

Opinnäytetyö (AMK)

Media-alan koulutus

Journalismi

2018

Julia Lehtilä

DIGITARINA ITSEREFLEKTION VÄLINEENÄ KUVATAITEEN OPINNOISSA

Tekijä: Julia Lehtilä

DIGITARINA ITSEREFLEKTION VÄLINEENÄ KUVATAITEEN OPINNOISSA

Tutkielma toteutettiin yhteydessä Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemian kuvataiteen ensimmäisen vuoden opiskelijoiden digitarinapajaan, jossa toimin myös työpajan ohjaajana. Digitaalinen tarinankerronta on yhteisöllinen menetelmä, jossa tarinan, äänen ja kuvan yhdistelmänä tuotetaan lyhyt video eli digitarina.

Tässä tutkimuksessa selvitettiin, miten opiskelijat käsittelevät ammatti-identiteettiään tekemissään digitarinoissa ja minkälaisia identiteettejä tarinoista on havaittavissa. Tutkimus toteutettiin analysoimalla valmiita digitarinoita narratiivisen analyysin avulla sekä havainnoimalla opiskelijoita työpajan aikana.

Opiskelijoiden digitarinoissa oli havaittavissa analyysin perusteella hyvinkin samankaltaisia polkuja kohti kuvataiteen opintoja, kuten päämäärän etsimistä elämässä ja taiteen käyttämistä arjesta pakenemisen välineenä.

Digitaalinen tarinankerronta toimi reflektiivisenä välineenä kuvataiteen opiskelijoilla hyvin ja oli mieleinen työskentelytapa myös opiskelijoille. Sen käyttäminen itsereflektiivisessä tarkoituksessa tulevaisuudessakin on hyvä vaihtoehto.

ASIASANAT:

Digitaalinen tarinankerronta, digitarina, kuvataide, osallistava media.

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in media

2018 | 28 pages, 1 page in appendices

Author: Julia Lehtilä

DIGITAL STORYTELLING AS A SELF-REFLECTIVE METHOD IN THE STUDIES OF VISUAL ARTS

I did this thesis in collaboration with first year visual arts students' digital storytelling workshop in Turku University of Applied Sciences. I worked as one of the workshop leaders, too.

It were found out in this thesis how the students handle their occupational identity in their digital stories and what kind of identities can be seen in their stories. Digital storytelling is communal method and digital story is a short videoclip made from images, sound and story. This thesis was made by analyzing digital stories with narrative analysis and observing the students during the workshop.

There was seen similar things in students' journeys to study arts. Their identities had a lot of similarities too, like searching their destinations and doing arts to escape the reality.

Digital storytelling worked well as a self-reflective method for the visual arts students. It can be suggested to use in that part of the visual arts studies in the future too.

KEYWORDS:

Digital storytelling, digital story, visual arts, participatory media.

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 ITSEREFLEKTIO KUVATAITEILIJAN AMMATISSA	8
3 DIGITAALINEN TARINANKERRONTA	10
4 OMAELÄMÄKERRALLINEN TYÖSKENTELY	12
4.1 Mitä on omaelämäkerrallinen työskentely?	12
4.2 Omaelämäkerrallinen työskentely digitaalisessa tarinankerronnassa	12
5 NARRATIIVINEN TUTKIMUS	14
5.1 Mikä on narratiivinen tutkimus?	14
5.2 Narratiivinen tutkimusote digitarinoiden tarkastelussa	14
5.3 Narratiivisen analyysin prosessi	15
6 KUVATAITEEN OPISKELIJOIDEN DIGITARINAPAJA	16
6.1 Projektin kulku	16
6.2 Tavoitteet	17
7 TULOKSET	18
7.1 Kuinka työpaja sujui?	18
7.2 Valmiiden digitarinoiden analysointi	18
7.3 Kuvataiteen opiskelijoiden kokemus	22
8 LOPUKSI	25
LÄHTEET	27

LIITTEET

Liite 1. Haastattelukysymykset

KUVAT

Kuva 1. Kuvataiteen opiskelijoiden digitarinoissa oli nähtävissä jokaisen oma persoona, mutta silti paljon samankaltaisuuksia tarinoiden välillä.	19
Kuva 2. Suurin osa opiskelijoista oli harrastanut taidetta lapsesta asti.	20
Kuva 3. Digitarinoissa esiintyi laaja skaala erilaisia tunteita laidasta laitaan.	21
Kuva 4. Digitarinoissa oli esillä paljon opiskelijoiden itsensä tekemää taidetta.	23
Kuva 5. Digitarina toimi reflektiivisenä työvälineenä hyvin.	25

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni tutkin digitaalisen tarinankerronnan käyttöä reflektiivisenä eli itsearviointin työvälineenä osana Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemia ensimmäisen vuoden kuvataiteen opiskelijoiden opintoja. Tutkimuksen ohella toimin opiskelijoille järjestettävän digitarinapajan toisena ohjaajana Taideakatemia kuvataiteen lehtori Ilona Tanskasen kanssa.

Kiinnostuin digitarinasta omien journalismin opintojeni kautta osallistavan median opintojaksolla. Ennen kuvataiteen opiskelijoiden digitarinapajaa olin toiminut ohjaajana myös kahdessa muussa digitarinapajassa Digiolkkarista työelämään -hankkeessa Turun Seudun Työttämät ry:ssä. Hankkeessa mukana oleminen liittyi osallistavan median opintojaksooni. Digitarinatyöpajatyöskentelyn ohessa olen käynyt myös paljon keskusteluja muiden ohjaajien kanssa liittyen digitaaliseen tarinankerrontaan ja taiteenalan muutokseen. Opinnäytetyössäni on käytetty tähän omaan kokemuspohjaan perustuvaa tietoa lähteiden lisäksi.

Digitaalisen tarinankerronnan henkilökohtaisuus ja moninaiset käyttömahdollisuudet tekevät siitä mielenkiintoisen myös pedagogisena menetelmänä, jonka hyödyntämistä eri oppilaitoksissa kannattaisi mielestäni tulevaisuudessa hyödyntää yhä enemmän. Se tuo uudenlaisen tavan opiskeluun ja vaihtelua perinteiseen opiskelumalliin. Digitarinan on tarkoitus olla tekniseltä toteutukseltaan helppo, joten myös sen vuoksi sitä voi soveltaa yhä useampiin tilanteisiin ja erilaisille ryhmille. Digitalisaatio on läsnä jokapäiväisessä elämässämme, joten se sulautuu siten kätevästi myös oppimistapoihimme.

Digitaalisella tarinankerronnalla on havaittu olevan jopa terapeuttisia vaikutuksia (Juppi 2012, 193), joka kertoo näiden lyhyiden ja teknisesti varsin simppelien videoiden merkityksellisyydestä tekijöilleen. Tätä merkityksellisyyttä tutkin myös opinnäytetyössäni. Tutkimuskysymyksiäni ovat kuinka opiskelijat jäsentävät omaa ammatti-identiteettiään digitarinoissaan ja minkälaisia identiteettejä tarinoissa on havaittavissa. Toteutan tutkimuksen narratiivisena analyysinä, joka tarkoittaa tutkimuksen keskittämistä tarinoihin ja niiden syvällisempien merkitysten tulkitsemiseen. Osa tutkimusta on myös opiskelijoiden havainnoiminen työpajan aikana.

Tarinat ovat omaelämäkerrallisia, koska niissä käsitellään omaa, kuvataiteen opintoihin johtanutta polkua. Miksi omaelämäkerrallinen työskentely ja oman ammatti-identiteetin

tarkasteleminen on sitten juuri kuvataiteen opiskelijoille niin tärkeää? Työ ei hallitse millään toisella alalla niin vahvasti ihmisen elämää ja persoonallisuutta kuin taidealoilla (Kasvio 2013, 26), joten siksi erityisen perusteltua sisällyttää reflektiivistä työskentelyä jo kuvataiteilijoiden opintojen vaiheeseen. Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiö Cuporen ammattikuvataiteilijoille tehdyn tutkimuksen mukaan yksi ammattitaiteilijoiden käymien kuvataiteen koulutuksien puutteista oli se, ettei niissä opetettu riittävästi ammatissa selviytymisen taitoja (Herranen ym. 2013, 62). Omien taitojen ja osaamisen arvioimiskyky on tämän taidealan murroksessa ammattikuvataiteilijalle välttämätön kyky, koska heiltä vaaditaan jatkuvasti sulautumista alan muuttuviin vaatimuksiin työurien muuttuessa. Voidakseen muuttua työnsä tarpeiden mukana, on taiteilijan siis tunnettava taitonsa sekä myös ne asiat, joissa hän voi ammattilaisena kehittyä.

