

Ketterää taidetta Lapin tapahtumiin

Timo Jokela, Mari Riikonen ja Inka Holck (toim.)



Nimi:
KETTERÄÄ TAIDETTA LAPIN TAPAHTUMIIN
Timo Jokela, Mari Riikonen ja Inka Holck (toim.)

copyright: Tekijät ja Lapin yliopisto, Rovaniemi

Ulkoasu: Sanni Mustonen
Kannen kuva: *Linnut* (2022) ja *Aurora-tulevaisuustapahtuman ulkolava* (2022), Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan tapahtumaperustaisen projektin opiskelijaryhmät ja *Shelter* (2022), Miia Mäkinen. Kuvat: Inka Holck, 2022
Julkaisija: Lapin Yliopisto, Rovaniemi, 2023
Painopaikka: Pohjolan Palvelut Oy

Painetun julkaisun tiedot:
ISBN 978-952-337-359-4
Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja. Sarja C. Katsauksia ja puheenvuoroja 74
ISSN 1236-9616

Verkkojulkaisu:
ISBN 978-952-337-358-7
Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja. Sarja C. Katsauksia ja puheenvuoroja 68
ISSN 2737-3495
Julkaisun pysyvä osoite on <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-358-7>



Sisällysluettelo

Ketterää taidetta Lapin tapahtumiin	
Sisällysluettelo	4
Esipuhe	
Satu Miettinen	8
Johdanto	
Timo Jokela ja Mari Riikonen	10
Taustateemat ja lähtökohdat	
Ketterää nykytaidetta tapahtumiin	
Timo Jokela	20
Tekoja, yhteismuotoutumista ja aikaansaamista: tapahtumat performatiivisena taiteena	
Mirja Hiltunen	32
Huvin ja hyödyn pelillinen liitto	
Sanni Mustonen	40
Koronaturvallinen interaktiivinen käyttöliittymä	
Matti Adolfsen	47
Teknologian armoilla – miten selviytyä tapahtumatyössä	
Matti Adolfsen	50
Taiteen olemus, paikka ja sosiaalinen media: Tapahtumakontekstista yhteisölliseen mediaan	
Inka Holck	58
Taiteilijan tulojen purot muuttuvassa työelämässä: Tapahtumat työllistävät	
Maria Huhmarniemi	62
Taide tulevaisuuskuvina ja -perinteenä	
Maria Huhmarniemi	70
Yhdessä tekeminen koulutusta rikastamassa ja haastamassa	
Minni Haanpää	76

Tapahtumat projekti- sekä työpajamuotoisen koulutuksen oppimisympäristönä Antti Stöckell	80
Koulutuspilottit maakunnassa Tapahtumien esittelyt Mari Riikonen ja Inka Holck	86
Mentoritaiteilijoiden matkassa Taiteilijat työelämämentoreina tapahtumapiloteissa Timo Jokela ja Mari Riikonen	94
Saavu ja lähde Riikka Vuorenmaa	98
Suon Syleilystä Lumikuningattaren Maagiseen Maailmaan Meri Nikula	104
Valotaideinstallaatioita, luonnon kuvioita ja monitaiteellinen kyläjuhla festivaali Miia Mäkinen ja Tanja Koistinen	110
Yhteisöllistä taidetta pohjoiseen festivaaliympäristöön Minna Kovero	114
Jäkäläaiheiset jääveistokset Aurora-tulevaisuustapahtumassa Miia Mäkinen ja Tanja Koistinen	120
Soveltavan taiteen mahdollisuudet urheilutapahtumassa Minna Kovero	124
Opiskelijat työelämää oppimassa Luovan alan opiskelijat työelämäoppimassa tapahtumapiloteissa Timo Jokela ja Mari Riikonen	130

Kohti nuorten ilmastoaktiivisuutta Aurora -tulevaisuustapahtumassa Aki Lintumäki ja Korinna Korsström-Magga	134
Met tulemma! Päivi Soppela	140
Elävän maan äärellä Jenny Mansikkasalo	146
Ilmastotunteiden taidetyöpajaa ohjaamassa: Nuorten ääni kuuluviin ilmastoasioissa Kanerva Kivistö, Susanna Rauno & Sara Teperi	150
Jotain vanhaa, jotain uutta, jotain digitaalista Sari George, Matti-Pekka Karikko & Riina Tervo	156
Teknologia, käyttäjät ja tapahtumaympäristö yhdessä kudoksessa Sanni Mustonen	160
Katoavat, jäiset jäkälät: Tiedetapahtuman visuaalista ilmettä luomassa Erica Niemelä, Heidi Söderlund, Jonna Tantarimäki & Sirja Virpikari	164
Tornio 400 -juhlavuoden päätöskonsertin visuaalinen toteutus Matti Adolfsen, Tuomas Rajaniemi, Matthias Remes	168
Taiteilijan ja tekniikan yhteistyön hedelmiä Matti Adolfsen, Lauri Hyvönen, Riikka Vuorenmaa	172
Heijastusta optisen illuusion animoinnista: Kuinka tuottaa 3D-katutaidetta animaationa Ossi Lehtola	174
Lopputuloks ei ole aina sitä, mitä odottaa Kati Jussi	178
Liquid light show, nestemäisten värien elävää rytmiä ja tunnetta Päivi Kilpelä	182
Virtuaalisen ja todellisen maailman rajapinnassa Sanni Mustonen	186
Arcta Fast -koulutusmalli Tapahtumaperustaisen koulutusmallin suunnittelu Timo Jokela, Matti Adolfsen ja Sanni Mustonen	194



Auringonlasku *Saavu ja Lähde* -performanssin aikaan Kemijoen rannalla. Kuva: Inka Holck, 2022.



Esipuhe

Onnea ketterän taiteen innovaatiomallille!

Arcta Fast -koulutusmallihankkeen koulutusorganisaatioiden rajat ylittävä toiminta sekä sen toteuttamat tapahtumapilotit ja opintokokonaisuus ovat luoneet erinomaisen luovien alojen innovaatio- ja koulutusmallin pohjoiselle tapahtumatuotannon sekä kulttuuri- ja taidetoimijoiden kentälle. Pohjoisen toimintakentän toimijoiden ja koulutusasteiden yhteistyö heijastaa koko yhteiskunnallekin merkittävää yhteisten resurssien ja osaamispääoman optimointia.

Resurssien hyödyllistä käyttämistä voisi luonnehtia myös pohjoisen kestävyysajattelun luonnolliseksi pohjaksi. Innovaatiomalli rikastaa alueellista tarjontaa, lisää oppimismahdollisuuksia ja luo uusia toimeentulon mahdollisuuksia. Tässä mallissa alueellinen innovaatioekosysteemi muuttuu todeksi. Mukana ovat toteuttajaorganisaatiot eri rooleissa, tapahtumatuotanto innovaatioalustana sekä luovien alojen edustajia toteuttajina. Mallin taustalla näkyy toteuttajien pitkä kokemus luovien alojen, kuvataidekasvatuksen, taideperustaisen toiminnan sekä pohjoiseen liittyvän innovaatiotoiminnan kehittämisessä.

Ketterän taiteen innovaatio- ja koulutusmalli on erinomainen esimerkki tavasta vahvistaa luovien alojen osaamista ja niiden osuutta myydyistä palveluista. Tällaisia uusia keinoja tarvitaan uudistamaan luovien alojen tapoja tuotteistaa osaamistaan. Suomessa luovien alojen osuus bruttokansantuotteesta on alhaisempi kuin keskimäärin Euroopassa. Tarvitaan uusia keinoja rakentaa innovaatioekosysteemi erilaisten toimijoiden kesken sekä tavoitella uusia yleisöjä ja käyttäjäkuntia. Arcta Fast -koulutusmallihanke on vastannut juuri näihin tarpeisiin.

Ketterän taidetoiminnan innovaatio- ja koulutusmalli on myös erinomainen esimerkki siitä, miten innovaatioekosysteemi ei rakennu vain tutkimuslaboratorioiden tai tuotantoprosessien avulla. Inhimillinen osaaminen ja pääoma ovat keskiössä, kun kehitetään uutta ja luovaa toimintaa. Toiminta tavoittaa ja jalkautuu laajasti maakuntaan ja osallistaa monella alueella monenlaisia toimijoita kehittämistyöhön.

Toivon, että mahdollisimman monet hyötyvät hankkeen luomasta innovaatiotoiminnasta ja koulutusmallista!

Satu Miettinen
Dekaani, taiteiden tiedekunta,
Lapin yliopisto

Johdanto

Timo Jokela | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Mari Riikonen | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta



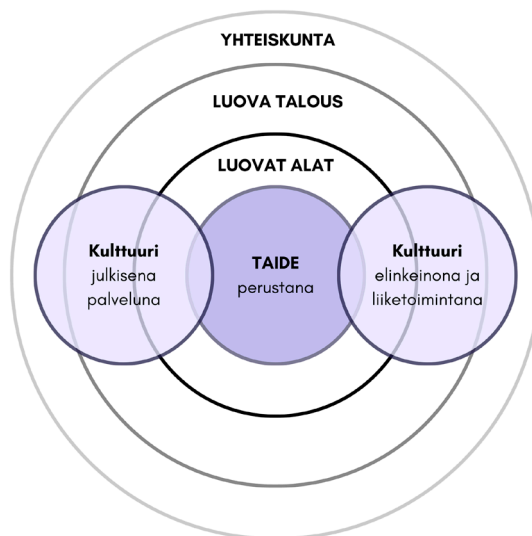
Tämä kirja on syntynyt Arcta Fast-koulutusmalli hankkeen tuloksena. Arcta viittaa Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan Arcta – Arktisen taiteen ja muotoilun osaamiskeskukseen sekä pohjoista pallonpuoliskoa hallitsevaan Ison karhun eli Otavan tähtikuvioon. Nimensä mukaisesti hankkeella on pohjoiseen maakuntamme aluekehitykseen liittyvät tavoitteet, joiden keskiössä ovat luovien alojen koulutuksen ja maakunnan tapahtumien yhteistyön edistäminen.

Laajasti ajatellen hanke liittyy tapahtumateollisuuteen, jonka ytimenä on tapahtuma: ”Tapahtumateollisuuden viitekehityksessä tapahtuma on aikaan ja tilaan sidottu suunniteltu ja tavoitteellinen tilaisuus, joka on suunnattu joillekuille, joiden arkirutiinien ulkopuolella tapahtuma on” (Wiren, ym., 2020). Tapahtumat voivat olla kertaluonteisia tai toistuvia. Ne voivat tapahtua joko ulko- tai sisätiloissa, mutta myös virtuaalisissa ympäristöissä. Tapahtumateollisuus on puolestaan tapahtumien järjestämiseen liittyvää ammattimaista elinkeinotoimintaa, josta syntyy liikevaihtoa (KTM, 2015; Wiren ym., 2020) Tapahtumia järjestetään liiketoiminnan ohella myös julkisena toimintana.

Arcta Fast voidaan ymmärtää tapahtumiin liittyvänä luovien alojen edistämishankkeena. Luovat alat on puolestaan toimiala, jonka tarkka määrittely on hankalaa, sillä alat muuttuvat ja kehittyvät koko ajan. Luoviin aloihin kuuluu Kauppa- ja teollisuusministeriön (KTM, 2015) mukaan laaja joukko erilaisia toimijoita. Tässä hankkeessa on huomioitu erityisesti ne luovien alojen osa-alat, joihin koulutetaan osaajia Lapin yliopistossa, Lapin ammattikorkeakoulussa ja Ammattiopisto Lappiassa. Niitä ovat audiovisuaalinen ala,

esittävä taide, kuvataide, muoti- ja tekstiiliala, muotoilu, elävä kulttuuriperintö, pelit sekä tapahtumateknologia. Lapissa taideperustaisia toimintamalleja on kehitetty myös vastuullisen matkailun ja hyvinvointialan (sosiaali- ja terveystoimi, nuorisotyö jne.) sekä erityisesti kuvataidekasvatuksen ja sovelletun taiteen toimesta (Jokela & Stöckell, 2022; Jokela ym., 2018, 2020, 2021). Nämä voidaankin Kauppa- ja teollisuusministeriö (KTM, 2007) mukaan nähdä uusina luovina aloina. Toiminta onkin luonut jo uusia mahdollisia taiteuria.

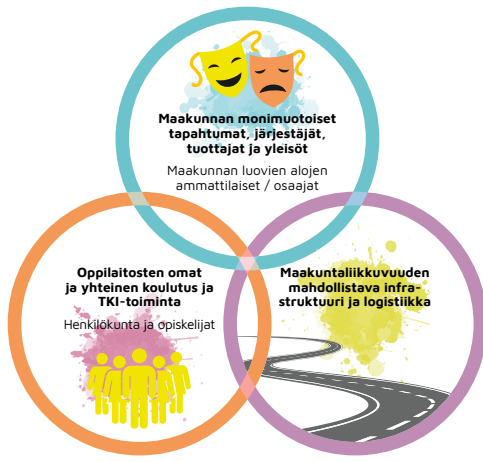
Taide, sen laajassa merkityksessä, on mielletty tässä hankkeessa maakunnan tapahtumiin sisältöjä tuottavien luovien alojen ytimeksi, jonka ympärille muut alat tuovat omat osaamisensa (kuva 1) (Hirvi-Ijäs & Sokka, 2019; ks. Jokela & Huhmarniemi, 2018). Opetus- ja kulttuuriministeriön mukaan taide tulee nähdä osana laajentuvaa palvelusektoria ja elinkeinotoimintaa (OKM, 2018b) ja taiteen kasvanut yhteiskunnallinen



Kuva 1. Taide kulttuuripalveluiden ja luovien alojen ytimessä (Hirvi-Ijäs & Sokka 2019, s.4).

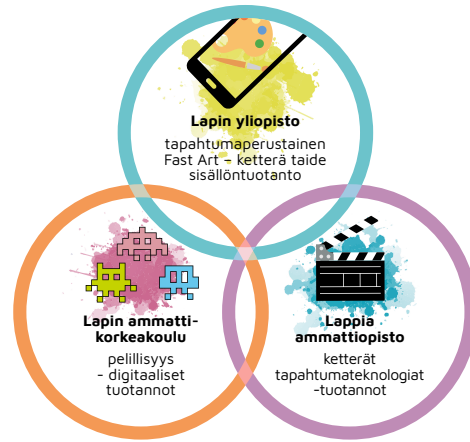
Edellisellä sivulla: Minna Koveron työpaja käynnissä Solekko juhlassa. Kuva: Inka Holck, 2022

FPlatform innovaatioalustan komponentit



Kuva 2. Fplatform-innovaatioalustan osa-alueet.

Luovien alojen toimijoiden erilaiset roolit tapahtumissa



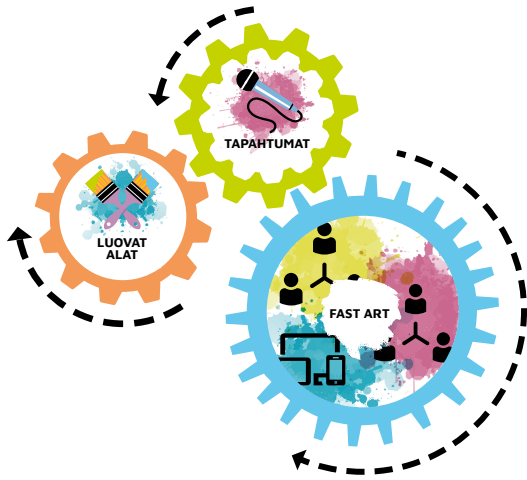
Kuva 3. Koulutusorganisaatioiden vastuualueet tapahtumaperustaisen osaamisen kasvattamisessa maakunnassa.

merkitys tulee tiedostaa entistä paremmin myös alueiden hyvinvoinnissa ja aluekehitystyössä (OKM, 2018a).

Luoviin aloihin kohdistuu odotuksia, sillä ala on nähty merkittäväksi nousevaksi toimialaksi ja bruttokansantuotteen tekijäksi. Se on ymmärretty kriittiseksi alaksi niin innovaatioiden luomisessa muille toimialoille kuin inklusiivisen ja kestäväen kehityksen edistämässä, niin maailmanlaajuisesti (UNCTAD, 2018), Pohjoismaissa (Lindborg & Lindkvist, 2013; Olsen, ym., 2016) kuin Suomessa (KTM, 2007). Monet tutkijat ovat painottaneet luovien alojen merkitystä panostettaessa pohjoisen alueen asukkaiden henkiseen pääomaan ja hyvinvointiin sekä pyrkimykseen pitää nuoret alueella säilyttämässä sen elinvoimaisuutta (Karlsdóttir & Jungsberg, 2015; Karlsdóttir ym., 2017; Petrov, 2016, 2017). Lapin luovien alojen oppilaitoksilla on siksi tärkeä rooli ei vain alan ammattilaisten kouluttajina, vaan myös elinkeinon ja koko yhteiskunnan tarpeiden ennakoijana.

Arcta Fast -koulutusmallihankkeen tavoitteena oli kehittää maakuntamme tapahtumiin liittyvää luovien alojen oppilaitosten yhteistyössä annettavaa koulutusta. Tarve koulutukselle tunnistettiin Arcta Fast -koulutusmallihanketta edeltäneessä Fplatform-esiselvityshankkeessa. Hankkeessa luotiin kokonaiskuva maakunnan tapahtumatuotantoa ja luovien alojen työllistymismahdollisuuksia tukevan toiminnan osa-alueista. Esiselvityksen lähtökohtana oli havahtuminen siihen, että maakunnan tapahtumien vuosittaisen liikevaihdon ennen koronaikaa arvioitiin olevan yli 200 miljoonaa euroa. Pääosa tuotannoista oli kuitenkin maakunnan ulkopuolisten tapahtumatuotantoyritysten toteuttamia ja niiden sisällöistä vastasivat muualta tulleet luovien alojen ammattilaiset. Samanaikaisesti Lapin maakunnassa opiskeli yhteensä reilu tuhat luovien alojen opiskelijaa ammattiopisto-, ammattikorkeakoulu- ja yliopistoasteilla. Monet oppilaitosten opiskelijoista ja henkilökunnasta osallistuivat ta-

**Fast Art - ketterä taide
luovien alojen työkaluna tapahtumissa**



Kuva 4. Fast art - eli ketterä nykyaide luovien alojen työkaluna tapahtumissa.

pahtumien tuotantoon vapaaehtoisina tai pienillä korvauksilla, usein erilaisissa tuki- ja talkootehtävissä. Oppilaitokset jakoivat huolen tapahtumatuotannon maakunnallisesta omavaraisuudesta ja etsivät keinoja lisätä koulutettavien luovien alojen toimijoiden työllistymisen ja liiketoiminnan mahdollisuuksia samalla edistään kokonaisvaltaisesti maakunnan luovan talouden kehittymistä.

Esiselvitys toteutettiin Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan johdolla yhteistyössä Lapin ammattikorkeakoulun ja Ammattiopisto Lappian luovien alojen kanssa ja kuunnelen lappilaisia tapahtuma-alan toimijoita sekä hyödyntäen Taiteen edistämiskeskuksen ja Lapin taiteilijaseuran asiantuntijuutta. Yhteistyö Matkailualan tutkimus- ja koulutusinstituutin (MTI) kanssa toi työhön vahvan matkailualan ja sen koulutuksen tuntemuksen. Uusia toimintatapoja etsittiin yhdessä oppilaitosten, tapahtumien järjestäjien ja tuottajien kanssa sekä hahmoteltiin toimintaa, joka tukee tutkimusta, kehittämistä ja työelämälähtöistä koulutusta ja joka koos-

tuu osallistujien osaamisalueiden, menetelmien, toimintatapojen ja -teknologioiden yhdistelmästä. Suunnitelman ytimessä oli yhteistyö, joka sisällöllisen osaamisen ohella tukee opiskelijoiden, taiteen ammattilaisten, tapahtumajärjestäjien ym. alan toimijoiden tuotteistamis-, palvelu-, kustannus-, ansainta- ja hankerahoitusosaamista. Alkuvaiheessa suunnittelu kantoi nimitystä Fplatform innovaatioalusta (kuva 2).

Luotu suunnitelma tarjosi luovan alan opinnoista vastaaville oppilaitoksille vastuualue- ja työnjaon sekä määrittä yhteistyön keskeiset saumakohdat (kuva 3). Se antoi myös suuntaviivoja työelämälähtöisten produktioiden tuotantoon tähtäävän koulutuksen yhteiselle kehittämiselle ja kehitettävien opintojen juurruttamiselle oppilaitoksen toimintaan. Suunnitelma loi myös pohjaa toiminnassa tarvittavan infran ja logistiikan yhteiselle suunnittelulle ja kehittämiselle. Tapahtumaosaamisen kehittämisen tarve ymmärrettiin myös osaksi laajempaa Lapin yliopiston (TTK ja MTI), Lapin ammattikorkeakoulun ja Ammattiopisto Lappian yhteistyötä sekä Lapin korkeakoulukonsernin (LUC) strategiaa.

Taustatyöhön perustuen Arcta Fast -koulutusmallihankkeen käynnistämiseksi vastattiin tarpeeseen tuottaa uutta osaamista kouluttamalla luovien alojen toimijoita osallistumaan omien ammattialojensa kautta muutoksessa olevaan ja kasvavaan tapahtumatuotantoon. Uusia taiteen osaamisalueisiin perustuvia työmuotoja ja toimeentulon mahdollisuuksia oli jo syntynyt erityisesti tapahtumien yhteyteen lyhytkestoisiiin tarpeisiin. Tätä korostettiin nostamalla tarkasteluun käsite fast art – ketterä taide, joka myöhemmin täsmennettiin muotoon *ketterä nykyaide* ja jonka edistäminen nähtiin koko kehittämistyön sisällöllisenä ajurina (kuva 4).

Lähtökohtana oli ymmärrys siitä, että tarvittavan uuden osaamisen luominen edellyttää ketterän nykyaiteen, pelillisyyden, tapahtumateknologian sekä liiketalouden toimijoiden ja koulutuksen kohtauttamista. Tämä edellyttää toiminnan kehittämistä moniammatillisena yhteistyönä kaksisuuntaisesti yhdessä maakunnan tapahtumien ja oppilaitosten kanssa. Näin pyrittiin lisäämään myös suunnitellun koulutuksen työelämä-lähtöisyyttä ja -läheisyyttä.

Koulutuskokonaisuuden kehittämisen tavoitteena oli osuvuus, joka ottaa huomioon maakunnan tapahtumien uuden osaamisen tarpeet sekä luovien alojen, erityisesti soveltavan kuvataiteen ja pelillisyyden, kehityksen. Koulutuksen painopiste ei ollut tapahtumateollisuus tai tapahtumatuotanto kokonaisuutena, vaan sen ydin oli luovien alojen osaamisen monipuolistamisessa muutosvaatimusten suunnassa.

Kehittäminen jaettiin Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa kolmeen vaiheeseen. Ensimmäisessä vaiheessa keskityttiin tarvittavan osaamisen määrittämiseen ja muokkamiseen maakunnan tapahtumaperustaisiin erityistarpeisiin soveltuvaksi. Näin varmistettiin koulutuksen sisältöjen, organisoinnin ja toteutuksen laatu, ja jalostettiin yhteistyömallin perustaa alalle soveltuvaksi. Kirjan ensimmäisessä osassa asiantuntijoiden artikkelit avaavat hankkeen ja koulutuksen kehittämisen lähtökohtia ja perusteita.

Lapin yliopiston kuvataidekasvatuksen professori Timo Jokela avaa artikkelis-

saan ketterän nykyaiteen olemusta ja sitä, mitä annettavaa ketterällä nykyaiteella on tapahtumille. Lapin yliopiston kuvataidekasvatuksen professori Mirja Hiltunen pohtii puolestaan taiteen asemaa tapahtumissa erityisesti performanssin, performatiivisuuden ja yhteismuotoutumisen käsitteiden kautta.

Lapin ammattikorkeakoulun asiantuntija ja Arcta Fast -koulutusmallihankkeen projektikoordinaattori Sanni Mustonen kertoo artikkelissaan pelillistämisen ja peliteknologioiden mahdollisuuksista erilaisissa hyötysovelluksissa. Ammattiopisto Lappian konservatorion musiikkiteknologian opettaja ja Arcta Fast -koulutusmallin hankkeen projektikoordinaattori Matti Adolfsen käy läpi tapahtumateknologian kehitystä tapahtumatekniikan ammattilaisen näkökulmasta. Arcta Fast -koulutusmallin hankkeen suunnittelija ja luovan median ammattilainen Inka Holck tarkastelee taiteen olemuksen muutosta, kun paikkasidonnainen tapahtumaan toteutettu teos esitetään digitaalisesti sosiaalisessa mediassa.

Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan apulaisprofessori Maria Huhmarniemi käy läpi artikkelissaan tapahtumien mahdollistamia taiteilijoiden tulojen puroja muuttuvassa työelämässä. Toisessa artikkelissaan Huhmarniemi keskittyy taiteen ja taideperustaisten menetelmien tulevaisuuskuviin ja tulevaisuusperintöön. Lapin yliopiston matkailututkimuksen yliopistolehtori Minni Haanpää arvioi tekstissään moniammatillisten ja eri koulutusasteita läpäisevien opintokokonai-

”Koulutuksen painopiste ei ollut tapahtumateollisuus tai tapahtumatuotanto kokonaisuutena vaan sen ydin oli luovien alojen osaamisen monipuolistamisessa muutosvaatimusten suunnassa.”



Aurora-tulevaisuustapahtuman ulkolava odottaa avajaisia. Kuva: Inka Holck, 2022.

suuksien mahdollisuuksia ja haasteita. Lopuksi Lapin yliopiston kuvataidekasvatuksen yliopistonlehtori Antti Stöckell tarkastelee tapahtumia oppimisympäristöinä projekti- ja työpajamuotoiselle koulutukselle.


Kirjan toinen osa esittelee tiivistetysti koulutuspiloteja, jotka toteutettiin kuudessa maakunnan erityyppisessä tapahtumassa. Pilotit tähtäsivät uusien alaa rikastavien toimintatapojen kehittämiseen. Kuuden yhteisen pilotin ohella toimintamalleja kokeiltiin myös muutamassa pienemmässä tapahtumassa. Pilottien organisaatiot ja toteutustavat vaihtelivat, mutta kaikissa niissä pyrittiin kohtauttamaan tapahtumissa toimivia ammattilaisia, taiteilijoita, erilaisia yleisöjä ja luoville aloille valmistuvia eri alojen ja kou-

lutusasteiden opiskelijoita. Kirjan artikkeleissa piloteissa mentorityyppisesti toimineet taiteilijat, opiskelijat ja opiskelijaryhmät reflektivat omia kokemuksiaan kukin omista lähtökohdistaan ja opinnoistaan käsin. Opintoasteen vaatimukset tohtoriopinnoista ammattiopistoon näkyvät autenttisina opiskelijoiden kokemuksina sekä oppimista reflektioivissa teksteissä itsessään.

Hankkeessa toimineiden asiantuntijoiden ja opettajien taustatyöhön sekä tapahtumapiloteista saatuihin kokemuksiin perustuen tuodaan kirjan lopussa esille tapahtumaperustaisen opintokokonaisuuden suunnittelua määrittäviä ja ohjaavia tekijöitä. Näitä ovat muun muassa koulutusasteiden toimintaa valtakunnan tasolla ohjaavan

OKM:n sääntely, työelämän muuttuvat tarpeet sekä oppilaitosten oma opetussuunnitelmatyö ja koulutuksen pedagogiset linjat. Konkreettisenä tuloksena luotiin Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa moniammatillinen ja kolme koulutusasteen yhteistyönä tarjottava 30 opintopisteen opintokokonaisuus, jossa nykytaiteen, pelillisyyden, tapahtumatekniikan ja -tuotannon sekä liiketalouden kurssit ovat eri oppilaitosten opiskelijoiden ristiinvalittavissa ja joka huipentuu yhteiseen tapahtumaperutaiseen produktiin valitun tapahtumien yhteydessä maakunnassa.

Hanke on tukenut tapahtuma-alan osaamisen kehittämistä sekä oppilaitosten

ja henkilökunnan valmiuksia hyödyntää maakunnan tapahtumia oppimisympäristöinä ja -yhteisöinä. Samanaikaisesti kolmella eri koulutusasteella toteutetulla moniammatillisella koulutuksella on myös skaalaamisen mahdollisuuksia ainakin kahteen suuntaan. Ensinnäkin luotua tapahtumaopintokokonaisuutta voidaan muokata oppilaitoksissa annettavan opetuksen lisäksi myös maakunnassa tarjottavaksi luovien alojen täydennyskoulutukseksi, jolloin uudella osaamisella voidaan nähdä olevan myös nopeita aluetaloudusvaikutuksia. Toisekseen koulutus voisi tarjota mahdollisuuden laajentaa koulutusyhteistyötä yli rajojen arktisen nykytaiteen hengessä (ks. Jokela ym., 2021). 

Lähdeluettelo

- Hirvi-Ijäs, M. & Sokka, S. (2019). *Suomen taide- ja taiteilijapolitiikka 2019. Cupore tietovihko 2*. Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cupore. <https://www.cupore.fi/fi/julkaisut/cuporen-julkaisut/suomen-taide-ja-taiteilijapolitiikka-2019>
- Jokela, T. & Huhmarniemi, M. (2018). Taiteilijan työ muuttuu: yliopistopedagogiikka vastaa muutokseen ja ohjaa sitä. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi & J. Paasovaara (toim.) *Luontokuvaus soveltavana taiteena* (s. 21-38). Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020050424766>
- Jokela, T., Huhmarniemi, M., Haataja, C. & Issakainen, T. (toim.). (2018). *Ympäristötäidetta Lapin matkailuun*. Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-201811051395>
- Jokela, T., Huhmarniemi, M. & Paasovaara, J. (toim.). (2020). *Luontokuvaus soveltavana taiteena*. Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020050424766>
- Jokela, T., Kovero, M. & Huhmarniemi, M. (toim.). (2021). *Taide avartaa matkailualaa Lapissa*. Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-300-6>
- Jokela, T. & Stöckell, A. (toim.). (2022). *Taideperustaisia metsäkohtaamisia. Ekosysteemipalveluista elinvoimaa luoville aloille*. Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-317-4>
- Jokela, T., Huhmarniemi, M., Beer, R. & Soloviova, A. (2021). Mapping new genre Arctic art. Teoksessa L. Heinen, H. Exner-Pirot & J. Barnes (toim.), *Arctic Yearbook 2021: Defining and mapping sovereignties, policies and perceptions*. Arctic Portal. <https://arcticyearbook.com/>
- Karlsdóttir, A. & Jungsberg, L. (toim.). (2015). *Nordic arctic youth future perspectives*. Nordregio. <https://urn:nbn:se:norden:org:diva-4950>
- Karlsdóttir, A., Olsen, L., Harbo, L., Jungsberg, L. & Rasmussen, O. (2017). Future regional development policy for the Nordic Arctic: Foresight analysis 2013–2016. Teoksessa *Nordregio report, 2017:1*. Nordregio.

- Lindeborg, L. & Lindkvist, L. (toim.). (2013). *The value of arts and culture for regional development: A Scandinavian perspective*. Routledge.
- KTM (2007). *Luovien alojen yrittäjyyden kehittämisstrategia 2015*. KTM 10/2007 (Kauppa- ja teollisuusministeriö) http://www.luovasuomi.fi/www.tem.fi/files/19795/Luovat_alat.pdf
- OKM (2018a). Taide ja kulttuuri osana alueiden kehitystä – Näkymä vuoteen 2025, *Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisu* 2018/20. https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/160801/OKM_20_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- OKM (2018b). Taide ja taiteilijapolitiikan suuntaviivat – Työryhmän esitys taide- ja taiteilijapolitiikan keskeisiksi tavoitteiksi, *Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisu* 2018/34. <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161125/okm34.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Olsen, L., Berlina, A., Jungsberg, L, Mikkola, N., Johanna Roto J., Rasmussen, R. & Karlsdottir A. (2016). Sustainable business development in the Nordic Arctic. *Nordregio working paper*, 2016:1. Nordregio.
- Petrov, A., N. (2016). Exploring the Arctic's "other economies": knowledge, creativity and the new frontier. *The Polar Journal*, 6:1, 51–68. DOI: 10.1080/2154896X.2016.1171007
- Petrov, A., N. (2017). Human Capital and Sustainable Development in the Arctic: Towards Intellectual and Empirical Framing. Teoksessa G. Fondalh, G. N. Wilson (toim.), *Northern Sustainabilities: Understanding and Addressing Change in the Circumpolar World*. Springer.
- UNCTAD (2018). Creative Economy Outlook: Trends in international trade in creative industries. *UNCTAD/2018/3*. <https://unctad.org/en/pages/PublicationWebflyer.aspx?publicationid=2328>
- Wirén, M., Westerholm, T. & Liikamaa, A. (2020). *Tapahtumateollisuuden toimialatutkimus. Osa 1. Tapahtumateollisuus*. <https://www.tapahtumateollisuus.fi/wp-content/uploads/2020/07/Tapahtumateollisuuden-toimialaraportti-2020->



Taustateemat ja lähtökohdat

Ketterää nykytaidetta tapahtumiin

Timo Jokela | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Arcta Fast -koulutusmallin hanke sai nimensä esiselvityksessä tunnistetusta tarpeesta kehittää tapahtumiin niiden järjestäjien kaipaamaa ketterää ja tilanteisiin ripeästi reagoivaa taiteellista toimintaa. Myös nykytaiteen muutokset ovat jo pitkään ennakoineet kuvataiteilijan työn muutosta kohti toimintaa, jossa taidetta tehdään yhä enemmän työryhmissä ja muualla kuin taiteilijoiden omissa yksityisissä työhuoneissa. Samalla nousee esille kysymys siitä, minne taide tuodaan esille ja miten sitä esitetään. Arcta Fast -koulutusmallin hankkeessa ilmiötä lähestyttiin käsiteellä ketterä nykytaide.



Tarve tapahtumiin soveltuvalle ketterälle nykytaiteelle ei siten ole syntynyt vain tapahtumajärjestäjien odotuksista tai taiteilijoiden ansaintamallien laajentamisen tarpeesta, vaan se on noussut myös nykytaiteen olemuksesta itsestään, samalla haastaen perinteisiä taiteilijakoulutuksen malleja. Taidekoulutukseen vakiintunut koulutuksen malli on pitkälti periytynyt 1930-luvun alun saksalaisesta Bauhaus-koulusta, jossa luotiin perusta modernismin lanseeraamalle tavalle kouluttaa visuaalisen alan toimijoita.

Taidekoulut ja opetussuunnitelmat kaikkialla länsimaissa ovat vaikuttaneet samankaltaisilta, sillä modernistisessa ajattelussa taide ymmärrettiin yleismaailmalliseksi ja universaaliksi ilmiöksi. Taide käsitettiin myös autonomiseksi, lähes riippumattomaksi muista yhteiskunnallisista tekijöistä. Hyvä taide oli taidetta taideinstituutiota varten, eikä se sitoutunut alueellisiin tai paikallisiin tarkoituksiin. Taiteilijan työn päämäärä oli luoda teoksia, jotka esitettiin yleisölle sitä varten olevissa gallerioissa ja näyttelyinstituutioissa, kuten taidemuseoissa. Ajattelutapa lukitsi taidekoulutuksen omaan siiloonsa ja samalla karsinoi taidekoulutukset omiksi koulutuslinjoikseen.

Vasta viime vuosisadan lopulla alettiin postmodernismin myötä arvioida uudelleen modernismin peruspilareiden kestävyttä niin taiteen tekijöiden (Lacy, 1995a, 1995b, 2008; ks. Matarasso, 2019), taiteen tutkijoiden ja kuraattoreiden (Lippard 1997; Gablik 1991, 1995; Kwon, 2002) kuin esteetiikan ja taidefilosofian piirissä (Bourriaud, 2002; Shusterman, 2001). Kansainväliseen taidekoulutukseen keskustelut muutoksesta ilmestyivät 1990-luvun lopulta alkaen, ja

Edellisellä sivulla: Kelekkamessujen perhepäivän peilin mainos Lappi Areenalla. Kuva: Inka Holck, 2021

esimerkiksi tila-aika-, performanssi-, video-, installaatio- ja keskustelutaide ilmestyivät vähitellen taidekoulujen tarjontaan.

Lapin yliopiston kuvataidekasvatus oli Suomessa ensimmäisiä koulutusohjelmia, jossa kehitettiin muutoksen hengessä uudenlaisia osallistavia nykytaiteellisia koulutusmuotoja aluksi yhteisö- ja ympäristötaiteen kautta (Hiltunen & Jokela, 2001; Jokela & Hiltunen, 2003) ja myöhemmin soveltavan kuvataiteen alan ja tehtävän määrittelyn myötä (Jokela ym., 2013; Jokela ym., 2020; Coutts ym., 2018). Luonteenomaista oli myös se, että taiteelle etsittiin tapoja olla mukana yhteiskunnan eri sektoreiden monialaisessa kehittämisessä ja aluekehitystyössä (Jokela, ym., 2018, 2020, 2021; Jokela & Stöckell 2022). Pyrkimys ketterän nykytaiteen kehittämiseen liitettiin myös kestävästä kehityksestä tavoitteisiin (Jokela & Coutts, 2018; Jokela ym., 2022) ja yliopiston pohjoiseen ja arktiseen profiliin (Huhmarniemi & Jokela, 2020a, 2020b; Jokela & Huhmarniemi, 2021, 2022).

Ketterän nykytaiteen menetelmille, joiden pohjoisiksi ilmentymiksi voidaan Lapin yliopiston taidekasvatuksen ja soveltavan taiteen projektit lukea, on tyypillistä sitoutuminen aikaan ja paikkaan studioiden ja gallerioiden asemasta. Nykytaiteen dialogisten, kontekstuaalisten ja situationaalisten taide-toimintojen olennainen lähtökohta on, että toiminnat kohdistuvat tekijöiden ja kokijoiden – osallistuvan yleisön, kanssatoimijoiden tai työn tilaajien – omaan ympäristöön ja realisoituvat sen puitteissa tapahtuvina toimintoina. Tämä luonnollisesti tarkoittaa perinteisen taiteen ja modernistisen ajattelun mukaisen ei-taiteen (populaarikulttuuri, kansantaide, viihde, kulttuurimatka, kulttuuriperintö ja paikalliset tavat) käytäntöjen limittymistä toisiinsa.

Eri taidemuotojen ja ilmaisukeinojen yhdistäminen, populaarikulttuurin, perinteisen taiteen, muotoilun ja käsityön rajojen

”Ketterän nykytaiteen menetelmille, joiden pohjoisiksi ilmentymiksi voidaan Lapin yliopiston taidekasvatuksen ja soveltavan taiteen projektit lukea, on tyypillistä sitoutuminen aikaan ja paikkaan studioiden ja gallerioiden asemasta.”

hälveneminen, digitaalisuuden kehittymisen, sosiaalisen median mahdollisuudet sekä lukuisat muut tekijät ovat johtaneet siihen, että taiteissa syntyy jatkuvasti uusia sisältöjen esittämisen tapoja, jotka perustuvat nopeuteen ja lyhytkestoisuuteen – ja jotka ilmentävät nykytaiteen ketteryyttä. Samaan aikaan tietty leikillisuus ja pelaaminen ovat nousseet yhteiskunnassamme kulttuurisen huomion kohteiksi ja pelituotantojen ja pellillisyyden myötä jopa taloudelliseen keskiöön kasvattaen samalla yhteiskunnallista painoarvoaan ja puhutaan jopa parhaillaan tapahtuvasta leikillisestä käänteestä (Frissen ym., 2015). Usein näissä ketterissä, maailmaan reagoivissa taidemuodoissa on mukana myös ekologisuus, ympäristöarvot, hetkeen liittyvä estetiikka sekä tietty pedagoginen suhtautuminen.

Ketterän nykytaiteen projektimaisissa ja osallistavissa prosesseissa irtaannutaan myös taideteos-, taiteilija- ja näyttelykeskeisestä taidekäsitelmästä ja korostetaan taidetta arjen käytäntöjen prosessina, pragmatistisen estetiikan (Shusterman, 2001) ja ihmisten välisenä vuorovaikutuksena ja kommunikaationa relaatioestetiikan (Bourriaud, 2002) periaatteiden mukaisesti. Taiteen tekijöitä, tilaajia, tuottajia ja yleisöä ei nähdä erillisinä, hierarkkisinä ryhminä, vaan heidän katsotaan muodostavan yhdessä ja yhtäaikaaisesti taiteen tekijän ja sen vastaanottajan (Lacy, 1995b). Ketterä nykytaide syntyy, elää ja esittäytyy performatiivisesti yhteisluotoutumisen tiloissa, joita Hiltunen avaa tarkemmin tässä julkaisussa. Näitä yhteisluotoutumisen tiloja voi hyvinkin syntyä

tapahtumatuotantoihin. Tällöin muuttuvat myös taiteilijalta vaadittava osaaminen ja ammatissa toimimisen ansaintalogiikka (Sjöberg, 2010).

Ketterän nykytaiteen pedagogiikka

Ketterä nykytaide haastaa taidekoulutuksen sisältöjen ohella myös koulutuksen toteutustapoja vaatien siirtymään studiokeskeisistä opetustavoista kohti avoimempia pedagogisia oppimisympäristöjä, joissa teoksen, tekniikan, sommittelun ja visuaalisen kommunikaation asemasta opetuksessa korostuvat taiteen tekemisen prosessit ja niiden kytkeytyminen ja punoutuminen muuhun yhteiskunnan toimintaan. Vastaavanlainen kehityskulku voidaan nähdä muotoilussa, jossa tuotemuotoilijan asiantuntijuuden asemasta koulutukseen ilmestyivät osallistavia menetelmiä, kuten käyttäjälähtöistä suunnittelua, co-design ja palvelumuotoilua (Macdonald, 2013).

Nykytaiteen muutoksista huolimatta muutos alan koulutuksessa ja opiskelijoiden tulevaisuusodotuksissa on ollut hidasta. Muutoksella on aina vastarintansa, mikä on näyttäytynyt vakiintuneena puheena taiteen itseisarvoisuudesta. Tämä näkökanta on korostanut taideopiskelua ja -tekemistä riittävänä arvona ja päämääränä sinänsä, ja sen puolestapuhujat ovat pitäneet taiteen soveltamista sen itsensä ulkopuolisiin tarkoituksiin, kuten kasvatukseen, sosiaalityön, kulttuurimatkojen tai elinkeinoelämän tuke-

miseen, taiteen ominaislaadun tuhoamisena.

Nopeasti reagoivan ketterän nykytaiteen vastakohtana on usein korostettu taiteen hitautta. Vaikka taiteen merkitys nykyään ymmärretäänkin laajemmin, on yhä vaarana, että taidekoulutus tuottaa taiteilijoita, joiden arvomaailma ja näkemykset perustuvat tähän romanttiseen ja myyttiseen taiteilijakuvaan, jota muun muassa Sjöberg (2010) ja Feinik (2011) ovat pitäneet erityisesti kuvataiteilijoiden työelämän uudistumisen ja ansaintamahdollisuuksien laajenemisen keskeisenä esteenä. Ratkaisuksi tarjotun yrittäjyyden monet taiteilijat ovat kuitenkin kokeneet vastaavan huonosti tilannetta, jossa työllistävät itseään (Cronberg, 2010).

Onkin aiheellista pohtia, onko pedagogiikka taidekorkeakouluissa muuttunut nykytaiteen dialogisten, kontekstuaalisten ja situationaalisten osaamisvaatimusten suunnassa. Kysymys ei ole niinkään siitä, mitkä ovat koulutuksen sisällöt, vaan siitä, miten ja missä kontekstissa nykytaidetta opetetaan ja opitaan. Lapin yliopistossa erityisesti kuvataidekasvatuksen ala, mukaan lukien soveltava kuvataide, on poikennut niin kutsutun vapaan taiteen (fine art) traditionaalisesta koulutuksesta, jolle on ollut tyypillistä fokusoituminen taiteilijan henkilökohtaiseen ilmaisuun ja tiettyjen välineiden ja materiaalien hallintaan.

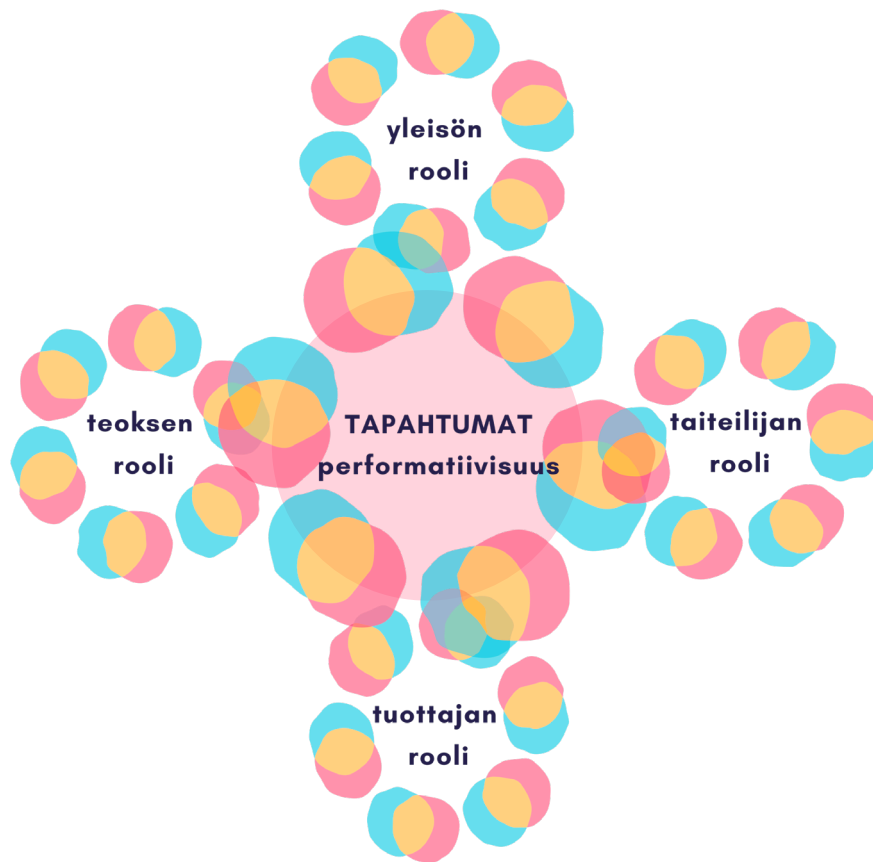
Kuvataidekasvatuksen ala sijoittuu kuvataiteen, muotoilun, median, visuaalisen kulttuurin ja yhteiskunnan rajapinnalle, josta se ammentaa ajankohtaiset teemansa ja johon se rakentaa toimintaympäristönsä ja verkostonsa. Kysymys on lähtökohtaisesti kuvataiteeseen (fine art) nähden erilaisesta lähestymistavasta ja asiantuntijuudesta, sillä soveltavan kuvataiteen lähtökohtina ovat aina yhteisöt sekä sosiokulttuuriset ympäristöt ja paikat, jotka määrittävät sen toiminta- ja ilmaisukeinoja. Myös tällöin taiteella on filosofiset ja henkiset ulottuvuutensa ja sen

prosessit voidaan ymmärtää ihmisen kasvuna, joka on hidasta ja hiljaista, mutta toimintana muiden kanssa taidekasvatuksen ja soveltavan taiteen on oltava tilannetajuista ja ketterää.

Ketterän nykytaiteen voidaan ajatella olevan soveltavan taiteen kontekstissa taidetta, josta on hyötyä. Mutta juuristaan johtuen se poikkeaa niin sanotusta hyötyajattelusta, joka ilmenee vaikkapa kaupunkitaiteen piirissä yleistyneessä pyrkimyksessä tuottaa ja vahvistaa taideteoksilla päättäjien ennalta valitsemaa kaupunki-imagoa ja vetovoimaisuutta, ja jossa tuloksia tarkastellaan markkinoiden vilkastumisen kautta (Uimonen, 2010). Myöskään tapahtumissa ei taidetta pidä ymmärtää yksisilmäisesti vain taloudellisen lisäarvon tuottajana tapahtuman järjestäjille.

Ketterän nykytaiteen edellytyksenä on tiivis yhteistyö ihmisten, tulevien käyttäjien, elinkeinoelämän ja yhteiskunnan eri sektorien kanssa, ja tämä edellyttää toimijoilta aikaisempaa monialaisempaa lähestymistä ja ennakkoluulottomampaa asennoitumista muun muassa ansaintamalleihin. Tapahtumissa toimiessaan taiteilija lähestyy taidoiltaan ja hallussaan olevilta keinoiltaan suunnittelijaa tai muotoilijaa, ja on tällöin jossain määrin valmis luopumaan myös taideteoksen käsitteestä. Tämä puolestaan liittyy kysymykseen siitä, mitä sellaista kuvataiteilija voi tapahtumiin tuottaa, josta hän voi ansaita palkkansa tai palkkionsa, jos hän ei myy omaa aineellista taideteostaan. Tästä päästään kysymykseen ketterän nykytaiteen esineellisyydestä ja esityksellisyydestä, ja pohdinta edellyttää nykytaiteen performatiivisuuden syvempää ymmärtämistä.

Monille taiteilijoille taide on kutsumus, jolloin päämääränä ei ole niinkään taloudellista tuloa tuottavan taideteoksen luominen, vaan taiteen tuominen osaksi ihmisten elämää ja arkea. Tähän toki voi pyrkiä



Kuva 1. Havainnollistaa tapahtumien kehittämistoiminnalle tarjoaman alustan tarkastelun performatiivisuuden ja mukana olevien toimijoiden roolien näkökulmasta.

myös käyttäjiensä kanssa kommunikoivan lähes aineettoman taideteoksen avulla, mikä onkin ollut tyypillistä tietyissä nykytaiteen muodoissa, kuten keskustelutaiteessa (Kester, 2004), yhteisötaiteessa (Kanttonen, 2005; Hiltunen, 2009) ja yleensäkin performatiivisessa taiteessa (Hiltunen, 2010). Tuotaessa ketterä nykytaide tapahtumien kontekstiin avautuu jatkuvasti uusia kysymyksiä, mutta myös mahdollisuuksia, joiden kautta myös nykytaiteen koulutuksen pedagogisia ratkaisuita tulee tarkastella rinnan taiteilijoiden muuttuvan työelämän kanssa.

Ketterän nykytaiteen kohtaamisesta – osallistuva ja oppiva yleisö

Ketterän nykytaiteen kehittäminen tapahtumien osana edellyttää elinkeinotoiminnan rinnalle myös kulttuurista katsetta, joka perustelee toiminnan laadun yleisön ja osallistujien näkökulmasta. Kokemusten ja elämysten tarjoamisen rinnalla ketterä nykytaide on usein pedagogisesti intentionaalista pyrkien tarjoamaan yleisölle oppimisen ja oivaltamisen kokemuksia. Elämys ja oppi-



Kuva 2. Havainnollistaa vasemmalta oikealle luettuna nykyaiteilijan roolin muutosta ja ketteryyden vaatimuksen lisääntymistä tapahtumissa.

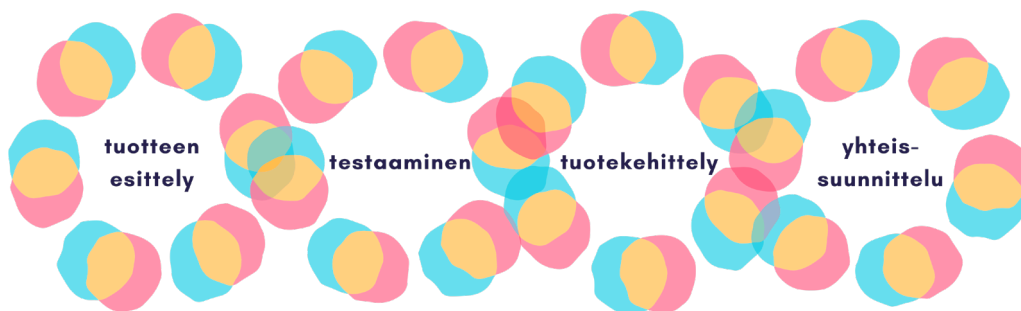


Kuva 3. Havainnollistaa vasemmalta oikealle luettuna yleisöjen roolin muutosta tapahtumissa.

minen ovat sidoksissa toisiinsa, sillä oppimisen ja oivaltamisen kokemus on merkittävä taidekokemuksien laatua vahvistava tekijä. Samaan tulokseen on päädytty myös tapahtumia lähellä olevassa matkailun tutkimuksessa, jossa matkailijaa ei enää nähdä kohteena tai kuluttajana, vaan aktiivisena oppijana (Tarssanen & Kylänen, 2007).

Zakaras ja Lowell (2008) ovat kartoittaneet Yhdysvalloissa taiteen ja kulttuurin pariin hakeutumista ennustavia tekijöitä. Parhaiten aktiivista vapaa-ajan taiteen harrastamista ennustavat sellaiset kokemukset,

jotka sisältävät sekä taiteen tekemistä että taiteen havainnointia ja tulkintaa tukevaa oppimista (Zakaras & Lowell, 2008). Bamford (2014) käyttää ilmaisua taiteen laittaminen tapahtumaan (making art happen) ja painottaa, ettei pelkkä puitteiden, taideteosten ja esitysten tarjoaminen koettavaksi riitä, vaan tarvitaan myös laadukasta, ammattilaisten toteuttamaa johdattelua ja tukea (Bamford 2014, s. 390). Tapahtumien yhteydessä yleisöjä osallistava taidetoiminta voi parhaimmillaan laittaa taiteen tapahtumaan informaalin oppimisen kehityksessä ja



Kuva 4. Havainnollistaa vasemmalta oikealle luettuna teoksen roolin muutosta tapahtumien yhteydessä.

tarjota samalla myös taiteen alan asiantuntijalle mahdollisuuden ammatilliseen kehittymiseen elinikäisen oppimisen hengessä. Taiteen saattamisessa tapahtumien osaksi on kyse yleisötyöstä ja yleisön kulttuurikompetenssin lisäämisestä.

Oppimisen mahdollisuuksia tapahtumissa voi avata kulttuurikompetenssin käsitteen avulla. Kulttuurikompetenssiin liittyy kulttuuritietoisuus, ilmaisu ja kulttuurienväliset taidot. Kulttuurikompetenssi tarkoittaa yksilön kykyä omaksua, käyttää ja muuttaa kulttuuria. EU kehottaa jäsenvaltioita etsimään keinoja kulttuurikompetenssitaitojen saavuttamisessa. Tapahtumat tarjoavat niin taiteen alan toimijoille kuin tapahtumien yleisöille alustan tällaisten kompetenssien kehittämiseksi ja kehittymiseksi.

Ketterän nykytaiteen näkökulmasta monimuotoistuvat yhteydet yleisöihin ovat mielenkiintoisia erityisesti tapahtumien yhteydessä. Enenevässä määrin erilaisten yleisöjen erityistarpeet vaikuttavat niin taiteen esitystilanteeseen kuin taidetuotteen kehittelyyn. Vaikka teos tai produktio olisi sama, vaihtelee tilanne yleisön mukaan. Yleisön reaktiot ja esiintyjän sekä esityksen suhde yleisöön tekevät esitystilanteesta tapahtumallisen: jokainen esityskerta on yleisön vuoksi erilainen.

Performatiivisuus tulee näkyväksi ja korostuu tilanteissa, joissa yleisö ei ole tottunut taiteenlajiin tai poikkeaa muulla tavoin niin sanotusta vakioyleisöstä, jolle perinteinen katsojan rooli on tuttu ja kotoisa. Tietyissä tilanteissa tapahtumallisuus saa taiteilijan muuttamaan suunniteltua esittämisen tapaa tai ottamaan kontaktia suuremmin katsojaan. Tapahtumallisuus mahdollistaa esityksen rakenteen alistamisen hetkellisesti tapahtuman yleisön, osallistujien yksilöllisyyden ja esitystilanteen erityislaadun huomioimiselle. Tapahtumiin tuotu taideproduktio mahdollistaa taidealan ammattilaiselle, taiteilijalle tai taideopiskelijalle ainutlaatuisen kehittämiskokemuksen, ei vain tuotteen testaamisen kannalta vaan myös oman ammatillisen kehittymisen näkökulmasta.

Kun ketterä nykytaide tuodaan osaksi tapahtumia, voidaan näissä eri rooleissa nähdä laajenemista ja uusia tasoja, ja tapahtumat tarjoavat merkittävän alustan oppimiselle. Yhteiskehittämistä voidaan tarkastella niin tapahtumatuotannon (tuottaja), tapahtumiin osallistuvien (yleisö), taidealan toimijoiden (taiteilija) kuin teoksellisuuden, kehitettävän tuotteen tai palvelun (teos) suhteen (kuva 1). Yhteiskehittämisessä tapahtumien kanssa tarjoutuu uusia oppimisen mahdollisuuksia ja työtilaisuuksia luovien alojen toimijoille.



Timo Jokelan "Navetan takaa", 2022 Kotiseutumuseolla. Kuva: Inka Holck, 2022

Samalla yleisötyö saa kulttuurista pääomaa, ja yhteistyö mahdollistaa kulttuurikompetenssin kaksisuuntaisen kehittymisen sekä uusien yleisöjen tavoittamisen.

Taiteilijoille ja taideopiskelijoille avautuu mahdollisuus toimia paitsi teoksensa tai tuotteensa esittäjänä myös vastaanottokemuksen havainnoijana ja tulkkina. Luovien alojen toimija voi toimia myös aktiivisemmin ja ketterämmin suhteessa yleisöönsä, ja tapahtuma voi tarjota mahdollisuuden toimia aktiivisena opastajana esimerkiksi tuotteen käyttöön tai ominaisuuksiin liittyen. Rooli voi muodostua myös aktivoijaksi, jolloin taiteilija osallistaa yleisöjä mukaan prosessiin, taiteen tapahtumiseen tai tuotekehittelyyn (kuva 2).

Vastaavat muutokset voidaan nähdä myös yleisön rooleissa (kuva 3). Tapahtumissa yleisön rooli voi vaihdella valmiin tuotteen

vastaanottajasta, kokijan roolista, teoksen keskeisenä lähtökohtana olevaksi. Rooli voi olla myös oppijan tai aktiivisimmillaan osallisen rooli, jolloin teosta ei olisi ilman yleisön aktiivista osallistumista sen tapahtumiseen.

Vastaavasti tapahtumallisuuden luoma kehys tarjoaa taiteilijalle alustan paitsi valmiin teoksen esittämisen myös sen testaamiseen ja kehittämiseen sekä aktiivisimmillaan eri toimijoiden kanssa tapahtuvaan yhteissuunnitteluun (kuva 4).

Lopuksi


Uusien ketterien nykytaidemuotojen tuominen osaksi tapahtumia sekä niiden luominen yhdessä tapahtumayleisön kanssa tarjoavat täysin uuden mahdollisuuden myös



Esiäidit-työpajan maalauksia kivissä. Kuva: Inka Holck, 2022

itse tapahtumien kehittämiseksi. Toiminta vaatii kaikilta osapuolilta aivan uudenlaista ajattelua ja osaamista verrattuna perinteisiin toimintamalleihin. Tapahtumia ajatellen se vaatii myös koko taiteen yleisötyön kehittämistä oppiva osallistuja -ajattelun suunnassa. Ketterät nykytaidetuotannot yhdessä tapahtumayleisön kanssa tarjoavat mahdollisuuden tapahtumien kehittämiseksi esimerkiksi digitaalisten verkkojen suuntaan, jolloin tapahtumapaikalla tapahtuva saa rinnalle verkossa tapahtuvan. Tapahtumiin kokoonnutaan katsomisen lisäksi osallistumaan ja tuottamaan sisältöjä. Tämä avaa uusien taidemuotojen kehittämisen ohella uusien taidepalveluiden ja ansaintakeinojen mahdollisuuksia luovien alojen toimijoille.

Muutos edellyttää alan koulutuksen kehittämistä ja osallistuvan, performatiivisen ja digitaalisen taiteen, teknologian ja liiketoimintamallien uudelleen tarkastelua. Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa kehitettiin edellä esitellyn ajattelun mukaista ketterän

nykytaiteen osaamista koulutuksen avulla. Tapahtumien yhteydessä tämä tarkoitti uusia tapahtuman luonteeseen soveltuvia nopeita ja tilanteisia tapahtumayleisön kohtaamistapoja, joista muodostui osa tapahtumien sisältöjä ja erityisesti niiden kokemuksellisuutta. 



Timo Jokela on kuvataidekasvatuksen professori Lapin yliopistossa. Hän johtaa kansainvälistä Arctisen yliopiston Arctic Sustainable Art and Design -temaattista verkostoa. Hänen tutkimusalaansa kuuluvat taidekasvatuksen lisäksi soveltava taide sekä ympäristö- ja yhteisötaide, joita hän tarkastelee kestävän kehityksen näkökulmasta. Jokela on toiminut Arcta Fast -koulutusmallihankkeen vastuullisena johtajana.

Lähdeluettelo

- Bamford, A. (2014) Making it happen. Closing the gap between policy and practice in arts education. Teoksessa M. Fleming, L. Bresler, J. O'Toole (toim.) *The Routledge International Handbook of the Arts and Education*. Routledge.
- Bourriaud, N. (2002) *Relational aesthetic*. Les Presse du Reel.
- Coutts, G., Härkönen, E., Huhmarniemi, M & Jokela, T. (toim.) (2018). *The Lure of Lapland: A Handbook of Arctic Art and Design*. Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland Series C 59. Lapin yliopisto
- Cronberg, T. (2010). *Luova kasvu ja taiteilijan toimeentulo*. Opetus- ja kulttuuriministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2010:6.
- Feinik, P. (2011). Taiteen moniottelijat. Suomalaisten ammattitaiteilijoiden työnkuvan muotoutumisen tulevaisuudenodotukset sekä asenteet managerointiin ja liiketoiminta-osaamiseen. Taidehistorian Pro gradu-tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-2011122311847>
- Frissen, V., Lammes, S., de Lange,.; de Mul & Raessenes J. (2015). *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam University Press.
- Gablik, S. (1991) *Reenchantment of art*. Thames and Hudson.

- Gablik, S. (1995) Connective aesthetics: art after individualism. Teoksessa S. Lacy (toim.), *Mapping the terrain: new genre public art* (s.74-87). Bay Press.
- Hiltunen, M. (2009). Yhteisöllinen taidekasvatus. Performatiivisesti pohjoisen sosiokulttuurisissa ympäristöissä. *Acta Universitatis Lapponiensis 160*, Lapin yliopistokustannus.
- Hiltunen, M. (2010). Slow Activism: Art in progress in the North. Teoksessa A. Linjakumpu & S. Wallenius-Korkalo (toim.). *Progress or Perish. Northern Perspectives on Social Change* (s. 119–138). Farnham/Burlington: Ashgate.
- Hiltunen, M. & Jokela, T. (2001). *Täälläkö taidetta? Johdatus yhteisölliseen taidekasvatukseen*. Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja D 4.
- Huhmarniemi, M. & Jokela, T. (2020a). Arctic arts with pride: Discourses on Arctic arts, culture and sustainability. *Sustainability*, 12(2), 604. <https://doi.org/10.3390/su12020604>
- Huhmarniemi, M., & Jokela, T. (2020b). Arctic art and material culture: Northern knowledge and cultural resilience in the northernmost Europe. Teoksessa L. Heininen, H. Exner-Pirot, & J. Barnes (toim.), *Arctic yearbook 2020: climate change and the arctic: global origins, regional responsibilities?* Arctic Portal: <https://arcticyearbook.com/EDUCATION>
- Jokela, T. & Coutts, G. (2018). The North and the Arctic: A laboratory of art and design education for sustainability. Teoksessa T. Jokela & G. Coutts (toim.), *Relate North: Art and design education for sustainability* (s. 98–117). Lapland University Press.
- Jokela, T., Coutts, G. Huhmarniemi, M. & Härkönen, E. (toim.) (2013). *Cool. Applied Visual Arts in the North*. Faculty of Art And Design, University of Lapland C 41. Lapin yliopisto.
- Jokela, T., Coutts, G., Beer, R., Usenyuk-Krawchuc, S., Din, H. & Huhmarniemi, M. (2022.) The potential of art and design for renewable economies in the Arctic. Teoksessa D. C. Natcher & T. Koivurova (toim.) *Renewable economies in the Arctic* (s. 62–80). Routledge.
- Jokela, T. & Hiltunen, M. (2003). Art pedagogical projects in northern wilderness and villages. *Lifelong learning in Europe*, 8(2), 26–31.
- Jokela, T., Huhmarniemi, M., Beer, R. & Soloviova, A. (2021). Mapping new genre Arctic art. Teoksessa L. Heininen, H. Exner-Pirot and J. Barnes (toim.), *Arctic Yearbook 2021: Defining and mapping sovereignties, policies and perceptions*. Arctic Portal. <https://arcticyearbook.com/>.
- Jokela, T. & Huhmarniemi, M. (2022). Stories transmitted through art for the revitalization and decolonization of the Arctic. Teoksessa R. Sørly, T. Ghaye and B. Kårtveit (toim.), *Stories of change and sustainability in the Arctic regions: The interdependence of local and global* (s. 57-71). Routledge.
- Jokela T., Huhmarniemi, M., Haataja, C. & Issakainen, T. (toim.). (2018). *Ympäristötaidetta Lapin matkailuun*. Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-201811051395>
- Jokela, T., Huhmarniemi, M. & Paasoara, J. (toim.), (2020). *Luontokuvaus soveltavana taiteena*. Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020050424766>
- Jokela, T., Kovero, M. & Huhmarniemi, M. (toim.), (2021). *Taide avartaa matkailualaa Lapissa*. Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-300-6>
- Jokela, T. & Stöckell, A. (toim.) (2022). *Taideperustaisia metsäkohtaamisia. Ekosysteemipalveluista elinvoimaa luoville aloille*. Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-317-4>
- Kantonen, L. (2005). *Telttä. Kohtaamisia nuorten taidetyöpajoissa*. Taideteollisen korkeakoulun julkaisuja A 54. Like.
- Kester, G. (2004). *Conversation pieces. Community + communication in modern art*. University of California Press.
- Kwon, M. (2002). *One place after another: Site-specific art and locational identity*. The MIT Press.

