

# Etäohjauksen digihyppy

uusia mahdollisuuksia esitystaiteen hankkeessa

Anna Luttinen

**Kulttuurituotannon yamk**  
**60 op**

**Opinäytetyö**



HUMANISTINEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

# TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Kulttuurituotannon yamk

---

Tekijä: Anna Luttinen

Opinnäytetyön nimi: Etäohjaamisen digihyppy, uusia mahdollisuuksia esitystaiteen hankkeessa

Sivumäärä: 49 sivua ja 4 liitesivua

Työn ohjaaja: Pekka Vartiainen

Työn tilaaja: Esitystaiteen keskus

---

Kehittämistyöni tavoitteena on tutkia etätyöskentelyyn liittyviä ongelmia ja mahdollisuuksia sekä kehittää niitä taiteen etäohjaamisen työmenetelmiä ja -tapoja, joita käytetään esitystaiteen hankkeessa. Koronapandemian ja siihen liittyvien toimenpiteiden, kuten opetuksen lähikontaktikieltojen, vuoksi etäohjaamisesta on tullut kulttuurin ja taideopetuksen kentällä yksi tärkeimmistä keinoista ylläpitää nuorten osallistamista kulttuuritoimintaan. Etäohjaaminen ja digitaalisten taitojen haltuunotto verrattain lyhyessä ajassa ovat kuitenkin asettaneet haasteita myös työn tilaajan eli Esitystaiteen keskuksen, hankkeelle. Sen lisäksi myös hankkeen yhteistyökumppanit eli kasvukeskusten ulkopuolelle sijoittuvat pienet kunnat, ovat joutuneet mukaan tähän muutosprosessiin.

Digitaaliseen kulttuuritoimintaan osallistuminen ei ole ollut yksiselitteisen selvää, mutta koska se on yksi tärkeimmistä "tulevaisuustaidoista", koin tarvetta tutkia sitä taidehankkeen näkökulmasta ja varsinkin kuinka näitä voi sovittaa esitystaiteen etäohjaamisen kontekstiin. Koska esitystaide ja sen etäohjaaminen nuorille on vielä aika uutta taiteen ohjauksessa, olen käyttänyt viitekehystenä taideopetusta, sosiaalisen median opetusta sekä mediakasvatusta. Edellisen lisäksi olen tutkinut etätyöskentelyä sivuten työelämää yleisesti. Vertailukohteena olivat myös esitystaiteen ryhmän Toisissa tiloissa tekemät kaksi etäohjaus-tapahtumaa sekä hankkeen aikaisempien vuonna 2020 toteutettujen etätyöpajojen vertailu keväällä 2021 tapahtuviin työpajoihin.

Opinnäytetyöni on tapaustutkimus, jonka periaatteiden mukaisesti olen tutkinut lähestyttävää aihetta ensin tutustumalla siitä kertovaan lähdekirjallisuuteen, verkkojulkaisuihin ja muiden kirjoittamiin opinnäytetyöjulkaisuihin, peilaten sitä tähän nimenomaiseen tapaukseen eli esitystaiteen hankkeen, Sata salaisuutta, etäohjaukseen. Aineiston keruumenetelminä käytin haastatteluita, kyselyitä ja havainnointia sekä hankkeen aikaisempaa raportointia etäohjaamisesta. Haastattelemani ihmiset koostuivat hankkeen ohjaajista, esitystaiteen taiteilijoista sekä asiantuntijoista.

Opinnäytetyöni lopputuloksena esitän hankkeelle etäohjauksen kehittämisehdotuksia. Niitä ovat a) digitaalisiin taitoihin perehtyminen esimerkiksi kouluttautumalla, b) etätyöhön asennoituminen ja omien asenteiden tarkastelu, c) nuorten ottaminen mukaan etätyöskentelyn suunnitteluun, d) verkostoituminen ja yhteistoiminta muiden alan toimijoiden sekä digitaalista palvelutuotantoa tarjoavien tahojen kanssa. Varsinaista kokeilua ei valitettavasti käytännössä

---

---

päästy tekemään, sillä koronarajoitukset kevään 2021 aikana estivät tämän. Toisaalta koen, että itse etäohjauksen tarkastelu on tuottanut uutta materiaalia alalle ja jo aineiston hankintaprosessin aikana on tapahtunut reagointia siihen, millaisia asioita etäohjauksessa voidaan ottaa jatkossa huomioon.

Etätyö taiteen kentällä tulee olemaan tulevaisuutta. Näinollen taiteilijoiden digitaalisen osaamisen taso olisi oltava vähintäänkin sellainen, että hän pystyisi sekä ohjaamaan että lähettämään esityksiä muille. Vaikka koronaepidemia ajan mittaan saataisiinkin hallintaan, ovat kulttuurin tuottamisen hiilijalan jäljet ilmastonmuutokseen edelleen huomioitava ja siksi ajankohtaisia. Etäohjaus on tärkeää myös taiteen saavutettavuuden kannalta. Jo hankkeen työpajaprosessien aikana on tullut todistettua se, kuinka tärkeää taiteen levittäminen on. Taide on yksi olennaisimmista vaikuttajista siihen kokemukseen, kuinka onnellinen olen ja kuinka hyvinvoivaksi koen itseni. Joten - vaikka tutkimuksen kohderyhmänä olivat nuoret - taiteen saavutettavuuden vaikutukset ovat samanlaisia jokaiselle meistä.

---

Asiasanat: esitystaide, etätyö, medialukutaito, sosiaalinen media, tietotekniikka, taidepedagogiikka <http://finto.fi/ysa/fi/>

## ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Master`s Degree Programme in Cultural Management

---

Author: Anna Luttinen

Title: The leap to Digital teaching, new possibilities for the project of live-art

Number of Pages: 49 and 4 attachment pages

Supervisor(s): Pekka Vartiainen

Subscriber(s): Esitystaiteen keskus, Performance Center

---

The goal of my thesis is to research the problems and possibilities in digital remote teaching and to develop those methods and ways of working in a live art project.

Because of the coronavirus pandemic and the many prohibitions associated with it, remote teaching has become one of the most important ways to uphold the attendance to cultural and art activities among young people. However, bringing in the new methods of digital remote teaching in this relatively short period has been a challenge for the organizer, Performance Center. The cooperation partners which are located in small communities, far away from growing cities, have also been forced to get involved in this process of change.

It hasn't been straightforward participate in remote art activities, but because it is one of the most important "skills of the future", I felt that it is useful to research it from the viewpoint of art projects and especially how it can be fitted into the context of live art. Because there have been so few live art projects related to youth culture and especially with remote digital direction, I have chosen as a general framework the concepts of art education in general, as well as social media and media education.

I have also studied working from home in general. As a target for comparison I have used remote performances by the Other Spaces live art group and two remote workshop processes of the Hundred Secrets project, of which the first one was made in 2020 and the second one spring 2021.

My thesis is a case study, and following its principles I have researched the topic first by studying relevant reference literature, internet publications and other theses, reflecting those with the context of remote teaching in this particular live art project, Hundred Secrets.

As methods of obtaining research material I have used interviews, questionnaires, my own observations, and previous reports about remote teaching in the project. The people I interviewed, were the educators and directors of this project, artists working in the domain of live art, and experts of information technology.

As part of the conclusions of my thesis I present proposals for development for remote teaching in the project. There proposals are a) improving digital skills for example with additional education, b) positioning oneself towards remote work and reflecting on one's own attitudes, c) involving the young people in the planning of remote working, and d) networking and cooperation with others in the same field and with providers of digital services.

Unfortunately, due to the restrictions and cancellations caused by the coronavirus

---

---

pandemic, it has become impossible to perform the workshop experiments that were planned for this spring 2021. On the other hand, I feel that the examination of this subject has brought new material into the field, and for instance during the interviews, there have already been reactions and self-reflections about which kind of things one should keep in mind in the long run.

Remote working will be part of our future also in the domain of live art. So the abilities of live artists in using digital remote working methods should be at least on a level where they can produce and perform performances and give directions to the audiences. Even if and when the coronavirus situation will be brought under control, remote working methods will remain relevant in coping with climate change and managing the carbon footprint of cultural production.

Remote working is also important from the viewpoint of live art accessibility. The importance of introducing people to art and encouraging them to get involved, has become evident during this process of digital workshops. Art is one of the most evident ways to influence happiness and well-being. So, although the target group in this study was the young generation, the effects and influences of art accessibility are similarly to everyone of us.

---

Keywords: write 3-7 english keywords here: live art, performance art, digital work, media literacy, social media, art pedagogy, information technology <http://finto.fi/ysa/fi/>

## SISÄLLYS

### TIIVISTELMÄ

1	JOHDANTO.....	8
1.1	Tutkimuskysymykset, viitekehys ja tutkimusmenetelmät.....	9
2	KÄSITTEISTÄ.....	10
2.1	Esitystaide.....	10
2.2	Esitystaiteen hanke Sata salaisuutta.....	12
2.2.1	Hankkeen toiminnasta.....	13
2.2.2	Työn tilaaja, Esitystaiteen keskus.....	15
3	DIGITAALISUUS JA SEN KÄYTTÖ TAITEESSA.....	16
3.1	Digitalisaatio kulttuurituotannon muuttajana.....	16
3.2	Digitaalisen yleisötyön ongelmia, uhkakuvia ja haasteita.....	17
3.3	Digitaalisen yleisötyön mahdollisuuksia.....	17
3.4	Benchmarking, Folda-hautomo.....	19
4	ETÄTYÖSKENTELY.....	20
4.1	Mitä etätyöskentelyyn liittyy?.....	20
4.2	Etätyöskentely koulutuksen käytössä.....	22
4.2.1	Mediakasvatus ohjaamisen tukena.....	24
4.2.2	Sosiaalisen median tuomia ongelmia.....	24
4.2.3	Taiteen etäohjaaminen ja vuorovaikutus.....	25
4.2.4	Verkkotekniikka.....	26
5	DIGITAALISESTA TAITEEN KANAVOINNISTA.....	27
5.1	Digitaalisen etätyöskentelyn kolmiulotteisuus.....	27
5.2	Etäohjauksella eteenpäin – Tripit toisissa tiloissa.....	27
5.3	Kyselyn tuloksia.....	28
5.3.1	Suunnittelu.....	28
5.3.2	Tekninen käytäntö.....	28
5.3.3	Sisältö.....	29

5.3.4Saavutettavuus.....	30
5.3.5Muita huomioita.....	30
5.3.6Palautteet osallistujilta.....	32
6ETÄOHJAAMISTA ESITYSTAIDEHANKKEESSA.....	32
6.1Koronan tuomat haasteet hankkeessa.....	32
6.2Esitystaidetta etänä, kevät 2020.....	34
6.2.1Etäohjaamisen kokemuksia.....	35
7ETÄOHJAAMINEN KEVÄÄLLÄ 2021, toimintaa koronan varjossa.....	36
8KEHITTÄMISEHDOTUKSIA.....	39
8.1Koulutus.....	40
8.1.1Koulutustarjontaa.....	40
8.2Nuorten osallistuminen hankkeen kehittämiseen.....	41
8.3Verkostoituminen muiden toimijoiden kanssa.....	42
9YHTEENVETO JA POHDINTAA.....	43

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni kohteena on Helsingissä toimivan Esitystaiteen keskuksen hanke Sata salaisuutta ja siinä käytetyn digitaalisen etätyön, kuten esitystaiteen etäohjaamisen tarkastelu ja kehittäminen. Opinnäytetyössäni käsittelen niitä mahdollisuuksia ja haasteita, mitä digitaalisen työkalun käyttöön ottamiseen liittyy ja miten nämä asiat huomioon ottaen, se toimisi paremmin hankkeen ja esitystaiteen etäohjauksessa. Hankkeessa etäohjausta kyllä käytettiin jo ennen kun korona-epidemia puhkesi, mutta etäohjausta on syytä tarkastella ja kehittää. Toisena syynä olivat keväällä 2020 koronan takia asetetut sulut lähikontaktityöpajojen pitämiseen. Näytti siltä, että hanketoiminta tyrehtyy kokonaan ja ainoa keino sen elvyttämiseen oli tarjota vaihtoehtoisesti etätyöpajoja. Kolmentena syynä ja tavoitteena on ollut se, että tulevaisuudessa taidetta täytyisi osata tarjota myös etänä. Tämä on korostunut nimenomaan koronan aikaansaamana ilmiönä ja se on pakottanut katsomaan tulevaisuutta uudella tavalla. Digitaalisuus ja etäohjaamisen taidot tulisivat ennemmin tai myöhemmin tarpeellisiksi taidoiksi ja mukana kehityksessä on myös hankkeen taiteilijoiden syytä olla.

Opinnäytetyöni teoreettinen viitekehys sivuaa taidekasvatusta, etätyöskentelyä sosiaalista mediaa ja mediakasvatusta. Kun varsinaista tutkittua tietoa en tästä aihepiiristä ja konseptista eli nuorison tekemä esitystaide etäohjauksen keinoin, löytynyt, peilasin lähinnä vastaavanlaista toimintaa kanadalaisen Folda-hautomon kautta sekä esitystaiteen ryhmä Toisissa tiloissa tekemiin Tripit- tapahtumiin.

Opinnäytetyö on tapaustutkimus ja aineiston keruumenetelminä käytin haastatteluja, kyselyjä sekä hankkeen aikaisempien vuosien aikana tehtyjä raportointeja.

Tavoitteenani on ollut etsiä vastauksia kysymyksiin, kuten kuinka hyvin esitystaidetta pystytään tuomaan hankkeen ja muun esitystaiteeseen osallistuvan yleisön käytettäväksi digitaalisessa vuorovaikutuksessa ja mitä hankkeen kehittämisen kohteita ja mahdollisuuksia sen digitaalisessa



tulevaisuuskuvassa on. Kehittämistyötäni on ollut innoittamassa ne tulevaisuuden visiot, jotka edellyttävät ennakoinnin tarpeellisuuden huomioonottamista tulevaisuussuunnittelussa sekä esteettömän kulttuuritarjonnan mahdollistamista kaikille ihmisille.

### 1.1 Tutkimuskysymykset, viitekehys ja tutkimusmenetelmät



Kuvio 1 : Tutkimuskysymys

Opinnäytetyössäni pyrin vastaamaan siihen, miten etäohjausta voitaisiin kehittää esitystaiteen hankeprosessissa niin, että se toisi niin lisäarvoa osallistujille ja ohjaajille kuin myös mahdollistaisi työpajojen toteuttamisen silloin kun lähikontakti-ohjaaminen on mahdotonta. Samalla yritän hahmottaa niitä haasteita, joita etäohjauksessa on ja myös niitä mahdollisuuksia, mitä etäohjaus tuo tullessaan.

Opinnäytetyöni lähestymistapa keskeisiin kysymyksiin on *tapaustutkimus*, jonka toimintamallissa perehdytään aiheita tutkivaan teoriaan sekä miten se peilautuu kohteena olevan tapauksen käytännössä. Tapaustutkimuksen tavoitteena on sen lisäksi tuottaa uutta tietoa kyseessä olevan kohteen kehittämisen tueksi ja se tarjoaa tutkimuskohteelle kehittämissuhteita tai -malleja. (Ojasalo, Moilanen, Ritalahti, 2015)

Tapaustutkimuksessa käytetään aineiston keruumenetelminä haastatteluja, kyselyitä ja havainnointia. Niin myös tässä opinnäytetyössä. Haastattelemani ihmiset koostuvat hankkeen ohjaajista sekä esitystaiteen ryhmän Toisissa tiloissa taiteilijoista. Erikseen hankkeen nuorille tehtyjä haastatteluita ei ollut, koska ohjaajille suunnattuihin kyselyihin kuului palautesisältöä myös nuorilta.