2 ITSEREFLEKTIO KUVATAITEILIJAN AMMATISSA

2.1 Miksi reflektiivinen työskentely on taiteilijalle tärkeää?

Taiteilijan asema yhteiskunnassa on vaihdellut vuosien varrella todella paljon (Ansio ja Houni 2013, 18). Nykyään Suomessa toimivan ammattikuvataiteilijan tuloista yli puolet tulee muusta kuin taiteellisesta työstä (Rensujeff 2015, 52). Siitä huolimatta taidealan koulutukset houkuttelevat opiskelijoita vuodesta toiseen (Herranen ym. 2013, 13).

Kuvataiteilijan työ ei useimmiten myöskään ole perinteistä kahdeksasta neljään -työtä, vaan se voi vaihdella paljon sekä luonteeltaan että määrältään. Työurat vaihtelevat, ja niihin sopeutuakseen kuvataiteilijan on oltava tietoinen ammatti-identiteetistään sekä osaamisestaan, jotta voi ammattitaiteilijana kehittyä uusien vaatimusten ja tarpeiden mukaan. Itseään on lähes mahdoton kehittää, jos ei ole tietoinen lähtötilanteesta, kyvyistään, omista tavoitteistaan tai taidoistaan. (Tanskanen 2018.) Tämä luo pohjan itsereflektion tärkeydelle. Vuonna 2012 taidealan ammattilaisille tehdyn kyselyn mukaan oman työn arvioimiskykyä pidettiin kaikilla taiteen aloilla erittäin tärkeänä asiana (Ansio ja Houni 2014, 380).

Itsearviointitaidot ovat erittäin tärkeät myös kuvataiteen koulutuksessa, ja niitä kehitetään läpi opintojen (Tanskanen 2018). Syksyllä 2018 Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemiassa opintonsa aloittaneiden kuvataiteen opiskelijoiden reflektiivisen työskentelyn prosessi alkaa digitarinapajasta, jota tässä opinnäytetyössä tutkitaan. Digitarinatyöskentelyssä reflektiivinen prosessi tapahtuu omaelämäkerrallisen työskentelyn ja -kirjoittamisen sekä digitarinan kautta oman elämänsä ja minänsä käsittelemisen kautta.

2.2 Taidealalla pärjäämisen haasteet

Kilpailu taidealalla on kovaa, koska taiteen koulutuksia koulutuksia on yhä enemmän ja lisäkouluttautumisella on suuri rooli tämän päivän taiteilijan ammatissa (Feinik 2011, 29). Tulevaisuudessa kuvataiteilijoiden työ saattaa sisältää uudenlaisia tehtäväkuvia ja suuntautumisvaihtoehtoja, jotka vaativat taas taiteilijalta itseltään erilaista osaamista ja muuntautumiskykyä. Itsensä työllistävä taiteilija tienaa elantonsa nykyään useimmiten myös

jonkin muun tehtävän, kuin perinteisen taidetyön kautta (Feinik 2011, 29). Yksi mahdollisista uusista suuntautumisaloista on taiteen soveltava käyttö, jolla tarkoitetaan taiteen käyttämistä ei-taiteellisiin tavoitteisiin pääsemiseksi (Herranen ym. 2013, 14).

Myös digitalisaatio haastaa taiteilijoita niin osaamistarpeiden, kuin taiteen tuottamisen väylienkin osalta. Verkkoympäristö tarjoaa uusia alustoja jakaa taidetta, mutta samalla vaatii taiteen tekijältä uudenlaisia teknisiä taitoja ja tietämystä esimerkiksi eri alustoihin liittyvästä sopimustekniikasta. Digitalisaation myötä myös korkean ja matalan kulttuurin raja häviää. (Bredenberg ja Suonpää 2018.)

3 DIGITAALINEN TARINANKERRONTA

Digitaalisen tarinankerronnan prosessissa syntyvä digitarina on lyhyt video, jossa yhdistyvät valokuvat, teksti ja ääni. Digitarinoita työstetään työpajassa ohjaajan tai ohjaajien opastuksella. Useimmiten työpajan järjestäjää laitos tai organisaatio. (Juppi 2012, 196.) Valmiit digitarinat ovat usein henkilökohtaisia ja sisältävät syvällisiäkin merkityksiä.

Videoiden tekninen toteutus tehdään helppokäyttöisillä ohjelmilla, jotta menetelmä olisi mahdollisimman matalakynnyksinen ja käytettävissä myös tilanteissa, joissa ei teknistä osaamista ole paljon. Digitarinan idea on ehdottomasti enemmän sen sisällössä kuin teknisessä toteutuksessa. Menetelmää on kehitetty niin oppimistarkoitukseen kuin terapeutiseksi menetelmäksi (Jokinen ja Kojola 2015).

Digitaalinen tarinankerronta sai alkunsa Yhdysvalloissa ja sen kehittäjiä ovat performanssitaiteilija ja videotuottaja Dana Atchley sekä yhteisöteatterin ammattilainen Joe Lambert. He perustivat Center for Digital Storytelling -keskuksen vuonna 1994, jonka jälkeen menetelmä levisi pikkuhiljaa myös muualle maailmaan. (Digital Storytelling Finland.) Suomessa digitaalinen tarinankerronta ei ole vielä niin tuttu osallistavan median menetelmä, mutta maailmalla se on saanut suosiota erityisesti 2000-luvulla (Juppi 2012, 193).

Digitaalinen tarinankerronta on menetelmänä yhteisöllinen ja helposti sovellettavissa erilaisiin käyttötarkoituksiin ja erilaisille ryhmille. Digitarinat syntyvät työpajassa, joka kestää yleensä muutamia päiviä. Tärkeimmät työvaiheet ovat merkityksellisten valokuvien kerääminen, tekstin eli tarinan tuottaminen, tekstin äänitys sekä lopulta materiaallinen kokoaminen videoksi. Jo ennen pajan alkua pyydetään osallistujia keräämään itselleen merkityksellisiä kuvia videon kuvitukseksi. Työpajan alussa voi näiden merkityksellisten kuvien avulla tehdä tutustumiskierroksen, jossa jokainen esittelee kuvista yhden. Näin ryhmä käy tutuksi toisilleen ja varsinaisen digitarinan työstäminen ja jakaminen muun ryhmän kanssa saattaa olla helpompaa.

Tekstin tuottaminen koostuu useammasta kirjoitusvaiheesta: raakatekstin tuottamisesta kirjoitusharjoituksen avulla, sen läpikäymisestä esimerkiksi pienryhmässä ja puhtaaksi kirjoittamisesta. Koko prosessin ajan tärkeä merkitys on yhteisöllisyyden tunteella ja työpajan yleisellä tunnelmalla. Työpajan tunnelmalla on suuri vaikutus myös siihen, kuinka työpajan osallistujat kokevat työskentelyn ja minkälaisia merkityksiä prosessi heissä

herättää (Juppi 2012, 195-196). Siksi on perusteltua järjestää heti työpajan alussa tutustumisleikki tai muu tunnelmaa rentouttava ohjelma, kuten jo aiemmin mainitsinkin.

Digitaalista tarinankerrontaa voi hyödyntää pedagogisena menetelmänä oppilaitoksissa, kuten sitä käytämme opinnäytetyöhöni liittyvässä digitarinapajassakin. Menetelmä antaa oppilaille mahdollisuuden työskennellä perinteistä opiskelutapaa vapaammin ja käyttää omaa luovuuttaan (Jokinen ja Kojola 2015). Koko prosessin tuomien merkitysten lisäksi digitarinan tekeminen opettaa tekijöilleen myös teknisiä taitoja, kuten atk- ja editointitaitoja.