- Lacy, S. (1995b). Debated Territory: Towards a Critical Language for Public Art. Teoksessa Lacy S. (toim.), *Mapping the Terrain. New Genre Public Art* (s. 171–185). Bay Press.
- Lacy, S. (toim.) (1995a). *Mapping the terrain. New genre public art*. Bay Press.
- Lacy, S. (2008). Time in place: New genre public art a decade later. Teoksessa C. Cameron & S. Willis (toim.), *The practice of public art* (s. 18–32). Routledge.
- Lippard, L. (1997). *The lure of the local: Senses of place in a multicentered society*. New Press.
- Macdonald, S. W. (2013). Designing Engagement: The new edge: Teoksessa T. Jokela, G. Coutts, M. Huhmar-nieimi & E. Härkönen (toim.) *Cool. Applied visual arts in the North*, Taiteiden tiedekunnan julkaisuja, C 41 (s. 54-67). Lapin yliopisto
- Matarasso, F. (2019). *A Restless Art, How participation won and why it matters*, Calouste Gulbenkian Foundation.
- Shusterman, R. (2001). *Taide, elämä ja estetiikka. Pragmatistinen filosofia ja estetiikka*. Gaudeamus.
- Sjöberg, K. (2010). *Nykytaiteen markkinarakente, ansaintalogiikka ja uudet liiketoimintamallit. Luovan Suomen julkaisuja 2*. Cupore. https://www.cupore.fi/images/tiedostot/yhteistyojulkaisut/taidemarkkinat_sjo-berg_220110.pdf
- Tarssanen, S. & Kylänen, M. 2007. Entä jos elämyksiä tuotetaan? Elämyskolmio -malli elämyksellisyyden tunnis-tamisessa, arvioinnissa ja vahvistamisessa. Teoksessa S.J.A. Karppinen. & T Latomaa, T. (toim.): *Seikkailien elämyksiä. Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia* (s. 99–126). Lapin yliopistokustannus.
- Uimonen, L (2010). Taidetta suunnitteluun, Taidehankkeet ja taidetoiveet suomalaisessa kaupunkisuunnitte-lussa. *Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja A 106*. Aalto-yliopisto.
- Zakaras L. & Lowel J.F. (2008). *Cultivating Demand for the Arts: Arts Learning, Arts Engagement, and State Arts Policy*. RAND Corporation.

Tekoja, yhteis- muotoutumista ja aikaan- saamista: Tapahtumat performatiivisena taiteena

Mirja Hiltunen | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Tapahtumat ovat luonteeltaan varsinaisia yhteismuotoutumisia. Tällaisia yhteismuotoutumisia on tapahtunut jo ikiaikaisesti Lapissa luontaiselinkeinojen, porotalouden, metsästysseurojen, markkinoiden ja sittemmin matkailun, urheilukilpailujen sekä niin kaupallisten kuin hengellisten messujen yhteydessä. Taide- ja kulttuuritapahtumat ovat tästä yhteismuotoutumisesta hyvä esimerkki. Pohjois-Suomessa hyvin tunnetut Jutajaiset ovat koonneet kymmeniä vuosia yhteen niin taiteilijat, harrastajat kuin palveluelinkeinot. Rockfestivaalit, rallit ja ravit aukaisevat porttinsa paikallisesti yleisölle, ja ne kutsuvat paikkakunnalle runsaasti vierailijoita tarjoten samalla muille elinkeinoille asiakkaita ja myös taiteelle uusia toimintaympäristöjä.



Suomalaisia taidefestivaaleja tutkineen musiikin tohtorin Mervi Luonilan (2016) mukaan yhdistyspohjaiset festivaalituotannot ovat näyttäneet suomalaisessa taiteen kentässä taideinstituutioiden rinnalla vaihtoehtoisina organisoinnin muotoina. Ne ovat mahdollistaneet taidetuotantoja vapaaehtoisuuden sekä taiteenlajiin liittyvän yhteisöllisyyden ja aktiivisuuden lähtökohdista. Tietyllä paikakunnalla tapahtuva toiminta on muodostanut vahvasti alueellaan näkyvän ”yhteisen asian” kulttuurin tapahtumien ympärille. (Luonila, 2016.)

En pohdi kirjoituksessani kuitenkaan taiteen paikkaa niinkään taide- ja kulttuuritapahtumissa, vaan tapahtumissa, joihin taidetta ei lähtökohtaisesti ole mielletty osalliseksi. Miten taide ja taiteilijat sijoittuvat erilaisten tapahtumien ja festivaalien mahdollisesti ristiriitaisiin kaupallisuuden ja vallankäytön kenttiin? Onko taiteen paikka alisteinen, vai tarjoavatko tapahtumat itse asiassa nykytaiteelle ominaisesti hedelmällisen maaston olla mukana ihmisten ja ympäristöjen arjessa siellä, missä arki ja juhla kulloinkin tapahtuvat, ilman sulkeutumista erilliseen taidemaailmaan? Performanssin, performatiivisuuden ja yhteismuotoutumisen käsitteet tuovat näihin kiperiin kysymyksiin kiinnostavaa tulokulmaa.

Performanssit tapahtumissa

Performanssit ovat joko yksittäisen tai useamman taiteilijan toteuttamia teoksia, joissa yhdistellään usein eri taiteenlajeja, kuten musiikkia, tanssia, kuvataidetta tai vaikkapa elokuvaa. Useimmissa performans-

Edellisellä sivulla: *Lumikuningatar*, Levin Aurora-tulevaisuustapahtuma. Kuva: Inka Holck, 2022.

seissa taiteilija on itse läsnä. Performanssit voivat olla taiteilijoiden omien esitysten lisäksi osallistavaa taidetta, jossa yhteisöllinen teos rakentuu, kun yleisö on tavalla tai toisella mukana taiteilijan organisoimassa tilanteessa. Performanssin toteutuspaikoiksi soveltuvat yhtä hyvin niin galleriat kuin muut julkiset tilat tai luonnonympäristöt sekä mitä erilaisemmat tapahtumat. Esitys voi kestää muutamista minuuteista useisiin päiviin. Toiminnan tukena käytetään usein erilaisia visuaalisia elementtejä: valoja, lavasteita, naamioita, kasvomaaleja, kankaita ja pukuja. Myös taidemaailman reunamilla tai ulkopuolella toteutetut tapahtumat voivat tarjota luontevan foorumin taiteen esittämiseksi ja esilletuomiselle.

Levitunturilla marraskuussa 2022 järjestetyssä Aurora-tulevaisuustapahtumassa käsiteltiin ilmastonmuutosta ja tasa-arvoa. Tapahtumassa nähtiin myös *Lumikuningatar* -teos, joka on performanssitaiteilija Meri Nikulan musiikkia, liikeilmaisua ja vahvaa visuaalisuutta yhdistävä kokonaisuus. Nikula arvostaa teoksissaan vuorovaikutusta yleisönsä kanssa. Levillä Kuningatar vastaanotti ulkona tuulessa ja tuiskussa tulevaisuustapahtumaan saapuvan yleisön, ja liikkui sisätilassa seremoniaalisesti yleisön keskellä oman tulkintani mukaan muistuttaen talven katoavuudesta. Nikula pyrkii esityksillään luomaan maagisia, unohtumattomia hetkiä, joissa voidaan koskettaa yleisön syvimpiä tunteita ja luoda yhteys maahan: ”At the core of my expression is the desire to serve the Earth we live on. I believe we have to connect with the deeper layers within us, within each other and the Earth herself, to have a future on this planet. I believe your soul needs to be fully embodied here to serve its full purpose. I am here to sing to your essence and to empower you to live your truth.” (Nikula, 2023)

Kantaaottavassa ja sosiaalisessa tai-

teessa performanssi on yleinen ilmaismuoto. Esityksellä pyritään herättämään keskustelua jostakin ajankohtaisesta tai unohdetusta teemasta. Performanssit voivat kärjistä, kyseenalaistaa ja tehdä vastakkainasetteluja. Ne voivat puuttua epäkohtiin ja tuoda esiin totutusta käytännöstä poikkeavia näköaloja. Tai, kuten Meri Nikulan teoksessa, performanssit voivat tuoda esiin myös miellyttävinä ja kauniina pidettyjä asioita niistä muistuttamalla ja niitä korostamalla. Yhä useammin performanssit toimivat myös performatiivisesti, yleisöä mukaan kutsuen.

Esittämisestä tässä ja nyt -hetkessä tapahtuvaan performatiivisuuteen

Performatiivisuus on 1960-luvulta alkaen ollut paikka- ja aikasidonnaisuutta korostavan nykytaiteen ydintä. Taiteilijan ruumiista on tullut yksi taiteen keskeisistä materiaaleista ja välineistä. Performatiivisuuden yhteydessä painotetaan keskeisesti sen tuottamia yhteyksiä, ja teos voidaan nähdä osallistumisena ja toimintana, joka ei rajoitu vain taiteen kuvitteelliseen tilaan. Taide voidaan nähdä kohtaamisen mahdollistavana paikkana, solmukohtana toimijaverkostoissa sekä usein sosiaalisesti sitoutuneena toimintana. (Anttonen, 1995; Erkkilä, 2008; Bishop, 2012.)

Nykytaiteentutkija Helena Sederholm (2000, 190) määrittelee, että taiteessa performatiivisuus tarkoittaa ainutkertaista tilannetta, jonka dokumentointi tai arvioiminen jälkikäteen saattaa olla jopa epämielikästä, koska tilanne on jo muuttunut. Hänen mukaansa performatiivinen taide ei nojaa kuvailuun, toistoon tai väitteisiin, vaan luo vuoropuhelua ja mahdollistaa osallistumisen (Sederholm, 1998, 309). Sederholm kuvailee performatiivisuuden piirteiksi yksilöllisen ilmaisutavan ja tilannekohtaisen toiminnan,

ja toteaa, että performatiivisuus ei sitoudu materiaan, välineeseen tai muotoon, vaan synnyttää monenlaisia merkityksiä juuri siinä hetkessä, jossa se on. (Sederholm, 1998, 86, 279).

Olen luonnehtinut performatiivisuutta taiteessa Sederholmia mukaillen toiminnaksi, jossa vuorovaikutus ja osallistuminen ovat merkityksellisiä ja jossa monitaiteellisen tilanteen tuomaa ainutkertaisuutta ja elämyksellisyyttä on korostettu (Hiltunen, 2009, 52). Performatiiviseksi taiteeksi voivat näin muuntua mitä moninaisemmat tapahtumat, jos taiteilija tuo tapahtumat taiteen kentälle ja niitä tarkastellaan performatiivisuuden avulla.

Korostan tarkoituksellisesti taiteilijan roolia. Performatiivisuus ei ole vain esityksiä tai esityksellisyyttä esille panemisen ja julki tuomisen merkityksessä, vaan *vaikutattamista* ja *aiheuttamista*. Performatiivisuuteen sisältyy mahdollisuus totuttujen ajatus- ja toimintamallien toiston purkamiseen, toisin toistamiseen ja uusien merkitysten luomiseen (ks. Butler, 2006). Performanssitaiteilija Guillermo Gómez-Peñan (2011) tavoin näen taiteilijan pystyvän rakentamaan siltoja ja toimimaan tulkkina hyvinkin erilaisten asioiden välillä.

Taiteen toiminnallisuutta ja yhteismuotoutumista

Käytän performatiivisen taiteen yhteydessä käsitettä *yhteismuotoutuminen, intra-aktio*, erotukseksi tavallisesta vuorovaikutuksesta. Tavallisessa vuorovaikutuksessa oletetaan, että ennen tapahtumaa olisi jo jonkinlaista sitä edeltävien itsenäisten toimijoiden tai suhteiden olemassaoloa (ks. Barad, 2019). Performatiivisessa taiteessa kokonaisuus, sen rajat ja ominaisuudet määrittävät ja muuttuvat mielekkäiksi vasta *erityisten toiminnal-*



Kuvat 1 ja 2. *Noitarumpu*-esitys, myöhemmin *Tulirumpu*, oli niin esiintyjille kuin yleisölle moniaistinen elämys, jossa taiteen rajat katosivat ja esitys muuntui yhteiseksi matkaksi. Kuvat: Mirja Hiltunen, 1999, Pyhätunturi.



Kuva 3. Al-Fateh Ali ja Saba Majid yhteisöllisesti toteutetun *Ishtarin portti* -teoksen julkistamistilaisuudessa Koskipuistossa. Kuva: Mirja Hiltunen, 2020, Rovaniemi.



Kuva 4. Romanimuusikon Hilja Grönforsin ja kansanmuusikon, Rovaniemen teatterin kapellimestari Minna Siitosen konsertti kauppakeskuksen avoimessa tilassa osana *Rakkaustalkoita*. Kuva: Mirja Hiltunen, 2020, Rovaniemi.

*”Taide voi luoda ymmärrystä moninaisuudesta, edistää
avoimuutta kulttuurista moninaisuutta kohtaan sekä esitellä
arktista aluetta kulttuurisesti rikkaana ihmisten kotina.”*

listen yhteismuotoutumisten kautta.

Performatiivisen taiteen kautta yksityinen kokemus voi muuntua yhteiseksi, ja taiteeseen voi osallistua varsinaisten toimijoiden lisäksi myös laajempia yleisöjä. Näin tapahtui esimerkiksi jo vuosituhatien vaihteessa Pelkosenniemellä, Pyhätunturin *Noitarumpu-* ja *Tulirumpu* -esityksissä (1996—2006), jota sadat ihmiset saapuivat kokemaan vuosittain pimenevään syysiltaan. (kuva 1,2)

Kokonaisuuden rakentumiseen liittyi vuosien saatossa työvoimapolitiittista nuorisokoulutusta, yhteisöllistä taidekasvatusta, paikallisten koulujen osallistamista ja matkailuelinkeinon intentioita. Olen tarkastellut väitöstutkimuksessani (Hiltunen, 2009) teoksen performatiivista rakentumista kokonaisuutena, jossa yleisö vaeltaa hiljaisuudessa pitkospuita pitkin lukemattomien lyhtyjen valossa kohti jylyä Aittakuraa. Matkan varrelle rakennetut hienovaraiset äänimaisemat, installaatiot ja ympäristöperformanssit herkkivät kulkijaa matkan edetessä, ja lopulta esitys tunturikurun massiivisessa, kivisessä amfiteatterissa alleviivaa edelleen luonnon pääroolia kokonaisuudessa (ks. Hiltunen, 2004). Kyse oli kokonaisvaltaisesta taiteen yhteismuotoutumisesta, jossa jokainen läsnäoleva elollinen ja eloton olio, pimeys ja kulloinenkin säätö oli osallinen taiteen tapahtumiseen.

Julkista tilan haltuunottoa ja osallistamista

Eräs performanssipedagogiikan keskeisistä kehittäjistä, Charles Garoian (1999), korostaa performanssin voimaa esteettisenä ulottu-

vuutena ja performatiivisena toimijuutena erityisesti kasvatustilanteissa. Performanssipedagogiikka vastustaa hänen mukaansa kulttuurisia yhdenmukaisuuksia ja alistamisia. Se luo myös uusia performatiivisia muotoja ja kriittistä toimintaa, jotka ovat Garoian (1999) sanoin osallistuvia, monikeskisiä, määrittelemättömiä, kulttuurienvälisiä, peilaavia ja monitieteisiä.

Vuonna 2020 *Naapuruus- ja rakkaustalkoot* tarkastelivat Rovaniemen kaupunkia yhteisenä kotinamme. (kuva 3,4) Useita taideperustaisia työpajoja ja tapahtumia käsittänyt kokonaisuus oli osa jokavuotista kaupunkifestivaalia. *Rakkaustalkoissa* otettiin haltuun julkista tilaa taiteen avulla ja pyrittiin osallistamaan kaupunkilaisia vastaamaan mahdolliseen vihapuheeseen rakkauspuheella. Avoimia työpajoja tarjottiin kaikikäisille, -näköisille ja -tapaisille kaupunkilaisille. Lähtökohdissa oli mukana myös taidekasvatuksellisia näkökulmia.

Talkoiden pääideoija ja innostaja, teatteriohjaaja Pieta Koskenniemi kertoo, että kaikki alkoi siitä, kun kaksi Rovaniemelle asettunutta irakilasta turvapaikanhakijaa sai turvapaikkapäätöksen. Se oli heille niin tärkeä hetki, että he halusivat antaa vastalahjan ja jakaa jotakin kaunista omasta kulttuuristaan. He päätyivät ajatukseen rakentaa pienoismalli yhdestä muinaisen Babylonian kuuluisimmasta rakennuksesta, Ishtarin portista. Loistavista väreistä tunnettu portti oli kuningas Nebukadnessarin rakkaudenosoitus vaimolleen, ja se nimettiinkin rakkaudenjumalatar Ishtarin mukaan. (Hiltunen, ym., 2021.)

Rakkaustalkoot oli tapahtuma, jossa harjoiteltiin rakkauspuhetta sekä hyväksy-

vää naapuruutta ylipäänsä. Toiminta keskittyi kahden viikon ajan keskustaan kauppakeskuksen tyhjään liikehuoneistoon pystytettyyn avoimeen taidetilaan. Avointen ovien taidetilassa pidettiin taiteilijoiden vetämiä työpajoja, käytiin paneelikeskusteluja lähimmäisenrakkaudesta sekä kuultiin pienoiskonserttisarjassa vanhoja suomalaisia rekilauluja ja niiden romanimusiikillisia versioita. Erässä työpajassa luonnosteltiin pieniä rakkausaiheisia muraaleja, joita seuraavalla viikolla maalattiin ympäri kaupunkia. (Hiltunen, ym., 2021.)

Rakkaustalkoista rakentui performatiivinen kokonaisuus, jonka rajat ja ominaisuudet määrittivät ja muuttuivat mielekkäiksi vasta erityisten toiminnallisten yhteismuotoutumisten kautta.

Kokonaisuutta voidaan tarkastella sosiaalisesti sitoutuneena taiteena, joka osana kaupunkifestivaalia pyrki edistämään vähemmistökulttuurien tunnistamista, kulttuurien edustajien välisiä kohtaamisia sekä kulttuurisen moninaisuuden ja transkulttuurisuuden esittämistä julkisessa tilassa. Taide voi luoda ymmärrystä moninaisuudesta, edistää avoimuutta kulttuurista moninaisuutta kohtaan sekä esitellä arktista aluetta kulttuurisesti rikkaana ihmisten kotina (Huhmarniemi & Hiltunen, 2022). Monenlaisten maailmojen ja tarkoituksien kohtaamista

Performatiivisuuden avulla on mahdollista lähestyä lähes kaikkea toimintaa. Olennaista on painottaa toimintaan osallistumista, erilaisissa prosesseissa aktiivisesti toimimista ja monenlaisten maailmojen ja tarkoituksien mahdollisuutta kohdata. Näen performatiivisuuden mahdollisuutena purkaa toiston ja jopa parodian avulla valtarakennelmia ja raivata tilaa monille äänille, näkemyksille ja toiminnoille (Hiltunen, 2009, 264).

Performatiivisuus voi aukaista tapahtumissa tasavertaisempaa tilaa kohtaamiselle

mahdollistaen nimenomaan toiminnallisen osallistumisen ja siten kokemuksellisen näkökulmien laajenemisen. Performatiivisuus mahdollistaa toimijuuden ei vain taiteilijalle, vaan myös taiteen tapahtumiseen osallistuville yhteistyötahoille, yleisöille ja ympäristöille. Tapahtumat voivat tarjota taloudellisten ja lyhyen tähtäimen tavoitteiden lisäksi kurotuksia kohti kulttuurihyvinvointia ja kestävyysajattelua, ja niihin voi punoa niin taidekasvatuksellisia kuin taide- ja kulttuurialan koulutuksellisia päämääriä.

Olen pohtinut artikkelissani, mitä performatiivisuus tapahtumissa voi mahdollistaa tapahtumajärjestäjien, taiteilijoiden ja yleisöjen näkökulmasta. Tapahtumat tarjoavat myös monipuolisen oppimisympäristön taide- ja kulttuurialan opiskelijoille. Työskentely aidossa työelämäyhteydessä jo opintojen kuluessa mallintaa monialaista yhteistyötä ja rakentaa verkostoja tulevaisuuden työkenttää silmällä pitäen. Alan koulutuksen tulisikin hyödyntää tapahtumia ja tapahtumien puolestaan hyödyntää alan opiskelijoiden luovaa potentiaalia. Näen tapahtumissa runsaasti kehittämismahdollisuuksia, joiden tunnistaminen ja tarkastelu performatiivisuuden ja erityisten toiminnallisten yhteismuotoutumisten kautta tuo esille lisää sävyjä ja aukaisee tilaa uusille toteutuksille niin koulutuksen kuin tapahtumatuotannon näkökulmasta. f



Mirja Hiltunen (TaT, KM) on Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan kuvataidekasvatuksen professori. Tutkimuksessaan hän on kehittänyt yhteisöt ja ympäristöt huomioivaa taidekasvatusta ja tarkastellut taiteen paikkasidonnaisuutta sekä sosiaalista aktiivisuutta erityisesti pohjoisissa sosiokulttuurissa ympäristöissä. Hän on julkaissut useita aihepiiriin liittyviä kotimaisia ja kansainvälisiä julkaisuja sekä osallistunut aktiivisesti alan tieteellisiin konferensseihin sekä taidenäyttelyihin.

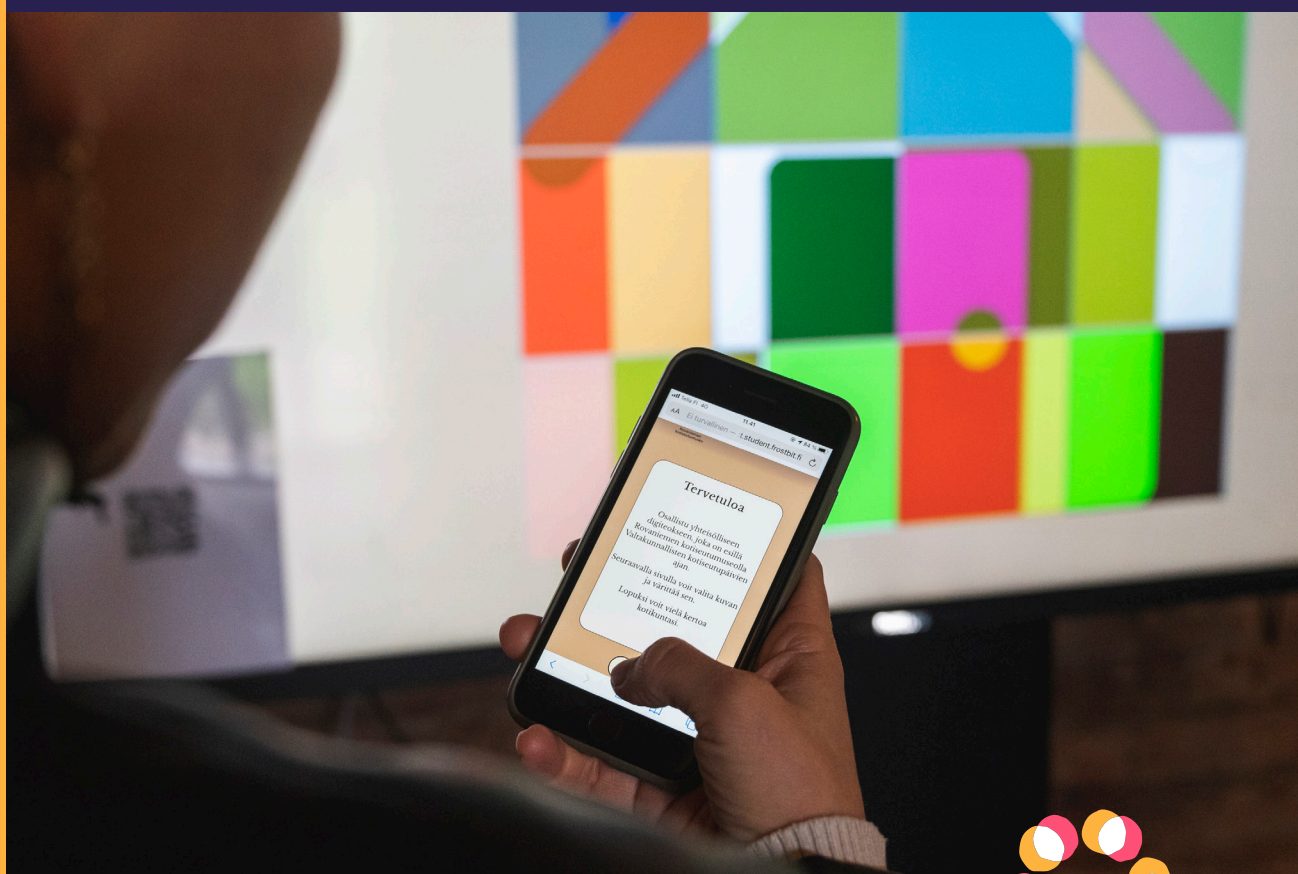
Lähdeluettelo

- Anttonen, E. (1995): *Performance, aktio, happening. Jälkiä katoavasta taiteesta*. Helsingin yliopiston taidehistorian laitoksen julkaisuja 13.
- Barad, K. (2019): Posthumanistinen performatiivisuus: Kohti ymmärrystä siitä, miten materia merkityksellistyy. (suom. Annette Arlander). Teoksessa T. Nauha, A. Arlander, H. Järvinen & P. Porkola (toim.) *Performanssifilosofia: esitysten, esiintymisen ja performanssien filosofiasta performanssijatteluun*. Nivel 12.
- Bishop, C. (2012). *Artificial Hells. Participatory Art and The Politics of Spectatorship*. Verso.
- Butler, J. (2006). *Hankala sukupuoli*. (suom. T. Pulkkinen & L-M Rossi). Gaudeamus.
- Erkkilä, H. (2008). *Ruumiinkuvia! - Suomalainen performanssi- ja kehotaide 1980- ja 1990-luvulla psykoanalyysin valossa*. Kuvataiteen keskusarkisto.
- Garoian, C. R. (1999). *Performing Pedagogy. Toward an Art of Politics*. State University of New York Press.
- Gómez-Peña, G. & Sifuentes, R. (2011). *Excercises for Rebel Artists. Radical Performance Pedagogy*. Routledge. Oxon.
- Hiltunen, M. (2009). Yhteisöllinen taidekasvatus. Performatiivisesti pohjoisen sosiokulttuurisissa ympäristöissä. (Väitöskirja). *Acta Universitatis Lapponiensis*, A160. Lapin yliopisto.
- Hiltunen, M. (2004). Kehollisesti ympäristön, taiteen ja yhteisön maisemissa: Erämaa opettaa. *Aikuiskasvatus*, 24(1), 54–59. <https://doi.org/10.33336/aik.93534>
- Hiltunen, M., Koskenniemi, P. & Sarantou, M. (2021). Love Talks and Neighborhood: Promoting encounters, tolerance and social inclusion by means of art in daily life and the living environment in province of Lapland. *Malta Review of Educational Research*, 15(Supplement Issue), 97–117. <http://www.mreronline.org/issues/supplement-issue-on-socially-engaged-art-and-global-challenges-december-2021>
- Huhmarniemi, M. & Hiltunen, M. (2022). New genre Arctic art in the city of Rovaniemi: Promotion of de-Arctification and pluralism. In S. Miettinen, E. Mikkonen, M. C. Loschiavo dos Santos & M. Sarantou (Eds.), *Artistic cartography and design explorations towards the pluriverse* (s. 64–73). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003285175-7>
- Jokela, T., Hiltunen, M., Hyhmarniemi, M. & Valkonen, V. (2006). *Taide yhteisö ja ympäristö. Art, community and Environment*. Lapin yliopisto. <http://ace.ulapland.fi/tyt/?osio=5.3>
- Luonila, M. (2016). Festivaalituotannon merkitysten verkosto ja johtaminen. Tapaustutkimuksia suomalaisista taidefestivaaleista. (Väitöskirja) *Studia Musica* 70. Taideyliopisto. https://taju.uniarts.fi/bitstream/handle/10024/6362/online_luonila_m_vk_003.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Nikula, M. (2023). Meri Nikulan kotisivut. About. Haettu 13.2.2023 osoitteesta <https://www.merินิกula.com/about>
- Sederholm, H. (1998). *Starting to play with arts education. Study of ways to approach experimental and social modes of contemporary art*. University of Jyväskylä.
- Sederholm, H. (2000) *Tämäkö taidetta?* WSOY.

Huvin ja hyödyn pelillinen liitto

Sanni Mustonen | Lapin ammattikorkeakoulu

Pelien tekemiseen kehitetyillä työkaluilla ja ajattelutavoilla on käyttöä muuallakin kuin viihdepelien maailmassa. Teknologia tarvitsee kuitenkin aina parikseen ymmärrystä ihmisen käyttäytymisestä ja valitun teknologian tulevasta käyttöympäristöstä.



Käsite pelillistäminen on noussut näkyvämmiin esiin 2010-luvun taitteessa (Deterding ym., 2011) ja levinnyt ja yleistynyt viimeisen reilun vuosikymmenen aikana sekä tutkijoiden että käytännönharjoittajien parissa (Koivisto ym., 2018). Käsitteen määritelmä on toisinaan hieman vaihteleva, mutta tässä yhteydessä pelillistäminen ymmärretään peleistä lainattujen mekaniikkojen käyttämisenä muualla kuin viihdepeleissä (Groh, 2012). Peliteknologiat puolestaan ovat laitteita ja ohjelmistoja, joita käytetään ensisijaisesti tai laajasti pelien pelaamiseen ja tekemiseen, kuten erilaisia fyysisiä ohjaimia, pelimoottoreita ja grafiikkaohjelmistoja. Käyttökohteita pelimaailmasta lainatuille teknologioille ja mekaniikoille on kaikkialla Puolustusvoimien koulutusmullaattoreista arkisiin mobiilisovelluksiin ja teollisuuden digitaalisista kaksosista mainospeleihin.

Miksi pelillistetty sisältö on löytänyt tiensä niin monille elämän osa-alueille? Ainakin lukujen valossa suomalaiset ovat pelaajakansaa. Tampereen yliopiston vuoden 2022 Pelaajabarometrin mukaan kaikista 15–75 -vuotiaista suomalaisista 98,3 % pelaa ainakin joskus jotakin peliä. Aktiivisesti, eli vähintään kerran kuussa, jotakin peliä pelaa 88,9 % suomalaisista. Suosiota on sekä digitaalisilla, että ei-digitaalisilla peleillä: aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia on 65,1 % ja ei-digitaalisten pelien pelaajia 76,7 %. (Kinunen ym., 2022) Ahkerille pelaajille myös pelien mekaniikkojen, eli peleissä etenemisen tapojen, kuten esineiden keräämisen

Edellisellä sivulla: Digitaalinen tilkkutäkki Jotain vanhaa, jotain uutta, jotain digitaalista -näyttelyssä. Kuva: Inka Holck, 2022.

tai piilotettujen kohteiden löytämisen, voi olettaa olevan ainakin jossain määrin tuttuja. Niinpä esimerkiksi mobiilisovelluksen ei välttämättä tarvitse selittää käyttäjälleen seikkaperäisesti, miksi se haluaa tarjota edistymisestä palkinnoksi näytöllä muutaman kymmenen pikselin korkuisina näkyviä digitaalisia mitaleja.

Pelillistämistä käytetään usein motivaatioon vaikuttamisen työkaluna. Vaikuttamisen mekanismeja ovat esimerkiksi tehtävien uudelleenjäsentely, tavoitteiden asettaminen ja välitön palaute. Ajatuksena on siirtää sisäinen motivaatio, joka kannustaa ihmistä viihdepelien pelaamiseen, johonkin muuta hyötyä tuottavaan, usein ulkoisesti motivoituneeseen toimintaan. (Koivisto ym., 2018) Pelillistämisessä voidaan yhtä hyvin käyttää sekä digitaalisia että ei-digitaalisia työkaluja, sillä pelillistämisessä on ennen kaikkea kysymys toimintatavoista, ei niinkään yksittäisistä laitteista tai muista työkaluista. Myös itse viihdepelit, joista mekaniikkoja lainataan, ovat yhdistelmä teknologiaa, visuaalista taidetta, tarinankerrontaa ja ihmisen tuntemusta. Niinpä pelillistämistä voi ja on järkevää käsitellä myös muuta kautta ja muissa yhteyksissä kuin teknologiasta puhuttaessa.

Joustava työkalu toimintaympäristön muutoksissa

Koronaviruspandemian alettua myös tapahtuma-alalla jouduttiin pohtimaan, miten jatkaa toimintaa vaarantamatta asiakkaiden turvallisuutta. Ratkaisuja etsittiin niin paikalla olevan ihmismäärän omaehtoisesta tai määrätystä rajoittamisesta kuin parannetuista

”Pelillistämistä voi ja on järkevää käsitellä myös muuta kautta ja muissa yhteyksissä kuin teknologiasta puhuttaessa.”

hygieniakäytännöistä. Suuri osa Arcta Fast -koulutusmallihankkeen tapahtumapiloteista toteutettiin jonkinasteisten koronarajoitusten voimassa ollessa tai niihin varautuen, ja kokeiluja ratkaisujen löytämiseksi tehtiin erilaisia teknologioita käyttäen.

Nimenomaan hankkeessa nähtyjen kaltaisiin muuttuviin tilanteisiin ja tiiviisiin toteutusaikatauluihin on mielekästä vastata peliteknologioilla. Hyvänä esimerkkinä toimivat pelimoottorit, eli pelien kehittämiseen tehdyt sovellukset, jotka tarjoavat monia usein käytettyjä perustoimintoja suhteellisen valmiina. Pelimoottorin kanssa työskennellessä kehitystyötä ei tarvitse aloittaa täysin nollasta, vaan valmiiksi tarjotuilla toimintoilla ja niiden päälle rakentamalla pystytään tekemään nopeita prototyyppisiä ja pääsemään nopeasti näkyviin tuloksiin.

Mahdollisuudet pelimoottorien tarjoamien rakennuspalikoiden päälle lisäämiseen ovat käytännössä lukemattomat. Pelimoottorien avulla voidaan visualisoida tarkasti jotakin, mitä ei edes ole olemassa tai simuloida todellisen maailman ilmiöitä. Niiden kanssa yhdessä input- tai output-laitteina voidaan käyttää tavanomaisten tietokoneen lisälaitteiden lisäksi esimerkiksi antureita, kameroita tai DMX-ohjattuja valoja. Pelimoottoreilla kehittäminen on lisäksi alustariippumaton, eli samalla teknologialla voidaan tehdä toteutuksia eri alustoille mobiililaitteista virtuaalidodellisuuslaseihin. Lopputuote voi myös olla muu kuin peli tai pelin kaltainen sovellus, sillä pelimoottorit taipuvat nimestään huolimatta hyvin kirjavan sovellusjoukon kehitykseen. Peliteknologian käyttö on pienellekin toimijalle myös kustannustehokasta. Lisenssimaksut ovat usein matalia, tai niitä ei esimerkiksi peritä lainkaan ennen tietyn tuloajan ylittymistä.

Peliteknologian eduista moni pätee myös opetuskontekstissa. Kun työkalut tarjoavat mahdollisuuden tarttua tehtävään

heti, ilman jyrkkää oppimiskäyrää, tekee se tehtävän ratkaisusta mielekkäämpää. Arcta Fast -koulutusmallihankkeen tavoitteena ei ollut ratkaista tapahtumajärjestäjien ongelmia, vaan kehittää koulutusta. Myös käytännönläheiset, todelliseen tapahtumaympäristöön sijoittuvat tehtävänannot, kuten teknologiaratkaisun suunnittelu terveysturvallisuus huomioiden, ovat hyviä oppimistilanteita. Tulevaisuuden työelämään valmistuttuaan opiskelijat todennäköisesti tulevat kohtaamaan haasteita, joista monia emme osaa tänä päivänä edes enustaa, mutta oman tiedon ja osaamisen soveltamisen harjoittelu todellisen elämän tilanteisiin auttaa ratkaisemaan ennalta-arvaamattomia pulmia.

Todellinen ja virtuaalinen maailma vastakkain ja rinnakkain

Digitaalisuuden tultua mukaan käytännössä kaikille elämän osa-alueille, on kohtuullista kysyä myös kysymys, mitä vaikutusta sillä mahdollisesti on meihin. Keskustelua on käyty laitteiden ja sovellusten vaikutuksesta paitsi ihmiseen itseensä, myös hänen suhteisiinsa omaan ympäristöön ja toisiin ihmisiin. Viime vuosikymmenellä on tutkittu erityisesti mobiililaitteiden ja sosiaalisen median vaikutuksia ja huomattu vaikutusten olevan sekä positiivisia että negatiivisia sekä työpaikoilla että oppilaitoksissa (Holdt ym., 2021; Qi, 2019). Mobiililaitteiden käyttö luokkatilanteissa on yhdistetty huonontuneisiin oppimistuloksiin, mutta vaikutusta on mahdollisesti saatettu yliarvioida (Bjerre-Nielsen ym., 2020). Pelillistäminen, samoin kuin sen tutkimus, on nykymuodossaan viihdepelijä ja pelitutkimusta nuorempi alue. Niinpä pelillistamisestä ja sen vaikutuksista ei voida vielä vetää kovinkaan yksiselitteisiä johtopäätöksiä. Monet yksittäiset tutkimukset

”Myös jo vakiintuneiden kaupallisten ratkaisujen ulkopuolelta löytyy mielenkiintoisia mahdollisuuksia todellisen ja virtuaalisen maailman yhdistämiseen”

ovat löytäneet pelillistämisestä positiivisia vaikutuksia esimerkiksi oppimiseen tai terveyttä edistävään toimintaan, mutta merkittävässä osassa tutkimuksia vaikutusten myönteisyys on ollut vaihtelevaa (Koivisto ym., 2018).

Pelillistämiseen ei myöskään ole valmista aina toimivaa pakettiratkaisua, joka tuottaisi aina määrätynlaisia tuloksia. Huolimattomilla mekaniikkojen valinnoilla toivotut positiiviset vaikutukset voivat käänntyä negatiivisiksi. Esimerkiksi pisteet, mitalit ja tulosluettelot, jotka ovat kaikki yleisesti käytettyjä pelillistämisen keinoja, voivat oppimispeleissä saada aikaan myös tulosten heikkenemistä, ei-toivottua käytöstä tai välinpitämättömyyttä. Pisteiden mittaaminen ja tulosluettelot saattavat tuoda mukaan haitallista käyttäjiä ahdistavaa kilpailua, ja mitaleiden kerääminen voi motivoinnin sijaan tulla käyttäjille itsetarkoitukselliseksi, eli sisäinen motivaatio muuttuu ulkoiseksi (Toda ym., 2018).

Entä kosketus todelliseen maailmaan? Kun tapahtumakävijä on tullut paikan päälle, ehkä pitkänkin matkan takaa, hänen voi olettaa hakevan nimenomaan todellisen maailman kokemuksia. Esimerkiksi musiikitapahtumissa itse sisällön lisäksi ihmisten kohtaamisella ja ilmapiirillä on kävijälle merkitystä (Gelder & Robinson, 2009). Sosiaalinen aspekti on yleisölle tärkeä jopa e-sports -tapahtumissa, joissa tapahtuman teema ja sisältö ovat hyvin teknologiakeskeisiä (Sjöblom ym., 2020) Millainen suhde virtuaalisella ja

todellisella sisällöllä voi tapahtumissa olla?

Virtuaalista ja todellista maailmaa ei ole välttämätöntä asettaa vastakkain kilpailemaan ihmisen huomiosta, vaan mielenkiintoisia mahdollisuuksia syntyy niiden yhdistämisestä. Lisätty todellisuus (), jossa todelliseen maailmaan lisätään virtuaalisia objekteja ja sekoitettu todellisuus (), jossa todelliset ja virtuaaliset objektit ovat vuorovaikutuksessa keskenään muuttuvat teknologian kehittymisen myötä edelleen kuluttajille helpommin saavutettaviksi. Erilaisten lisätyn todellisuuden sisältöjen tarkastelu on sujuvaa jo nykyisillä älylaitteilla, vaikka niiden suorituskyky ei vielä riitä fotorealististen virtuaaliobjektien renderöimiseen. Lisätyn todellisuuden maailmassa tekninen laatu on vain yksi käyttäjäkokemukseen vaikuttava tekijä muun muassa sovelluksen tuoman viihteellisen tyydytyksen rinnalla (Shin, 2017). Käyttäjien innostus ja positiivinen asenne peliä kohtaan ei välttämättä ole riippuvainen edes siitä, esitetäänkö sisältöä 2D-, 3D- vai laseilla katseltavan virtuaalitodellisuudessa muodossa (Roettl & Terlutter, 2018).

Myös jo vakiintuneiden kaupallisten ratkaisujen ulkopuolelta löytyy mielenkiintoisia mahdollisuuksia todellisen ja virtuaalisen maailman yhdistämiseen, ja sellaisia kokeiltiin tässäkin hankkeessa. ”Näyttölaitteena” Aurora-tulevaisuustapahtuman interaktiivisessa teoksessa toimi jään pinta. (kuva 1, 2). Oikeastaan, kuten minkä tahansa teknologian kyseessä ollessa, myös kaikissa todellisen ja virtuaalisen maailman yhdistel-

missä tärkeitä eivät ole yksittäiset laitteet tai sovellukset, vaan ideat: Mihin valittua teknologiaa käytetään ja miksi? Miten käyttäjää ohjataan ja millaiseksi hänen kokemuksensa muodostuu? Teknisesti hyvin kevyt ja yksinkertainen ratkaisu voi tuottaa mielenkiintoisen lopputuloksen, kun sisältö ja toiminta on suunniteltu hyvin.

Teknologian, taiteen ja tapahtumien yhteys

Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa keskiössä ovat olleet tapahtumat ja taide. Mitä peliteknologioilla ja peliosaamisella voidaan näihin kahteen tuoda? Teknologian ja taiteen suhde on monisyinen ja aina muutoksessa, ja yhtenä viimeisimmistä keskustelun aiheista on ollut taiteeseen ja tekoälyn käyttöön liittyvät mahdollisuudet ja ongelmat. Kuitenkin, riippumatta yksittäisistä keskustelua herättävistä aiheista ja näkökulmista, taiteen ja teknologian suhde on aina ollut kaksisuuntainen: molemmat inspiroivat, kehittävät ja täydentävät toisiaan. Niinpä kysymys ei oikeastaan olekaan, mitä teknologia tarjoaa taiteelle tai taidemaailmalle, vaan mitä teknologia ja taide tarjoavat toisilleen. Kysymykseen tuskin on yksiselitteistä ja helppoa vastausta, mutta vähimmillään teknologia, puhuttiin sitten tietotekniikasta tai vaikkapa materiaalitekniikasta, tarjoaa taiteelle ja sen tekijöille uusia työkaluja ja toimintamahdollisuuksia. Se tarjoaa myös tapoja tuottaa uudenlaisia teoksia sekä uusia tapoja tavoitella tai osallistaa yleisöä. Taiteella on monenlaisia vaikutuksia, mutta teknologian kehitykseen ja käyttöön se tuo muun muassa ideoita, tavoitteita ja ennen kaikkea inhimillisyyttä.

Taiteen ja teknologian yhdistelmä tapahtumissa voi tuottaa monenlaista hyvää. Sen kautta voidaan hakea ratkaisuja käytän-

nön kysymyksiin tai haasteisiin esimerkiksi tapahtumien sisällön, järjestelyjen ja markkinoinnin alueilla. Näillä ajatuksilla voidaan myös kokeilla hieman pidemmälle menevää spekulointia. Koronapandemian aikana erilaiset tapahtumien etä- ja hybridimuodot tulivat tutuiksi olosuhteiden pakosta. Useissa kohdissa todettiin yleisön haluavan palata livetapahtumiin heti mahdollisuuden siihen avauduttua, mutta pidemmän aikavälin vaikutukset näyttää lopulta vain aika. Tulevaisuudesta emme muutenkaan pysty sanomaan mitään varmaa, joten erilaisten tapahtumamuotojen, kuten etätapahtumien kehittämistä tuskin kannattaa ainakaan jättää huomiotta.

Mitä jos tulevaisuudessa onnistuisimme järjestämään etätapahtumia, joissa taiteen ja teknologian keinoin sisällön esittäminen, järjestelyt ja läsnäolon tunne olisivat niin pitkälle vietyjä, että etätapahtumista tulisi varteenotettava fyysisten massatapahtumien täydentäjä, eikä vain laimennettu korvike? Peliteollisuuden ja sitä myöten peliteknologioiden yksi tähtäin on jo vuosikymmeniä ollut mahdollisimman realistisessa grafiikassa ja immersion, eli virtuaalimaailmaan uppoutumisen, kehittämisessä. Pelien immersion luomisesta ja sen tutkimuksesta voitaisiin ehkä lainata onnistumisia myös muille aloille. Ehkä samalla pystyttäisiin huomioimaan itse tapahtuman ja sen yleisön lisäksi tapahtuman ympäristöä? Ehkä tulevaisuuden tapahtumat eivät tuki kaupunkien liikennettä tai jätä jälkeensä tallattuja aukioita.

Lapin alueella meillä on hyvää osaamista niin teknologiassa, taiteessa kuin tapahtumatuotannossa, ja näillä osaajilla on varmasti annettavaa toisilleen. Alueen oppilaitosten välistä yhteistyötä on tehty jo aiemmin monissa yhteyksissä ennen Arcta Fast -koulutusmallihanketta ja yhteistyö myös toivottavasti jatkuu ja kehittyy edelleen myös hankkeen jälkeen. Pitkien etäi-



Kuva 1. Jäkäläänimaatiot selfiekuvasa jäällä. Kuva: Inka Holck, 2022



Kuva 2. Aurora-tulevaisuustapahtuman interaktiivinen teos Levillä. Kuva: Sanni Mustonen, 2022.

”Pelillisten sovellusten kehittäminen on parhaimmillaan monialaista yhteistyötä.”

syyksien ja herkän luonnon alueena Lapissa varmasti on kiinnostusta myös tapahtumien kehittämiseen.

Tulevaisuudessa pelillistämisen ja peliteknologioiden käyttö hyötysovelluksissa tuskin ainakaan katoaa, sillä tapahtumateollisuuden lisäksi kiinnostusta peliosaamisen hyödyntämiseen on niin koulutuksessa, teollisuudessa kuin suoraan kuluttajille tuotteita tekevissä yrityksissä. Pelimaailmaa ymmärteville asiantuntijoille on siis käyttöä. Pelkkä teknologioiden hallinta ei kuitenkaan riitä, sillä onnistunein sovellus syntyy, kun sen tekemisessä otetaan huomioon sekä ihmiset, että teknologia. Teknologian ymmärtäminen auttaa näkemään mahdollisuuksia ja kehittämään aina uusia ratkaisuja, mutta todella onnistunutta toteutusta varten on ymmärrettävä myös ihmisten käyttäytymistä ja motivaatiota. Tämä kaikki yhdistetään lisäksi ympäristöön, johon ratkaisu tullaan toteuttamaan. Koska huomioitavaa on paljon, pelillisten sovellusten kehittäminen on parhaimmillaan monialaista yhteistyötä. Tekniikka, muotoilu, pelisuunnittelu ja sovelluksessa käsiteltävä ala tarvitsevat jokainen omat asiantuntijansa, jotka oman osaamisensa lisäksi ymmärtävät toisiaan. Tämän yhteisymmärryksen syntymisen varmistaa parhaiten koulutus, jossa eri alojen tulevat asiantuntijat harjoittelevat yhdessä toimimista ja oppivat oman alansa lisäksi tuntemaan toistensa ajatusmalleja ja toimintatapoja. ♪



Sanni Mustonen (TaM) on Arcta Fast -koulutusmallihankkeen Lapin ammattikorkeakoulun osuuden koordinaattori, graafinen suunnittelija ja asiantuntija Lapin ammattikorkeakoulun FrostBit-ohjelmistolaboratoriossa. Työn rinnalla hän kirjoittaa väitöskirjaa historian elävöittämisestä peliteknologian avulla.

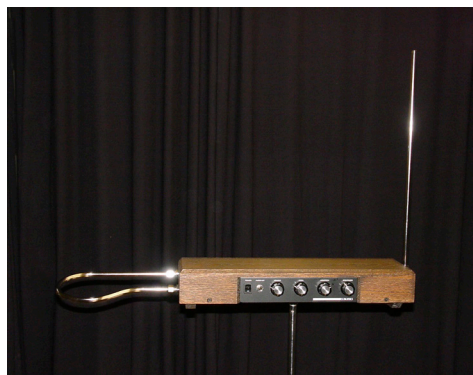
Koronaturvallinen interaktiivinen käyttöliittymä - Pelata saa, mutta ei koskea!

Matti Adolfsen | Ammattiopisto Lappia

Korona-aika toi käsihygienian tärkeäksi torjuntakeinoksi virustartuntoja vastaan, ja tämä hyvä käytäntö näyttää jääneen myös muiden rajoitusten poistuttua käyttöön julkisissa tiloissa. Mutta miten käyttää interaktiivisia tuotteita käsin koskematta? Pieni katsaus kosketuksettoman käyttöliittymän mahdollisuuksiin lienee paikallaan.

Akustisella ohjauksella valot voidaan sytyttää käsiä läpsäyttämällä tai käyttäjän tuottamaa ääntä tottelevan robotin avulla. Kaikuluotain voi mitata henkilön paikkaa kolmiulotteisessa tilassa. RF-etäisyysmittaus keksittiin yli 100 vuotta sitten, ja Leon Thereminin kehittämä soitin perustui soittajan käsien tarkkaan etäisyysmittaukseen radioteknologian avulla. Tämä tunnistusmenetelmä toimii kaikilla sähköä vähänkin johtavilla esineillä. Varhaisia sovellutuksia oli esimerkiksi Thereminin interaktiivinen tanssilattia, jossa tanssijat tuottivat musiikkia liikkeillään. Tutkateknologia perustuu myös radioaaltojen kuluaikaviiveeseen, mutta toimii selkeästi pidemmillä etäisyyksillä kuin Thereminin sovellutukset.

Varhaisimpia optisen ohjauksen tunnistusmenetelmiä lienee valoporti. Alunperin se oli toteutettu näkyvällä valolla, mutta nykyään käytetään



Theremin-soitin, jota soitetaan käsin koskettamatta. Vasemmalla kädellä säädetään äänen voimakkuutta ja oikealla sävelkorkeutta. Kuva: Matti Adolfsen.



Valokenno perustuu Einsteinin vuonna 1905 havaitsemaan valosähköiseen ilmiöön. Einstein sai ilmiön selittämisestä Nobelin palkinnon vuonna 1921. Kuva: Matti Adolfsen, 2022.

enemmän infrapunavaloa. Tämä valo moduloidaan sopivalla signaalilla, jotta ympäristön valosaaste ei sotke toimintaa. Passiivinen IR-tunnistin perustuu puolestaan henkilön tuottamaan lämpösäteilyyn. Se ei ole kovinkaan tarkka tai nopea, mutta se on näppärä systeemi esimerkiksi valojen sytytykseen ulkona tai huonetiloissa. Hahmontunnistus videokameralla vaatii prosessointitehoa, mutta tällä menetelmällä saadaan 2D- tai 3D-paikantunnistus kohtalaisen tarkasti ja nopeasti. Konenäköön perustuva optinen tunnistus lähtee tästä sovelluksesta ja pystyy esimerkiksi lajittelemaan esineitä liikkuvalla kuljetinhihnalla. Tällaista ohjausliittymää hyödynnettiin Arcta Fast -koulutusmallihankkeen pilotissa Rovaniemen Valtakunnallisilla kotiseutupäivillä syksyllä 2022. Käyttöliittymä vaatii jonkin verran ohjelmointityötä, joten sen käyttökynnys varsinkin nopeissa tuotannoissa on korkea.

Tapahtumavieraan taskusta löytyy yllättävän tehokas ohjain, joka oletusarvoisesti täyttää koronaturvallisuuden kriteerit: se on henkilökohtainen väline, eivätkä sitä sormeile kaverit tai muu yleisö. Matkapuhelin toimii siis hyvänä ohjaimena. Se on helppo pitää puhtaana ja hygieenisenä. Puhelinohjauksen rakennuspalikat ovat yksinkertaisimmillaan ilmaiseksi netistä ladattavia sovelluksia. QR-koodin generointiin löytyy työkaluja, ja koodilla voi luoda staattisia tai dynaamisia ohjausliittymiä verkkosivuille, joiden kautta asioita tapahtuu joko puhelimesta tai tapahtumatilassa.

Vähän enemmän koodausosaamista vaatii esimerkiksi puhelimen kiihtyvyyssanturin ja kameran käyttö VR/AR-sovelluksissa. VR (Virtual Reality) tuottaa virtuaalitilan, jossa navigoidaan ja pelataan puhelimen asennontunnistimien ja erilaisten peliohjainpainikkeiden kautta. AR (Augmented Reality) -sovelluksessa kamera tuottaa tilan sitä ympäröivästä tapahtuma-alueesta reaaliaikaisesti, ja lisää siihen objekteja, joiden kautta peli etenee. QR-koodisovelluksia kokeiltiin muun muassa syksyn 2022 Valtakunnallisten kotiseutupäivien pilotissa.

Lähteet

- Bjerre-Nielsen, A., Andersen, A., Minor, K. & Lassen, D. D. (2020). The Negative Effect of Smartphone Use on Academic Performance May Be Overestimated: Evidence From a 2-Year Panel Study. *Psychological Science*, 31(11), 1351–1362. <https://doi.org/10.1177/0956797620956613>
- Christensen, P. H. & Foss, N. J. (2021). Present-but-online: How mobile devices may harm purposeful co-presence in organizations (and what can be done about it). *European Management Journal*, 39(1), 84–94. <https://doi.org/10.1016/j.emj.2020.07.006>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Gelder, G., & Robinson, P. (2009). A critical comparative study of visitor motivations for attending music festivals: A case study of glastonbury and festival. *Event Management*, 13(3), 181–196. <https://doi.org/10.3727/152599509790029792>
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the Art Definition and Utilization. *Proceedings of the 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics (RTMI'12)*, 39–46.
- Kinnunen, J., Tuomela, M. & Mäyrä, F. (2022). Pelaajabarometri 2022. Kohti uutta normaalia. TRIM Research Reports 31. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/144376/978-952-03-2732-3.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Koivisto, J. & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191–210.
- Koivisto, J. & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. In *International Journal of Information Management*, 45, s. 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Qi, C. (2019). A double-edged sword? Exploring the impact of students’ academic usage of mobile devices on technostress and academic performance. *Behaviour and Information Technology*, 38(12), 1337–1354. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2019.1585476>
- Roettl, J. & Terlutter, R. (2018). The same video game in 2D, 3D or virtual reality – How does technology impact game evaluation and brand placements? *PLoS ONE*, 13(7). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0200724>
- Shin, D. (2019). How does immersion work in games? A user-centric view of immersion and engagement. *Information Communication and Society*, 22(9), 1212–1229. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1411519>
- Sjöblom, M., Macey, J. & Hamari, J. (2020). Digital athletics in analogue stadiums: Comparing gratifications for engagement between live attendance and online esports spectating. *Internet Research*, 30(3), 713–735. <https://doi.org/10.1108/INTR-07-2018-0304>
- Toda, A. M., Valle, P. H. D. & Isotani, S. (2018). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. *Communications in Computer and Information Science*, 832, 143–156. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2_9

Teknologian armoilla – miten selviytyä tapahtumatyössä

Matti Adolfsen | Ammattiopisto Lappia

*Suuria yleisötapahtumia on järjestetty jo ihmiskunnan varhaishistorias-
ta lähtien. Kreikkalaisen teatterin ja olympiakisojen historia juontavat
juurensa yli 2000 vuoden taakse. Tarve kokoontua yhteen seuraamaan
julkisia spektaakkeleita on ollut olemassa siis pitkään. Tämän artikkelin
fokus on nykypäivän esittävän taiteen tapahtumateollisuudessa, vaikka
aloitankin taustoista.*



Tässä artikkelissa rajaan tarkastelun ulkopuolelle muun muassa kunnallisen laitospuolisen kulttuurin (teatteri, orkesterikonsertit) sekä sirkuksen ja artistien kiertueet. Tapahtuma toteutuu yhdellä paikkakunnalla vain yhden ainoan kerran tietyllä artisti- ja ohjelmistokokonaisuudella. Tapahtuma on aina projekti: sillä on alku, loppu, budjetti, aikataulu ja oma kertaluonteinen organisaatio, joka hajoaa tapahtuman jälkeen. Kun taas kuntien oma kulttuurituotanto toimii julkisen tuen piirissä, eli lipputulojen lisäksi niillä on vahva valtion (Finlex, 2020) ja kuntien rahoitusosuus. Kuntien velvollisuus tuottaa kulttuuripalveluita on myös kirjattu lakiin (Finlex, 2019), ja sitä kautta kunnat joutuvat näitä palveluita myös rahoittamaan – yksin tai yhdessä naapureiden kanssa. Konserttisalit ja muut tapahtumatilat ovat kuitenkin pääosin näiden tukien ulottumattomissa.

Urheilutapahtumat perustuvat kokonaan toisentyypiseen konseptiin. Tapahtumaorganisaatio on yleensä aika pitkälle vapaaehtoistyöhön perustuva (urheiluseurat), ja ammattiväkeä on mukana huomattavasti pienempi osuus. Toki tapahtumatekniikan alihankkijoita käytetään tälläkin puolella merkittävästi muun muassa äänentoiston järjestämiseen.

Messut olen myös rajannut tämän tarkastelun ulkopuolelle. Organisaation rakenne poikkeaa selvästi festivaaliorganisaatiosta. Tosin Arcta Fast -koulutusmallihankkeen toinen pilottitapahtuma oli Rovaniemen Kelekkamessut 2022, joten siltä osin messut

Edellisellä sivulla: Stage Manager Mika Kavasvuo opastaa stage-hand- väkeä illan ensimmäisen vaihdon aikana. Ahtaalla esiintymislavalla rulla-risereiden vaihto väliverhon takaa eteen, edellisen bändin kalusto siirtyy sivutilaan. Kuva Matti Adolfsen, Satama Open Air 2018.

tapahtumina ovat hankkeen näkökulmasta relevantti aihe. Keskityn kuitenkin nyt esittävän taiteen festivaaleihin.

Tapahtumatekniikan synnystä

Nykyaikaisen esittävän taiteen festivaalin idean pohjana voi pitää Richard Wagnerin 1876 käynnistämää Bayreuthin musiikkijuhlia. Wagner rakennutti kaupunkiin oopperatalon, jossa esitettiin hänen omia sävellyksiään suurella tuotantokoneistolla. Bayreuthin musiikkijuhlat toimii edelleen Wagnerin suvun hallinnoimana. Idea kokonaistaideteoksesta, oopperasta, oli toki vanhempi, mutta sen puristaminen suuren yleisön saatavilla olevaksi massatapahtumaksi oli uutta. Malli levisi nopeasti maailmalle, ja Suomessa Savonlinnan oopperajuhlat aloitti jo vuonna 1912.

Erityisesti tanssittavan musiikin äänen-voimakkuudet alkoivat kasvaa swingin aikakaudella (1930-luvulta eteenpäin), ja sähköinen äänentoisto tuli mukaan vahvistamaan hiljaisempien soittimien (kitara, laulu) ääntä isojen orkesterien seassa. 1960-luvulle tultaessa rock oli levinnyt maailmanlaajuisesti ilmiöksi, ja suurten ulkoilmakonserttien järjestäminen käynnistyi. Beatlesin esiintyminen 1965 New Yorkin Shea Stadiumilla on tyypillinen esimerkki tuon aikakauden kokeiluista: elokuvateatterikäyttöön suunniteltu äänentoistolaitteisto ei riittänyt kattamaan koko yleisöaluetta, ja yleisön oma kirkuminen peitti musiikin kokonaan.

Teknologian nopea kehitys 1960-luvun lopulla mahdollisti suurten ulkoilmakonserttien järjestämisen niin, että yleisö myös kuuli esityksen. Paljon teknologiaa siirtyi elokuvateattereiden järjestelmien skaalaamisen kautta ulkoilmatapahtumiin, mutta laitteiston kuljetus ja pystytys tuottivat suuret kulut. Yhden esiintyjän vuoksi ei järjestelmän pystytys ollut järkevää, vaan myös tapah-

tuman ohjelmistoa piti skaalata ylöspäin: enemmän esiintyjä ja useampia päiviä ohjelmaa. Lipun hintaa yhdelle päivälle pystyi nyt nostamaan, ja tuloja pystyttiin keräämään useammalta päivältä. Syntyi rock-festivaalin käsite. Suurimmat näistä olivat Isle of Wight (1968–1970) ja Woodstock (1969).

Ulkoilmassa järjestettiin, kuten edelleenkin, yksittäisten artistien suuria tapahtumia. Brittiläinen Pink Floyd siirtyi 1970-luvun alussa Isle of Wightin festivaalin innoittamana tekemään stadionkonsertteja. Ääni- ja valotekniikan ratkaisuja varten yhtye perusti vuonna 1975 erillisen ääni- ja valotekniikan kehittämiseen erikoistuneen firman. Aikaisemmin klubikeikkoja tehneen yhtyeen huomionarvoiseksi ongelmaksi stadionkeikoilla näytti muodostuvan yleisön kohtaamisen vaikeus, sillä artisti ei juurikaan saanut katsekontaktia katsojiin, eikä katsoja yhtyeseen. Valospektaakkelit ja lavasteet tuottivat yleisölle visuaalista virtaa. Tämä sosiaalisen kontaktin puuttuminen nousi isoksi teemaksi vuonna 1971, jolloin Pink Floyd päätti toteuttaa stadionkeikan Pompeijin amfiteatterissa ilman yleisöä. Tuo konsertti kuvattiin ja julkaistiin elokuvana. Bändin ja yleisön vuoropuhelu oli siis tarkoituksella estetty.

Myös Amerikkalainen Grateful Dead siirtyi samoihin aikoihin klubeista stadionkiertueille. Järjestelmän kehitystyö kulki kuitenkin kokonaan toista rataa: elokuvateatteriaänijärjestelmän sijaan skaalattiinkin klubikeikoilta tutuksi tullutta bändin omaa backlinea suuremmaksi. Tehoa järjestelmässä oli noin 25 kW ja kaiuttimia 604 kappaletta. Järjestelmä pyrki heittämään akustisen tehon kauas lavalta, joten melu stagella ei kasvanut suureksi, mutta stadionin perimmäiselläkin istumapaikalla kuuluvuus oli hyvä. Tämän järjestelmän kanssa bändi pystyi itse toimimaan helposti, mutta niin sanottua lämmitelybändiä ei keikoille voinut ottaa, koska kukaan muu ei osannut systeemin kanssa

työskennellä. Keikan pituus oli useampi tunti, ja väliajalla esiintyi sirkusryhmä.

Populaarimusiikin festivaali-idea ja sen toteutustapa levisivät Suomeen yllättävän nopeasti. Pori Jazz (1966) ja Kaustisen kansanmusiikkijuhlat (1968) olivat tässä uranuurtajia. Erikoisfestarit tietyn musiikkilajin yleisölle kohdennettuna on edelleen hyvä konsepti.

Yleisfestivaalin syntyhistoriasta

Nykyinen kesäfestivaali pohjautuu pitkälle näiden ensimmäisten erikoisfestivaalien tekniikan ja organisaation ratkaisuihin. Festivaalia vain suunnataan nyt aikaisempaa laajemmalle yleisölle, sillä populaarimusiikin lajityyppien kirjo on niin suuri, että erikoisfestaria on hankala toteuttaa. Vain metallille, tanssimusiikille ja jazzille on olemassa oman genren festarit, muut tapahtumat ovat yleisfestareita.

Tapahtuma viivähtää paikkakunnalla yhden viikon ajan: rakentaminen alkaa tiistaina, valmista on perjantai-aiamuna, ja showtime on perjantain kello 16:n ja lauantain kello 24 välisenä aikana. Sunnuntaina purku, ja tekniikka siirtyy seuraavalle paikkakunnalle maanantain aikana. Festivaalin pitkä ajallinen kesto, yleensä 6–8 tuntia päivässä 2 päivän ajan, tuottaa mahdollisuuden laajoihin oheispalveluihin. Yleisön pitää pystyä ruokailemaan tilaisuuden aikana, ja myös virvokkeiden nauttiminen olisi ihan kiva lisä. Niinpä catering-palvelut ovat muodostaneet merkittävän osuuden festivaaliviikonlopun liikevaihdosta. Muita perinteisiä oheistuotteita ovat artistien merchandise-osasto, eli äänitteiden ja t-paitojen myynti. Onpa festivaaleilla nähty käsityöläisten myyntikojuja: koruja, soittimia ynnä muuta. Pientavaraa myydään ja esitellään. Jokaiselle jotain viihdykettä on hyvin tärkeä tavoite.



Kuva 1. Tekniikan pystytystä Aurora -tulevaisuustapahtumassa Levillä. Kuva: Aki Lintumäki, 2022.

”Livetapahtuma tarjoaa stimulointia kaikille aisteille yhtä aikaa, muodostaen kokonaisvaltaisen taidekokemuksen.”

Tapahtuma sosiaalisena tilanteena

Yleisön ja artistin kohtaaminen on tapahtumateollisuuden tärkein taiteellinen käyttövoima. Se näkyy parhaiten teatteriesityksen kulussa, jossa näytöksen sisäinen rytmi ja dynamiikka on täysin riippuvainen yleisön reaktioista. Sirkus ja musiikkiesitys elävät myös saman vuoropuhelun kautta. Mutta tapahtumien skaalautuessa stadionin kokoiseen mittakaavaan, tämä vuoropuhelu vaimenee ja kuihtuu pois. Näin käy varsinkin esityksissä, jotka on koneellisesti ajastettu va-

lospektaakkelin kulissiksi ja taustanauhojen voimalla toimivaksi teollisuustuotannoksi. Pink Floydin reaktio ”hiiriä lavalla” -kokemukseen oli oman aikansa kannanotto tähän stadionartistin ja yleisön välisen vuoropuhelun katkeamiseen.