## 2 KÄSITTEISTÄ

### 2.1 Esitystaide

Esitystaide on taidetta, jonka mediumina on esitys. Esityksen määritelmä on jatkuvan käsittelyn ja uudistumisen tilassa – tekijät, yleisö ja teoreetikot määrittelevät esitystä yhä uudelleen sekä teoksin että tekstein. Yhdistäviä tekijöitä muotojen moninaisuuden lisäksi ovat yleisökontaktin eri ilmentymät, käsitteelliset lähestymistavat esityksiin ja samanaikainen elämyksellisyyden korostaminen. Esitystaide kehittää uusia katsoja- ja tekijäpositioita, uudenlaisia tapoja luoda yleisö ja ymmärtää teatterillinen kohtaaminen. (Esitystaiteen seura)

Esitystaide on termi, joka kuvaa uutta taidekenttää, joka on syntynyt *esittävän taiteen* perinteistä ja käytännöistä. Sen juuret ovat performanssin, yhteisötaiteen ja nykyteatterin ja -tanssin alueilla.

Performanssitaide (performance art) syntyi 1960-luvulla ja tähän taiteen murrosvaiheeseen voidaan yhdistää myös muunmuassa happening, toimintamaalaus, videotaide, käsitetaide sekä ne taiteet, jotka kritisoivat taiteen kaupallistamista. 1980-luvulla Britanniassa otettiin Live Art -termi käyttöön ja tällä haluttiin erottua näistä käytössä olevista luokitteluista. ”Siinä missä performanssitaide vakiintui taiteenlajina USA:ssa 1970-luvulla, nimitys elävä taide oli yritys tunnustaa eläviin esityksiin pohjautuvien taidekäytäntöjen moninaisuus. Tässä suhteessa se muistuttaa Suomessa käytettyä termiä esitystaide. Usein korostetaan myös, että live art ei ole taidemuoto vaan kulttuurinen strategia.” (Esitystaiteen seura)



Tyypillistä esitystaiteelle on, että se käyttää työkalunaan muita taiteen aloja kuten tanssi-, kuva- ja digitaideita. (Kuva 1: Jaakko Ruuska, Toisissa tiloissa -ryhmä)

Suomessa käynnistettiin vuonna 2001 Teatterikorkeakoulussa esitystaiteen ja teorian maisteriohjelma. Sen kautta esitystaide tuli huomatuksi laajemmin ja yleisemmin. Esitystaide taiteenalana myös institutionaalistui. Sen kehittyminen vilkastui ja sittemmin muunmuassa seuraavanlaisia kehitysaskelia tehtiin: Turun Taideakatemia Crossing Borders in Performing Arts -ohjelman ainoa vuosikurssi (2003), Esitys-lehti (2007), performanssi- ja esitystaiteen tiedotuskeskus

Presentaatio (2008), Esitystaiteen keskus ry (2009) ja esitystaiteen BA-koulutus Satakunnan ammattikorkeakoulussa (2010). Tärkeä osa-alue esitystaiteen kehittymiselle oli myös sen toiminnan rahoittamisen virallistaminen: Opetus- ja kulttuuriministeriö käsitteli esitystaidetta omana itsenäisenä alueenaan valtion rahoituksen suunnittelussa (2011).

Tällä hetkellä performanssi- ja esitystaiteen alueella toimii noin 150-300 taiteilijaa sekä lukuisia ryhmiä. Toiminnan muotoja on paljon: festivaaleja, klubeja, tapahtumia ja esityksiä sekä erilaisia hankkeita.

## 2.2 Esitystaiteen hanke Sata salaisuutta

SATA JA KOLME SALAISUUTTA – PRESENTS:

rule#1:

you make your own rules

ESITYKSEN TEKEMISEN

TYÖPAJA

ETSIMME työpajaan 16-25 vuotiaita ihmisiä.

Et tarvitse aiempaa kokemusta, ainoastaan uteliaan mielen sekä halua tehdä ja toimia yhdessä.

esityksen näyttämönä voi toimia vaikkapa metsä,

yksityisasunto, uimahalli, urheilukenttä,

kauppakeskus tai tienristeys.

esityksen muoto voi olla haastattelu tai puhelinpalvelu.

Tai kerho, retki, pimeä huone, tai oppitunti tai jalkapallopelejä.

Se voi olla jotain kaunista. Se voi olla mitä tahansa,

kunhan se on sitä, minkä koet tärkeäksi.



(Kuva 2: hankkeen esittelyjuliste)

Esitystaiteen keskus aloitti hankkeen Sata ja yksi salaisuutta jo vuonna 2017, jolloin se sai alkunsa seuraavasta kehittämistavoitteesta ja -tarpeesta: 16-25-vuotiaille nuorille osallistavaa kulttuuritarjontaa oli niukasti pienemmillä paikkakunnilla. Aloitettiin hanketoiminta, jonka toimenkuvaan kuului nuorille suunnattuja esitystaiteen työpajoja ja niiden pohjalta yhdessä heidän kanssaan toteutettuja tapahtumia, esityksiä ja tekoja. Hankkeen toimijoina olivat Esitystaiteen keskuksen jäsenistöä palkatut viisi esitystaiteen ohjaajaa sekä toimintaa organisoiva tiimi, johon kuului toiminnanohjaaja, viestintävastaava ja hankekoordinaattori. Vuonna 2020-2021 ohjaajia on ollut kuusi. Yhteistyössä mukana ovat olleet kuntien toimijat kuten kulttuurisihteerit ja -tuottajat, opettajat ja nuoriso-ohjaajat. ([www.eskus.fi/103-salaisuutta/](http://www.eskus.fi/103-salaisuutta/))

### 2.2.1 Hankkeen toiminnasta

*”Tarkoituksena on, että nuorten ajatukset, toiveet ja kritiikit tehdään näkyviksi”.* Koska esitystaide ei vaadi aikaisempaa kokemusta taiteen tekemisestä, se sopii hyvin kaikille nuorille. Kynnys toteuttaa ja ilmaista omia tunteja tehdään matalaksi, kuitenkin niin, että ammattilaisohjaaja seuraa ja tukee toimintaa käyttämällä esitystaiteen ilmaisukanavia. Ohjaajat kertovat nuorille esitystaiteen perusteista ja mahdollisuuksista työpajoissa, joita on noin kahdesta kolmeen jaksoa, keskimäärin neljästä kuuteen päivään. Näiden jaksojen väliin sijoittuu etäopetusjakso, jolloin nuoret ovat yhteydessä ohjaajaansa etäyhteyksin. Työpajojen yhtenä tavoitteena voi olla esitys, teko tai tapahtuma, joka sijoittuu jaksojen loppuun. Pääpaino on kuitenkin toiminnan prosessissa, siinä miten he pääsevät vuorovaikutukseen toistensa kanssa ja miten he ilmaisevat tunteuksiaan esitystaide työkalunaan. Esityksen muodon ja sisällön päättävät nuoret itse. *”Tärkeää on se, mitä nuoret haluavat omalle kotipaikkakuntaisilleen itsestään, toiveistaan, peloistaan, arjestaan, tai mitä mieltä he ovat ”teistä muista”.* Nuoret tulevat nähdyksi ja kuulluksi.” (liite: Hankkeen esittelyä)

Kuten hankkeen Sata ja kolme salaisuutta lehdistötiedotteessa kerrotaan, esitystaiteen luonteeseen kuuluu esittävän taiteen ”uudelleen keksiminen”. Sen pyrkimys on löytää uusia muotoja ja erilaisia tapoja tehdä esitys, joka voi olla myös teko tai tapahtuma. Tätä tarkoitusta varten se voi käyttää työkaluinaan muita

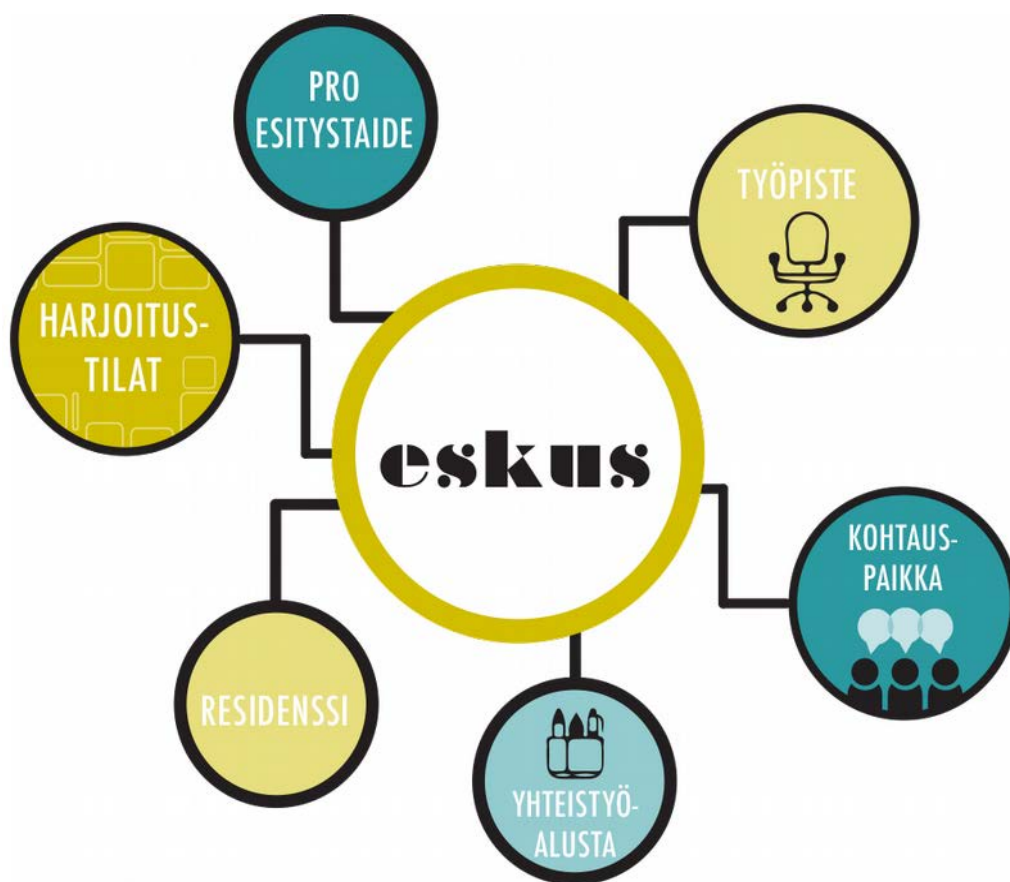
taiteenaloja ja voi jopa rikkoa niiden sääntöjä. Sitä voidaan luonnehtia kokeilevaksi taiteeksi, mutta myös osallistavaksi, sillä esityksissä on mukana usein myös yleisö.

”Keräämme positiivisia viestejä karkkilalaisille. Kirjoita hyvää mieltä tuova lause: Mitä mukavaa sinä haluaisit kuulla keskellä marraskuun pimeyttä? Mikä asia tuottaa sinulle iloa? Positiiviset viestit saattavat ilmestyä johonkin Karkkilassa. Viesteihin ei tule tunnustietoja kirjoittajasta.” (ote Karkkilan ryhmän teoksesta, Sata ja kolme salaisuutta )



(Kuva 3: Instragram-kuva, www.eskus.fi, Sata ja kolme salaisuutta)

## 2.2.2 Työn tilaaja, Esitystaiteen keskus



Kuva 4: Esitystaiteen keskuksen nettisivut, [www.eskus.fi](http://www.eskus.fi)

***”Eskus vahvistaa esitystaiteen profilia itsenäisenä taiteenlajina ja kommunikoi päättäjien ja yleisöjen suuntaan.”***(Esitystaiteen seura)

Esitystaiteen keskus eli Eskus on perustettu vuonna 2009. Sen tarkoitus on kehittää esitystaiteen alaa lisäämällä tekijöiden yhteistyötä, parantaa esitystaiteen tunnettavuutta sekä tarjota erilaisia toimintamahdollisuuksia taiteilijoilleen niin Suomessa kuin kansainväliselläkin tasolla. Toiminnan muotona ovat seminaarit, residenssitoiminta, keskustelut, taiteilijavaihdot ja hankkeet. Eskuksessa järjestetään myös verkostotoimintaa, jossa käsitellään *evoluutioon, ei-inhimilliseen ja lajienvälisyyteen liittyviä taiteellisia ja esityksellisiä kysymyksiä.*

Eskuksen toimitilat vuodesta 2011 ovat olleet Helsingin Suvilahdessa. Tila toimii niin kohtauspaikkana kuin myös harjoitus- ja toimistotilana noin kahdeksalletoista jäsenryhmälle ja kahdelle sadalle taiteilijalle.

### 3 DIGITAALISUUS JA SEN KÄYTTÖ TAITEESSA

Digitaiteilija Maria Oiva kirjoittaa: ”Suurin osa lisätyn todellisuuden, uusien teknologioiden ja digitaalisten innovaatioiden kehityksestä on markkinaehtoisten toimijoiden käsissä.” (Toivanen 2018, 50-54) Hänen mielestään ollaan väärillä jäljillä, jos taiteentuottamisessa ainoa lähtökohta on se, että taide on digitaalista. Oivan mukaan digitaalisutta ei kuitenkaan pidä pelätä, päinvastoin – oikein käytettynä se voi toimia ”ihmisyytemme katalysaattorina, opastajana ja kirkastajana”. Oiva kertoi kokemuksistaan, joissa digitaalinen taiteentuottaminen voi tuntua jopa häpeälliseltä, koska perehtyminen digitaalisuuteen voi olla vielä alkeellista. Yleisö ja taiteilijakollegat voivat kokea sen ”hutiloinnilta, laiskalta ajattelulta, viihteelliseltä pikaratkaisulta tai yksinkertaisesti vain näytön tuijottamiselta”, kuten Oiva kuvaa. (Toivanen 2018, 55) Niinpä hänen mielestään taiteilijan olisi hyvä kysyä, millainen suhde teknologialla ja digitaalisuudella on? ”Onko se kenties väline, toveri, rakastaja, näyttämö, vastustaja, vastaanäyttelijä, lähtökohta, teema, tai ehkäpä jopa sen ohjaaja?” (Pasi Toivanen (toim.) Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan – Katsauksia kulttuurialan digitalisaatioon, Humanistinen ammattikorkeakoulu 2018)

#### 3.1 Digitalisaatio kulttuurituotannon muuttajana

Opetus- ja kulttuuriministeriön teettämässä selvityksessä ”Digitaalisuus kulttuurialan toimijoiden yleisötyössä” kartoitettiin mm. niitä käytäntöjä, ongelmia ja tarpeita, joita digitaalisen sisällön tuottaminen voi pitää sisällään. Selvitystä pidettiin ajankohtaisena, sillä digitaallinen toimintaympäristö muuttaa taiteen tuottamista ja kokemista verrattuna aikaisempaan toimintaan. Sen hyödyntäminen on kuitenkin tullut osaksi kulttuurilaitosten arkipäivää: ”Organisaatioiden tulee arvioida, mitä digitaalisuus merkitsee, miten se muuttaa organisaation toimintaa, mitkä ovat organisaation vahvuudet ja miten organisaatio sitoutuu digitaalisen läsnäolon kehittämiseen.” Selvityksessä kävi ilmi, että digitaaliseen kehitykseen yleisötyössä liitettiin kulttuurialalla sekä uhkia että mahdollisuuksia. Yhtenä kehittämisstrategiana nähtiin uusien yhteistyötapojen käyttöönotto: ”Digitaalisten ratkaisujen ja palveluiden toteuttamisen tulee rakentua yhteistyöverkostoille, jotka



*voivat koostua sekä kulttuurialan että muiden toimialojen toimijoista ja mahdollisesti muodostaa laajempia ekosysteemejä.* ” (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018)

### 3.2 Digitaalisen yleisötyön ongelmia, uhkakuvia ja haasteita

Digitaalisen yleisötyön keskeisimpänä ongelma-kohtina pidettiin fyysisen vuorovaikutuksen ja osallistumisen vähenemistä sekä asiakaskunnan eriarvoistumista sekä digitaalisten toimintatapojen vaatimien resurssien vähyttä ja tästä aiheutuvaa kehittämistyön tehottomuutta. Uhkakuvia nähtiin perinteisen kulttuuritoiminnan muuttumisessa: ” *Digitalisaation pelättiin saavan toiminnan kehittämistyössä itseisarvoisen aseman, mikä heijastui myös pelkoon kulttuuritoimijoiden perinteisten toimintatapojen, laadukkaiden sisältöjen sekä syvällisten kulttuurikokemusten puolesta.* ” (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018, Kulttuurilaitosten digitaalinen yleisötyö-raportti)

Edellä mainitun raportin mukaan digitaalinen yleisötyöllä oli vielä haasteensa: ”*Sen sijaan yhteiskunnallisten tavoitteiden saavuttamisessa, palveluiden yleisölähtöisyyden varmistamisessa tai luovien ja taiteellisten tavoitteiden saavuttamisessa digitaalisuudella arvioitiin olevan vain vähän merkitystä.* ” (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018)

Samassa tutkimuksessa kuitenkin nähtiin luovuutta vaativien taitojen tarpeellisuus: ”*Digitaalisen toimintaympäristön todettiin mahdollistavan myös monenlaisten uusien sisältöjen, palveluiden ja toimintatapojen kehittämisen.* ” (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018)

### 3.3 Digitaalisen yleisötyön mahdollisuuksia

Digitaalisuuden mahdollisuudet nähtiin sen perinteisessä kontekstissa, kulttuurikentän markkinoinnissa ja viestinnässä, mutta myös vuorovaikutteisen ja yleisölähtöisen toiminnan kehittämisessä. Digitaalisuuden koettiin lisäävän palveluiden saatavuutta ja saavutettavuutta, tasavertaisesti. Yhtenä mahdollisuutena

ja tulevaisuuden kuvana nähtiin myös se, että digitaalisuus edistäisi uusien, etenkin nuorten yleisöjen tavoittamisen.