Digitaalinen tarinankerronta on parhaimmillaan ryhmän yhteishenkeä vahvistava ja henkilökohtaisella tasolla kehittävä sekä uusia näkökulmia avaava menetelmä. Digitarinapajan avulla voi tavoitella esimerkiksi ryhmän vuorovaikutuksen parantamista ja osallistujien oman identiteetin vahvistamista. Valmiit digitarinat voivat tuoda esille asioita, joita tekijät eivät välttämättä osaisi esimerkiksi suorassa haastattelussa kuvailla.

4 OMAELÄMÄKERRALLINEN TYÖSKENTELY

4.1 Mitä on omaelämäkerrallinen työskentely?

Omaelämäkerrallisessa työskentelyssä tarkastellaan omaa elämää ja tämän hetkiseen pisteeseen johtaneita tekijöitä. Olennaisia kysymyksiä ovat esimerkiksi: minkälainen on ollut polkuni? Miten olen päätenyt tähän? Mitkä asiat ovat olleet merkityksellisiä matkan varrella? Minkälainen olen ollut ja minkälainen olen nyt? Mihin haluan tästä jatkaa? Mitkä ovat tavoitteeni? Keskityn tässä kappaleessa erityisesti ammatilliseen omaelämäkerralliseen prosessiin, koska se on oman tutkimuksen kannalta merkityksellisin näkökulma ja sitä käytetään myös kuvataiteen opiskelijoille järjestämässämme digitarinapajassa.

Ammatillisissa opinnoissa omaelämäkerrallinen työskentely tarkoittaa omasta ammatti-indentiteetistä kertovan kehittymispolun luomista. Siihen kuuluu oman osaamisen, tarpeiden, kiinnostuksenkohteiden ja oppimisen pohdintaa. (Juppi & Tanskanen tulossa 2019.) Nämä ovat teemoja, joita käymme läpi myös kuvataiteen ensimmäisen vuoden opiskelijoiden digitarinapajassa.

Omaelämäkerrallinen ja omakuvallinen työskentely ovat hyödyllisiä, koska ihminen rakentaa minuuttaan koko elämän ajan. Tämänkaltaisen työskentelyn avulla voi päästä visuaalisen ilmaisun kautta kiinni asioihin, jotka saattaisivat muuten jäädä tiedostamattomiksi. Helppojen harjoitusten avulla omaan minäänsä ja elämäänsä voi saada uusia näkökulmia. (Erävaara ja Tanskanen 2013, 260.)

4.2 Omaelämäkerrallinen työskentely digitaalisessa tarinankerronnassa

Digitaalisessa tarinankerronnassa omaelämäkerrallinen prosessi käydään läpi valokuvien ja tekstiksi tuotetun tarinan keinoin. Tekstin kirjoittamista ohjaavat ennalta määrätyt kysymykset, joiden avulla tarinan tekijän on tarkoitus löytää elämäntarinastaan esille juuri ne asiat, jotka ovat hänen elämänkaarensa kannalta merkityksellisiä. Ammatillisesta näkökulmasta elämäkertaa tarkasteltaessa tärkeitä kysymyksiä ovat esimerkiksi: mitkä tekijät johtivat tähän alavalintaan? Minkälainen olen ammatissani? Mitkä ovat vahvuuteni työssäni? Mitä olen oppinut? Missä tilanteet ovat kehittäneet minua eniten? Miten haluaisin vielä kehittyä alallani?

Digitaalisen tarinankerronnan prosessissa omaelämäkerrallisuus alkaa tarinan kirjoittamisella, joka myöhemmässä vaiheessa äänitetään videon ääneksi. Koko elämän kattavan elämäkerran kirjoittaminen on mahdotonta, joten on tärkeää rajata kirjoitukselle teema tai näkökulma (Tanskanen 2011, 48). Tutkimassani kuvataiteen opiskelijoiden digitarinapajassa näkökulmaksi oli jo ennalta valittu opiskelijan matka kuvataiteen opintojen pariin.

Omaelämäkerrallinen työskentely auttaa oman ammatti-identiteetin, osaamisen ja vahvuuksien hahmottamisessa. Se on tärkeä osa ammattilaiseksi ja asiantuntijaksi kasvamista. Erityisen suuri merkitys tällaisella tietoisuudella on kulttuuri- ja taidealoilla, joissa henkilökohtainen identiteetti ja ammatti-identiteetti kytkeytyvät läheisesti toisiinsa vaikuttaen paitsi yksilöön, niin myös koko ammattiyhteisöön. (Juppi & Tanskanen tulossa 2019).

5 NARRATIIVINEN TUTKIMUS

5.1 Mikä on narratiivinen tutkimus?

Narratiivilla tarkoitetaan kertomusta. Narratiivisen aineistoin eli kertomusten piirteisiin kuuluu juonellisuus: tarinalla on alku, keskikohta ja loppu. Tutkimusaineistona narratiivisessa tutkimuksessa voi käyttää laajasti erilaisia aineistoja, kunhan niissä on havaittavissa edes jollakin tasolla kerronnallisuutta. (Puusniekka ja Saaranen-Kauppinen, 2006.) Juonella onkin tarinoiden analysoinnissa suuri merkitys, koska se muodostaa tarinaan ajallisen toimintaketjun. Tätä ketjua tarkastelemalla voi taas selvittää asioiden syy-seuraus-suhteita. (Löytönen.)

Narratiivinen eli kerronnallinen tutkimusote on siis menetelmä, joka keskittyy juuri tarinoiden tutkimiseen ja niistä esille tulevien asioiden ja piirteiden analysointiin. Narratiivinen tutkimus on tutkimusotteena väljä, jonka vuoksi sen sisältä ei pysty rajaamaan yhtä selvää ja tarkkaan rajattua ajattelutapaa. Mielenkiintoisia narratiivisen tutkimusotteen kannalta ovat erityisesti yksilöiden kokemien asioiden saamat merkitykset hänen elämänsä liittyvien tarinoiden kautta. Narratiivisessa tutkimuksessa ihmisten ajatellaan muodostavan koko identiteettinsä ja ymmärryksensä muuttuvien kertomuksen avulla. Näissä kertomuksissa henkilö käsittelee niitä merkityksiä ja asioita, joita hänellä itsessään ja elämästään on. (Huuhka ja Pöntinen.)

5.2 Narratiivinen tutkimusote digitarinoiden tarkastelussa

Narratiiviset menetelmät sopivat tutkimuksiin, joissa halutaan selvittää henkilöiden kertomia ajatuksia ja asioita heidän elämästään (Puusniekka ja Saaranen-Kauppinen 2006). Tämä tutkimusmenetelmä soveltuu siis hyvin digitarinoiden, niiden merkitysten ja niiden kertomien identiteettien analysointiin, koska kyse on digitarinoissa juuri tarinallisuudesta ja tarinoista.

Käytän opinnäytetyössäni tarkemmin narratiivista analyysia. Se on laadullinen tutkimusmenetelmä, jonka avulla pyritään hahmottamaan, minkälaisia kertomuksia tutkittavasta kohteesta kerrotaan tai miten tutkittavan ilmiön olemus, tässä tapauksessa opiskelijan ammatti-identiteetti, muodostuu hänen kertomansa tarinan kautta (Koppa Jyväskylän yliopisto 2015). Laadullisella eli kvalitatiivisella menetelmällä puolestaan tarkoitetaan

tutkimustapaa, jolla pyritään ymmärtämään jonkin tietyn asian merkityksiä ja ilmenemistapoja (Puusniikka ja Saaranen-Kauppinen 2006).

Jokainen työpajaan osallistunut opiskelija sai täytettäväkseen lomakkeen, jossa pyysin lupaa käyttää digitarinoita opinnäytetyön tutkimusaineistona. Työssä on viitattu siis vain niihin digitarinoihin, joihin luvan sain. Analyysissäni keskityin niin sanavalintoihin, juoniin, valokuviin kuin musiikkeihinkin. Tarinoihin ja sisältöihin viitataan tutkimuksessani anonyymisti.

5.3 Narratiivisen analyysin prosessi

Narratiivisen analyysin avulla muodostetaan ydinkertomuksia tai tyyppikertomuksia, joiden avulla voidaan tutkia, minkälaisia yleisiä ajattelu- ja toimintatapoja, merkityksiä ja asenteita kertomuksien kautta välittyy (Koppa Jyväskylän yliopisto 2015). Tutkimuksessani siis pyrin analyysin avulla löytämään asioita, piirteitä ja merkityksiä, jotka toistuvat digitarinoissa ja muodostavat niiden ydinkertomuksen. Näiden piirteiden perusteella voin muodostaa käsityksiä siitä, minkälaisia identiteettejä kuvataiteen opiskelijoiden digitarinoista on tulkittavissa.