Arcta Fast -koulutusmallihankkeen aikana suuret yleisötapahtumat olivat pitkään tauolla koronapandemian vuoksi. Useat tapahtumatekniikan yritykset siirtyivät tuotamaan striimattua ohjelmaa, ja yleisö sai seurata konsertteja ja teatteriesityksiä kotonaan, tietokoneelta tai kännykästä. Tapahtuma muuttui yksisuuntaiseksi, yksityi-

seksi kokemukseksi vailla artistin saamaa palautetta työstään. Tuotantotapa pelasti varmaan useamman yrityksen talouden, myös tekijöiden työpaikat, mutta sosiaalisen kontaktin puute sai suuren yleisön hylkäämään striimatut tapahtumat nopeasti koronarajoitusten poistuttua. Yleisö palasi tapahtumiin, mutta varovaisena: lippujen hankkimista ennakoon välteltiin viimeiseen asti. Korona-aika sai kuitenkin pohtimaan uudesta näkökulmasta tapahtuma-alan tulevaisuutta ja sille suuntautuvaa tapahtumatekniikan koulutusta (kuva 1).

Tapahtumatekniikan ja -teollisuuden tulevaisuudennäkymiä

Etsin vastausta kysymykseen tapahtumatekniikan ja -teollisuuden tulevaisuudennäkymistä haastatteleamalla tapahtuma-alan toimijoita, ruohonjuuritasolta aina tapahtuma-alan organisoitumisen huipulle. Kriteerit haastateltavien valintaan olivat: vähintään 10 vuoden työkokemus tapahtuma-alalla, jokaisesta ammattiryhmästä vähintään kaksi haastateltavaa sekä kokonaisuudessa painotus Lapin maakunnan toimijoihin.

Haastateltujen ammattinimikkeiden kirjo kuvaa alan monimuotoisuutta: ääni/valo/videoteknikko, muusikko, tuottaja/intendentti, käyttöpäällikkö (konserttisali/tapahtumatila), stage manager (festivaalitapahtuman ylin työnjohtotaso) ja arkkitehti (tapahtumatilojen suunnittelu). Haastattelukysymyksillä pyrin saamaan esiin alan kehityksen signaaleita, joihin myös koulutuksen tulisi reagoida. Avoimet kysymykset olivat:

1. Mikä on nykyisessä työssäsi suurin kehitys/muutostrendi (teknologinen tai organisaatioon liittyvä) viimeisen 10 vuoden ajalta?

2. Mitä trendejä arvelisit lähimmän 5 vuoden kuluessa nousevan esiin?
3. Onko korona-ajasta jäänyt hyviä käytänteitä alalle?
4. Millaisia osaamisvaatimuksia näet alalle tuleville uusille työntekijöille?
5. Miten kestävän kehityksen vaatimukset vaikuttavat lähitulevaisuudessa omaan työnkuvaasi?
6. Tapahtumien striimaus: uhka vai mahdollisuus?

Analysoin saamani vastaukset, nostin analyysin pohjalta esille seuraavia teemoja sekä pohdin niiden vaikutusta tapahtumatekniikan koulutukseen.

Turvallisuus

Kysymysten 1 ja 2 perusteella hahmottuu, että suurin meneillään oleva trendi on turvallisuusasioiden merkityksen kasvu varsinkin suuremmissa yleisötapahtumissa. Myös työturvallisuuden merkitys korostui. Tapahtuma-alan turvallisuus jaetaan kahteen osa-alueeseen, joita parhaiten kuvaavat englanninkieliset ilmaisut safety ja security. Ensimmäinen keskittyy työturvallisuuden osa-alueisiin työntekijän suhteen nähtynä, jälkimmäinen keskittyy yleisön ja esiintyjien turvaamiseen ulkopuolisten uhkatekijöiden suhteen. Viranomaisvalvonta työturvallisuuden, sähköturvallisuuden ja sääilmiöiden suhteen on pikkuhiljaa kasvamassa, ja todennäköisesti tähän alueeseen tarvittavaa erityisosaamista kehitetään tapahtumateollisuuden ja viranomaisten kanssa yhteistyössä. Turvallisuuskysymyksiin on kiinnitetty jo huomiota koulutusorganisaatioiden taholla muun muassa European Theatre Technologies Education -hankkeessa (ETTE, 2023). Suurten tapahtumien esisuunnittelun

merkitys nousi esiin myös tärkeänä osa-alueena. Ripustusten merkitys on kasvanut, sillä erityisesti ulkomaisten artistien valokattaukset ovat sen verran suuria, ettei Suomesta välttämättä löydy tarpeeksi kantavia lavarakennelmia niiden ripustamiseen. Lujuuslaskentaosaamista saa toki ostopalveluna, mutta tätä tietotaitoa olisi kyllä hyvä olla jokaisen järjestelmätoimittajan omassa organisaatiossa.

Valaisu, visuaalisuus ja kokonaiskokemuksellisuus

Tuotantojen ja oheispalveluiden visuaalisuuden ja kokemuksellisuuden merkitys nousi myös esiin vastauksissa. Trendi on sinänsä vanha ja etenee pienin askelin nykypäivän käytänteiden kautta tulevaisuutta kohden. Valotekniikan historia teatterivalaistuksesta tämän päivän LED-seiniin on monisatavuotinen taival täynnä teknologisia innovaatioita. Valon tehtävä on rajata, korostaa ja luoda tunnelmaa esitykseen ja projisointien (jonka perinteen jatkajana toimivat nykyisin useimmiten LED-näytöt) tehtävänä on visualisoida esitystä katsojalle, joka ei välttämättä näe esiintyjä katsomon perimmäiseen paikkaan asti. Projisointi voi toimia myös lavasteen osana, mikä juontaa juurensa oopperatalojen toteutuksista.

Koronan vaikutus

Suurin koronapandemian aiheuttama yksittäinen ja pysyvä muutos on tapahtuma-alan järjestäytyminen. Alan toimijat perustivat keväällä 2020 edunvalvontaorganisaation, Tapahtumateollisuus ry:n, ja järjestäytymisen seurauksena myös kartoitettiin ensimmäistä kertaa tämän elinkeinoelämän osa-alueen suuruusluokka.

Tärkeä havainto on myös sosiaalisen kontaktin suuri merkitys ihmiselle, ja tämä havainto toistui lähes kaikissa vastauksissa. Livetapahtuma tarjoaa stimulointia kaikille aisteille yhtä aikaa, muodostaen kokonaisvaltaisen taidekokemuksen. Sitä on mahdollista toistaa tai tallentaa virtuaalisesti, sillä elämys jää puolitiehen.

Myös hyviä käytänteitä alalle on syntynyt koronapandemian seurauksena. Erityisen tärkeäksi nähdään työelämän puolella etäkokousten merkitys, sillä se on parantanut kommunikaation laatua tapahtumien esisuunnittelutyössä. On tärkeää saada tuotantotiimin avainhenkilöt saman pöydän ääreen maantieteellisistä etäisyyksistä piittaamatta, ja tämä sama havainto tehtiin kyllä Arcta Fast-koulutusmallihankkeen kaikkien pilottien valmistelussa. Etäkokousten lisäksi tapahtuma-alan yrityksessä on tietotaito kasvanut etäseminaarien ynnä muiden vastaavien striimauksissa. Kädessä pidettävien mikrofonien sterilointi jatkuu edelleen alan toimijoiden keskuudessa, mikä vähentää kaikenlaisten kulkutautien leviämisen riskiä.

Korona-aika toi alalle myös haasteita. Pääsylippujen ennakkomyynti verkossa vaikiintui, mutta uutena ilmiönä näkyy nyt lippujen hankinnan jättäminen viime hetkeen, joten tapahtumanjärjestäjä joutuu ottamaan suuren riskin, kun lopullista budjettia ei voi haarukoida etukäteen. Peruttuja festivaaleja onkin kesältä 2022 harmillisen monta. Toivotaan, että tapahtumateollisuus löytää ratkaisun tähän ongelmaan, sillä nykyisellään se muodostaa alan taloutta nakertavan kierteen.

Osaamisen kehittäminen

Alan teknologian nopea kehittyminen vaatii tekijöiltä jatkuvaa osaamisen päivittämistä: laitemanuaalien lukemista, uusien tekno-

logioiden ja työtapojen omaksumista. Tiedonhankitaitaidot ovatkin tässä kategoriassa eniten esille tullut vastaus, ja elinikäinen oppiminen on alalla selviytymisen perusedellytys. Useissa vastauksissa korostettiin alalle pyrkivien uusien tekijöiden sosiaalisia taitoja, laajaa yleissivistystä ja paineenkestävyyttä. Kiinnostus alaan on elinehto ja hyvä tiedonhankintaosaaminen välttämätöntä, jotta nykyisten järjestelmien kehityksessä ei jää jalkoihin.

Digitaalitekniikan, erityisesti tietoverkkojen ja langattoman tietoliikenteen hyödyntäminen tapahtumatekniikassa on otettava aina huomioon. Se on tullut kaikenkokoisiin tapahtumiin ja kaikenlaisiin tiloihin, karaokebaarista stadionkeikalle ja kaikkeen siltä väliltä.

Kestävän kehityksen huomioon ottaminen tapahtuma-alalla

YK:n kestävän kehityksen ohjelman 17 pääkohdasta muutamat osuvat suoraan tapahtuma-alan toimintaan, ja niiden merkitys alan tulevaisuudelle on otettu huomioon (Stages, 2023). Suurimmaksi riskiksi koetaan logistiikan aiheuttamat hiilidioksidipäästöt. Kaluston kuljetus on suuri hiilipäästöjen lähde, mutta varsin usein vielä suurempi on yleisön liikkuminen tapahtumapaikalle. Joukkoliikenteen kehittäminen on tässä suhteessa avainasemassa suurilla paikkakunnilla, mutta pitkien välimatkojen Lapissa joukkoliikenteestä ei välttämättä ole apua.

Direktiivit ohjaavat tehokkaasti toimintaa kestävämpään suuntaan. Tapahtumissa toimittaessa kiinnitetään nykyisin jo huomiota jätteiden lajitteluun, ja kertakäyttökulttuurista pyritään myös tietoisesti eroon. Kunnat ovat myös tarkkoja festarialueiden siisteydestä tapahtumien jälkeen, eikä luontoon saa jäädä mitään mikä sinne ei kuu-

lu. Paristoja korvataan akuilla, ja laitteiden huolto sekä varaosien saatavuus nousivat tässä suhteessa esiin. Sähköteippi on useissa paikoissa mennyt kokonaan käyttökieltoon tekniikan rakentamisessa.

Striimaukset

Livetapahtumien striimaukset herättivät heti alkumetreillä kahtiajakautuneita mielipiteitä, joten näistä tuli oma erillinen kysymys haastattelujen loppuun. Myönteisiä vastauksia olivat ilmaistapahtumien striimaus laajemmalle yleisölle: salissa eivät lopu paikat kesken, ja näin saadaan houkutelua myös uutta yleisöä harvinaisemman genren esityksille (esimerkkinä kamarimusiikki). Konferenssien livestriimaus ja etäpuhujien käyttö ovat kasvaneet viime vuosina, ja ne tuovat tapahtuma-alan osaajille uusia työtilaisuuksia.

Miinuksia: livetilaisuus on tarkoitettu nautittavaksi kaikilla aisteilla, mutta striimaus on vain puolikas kokonaisteoksen elämyksestä. Onkin tärkeä miettiä, miksi striimataan ja millaisella budjetilla. Korona-aika polkasi yhdessä yössä ison määrän monikameratuotantoryhmiä ympäri maata. Mutta löytyykö osaamista ja harjaantumista kaikkiin näihin työtehtäviin? Laitteistot loppuivat maahan tuojien hyllyiltä, ja kysyntä oli kova. Saatiinko laatua vai karkotettiin osa yleisöstä kokonaan ulos livestriimien katselusta? Hyvälaatuinen striimtuotanto vaatii kohtalaisen ison tuotantotiimin ja sille pitkäaikaisen harjaantumisen hyvälaatuisen tuotannon tekoon. Tämä palvelu maksaa, mutta hyvänlaatuiselle tuotteelle kyllä löytyy ostajia ja yleisöä.

Johtopäätöksen koulutuksen suunnittelun kannalta

Tapahtuma-ala on muuttunut isoksi, ammat-

timaiseksi ja teknisesti sekä hallinnollisesti monimutkaiseksi. Alalla tarvittavan osaamisen laatuvaatimukset kasvavat. Vielä vuosikymmen sitten ajateltiin, että moniosaaja hyppii väsymättömänä tehtävästä toiseen ja ”lisääntyvä” digitaalisuus tekee asiat yhä helpommiksi”.

Alalla vaaditaan vankkaa perusosaamista. Jopa tilapäisesti paikallisesti rekrytoitavat kantoavut, ”stagehandit”, voisivat jatkossa olla jossain määrin koulutettua väkeä. Perusosaaminen ja siitä myönnettävä tutkintotodistus on tavallaan ajokortti alalle tulevalle: kun perustaidot ovat hallussa, osaamista kehitetään liikenteen seassa. Erikoistuminen joihinkin tiettyihin osa-alueisiin kannattaa. Vuosikymmeniä sitten koulutettiin teatterikorkeakoulussa valo- ja äänisuunnittelijoita, nyt tuossa välissä on sana *tai*. Koulutusvaatimusten kansainvälistyminen on otettava huomioon pätevyystodistusten pohjana.

Tekniikka kehittyy nopeasti. Esimerkkinä tästä on ääneen erikoistuvan teknikon työkalupakkiin hiipinyt työkalu, jolla ääni voidaan sijoittaa 3-ulotteisessa tilassa tarkalleen oikeaan paikkaan. Tämän mahdollisuuden oivaltaminen ja hyödyntäminen omassa työssä avaa aivan uudenlaisia mahdollisuuksia yleisön elämyksen/kokemuksellisuuden tason nostoon.

Visuaalisessa tapahtumatyössä välttämättömiä työkaluja ovat vähintään perusosaamisen tasolla olevat elävän kuvan tuottaminen ja projisointi. Kaikissa tapahtumayrityksissä vaaditaan nykyisin etäkousten sekä YouTube-striimien tekemisen osaamista, joten koulutuksessa tämä pitäisi ottaa huomioon, jotta tuotantojen laatua saataisiin nostettua ylöspäin. ¶



Matti Adolfsen on Ammattiopisto Lappian konservatorion musiikkiteknologian opettaja erityisalueinaan akustiikka, äänittäminen, äänentoisto ja musiikin tietotekniikka. Hänellä on laaja työkokemus alalta muun muassa broadcast-äänilaitteiden ja radiolähettimien suunnittelussa, valmistuksessa ja huollossa (Jutel Oy, Oulu) sekä äänentoisto- ja studiotyössä oman yrityksen kautta. Hän on mukana Meri-Lapin esittävän taiteen organisaatioiden hallinnossa.

Lähdeluettelo

ETTE (2023). European Theatre Technicians Education (ETTE) kotisivut. Haettu 29.3.2023 osoitteesta <https://safeonstage.metropolia.fi/toiminta/mik%C3%A4-ette>

Finlex (2019). *Laki kuntien kulttuuritoiminnasta*. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2019/20190166>

Finlex (2020). *Laki esittävän taiteen tukemisesta*. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2020/20201082>

Stages (2023). Sustainable Theatre Alliance for a Green Environmental Shift. Haettu 29.3.2023 osoitteesta <https://sustainablestages.eu/>

Taiteen olemus, paikka ja sosiaalinen media: Tapahtumakontekstista yhteisölliseen mediaan

Inka Holck | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Kun taide on kytkettyä teemallisella sen paikkaan – kuten tapahtumaan, jossa se esitetään – käy se vuoropuhelua ympäristön ja yhteisön välillä. Kuitenkin, jos taiteen olemus otetaan irti sen alkuperäisestä kontekstista ja siirretään sosiaaliseen mediaan, muuttuu taiteen esittämisen tapa ja sen myötä merkitys synnyttäen samalla uudenlaista vuoropuhelua laajentuvan yleisön kanssa.



Sosiaalinen media viestinnän työkaluna

Sosiaalisella medialla on tänä päivänä merkittävä rooli globaalien arjen lisäksi taiteen kaikissa muodoissa; julkaisemisessa, jakamisessa ja kuluttamisessa. Myös Arcta Fast -koulutusmallin hankkeessa hyödynnettiin sen tuomia mahdollisuuksia. Hankkeen sosiaalisen median käyttö perustui hankkeen pilottien eri vaiheiden ja valmiiden teosten esittelyyn sekä teosten laajentamiseen ja tapahtumista tiedottamiseen. Hankkeen käytössä oli Lapin yliopiston nettisivuille rakennetun sivuston lisäksi kuvien ja videoiden julkaisuun keskittyvä Instagram sekä yhteisöpalvelu Facebook. Näillä kanavilla oli hankkeessa sama rooli ja käyttötarkoitus: pyrkimys tavoittaa suurempi yleisö piloteissa toteutetulle taiteelle. Toteutukset olivat tapahtumiin integroituneita paikkasidonnaisia projekteja, joten ilman sosiaalista mediaa teokset olisivat jääneet ainoastaan tapahtumakävijöiden nähtäväksi ja koettavaksi.

Myös hankkeen mentoritaiteilijoille suunnatussa kyselyssä nousi esiin teosten jakaminen sosiaalisen median kanavissa (Instagram, YouTube, Vimeo ja podcast-alustat) ja nettisivuilla osana taiteilijan työtä ja arkea. Taiteilijat mainitsivat vastauksissaan sosiaalisessa mediassa jakamisen syiksi muun muassa laajemman yleisön saavuttamisen, alustojen tarjoaman tallentamismahdollisuuden sekä teemojen ja yleisö- ja osallistujasuhteen syventymisen.

Monet taiteilijat hyödyntävät sosiaalista mediaa ikään kuin digitaalisena portfolionaan, johon usein saa liitettyä ketterän tavan matalamman kynnyksen vuorovaiku-

tukseen yleisön kanssa verrattuna nettisivustoille rakennettuihin portfolioihin, joita yleisö yleensä vain katselee. Sosiaalinen media onkin mahdollistanut nopean jakamisen ja julkaisemisen avulla ketterän taiteen kehityksen. Koska sosiaalisen median eri kanavia käytetään maailmanlaajuisesti, niiden kautta voi lisäksi tavoittaa paljon laajempia kansainvälisiä yleisöjä kuin perinteisillä paikallisilla medioilla.

Sosiaalisen median tavoitavuus, ja sitä kautta laajempi yleisö, perustuu muun muassa asia- ja aihetunnisteisiin eli tageihin, julkaisuihin merkittyihin paikkatietoihin sekä käyttäjien väliseen vuorovaikutukseen kuten tykkäykseen, kommentointiin ja jakoihin. Toisin sanoen, sosiaalisen median vuorovaikutus tarkoittaa yleisimmin sitä, että käyttäjillä on mahdollisuus vaikuttaa valinnoillaan sosiaalisen median toimintaan (Erkkola, 2008). Edellä mainituista syistä johtuen sosiaalista mediaa käytetään myös tehokkaana tiedottamisen ja markkinoinnin välineenä. Siksi onkin perusteltua käyttää sosiaalista mediaa hankkeissa.

Muuntuvat taiteen esittämisen tavat

Seamonin ja Sowersin (2008) mukaan käsitteen *paikan henki* (*a phenomenology of place*) teki tunnetuksi Edward Relph vuonna 1976 ilmestyneessä teoksessaan *Place and placelessness*. Coates ja Seamon (1984) sanovat, että *paikan henki* on kokonaisvaltainen. Heidän mielestään siinä luonto ja fyysinen ympäristö yhdistyvät ihmisyyteen ja yhteisöön kielten siitä, että luonnollisen maailman ulottuvuudet tukevat ja heijastavat ihmisten psykologisten, sosiaalisten, kulttuuristen ja henkisten maailmojen ulottuvuuksia. Myös hankkeen aikana toteutuneessa toiminnassa tämä mainittu yhteys oli keskiössä tapah-

Edellisellä sivulla: Solekko juhlan teoksia iltavalaistuksessa. Kuva: Inka Holck, 2022.



Kuva 1. Jään pinta. Kuva: Inka Holck, 2022

tumakontekstin kehyksessä. Pilottitapahtumissa luotu taide oli vahvasti kytköksissä paikkaan, ja toimi paikan hengen mukaisesti peilinä yhteisön, kulttuurin ja paikan välillä.

Tapahtuma- ja festivaalialueet luovat tilan erilaisille aktiviteeteille luoden yksilöllisiä ja sosiaalisia arvoja arkisten kohtaamisten kautta ja tuottaen osallistujille identiteetin (Kvidal-Røvik & Jæger, 2019). Arcta Fast -hanketta pilotoitiin eri puolilla Lappia tapahtumissa, joiden teemat liittyivät muun muassa kansanperinteeseen, ilmastokriisiin, kotiseutuun ja paikalliskulttuuriin. Pääasiassa kaikki piloteissa toteutettu taide oli vahvasti sidoksissa kyseessä olleeseen tapahtumaan, yhteisöön, sen identiteettiin sekä tapahtuman lokaatioon ja ympäristöön. Hankkeessa kuitenkin haluttiin, että toteutetut teokset ja hanke kokonaisuudessaan saisivat tapahtumakontekstin ulkopuolelle ulottuvaa näkyvyyttä. Tavoittamalla muun muassa laajemmän opiskelijayhteisön sekä alueen yrittäjiä ja tapahtumatuottajia pystyttäisiin hankkeessa viestimään kehitettävän koulutusmallin ja opintotarjonnan mahdollisuuksista. Tästä syntyi ajatus ottaa digitaaliset esittämisen ja viestinnän tavat, kuten nettisivut ja sosiaalinen media, käyttöön.

“Kuvasta tulee julkaisu, jota jaetaan muille, mikä taas synnyttää teoksen katsojille uuden kokemuksen ja parhaassa tapauksessa vuorovaikutuksellisen keskustelun.”

“Verkko ja sosiaalinen media ovat muuttaneet mediasisältöjen tuotantoon, jakeluun ja kuluttamiseen liittyviä asetelmia. Yleisön roolina ei ole olla pelkkä vastaanottaja, vaan se voi myös osallistua mediasisältöjen tuotantoon ja jakeluun.” (Matikainen & Villi, 2015, s. 147.) Sosiaalinen media toimi hankkeessa esimerkiksi mukana olleiden opiskelijoiden ja mentoritaiteilijoiden apuvälineenä teosten jakamisessa omille yhteisöilleen, mikä mahdollisti merkityksellisen vuorovaikutuksen kautta myös uusien yleisöjen aktivoimisen ja osallistumisen. Tapahtuman aikana toteutunut arvo voi laajentua tapahtuman ulkopuolelle, jos se perustuu ulottuvuuksiin, jotka keskittyvät yksilöllisiin arvoihin (Kvidal-Røvik & Jæger, 2019).

Myös Nikulan (2012) mukaan *paikan henki* muodostuu merkityssuhteena paikan ja sen kokijan välillä. Hän sanoo, että kokemuksella on monia laatuja: ensimmäinen on välitön kokemus paikassa. Tätä seuraa kokemuksen jälkeinen tulkinta, jota Nikula nimittää reflektoiduksi kokemukseksi. Hankkeessa teosten dokumentoiminen digitaaliseen mediaan ja sieltä niiden jälkikäteen kuluttaminen ja jakaminen toimi reflektoinnin kokemuksena tapahtumien

ulkopuolella. Kun katsoja ottaa tapahtumassa valokuvan teoksesta ja julkaisee sen sosiaalisessa mediassa, kuvasta tulee julkaisu, jota jaetaan muille. Tämä taas luo teoksen katsojille uuden kokemuksen ja parhaassa tapauksessa keskustelun taiteen, taiteilijan ja yleisön välille.

Kun tarkastellaan taiteen olemuksen muutosta paikkasidonnaisesta tapahtumaan toteutetusta teoksesta irralliseksi, digitaalisiksi julkaisuksi sosiaalisessa mediassa, voidaan pohtia, millä tavalla teoksen luonne ja merkitykset välittyvät yleisön ja kontekstin vaihtuessa. Tapahtumat edesauttavat paikkasidonnaisten tarinoiden kehitystä, sillä tapahtumien aktiviteetteja ja ohjelmaa viestitään television ja internetin välityksellä tapahtuman aikana tai säännöllisesti vuoden ympäri sosiaalisessa mediassa (Jæger & Kvidal-Røvik, 2015).

Vastaavasti tarinoiden lisäksi myös paikkasidonnainen taide kehittyy siirtymään tapahtumasta media-alustoille. Esimerkiksi sääolojen armoilla oleva jääveistos

muuttuu valokuvan välityksellä pysyväksi (kuva 1) tai hetkellinen performanssiesitys saa uuden elämän videotallenteena. Ehkä jonkin teoksen luomisprosessista kuvataan video, joka editoidaan omaksi itsenäiseksi teokseen uuteen kontekstiin. Toisin sanoen, paikan hengen voi pyrkiä välittämään sosiaalisessa mediassa ulkopuoliselle yleisölle visuaalisin keinoin. Kontekstin vaihtuessa teoksen sisältö kehittyy väistämättä alkuperäisestä, mutta on kuitenkin hyvä pohtia, muuttuuko teos tai sen tekijyys, kun esittämisen tapa ja alusta muuttuu.



Inka Holck (TaM) on Arcta Fast-koulutusmallin hankkeen suunnittelija ja luovan median ammattilainen. Hänen kokemustaan modernin median ja taiteen yhdistämisestä tukevat audiovisuaalisen mediakulttuurin opinnot ja mediatieteen maisterintutkinto sekä työ alalla.

Lähteet

- Erkkola, J. (2008). *Sosiaalisen median käsitteestä* [pro gradu -työ, Aalto-yliopisto]. Aaltodoc Aalto-yliopiston julkaisuarkisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-201312108081>
- Coates, G. J. & Seamon, D. (1984). Toward a Phenomenology of Place and Place Making: Interpreting Landscape, Lifeworld and Aesthetics. Teoksessa *Oz: Vol. 6*. <https://doi.org/10.4148/2378-5853.1074>
- Kvidal-Røvik, T. & Jæger, K. (2019). Cultural sites of tension in the Iditarod of Alaska. Teoksessa N. Wise, & J. Harris (toim.), *Events, Places and Societies* (s. 143–155). Routledge.
- Jæger, K. & Kvidal-Røvik, T. (2015). "Du får som fortjent": Destinasjonsmarkedsføring, eventer og sosiale medier ["Saat mitä ansaitset": Matkakohteen markkinointi, tapahtumat ja sosiaalinen media]. Teoksessa K. A. Ellingsen & T. Blindheim (toim.), *Regional merkevar- ebygging* (s. 135–150). Fagbokforlaget.
- Matikainen, J. & Villi, M. (2015). Aktiivinen yleisö? Tutkimus yleisön asenteista sisällön tuottamista ja jakelua sekä verkossa osallistumista kohtaan. Teoksessa *Media & viestintä: kulttuurin ja yhteiskunnan tutkimuksen lehti*, 38(3). <https://doi.org/10.23983/mv.62088>
- Nikula, S. (2012). *Paikan henki: matkailijan mielikuvasta graafiseksi kuvaksi* (Acta electronica Universitatis Lapponiensis). (Väitöskirja). Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-484-629-5>
- Seamon, D. & Sowers, J. (2008). *Place and placelessness* (1976): Edward Relph. Teoksessa P. Hubbard, R. Kitchin & G. Valentine, (toim.), *Key Texts in Human Geography* (s. 43–51). Sage.

Taiteilijan tulojen purot muuttuvassa työelämässä: tapahtumat työllistävät

Maria Huhmarniemi | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Taiteilijoiden ansaintakeinot ovat monipuolistuneet. Tapahtumat voivat olla yksi taho, joka hankkii taiteilijoilta palveluja, kuten esityksiä. Tapahtumat voivat työllistää taiteilijoita tai maksaa kuvataiteen esittämisestä näyttelykorvauksia. Tapahtumissa taiteilijat voivat toteuttaa ydintyötään: kutsumusammattiaan taiteilijoina. Monitulotaiteilijuus haastaa kuitenkin työmarkkinajärjestelmää, jossa ihmiset ovat perinteisesti yhden kategorian edustajia, esimerkiksi yrittäjiä, työntekijöitä tai apurahataiteilijoita.



Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa on tarkasteltu taiteilijan toimintatapaa ja työtä tapahtumissa. Hankkeen taustalla on ollut huomio siitä, miten tapahtumien työllistävät vaikutukset valuvat tapahtumapaikkakuntien ulkopuolelle. Monissa tapahtumatuotannoissa esimerkiksi esiintyjät ja valo- ja äänitekniikka hankitaan siten, että paikalliset toimijat eivät saa palvelujaan myydyksi mukaan. Arcta Fast -koulutusmallin hanke edisti taiteilijoiden työllistymistä tapahtumiin ja pilotoi sellaista koulutusta, jossa Lapin alueen oppilaitosten opiskelijoille syntyi kokemuksia toimimisesta tapahtumaorganisaatioissa ja -ympäristöissä.

Taiteilijoiden monituloisuus

Suomessa erityisesti kuvataiteilijoiden pientuloisuus ja tukirakenteiden heikkous on tyypillistä (Hirvi-Ijäs & Sokka, 2019). Musiikin ja esittävän taiteen alueella on enemmän taiteilijoita työllistäviä rakenteita, sillä muusikko voi työllistyä esimerkiksi kaupungin orkesterin soittajaksi ja näyttelijä kaupungin teatteriin. Kuvataiteilijan ansainta voi koostua teosmyynistä, niin sanotusta taidelainauksesta, tilaustöistä, prosenttitaidehankkeista ja muusta julkisesta taiteesta, apurahoista ja työsuhteisesta työstä taiteilijana, muulla alalla tai lähialalla, kuten taideopettajana.

Näiden perinteisten ansaintakeinojen rinnalle on syntynyt niin sanottuja taiteilijan uusia ansaintakeinoja, kuten taiteilijan työ sosiaali- ja terveyssektorilla. Taiteilija voi myydä esimerkiksi taidetyöpajoja hoitolaitoksiin, työllistyä palveluja myyvään organisaatioon, kuten taiteilijaseuraan, tai työllistyä maakuntien, kuntien tai sosiaali- ja terveysalan

organisaatioiden työntekijäksi. Sosiaali- ja terveysalalle työllistyminen koskee kaikkia taiteen aloja, niin muusikoita, kuvataiteilijoita, tanssijoita kuin sirkustaiteilijoita. Myös Arcta Fast -koulutusmallin hankkeessa tarkasteltiin taiteilijoiden työtä ilman taidealojen kategorioita, joita sekä nykytaide että uudet ansaintakeinot liudentavat.

Tyypillisesti taiteilijoiden ansaintakeinot koostuvat monista puroista ja vaihtelevat kausittain. Ne sisältävät esimerkiksi koko- tai osa-aikatöitä, kausittaisia työsuhteita, ylläpidon tarjoavia residenssejä ja sosiaaliturvan varassa elämistä. Taiteilijoiden ansaintakeinojen kiinnittyminen tapahtumiin on osa laajempaa taiteilijan ammatin moninaistumista, jota on kuvattu myös monitulotaiteilija-käsitteellä (Kuusimäki, 2022). Karttunen (2017) on tutkinut tätä taiteen työn moninaistumista todeten, että taiteilijat hyväksyvät työhönsä taiteen ulkopuolelta tulevia tavoitteita, kuten toimeksiantajien toiveita, tarpeita ja reunaehtoja. Taiteilijat toimivat taiteen soveltavan käytön ja niin sanotun taidetaiteen välisesti. Vastaava tilanne on todettu ympäristötaiteen ja soveltavan luontokuvauksen käytännöissä, joissa taiteilijan työ sijoittuu taiteen ja julkisten palvelujen tai liiketoiminnan lävistäville kentille siten, että soveltavaan taiteeseen sisältyy sekä taiteellisia tavoitteita että taiteen ulkopuolisia tarkoituksia (Jokela & Huhmarniemi, 2018, 2020).

Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa nämä taiteen ulkopuoliset tavoitteet määrittyivät tapahtumatuotantojen puitteisiin, joita olivat esimerkiksi kotiseututyö, tulevaisuuden kulttuuriperintö, arktinen tutkimus, luovan- ja kulttuurimatkailun palvelut, urheilutapahtumien vetovoima ja ilmastoviestintä. Kun Levillä toteutui osittain samanaikaisesti Aurora-tulevaisuustapahtuma, jonka aiheena oli ilmastonmuutos, sekä World Cup Levi -urheilutapahtuma, liittyi taide niin il-

Edellisellä sivulla: Tanja Koistisen *Kolme sammaleen kotia*, 2022 lähikuvassa. Kuva: Inka Holck, 2022.



Kuva 1. Auroran pääpuhujana, Viron entinen presidentti Kersti Kaljulaid, tutustumassa ulkolavaan. Kuva: Inka Holck, 2022.

mastoaktivismiin, ilmastoviestintään kuin esteettisiin talviympäristöihin jään, lumen, valon ja liikkuvan kuvan keinoin (kuva 1). Taiteilijoiden intentiot ja tapahtumaorganisaatioiden tarpeet kietoutuivat toisiinsa, ja syntyi malli taiteilijan työstä lappilaisessa talvikauden tapahtumassa.

Karttunen (2017) on tarkastellut taiteilijoiden työtä muun muassa yhteisötaiteilijoina, ja todennut, että taiteilijan työn kutsumus koskee myös yhteisötaidetta, sillä työtä tehdään toisinaan ilman palkkioita. Karttunen luonnehtii yhteisötaiteilijan toimintatapaa taloudellisia riskejä hajauttavaksi moniammatillisuudeksi, sekatyöläisyydeksi ja laajentuvaksi taiteilijuudeksi, jossa yhteisötaiteilijat työskentelevät erilaisissa monialaisissa tiimeissä, esimerkiksi kaupunkiak-

tivismihankkeissa. Vastaavaa monialaisiin tiimeihin sijoittumista on kuvattu julkisen taiteen ja ympäristötaiteen alalla integroituna taiteena. Näissä tiimeissä taiteilija voi olla muotojen, materiaalien ja tilasuunnittelun asiantuntija (Huhmarniemi & Jokela, 2018).

Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa taiteilijan työ ei kuitenkaan kohdistunut ensisijaisesti taiteilijan osaamiseen integroimiseen tapahtuma-alueiden ja konseptien suunnitteluun, vaan teosten tuomaan lisäarvoon tapahtumissa. Hankkeessa taiteilijan työ määrittyi lähelle sellaista työnkuvaa, jonka taiteilijat perinteisesti kokevat työnsä ytimeksi, eli teosten tekemiseksi ja esittämiseksi yleisölle. Tapahtumiin tuotettiin installaatioita, jää- ja lumiveistoksia, videoteoksia ja yhteisötaidetta – produktioita ja proses-

”2020-luvulle tultaessa on vakiintunut käytäntö taiteilijan työn palkkiollisuuteen; taiteilijoita ei pyydetä osallistumaan ilman korvausta. Samalla muodostuu erilaisia käytäntöjä työn tilaamiseen tai työsuhteen muodostamiseen.”

seja, joihin iso osa taiteilijoista kokee niin sanottua kutsumusta ja joissa taiteilijoilla oli mahdollisuuksia esiintyä omalla nimellään teosten tekijöinä (kuva 2).

Taiteilijan työ tapahtumissa

Tapahtumissa on siis tilausta taiteilijan työlle: tarvitaan esiintyvä taiteilija iltajuhlaan, musiikkiesitys tilaisuuden avaamiseen, näyttely tapahtuman teemaan liittyen, työpaja osallistumisen foorumiksi ja niin edelleen. 2020-luvulle tultaessa on vakiintunut käytäntö siitä, että taiteilijan työ on palkkiollista: taiteilijoita ei pyydetä osallistumaan ilman korvausta, kuten aiemmin on voinut tapahtua. Samalla muodostuu erilaisia käytäntöjä työn tilaamiseen tai työsuhteen muodostamiseen.

Kun orkesterit tai teatterit yleensä laskevat esityksistä, on työsuhteinen työtavallisempaa kuvataiteilijoiden kohdalla. On myös mahdollista, että näyttelykorvausten maksaminen, joka on käytäntö taidemuseoissa, siirtyy taideinstituutioita muille aloille. Näyttelykorvaus, joka voi olla näyttelykohtaisesti esimerkiksi 1000–6000 euroa, vertautuu tekijänoikeuspalkkioon, eli korvaukseen teosten esittämisestä. Näyttelykorvauksista ei makseta työnantajakuluja eivätkä ne kartuta taiteilijoiden eläkettä, mutta ne monipuolistavat edelleen tulojen puroja. Myös taiteen välittäjäkenttä

voi monipuolistua. Tuottaja voi olla se ammattilainen, joka myy esittävän taiteen produktioita ja jatkossa ehkä myös kuvataiteilijan työtä.

Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus, Cupore, julkaisee vuosittain taiteen ja kulttuurin barometrin, jossa tarkastellaan taide- ja kulttuurikentän tilannetta ja muutoksia Suomessa. Vuoden 2020 barometrissä on tarkasteltu Suomen kuntia taiteen edistämässä ja ammattitaiteilijoiden tukemisessa ja todettu, että taiteellisen työn tukeminen keskittyy kaupunkimaisiin kuntiin (Ruusuvirta ym., 2021). Vastaavasti myös luovien alojen yritykset keskittyvät kaupunkeihin. Siten Lapissa, jossa suurin osa alueesta on harvaan asuttua aluetta, on vähän tukirakenteita ja työllistäviä luovien alojen yrityksiä, kuten myös Tennbergin (2020) ja Petrovin (2014) tutkimukset ovat osoittaneet.

Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa tapahtumatuotannot on tunnustettu sellaisiksi organisaatioiksi, jotka voivat mahdollistaa taiteilijoiden ansaintaa harvaan asutuilla alueilla. Aiemmissä hankkeissa on tarkasteltu taiteilijoiden työllistymistä matkailuelinkeinossa ja esimerkiksi hotellien roolia taiteen edistämässä. Hotellit voivat vastaanottaa taiteilijoita residensseihin, tuottaa tapahtumia tai järjestää hiljaisina aikoina symposiumeja, joissa taiteilijat majoittuvat hotelliin ja työskentelevät sen ympäristössä (Huhmarniemi, 2018). Matkailusektori, tapahtumatuotannot ja taideala liittyvät si-

”Perustulo toisi turvaa taiteilijoille ja voisi mahdollistaa vahvemman taiteen välittäjäkentän syntymisen. Taiteilijan, tapahtuma-alan, kuntien, maakuntien ja matkailuyritysten yhteistyöhön tarvitaan taiteen asiantuntijoita synnyttämään ja koordinoimaan yhteistyötä.”

ten myös toisiinsa. Jotta taidetta voitaisiin entistä paremmin hyödyntää, tarvitaan kentälle myös välittäjäosaamista, joka tuo taiteilijoita sekä matkailu- ja tapahtuma-alan toimijoita yhteen.

Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa taidetta esitettiin osana eri alojen tapahtumia, kuten kotiseutujuhlia ja urheilutapahtumia. Jotta yhteistyö olisi sujuvaa, tapahtuma-alan organisaatioissa tulisi olla taidealan osaajia. Esimerkiksi taidekonsultit voisivat tarjota palveluja taiteen asiantuntija- tai tuottantotyöhön. Lisäksi voidaan tunnistaa tapahtumia, jotka nousevat taidemaailmasta mutta kasvavat elinkeinoelämän tai aluepolitiikan foorumeiksi. Esimerkiksi Barents Spektakel Kirkkoniemessä, Norjassa, on tapahtuma, jonka tekijöitä ovat taiteen kuraattorit ja tuottajat ja joka onnistuu sitouttamaan erilaisia tapahtuman rahoittajia ja eri alojen osallistujia ministereistä yritysjohtajiin.

Vastaava intentio voidaan tunnistaa

Arctic Design Week -tapahtumakonseptista Rovaniemeltä, jossa muotoilualan tapahtuma pyrkii edistämään luovia aloja, vihreää siirtymää ja elinkeinoelämän elinvoimaisuutta. Näissä tapahtumissa nähdään synergiaetua taiteen, muotoilun ja muiden alojen kohtaamisesta. Upea esitys tai puhutteleva taide-teos voi nostaa tapahtuman arjen yläpuolelle ja tuottaa suotuisan ilmapiirin liike-elämän tai politiikan neuvotteluille. Toisaalta myös taiteilijoiden itsensä läsnäolo monialaisessa tapahtumassa voi toimia ilmapiirin kannalta suotuisasti.

Perustulo helpottaisi taiteilijan asemaa

Taiteilijan ansaintakeinojen moninaistuminen on yhtäältä mahdollisuus tilanteessa, jossa työllistäviä organisaatiota on vähän, teosmyynti ei elätä ja apurahoista on kova



Kuva 2. Ritva Jääskeläisen *Isoisän taskukello*, 2019 (vas.) ja *Perintö*, 2020 (oik.). Kuva Inka Holck, 2022.


"Upea esitys tai puhutteleva taideteos voi nostaa tapahtuman arjen yläpuolelle ja tuottaa suotuisan ilmapiirin liike-elämän tai politiikan neuvotteluille."

kilpailu. Samalla taiteilijat kokevat edelleen runsaasti huolta ja kuormitusta epävarmasta toimeentulostaan: tulon koostuminen useista lähteistä on aikaa vievää ja aiheuttaa ongelmia sosiaaliturvaan liittyvissä kysymyksissä (Ruusuvirta ym., 2022). Vaikka kevytyrittäjäyys voi sopia joillekin, on yrittäjänä toimimisen, työsuhteisen työn ja apurahakausien yhteensovittamisessa useimilla haasteita. Esimerkiksi apurahat ovat tulon muotona jäykkiä: taiteilija voi joutua apurahakauden takia katkaisemaan säännöllisiä sivutulojaan erilaisista työsuhteista. Muuttuvat työnkuvat ja työmarkkina-asetat pudottavat taiteilijat kategorioiden väliin, kuten Ansio ja kollegat (2018) kuvailevat.

Cuporen barometrin mukaan säännöllinen ja turvattu toimeentulo on taiteilijoiden laajasti jakama tulevaisuuden toive, ja perustulomallia kannattaa kaksi kolmesta taiteilijasta (Ruusuvirta ym., 2022). Taiteilijat kohdistavatkin odotuksia taidealan järjestöihin perustulojärjestelmän edistämiseksi Suomessa. Kun taiteilijat kokevat esimerkiksi yhteisö- ja ympäristötaiteen tai tilaustyöt tapahtumissa kutsumukseksi, ei perustulo vaaranna taiteilijan työn jatkuvuutta yhteiskunnan eri sektoreilla.

Perustulo toisi turvaa taiteilijoille ja mahdollistaisi myös vahvemman taiteen

välittäjäkentän syntymisen. Taiteilijan, tapahtuma-alan, kuntien, maakuntien ja matkailuyritysten yhteistyöhön tarvitaan taiteen asiantuntijoita synnyttämään ja koordinoimaan yhteistyötä. Työn ja tulonlähteiden moninaistuminen ja ammattilaisen hybridi-identiteetti ovat yleistyviä suuntauksia useilla eri aloilla (Piispa ym., 2015), ja siten perustulomallin kehittämiseen ja kokeiluun on kasvava tarve.

Taiteilijoiden ansaintalogiikoiden kanalta Arta Fast -koulutusmallihanke osoitti, että tapahtumissa taiteilijat voivat toteuttaa ydintyötään - kutsumusammattiaan taiteilijoina – teosten tekijöinä ja yhteisöllisten taideprosessien toteuttajina. 



Maria Huhmarniemi on apulaisprofessori Lapin yliopiston taiteiden tiekunnassa. Hän kehittää kuvataidekasvatuksen ja soveltavan kuvataiteen opetusta ja sen yhteiskunnallista sidosta. Huhmarniemi edistää taidetta, kulttuuria ja luovaa taloutta, yrittäjyyttä, vihreää siirtymää ja ekososiaalista sivistystä.

Lähdeluettelo

- Ansio, H., Houni, P. & Piispa, M. (2018). "Ei ole keksitty sitä ammattinimikettä, mikä olisin" Sosiaalisesti sitoutuneen taiteen tekijät ja hybridinen työ. *Yhteiskuntapolitiikka* 83(1), 5–17. <http://www.julkari.fi/handle/10024/136024>
- Hirvi-Ijäs, M. & Sokka, S. (2019.) Suomen taide- ja taiteilijapolitiikka 2019. *Cupore tietovihko* 2. Kulttuuripoliittikan tutkimuskeskus Cupore. <https://www.cupore.fi/fi/julkaisut/cuporen-julkaisut/suomen-taide-ja-taiteilijapolitiikka-2019>
- Huhmarniemi, M. (2018). Mikä ihmeen taidehotelli? Hotellyrittäjän ja taiteilijoiden yhteistyötä. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi, C. Haataja & T. Issakainen (toim.), *Ympäristötaidetta Lapin matkailuun* (s. 75–87). Lapin yliopisto. <https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/63484>
- Huhmarniemi, M. & Jokela, T. (2018) Ympäristötaide taiteilijan soveltavana ja integroituna osaamisena. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi, C. Haataja & T. Issakainen (toim.), *Ympäristötaidetta Lapin matkailuun* (s. 107–121). Lapin yliopisto.
- Jokela, T. & Huhmarniemi, M. (2018). Ympäristötaidetta matkailun lisäarvoksi ja matkailuala taiteilijan työksi. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi, C. Haataja & T. Issakainen (toim.), *Ympäristötaidetta Lapin matkailuun* (s. 9–22). Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-201811051395>
- Jokela, T. & Huhmarniemi, M. (2020). Taiteilijan työ muuttuu: taideyliopistopedagogiikka vastaa muutokseen ja ohjaa sitä. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi & J. Paasovaara (toim.), *Luontokuvaus soveltavana taiteena* (s. 21–37). Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020050424766>
- Karttunen, S. (2017). Laajentuva taiteilijuus: yhteisötaiteilijoiden toiminta ja identiteetti hybridisaatio-käsitteen valossa. *TaHiTi Taidehistoria tieteenä*, 7(1). <https://tahiti.journal.fi/article/view/85656/44606>
- Kuusimäki, T. (2022). *Yli vaaran vuosien: kuvataiteilijan uuden työn koulutusmalli*. Satakunnan ammattikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022041429255>
- Petrov, A. (2014). Creative Arctic: Towards measuring Arctic's creative capital. Teoksessa L. Heininen, H. Exner-Pirot & J. Plouffe (toim.), *Arctic yearbook 2014: human capital in the North* (s. 149–166). Northern Research Forum.
- Piispa, M., Ansio, H., Houni, P. & Käpykangas, S. (2015). Osa-aikainen taiteilija? Vahvojen kategorioiden välissä rakentuva hybridi-identiteetti. *Työelämän tutkimus*, 13(2), 151–157. <https://journal.fi/tyoelamantutkimus/article/view/87073>
- Ruusuvirta, M., Lahtinen, E., Rensujeff, K. & Kurlin Niiniaho A. (2021). Taiteen ja kulttuurin barometri 2020. *Taiteilijat ja taiteen tekeminen kunnissa*. Cupore ja Taiteen edistämiskeskus. <https://www.cupore.fi/fi/tietoa/uutiset/taiteen-ja-kulttuurin-barometri-2020-taiteen-tekeminen-kunnissa>
- Ruusuvirta, M., Lahtinen, E., Rensujeff, K. & Kurlin Niiniaho, A. (2022). *Taiteen ja kulttuurin barometri 2021. Tulevaisuuden taiteentekijät*. Cupore. <https://www.cupore.fi/fi/julkaisut/cuporen-julkaisut/tulevaisuuden-taiteentekijaet>
- Tennberg, M. (2020). Arctic expertise and its social dimensions in Lapland. Teoksessa M. Tennberg, H. Lempiäinen, S. Pirnes (toim.), *Resources, social and cultural sustainabilities in the Arctic* (s. 117–130). Routledge.

Taide tulevaisuuskuvina ja -perinteenä

Maria Huhmarniemi | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Taidetta tekemällä ja tulkitsemalla voi synnyttää tulevaisuuskuvia, eli käsityksiä ja kuvauksia siitä, millainen tulevaisuus on toivottu tai oletettava. Tulevaisuusperintö tarkoittaa puolestaan esimerkiksi sellaisia kulttuurisia tapoja tai teoksia, joita tulevaisuudessa vaalimme arvokkaana perintönä. Arcta Fast -koulutusmallin hanke tuotti Levillä järjestettyyn Aurora-tulevaisuustapahtumaan taidetta, joka osallistui tulevaisuuskuvien ja tulevaisuusperinnön luomiseen.



Tulevaisuuskuva tarkoittaa mahdollista tai mahdotonta – toivottua tai pelättyä – ajatuskokonaisuutta tulevaisuudesta (Mäkelä ym., 2022). Taide on yksi mahdollinen keino tulevaisuuskuvien muodostamiseen, sillä taiteen tekemiseen sisältyy jonkin sellaisen kuvittelua, joka ei ole vielä olemassa (Foster ym., 2022). Taide-tekokset ja erilaiset tapahtumat voivat toimia foorumina, jossa tuotetaan toivoa luovia tulevaisuuskuvia sekä sellaisia tulevaisuuskuvia, jotka johdattavat vihreään siirtymään ja ekososiaaliseen sivistykseen (Huhmarniemi & Salonen, 2022). Tulevaisuuskuvat voivat olla itseään toteuttavia, jos ihmiset ryhtyvät käyttäytymään sen mukaisesti, millaiseksi he uskovat tulevaisuuden muodostuvan. Tulevaisuuskuvat nähdäänkin merkityksellisiksi suhteessa kestäväan kehitykseen (Mäkelä ym., 2022).

Tulevaisuusperintö on tulevaisuuskuvan rinnalla käsite, joka liittyy kestäväan tulevaisuuteen ja myös taiteeseen ja tapahtumiin. Tulevaisuuden perintö voidaan ymmärtää sellaisiksi nykykulttuurin muodoiksi, joita tulevaisuudessa vaalimme perintönämme. Tulevaisuusperintö-käsitteellä tarkoitetaan tutkimuskirjallisuudessa sellaisia tapoja ja kulttuurisia käytäntöjä, luontosuhteita ja toimintaa, joilla tuotetaan muutosta kohti kestävyttä (Paaskoski ym., 2022).

Keskustelu tulevaisuusperinnöstä sivuaa taiteen ja taidekasvatuksen piirissä käytyä keskustelua kulttuurin elvyttämisestä, revitalisaatiosta, jossa haurastuneita luontokulttuurisia käytänteitä jatketaan ja uusintetaan nykykulttuurin kontekstiin nyky- ja yhteisötaiteessa (Jokela, 2021). Ekososiaalisen sivistyksen lisäksi taidealalla huomio kohdistuu luontokulttuuriseen pääomaan ja

Edellisellä sivulla: Kuva 1. Jää projisointipintana.
Kuva: Inka Holck, 2022.

kulttuuriseen kestävytyteen, joka tarkoittaa muun muassa kulttuurin elinvoimaisuutta, jatkuvuutta ja jatkuvaa muutosta.

Taide on eräs keino vaikuttaa tulevaisuusperintöön. Nykytaiteilijat voivat ehdottaa teoksissaan erilaisia tapoja ihmisten ja muun luonnon vuorovaikutukseen: esimerkiksi elämän merkityksellisyyden ja luontoyhteyden kokemiseen tanssin, kuvataiteen, videotaiteen tai muiden taidemuotojen keinoin (Huhmarniemi & Salonen, 2022). Yhteisöllisen ja osallisuutta tukevan taiteen keinoin voidaan myös tukea toivon säilymistä, kampanjoida luonnon puolesta sekä esitellä ja vakiinnuttaa kulttuurin osaksi erilaisia luontokulttuurin tapoja ja käytäntöjä (Huhmarniemi, 2021). Siirtymä ylikuluttamisesta poisoppimiseen ja kohtuullisempaan elämäntapaan vaatii laaja-alaista vakiinnuttamista yhteiskunnassa. Taiteeseen liittyvä kokemuksellisuus, elämyksellisyys sekä tunne yhteydestä toisiin ihmisiin ja muuhun luontoon voi toimia avaimena ylikuluttamisen hylkäämiseen. Taide voi myös vahvistaa kokemusta osallisuudesta ja omasta toimintakyvystä, mikä edelleen voi edistää sitoutumista kohtuullisuuteen ja kestävyysratkaisujen etsimiseen.

Tulevaisuuskuvat ja -perintö Aurora-tulevaisuustapahtumassa

Aurora – tulevaisuustapahtuma tunturissa järjestettiin Levillä toista kertaa vuonna 2022. Kyseessä on vuosittainen tapahtuma, joka kokoaa merkittäviä ja kiinnostavia puhujia pohtimaan tulevaisuuden isoja kysymyksiä. Yle vastaa tapahtumakonseptin sisällöstä, kuten paneelikeskusteluista, ja Visit Levi järjestelyistä. Valtion rautatieyhtiö VR puolestaan järjestää festarijunan etelän ja pohjoisen välille. Vuonna 2022 tapahtuman teema liittyi ilmastonmuutokseen ja siihen

sopeutumiseen. Lapin yliopisto osallistui Aurora-tulevaisuustapahtumaan ja Arcta Fast-koulutusmallin hanke tuotti ohjelman osaksi taideoksia, kuten esityksiä, videoteoksia ja installaatioita (kuva 1). Taideteosten sisältö toi paneelikeskusteluihin syventäviä kommentteja, nuorten mielipiteenilmaisuja ja jännitteitä.

Nuorten ääni nousi esiin muun muassa Korinna Korsström-Maggan ja Aki Lintumäen tuottamassa *Minun paikkani – Mu báiki – My Place*-videoteoksessa. Siinä 22 nuorta Lapista, Pohjois-Savosta ja Etelä-Savosta kertoivat tekstien, valokuvien ja videoiden avulla heille tärkeistä paikoista. Nuoret toivovat, että nämä paikat eivät tulevaisuudessa katoaisi. Teos tuotettiin osana Koneen säätiön rahoittamaa tutkimushanketta Ilmastokriisin etulinjassa: Kansatutkimus ja taideperustaiset interventiot nuorten ilmastoaktiivisissa ja ilmastokansalaisuuden rakentumisessa.

Jännite tulevaisuuskuvan ja paneelikeskustelun sisällön välille syntyi Timo Jokelan jääveistoksen sulaessa auditoriossa keskustelijoiden edessä. Keskustelijoina olivat Suomen valtiovaraministeri Annika Saarikko, Yhdysvaltain Suomen-suurlähettiläs Douglas T. Hickey, Sitran vanhempi neuvonantaja Oras Tynkkynen, Maailman ilmatieteen järjestön pääsihteeri Petteri Taalas sekä Viron entinen presidentti Kersti Kaljulaid. Keskustelun tavoitteena oli muun muassa pohtia, miten valtiot voivat konkreettisesti kantaa vastuuta ilmastokriisin torjumisesta ja mistä kansalaisen pitää tinkiä. Keskustelun sisällöissä nousi kuitenkin vahvasti esiin argumentit siitä, miten kuluttajat valinnoillaan ohjaavat yrityksiä kohti kestävyttä ja miten markkinatalous olisi ratkaisu ilmastokriisin hillinnässä.

Keskustelijoiden keskellä sulava jääveistos toisaalta alleviivasi toimien ja päätösten kiireellisyyttä, mutta toisaalta keskustelun jännitteisyyttä: jää sulii samaan aikaan,

kun puheissa esitettiin markkinataloutta kriisin ratkaisijaksi (kuva 2). Tämä teos toi esiin myös taiteen luonteen ympäristöpoliittisissa keskusteluissa. Teosten tulkinta liittyy kokijoiden aiempiin kokemuksiin ja arvomaailmaan, ja teokset voidaan ymmärtää myös eri tavoin. Tästä huolimatta niillä on arvoa monissa eri tarkoituksissa, esimerkiksi provosointeina, herkistäjinä tai tunteiden avaajina.

Taiteen tekeminen tarjoaa mahdollisuuden käsitellä ilmastotunteita. Ilmastoaiheisen taiteen esittäminen voi puolestaan lisätä yleistä muutospositiivisuutta sekä painetta päätöksentekoa kohtaan. Demokratiasissa yhteiskunnassa päättäjät seuraavat mielipidekeskusteluita, joita taide ruokkii. Tämä taiteen potentiaali siirtymässä kohti ekologista, kulttuurista, sosiaalista ja taloudellista kestävyttä tulee tunnistaa aiempaa paremmin. Aurora-tulevaisuustapahtuma mallinsi erinomaisesti sitä, mitä nykytaide ja nuorten kokemuksia esiin nostavat teokset tarjoavat ympäristöpoliittisille tapahtumille.

Tulevaisuusperintöverstaat ekososiaaliseksi sivistykseksi

Lapin taiteilijaseura on toteuttanut vuosina 2022–2023 Lapin liiton rahoittaman hankkeen Ekososiaalisen sivistyksen tulevaisuusperintöverstaista. Hankkeessa järjestettiin niin sanottuja tulevaisuusperintötyöpajoja, jotka tukevat taidealan ja museotyön kehittymistä alaksi, joka tuottaa ja edistää kulttuurista ja yhteiskunnallista muutosta, vihreää siirtymää. Työpajoja järjestettiin Lapin taidemuseoissa ja luonnonympäristöissä. Kyse oli esiselvityshankkeesta, jossa toteutettiin neljä tulevaisuusperintöverstaata.

Tulevaisuusperintöverstaat ovat osallistava tapa vuorovaikutteiseen tulevaisuustyöskentelyyn. Toimintamalli nojautuu ajatukseen, että ihmiset ovat itse luomassa



Kuva 2. Timo Jokelan Jäärakovalkealla, (2022) auditorion lavalla. Kuva: Inka Holck, 2022

“Taidetta ja taideperustaisia menetelmiä voidaan jatkossa hyödyntää entistä enemmän tulevaisuusverstaissa, joissa tuotetaan aktiivisesti tulevaisuuskuvia, sekä tulevaisuusperintö-verstaissa, joissa käynnistetään kulttuurisia muutoksia kestävyysorientaation mukaisesti.”




Kuva 3. Timo Jokelan Jäärakovalkealla, (2022) auditorion lavalla. Kuva: Inka Holck, 2022

merkityksellisiä tulevaisuuksia ja tekemässä muutokselle yhteisesti määriteltävää suuntaa ja vauhtia (Paaskoski ym., 2022; Siivonen ym., 2022). Tässä hankkeessa muutosta sidostettiin myös taiteilijan työn muutokseen ja ansaintakeinojen moninaistumiseen. Verstaissa pohdittiin, millaiselle työlle muodostuu tulevaisuudessa tarvetta pohjoisessa luontokulttuurissa ja ekososiaalisessa sivistyksessä.

Esiselvityshanke kirkasti näkemystä taiteen merkityksestä tulevaisuuskuville ja tulevaisuusperinteelle. Taidetta ja taideperustaisia menetelmiä voidaan jatkossa hyödyntää entistä enemmän tulevaisuusverstaissa, joissa tuotetaan aktiivisesti tulevaisuuskuvia, sekä tulevaisuusperintöverstaissa, joissa käynnistetään kulttuurisia muutoksia kestävyysorientaation mukaisesti. Erityisesti osallisuutta ja osallistumista tukevat yhteisölliset taidetoiminnan tavat voivat soveltua tulevai-

suustyöhön, sillä taide auttaa kuvittelemaan ja avaa erilaisia kuvittelun tapoja kielellisen ajattelun ja ilmaisun tilalle tai rinnalle.

Pilottien ja hankkeiden kokemusten perusteella toivon, että Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan yhteistyö Aurora-tulevaisuustapahtumassa jatkuu tulevina vuosina. Auroran ohjelmistoon sopivat sekä näyttelyt ja esittävä taide että tulevaisuuskuvapajat ja tulevaisuusperintöverstaat. 



Maria Huhmarniemi on apulaisprofessori Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnassa. Hän kehittää kuvataiteiden kasvatusta ja soveltavan kuvataiteen opetusta ja sen yhteiskunnallista sidosta. Huhmarniemi edistää taidetta, kulttuuria ja luovaa taloutta, yrittäjyyttä, vihreää siirtymää ja ekososiaalista sivistystä.

Lähdeluettelo

- Foster, R., Salonen, A.O. & Sutela, K. (2022). Taidekasvatuksen ekososiaalinen kehys: Kohti kestävyystietoista elämänorientaatiota. *Kasvatus*, 53(2), s. 118–129.
- Huhmarniemi, M. (2021). Art-based events for conflicted communities: Engaging and educating through art. *International Journal on Education through Art* 17(2), 271–280.
- Huhmarniemi, M. & Salonen, A. O. (2022). Nykytaide luontosuhteen pilarina: Art li 2020 Biennaalin teokset tulevaisuuskeskusteluna. *Futura* 3/2022, 16–28.
- Jokela, T. (2021). Kuerin Matkassa: paikkaperustainen taideteos ympäristökonfliktissa [On the journey with see trout: place-based artwork in environmental conflict]. *Research in Arts and Education*, 2021(3), 73–97. <https://doi.org/10.54916/rae.119563>
- Mäkelä, M., Karjalainen, J. & Parkkinen, M., (2022). Tulevaisuuskuvat: merkitykset, roolit ja käyttötavat tulevaisuudentutkimuksessa. Teoksessa H.-K. Aalto, K. Heikkilä, P. Keski-Pukkila, M. Mäki & M. Pöllänen (toim.): *Tulevaisuudentutkimus tutuksi – Perusteita ja menetelmiä* (s. 297–312). Tulevaisuuden tutkimuskeskus. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-249-563-1>
- Paaskoski, L., Siivonen, K., Vähäkari, N., Latvala-Harvilahti, P., Pelli, P., Granlund, M., & Hujala, T. (2022). *Dynaaminen museo ja tulevaisuusperintöverstaas. Käsikirja museoiden ekososiaaliseen sivistystyöhön*. Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-69018-8-6>
- Siivonen, K., Latvala-Harvilahti, P., Vähäkari, P., Paaskoski L. & Pelli, P. (2022). Tulevaisuusperintöverstaas kestävä tulevaisuuden edistäjänä. Teoksessa H.-K. Aalto, K. Heikkilä, P. Keski-Pukkila, M. Mäki & M. Pöllänen (toim.): *Tulevaisuudentutkimus tutuksi – Perusteita ja menetelmiä* (s. 251–259). Tulevaisuuden tutkimuskeskus. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-249-563-1>

Yhdessä tekeminen koulutusta rikastamassa ja haastamassa

Minni Haanpää | Lapin yliopisto, Matkailualan tutkimus- ja koulutusinstituutti

Koulutuksen työelämäyhteyksistä ja työelämäläheisyydestä on tullut viimeisen reilun vuosikymmenen aikana jonkinlainen normi korkeakoulutuksessa. Lappilaisissa korkeakouluissa haasteeseen on tartuttu hanakasti kehittäen oppilaitosten yhteisiä koulutuskokonaisuuksia, jotka toteutetaan kiinteässä työelämäyhteistyössä, usein myös toinen aste mukaan ottaen. Kyseiset yhteistoteutukset tarjoavat monenlaisia mahdollisuuksia ja haasteita, joita käsittelen tässä tekstissä.



Arcta Fast -koulutusmallihankkeen päätavoitteeksi oli asetettu luoda ja kehittää yhteistoiminnassa moniammatillinen ja kolme koulutusastetta läpäisevä opintokokonaisuus. Koulutuksen avulla tavoiteltiin yhteistyön lisäämistä sekä oppilaitosten että luovien alojen toimijoiden välillä. Toisaalta tavoitteena olivat myös uudet oppimisen mahdollisuudet ja työtilaisuudet luovien alojen toimijoille. Hankkeessa toteutettiin kuusi pilottia, joissa näitä tavoitteita edistettiin.

Yhdessä toteutettu koulutus haastaa ja ylittää erilaisten yhteisöjen käsityksiä ja käytäntöjä (ks. Wenger, 2000). Etienne Wenger (2000) puhuu käytäntöyhteisöistä, jotka liittyvät toisiinsa ja muodostavat yhdessä sosiaalisen oppimisjärjestelmän. Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa on liikuttu monenlaisten käytäntöyhteisöjen rajapinnoilla eri oppilaitosten opinto-ohjelmien opiskelijoiden, opettajien, tapahtumayhteisöjen ja taiteilijoiden kerääntyessä yhteen kehittämään uusia teoksia ja toimintatapoja. Wengerin mukaan käytäntöyhteisöt toimivat pätevyyksien sosiaalisina säiliöinä, ja niihin kuulumalla yksilöt ilmaisevat, millaiset asiat muodostavat pätevyuden tietystä kontekstissa (Wenger, 2000, s. 229; ks. myös Haanpää, ym., 2013). Wenger ajattelee, että yksilöt liittyvät käytäntöyhteisöihin jakaessaan tietoa ja oppiessaan. Näin tietäminen muodostuu toimintana myös osaksi yksilön identiteettiä (Wenger, 2000, s. 238).

Edellisellä sivulla: Lintujen ripustusta Solekko juhlasa. Kuva: Inka Holck, 2022.

Yhteiset koulutustoteutukset siis haastavat eri käytäntöyhteisöjä ja niiden jäseniä tuomalla yhteen erilaisia ajatuksia tiedosta ja pätevydestä. Samalla ne toimivat myös mahdollisuuksina uuden luomiselle ja kehittämiseksi, koska oppiminen tapahtuu käytäntöyhteisöjen rajoilla, joilla yksilöt tai yhteisöt altistuvat toisenlaisille pätevyyksille (Wenger, 2000, s. 233). Tällainen rajoilla tapahtuva yhteistyö pakottaa yksilöt ja yhteisöt pohtimaan oman osaamisensa olemusta. Siksi yhteiset opintokokonaisuudet ovat monesti osallistujilleen samaan aikaan sekä kutkuttavan kiinnostavia ja antoisia että omia ajatuksia ja lähtökohtia haastavia.

Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa, kuten monissa aiemmissakin Lapin korkeakoulukonsernissa tehdyissä yhteistoteutuksissa, oppimisympäristönä olivat työelämäkontekstit, jotka olivat yhteistä toimintaa organisoivia alustoja (ks. Haanpää ym., 2013). Yhteinen fyysinen konteksti ja kiinnostuksen kohde voi näin toimia mahdollistajana, jonka puitteissa voidaan neuvotella ja muodostaa yhteisiä käsityksiä ja kokemuksia. Yhteisessä toiminnassa tämä tapahtuu toisilta oppien, mutta edellyttää kuitenkin kaikkien yhteisöjen jäseniltä avoimuutta ja vastavuoroisuutta tuoda esiin omaa osaamistaan sekä toisaalta kunnioittaa ja kuunnella toisten yhteisöjen jäsenten näkökulmia.