Digitaalisuuden mahdollisuudet ja ongelmakohdat ovat vastinpareja - ne voivat kumota toisensa. Esimerkiksi vuorovaikutus-aspekti voi toimia digitaalisena kokemuksena paremmin nuorelle osallistujalle kun taas vanhemmalle käyttäjäkunnalle se olisi vaikeampaa, jopa este. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018)

Toisessa tässä esille nostamassani kyselyssä (Teknologiaateollisuus, 2018) analysoitiin nuorten teknologiaan liittyviä vastauksia, joissa kävi ilmi, että teknologiasta tulivat mieleen yleensä laitteet ja viihde, kuten myös robotiikka ja virtuaalinen todellisuus (digitaalinen virtuaaliympäristö). Vaikka uhkakuviakin, kuten peliriippuvuus ja sitä kautta kyvyttömyys sosiaalisiin kontaktien luomiseen nähtiinkin, pidettiin teknologiaa myös mahdollisuutena mm. ilmastonmuutokseen ja terveyteen liittyviin asioihin. Osa koki, että teknologia oli nimenomaan sosiaalisen kanssakäymisen vahvistaja. Teknologiassa nähtiin mahdollisuuksia esimerkiksi ilmasto- ja terveyshaasteiden ratkaisemiseen. Mielenkiintoista on myös se, että sukupuolella vastaustuloksiin oli selvä merkitys: ”Tytöt suhtautuvat huomattavasti varauksellisemmin työskentelyyn teknologian parissa. Tyttöjen avoimet vastaukset osoittavat, että teknologia koetaan pelottavaksi. Tyttöjen varauksellisuutta selittää myös se, että he kokevat, etteivät he ymmärrä tai osaa käyttää teknologiaa”. (EllunKanat, ”Mihin ei muka”- analyysi 2019.)

Opetus ja kulttuuriministeriön tutkimuksen kehittämistoimenpiteinä esitettiin mm. ohjausta ja tukea esim. oman taiteenalan etujärjestöltä tai viranomaiselta. Nähtiin myös yhteistyön kautta tulevat ratkaisumenetelmät hyödyllisinä ja yhtenä kehittämisstrategiana olikin uusien yhteistyötapojen käyttöönotto: ”Resurssipulan ratkaisuna kyselyyn osallistuvat kulttuuriorganisaatiot sanoivat tarvitsevansa lisärahoitusta, joka toimisi myös koko muun toiminnan kehittämisessä”. Kehitystoiminnan edellytyksenä pidettiin lisääntyneitä digitaalisia koulutusmahdollisuuksia. Edellämainittujen ratkaisujen ja palveluiden toteuttamisen tulee rakentua yhteistyöverkostoille, jotka voivat koostua sekä kulttuurialan että muiden toimialojen toimijoista ja mahdollisesti muodostaa

laajempia ekosysteemejä. Digitaalisuuden uhkakuvia pystyttiin siis näkemään resursseja vaativista toimenpiteistä huolimatta myös tulevaisuuden voimavarana. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018, Kulttuurilaitosten digitaalinen yleisötyöraportti)

### 3.4 Benchmarking, Folda-hautomo



Kuva 5: Folda-festivaalin toimintaidea

Foldan strategia perustui kolmivaiheeseen kehittämismalliin, jossa 1) Foldan rahoittama taiteilija tekee demo-version, 2) demo-esitystä kokeillaan yleisön kanssa, joka antaa feedback:iä ja 3) julkaistaan lopullinen go-versio, joka on valmis esitys festivaaleja varten. ([www.folda.ca](http://www.folda.ca))

Maailmalla tapahtuvasta taiteen digitaalisesta esittämisestä on ollut jo ennen koronaa merkkejä. Näistä ”soihdunkantajista” yksi on siis Folda Festival, joka on toiminut digitaalisen ja immersiiivisen taiteen hautomona.

Folda, The Festival of Live Digital Art, perustettiin vuonna 2018 Kanadassa. Se oli osana Spider Web Show -toiminnan verkostoa keskittyen kulttuurin muutoksen tarkasteluun. Sen tavoitteena oli tukea teatterintekijöitä tuottamaan esityksiä

digitaalisesti sekä myötävaikuttaa ilmastonmuutoksen huomioimiseen kulttuurituotannossa. Foldan yhtenä viitekehyksenä on se, että he tarjoavat taiteilijalle mahdollisuudet yleisön saavuttamiseen. Kun katsoja löytää demoversion hänen osallistamisensa kautta, voi hänen osallistumisensa varsinaiseen esitykseen olla helpompaa. Folda toimi yleisötyön alustana yhdistämällä taiteen tekijät ja yleisön. Toimintansa avulla se saattoi järjestää digitaalisen festivaalin, Folda Festival, joka kesti projektina kolme vuotta.



Kuva 6: Folda Festival, <https://www.folda.ca>

## 4 ETÄTYÖSKENTELEY

### 4.1 Mitä etätyöskentelyyn liittyy?

*"Nykyteknologia mahdollistaa monen työn tekemisen etänä, paikkariippumattomasti. Diginomadit hyödyntävät tätä mahdollisuutta ja yhdistävät liikkuvan elämäntavan ja maailman kokemisen työskentelyyn netin yli",* kerrotaan maailmalla matkaavien ja samalla etätöitä tekevien reissaajien nettisivulla. ([www.diginomadi.fi](http://www.diginomadi.fi))

Etätyöskentely on sana, joka tuo monenlaisia mielle yhtymiä ja ainakin minulle tuo työnteon paikkariippumattomuus on yksi olennaisimmista - työtä voi tehdä eri lokaatioissa eikä sen tarvitse olla edes samalla mantereella, sillä digitaalisuuden valjastaminen työtekoon mahdollistaa tämän. Diginomadien elämä tuntuu jännittävältä ja helpolta, töitä saa tehdä missä ja milloin vain, kun samalla voi tutustua uusiin mielenkiintoisiin maailman kolkkiin. Kuulostaa mukavalta, vaikka kolikolla on myös toinen puoli - digitaalisuudella etätyöskentelyssä on vaatimuksensa ja niistä yksi tärkeimmistä on riittävä *digitaalisten taitojen hallitseminen*. Pystyäkseen olemaan yhteydessä esim. muihin työntekijöihin, asiakkaisiin tai koulutustilaisuuksien osallistujiin, on osattava käyttää etäkokousalustoja kuten esimerkiksi Google Meet, Zoom, Skype for Business, Microsoft Teams, WebEx ja Adobe Connect. Jos teknistä täydennystä tarvitaan näihin, diginomadi joutuu opiskelemaan myös muita verkkotyökaluja kuten esim. Google Docs, Mentimeter, Evernote, Etherpad, Padlet, Howspace, Mural tai Miro jne. Sen lisäksi tekniset laitteet asettavat omat vaatimuksensa: tarvitaan kunnolliset välineet, pelkkä android-puhelin ei pitkälle riitä. Ja ennenkaikkea, jotta kommunikaatio muiden kanssa onnistuisi, tarvitaan hyvät wifi- ja verkkoyhteydet.

Kun tarkastellaan taiteen ja kulttuurin maailmaa, haetaan hieman toisenlaisia ulottuvuuksia. Sen takia tietotekninen murroskausi etäohjauksineen ei saisi olla taiteellisen työskentelyn ja esitystaiteen kehityksen este, vaan ikkuna uusiin mahdollisuuksiin. Digitaalisuus taiteessa ja varsinkin ennen koronaepidemiaa, on mielletty kuuluvan digitaalisen taiteen ammattilaisille, digitaiteilijoille. Vaikka esitystaide on käyttänyt paljon digitaalisuutta työkalunaan, se ei ole ollut sen toiminnalle ehdotonta. Ilman varoitusta tullut epidemia ja sen tuomat muutokset Sata ja kolme salaisuutta hankkeessa aiheuttivat kuitenkin sen, että jos hanketoimintaa halutaan jatkaa, on sitä jatkettava etänä. Sen lisäksi haasteena digitaalisen sisällön tuottamiselle oli sen kiireellisyys – toiminta oli saatava pyörimään heti. Tämä nopeuden vaatimus saattoi asettaa monelle ongelmia: miten tuottaa laadukkaita ja mielenkiintoisia työpajoja ilman lähikontakti-ohjausta, varsinkin jos prosessi tehtäisiin täysin etäohjauksessa?

Uusien käytäntöjen haltuunotto voi aiheuttaa hämminkiä, jopa ahdistuneisuutta. Digitaalisten taitojen puuttuminen tai vaje vielä lisää tätä. Työssäjaksamisen kannalta on tärkeää, että tämä asia tunnistetaan ja tunnustetaan.

Yksi syy, miksi etätyöskentely aiheuttaa uupumusta, voi johtua siitä siitä, että työnteon ja vapaa-ajan rajan veto on vaikeaa - kotona työskennellessä on vaikea irtautua työstä. Jotta työuupumukselta vältyttäisiin, olisikin tärkeää määritellä itselleen selkeä työaika: ”Varmista, että tiimisi, asiakkaasi ja perheesi tietävät työaikasi, ja pidädy siinä.” (Grace, s. 46)

Toki hyviäkin kokemuksia etätyöskentelystä löytyy lisää. Seinäjoen Amk:n Opetusteknologia-päivien 2020 yhtenä teemana oli etätyöskentely. Asiantuntija-puheenvuorossa Elisa Oyj -toimijat kertoivat työntekijöilleen teettämästään kyselyn etätyötuloksista, jonka mukaan etätyöskentelystä haluttiin pysyvä käytäntö, sillä virtuaalisesti eri paikoissa työskentelemisen mahdollisuus ja paikkasitoutumattomuus olivat ylivertaisia asioita. Itsensä johtaminen etätyöskentelyssä oli myös palkitsevaa. Sen lisäksi tunkkaisiksi koetut ja työyhteisöä vahingoittavat ”käytäväkeskustelut” karsiutuivat pois ja antoivat tilaa yhteisesti päätetyille pelisäännöille virtuaalimaailmassa. Etätyöskentelyä pitäisi kuitenkin kehittää. Kehitysehdotukset keskittyivät mm. parannuksiin etätöön välineissä ja työergonomiassa. Työntekijät kokivat merkittäväksi sen, että aikaisemmin ”näkyvätön” toimitusjohtaja osallistui nyt kahden viikon välein yhteiseen isoon teams-palaveriin - syntyä uutta yhteenkuuluvuuden tunnetta ja työyhteisöllistä lähentymistä. (Opinlakeus 2020, Opetusteknologiapäivä )

#### 4.2 Etätyöskentely koulutuksen käytössä

”Esteettömyys voidaan ymmärtää fyysisenä, psyykkisenä, sosiaalisena, kulttuurisena ja kielellisenä esteettömyytenä. Siihen liitetään myös yhdenvertaisuus ja tasa-arvo...Esteettömyyden rinnalla puhutaan myös turvallisuudesta, yhteisöllisyydestä, hyvinvoinnista ja erilaisten palveluiden saavutettavuudesta. Siihen liitetään myös hyvä fyysinen, kulttuurinen ja sosiaalinen oppimisympäristö, josta saa tarvitsemansa opastuksen ja ohjauksen opiskeluun ja oppimiseen.” ( Jonna Jäntti & Anna Kanto- Ronkainen 2010)

Esteettömyysperiaate on tärkeä osa digitaalista työskentelyprosessia. Se rinnastetaan yhdeksi hyvinvoinnin mittapuuksi. Myös toimivan ja psykologisesti turvallisen oppimisympäristön luomisella on merkitystä. ”Pedagogisten ja sisällöllisten asioiden alueella toimittaessa verkko-ohjaajan haasteena on luoda oppimista edistävä opetus- ja opiskelu ympäristö. Verkko-ohjaajana toimiminen edellyttää vankkaa pedagogiikan tuntemusta, sisällöllistä asiantuntijuutta ja kykyä reflektoida omia toimintatapojaan ja tarvittaessa muuttaa omia käsityksiään opetuksesta, opiskelusta ja oppimisesta.”(Matikainen, toim., Mannisenmäki, 47)

Mannisenmäen toteamus opiskelu ympäristön tärkeydestä pätee myös taiteen ohjaamiseen verkossa. Hänen mukaansa se mahdollisuus, että osallistujat voivat itse vaikuttaa oppimisympäristönsä suunnitteluun, olisi toivottavaa. Ohjaajan on hyvä myös ylläpitää luovuutensa ja kokeilunhalunsa lisäksi kriittistä reflektointia mm. vertailemalla omia opetusmenetelmiään muihin. (Matikainen, 48)

Yksi tällainen reflektoinnin väline on osallistua koulutuksen verkkokoulutustapahtumiin, joissa keskustellaan ajankohtaisista opetukseen liittyvistä aiheista. Jo edellä mainitussa tapahtumassa, Opetusteknologia -päivillä 2020, käsiteltiin etäkoulutuksia. Tähän ”pedagogiseen muotoiluun” ja verkko-oppimisprosessin rakentamiseen erikoistunut opettaja Satu Ausovaara toi mielenkiintoisen näkökannan: etäkoulutus-opettaja voi kokea etäopetuksen ikäänkin ”lintuperspektiivistä.” Hänen näkökenttäänsä tulevat havainnot vastaavat kysymyksiin: Mitä näen? Missä sinä olet? Missä ovat opiskelijat? ”Mitä opetustilanteessa tapahtuu livenä ja etänä?” Ausovaaran mielestä muutos ei ole suuri, mutta sen tekee vaikeaksi se, että ”opettaja menettää vuorovaikutuskentän, mutta oppilaat eivät.” Tämä voi tuntua siltä, että aikaisempaa opetustilanteen hallinnan tunnetta ei ole. Jotta näin ei olisi, hän kehoittaa suunnittelemaan opetustilanteet ennakkoon: se, mitä tapahtuu luokassa (kuka, miten, kenen kanssa, kuinka kauan jne.) sekä sen, miten itse reagoi (mitä, missä vaiheessa, kuinka monelta jne.) Toisinsanoen opetustunnin käsikirjoituksen tekeminen niin, että opettajalla on valmiit ”repliikit” siihen, miten kohdata opiskelijat ja miten saada heiltä palautetta. Aikaisempaa lähiopetusta ei kannata hylätä, päinvastoin - opetuksen suunnittelua auttaa se, että palauttaa entistä mallia eli opetusta ”lähinä” etäopetukseen sopivaksi. Ausovaaran mukaan ne opiskeluprosessit, joissa opiskelija

tuntee olevansa itse aktiivinen toimija, ts. asettamaan itse omat tavoitteensa ja arvioimaan itse niitä, ovat myös etäopiskelussa opiskelun motivaattoreita.