Narratiivisen analyysillä voidaan myös pyrkiä muodostamaan kulttuurisia mallitarinoita. Mallitarinoiden avulla voidaan ymmärtää paremmin tietyn alan arvoja, toimintatapoja ja rakenteita. (Löytönen.) Näin voidaan siis saada arvokasta tietoa esimerkiksi tutkittavasta opiskelijaryhmästä.

Kiinnostavaa on toistuuko tarinoissa ja identiteeteissä samankaltaisia piirteitä, elämäntarinoita, ajatuksia, kokemuksia ja merkityksellisiä asioita. Myös opiskelijoiden ajatukset itsestään taiteilijana ja matkastaan taiteilijaksi ovat mielenkiintoisia. Onko opintoihin johtaneissa poluissa samankaltaisuuksia? Onko poluissa havaittavissa tiettyjä taitekohtia? Onko oman taiteilijuuden syntymisessä joitain useammassa tarinassa toistuvia piirteitä? Mistä nämä piirteet voisivat johtua? Minkälainen merkitys taiteella on opiskelijoiden elämässä ja oman identiteetin muodostumisessa ollut? Miten taide on ollut elämässä mukana ennen taiteen opintoja?

6 KUVATAITEEN OPISKELIJOIDEN DIGITARINAPAJA

6.1 Projektin kulku

Kuvataiteen ensimmäisen vuoden opiskelijoille pitämämme digitarinapaja aloitti reflektiivisen työskentelyn heidän opinnoissaan. Työpaja oli ensimmäinen laatuaan Taideakatemian kuvataideopiskelijoille, mutta YAMK-opiskelijoille samanlainen työpaja järjestettiin jo aiemmin vuonna 2018.

Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemian kuvataiteen koulutusohjelmassa on kuvataiteen ja valokuvan erikoistumisalat. Digitarinapajaan osallistui 21 opiskelijaa, jotka olivat kaikki aloittaneet kuvataideopinnot syksyllä 2018. Työpajapäivät järjestettiin lokakuussa 2018. Opiskelijat oli jaettu kahteen ryhmään ja molemmille ryhmille oli varattu kaksi seitsemän tunnin koulupäivää digitarinaprosessiin.

Työpajan alussa esittelin itseni ja opinnäytetyöni. Ensimmäisenä päivänä työpajassa tehtiin tutustumiskierros, jossa jokainen esitteli itsensä yhden itselle merkityksellisen kuvan avulla. Sen jälkeen opiskelijat tekivät raakatekstin kirjoitusharjoituksia, kirjoittivat digitarinan tekstisosuuden ja aloittivat ohjaajien kanssa tarinoiden äänitykset. Toisena päivänä äänitykset tehtiin loppuun, tarinat tuotettiin videoiksi yhdistämällä äänitetty tarina ja ennalta kerätyt merkitykselliset kuvat. Videoiden editoinnissa käytettiin ilmaista online-pohjaista WeVideo-ohjelmaa. Työpajan päätteeksi tarinat katsottiin yhdessä ja opiskelijat saivat täytettäväksi lupalomakkeet liittyen digitarinoiden mahdolliseen julkaisuun ja käyttöön aineistoina opinnäytetyössään. Työpajan lopuksi kävimme vielä opiskelijoiden ja ohjaajien tuntemuksia ja ajatuksia prosessiin liittyen läpi kuvakorttien avulla.

Oman tutkimustyöni aloitin jo työpajan aikana havainnoimalla opiskelijoiden työskentelyä ja työpajan tunnelmaa sekä tekemällä muistiinpanoja esimerkiksi käymämme kommenttikierroksen aikana. Työpajan jälkeen aloitin analysoimaan tutkimusmateriaaliani eli opiskelijoiden tekemiä digitarinavideoita. Tutkimuksen edetessä piti olla erittäin huolellinen sen suhteen, että opiskelijoiden anonyymiteetti säilyy, koska tutkimusaineisto sisälsi henkilökohtaisia ja tunnistettavia asioita.

6.2 Tavoitteet

Kuvataiteen koulutuksesta vastaavan organisaation eli Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemian näkökulmasta mielenkiintoinen asia tutkimuksessani on opiskelijoiden oppiminen. Minkälaisia taitoja digitarinapaja opetti heille? Minkälaisia merkityksiä se antoi opiskeluun? Avautuiko itsereflektion merkitys heille paremmin omaelämäkerrallisen työskentelyn myötä? Tuntuiko digitaalinen tarinankerronta mielekkäältä työskentelytavalta?

Nämä kysymykset liittyvätkin vahvasti päätutkimuskysymykseeni, joka on kuinka kuvataiteen ensimmäisen vuoden opiskelijat jäsentävät ammatti-identiteettiään digitarinatyöskentelyn avulla ja minkälaisia identiteettejä tarinoista on havaittavissa. Kiinnostavaa on myös analysoida sitä, onko identiteeteissä ja kuvataiteen opintoihin johtaneissa poluissa joitain useammassa tarinassa toistuvia tekijöitä.

Tavoitteena oli, että digitarinapaja tuntuisi opiskelijoiden mielestä mielekkäältä tavalta aloittaa reflektiivinen työskentely ja, että se auttaisi heitä hahmottamaan taiteilijaminänsä paremmin. Ammatti-identiteetti ei välttämättä ole vielä aivan selvä ajatus opintojen alussa, joten toivottavaa on myös, että digitarina työvälineenä auttaisi opiskelijoita pääsemään paremmin kiinni itsereflektiiviseen työskentelyyn, joka kuitenkin on läsnä läpi kuvataiteen opintojen ja tulevan työurankin aikana.

Hyödyllisenä lisänä digitarinapajalla toivottiin olevan myös opiskelijaryhmälle ryhmäytävä ja yhteishenkeä parantava vaikutus sekä teknisten taitojen kehittyminen, mutta näihin asioihin en ensisijaisesti opinnäytetyössäni keskittynyt.

7 TULOKSET

7.1 Kuinka työpaja sujui?

Digitarinatyöpaja sujui hyvin ja pääosin ennalta tehdyn suunnitelman mukaan. Kaikki opiskelijat saivat digitarinansa valmiiksi eikä suuria haasteita ilmennyt. Työskentelyyn käytettiin kaksi seitsemän tunnin koulupäivää. Se riitti, mutta aikaa olisi ihannetapauksessa ollut vielä vähän enemmän. Myös useampi opiskelija oli tätä mieltä. Toisaalta kävi myös ilmi, että reipas työtahti tuotti myös tehokkuutta, kun ei ollut aikaa jäädä liiaksi mietiskelemään.

Ongelmallisimmaksi asiaksi tutkimukseni osalta muodostui se, ettei opiskelijoita saapunut vapaaehtoiseen haastattelutilanteeseen työpajan jälkeen kuin yksi. Näin jouduin hie-
man muuttamaan alkuperäistä suunnitelmaani ja keskittymään tutkimuksessani digitari-
noiden sisällön analysointiin haastatteluiden sijaan. Analyysin lisäksi havainnoin opiske-
lijoita ja heidän työskentelyään jo digitarinapajan aikana sekä huomioin myös tämän yh-
den opiskelijan haastattelun.

