

Tämä kirja kutsuu ajattelemaan kanssaan ja katsomaan taideopetusta uusista ja erilaisista näkökulmista. Kirjan artikkelit ovat syntyneet taideopettajien innostavasta yhteistyöstä ja yhteiskehittämisestä ja kertovat niistä oivalluksista, joita he ovat löytäneet. Tässä kirjassa tarkastellaan syvällisesti myös opettajan roolia ja tehtävää. Kirjassa kokeillaan ja testataan uusia vuorovaikutuksen, oppimisen ja ohjauksen mahdollisuuksia erilaisissa oppimisympäristöissä. Kirja on samalla kurkotus tulevaisuuteen ja avaa reittejä taideopetuksen kehittyviin sisältöihin, menetelmiin ja teknologioihin.

Tekijät kokeilevat työssään yhdessä opiskelijoidensa kanssa uusia ja yhä innostavampia tapoja oppia, kohdata ja kommunikoida taiteen keinoin.

Kirjan keskeisiä teemoja ovat kohtaamiset, kurkotus, jäljet ja tulevaisuus.

Kirja on luettavissa avoimena julkaisuna Taideyliopiston sähköisessä julkaisuarkistossa <https://taju.uniarts.fi>.

ISBN 978-952-353-457-5 (painettu) • ISBN 978-952-353-458-2 (pdf)

TAIDE-
YLIOPISTO

A!
Aalto-yliopisto

HELSINGIN YLIOPISTO

Opetus- ja
kulttuuri-
ministeriö

HAMK
HAMMEEN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

Tampereen
yliopisto

TURUN
YLIOPISTO



JÄLJEN JÄLKEEN

Kehittyvä taideopetus ja opettajankoulutus

jäl jen jäl keen

Kehittyvä taideopetus ja
opettajankoulutus

jäl jen jäl keen

**Kehittyvä taideopetus ja
opettajankoulutus**

JÄLJEN JÄLKEEN

Kehittyvä taideopetus ja opettajankoulutus

© Taideyliopisto ja tekijät 2024

Julkaisija Taideyliopisto, Helsinki 2024

Toimittaneet Sirke Pekkilä
Mikael Brygger
Seija Kairavuori
Maria Sula

Ulkoasu Pekka Niemi, Rhinoceros Oy
Miika Nyysönen

Kannen kuva Miika Nyysönen

Painatus Hansaprint Oy, Vantaa 2024

Tämä julkaisu on toteutettu Taiteet ja digi -hankkeessa – Taidealojen opettajankoulutustehtävissä toimivien opettajien ammatillisen ja pedagogisen osaamisen kehittämishanke, jonka koordinoijana on toiminut Taideyliopiston Avoin kampus.

Kehittämishankkeen yhteistyökumppaneina ovat olleet Aalto-yliopisto, Helsingin yliopisto, Hämeen ammattikorkeakoulu HAMK, Jyväskylän yliopisto, Tampereen yliopisto ja Turun yliopisto. Koulutuksen rahoittajana on Suomen opetus- ja kulttuuriministeriö.

ISBN 978-952-353-457-5 (painettu)

ISBN 978-952-353-458-2 (pdf)

Tämä kirja on luettavissa avoimena julkaisuna Taideyliopiston sähköisessä julkaisuarkistossa <https://taju.uniarts.fi>



Sisällysluettelo

Johdanto – Dialogista yhteiskehittämiseen	9
<i>Sirke Pekkilä</i>	

KOHTAAMISIA

Taiteen jälki – opettajan jälki	15
<i>Seija Kairavuori, Sanna Ryökkynen ja Mari Kätkä</i>	

DIALOGOS – Kuvan kaunis keskustelu	27
<i>Juha Merta & Jouko Pullinen</i>	

Pedagoginen sarjakuva luokanopettajankoulutuksessa	39
<i>Seija Kairavuori</i>	

Taideyllyttämistä – opettajat ja taiteilijat nykytaideprojektien äärellä	49
<i>Maria Sula</i>	

Keittiön kautta pedagogisen vuorovaikutuksen pelillisyyteen	69
<i>Mikael Brygger, Tomi Humalisto ja Tomi Slotte Dufva</i>	