#### 4.2.1 Mediakasvatus ohjaamisen tukena

Digitaalinen lukutaito on sivistysperspektiiviä. Lukutaito on resurssien ja käytäntöjen varantoa, jota kasvatuksella ja koulutuksella voidaan laajentaa. Tässä perspektiivissä myös mahdollisuudet vastuuntunnon herättämiseen, jakamiseen ja vastuunottamiseen lisääntyvät. Luova tuottaminen, kokemuksellinen kommunikaatio yhdistettynä multimodaaliseen kerrontaan sekä toisilta oppiminen ja toisia opettaminen nostavat meidät uudenlaiselle vuorovaikutukselliselle tasolle.”(Meriranta, 2010)

Multimedian käyttäminen, jolloin esim. etävierailut museoissa, konserteissa ja lukuisissa muissa ympäristöissä onnistuvat, ovat tärkeitä resursseja moniulotteisen kerronnan tukena. Tällainen käytäntö vuorovaikutuksessa vaikuttaa myönteisesti myös jakamiskulttuurin kehittymiseen – kaikki osalliset pääsevät kokemaan toistensa ohjaamista ja ohjattavana olemista kun digitaalisuuden käyttöä opetellaan yhdessä.

Digitaalisuus ja mediakasvatus ovat parivaljakko, jossa mediakasvatuksen merkitys tulee selväksi digitaalisen materiaalin tuottamisessa. Media-aineistoa keräämällä ja muokkaamalla siitä uutta informaatiota, saadaan aikaiseksi uusia menetelmiä, joilla havainnoida ja dokumentoida ympäristöä.

#### 4.2.2 Sosiaalisen median tuomia ongelmia

”Somemaailmassa käytetään valtaa monella tapaa kielellisesti ja näkökulmia valitsemalla. On tärkeää osata pohtia, kuka puhuu ja miksi, ja mitkä ovat puhujan taustavaikuttimet ja asenteet...Miksi tietoa levitetään, jos tiedetään, että se on väärin? Mikä on sananvapautta ja mikä taas kunnianloukkaamista ja kiusaamista?”(Harmanen&Hallikainen 2019, 124-125)

Edellinen viittaus kertoi oppimisen monilukutaidoista, johon kuuluu myös kyky siivilöidä mahdolliset sosiaalisen median tuottamat ”valeuutiset” totuudesta. Kun suunnitellaan digitaalista ja netissä globaalisti tuotettua kulttuuritoimintaa, on



tarpeen miettiä niitä periaatteita, jotka kuuluvat eettisesti hyväksyttävään toimintaan. Nuoren on hyvä tiedostaa se, että julkaistut materiaalit ovat kaikkien nähtävillä. On siis hyvä miettiä etukäteen, mitä haluaa itsestään kertoa ja miten. Suvaitsevaisuuden, kohteliaisuuden ja käyttäytymisen yhteisten pelisääntöjen noudattaminen, toisinsanoen samojen sääntöjen kuin normaalissakin vuorovaikutuksessa, pätee myös netissä. Ohjaajan tehtäviin kuuluu ohjata nuoria eettisesti oikeansuuntaiseen nettikäyttäytymiseen.

”Vaikka gallerian (IRG-galleria) käyttö on pääasassa harmitonta sosiaalista kanssakäymistä, niin 19 prosenttia vastaajista kertoi joutuneensa nettikiusaamisen kohteeksi kuluneen vuoden aikana. Yleisin kiusaamisen muoto on pilkkaaminen, seksuaalisesti häiritsevät kommentit ja kuvien luvaton käyttäminen sekä jossain määrin perättömät juorut, huijaaminen ja syrjintä.” (Matikainen, 49) Matikaisen esittämät tutkimustulokset ovat karua todellisuutta ja niihin kannattaa suhtautua vakavasti. Ohjaajan on hyvä tiedostaa, että hänen tietotekniseen ohjaajan rooliinsa liittyy myös näitä vastuukysymyksiä. Koska verkko toimii myös mediana, hänellä täytyy olla tietämystä ohjattaviensa identiteettisuojusta. ”Identiteetin tuottamiseen ja itsensä esittämiseen verkossa liittyy usein hämmästyttävä avoimuus ja suoruus. Hämmennystä aiheuttaa erityisesti se, miksi ihmiset haluavat kertoa verkossa hyvinkin henkilökohtaisia asioita, joita he eivät kasvokkaisissa tilanteissa kertoisi yhtä avoimesti.” (Matikainen, 89). Vaikka avoimuus on hyvä asia, on kuitenkin syytä tiedostaa se, että internetin maailma käsittää myös ei-toivottuja vuorovaikutuksia, rikollista ja epäeettistä toimintaa harjoittavia tahoja.

#### 4.2.3 Taiteen etäohjaaminen ja vuorovaikutus

”Ohjaukseen vaikuttavat ohjaajan persoonallisuus, hänen ihmiskäsityksensä, tapansa kohdata ihmisiä ja arvonsa. Verkko muuttaa ohjaajan tapaa muuttaa persoonallisuuttaan. Kuitenkin jokainen ohjaaja tekee työtään omalla persoonallaan myös verkossa, jolloin se mikä toimii yhdessä tilanteessa ei välttämättä sovi toisessa tilanteessa tai toimi toisella ohjaajalla. Verkko-ohjaajan työ on täynnä mahdollisuuksia hyödyntää omaa luovuutta, mitään yksiselitteisiä toimintaohjeita onnistuneeseen verkko-ohjaukseen ei ole olemassa.” (Mannisenmäki, 43)

Käyttöopasta verkko-ohjaamiseen ei tarvita. Tämä seikka voi antaa ohjaajalle toisaalta vapauksia toteuttaa juuri sellainen alusta toiminnalle, joka vastaa ohjaajan omaa näkemystä, mutta myös asettaa haasteita siitä, miten saada selkeä ja kokonaisuutta vastaava etäohjaus, kuten ohjaavana kouluttajana toiminut Heikki Pasanen toteaa: ”Ohjaaja on ennen kaikkea vuorovaikutuksen tuottamisen asiantuntija ja ohjattava oman tekemisensä, perspektiivinsä, tilanteensa ja tehtäviensä asiantuntija”. (Matikainen, toim., s.23) Tätä näkökantaa myös hankkeessa olevat ohjaajat pyrkivät noudattamaan, onhan yksi hankkeen tärkeimmistä päämääristä se, että osallistuva nuori tuo esille ”itsensänäköistä” prosessointia. Myös ryhmävuorovaikutuksen aikaansaaminen niin, että kaikki osallistujat ovat osallisina keskinäisessä vuoropuhelussa, on tärkeä osa ohjaajan taitoja. Hänellä on oltava myös tietoa ryhmäprosessien vaikutuksista ja ryhmädynamiikasta, niin että hän pystyy huolehtimaan ohjattavavien osallistumisesta ja vuoropuhelusta. Kun vuorovaikutuksellinen prosessi on alkanut, ohjaaja voi pysyä ikäänkuin taustalla, ryhmää reflektoidena. Tämä ryhmätoiminnan onnistunut vuorovaikutus ilmenee yleensä yhteenkuuluvuuden ja me-hengen kokemuksina.

#### 4.2.4 Verkkotekniikka

Taiteellisen työn ja sisällön tuottaminen tietoteknisiä laitteita käyttäen voi aluksi tuntua vaikealta. Ohjaustyötä helpottaa kuitenkin se tosiasia, että verkkotyöskentelyssä nuoret ovat taitavia ja jopa kokeneempia kuin ohjaajat. Koska etäohjaus on sidottu tietoliikenneympäristöön, toisin sanoen tietokoneeseen ja internettiin, verkossa toimivan ohjaajan on hallittava sen perustoiminnat. Hänen odotetaan myös ylläpitävän näitä taitoja päivittämällä niitä. Tietoteknisten yksityiskohtien osaamista ohjaajalta ei kuitenkaan vaadita ja onkin yleisesti hyväksyttävää, että tästä alueesta huolehtii it-tukihenkilö. Ohjaajan rooliin kuuluu kuitenkin se, että hänen on tiedostettava, ovatko osallistujat tietoteknillisesti tasavertaisia, toisin sanoen, voivatko kaikki osallistujat käyttää samoja työkaluja ja onko heillä riittävät tiedot, taidot ja välineet? Hyvänä ohjenuorana voidaankin pitää sitä, että alusta suunnitellaan niin helpoksi, että digiteknologiaan

ennakkoluuloisestikin suhtautuva voi huomata olevansa siihen kykenevä. On kuitenkin eräs seikka, joka vaikuttaa etätyöskentelyn onnistumiseen tai epäonnistumiseen, huolimatta siitä kuinka pätevä digitaalisessa työskentelyssä on. Tämä on verkkoyhteyksien toimivuus ja laatu. Jotta toimiva verkkoyhteys onnistuisi, on hyvä tietää niistä verkkoliikenteen ilmiöistä ja ominaisuuksista, joihin käyttäjä voi joiltain osin myös itse vaikuttaa. (Ks.myös: Liite 1)

## 5 DIGITAALISESTA TAITEEN KANAVOINNISTA

### 5.1 Digitaalisen etätyöskentelyn kolmiulotteisuus

Digitaalisuus voi vaikuttaa esityksen ja tapahtuman sisältöön. Se voi joko tuoda uusia keinoja elävöittämään taiteellisia ulostuonteja tai kaventaa niitä. ”Internetin kautta paikallinen kulttuuri voidaan esittää globaalisti. Paikkoihin voidaan tuottaa esimerkiksi eri aikakausiin sijoittuvia virtuaalisia tarinoita ja hahmoja netin kautta jaettavaksi.” (Ahlavuo, 2016, 11) Se, miten yleisö tai osallistujat kokevat digitaalisen ulostuonnin, on merkitystä. Digitaalisuus mahdollistaa ”kolmiulotteisen” työskentelyprosessin, joka sisältää mm. monipuolista kuva-, ääni- ja videotekniikkaa.

### 5.2 Etäohjauksella eteenpäin – Tripit toisissa tiloissa

Toisissa tiloissa -ryhmä on vuodesta 2004 kehittänyt suuren joukon kollektiivisia ruumiillisia muodonmuutostekniikoita, joiden avulla voidaan päästä kokemukselliseen yhteyteen ei-inhimillisten ilmiöiden ja olomuotojen kanssa. Yhdessä tehtävät harjoitteet ovat nautinnollisia ja vapauttavat osallistujan ainakin hetkellisesti ihmisen hahmosta ja identiteetistä. ([www.toisissatiloissa.net](http://www.toisissatiloissa.net))

Taiteilijoiden työllistymisen näkökohdista ajatellen on ollut lähes välttämätöntä, että taiteen tuottamiseen etäyhteyksin on ryhdytty. Sen lisäksi kulttuurin nälkä on kasvanut koronarajotteiden myötä ja tarvetta kulttuuriin ja sen kokemiseen on tullut vahvasti yleisön puolelta - taide koetaan hyvinvoinnin edistäjänä myös ja etenkin korona-aikaan. Helsingissä toimivan esitystaiteen ryhmä Toisissa tiloissa vastasi etätuottamisen haasteeseen: vuosittain kahdesti järjestettävät Tripit tehtiin nyt virtuaalisesti. Haastattelin tapahtumien tuottamiseen osallistuneita ryhmän jäseniä

ja pyrin saamaan selville sen, miten etäohjaaminen vaikuttaa ohjelman sisältöön, vuorovaikutukseen ja kokemuksellisuuteen sekä mitä toiminnan kehittämisehdotuksia heille tuli.

### 5.3 Kyselyn tuloksia

#### 5.3.1 Suunnittelu

Tapahduman suunnitteluvaihe tehtiin täysin etänä , työparista erillään olevina. Haastateltava M. koki sen näin: *”Siinä oli siis ehkä sellanen ajatuksellinen ja asenteellinen plokki ensin...oli vaikeaa käsittää, että miten tämä voisi näin onnistua, mutta sitten kun siitä ajatuksesta pääsi yli, niin loppujen lopuksi se selkeytti, kun molemmilla (ohjaajilla) oli omat ruudut...”* Tilakysymykset ovat järjestäjien yksi tärkeimmistä pohdittavista. Nyt oli helpottavaa se seikka, että tiloja ei tarvinnut varata ja vuokrata, sillä omasta kodista käsin ohjaaminen onnistui hyvin pienillä järjestelyillä. Myöskään koronaan liittyvistä turvallisuusvaatimuksista ei tarvinnut huolehtia. Myös työtehtävien selkeä jakaminen ohjaajien kesken koettiin tärkeäksi. *”Kun jokaisen työtehtävät ovat selvillä, turha puljaaminen jää pois.”* Tätä helpottamaan tarvitaan käsikirjoitus, joka selkeyttää ohjelman kulun. Tapahduman kellottaminen on myös tarpeellista, sillä etäohjaaminen venyy helposti pidemmäksi kuin on suunniteltu, ehkä juuri sen uutuuden takia.

#### 5.3.2 Tekninen käytäntö

Ensimmäisellä kerralla Tripit tehtiin live-striimauksena Facebookiin. Harjoitetta demonstroitettiin kahden henkilön avustuksella yleisölle ja välillä ohjeita annettiin yhden ohjaajan kautta sanoitettuna sekä englanniksi käännettynä. Yksi järjestäjistä oli kameran luona. Kamerana toimi tavallinen kännykkäkamera, josta striimattiin. Facebookissa olevaa keskustelu-chattiä seurasi yksi toimijoista ja reagoi mahdollisiin palautteisiin siellä: chatin välityksellä osallistujat pystyivät kommentoimaan harjoitteita ja lataamaan kuvia omista harjoiteen tekemisistään.

Toisella kerralla Tripit tehtiin Zoomissa. Silloin ohjaajia oli kaksi, joista toinen ohjasi sanallisesti ja toinen demonstroi harjoitteita, näitä rooleja vaihdellen. Osallistujat otettiin mukaan Zoomin gallery view -ruudukkoon.

Digitaalisen tilan tärkein ominaisuus oli sen wifi-yhteys. Kevään aikana toteutettuun tapahtumaan oli riittänyt mainiosti Esitystaiteen keskuksen yhteydet, sillä siihen Facebookin striimaus, toisin kuin Zoomin, oli taipunut. Syksyn tapahtuma jouduttiinkin toteuttamaan järjestäjien omissa kodeissa. Järjestäjät kokivat, että tietoliikenneyhteydet on etänä järjestetyn tapahtuman ehdottomasti haavoittuvin kohta. Huonot verkkoyhteydet muodostavat ongelman, sillä ne karsivat pois osallistujia ja muodostavat esteitä tasavertaiseen kulttuoriosallistumiseen. *”Zoomissa yhteydet katkeavat, ihmisiä putoaa pois, emmekä voi tietää ovatko he lähteneet vahingossa,”* (Haastateltava J.)

Teknisen taidon opettelu jäi myös järjestäjien omalle vastuulle. He joutuivat opettelemaan Zoomin käyttöä ja kohtasivat vaikeuksia esimerkiksi kuvasarjojen jakamisessa. Koettiin, että ohjelmien ja sovellusten ohjeistus oli vaikeaselkoista ja aikaa vievää: automaattisesti ei löytynyt vastauksia. Toiminnassa olisi hyvä olla myös oma tekninen henkilönsä, joka mahdollistaa taiteilijat omaan työhönsä eli sisällön ohjaamiseen. Koska näin ei ollut, haastateltava M. luonnehti samanaikaisesti tehtävää harjoitteen ohjaamista ja tietokonetyön tekemistä ”skitsofreeniseksi”. Päällekkäiset tehtävät aiheuttivat stressitilanteen ja esim. muistamisongelmia; aikaisemmin lähikontaktissa tehdyt sanalliset ohjeistukset osallistujille olivat sujuneet hyvin, nyt etäohjauksessa kiireen keskellä se olikin yllättävän vaikeaa. Tämä vaikutti siihen, että *”esittämisen flow:hon ei päässyt”*, kuten M. totesi.