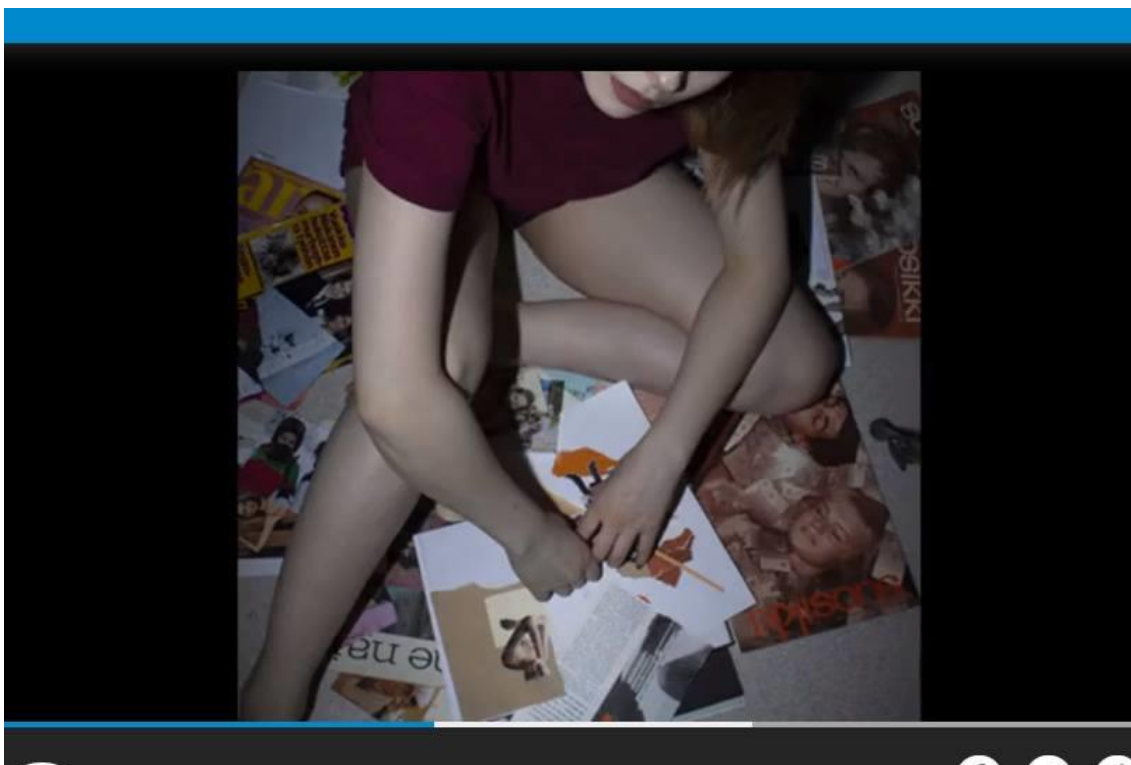
Sain opiskelijoilta analysoitavakseni 20 valmista digitarinaa. Jokainen opiskelija täytti lu-
palomakkeen, jossa kysyttiin lupaa käyttää työtä opinnäytetyöni tutkimusaineistoina. Ai-
neistona käytin vain töitä, joihin lupa oli annettu. Tutkimustulosten kuvitusmateriaalina
olen käyttänyt kuvia siihen kirjallisen luvan antaneiden opiskelijoiden digitarinoista.

Jokaisessa digitarinassa aiheena oli siis oma matka kuvataiteen opintoihin. Teoksista
yksi oli englanninkielinen ja muut suomenkielisiä. Käytin tutkimustyössäni narratiivista
analyysia, jonka avulla analysoin digitarinoissa esiintyviä, toistuvia ja merkityksiä luovia
piirteitä sekä vertailin tarinoita keskenään sekä pohdin esille tulleiden asioiden syy-seu-
raus-suhteita ja merkityksiä. Pyrin löytämään yhtäläisyyksiä sekä toisaalta erottelemaan
erilaisia identiteettejä. Haasteellisinta oli tulkita tarinoita, joissa asioita oli käsitelty abst-
raktimmin, vertauskuvallisesti tai itsestään etäännyttäen.

7.2 Valmiiden digitarinoiden analysointi

Tietyt sanat ja teemat toistuivat useissa digitarinoissa. Sanat ”levottomuus”, ”uteliaisuus”
ja ”lapsuus” olivat esillä monissa teoksissa. Lähes jokainen tarina kertoi myös jollain

tavalla siitä, miten ennen kuvataiteen opintoja on ollut tavalla tai toisella eksyksissä itsensä kanssa, väärässä ammatissa tai kaivannut paikkaa, jonne kuuluu. Moni mainitsi matkustelleensa ennen opintoja. Myös perhe tai ystävät mainittiin useassa teoksessa. Moni tarina alkoi suoraan lapsuudesta tai lapsuudessa vallinneista ajatuksista, joka taas myötäilee hyvin käsitystä narratiivin eli tarinan juonellisuudesta ja alku- sekä loppupisteestä.



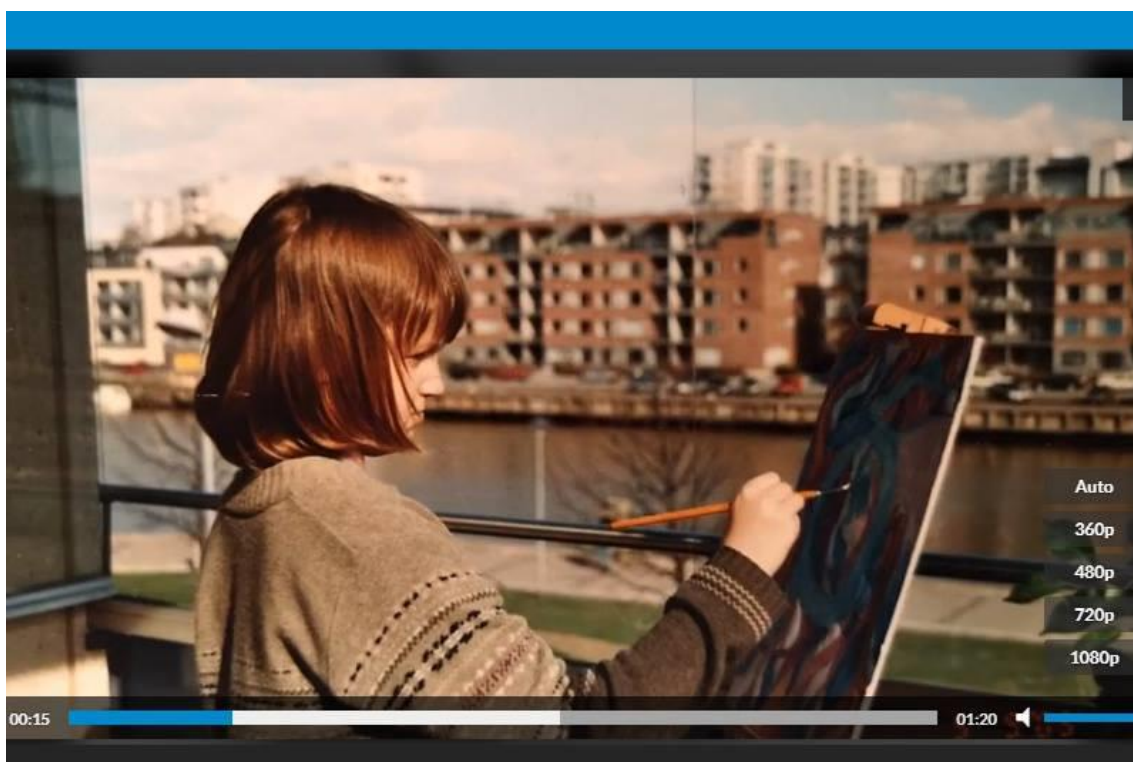
Kuva 1. Kuvataiteen opiskelijoiden digitarinoissa oli nähtävissä jokaisen oma persoona, mutta silti paljon samankaltaisuuksia tarinoiden välillä.

Taidetta kuvaillaan tarinoissa omaksi jutuksi, arjesta pakenemisen keinoksi, tunteiden purkamisen tavaksi, terapeutiseksi ja rauhan tuojaksi. Lähes poikkeuksetta taiteen mainittiin olleen läsnä elämässä lapsuudesta tai nuoruudesta asti. Taidetta oli kuitenkin tehty lapsuudessa ja nuoruudessa hyvin monella eri tavalla: osa valokuvasi, osa piirsi, osa teki kuvanveistoa ja osa maalasi.