Kuten Wengerin (2000, s. 233) toteaa, käytäntöyhteisöjen rajoilla tapahtuva oppiminen edellyttää yhteisen kiinnostuksen kohteen, jonka ympärille vuorovaikutus syntyy. Lisäksi tarvitaan halua sitoutua yhteiseen kokemukseen ja kykyä ymmärtää erilaisuutta sen ympärillä. Tuomitsemista tulee välttää,

”Tarvitaan halua sitoutua yhteiseen kokemukseen ja kykyä ymmärtää erilaisuutta sen ympärillä.”



Kuva 1. Taiteilijoiden työpajat käynnissä Solekko juhlassa. Kuva: Inka Holck, 2022.

jotta jokaisen yhteisön pätevyudet on mahdollista havaita niiden omista lähtökohdista. Tarvitaan myös tapoja ymmärtää käytäntöjen välisiä yhteyksiä, jotta kokemukset ja pätevyudet voivat olla vuorovaikutuksessa ja muodostaa uutta ymmärrystä (Wenger, 2000, s. 233). Onkin tärkeää, että yhteistoteutuksia ohjaavat opettajat tai mentorit tuovat selkeästi esille nämä periaatteet ja luovat ilma-
piirin, jossa kaikkien toimijoiden osaamista arvostetaan. Tämä on syytä huomioida esimerkiksi siinä, miten opintokokonaisuuksien osallistujat ryhmäytetään tai millaisia opetusmenetelmiä käytetään. Yhteiset opintokokonaisuudet eivät kuitenkaan mahdollista oppimista vain opiskelijoille, vaan ne ovat usein myös opettajille ja työelämän edusta-

jille omaa osaamista rikastavia kokemuksia.

Parhaimmillaan siis kaikki oppivat toisiltaan ja saavat uusia kokemuksia (kuva 1). Ihan näin ruusuista yhteisten opintokokonaisuuksien kehittäminen ja toteuttaminen kuitenkin harvemmin on. Yhdessä tekeminen myös haastaa toimijat eri vaiheissa. Jo yhteisten opintojen suunnittelun vaiheessa liikutaan usein käytäntöyhteisöjen pätevyksiä haastavilla rajoilla, kun neuvotellaan siitä, mitä ja miten opetetaan. Kun tehdään yhdessä, on monesti mahdotonta tukeutua omiin opittuihin tapoihin, ja samoista asioista saatetaan puhua ristiin. Oman kokemukseni mukaan vastaavat kehityshankkeet vaativat kokeneiltakin pedagogeilta paljon ja olisikin syytä kiinnittää huomiota ei vain opiskelijo-

den oppimisprosessin, vaan koko yhteisen suunnitteluprosessin fasilitointiin.

Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa jokainen pilotti tapahtui yhteistyössä eri työelämätoimijan kanssa. Tämä on ollut toteutusperiaatteena kunnianhimoinen, sillä myös yhteistyön neuvottelemisen työelämätoimijoiden kanssa tuottaa usein yhteisiin opintokokonaisuuksiin omat haasteensa. Toisaalta näin laaja-alaisen yhteistyön tekeminen on varmasti antanut hanketoimijoille pilottien kautta myös hyvän käsityksen siitä, millaiset toimintaympäristöt toimivat parhaiten hankkeessa asetettujen tavoitteiden saavuttamiseksi. Opiskelijoiden näkökulmasta käsittelin edellä yhteisesti toteutettujen opintojaksojen mahdollisuuksia, mutta monitahoinen oppiminen tuottaa myös haasteensa. Yhteisen kielen löytäminen voi olla hankalaa ja tärkeää on, että eri taustoista tuleville opiskelijoille omat oppimistavoitteet ovat riittävän selkeät (ks. Haanpää ym., 2013, s. 76). Tapahtumaperustaisessa oppimisessa myös tapahtumien ajankohdat voivat haastaa muuta opiskelua. Varsinkin korkeakoulukontekstissa opiskelijoille voi olla vaikea yhdistää toisella paikkakunnalla toteutettavaa tapahtumaa samanaikaisesti muuhun opiskeluun.

Olen tässä tekstissä arvioinut moniammatillisten, eri koulutusasteita läpäisevien opintokokonaisuuksien mahdollisuuksia ja haasteita. Vaikka kyseisenlaiset kokonaisuudet haastavat kaikkia niihin osallistuvia toimi-

joita ja organisaatiota, tarjoavat ne parhaimmillaan oppimista, joka voi rakentua ainutlaatuisiksi kokemukseksi niin yksilöiden kuin yhteisöjen näkökulmasta. Tällöin ne myös tarjoavat osallistujilleen monialaista osaamista, jota nykypäivän työelämä edellyttää. Tarvitaan kuitenkin kaikkien osapuolien sitoutumista ja joustavuutta, jotta edellämainitunlainen oppiminen voi tapahtua.



Minni Haanpää (YTT) on Lapin yliopiston matkailututkimuksen yliopistonlehtori. Opetustyössään hän on ollut mukana kehittämässä erilaisia oppiaine- ja oppilaitosrajat ylittäviä koulutuskokonaisuuksia. Haanpään tutkimuksen keskiössä ovat matkailu- ja tapahtumaelämykset, joita hän on tutkinut erilaisissa empiirisissä konteksteissa erityisesti etnografisin menetelmin.

Lähteet:

Haanpää, M., Tekoniemi-Selkälä, T. & García-Rosell, J. C. (2013). Yhteistoteutetut opintojaksot moniulotteisen oppimisen mahdollistajina. Teoksessa M. Haanpää, M. Hakkarainen & H. Kaihua (toim.) *Oppiva matkailu: puheenvuoroja matkailualan koulutuksen kehittämisestä* (s. 67-90). Lapland University Press.

Wenger, E. (2000). Communities of Practice and Social Learning Systems. *Organization*, 7(2), 225-246.

Tapahtumat projekti- sekä työpajamuotoisen koulutuksen oppimis- ympäristönä

Antti Stöckell | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Kokemukseni on, että erilaiset tapahtumat luovat oivallisen oppimisympäristön työelämää lähellä olevalle opiskelulle. Olemme järjestäneet ja toteuttaneet taidetapahtumia, joissa kaikki elementit, kuten tapahtuman tarkoitus ja sisältö, ovat olleet omissa käsissämme. Toisaalta olemme olleet mukana laajemmissa tapahtumissa toteuttamassa jotain osatapahtumaa tai luomassa tapahtumaympäristöjä muiden tarpeisiin.



Jäänveiston työkaluja. Kuva: Inka Holck, 2022.

Olen toiminut Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnassa taidekasvatuksen alan maisterivaiheen projektimuotoisen koulutuksen sekä eri koulutusaloille suunnattujen yhteisten työpajojen ohjaajana noin viidentoista vuoden ajan. Usein nämä työpajat sekä laajemmat projektiopinnot huipentuvat jonkin tapahtuman tai tapahtumaympäristön toteutukseen jossain maakunnassa. Tarkastelen, millaisen oppimisympäristön tapahtumien suunnittelu ja toteutus tai tapahtumiin osallistuminen luovat. Tapahtumia on erilaisia ja sitä myöten opiskelu niihin liittyen on myös hyvin monenlaista.

Tapahtumiin liittyy usein ainutkertaisen ja tilapäisten toimintojen, taideteosten tai muiden tilallisten ja visuaalisten elementtien toteutus ja rakentelu paikan, tarpeen ja olosuhteiden ehdoilla ja määräaikojen rajoissa (kuvat 1 ja 2). Tapahtuman osallistava ja yleisölle suunnattu taideosuus voi olla hyvin lyhytkestoinenkin, sisältäen monenlaista toiminnallisuutta ja erilaisia kohtaamisia. Suurin työ tehdään kuitenkin ennen tapahtumien toteutusta, suunnitteluvaiheen vuorovaikutteisissa prosesseissa yhteistyötahojen kesken.

Opintoprojektin ohjaus tapahtumassa

Tyypillisin tapa integroida opinnot tapahtumiin on projektimuotoinen opiskelu, joka voi jakautua useiden kuukausien ajalle jaksottuen suunnittelun, toteutuksen ja raportoinnin vaiheisiin. Taidekasvatuksen yhteisöprojektiurssin sekä Taide, ympäristö ja yhteisö -opintojen projektiurssin toteutus on usein liittynyt johonkin maakunnan tapahtumaan. Pitkäkestoiset projektiopinnot tarjoavat mahdollisuuden kiireettömään ja paneutuvaan suunnitteluun, jossa keskeistä

on vuoropuhelu eri toimijoiden kesken tarpeiden ja tavoitteiden äärellä, tapahtuman temaattisen sisällön sekä käytännön järjestyksen valmistelu. Vaikka kyseessä onkin opiskelijan omatoimisuuteen tähtäävä projekti-oppiminen, vaatii valmistelu ja toteutuksen tuotannollinen fasilitointi ohjaajalta valitun taidemuodon tuotannollista tuntevista ja opiskelijan oppimaan saattaminen alansa projektipedagogista osaamista (Jokela & Huhmarniemi, 2020).

Tyypillisesti projektissa on mukana 2–4 opiskelijan muodostama työryhmä, jota ohjaaja ohjaa rohkaisten samalla ryhmää itsenäiseen työskentelyyn ja keskinäiseen työnjakoon. Projektin toteutuksen suunnittelulle luo perustan paikkaan perehtyminen, tutustuminen tapahtumaan liittyviin toimijoihin, osallisiin yhteisöihin ja tarpeen mukaan niiden sosiokulttuuriseen tilanteeseen sekä erityisesti syventyminen tapahtuman kannalta keskeiseen ilmiöön ja temaattiseen sisältöön. Projektiopintojen kiinnittäminen tapahtumiin luovat näin edellytykset paikka- ja tilannesidonnaiselle sekä ilmiöpohjaiselle opiskelulle ja oppimiselle, joita Granö, Jokela ja Hiltunen (2018) kuvailevat kuvataideopetuksen ja koulumaailman yhteydessä ja Jokela (2016) sekä Hiltunen (2016) taidekasvatuksen alan opettajankoulutuksessa. Lisäksi opiskelua projektissa motivoi parhaimmillaan se, kun opiskelija voi tuoda oman jo olemassa olevan osaamisensa ja vahvuutensa mukaan sekä samalla ottaa haasteena uuden taidon tai menetelmän opettelun.

Työpaja ketterän osallistumisen muotona

Tapahtumiin liittyvien projektiopintojen rinnalla toinen paljon käytetty opintojen muoto on työpaja. Työpaja, ketterä ”työrukkanen”, otetaan käyttöön siinä vaiheessa, kun alku-



Kuva 1. Projektin toteutukseen sisältyy runsaasti suunnittelupalavereita ja yhteydenpitoa eri tahojen kesken. Pohjatyötä ja suunnittelua motivoivat mahdollisuus päästä harjoittamaan lopulta myös käytännöllisiä taitoja projektissa valitun taiteellisen ilmaisumuodon parissa. Kuva: Inka Holck, 2022.



Kuva 2. Ylen Aurora -tulevaisuustapahtuman ulkolavan jääveistosten viimeistelyä Levillä marraskuussa 2022. Aikataulultaan tiivis työpaja huipentui työmaavalojen vaihtuessa teosten valaisuksi ja Ylen kuvausryhmän hakiessa jo parhaita kuvakulmia seuraavan päivän tapahtumaan. Kuva: Inka Holck, 2022.

valmistelut ja perustan luovat suunnitelmat on luotu. Tämä puolestaan tapahtuu usein edellä kuvatuissa projektiopinnoissa. Projektityöryhmän taustoja ja ilmiötä kartoittavan työn tulokset otetaan tässä vaiheessa käyttöön ja työpajan voimin voidaan tuottaa esimerkiksi tarvittava tapahtumaympäristö valmiiksi sopivasti juuri ennen tapahtumaa. Työpajaan osallistuu tarpeen mukaan noin 8–20 henkilöä ja se koostuu kahdesta, kolmesta suunnittelutapaamisesta, muutama päivän käytännön toteutuksesta sekä tiivistä raportoinnista. Intensiivisen työpajan osallistujat tarvitsevat selkeät käytännölliset raamit suunnittelulle ja toteutukselle, mutta myös sopivasti motivoivaa vapautta tehtävän sisällä. Ohjaajan vankka kokemus taiteen ilmaisumuodoista, materiaaleista, välineistä ja työmenetelmistä on tällöin arvokasta mutta ei korvaamatonta – ainutkertaisissa tilanteissa, uutta kehiteltäessä myös ohjaaja itse on aina mukana oppimassa.

Työpaja voi ajoittua myös osittain tai kokonaan tapahtuman ajalle laajemmalle-

”Työpaja, ketterä ’työrukkanen’, otetaan käyttöön siinä vaiheessa, kun alkuvalmistelut ja perustan luovat suunnitelmat on luotu.”

kin yleisölle tarjottuna avoimena ja osallistavana aktiviteettina, kuten Hiltusen tässä teoksessa kuvailemana performatiivisena yhteismuotoutumisena. Stöckell (2016) kuvailee tällaista performatiivista toimintaa ohjaamisissaan työpajoissa ympäristökonfliktiin kytkeytyvässä ristiriitoja ja jännitteitäkin sisältävässä tilanteessa. Työpaja voi tuottaa esimerkiksi kestoltaan useamman päivän mittaisen tapahtuman loppuhuipennuksen tai itse esityksenomaisen teoksen. Tällöin koulutukseen niin projekti- kuin työpajamuotoisestikin osallistuvat voivat tarvittaessa ottaa ohjaavan pedagogisen roolin suhteessa muihin osallistujiin, mikä on arvokas kokemus erityisesti tuleville taidekasvattajille ja soveltaville taiteilijoille.

Tapahtumien merkittävin ulottuvuus ja anti koulutukselle on niiden luoma aito työelämätilanne aikatauluineen, tavoitteineen ja kaikkine reunaehtoineen (esim. luvat,

toteutuspaikan poikkeusjärjestelyt, tilaajan tiukatkin vaatimukset), sekä todelliset toimijat, joiden kanssa yhteistyötä harjoitetaan. Projektimuotoinen koulutus päättyy toteutusvaiheen jälkeen aina laajaan raportointiin, jossa kuvataan ja arvioidaan toiminnan vaiheet ja tulokset. Raporteista välittyy usein juuri tämä aidon tilanteen opettavaisuus. Raporteissa kenties eniten kriittisiä pohdintoja synnyttäviä kokemuksia ovat tapahtumiin kytkeytyvien toimijoiden yhteistyön, vuorovaikutuksen ja viestinnän toimivuus ja sen laatu. Mutta juuri siellä, missä on koettu myös kitkaa ja vaikeuksia, syntyy todennäköisimmin uutta luovia ja eteenpäin suuntaavia kehitysideoita. ✍



Antti Stöckell on soveltavan kuvataiteen yliopistonlehtori Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnassa. Hänen opetustyönsä keskiössä on taiteen integroiminen erilaisiin ympäristöihin ja yhteiskunnan toimintoihin. Taiteilijana ja tutkijana Stöckell on tarkastellut erityisesti luontoaktiviteetteihin kiinnittyvän kulttuuriperinnön murrosta maailman muuttuessa monella tapaa.

Lähteet:

- Granö, P., Hiltunen, M. & Jokela, T. (2018). Johdanto oppimisen tilanteisiin ja paikkoihin. Teoksessa P. Granö, M. Hiltunen & T. Jokela (toim.), *Suhteessa maailmaan: Ympäristöt oppimisen avaajina* (s. 5–13). Lapland University Press.
- Hiltunen, M. (2016). Astumisia virtaan. Teoksessa A. Suominen (toim.), *Taidekasvatus ympäristöhuolen aikakaudella. Avauksia, suuntia, mahdollisuuksia* (s. 200–212). Aalto ARTS Books.
- Jokela, T. (2016). Yhteisöllistä ympäristötaidekasvatusta Pohjoisessa. Teoksessa A. Suominen (toim.) *Taidekasvatus ympäristöhuolen aikakaudella. Avauksia, suuntia, mahdollisuuksia* (s. 69–83). Aalto ARTS Books.
- Jokela, T. & Huhmarniemi, M. (2020). Taiteilijan työ muuttuu: taideyliopistopedagogiikka vastaa muutokseen ja ohjaa sitä. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi & J. Paasovaara (toim.), *Luontokuvaus soveltavana taiteena* (s. 21–37). Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020050424766>
- Stöckell, A. (2016). Taidetta Ympäristökonfliktiin. Teoksessa A. Suominen (toim.) *Taidekasvatus ympäristöhuolen aikakaudella. Avauksia, suuntia, mahdollisuuksia* (s. 240–250). Aalto ARTS Books.



Koulutuspilottit maakunnissa

Arcta Fast -pilotit



Arctic Design Week 22.-28.3.2021

Hankkeen ensimmäinen pilotti toteutettiin osana Arctic Design Week -tapahtumaa maaliskuussa 2021 Rovaniemellä. Keskustassa sijaitsevaan Kauppakeskus Revontuleen pystytettiin interaktiivinen näyttely, jossa käsiteltiin arktisuutta ja kaamosta kolmen teoksen kautta. Mukana oli yhteensä 12 opiskelijaa Lapin yliopistosta ja Ammattiopisto Lappiasta. Näyttely koottiin käyttäen nopeita ja ketteriä taiteen, pelialan ja tapahtumatuotannon muotoja, ja se oli osana Arctic Design Weekin Arktista Vimmaa -osuutta. Teosten nimet olivat: Kaamoksen valot, Talvikasvio ja Saman taivaan alla.

Arctic Design Week on maailman pohjoisin muotoilu- ja vaikuttajafoorumi, ja se kuuluu World Design Week -verkostoon. Kaupunkifestiivaalina se edistää pohjoisen elinkeinoelämää ja muotoilu- ja TKI-osaaamista sekä inspiroi muotoilijoita, yrittäjiä, opiskelijoita sekä tieteen ja taiteen tekijöitä. Arctic Design Week tuo kaupunkikulttuuriin paikallisia erikoisuuksia.

Kelekkamessut 2022 30.-31.10.2021

Kelekkamessut 2022 -tapahtuma oli hankkeen toinen pilotti. Hanke vei messuille ketterää taidetta striimistudion ja toisen tapahtumapäivän eli perhepäivän pelillisen toteuttamisen muodossa. Mukana projektissa oli yhteensä 15 opiskelijaa. Ammattiopisto Lappian ja Lapin ammattikorkeakoulun opiskelijat suunnittelivat ja Ammattiopisto Lappian opiskelijat toteuttivat messustudion, jonka yksi tärkeimmistä pilotointielementeistä oli LED-seinä. Näytön ohella studiossa pidettiin näytteilleasettajien ja urheilijoiden haastatteluja, jotka striimattiin suorana lähetyksenä Kelekkamessujen YouTube-kanavalle. Perhepäivän tapahtumaan Lapin yliopiston opiskelijat suunnittelivat lapsille osallistavan pelin, jonka pelialustana toimi koko messualue. Lapset keräsivät tarroja eli kelkan osia paperille tulostettuihin kelkkoihin eri pisteiltä ympäri Lappi Areenaa, ja lopuksi lasten kokoamat kelkat skannattiin mukaan Areenan käytävällä olevalla näytöllä näkyvään piirrosanimaatioon.

Kelekkamessut on Euroopan suurin alan näyttely. Se on nykyisellä organisaatiollaan Lapin Messut Oy:n johdolla toiminut Rovaniemellä vuodesta 2006. Vuoden 2021 messut keräsivät noin 15 000 kävijää. Messujen asiakaskunta koostuu sekä näytteilleasettajista, kuten alan yrityksistä ja yhteisöistä, että messukävijöistä, kuten harrastajista sekä kelkkailusta ja ulkoilusta muuten pitävistä henkilöistä ja perheistä.

Tornio 400 – Torniolaisen popmusiikin tarina 2.-4.12.2021

Hankkeen kolmannessa pilotissa jatkettiin Kelekkamessujen LED-seinän mahdollisuuksien kehittelyä opiskelijatiimillä. Lisäksi tapahtumassa oli mukana Ammattiopisto Lappian kuva-artsaanien ja Lapin ammattikorkeakoulun kuvataideopiskelijoiden Musiikkitalon yleisötiloihin tekemä taidenäyttely. Näyttelyyn tuotiin mukaan myös Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan opiskelijan videoteos omana elementtinään. Yhteensä projektissa oli mukana 10 opiskelijaa.

Tornio 400-Torniolaisen popmusiikin tarina oli Ammattiopisto Lappian suurproduktio, joka oli osa Tornio 400 -juhlavuotta. Tämä juhlavuoden viimeinen virallinen tapahtuma oli juonellinen konsertti, joka kertoi Tornioon liittyvän populaarimusiikin lyhyen historian konsertin keinoin. Konsertti esitettiin yhteensä neljä kertaa, ja yleisöä varauduttiin ottamaan jokaiseen konserttiin noin 300 henkeä. Vuoden 2021 suurproduktion erikoisuuksiin kuuluivat samaan aikaan järjestetty PIOT-valotaidetapahtuma eri puolilla Torniota, Musiikkitalon aulatiloihin toteutettu videotaidenäyttely ja itse konsertin visualisointi LED-seinää hyväksikäyttäen.





Solekko juhla 26.-27.8.2022

Solekko juhla oli hankkeen neljäs pilotti, ja samalla myös ensimmäinen pilotti, jossa oli mukana hankkeen rekrytoimia mentoritaiteilijoita. Mentoritaiteilijat olivat mukana luomassa taidetta ja ohjaamassa opiskelijoita työpajoissa, joita tarjottiin kesäopintoina Lapin yliopistossa. Juhlan lisäksi tähän pilottiin kuului Loihutuassa 23.5.–6.6.2022 järjestetty Kansanperinteen yhteisötaideresidenssi. Mukana oli kaiken kaikkiaan 14 opiskelijaa Lapin yliopistosta ja Ammattiopisto Lappiasta sekä neljä mentoritaiteilijaa: Miia Mäkinen, Tanja Koistinen, Meri Nikula ja Minna Kovero. Teokset koostuivat kuvataiteesta, muotoilusta, valotaiteesta ja performansseista.

Solekko Fest on Könkään kylässä, Kittilässä, järjestettävä musiikki- ja kulttuurijuhla. Vuonna 2022 tapahtuma järjestettiin pienimuotoisempaan Solekko juhlaan. Tapahtumassa musiikki, tanssi, taide ja erilaiset työpajat keräävät ihmiset yhteen viettämään rentoa ja kulttuurintäyteistä viikonloppua Loihutuan maalaismaisemaan. Solekko juhlii kansanperinteitä, juuria ja monimuotoista kulttuuria.



Valtakunnalliset kotiseutupäivät 9.-11.9.2022

Rovaniemen Valtakunnalliset kotiseutupäivät oli hankkeen viides pilottitapahtuma, joka jakautui kahteen eri aikana toteutettuun osioon: koko kesän Rovaniemen kotiseutumuseolla olleeseen näyttelyyn sekä Valtakunnallisten kotiseutupäivien aikaisiin toteutuksiin. Mukana projektissa oli yhteensä 30 opiskelijaa Lapin yliopistosta, Lapin ammattikorkeakoulusta ja Ammattiopisto Lappiasta sekä hankkeen mentoritaiteilija Riikka Vuorenmaa. Toteutuksissa käytettiin perinteistä kuvataidetta, muotoilua, interaktiivisuutta ja osallistavaa taidetta, performatiivista taidetta sekä valotaidetta.

Valtakunnalliset kotiseutupäivät on Suomen Kotiseutuliiton vuoden päätapahtuma, ja tapahtuman pääjärjestäjänä toimii joka vuosi eri kaupunki. Päivät houkuttelevat osallistujia ympäri Suomea, ja päivillä juhlitaan kunnissa, maakunnissa ja järjestöissä kotiseututyötä tekeviä sekä palkitaan erilaisia kotiseututyön saavutuksia. Kotiseutupäivien aikaan Rovaniemen laaja kaupunki kylineen juhlii juuriaan, moninaista kulttuuriaan, historiaansa ja asukkaitaan. Juhlaviikonlopun tunnelmaa väritti myös Kotiseutupäivien osana vietetty Rovaniemi-viikko Sadonkorjuumarkkinoineen ja Sahanperän Savottoineen.

Aurora-tulevaisuustapahtuma ja Levi World Cup 18.–20.11.2022

Hankkeen kuudes pilottiyhteistyö järjestettiin samana viikonloppuna pidetyissä Ylen Aurora-tulevaisuustapahtumassa ja kansainvälisessä alppihiihtotapahtuma Levi World Cupissa. Pilottiin osallistui yhteensä 16 opiskelijaa sekä kaikki hankkeen seitsemän mentoritaiteilijaa: Ninni Korkalo, Anne Niskanen, Miia Mäkinen, Tanja Koistinen, Meri Nikula, Minna Kovero ja Riikka Vuorenmaa. Mukana oli jääveistoksia ja lumirakentamista, interaktiivisuutta, mediataidetta, valotaidetta, muotoilua ja performatiivista taidetta. Näiden lisäksi hankkeen yhteistyökumppaneihin pilotin aikana kuuluivat Koneen Säätiön rahoittama Ilmastokriisin etulinjassa: Kansatutkijuuus ja taideperustaiset interventiot nuorten ilmastoaktivismissa ja ilmastokansalaisuuden rakentumisessa -tutkimushanke, University of Alaska Fairbanks Department of Theatre and Film, Arctic Sustainable Art and Design (ASAD) -verkosto, Innovoidaan Lapissa muotoilun ja taiteen keinoin (ILO) -hanke sekä myös rovaniemeläiset koululaiset.

Aurora -tulevaisuustapahtuma on vuosittainen Yleisradion ja Visit Levin yhteistyössä järjestämä konferenssitapahtuma, jossa pohditaan tulevaisuuden isoja kysymyksiä. Vuoden 2022 teemoina olivat tasa-arvo ja ilmastokysymykset, ja tapahtuma koostuu keskusteluista ja kohtaamisista. Tapahtuma järjestettiin vuonna 2022 Levillä toista kertaa. Mukana keskustelemassa olivat muun muassa Suomen valtiovarainministeri Annika Saarikko, Maailman Ilmatieteen järjestön pääsihteeri Petteri Taalas, huippu-urheilijat Shawn Huff, Riku Riski ja Kiira Korpi, Saamelaisneuvoston Aslak Holmberg, Yhdysvaltain Suomen-suurlähettiläs Douglas T. Hickey sekä monia merkittäviä yhteiskunnallisia vaikuttajia. Päivä huipentui tunturissa Viron entisen presidentti Kersti Kaljulaidin puheenvuoroon. World Cup Levi on perinteeksi muodostunut alppihiihdon maailmancupin osakilpailuviikonloppu, ja vuonna 2022 se oli naisten pujottelucupin avaus.



Välipilotit



Rovaniemi Arctic Spirit 16.-17.11.2021

Hanke oli mukana vuoden 2021 Rovaniemi Arctic Spirit -konferenssissa videokollaasiteoksella *Our Arctic* (Meidän Arktis), joka esitteli Arktista sen monissa muodoissaan tavalla, jolla University of Arcticin (UArctic) temaattisen Arctic Sustainable Arts and Design (ASAD) -verkoston opiskelijat ja henkilökunta sen näkevät ja kokevat. Rovaniemi Arctic Spirit -konferenssi on Suomen johtava kansainvälinen arktinen konferenssi, ja se järjestetään joka toinen vuosi Rovaniemellä. Konferenssin järjestävät Lapin yliopiston Arktinen keskus ja Rovaniemen kaupunki.



Tornion valokauden avaus 4.11.2022

Hanke oli mukana kahdeksan Ammattiopisto Lappian ja Lapin ammattikorkeakoulun opiskelijan panoksella Tornion valokauden avauksessa toteuttaen Apteekinpuiston valomaailman makrokuvien, projisoinnein ja animaatioin. Tornion valokauden avaus -tapahtuma on joka toinen vuosi järjestettävän PIOT-valofestivaalin välivuosina järjestettävä pienimuotoisempi tapahtuma Torniossa.

Kuvat

Arcitc Design Week

ADW:n näyttely. Kuva: Essi Kuure, 2021.

Kelekkamessut 2022

Messustudio Kelekkamessuilla. Kuva: Inka Holck, 2021.

Solekko juhla

Miia Mäkisen *Shelter*, 2022 iltavalaistuksessa. Kuva: Inka Holck, 2022.

Valtakunnalliset kotiseutupäivät

Jenni-Liisa Ylinivan *Raanut lähikuvassa*, 2021 Rovaniemen kotiseutumuseolla. Kuva: Inka Holck, 2022.

Tornio 400 -Torniolaisen pop-musiikin tarina

Led-seinä käytössä Tornio400-juhlakonsertissa. Kuva: Jyrki Kola, 2021.

Aurora-tulevaisuustapahtuma ja Levi World Cup

Viron entinen presidentti Kersti Kaljulaid puhumassa Aurora -tulevaisuustapahtumassa ulkolavalla. Kuva: Inka Holck, 2022.

Rovaniemi Arctic Spirit

Our Arctic -videokollaasi puhujien taustalla. Kuva: Marko Junttila, 2021.

Tornion valokauden avaus

Päivi Kilpelän *Liquid light show*. Kuva: Jussi Leipälä, 2022.



Mentori- taiteilijoiden matkassa

Taiteilijat työelämämentoreina tapahtumapiloteissa

Timo Jokela | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Mari Riikonen | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Arcta Fast -koulutusmallihankkeeseen palkattiin mukaan seitsemän mentoritaiteilijaa, jotka työskentelivät mukana hankkeen pilottitapahtumissa rinnallaan työelämäoppimassa olevia luovan alan opiskelijoita. Tapahtumien, taiteilijoiden ja opiskelijoiden vuorovaikutteinen yhteistyö synnytti uusia näkökulmia ketterän taiteen mahdollisuuksista tapahtumissa sekä antoi aineksia hankkeen koulutusmallin suunnitteluun.



Arcta Fast -koulutusmallihanketta edeltäneessä esiselvityksestä tehtiin toimintamallien kehittämiseksi yhteistyötä Lapin taiteilijaseuran ja Taiteen edistämiskeskuksen kanssa. Organisaatioiden edustajat olivat aktiivisesti mukana myös hankkeen ohjausryhmässä. Molempien organisaatioiden tavoitteena on taiteen ja kulttuurin elinkeinojen tukeminen ja kehittäminen. Jo esiselvityksessä oli ilmennyt, että taiteilijoiden työllistymisen tapahtumiin edellyttää vastavuoroista ymmärrystä työn tilaajan tarpeista sekä työnhakijan kykyä myydä osaamistaan ja potentiaaliaan tarvittavien toimien tekijänä.

Taiteilijoiden työn eli luovan osaamisen myymisen vaikeus on siinä, ettei luovan prosessin lopputulosta useinkaan voi ennustaa, ja sellaista työpanosta, jota ei ymmärrä, on haastava ostaa. Ongelmana on myös taiteilijoiden profiilin sopimattomuus suoraan määrämuotoisiin toimenkuviin tai tulosodotuksiin. Uuden osaamisen tarve taidealoilla koskee siten työntekijöiden eli taiteilijoiden lisäksi myös työn tilaajia eli tapahtumajärjestäjiä, jotka tarvitsevat myös uudenlaisia valmiuksia. Luovan alan töitä on haastavaa saada ainoastaan omaa koulutustaan tai tutkintoaan tarjoamalla.

Arcta Fast -koulutusmallihankkeen tapahtumapiloteissa pyrittiin rakentamaan oppimisympäristöjä, joissa tapahtumissa työ-

kentelisi taiteilijoita ja heidän rinnallaan työelämälähtöisesti tai -läheisesti opiskelijoita. Taiteilijoiden mukanaolon avulla kehitettiin alustavia toimintamalleja sille, miten ammattiaan tapahtumissa harjoittavat kuvataiteilijat voisivat toimia opiskelijoiden tukena alalla, jossa työelämässä tapahtuvan harjoittelun paikkoja ei oikeastaan ole olemassa. Halusimme selvittää, mitä ja miten opiskelijat voivat oppia taiteilijan työstä ja työelämästä.

Seitsemää hankkeeseen palkattua taiteilijaa kutsuttiin mentoritaiteilijoiksi. Työelämässä mentorointia on käytetty pitkään kokeneiden työntekijöiden osaamisen hyödyntämiseen ja jakamiseen sekä hiljaisen tiedon esille saattamiseen (Kanniainen, 2017). Opiskelijoille suunnatuilla mentorointiohjelmilla on puolestaan tarjottu perspektiiviä urasuunnitteluun, tulevaisuuteen ja työnhakuun. Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa ei kuitenkaan ollut kysymys varsinaisesta mentorointiohjelmasta, vaan prosessista, jossa on läsnä vahva kehittymislähtöisyys ja joka on vuorovaikutteinen prosessi, jossa myös mentori oppii uutta.

Tavoitteena oli, että työskennellessään tapahtumissa yhteistyössä opiskelijaryhmän kanssa taiteilijat pystyvät analysoimaan toiminnan jälkeen paremmin myös omaa taiteilijuuttaan suhteessa tapahtumiin, ja näin tuoman arvokasta lisää koulutuksen kehittämiseen. Mentoritaiteilijat toivatkin oman taiteenalan mukaan etsimään uusia malleja ketterän nykyaikaisen toiminnan mukaan-tulolle ja ansaintamalleille tapahtumissa.

Edellisellä sivulla: Tanja Koistinen ja opiskelijat rakentavat Solekko juhlaan teossarjaa *Sammaleen kolmea kotia*, 2022. Kuva: Inka Holck, 2022.

”Tavoitteena oli, että työskennellessään tapahtumissa yhteistyössä opiskelijaryhmän kanssa taiteilijat pystyvät analysoimaan toiminnan jälkeen paremmin myös omaa taiteilijuuttaan suhteessa tapahtumiin, ja näin tuoman arvokasta lisää koulutuksen kehittämiseen.”

“Mentorointi mahdollistaa kohtaamisia, jakamista, omien ajatusten haastamista ja uuden oppimista myös taiteilijalle itselleen.”

Hankkeen mentoritaiteilijoilta ryhmäkeskusteluissa ja kyselylomakkein kerätystä palautteesta pohdittiin, millainen voisi olla taiteilijan ansaintamalli osana tapahtumatuotantoa. Monella taiteilijalla tulot koostuvat erilaisista ansaintapuroista, ja tapahtumat voisivat olla joko suurempi tai pienempi osa näitä puroja. Taiteilijan rooli tapahtumassa voi vaihdella esiintymisestä suunnitteluun ja toteuttamiseen, riippuen mitä häneltä tilataan. Taide voi olla esimerkiksi sisällöntuotantoa tai elämyksellisiä taideperustaisia teoksia ja palveluita. Taiteilijan kannattaa konseptoida omasta osaamisestaan erilaisia ja eri mittakaavan tuotteita, joita hän voi myös tarjota tapahtumille. Teokset ja taiteilijan työpanos voivat joko jäädä pysyvämmäksi osaksi tapahtumapaikkaa, tai toimia kertaluontoisena esiintymänä.

Tapahtumayhteistyö vaatii taiteilijalta joustavuutta, sillä teoksia ja osaamista, jota tapahtumiin halutaan, ei välttämättä ole samanlaista, joka ripustetaan taidegallerian seinälle. Taiteilijat kokevat, että heidän taiteellisella työllään olisi mahdollisuuksia antaa tapahtumille monipuolista lisäarvoa. Hankkeessa tapahtumiin vietiin tapahtumiin muotoutuvaa ja joustavaa ketterää taidetta. Mentoritaiteilijat näkivät ketterän taiteen eräänlaisena kehystettynä luovuutena, jossa sisältöjä tuotiin osaksi tapahtuman sanelemaa paikkaa ja aikataulua. On hyvä pitää omasta visiostaan kiinni, mutta ei liian lujaa. Paikan on annettava inspiroida ja vaikuttaa taiteelliseen prosessiin. Materiaalien ja muiden resurssien suhteen on tarpeen olla luova.

Taiteilijat kuitenkin korostivat, että

vaikka taidetta tehtäisiin ketterästi, taide ei saisi olla tapahtumassa pelkkä koriste, vaan sen pitäisi olla sisällöllisesti kiinnostavaa. Suunnitteluvaiheelle pitää antaa tarpeeksi aikaa, ja taiteilijoilla on hyvä olla jo valmiit rutiinit ja työtavat, jotka mahdollistavat nopean reagoinnin.

Taiteilijat näkivät erittäin tärkeänä, että myös taiteilijan työpanoksen tilaaja eli tapahtuman järjestäjä ymmärtää erilaisten taidemuotojen vaatiman ajankäytön ja kullurakenteen. Toisaalta taiteilijan puolelta on olennaista, että taiteilija osaa konseptoida ja sanoittaa tekemistään. Kun molemmat osapuolet ymmärtävät toisiaan, voidaan onnistuneemmin sopia taidesisällöistä tapahtumiin.

Taiteilijalle budjetoitu palkkio olisi hyvä jo tapahtumaa suunnitellessa lisätä osaksi kokonaisbudjettia. Taiteilija voi toimia tilaustyöperiaatteella eli laskuttamalla esimerkiksi toiminimensä kautta, tai tapahtuman työntekijänä. Työntekijänä toimiminen parantaa taiteilijan sosiaaliturvaa. Tarvitaan mahdollisesti myös lisää erilaisia taiteen välittäjäorganisaatioita, jotka pystyvät muuttamaan keikat työsuhteiksi.

Mentoritaiteilijoiden haastatteluista kävi ilmi, että opiskelijoiden työelämäohjaaminen toi taiteilijan omaan työskentelyyn lisää uusia näkökulmia. Taiteilijat halusivat jakaa omaa osaamistaan ja kokemuksiaan uusille luovan alan kentälle pyrkiville. Mentorointi mahdollistaa kohtaamisia, jakamista, omien ajatusten haastamista ja uuden oppimista myös taiteilijalle itselleen. Mentoroinnin myötä taiteilija voi jäsenellä ja sanoittaa omaa osaamistaan jakaessaan mentoroitaville tietoa, taitoa ja näkemyksiä. Myös uusia verkostoitumisen mahdollisuuksia voi syntyä sekä taiteilijalle että opiskelijalle.

Toisaalta alalla pitempään olleen taiteilijan ja vasta alaa opiskelevan suhde voi aiheuttaa pohdintaa roolijakoon yhteistä

taidesisältöä tehdessä liittyen esimerkiksi siihen, kuka on vastuussa lopullisen teoksen suunnasta ja valmistumisesta. Onko valmis teos mentoritaiteilijan oma luomus, jonka tekemiseen opiskelijat ovat saaneet osallistua, vai onko se yhteisöllisesti tuotettu kokonaisuus, jonka tekemisessä jokaisella on ollut oma roolinsa? Lisäksi osa hankkeessa mukana olleista mentoritaiteilijoista ohjasi yksittäistä opiskelijaa, kun taas osalla oli suurempia opiskelijaryhmiä, joista osa myös kansainvälisiä. Mentoroitavien määrä vaikuttaa osaltaan ryhmän dynamiikkaan.

Tämän julkaisun seuraavissa esseissä hankkeen mentoritaiteilijoista taiteilija, valosuunnittelija Riikka Vuorenmaa, performanssitaiteilija Meri Nikula, monitaiteilija Tanja Koistinen, kuvataiteilija Miia Mäkinen ja muotoilija-taiteilija Minna Kovero pohtivat omaa taiteellista prosessiaan ja mentoritaiteilijuuttaan sekä ketterää tapahtumaperustaista taidetta hankkeen piloteissa. †



Timo Jokela on kuvataidekasvatuksen professori Lapin yliopistossa. Hän johtaa kansainvälistä Arktisen yliopiston Arctic Sustainable Art and Design temaattista verkostoa. Hänen tutkimusalaansa kuuluvat taidekasvatuksen lisäksi soveltava taide sekä ympäristö- ja yhteisötaide, joita hän tarkastelee kestävän kehityksen näkökulmasta. Jokela on toiminut Arcta Fast hankkeen vastuullisena johtajana.



Mari Riikonen (FM) toimii Arcta Fast -koulutusmallihankkeen projektipäällikkönä Lapin yliopistossa. Eri-laisten hanketöiden rinnalla hän kirjoittaa sivuaine-tutkimusta taidehistoriasta. Hän toimii myös Lapin yhteisöllisen taiteen yhdistys Lysti ry:ssä, ja ohjaa erilaisia taideperustaisia työpajoja.

”Taiteilijat näkivät erittäin tärkeänä, että myös taiteilijan työpanoksen tilaaja eli tapahtuman järjestäjä ymmärtää erilaisten taidemuotojen vaatiman ajankäytön ja kulurakenteen. Toisaalta taiteilijan puolelta on olennaista, että taiteilija osaa konseptoida ja sanoittaa tekemistään. Kun molemmat osapuolet ymmärtävät toisiaan, voidaan onnistuneemmin sopia taidesisällöistä tapahtumiin.”

Lähdeluettelo

Kanniainen, M-R., Nylund J. & Kupias P. (2017). *Mentoroinnin työkirja*. Helsingin yliopisto.

Saavu ja lähde

Riikka Vuorenmaa | Taiteilija, valosuunnittelija

Kemijoen rannalla, aivan ydinkeskustan läheisyydessä sijaitseva Sairaalanniemi on rovaniemeläisille tärkeä paikka. Sen tulevaisuutta on vuosina 2016-2022 hahmoteltu paljon keskustelua ja intohimoja herättäneessä kaavoitusprosessissa. Millaisen näkökulman paikkaan toivat Lapin yliopiston taideopiskelijat, joille Rovaniemi paikkakuntana ja Sairaalanniemi paikkana oli uusi ja todennäköisesti ohimenevä tuttavuus elämän virrassa? Arcta Fast -hanketaiteilijana ohjasin nopean, monitaiteisen ja paikkasidonnaisen Saavu ja lähde, Arriving and Leaving -teoksen valmistamisen Sairaalanniemelle Rovaniemellä järjestettyjen Kotiseutupäivien yhteyteen.



Erään Kemijoen rannalla menneisyydessä mahdollisesti tapahtuneen hetken kuvittelu. Kuva: Inka Holck, 2022.

Erilaisissa taide- ja kaupunkitapahtumissa on, varmaankin kautta aikojen, toteutettu taiteellisia kokeiluita, yl-lättäviä teoksia tai taiteellista kommentointia saattamalla eri alojen taiteilijoita työskentelemään yhdessä lyhytkestoisesti. Joskus tällaisten yhteistöiden tavoitteena on tarjota taiteilijoille oman alan konventioista poikkeavia, ammatillisesti virkistäviä kohtauksia. Tavoitteena voi myös olla tunnustella tulevan, pitkäkestoisemman yhteistyön kiinnostavuutta. Tapahtumajärjestäjille ja yleisölle nopeat yhteistyöt tarjoavat reagoivaa, paikkaan ja hetkeen sitoutunutta taidetta. Monitaiteisuus ja taiteen keinojen välinen vuoropuhelu ovat mielestäni nopeiden yhteistöiden yksi arvokas anti. Lapissa työtapa on ollut käytössä ainakin Hiljaisuus-festivaaleilla ja Piste Kollektiivin tapahtumissa, joissa olen osallistunut niihin tuottavana, kuratoivana ja taiteilijaosapuolena.

Hyödynsin Arcta Fast -koulutusmallihankkeen Valtakunnallisille Kotiseutupäiville tilaamassa teoksessani lyhytkestoisen taiteellisen yhteistyön kokemuksiani työskentelyssä opiskelijoiden kanssa. Sain ohjattavaksi opiskelijoita Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan eri osaamisalueilta. Zhiwei Guan teki mediataidetta, Chen Kuan Hui opiskeli muotoilua ja toivoi voivansa yhdistää teokseen musiikillista ilmaisua. Graduaan viimeistelevän Anna-Liisa Harjun opinnot olivat taidekasvatuksesta. Kaikilla opiskelijoilla oli jo ammattimaista kokemusta taiteen ja muotoilun kentältä. Otin heidät mukaan teoksen suunnitteluun oman taiteilijaidentiteettinsä,



Yleisöä tutustumassa maastoon jalkapohjillaan. Kuva: Inka Holck, 202.2



Hetki Saavu ja Lähde -performanssista. Kuva: Inka Holck, 2022.

”Teimme kokeiluja aiheen ja paikan sitomiseksi yhteen. Paikan välitön, aistinen kokeminen pysäyttää hetkeen. Tunteiden käsittely liittää nyt-hetken oman elämän virtaan.”

taiteenalansa ja ilmaisulliset tavoitteensa omaavina taiteilijoina.

Toinen teostamme määrittänyt seikka oli sen paikkasidonnaisuus. Teoksen tuli tapahtua valitsemassamme nimenomaisessa paikassa niin, että paikka olisi olennainen osa teoksen viestiä ja ilmaisua. Tärkeimmät viimeaikaiset projektini, Rovaniemen kaupunkialueen reunamilla yhdessä Piste Kollektiivin kanssa toteuttamani kolmivuotinen Vaarat-kaupunkitaideprojekti sekä Höyhen-tämö-teatteriyhdistyksen Helsingin Kalasatamassa kahtena vuonna toteuttama Metsästäjä-keräilijät, olivat käsitelleet urbaanissa ympäristössä tapahtuvaa muutosta ja kaupunkilaista luontosuhdetta. Tuntui luontevalta jatkaa saman aihepiirin parissa myös Arcta Fast -teoksessa.

Aloitimme työskentelyn tutustumalla toistemme aiempaan taiteelliseen ilmaisuun sekä ajankohtaisiin kiinnostuksen kohteisiin. Löysimme jo tässä vaiheessa temaattisia yhteyksiä, jotka myöhemmin päätyivät mukaan teokseen. Kokemukseni perusteella uuden työryhmän taiteellinen tutustuminen voi olla yllättävänkin nopeaa, ja eri alojen taiteilijoilla on usein hyviä ja hauskoja omien taiteenalojensa erityisyyden huomioivia keinoja. Tutustumisvaiheessa on kuitenkin hyvä, jos joku työryhmästä on nimetty vastaamaan siitä. Työn jatkon kannalta on myös tärkeää, että tämä rooli on selvä. Ohjaako sama henkilö koko prosessia ja onko hänen taiteellinen vastuunsa ja siten myös päätösvaltansa suurempi kuin muiden? Tasavertaisuuden ihanteen ja tosiallisen vastuunjaon ristiriidat voivat johtaa huomattaviin viiveisiin ja väärinkäsityksiin työn edetessä.

Minulle oli aiemmista töistäni kertynyt lukuisia erilaisia keinoja kohdepaikan valitsemiseksi ja paikkaan tutustumiseksi. Työryhmämme huomasi nopeasti kaikkien olevan kiinnostuneita Sairaalanien ympäristöstä. Vaikka käytettävissämme oli erittäin ly-

”Tapahtumajärjestäjille ja yleisöille nopeat yhteistyöt tarjoavat reagoivaa, paikkaan ja hetkeen sitoutunutta taidetta. Monitaiteisuus ja taiteen keinojen välinen vuoropuhelu ovat mielestäni nopeiden yhteistöiden eräs arvokas anti.”

hyt ajanjakso, ehdimme käydä tutustumassa paikkaan erilaisina vuorokaudenaikoina. Tunnustelimme Sairaalanniemen ympäristöä eri aistein. Tutustuimme alueeseen myös vanhojen karttojen ja tulevaisuutta kuvaavien kaavoituskarttojen avulla. Ryhmässä selailtiin jopa geologisia karttoja ja itse tutustuimme Kemijoen syntyyn.

Koska joitain teemoja oli hahmottunut jo ensimmäisessä tapaamisessa, paikkaa tuli kenties tutkiskeltua suhteessa niihin. Melkein hämmentyneinä totesimme, että sekä paikka että työryhmän temaattiset kiinnostukset johtivat samaan suuntaan: käsittelisimme muutosta eri puolilta.

Konkretisoimme ajatuksiamme teosuunnitelmaksi ja kokemuksen dramaturgiaksi paljolti paikan päällä. Fyysinen ympäristö helpotti tätä usein tuskallisen sumeaa ja abstraktia vaihetta. Teimme kokeiluja aiheen ja paikan sitomiseksi yhteen. Paikan välitön, aistinen kokeminen pysäyttää hetkeen. Tunteiden käsittely liittyy nyt-hetken oman elämän virtaan. Sairaalanniemen ohitse virtaava Kemijoki antoi teokselle ikaikaista perspektiiviä. Otimme illan hämärtyksen osaksi teosta. Ajan viettäminen paikan päällä konkretisoi myös tarpeen varautua erilaisiin säätiloihin.

Opiskelijani huomasivat, että ajankohdasta sattui yhteen Itä-Aasiassa tärkeän kuujuhlan kanssa. Kaipausta läheisten luo viettämään perhejuhlaa toi heidän työskentelyynsä haitteen sävyn. Toisaalta halusimme myös juhlistaa muutosta.

Opiskelijoiden ansiokkaan some-viestinnän avulla saimme ainoalle esityksellemme parikymmenhenkisen yleisön. Joukossa oli paljon yliopiston kansainvälisiä opiskelijoita, mutta myös paikalle sattunut konfliktialueilta Suomeen turvaan päätyneet nuorten miesten joukko sekä muutama muu rovaniemäläinen. Koimme, että teoksemme puhuteli heitä, suuria paikkaan liittyviä muutoksia elämässään eri tavoin kokeneita ihmisiä.

Kokoonnuimme toteutuksen jälkeen refleктоimaan työtämme. Teoksemme oli eittämättä nopea luonnos, mutta se tarjosi runsaasti ituja jatkokehittelylle. Kokonaisuutta voisi syventää terävöittämällä ja hiomalla sen yksittäisiä elementtejä. Toisaalta eri osasista voisi kehittää itsenäisiä teoksia. Työtapa ja rakennetta voisi kokeilla jossain toisessa paikassa ja kontekstissa. Osallistuminen teosprosessiin tarjosi toivoakseni opiskelijoille kokemuksellista materiaalia oman taiteellisen työuransa rakentamiselle.

Itse jäin pohtimaan *Saavu ja lähde, Arriving and Leaving* -teoksen ja muiden paikkasidonnaisten teosteni toistettavuutta. Mikä toistuisi, mikä muuttuisi? Mitkä olisivat muuttuvan ehdot ja rajat?


Toinen omiin pohdintoihini jäänyt aihepiiri on nopean työskentelyn muotoilu. Ketterä työtapa vaatii tekijöiltään rohkeutta ja kykyä sietää epävarmuutta onnistumisesta. Teoksen konseptin ja yhdessä jaetun päämäärän on oltava selkeä. Jos toistoja ei tehdä samassa paikassa ja tilanteessa, on mielestäni mielekäästä rakentaa toistojen mahdollisuus



Illan hämärtyessä Zhiwei Guanin projisointi alkoi piirtyä esiin
Anna-Liisa Harjun installaation pinnassa. Kuva: Riikka Vuorenmaa, 2022.

varioimalla konseptia eri paikoissa. Myös taiteellisen työryhmän pysyvyys helpottaa nopeaa ja reagoivaa työskentelyä.

Nopeasti luotavan taiteellisen teoksen tai intervention tilaajan kannattaa mielestäni puolestaan panostaa kuratointiin ja toivomansa konseptin muotoiluun. Millaisia referenssejä tekijäehdokkailla on? Osaavatko toisilleen ennestään tuntemattomat tekijät työskennellä avoimesti ja toisiinsa luottaen? Millaiset konseptuaaliset raamit tilaaja asettaa teokselle, missä suhteissa taiteilijat ovat päätösvallassa? Ja vaikka toteutusaika paikankäällä olisi lyhyt, on tilaajalla mahdollisuus ja velvollisuus varmistaa taiteelliselle ennakkosuunnittelulle ja yhteiskehittämälle sopivasti aikaa. Tuotannon aikataulun viestiminen taiteen tekijöiden suuntaan helpottaa näitä tunnistamaan ajankohdat, jolloin omia teoksia kannattaa tarjota mukaan.

Taiteilijoiden työllistymistä vastaavissa projekteissa auttaa oman ajattelun avaaminen tilaajalle ymmärrettävään muotoon. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi konseptin tai työtavan kirjallista kuvaamista sekä aiempien teosten ammattimaista dokumentointia. Usean vuoden kaaret oman taiteellisen työn suunnittelussa helpottavat punomaan yksittäisistä teoksista temaattisen nauhan. Esitystilaisuuksien löytäminen on vähemmän työlästä, kun yksittäisen teoksen sijaan niitä etsii teemoille tai konseptille. 

”Ketterä työtapa vaatii tekijöiltään rohkeutta ja kykyä sietää epävarmuutta onnistumisesta. Teoksen konseptin ja yhdessä jaetun päämäärän on oltava selkeä.”



Riikka Vuorenmaa on monipuolinen taidealan freelancer, jonka koulutustausta on valosuunnittelussa ja mediakulttuurissa. Skenografina ja esittävän taiteen konseptoijana hänen erityisosaamistaan ovat paikakasidonnaisuus, tilasuunnittelu ja interventiot. Viime vuodet Vuorenmaa on keskittynyt maisemaan sitoutuneisiin, pitkäkestoisiin projekteihin. Hänen taiteellinen kiinnostuksensa kohdistuu ihmisasutuksen raja- maaston maisemiin ja elinkeinoihin sekä yhteisöiden ympäristösuhteisiin.

Lähdeluettelo

Rovaniemen kaupunki: Kaupunginvaltuusto hyväksyi Sairaalanniemen kaavan ja vahvisti veroprosentit. Haettu 14.11.2022 <https://www.rovaniemi.fi/news/Kaupunginvaltuusto-hyvakysi-Sairaalanniemen-kaavan-ja-vahvisti-veroprosentit/34981/aff1fd3a-f356-4fba-84bf-7abd88d78523>

Rovaniemen kaupunki: Sairaalanniemen asemakaavamuutos etenee valtuuston päätettäväksi. Haettu 7.11.2022 <https://www.rovaniemi.fi/news/Sairaalanniemen-aseamakaavamuutos-etenee-valtuuston-paatettavaksi-/uaovucjd/a07f8504-b12e-4d3e-b1fb-8f6a9531f25b>

Suon syleilystä Lumikuningattaren maagiseen maailmaan

Meri Nikula | Performanssitaiteilija

*Ihmisenä eläminen syklisen aikakäsit-
tyksen ja animistisen maailmankuvan
kautta on kuin huomaamatta noussut
tekemiseni keskiöön. Arcta Fast -kou-
lutusmallihanke antoi minulle herkul-
lisen mahdollisuuden tuoda näitä
syvempiä kysymyksiä käsiteltäväksi
taiteen keinoin. Kävimme ensin läpi
hyvin voimakkaan, transformatiivi-
sen prosessin rituaalitaiteen kautta.
Sain myös luoda taianomaisia hetkiä
Lumikuningattarena.*



Ensimmäiseen Arcta Fast -koulutusmallihankkeen projektiin sain mento- roitavakseni lahjakkaan opiskelijan, sirkustaiteilija Jenny Mansikkasalon. Akrobaattina yläilmoissa taidokkaasti liite- lemään tottunut nuori nainen oli alkanut viime vuosina kaivata suurempaa taiteellista vapautta ja kokemuksen syvempää tasoa. Työs- timme yhdessä *Elävän maan äärellä* -esityk- sen, jonka osana käytimme muun muassa hoitoturvetta.

Elävän maan äärellä tehtiin paikka- sidonnaisesti Kittilän Könkällä sijaitsevan Loihtuan pyhään lehtoon, eräänlaiseen rita- uaalikäyttöön tarkoitettuun tilaan pihapiirin laitamilla. Keskellä lehtoa olevat kaksi puista

paalua määrittivät tilaa voimakkaasti. Naiseu- den syvistä teemoista ja kahden eri-ikäisen naisen suhteesta liikuimme historian linjoilla taaksepäin sivuten lopulta jopa noitavainoja. Työstimme teosta symbolisesti ja tarpeek- si abstraktisti, vapaana erilaisille tulkinnoil- le. Loimme yhdessä rituaaliperformanssin, jossa yhtenä tavoitteena oli taiteen keinoin purkaa ja parantaa noitavainojen kaltaisia vallankäytön rakenteita, jotka ovat hiljentä- neet villinaiset ja mustamaalanneet pyhän luontoyhteyden.

Oli todella erityistä saada työstää tä- mänkaltaisia aiheita yliopiston koordinoi- massa projektissa. Olen vakuuttunut, et- tä tarvitsemme syvempää luontoyhteyttä



Yhdistyminen maan voimaan oli tärkeä osa seremoniallista performanssia. Äidillinen laulu, hiusten silittämi- nen osaksi maata, turpeella: "Saat nyt oman voimasi käyttöösi. Maan voiman itsessäsi." Kuva: Inka Holck, 2022.

Edellisellä sivulla: Vahvat teemat kulkivat läpi esityksen, jossa taiteen keinoin purettiin kollektiivisia haa- voja, jotka vaikuttavat monin tavoin tänäkin päivänä. Esiintyjät ottivat rooleja, joissa antauduttiin historial- lisille kokemuksille uudesta lähtökohdasta käsin. Tarkoituksena parantaa, runollisen ymmärryksen kautta. Kuva: Inka Holck, 2022



Performanssin jälkeen olo on kirkastunut vaikka kasvot kantavat turpeen jälkiä. Sisäinen prosessi ja ulkoinen todellisuus kohtaavat. Kuva: Jenny Mansikkasalo, 2022.

”Taide yhdessä tieteen kanssa avaa uusia mahdollisuuksia ratkaista isoja haasteita niin henkisen hyvinvoinnin kuin luonnonsuojelunkin kannalta.”



Lumikuningatar lähikuvassa. Kuva Meri Nikula, 2022.

luodaksemme tulevaisuutta, jossa pystymme ylipäättään elämään. Kohtaamiset, joissa tuemme toisiamme kilpailemisen sijaan, ovat myös osa sitä uutta maailmaa, jota haluan olla luomassa. Nämä teemat nousevat usein esiin taiteellisessa työssäni, ja oli erityisen kiinnostavaa jakaa syvä mutta nopea luomisprosessi nuoremman mutta jo todella kokeneen taiteilijan kanssa.

Teknisesti tämä esitys oli yksinkertainen, ja pystyin hoitamaan äänentoiston itse. Valoja emme tarvinneet, sillä esiinnyimme päivänvalossa. Saimme keskittyä täysin itse rituaaliperformanssin vaatimaan prosessiin. Loihdun paikkana soveltuu tämänkaltaiseen työskentelyyn erityisen hyvin. Paikkaa luotettava pariskunta on itse omistautunut ennakkoluulottomasti seremoniallisten elämysten tuottamiseen ja vuosisataisen henkisen perinnön elävöittämiseen.

Näen tällaisessa taiteessa olevan val-



Esiintyminen Aurora-tulevaisuustapahtumassa. Kuva: Inka Holck, 2022.

tavasti voimaa, jota voisimme hyödyntää uusien sukupolvien etsiessä omaa tietään. Syvemmille teemoille on kysyntää ja tarvetta. Taiteen keinoin on mahdollista luoda uudenlaisia siirtymäriittejä, jotka tukevat ihmistä elämän eri vaiheissa. Taiteella voi olla jopa transformoiva vaikutus. Taide voi näin tukea kokonaisvaltaista hyvinvointia ja samalla edistää ekologisia arvoja.

Koen, että nämä kysymykset ovat olennaisen tärkeitä tulevaisuutemme vuoksi: elämän jatkumisen kannalta, ihmiskuntana, maapallolla. Taide yhdessä tieteen kanssa avaa uusia mahdollisuuksia ratkaista isoja haasteita niin henkisen hyvinvoinnin kuin luonnonsuojelunkin kannalta. Tutkittu tieto ja psykofyysinen, moniaistillinen kokemus yhdessä - uudet innovaatiot ja luonnon oma viisaus yhdessä.

Toiseen Arcta Fast -koulutusmallihankkeen projektiin, Aurora-tulevaisuustapahtu-

tumaan ja Levi World Cupiin tarvitsin täysin toisenlaisen lähestymistavan. Tällaisissa tapahtumissa ihmisiä ei voi kokemukseni mukaan lähteä viemään suoraan liian syviin teemoihin. Lähdin avaamaan näkökulmaa aivan toiselta suunnalta mystisellä ja huomiota herättävällä hahmolla, jonka näkisi puhuvan omaa kieltään jo yhdellä vilkaisulla. *Lumikuningatar* syntyi herättämään ihmetystä ja tuomaan ripauksen taikaa tapahtumiin.

Lumikuningatar on hahmo, jossa pohjoiset elementit yhdistyvät. Kruunun sijaan hänen päähineensä muistuttaa samankaltaisesti sarvikruunua, siipiä ja lumisia oksia, joista roikkuu kimaltavia ja kiliseviä koristeita jääpuikkojen tavoin. Hänen kasvoillaan hohtelee biohajoava ekoglitteri, ja hänen viittansa on pörröistä tekoturkista.

Tarkoitukseni oli luoda hahmo, joka performatiivisesti sulaisi. Tämä näyttävä ja voimakas hahmo muuttuisi paljaammaksi



ja paljaammaksi jääden lopulta ilman talven taikaa, haavoittuvaisena ja inhimillisenä. Ideana oli herättää tunteita ja keskustelua ilmastonmuutoksesta ja siitä, minkälaista elämä olisi Lapissa, jos lunta ja pakkasta ei enää olisikaan. Tämän performanssin loppuun vieminen ei tuntunut kuitenkaan olevan täysin tervetullut näihin tapahtumiin, joissa taiteelle ei oman kokemukseni mukaan annettu tilaa täysipainoisena osana tapahtumaa vaan enemmän oheismateriaalina ja/tai lavasteiden ja somistuksen kaltaisina elementteinä. Lumikungattaren sulaminen olisi vaatinut oman keskittyneen hetkensä, jossa olisi ollut mahdollista pysähtyä taiteen äärelle rauhassa. Tällaista hetkeä ei näihin tapahtumiin mahtunut, ihan ymmärrettävästi. *Lumikuningatar* jäi kuitenkin tästä syystä hieman yksiulotteiseksi ja edustamaan talven taikaa ilman syvempiä kysymyksiä.

Isommissa tapahtumissa olisi jollakin tavoin pystyttävä perustelemaan ja ilmaisemaan, miksi taiteelle tulisi saada tilaa vielä selkeämmin. Kokemuksia jälkikäteen miettiessäni esimerkiksi lyhyen opastetun kierroksen ottaminen ohjelmaan olisi voinut tuoda toisenlaista syvyyttä taiteen vastaanottamiseen. Opaskierroksen yhteyteen olisi helpompi tuoda vaikkapa performanssin herkempi osio, jolle olisi näin tilaa ja rauhaa toteutua. Tämä toisi taiteen merkityksellisyttä esiin aivan toisella tavalla.

Luottamus, avoin kommunikaatio ja yhteisymmärrys eri tekijöiden välillä ovat kuitenkin edellytyksenä tällaisen mahdollistumiselle. On jatkettava yhteensovittelua ja kokeiluja, kunnes tällainen luottamuksen ja ymmärryksen tila toteutuu. Se vaatii aikaa, ja siinä mielessä ”ketterä taide” on hieman haasteellinen käsite isompien tapahtumien

Edellisellä sivulla: Levi World Cupin Lapland Avenuella vierailmassa. Kuva: Mirva Puustjärvi, 2022.

yhteyteen. Näissä tapahtumissa on tavaltaan raskaat rakenteet, joten on tiedettävä tarkkaan jo aikaisessa vaiheessa, mitä tulisi tapahtumaan ja miksi.

Omat kokemukseni ja ajatukseni liittyvät ennen kaikkea esittävän taiteen mahdollisuuksiin ja haasteisiin. Jokaisella taiteen muodolla on hieman erilaiset tarpeet, ja teosten esiin tuominen merkityksellisesti riippuu tietysti siitä, missä ja miten teos on tarkoitettu koettavaksi. Performanssi- ja äänitaide vaatii oman tilansa, jonka se valtaa hetkeksi. Se tapahtuu tässä ja nyt. Sen voima on juuri siinä, että se ottaa hetken haltuunsa ja vie omaan maailmaansa. Parhaimmillaan esittävä taide voi luoda todella vahvoja kokemuksia, jotka transformoivat tilan, ajan ja paikan hetkeksi. Sen on annettava ottaa tilansa ja aikansa, jotta tällä maagisella hetkellä on mahdollista toteutua siinä syvyydessä, joka liikuttaa kaikkein syvimpiä kerroksia meissä. ♪

”Isommissa tapahtumissa olisi jollakin tavoin pystyttävä perustelemaan ja ilmaisemaan, miksi taiteelle tulisi saada tilaa vielä selkeämmin.”



Meri Nikula on laulaja ja performanssitaitelija. Nikulan teosten keskiössä on hänen monipuolinen ja persoonallinen äänensä. Hänen teoksilleen on ominaista kehollinen fyysisyys ja aistilliset kokemukset. Nikula valmistui taiteilijaksi Haagin kuninkaallisesta taideakatemiasta vuonna 2007 sooloteoksellaan *In The Flesh I Reside* (Keho, jossa elän). Luovan kehollisuuden parantava vaikutus ja ihmisäänen rajaton ilmaisuvoima ovat hänen taiteellisen ja henkisen työnsä perusta.

Valotaideinstallaatiota, luonnon kuviota ja monitaiteellinen kyläjuhla festivaali

Tanja Koistinen | Monitaiteilija, TaM

Miia Mäkinen | Kuvataiteilija, TaM

Pohdimme, kuinka lavastaa festivaalialue valoinstallaatioilla siten, että teokset toimivat tilallisena kokonaisuutena ja samalla mielenkiintoisina taideteoksina. Kansainvälisten opiskelijoiden kanssa yhteistyössä rakennetut valoteokset kuljettivat ensin tekijänsä ja sitten katsojansa kosketusäisyydelle lähiluonnon kanssa. Teokset esivalmisteltiin suolla ryömien ja karpaloita maistellen.