### 5.3.3 Sisältö

Etäohjaaminen vaikuttaa ohjelman sisältöön paljon. *”Lähtökohtaisesti piti mieltä sitä, mikä harjoite toimii ja mikä ei, videotekemisen formaatissa. Tämän takia harjoitteita karsiutui hirveesti pois. Toisaalta tämän takia kehitettiin ja luotiin myös uusia harjoitteita...käytettiin myös vanhoja (harjoitteita), joita sitten uudelleen sovellettiin.”* (Haastateltava M.) Myös vuorovaikutus oli täysin erilaista kuin lähikontaktiharjoitteissa. Osallistujien fyysinen kontakti, joka on tärkeä elementti kokonaisuutta ajatellen, puuttui kokonaan. Sitä pyrittiinkin vahvistamaan visuaalisella sisällöllä, esim. näyttämällä power point- kuvasarjoja ja Zoom-sovelluksen galleriakuvia

harjotteiden esittelyvaiheessa. Niillä pystyttiin luomaan puitteet, jollin pystyttiin ikäänkuin ”leikkimään” visuaalisella vuorovaikutuksella.

Tapahduman sisältöön vaikutti selvästi myös se, että harjotteita ei voinut pitää yhtä pitkinä kuin lähiohjaksessa. Normaalisti yksi harjoite kestää 10-20 minuuttia, mutta nyt kestoa piti lyhentää. ”*Meillä oli ihan lyhytkestoisia juttuja, koska ihmiset eivät jaksa tehdä siellä niin pitkäkestoisia harjotteita*”. Tämä vaikuttaa muunmuassa siihen, että ohjelman sisällön täytyy olla tiiviimpää ja harjotteita pitää olla lukumääräisesti enemmän kuin yleensä.

Sisällön ohjausmenetelmät muuttuvat, sillä etäohjauksessa katoaa paljon informaatiota: ihmisten havaintopiiriin kuuluvat näkemisen, kuulemisen ja tuntemisen pikkuvivahteet puuttuvat. Tästä johtuen ohjaamisen ja ohjeistuksen täytyykin olla selkeää, lähes selkokieltä. Toisaalta taas etäohjauksessa koettiin olevan myös uutta potentiaalia sisällön suhteen: ”*Zoom-trippien harjoitetekniikat olivat kehittyneet ja nyt itse asiassa tuottivat uudenlaista esitystaidetta.*” ( Haastateltava J.)

#### 5.3.4 Saavutettavuus

Verrattuna lähikontaktiohjaukseen, etäohjaus toi enemmän uusia osallistujia: ensimmäinen etätapahtuma toi noin 190 osallistujaa ja kaiken kaikkiaan tapahtuma tavoitti 5620 henkeä, ...”*mikä oli Toisissa tilojen kaikkien aikojen isoin tapahtuma!*”. (Haastateltava J.) Toisessa etätapahtumassa Zoomin takia osallistujamäärää jouduttiin rajoittamaan ja osallistujia oli noin 25-30 henkilöä. Järjestäjien mielestä oli hienoa huomata, että heitä oli seitsemästä eri maasta ja toiminta oli kansainvälistä. Tämä nähtiin myös tulevaisuuden kannalta hyvänä, sillä se merkitsi myös yhteistyötä muuallakin kuin Suomessa. Tapahtuma toimi eräänlaisena markkinointikanavana, sillä kutsutuissa vieraisissa oli myös kulttuurituottajia, jotka saivat mielenkiintoisen kuvan ryhmän toiminnasta sekä tietoa etäohjatusta esitystaiteesta yleensäkin.

#### 5.3.5 Muita huomioita

”*Jos tapahtuma on esityksellinen ja vaatii taiteellisen ohjauksen koko huomion, silloin tekninen henkilö on välttämätön.*” (Haastateltava M.) Kokemusta ja

vertailukohdetta tällaisesta toiminnasta ryhmällä oli ollut aikaisemmin ja silloin tekniikan hoiti moderoiija Espanjasta käsin. *”Kaikki toimi hyvin, kun käsikirjoituksen mukaan menttiin.”* Parannusehdotuksina tuleviin etätapahtumiin tulikin ensisijaisesti teknisen henkilön saaminen prosessiin niin, että tämä hoitaisi osallistujien sisäänpäästämisen, kuvien ja videoiden näyttämisen sekä aikatauluttamisen.

Valmistelutyöhön ja tapahtuman organisoimiseen käytettyä aikaa menee enemmän kuin lähikontaktissa: *”Jos tällaiseen etäohjaamiseen tulisi enemmän kokemusta, se olisi nopeammin tehty kuin lähi-Trippien järjestäminen”*, sanoo haastateltava M., *”mutta tällä hetkellä aikaa menee enemmän ja se olisi huomioitava myös palkkauksessa.”*

Kysymykseen siitä, kuinka Trippejä voitaisiin järjestää hybriditapahtumana, ts. lähi- ja etäohjauksena niin, että työpaja lähetettäisiin Zoomin kautta etäosallistujille ja samanaikaisesti lähiohjauksessa oleville osallistujille, ohjaajat suhtautuivat hyvänä, vaikkakin työläänä vaihtoehtona. *”Se vaatisi paljon suunnittelutyötä ja parempaa tekniikkaa, mm. ääni- ja kuvatekniikan kuormittumisen takia.”* Sen lisäksi olisi otettava huomioon taloudelliset näkökohdat: *”Jos budjetissa olisi varaa muutaman kuukauden ohjelmoijatyöhön, niin suunnittelisin esitystaidetta varten erityisen, Zoomin tapaisen alustan, jossa tapahtuma voitaisiin suunnitella esitystaiteen ehdoilla. Nyt se joudutaan ehkä enemmän suunnittelemaan alustan ehdoilla. Mutta budjetti olisi silloin kymmenientuhansien luokkaa eikä parin satasen...”* (Haastateltava J.) Järjestäjät olivat kuitenkin sitä mieltä, että jos kansainvälistä vuorovaikutusta halutaan lisää, hybridi -malli kannattattaisi tehdä, työtaakasta riippumatta. Se lisäisi esitystaiteen näkyvyyttä suomalaisessa kontekstissa ja tulisi näkyväksi globaalisti. Teknisen toteutuksen ja kaluston laatu ei kuitenkaan saisi ontua, jos tapahtumia haluttaisiin saada laajempaan levitykseen, markkinointimenetelmänä: *”Haluaisimme tapahtumista markkinointimateriaalia, mutta Zoomin ja Facebookin kuanlaatu on sen verran heikkoa, että esimerkiksi lehdistökuvaa ei striimi-nauhoitusten kautta saa.”* (Haastateltava J.)

Ympäristönäkökohdat kulttuurin tuotannossa ovat tärkeitä, myös Toisissa tiloissa -jäsenille. Tietoisuus siitä, että niin osallistujien kuin

kulttuurituottajienkaan hiilijalanjälki ei juuri kasvanut taidetapahtumiseen osallistumisella ja sen järjestämisellä, oli hienoa.

### 5.3.6 Palautteet osallistujilta

Loppukeskustelut ja tapahtuman kokemusten jakaminen ovat tärkeä osa koko sisältöä ja osallistujien vuorovaikutuksen huomioimista. Kun ohjelmaa lähetetään, tämä asia unohtuu helposti. Tähän osioon olisi jatkossa kiinnitettävä enemmän huomiota ja varattava enemmän aikaa. Etänä ohjaamisessa tuli esille myös ohjelman ajallistamisongelmat, esimerkiksi juuri tämän ”kellottamisen” puuttuminen johti siihen, että aikaisemmin ilmoitettu aika Tripeille venyi. Tästä syystä tärkeät osallistujien loppupuheenvuorot ja palautteet menivät yliajalle. Osa joutuikin lähtemään kesken tätä osiota pois muiden kiireiden takia. Palautteita kuitenkin saatiin. *”Sellaista palautetta tuli, että he olivat vähän skeptisesti tulleet (etäohjattuun tapahtumaan) ja sitten olivat tosi positiivisesti yllättyneitä, kuinka hyvin se onnistui etänä. Osa koki, että sai jonkinlaisen uuden yhteyden toisiin ja ympäristöön.”* (Haastateltava M.)

Yksi palaute oli korona-ajan eristyksen synnyttämä ja taiteen etäohjaukseen kannustava: *”Tuntui hyvältä saada kokea, että minua katsottiin”.* (Osallistuja)

## 6 ETÄOHJAAMISTA ESITYSTAIDEHANKKEESSA

### 6.1 Koronan tuomat haasteet hankkeessa

*”Koska emme pysty ennustamaan tulevaisuutta, meidän on tarpeen miettiä erilaisia tulevaisuuden vaihtoehtoja.”*(Hiltunen, 180)

Kun korona alkoi vaikuttaa, se näkyi hankkeessa seuraavalla tavalla:

*”...olemme siinä vaiheessa, että koronan takia matkustusrajoituksia Uudenmaan läänistä on tehty 16.4 asti. Tämä tarkoittaa sitä, etteivät meidän ohjaajat lähde täältä kauemmaksi. Myös koulut ovat näillä näkymin kiinni 13.5 asti. Työpajoista Kalajoki peruutetaan, syksymmällä startataan, näin on alustavasti suunniteltu. Karkkilan työpajat hyvin todennäköisesti peruuntuvat. Siellä on myös toivomus*



syksymmälle. Lapinlahden työpajat ovat aloittaneet etänä. Ohjaajat Sari ja Minja ovat tehneet hyvän alustuksen ja jatkossa ehkä toisetkin pääsevät kokeilemaan tätä kokeilua. Heidän lähityöpajansa alkaisivat myös syksymmällä. Kiuruveden työpajat alkaen 6.5 ovat vielä niillä rajoilla, että ne toteutuisivat, ehkä. Kaikki on vielä epävarmaa.” (Hankepäiväkirja 2020, Anna Luttinen)

Olimme vielä toiveikkaita syksyn 2020 työpajojen toteutumisesta. Näin ei kuitenkaan käynyt, vaan korona muuttui pandemiaksi ja hankkeen toiminta näytti tyrehtyvän kokonaan. Oli tehtävä suunnitelma, jolla tämä saataisiin estettyä. Tämän tuloksena hankkeessa päätettiin ottaa käyttöön kokonaan etäyhteyskanavin toteutettu työpajatoiminta, joka olisi käytössä siihen asti kunnes koronan terveydelliset riskit tiedettäisiin paremmin. Tätä varten osa hankeohjaajista suunnitteli omaa näkemystään vastaavan digitaalisen alustan. Ensimmäinen ”kokeilu” tehtiin kevään 2020 aikana.

Hankkeessa käytettiin seuraavia sosiaalisen median kanavia:

**Whatsapp**-palvelua niin ryhmän rekrytoinnissa, markkinoinnissa, keskusteluiden, taiteellisen suunnittelun- ja toteuttamisessa sekä yhteydenpidon välineenä. Sen lisäksi tämän yhden digipalvelun käyttö täytti toiminnan eettiset arvot siten, että sen käyttäminen oli esteetöntä kaikille osallistujille. Jokainen pystyi lataamaan älypuhelimensa whatsapp-palvelun ja jokinen osasi käyttää sitä. Työpajoissa tehtiin kuvauksia, lähi- ja etäyhteyksin. Myös nämä etäohjaukset tehtiin whatsapp-palvelun kautta, jossa oli videochatti-toiminto. Whatsappin käyttö mahdollisti sen, että kaikki työpajan aikana käydyt keskustelut, valokuvat ja muut tallenteet säilyivät palvelun muistissa. Whatsapp toimi myös hyvänä kommunikaatiokanavana: yhteydenpito oli vaivatonta ja sen kautta osallistujat keskenään ja ohjaajan kanssa olivat helposti tavoitettavissa.

**Instagram**, joka on palvelu kuvien jakamiselle. Sen käytölle oli tyypillistä hashtagien käyttö, esimerkiksi #satajakolme, jolloin käyttäjän oli helppo ohjautua suoraan hankkeen työpajoissa tallennettuihin kuvatiedostoihin tai muihin itseään kiinnostavien aihepiirien luo.

**Facebook**, joka on yleisesti katsoen sosiaalisen median kanavista ehkä eniten käytetty. Hankkeessa Facebook toimi ensisijaisesti markkinointi- kanavana: Nuoret

mainostivat työpajaa myös Facebookin kautta, jonka ansiosta edellisvuoden ryhmään saatiin uusia osallistujia.

Hankkeessa käytettiin seuraavia digitaalisia verkkotyökaluja:

**Zoom**, jossa osallistujat voidaan jakaa siinä omiin ”huoneisiin” työskentelemään ryhmissä. Zoom toimii hyvin silloin, kun toimintaa seuraa suurempikin joukko tai jos esimerkiksi esityksiä halutaan katsoa. Ohjaaja voi helposti jakaa kuva,-video- ja tekstimateriaalia osallistujille Zoom-lähetysten aikana. Ohjaajat myös kokivat, että Zoomin äänentoisto on yleisesti parempi kuin muiden.

**Teams**, jonka kautta suunnittelutyötä toteutettiin hankkeen yhteistyökumppaneiden ja tilaajien kanssa.

## 6.2 Esitystaidetta etänä, kevät 2020



Kuva 7: Sata ja kolme salaisuutta-hanke, Lapinlahden ryhmä

Huhtikuussa 2020 ensimmäinen etäohjattu ryhmä aloitti toimintansa. Vaikka etäohjaaminen kuuluukin hankkeen toimintamuotoon alkuperäisessä suunnitelmassa, sen osuus ohjauksesta on ollut pienempi kuin

lähikontaktiohjauksen ja se on ajoittunut työpajajaksojen väliin. Nyt kuitenkin työpajatoimita alkoi suoraan etäohjauksella, Zoomia käyttäen. Työpajojen loppuvaiheessa tein ryhmän kahdelle ohjaajalle kyselyn, jossa etsin vastauksia niihin asioihin, jotka vaikuttivat miten hyvin esitystaidetta pystyttiin tuomaan nuorten käytettäväksi digitaalisen etäohjauksen keinoin sekä siihen miten ne erosivat lähikontaktina pidetyistä työpajoista näitä näkökulmia ajatellen: ympäristön havainnoiminen, taiteellinen ulostuonti ja sen dokumentointi sekä oman ja ryhmätyöskentelyn yhdistäminen.

### 6.2.1 Etäohjaamisen kokemuksia

Kysymyksiin, kuten kuinka hyvin esitystaide etäohjauksessa onnistui verrattuna lähikontaktiohjaukseen, tuli pääosin positiivisia vastauksia. Ohjaajat kokivat, että digitaalinen yhteydenpito nuoriin oli hyvä mahdollisuus ja lisätyökalu esitystaiteen tekemisessä. Digitekniikan hyödyt koettiin varsinkin esitysten ulostuloissa hyvinä, koska tuotokset olivat helposti levitettävissä ryhmän muille osapuolille ja myös ulostulojen muodot olivat monipuolisempia - ne saattoivat sisältää myös kuvallisia ja elokuvallisia tuotoksia.

Hyvinä puolina koettiin myös se seikka, että työpajoihin saattoi osallistua ilman matkustamista. Tämä mahdollisti lähes kynnyksettömän osallistumisen ja esteettömyyden. Toisaalta se myös vaati sen, että osallistujilla oli oltava käytössään tarpeeksi hyvät tietokoneet Zoom-lähetysten vastaanottamiseen.

Lähiopetuksessa tärkeä funktio on osallistumisessa, tutustumisessa ja kontaktien luomisessa. Tämä uupui tai oli vaikeammin saavutettavissa eäohjauksessa. ”Tuo etäisyys ja etäläsnäolo ovat isoja haasteita. Mutta kysymystä (miten kehittäisit läsnäolon kokemusta?) on hyvä pitää auki ja tiedostaa se suunnitellessa ja toteuttaessa työpajoja.”

Vuorovaikutusta voitiin edistää kuitenkin eri tavoin. Ohjaajat ottivat muunmuassa sisällön suunnitteluun mukaan osallistujat niin, että myös osallistujat pystyvät vaikuttamaan tunnin kulkuun ja sisältöihin. Harjoituksista keskusteltiin myös paljon. ”*Teimme etänä myös rentoutumis- ja hengitysharjoituksia ja kun näimme toisemme livenä (myöhemmin keväällä lähikontaktissa), olimme ikään kuin päässeet harjoitusten ytimeen, eikä vieras paikka hämmentänyt.*” (ohjaaja S).