Valtaosa opiskelijoista kuitenkin palasi digitarinassaan lapsuuden muistoihin, ensimmäisiin piirustuksiin tai valokuviin, vanhempien tai läheisten sanoihin sekä lapsuuden haa-veammatteihin. Lapsuudella ja kouluvuosilla oli monissa tarinoissa suuri merkitys, monilla ajatus taiteilijuudesta oli syntynyt juurikin näinä aikoina. Useammassa tarinassa myös mainittiin kommentteja, joita henkilö oli taiteilijan ammattia pohtiessaan muilta

saanut. Kommentteja oli saatu etenkin perheenjäseniltä ja tutuilta. Osa kommenteista oli kannustavia, osa taiteilijan urasta haaveilevalle lannistavia. Havaittavissa oli jossain määrin ulkopuolelta kumpuavaa epäilystä taiteilijan ammatissa pärjäämistä kohtaan. Tämä havainto on helposti rinnastettavissa aiemmissa kappaleissa käsiteltyyn taidealan ammattien murroksessa olevaan työtilanteeseen, jossa esimerkiksi rahoitusta voi olla vaikea saada.

Vain harvasta tarinasta kävi ilmi, että matka taiteilijaksi ja taiteen opintoihin olisi ollut kuitenkin alusta asti aivan selvä, vaikka kannustusta siihen suuntaan olikin moni opiskelija saanut.

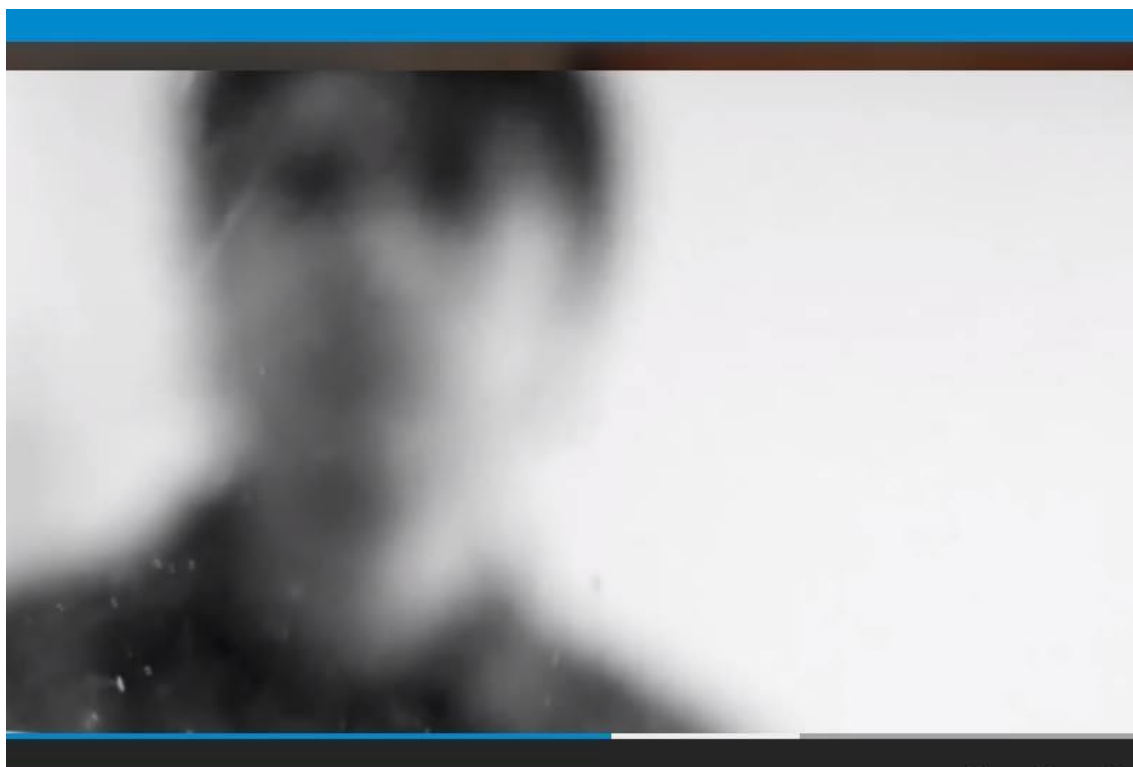


Kuva 2. Suurin osa opiskelijoista oli harrastanut taidetta lapsesta asti.

Enemmän havaittavissa oli vuosien varsilla vallinnutta epävarmuutta, kokeilemista, matkustelua, itsensä etsimistä, jopa väsymystä ja toiseen ammattiin kouluttautumista kuitenkin niin, että taiteen tekeminen on kulkenut aina elämässä mukana ja jopa auttanut hankalampienkin elämänvaiheiden yli. Matka taiteilijaksi oli useimmiten seurausta vuosia jatkuneesta taiteen harrastamisesta.

Digitarinoiden perusteella kuvataiteen opintoihin hakeutuva haluaa myös kokea ja nähdä paljon. Tähän liittyy jo mainittu uteliaisuus, joka taas voisi juontaa juurensa luovuudesta ja halusta etsiä inspiraatiota ympäristöstä.

Kuvataiteen opintojen aloittamista tai kuvataiteen tekemistä tarinoissa kuvailtiin muun muassa seuraavanlaisin lausein: ”polkuni alkoi hahmottua”, ”maailmaa jäsennettävä taiteen kautta”, ”taidetta tehdessäni en ikinä kyllästy”, ”ei tarvinnut kulkea enää vastavirtaan”, ”teen vihdoin sitä mitä haluan” ja ”tuntee olevansa oikeassa paikassa.” Opintojen aloitus tuntuikin olevan opiskelijoille uusi, ahdistukseen tai eksyksissä olemiseen helpotuksen tuova etappi elämässä. Tarinoista oli havaittavissa, että koulu on paikka, jossa saa olla oma itsensä, vapaa ja samankaltaisten ihmisten ympäröimä. Yhdestäkään tarinasta ei käynyt ilmi, että kuvataiteen opinnot olisivat jollain tavalla epävarma tai epämieluisen vaihtoehto, vaan se oli kaikille enemmänkin pitkään toivottu ja tavoiteltu päämäärä.



Kuva 3. Digitarinoissa esiintyi laaja skaala erilaisia tunteita laidasta laitaan.

Yleisesti tie kuvataiteen opintoihin oli digitarinoiden perusteella juurikin matka, joka sisälsi oman paikkansa etsimistä, intohimoa taidetta kohtaan, pakenemista todellisesta maailmasta, kokemusten keräämistä ja niiden kautta päättymisen kuvataiteen

koulutukseen. Tarinoista oli havaittavissa jonkin verran negatiivisia tunteita kuten ahdistusta, ihmetystä, väsymystä, kiinnostuksen puutetta tai yksinäisyyttä. Vallitseva tyyli oli kuitenkin myös se, että tarinan loppua ja kuvataiteen opiskelun aloitusta kohden tunnelma muuttui helpottuneeksi, iloiseksi, onnelliseksi ja rentoutuneeksi.

Tarinoissa toistui selvästi tyyppitarina, jossa nuori, hieman yli tai alle 20-vuotias henkilö etsii itseään, kierteleehän maailmaa, kokeilee erilaisia asioita, mutta kaipaa silti samalla koko ajan jotakin muuta (tässä tapauksessa taiteen tekemistä.) Usealle oli selvää jo varhain, että taiteen tekeminen on se juttu, joka tekee onnelliseksi, mutta silti meni vuosia ennen kuin varsinaisten opintojen pariin päätyi. Taiteilijana moni koki ehkä olevansa vielä hieman keskeneräinen, mutta havaittavissa oli silti selkeitä päämääriä ja tietoisuutta siitä, missä on hyvä. Tyypillistä oli myös tietää mihin taiteenalaan on suuntautunut. Kuvataiteen opintojen aloittaminen oli tyyppitarinassa etappi, jossa henkilö vihdoinkin on löytänyt itsensä. Tulevaisuuden suunnitelmista ja haaveista ei tarkemmin maininnut kukaan opiskelijoista.

Edellä kerrotun perusteella voisi ajatella, että oman alan eli taideammatin puuttuminen on aiheuttanut opiskelijoissa eksymisen tunnetta ja ajatuksia siitä, ettei oikein tiedä mihin tässä elämässä kuuluu. Havainnointini perusteella kuvataiteen opiskelijoiden joukossa on nähtävissä monia, vahvoja eri persoonia. Myös siis oman taiteellisen persoonan soveltaminen taidealan ulkopuolelle on voinut aiheuttaa nuorena haparointia ja epävarmuutta. Samalla hakeutuminen kuvataiteen opintojen pariin ei välttämättä ole ollut helppo tai selvä valinta, koska taiteilijana itsensä elättämisen haasteista puhutaan paljon, kuten myös tarinoista kävi ilmi.