Monitaiteellisen kyläjuhlafestivaalin Solekko juhlan alue on laaja, ja tapahtumat levittyvät esiintymislavan lisäksi useaan eri pisteeseen. Tapahtuma-alue toimii myös majoitusalueena, jossa esiintyjät ja vieraat asuvat festivaalin ajan. Tapahtuma rakentuu päivätapahtumien ohella erityisesti elokuun pimentyviin iltoihin. Päivänvalossa teosten muodot ja värit tulevat esille, ja illan hämärtyessä valojen merkitys kasvaa. Valotaiteen merkitys festivaaleilla on luoda tunnelmaa sekä toimia alueen valolavastuksena mutta myös vetovoimatekijänä.

Lähtökohtamme teoksiin, joiden valmistamista ohjasimme, oli lähiluonto sekä sen mikroskooppinen tarkkailu. Luonnon elementtejä käytettiin niin inspiraationa kuin materiaaleina. Työpajan aluksi veimme kansainvälisen opiskelijaryhmän erityyppisten metsien ja kasvustojen äärelle konttaamaan karpalosoilta kangasmetsään. Metsäkävelyn tarkoituksena oli luoda moniaistillisia kokemuksia erilaisten kasvustojen parissa sekä juurruttaa työpajaan osallistujat luonnon äärelle. Seuraava vaihe oli luonnosten työstäminen luontoinspiraation pohjalta. Haimme luonnon kuvioista aiheita sabluunoihin, joiden avulla maalasimme kuvioita pakkasharsokankaisiin käyttäen värikkäitä fluoresoivia akryylispraymaaleja, jotka loistavat pimeässä uv-valolla valaistaessa.

Koko festivaalin ajan sää oli suotuisa ja mahdollisti ulkoilmatyöskentelyn. Fluoresoitujen spraymaalien käyttö isoille harsokangaspohjille vaatikin työtilan ulkona, ja työskentely antoi mahdollisuuden tehdä suurempia kokonaisuuksia sekä nähdä teoksen toimivuus sille suunnitellussa paikassa koko työprosessin ajan. Kerroksellinen spray-

Edellisellä sivulla: Miia Mäkisen *Shelter*, 2022.
Kuva: Miia Mäkinen, 2022.



Tanja Koistisen *Yksi kolmesta sammaleen kodista*, 2022.
Kuva: Inka Holck, 2022

“Valoinstallaatiotaiteen tekijöiltä vaaditaankin festivaaleilla soveltamiskykyä sekä sinnikkyyttä kokeilla erilaisia vaihtoehtoja, jotka taipuvat paikan ja tilanteen määräämiin olosuhteisiin.”

”Päivänvalossa teosten muodot ja värit tulevat esille, ja illan hämärtyessä valojen merkitys kasvaa. Valotaiteen merkitys festivaaleilla on luoda tunnelmaa sekä toimia alueen valolavastuksena mutta myös vetovoimatekijänä.”

maalaus kuivui nopeasti auringossa ja tuulen vireessä mahdollistaen aikataulussa pysymisen. Maalausprosessin loputtua siirryimme opiskelijaryhmän kanssa teosten sijoituspaikkojen tarkasteluun sekä teosten yhteen kokoamiseen. Oli tärkeä nähdä maalattujen teosten toimivuus illan hämärtyessä ja suunnitellulla paikalla.

Valoteosten kokonaisuus festivaalialueelle syntyi samalla kertaa sekä moniammatillisena että opiskelijayhteistyönä. Opiskelijaryhmään kuului neljä taiteiden yliopisto-opiskelijaa, jotka osallistuivat koko taiteellisen prosessiin suunnitteluvaiheesta aina luontoinspiraatioiden kautta kokeilemaan toteutukseen. Valot asennettiin ammattiopisto Lappian opiskelijoiden toimesta heidän ohjaajansa opastuksella. Etukäteen vuokrattujen valojen paikat tarkennettiin teosten valmistuttua. Valaisu oli tärkeä osa teosten ilmettä, ja tässä asiassa moniammatillinen yhteistyö tuotti parhaan mahdollisen tuloksen.

Työpajan tuloksena syntyi kaksi teoskokonaisuutta. Tanja Koistisen kolmen teoksen sarja *Sammaleen kolme kotia* muodostui kolmesta kivimäisestä muodosta, jotka muistuttivat myös telttaa. Kehykset rakennettiin rimasta sekä muoviputkesta, ja kehikon päälle kiristettiin kankaat pinnaksi. Pinnat maalattiin spraymaaleilla sabluunojen avulla imitoiden erilaisia kasvustoja, sammalia ja jäkäliä, joita kivien päällä kasvaa.

Miia Mäkisen paikkasidonnainen installaatio *Shelter* oli valaistu suojapaikka, jossa sai nauttia valo- ja värienergiasta. Pajun oksis-

ta sidottuihin seppelisiin punottiin kevyesti maalattuja kangassuikaleita, jotka ripustettiin puiden oksille joko niistä itsestään tai luonnonnarun avulla. Kankaiden kuviointi heijasti luonnon kasvillisuutta pehmeällä utopiamaisella tyyllillä ja leikkisyydellä.

Kokemuksemme on, että valoinstallaatiotaide sopii erinomaisesti osaksi festivaalialueen visuaalisen ilmeen luomista. Festivaalille itselleen valotaide tuo lisäarvoa, ja valotaide toimii myös yhtenä ohjelmanumerona. Festivaalista tulee taiteen myötä monipuolisempi ja mielenkiintoisempi. Tehtäessä valotaidetta ulkotilassa on huomioitava sää ja sopeuduttava siihen sekä pyrittävä käyttämään kestäviä materiaaleja luonnonvoimien koetellessa valmiita teoksia. Materiaalivalintoja on hyvä testata mahdollisuuksien mukaan jo etukäteen ennen tapahtumapaikalle saapumista, koska ketterää tapahtumataidetta tehdessä varsinkaan syrjäseudulla ei ole mahdollisuuksia vaihtaa tai löytää korvaavia materiaaleja välittömästi. Valoinstallaatiotaiteen tekijöiltä vaaditaankin festivaaleilla soveltamiskykyä sekä sinnikkyyttä kokeilla erilaisia vaihtoehtoja, jotka taipuvat paikan ja tilanteen määäämiin olosuhteisiin. ♪



Luonto + valo - Tänään poimimme marjoja ja inspiraatiota suosta sekä metsästä vaihto- ja tutkinto-opiskelijoiden kanssa. Oikealta vasemalle: Aura, Ismo, Maria, Novi ja mentorointitaiteilija Tanja Koistinen. Kuva: Miia Mäkinen, 2022

*“Puut antoivat suojan
Jään tähän turvaan
Näen kaiken
Tunnen ilon, värit ja rauhan
Olen suojeltu”*



Tanja Koistinen on Muoniossa asuva monitaiteilija (TaM). Hän työskentelee paikkasidonnaisista lähtökohdista tehden monimediaisia teoksia. Paikka sekä sen resurssit määrittelevät materiaalia ja aiheita. Koistisen teoksissa ovat keskiössä luonto ja sen piirteet, paikallistarinat sekä leikkisyys ja lempeä utopia. www.tanjakoistinen.com



Miia Mäkinen on Rovaniemellä asuva ja työskentelevä kuvataiteilija (TaM). Hänen teoksensa pohtivat arktista luontoa, eläimistöä ja ihmisiä unenomaisella tyyllillä. Taiteilijana häntä kiinnostaa kantaottavuus ja halu olla mukana yhteiskunnallisessa keskustelussa taiteen keinoin. Sosiaalinen, kulttuurinen ja ekologinen kestävyys muodostavat arvopohjan hänen työhönsä. www.makinenmiia.wixsite.com/website

Yhteisöllistä taidetta pohjoiseen festivaaliympäristöön

Minna Kovero | Yhteisötaiteilija

Monitasoisesta yhteistyöstä ja vaikuttumisesta syntyy taidetta, jolla on mahdollisuus luoda yhteisölliseen ja henkiseen toimintaan aktivoivia tiloja. Solekko-festivaalien pihapiiriin, Kittilän Loihtuaan, syntyi yhteisöllinen teos, Emot-tooteemi, joka elävöitettiin rituaaliseen käyttöön festivaaliohjelman kuuluvassa osallistavassa Esiäidit-performanssissa.



Monitasoisesta yhteistyöstä ja vaikuttamisesta syntyy taidetta, jolla on mahdollisuus luoda yhteisölliseen ja henkiseen toimintaan aktivoivia tiloja. Solekko-festivaalien pihapiiriin, Kittilän Loihtuaan, syntyi yhteisöllinen teos, *Emot*-toteemi, joka elävöitettiin rituaaliseen käyttöön festivaaliohjelmaan kuuluvassa osallistavassa *Esiäidit*-performanssissa.

Toimin Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa mentoritaiteilijana. Solekko juhlien yhteyteen toteutettu teos, *Emot*-toteemi, luotiin yhteistyössä kuuden Lapin yliopiston opiskelijan ja *Esiäidit*-työpajaan osallistuneiden festivaalivieraiden kanssa. Opiskelijoiden kanssa loimme ennen festivaaleja enkaustiikka-tekniikalla suurille tuohille myyttisen metsän, Maaäidin visuaalisia ilmentymiä, joista rakensimme *Emot*-toteemin. Festivaalin aikana vieraiden kanssa luotiin *Emot*-toteemille sekä lisää visuaalisia puolia että syvempiä merkityksiä. *Esiäidit*-performanssissa syvennyttiin monitaiteellisten keinojen avulla kokemuksiin emoudesta ja sukupolvien jatkumosta sekä luotiin *Emot*-toteemin ympäristö rituaalilaksi festivaalikävijöitä osallistaen. *Emot*-toteemin ympärillä liikuttiin musiikin mukana yhdessä eläytyen viulisti Annina Poikelan äänimaailmaan ja tanssija Pia Lindforsin liikkeisiin.

Emot-toteemiin liitettäviä pieniä tuohimaalauksia.
Kuva: Mirela Lesneanu, 2022.

Performanssin jälkeen osallistujat maalasivat kokemuksensa ja feminiinisyydestä kumpuavat kuvionsa tuohenpaloille. Syntyi voimauttavia naishahmoja ja muita muotuja, jotka aseteltiin osaksi *Emot*-toteemia. Jumalattaret ja voimasymbolit asuttivat näin toteemin mehiläisvahaväreissä hehkuvan myyttisen metsän, joka performanssissa oli juurrutettu Loihtuan maille maalaamalla yhdessä toteemin alimpaan tuohipaneeliin juuria. Moniaistinen *Esiäidit*-performanssi ja maalaushetki olivat osana Solekko juhlien ohjelmaa, mutta sen jättämät jäljet, *Emot*-toteemi ja sen käyttöön vihkimisen muistot, ulottuvat myös Loihtuan festivaalien jälkeiseen elämään.

Loihtuan ympäristöön sopii täydellisesti yhteisöllinen taide, jolla on henkinen ulottuvuus. Taiteen ketteryys syntyi paikan ilmapiiriin eläytymällä sekä siitä kumpuavien perinteeseen sitoutuvien aiheiden soveltamisella taiteelliseen työskentelyyn. Esimerkiksi luomamme paalumaisen teoksen keskittynyt rakenne viittaa myyttisiin teemoihin maailman keskuksesta ja Itsestä, joka tarkoittaa jungilaisuudessa ihmisen henkilökohtaiseen elämänpolkuun ohjaavaa alitajuista keskustaa, jonka kanssa kommunikoidaan intuition kautta. Tämä yhdistyy mielestäni myös Loihtuan toiminnassa käytettävään käsitteeseen ytimellisyys, joka tarkoittaa heille pysähtymistä itsensä äärelle ja hyvinvoinnin rakentamista ytimestä käsin, syvältä itsestä lähtien, esimerkiksi rituaalien ja noituuden metodien avulla. *Emot*-toteemin rakenne itsessään on

“Moniaistinen Esiäidit-performanssi ja maalaushetki olivat osana Solekko juhlien ohjelmaa, mutta sen jättämät jäljet, Emot-toteemi ja sen käyttöön vihkimisen muistot, ulottuvat myös Loihtuan festivaalien jälkeiseen elämään.”



Esiäidit-performanssi käynnissä. Kuva: Inka Holck, 2022.

"Pohjoisen taiteilijat liikkuvat ketterästi taideperustaisen toiminnan, tapahtumatuotannon, luontosuhteen ja perinteen elävöittämisen sekä henkisyyttä ilmentävän taiteen piirissä"



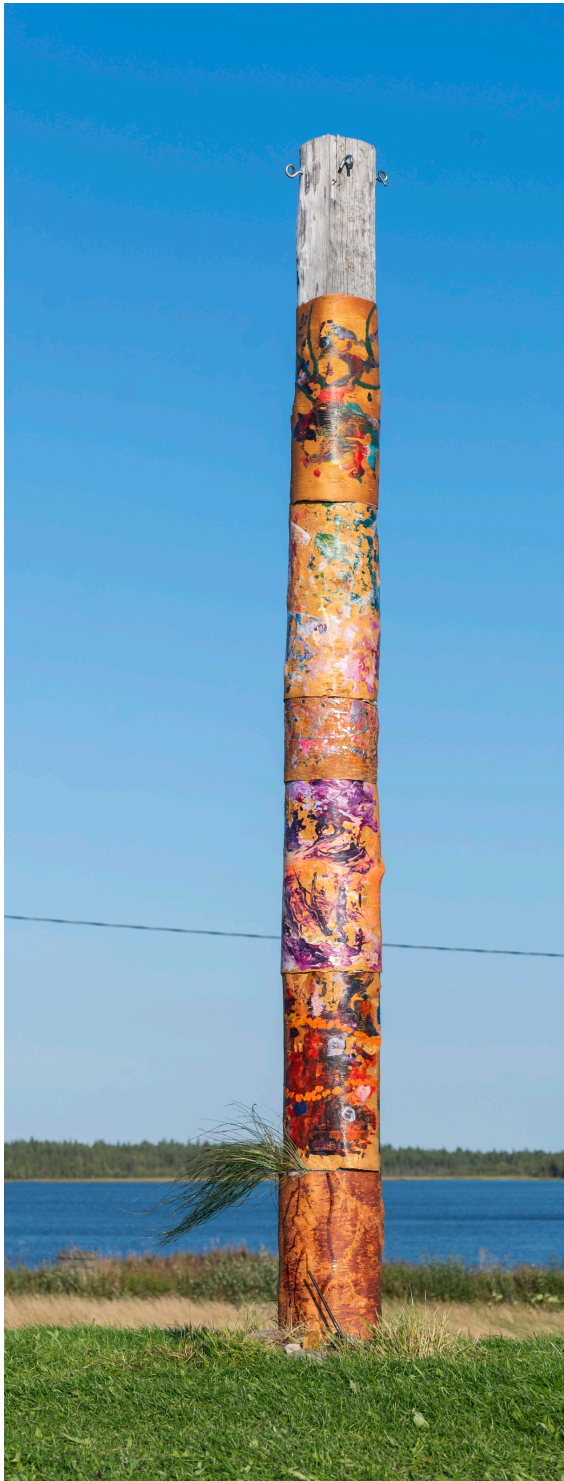
Tervajuurien maalaamista toteemin alapaneeliin performanssin rauhisemmassa vaiheessa.
Kuva: Inka Holck, 2022.

”Taiteen ketteryys syntyi paikan ilmapiiriin eläytymällä sekä siitä kumpuavien perinteeseen sitoutuvien aiheiden soveltamisella taiteelliseen työskentelyyn.”

transkulttuurinen ilmentymä, joten se aktivoi vaistomaista toimintaa sen ympärillä. Ihmisille on luontaista luoda kierrettäviä ja keskittyneisyyteen liittyviä teoksia. Tällaisiin paikkoihin myös liittyy eläytyvää ja henkistä toimintaa, ja tila onkin tyyppillinen rituaalinen toteuttamiselle. Ideamme kohtasivat, ja toteutimme Loihtuan toiveen saada tyhjä paalu taiteen keinoin toteemin kaltaiseksi.

Teos sijaitsee Loihtuan pihapiirissä pienellä kohoumalla, jossa on myös aikaisemmassa työpajassa luotu teos. Kyseessä on Helena Karhun kurssin yhteisteos, kivirakennelma, jollaisia on sanottu rakennetun eri puolille maailmaa. Otin yhteyttä Helena Karhuun tutkiessani tulevan teoksemme paikkaa, ja hän kertoi sen olevan *Maaäidin akupunktiopiste*, jonka ajatuksena on hoitaa maapallon energiavirtoja taiteellisin ja yhteisöllisin keinoin. Olin innoissani tästä synkroniteetista, sillä olimmehan myös me luomassa feminiinisyydestä ammentavaa teosta tälle samalle pikkukukkulalle. Kysyin myös Helena Karhulta mietteitä siihen, kuinka voimme ottaa huomioon heidän rakentamansa kiviteoksen. Tämän keskustelun perusteella herättelimme heidän teoksensa unesta, jossa se oli ollut pitkän ruohon alle vaipuneena. Koristelimme sen festivaalivarten kukilla. Voisi ajatella, että ketterää taidetta on sellainen, joka sitoutuu paikkaan ja siellä jo oleviin teoksiin, ja herättelee kokonaisuuden eloisuuteen.

Emot-toteemin luomisprosessi aloitettiin opiskelijoiden kanssa jo Rovaniemellä tutustumalla materiaaleihin ja tulevan teoksen rakenteeseen. Kokoonnuimme Kirkkolammelle Kumman puutarhan yhteisötai-deteokselle, jonka loimme työparini Niina Oinaan ja teoksen tekoon osallistuvien rovaniemeläisten kanssa vuonna 2021. Tutkimalla vastaavalla tekniikalla tehtyä teosta lisäsimme ymmärrystä sen vaikuttavuusmahdollisuuksista. Tämän lisäksi keskustelimme



Emot-toteemi ennen performanssin alkua. Kuva: Inka Holck, 2022.

”Voisi ajatella, että ketterää taidetta on sellainen, joka sitoutuu paikkaan ja siellä jo oleviin teoksiin, ja herättelee kokonaisuuden eloisuuteen.”

tulevan teoksen temasta ja omista lähtökohdistamme tällaiseen työskentelyyn. Parin päivän päästä pääsimme kaikki Loihtuaan eläytymään sen ilmapiiriin ja luomaan paalulle taiteen täyttämää asua.

Koin, että Loihtuassa me välitimme paikan henkeä myös teokseen, koska koko pihapiiri ympäröivine luontoineen ja perinnetietoutta pursuavine rakennuksineen oli niin kokonaisvaltainen kokemus. Myös teoksen materiaalit tukivat tätä kokemuksellisuutta, koska ne virittivät meidät luontoyhteyteen ja perinteisten materiaalien aistimaailmaan. Solekko juhlien työpajassa myös festariväki pääsi kosketuksiin luonnonmateriaalien kanssa. *Esiäidit*-työpajassa performanssiin osallistujat maalasivat, piirissä tapahtuvien liikkeiden päätyessä keskelle, tervalla juuria *Emot*-toteemin alimpaan tuohipaneeliin. Performanssin jälkeisessä työpajaosuudessa osallistujat maalasivat kimaltelevilla luonnonkosmetiikkalaatuisilla mica-väreillä feminiinisiä voimahahmoja soikeille tuohenpaloille, jotka aseteltiin lopuksi lähelle tervajuuria ja tuoksuvaan maarianheinäkimppeä.

Taideperustaisen prosessin materiaalit ja tekniikat tukivat pohjoisen luonnon sanoman sisäistämistä. Ikään kuin materiaalien yhteensovittaminen olisi kertonut tekijöilleen ”täällä pärjää työskentelemällä luonnon kanssa”. Tämä tarkoittaa vuorovaikutteista suhdetta luontoon, ja se tulee vastaan tällaisessa työpajassa erityisesti tekijöille, joilla on jo prosessin alussa vanha valmis mielikuva

haluamastaan visuaalisesta ilmeestä. Prosessissa olleita kannustettiin sanoin ”work with nature”, jotta he uskaltautuivat heittäytymään dialogiin materiaalien kanssa. Käytännössä tämä näkyi siinä, että opeteltiin kunnioittamaan tuohen ja mehiläisvahaväriin luonnetta sekä luotiin visuaalista sisältöä niiden kanssa työskennellen ja niiden luonteelle antautuen. Tällainen luonnonmateriaaleihin sisäänkirjoitettu ohje on hyvä tapa sisäistää, että luonto antaa meille vihjeitä sen kanssa toimimiseen. Pohjoisen luonnossa pärjää ollessaan sopusoinnussa sen kanssa, kuunnellen sen hellävaraisia viestejä ja toimimalla niiden perusteella. Tähän heittäytyminen tuotti vapautumista luovassa prosessissa, sillä alettiin luottaa vaistoihin ja hellitettiin totutuista toimintatavoista. Taiteellisen toiminnan paineet vähenivät ja tekijöiden välinen leikkisyys ja yhteinen heittäytyminen voimistuivat. Näin pääsimme lähemmäksi paikan henkeä, ja loimme mahdollisesti paremmin paikkaan sopivaa taidetta.

Yhteistyön muodot olivat hienovaraisia, ja niissä tuntui olevan keskinäistä luottamusta. Suurimpina rajoitteina olivat tekniset haasteet ja aika, ei niinkään ihmisten väliset vaatimukset tai näkemuserot. Loihtua antoi taiteellisen vapauden ja innoitusta, ja toisaalta meidän taiteemme sisällöllinen puoli osui sen luonteeseen todella hyvin. Tällaisella yhteistyöllä on paljon mahdollisuuksia kehittyä kiinnostaviin suuntiin, kun taiteilijoiden ja tapahtumien järjestäjien kiinnostuksen kohteet osuvat niin saumattomasti yhteen. Samalla esimerkiksi mentoritavat saavat kokonaisvaltaisen näkemyksen paikan hengestä sekä yhteisesti luotavan teoksen asemoitumisesta tällaiseen tapahtumaan.

Loihtuassa työskenneltäessä tärkeässä osassa olivat pohjoinen paikallisuus, perinteiden ja henkisyiden kunnioitus, luontosuhde ja kulttuurin monet muodot. Näiden asioiden parissa monet pohjoisen taiteilijat

työskentelevät luonnostaankin intensiivisesti, joten heillä on paljon osaamista Loihtuan kaltaisten paikkojen elävöittämiseen. Pohjoisen taiteilijat liikkuvat ketterästi taideperustaisen toiminnan, tapahtumatuotannon, luontosuhteen ja perinteen elävöittämisen sekä henkisyyttä ilmentävän taiteen piirissä. Mentoritaiteilijan ja opiskelijoiden tiimit voivat tulevaisuudessa yhteiskehittää erilaisia yhteisötaiteen muotoja ilmentääkseen tällaisten paikkojen henkeä. Suuntana voivat olla sellaiset festivaalit, joissa palkataan taiteilijoita vastaamaan tapahtuman rituaalitoimien suunnittelusta ja toteutuksesta sekä niiden taideperustaisesta toiminnasta. †



Minna Kovero on Rovaniemelle juurtunut karjalais-sydäminen muotoilija-taiteilija (TaM). Hän luo koruja OOOZAdesign-merkin alla, ja on kiinnostunut suomalais-ugrilaisen kansanperinteen voimauttavuudesta ja koristautumisen syvemmistä merkityksistä. Minna kuuluu Lapin yhteisöllisen taiteen yhdistykseen sekä Maisemapiiri-kollektiiviin ja vetää yhteisötaidepajoja, joissa painopiste on meditatiivisessa tekemisessä ja luonnon viisauksissa. www.minnakovero.com

Jäkäläaiheiset jääveistokset Aurora- tulevaisuustapahtumassa

Tanja Koistinen | Monitaiteilija, TaM

Miia Mäkinen | Kuvataiteilija, TaM

Pohjoisen luonnon sekä kulttuurin kestävyys toimivat innoittajina aihevalinnoissamme. Tapahtuma-aluetta värittävä jäätaide tuli olla materiaalisesti ja aiheeltaan kestävyyttä ilmentävä sekä visuaalisesti mielenkiintoinen niin paikan päällä kuin kameroiden välittämänä kotiruuduillakin.



Veistotyöt käynnissä Levillä. Kuva: Inka Holck, 2022.

Ketterän taiteen tekeminen lumesta ja jäästä talvitapahtuman ulkotiloissa vaatii monialaista osaamista sekä soveltamista olosuhteiden mukaan. Aurora-tulevaisuustapahtumassa teosten visuaalisiksi aiheiksi valikoituivat hyvissä ajoin jäkälän eri muodot, mutta materiaali selvisi vasta toteutusviikolla sääolosuhteiden vuoksi: lumi muuttuikin jääksi. Jäkälät toimivat pohjoisen ympäristön indikaattorina. Niiden muodot ovat rikkaita ja taiteellisesti mielenkiintoisia, ja ne soveltuvat hyvin lumen ja jään veistämiseen. Jäkälälajien ominaisuudet pohjoisessa kuvastavat kulttuurien ja luonnon herkkyyttä. Ilmastonmuutoksen vaikutus jäkälän löytymiseen poroille lumen alta sekä porojen ruokkiminen ja jäkälän määrä ovat tuoneet esille jäkälän tärkeyden pohjoisessa elinympäristössä.

Tapahtuman taide suunniteltiin aluksi toteutettavan lumiveistoksina. Lumesta veistäminen mahdollistaa isot muodot ja suuret näyttävät kokonaisuudet sekä tilan jakamisen teosten avulla erilaisiin elementteihin. Sääolosuhteet eivät kuitenkaan olleet suotuisat lumen saannin suhteen, vaan materiaaliksi vaihdettiin jää, joka tarjosi erilaiset mahdollisuudet ja haasteet tapahtumataiteen toteuttamiseen. Jäkäläaiheiset jääveistokset toteutettiin Aurora-tulevaisuustapahtuman sisäänkäynnin läheisyyteen.

Tapahtumaan luotiin kaksi itsenäistä jääteosta. Tanja Koistisen *Palleroporonjäkälä*-teoksen lähtökohtana on muodoltaan

kaunis ja mielenkiintoinen jäkälälaji, jolla on tärkeä tehtävä ruokkia luonnonmukaisesti poroja. *Palleroporonjäkälästä* on pulaa: ilmastonmuutoksen aiheuttamat lumikerroksen muutokset hankaloittavat porojen jäkälän kaivuuta talvella, ja porojen suuri määrä yhdistettynä rajattuihin laidunmaihin kuluttaa luonnonmukaisesti kasvavat jäkälävarannot nopeasti. Monet poromiehet ovatkin viime talvina joutuneet turvautumaan entistä enemmän porojen ruokkimiseen heinällä, mikä taas kuormittaa vesistöjä. *Palleroporonjäkälän* visuaalinen pallomainen ilme on leikkimäinen. Jääveistoksen valaisu sekä jään kirkastaminen tuovat oman lisäyksen veistokseen korostaen pallomaista muotoa sekä jättä läpinäkyvänä elementtinä.

Miia Mäkisen *Pikkutorvijäkälä* | *Cladonia Fimbriata* -teoksen lähtökohta kuuluu myös poronjäkäläien (Cladoniaceae) laajaan heimoon. Sen kasvupaikan saattaa löytää lahoppuun päältä, ja sen pikarimainen varsi nousee ylväästi esiin. Kauniit kotelomaljat nimensä mukaisesti näyttävät soivan kuin torvet aluskasvillisuudessa. Teoksessa pikarit mutkittilevat leikkisästi ja yksi avautuu ikkunaksi lähiympäristön tarkasteluun.

Veistosten lisäksi tapahtumapaikalle toteutettiin moniammatillisena yhteistyönä jääprojisointi yhdessä Lapin ammattikorkeakoulun toimijoiden kanssa. Alunperin interaktiiviseksi teokseksi suunniteltu kuvien projisointi jäälle toteutettiin olosuhteiden vuoksi etukäteistallenteina. Näiden lisäksi

”Lumesta veistäminen mahdollistaa isot muodot ja suuret näyttävät kokonaisuudet sekä tilan jakamisen teosten avulla erilaisiin elementteihin. Sääolosuhteet eivät kuitenkaan olleet suotuisat lumen saannin suhteen, vaan materiaaliksi vaihdettiin jää, joka tarjosi erilaiset mahdollisuudet ja haasteet tapahtumataiteen toteuttamiseen.”




Miia Mäkisen "Pikkutorvijäkälä – Cladonia fimbriata", 2022. Kuva: Inka Holck, 2022.



Tanja Koistisen "Palleroporonjäkäle", 2022.
Kuva: Inka Holck, 2022.

"Ketterän taiteen tekeminen tapahtumiin ei ole sellaisia alan ammattilaisia varten, jotka eivät ole valmiita joustamaan ja soveltamaan visioitaan. Silloinkaan taiteellisesta laadusta ja taiteilijan arvoista ei tarvitse eikä tulekaan tinkiä."

si jäkäläteeman pohjalta Lapin yliopiston opiskelijat toteuttivat ohjaavien opettajien kanssa Aurora-tulevaisuustapahtuman esiintymislavan jäkäläaiheiset jääveistokset.

Luovan työn mahdollisuudet moniammattillisessa työskentelyssä, vaihtuvissa sääolosuhteissa ja suuressa tuotannossa tuovat haasteita taiteen toteuttajalle, mutta mahdollistavat näyttävän ja ennen kaikkea näkyvän lopputuloksen. Suuret tuotantoketjun muutokset sekä luonnon armoilla työskentely on parhaimmillaan taiteilijalle unohtumaton kokemus. Prosessi luo arvokkaita kontakteja ja opettaa monialaisesti, mikäli taiteilija on valmis soveltamaan ja sopeutumaan vallitseviin olosuhteisiin ja tilanteisiin. Ketterän taiteen tekeminen tapahtumiin ei ole sellaisia alan ammattilaisia varten, jotka eivät ole valmiita joustamaan ja soveltamaan visioitaan. Silloinkaan taiteellisesta laadusta ja taiteilijan arvoista ei tarvitse eikä tulekaan tinkiä. 



Tanja Koistinen on Muoniossa asuva monitaiteilija (TaM). Hän työskentelee paikkasidonnaisista lähtökohdista tehden monimediaisia teoksia. Paikka sekä sen resurssit määrittelevät materiaalia ja aiheita. Koistisen teoksissa ovat keskiössä luonto ja sen piirteet, paikallistarinat sekä leikkisyys ja lempeä utopia. www.tanjakoistinen.com



Miia Mäkinen on Rovaniemellä asuva ja työskentelevä kuvataiteilija (TaM). Hänen teoksensa pohtivat arktista luontoa, eläimistöä ja ihmisiä unenomaisella tyylillä. Taiteilijana häntä kiinnostaa kantaaottavuus ja halu olla mukana yhteiskunnallisessa keskustelussa taiteen keinoin. Sosiaalinen, kulttuurinen ja ekologinen kestävyys muodostavat arvopohjan hänen työhönsä. www.makinenmiia.wixsite.com/website

Soveltavan taiteen mahdollisuudet urheilutapahtumassa

Minna Kovero | Muotoilija-taiteilija

Arktisen muotoilun esille tuonti Levi World Cup -tapahtumassa tuotti ristiriitaisten tunteiden kautta uusia visioita urheilukilpailuun yhdistettävien taideperustaisten palvelujen ja esilletulojen luonteesta.



Tehtävänäni oli tuoda arktista taidetta ja muotoilua esille Levi World Cup -alppihiihtotapahtumassa. Lähdin liikkeelle ajatuksesta, kuinka saisin taideperustaisin keinoin kiinnitettyä kisäväen huomion, jotta he pysähtyisivät hetkeksi kokemaan ja miettimään elämän esteettistä ja luontoyhteydellistä puolta. Halusin tehdä teoksen, joka olisi koettavissa kokonaisuutena taideteoksena, mutta joka koostuisi muotoilutuotteista. Käytännössä tämä tarkoitti, että rakentaisin veistoksellisen tai ripustettavan pohjan, johon sommittelisin pintakuviointin käyttäen suunnittelemani korusosaa.

Otin teosta suunniteltaessa huomioon tapahtuman pohjoisen ja kansainvälisen luonteen, Levi World Cupin visuaalisen ilmeen sekä omat inspiraationi. Näin löysin itseni suunnittelemaasta korvakoruosista koostuvaa visuaalista tulkintaa revontulista. Ajattelin, että hieman räväkämpi värimaailma ja asetelma herättävät mustalta pohjalta huomion, minkä jälkeen katsoja voisi löytää uusia tasoja teoksesta sitä lähestyessään.

Värjäsin korusosat ja valitsin helmet revontulien sävyjä laajasti tutkien. Pohjavänerin maalasin yötaivaan mustaksi, ja se taittoi upeasti valoa eloisien puunsyökuvioiden ja pinnan silkkimäisen olemuksen yhdistelmänä. Sommitteluvaihe oli intuitiivinen pidempi prosessi, jossa koin erilaiset revontulisommitelmat tunteenomaisesti kehossani. Lopulta tunne oli sopusointuinen ja teos valmis.

Edellisellä sivulla: Teosten ripustusta Levi World Cup -tapahtuman vip-teltassa Juri Eton kanssa. Kuva: Inka Holck, 2022.

Voi siis sanoa, että koin syvällisen tunneprosessin teosta luodessani, ja loin tunnesiteen sommittelun kokonaisuuteen. Tähän liittyivät myös visiot siitä, kuinka teos löytäisi sopivan paikan tulevasta tilasta.

Teoksen nimeksi tuli *Pohjoinen taivas elää*, ja siihen liittyi myös ajatusprosesseja, joita kuvasin esittelytekstissä seuraavasti: "Revontulien elämyksellisyyden kautta lähestytään pohjoista luontosuhdetta ja valotetaan arktisen taiteen ja muotoilun puolia. Teoksen edessä voi pohdiskella pohjoisen luonnonilmiöiden voimakkuutta ja niiden vaikutusta taiteelliseen ilmaisuun. Mikä merkitys voimakkailla valon vaihteluilla on pohjoiseen mielenlaatuun, ja kuinka orgaaniset yksityiskohdat resonoivat luontosuhteessa elävässä ihmisessä. *Pohjoinen taivas elää* -teos johdattaa luonnon eloisuuden kokeamiseen ja herkistää arktisille elämyksille."

Teoksen esittelypaikka oli World Cup -tapahtuman vip-teltilta, joka sijaitsi aitio-paikalla yleisöalueen yläosassa lähellä kisarinnettä. Tapahtuma-aluetta ja teltiltaa oli hankala käsittää etukäteiskuvausten perusteella. Paikan päällä huomasin, että vaikka olin suunnitellut teoksen erottumaan rauhattomammastakin ympäristöstä, se ei tuntunut olevan tarpeeksi voimakas. Jouduin sopeutumaan tilan ehtoihin ja päästämään irti visioista, joita minulla oli ollut liittyen teoksen ripustukseen. Esimerkiksi tilaan kiinteästi sijoitettua sinistä valaistusta ei voinut muuttaa, joten täytyi heittäytyä katsomaan teosta aivan uudella tavalla. Tässä tilanteessa taiteen ketteryys oli sitä, että päästin itse tekijänä irti ideaaleista ja pyrin näkemään tilan erikoisuudet teoksen sen hetkiseen luontee-

"Koin syvällisen tunneprosessin teosta luodessani, ja loin tunnesiteen sommittelun kokonaisuuteen. Tähän liittyivät myös visiot siitä, kuinka teos löytäisi sopivan paikan tulevasta tilasta."



Pohjoinen taivas elää -teos ripustettuna vip-teltassa. Kuva: Inka Holck, 2022.

seen kuuluviksi. Ehkäpä se loi tilaan omaa tunnelmaa, vaikka molemmin puolin olevat alppihiihtoa esittävät näytöt ja muut tilaan kuuluvat asiat sotivatkin teoksen syvällisempää sanomaa vastaan.

Tästä voidaankin oppia, että visuaalinen kommunikaatio on tärkeässä osassa etukäteissuunnittelussa, jos pyritään luomaan taiteelle sopivaa tilaa keskelle suurta tapahtumaa. Tapahtuman ja sen tilallisuuden ymmärtämiseksi on hyvä olla omaa kokemusta kyseisen kaltaisesta tapahtumasta, sillä monet taiteen esille tuloon liittyvät puolet ovat moniaistisia. Vaikka katsoin kuvia ja videoita tapahtuman edellisiltä vuosilta, olin yllättynyt paikan tunnelmasta sinne päästyäni. Yllätyin sittenkin hulinasta, musiikin ja kuulutusten voimakkuudesta, kisa-alueen maaston vaikutuksesta liikkumiseen sekä

ihmisten suorasukaisesta tavasta reagoida Meri Nikulan *Lumikuningatar*-hahmoon, jonka kanssa alueella kuljin. Näillä asioilla oli vaikutusta siihen, kuinka koin, että taide oli saavutettavissa.

Tämän tyyppisen urheilutapahtuman kokeminen ja näkeminen muotoilija-taiteilijan linssien läpi loi uuden pohjan tulevaisuuden visioille. Tapahtuman pääpainon ollessa urheilussa ja siihen liittyvien asioiden moniaistisessa voimakkaassa kokemisessa, taiteellisten elementtien esille tuontiin pitää tehdä täsmällisiä panostuksia. Tämä tarkoittaa erityisesti kommunikaatioon keskittymistä taiteilijan ja tapahtumatuotantoon liittyvän vastuuhenkilön osalta. Esimerkiksi tiivis yhteistyö jonkun tietyn tilan somistajan kanssa voisi tuottaa joihinkin tapahtuman sijainteihin hyvinkin toimivia taiteellisia



Lumikuningatar tutustuu *Pohjoinen taivas elää* -teokseen. Kuva: Minna Kovero, 2022.

lisäulottuvuuksia, vaikka tila olisikin täynnä urheilukilpailuun liittyviä elementtejä.

Lisäksi täytyy harjoitella tapahtuman aistimaailmaan eläytymistä ja visioida luovia ratkaisuja, joilla taiteen kokemiselle voisi hieman paremmin antaa tilaa. Yksi mahdollisuus on myös lähteä kilpailuhumuun mukaan ja tuoda taideperustaista toimintaa niin moniaistisesti tai omalaatuisesti esille, että se ottaa tilansa tapahtumassa. Näin koin tapahtuvan silloin, kun Levi World Cupissa Meri Nikulan *Lumikuningatar*-hahmo kulki läpi Lapland Avenue -alueen, ja ihmiset reagoivat häneen haltioituneesti. ✨

”Tässä tilanteessa taiteen ketteryys oli sitä, että päästin itse tekijänä irti ideaaleista ja pyrin näkemään tilan erikoisuudet teoksen sen hetkiseen luonteeseen kuuluviksi.”



Minna Kovero on Rovaniemelle juurtunut karjalais-sydäminen muotoilija-taiteilija (TaM). Hän luo koruja OOOZAdesign-merkin alla, ja on kiinnostunut suomalais-ugrilaisen kansanperinteen voimauttavuudesta ja koristautumisen syvemmistä merkityksistä. Minna kuuluu Lapin yhteisöllisen taiteen yhdistykseen sekä Maisemapiiri-kollektiiviin ja vetää yhteisötaidepajoja, joissa painopiste on meditatiivisessa tekemisessä ja luonnon viisauksissa. www.minnakovero.com



Opiskelijat
työelämää
oppimassa

Luovan alan opiskelijat työelämäoppimassa tapahtumapiloteissa

Timo Jokela | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Mari Riikonen | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Arcta Fast -koulutusmallihankkeen pilotteihin osallistui yhteensä lähes sata Lapin yliopiston, Lapin ammattikorkeakoulun ja Ammattiopisto Lappian opiskelijaa. Hankkeessa ratkaisua koulutuksen kehittämiseen ja tulevaisuuden osaajien kouluttamiseen etsittiin eri koulutusasteiden rajapintojen paremmasta ja tehostetummasta hyödyntämisestä.



Opiskelijat osallistuivat Arcta Fast -koulutusmallihankkeen pilottien toteutukseen hyvinkin erilaisissa rooleissa oppilaitoksestaan ja opintojensa vaiheesta riippuen. Mukana oli tohtorikoulutettavia, jotka toivat tapahtumiin mukaan omaan tutkimukseensa liittyviä osatutkimuksia, maisterivaiheen pro gradu -tutkimuksen taiteellisten osioiden tekijöitä, taidekasvatuksen yhteisöprojektia suorittavia opiskelijaryhmiä, työpajajoissa opiskelevia vaihto-opiskelijoita, lukukausiprojektikursseille osallistuvia pelialan opiskelijoita, näyttöä suorittavia tapahtumatekniikan opiskelijoita, kuva-artesaaniksi tai kuvataiteilijaksi opiskelevia, hankkeen mentoritaiteilijoiden työpajoihin osallistuneita peruskoululaisia ja niin edelleen.

Monimuotoisia opintoja voidaan luonnehtia työelämälähtöisiksi, jolloin koulutuksessa pyritään sisältöihin, joissa korostuvat tapahtumayhteisöiden määrittelemät käytännön taidot. Työelämälähtöisyys kuvastaa hyvin ammattiopistotason tavoitteita, jolloin osaaminen todennetaan työelämässä annettavilla näytöillä. Työelämäläheisyys opintojen lähtökohtana on puolestaan vastavuoroisempi ja tällöin opinnoissa joudutaan pohtimaan käytännön osaamisen, teo-

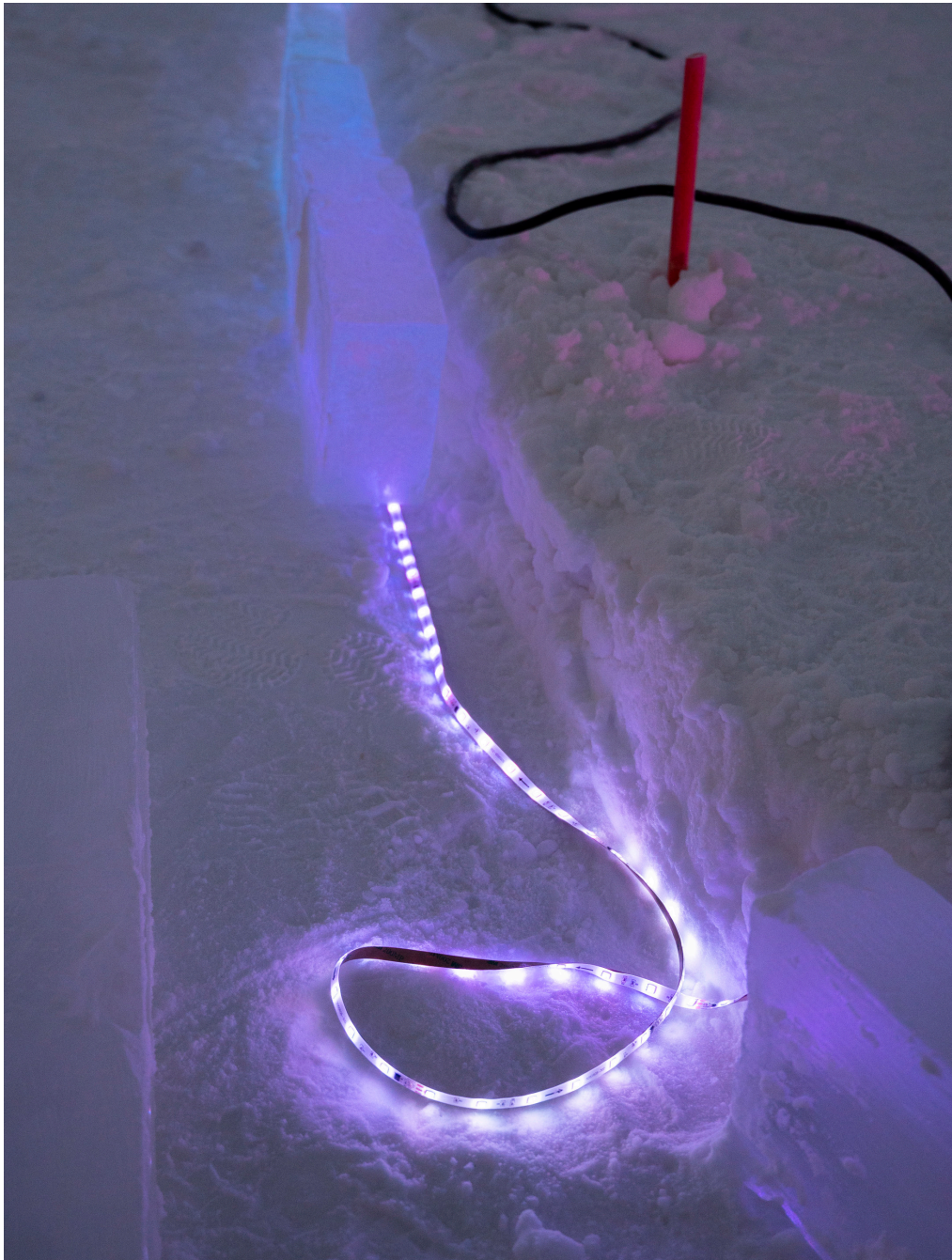
Edellisellä sivulla: Solekko juhlan *Esiäidit*-työpajan työvälineitä. Kuva: Inka Holck, 2022.

reettisen tiedon ja uudistavien käytänteiden tasapainoa. Luovilla aloilla onkin tyypillistä, että opiskelijat tuovat koulutuksensa, ohjaajiensa ja projektiansa kautta työelämään jotain sellaista uutta, kehitettyä ja tutkittua osaamista, jota kentällä ei vielä ole käytössä.

Hankkeessa opiskelijoiden tiimit tekevät oppilaitosrajat rikkovaa yhteistyötä teosten toteuttamisessa eri pilotteihin. Eri aloille valmistuvien opiskelijoiden työskenteleminen yhdessä toi näkökulmia siihen, mitä hyötyä monialaisesta yhteistyöstä voisi olla tulevaisuuden työelämässä. Alojen välinen yhteistyö antaa mahdollisuuksia uusiin toteutustapoihin, uusiin ideoihin ja uusiin yhteistöihin. Parhaimmillaan pystytään toteuttamaan sellaisia kokonaisuuksia, jotka eivät olisi mahdollisia vain yksittäiselle luovan alan tekijälle tai tiimille. Aivan uudenlaisia ratkaisuja ja työmahdollisuuksia voi syntyä, kun käsitetään, mitä kaikkea olisi mahdollista tehdä yhdessä.

Yhteistyössä kohtaamiselle pitää antaa tilaa ja aikaa ajatusten ja kokemusten vaihtamiselle, sillä kiireessä suorittaminen lisää epävarmuutta ja voi synnyttää väärinkäsityksiä. Tärkeää on oppia kuuntelemaan, koska käytetty kieli voi olla erilaista eri aloilla, ja on myös hyvä kasvattaa ymmärrystä toisen työn prosessista. Tapahtumaperustaisen ketterän taiteen toteuttamisen yhteydessä opittavia taitoja ovat muun muassa yhteistyöprosesseihin liittyvä osaaminen,

”Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa ratkaisua koulutuksen kehittämiseen ja tulevaisuuden osaajien kouluttamiseen etsittiin eri koulutusasteiden rajapintojen paremmasta ja tehostetummasta hyödyntämisestä.”




"Ketterä tapahtumaluontoinen taide haastaa luovan alan opiskelijaa ja vaatii tältä yhteistyö- ja joustamiskykyä, hyvää tilannetajua sekä halukkuutta muokata teosta tapahtumaan sopivaksi."

viestinnän ja yleisön tavoittamisen työkalut, tekninen ja logistinen tuottaminen sekä oman osaamisen konseptointi ja tuotteistaminen. Tapahtumaan mukaan pääsemiseksi voidaan tarvita myös sopeutumiskykyä sekä halukkuutta muotoilla omaa sisältöä tapahtuman ehdoilla.

Osa yliopisto-opiskelijoista oli hankkeen aikana mentoritaiteilijoiden mukana työelämäoppimassa. Luovalle alalle valmistuvilla opiskelijoilla ei ole tarjolla paljonkaan työharjoittelumahdollisuuksia, ja siten käsitys erilaisista uravaihtoehdoista sekä opintojen aikainen kokemus käytännön työelämästä voi jäädä suppeammaksi. Mentoritaiteilijan mukana oleminen tarjosi opiskelijoille verkostoitumismahdollisuuksia jo kentällä toimivien ammattilaisten kanssa. Opiskelijat näkivät käytännössä erilaisia työskentelytapoja, ja he olivat mukana alusta loppuun taiteellisessa prosessissa. Opiskelijat hyötyivät kokeneemalta luovan alan tekijältä saadusta palautteesta ja ohjauksesta.

Myös tapahtumat hyötyvät antamalla mahdollisuuden opiskelijatiimeille tulla toteuttamaan erilaisia sisältöjä. Opiskelijat voivat tuoda kentälle uusia tuulia ja tuottaa

jotain ainutlaatuista tapahtuman kävijöille koettavaksi. Jos taideperustaisen teoksen tai palvelun kehittämiseen osallistuu suurempi ryhmä, on mahdollista, että lopputulos on laaja, näyttävä ja moninäkökulmainen. Tapahtuman teos tuotetaan tällöin useamman silmä- ja käsiparin kautta, mikä monipuolistaa lopputulosta ja tuo prosessiin useampia näkökulmia. Tapahtumien järjestäjät saavat myös tietoa siitä, mitä kaikkea luovan alan ammattilaisilta voisi tapahtumaan tilata.

Ketterä tapahtumaluontoinen taide haastaa luovan alan opiskelijaa ja vaatii tältä yhteistyö- ja joustamiskykyä, hyvää tilanetaajua sekä halukkuutta muokata teosta tapahtumaan sopivaksi. Seuraavissa visuaalisissa esseissä opiskelijat, opiskelijaryhmät ja heitä ohjanneet opettajat esittelevät hankkeen pilottitapahtumiin tuottamiaan produktioita sekä reflektivat oppimaansa ja tekevät ehdotuksia tapahtumaperustaisen koulutuksen kehittämiseksi. 

Edellisellä sivulla: Valojen asennusta Auroran ulkolavaan. Kuva: Inka Holck, 2022.



Timo Jokela on kuvataidekasvatuksen professori Lapin yliopistossa. Hän johtaa kansainvälistä Arktisen yliopiston Arctic Sustainable Art and Design -temaattista verkostoa. Hänen tutkimusalaansa kuuluvat taidekasvatuksen lisäksi soveltava taide sekä ympäristö- ja yhteisötaide, joita hän tarkastelee kestävän kehityksen näkökulmasta. Jokela on toiminut Arcta Fast -koulutusmallihankkeen vastuullisena johtajana.



Mari Riikonen (FM) toimii Arcta Fast -koulutusmallihankkeen projektipäällikkönä Lapin yliopistossa. Erialaisten hankkeiden rinnalla hän kirjoittaa sivuaine-tutkielmaa taidehistoriasta. Hän toimii myös Lapin yhteisöllisen taiteen yhdistys Lysti ry:ssä, ja ohjaa erilaisia taideperustaisia työpajoja.

Kohti nuorten ilmastoaktiivisuutta Aurora- tulevaisuustapahtumassa

Aki Lintumäki | Väitöskirjatutkija, Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Korinna Korsström-Magga | Väitöskirjatutkija,
Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

*Ilmastokriisin etulinjassa -tutkimus-
hanke osallistui syystalvella 2022
Aurora-tulevaisuustapahtumaan.
Tilaisuuden teemat tasa-arvo ja il-
mastonmuutos kommunikoivat upe-
asti hankkeemme tutkimustehtävän
kanssa. Innostimme nuoria eri puo-
lilta Lappia ja Itä-Suomea osallistu-
maan taiteelliseen prosessiin. Ha-
lusimme tuoda tapahtumassa esiin
nuorten mielipiteet ilmastomuutok-
sesta. Työskentelyn päätteeksi valmis-
tui Minun paikkani - Mu báiki - My
place -videoteos, joka oli onnistunut
aloitus hankkeellemme.*



Ajatus peruuttamattomasta ilmastomuutoksesta aiheuttaa nuorten keskuudessa epämiellyttäviä tunteita ympäri maailmaa. Vuonna 2021 Lancet Planetary Health -julkaisu esitelti laajan kansainvälisen tutkimuksen, jonka mukaan 59 % 16–25-vuotiaista nuorista oli erittäin huolestunut ilmastomuutoksesta ja 75 % heistä ilmoitti pelkäävänsä tulevaisuutta (Hickman ym., 2021). Tällaisten tunteiden varassa nuorten on vaikea suhtautua elämäänsä valoisasti.

Nuorten tulevaisuudenuskoa voidaan edistää tarjoamalla heille mahdollisuuksia osallistua itseään koskevaan päätöksentekoon. Ministerityöryhmän (2020) valtakunnallisessa nuorisotyön- ja politiikan ohjelmassa 2020-2023 todetaan, että nuorten osallisuuden vahvistaminen kehittää heidän aktiiviseksi kansalaiseksi kasvamistaan. Tukemalla nuorten osallisuutta heille avautuu mahdollisuus sopeutua valitsevaan tilanteeseen. Osallisuuden tarvetta ilmastoasioissa painottavat myös Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto julkilausumassaan (2021). Ilmastomuutosta koskevan YK:n puitesopimuksen (Finlex, 1994) mukaan sopeutumisen edistämiseksi pyritään vähentämään ilmastomuutoksen aiheuttamaa globaalia haavoittuvuutta. Aihe on erityisen tärkeä pohjoisesta näkökulmasta

Edellisellä sivulla: Lappian mediaopiskelijat rakensivat opettajan ja av-alan ammattilaisten opastuksella led-seinää. Kuva: Aki Lintumäki, 2022.

tarkasteltuna, sillä arktinen alue lämpenee kolme kertaa nopeammin kuin maapallo keskimäärin (AMAP, 2021).

Työskentelymme perustalla oli yhteiskunnallisia ja yhteisöllisiä näkökulmia painottava taideperustainen toimintatutkimus, jota on kehitetty Lapin yliopiston tutkimus- ja kehittämishankkeissa. Lähestymistapa suhtautuu taiteelliseen tutkimusprosessiin osallistuviin nuoriin kansataiteilijoina- ja tutkijoina. (Jokela, 2019; Jokela ym., 2015; Jokela & Huhmarniemi, 2020.) Mikko Piispan ja Panu Pihkalan (2020) mukaan negatiivisilla ympäristötunteilla voi olla joko nujertava tai aktiivisuutta edistävä vaikutus. Keskityimme taideperustaisella tutkimuksellamme jälkimmäiseen näkökulmaan. Samalla halusimme kehittää nuorten välistä yhteisöllisyyttä, sillä yhdessä tehty aktiivinen toiminta voi edistää toivon kipinää nuorten keskuudessa ja motivoida heitä ottamaan osaa yhteiskunnalliseen toimintaan myös tulevaisuudessa (Nairn, 2019).

Nuorten ajatusten äärelle py-sähdyttiin ja niitä kuunneltiin

Fasilitoimme videoteoksen taiteellisen työskentelyn lähitapaamisina ja etänä. Prosessiin osallistui 22 nuorta. Pyysimme nuoria valokuvaamaan ja videoimaan heille itselleen tärkeitä paikkoja sekä kertomaan niistä tarinoita. Halusimme tietää, miksi juuri nämä paikat ovat heille tärkeitä ja mitä pitäisi tehdä, jotta ne säilyisivät myös tulevaisuudessa?

”Työskentelymme perustalla oli yhteiskunnallisia ja yhteisöllisiä näkökulmia painottava taideperustainen toimintatutkimus, jota on kehitetty Lapin yliopiston tutkimus- ja kehittämishankkeissa. Lähestymistapa suhtautuu taiteelliseen tutkimusprosessiin osallistuviin nuoriin kansataiteilijoina- ja tutkijoina.”

“Climate change will make the air warmer, which will make the trees grow larger, which will also make it very hard for wildlife to live here as it used to. This is really sad, because this is a place that so many people love.”
– Nuori Lapista



Ammattilaisten kanssa työskentely edistää opiskelijoiden ryhmätaitojen kehittymistä.
Kuva: Aki Lintumäki, 2022.

Oman elämän ja arjen valokuvaamista on käytetty paljon yhteisöjen tutkimuksessa. Hyvä esimerkki tällaisesta työskentelystä on Caroline Wangin ja Mary Ann Burrisin kehittämä Photovoice-menetelmä, jossa tutkimukseen osallistuvia henkilöitä pyydetään tuottamaan tutkimusdataa valokuvaamalla (Wang & Burris, 1997). Pyrkimyksenä on tuoda esille osallistujien mielipiteet ja vahvistaa sosiaalisesti sekä yksilöitä että yhteisöä.

Tieto isoon Aurora-tulevaisuustapahtumaan osallistumisesta kannusti nuoria taiteelliseen työskentelyyn. Saimme heiltä runsaasti kuvia, videoita, ääniraitoja ja tekstejä. Nuorten ajatukset olivat hyvin syväisiä, ja useimmat niistä olivat jopa runollisia. Editoimme materiaaleja vähän, sillä halusimme tuoda osallistujien mielipiteet esiin mahdollisimman autenttisesti. Pyrimme vahvistamaan audiovisuaalisilla ilmaisukeinoilla nuorten tuottamia viestejä.

Nuoret kertoivat yksityiskohtaisesti itselleen tärkeistä paikoista ja kuvailivat turvallisuuden tunnetta, jonka ympäristöt heissä herättivät. Samalla he kertoivat turvattomuuden tunteesta, jonka pelko oman ympäristön turmeltumisesta sai heissä aikaan. Monet pohjoisessa asuvat nuoret kokivat itselleen tärkeät paikat oman kulttuurinsa, elinkeinojen ja perinteiden lävitse, kun taas hieman etelämpänä asuvat nuoret rajasivat tärkeät ympäristöt omaan pihapiiriin, asuntoon tai tuttuihin kadunkulmiin. Miltei kaikkien nuorten tarinoissa oli mukana luonto ja huoli ilmastonmuutoksen vaikutuksista.

Lappian media-alan opiskelijat rakensivat videoteoksen neljä metriä leveälle led-seinälle Levi Summitin läheisyyteen, jossa se oli kaikkien vierailijoiden nähtävillä koko tapahtuman ajan. Teoksen esillepano onnistui hienosti napakasta pakkasesta huolimatta. Työskentely teknisen henkilöstön kanssa oli välitöntä, ja opiskelijat saivat varmasti uutta oppia esitystekniikan pystyttämistä ja

kommunikaatiosta taiteilijoiden kanssa. Tapahtumavieraiden keskuudessa videoteosta pidettiin hyvänä keinona ilmaista nuorten mielipiteitä ja tunteita ajankohtaisesta aiheesta. Teoksen välittämien ajatusten äärelle pysähdyttiin ja niitä kuunneltiin. Nuorten itsensä mielestä oli hienoa, että heidän näkemyksensä olivat tapahtumassa näin isosti ja konkreettisesti esillä.

Minun paikkani – Mu báiki – My Place oli ensimmäinen kosketuksemme nuorten ilmastoajatteluun. Taideperustainen tutkimusprosessi antoi viitteitä siitä, että tällainen työskentely on hyvä tapa innostaa nuoria puhumaan ilmastonmuutoksesta ja samalla kannustaa meitä tohtorikoulutettavia ja taiteilija-tutkijoita kehittämään uudenlaisia kansatutkimuksellisia menetelmiä nuorten osallisuuden tukemiseen. ♪



Videoteos valaisi Meri Nikulan luoman *Lumikuningatar*-hahmon matkaa. Kuva: Aki Lintumäki, 2022.

Ilmastokriisin etulinjassa

Ilmastokriisin etulinjassa: Kanssatutkijuus ja taideperustaiset interventiot nuorten ilmastoaktivismissa ja ilmastokansalaisuuden rakentumisessa on Koneen Säätiön rahoittama tutkimushanke, jota koordinoivat Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Nuorisoalan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenia ja Lapin yliopisto. Hankkeessa työskentelevät tohtorikoulutettavat Aki Lintumäki ja Korinna Korsström-Magga. Hanke toteutetaan Lapissa, Itä-Suomessa ja Pirkanmaalla.

Hankkeessa tehdään nuorten kanssa taidetta ja toteutetaan heidän ehdoillaan vaikuttamiskampanjoita ilmastonmuutoksesta. Hankkeen tavoitteena on tuoda esiin nuorten huoli ilmastonmuutoksesta ja kannustaa päättäjiä ilmastotoimiin. *Minun paikkani – Mu báiki – My Place* -videoteos julkistettiin Aurora-tulevaisuustapahtumassa Levillä 18.12.2022. Teos oli hankkeen ensimmäinen nuorten ja taiteilija-tutkijoiden tuottama prosessi. Videoteoksen fasilitoinnista ja dramaturgiasta vastasivat Aki Lintumäki ja Korinna Korsström-Magga. Teoksen dramatisoinnissa ja taiteellisessa prosessissa olivat myös mukana kuvataidekasvatuksen maisteriopiskelijat Kanerva Kivistö ja Sara Teperi. Teoksen editoi Inka Holck.

Videoteoksen pysyvä osoite: www.ulapland.fi/minunpaikkani



Aki Lintumäki (TaM) on työskennellyt mediataiteen, valokuvauksen ja esitystaiteen parissa sekä ohjannut lukuisia soveltavan taiteen projekteja. Lintumäki työskentelee projektitutkijana Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Nuorisolan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenialla sekä tekee nuorten osallisuutta ja ilmastoaktiivisuutta käsittelevää väitöskirjaa Lapin yliopiston taiteiden tiedekuntaan. Työssään hän haluaa edistää yhdenvertaisuutta ja kestävästä kehitystä.



Korinna Korsström-Magga (TaM) on pohjoisessa toimiva, laajan kokemuksen omaava taideopettaja. Hän on erityisesti kiinnostunut osallistavasta yhteisöllisestä taideopetuksesta, ja käyttää tätä tutkimuksessaan metodina lisätä kulttuurista tietoutta ja ymmärrystä pohjoisesta eri ihmisryhmien parissa. Hänen väitöskirjatutkimuksensa Lapin yliopiston taiteiden tiedekuntaan kohdistuu poronhoitajien arkeen ja heidän omakohtaisen nykytilanteen esilletuomiseen taideperustaisella toiminnalla.

Lähdeluettelo

- AMAP (2021). *Arctic Climate Change Update 2021: Key Trends and Impacts. Summary for Policy-makers*. Arctic Monitoring and Assessment Programme (AMAP), Tromsø, Norway. 16pp. <https://www.amap.no/documents/doc/arctic-climate-change-update-2021-key-trends-and-impacts-summary-for-policy-makers/3508>
- Finlex. (n.d.). *FINLEX® - Ilmastonmuutosta Koskeva Yhdistyneiden Kansakuntien Puitesopimus*. Ilmastonmuutosta koskeva Yhdistyneiden Kansakuntien PUITESOPIMUS - FINLEX®. https://www.finlex.fi/fi/sopimukset/sopsteksti/1994/19940061/19940061_2
- Hickman, C., Marks, E., Pihkala, P., Clayton, S., Lewandowski, R. E., Mayall, E. E., Wray, B., Mellor, C., & van Susteren, L. (2021). Climate anxiety in children and young people and their beliefs about government responses to climate change: A global survey. *The Lancet Planetary Health*, 5(12). [https://doi.org/10.1016/s2542-5196\(21\)00278-3](https://doi.org/10.1016/s2542-5196(21)00278-3)
- Jokela, T. (2019). Arts-based action research in the North. *Oxford Research Encyclopedia of Education*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.52>
- Jokela, T., Hiltunen, M. & Härkönen, E. (2015). Art-based action research: Participatory art for the North. *International Journal of Education through Art*, 11(3), 433–448. https://doi.org/DOI:%2010.1386/eta.11.3.433_1
- Jokela, T., & Huhmarniemi, M. (2020). Taideperustainen toimintatutkimus soveltavan taiteen kehittämisen välineenä. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi, & J. Paasovaara (toim.), *Luontokuvaus soveltavana taiteena* (s. 38–61). Lapin yliopisto. Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja. Sarja C. Katsauksia ja puheenvuoroja No. 66. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020050424787>
- Ministerityöryhmä, L. j. n. (2020). *Valtakunnallinen nuorisotyön ja -politiikan ohjelma 2020–2023: Tavoitteena nuoren merkityksellinen elämä ja osallisuus yhteiskunnassa*. Opetus- ja kulttuuriministeriö.
- Nairn, K. (2019). Learning from young people engaged in climate activism: The potential of collectivizing despair and hope. *YOUNG*, 27(5), 435–450. <https://doi.org/10.1177/1103308818817603>
- Piispa, M., & Pihkala, P. (2020). Onko ilmastonmuutos sukupolvikysymys? *Tieteessä tapahtuu*, 38(4), 8.
- Saamelaiskäräjien nuorisoneuvosto. (26.9.2021). *Saamelaisnuorten julkilausuma ilmastonmuutoksesta*. <https://nuor.fi/wp-content/uploads/2019/10/saamelaisnuorten-julkilausuma-ilmastonmuutoksesta--suomi.pdf>
- Wang, C. & Burris, M. A. (1997). Photovoice: Concept, methodology, and use for participatory needs assessment. *Health Education & Behavior*, 24(3), 369–387. <https://doi.org/10.1177/109019819702400309>

Met tulemma!

Päivi Soppela | FT, yliopistotutkija, taiteiden yo. Lapin yliopisto,
Arktinen keskus ja Taiteiden tiedekunta

Lapinlehmän ja ihmisen yhteiselämä pohjoisessa on kestänyt vuosisatoja, ja tuo suhde on luovunut läpi muutosten. Meän lapinlehmä -näyttelyni Rovaniemen kotiseutumuseolla kesällä 2022 toi esille lehmän, ihmisen ja luonnon vuorovaikutusta. Kesänavetan ovi kävi vilkkaasti myös valtakunnallisten kotiseutupäivien aikana syyskuussa. Vilkas yleisötapahtuma tarjosi näyttelylle taidekasvatuksellisesti antoisan foorumin.



Valmistin keväällä 2022 näyttelyn nimeltä *Meän lapinlehmä* Rovaniemen kotiseutumuseolle osana kuvataidekasvatuksen opintojani. Näyttelykokonaisuus osallistui Lapin yliopiston toteuttamaan Arcta Fast -koulutusmallihankkeeseen. Näyttelyni sijoittui kotiseutumuseon pihapiirissä sijaitsevaan vanhaan kesänavettaan (kuva 1). *Meän lapinlehmä* oli esillä kesänavetalla koko kesän sekä valtakunnallisilla kotiseutupäivillä elokuussa. Niin näyttelyni kuin Arcta Fast -koulutusmallihankkeen muidenkin töiden tavoitteena oli luoda vuoropuhelua kulttuuriperinnön ja nykytaiteen välille yhdistäen uutta, vanhaa ja digitaalista ilmaisua.