Etäohjaus saattoi vaikuttaa myös ajan ja tilan käyttöön: *”Etäily vaikutti siihen, että pääsimme suoraan asiaan ja tekemään melko vaativiakin harjoituksia.”* Toisaalta taas koettiin, että etäohjaus ei sallinut tilaa niin sanotuille hiljaisille hetkille, jolloin yhteinen kollektiivinen ajattelu ja sitä kautta uusien ideoiden esiinnouseminen olisi ollut mahdollista. Uskottiin kuitenkin, että jos etäyhteyteen tottumista olisi enemmän, tämäkin asia voisi korjaantua.

Suunnitteluun meni enemmän aikaa kuin, jos lähikontaktiopetus olisi ollut kyseessä. Sen lisäksi puutteet tekniikassa vaikuttivat muunmuassa siihen, että esimerkiksi musiikin käyttö osana sisältöä ei onnistunut viiveen takia. *”Myöskin esitystaidetta valottavien videoiden käyttäminen oli etänä todella haastavaa! Ympäristöä havainnoivat esitystaiteelliset harjoitteet... (yhdistettynä musiikkiin) mahdollistuivat vasta lähijaksolla käydessäni.”* (ohjaaja S.)

Kyselyiden tulokset viittasivat myös siihen, että etäohjauksen haasteet mielenkiinnon ja lähestymisen parantamiseksi ovat samankaltaisia kuin kontaktiohjauksessa ja että keinot niihin ovat aina tapauskohtaisia - kuinka hyvin ne onnistuvat, riippuvat siitä, mikä on ryhmän ja ohjaajan keskinäinen dynamiikka.

## 7 ETÄOHJAAMINEN KEVÄÄLLÄ 2021, toimintaa koronan varjossa

Kevään aikana etäohjauksen avulla tehtyjä työpajoja kyllä suunniteltiin ja aikataulutuksista yhteistyötahojen kanssa sovittiin. Ongelmaksi muodostui nyt kuitenkin uusi ilmiö: nuoret eivät halunneet osallistua etäohjaukseen. He olivat saaneet koulu-opetusta etäyhteyksin jo pitkään ja väsyminen siihen näkyi myös osallistumisessa taideharrastukseen. Epäilen myös, että monilla heistä oli myös ennakkoluuloja taiteen etäohjaukseen: voisiko se olla mielenkiitoista ensinkään?

Kaksi hankkeen etäryhmistä saatiin kuitenkin sovittua kevään 2021 aikana toteutettavaksi. Esimerkkinä niistä toinen oli jo 2019 Kiuruvedellä aloittanut ryhmä. Nämä nuoret olivat vahvasti aktivoituneita myös etäohjauksen keinoin toteutettavaan taidetoimintaan. Aikaisemmin edellisenä syksynä aloitetussa 103 salaisuutta -työpajassa he olivat lähteneet pohtimaan muistoja, jotka liittyvät LP-levyjen kansiin ja niiden sisältämään musiikkiin. Kun nuorille tarjottiin

mahdollisuutta osallistua Nuori Kulttuuri festivaaliin, he päättivät kehittää tätä ideaansa ja esittää se festivaaleilla.

Kyseessä oli siis nuorille suunnattu festivaali Porissa, joka oli läpileikkaus siitä, mitä nuorten taideharrastusten parissa parin vuoden aikana oli tapahtunut eri taidelajeissa. Esitystaide tulisi nyt myös yhtenä taiteen lajina esitellyksi siellä ja nimenomaan nuorten käyttämänä. Tämä tilaisuus oli niin nuorille kiuruvetisille kuin hankkeellekin hieno saavutus.



Kuva: Sata ja kolme salaisuutta -hanke, Kiuruveden ryhmä

Kevään 2021 aikana annettiin valtiovallan kautta uusia koronasta johtuvia rajoituksia, jonka vaikutukset ylsivät myös festivaalitoimintaan. Tästä syystä hankkeen ryhmä Kiuruvedeltä ja heidän osallisuusensa festareille jouduttiin perumaan. Myös toinen ryhmä Punkaharjulla joutui näiden rajoitteiden takia siirtämään toimintaansa myöhemmäksi.

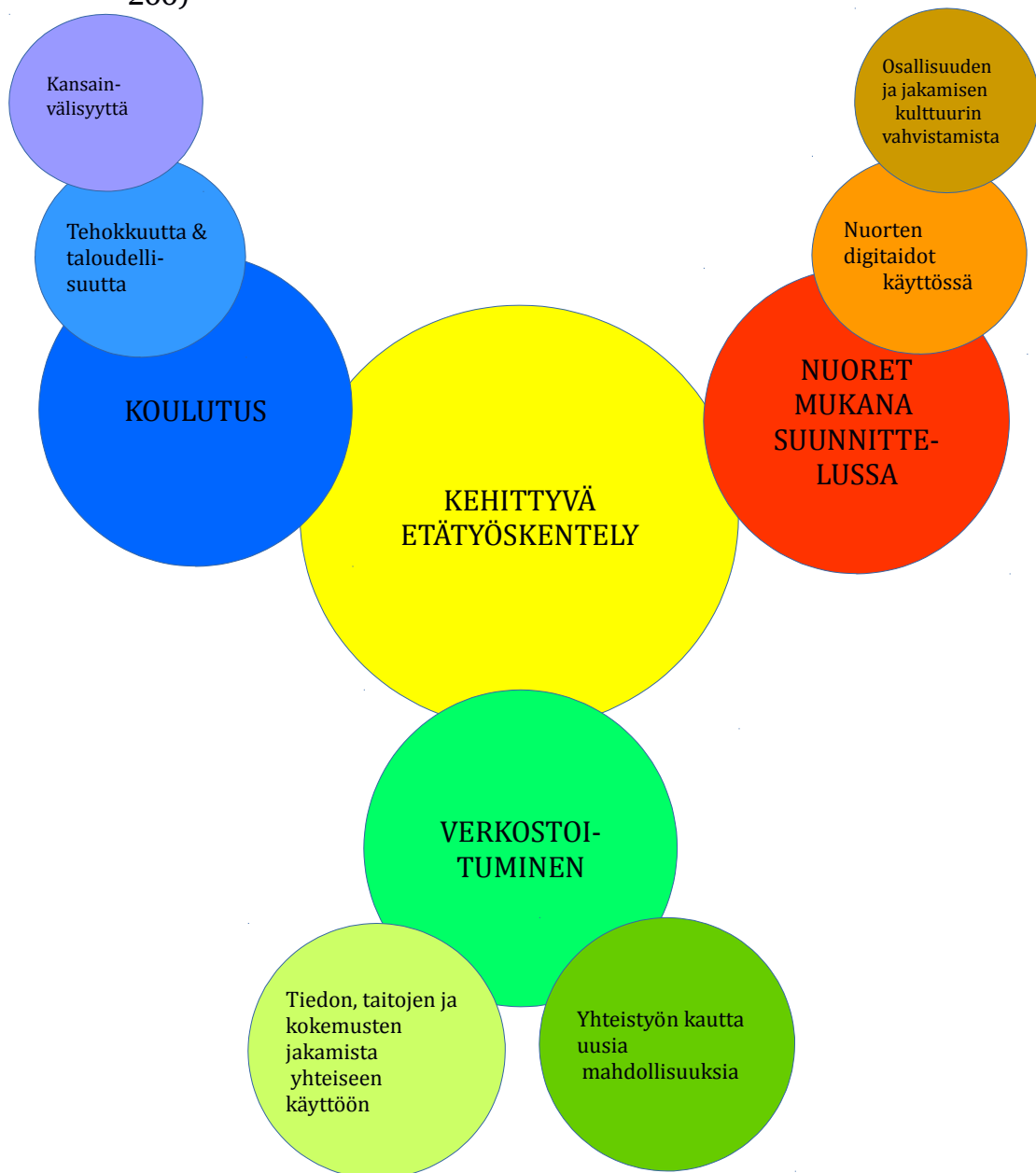
Pienenä valopilkuna etätoiminnan käyttöönotosta tuli maaliskuun aikana, jolloin päätettiin järjestää nuorisotyön opiskelijoille etäohjaustunteja toukokuuksi 2021. Tämä täysin etänä järjestetty kokonaisuus on uusi muoto hankkeelle ja jo sinänsä mielenkiintoinen. Tuloksia tästä saan vasta kesäkuun puolella, joten valitettavasti ne

eivät ehdi päätyä tähän opinnäytetyöhön, mutta antavat kuitenkin toivoa sille, että tässä etäohjaamisessa on päästy jalkautumaan jo edes hieman.

Aloitettu yhteistyö muiden yhteistyökumppaneiden kanssa on avannut kuitenkin ikkunat sille tulevaisuuden näkymälle, jossa yhteistyö esimerkiksi nuorisjärjestöjen olisi mahdollista. Verkostoitumisen merkitykset ovat vain korostuneet tämän uuden normaalin eli koronakriisin jälkeisen ajan myötä. Eri alojen ihmisten työskentely saman tavoitteen eteen, tässä tapauksessa nuorten aktivoimisen, on ollut ja tulee olemaan mahdollista etätapaamisten muodossa. Ne ovat tavoittaneet saman aikaisesti huomattavasti laajemman toimijakunnan kuin aikaisemmin. Erilaisia mielipiteitä, hanke-esittelyjä, tiedon vaihtoa ja mahdollisuuksia uusien kontaktien syntymiselle on ollut vaivattomampi tehdä, ja tässä kehityksessä digitalisaatio on osottautunut tarpeelliseksi ja ehdottoman hyväksi resurssiksi, jota kannattaa hyödyntää jatkossakin.

## 8 KEHITTÄMISEHDOTUKSIA

”Kuka tahansa ihminen pystyy innovoimaan. Innovointi ei vaadi ympärilleen hulppeita puitteita, suuria toimistotiloja, pullottain samppanjaa tai lautasittain kaviaaria. Innovaatiot syntyvät usein hyvin vaatimattomissa olosuhteissa. Oikeastaan parhaat innovaatiot syntyvätkin juuri tilanteissa, joissa ihmisten on pakko keksiä uusia asioita, jotta he pystyisivät jatkamaan elämäänsä eteenpäin.”(Hiltunen, 266)



Kuvio 2: Opinäytetyön kehittämisehdotukset

## 8.1 Koulutus

Digitaaliset taidot liitettiin aikaisemmin, ennen koronaepidemiaa, varsin löysästi ammatilliseen osaamiseen taiteessa; sitä ei tarvittu tai se ei ollut välttämätöntä. Tämä on johtanut siihen, että myös kouluttautuminen tällä saralla on jäänyt monelle puutteelliseksi. Keräämistäni haastatteluista ja muusta lähdeaineistosta olen tullut oppinnytetyössäni siihen tulokseen, että digitaalisessa etätyössä tarvitaan kouluttautumista: uusien digitaalisten taitojen opiskelua ja vanhojen päivittämistä.

Kehittämistyössäni on tullut selväksi myös se seikka, että etäohjaamiseen menee huomattavasti enemmän aikaa verrattuna lähikontaktiohjaamiseen. Tämä on asia, joka on huomioitu ei pelkästään muun työelämän vaan myös taiteellisen työskentelyn kentällä; etätyöskentely vie enemmän aikaa ja sitä kautta myös enemmän maksettavia työtunteja. Tätä epäkohtaa voitaisiin korjata työntekijöiden kouluttamisella, jolloin etätyöskentelystä tulisi tehokkaampaa ja sitä kautta taloudellisempaa. Koulutus vaatisi aluksi lisäresursseja ja taloudellisia investointeja, mutta antaisi pitkällä tähtäimellä valmiuksia ja lisäarvoa monipuoliseen etäohjaukseen. Sen lisäksi se toisi mukanaan kansainvälisiä kontakteja ja uusien digitaalisten virtausten myötä myös uudenlaista toimintaa.

### 8.1.1 Koulutustarjontaa

Virtuaalitodellisuuden puolella olevat toimintaympäristöt, galleriat ja laboratoriot, ovat lisääntyneet viime vuosina merkittävästi. Esimerkiksi yrityksissä saattaa olla hienot 3D-tilat, joissa työntekijät ”tapaavat” toisiaan. On myös virtuaalitodellisuuden esityksiä, joihin voidaan loihtia esim. erikoisefektejä, eri aikakausia, mitä vain, niin että virtuaalilaseja käyttävä yleisö kokee olevansa esityksen ”sisällä”. Myös omalla mobiililaitteella voi päästä myös mukaan pelillisiin kokemuksiin (esim. Pokemon-yrityksen lanseeratut sovellukset), ja olla mukana samalla osana kansainvälistä peliyhteisöä.

Jos kuitenkin lähdetään tarkastelemaan taiteen ohjaamista ja taidekasvatusta etäohjaamisen alkulähtökohdista, sen peruskontekstista, on ydinsanana *vuorovaikutuksellisuus*. Se, miten hyvin tämä vuorovaikutus toimii etäyhteyksissä, on suoraan verrannollinen siihen, kuinka hyödylliseksi ja merkitykselliseksi se



koetaan. Vuorovaikutuksen suunnittelu ei vaadi välttämättä suuria investointeja tai resursseja, mutta sen suunnitteluun kannattaa perehtyä.

Korona-epidemia on ollut yksi suurimmista digitaalisten koulutusten liikkeellepanevista voimista: netti tarjoaa runsaan valikoiman kurssituksia digitaalisten työkalujen käyttöönottamiseen. Etätöiden jalkaantuminen maailmaan koronaepidemian myötä on myös synnyttänyt uusia työelämää helpottavia palveluita ja innovaatioita. Yhteistä näille digitaalisille työkaluille on se, että ne antavat pohjan, toisin sanoen digitaalisen alustan, käyttäjänsä toimintaympäristöksi ja sitä kautta tiedon jakaminen voi onnistua ilman fyysistä kontaktia. Osa näistä innovaatioista päihittää mielestäni jopa perinteiset työskentelytavat esimerkiksi koulutuksen saralla.

Oma suosikkini näistä on ThingLink 2020. Se on sovellus, jossa voidaan samalla kertaa esittää suuremmallekin joukolle se aihe, josta haluaa kertoa. Mielenkiintoisen esittelystä tekee se, että tuolla digitaalisella alustalla voi käyttää interaktiivisia kuvia, videoita, ääniefektejä ja muita autenttisia elementtejä. Sovellus on erinomainen mielestäni opetus- ja esittelytilanteissa. Mikseipä myös taiteellisissa ulostuonneissa.

## 8.2 Nuorten osallistuminen hankkeen kehittämiseen

Nuoret ovat perehtyneet tietoteknikkaan jo peruskoulussa ja sen lisäksi sosiaalisen median käyttö on heille tuttua, ehkä tutumpaa kuin ohjaajien? Tätä potentiaalia voimavaraa kannattaisi mielestäni hyödyntää. Yhdessä hankkeen työpajoista toiminnan kehittämiseen otettiin käyttöön nuorten osallistuminen suunnitteluun. Voitaisiinko tämä asetelma ottaa yleisesti käyttöön niin, että nuoret olisivat jo toiminnan alkaessa mukana? Tällainen käytäntö voisi sisältää lisäarvon: osallistuminen vaikuttaa osallisuuden kokemukseen ja sitä kautta nuoret voisivat tuntea merkittävyyttä ja yhteenkuuluvuutta, kuten Jenkins toteaa:

”Osallisuuden kulttuuria ja jakamisen ilmiöitä on siis luonnehdittu muun muassa seuraavilla ominaisuuksilla: kynnys taiteelliseen tuottamiseen ja osallisuuteen on matala, toisten tuki omien esitysten tekemisessä ja jakamisessa on merkityksellistä, enemmän tietävät ja osaavat ovat neuvomassa toisia sekä yhteisön jäsenet kokevat merkittävyyden ja yhteenkuuluvuuden tunnetta.”(Matikainen 2008, 7)

### 8.3 Verkostoituminen muiden toimijoiden kanssa

Verkostoituminen on tärkeä osa tulevaisuuden kulttuuritoimintaa. Esimerkiksi Sitran tekemässä Megatrendit 2020 -katsauksessa ([www.sitra.fi/julkaisut/megatrendit-2020](http://www.sitra.fi/julkaisut/megatrendit-2020)) yksi 2020-luvun megatrendistä, oli *verkostomaisen vallan voimistuminen*. Verkostoitumista voidaankin pitää yhtenä tulevaisuustaidoista. Digitaalisuudella on osuutensa tässäkin. Se mahdollistaa laajemman ja aikaisempaa helpomman tavan verkostoitua. Mitä hyötyä sitten verkostoitumisesta on koulutuksen ja etäohjauksen kontekstissa ja miten sitä voitaisiin hyödyntää taiteen tuottamisessa? Opetusministeriön julkaisussa (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018) löydetään yhdessä toimimisessa seuraavia hyötyjä: se edesauttaa löytämään uusia toimintaideoita, vaikuttaa kustannustehokkuuteen, helpottaa informaation saamista ja lisää sitä, karsii työn päällekkäisyyttä, voi vaikuttaa yhteiskunnallisesti, toimii ongelmien ratkaisussa, jakaa ja parantaa ideoita ja tuo uutta tietoa.