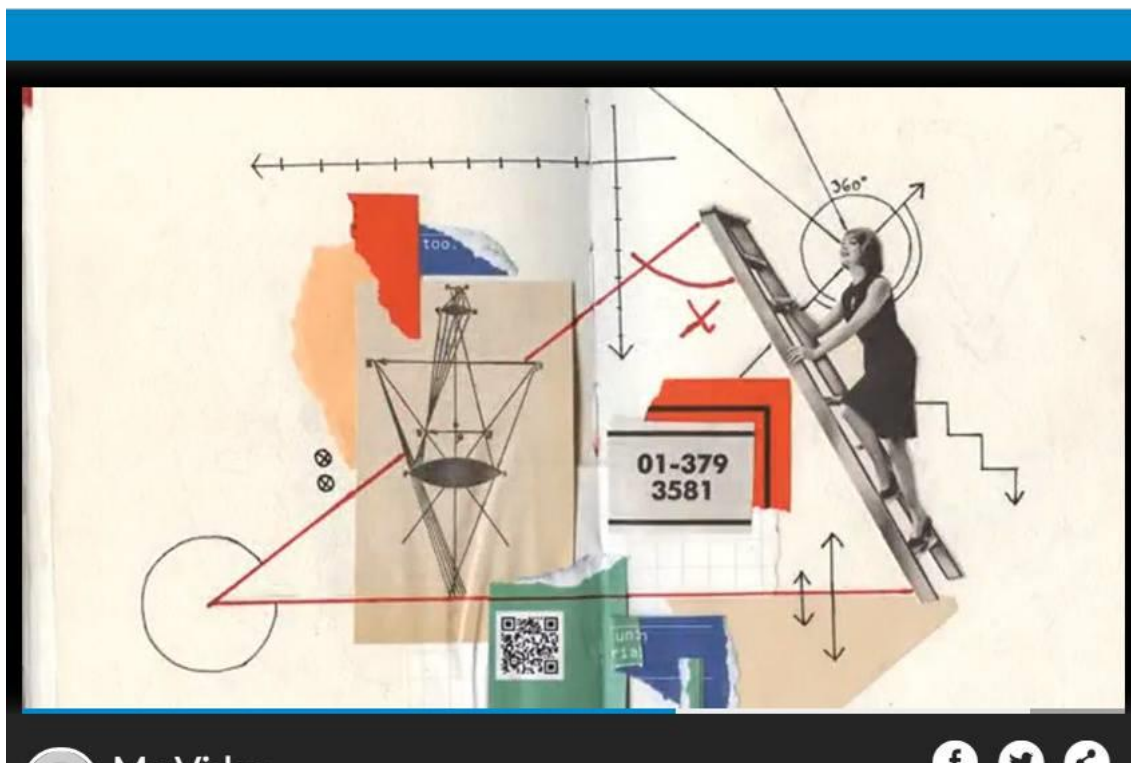
Erityisen merkityksellisiksi asioiksi opiskelijoiden matkalla muodostui lopulta lapsuuden muistot, perhe, omat ensikosketukset taiteen tekemiseen, teinivuodet, uteliaisuus ympäristöä kohtaan ja intohimo taiteeseen.

7.3 Kuvataiteen opiskelijoiden kokemus

Digitalinapajan loppuksi pidetyn keskustelukierroksen jälkeen pohdittiin myös sitä, minkälaiselta työpaja tuntui ja minkälaisia tunteita se opiskelijoissa herätti. Digitalina työvälineenä ei ollut ennen työpajaa opiskelijoille niin tuttu ja suhtautuminen siihen oli ennen työpajan alkamista ollut osittain epäileväinen. Työpajan päätyttyä opiskelijat kuvailivat

kuitenkin kommenttikierroksella kokemusta kivaksi, hauskaksi, kiinnostavaksi ja yllättävän antoisaksi.

Opintojaksoon osallistuneen opiskelijan mukaan digitarinatyöpaja sopi hyvin vasta aloittaneiden opiskelijoiden syksyyn. Hänen mielestään se toi kaivatun pysähtymisen muutoin hektiseen opiskeluun. Hän koki myös kahden päivän intensiivisen itsensä tutkiskelun hyödyllisenä opintoja ajatellen.



Kuva 4. Digitarinoissa oli esillä paljon opiskelijoiden itsensä tekemää taidetta.

Digitarinaprosessia pidettiin tulevaisuutta ajatellen hyödyllisenä, mutta ei välttämättä niin helppona prosessina. Tarinan tekninen toteutus tuntui opiskelijoiden mielestä helpolta. Itsensä arvioiminen ja tarinan kirjoittaminen sen sijaan vaativammalta ja sitä kuvailtiin esimerkiksi "portaiden nousuna" ja "tunteiden hyökyaaltona." Myös haastateltavani koki oman osaamisen ja taiteilijaminän arvioinnin hankalana, mutta samalla sai siihen uusia näkökulmia digitarinaprosessin kautta. Tarina ja ääni koettiin kuvaa ja videota vieraampana työkaluna.

Esille nousi myös digitaalisen tarinankerronnan yhteisöllinen näkökulma. Opiskelijat kuvailivat esimerkiksi, että tarinoiden avulla pääsi lähelle toisia opiskelijoita ja niiden avulla

tutustui toisiin vielä paremmin. Digitarinaa pidettiin helppona tapana jakaa itsestään asioita muille.

Havaintojeni perusteella tunnelma digitarinapajojen päättymishetkellä oli rentoutunut, iloinen ja jopa vitsikäs. Oli havaittavissa, että opiskelijoiden mielikuva digitaalisesta tarinankerronnasta muuttui koko ajan positiivisemmaksi työpajan edetessä ja tarinoiden merkityksellisyys kävi ilmi parhaiten vasta niitä katsellessa.

Haastattelemani opiskelijan mielestä digitarinapaja kannattaisi sisällyttää tulevinakin vuosina kuvataiteen ensimmäisen vuosikurssin opintoihin. Hän piti myös digitarinaa erittäin sopivana menetelmänä juurikin reflektiiviseen työskentelyyn, mutta toisaalta ajatteli myös, että sitä voisi käyttää myös muissakin tarkoituksissa kuvataiteen opinnoissa. Myös opintojakson toteuttamisajankohta vaikutti sopivalta ja tarpeelliselta reflektiivisen työskentelyn aloittamiselle sekä intensiiviselle työpajajaksolle.

8 LOPUKSI

Digitaalinen tarinankerronta reflektiivisenä työvälineenä kuvataiteen opinnoissa oli kokonaisuudessaan toimiva ratkaisu. Itsearviointitaidoille on selvästi tällä ammattikentällä tarvetta ja digitarinatyöpaja on reflektiivisen työskentelyn alkuvaiheeseen sopivan kevyt tapa työstää kyseisiä taitoja. Se oli opiskelijoiden mielestä alun epäilysten jälkeen kuitenkin mielekäs ja helppo tapa työskennellä. Työpajan ohjaajana olin tyytyväinen työpajassa vallinneeseen positiiviseen tunnelmaan ja siihen, että tarinoihin todella käytettiin aikaa ja vaivaa. Saamamme palaute oli hyvää ja jokainen opiskelija onnistui työssään. Valmiista tarinoista todella välittyi jokaisen opiskelijan oma persoona, mutta myös yhtäläisyyksiä omaelämäkerrallisen polun tiimoilta.

Ongelmallista saattaa olla se, että ammatti-identiteetti on vasta opintonsa aloittaneille haastava käsite. Toisaalta juuri tästä syystä reflektiivinen työskentely ja oman taiteilijaminän pohtiminen on erittäin hyödyllistä jo alkuvaiheessa opintoja. Oma digitarina pitää myös toteuttaa ajatuksella, jotta sillä pystyy itseään, taitojaan ja polkujaan tarkastelemaan. Tässä ei kuitenkaan mielestäni ollut kuvataiteen opiskelijoiden työpajassa ongelmaa, sillä tarinat oli ajalla ja ajatuksella tehtyjä.



Kuva 5. Digitarina toimi reflektiivisenä työvälineenä hyvin.