Kesäiltaisoin, kun lehmät olivat päivän laiduntaneet metsissä ja niityillä, pyydettiin niitä kutsuhuudoilla tulemaan lypsettäväksi kesänavettaan. Lapinlehmä on pohjoisen olosuhteisiin hyvin sopeutunut lehmä, ja aikanaan tuo pieni maatiaisrotu on antanut ihmisille maitoa aina ylintä Lappia myöten. Vielä ennen viime sotia lapinlehmä oli eri lehmäroduista lukumäärällisesti yleisin Lapissa. Sodan jälkeiset muutokset maataloudessa olivat käydä lapinlehmälle kohtalokkaiksi, mutta 1970-luvulla rotu onnistuttiin pelastamaan sukupuuton partaalta. Kantansa pienyyden takia lapinlehmä on kuitenkin yhä uhanalainen.

*”Siellä net taas meitä huutelee.
Niinkö meän haluttais vielä lähtiä täältä mihinkään.*

*Täälä on pehmiä kulukia,
mie noukin hillankukkia parhauestaan
ja vielä nuo voille tuoksuvat sienet*

*Minun kamraati nousi tattien perään rinteeseen
se vasta onkin keviäjalkainen*

*Huuelkaa, huuelkaa tyttäret, met huuamma takaisin.
Kyllä met tulemma!”*

Edellisellä sivulla: Kuva 1. Keskellä esittelyssä *Ajan virta*, 2022. Kuva: Inka Holck, 2022



Kuva 2. Ilo-lehmä vasikkansa kanssa ja kesän laidunkasveja. Kuva: Päivi Soppela, 2022.

Näyttelyni luotasi lapinlehmän olemusta sekä lehmän, ihmisen ja luonnon pitkää vuorovaikutusta Arcta Fast -koulutusmallihankkeen teeman hengessä. Näyttelyssä uutta edustivat valmistamani lehmäinstallaatiot (kuva 2), navetan kattoon ripustamani mobile *Ajan virta* (kuva 1) sekä niittykasvit, joita keräsin kesän mittaan. Vanhaa edustivat arkistojen kätköistä etsimäni vanhat valokuvat, jotka esittävät lapinlehmiiä ja ihmisiä erilaisissa arjen tilanteissa (kuva 3). Lehmien ja niiden hoitajien läsnäolon tilaan toi digitaalinen äänimaisema, joka sisälsi lehmien ääniä, karjan kutsuhuuteluja, lypsyn ääniä sekä hoitajien kommentteja lehmistään.

Pyrkimykseni oli *Meän lapinlehmä* -teoskokonaisuuden kautta herättää yleisön kiinnostus lapinlehmään ja siten lisätä tietoisuutta tämän uhanalaisen lehmärodun ja siihen liittyvän kulttuurin ainutlaatuisuudesta ja arvosta. Näyttelyssä lähestyin lapinlehmän ja ihmisen vuorovaikutusta taiteen ja taidekasvatuksen kautta posthumanismin

hengessä (Knight, 2005; Raatikainen ym., 2020). Yksi nykytaiteen, myös *arktisen taiteen*, tavoitteista on nostaa taiteen kautta esille ajankohtaisia yhteiskunnallisia ja kulttuurisia kysymyksiä ja kiinnittää ihmisten huomiota niihin (Demos, 2017; Jokela & Huhmarniemi, 2021). Vanhempi polvi Lapissa muistaa vielä hyvinkin lapinlehmän, mutta on ihmisiä, jotka eivät ole koskaan kuulleetkaan tästä myyttisestä valkeasta lehmästä, muinaisten skandinaavisten lehmien jälkeläisistä.

Kiinnostus alkuperäisrotuihin, samoin kuin niihin liittyvä tutkimus, on virinnyt viime vuosina niihin liittyvän kulttuuriperinnön ja perinteisen tiedon vuoksi. *Meän lapinlehmä* -näyttelyn inspiraationa ovat olleet viimeaikaiset monitieteiset tutkimus- ja kehityshankkeet, joihin olen osallistunut tutkijana tai hankkeen vetäjänä (ks. esim. Soppela, 2019; Soppela, 2022; Soppela ym., 2018). Työtäni on siivittänyt huoli lapinlehmän uhanalaisesta tilanteesta. Työssäni suurena inspiraation lähteenä on ollut kiintymys



Kuva 3. Vanhoja valokuvia tauluina kesänavetassa. Kuva: Inka Holck, 2022.

lapinlehmiin, niiden eloisa persoonallisuus ja sosiaalisuus.

Lehmän ja ihmisen yhteiselämän Lapissa uskotaan kestäneen yli vuosituhannen ajan. Vanhat valokuvat näyttelyssä kuvasivat lapinlehmiä, ihmisiä ja luontoa ykseydessään, heinäntekoa ja lapsia maidonhakumatalla sekä naisia tärkeässä työssä lapinlehmien hoitajina ja lypsäjinä (kuva 4). Lehmä oli entisajan ihmiselle – on usein nykyisellekin – muutakin kuin kotieläin, eli se on oma persoonansa, ystävä ja perheenjäsen. Pohjoisen valkea karja on kulkenut kesät laitumilla, ja luonnosta on kerätty ennen vanhaan paljon myös talven eineet. Ihmisten, heidän lehmiansä ja luonnon keskinäinen kytkös oli ennen välttämättömyys, mutta herkkä tasapaino säilytettiin. Viime sotien aikaan lapinkarja hoitajineen joutui tien päälle (kuva 5), ja osa lehmistä menetettiin evakossa ja sotien jalkoihin. Maatalouden muutosten myötä lapinlehmä joutui väistymään tuontitrotujen tieltä, kunnes kanta alkoi hitaas-

ti elpyä 1980-luvulla. Nykyisin lapinlehmiä kasvatetaan pienimuotoisesti koko maassa myös Lapin ulkopuolella, usein eettisenä ja kulttuuritietoisena elämäntapana. Lapinlehmän ja sen hoitajan suhde on läheinen.

Valtakunnalliset kotiseutupäivät kotiseutumuseolla tarjosivat näyttelylle luontevan foorumin. *Meän lapinlehmä* -näyttely toi lapinlehmää ja sen kulttuuriperintöä julkiseen tapahtumaan keskelle yleisöä taidekasvatuksen nykysuuntausten hengessä (Huhmarniemi ym., 2021). Uudet taiteen muodot ovat tehneet monenlaisia ulostuloja taidemaailman ulkopuolella ja yhä enemmän korostaneet tilan, paikan ja alueen merkitystä (Lippard, 1997). Taide ja taidekasvatus tarjoavat tehokkaita työkaluja käsitellä ajankohtaisia kysymyksiä, vedota ihmisiin ja vaikuttaa heidän ajatteluunsa.

Kesänavetta oli kohtaamispaikka, jossa kävin monet keskustelut kävijöiden kanssa lapinlehmistä ja niihin liittyvistä muistoista ja käsityksistä. Kiinnostus lapinlehmää



Kuva 4. Karjaa lypsetään kesänavetassa (1929), Pellon Turtola. Kuva: Ilmari Manninen. Museo-
viraston kuvakokoelmat.



Kuva 5. Evakkomatalla syksyllä 1944. Kuvajaaja tuntematon. Lapin maakuntamuseon kuva-arkisto.

kohtaan on tullut selkeästi esiin myös aikaisemmissa projekteissani. Lehmät, jopa pelkästään kuvat, innostavat ihmisiä kertomaan spontaanisti kokemuksistaan ja muistoistaan. Lehmien kautta ihmiset kertoivat myös isompaa tarinaa: tarinaa maaseudun murroksesta, suhteesta eläimiin ja elämäntapojen vaihtumisesta toisiin.

Lapinlehmän tarina on osa pohjoista kulttuuriperintöä, ja sen on tärkeä tulla tunnetuksi. Tätä kautta on mahdollista edistää myös lapinlehmäkannan ja -kulttuurin elpymistä sekä saada tunnustusta sen hoitajille. Lapinlehmän kasvatusta mahdollistaa kestävämmän elämäntavan ja vastaa osaltaan nykypäivän ekologisiin haasteisiin. †



Päivi Soppela (FT, taiteiden yo) on rovaniemeläinen tutkija, kuvataiteen opiskelija ja harrastaja. Hänen tutkimuksensa käsittelevät eläinten, ihmisten ja elinkeinojen sopeutumista arktiseen ympäristöön ja sen muutokseen. Viimeaikaiset tutkimukset liittyvät uhanalaisen lapinlehmäkannan elvytystyöhön ja kulttuuriperintöön. Tutkimukset ovat monitieteisiä ja yhdistävät biologiaa, etnografiaa ja kulttuuritutkimusta.

Lähdeluettelo

- Demos, T. J. (2017). *Decolonizing nature: Contemporary art and the politics of ecology*. Sternberg Press.
- Huhmarniemi, M., Jokela, T. & Hiltunen, M. (2021). Paradigm shifts in northern art, community and environment for art teacher education. *Social Sciences and Humanities Open* 4(2021) 100181. <https://doi.org/10.1016/j.ssho.2021.100181>
- Jokela, T. & Huhmarniemi, M. (2021). Stories transmitted through art for the revitalization and decolonization of the Arctic. Teoksessa R. Sørly, T. Ghaye & B. Kårtveit (toim.), *Stories of change and sustainability in the Arctic regions: The interdependence of local and global*, 57–71. Routledge.
- Knight, J. (toim.). (2005). *Animals in Person*. Oxford.
- Lippard, L. (1997). *The lure of the local: Senses of place in a multicentered society*. New Press.
- Raatikainen, K. J., Juhola, K., Huhmarniemi, M. & Peña-Lagos, H. (2020). "Face the cow": reconnecting to nature and increasing capacities for pro-environmental agency. *Ecosystems and People*, 16(1), 273–289. <https://doi.org/10.1080/26395916.2020.1817151>
- Soppela, P. (2019). Lapinlehmä muutoksen pyörteissä. *Raito, Lapin maakuntamuseon julkaisuja*, 1/2019, 13–18.
- Soppela, P. (2022). Art-based insights into the relationship between the Lapland Cow, humans and northern nature. *Relate North* #9. G. Coutts & T. Jokela (toim.). Viseu, Portugal, InSEA Publications, 126–149.
- Soppela, P., Tuomivaara, A. & Honkatukia, M. (2018). Pohjoissuomenkarjan maidon omaleimaisuuden hyödyntäminen. *Arktisen keskuksen tiedotteita* 63, 1–62.

Elävän maan äärellä

Jenny Mansikkasalo | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Osallistuin Arcta Fast -koulutusmallihankkeen puitteissa Elävän maan äärellä -seremoniallisen performanssin valmistamiseen taiteilija Meri Nikulan mentoroimana. Performanssimme esitettiin Kittilän Könkäällä Solekko juhlassa elokuussa 2022. Kerron kokemuksistani performanssin luomisprosessin parissa peilaten sitä ammattitaustaani sirkustaiteen parissa.



Elävän maan äärellä -seremoniallinen performanssi oli taiteilija Meri Nikulan mentoroima projekti, jonka tavoitteena oli opastaa opiskelijoita performanssin suunnittelemiseen ja toteuttamiseen tiiviissä aikataulussa. Materiaalina performanssissa hyödynnettiin jopa 5000 vuotta vanhaa hoitoturvetta. Nikula (2022) kuvailee turvetta koostumukseltaan hyvin pehmoiseksi, kuin paksuksi maaliksi. Turpeen avulla lähdimme luomaan yhteyttä maahan, menneisiin sukupolviin ja aliseen, jota turve edusti. Ensimmäisellä tapaamisella teimme hengitysharjoituksia, joissa yhdistyivät myös liike ja ääni. Kasvatimme juuria. Läpi prosessin keskityimme sisäiseen prosessiin, itsen kuuntelemiseen, ja sitä kautta oman voiman etsimiseen. *Elävän maan äärellä* -teokseen tuli performatiivisuuden lisäksi myös syvempi rituaalinen taso.

Nikula (2022) on erikoistunut äänen kanssa työskentelyyn, minkä lisäksi kehoillisuudella on olennainen rooli hänen töissään. Toisella tapaamiskerralla aloimme valmistaa rituaalia rekvisiitan, puvustuksen, liikkeen, keskustelun ja äänen keinoin. Rituaali alkoi hahmottua paikkasidonaisuuden kautta, kun meille selvisi, että esiintymiskohdassamme on kaksi korkeaa tolppaa. Naiseuden, sisaruuden ja esiäitien teemojen kautta aloimme työstää käännteistä rituaalia, jossa pyristelisimme ja päästäisimme irti kollektiivisista traumaista. Naisia ja naisen kehoa on kautta historian pyritty kontrolloimaan eri keinoin. Performanssi ja sen tekeminen toimi sisarellisuuden luomisena kahden eri-ikäisen naisen välille. Kirjailija ja toimittaja Naomi Wolfin (2002) mukaan nykypäivänä sosiaalinen kontrolli rajoittaa naisia lähes yhtä paljon tasa-arvon edistymisestä huolimatta.

Performanssissa emme varsinaisesti esiintyneet. Nikula kanavoi ja käytti ääntään, minä pyrin kääntymään sisäänpäin ja keskittymään itseni kuuntelemiseen. Koin olevani



Performanssin valmistamista.
Kuva: Meri Nikula, 2022.

Edellisellä sivulla: Turpeeseen tutustumista.
Kuva: Meri Nikula, 2022.

"Tapahtuma sekä työskentely mentoritaiteilijan kanssa antoi minulle mahdollisuuden haastaa itseäni turvallisessa seurassa. Mentorointisuhde oli luottamuksellinen ja kävimme monipuolisia keskusteluja taiteesta ja sen ympäriltä."

jonkinlaisessa esiintyjän-joka-ei-esiinny/to-teuttajan-roolissa. Performanssi vaati erilaista ja kenties ristiriitaistakin esiintymisen sekä yleisön edessä olemisen tapaa kuin mihin olen oppinut. Olen tottunut omaksumaan aina jonkin roolin yleisön edessä – myös silloin, kun nykytaiteellisesti mitään varsinaista roolia ei ole. Silloinkin on olemassa jokin esiintymisen tapa tai tila, johon solahdan. Luulen sen olevan jonkinlainen turva ja rajanveto minun ja yleisön välille. Nikula kannusti minua kääntymään sisäänpäin performanssin aikana ja keskittymään omaan prosessiini rituaalissa. Minulle on sirkuskoulutuksessani

ja töissä teatterin parissa opetettu, että sisäänpäinkääntyneisyys on ongelmallista, sillä mitä yleisölle silloin välittyy, ellei esiintyjä esiinny? Eikö ole esiintyjän vastuulla jakaa yleisölle? Häntähän me katsomme. Emme kuitenkaan Nikulan kanssa varsinaisesti esiintyneet yleisölle, vaan suoritimme rituaalia.

Mirja Hiltunen käyttää tässä teoksessa käsitettä yhteismuotoutuminen performatiivisen taiteen yhteydessä. Tämä käsite kuvaa hyvin myös tapahtumaa, joka *Elävän maan äärellä* -performanssissa muotoutui. Yhteismuotoutumisella Hiltunen hahmottelee eroa tavanomaiseen esitykselliseen vuorovaiku-

”En olisi osannut aavistaa, että yliopisto-opintoihini voi sisältyä itseni turpeella valelemista. Näin kuitenkin tapahtui, ja päädyin samalla syventämään ja haastamaan käsityksiäni esiintymisestä.”



Performanssi Solekko juhlassa. Kuva: Inka Holck, 2022.

tukseen: yhteismuotoutuminen on kokonaisvaltaisempaa. Siinä kaikki elollinen on osana taiteen tapahtumista. Performatiivisuus onkin hänen mukaansa *vaikututtamista* ja *aiheuttamista* (Hiltunen, 2023). Jos ajattelemme performanssia yhteismuotoutumisen kautta, ei esiintyjän sisäänpäinkääntyneisyydestä muodostu ongelmaa, sillä performanssi syntyy yhtä lailla muiden läsnäolijoiden, sään, maan ja kaiken ennakoimattoman yhteen tulemisesta.

Tapahtuma sekä työskentely mentori-taiteilijan kanssa antoi minulle mahdollisuuden haastaa itseäni turvallisessa seurassa. Mentorintisuhte oli luottamuksellinen ja kävimme monipuolisia keskusteluja taiteesta ja sen ympäriltä. Hanke antoi tilaisuuden reflektoida omaa esiintyjyyttäni. Nopea prosessi tuntui vapauttavalta ja pakotti heittäytymään. Sirkuskoulutukseni Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemiassa ei antanut juuri eväitä taiteelliseen ajatteluun. Sirkuskulttuurista jo ennen Taideakatemiasa olin omaksunut melko kapeakatseisen tavan tehdä (sirkus)taidetta, ja tästä tavasta joudun jollain tavalla edelleen pyristelemään ja opettelemaan pois. Etsin uusia tapoja ilmaista itseäni, myös sirkustaiteen ulkopuolelta.

Oma kontribuutioni performanssin tekoon oli sirkustaiteilijan kehollisuus ja fyysinen osaaminen sekä monipuolinen ja pitkä esiintyjän kokemustausta. Oma taiteellinen työskentelyni on ollut pääosin monitaiteellis-

ta, joten joustavuus ja uuteen hyppääminen oli minulle entuudestaan tuttua.

Performanssin valmistamisesta ja mentoroitavana olemisesta nousi minulle keskeiseksi kysymykseksi rajoitteista vapautuminen, mikä puolestaan johti tarkastelemaan taiteen vapautta. Performanssitaiteen historiassa on lukemattomia esimerkkejä siitä, miten taiteilijat ovat halunneet vapautua esimerkiksi maalaustaiteen kaksiulotteisuudesta ja performanssin löydettyään todenneet, ettei taiteella ole rajoja (Abramović, 2016). Sääntöjä tai manuaaleja taiteen tekemiseksi ei ole. Kenties toisille täysin itsestään selvää, mutta minulle sirkustaiteen perinteestä tulevana tässä on vielä paljon pois opittavaa. Jokainen taiteilija luo itse oman prosessinsa ja praktiikkansa (Goldberg, 2001). ♪



Jenny Mansikkasalo on sirkustaiteilija, jonka työskentely pohjaa ilma-akrobatiaan ja feministiseen ajatteluun. Mansikkasalo valmistui sirkustaiteilijaksi Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemiasta vuonna 2015, ja nyt hän opiskelee Taiteen asiantuntijuuden maisteriohjelmassa Lapin yliopistolla.

Lähdeluettelo:

Abramović, M. (2016). *Walk through walls, A memoir*. Penguin Random House.

Goldberg, R. (2001). *Performance Art, From Futurism to the Present*. C.S. Graphics.

Nikula, M. (2022) Mentorointikeskustelut. *Elävän Maan Ääreillä* - seremoniallinen performanssi. <https://www.merinikula.com/>

Wolf, N. (1996). *Kauneuden myytti: kuinka mielikuvilla hallitaan naista*. Kirjayhtymä.

Ilmastotunteiden taide- työpajaa ohjaamassa: Nuorten ääni kuuluviin ilmastoasioissa

Sara Teperi | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Kanerva Kivistö | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Susanna Rauno | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Ilmastotunne – Fight Club -teos koostuu kolmesta videosta, joissa esiintyvät Lapin yliopiston harjoittelukoulun 6.-luokkalaisten luonnosten pohjalta luodut ilmastotunnehahmot. Teos toteutettiin Rovaniemellä toimivan Piste Kollektiivin teatteritaiteilija Anne Niskasén ja mediataiteilija Ninni Korkalon johdolla. Tavoitteena oli löytää taideperustainen tapa nuorten ilmastotunteiden esille tuomiseksi. Videosarja oli esillä Levin Aurora-tulevaisuustapah-tumassa marraskuussa 2022.



Suunnittelimme kolmelle Lapin yliopiston harjoittelukoulun 6. luokalle eli yhteensä 52 oppilaalle, työpajan, jonka tavoitteena oli kerätä oppilailta piirrosluonnoksia ilmastotunnehahmoista. Luonnokset toimivat lähtökohtana videoteoskokonaisuuden hahmosuunnittelulle. Lähestyimme isoa ilmastomuutoksen teemaa etäännytyksen ja tarinallisuuden avulla. Olimme suunnitelleet interaktiivisen tarinan, jonka päähenkilö vieraili teleporttirobotin kanssa eri maissa kohdaten ilmastomuutoksen vaikutuksia. Oppilaat saivat tarinankerronnan yhteydessä äänestää Kahoot-sovelluksella päähenkilön reaktioista eri tilanteissa. Sanoitimme kulloinkin eniten äänestettyä reaktiota pohtien, mitä tunteita päähenkilö mahdollisesti tilanteissa tunsu ja miksi. Interaktiivinen osuus tehtiin yhteisesti samassa luokkatilassa. Hahmovalintaa ja luonnosteluvaihetta varten ryhmä jaettiin neljään: kolme tuttua luokkaa ja neljäs ryhmä, jonka osallistujat eivät ottaneet osaa työpajatoimintaan liittyvään tutkimukseen.

Tarinan jälkeen oppilaat suorittivat ilmastotunneäänestyksen. Äänestys tapahtui valitsemalla seinällä olevalta tunnelomakkeelta itselle osuvin ilmastotunne. Eniten ääniä saaneet tunteet toimivat lähtökohtana ryhmäkohtaiselle hahmosuunnittelulle. Työ-

pajan tuloksena meillä oli hahmoluonnoksia välinpitämättömyyden, surun, hämmästyksen ja syyllisyyden tunteille.

Aloitimme toisen tunnin vielä yhteisesti. Kävimme läpi miten tunteita voi esittää hahmojen muodossa. Käytimme esimerkkeinä Disneyn ja Pixarin *Inside Out – mielen sopukoissa* -lasten elokuvasta (2015) tuttuja tunnehahmoja: ilo, inho, suru, pelko, kiukku. Tämän jälkeen jokainen ryhmä siirtyi omaan luokkatilaansa, ja luonnostelu alkoi ilmastotunnehahmolomakkeelle. Piirustushetken jälkeen palasimme yhteiseen luokkatilaan ja asetimme kaikki ilmastotunnehahmoluonnokset seinälle kaikkien nähtäväksi (oppilaiden nimet kirjoitettiin lomakkeiden taakse, jotta anonymiteetti säilyisi). Oppilaat saivat tarkastella muiden tekemiä luonnoksia, ja niistä keskusteltiin lyhyesti.

Työpajan jälkeen taiteilijat suorittivat hahmosuunnittelun oppilaiden luonnosten pohjalta. Tapasimme taiteilijat mentoroinnin merkeissä, ja he esittelivät meille suunnitteleman ilmastotunnehahmot. Jaoimme näyteltävät roolit opiskelijoiden ja ammattitaiteilijoiden kesken. Seuraavaksi kävimme yhdessä läpi sitä, miltä hahmo näyttää sekä miten se liikkuu ja reagoi. Esimerkiksi Suru-hahmo liikkui hitaasti laahustaen kyyneleet valuen. Näyttelimme videoteoksessa taiteilijoiden käsikirjoituksen mukaisesti. Kuvauspaikkana toimi Lapin Lukon nyrkkeily sali Rovaniemellä.

Edellisellä sivulla: Valmiita ilmastotunnehahmoja.

Kuva: Sara Teperi, 2022.

”Merkitykselliset kohtaamiset ja ”ketterä taide” (fast art) luovat toisiaan haastavan tilan. Tilojen yhdistämistä tulisi kehittää nuorten näkökulmasta sensitiivisempään suuntaan, jolloin voisimme päästä aidommin kiinni heidän kokemusmaailmaansa. Myös tilojen yhdistämisen oleellisuutta lienee hyvä selvittää.”

“Niin kuin nuorena aina, toivoa on, jollei sitä muserreta tai johdatella ajattelemaan asioita toisin. Asioiden tärkeysjärjestys kumpuaa luontaisena pursuavasta elämän nälästä, kiinnostuksesta itseä lähimpinä oleviin asioihin, yhteyteen kavereiden kanssa ja perheeseen. Huoli maailmasta on juuri sen kokoinen, minkä kokoiseksi aikuiset sen antavat kasvaa.”



Hetki Ilmastotunne - *Fight Clubin* kuvauksista. Kuva: Inka Holck, 2022.



Tohinaa kuvauksissa. Kuva: Inka Holck, 2022.

Aurora-tulevaisuustapahtuman jälkeen palasimme takaisin harjoittelukoululle ja esitimme valmiin kolmen videoteoksen kokonaisuuden samoille oppilaille. Kerroimme kommentteista, joita olimme tapahtumassa teoksesta saaneet, ja mainitsimme meille itsellemme merkittävistä tapahtumassa kuulemistamme puheenvuoroista, jotka liittyivät ilmastovaikuttamiseen. Pyrimme näin luomaan yhteyttä toteuttamamme työpajan ja ilmastotunteiden julkiseksi tekemisen välille.

”Merkitykselliset kohtaamiset ja ketterä taide (fast art) luovat toisiaan haastavan tilan. Tilojen yhdistämistä tulisi kehittää

nuorten näkökulmasta sensitiivisempään suuntaan, jolloin voisimme päästä aidommin kiinni heidän kokemusmaailmaansa. Myös tilojen yhdistämisen oleellisuutta lienee hyvä selventää.”

Ilmastonmuutos ja siihen liittyvien tunteiden käsittely ovat isoja aiheita. Koemme, että jatkossa vastaavanlaisiin työpajoihin tulisi varata enemmän aikaa. Lasten ja nuorten on mielestämme tärkeää tuntea olonsa turvalliseksi joka päivä, ja turvallisuuden tunnetta lisää tuttuja ja turvallisten aikuisten läsnäolo käsiteltäessä niin monitahoista ja tunteita herättävää aihetta kuin ilmaston-

muutos. Jatkoa ajatellen työpajan pitäjille kannattaa varata enemmän aikaa tutustua oppilaisiin.

Omassa kuvataidekasvatuksen opinto-suunnittelussamme tulee pohia projektiopintojen ja opetusharjoittelujen mahdollisia yhtymäkohtia. Koululaistyöpaja voitaisiin toteuttaa mahdollisesti opetusharjoittelun lomassa, opiskelijan jo jokseenkin tuntiessa oppilaat. Nopealla aikataululla toteutettaessa on sopivaa pohtia myös luokan oman opettajan ottamista mukaan toimintaan. Turvallisuuden tunne voisi lisääntyä, kun kaikki aikuiset eivät ole täysin tuntemattomia.

Ilmastonmuutoksen herättämiin tunteisiin pohjautuvassa työpajassa riittävän ajan varaaminen kasvattaisi mielestämme mahdollisuuksia taata turvallisuuden lisäksi sensitiivisen opetuksen toteutumisen. Opetuksen sensitiivisyys mahdollistuu paremmin,

kun tavoite ilmastotunnehahmojen luonnosmateriaalin tuottamisesta ei ajoitu vain yhdelle kaksoistunnille. Työpajan ajoittamisella useammalle päivälle olisi mahdollista kartoittaa paremmin oppilaiden tietoa ja jo olemassa olevia ajatuksia ja tunteita ilmastomuutoksesta. Työpaja ja siinä toteutettava opetus muuttuu näin lapsilähtöisemmäksi ja sensitiivisemmäksi.

Harjoittelukoululla käytyä videoteoksen purkutuntia tulee tulevaisuudessa vastaavan kaltaisissa tilanteissa suunnitella etukäteen tarkemmin. Esimerkiksi nuorten työpajaan osallistumista ja Aurora-tulevaisuustapahtuman yhteyttä tulee havainnollistaa oppilaille enemmän. Miksi oppilaat ovat olleet mukana tämänkaltaisessa työpajassa ja mihin työpajalla pyritään? Nuoret voisivat lähteä vaikka luokkaretkelle tapahtumapaikalle katsomaan teoksia. Tämä havainnollis-



Videoissa seikkailevat pelihahmot. Kuva: Inka Holck, 2022.

taa heille paremmin, miksi heillä teetettiin ilmastotunnehahmoluonnoksia. Lisäksi he saivat merkityksellisyyden kokemuksia nähdessään isossa, kansainvälisessä tapahtumassa teoksen, jonka toteuttamisprosessissa he ovat olleet mukana.

Kun nuorilla on henkilökohtainen kokemus tapahtumasta, voi heidän kokemaansa selvittää muun muassa haastatteleamalla. Tällä tavalla meillä on mahdollisuus aidosti kuunnella nuorten ajatuksia ilmastotunteiden parissa työskentelystä ja kenties antaa kokemus heidän äänensä merkityksellisyydestä. Keskustelu nuorten kanssa mahdollistaa myös kehitysehdotusten kuulemisen tulevaisuuden vastaavanlaisia projekteja ajatellen. Nuorten kanssa työskennellessä on myös tärkeää olla johdattellessa, ja nuorelle pitää antaa tilaa ajatella itse ja muodostaa oma näkemyksensä maailmasta. ♪



Sara Teperi ja Kanerva Kivistö ovat kuvataidekasvatuksen maisteriopiskelijoita Lapin yliopistossa. He tekevät yhteistyössä pro gradu -tutkielmaa nuorten taideperustaisesta ilmastovaikuttamisesta. Kivistö on kartuttanut opetuskokemustaan espanjan kielen ja kulttuurin parissa. Teperin vahvuuksina ovat varhaiskasvatuksen opinnoista saadut kokemukset opettamisesta ja kohtaamisesta. Tapahtumaperustainen projekti korvasi hänen tutkintoonsa kuuluvan Kuvataidekasvatuksen yhteisöprojekti -kurssin.



Susanna Rauno on kuvataidekasvatuksen maisteriopiskelija Lapin yliopistossa. Tapahtumaperustainen projekti korvasi hänen tutkintoonsa kuuluvan Kuvataidekasvatuksen yhteisöprojekti -kurssin.



Ilmastotunne - Fight Club Aurora-tulevaisuustapahtumassa. Kuva: Inka Holck, 2022.

Jotain vanhaa, jotain uutta, jotain digitaalista

Sari George | Lapin yliopisto, yhteiskuntatieteiden tiedekunta

Matti-Pekka Karikko | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Riina Tervo | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Arcta fast -hankkeen tavoitteena on toteuttaa ketterää nykytaidetta erilaisten tapahtumien yhteyteen. Yhteisöprojektissamme kuratoimme ja järjestimme Rovaniemen kotiseutumuseolle näyttelyn, jossa nykytaide pääsi keskustelemaan museon esineiden kanssa. Näyttely oli osa Rovaniemellä järjestettyjen Valtakunnallisten kotiseutupäivien ohjelmaa, mutta se oli yleisölle avoinna koko kesän, 2.6.–11.9.2022.



Teoshaku suunnattiin Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan opiskelijoille ja henkilökunnalle. Saimme hakemuksia kiitettävän määrän, ja valitsimme lopulliset teokset näyttelyyn yhdessä opiskelijoiden kesken. Mukana oli viisi henkilökuntaan kuuluvaa ja kymmenen opiskelijaa, ja teoksia tuli esille yhteensä 23 kappaletta. Taiteellisen työskentelyn tekniikat olivat taiteilijoiden itse valittavissa, mutta teoshaussa annoimme selkeät tiedot Puovin teknisistä rajoitteista esimerkiksi media-teosten esittämisessä. Mukaan valittujen teosten tekniikat vaihtelivat maalauksista pienenoisveistoksiin ja esinekollaaseista tekstiiliteoksiin.

Taiteilijat pohtivat teoksissaan esineiden suhdetta ympäristöön ja kotiseudun merkitystä taiteellisessa työskentelyssä sekä hyödynsivät muun muassa puutarhoista ja kirpputoreilta löydettyjä esineitä. Lisäksi ehdotettiin myös teoksia, joissa käsiteltiin paikallis- tai henkilöhistoriaa taiteen keinoin. Useiden teosten taustalla hahmottuu uus-materialistinen näkökulma taiteen tekemiseen. Teosten käsinkosketeltava materiaaliuus ja taiteilijan sekä materiaalin yhteistyö ovat olennainen osa taiteellista prosessia ja lopputulosta. Parhaimmillaan taideteokset keskustelevat kulttuuriperinnön kanssa (Härkönen, 2021).

Kuratoimamme näyttely levittäytyi kotiseutumuseon Pöykkölän pihapiiriin kahteen rakennukseen, puuviin ja kesänavettaan. Teoksille sopivat tilat valittiin yhdessä kotiseutumuseon edustajien kanssa, ja ripustuksessa huomioitiin museon teosturvallisuus. Osana projektiamme toteutimme myös yhteisöllisen digitaalisen teoksen yhteistyössä

Edellisellä sivulla: Ritva Jääskeläisen *Päiväkirjani*, 2018. Jacquard-kudonta TC1-laitteella, kankaankudonta vipukangaspuissa. Kuva: Riina Tervo, 2022.

Lapin ammattikorkeakoulun opiskelijoiden kanssa. Ammattikorkeakoulun opiskelijat toteuttivat yhteisen ideoinnin pohjalta teoksen, johon näyttelykävijät pystyivät osallistumaan puhelimellaan QR-koodin avulla. Valtakunnallisten kotiseutupäivien teemasta ”Mistä sie olet pois? – Gos don leat eret?” inspiroitunut digitaalinen teoksemme rakensi virtuaalista yhteisöllisyyttä niin inklusiivisemmän museotyön (Kyläniemi, 2022) kuin aineettoman kulttuuriperinnön hengessä (Valtioneuvosto, 2023). Digitaalinen teos oli esillä Pöykkölän näyttelyssä Valtakunnallisten kotiseutupäivien ajan syyskuussa 2022.

Näyttelyn kuratoiminen oli mielenkiintoinen kokemus, joka herätteli meitä kaikkia pohtimaan teoksen ja sen ympäristön suhdetta uusilla tavoilla. Miten pienet ja suuret teokset rinnastuvat museoesineisiin, ja millainen vaikutus värikkäällä taideteoksella on harmaantuneiden puuesineiden rinnalla? Oli antoisaa huomata kuinka nykyaide ja museoesineistö kohtasivat toisensa ja sijoituivat tiloihin rinnatusten. Näyttelyn parissa työskentely sujui jouhevasti, ja opimme paljon uutta.

Koimme, että näyttelyn taiteellinen idea ja tavoitteet saavutettiin kiitettävästi, eli visiomme toteutui onnistuneesti. Näyttely saavutti runsaasti kävijöitä varsinkin Rovaniemen kotiseutumuseon tapahtumien aikaan: kotiseutumuseolla järjestettiin syyskuussa Valtakunnalliset kotiseutupäivät ja Sadonkorjuumarkkinat. Saimme näyttelystä myönteistä palautetta sekä itse taiteilijoilta että näyttelykävijöiltä. Jonkin verran saimme rakentavaa kritiikkiä liittyen näyttelyn teosten esillepanoon. Joillakin kävijöillä oli haasteita erottaa museoesineistö näyttelyn teoksista. Tämän olisimme voineet ottaa vielä paremmin huomioon tiedottamisen ja näyttelytekstien suunnittelussa ja toteutuksessa.

Jatkossa olisikin hyvä kiinnittää vielä enemmän huomiota museoesineiden ja

niiden rinnalle tuotavien teosten dialogin mahdollisuuksiin: millaisin taide- ja museopedagogisin keinoin näyttelystä saataisiin luotua mahdollisimman antoisa kokemus erilaisille kävijäryhmille? Meidän projektiimme ei yhteisöllistä digiteosta lukuun ottamatta sisältynyt työpajoja tai opastuksia. Museoympäristöt esineineen mahdollistavat monenlaisia oppimistapahtumia. Tällaisen näyttelyn yhteyteen voisi suunnitella vaikkapa non-stop -työpajan, joka innostaisi kävijöitä

tekemään itse taidetta tai tutkimaan sisältöjä tarkemmin. Aikalaistaiteen ja museon miljööön yhdistelmää voisi hyödyntää erityisesti taideaineiden opetuksessa. (Ks. esim. Aerila, Rönkkö & Grönman, 2018.)

Pieniä haasteita aiheuttivat tekniset ongelmat näyttelytiloissa liittyen digitaaliseen yhteisöteokseen Valtakunnallisten kotiseutupäivien aikaan, mutta niistä selvittiin ripeästi. Nämä tekniset ongelmat opettivat meille sen, että museo on näyt-

”Näyttelyn kuratoiminen oli mielenkiintoinen kokemus, joka herätteli meitä kaikkia pohtimaan teoksen ja sen ympäristön suhdetta uusilla tavoilla. Miten pienet ja suuret teokset rinnastuvat museoesineisiin, ja millainen vaikutus värikkäällä taideteoksella on harmaantuneiden puuesineiden rinnalla?”




Matti-Pekka Karikko, *Pelargonit*, 2021. Mustavalkoinen hopeagelatiinivedos. Kuva: Riina Tervo, 2022.



Mari Parpalaan *Neljä lehmää on poissa*, 2020. Kuvasiirto asetonilla ja käsinkirjoitus. Kuva: Riina Tervo, 2022.

telytilana haasteellisempi kuin perinteinen galleria, ja näyttelyyn onkin hyvä varautua teknisten varustusten lisäksi myös hyvällä varasuunnitelmalla.

Useista muista Arcta fast -toteutuksista poiketen meidän projektimme oli melko pitkäkestoinen: suunnittelu kesti käytännössä koko edeltävän lukuvuoden ja näyttely oli esillä koko kesän 2022. Näyttelyn järjestäminen oli kokonaisuudessaan positiivinen, kehittävä ja haastava oppimiskokemus, jossa pääsimme hyvin konkreettisella tavalla tutustumaan hanke pohjaisen taidetapahtuman järjestämiseen. Opimme esimerkiksi kuinka monta muuttuvaa tekijää on otettava huomioon, kun järjestetään taidenäyttelyä tiloissa, jotka eivät ensisijaisesti ole suunnattuja taiteen esittämiselle. Pitkäjänteisen yhteistyön kautta opimme paljon uutta projektityöskentelystä ja nykytaiteen viemisestä uudenlaisiin ympäristöihin. 



Sari George on matkailututkimuksen opiskelija Lapin yliopistossa. Tapahtumaperustainen projekti korvasi Yhteisö, taide ja ympäristö -sivuainekokonaisuuden projektiopinnot.



Matti-Pekka Karikko on kuvataidekasvatuksen maisteriopiskelija Lapin yliopistossa. Hän on perehtynyt kuvataidekasvatuksen mahdollisuuksiin erilaisissa museo-ympäristöissä. Tapahtumaperustainen projekti korvasi tutkintoon kuuluvan Kuvataidekasvatuksen yhteisöprojekti -kurssin.



Riina Tervo on kuvataidekasvatuksen maisteriopiskelija Lapin yliopistossa. Tapahtumaperustainen projekti korvasi tutkintoon kuuluvan Kuvataidekasvatuksen yhteisöprojekti -kurssin.

Lähteet

- Aerila, J.-A., Rönkkö, M.-L. & Grönman, S. (2018). Matkalla kotikaupungin menneisyyteen. Esiopetuksen eheyttävä oppimisprosessi museoympäristössä. Teoksessa P. Granö, M. Hiltunen & T. Jokela, (toim.), *Suhteessa maailmaan. Ympäristöt oppimisen avaajina* (s. 271–289). Lapland University Press.
- Härkönen, E. (2021). Seeking culturally sustainable art education in higher education. A Northern perspective. *Acta electronica Universitatis Lapponiensis* 314. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-268-9>
- Kyläniemi, H. (2022). Lukijalle. *Raito – maakunnallinen museolehti*, 40. vuosikerta, 3–4. <https://www.rovaniemi.fi/loader.aspx?id=87aa4bf0-559a-4a2a-b784-00ef547c3a95>
- Valtioneuvosto (2023). Valtioneuvoston periaatepäätös kulttuuriperintöstrategiasta 2023–2030. *Valtioneuvoston julkaisu* 2023:7. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-383-895-6>

Teknologia, käyttäjät ja tapahtumaympäristö yhdessä kudoksessa

Sanni Mustonen | Lapin ammattikorkeakoulu

Sovelluksen kehittäminen tapahtumaan on harjoitus paitsi teknisessä kehitystyössä myös ryhmätoiminnassa, käyttäjän huomioimisessa ja ympäristöön sopeutumisessa. Kotiseutupäivillä samaan tehtävään vastattiin kahdella teknisesti ja sisällöllisesti erilaisella ratkaisulla, joista molemmissa jouduttiin huomioimaan kaikkia näitä näkökulmia.



Kun Valtakunnallisten kotiseutupäivien pilottiin keskittyvä kurssi käynnistyi tammikuussa 2022, olivat pitkään jatkunut pandemiatilanne ja sen vaikutukset tapahtumiin edelleen terävinä mielessä. Myös osa tapahtumia koskevista rajoituksista oli tässä vaiheessa vielä voimassa, niinpä insinööriopiskelijoiden tehtävään sisällytettiin teknologisten ratkaisujen suunnittelu terveysturvallisuuden näkökulmasta. Mitään tiettyä teknologiaa ei lähtökohtaisesti suljettu pois, mutta vaihtoehtoja rajattiin hieman. Opiskelijat saivat valita joko käyttäjän oman mobiililaitteen hyödyntämisen tai yhteiskäyttöisen laitteen tapauksessa kosketusvapaan käyttöliittymän. Vaikka tehtävänannossa annettiin teknologiaa koskevia rajoituksia, opiskelijat saivat suunnitella lopullisen toteutuksen omiin mielenkiinnon kohteisiinsa ja aiempaan osaamiseensa perustuen.

Annetuista vaihtoehtoista molemmat nähtiin pilotissa: yksi opiskelijaryhmä rakensi mobiililaitteilla käytettävän *Tilkkutäkki*-verkkototeutuksen ja toinen ryhmä liikeohjattavan pelimoottorilla rakennetun *Digitaalinen kollaasi*-sovelluksen. Toteutuksen nimen mukaisesti *Tilkkutäkissä* tapahtumavieraat rakensivat yhteistä digitaalista teosta värityttämällä kuvan palasen, joka liittyi lopulta osaksi isompaa kokonaisuutta. Jokainen kävijä siis rakensi osaltaan *tilkkutäkkiä*. Kaik-

Tilkkutäkki-sovellus toiminnassa Rovaniemen kotiseutumuseolla. Kuva: Inka Holck, 2022.

”Teknologia itsessään ei ratkaise ongelmia, vaan sen mielekästä soveltamista varten tarvitaan aina ymmärrystä ihmisen käyttäytymisestä.”

kia paloja ei säilytetty, vaan kun yksi koko ruudun täyttävä kuva oli valmis, rakentaminen alkoi taas alusta. *Digitaalisessa kollaasissa* tapahtumavieraat saivat luoda omia valokuvakollaasejaan yhdistelemällä Lapin maakuntamuseon kuva-arkiston tarjoamia kuvia uusiin valokuviin.

Ratkaisujen teknologiset edut olivat helposti nähtävissä. Mobiililaitteille suunnatussa *Tilkkutäkki*-demossa verkossa selaimen päällä toimiva toteutus oli työmäärältään kevyin mahdollinen tapa huomioida tapahtumakävijöiden mobiililaitteiden ominaisuuksien ja suorituskykyjen kirjo. Selaintoteutus ei myöskään vaatinut tapahtumakävijöitä lataamaan erillistä sovellusta, mikä todennäköisesti laski osallistumiskynnystä. *Digitaalisessa kollaasissa* opiskelijat käyttivät ohjaimena Zed 2 -syvyyskameraa ja rakensivat sovelluksensa Unity-pelimoottorilla. Valittua kameraa ei oltu suunniteltu nimenomaan tai ainoastaan peliohjaimeksi, mutta se oli tehty yhteensopivaksi pelimoottorin kanssa. Pelimoottorin hyötyjä sovellushityksessä ovat muun muassa joustavuus ja pelimoottorin tarjoamat valmiit työkalut. Kehitystä ei tarvitse aloittaa täysin nollasta, kun osa perustoiminnoista on moottorissa valmiiksi rakennettuna.

Tieto- ja viestintätekniikan opiskelijat eivät työskennelleet projektin parissa yksin. Kumpikin opiskelijaryhmä toimi yhdessä Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan opiskelijoiden kanssa. Yhteistoiminnan tarkoituksena oli jakaa opiskelijoiden osaamista eri alojen välillä ja harjoitella monialaisessa asiantuntijarymässä toimimista. Teknologia itsessään ei ratkaise ongelmia, vaan sen mielekästä soveltamista varten tarvitaan aina ymmärrystä ihmisen käyttäytymisestä. Jokaisessa teknologisessa ratkaisussa tulisikin pyrkiä tekemään järjestelmiä, jotka toimivat ihmisten ehdoilla, eikä pakottaa ihmisiä toimimaan järjestelmien ehdoilla. Käyttäjien



Digitaalisen kollaasin ympäristö koottuna, juuri ennen teoksen käynnistämistä ja viimeisiä testejä. Kuva: Sanni Mustonen, 2022.



Digitaalisen kollaasin graafisen käyttöliittymän oletusnäkyvä. Kuva: Inka Holck, 2022.

kokemusten ja käyttäytymisen ymmärtäminen muodostui varsin keskeiseksi osaksi pilotin sisältöä, ja pilottikurssin osallistujille järjestettiin myös käyttöliittymäsuunnittelun workshop.

Tilkkutäkki-demossa etuna oli omien mobiililaitteiden tuttuus tapahtumakävijöille: *Tilkkutäkin* käyttäminen ei vaatinut kävijöiltä uuden teknologian omaksumista, vaan jokainen kävijä toimi omalla mobiililaitteellaan. Toki minkä tahansa käyttäjäryhmän sisällä on vaihtelua laitteiden käyttövalmiuksissa ja -kokemuksessa, mutta oli kohtuullista olettaa, ettei mobiililaitteen käyttäminen ollut yhdellekään kävijälle täysin vieras asia. Tämä vapautti opiskelijaryhmän haastamaan itseään tehtävässä toisella tavalla, eli tässä tapauksessa kuvien väritymiseen vaadittavalla kuvan eri alueiden tunnistamisella. Kuvien värityksen olisi voinut toteuttaa staattisella tavalla määrittelemällä jokaisen *tilkkutäkin* kuvan värialueet ennakkoon, mutta opiskelijat valitsivat haastavamman toteutustavan, jossa kuvien värityttävät alueet tunnistetaan käyttäjän klikatessa mitä tahansa kuvan eri alueista.

Käyttäjille tutun alustan myötävaikutuksella *Tilkkutäkki* pystyi periaatteessa toimimaan itsenäisesti ilman valvontaa tapahtuma-aikana. Kysymykseksi tässä tapauksessa nousi, miten saada vieraat ymmärtämään,

että heillä on mahdollisuus vuorovaikutukseen *Tilkkutäkin* kanssa. Toteutusta näytettiin museolla suurikokoisella 72 tuuman näytöllä, joka selkeästi poikkesi muusta näyttelytilan esineistöstä. Näytön alareunaan kiinnitettiin myös pieni juliste, jossa kerrottiin lyhyesti, mistä oli kysymys, ja tarjottiin QR-koodi, jolla kävijät pääsivät oikealle sivulle värityttämään kuvia. Tämä ei olisi välttämättä riittänyt kannustamaan kävijöitä osallistumiseen, joten kaiken varalta yksi yliopiston opiskelijoista vieraili välillä *Tilkkutäkin* luona ohjaamassa kävijöitä tarvittaessa.

Digitaalisessa kollaasissa lähtökohdat olivat toisenlaiset. Ihmiset eivät jokapäiväisessä elämässään juurikaan kohtaakaan liikeohjattuja sovelluksia tai laitteita, joten käytännössä jokainen sovelluksen käyttäjä joutui lyhyessä ajassa ottamaan haltuun itselleen täysin uuden tavan hallita käyttämänsä ohjelmistoa. Liikeohjauksen uutuuden tuomat haasteet huomattiin jo suunnitteluvaiheessa, ja koska pilotin puitteissa resursseja ja aikaa oli tarkoituksellisesti ainoastaan demoasteisen toteutuksen tekemiseen, *Digitaalinen kollaasi* päätettiin toteuttaa ohjattuna. Koko tapahtumaviikonlopun ajan *Digitaalisen kollaasin* tilassa oli paikalla kaksi valvojaa, jotka opastivat tapahtumakävijöitä sovelluksen käytössä. Valvojat toimivat samalla sisäheittäjinä, sillä käytetyn kameratekniikan


vuoksi *Digitaalista kollaasia* täytyi käyttää suljetussa tilassa.

Kävijöiltä ei kerätty systemaattisesti palautetta tai muuta dataa, mutta valvojina toimivat huomasivat, miten uudenlaisen ohjaustavan kokeminen vaikeaksi sai osan käyttäjistä lopettamaan hyvin nopeasti tai välttämään sovelluksen kokeilemista kokonaan. Opastuksen myötä onnistuneita käyttökokemuksia syntyi kuitenkin tapahtuman aikana melko suurelle joukolle hyvin erilaisia käyttäjiä. Erityisesti kollaasien tekeminen, tai ehkä nimenomaan liikeohjaus, kiinnosti lapsia ja nuoria, joista jotkut kävivät paikalla useita kertoja. Kameralla toteutettu ohjaus perustui ihmisen hahmon tunnistamiseen ja tämän käsien liikkeiden seuraamiseen, joten käsien toimiessa normaalisti liikeohjaus toimisi hyvin myös esimerkiksi pyörätuolilla liikkuville käyttäjille.

Pilotissa kokeillut teknologiset ratkaisut, kävijän oman laitteen käyttäminen ja kosketusvapaa käyttöliittymä tarjosivat vaihtoehtoisia toimintatapoja yhteen pistemäiseen terveysturvallisuuden ongelmakohtaan tapahtumissa: yhteiskäyttöisiin laitteisiin ja niiden hygieniaan. Tapahtumien turvallisuuden kokonaiskuvaan vaikuttaa kuitenkin suuri joukko eri tekijöitä, eikä niihin perehdytty laajemmin pilotin aikana.

Projektien suurimmat haasteet ilmenivät lopulta koordinoinnissa, kommunikaatiossa ja eri oppilaitosten toisistaan poikkeavissa aikatauluissa. Tehtävänanto oli varsin laaja ja sisälsi paljon liikkuvia osia, joten sen jäsenteleminen täsmällisiksi taskeiksi ja tarkkaan aikatauluun, huomioiden samalla tiimien eritahtisen työskentelyn, olisi ollut haaste myös kokeneille tekijöille. Myös etäopetus toi mukanaan omat haasteensa. Omien oppilaitostensa sisällä ryhmäläiset tunsivat toisensa, mutta kurssin aloitus pelkillä Teams-tapaamisilla teki oppilaitosten välisestä ryhmäytymisestä ja koko ryhmän

eri osien välisestä kommunikaation muotoutumisessa vaikeampaa. Ammattikorkeakoulun opiskelijat myös työskentelivät aluksi muita tiukemmalla aikataululla, sillä heidän ensimmäinen deadline oli jo huhtikuun loppupuolella ammattikorkeakoulun lukukausiprojektien esittelypäivässä. Molemmat ryhmät saivat toteutuksensa toiminnallisuudet valmiiksi jo keväällä, ja tapahtumaa edeltävälle viikolle syyskuussa jäi enää viimeistely.

Työelämää kuvaavana harjoituksena tehtävä oli todenmukainen. Sovellusten suunnittelussa on aina teknisten vaatimusten lisäksi otettava huomioon myös muun muassa käyttöympäristö ja käyttäjien mahdolliset erityistarpeet. Oman mausteensa jokaiseen todellisen elämän projektiin tuovat joka kerta inhimilliset tekijät ja muuttuvat olosuhteet. Ammattikorkeakoulun puolella Valtakunnallisten kotiseutupäivien pilotti toteutettiin osana tieto- ja viestintätekniikan opiskelijoiden lukukausiprojektia siten, että hankkeen pilotti esiteltiin opiskelijoille yhtenä mahdollisena toimeksiantajana muiden joukossa ja lukukausiprojektin ulkopuolelle jäävä työ, kuten varsinainen tapahtumaviikonloppu, eroteltiin omaksi opintojaksokseen. Tieto- ja viestintätekniikan lukukausiprojektit ovat jo lähtökohtaisesti työelämään kytkeytyviä, sillä projektien toimeksiantajat ovat useimmiten yrityksiä. Todellisten projektien tekeminen toimeksiantajille tuo tekemiseen mielekkyyttä, kun tuotokset todella pääsevät esille muuallakin kuin luokkahuoneessa. 



Sanni Mustonen (TaM) on Arcta Fast -koulutusmalli-hankkeen Lapin ammattikorkeakoulun osuuden koordinaattori, graafinen suunnittelija ja asiantuntija Lapin ammattikorkeakoulun FrostBit-ohjelmistolaboratoriossa. Työn rinnalla hän kirjoittaa väitöskirjaa historian elävöittämisestä peliteknologian avulla.

Katoavat, jäiset jäkälät: Tiedetapahtuman visuaalista ilmettä luomassa

Erica Niemelä | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Heidi Söderlund | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Jonna Tantarimäki | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Sirja-Erika Virpikari | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

*Syksyllä 2022 osallistuimme Ylen Aurora-tapahtumaan liittyvään projektiin, jossa suunnittelimme ja toteutimme esiintymislavan ympäristötaideteoksena yhteistyössä lappilaisten mentoritaiteilijoiden kanssa. Tapah-
tuman pääteemoina olivat tasa-arvo- ja ilmastomuutos, jotka ohjasivat meitä tapahtuman visuaalisen ilmeen suunnittelussa.*



Mentoritaiteilijamme Miia Mäkinen ja Tanja Koistinen toivat lappilaisten taiteilijoiden näkemyksiä omasta tulevaisuudenkuvastaan projektiin, jotta arktisuus tulisi osaksi tapahtuman teoksia. Taiteella on tärkeä rooli arktisten alueiden ympäristö- ja ilmastokysymysten esiintuomisessa (Huhmarniemi, 2018). Ilmastokysymykset näkyivät teostemme aiheessa, Lapin herkässä kasvillisuudessa, ja aihe tarkentui jääveistoksissamme jäkäliin. Herkkien jäkälien uhanalaisuuteen ja selviämiseen ovat vaikuttaneet sekä ilmastonmuutos että ilmansaasteiden lisääntyminen (Suomen ympäristökeskus ja jäkälätyöryhmä, 2019).

Huhmarniemen (2018) mukaan arktinen taide heijastaa ja tuo esiin arktisten alueiden ainutlaatuista maisemaa ja elämistä mutta myös sen moninaisia kulttuureja, kulttuuriperintöä ja ihmisiä. Monet arktisen alueen alkuperäiskansat ovat omaksuneet taiteen tärkeäksi osaksi kulttuuriaan ja perinteitään. Perinne- ja käsityötaiteen lisäksi arktinen taide sisältää myös nykytaiteen uudemmat taidemuodot, kuten lumen- ja jäänveiston. Taiteella on tärkeä rooli arktisten alueiden ympäristö- ja ilmastokysymysten esiintuomisessa. (Huhmarniemi, 2018.)

Projektissamme arktisuus ilmeni ympäristötaiteen ja erityisesti jääveistosten kautta. Valittuna teemana jäkälä viittaa puhtaan ilman merkitykseen sekä ilmastonmuutokseen ja ympäristön saastumiseen. Koska pro-

jektimme oli ympäristötaiteen ja matkailun yhteistyöhanke, sen yhtenä lähtökohtana oli, että ympäristötaideteos johdattaisi katsojan entistä syvempään kokemukseen luonnosta ja ympäröivästä kulttuurista (Jokela & Huhmarniemi, 2018).

Projektimme alkoi vuoden 2022 syksyllä tapahtuneella taustatutkimuksella ja paikankartoituksella Aurora-tulevaisuustapahtumasta sekä Sirkan kylästä, jossa Auroran tapahtumapaikkana toimiva kokous- ja kongressikeskus Levi Summit sijaitsee. Projektimme tärkein yhteistyötaho oli Yle, joka vastasi Aurora-tulevaisuustapahtuman sisällöstä. Tapahtuma sijoittui suosittuun hiihtokeskukseen, tarkemmin sanottuna Levitunturin rinteessä sijaitsevaan Hotel Levi Panoramiaan ja sen ulkoalueelle. Tapahtuman sijainti suurten vuosittaisten matkailijamäärien suosikkikohteessa tarkoitti myös kestäväen kehityksen haasteiden tiedostamista, sillä matkailualan reipas kasvu on saattanut Lapin haavoittuvan luonnon koetukselle (Jokela ym., 2018).

Projektin edetessä mukaan liittyi myös Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan Timo Jokelan ja Antti Stöckellin järjestämä, lähinnä vaihto-opiskelijoille suunnattu Winter art -työpaja. Projektiopiskelijoina meillä oli työpajaan tietynlainen ohjausvastuu, ja me pidimme työpajan opiskelijoille tiiviin tietopaketin jäkälistä ja osallistuimme heidän kanssaan luennoille oppimaan lisää jään ja lumen veistosta. Suunnittelimme ja toteutimme kurssilaisten kanssa pienoismalleja ja 3D-mallinnuksia tulevista veistoksista.

Yhteisötaide ilmeni projektissa kurssille osallistuneiden opiskelijoiden tiiviinä yhteistyönä meidän ja mentoritaiteilijoiden kans-

Edellisellä sivulla: Työskentelimme kaksi päivää veistosten parissa. Työskentely oli ajoittain rankkaa niin fyysisesti kuin myös henkisesti. Kuva: Inka Holck, 2022.

”Projektin aikana koettu epävarmuus ja monet muutokset saivat työryhmän lyöttäytymään yhteen, jolloin meistä muodostui tiivis yhteisö.”



Viimeisenä työskentelypäivänä teimme yhteistyötä ammattiopisto Lappian valaistustiimin kanssa ja pääsimme näkemään veistoksemme valaistuina. Kuva: Inka Holck, 2022.



Oli palkitsevaa nähdä lava valmiina. Kuva: Heidi Söderlund, 2022.

”Työpajan sisällä syntyneessä yhteisössä saimme luotua yhteyden toisiimme kanssataiteilijoina, joilla oli sama intentio. Myös materiaalimme väliaikaisuus ja katoavaisuus ohjasivat meidät taiteilijoina pohtimaan omaa luontosuhdettamme.”

sa, jolloin osallisuus ja vuorovaikutus taiteen tekemisessä painoutuivat. Yhteisömme ideat ja näkemykset olivat myös keskeisessä roolissa teosten suunnittelussa ja toteutuksessa. Suunnittelua hankaloitti työpajaviikolle luvattu lämmin sää, jonka vuoksi veistomateriaaliksi valikoitui lumen sijasta jää. Materiaalimuutos vaati paluuta suunnitelmien pariin sekä muutoksia jälle sopivampaan muotokieleeseen. Projektin aikana koettu epävarmuus ja monet muutokset saivat työryhmän lyöttäytymään yhteen, jolloin meistä muodostui tiivis yhteisö.

Suunnittelun alkuvaiheessa työryhmämme joutui kohtaamaan sen tosiasian, että matkailuala Lapissa on hyödyntänyt saamelaista kulttuuria markkinoidessaan omia tuotteitaan ja palveluitaan. Pyrimme suunnittelussamme olemaan saamelaiskulttuuria kohtaan kulttuurisensitiivisiä ja välttämään kliseistä Lappi-teemoihin pohjautuvaa kuvastoa, jolloin jäkälät olivat toimiva valinta kuvaamaan Aurora-tulevaisuustapahtuman arvoja. Kulttuurisensitiivisyydellä

tarkoitetaan muun muassa tahtoa, taitoa ja herkkyyttä eri taustoista tulevien ihmisten huomioimiseen ja ymmärtämiseen. Lapissa kulttuurisensitiivisyys liittyy erityisesti saamelaiskulttuurin käyttöön (Huhmarniemi, 2018). Edellisvuonna tapahtuman ulkolavalle oli pystytetty saamelastyylinen kangaslaavu, joka aiheutti keskustelua saamelaiskulttuurin omimisesta Lapin kulttuuri-identiteetin ilmentäjänä.

Marraskuussa muutama päivä ennen Aurora-tulevaisuustapahtuman ajankohtaa pääsimme ensimmäistä kertaa työskentelyalueelle. Tuolloin teimme viimeiset päätökset siitä, mitkä suunnitelmista toteutettaisiin, sillä materiaalin muutos vaikutti huomattavasti jo tehtyjen suunnitelmien toteutavuuteen. Aamulla työskentely aloitettiin jäiden paikalleen siirtämisellä ja ulkolavan muodon hahmotuksella. Veistimme monta pientä veistosta, jotka sijaitsivat lavan takareunalla, sekä kolme isoa veistosta lavan keskelle. Puitteet työskentelyalueella olivat upeat. Aamuisin töihin mennessä iloiseksi

teki kauniin pastellinsävyinen taivas ja usvainen Sirkan keskusta. Kokonaisuudessaan työskentelimme kaksi vuorokautta veistosten parissa.

Työpajan aikana teoksia tehdessä syntyi runsaasti keskustelua ja oppimiskokemuksia. Maria Huhmarniemen (2018, s. 24) mukaan yhteisötaiteen työpajalle ovat tyypillisiä taiteellinen tilapäinen yhteisö ja siihen kuuluvat yhteiset hetket. Työpajan sisällä syntyneessä yhteisössä saimme luotua yhteyden toisiimme kanssataiteilijoina, joilla oli sama intentio. Myös materiaalimme väliaikaisuus ja katoavaisuus ohjasivat meidät taiteilijoina pohtimaan omaa luontosuhdettamme.

Teoksissamme hyödynnetty jää on uusiutuvaa ja vuoden kiertokulun myötä katoavaa. Materiaali ja aihe liittivät yhteen matkailun, ihmisen ja teollisuuden aiheuttamat haasteet ilmastolle, luonnolle ja sen herkimmille eliöille. Jäkälät aiheena kuvaavat myös hyvin tapahtuman arvoja ja Lapin identiteettiä. Erityisesti ilmastomuutosteeman kannalta aihe toimi hyvin. Materiaalin puolesta yllätyimme siitä, kuinka hyvin jää sopi veistosmateriaaliksi. Veistosten suunnittelu oli mielenkiintoista ja opettavaista. Suunnittelun ja itse veistämisen aikana opimme pa-

remmin ymmärtämään jään ominaisuuksia ja sitä, kuinka taipuisaa jää veistettäessä on. Veistokset loivat kauniin kokonaisuuden, ja ne keskustelivat aivan uudella tavalla lavan valaistuksen kanssa. Lunta käyttämällä ei olisi saatu samanlaista lopputulosta.

Koimme sopivamme kuvaamaan lappilaisuutta tässä tapahtumassa, sillä sen lisäksi, että olemme Lapin yliopiston opiskelijoita, meillä oli lappilaisia mentoritaiteilijoita ohjaamassa ja tukemassa työskentelyämme. Saimme tapahtuman jälkeen paljon positiivista palautetta veistoksistamme. Uskomme, että veistokset onnistuivat vaikuttamaan positiivisesti tapahtuman osallistujien mielikuviiin Lapista tapahtumaympäristönä. †



Erica Niemelä, Heidi Söderlund, Jonna Tantarimäki ja Sirja-Erika Virpikari, ovat kuvataidekasvatuksen maisteriopiskelijoita Lapin yliopistosta. Tapahtumaperustainen projektimme korvasi heidän tutkintoonsa kuuluvan Kuvataidekasvatuksen yhteisöprojekti-kurssin.

Lähdeluettelo

- Huhmarniemi, M. (2018). Avainkäsitteitä ympäristötaiteen ja matkailun yhteistyöhön Lapissa. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi, C. Haataja & T. Issakainen (toim.), *Ympäristötaitetta Lapin matkailuun*, (s. 23–26). Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja. Lapin yliopisto.
- Jokela, T., Huhmarniemi, M., Haataja, C. & Issakainen, T. (2018). Ympäristötaide matkailun lisäarvoksi ja matkailuala taiteilijan työksi. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi, C. Haataja & T. Issakainen (toim.), *Ympäristötaitetta Lapin matkailuun*, (s. 9–22). Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja. Lapin yliopisto.
- Jokela, T. & Huhmarniemi, M. (2018). Ympäristötaide kertoo paikan tarinoita. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi, C. Haataja & T. Issakainen (toim.), *Ympäristötaitetta Lapin matkailuun*, (s. 28–36). Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja. Lapin yliopisto.
- Suomen ympäristökeskus ja jäkäläryhmä (2019). Jäkälät uhanalaistuvat – yli 200 uutta uhanalaista. Haettu 15.2.2023 osoitteesta [https://www.ymparisto.fi/fi-FI/Luonto/Jakalat_uhanalaistuvat_yli_200_uutta_uh\(50506\)](https://www.ymparisto.fi/fi-FI/Luonto/Jakalat_uhanalaistuvat_yli_200_uutta_uh(50506))

Tornio 400 -juhlavuoden päätöskonsertin visuaalinen toteutus

Matti Adolfsen | Ammattiopisto Lappia

Tuomas Rajaniemi | Ammattiopisto Lappia

Matthias Remes | Ammattiopisto Lappia

Tässä tekstissä valotamme prosessia, jossa teknologinen työryhmä tuottaa teemakonsertin visuaalisen ilmeen ja jatkumon. Tornio 400 -juhlavuoden päätöskonsertin käsikirjoituksen pohjalta ymmärrettiin, että yli 100 vuoden ajanjaksolle rakentuva, hyvinkin erilaisten sävellysten kooste vaatii visuaalisen herätteen luomaan tunnelman aikakaudesta ja miljööstä samalla tutustuttaen alkuperäiseen esittävään artistiin.



Työ lähti liikkeelle ymmärryksestä, että varsin suuri osa lauluista esitettäisiin solistinumeroina, ja bändi seisoo paikoillaan vallaten suurimman osan lavasta. Tanssiesityksille jäisi vähänlaisesti tilaa, joten silmänruokaa tarjoiltaisiin isolta ruudulta. Perinteinen valkokangas ja videotykki eivät vaikuttaneet hyviltä ratkaisuilta: visualisointeja ei käytetä 100 %:ia konsertin ajasta, joten valkea suorakaide bändin yläpuolella ei olisi hyvä lavastuselementti. Lisäksi konserttien aikana salin sivuseinä olisi auki, joten visualisointien pitäisi näkyä sivukatsomoon. Valkokangas pitäisi ripustaa vinoon ja selvästi salin keskilinjan oikealle puolelle, ettei kangas jäisi tolpan taakse piiloon.