Haastatellessani ihmisiä ja kuullessani heidän ajatuksiaan digitaalisen kouluttautumisen mahdollisuuksista tai sen vaikeudesta, varsinkin taloudellisten ja aikaresurssien puuttuessa, on keskusteluissa tullut esille ajatus siitä, että yhteistoimintaa muiden alan ihmisten ja digitaalisten palvelutuottajien kanssa kannattaisi olla. Ideaa voitaisiin lähteä suunnittelemaan taiteilijoiden, tietoteknisten palvelun tarjoajien sekä pedagogisten osaajien yhteistyönä. Kulttuurilaitokset ja -yhdistykset tarvittaisiin mukaan järjestämään näitä digitaalisten taitojen kurssituksia ja päivittäisiä, jotka ovat perustellusti ammattitaidon ylläpitämistä. Esimerkiksi haastattelemani Esitystaiteen keskuksen jäsen näki mielessään heti vision siitä, kuinka keskuksen tiloissa pidettäisiin streamaus-kursseja. Myös teknistä laitteistoa voitaisiin ostaa yhteisostoksina ja vuokrata niitä kaikille tarvitsijoille.

Esitystaiteen keskus on kahdeksantoista jäsenryhmän ja yli kahdensadan taiteilijan kulttuurialan yhteisö. Tämän voi nähdä myös potentiaalisena tietopankkina, jota kannattaisi hyödyntää: yhteistoimiminen ja asian äärelle istuminen voisivat jo itsestään synnyttää uusia toimintamalleja ja teknisten taitojen vaihtokauppoja.

## 9 YHTEENVETO JA POHDINTAA

Nuorille internet on tätä päivää. Tiedon käsittely ja jakaminen tietokoneen avulla on itsestäänselvää. He muuttavat käyttötottumuksiaan nopeasti varsinkin kun sosiaalisen median tarjoamat foorumit vaihtuvat kulloisenkin trendin mukaan; voitaisiin puhua some-kulttuurin sukupolvista, vai olisiko sanana ”sukupilvi” osuvampi?

Mutta digitaalinen maailma haastaa myös kulttuurituotannon kentän, meidät aikuiset nyt ja tulevaisuudessa, suurimpana haasteenaan sen nopea muuttuvuus. Se pakottaa jatkuvaan tietojen päivittämiseen, eikä siltä välty kulttuurialan taiteilijat, sisällön tuottajat kuin yleisökään. Mutta onko näin kaikkialla maailmassa? Valitettavasti ei. Digitaalinen eriarvoisuus maailmalla on totta, eivätkä ”it-taidot kaikille” ole itsestäänselvä asia. Miksi näin? Tähän vaikuttaa mm. koulutuksen puute, mutta myös digitaalisen teollisuuden hinnoittelut ja erilaiset pelisäännöt. Suomessa sähköisen viestinnän edullisuuteen on vaikuttanut se etu, että suomalainen yritys, Nokia, rakensi mobiililaitteisiin liittyvää tekniikkaa ja operaattorit panostivat dataliikenteen kehittämiseen. Suuri vaikutus saattoi olla myös sillä, että teleoperaattori Elisa tarjosi kiinteähintaista mobiilidataa. Epämukavuuden tuntu siitä, ettei esim. mökillä voinut katsoa elokuvia tai urheilua ison datalaskun pelossa, vaikutti siihen, että hinnoittelua mietittiin uudelleen. Idean takana oli silloinen toimitusjohtaja Asko Känsälä, joka toteutti Columbia Business Schoolin oppejaan ja kuvailee niitä näin: *”Nopein ja vahvin ei aina selviä luonnossa eikä liiketoiminnassa voittajana. Voittajana selviää se, joka sopeutuu parhaiten uuteen tilanteeseen.”* (Helsingin Sanomat 2020) Käytännössä tämä tarkoitti nopeuteen sidottua rajatonta tiedonsiirtohinnoittelua. Talousmaailman konsultit varoittivat uhkakuvillaan, mutta koska asiakasvirrat siirtyivät Elisalle, oli muidenkin seurattava perässä: kohti halvempia datahintoja. Näillä uudistuksilla, joiden siis pelättiin syövän teleyhtiöiden liikevaihtoa, olikin positiivinen vaikutus: datan lähes ilmainen käyttö vaikutti siihen, että uusia verkkoliikenteen kestäviä sovelluksia kehitettiin ja markkinat ylsivät myös maan rajojen ulkopuolelle - kansainväliset markkinat avautuivat. *”Tuolloin tehdyillä pienillä muutoksilla voi olla suurikin merkitys siinä, miten nopeasti palvelut siirtyvät mobiileiksi. Se voi*

*vaikuttaa kansakunnan kilpailukyvyyn lisäksi erimerkiksi siihen, miten töitä voidaan tehdä etänä ja miten koronapandemian kanssa tullaan toimeen”, toteaa Käsälä. (Helsingin Sanomat, 17)*

Olen samaa mieltä: juuri tämä jakamisen kulttuuri on se tulevaisuuden näkymä, jota tullaan toivottavasti enemmänkin jatkossa näkemään - tietoa ja resursseja pitää jakaa, ei pihdata. Tämä jakamisen kulttuuri on vahvistanut entisestään mielenkiintoista ilmiötä, do it yourself eli DIY-kulttuuria. *”DIY-kulttuurin voidaan sanoa myös olevan ”ota se haltuun itse” ja ”kerro se itse” -kulttuureja. Yhä enemmän ihmiset ovat alkaneet tuottaa sen, mitä myös haluavat jakaa.”* (Sintonen, s.39)

Tämä tarve ”tulla nähdyksi” on kaikille tärkeää. Sintosen mainitsemat ”do it yourself” -tyyli muokkautuu juuri siihen muottiin, mitä Sata salaisuutta hankkeen tavoitteet ovat hakeneet - nuorten itsensä tuottamaa ilmaisua. Tämän lisäksi olisi toivottavaa, että työpajoihin osallistuneet nuoret voisivat jatkossakin hyödyntää työskentelyn pohjaksi tätä tee se itse -asennetta sekä käyttää luontevasti apunaan digitaalisia työkaluja. Paikkasidonnaisuus ei ole enää este: etävierailut museoissa, konserteissa ja lukuisissa muissa ympäristöissä, jonne eivät muuten pääsisi, ovat nyt mahdollisia. Taiteellinen ulostuonti sekään ei vaadi pitkää harrastuneisuutta tai taitojen hallintaa, kuten perinteisen taiteen kentällä, vaan omannäköinen ilmaisullinen julkaiseminen on hallittavissa ja käytettävissä. Tämä tuo myös uudenlaista taiteellista sisältöä nuorisokulttuuriin.

Opinnäytetyöni keskeisin huomio on ollut se, että digitaalisuuteen taiteessa sisältyy toisilleen vastakkaisia ennakkoasenteita: siihen suhtaudutaan joko kielteisesti juuri sen outouden ja vierauden takia, jolloin siihen liitetään myös työläyden ja riittämättömyyden tuntemuksia. Toisaalta taas digitaalisuus nähdään vapauttavana ja taidekokemuksia laajentavana mahdollistajana. Se, miten kukin kokee tämän, ei niinkään johdu kokijansa iästä tai sukupuolesta, vaan hänen asenteestaan muutoksiin. Digitaalisuus tarkoittaa mielestäni juuri muutosta ja sitä voisikin lähestyä juuri siten, miten ihminen suhtautuu muutoksiin yleisesti ottaen – pitääkö hän niitä epämieluisina ja omaa

mukavuusaluetta uhkaavina ongelmina vai toivottavina ja odotettuina uudistajina?

Kehittämistyöni yhtenä tietolähteenä oli Opetus- ja kulttuuriministeriön selvitys, jonka mukaan ”*luovien ja taiteellisten tavoitteiden saavuttamisessa digitaalisuudella arvioitiin olevan vain vähän merkitystä.*” (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018) Tämä arvio ei päde mielestäni ainakaan esitystaiteen hankkeen kohdalla. Ohjaajat olivat pääsääntöisesti sitä mieltä, että taidetta pystyttiin ohjaamaan uudella tavalla ja se jopa mahdollisti laajempien toimintatapojen käyttämistä. Ohjausta pystyttiin muokkaamaan niin, että se sisälsi digitaalisuuden avulla helposti jaettavaa materiaalia osallistujille niin, että myös osallistaminen oli mahdollista - yleisö pystyi olemaan taiteen niin aktiivisina tekijöinä kuin myös kokijoinakin. Sitä paitsi, näyttää vahvasti siltä, että tähän haasteeseen vastaa myös tietoliikenneteollisuus: datatekniikka kehittyi sen mukaan, miten kuluttaja siihen reagoi. Jo nyt on ollut merkkejä siitä, että tietokoneohjelmat ovat muuttuneet käyttäjäystävällisemmiksi, toisin sanoen kynnys niiden käyttämiseen pienenee, mitä helpommin niitä pystytään käyttämään.

Toin esille opinnäytetyöni alussa (2.6 Folda-hautomo) kanadalaisen Folda festival -mallin, jonka periaatteena oli auttaa taiteilijoita saavuttamaan yleisönsä silloin, kun digitaalisia työvälineitä tarvitaan ja esitykset tehdään etäkontaktissa. Mielestäni tälle mallille olisi kysyntää myös Suomessa juuri nyt. Taiteilijat voisivat testata ja näyttää esitystä testiyleisölle ennen laajempaa levitystä. Yleinen käytäntöhän toimii toisin eli festivaalijärjestäjät haluaisivat uniikin esityksen, jota ei ole vielä missään esitetty. Tämä ilmeinen epäkohta olisi sivuutettavissa käyttämällä tuota demo/palautte/valmis esitys -mallia. Sen lisäksi opastus digitalisuuteen ja mahdollisuudet sitä kautta saavuttaa yleisö, olisi varmasti ajankohtaista ja hyödyllistä monelle taiteilijalle. Kysymys kuuluukin, voisiko tämä malli ehkä toimia myös Esitystaiteen keskuksessa?

Lopuksi haluan tuoda mielestäni tärkeimmän muutosvaikutuksen, minkä digitaalisuus tuo. Se on *kulttuurin tuotannon kestävä kehitys ilmastonäkökulmasta katsottuna*. Voimme saada ravintoa kulttuurin

nälkäämme myös kuormittamatta ilmastoamme. Massiivinen hilijalanjälki vältetään, kun taidetta tehdään ja levitetään maailmanlaajuisesti digitaalisia kanavia ja verkostoja käyttäen. Tästä juontuva kansainvälisten suhteiden ja kulttuurin vaihdon lisääntyminen tuottavat väistämättä paljon muutakin hyvää ihmiskunnalle.

## LÄHTEET

Ahlavuo, Marika 2016: Digitaalisuuden haasteita kulttuurituottajille. Muutosvoimana 3D-virtuaalisuus. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kulttuurituotannon koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 14.11.2020.

EllunKanat, ”Mihin ei muka”, analyysi nuorille suunnatun kyselyn tuloksista, 2019. <https://teknologiateollisuus.fi>, Viitattu 14.2.2021.

Esitystaiteen keskuksen nettisivut: <http://www.eskus.fi>. Viitattu 26.10.2020.

Esitystaiteen seura,<https://esitystaiteenseura.wordpress.com>. Viitattu 18.3.2021.

Minna Harmanen & Mikko Hartikainen (toim.), Monilukutaitoa oppimassa, Oppaat ja käsikirjat, Opetushallitus 2019.

Helsingin Sanomat, s. B 17, Juha-Pekka Raeste, 25.10.2020. Viitattu 6.2.2021.

Hiltunen, Elina, 2012. Matkaopas tulevaisuuteen. Talentum.

JänttiJ.,Kanto-RonkanenA.(Eds.),(2010).Esteetönopintopolku korkeakoulutuksessa., In: Savonia-ammattikorkeakoulun julkaisusarja, Savonia-ammattikorkeakoulu.s.5.

Sirkku Kotilainen, Leena Rantala, Nuorten kansalaisidentiteetit ja mediakasvatus, Nuorisotutkimusverkosto / nuorisotutkimusseura, Hakapaino 2008.

Matikainen, Janne, 2003. Oppimisen ohjaus verkossa.Tutkimus- ja koulutuskeskus Palmenia.

Matikainen, Janne 2008. Verkko kasvattajana, mitä aikuisen tulisi tietää ja ajatella verkosta. Oy Yliopistokustannus.

Ritva-Sini Merilampi, Media-kasvatuksen perusteet, 2014. Kustantaja BTJ Finland. Viitattu 17.1.2021.

Oiva, Maria, 2018. Digitaalisia avauksia teatterissa, kommentaari. Verkkojulkaisussa Pasi Toivanen (toim.) Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan – Katsauksia kulttuurialan digitalisaatioon, Humanistinen ammattikorkeakoulu. Verkkojulkaisu, 50-54.Viitattu 25.1.2021.

Ojasalo, Moilanen, Ritalahti: Kehittämistyön menetelmät – Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Sanoma Pro, 2015. Viitattu 16.11.2020.

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018. Kulttuurilaitosten digitaalinen yleisötyö. Raportti. Viitattu 12.9.10.2020.

Opetusteknologiapäivä,18.11.2020,verkko-opiskelupäivä(Opinlakeus, oppilaitosverkosto)<https://www.opinlakeus.fi/opetusteknologia> . Viitattu 20.1.2021.

Paul, Grace, 2020. Etätyökirja, suunnittele, sovi, tee. Aula & co,2020, toim. Sakari Heiskanen.

Hannu Savolainen, Risto Vilkkö& Leena Vähäkylä 2017. Oppimisen tulevaisuus.

School of Lockdown -virtuaalikirssi 4.11, 11.11 ja 18.11. <https://www.eventbrite.co.uk>. Viitattu 6.11.2020.

sitra.fi/julkaisut/megatrendit-2020. Viitattu 15.3.2021

Jaakko Suominen, Petri Saarikoski ja Elina Vaahensalo, Digitaalisia kohtaamisia, verkkokeskustelut bbs-purkeista sosiaaliseen mediaan, 2019, s.160- 164.

ThingLink 2020. Rakenna visuaalisia oppimiskokemuksia interaktiivisten kuvien, videoiden ja 360 median avulla. (<http://www.thinglink.com/fi/>) Viitattu 27.2.2021.

Toisissa tiloissa, <https://toisissatiloissa.net>. Viitattu 25.2.2021.

[www.diginomadi.fi](http://www.diginomadi.fi). Viitattu 26.1.2021.

[www.folda.ca](http://www.folda.ca). Viitattu 24.1.2021.



## LIITTEET

### **Liite 1: Verkkoyhteydet**

Aloitetaan tietokoneverkosta, joka selitetään Wikipedian mukaan seuraavasti: ”Tietoliikenneverkko on tietokoneiden ja niitä yhdistävien tietoliikenneyhteyksien muodostama tietoliikenneverkko. Verkon avulla tietokoneet voivat viestiä keskenään sekä jakaa resursseja ja digitaalista informaatiota. Tyypillisesti tieto välitetään tietokoneverkoissa erilaisina paketteina.” Usein puhutaan myös verkko- ja wifi-yhteyksistä.