Vieläkin syvällisempiä tarinoita tehdäkseen työaika tulisi ehkä olla enemmän, kuin tässä tapauksessa ollut kaksi päivää. Ammatti-identiteetin kehittymisen tärkeydestä olisi voinut myös pitää työpajan alussa lyhyen teoreettisen osuuden, jolloin myös opiskelijoille olisi avautunut paremmin se, miksi tämä työskentely on heille tärkeää ja minkälainen merkitys itsereflektiolla on ammattitaiteilijalle.

Tutkimusmetodini olisi pitänyt miettiä paremmin ja vapaaehtoiseen ryhmähaastatteluun osallistuvat palkita jollain tavalla, jotta heitä olisi sinne saapunut. Myös digitarinoiden analysointi toimi tässä tapauksessa havainnoinnin rinnalla, mutta pienryhmähaastattelut olisivat tuoneet toivotun lisän lopputulokseen. Toisaalta digitarinoiden analysointi oli erittäin mielenkiintoista ja niistä kävi ilmi asioita, joita ei ehkä kasvokkain tapahtuneessa haastattelutilanteessa olisi tullut ilmi. Digitarinoiden analysointi on myöskin melko uusi tapa tutkia, joten senkin vuoksi mielenkiintoinen. Digitarinoiden avulla pääsi myös todella lähelle opiskelijoiden ajatuksia ja tuntemuksia. Riskinä tietenkin aina se, että tarinaa tulkitsee jollain tavalla väärin, kun käytössä oli abstrakteja ilmaisuja ja itsensä tarkastelemista erilaisista näkökulmista ja todellisuudesta etäännyttäen.

Valmiista digitarinoista oli havaittavissa se, että opiskelijat olivat todella pohtineet ammatillista matkaansa, itseään taitelijana ja tekijöitä, jotka ovat heidät kuvataiteen koulutukseen tuoneet. Aivan niin kuin tutkimuksessa oli tavoitteenakin. Koen, että jo pelkästään tästä pohdiskelusta on heille hyötyä kuvataiteen opinnoissa ja tulevassa ammatissakin. Jatkossa itsereflektointi lienee myös helpompaa, kun siitä on kokemusta.

Opiskelijoiden elämäkerrallisissa poluissa sekä identiteeteissä oli myös yllättävän paljon yhtäläisyyksiä, joka on tutkimustietona erittäin mielenkiintoista erityisesti oppilaitokselle ja siitä voi olla hyötyä ajatellen kuvataiteen koulutusohjelmaa.

LÄHTEET

- Ansio, H. & Houni, P. 2013. Teoksessa Heli Ansio & Pia Houni (toim.) Taiteilijan työ. Taiteilijan hyvinvointi taidetyön muutoksessa. Viitattu 24.9.2018.
http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/132110/Taiteilijan_tyo.pdf?sequence=1&isAllo-wed=y
- Ansio, H. & Houni, P. 2014. Taiteilijan ammatti tänään – tietoja, taitoja, diskursseja. Yhteiskuntapolitiikka 79:4. Viitattu 29.11.2018.
<https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/125323/houni.pdf?sequence=1>
- Bredenberg, T. & Suonpää, J. 2018. FAQ – Taiteen digitaaliset toimintaympäristöt. Tampereen ammattikorkeakoulun julkaisuja. Viitattu 28.11.2018.
<http://julkaisut.tamk.fi/PDF-tiedostot-web/B/105-FAQ-Taiteen-digitaaliset-toimintaymparistot.pdf>
- Digital Storytelling Finland. Viitattu 7.11.2018.
<http://dstfinland.ning.com/page/mik-on>
- Erävaara, T. & Tanskanen, I. 2013. Teoksessa Heli Ansio & Pia Houni (toim.) Taiteilijan työ. Taiteilijan hyvinvointi taidetyön muutoksessa. Viitattu 28.11.2018.
http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/132110/Taiteilijan_tyo.pdf?sequence=1&isAllo-wed=y
- Feinik, P. 2011. Taiteen moniottelijat. Suomalaisten ammattitaiteilijoiden työnkuvan muotoutumisen tulevaisuudenodotukset sekä asenteet managerointiin ja liiketoimintaosaamiseen. Pro gradu -tutkielma, kulttuuripolitiikan maisteriohjelma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, Taiteen ja kulttuurintutkimuksen laitos. Viitattu 28.11.2018.
https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/37140/6/URN_NBN_fi_jyu-2011122311847.pdf
- Herranen, K.; Houni, P. & Karttunen S. 2013. ”Pitäisi laajentaa työalaansa” Kuvataiteilijan ammattirooli ja osaamistarpeet tulevaisuuden työelämässä. Viitattu 24.9.2018.
https://www.cupore.fi/images/tiedostot/kuvataiteilijan_ammattirooli_ja_osaamistarpeet.pdf
- Huuhka, E. & Pöntinen, R. Aikaa 3, tiivistelmä. Viitattu 8.11.2018.
<http://hanna.vilka.fi/wp-content/uploads/2011/12/Narratiivinen-tutkimus.pdf>
- Jokinen, S. & Kojola, A. 2015. Digitaalinen tarinankerronta oppimisessa sekä tietoverkot. Viitattu 25.9.2018.
<https://people.uta.fi/~ak96136/IPOPP/index.html#2.0>
- Juppi, P. 2012. Digitaalinen tarinankerronta nuorten osallisuuden ja identiteettityön välineenä. Teoksessa Johanna Krappe, Terttu Parkkinen & Anna Tonteri (toim.) Moving In! Art-Based Approaches to Work with the Youth. Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 24.9.2018.
<http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522162267.pdf>
- Juppi, P. & Tanskanen, I. Tulossa 2019. Julkaistaan Turun ammattikorkeakoulun Puheenvuoroja-sarjassa alkuvuodesta 2019. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.
- Kasvio, A. 2013. Teoksessa Heli Ansio & Pia Houni (toim.) Taiteilijan työ. Taiteilijan hyvinvointi taidetyön muutoksessa. Viitattu 24.9.2018.
http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/132110/Taiteilijan_tyo.pdf?sequence=1&isAllo-wed=y
- Koppa, Jyväskylän yliopiston kurssi- ja oppimateriaalipolku, 2015. Viitattu 8.11.2018.
<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetel-mat/narratiivinen-analyysi>

Löytönen, T. Artikkel: Sosiaalisen konstruktionismin lähtökohdat. Viitattu 28.11.2018.
<http://www.xip.fi/tutkija/0402b.htm>

Puusniekka, A. & Saaranen-Kauppinen, A. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 28.11.2018.
https://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L1_2.html

Rensujeff, K. 2015. Kuvataiteilijoiden, kuvataiteen monialaisten, valokuvataiteilijoiden ja media-taiteilijoiden tulotaso ja tulonmuodostus 2000-luvulla. Liite Opetus- ja kulttuuriministeriön loppu-raportissa Taidenäyttelyiden järjestämiseen liittyvistä sopimus- ja korvauskäytännöistä. 2016. Viitattu 26.9.2018
<https://minedu.fi/julkaisu?pubid=http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-389-7>

Tanskanen, I. 2011. Teoksessa Tanskanen Ilona (toim.) Omakeuva on jokaisen kuva. Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 61. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Tanskanen, I. 2018. Keskustelu. Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemiaan kuvataiteen lehtori Ilona Tanskasen kanssa keskusteli 21.9.2018 Julia Lehtilä.

Haastattelukysymyksiä kuvataiteen opiskelijoiden digitarinapajaan liittyen

- Miten tärkeänä pidät oman osaamisen arviointikykyä kuvataiteen opinnoissa/ammattissa?
 - Tuntuuko oman ”taiteilijaminän” hahmottaminen hankalalta vai helpolta tässä alkuvaiheessa opintoja?
- Toiko digitarinan tekoprosessi esiin jotakin uutta itsestäsi tai matkastasi (taiteilijana)? Mitä?
- Oliko asioita helpompia tarkastella tarinan ja kuvan keinoin kuin vaikkapa perinteisesti keskustelemalla?
- Oliko digitarinapaja mielekäs tapa työskennellä?
- Minkälainen tunnelma digitarinapajan aikana mielestäsi vallitsi?
- Kannattaisiko työpaja sisällyttää kuvataiteen opintoihin tulevinakin vuosina?
- Risut/Ruusut