Ratkaisuksi saatiin LED-seinä. Sen käyttökoulutus annettiin koko teknologiryhmälle kuukautta aiemmin Kelekkamessujen tekniikan rakentamisen yhteydessä. Toisin kuin Kelekkamessuilla, tällä kertaa LED-seinä ripustettiin salin takimmaiseen trussilinjaan: se saatiin näin riittävän ylös, jotta esiintyjät eivät peitä kuvaa. LED-seinän musta olemus häipyi mukavasti taustaverhon pimeyteen, joten valosuunnittelussa saatiin täysi vapaus, koska valkokangas ei hyökännyt näkösalille, vaikka valo osui siihen.

Edellisellä sivulla: Tarharyhmä: Beibini asuu Torniossa. Riikka Kempainen, Raisa Huttunen ja tyttöbändi (Riikka Kettunen, Jenni Toivanen, Venla Hyry.) Kuva: Markku Lukkarinniemi, 2022.

Projisoinnin suunnittelu ja kuvien hankinta

Kuvamateriaalin hankinta reilun 100 vuoden aikajanalla teetti runsaasti töitä. Kuvat piti löytää ja niiden tekijänoikeudet selvittää, piti etsiä kuvasta riittävän suuriresoluutioinen versio ja muuntaa se digitaaliseen muotoon sekä lopuksi ohjelmoida kuvat LED-seinälle. Kuvia ja niiden tekijänoikeuksia piti selvittää aina Yhdysvaltoja myöten Bruno Laakon perikunnalta. Kotimaisista artisteista Harmony Sistersin kuvamateriaalin osalta apuna oli yhtyeen perinnettä vaaliva Adolfsen-sukuseura, jonka kautta sain hyviä vinkkejä. Puolustusvoimien sota-aikainen kuva-arkisto oli juuri avautunut, ja TK-kuvaajien tekijänoikeudet vapautettu julkaisukäyttöön. Arto Junttilan arkistosta löytyi kaikki paikallinen materiaali hyvin, ja tämän päivän artistien kuvat saatiin heiltä suoraan.

Osa materiaalista oli mustavalkeaa ja osa värillistä. Värikuvien värimaailmaa piti korjata aika paljon, jotta visuaalinen yhtenäisyys säilyisi. Muutamia kuvia muutettiin mustavalkoiseksi jatkuvuuden säilyttämiseksi esityksessä. Kuville tehtiin myös ajoja, zoomauksia ja panoroiteja. Siirtymät kuvien välillä ohjelmoitiin. Musiikkia ei synkronoitu aikakoodiin, joten kuvien vaihdot ja efektit ajettiin manuaalisesti.

Työryhmän toiminta oli varsin jouhevaa, ja valo-operaattori oli kuiskausetaisyydellä visualisointeja ajettaessa. Jotain olisi voinut tehdä toisinkin. Esimerkiksi LED-seinän olisi voinut istuttaa aivan näyttämön

”Tuotannon valotilanteita voidaan siis suunnitella hyvissä ajoin ennen varsinaisen näyttämökuvan valmistumista yhteistyössä muun tuotantoryhmän kanssa.”



Poika oli Pohjan Tornioista.
Kuva: Markku Lukkarinniemi, 2022.

oikeaan reunaan ja kääntää trussin vinoon, sillä näyttämön yläosassa oli runsaasti tyhjää tilaa ja 3-ulotteisuus tilassa hyvinkin vapaasti hyödynnettävissä. Tämä olisi ehkä vaikuttanut jonkin verran valojen ripustuksiin, ja se olisi vaatinut yhden suunnittelukierroksen lisää. LED-seinän kirkkaus sisätiloissa on varsin suuri, ja himmentäminen pienentää harmaasävyasteikkoa, mikä piti ottaa huomioon kuvien esikäsittelyssä.

Valosuunnittelu

Lavakartta syntyi Tuomas Lampelan laatiman käsikirjoituksen pohjalta. Normaalin housebändin lisäksi lavalle tuli muutamaa numeroa varten punkbändi, jonka kokoonpano poikkesi housebändistä merkittävästi.

”LED-seinän musta olemus häipyi mukavasti taustaverhon pimeyteen, joten valosuunnittelussa saatiin täysi vapaus, koska valkokangas ei hyökännyt näkösalille, vaikka valo osui siihen.”

Sille rakennettiin rullilla liikkuva riser, joka työnnettiin näiden numeroiden ajaksi lavalle ja sitten taas pois. Sille varattiin tila lavan oikeasta reunasta ja säilytyspaikka heti lavan oikealta puolelta. Lavakartan toimivuuden testaamiseksi Tuomas Rajaniemi teki 3D-mallinnuksen Capture-valosuunnitteluohjelmaan. Ensimmäisessä suunnitteluvaiheessa lava oli vielä symmetrinen, mutta muuttui pian epäsymmetriseksi punkbändin vaatiman tilan vuoksi.

Teatterituotannoissa valosuunnittelija jatkaa tästä eteenpäin lavastussuunnittelijan ja puvustajan kanssa yhteistyössä. Nykyisin mallintamista jatketaan varsin usein virtuaalisesti samalla 3D-visualisointiohjelmistolla lisäämällä malliin valonheittimet ja valaistavat pinnat. Tuotannon valotilanteita voidaan siis suunnitella hyvissä ajoin ennen



Rajumpaa menoa varten oli erillinen siirrettävä stage, jolla punk- bändi Terveet Kädet- toisinto esiintyi.
Kuva: Markku Lukkarinniemi, 2021.

varsinaisen näyttämökuvan valmistumista yhteistyössä muun tuotantoryhmän kanssa.

Koska oli tiedossa, että konsertin keraaliharjoituksesta tehdään televisiotaltiointi, valosuunnittelussa piti kiinnittää huomiota etuvalon laatuun, näyttämökuvan kontrasteihin ja vastavalon määrään/laatuun. Erityisen haasteen aiheutti myös esiintyjien tumma vaatetus, joka tahtoo televisiokuvassa upota mustaan taustaan. Takaseinän värittämisellä päästään tästä ongelmasta ja saadaan samalla kuvaan enemmän kolmiulotteisuutta.

Tekninen toteutus rakentui vasta hankittujen uusien koristevalaisimien ympärille. Stairville vintage bowl -valaisimet (jotka tuotantotiimi välittömästi nimesi ”wokkipanuiksi”) eivät juurikaan tuota valaisutehoa, mutta niitä voidaan käyttää vastavaloa tuot-

tavina koriste-elementteinä: ne muodostavat valoisia palleroita ja tavallaan kätkevät asioita lavalla. Erikoistehosteisiin kuuluivat myös punkbändien lavarakenteisiin kiinnitetyt strobot, joilla saatiin aikaan sähköistä säpinää. Liikkuvia valoja käytettiin maltillisesti varsinkin vanhemman musiikin valaisussa. Valotilanteita tallennettiin varsin vähän tiskiin, ja suurin osa valoista ajettiin manuaalisesti livenä.

Mitä tekisimme toisin? LED-seinä olisi voinut olla alempana. Nyt sen korkeuden saneli samaan trussiin ripustettu valokalusto, jota ei kannattanut laskea alemmas, koska silloin valokalusto olisi tullut väkisin näyttämökuvaan. LED-seinän ripustaminen alemmas olisi voitu toteuttaa rakentamalla takatrussin alapuolelle toinen, lyhyempi

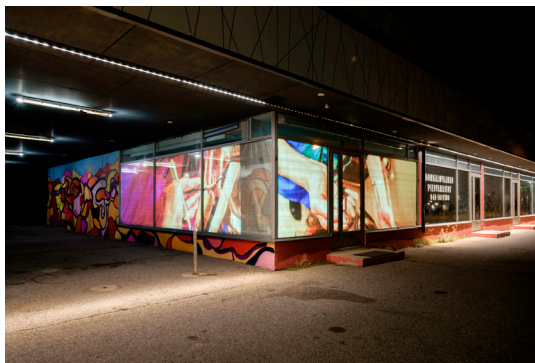
Taiteilijan ja tekniikan yhteistyön hedelmiä

Matti Adolfsen, Lauri Hyvönen ja Riikka Vuorenmaa | Ammattiopisto Lappia

Taustaprojisointi, eli kuvan projisointi valkokankaan takaa yleisölle päin on siinänsä jo vakiintunut tekniikka, ja siihen löytyy kaupallisia välineitä useiltakin valmistajilta. Tekniikka on hyödyllinen tilanteissa, joissa projektori halutaan piilottaa yleisöltä tai suojata säältä tai ilkvallalta. Tekniikan heikkoutena on hotspot eli projektorin linssin näkyminen projisointipinnan läpi. Tätä on joissain tilanteissa mahdollista kiertää sijoittamalla projektori vinoon kankaaseen nähden, jolloin hotspot ei näy yleisölle. Myös kirkkauden heikkeneminen kankaan reunoilla saattaa olla ongelma.

Materiaalit käyttäytyvät hyvin yksilöllisesti heijastuvan ja kohdistuvan valon suhteen. Teatterilavastuksessa hyvin yleinen tylli on edestä valaistuna läpinäkymätön seinä, eli se kätkee esineitä tai ihmisiä. Mutta kun valo kohdistuu kohteisiin tyllin takana, se muuttuu täysin läpinäkyväksi. Hallaharso on myös tuttu materiaali teatteriympäristössä, mutta se käyttäytyy vastaavissa valotilanteissa kuitenkin eri tavoin: se on läpinäkymätön, mutta valon ja varjon muodot tulevat hyvin esiin sen molemmin puolin. Se on suosittu ja edullinen taustaprojisointimateriaali.

Kotiseutupäivien yhteydessä tutustuimme mentoritaiteilija Riikka Vuorenmaan videoteoksiin, joiden projisointi kiinteistöjen ikkunoihin tuntui suunnitteluvaiheessa varsin haastavalta. Oikean taustaprojisointikankaan hankkiminen 13 paikkaan olisi tullut kalliiksi, ja hallaharso ei olisi ollut riittävän näyttävää. Riikka oli kuitenkin löytänyt erinomaisen materiaalin, ekorakennusmuovin. Se osoittautui testeissä erinomaiseksi tähän käyttöön. Tässä kierrätysmuovista valmistetussa kalvossa on runsaasti erikokoisia hiukkasia, jotka toimivat projisoinnissa valoa hajottavana elementtinä, ja siten häivyttävät projektorin linssin hotspotin lähes täysin. Tuomas Rajaniemi dokumentoi kokeilujen tulokset, ja esitteli ne Torniossa tuoreeltaan. Tämä tekniikka näytti hienolta, ja sitä piti päästä testaamaan.



Riikka Vuorenmaan *Vaarat*-kaupunkitaidekokonaisuuden teos *Kampaaja*, 2020, esillä Valtakunnallisten kotiseutupäivien yhteydessä Rovaniemen Korkalovaarassa. Kuva: Santeri Happonen, 2022.

Idea esiteltiin Tornion valokauden avausta suunniteltaessa myös tapahtumaan kutsuille taiteilijoille. Alkuperäinen idea ulkotiloissa projisointiin oli mietitty hallaharson varaan, mutta muoviin siirryttiin kuin yhteisestä sopimuksesta. Muovia viriteltiin pop up -teltojen etuseiniin (Päivi Kilpelän Liquid light sekä Unna Prittisen interaktiivinen teos), hotellin ikkunoihin (Kati Jussin Ensilumi) ja maahan varisseiden lehtien päälle (Ossi Lehtolan teos).

Taustaprojisointia käytettiin myös Levin Aurora-tulevaisuustapahtuman interaktiivisessa teoksessa. Projisointipintana käytetty jääkimpale osoittautui varsin eläväksi materiaaliksi. Koska se oli kiiltävää, valo vain läpäisi sen eikä muodostanut kuvaa lainkaan. Jääkimpaleen takapinnan harjaaminen karkeaksi helpotti tilannetta, mutta silti valtaosa valosta vain kulki jään läpi.

trussilinja. Tämä olisi tehty mieluiten mustasta trussiputkesta, jolloin se olisi piiloutunut mustaan takaseinään mukavasti. Takarussin olisi voinut laittaa reilusti vinoon ja LED-seinän sijoittaa täysin oikeaan reunaan, jolloin olisi saatu lisää katsojapaikkoja sivukatsomoon. Takaseinän väripesuja olisi voinut käyttää reilummin irrottamaan esiintyjät taustasta, ja vaihtoehtona olisi puvustuksen huolellisen suunnittelun ulottaminen solistien lisäksi myös bändiin.

Tornio 400 -juhlavuoden päätöskonsertin visuaalisen toteutuksen työryhmässä toimivat Tuomas Lampela (käsikirjoitus ja laulujen valinnat), Mimmi Putkonen (valot), Aleksi Keskinen (ääni), Lauri Hyvönen ja Oliver Koivisto (projisoinnit) sekä Matti Adolfsen (kuvatoimittaja). Opetuksesta ja ohjauksesta vastasivat Tuomas Rajaniemi, Matthias Remes ja Matti Adolfsen.



Matti Adolfsen on Ammattiopisto Lappian konservatorion musiikkiteknologian opettaja erityisalueinaan akustiikka, äänittäminen, äänentoisto ja musiikin tietotekniikka. Hänellä on laaja työkokemus alalta muun muassa broadcast-äänilaitteiden ja radiolähettimien suunnittelussa, valmistuksessa ja huollossa (Jutel Oy, Oulu) sekä äänentoisto- ja studiotyössä oman yrityksen kautta. Hän on mukana Meri-Lapin esittävän taiteen organisaatioiden hallinnossa.



Tuomas Rajaniemi on koulutukseltaan medianomi, ja hän toimii ääni- ja valoilmaisuuden opettajana Ammattiopisto Lappiassa.



Matthias Remes on insinööri (AMK) ja musiikkiteknologi. Hän toimii ääni- ja valotekniikan tuntiopettajana Ammattiopisto Lappiassa ja on lisäksi freelancer-tapahtumateknikko.

Heijastusta optisen illuusion animoinnista: Kuinka tuottaa 3D-katutaidetta animaationa

Ossi Lehtola | Lapin ammattikorkeakoulu

Ennen teoksen tuotantoa oli vaikeuksia luonnostella ideaa tälle teokselle. Tein teosta osana Kokeellinen teos -kurssia Lapin ammattikorkeakoulussa. Lapin ammattikorkeakoulu teki yhteistyötä Ammattiopisto Lappian kanssa ja osallistui Tornion valokauden avauksen järjestämiseen. Ajoituksen vuoksi oli mahdollista tehdä teos tapahtumaa varten, mikä auttoi ideoiden luonnissa.



Animaatio taidemuotona on kokenut merkittäviä muutoksia viime vuosien aikana. Kun 2D-animaation tuottamisesta tuli riskialttiimpaa tuotannon hitauden ja vähäisten tuottojen vuoksi, 3D-animaatio alkoi yleistymään, ja suuret yhtiöt alkoivat suosimaan kohtuullisempaa tekniikkaa. Tästä huolimatta 2D-animaation tyyli alkoi tehdä paluuta, kun sen ominaista estetiikkaa ja monia periaatteita alettiin soveltamaan 3D-animaation tuotannossa. Tämä synnytti hybridianimaatiota, jota arvostettiin sen tyyllitellyistä taidesuuntauksista ja esteettisistä päätöksistä.

Päätin tuottaa hybridianimaation opiakseni enemmän 3D-mallinnuksesta ja animaation tuottamisesta, koska edellisissä projekteissa tutustuin tekniikoiden käytäntöihin ja aloin kiinnostumaan näiden kaltaisten teosten tuottamisesta. Tämän ohella sain enemmän kokemusta mallinnuksesta ja animaation toteutuksesta, mikä auttaa omien taitojen kehityksessä ja mahdollisesti pelialalla työllistymisessä.

Päätin tuottaa valotapahtumaa varten animaation, jossa visuaalinen ilme olisi suuressa roolissa, mutta logistisia haasteita alkoi syntyä jo ensimmäisen kokouksen yhteydessä. Valokauden avaus pidettiin Apteekinpuistossa, mutta välineistön ja lupien vuoksi ainoa tapa esittää teosta olisi maanpinnalle heijastettuna. Teoksen sijainti vaikeutti ideointia edelleen, mutta lopullinen miljöö teokselle alkoi kiteytymään, kun kaveri ehdotti, että voisin ottaa inspiraatiota Van Gogh Alive -näyttelystä. Tämä johti yllättäen 3D-katutaiteen kiehtovaan maailmaan. Sain mielikuvan kalasta, joka hyppää järvestä korkealle ilmaan ja sen suomet puhkeavat perhosiksi.

Edellisellä sivulla: Animaatio Apteekinpuistossa ilta-valaistuksessa. Kuva: Ossi Lehtola, 2022.

Ideoinnin jälkeen aloitin teoksen tuotannon, joka koostui ympäristön ja animoitavien elementtien mallinnuksesta, teksturoinnista sekä animaatioiden toteutuksesta ja säädöstä. Järven animointi oli henkilökohtaisesti tuotannon suurin kohokohta, sillä toteutuksen aikana löysin uuden kikan, josta en tiennyt aikaisemmin. Järven animoinnin jälkeen huomasin, että voin soveltaa tätä opittua kikkaa muiden animaatioiden toteutuksessa ja pystyisin siten erottelemaan animaatioita eri osiin säätäen osia yksitellen tarpeen mukaan.

Mitä lähemmäksi loppua lähestyin tuotannon aikana, sitä suuremmaksi projektin tiedosto kasvoi ja sitä enemmän teknisiä ongelmia alkoi ilmestymään. Lehtien animoinnissa jouduin viettämään koko yön työskentelyn merkeissä, koska ohjelmisto jäättyi kolme kertaa peräkkäin noin 10 minuutiksi joka kerta, kun painoin edes yhtäkin näppäintä. Tiedosto oli kasvanut niin suureksi, että piti jaotella kaikki elementit erillisiin tiedostoihin ja tuottaa valmiit animaatiot pöytäkoneella ja kannettavalla tietokoneella samanaikaisesti.

Kiireellisestä tuotannosta huolimatta pystyin saamaan teoksen valmiiksi ja toimitettua sen Apteekinpuistoon illan esitystä varten. Esitys meni jälkepäin katsottuna melko hyvin. Asennuksen ja hienosäädön jälkeen teos oli esillä koko illan ajan, ja tapahtumassa kävijät näkivät yhden kohtauksen animaatiosta, mutta vain muutamat katsoivat koko animaation.

On selvää, että tuotettaessa ja esitetäessä 3D-katutaidetta, ympäristö tulee aina olemaan kriittinen osa teoksen laatua, varsinkin kun teoksen heijastaa. Asennusvaiheessa huomasin, että heijastuskulma ja projektorin sijainti muuttivat teoksen kuvasuhdetta jyrkästi ja samalla ne muuttivat sisällä olevien elementtien muotoa. Teoksen muoto on tärkeä tekijä 3D-katutaiteessa anamor-

*"Pienikin muutos muodoissa voi jyrkästi vaikuttaa
illuusion uskottavuuteen."*




Animaatio Apteekinpuistossa iltavalaistuksessa. Kuva: Ossi Lehtola, 2022.

foosion luomisessa, sillä pienikin muutos muodoissa voi jyrkästi vaikuttaa illuusion uskottavuuteen. Myöhemmin kävi ilmi, että esitysympäristön valaistus oli toinen merkittävä tekijä, sillä projektorin heijastuksen laatuun ja tarkkuuteen voivat vaikuttaa lähellä olevat valonlähteet. Omalla kohdallani osa teoksen yksityiskohdista hieman katosi katuvalojen kirkkauden ja teoksen tumman värimaailman vuoksi.

Näistä huomioista huolimatta esityksessä oli pari pientä yllätystä, joita en odottanut. Keskustellessani naapurissa olevan teoksen tekijän kanssa, teimme pienen havainnon oman teokseni syvyysvaikutelmasta, joka tuntui säilyvän riippumatta siitä mistä kulmasta teosta katsottiin. Tämä oli kiintoisaa nähdä ottaen huomioon sen, miten anamorfoosio voi syntyä ja miten teoksen tuottama ilmiö rikkoo illuusion perusteita. Myöhemmin kuulin naapurin taiteilijalta pienen huvittavan ja hellyttävän jutun teoksen illuusion liittyen: eräs lapsi päätti kävellä heijastus-

pinnan keskelle ja yritti napata teoksessa hyppäävää kalaa.

Kun mietin jälkepäin omaa projektiani ja Tornion valokauden avausta, jälkiviisaus olisi osuva tapa kuvailla kokonaisuutta. Teoksen tuotannon aikana tutkin eri tapoja toteuttaa animaatiota, joka puolestaan johdatti uusiin löytöihin. Eniten opin kokeiluista, joissa ratkoin esille tulleita ongelmia. Vastaan tuli yllättäviä huomioita, joita en olisi huomannut, jos kaikki olisi toteutettu täydellisesti. Taide voi olla tieteen kaltainen, kun kokeilun kautta voi rakentaa vankan perustan seuraaville teoksille. 



Ossi Lehtola on entinen graafinen suunnittelija, joka parhaillaan opiskelee kuvataidetta Lapin AMK:ssa. Lehtolan tavoitte taiteilijana on välittää viestiä katsojalle teoksiensa kautta, tuoden esille uusia näkökulmia ja aiheita, jotka ovat hänelle itselleen merkittäviä.

”Eniten opin kokeiluista, joissa ratkoin esille tulleita ongelmia. Vastaan tuli yllättäviä huomioita, joita en olisi huomannut, jos kaikki olisi toteutettu täydellisesti.”

Lopputulos ei ole aina sitä, mitä odottaa

Kati Jussi | Lapin ammattikorkeakoulu

Joskus taiteilijan työ ei pääse sen arvoisella tavalla näkyviin. Kun taiteilija osallistuu tapahtumaan, on paljon asioita, joihin hän ei voi vaikuttaa ja tätä kautta tehdä kompromisseja. Torion valokauden avaus -tapahtuma ei mennyt ihan niin kuin kuvittelin, mutta toi hyvää kokemusta tulevaan.

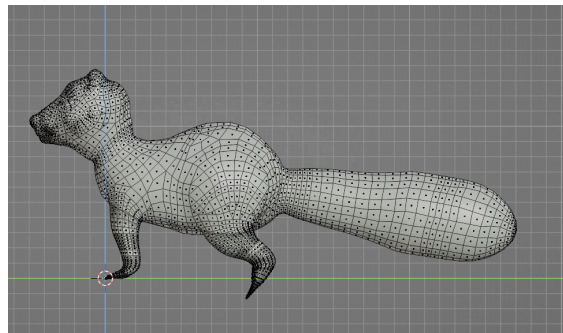


Teokseni *Ensilumi* on 3D-animaatio, jossa pesukarhu hyppelee ympäri huonetta kummastellen lumihiutaleita. Halusin ehdottomasti tehdä 3D-animaation Blender-sovelluksen avulla. 3D on minusta hyvin kiehtova asia, ja siitä oppii jatkuvasti uutta. YouTube-videoiden ja isojen kaupunkien innoittamana halusin lähteä testaamaan, onko mahdollista tehdä illuusioanimaatiota erilaisissa puitteissa. Halusin ikään kuin naamioida osan projisoinnista näyttämään siltä, ettei se olisi osana sitä. Suurena inspiraation kohteena toimivat Tokiossa sijaitsevat isot taittavat mainostaulut, joissa pyörii illuusioanimaatioita. Halusin katsojalle samanlaisen upean kokemuksen, jota kyseiset mainostaulut tarjoavat.

Työni oli osana kouluni, Lapin ammattikorkeakoulun, kurssia. Kurssilla tein itsenäisesti kokeellisen työn, ja kirjoitin siitä tutkielman. Olin jo aikaisemmin kuullut opettajalta mahdollisuudesta osallistua Tornion valokauden avaus -tapahtumaan, ja ajatus kiinnosti minua. Alun perin olin kiinnostunut osallistumaan tapahtumaan performanssiesityksellä sirkustaiteen parissa, ja olin aikonut tehdä kurssityön erikseen. Totesin kuitenkin, ettei minulla ollut aikaa tehdä sekä 3D-animaatiota että sirkusesitystä. Tein koko työn yksin, mutta luokkalaiseni ja YouTube olivat tukena aina ongelmatilanteiden tullessa eteen.

Teoksen oli alun perin tarkoitus tulla esille Ainopuistossa olevalle isolle näytölle. Sain kuitenkin idean ohjaajani Matti Adolfseinin kertoessa meille töiden pystyttämistä ja siitä mitä kaikkea on aikaisemmin testattu. Adolfsen toimi eräänlaisena tapahtuman rakentamisvastaavana Lappiassa. Halusin

Edellisellä sivulla: Animaatiossa pesukarhu jahtaa ja ottaa kiinni lumihiutaleita. Hiutaleisiin on lisätty lamppu, jotta ne toisivat valoa ja taianomaista tunnelmaa työssä. Kuva: Kati Jussi, 2022.



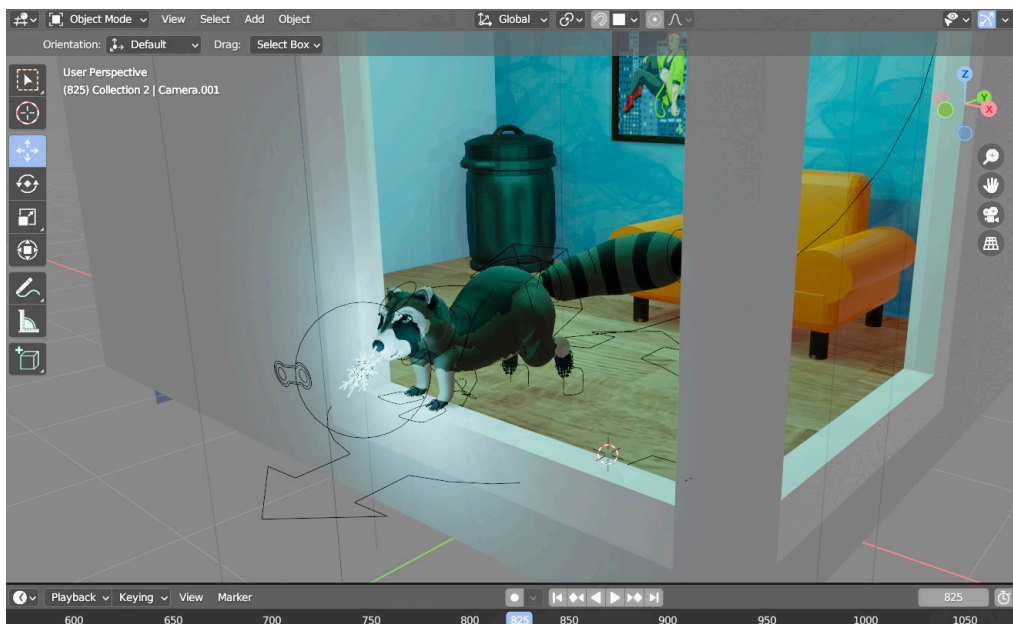
Pesukarhu on mallinnettu ja sille on tehty retypology eli pisteiden siistiminen. Kuva: Kati Jussi, 2022.



Pesukarhu on saanut värityksen. Kuva: Kati Jussi, 2022.


”Suurena inspiraation kohteena toimivat Tokiossa sijaitsevat isot taittavat mainostaulut, joissa pyörii illuusioanimaatioita.”

"Halusin huomioida ympäristön mahdollisimman hyvin, jotta saisin haluamani lopputuloksen."



Kuvassa voi havaita tekijän alkuperäisen idean siitä, miltä työ suurinpiirtein tulisi näyttämään tapahtumassa. Blender-sovelluksessa on luotu Olafin ikkunoiden koon mukaan tila, johon animaatio on tehty. Kuva: Kati Jussi, 2022.

luoda rakennuksen kulmaikkunoiden välille oman animaatiotilan. Tarkoituksena oli, että ikkunoista voisi katsoa projisointia niin kuin oikeista ikkunoista. Halusin huomioida ympäristön mahdollisimman hyvin, jotta saisin haluamani lopputuloksen. Hotelli Olofin ikkunat tuntuivat olevan juuri oikeanlaiset työlle. Meillä oli käynyt kuitenkin jonkinlainen kommunikaatiovirhe Olofin henkilökunnan kanssa, eikä työ erottunut kovin hyvin ikkunoista. Minua jäi harmittamaan, miltä työ näytti tapahtumassa. Asiaa hankaloitti myös se, etten päässyt itse tapahtumapaivänä paikan päälle kokoamaan teosta. Valittavasti toinen videoista näkyi ikkunassa peilikuvana, eli oli väärin päin.

3D:n tekeminen on aikaa vievää mutta lopussa palkitsevaa, kun näkee oman työn tulokset. Työni ei ollut täydellinen, mutta tarkoitus olikin kehittää itseäni ja tietämystäni 3D:n parissa, ja siinä onnistuin. Opin lisää eläimien mallintamisesta ja muista työvaiheista, joita valmiiseen 3D-eläimeen tarvitaan. Työssäni testasin monenlaisia simulaatioanimaatioita. Olin todella tyytyväinen sovellukseen, jolla tein logoni seinälle. Testasin myös karvojen tekemistä pesukarhulle, mutta en saanut niitä järkevän näköiseksi. Kaikista haasteista huolimatta animaatio oli juuri sellainen, millaiseksi olin sen kuvitellut. En tiedä, tulenko jatkossa osallistumaan samantyyliisiin tapahtumiin teoksillani, mutta jatkossa tulen varmistamaan kaiken paremmin. Projektissa oli myös monta välikättä, minkä uskon vaikuttavan siihen, että tieto kulki huonosti. Seuraavana projektina minun olisikin tarkoitus mallintaa ja animoida ihmishahmo. Odotan innolla, että voisin oppia lisää 3D-mallintamisesta ja -animaatiosta. Haaveilen työpaikasta animaation ja 3D:n parissa tulevaisuudessa. Johonkin pelifirmaan pääsy olisi unelmien täyttymys ainakin tällä hetkellä. 



Animaation alussa pesukarhu nukkuu sohvan päällä, josta se hetken päästä herää lumihiutalejahtiin. Kuva: Kati Jussi, 2022.



Kati Jussi on digitaalisen kuvataiteen kolmannen vuoden opiskelija Lapin ammattikorkeakoulussa. Hän rakastaa uusien asioiden kokeilemistä ja luomista sekä tekee todella laajalla skaalalla erilaisia käsitöitä ja taidetta. Katin voi löytää Instagramista nimellä *Darkredpaint*.

Liquid light show, nestemäisten värien elävää rytmiä ja tunnetta

Päivi Kilpelä | Ammattiopisto Lappia

Liquid light -esitykset voivat olla yksinkertaisia muutamalla piirtoheittimellä tehtyjä tai monimutkaisia usealla eri tekniikalla tehtyjä. Jokaisen esityksen tyyli ja sisältö ovat ainutlaatuisia, ja tavoitteena on luoda emotionaalinen ja visuaalinen kuva musiikista.



Kiinnostukseni tähän tekniikkaan lähti Arcta Fast -koulutusmallihankkeen myötä. Kyseessä on 1960-luvulla syntynyt valotaiteen muoto, joka nousi esille elektronisen musiikin esityksissä ja avantgarde-teatteriesityksissä. Myöhemmin se oli mukana rockin ja psykedeelisen musiikin esityksissä. Oma työni käynnistyi keväällä 2022. Tavoitteena oli tehdä opinnäytetyö, jonka ohjaajina olivat Eeva Koivumaa ja Matti Adolfsen. Alkuperäinen tarkoitus oli tehdä Solekko Festille aitaan ripustettaville hallaharsoille heijastettava teos. Tapahtuman peruuntuminen antoi aikaa kehitellä työskentelytapoja, mikä tuli tarpeeseen. Teokselle oli suunniteltu syksyille kaksi mahdollista esitystä, joista lopulta toteutui Tornion valokauden avajaiset 4.11.2022. Teoksesta tehtiin kaksi versiota: live-esitys sekä videoteos.

Tutustuin tekniikkaan internetin kautta ja sain käyttööni piirtoheittimen, jolla pystyin harjoittelemaan kotona. Tilasin tarvittavia aineita ja kellolaseja kahta eri kokoa sekä isohkon suorakaiteen muotoisen lasin, jonka päällä värejä työstetään. Huomasin, että työskentelytilan pitää olla mahdollisimman pimeä, jotta heijastettu kuva näkyy seinällä. Valkoinen seinä tai valkoinen iso paperi seinällä käyvät ihan hyvin taustaksi, ellei omista projektorikangasta. Suojasin piirtoheittimen teippaamalla reunat kunnolla, jottei nesteitä pääse piirtoheittimen sisälle, ja teippaus antaa samalla kehyksen teokselle. Ympäristö ja itsensä kannattaa suojata hyvin ja huomioi-

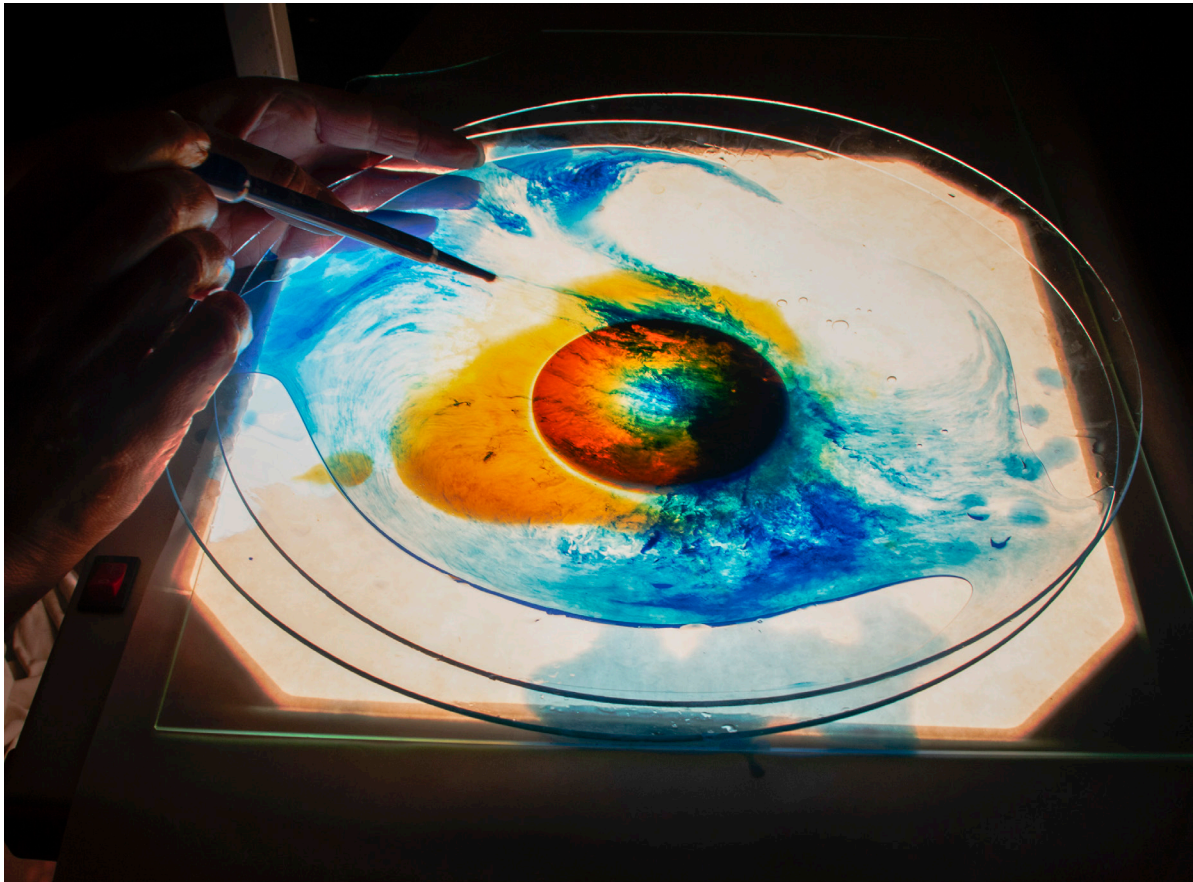
Edellisellä sivulla: Työvälineitä. Kuva Päivi Kilpelä, 2022.

da, etteivät käytetyt aineet kuulu viemäriin tai luontoon.

Vesi, mineraaliöljy, värit ja sprii ovat perusaineita, joita tarvitaan. Tilan tuuletuksesta tulee huolehtia hyvin spriitä käytettäessä. Vesi ja öljy eivät liukene toisiinsa, mikä mahdollistaa eriväristen alueiden seikkailua toistensa lomassa. Sprii muokkaa veden pintajännitystä ja mahdollistaa myös veden ja öljyn sekoittumisen. Mineraaliöljyksi käy parafiiniöljy, ja myös vauvaöljy käy hyvin. Väreinä voi käyttää nestemäisiä akvarellivärejä ja elintarvikevärejä, jotka ovat parhaita värin läpikuultavuuden takia. Tällä on merkitystä lopputuloksessa. On mahdollista kokeilla myös muilla väreillä, kunhan värit ovat läpikuultavia. Tässä tekniikassa kaikki on sallittua, ja kokeilemalla saa parhaimman tuloksen. Vain mielikuvitus on rajana. Tekniikka on vapaata, ja tarkoitus on saada monipuolista ja elävää liikettä teokselle. Värejä voi sekoitella omien mieltymyksien mukaan. Väriopista on hyötyä tässä tekniikassa.

Teos esitettiin Tornion valokauden avajaisissa ulkoilmassa sään armoilla, joten telta oli tässä hyvä ratkaisu, sillä se suojasi tuulelta ja sateelta auttaen pysymään lämpimänä ja estäen myös hajavalon leviämisen puistoon. Piirtoheittimen päälle valmistin pahvista kehyksen, jolla rajasin käsien näkyvyyttä pois. Lisäsin alemmalle (suuremmalle) kellolasille ensin öljyä, sitten värejä ja spriitä sekä lopuksi vettä. Laitoin pienemmän lasin päälle, jonka jälkeen aloitin liikuttamalla, pyörittämällä ja heiluttamalla hakemaan liikettä väreihin. Lasien välissä olevat värit liiskautuivat, mistä väreihin sai muotoja. Lisäsin välillä ainei-

*“Nyt on ensimmäinen keikka tehty ja oli tosi mukava ilta.
Paljon oli ihmisiä liikkeellä ja onneksi sää suosi, ettei
kaatamalla tullut vettä”*



Värit piirtoheittimellä. Kuva: Erkki Kari, 2022.

ta, mutta jossain vaiheessa värit sekoittuvat liikaa ja tummenivat muuttuen lopulta harmaaksi/mustaksi. Tämä tekniikka vaatii harjoittelua, mutta kun tekniikan hallitsee, niin mahdollisuudet omaan taiteelliseen tekemiseen kasvavat. Videokuvaamalla tulee myös hienoa jälkeä.

Poimintoja työpäiväkirjasta

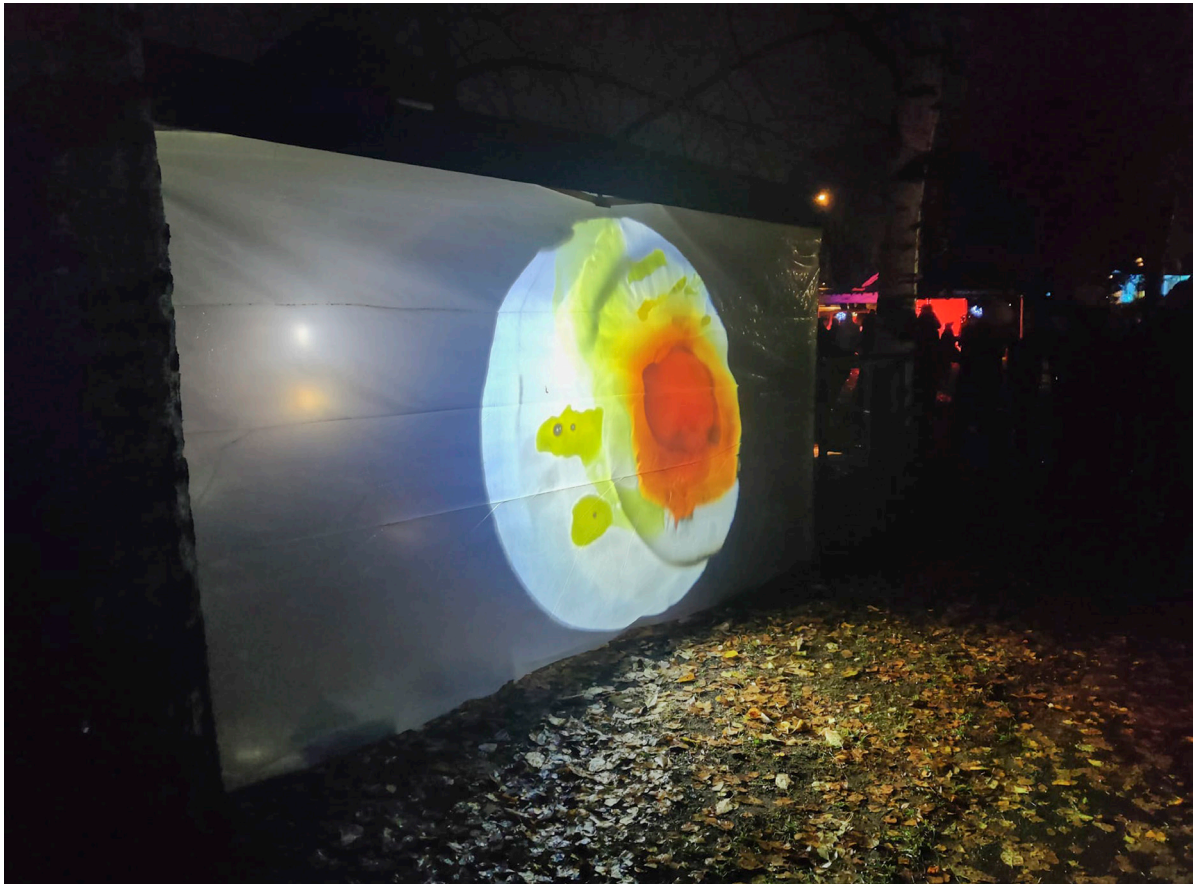
Nyt on ensimmäinen keikka tehty, ja oli tosi mukava ilta. Paljon oli ihmisiä liikkeellä, ja onneksi sää suosi, ettei tullut kaatamalla vettä. Mielestäni onnistuin ihan hyvin tässä hommassa, vaikka kylmä sää toi haasteita

tekemiseen. Öljy alkoi jähmettymään iltaa kohti, kun sää kylmeni. Rakennusmuovi toimi hyvin tässä, ja ehdottomasti akvarellivärit ovat parhaimmat tähän tekniikkaan.

Mielestäni tämä olisi parempi ja helpompia esittää videona, mutta oma viehätyksensä tulee kyllä tällä manuaalisella tekemisellä.

Huomasin myös sen, että olisi pitänyt olla jonkinlainen käsikirjoitus, runko tekemiselle, koska muutaman tunnin jälkeen tuli tunne, että mitä seuraavaksi tekisi. Toisaalta tämä oli ensimmäinen kerta, ja sekin varmaan vaikutti asiaan.

Kuva ei näkynyt teltan sisälle yhtä tervästi kuin ulos, ja piti miettiä, näkyvätkö



Esitys projisointuna. Kuva: Merja Ruth, 2022.

värit kunnolla ulkopuolelle. Värit menivät nopeasti sotkuisen näköiseksi, mutta toivotaan, ettei ole ihmisille näkynyt samalla tavalla. Yritin alussa vaihdella ja siivoilla jälkiä piirtoheittimen päältä mahdollisimman huomaamattomasti, mutta nopeampi tapa oli vain ottaa äkkiä pois ja hieman pyyhkiä isompia sotkuja.

Seuraavalle kerralle, jos samanlainen mahdollisuus tulee, pitää olla enemmän las-kutilaa kellolaseille sekä jokin lämmitin, joka pitää työpistettä lämpimänä, jos on kylmää. Myös työvalo pitää olla, jotta ei tarvitse etsiä tavaroita pimeässä. Minulla oli heikkovaloisen otsalamppu.

Tämä oli tosi hieno kokemus. f



Päivi Kilpelä opiskelee media-alan ja kuvallisen ilmai-
sun perustutkintoa Ammattiopisto Lappiassa Torniossa.

Virtuaalisen ja todellisen maailman rajapinnassa

Sanni Mustonen | Lapin ammattikorkeakoulu

Kun livetapahtumaan tuodaan digitaalista sisältöä, nousee esiin kiinnostavia kysymyksiä todellisen ja virtuaalisen maailman suhteesta. Mitä virtuaalimaailma voi tarjota yleisölle, joka on nimenomaan saapunut fyysisesti paikan päälle? Voiko virtuaalista ja todellista maailmaa sovittaa yhteen vai syökö yksi huomiota toiselta?



Jo kolmisenkymmentä vuotta sitten Paul Milgram ja Fumio Kishino (1994) kirjoittivat todellisia ja tietokoneella luotuja objekteja sekoittavien sovelusten ja teknologioiden luokitteluun tarkoitettua *virtuaalijatkomosta* (virtuality continuum). Sen yhdessä päässä on fyysinen todellisuus, jossa kaikki objektit ovat todellisuudessa olemassa ja toisessa *virtuaalilitodellisuus* (virtual reality, VR), jossa kaikki objektit ovat tietokoneella luotuja (Milgram & Kishino, 1994). Virtuaalijatkomon ääripäät ovat edelleen samat ja luokittelu siksi pätevä, vaikka osa käsitteistä on hieman vuosikymmenten kuluessa muuttunut. Milgram ja Kishino käyttävät janan ääripäiden väliin sijoittuvista sovelluksista ja teknologioista termiä *sekoitettu todellisuus* (mixed reality, MR), kun taas nykyisin yläkäsitteeksi on vakiintunut *laajennettu todellisuus* (extended reality, XR), ja sekoitettu todellisuus on yksi sen alle sijoittuvista käsitteistä.

Laajennetussa todellisuudessa lähtökohtana useimmiten on, että todellista ja virtuaalista maailmaa yhdistellään laitteiden ja ohjelmistojen avulla. Nykyisin vakiintuneita tapoja ovat muun muassa virtuaalilasien tai mobiililaitteiden käyttäminen. Yhteyttä virtuaalisen ja todellisen maailman välillä voidaan kuitenkin luoda myös käyttäjän toiminnan ohjaamisen kautta tai käyttämällä muita välineitä kuin yleiseen käyttöön vakiintuneita näyttölaitteita. Esimerkiksi peleissä tai pelilistetyssä toiminnassa käyttäjän todellisessa maailmassa suorittama toiminta voi olla tärkeä tai jopa ainoa tapa edistää käyttäjän omia päämääriä. Viihdepeleiden maailmassa paljon käytetty esimerkki on kesällä 2016 julkaistu *Pokémon GO*, joka kyllä hyödyntää myös *lisättyä todellisuutta* (augmented rea-

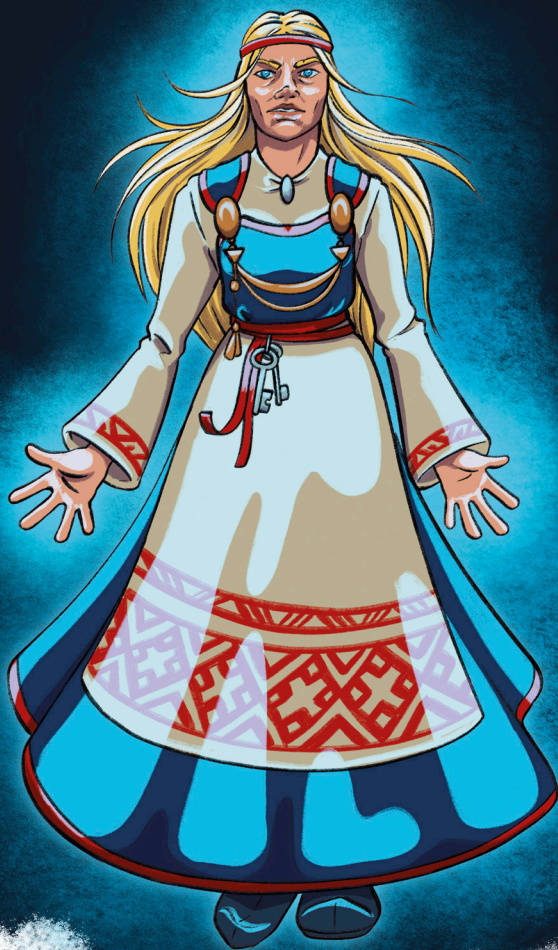
lity, AR), mutta jossa käyttäjän liikkumisella todellisessa maailmassa on suuri merkitys pelissä etenemisen kannalta. Hieman toisenlainen esimerkki on geokätköily, jossa toiminta tapahtuu nimenomaan todellisessa maailmassa, mutta jossa yhteys muihin käyttäjiin on nykyisin osittain virtuaalinen globaalin harrastajayhteisön kommunikoidessa toisilleen internetin välityksellä.

Solekko juhlan lokaatiopohjainen sovellus

Teknisesti melko kevyt, ilman AR- tai MR-teknologiaa toteutettu esimerkki todelliseen ympäristöön sidotusta pelillisestä sovelluksesta tehtiin Solekko juhlan pilottiin. Puitteet Solekko juhalle antoi Loihtua-matkailuyrityksen vanha pihapiiri, johon liittyy paljon historiaa ja tarinoita. Niinpä kun pilotin yhtenä osana toteutettua mobiilisovellusta suunniteltiin, pihapiiriin liittyvät tarinat ja käyttäjän huomion kiinnittäminen omaan ympäristöönsä otettiin suunnittelun lähtökohdaksi. Myös nimi *Loihtua app*, annettiin tapahtumapaikan mukaan. Sovellus toimi käyttäjälle virtuaalioppaana ohjaten kokemusta opaskartan ja kohteista kerrotun informaation avulla. Opastuksen lisäksi sovellus sisälsi tehtäviä, joiden avulla käyttäjiä ohjattiin havainnoimaan omaa ympäristöään.

Jokainen yhdestätoista tehtävästä oli teksti- ja kuvasisällöltään uniikki, mutta tehtävissä kierrätettiin jonkin verran samoja tehtävätyyppejä, kuten monivalintatehtäviä. Jokaisella kohteella flow oli sama. Aluksi käyttäjän haluttiin lähtevän liikkeelle ja kulkevan rohkeasti koko pihapiirin alueella, myös kauimmaisilla kohteilla, jotka eivät ole päärakennukselta käsin nähtävissä. Ratkaisuna tähän hyödynnettiin mobiililaitteiden GPS-ominaisuutta: kohteisiin pääsi tutustumaan vasta käveltyään niiden luokse. Seuraa-

Edellisellä sivulla: Aurora- tulevaisuustapahtuman interaktiivinen teos, 2022. Kuva: Inka Holck, 2022.



Louhi ja Seppä -hahmojen kuvitukset Solekko juhlan aikana testatusta sovelluksesta, Loihdua-appista. Kuvitukset: Sanni Mustonen, 2022.

vaksi käyttäjän huomio ohjattiin ympäristöön antamalla tälle tehtävä, kuten kohteeseen liittyvä kysymys. Vastaukset tehtäviin saattoi tyypillisesti löytää katselemalla ympärilleen, jolloin käyttäjän huomio siirtyi pois mobiililaitteesta. Lopuksi käyttäjä palasi takaisin sovellukseen kuittaamaan tehtävän suoritetuksi ja keräämään palkinnon. Käyttäjää palkittiin sekä sovelluksen sisällä avaamalla jokaisen suoritettujen tehtävien jälkeen pala kerrallaan tapahtumajärjestäjänä toimivan yrityksen taustatarinaa että todellisessa maailmassa lunastettavalla palkinnolla kaikkien tehtävien suorittamisen jälkeen. Painetta kaikissa kohteissa käymiseen ei kuitenkaan annettu, ja sovelluksen käyttämisen saattoi

lopettaa milloin tahansa.

Vaikka lyhyt toteutusaika ei mahdollistanut suuria panostuksia sovelluksen vii-meistelyyn tai visuaalisuuden hiomiseen, jokaiselle kohteelle tehtiin silti kohteen tarinaan liittyvä kuvitus. Yhdessätoista kuvassa seikkailee niin pihapiirin nykyisiä ja entisiä asukkaita kuin hahmoja suomalais-ugrilaisesta mytologiasta ja kansanperinteestä. Kuvituksella ei ollut funktiota sovelluksen toiminnassa tai käyttäjän ohjeistamisessa, vaan niiden tarkoitus oli herätellä käyttäjän mielikuvitusta ja tuoda sovelluksen muuten yksinkertainen visuaalinen ilme lähemmäs Loihduan elävää ja runsasta ympäristöä.

Sovellus oli pääpiirteissään onnistu-

nut, mutta pilotista jäi myös opittavaa ja korjattavaa. Tehtävien sisällyttäminen virtuaaliopastukseen nosti käyttäjää hieman pois passiivisesta opastuksen seuraamisesta, mutta tehtävien suunnittelussa olisi voitu huomioida paremmin käyttäjän kaikkia aisteja. Yhdessä tehtävässä käyttäjää kehoitettiin hiljenemään hetkeksi ja rapsuttamaan aitauksessa olevia lampaita, mutta suurin osa tehtävistä perustui ympäristön havainnoimiseen katselemalla. Ympäristön havainnoimiseen lisäksi käyttäjää olisi voitu ohjata myös ottamaan aktiivisemmän toimijan roolia sisällyttämällä tehtäviin kehollisempia osuuksia, kuten vastauksen etsimistä esineitä kääntelemällä ja nostelemalla tai asettumista mahdollisuuksien mukaan esimerkiksi pitkälleen maahan ja näin kirjaimellisesti näkökulman vaihtamista.

Tällaisissa ratkaisuisa huomioitaviksi nousevat tietenkin myös kävijöiden turvallisuus ja ympäristön ja sen esineiden kuluminen. Kohteesta riippuen liikkuminen ja koskettaminen voi olla hyvinkin rajattua, ja tapahtumissa, joissa väkimäärä on suuri, myös ihmisvirtojen hallinta on huomioitava. Solekko juhlan tapauksessa taustalla vaikutti osittain myös pilotin tiivis aikataulu, joka asetti vaatimuksia resurssien käytölle ja rajasi jonkin verran mahdollisten teknisten ratkaisujen valintaa. Suuri osa resursseista ja käytettävissä olevasta ajasta kului ohjelmointiin. Tehtävien suunnittelu tehtiin kehitysprosessin alkuvaiheessa ennen kuin kehittäjillä oli mahdollisuutta esimerkiksi tutustua Loihtuan alueeseen paikan päällä käymällä. Tehtävien sisällöt suunniteltiin yhdessä Loihtuan omistajien kanssa, mutta pihapiiriä näkemättä ja kokematta tehtävien toiminnallisuudet jäivät hieman generisiksi. Tehtävien samankaltaisuus tosin myös nopeutti teknistä kehitystä, kun samaa koodia pystyttiin hyödyntämään useampaan kertaan.

Aurora-tulevaisuustapahtuman interaktiivinen teos

Levin Aurora-tulevaisuustapahtumaan toteutetulla teoksella oli kolme tärkeää lähtökohtaa: se tulisi osaksi Tanja Koistisen ja Miia Mäkisen *Cladonia Stellaris* -teosta, siihen haluttiin interaktiivinen elementti ja sen pitäisi sopia tapahtumaan tulevien muiden teosten ja alueella liikkuvien ihmisten sekaan. Toteutuksen aikana teos ehti muuttua muotoaan lukuisia kertoja, mutta nämä kolme yhdistäköhtää säilyivät mukana loppuun saakka.

Alunperin teoksen oli tarkoitus perustua yleisön lähettämien selfieiden ja eri jäkälästä otettujen valokuvien yhdistämiseen. Kuvien yhdistäminen päätettiin tehdä reaaliaikaisesti verkkosivulla sitä mukaa kun yleisö lähettäisi omia kuviaan. Verkkosivun näkymä projisoitaisiin sitten jääpinnalle, jolloin kuvia lähettäneet voisivat nähdä omat kuvansa jäkälän kuviin sekoitettuna. Tässä muodossa toteutuessaan teos olisi ollut lähempänä valokuvataidetta kuin laajennettua todellisuutta, mutta toteutuksella oli vielä monta vaihetta edessään ennen H-hetkeä.

Alkuperäistä suunnitelmaa varten ehdittiin tekemään kokeiluja valokuvien yhdistämisestä verkkosivujen ulkoasua ohjaavia CSS-määrittelyjä käyttäen. Yleisön lähettämien kuvien vastaanottamista palvelimelle ei ehditty kuitenkaan toteuttaa, sillä tehtävään nimetty henkilö joutui jättäytymään pois projektista, eikä korvaavaa ohjelmoijaa ollut aikataulun puitteissa mahdollista enää saada. Niinpä toteutusta päätettiin muuttaa.

Yleisön lähettämien kuvien sekaan oli joka tapauksessa ajateltu sisällyttää etukäteen otettuja kuvia teoksen tekijöistä ja *Cladonia Stellaris* -ryhmästä ikään kuin siemeneksi rohkaisemaan tapahtuman kävijöitä omien kuviensa lähettämiseen. Päätettiin, että toteutus sisältäisi minimissään nämä

”Teknisten haasteiden kiertämisen kautta syntyi lopulta teoksen kiinnostavin aspekti: todellisen ja virtuaalisen maailman yhdistäminen tavanomaisista kaupallisista vaihtoehtoista poikkeavalla tavalla.”

kuvat. Lisäksi sitä kehitettäisiin mahdollisuuksien mukaan eteenpäin muilta osin. Tässä vaiheessa käyttöön tulevat jäkäläkuvat oli saatu teoksessa mukana olevilta taiteilijoilta, ja kuvien luonne oli jokseenkin toisenlainen kuin ensimmäisissä kokeiluissa käytetyillä kuvapankkikuvilla. Kuvamateriaalin ohjaamana staattisten valokuvien kerrostaminen vaihtui valokuvista tehdyksi animaatioksi, ja teos sai itseensä hieman liikettä. Osa tekniikasta pysyi kuitenkin edelleen samana: lopulliset kuvat näytettiin verkkosivulta, ja niiden yhdistäminen animaatioihin tehtiin reaaliaikaisesti.

Vaikka yleisön lähettämiä kuvia ei saatu mukaan, interaktiivisuudesta ei haluttu kokonaan luopua. Tähän etsittiin ratkaisua live-videokuvasta. Teoksen osaksi suunniteltiin IP-kameraa, joka lähettäisi live-videokuvaan projisointipintana toimivan jääkuution edessä seisovasta tapahtumakävijästä ja korvaisi näin valokuvien lähettämisen. Animaatiot asetettaisiin videokuvan päälle täsmälleen samalla ajatuksella kuin valokuvien kanssa oli tarkoitus toimia. Tässä vaiheessa teoksesta tuli ikään kuin lisätyn todellisuuden sovellus. Tapahtumakävijä näkisi jäisellä näyttölä itsensä reaaliajassa, ja samalla hän näkisi jään kautta tietokoneen lisäämien jäkälien liikkuvan kasvoillaan.

Teos lähestyi lopullista muotoaan, mutta tekniikan tuomia yllätyksiä oli vielä muutama jäljellä. Käytettävälle kameralle oli kaksi vaatimusta: sen piti toimia ilman verkkovirtaa ja kestää tunturin rinteessä vallitsevia sääolosuhteita, vaikkakin rakennusten antamassa jonkinasteisessa suojassa. Aluksi tehtävään

kokeiltiin ulkokäyttöön tehtyä akkutoimista valvontakameraa. Ainoa saatavilla oleva laite kuitenkin osoittautui ongelmalliseksi muun muassa virransäästöominaisuuksiensa vuoksi, eikä toista ollut mahdollista hankkia ajoissa. Kokeellisen prototypoinnin hengessä valvontakamera korvattiin vanhalla Samsung Galaxy Tab -tabletille, joka saatiin toimimaan web-kamerana Google Play -kaupasta saatavilla olevan ilmaisen sovelluksen avulla. Vanhan tabletin säänkesto oli kaukana ihanteellisesta, joten varasuunnitelma vietiin pidemmälle. Tabletin toiminta-aikaa jatkettiin kytkemällä laite USB-virtapankkiin, mutta tälläkään tavalla vahvistettuna se olisi tuskin pysynyt toiminnassa koko päivää sääennusteen luvattua miltei -20 pakkasastetta. Tämän vuoksi teoksen toiminnasta tehtiin kaksivaiheinen.

Aluksi, tapahtuman alkaessa ja auringon ollessa vielä horisontin yläpuolella, teoksessa olivat näkyvillä satunnaisessa järjestyksessä vaihtelevat tekijöiden kuvat. Kirkkaimman auringon aikaan projisoinnista ei pystynyt erottamaan juuri mitään, joten kameran ulos tuomisesta ei olisi ollut vielä hyötyä. Myöhemmin, hämärän laskeutuessa, kamerana toiminut tabletti tuotiin ulos, ja verkkosivu muutettiin näyttämään kameran lähettämää videota etukäteen otettujen valokuvien tilalla. Tässä vaiheessa teos oli siis interaktiivisessa muodossaan. Hieman ennen tapahtuman loppua tabletti hyytyi mahdollisesti pakkasen vaikutuksesta, mutta tässä vaiheessa teos oli ehtinyt olla toiminnassa jo useamman tunnin.

Yleisön lähettämien kuvien jäätyä teok-

sesta pois, toteutus oli lopulta teknisesti hyvin kevyt. Verkkototeutuksesta jäi pois tietokannan rakentamisen lisäksi käyttäjille tehty kuvien ottamiseen ja lähettämiseen käytetty sivu, ja jäljelle jäi ainoastaan kuvien näyttämiseen tarvittu osa. Tämä sivu oli rakenteeltaan ja toiminnoiltaan yksinkertainen ja helposti muunneltavissa. Kaikki sivun animaatiot tehtiin käyttäen pelkkää CSS:ää, eikä JavaScript-kirjastoja tai muitakaan lisäosia tarvittu. Tällä tavalla tehdyt animaatiot olivat hyvin kevyitä, ja ne toimivat minimaalisella optimoinnilla myös projektorikoneena käytetyllä Raspberry Pi:llä.

Aurora-tulevaisuustapahtuman interaktiivisen teoksen toteutus oli todellinen ketteryydesti. Pelkissä lähtökohdissa olisi ollut jo kohtuullisesti haastetta, ja henkilöstössä ja tekniikassa tapahtuneet muutokset vielä kasvattivat kerrointa. Kaikkiin muutoksiin pystyttiin kuitenkin reagoimaan, ja teos toteutui lopulta kaikkien kolmen lähtökohdan mukaisesti, vaikka interaktiivista osuutta ei pystytty pitämään toiminnassa aamusta iltaan. Muuntautumiskykyä osoitti viimeimpänä se, miten animaatioihin tehtiin viimeiset muutokset vain muutamia tunteja ennen tapahtuman alkamista. Muutoksille oli tarvetta, kun kamerana toiminut tabletti oli soviteltu oikealle paikalleen ja etäisyyden ja polttovälin vaikutus kameran edessä seisovien ihmisten asettumiseen kuva-alalle pystyttiin näkemään. Oikeastaan juuri tässä kohtaa valittu toteutustapa viimeistään osoitti etunsa, sillä vaikka pelimoottorilla tehdyllä toteutuksella olisi saatu tuotettua näyttävämpiä visuaalisia efektejä, sen reaaliaikainen muokkaaminen olisi ollut työlääm-

pää ja vaatinut vähintään tehokkaan koneen tuomista ja jättämistä tapahtumapaikalle.

Teknisten haasteiden kiertämisen kautta syntyi lopulta teoksen kiinnostavin aspekti: todellisen ja virtuaalisen maailman yhdistäminen tavanomaisista kaupallisista vaihtoehdoista poikkeavalla tavalla. Teoksen edessä seisova tapahtumakävijä näki itsensä videokuvan kautta peiliin katsomiseen rinnastettavalla tavalla. Peili ei kuitenkaan näyttänyt todellisuutta sellaisena kuin se oli, vaan lisäsi siihen tietokoneen tuottamia elementtejä. Tyypillisistä AR-toteutuksista poiketen käyttäjä ei myöskään katsellut todellisen ja virtuaalisen maailman yhdistelmää minkään laitteen läpi, jolloin virtuaaliset elementit olisivat olemassa ainoastaan ruudulla, vaan virtuaaliset elementit tulivat osaksi todellisen maailman ympäristöä. Erityisen tästä teki nimenomaan jään olemus. Läpinäkyvyydestään huolimatta ihmistä korkeampi veistetty jääkappale oli hyvin fyysinen elementti. Tekijöilleen teos jätti ilmaan ajatuksen kokeilla vaihtoehtoisia toteutustapoja lisätyn todellisuuden sovelluksissa. Tekijät saivat myös työkaluja tarkastella lisätyn todellisuuden sovelluksia niin taiteen kuin teknologian näkökulmasta. ¶



Sanni Mustonen (TaM) on Arcta Fast -koulutusmallihankkeen Lapin ammattikorkeakoulun osuuden koordinaattori, graafinen suunnittelija ja asiantuntija Lapin ammattikorkeakoulun FrostBit-ohjelmistolaboratoriossa. Työn rinnalla hän kirjoittaa väitöskirjaa historian elävöittämisestä peliteknologian avulla.

Lähdeluettelo

Milgram, P. & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*, 77(12), 1321–1329.



Koulutusmalli

Tapahtumaperustaisen koulutusmallin suunnittelu

Timo Jokela | Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Matti Adolfsen | Ammattiopisto Lappia

Sanni Mustonen | Lapin ammattikorkeakoulu

Arcta Fast -koulutusmallihankkeessa kehitettiin kolme koulutusastetta läpäisevä moniammatillinen tapahtumaperustainen koulutusmalli. Sen runkona on 30 opintopisteen opintokokonaisuus, jossa nykytaiteen, pelillisyyden, tapahtumatekniikan, liiketalouden ja tapahtumajärjestämisen osaamisalat yhdistyvät ja tukevat koulutukseen osallistujien ketterän tuotanto-osaamisen kehittymistä.



