myynnin toimenpiteet voidaan suunnitella aiemman tiedon ja käytäntöjen pohjalta. Teattereilla on yleensä olemassa myös jonkinlainen asiakasrekisteri, josta voidaan tehdä kohdennettuja hakuja katsojien aiemman ostokäyttäytymisen perusteella.

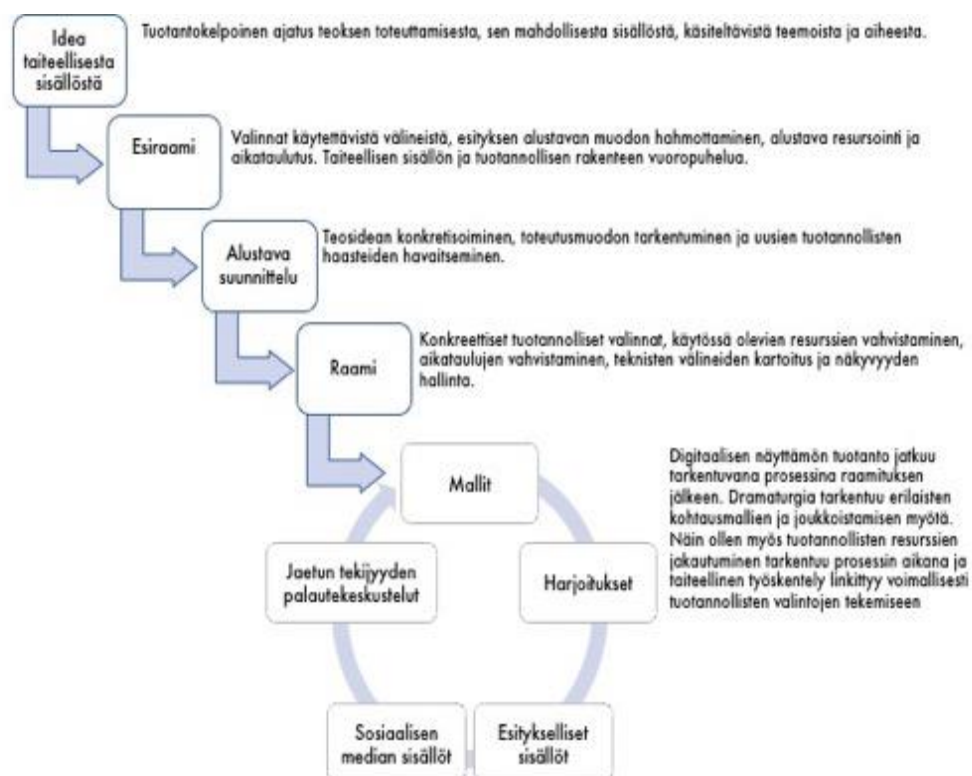
Vakiintunut tuotantomalli perustuu myös työntekijöiden vakiintuneeseen käsitykseen omaa työtehtävään liittyvistä vastuista. Eriytyneet työtehtävät tulevat toteutetuksi siten, että ne palvelevat kokonaisuutta. Tuottajan tuotannollinen vastuu määrittyy vakiintuneessa mallissa enemmän resurssien valvonnan ja toteutumisen kautta, sekä taiteen sisältöjen toteuttamisen mahdollistamisena.

#digiteatteri

instagram.com/digiteatteri \* twitter.com/digiteatteri \* facebook.com/digiteatteri

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

## #DIGITEATTERIN TUOTANTOMALLI



#digiteatterin esitysmuodot tarvitsevat syklisesti tarkentuvaa tuotantoa, joka adaptoituu taiteellisesti haaroittuvaan prosessiin mahdollistaen suuretkin linjamuutokset ja uudet taiteelliset valinnat. Kuten perinteisessä esitystuotannossa, myös #digiteatterin tuotannollisessa rakenteessa on keskeistä sopia tarkat tuotannolliset raamit. #digiteatterin syklinen tuotanto kuitenkin tarkentaa resurssien käyttöä huomattavasti joustavammin kuin perinteisen tuotantomallin mukaan etenevä esitystuotanto.