KURKOTUKSIA

Menetelmällä on merkitystä	93
<i>Antti Lokka, Maria Mäkivirta ja Jouko Pullinen</i>	

Teknologia luovan oppimisen tukena vapaassa säästyksessä	109
<i>Toni Mäkinen ja Sirke Pekkilä</i>	

LOOPISTA LAULUKSI: Pieni pedaali luovien taitojen alla	121
<i>Ari Poutiainen</i>	

Generatiivisen tekoälyn hyödyntäminen integroivassa taidekasvatuksessa	135
<i>Lauri Väkevä</i>	

Lauluja luontosuhteesta: Kasvatustieteen opiskelijoiden tuottama materiaalipaketti opettajille	161
<i>Juho Koskivirta & Aleksi Ojala</i>	

Taiteet ja luova toiminta kestävän kehityksen hyväksi.	169
Taiteet opettajan työssä <i>Sanna Ryökkynen & Laura-Maija Hero</i>	

JOHDANTO

Dialogista yhteiskehittämiseen

Tämä kirja on syntynyt innostavasta yhteistyöstä ja taideopettajien kohtaamisista, joissa on sukkellettu oppimisen ja taiteiden opettamisen ydinkysymyksiin. Tässä kirjassa kerrotaan niistä oivalluksista, kokemuksista ja uusien näkymien avautumisesta, mitkä ovat syntyneet kun työstään inspiroituneet opettajat, opiskelijat ja tutkijat ovat päässeet kokeilemaan ja kehittämään osaamistaan yhdessä. Kirja kertoo myös taiteellisen kokemuksen ja vuorovaikutuksen erilaisista muodoista, joita meidän kannattaa vaalia ja harjoittaa säilyttääksemme kykymme ja herkkyytemme moniaistiseen hahmottamiseen, ajatteluun ja ymmärtämiseen.

Tämä kirja kurkottaa tulevaisuuteen, ja siihen miten taide saa uusia muotoja ja toteuttamisen tapoja teknologian, digitaalisen kehityksen ja tekoälyn avulla. Kirjan keskeisinä teemoina ovat digitaalisuuden ja erilaisten oppimisympäristöjen luomat mahdollisuudet oppimisen ja asiantuntijuuden kehittymiseen. Artikkeleissa avataan konkreettisia keinoja ja kerrotaan työkaluista, jotka ovat muuttaneet taiteiden opetusta ja opettajankoulutusta. Kirjassa tarkastellaan myös tutkivalla otteella uusia teknologioita, kehittyviä oppimisympäristöjä ja erilaisia oppimisen tiloja. Oleellista kirjan kaikissa artikkeleissa on luovuus, pyrkimys ajatella toisin ja uudella tavalla, halu nähdä asioita yllättävistäkin näkökulmista, sekä uteliaisuus ja into oppia. Tämän kirjan artikkelit, taiteiden tarkastelusta, kokemuksista, oppimisesta ja opettamisesta eivät rakenna raja-aitoja, vaan ne avaavat taiteet avoimeen vuoropuheluun.

Mahdollisuus jatkuvaan oppimiseen ja asiantuntijuuden syventämiseen on tärkeä osa yliopisto-opettajan innostavaa ja vetovoimaista työtä. Kun opettaja saa tilaa, aikaa ja resursseja

kehittämiseen ja kokeiluun oman perustyönsä rinnalla, tämä antaa lisämahdollisuuden osaamisen kehittämiseen luovasti ja innovatiivisesti omalla erityisalalla. Tärkeä keino asiantuntijuuden kehittämiseen ja osaamisen syventämiseen suomalaisessa korkeakoulukentässä on yliopistojen kehittämishankkeet. Parhaimmillaan hankkeet eivät ole vain yhden vaan useamman yliopiston opettajien aitoa yhteistyötä. Tällainen kehittämishanke on ollut Taiteet ja digi -hanke 2021–2023 – Taidealojen opettajankoulutustehtävissä toimivien ammatillisen ja pedagogisen osaamisen kehittämishanke. Taiteet ja digi -hankkeen tavoite ja tarkoitus on ollut kehittää tutkimusperustaisesti erityisesti yhteisöllisissä ja digitaalisissa oppimisympäristöissä tapahtuvaa oppimista, opetusta ja ohjausta taidealojen opettajankoulutuksessa. Hankkeen keskeisenä tavoitteena on ollut pedagogisen osaamisen kehittäminen. Erityisenä tutkimus- ja kehittämiskohteena ovat olleet digitaaliset oppimisympäristöt ja teknologiset ratkaistut oppimisen tukena.