Mitä nämä käsitteet tarkoittavat käytännössä? Haastatteleman ohjelmistosuunnittelija pyrki antamaan digitaalisen tiedonsiirron käytänteistä mahdollisimman selkokielisen kuvan: ”Verkkoyhteydellä tarkoitetaan sitä, että käyttäjä ottaa yhteyden tietokoneella johonkin toiseen tietokoneeseen. Dataa eli digitaalista tietoa menee toisesta tietokoneesta internetin kautta toiselle vastaanottajalle”. Tietokoneverkkoja voidaan luokitella esimerkiksi koon mukaan. Näistä yksi on lähiverkko, esim. yhden yrityksen tai yhden talon sisäinen verkko. Lähiverkkoja voi liittää toisiinsa, jolloin ne tulevat osaksi internettiä eli maailmanlaajuista tietokoneverkkoa. Internetissä tieto lähetetään erilaisina ”datapaketteina”. Nämä paketit ohjautuvat verkossa yhdeltä tietokoneelta toiselle. Erilaisia nettipalveluita (esimerkiksi sähköpostia, Zoom-yhteyksiä, Netflixiä, Wikipediaa, ...) käytettäessä data (kuten ääni tai videokuva) siten pilkotaan paketuksi, joka ohjautuu esimerkiksi Netflixin palvelimen ja käyttäjän tietokoneen välillä. (Palvelimella tarkoitetaan palveluntarjoajan, esimerkiksi Wikipedian, omistamaa konetta, joka käytännössä lähettää näitä datapaketteja käyttäjien koneille.)

### **Verkkoyhteyden luominen:**

Miten verkkoyhteys saadaan aikaiseksi käytännössä? Verkon käyttäjän näkökulmasta tässä on nykyisin useimmiten kaksi vaihtoehtoa: ns. kiinteä laajakaista tai mobiililaajakaista.

Kiinteän laajakaistan käyttö toimii käyttäjän näkökulmasta niin, että toimiston tai kodin seinässä on pistoke (antenni- tai puhelinpistoke), johon liitetään *laajakaistamodeemi*. Modeemi on pistokkeeseen tulevan kaapelin kautta yhteydessä ”valtakunnanverkkoon”. Käyttäjä voi liittää tietokoneensa modeemiin joko langattomasti *Wifi-yhteydellä* tai erityisellä ethernet-kaapelilla mikäli tietokoneessa on siihen sopiva pistoke.

Mobiililaajakaista taas toimii niin, että älypuhelimella muodostetaan Wifi-hotspot ja käyttäjän tietokone liitetään siihen. Joskus käytetään myös ns. morkkulaa, mikä on verkkoyhteyden kannalta sama asia kuin älypuhelimien käyttö.

### **Verkkoliikenteen häiriöt:**

Etätyöskentelyn onnistumiseen vaikuttaa se, kuinka hyvin data kulkee. Pätkeikö ääni? Katkeileeko video? Saako puheesta selvää, tuleeko se viiveellä? Kaikkeen tähän vaikuttaa se, kuinka jouhevasti datapaketit kulkevat käyttäjien koneiden ja palvelimien välillä. Tämän hahmottamiseksi on hyvä ymmärtää muutama tekninen asia.

Datan kulkuun eli sitä kautta verkkoyhteyden ja käytettävän palvelun laatuun vaikuttaa oleellisesti se, millaisia ”pullonkauloja” datapaketin matkalla on. Luettelen alla muutamia yleisimmin vaikuttavia asioita:

Koska Wifi-yhteys sekä mobiilidata kulkevat radioaalloilla (2,4 gigahertzin tai uusissa reitittimissä 5 gigahertzin taajuuksissa), ne ovat herkkiä sellaisille asioille kuten *sijainti*. Radioaallot heijastuvat ja kimpoavat huoneen nurkista, esineistä ja muista esteistä. Ne kulkevat ohuiden seinien läpi, mutta eivät läpäise paksuja betoniseiniä. Kaiken tämän vuoksi huoneisiin voi syntyä ”kuolleita kulmia”, toisin sanoen kohtia, joissa yhteys toimii huonosti, varsinkin jos modeemi on laitettu huoneen nurkkaan tai jonkin huonekalun taakse. Joskus voi haitata myös se, että tietokone on liian lähellä laajakaistamodeemia, jolloin radiosignaali voi olla liian voimakas. Yhteyden laatuun voi myös vaikuttaa muiden sähkölaitteiden ”sähköinen kohina”. Erityisesti päällä olevat mikroaaltouunit voivat häiritä.

Samat asiat vaikuttavat myös mobiilidatan laatuun. Jos tukiasema on kaukana tai väärässä suunnassa, tai huoneessa on paksut seinät ja pienet ikkunat, voi datayhteyden laatu huonota. Tähän yhteyteen voivat vaikuttaa myös *sääolosuhteet*. Esimerkiksi, jos puiden lehdet ovat sateesta märkiä, ne voivat haitata kaukana olevan tukiaseman kuuluvuutta.

Asiaan voi vaikuttaa myös se, kuinka paljon muita ”asiakkaita” verkkoyhteydellä on. Jos samassa talossa on *paljon Wifi-yhteyden käyttäjiä*, ne voivat kilpailla samoista ”Wifi-radiotaajuuskanavista”, jolloin yhteyden laatu huononee. Lisäksi, jos samalla alueella on tavallista enemmän älypuhelimien käyttäjiä, he kilpailevat ”mobiilidatakanavista”, jolloin mobiilidatan kulku hidastuu. Tämä voi olla tyypillinen tilanne esitysten yhteydessä: jos esimerkiksi festivaaleille ilmestyy paljon käyttäjiä, jotka kaikki lähettävät some-päivityksiään, voi taiteilijan kipeästi tarvitsema verkkoyhteys mennä toivottoman hitaaksi.

Koska Wifi-yhteyden radioaaltoja ei voi nähdä, hyvän yhteyden syntyminen usein vaatii kokeilua. Yhteyden laatua voi arvailla siitä, montako ”tolppaa” tietokoneen Wifi-yhteyden hallinta tai älypuhelin ilmoittaa. Älypuhelin myös useimmiten ilmoittaa pienellä kirjainyhdistelmällä, millainen yhteys on kyseessä älypuhelimien ja tukiaseman välillä: 5G, 4G tai LTE ovat varsin hyviä yhteyksiä, 3G tai GPRS varsin huonoja.

### **Keinoja parempiin digi-yhteyksiin:**

Yllä mainittujen lisäksi voi olla lukemattomia muita syitä, miksi verkkoyhteys toimii huonosti. Yksittäisissä palveluissakin voi olla toimintahäiriöitä. Siksi on ehdottoman tärkeää kokeilla verkkoyhteyttä sillä paikalla ja niillä laitteilla, jossa etätyöskentelyä tehdään. Voi etsiä parempia paikkoja siirtämällä laajakaistamodeemia ja tietokonetta eri paikkoihin. Jos sekä laajakaistamodeemista että tietokoneesta löytyy ethernet-pistoke, ja niiden välille saa viritettyä piuhan, niin sitä kautta usein saa paremman yhteyden. On hyvä myös tarkistaa, että tietokoneeseen on asennettu tarpeeksi uudet ohjelmat.

Internetistä löytyy nopeustestejä, esimerkiksi , joiden avulla voi yrittää tarkistaa, kuinka hyvin dataa kulkee oman koneen ja internetin välillä. Tyypilliseen videokokoukseen olisi hyvä olla vähintään 4 Mbit/s.

Kaikesta varautumisesta huolimatta hyvä verkkoyhteys ei ole takuuvarma. Siksi kannattaa aina miettiä ”plan B”: jos yhteys ei toimi, voidaanko katkaista videoyhteys (jolloin datan määrä pienenee) tai jopa ottaa yhteys tavallisella äänipuhelulla mobiilidatayhteyden sijaan, koska äänipuhelut yleensä toimivat vielä silloinkin, kun mobiilidata takkuilee. Viimeisenä muttei vähimpänä keinona voi käyttää tekstiviestejä, jotka useimmiten menevät läpi, vaikka muut verkkoyhteyden muodot olisivat heikentyneet käyttökelvottomiksi.

(Asiantuntijana haastattelussa ohjelmoinnin ammattilainen Timo Jokitalo)

## **Liite 2: ”Tripit”-esitystaiteen tapahtuman etäohjaaminen-haastattelukysymykset**

- 1) Miten etäohjaus vaikutti mielestäsi ohjelman sisältöön?
- 2) Mitä ongelmia ja haasteita tapahtuman tuottamisessa etänä ilmaantui?
- 3) Mitä positiivisia puolia etäohjauksessa oli verrattuna lähiohjaukseen?
- 4) Millaista palautetta yleisöltä tuli?
- 5) Miten etäohjaaminen soveltui esitystaiteen tuottamiseen ja mitä parannuksia tekisit tuleviin on line- tapahtumiin?

### **Liite 3:**

#### **Kysely etätyöpajojen toimivuudesta kevään 2020 hanketyöpajoissa**

- 1) Kuinka monta nuorta osallistui etätyöpajatoimintaan?
- 2) Oliko osallistujien helppo/vaikea osallistua etätyöpajaan?(tekniset valmiudet, olosuhteet)
- 3) Oliko osallistujien helppo/vaikea osallistua taiteelliseen tuottamiseen etänä? Mitkä asiat näihin mielestäsi vaikuttivat?
- 4) Oliko tekeminen vuorovaikutuksellista ts. osallistuivatko nuoret toistensa tuotoksiin esim. tukemalla, neuvomalla tai jakamalla niitä keskenään?
- 5) Koitko ohjaajana, että nuorille olisi tullut tästä etäohjausjaksosta itseohjautuvuutta ja omatoimisuutta vahvistavia tunteuksia? Tuliko tästä ns. itsetekemisen meininkiä?
- 6) Kuinka hyvin esitystaidetta pystyttiin tuomaan nuorten käytettäväksi digitaalisen etäohjauksen keinoin, verrattuna siihen, että olisit itse ollut paikalla ohjaamassa? (Esim. näitä näkökulmia ajatellen: ympäristön havainnoiminen, taiteellinen ulostuonti ja sen dokumentointi, oman ja ryhmätyöskentelyn yhdistäminen)
- 7) Kuinka hyvin etäohjaamisprosessi verrattuna lähiohjaamiseen toimi osallistuvan nuoren a) itseilmaisussa, b) sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, verkostoitumisessa ja yhteisöllisten taitojen oppimisessa?
- 8) Tuntuiko sinusta siltä, että nuoret kokivat yhteenkuuluvuuden tunnetta etäosallistumisjakson jälkeen?
- 9) Kuinka hyvin mielestäsi etäohjaaminen soveltuu esitystaiteen ohjaamiseen?
- 10) Jos tekisit saman etäohjauksen uudelleen, mitä asioita muuttaisit tai tekisit eri tavalla?

#### **Liite 4: Haastattelu kevään 2021 hankeohjaajille**

- 1) Miten etäohjaus vaikuttaa mielestäsi ohjelman sisältöön ja miten etäohjaaminen (digitaalinen toimintaympäristö) vaikuttaa taiteen tekemisen ja kokemisen tapoihin?
- 2) Miten etäohjaaminen soveltuu mielestäsi esitystaiteen toteuttamiseen a) yleisesti, b) hankkeessa Sata ja neljä salaisuutta?
- 3) ”Etäohjauksen toteuttaminen vie enemmän aikaa kuin jos ohjaaminen tehtäisiin lähiohjauksena”, (ohjaajilta tullut kommentti). Mitä mieltä olet tästä ja mitkä asiat mielestäsi voisivat vaikuttaa tähän?
- 4) Mitä positiivisia puolia etäohjauksessa näet verrattuna lähiohjaukseen?
- 5) Miten olet ajatellut toteuttaa oman etäohjauksesi teknisesti?
- 6) Hankkeen yksi ohjaajista on ehdottanut linkki-pankkia, josta ”*voisi ladata esim. etävierailuja museoissa, konserteissa ja lukuisissa muissa ympäristöissä, jonne osallistujat eivät muuten pääse.*” Tätä ohjaaja voisi käyttää etäohjauksensa yhtenä sisältönä. Mitä olet mieltä tästä ja tuleeko sinulle mieleen muita ideoita siitä, miten etäohjausta voitaisiin tehdä mielenkiintoisemmaksi ja lähestyttävämmäksi?
- 7) Miten etäohjausta mielestäsi voitaisiin kehittää Sata ja neljä salaisuutta hankkeessa niin, että se olisi a) vuorovaikutuksellisempi, b) parempi mahdollistamaan luovia ja taiteellisia tavoitteita?
- 8) Miten toteuttaisit etäohjauksen optimaallisesti, ilman teknisiä yms. puutteita, jos se olisi mahdollista?

## Liite 5: Esittely SATA JA KOLME SALAISUUTTA-hankkeesta

### TARJOAMME TEILLE

1

**Sata ja kolme salaisuutta -työpajan ja ohjauksen:** esitystaiteen ammattilaiset ohjaavat nuorille työpajoja esitystaiteen perusteista ja mahdollisuuksista. Työpajat on suunnattu 16- 25- vuotiaille nuorille. Työpajoissa kannustetaan sekä ryhmätyöskentelyyn, että yksilöllisen ilmaisun tukemiseen – jokaisen osallistuvan nuoren lähtökohdat huomioiden. Työpajat toteutetaan kunnan nuorisotiloissa, kouluilla tai vastaavissa nuorille järjestetyissä paikoissa. Ohjaajat esittelevät nuorille esitystaiteen keinoja ja periaatteita.

2 **Nuorten itsenäisen työskentelyn tuki etäyhteydellä:** Työpajan jälkeen/sen aikana nuoret aloittavat itsenäisen työskentelyn luodakseen esityksen/kannanoton/teoksen, joka toteutetaan heidän omalla paikkakunnallaan. Aiheeseen he valitsevat itse. Esitys voi olla esimerkiksi flashmob-tyyppinen kannanotto, yhteisöllinen tapahtuma, esitysmuotoinen performanssi, sosiaalisessa mediassa esittävä video - mikä nuorista tuntuu omimmalta. Muodon ja sisällön kehittävät nuoret itse. Työskentelyssä he saavat etätukea ja kannustusta ohjaajiltaan ja käytännön kysymyksissä heitä auttaa myös hankkeeseen sitoutettu paikallinen kunnan työntekijä: nuoriso-ohjaaja, opettaja, tms.

- **Esitys/kannanotto/video/kampanja, tms:** Lopuksi nuoret toteuttavat suunnittelemansa esitykset tai tapahtumat. Toteutuksessa ohjaajat avustavat heitä, ja neuvovat esimerkiksi kuinka he voivat tavoittaa kohdeyleisönsä ja saada esityksiinsä osallistujat.
- **Aikataulu** Toteutuksen aikataulu räätälöidään jokaisen kunnan toiveiden ja tarpeiden mukaan.
- **Ohjaaja käy paikkakunnalla** kaksi - kolme kertaa, tarpeen mukaan. Ohjaustunteja voi olla 30-50 tuntiin, sisältäen etäohjauksen.
- **Näkyvyyttä kunnalle:** Valtakunnallinen, kolmivuotinen hanke, jossa keskiössä ovat nuoret ja uudenlaiset tavat tehdä nuoret näkyväksi osaksi yhteiskuntaamme tuo myönteistä näkyvyyttä kuntakumppaneille. Viestinnän vastuu ja koordinointi tapahtuu Esitystaiteen keskuksen puolesta, mutta yhteistyötä tehdään ja kunnan viestintäkanavia toivotaan voitavan hyödyntää toteutuksessa.

### ODOTAMME:

1 **Omarahoitus-osuutta 500 €**

- **Tiloja ja etäyhteystekniikkaa** työpajojen toteutukseen.
- **Yhden työntekijän työaikaa** yhteydenpitoon, käytännön järjestelyjen hoitamiseen ja nuorten tueksi.