#digiteatterin kaltainen tuotantomalli vaatii resurssien uudelleen jakamisen ja aikataulutuksen osalta merkittävää joustoa. #digiteatterin kohdalla on keskusteltu hermeneuttisesta kehästä, jolle on ominaista keskeneräisyyden hyväksyminen ja uudelleen tarkentumisen, sekä jatkuvan arvioinnin merkitys. Tällöin sisältöä ei voi tarkasti määrittellä ennen taiteellista työskentelyä, vaan syntyvä sisältö voi osaltaan johtaa taiteellisen työskentelyn muuttamiseen. Teosprosessin edetessä tuotanto pyrkii kyseenalaistamaan ennalta määriteltyjä resursointejja ja uudelleen kohdistamaan niitä.

#digiteatterin tuotannon osalta on keskeistä pysyä hereillä haaroittuvien prosessin suhteen. Nämä haaroittuvat prosessin vaativat tuotannollista rajaamista ja keskeneräisyyden hyväksymistä. Taiteellisen sisällön muodon muuttuminen prosessin sisällä voi esimerkiksi tarkoittaa loppuprosessin tapahtumapaikkojen täydellistä muutosta tai jonkin resurssin kuormittumista toisen resurssin kustannuksella. Tällöin tuotannollisia ratkaisuja on tehtävä yhä uudelleen ja uudelleen. Nämä ratkaisut on myös tuotava näkyväksi taiteellisen prosessin näkökulmasta. Kun keskitytään uuteen prosessinhaaraan, sen vaikutukset olemassa oleville on tehtävä näkyväksi ja näiden vaikutusten kautta on tehtävä tuotannolliset rajaukset, jotta alkuperäinen tuotannollinen raami säilyy.

### #digiteatteri

instagram.com/digiteatteri \* twitter.com/digiteatteri \* facebook.com/digiteatteri

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

#digiteatterin tuotantoa suunniteltaessa on haastavampaa määritellä ennakolta tarvittavia työntekijärooleja. Hankevuoden kokemusten pohjalta voidaan todeta, että sisällöntuotannon työrauhan turvaamiseksi tarvitaan tuottajajohtoista tuotantorakennetta. #digiteatterin kaltaisen haaroittuvan tuotannon näkökulmasta on tärkeää, että taiteellisen sisällön tuotannon ratkaisujen muuttuvat mahdollisuudet määritellään tuotantorakenteessa tuottajan toimesta. Tuottajan vastuulla on huolehtia kokonaisuuden toteuttamiskelpoisuudesta ja varautumisesta yllättäviin muutoksiin, sekä näiden muutosten vaatimien toimenpiteiden toteuttaminen muissa tuotannon osissa. Parhaassa mahdollisessa tapauksessa tämänkaltaisessa tuotannossa olisi työparina tuottaja ja taiteilija, joilla on eriytyneet vastuut rakenteen ja sisällön osalta.

---

**#digiteatteri**

[instagram.com/digiteatteri](https://www.instagram.com/digiteatteri) \* [twitter.com/digiteatteri](https://twitter.com/digiteatteri) \* [facebook.com/digiteatteri](https://www.facebook.com/digiteatteri)

RIIHIMÄEN  
TEATTERI



# TULEVAISUUS

## MARKO SUOMEN HAASTATTELU

Maria Oiva (MO) haastatteli Marko Suomea (MS)

Marko Suomi on Senior Consultant in social media Someco Oy:llä. Hän on toiminut #digiteatterin asiantuntija-apuna sekä vapaaehtoisena osallistujana VALEMINÄ –esityksessä.

Suomi harrastajaa intohimoisesti kirjallisuutta ja pyörittää Iso Mieli -kulttuuriblogia.

### **MO: Millä tavalla sä olet nähnyt sosiaalista mediaa käytettävän luovien sisältöjen palveluksessa?**

MS: Puhutaanko me nyt tuottamisesta, jakamisesta vai julkaisemisesta?

### **MO: No puhutaan noista kaikista**

MS: No ensimmäiseksi tulee mieleen jo valmiiden teosten mainostaminen. Kyseessä voi olla maalaus, runo, kirja tai esitys, jota tekijät sitten mainostavat.