Kehittämistyötä on tehty yliopistojen monialaisena yhteistyönä, yhdistäen tutkimustietoa ja kehittämispilottien tuloksia sekä taiteen ja tieteen parhaita käytäntöjä ja parasta osaamista. Mukana ovat olleet Taideyliopisto, Aalto-yliopisto, HAMK (opettajakorkeakoulun ammatillinen opettajankoulutus), Helsingin yliopisto, Jyväskylän yliopisto, Tampereen yliopisto ja Turun yliopisto. Taiteet ja digi -hankkeessa on ollut tärkeää tuottaa jatkoa toimivalle yhteistyölle, dialogille ja yhteiskehittämiselle taidealojen välillä ja luoda yhteyksiä myös taiteiden ja muiden alojen välille. Keskeistä on ollut ohjauksen ja pedagogisten käytäntöjen kehittäminen, tutkiminen ja avoin jakaminen. Tavoitteena on ollut myös vahvistaa ja syventää oppiainerajat ylittävää pedagogista kehittämissyhteistyötä sekä tukea ja uudistaa taidealojen opettajankoulutusta. Oleellista on ollut myös auttaa muita aloja hyödyntämään taidealojen erityispiirteitä ja toimintatapoja opetuksessa, ohjauksessa ja oppimisessa.

Ydintavoitteena on ollut kehittää taidepedagogisten ohjaus- ja opetusmenetelmien avulla uusia, innovatiivisia ja luovia menetelmiä opetukseen ja oppimiseen. Hankkeen tavoitteena on ollut kehittää opettajuutta, joka suuntautuu tulevaisuuteen ja tukee osallisuutta. Tavoitteena on ollut rakentaa yhteisten kehittämispilottien avulla uusia yhteyksiä, yhteistyön muotoja ja toimintamalleja opettajuiden, taiteilijuuden ja yhteiskunnallisia haasteita kohtaavan asiantuntijuuden kehittymisen tueksi. Tärkeänä tavoitteena on nähty,

miten monialainen dialogi ja yhteiskehittäminen voi tarjota uusia ja kannustavia ratkaisuja myös globaaleihin haasteisiin.

Tämä innostava taideopetuksen ja opettajankoulutuksen kehittäminen toteutui Taideyliopiston Avoimen kampuksen Taiteet ja digi -hankkeessa, jonka rahoituksesta kiitämme Suomen opetus- ja kulttuuriministeriötä. Ministeriön tuki on kansainvälisestäkin ainutlaatuisista ja hyvin merkittävä tekijä suomalaisen osaamisen ja asiantuntijuuden kehittämisessä. Sydämelliset ja riemukkaat kiitokset kaikille hankkeeseen osallistuneille kehittäjille; opettajille, opiskelijoille ja tutkijoille sekä yhteistyökumppaneille huikean hienosta yhteistyöstä, inspiroivasta dialogista, keskusteluista sekä uskomattomat upeasta heittäytymisestä kaikkiin hankkeen työpajoihin, taiteidenvälisiin sessioihin ja kehittämislaboratorioihin!

Helsingissä 12.3.2024



Sirke Pekkilä
Projektipäällikkö, Taideyliopiston Avoin kampus

koh
taa
mi
sia

Taiteen jälki – opettajan jälki

Kirjoituksessa pohdimme taiteilijoiden ohjaamaa taiteiden välistä interventiota, jossa eri alojen opettajat, opettajaksi opiskelevat ja opettajankouluttajat kohtasivat. Taiteen voi nähdä toiminnan tilana ja erilaisina käytänteinä, jotka jättävät jälkiä toimijoihin ja toiminnasta. Vuorovaikutus synnyttää kokemuksia, jälkiä, joiden jälkeen ihminen ja hänen ymmärryksensä itsestä tai maailmasta ei ole täysin sama.