Kehittämistyö tehtiin Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan johdolla, yhteistyössä Lapin ammattikorkeakoulun ja Ammattiopisto Lappian luoviin aloihin kuuluvien koulutusalojen kanssa. Työn taustalla oli myös esiselvitys, jota tehdessä oli jo laajasti kuunneltu maakunnan tapahtumajärjestäjiä ja -toimijoita sekä hyödynnetty Taiteen edistämiskeskuksen ja Lapin taiteilijaseuran asiantuntijuutta. Yhteistyö Matkailualan tutkimus- ja koulutusinstituutin (MTI) kanssa toi työhön vahvan matkailualan näkökulman ja kokemuksen kolmen koulutusasteen yhteistyöstä.

Vertailtaessa oppilaitosten tapahtumaosallistumiseen liittyviä käytänteitä ja kokemuksia kirkastui se, miten maakunnan tapahtumat voivat tarjota erityisen alustan oppilaitosta luovien alojen koulutuksen yhteiselle kehittämiselle ja toteutukselle. Monimuotoiset tapahtumat tarjoavat työlle erilaisia ja vaihtelevan kokoisia jo olemassa olevia yleisöjä. Sekä opiskelijoiden, että jo ammatissa toimivien taiteilijoiden ja tapahtumatoimijoiden osaamisen laajentaminen on samanaikaisesti mahdollista tapahtumissa. Koulutusmallia voidaan soveltaa oppilaitosten perustoiminnan lisäksi myös alan täydennyskoulutuksessa. Tapahtumat ovat parhaimmillaan ideoiden, ajatusten, tuotteiden ja palveluiden yhteismuotoutumisen luovia tiloja, joissa luodut tuotteet ovat ketterästi esiteltävissä, testattavissa ja yhteiskehitettävissä ja usein myös kohtuullisin kustannuksin. Samalla tapahtumat tarjoavat verkostoitumisen mahdollisuuden potentiaalisten luovien alojen asiakkaiden kanssa.

Esiäidit-työpajan työvälineitä Solekko juhlasta.
Kuva: Inka Holck, 2022.

Valtakunnallinen sääntely haasteena suunnittelulle

Kokonaan uuden koulutusmallin sisältöjen ja toteutustavan suunnittelu ei ole aivan yksinkertaista, varsinkaan silloin, kun tavoitteena on yliopiston, ammattikorkeakoulun ja ammattiopiston koulutusta yhdistelevä ja opiskelijan tasolla opintojen ristiinvalinnan mahdollistamiseen tähtäävän kokonaisuus.

Alan koulutusta säädellään valtiojohtoisesti kansallisen ohjausjärjestelmän avulla. Opetus- ja kulttuuriministeriö (OKM) vastaa valtioneuvoston osana koulutuspolitiikan suunnittelusta. OKM ohjaa yleisesti koulutusta antamallaan linjauksilla (OKM). Lisäksi Työ- ja elinkeinoministeriö (TEM) ja Kauppa- ja teollisuusministeriö (KTM) tarkastelevat ja ennakoivat työvoima- ja osaamistarpeiden rinnalla koulutuksen tarpeita ja sisältöjä tulevaisuudessa, vaikkakaan eivät suoraan ohjaa koulutusorganisaatioita. Osaamisen ennakointifoorumi (OEF) on puolestaan ennakoinnin asiantuntijaelin, joka edistää koulutuksen ja työelämän välistä vuoropuhelua yhdessä OKM:n sekä Opetushallituksen kanssa. Koulutusmallin suunnittelun taustalla on huomioitu eri ministeriöiden ja ennakointifoorumien selvityksiä ja näkökantoja luovien alojen koulutukseen.

Tiivistetysti voi todeta, että yliopisto- koulutuksen tulee antaa opiskelijalle osaamista opiskeltavan alan kehittämiseen vaativissa asiantuntijatehtävissä. Ammatillisen koulutuksen tavoitteena on puolestaan kehittää opiskelijan ammatillista osaamista työelämään ja edistää yrittäjyyttä. Ammattikorkeakoulun osaaminen sijoittuu edellisten välimaastoon. Luovilla aloilla nämä OKM:n sääntelyperiaatteet eivät kuitenkaan näyttäyty selvärajaisina, etenkin jos katsotaan niitä alan työelämän tulevaisuusperspektiivistä. Arcta Fast -hankkeessa ratkaisua koulutuksen kehittämiseen ja tulevaisuuden osaajien

kouluttamiseen etsittiin eri koulutusasteiden rajapintojen paremmasta ja tehostetummas- ta hyödyntämisestä.

Lapissa toteutettiin 2000-luvun alus- sa OKM:n ohjeistuksen suunnassa korkea- koulujen rakenteellisen kehittämisen proses- si, jossa haettiin ratkaisuja korkeakoulujen yhteistyölle ja päällekkäisyyden poistamiselle. Tuolloin matkailukoulutuksen voimava- rat päätettiin koota yhteisen sateenvarjon, MTI:n alle. (Karusaari ym., 2013). Myös Poh- joisen kulttuuri-instituutin (PKI) toimintaa kokeiltiin maakunnan luovien alojen kolmen koulutusasteen yhteistyönä. PKI:n innolla aloitettu yhteistyö tuotti tuloksiakin (Jokela, 2013; Seppänen, 2012; Huhmarniemi, 2012), mutta lamautui pian käynnistämisen jälkeen OKM:n ohjaamiin ammattikorkeakoulujen valtakunnallisiin rahoitusleikkauksiin ja kou- lutusohjelmien lakkauttamisiin. Heti tämän jälkeen joutuivat myös ammattiopistot sääs- töleikkauksiin koko Suomessa.

Vaikka yliopiston ja ammattikorkea- koulun yhteistyötä on vahvistettu Lapin yli- opistokonsernin perustamisella (LUC) ja MTI on vakiinnuttanut toimintansa, ei ylhäältä tapahtuva sääntely ole koulutusasteiden vä- listä yhteistyötä ja opintojen ristiinvalintaa helpottanut. Tälläkään hetkellä MTI:llä ei ole juridisen oikeushenkilön asemaa, vaan kukin instituutin taustaorganisaatio on itsenäinen juridinen osapuoli. Tämä asettaa omat haas- teensa hallinnollisten asioiden valmistelulle ja päätöksenteolle, aina opetussuunnitel- matyön tasolle ja opintojen ristiinvalintoi- hin saakka (Karusaari ym., 2013). Arcta Fast -koulutusmallihanke on käynyt jatkuvaa kes- kustelua, erityisesti LUC:n piirissä, yhteisten opintojen järjestämisen tavoista ja ristiin- valinnoista, mutta asiat etenevät hitaasti ja tulevaisuutta on vaikea ennustaa tällä het- kellä. Esimerkiksi yliopiston meneillään oleva skenaariotyö seuraa OKM:n ohjausta, ja se väistämättä vaikuttaa suuresti siihen, millai-

silla rakenteilla opintoja tullaan tulevaisuu- dessa järjestämään, erityisesti LUC:n piirissä. Tässä yhteydessä on hankkeessa järkevää suunnitella malli, jossa on riittävää jous- tuvuutta reagoida valtakunnallinen sääntelyn vaikutuksiin ja oppilaitosten koulutusmalleja koskeviin isoihin rakenteellisiin ratkaisuihin.

Oppilaitosten erilaisten toimintakulttuurien tuomat haasteet

Vaikka tavoite koulutuskokonaisuuden luomiselle on selkeä ja sen toiminnalliset ja pedagogiset komponentit ovat valmiina, tunnistettiin työssä monia vaikeastikin ratkaistavia haasteita, mutta myös kehittä- mistyötä viitoittavia onnistumisia. Tapahtu- maperustainen koulutustoiminta ei maakun- nassa nouse tyhjältä, sillä kaikilla kolmella oppilaitoksella oli jo aiempia kokemuksia tapahtumien kanssa tehtävästä yhteistyös- tä, ja myös näitä pyrittiin hyödyntämään.

Arcta Fast -koulutusmallihankkeen yhteisissä tapaamisissa kartoitettiin lähtö- tilannetta ja olemassa olevia toimintamal- leja sekä onnistumisen kokemuksia. Koska koulutusorganisaatiot toimivat osittain eri seutukunnissa, ilmeni, että toisten toiminnan tuntemus organisaatioiden välillä oli osin puutteellista. Valitettavaa oli, ettei korona- pandemian vuoksi voitu hankkeessa järjestää edes tutustumisvierailuita. Yhteistoiminnan kriittinen tarkastelu kuitenkin osoitti, että toimintakulttuurinen ja opetuksellinen etäi- syys kolmen eri oppilaitoksen välillä on suuri. Tämä oli todettu jo PKI:n yhteistyön aikana (Jokela, 2013; Sarparanta & Pöllänen, 2013). Samanlaiset haasteet olivat esillä myös MTI:n toiminnan arvioinnissa (Haanpää ym., 2013). LUC yhteistyö on lähentänyt yliopistoa ja ammattikorkeakoulua, mutta koulutusor- ganisaatioilla on edelleen paljon tehtävää

”Opetussuunnitelmatyö tulisi olla tulevaisuusorientoitunutta, mikä on suuri haaste suunnittelulle, sillä tämän päivän luovien alojen opiskelijat toimivat jo kymmenen vuoden kuluttua tehtävissä ja työpaikoissa, joiden toimenkuvia ei ole vielä määritelty.”

toimintajärjestelmiensä yhteensovittamisessa, jotta yhteisten tapahtumakoulutusten toteutuksen onnistuisivat. OKM:n suunnasta annetut opetussuunnitelmien raamit eivät tätä tehtävää helpota, vaikka kyse on viime kädessä maakunnan oppilaitoksista.

Opiskelija huomioon tulevaisuusorientoituneen oppimisen subjektina

Käännettäessä katse opintokokonaisuutta sääntelevistä koulutuksen rakenteista kohti opiskelijoita oppimisen subjekteina nousevat esille toisenlaiset haasteet. On selvää, että vasta silloin, kun suunnittelun tavoitteena ovat ristiinvalittavat opinnot saadaan opetussuunnitelmien kautta osaksi oppilaitosten normaalia toimintaa, konkretisoituvat niiden tarjoamat hyödyt tullen näkyville opiskelijoille uusina opintopolkuina. Hankkeen toiminnoista voidaan kuitenkin nostaa esille monia koulutusmallissa huomioitavia tekijöitä.

Opiskelijan näkökulmasta suurimpina konkreettisina esteinä nykytilanteessa ovat olleet opiskeluaikataulujen päällekkäisyys, yhteensopimattomat erilaiset pedagogiset järjestelyt, oppilaitosten toisistaan poikkeavat opiskelukulttuurit ja vakiintuneet opiskelu ympäristöt sekä keskeisimpänä kysymyksenä vaikeus sijoittaa uusia opintoja omaan tutkintoon. Hankkeen pilottien aikana monet yhteisen toiminnan edut kuitenkin tunnustettiin. Pedagogisen ajattelun muutosta vuoro-vaikutteisempaan ja jopa yhteisöllisempään

toimintakulttuuriin oli selvästi havaittavissa niin mukana olleiden opiskelijoiden kuin henkilökunnankin parissa.

Hankkeen koulutuspiloteissa tuli esiin, että joissain tapauksissa suurin este valita vaihtoehtoisia opintoja, kuten pilottina järjestettyjä kurseja, ja tehdä omia yksilöllisiä opintopolkuja, saattaa olla opiskelijalta puuttuva rohkeus ja muutosmyönteisyys. Alan osaamisen kannalta muutosmyönteisyyden puute on iso haaste, sillä erityisesti jatkuvan muutoksen nähdään luonnehtivan tulevaisuuden työelämää, etenkin luovilla aloilla. Ylhäältä käsin ohjeistetaankin, ei vain opiskelijoita, vaan myös koko koulutusaloja ja -asteita kohti opetuksen tulevaisuusorientaatiota ja muutosmyönteisyyttä.

Jo nyt luovien alojen ammattiteille on tyypillistä, että alan monimuotoisia töitä voidaan tehdä samaan aikaan kotona tai kansainvälisesti, erilaisissa työtiloissa ja virtuaalisissa verkostoissa sekä alueilta tai ammattiteista toiseen liikkuen. Alan työura koostuu usein monista, ei vain perättäisistä vaan jopa rinnakkaisista työurista. Projektimaiset tehtävät vaativat kykyä sietää epävarmuutta ja jatkuvia muutoksia. Siksi ajatellaan, että koulutuksen tulee edistää eri osaamisalueiden ja jopa ammattien yhdistelyä (Tulevaisuus 2030). On nähty, että luovien alojen koulutus, kuten myös taiteilijakoulutus, mahdollistaa työkuvaan muutosta (Jokela & Huhmarniemi, 2020b). Osaamisen ja ammatillisuuden uudelleen arviointi on alalla työllistyminen yksi edellytys. Työtehtävien ja -urien pirstaleisuus lisää myös yrittäjyyden



Kelekkamessujen messustudio kameran takaa. Kuva: Inka Holck, 2021.

tarvetta luovilla aloilla, sillä alan toimijoiden on kyettävä itse johtamaan omaa työtään ja toimintaansa muuntuviissa tehtävissä ja työyhteisissä.

Yhteinen opintokokonaisuus osana oppilaitosten opetussuunnitelmatyötä

Oppilaitosten tasolla uuden koulutuskokonaisuuden suunnittelu kiinnittyy osaksi opetussuunnittelmatyötä. Opetussuunnitelma on opetuksen ja opintojen suunnittelun konkreettinen, väline ja uuden opintokokonaisuuden suunnittelun tulee aina

punoutua oppilaitoksen opetussuunnitelmatyöhön, muutoin hankkeissa tehty kehittämistyö on turhaa. Opetussuunnitelman avulla opetuksesta muodostetaan hallittu kokonaisuus, poistetaan päällekkäisyyksiä sekä eheytetään opintoja osoittamalla eri opintojen välisiä yhteyksiä. Oppilaitoksissa opetussuunnitelmaa kehitetään opetuksen jatkuvan arvioinnin avulla huomioiden valmistuneiden sijoittuminen työmarkkinoille. Opetussuunnitelmat eivät koostu vain opiaineiden tavoitteiden ja sisältöjen kuvuksista. Opetussuunnitelman on tarkoitus tukea myös oppilaitoksen pedagogiikan sekä toimintakulttuurin kehittämistä, ja siksi niihin kytkeytyy myös oppimiskäsityksen ja jopa

arvoperustan linjaukset. Myös tapahtumaperustaisen opintokonnaisuuden suunnittelun seurattava kunkin kolmen oppilaitosten ja koulutusasteen opetussuunnitelmatyötä. Jos suunnittelu tapahtuu opetussuunnitelmatyöstä irrallaan koulutusmallilla ei ole toteutumisen edellytyksiä.

Opetussuunnittelu pohjaa ajatukseen, jonka mukaan oppimisen sisällöt, joita opiskelijan tulee osata valmistuessaan, voidaan määrittellä alan asiantuntijoiden ja sidosryhmien kesken. Tämä huomioiden ei opetussuunnitelmatyö ole helppoa, sillä huomioitava on hyvinkin erilaisia tapahtumakentän ja luovien alojen tarpeita. Opetussuunnitelmat ovat siten kompromisseja erilaisten odotusten ja intressien välillä ja riippuvat sidosryhmien tarpeista ja vaikutuksesta. Luovat alat muodostavat tässä ehkä hienoisen poikkeuksen, sillä alan sidosryhmillä ei ole vahvoja alan koulutukseen vaikuttamaan pyrkiviä organisaatioita, kuten elinkeinoelämällä yleensä on. Tosin muotoilualan ammattilaisjärjestö Ornamo on viime aikoina tukenut voimakkaasti ja näkyvästi muotoilua, ja vuonna 2018 toimintansa aloittanut kulttuurin ja taiteen edunvalvoja KULTA ry on vahvistunut lobbaamaan taide- ja kulttuurialojen resursseja ja asemaa. Tässä kyseisessä hankkeessa, erityisesti sen esiselvitysvaiheessa, pyrittiin alan työelämän tarpeita kuulemaan erityisesti maakuntatasolla.

Yleisesti voidaan ajatella, että opetussuunnitelmatyön intresseissä ovat vastakkain elinkeinon toiveet saada valmista työvoimaa ja toisaalta tutkimuksen ja kouluttajien teoreettisempi orientaatio, jossa oppijan kehittymistä ihmisenä pidetään tärkeänä eikä opiskelijan ajautumista työelämän vallitseviin vanhoihin käytänteisiin pidetä aina edes toivottavana. Opetussuunnitelmatyö luovilla aloilla saattaa näin olla myös taidekäsitysten ja jopa ihmiskäsitysten taistelutanner.

Opetussuunnitelmatyö tulisi olla tu-

levaisuusorientoitunutta, mikä on suuri haaste suunnittelulle, sillä tämän päivän luovien alojen opiskelijat toimivat jo kymmenen vuoden kuluttua tehtävissä ja työpaikoissa, joiden toimenkuvia ei ole vielä määritetty. Alan jatkuvan muutoksen vuoksi luovien alojen koulutusta ei voida kehittää vain nykyisen elinkeinon tarpeisiin ja sen vaatimusten perusteella, vaan opetussuunnitelmien tulee sisältää aineksia, jotka vahvistavat opiskelijoille arvioivia ja omaa osaamistaan kehittäviä reflektiivisiä valmiuksia. Viime kädessä ajattelevan ja osaavan tulevaisuuden ammattilaisen on oltava, ei vain oman työnsä, eikä edes alansa, vaan koko yhteiskunnan kehittäjä.

Käytännössä uutta opintokokonaisuutta suunniteltaessa on huomioitava, että oppilaitosten opetussuunnitelmatyö jakautuu opetussuunnitelman vuosittaiseen tarkistamiseen ja harvemmin tapahtuvaan isompaan, usein rakenteelliseen, uudistamiseen. Opetussuunnitelman vuosittainen tarkistaminen on opettajille jatkuvaa työtä, jolloin olemassa olevien opintokokonaisuuksien sisältöjä, toteutusta ja arvioinnin perusteita hiotaan palvelemaan paremmin opiskelijan oppimista. Perusteellisesti opetussuunnitelma uudistetaan yleensä harvemmin kuin vuosittain, usein vasta useamman vuoden välein.

Arcta Fast -koulutusmallihankkeen tavoitteena oli tapahtumaperustaisten opintojen avulla monimuotoistaa oppilaitosten opetussuunnitelman mukaista opetusta rikastamalla opetuksen sisältöjä koulutusasteiden ja toimialojen välillä tehtävän yhteistyön keinoin sekä kehittämällä opetusta entistä työelämälähtöisemmäksi. Kehittämistyön kautta luotiin mielekkäitä kursseja, joita opiskelijat voivat poimia toisesta oppilaitoksesta osaksi omaa tutkintoaan. Opiskelijoille tämä näyttäytyy mahdollisuutena riistiinvalintaan, jonka avulla he voivat tavoitella oman urapol-

kunsa mukaista osaamista tapahtuma-alalla. Tällöin yliopiston opiskelijat voisivat hakea käytännön osaamista ammattiopiston opinnoista ja vastaavasti ammattiopiston opiskelijat sisällöllistä ja taiteellista osaamista yliopistosta ja ammattikorkeakoulusta. Mutta vasta opetussuunnitelmien uudistamisen vaiheessa voidaan tässä hankkeessa suunnitellun opetuskokonaisuuden kaltaisia laajoja moduuleita liittää oppilaitosten opetussuunnitelmiin ja saada ne tutkintotasolla aidosti eloon opiskelijoiden valintoina.

Tapahtumaopintojen työelämälähtöisyys ja -läheisyys

Eri oppilaitosten opintotarjonnan yhteensovittamisessa kyse ei ole vain tutkintojen rakenteesta ja kurssien sisällöistä vaan jopa enemmänkin kurssien toteutustavasta ja kurssien tautalla vaikuttavista oppimiskäsityksistä. Käsitykseni mukaan oppiminen on aina tilannesidonnaista, joten on tärkeää opintojen alusta saakka päästä osallistumaan tapahtuma-alan käytäntöihin ja aitojen tehtävien ja ongelmien ratkaisuun sekä tutustumaan alan toimintakulttuuriin ja alalla vallitseviin ajattelutapoihin. Tapahtuma-alan oppiminen ei siis tapahdu oppilaitosten luokkahuoneissa vaan itse tapahtumissa ja tapahtumayhteisöissä, jotka ovat Wenglerin (2000) mukaan nostamia alan osaamista ja oppimista määrittäviä käytäntöyhteisöjä.

Suunniteltua opintokokonaisuutta voi luonnehtia myös työelämälähtöisyyden ja -läheisyyden käsitteillä. Työelämälähtöisyydessä pyritään koulutuksen sisältöihin, joissa korostuvat työelämän toimijoiden määrittelemät taidot ja niiden oppiminen alan käytäntöyhteisöissä. Työelämälähtöisyys käsitteenä kuvastaa hyvin ammattiopiston tavoitteita, jolloin osaaminen todennetaan työelämässä annettavilla näytöillä. Työelä-

mäläheisyys opintojen käsitteellisenä lähtökohtana on vastavuoroisempi ja siihen liittyvät olennaisesti opiskelijan laajempien ammattivalmiuksien kehittäminen (Kaihua & Haanpää, 2013; Vanhanen-Nuutinen & Laitinen-Väänänen, 2011). Koulutuksessa joudutaan tällöin pohtimaan käytännön osaamisen, teoreettisen tiedon ja luovilla aloilla oman ilmaisun tasapainoa. Valmistuvien pitää pystyä siirtämään perustaidot sujuvasti työelämään, mutta samalla heillä tulee olla hallussaan uudenlaista tietoa ja osaamista tarjottavana työelämän kehittämiseen. Luovilla aloilla onkin tyypillistä, että opiskelijat tuovat koulutuksensa, ohjaajiensa ja projektiansa kautta työelämään jotain sellaista uutta kehitettyä, tutkittua ja erityisesti ilmaissullista osaamista, jota kentällä ei vielä ole käytössä. Koska tapahtumissa ja tapahtumayhteisöissä ei useinkaan ole mukana luovien alojen toimijoita, etenkin taiteilijoita, nähtiin hankkeessa tärkeäksi taiteilijoiden osaamisen tuominen näkyviksi piloteissa ns. mentoritaiteilijoiden roolissa.

Arcta Fast -koulutusmallihankkeen piloteissa saatiin hyvää kokemusta samanaikaisesta työelämälähtöisestä ja -läheisestä oppimisesta tohtorikoulutettavien, maisteriopiskelijoiden sekä ammattiopiston opiskelijoiden työskennellessä saman ilmiön ympärillä. Koulutuksen rinnalla uuden tiedon ja taidon jatkuvan tuottamisen merkitys korostuu tulevaisuudessa luovilla aloilla. Sen vuoksi on tärkeää kehittää Arcta Fast -tapahtumapilottien kaltaisia yhteistyömuotoja, joiden avulla alan toimijoilla on mahdollisuus oppia toisiltaan, kasvattaa osaamista omilla urapoluillaan ja kehittää yhdessä osaamista toimintansa perustaksi. Parhaimmillaan tämä mahdollistaa myös maakunnan tapahtuma-alan osaamisen omavaraisuuden vahvistumisen siten, että osaamista voidaan vielä myös Lapista ulospäin.

Tapahtumat ilmiöpohjaisen opiskelun ympäristöinä

Arcta Fast -hankkeen lähtökohtana painottui nykytaiteen kontekstuaalisuus, situationaalisuus ja dialogisuus, jotka ovat perustana myös vallitsevissa opetus- ja oppimiskäsitteissä (Granö ym., 2017; Lave & Wenger, 1991; Wenger, 2000). Kysymys ei ole niinkään siitä, mitkä ovat koulutuksen sisällöt, vaan siitä, miten ja missä kontekstissa nykytaidetta opetetaan ja opitaan. Tapahtumaopintoja voidaan tarkastella ilmiöpohjaisen oppimisen näkökulmasta, joka on jo tovin ohjannut koulumaailmaa, mutta enenevässä määrin myös korkeakouluopetusta. Ilmiöpohjaisessa oppimisessä oppiminen sidotaan todellisen maailman kokonaisvaltaisiin ilmiöihin, konteksteihin ja tilanteisiin, tieteenaloihin ja oppiaineriikseen sekä perinteisiin oppimisympäristöperiaatteisiin ylittämällä. Tarkoituksena on oppia luomaan syvempiä syy-seuraussuhteita ilman, että perinteinen tieteen- tai taiteen alalähtöinen rajaus linjaa toimintaa liikaa. Ilmiöpohjaisuus on keskeistä etenkin taiteen sisällön luomiseen liittyvässä oppimisessä. Ilmiöpohjainen oppiminen on nähty myös tärkeänä mahdollisuutena stimuloida oppijan identiteettiä ja maailmankuvan rakentamista mikä on ajankohtainen tilanteissa, joissa yhteiskunnassamme on tämän päivän nuorilla ja opiskelijoilla paljon haasteita opinnoissaan.

Tapahtumien, tapahtumayhteisöjen ja työelämän voidaan toki ajatella olevan opiskeltavia ilmiöitä itsessään, mutta taiteen näkökulmasta kiinnostavampaa on kunkin tapahtuman taustalla oleva ilmiö, eli syy tapahtuman olemassaololle, joka yleensä ilmaistaan tapahtuman teemana. Ilmiöt saattavat vaihdella paikalliskulttuurien ja alakulttuurien rajatuista teemoista, isoihin globaaleihin ja yhteiskunnan kaikkia sektoreita läpäiseviin teemoihin. Arcta Fast

-hankkeen ytimenä ollut ketterä nykytaide on tyypillinen väline ilmiöiden käsittelyyn. Hankkeessa toteutetuissa tapahtumapiloteissa erityisesti Aurora -tulevaisuustapahtuman ilmastomuutosteema tarjosi erinomaiset puitteet ilmiöpohjaiselle lähestymiselle kunkin koulutusalan ja -asteen vaatimusten mukaisesti. Tapahtumien valinta suunnitellun opintokokonaisuuden alustaksi edellyttääkin, että tapahtuman teema antaa mahdollisuudet ilmiöpohjaiselle lähestymiselle.

Oppimiskäsitys ohjaa kohti transformatiivista oppimista

Oppilaitokset pyrkivät ilmaisemaan opetus- ja oppimissuunnitelmassaan myös oppimiskäsitystensä, toimintakulttuurinsa sekä pedagogiset linjauksensa, joiden ohjaamana opintojaksot tulee suunnitella ja toteuttaa. Opetustilanteiden ja oppimisprosessin suunnitteluun on kehitetty pedagogisia malleja, joissa opiskelija nähdään aktiivisena toimijana ja opiskeltavaan ilmiöön liittyvän tiedon jäsentäjänä. Muun muassa tutkiva oppiminen, ongelmalähtöinen oppiminen, yhteisöllinen oppiminen, ja projektioppiminen ovat pinnalla olleista malleista (esim. Hakkarainen ym., 2004; Poikela 2003, Lonka ym. 2015, Lindblom-Ylänne & Nevgi 2011, Jokela & Huhmarniemi, 2018). Tapahtumaopintojen näkökulmasta ongelma- ja projektioppiminen ja projektioppimien tarjoavat hyvän pedagogisen lähtökohdan kokonaisuuden toteutuksen linjauksille. Oppimiskäsitykset ovat myös jo vahvasti esillä oppilaitosten opetus- ja oppimissuunnitelmissa. Esimerkiksi Lapin ammattikorkeakoulun oppimiskäsityksenä on osaamis- ja ongelma- ja projektioppiminen, jonka lähtökohtana ovat työelämän ilmiöt ja ongelmat ja joiden käsittelyä ohjataan systemaattisella ongelmanratkaisuprosessilla (Kangastie, 2016).

Lapin maakunnan tapahtumien jaottelu



Kuva 1. Lapin maakunnan tapahtumien jaottelu kokoluokkien ja yleisöjen luonteen mukaan.

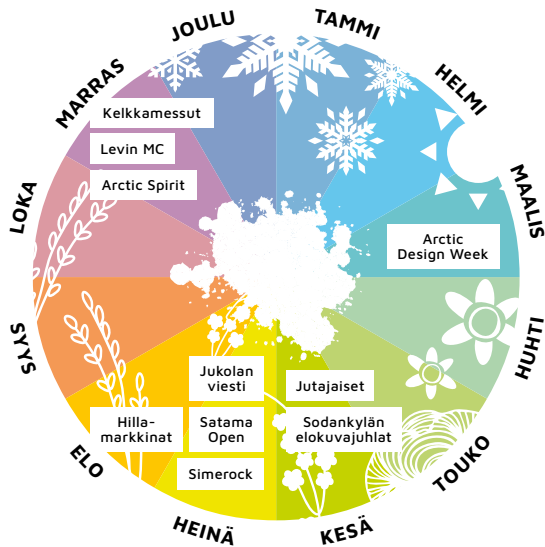
Lapin yliopiston kuvataidekasvatuksen ja soveltavan kuvataiteen aloilla on puolestaan kehitetty projektipedagogiikkaa, joka on sekä ilmiöpohjaisuuteen että yhteisölliseen oppimiseen perustuva opiskelun malli (Jokela 2013, 2014; Jokela & Huhmarniemi, 2020b). Projektipedagogiikka voidaan nähdä taiteeseen ja luoville aloille sovellettuna tutkivan ja ongelmaperustaisen oppimisen muotona, jossa tavoiteltava taideprodukti tai taideperustainen tutkimustehtävä on niin laaja, että se vaatii projektimaista ja suunnitelmallista yhteistoimintaa.

Projektipedagogiikan perusta on yhteistoiminnallinen ja usein myös yhteisöllinen oppiminen, joka muokataan tavoitteiltaan, resursseiltaan ja aikataulultaan rajatuksi oppimistehtäväksi ja luovilla aloilla useimmiten myös taiteelliseksi tuotannok-

si. Projektiin voi parhaimmillaan osallistua muutama, esim. kahdesta viiteen erilaista asiantuntemusta ja eri näkökulmia edustavaa henkilöä. Taideprojektilla on tällöin selkeät tavoitteet, aikataulu ja resurssit.

Tapahtumaperustaisiin opintoihin sovellettuna se tarjoaa menetelmän, jota voidaan käyttää opiskelu- ja oppimisprosessin suunnitteluun ja toteuttamiseen siten, että käytännön toiminta muodostetaan yhteistyötahojen kanssa tehtäväksi taideprojektiksi, johon muut toimijat tuovat oman osaamisensa mukaan. Nykytaiteen toteutuksessa tällainen monialainen projekti on tyypillistä, erityisesti silloin kun se liittyy isompaan kokonaisuuteen tai tapahtumaan. Tavoitteena on, että tapahtumaprojekteissa hankittu osaaminen rakentuu sellaisten ilmiöiden ja tehtävien ympärille, joita opiskelijat saatta-

Lapin tapahtumien vuosikello



Kuva 2. Lapin tapahtumien vuosikello auttoi hahmottamaan tapahtumien sidoksen vuodenaikoihin.

vat kohdata tulevissa työtehtävissään ja joilla on tranformatiivinen vaikutus osaamisen siirtämisessä vastaavan kaltaisiin tilanteisiin.

Projektipedagogiikalla kohti tapahtumaosaamisen näkyvyyttä

Projektipedagogiikan ytimessä on ilmiön, kontekstin ja tilanteen sekä yhdessä asetun tavoitteen ympärille kietoutuva oppimisprosessi. Käytännössä oppiminen voi tapahtua konkreettisten taide- ja tuotanto- projektien puitteissa. Tiedon tai taidon suvereenin hallinnan sijaan kiinnitetään projektipedagogiikassa, kuten sitä lähellä olevassa ongelmaperustaisessa oppimisessä, erityistä huomiota oppimistilanteisiin, joihin oppijat

saatetaan osallisiksi, yhteisen tavoitteellisen toiminnan ja tavoitteellisen vuorovaikutuksen eli tiimityön kautta (ks. Jokela, 2013, 2014; Poikela & Poikela, 2008). Vesterisen (2003, 2006) mukaan projekti eroaa tavallisesta ryhmätyöstä siinä, että projektioppimiselle on tyypillistä asiakaslähtöinen suunnittelu ja toiminta sekä kehittämisnäkökulma työelämän kanssa yhteistyössä. Vesterisen mukaan esimerkiksi jostain oppiaineesta annetun rajatun aiheen mukainen tiedonhaku ja yhteistoiminnallinen tehtävä ryhmässä ja siitä syntyvä konkreettinen tuotos, kuten taideteos, ei ole projekti vaan ryhmätyö. Hänen mukaansa oppimisprojektin tunnuspiirre on kolmella eri tasolla tapahtuva oppimistoiminta: minä -tason henkilökohtaiset tavoitteet, tiimi -tason yhteiset tavoitteet sekä projekti -tason tavoitteet.

Tapahtumissa toteutettavat taideprojektit poikkeavat tavanomaisista opinto- projekteista, kuten tilaustyöstä ja toimeksiannosta, siinä, että mukana on usein suuri yleisö ja julkisuus. Arcta Fast -hankkeen pilotit alleviivasivat sen, että taideprojektilla on aina myös yleisö, joka on otettava projektin suunnittelusta saakka huomioon.

Taideprojektissaan oppijat pyrkivät löytämään parhaan mahdollisen ratkaisun ja ilmaisun tehtävälleen kokoamalla tietoa, aikaisempia taiteellisia ratkaisuita, keskustelemalla ideoista, analysoimalla kerättyä tietoa ja taidetta, etsimällä ratkaisuja, joita on tehty muualla vastaavissa tilanteissa, tekemällä luonnoksia ja suunnitelmia, iteroimalla suunnitelmia tapahtumayhteisön kanssa, dokumentoimalla toimintaa ja tuloksia, tekemällä johtopäätöksiä sekä kommunikoimalla tuloksistaan muille, usein juuri tekemänsä taiteen keinoin, sitä julkistamalla ja juhlistamalla.

Tapahtumiin liittyvissä projekteissa opettajat ovat oppimisen asiantuntijuiden lisäksi usein koko toiminnan fasilitoi-



Saavu ja Lähde -performanssissa kuultiin musiikkia.
Kuva: Inka Holck, 2022.

jia, usein myös taideproduktioiden tuottajia. Niin ohjaajat kuin opiskelijat antavat kukin oman panoksensa projektityön valmistumiseen. Yliopistossa opiskelijoiden on myös arvioitava omaa ja muiden oppimista, projektin edistymistä, tuloksia ja taiteellista vaikuttavuutta projektia raportoidessaan. Tätä varten Lapin yliopistossa on kehitetty erityinen taideperustaisen toimintatutkimuksen metodi, jota opiskelijat voivat taideprojektiin syventyessään käyttää muun muassa pro gradu -tutkielmissaan (Jokela & Huhmarniemi 2020a).

Maakunnan tapahtumat potentiaalisina oppimisympäristöinä

Arcta Fast -hankkeessa saatu lisääntynyt tietämys tapahtumista tuki koulutuskokonaisuuden yhteiskehittämistä. Voi sanoa, että tapahtumatoimijoiden haastattelut olivat jo itsessään koulutusmallin toteutusta edistäviä toimenpiteitä, tehdessään luovien alojen koulutuksen potentiaalia tunnetuksi tapahtumajärjestäjien parissa. Valitettavasti koronapandemia lamaannutti tapahtumatoiminnan heti hankkeen käynnistyttyä ja vaikeutti suuresti suunniteltujen pilottien toteutusta. Vaikeuksista huolimatta pilotit saatiin toteutettua mielekkäällä tavalla ja niistä saatiin arvokasta kokemusta, joka tarkensi kuvaa niistä tekijöistä, joita on huomioitava toiminnan kehittämisessä toivottuun suuntaan.

Eri tapahtumatyyppien kanssa toteutetut pilotit selkeyttivät mahdollisuuksia, joita maakunnan vuosittain toistuvat erisisältöiset, kokoiset ja eri puolilla maakuntaa toteutuvat tapahtumat tarjoavat eriluonteisine yleisöineen luovien alojen toimijoille (kuva 1). Maakunnan tapahtumien monimuotoisuus myös vahvisti käsitystä siitä, että koulutusmallin on oltava erityisen joustavasti muunneltavissa


ja sovellettavissa kunkin tapahtuman luonteeseen sopivaksi. Kehittämistyön ja uusien yleisöjen kannalta tapahtumat, jotka eivät ole valmiiksi kulttuuri- ja taidepainotteisia ovatkin mielenkiintoisimpia ja niitä pyrittiinkin valitsemaan hankkeen pilottien toteutusympäristöiksi.

Maakunnan tapahtumille on leimallista myös se, että vuodenajoilla on suuri merkitys tapahtumien luonteeseen ja yleisöön. Tapahtumia säätelee vuosittainen rytmi (kuva 2). Koulutusyhteistyötä puolestaan säätelee opetussuunnitelma ja sen toteutuksen vuosirytm. Näiden yhteensovittamisessa on tiettyjä haasteita, mutta toimintatapojen vastavuoroinen tunnistaminen auttaa löytämään ratkaisut.

Tapahtumien haasteet ja mahdollisuudet oppimis- ympäristöinä ja -yhteisöinä

Hankeessa toteutetut tapahtumapilotit osoittivat, että opintojaksojen toteutusta tulee kehittää edelleen tapahtumatoimijoiden kanssa. Tapahtumien resurssit yhteistyöhön ovat pienet, lähes olemattomat; oppilaitosyhteistyö nähtiin järjestäjien taholta aluksi "apukäsi-pareina" tapahtumajärjestämisessä, ja suurimmalla osalla toimijoille oli hyvin haasteellista nähdä, miten tapahtumat voisivat hyödyntää tai työllistää luovan alan toimijoita. Tapahtumat, jotka ydinsisällöltään keskittyvät muuhun kuin taide- ja kulttuurisisältöihin eivät vielä täysin tunnista taide- ja kulttuurisisältöjen potentiaalista lisäarvoa tapahtumilleen. Kehittämisestä oltiin kuitenkin kiinnostuneita ja nähtiin, että koulutuksen ja yhteistyön kehittämisen tarve on alalla selvästi kaksisuuntainen. Tapahtumatoimijoiden parissa oltiin pilottien luoviin tuloksiin hyvinkin tyytyväisiä, mutta korostettiin, että kunkin tapahtuman erityisen sisällön

ymmärtäminen ja sisäistäminen on oltava uusien luovien sisältöjen kehittämisen lähtökohtana. Tämä edellyttää koulutuksesta vastaavien pitkäjännitteistä yhteistyötä partnereiksi valittavien tapahtumien kanssa. Yhteistyötapahtumien valinnassa tulee huomioida sekä tapahtumien vuosikalenteri että opintojen suunnittelun ja toteutuksen lukukausikalenteri, jotta yhteisvalmistelut saadaan toimimaan ja opiskelijoille jää aikaa tapahtumien sisältöihin perehtymiseen.

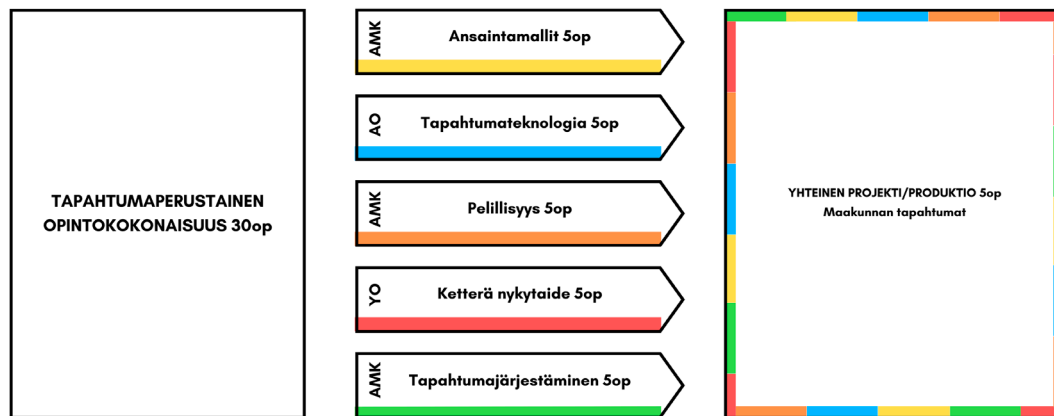
Piloteista saatu palaute korosti oppilaitoksista tulevan ohjauksen tärkeyttä. Ohjaajien ammattitaitoista sitoutumista tapahtumien kehittämiseen yhdessä opiskelijoiden kanssa pidettiin onnistumisten takeena. Palaute siis kertoo, että opiskelijoiden osallistuminen tapahtumiin vaatii tiivistä ohjausta, eikä oppiminen tapahdu esimerkiksi perinteisessä työelämäharjoittelussa. Ohjauksen vaade myös kertoo siitä, etteivät opinnot tule laadullisesti onnistumaan oma-toimisina kesäopintoina, kuten hankkeen alussa ajateltiin. 

Koulutusmalli tiivistetysti

- Suunnitellun ja testatun koulutusmallin perustana on yliopiston, ammattikorkeakoulun ja ammattiopiston koulutuksen valtakunnallinen sääntely sekä koulutusorganisaatioiden omat profiilit ja strategiset valinnat.
- Koulutusmalli on suunniteltu tukemaan Lapin oppilaitoksissa edustettuina olevia luovien alojen koulutusaloja
- Koulutusmallissa on kiinnitetty erityistä huomiota maakunnan tapahtuma-alan osaamistarpeisiin
- Koulutusmallin rakentaa opiskelijoiden osaamisperustaa työelämäläheisesti ja /tai -lähtöisesti tulevaisuuden osaamistarpeet ennakoiden
- Oppimisen ja osaamisen kasvun perustana on ilmiöpohjainen, situationaalinen ja ongelmaperustainen oppimiskäsitys
- Oppimiskäsitystä tukee tapahtumaopintojen toteutusta ohjaava projektipedagogiikka, jolla tähdätään luovien alojen produktioiden yhteisölliseen toteutukseen ja näkyvyyden lisäämiseen
- Maakunnan tapahtumat nähdään oppimisympäristöinä ja – yhteisinä (osaamisyhteisöt)
- Suunnitellun koulutusmallin ytimessä on kuusi kurssia:
 - Lapin yliopisto vastaa Ketterän nykytaiteen kurssista (5 op),
 - Lapin ammattikorkeakoulu vastaa Pelillisyyden (5 op), Tapahtumajärjestämisen (5 op) ja Luovien alojen ansaintamallit -kursseista 5 op)
 - Ammattiopisto Lappia vastaa Tapahtumatekniikan kurssista (5op)
 - Tapahtumaperustainen projekti (5op) jonka toteutuksesta oppilaitokset vastaavat yhdessä
- Viidestä tarjotusta kurssista on opiskelijan suoritettava ainakin yksi ennen kuin hän voi osallistua opiskelijan Tapahtumaperustaisen projektin toteutukseen
- Tapahtumaprojekti toteutetaan yhteisesti valitussa maakunnan tapahtumassa
- Tapahtumaprojekti toteutetaan työryhmässä /-ryhmissä, johon osallistuu kolmen eri koulutusasteen opiskelijoita ja heidän ohjaajiaan

- Luovien alojen vaikuttavuutta ja ketterän nykytaiteen sisältöjä vahvistetaan pyrkimällä kiinnittämään tapahtumaprojekteihin alueen taiteilijoita ja luovien alojen toimijoita sekä vahvistamalla yhteistyötä alueen taiteilija- ja luovien alojen organisaatioiden kanssa
- Opintopolustaan riippuen opiskelija voi valita tarjonnasta 5–30 opintopisteen laajuiset omaa osaamistaan profiloivat tapahtumaperustaiset opinnot (kuva 3)
- Koulutusmallia ja opintokokonaisuuksia voidaan soveltaa myös tapahtuma-alan täydennyskoulutukseen sekä Avoimen yliopiston tarjontaan

Kukin oppilaitos vastaa vastuullaan olevan kurssin tarkemmasta suunnittelusta ja kuvauksesta osana oman oppilaitoksensa ja koulutusalan opetussuunnitelmatyötä. Tästä johtuen kursseilla ei voi olla yhtenäisiä oppimistavoitteiden, sisältöjen, suoritustapojen ja arviointiperusteiden kuvausta. Joten tässä julkaisussa ei esitetä yksityiskohtaisia kurssikuvauksia. Tarkemmat kurssikohtaiset opetussuunnitelmat kuvataan osana kunkin oppilaitoksen vuosittaista opetussuunnitelmatyötä ja opiskelijoille suunnattua opintojen tarjontaa ja ajoituksia.



Kuva 3. Tapahtumaperustainen opintokokonaisuus.

Lähdeluettelo

- Granö, P., Hiltunen, M & Jokela T. (toim.) (2017). *Suhteessa maailmaan. Ympäristöt oppimisen avaajina*. Lapland University Press.
- Haanpää, M., Tekoniemi-Selkälä, T. & Carcia-Rosell, J-C. (2013). Yhteistoteutetut opintojaksot moniulotteisen oppimisen mahdollistajina. Teoksessa M. Haanpää, M. Hakkarainen & H. Kaihua (toim.), *Oppiva matkailu. Puheenvuoroja matkailualan koulutuksen kehittämisestä* (s. 67–78). Lapin yliopistokustannus.
- Hakkarainen, K., Lonka, K. & Lipponen, L. 2004. *Tutkiva oppiminen: Järki, tunteet ja kulttuuri oppimisen sytyttäjinä*. WSOY.
- Huhmarniemi, M. (2012). Soveltavan kuvataiteen maisteriohjelma: Taidetta ympäristön, yhteisöjen ja yritysten tarpeisiin. Teoksessa T. Seppänen (toim.), *Taidetta, kulttuurien yhteistyötä ja uusia verkostoja. Pohjoisen kulttuuri-instituutti* (s. 29–31). Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu.
- Jokela, T. (2013). Projektipedagogiikka: oppimista luovan dialogin tiloissa. Teoksessa T. Honka, M. Leinonen, M. Merivirta & S-I. Vaara (toim.), *Les Feux Arctiques. Pedagogisia toimintamalleja pohjoisen taiteen ja median opetuksessa* (s. 19–32). Lapin yliopisto ja Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu.
- Jokela, T. (2014). Soveltavan kuvataiteen pedagogiikka. Teoksessa T. Jokela, A. Salokannel & E. Härkönen. *Traditio ja murros. Kuvataiteilijakoulutuksen pedagogiikasta* (s.29–58). Lapin yliopisto.
- Jokela, T. & Huhmarniemi, M. (2018). Ympäristötaidetta matkailun lisäarvoksi ja matkailuala taiteilijan työksi. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi, C. Haataja & T. Issakainen (toim.), *Ympäristötaidetta Lapin matkailuun* (s. 9–22). Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-201811051395>
- Jokela, T. & Huhmarniemi, M. (2020a). Taideperustainen toimintatutkimus soveltavan taiteen kehittämisen välineenä. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi & J. Paasovaara (toim.), *Luontokuvaus soveltavana taiteena*. Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja C 66 (s.39-61). Lapin yliopisto. . <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-202-3>
- Jokela, T. & Huhmarniemi, M. (2020b). Taiteilijan työ muuttuu: taideyliopistopedagogiikka vastaa muutokseen ja ohjaa sitä. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi & J. Paasovaara (toim.), *Luontokuvaus soveltavana taiteena* (s. 21–37). Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-202-3>
- Kaihua, H. & Haanpää, M. (2013). Näkökulmia maitakulalan koulutuksen työelämälähtöiseen kehittämiseen Lapissa. Teoksessa M. Haanpää, M. Hakkarainen & H. Kaihua (toim.), *Oppiva matkailu. Puheenvuoroja matkailualan koulutuksen kehittämisestä* (s. 43–54). Lapin yliopistokustannus.
- Kangastie, H. (toim.) (2016). *Laadukasta oppimista ja osaamista Lapin ammattikorkeakoulussa*. Lapin ammattikorkeakoulu.
- Karusaari, R., Linna, E. & Tammia, T. (2013). Koulutus murroksessa – oppilaitosten yhteistyöllä kohti tulevaisuuden haasteita. Teoksessa M. Haanpää, M. Hakkarainen & H. Kaihua (toim.), *Oppiva matkailu. Puheenvuoroja matkailualan koulutuksen kehittämisestä* (s. 33–42). Lapin yliopistokustannus.
- Korhonen, V. (2005). Kehittävää työelämäorientaatiota tukeva ohjaus. Teoksessa A.R. Nummenmaa, M. Lairio, V. Korhonen & S. Eerola (toim.), *Ohjaus yliopiston oppimisympäristössä* (s. 161–178). Tampere University Press.
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated learning. Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.
- Lindblom-Ylänne, S. & Nevgi, A. (toim.) (2011). *Yliopisto-opettajan käsikirja*. WSOY.
- Lonka, K., Hietajärvi, L., Hohti, M., Nuorteva, M., Raunio A., Sandström, N., Vaara, S. & Westling, S. (2016). Ilmiölähtöisesti kohti innostavaa oppimista. Teoksessa H. Cantell, (toim.) *Näin rakennat monialaisia oppimiskokonaisuuksia*. Bookwell Oy.
- Mäkinen, M. & Annala, J. (2012). Osaamisperustaisen opetussuunnitelman kahdet kasvot. Teoksessa M. Mäkinen,

- J. Annala, V. Korhonen, S. Vehviläinen, A.-M. Norrgrann, P. Kalli & P. Svärd (toim.), *Osallistava korkeakoulutus* (s. 127–151). Haettu 23.1.2019 [http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/66366/osallistava_korkeakoulutus_2012.pdf\[/vc_tta_section\]/\[vc_tta_accordion\]](http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/66366/osallistava_korkeakoulutus_2012.pdf[/vc_tta_section]/[vc_tta_accordion])
- Poikela, E. & Poikela, S. (2008). Uusia uria opetukseen: Yliopistopedagogiikkaa uudistamassa. Teoksessa E. Poikela & S. Poikela. *Laatua opiskeluun: opetus ja oppiminen yliopistossa* (s.7–23). Lapin yliopistokustannus.
- Poikela, E. (2003). Opetustyö tieto- ja oppimisympäristönä – oppimisen ja osaamisen arviointi. Teoksessa. E. Poikela & S. Öystilä (toim.) *Yliopistopedagogiikkaa kehittämässä – kokeiluja ja kokemuksia* (s. 77-99). Tampere University Press.
- Sarparanta, S. & Pöllänen, L. (2013). Projektioppimisen mallia kehittämässä. Teoksessa T. Honka, M. Leinonen, M. Merivirta & S.-I. Vaara (toim.) *Les Feux Arctiques. Pedagogisia toimintamalleja pohjoisen taiteen ja median opetuksessa* (s. 33–44). Lapin yliopisto ja Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu.
- Seppänen, T. (toim.) (2012). *Taidetta, kulttuurien yhteistyötä ja uusia verkostoja*. Pohjoisen kulttuuri-instituutti. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu.
- Tulevaisuus 2030. Mitkä ovat muutosten lähtökohdat? Työelämä pilkkoutuu. <http://tulevaisuus.2030.fi/millaista-suomea-tavoittelemme/tulevaisuuden-tyoelaemae>
- Vahänen-Nuutinen, L., Laitinen-Väänänen, S., Majuri M. & Weissmann K. (2009). Puhetta ammattikorkeakouluopettajuudesta työelämän kehittämistehtävissä. Teoksessa A. Töytäri-Nyrhinen (toim.), *Suunnannäyttäjää – Uusia avauksia ammattikouluopettajan työhön* (s. 85-106). Edita.
- Vesterinen, P. (2003). Projektiopiskelu ja oppiminen ammattikorkeakoulussa. Teoksessa H. Kotila (toim.), *Ammattikorkeakoulupedagogiikka*. Edita.
- Vesterinen, P (2006). 'Hyvä projekti'-projektiosaamista oppimassa. Teoksessa S. Ruohonen & Mäkelä-Marttila (toim.) *Luovuuden lumo* (s.15-21). *Kymenlaakson ammattikorkeakoulun julkaisuja*. Sarja A. Oppimateriaali Nro 13.
- Wenger, E. (2006). *Communities of practice. A brief introduction*. <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/11736>
- Wenger, E. (2000). Communities of Practice and Social Learning Systems. *Organization*, 7(2), 225-246.

Kirjoittajaluettelo

Matti Adolfsen on Ammattiopisto Lappian konservatorion musiikkiteknologian opettaja erityisalueinaan akustiikka, äänittäminen, äänentoisto ja musiikin tietotekniikka. Hänellä on laaja työkokemus alalta muun muassa broadcast-äänilaitteiden ja radiolähtettimien suunnittelussa, valmistuksessa ja huollossa (Jutel Oy, Oulu) sekä äänentoisto- ja studiotyössä oman yrityksen kautta. Hän on mukana Meri-Lapin esittävän taiteen organisaatioiden hallinnossa.

Sari George on matkailututkimuksen opiskelija Lapin yliopistossa. Tapahtumaperustainen projekti korvasi Yhteisö, taide ja ympäristö -sivuainekokonaisuuden projektiopinnot.

Minni Haanpää (YTT) on Lapin yliopiston matkailututkimuksen yliopistonlehtori. Opetustyössään hän on ollut mukana kehittämässä erilaisia oppiaine- ja oppilaitosrajat ylittäviä koulutuskokonaisuuksia. Haanpään tutkimuksen keskiössä ovat matkailu- ja tapahtumaelämykset, joita hän on tutkinut erilaisissa empiirisisissä konteksteissa erityisesti etnografisin menetelmin.

Mirja Hiltunen (TaT, KM) on Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan kuvataidekasvatuksen professori. Tutkimuksessaan hän on kehittänyt yhteisöt ja ympäristöt huomioivaa taidekasvatusta ja tarkastellut taiteen paikkasidonnaisuutta sekä sosiaalista aktiivisuutta erityisesti pohjoisissa sosiokulttuurissa ympäristöissä. Hän on julkaissut useita aihepiiriin liittyviä kotimaisia ja kansainvälisiä julkaisuja sekä osallistunut aktiivisesti alan tieteellisiin konferensseihin sekä taidenäyttelyihin.

Inka Holck (TaM) on Arcta Fast -koulutusmallin hankkeen suunnittelija ja luovan median ammattilainen. Hänen kokemustaan modernin median ja taiteen yhdistämisestä tukevat audiovisuaalisen mediakulttuurin opinnot ja mediatieteen maisterintutkinto sekä työ alalla.

Maria Huhmarniemi on apulaisprofessori Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnassa. Hän kehittää kuvataidekasvatuksen ja soveltavan kuvataiteen opetusta ja sen yhteiskunnallista sidosta. Huhmarniemi edistää taidetta, kulttuuria ja luovaa taloutta, yrittäjyyttä, viherää siirtymää ja ekososiaalista sivistystä.

Lauri Hyvönen on freelancer-tapahtumateknikko, ja hän opiskelee musiikkiteknologiaa Ammattiopisto Lappiassa.

Timo Jokela on kuvataidekasvatuksen professori Lapin yliopistossa. Hän johtaa kansainvälistä Arktisen yliopiston Arctic Sustainable Art and Design -temaattista verkostoa. Hänen tutkimusalaansa kuuluvat taidekasvatuksen lisäksi soveltava taide sekä ympäristö- ja yhteisötaide, joita hän tarkastelee kestävä kehityksen näkökulmasta. Jokela on toiminut Arcta Fast -koulutusmallihankkeen vastuullisena johtajana.

Kati Jussi on digitaalisen kuvataiteen kolmannen vuoden opiskelija Lapin ammattikorkeakoulussa. Hän rakastaa uusien asioiden kokeilemistä ja luomista sekä tekee todella laajalla skaalalla erilaisia käsitöitä ja taidetta. Katin voi löytää Instagramista nimellä Darkredpaint.

Matti-Pekka Karikko on kuvataidekasvatuksen maisteriopiskelija Lapin yliopistossa. Hän on perehtynyt kuvataidekasvatukseen mahdollisuuksiin erilaisissa museoympäristöissä. Tapahtumaperustainen projekti korvasi tutkintoon kuuluvan Kuvataidekasvatuksen yhteisö projekti -kurssin.

Päivi Kilpelä opiskelee media-alan ja kuvallisen ilmaisun perustutkintoa Ammattiopisto Lappiassa Torniossa.

Tanja Koistinen on Muoniossa asuva monitaiteilija (TaM). Hän työskentelee paikkasidonnaisista lähtökohdista tehden monimediaisia teoksia. Paikka sekä sen resurssit määrittelevät materiaalia ja aiheita. Koistisen teoksissa ovat keskiössä luonto ja sen piirteet, paikallistarinat sekä leikkisyys ja lempeä utopia. www.tanjakoistinen.com

Korinna Korsström-Magga (TaM) on pohjoisessa toimiva, laajan kokemuksen omaava taideopettaja. Hän on erityisesti kiinnostunut osallistavasta yhteisöllisestä taideopetuksesta, ja käyttää tätä tutkimuksessaan metodina lisätä kulttuurista tietoutta ja ymmärrystä pohjoisesta eri ihmisryhmien parissa. Hänen väitöskirjatutkimuksensa Lapin yliopiston taiteiden tiedekuntaan kohdistuu poronhoitajien arkeen ja heidän omakohtaisen nykytilanteensa esilletuomiseen taideperustaisella toiminnalla.

Minna Kovero on Rovaniemelle juurtunut karjalaisydäminen muotoilija-taiteilija (TaM). Hän luo koruja OOOZAdesign-merkin alla, ja on kiinnostunut suomalais-ugrilaisen kansanperinteen voimaauttavuudesta ja koristautumisen syvemmistä merkityksistä. Minna kuuluu Lapin yhteisöllisen taiteen yhdistyksen sekä

Maisemapiiri-kollektiiviin ja vetää yhteisötaidepajoja, joissa painopiste on meditatiivisessa tekemisessä ja luonnon viisauksissa. www.minnakovero.com

Ossi Lehtola on entinen graafinen suunnittelija, joka opiskelee parhaillaan kuvataidetta Lapin ammattikorkeakoulussa. Lehtolan tavoite taiteilijana on välittää viestiä katsojalle teoksiensa kautta ja tuoda esille uusia näkökulmia ja aiheita, jotka ovat hänelle itselleen merkittäviä.

Aki Lintumäki (TaM) on työskennellyt mediataiteen, valokuvauksen ja esitystaiteen parissa sekä ohjannut lukuisia soveltavan taiteen projekteja. Lintumäki työskentelee projektitutkijana Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Nuorisovaltuutuksen tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenialla sekä tekee nuorten osallisuutta ja ilmastoaktiivisuutta käsittelevää väitöskirjaa Lapin yliopiston taiteiden tiedekuntaan. Työssään hän haluaa edistää yhdenvertaisuutta ja kestävästä kehityksestä.

Jenny Mansikkasalo on sirkustaiteilija, jonka työskentely pohjaa ilma-akrobatiaan ja feministiseen ajatteluun. Mansikkasalo valmistui sirkustaiteilijaksi Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemiasta vuonna 2015, ja nyt hän opiskelee Taiteen asiantuntijuuden maisteriohjelmassa Lapin yliopistolla.

Satu Miettinen on taiteiden tiedekunnan dekaani ja palvelumuotoilun professori Lapin yliopistossa. Hän johtaa palvelumuotoilun Co-Stars-tutkimusryhmää. Miettisen tutkimusalueisiin kuuluvat palvelumuotoilun lisäksi muotoilun tutkimus ja taiteellinen tutkimus. Tällä hetkellä hän on erityisen kiinnostunut ekofeministisen ja performatiivisen valokuvauksen kehittämisestä.

Sanni Mustonen (TaM) on Arcta Fast -koulutusmallihankkeen Lapin ammattikorkeakoulun osuuden koordinaattori, graafinen suunnittelija ja asiantuntija Lapin ammattikorkeakoulun FrostBit-ohjelmistolaboratoriossa. Työn rinnalla hän kirjoittaa väitöskirjaa historian elävöittämisestä peliteknologian avulla.

Miia Mäkinen on Rovaniemellä asuva ja työskentelevä kuvataiteilija (TaM). Hänen teoksensa pohtivat arktista luontoa, elämistä ja ihmisiä unenomaisella tyyllillä. Taiteilijana häntä kiinnostaa kanta-aottavuus ja halu olla mukana yhteiskunnallisessa keskustelussa taiteen keinoin. Sosiaalinen, kulttuurinen ja ekologinen kestävyys muodostavat arvopohjan hänen työhönsä. <https://makinenmiia.wixsite.com/website>

Meri Nikula on laulaja ja performansitaiteilija. Nikulan

teosten keskiössä on hänen monipuolinen ja persoonallinen äänensä. Hänen teoksilleen on ominaista kehollinen fyysisyys ja aistilliset kokemukset. Nikula valmistui taiteilijaksi Haagin kuninkaallisesta taideakatemiasta vuonna 2007 sooloteoksellaan *In The Flesh I Reside* (KeHo, jossa elän). Luovan kehollisuuden parantava vaikutus ja ihmisäänen rajaton ilmaisuvoima ovat hänen taiteellisen ja henkisen työnsä perusta.

Susanna Rauno on kuvataidekasvatuksen maisteriopiskelija Lapin yliopistosta. Tapahtumaperustainen projekti korvasi hänen tutkintoonsa kuuluvan Kuvataidekasvatuksen yhteisöprojekti -kurssin.

Tuomas Rajaniemi on koulutukseltaan medianomi, ja hän toimii ääni- ja valoilmaisuuden opettajana Ammattiopisto Lappiassa.

Matthias Remes on insinööri (AMK) ja musiikkiteknologi. Hän toimii ääni- ja valotekniikan tuntiopettajana Ammattiopisto Lappiassa ja on lisäksi freelancer-tapahtumateknikko.

Mari Riikonen (FM) toimii Arcta Fast -koulutusmallihankkeen projektipäällikkönä Lapin yliopistossa. Eri-alaisten hankkeiden rinnalla hän kirjoittaa sivuaine-tutkimusta taidehistoriasta. Hän toimii myös Lapin yhteisöllisen taiteen yhdistys Lysti ry:ssä, ja ohjaa erilaisia taideperustaisia työpajoja.

Päivi Soppela (FT, taiteiden yo) on rovaniemeläinen tutkija, kuvataiteen opiskelija ja harrastaja. Hänen tutkimuksensa käsittelevät eläinten, ihmisten ja elinkeinon sopeutumista arktiseen ympäristöön ja sen muutokseen. Viimeaikaiset tutkimukset liittyvät uhanalaisen lapinlehmäkannan elvytystyöhön ja kulttuuriperintöön. Tutkimukset ovat monitieteisiä ja yhdistävät biologiaa, etnografiaa ja kulttuurintutkimusta.

Antti Stöckell on soveltavan kuvataiteen yliopistonlehtori Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnassa. Hänen opetustyönsä keskiössä on taiteen integroiminen erilaisiin ympäristöihin ja yhteiskunnan toimintoihin. Taiteilijana ja tutkijana Stöckell on tarkastellut erityisesti luontoaktiiviteetteihin kiinnittyvän kulttuuriperintön murrosta maailman muuttuessa monella tapaa.

Sara Teperi ja Kanerva Kivistö ovat kuvataidekasvatuksen maisteriopiskelijoita Lapin yliopistossa. He tekevät yhteistyössä pro gradu -tutkielmaa nuorten taideperustaisesta ilmastovaikuttamisesta. Kivistö on kartuttanut opetuskokemustaan espanjan kielen ja kulttuurin parissa. Teperin vahvuuksina ovat varhaiskasva-

tuksen opinnoista saadut kokemukset opettamisesta ja kohtaamisesta.

Riina Tervo on kuvataidekasvatuksen maisteriopiskelija Lapin yliopistossa. Tapahtumaperustainen projekti korvasi tutkintoon kuuluvan Kuvataidekasvatuksen yhteisöprojekti -kurssin.

Riikka Vuorenmaa on monipuolinen taidealan freelancer, jonka koulutustausta on valosuunnittelussa ja mediakulttuurissa. Skenografina ja esittävän taiteen konseptoijana hänen erityisosaamistaan ovat paikkasidonaisuus, tilasuunnittelu ja interventiot. Viime vuodet Vuorenmaa on keskittynyt maisemaan sitoutuneisiin, pitkäkestoisiin projekteihin. Hänen taiteellinen kiinnostuksensa kohdistuu ihmisasutuksen raja- maaston maisemiin ja elinkeinoihin sekä yhteisöiden ympäristösuhteisiin.

Erica Niemelä, Heidi Söderlund, Jonna Tantarimäki ja **Sirja-Erika Virpikari** ovat kuvataidekasvatuksen maisteriopiskelijoita Lapin yliopistosta. Tapahtumaperustainen projekti korvasi heidän tutkintoonsa kuuluvan Kuvataidekasvatuksen yhteisöprojekti -kurssin.

Ketterää taidetta Lapin tapahtumiin -julkaisu pohjautuu vuosina 2020–2023 toteutetun Arcta Fast -koulutusmallihankkeen (ESR) tuloksiin. Hankkeessa kolme oppilaitosta, Lapin yliopisto, Lapin ammattikorkeakoulu ja Ammattiopisto Lappia, kehittivät Lapin maakunnan tapahtumiin liittyvää luovien alojen oppilaitosten yhteistyössä annettavaa koulutusta. Hanke vastasi tunnistettuun tarpeeseen tuottaa uutta osaamista kouluttamalla luovien alojen toimijoita muutoksessa olevaan ja kasvavaan tapahtumaperustaiseen palvelutuotantoon.

Tarvittavan uuden osaamisen luomiseksi hankkeessa kohdutettiin ketterää nykytaidetta, pelillisyyttä, tapahtumateknologiaa ja liiketalouden osaamista. Taide on mielletty tässä hankkeessa maakunnan tapahtumiin sisältöjä tuottavien luovien alojen ytimeksi, jonka ympärille muut alat tuovat omat osaamisensa.

Tässä julkaisussa ääneen pääsevät niin hankkeen aihealueita tieteellisesti tarkastelevat tutkijat ja opettajat, hankkeen piloteissa mukana olleet mentoritaiteilijat kuin kolmen eri oppilaitoksen opiskelijat.