Toinen tapa on tekemisen prosessin avaaminen. Taiteilija on ottanut kameran mukaan treeneihin ja kertoo, millaista teoksen tekeminen on tai on ollut, tai vaikkapa kirjailija kertoo kirjoittamisen prosessista.

Sitten on jo valmiin prosessin jakaminen. Tuodaan osa jutusta digitaaliseen muotoon siten että se on nähtävissä tai koettavissa digitaalisesti, poimitaan vaikkapa yksi runo runoteoksesta. Esim. Austin Kleon on hyvä esimerkki tästä. <https://austinkleon.com/about/> Tämän kaltainen toiminta tuo lähemmäs teoksen ja samalla sitten myös tekijänkin. Kyseessä on Kleonin kuratoima juttu häntä itseään innostavista asioista.

Jotkut taiteilijathan myös keskustelevat yleisön kanssa eri alustoilla. Esimerkiksi Twitterissä on kirjailijoita jotka keskustelevat myös muusta kuin kirjoista, ovat ikään kuin läsnä ihmisten kanssa siellä.

Sitten on interaktiiviset taideteokset, joista esimerkkinä vaikkapa juuri VALEMINÄ ja Twitterissä tapahtunut #Titanicilla. Nythän Twitterin luonne on muuttunut, he haluavat painottaa suosittuja sisältöjä enemmän jolloin yksittäiset twiitit jäävät pyörimään pitempään feedissä. Tämä muuttaa alustan luonnetta taidesisältöjen näkökulmasta jonkin verran.

YLEllä oli Karma -niminen sarja, joka julkaistiin vain Instastoryssä:

[https://yle.fi/ylex/uutiset/suomen\\_ensimmaista\\_instagram-draamasarjaa\\_tahdittavat\\_mimosa\\_willamo\\_ja\\_mansikkka/3-9793783](https://yle.fi/ylex/uutiset/suomen_ensimmaista_instagram-draamasarjaa_tahdittavat_mimosa_willamo_ja_mansikkka/3-9793783)

Taidemanipulaatio: otetaan jokin teos, erityisesti kuvataiteissa, ja rakennetaan sen päälle jotain, vaikkapa tekstimeemi. Esimerkkinä Instagramissa ja Facebookissa pyörivä Classical Art Memes.

Sittenhän somessa käydään taidepoliittista keskustelua, esimerkiksi tää KulttuuriVOS -asia on ollu esillä. Siis kyllä mun mielestä kulttuuri on näkyvissä isostikin kanavissa. Musiikkihan on sitten ihan oma juttunsa vielä.

### **MO: Jos vertaat perinteistä taiteilijan yleisösuhdetta tällaiseen aktiivisesti somessa toimivan taiteilijan yleisösuhteeseen, niin millaisia ajatuksia se herättää?**

#digiteatteri

[instagram.com/digiteatteri](https://www.instagram.com/digiteatteri) \* [twitter.com/digiteatteri](https://twitter.com/digiteatteri) \* [facebook.com/digiteatteri](https://www.facebook.com/digiteatteri)

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

MS: On ne aika erilaisia, koska mä voin seurata suoraan sen ihmisen, tämän taiteilijan elämää. He ovat siellä ihmisinä, me voidaan jutella niitä näitä, ja myöskin heidän taiteestaankin. Mitä mieltä olen vaikkapa jostain lukemastani kirjasta. Ennen kontakti otettiin lähinnä kustantamon tai jonkun vastaavan välikäden kautta. Siinä kyllä tietty taiteilijamystiikka katoaa. Että toi suuri taiteilija on ottanut kuvan Alepan kassista kauppareissullaan, sehän tuo sen ihmisen arkiseksi. Taiteilijan henkilökohtaiset mielipiteethän voi muuttaa suhdetta tyypin taiteeseen, hyvään tai huonoon suuntaan. Eli niitten tyyppien suhteen, jotka somessa on aktiivisena, on oma suhde muuttunut. Nick Cave sanoi jossain haastattelussa, että se on huono homma olla niin saatavilla. Mä en ole tosta ihan varma. Mä näen sen mahdollisuutena, en negatiivisena kehityksenä. Mä näen sen niin että myös teoksista, tai nimenomaan teoksista ollaan sitä kautta enemmän kiinnostuneita.

**MO: Miten eri kanavien ominaispiirteitä voisi sun mielestä parhaiten hyödyntää esim. tarinankerronnallisesti?**

MS: En ihmettele, miksi Twitterissä on niin paljon kirjailijoita. Se on hyvien sanankäyttäjien media, siis jos vaan sietää sen kaaoksen joka siihen liittyy. Instagram on visuaalinen alusta eli palvelee hyvin esim. tanssia, kuvataiteita, elokuvaa/videota. Siellähän on myös näitä taiteilijapäiväkirjoja.

En oikein tiedä, mitä mieltä olen Facebookista taidealustana. Se on massiivinen hybridialusta, jossa on tilaa kokeilla eri sisältöjä. Yhteisöllisyyden mahdollisuudethan on periaatteessa Facebookissa valtavat, ja eri sisältöformaattien jakelu. Että ehkä toimii hyvin yleisvälineenä ainakin, esimerkiksi ryhmien tai sivujen kautta ja yleensä jos haluaa laajasti ihmisiä tavoittaa niin kannattaa olla jonkinlainen presenssi siellä. Ja toisaalta siellä on suurin massa yleisöä tavoitettavissa, esim. nyt vaikka Kirjallisuuden ystävät ryhmässä on tuhansia ihmisiä keskustelemassa aktiivisesti.

Linkedin on kiinnostava, jos on kansainvälisiä ambitoita: sieltä headhuntataan kulttuurialankin ihmisiä. En tiedä, miten taiteilijat käyttää YouTubea. Itse mä katson lähinnä valmiita sisältöjä kuten musiikkivideoita tai jotain dokkarintyyliä. Ihan hyvin joku päiväkirjamainen video/sarja voisi toimia taustoittamaan jotain projektia vaikka.

Blogit toimii kyllä edelleen. Tää J.P Koskinen, joka on kirjoittanut tämän Kannibaalien keittokirjan, hänellä on blogi jossa hän kertoo kirjailijan elämästä. Se on tosi kiinnostava, puhuu mm. siitä mitä finlandiapalkinto tarkoittaa kirjailijalle? Mä olin ollut hänen bloginsa tilaajana jo 2 vuotta, ennen kuin luin yhtään hänen kirjaansa. Tässä tapauksessa tekijään oli olemassa jo suhde, vaikkakin yksipuolinen, ennen teoksia. Jälkikäteen aloin seuraamaan häntä myös Twitterissä. Kyllä tällaisia maailmanluokan kirjailijoitakin on siellä aktiivisena, esimerkiksi J.K.Rowling, Stephen King, Margaret Atwood. He ovat kaikki tiukasti kiinni ajassa ja käyvät dialogia.

**MO: Voi myös kysyä, miksi näitä somekanavia pitäisi edes käyttää taiteen alustana, nehan ovat läpeensä kaupallisia?**

MS: Käyttöehdothan voi tulla tässä vastaan. Eli niissähän, joita kukaan ei koskaan lue, sitoudutaan noudattamaan jotakin. Se pitää tiedostaa. Ja sillä on kaikenlaisia seurauksia sehän pitää tiedostaa. Jos nainen julkaisee puolialastonkuvan Instagramissa, se sensuroidaan, jos mies tekee saman, sitä ei sensuroida. Juurihan oli tämä juttu, kun FB sensuroi Nick Ut:in ottaman, ehkä maailman kuuluisamman valokuvan, jossa 9 -vuotias Kim Puch juoksee alasti shokissa napalmipommin jälkeen. Sosiaalista mediaa

#digiteatteri

instagram.com/digiteatteri \* twitter.com/digiteatteri \* facebook.com/digiteatteri

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

ei kannata käyttää vain ainoana taiteensa kanavana. On syytä olla varmistus, jokin oma sivusto jossa materiaali on tallessa.

Sosiaalisen median alustat ovat yrityksiä, jotka elävät mainosrahalla. Jos tämän kanssa pystyy elämään, niin sittenhän niitä voi käyttää.

**MO: Niin, toisaalta, onhan vaikka Maikkari mainosrahalla pyörivä kanava.**

MS: Niin. Kyllähän näitä on hyvä aina pohtia. Kuinka paljon niiden avulla tavoittaa ihmisiä? Hyöty/haittasuhde? 2.6 miljoonaa suomalaista on FB:ssä, ei samaa potentiaalia saa lehti-ilmoituksella. FB ja Google on ne isoimmat. Ne hallitsee toimintaa. On mentävä sinne missä ihmiset on. On paljon ihmisiä, jotka jo hahmottaa maailmaa niin että jokin sosiaalisen median alusta, vaikkapa Instagram, on heidän porttinsa maailmaan. Jos jokin ilmiö ei löydy niistä, sitä ei ikään kuin ole hänelle olemassa. Sitä voi sitten miettiä että millaisen suhteen tähän haluaa ottaa.

Tästä Googlen ja Teoston välisestä kohusta vaikka: Teosto yritti neuvotella reilumpia korvauksia artisteille. Joku kommentoi sitten että miksi sitten ylipäättään laitetaan ne omat videot sinne jos ei ole kerran reilut ehdot.

Mutta kyllähän se tilanne on nykypäivänä se, että jos sulla musavideo, ja jos sä haluat että joku sen näkee, se on laitettava sinne YouTubeen. Niillä on ikään kuin monopoliasema. Ja sitten päästäänkin heti niihin käyttöehtoihin: niillä on paljon valtaa, eivätkä ehdot välttämättä ole reilut. Voiko niille ehdoille tehdä jotain? Yksilönä ei varmasti voi, mutta etujärjestöt lienee jo toinen juttu.

**MO: Onko somessa mahdollista olla syvälinen?**

MS: Onko normaalikeskustelussa mahdollista olla syvälinen? Sehän on kommunikointia. Ei sosiaalisen median luonne ole se että tyynnän sinne jotain ja se on siinä, oleellista siinä on vuorovaikutus, palaute, dialogi. Kaikessa dialogissa on mahdollista olla syvälinen jos haluaa. Sinä päätät itse, mitä sinä sinne laitat. Se on yksi tapa olla yhteydessä toiseen ihmiseen, se mahdollistaa ihan ne samat asiat kun kaikki muukin kommunikaatio. Eri ihmisten kanssa ollaan eri tavoin.

**MO: Tuleeko tästä etiikasta muuta mieleen?**

MS: Mua kiinnostaa ajatus siitä että millä perusteella algoritmit on tehty, että kuinka eettisiä ne on? Tästä puhutaan aika vähän.

**MIHIN #DIGITEATTERIA TARVITAAN?**

Historiallisesti teatterin sisältämä esiintyjän ja katsojan välinen suhde ei ole vuosien saatossa muuttunut juurikaan. Yhtenä esityksen määritelmänä voidaan pitää perustilannetta, jossa B katsoo kun A esiintyy. Tämä lienee pelkistetyin kuvaus esityksen peruselementeistä. Jos tämä on ollut pysyvää, niin esityspaikat ja konteksti ovat vaihdelleet sitäkin enemmän. Tämä on myös #digiteatterin toiminnan lähtökohtana: A:n ja B:n välisen vuorovaikutuksen vaaliminen uudessa esitysympäristössä ja -kontekstissa. #digiteatteri vie teatterisisältöjä sellaisiin kanaviin, joissa niitä ei vielä juurikaan ole ja pyrkii kohentamaan esittävän taiteen saavutettavuutta, sekä lisäämään dialogisuutta A:n ja B:n välille, jota perinteisemmin ymmärrettävä esittämisen muodot eivät sisällä, vaan B:n rooli on varsin passiivinen.

#digiteatterin toimintoja voidaan hahmottaa kolmesta näkökulmasta:

**#digiteatteri**

instagram.com/digiteatteri \* twitter.com/digiteatteri \* facebook.com/digiteatteri

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

- itsenäiset taidesisällöt,
- yleisötyö,
- markkinointi.

Näistä Riihimäen Teatterin #digiteatterin keskiössä ovat olleet taidesisällöt ja hankevuoden aikana ollaan keskitytty taiteen tuottamiseen sosiaalisen median kanaviin. Vuoden aikana on kuitenkin havaittu, että jo pelkät itsenäiset taidesisällöt voivat toimia yleisötyön tavoitteiden palveluksessa. Esimerkiksi VALEMINÄ toimi voimakkaassa vuorovaikutuksessa sosiaalisen median yleisöjen kanssa ja tarjosi samalla myös mahdollisuuden työskentelyyn taiteen parissa jaetun tekijyyden kautta. Tässä kohtaa teoksen valittu muoto, joka pyrkii itsenäiseen taiteelliseen kokonaisuuteen, tuki myös Riihimäen Teatterin yleisötyötä.

#digiteatterin sisältöjä on myös voitu hyödyntää Riihimäen Teatterin yleisessä markkinoinnissa ja esityskohtaisessa markkinoinnissa. Nämä kokonaisuudet ovat olleet #digiteatterin tuottamia Riihimäen Teatterin olemassa olevaan ohjelmistoon liittyviä sisältöjä kuten esityspodcastit, sekä Yksin Berliinissä ja Janne Katajan Riihimäkeä käsittelevät TEATTERI-sarjan jaksot. #digiteatteri tuotti paljon valmista taiteellista sisältöä, jota hyödynnettiin hankevuoden aikana Riihimäen Teatterin markkinoinnissa. Yhtenä kehityslinjana #digiteatterin osalta hahmottuu teatterin yleisen markkinoinnin ja #digiteatterin välisen rajapinnan ohentaminen, sekä #digiteatterin sisällöntuotantoon liittyvän markkinoinnin kehittäminen.

Yksinkertaistettuna voidaan todeta, että #digiteatterilla voidaan lisätä teatterin saavutettavuutta paikka- ja aikasidonnaisuutta vähentämällä, lisätä keskustelua esityksen ja katsojan välillä, tuottaa kiinnostavia sisältöjä teatterin perinteisten markkinointivälineiden rinnalle ja tuottaa taiteellisia sisältöjä uudelleen esitysalustoille. Tähän liittyy myös keskustelu teatterin ja taiteen merkityksestä, paikasta ja tehtävästä: astuuko se sinne, missä ihmiset ovat? On merkityksellistä, että teatteri taide ottaa aktiivista suhdetta sosiaaliseen mediaan ja digitaalisiin alustoihin, kuin myös digitaalisiin välineisiin joita fyysisellä näyttämöllä voi haltuunottaa. Miten taide suhteutuu tähän sosiaalisuuden, kohtaamisen ja yhdessäolon tapojen muutokseen? Millaisia ajatuksia ja ehdotuksia taiteilijoilla ja teatterilla voisi näissä uusissa välineissä ja kanavissa maailmalle olla?

## MITEN TÄSTÄ ETEENPÄIN?

Digitaiteilija Maria Oiva jatkaa Riihimäen Teatterin palveluksessa #digiteatterin kehittämistä. Tarkoituksena on vuonna 2018 selkeyttää #digiteatterin tuotannollista ja toimintamallia, sekä tarkentaa tulevaisuuden kehityslinjoja digitaalisten kanavien taiteellisten mahdollisuuksien suhteen. Riihimäen Teatteri etsii aktiivisesti uusia yhteistyökumppaneita toiminnan kehittämiseksi ja pyrkii tarkastelemaan uusia #digiteatteri-toiminnan rahoitusmahdollisuuksia. Vuodelle 2019 on olemassa jo alustavia suunnitelmia toiminnan kehittämisestä muutaman yhteistyökumppanin kanssa.

Digitaalinen yleisötyö -hankkeen kautta Riihimäen Teatterin #digiteatterille on kertynyt osaamista ja tietotaitoa taiteellisten sisältöjen tuottamisesta sosiaalisen median kanaviin. Hankkeen aikana kehitettyjen kokonaisuuksien puitteissa on tehty havaintoja sosiaalisten medioiden käytettävyydestä kunkin taiteellisen kokonaisuuden yhteydessä. Näiden havaintojen kautta #digiteatteri kykenee jatkossa määrittelemään taiteelliselle sisällölle parhaiten sopivan sosiaalisen median alustan.

#digiteatterin on tarkoitus vakiinnuttaa toimintamalliaan vuoden 2018 aikana ja selkeyttää tuotannollista rakennetta suhteessa Riihimäen Teatterin perustoimintaan. Lisäksi Riihimäen Teatterin

#digiteatteri

instagram.com/digiteatteri \* twitter.com/digiteatteri \* facebook.com/digiteatteri

RIIHMÄEN  
TEATTERI

aikomuksena on #digiteatterin ansaintalogiikan kehittäminen, jotta toiminta olisi mahdollista myös teatterin perusrahoituksen piirissä.

#digiteatterin puitteissa on suunniteltu toteutettavaksi itsenäinen teoskokonaisuus, joka toteutetaan sekä sosiaalisen median kanavissa että niin sanotuin perinteisen teatterin keinoin. Tämän esityksellisen kokonaisuuden sisällä on tarkoitus kehittää jaettua tekijyyttä ja digitaalista näyttämöä Digitaalinen yleisötyö -hankkeen aikana tehtyjen kokeilujen pohjalta. Merkittävimpänä yksittäisenä suuntana on VALEMINÄSTÄ saatujen kokemusten jatkojalostaminen laajemmaksi teoskokonaisuudeksi.

---

**#digiteatteri**

[instagram.com/digiteatteri](https://www.instagram.com/digiteatteri) \* [twitter.com/digiteatteri](https://twitter.com/digiteatteri) \* [facebook.com/digiteatteri](https://www.facebook.com/digiteatteri)

RIIHIMÄEN  
TEATTERI

## TEKIJÄT

### **Digitaitelija Maria Oiva**

#digiteatterin toiminnan ja sisältöjen suunnittelu ja toteutus, tekninen toteutus ja lähdeaineiston kerääminen. #digiteatterin tuotannollisen rakenteen kehittäminen. Loppujulkaisun kirjoittaminen.

### **Digitaitelija Jyrki Pylväs**

#digiteatterin tekninen toteutus ja lisätyn todellisuuden toteutukset, #digiteatterin toiminnan suunnittelu. Loppujulkaisun kirjoittaminen.

### **Toimitusjohtaja Matti Arnkil**

Digitaalinen yleisötyö -hankkeen suunnittelu ja koordinointi. #digiteatterin tuotannollisen rakenteen kehittäminen ja sisällöntuotannon kommentointi. Loppujulkaisun kirjoittaminen.

### **Taiteellinen johtaja Janne Saarakkala**

Digitaalinen yleisötyö -hankkeen suunnittelu

### **Myynti- ja markkinointisihteeri Osmo Kotonen**

OTSO

### **Aki Ala-Kokko**

digiteatteri.fi -sivujen tekninen toteutus.

## OHJAUSRYHMÄ

Hanna-Reetta Schreck, järjestöasiantuntija, Suomen Teatterit ry.

Satu Tujunen, hallintopäällikkö, KOM-teatteri

Janne Saarakkala, taiteellinen johtaja, Riihimäen Teatteri

Matti Arnkil, toimitusjohtaja, Riihimäen Teatteri

Maria Oiva, digitaitelija, Riihimäen Teatteri

Ohjausryhmä kokoontui hankevuoden aikana kaksi kertaa. Ensimmäisen ohjausryhmän tapaamisen tarkoituksena oli selkeyttää suomalaisen teatterikentän näkökulmasta #digiteatterin tavoiteasettelua ja määritellä toiminnan karkeitä suuntaviivoja. Toisessa tapaamisessa tarkennettiin teatterikentän kehittämisen näkökulmasta keskeisiä sisältöjä hankkeen loppujulkaisun osalta.

## YHTEISTYÖKUMPPANIT

Metaria ry

Suomen Teatterit ry

Training Camp Korjaamo

Riihimäen Nuorisoteatteri ry

Hyria Media- ja taideala

Scandic Riihimäki

T:mi American Brothers

**#digiteatteri**

[instagram.com/digiteatteri](https://www.instagram.com/digiteatteri) \* [twitter.com/digiteatteri](https://twitter.com/digiteatteri) \* [facebook.com/digiteatteri](https://www.facebook.com/digiteatteri)

RIIHIMÄEN  
TEATTERI