Lähtökohtia

Taiteet ja digi -hankkeen ytimessä ovat olleet opettajien pedagogisen osaamisen ja ohjausosaamisen kehittäminen. Hankkeessa on pyritty kehittämään tutkimusperustaisesti digitaalisissa ja yhteisöllistä opiskelua tukevissa oppimisympäristöissä tapahtuvaa opetusta ja ohjausta opettajankoulutuksessa. Tärkeä lähtökohta on ollut myös yliopistojen välinen yhteistyö, jossa taiteiden ja taitojen monialaisuus ja erilaiset kontekstit niiden opetukselle ja ohjaukselle ovat saaneet tulla esiin rikkautena. Nämä yhteiset tavoitteet inspiroivat osaprojektin kehittelyyn yhteistyössä Taideyliopiston Sibelius-Akatemian ja Teatterikorkeakoulun, Helsingin yliopiston ja Hämeen ammattikorkeakoulun (HAMK) kanssa.

Halusimme kehittää eri taidealojen yhteistyössä opetusta ja opettajankoulutusta sekä uudistaa siinä tapahtuvaa kohtaamista. Meitä mietitytti digitaalisten ja muiden yhteisöllisyyttä luovien ympäristöjen jännitteinen suhde – voisiko digitaalisuuden roolia ja muotoja ymmärtää taidealan opetusyhteisöjen käytänteissä myös sitä kautta, että laite- ja sovellusvälitteisestä digitaalisuudesta tietoisesti irrottauduttaisiin? Tämä kysymys eli projektimme eri vaiheissa kokeilujen muodossa, välillä aktiivisesti digitaalisuuden

esiin kutsuna, välillä sen tietoisina pois valintoina. Varioimalla ja kyseenalaistamalla taiteiden, taidekasvatuksen ja digitaalisuuden suhdetta halusimme kehittää alan asiantuntijuutta erilaisissa oppimisen ja opetuksen tiloissa ja tutkia erilaisia tulokulmia aiheeseen. Kiinnostuimme erityisesti toimintamalleista, joissa opettajuus ja taiteilijuus kohtaisivat, joiden avulla luotaisiin yhteyksiä ja yhteistyön muotoja taiteiden välisesti ja joissa luotaisiin valmiuksia kestävään kehitykseen. YK:n Agenda 2030¹ kokoaa kestävä kehityksen tavoitteita ekologisen, ekonomisen, sosiaalisen ja kulttuurisen kestävyden näkökulmista. Tavoitteet ovat keskinäisriippuvaisia. Meille keskeiseksi arvolähtökohdaksi muotoutui sosiaalisesti ja kulttuurisesti kestävä taidekasvatus ja opettajankoulutus. Sen ydinkysymykseksi alkoi hahmottua taustoiltaan erilaisia ihmisiä yhdenvertaisesti osallistava, kaikille avoin ja laadukas koulutus². Tämä saattoi pohtimaan ihmisten kohtaamisen kvaliteetteja, osallisuutta ja yhdenvertaista toimijuutta tuottavia ja tukevia käytänteitä sekä oppimisympäristöjä taiteiden opetuksessa ja opettajankoulutuksessa sen eri konteksteissa.

Interventio

Projektimme koostui interventioista, jonka ydinmetaforaksi kehkeytyi *jäljen jättäminen*. Lähestyimme jäljen ajatusta useasta eri näkökulmasta. Taiteen itsessään voi nähdä toiminnan tilana ja erilaisina käytänteinä, jotka jättävät jälkiä toimijoihin ja toiminnasta. Taide synnyttää vuorovaikutusta ja kokemuksia, joiden jälkeen ihminen ja hänen ymmärryksensä itsestä tai maailmasta ei ole täysin sama. Taide myös kertoo kokemuksista ja ajatuksista, joista jälkiä on jäänyt. Teokset voi nähdä jälkinä, mutta myös niiden työstämisen prosessin voi ajatella tuottavan jälkiä riippumatta siitä, jääkö toiminnasta pysyvää artefaktia. Taiteellisen prosessin voi ymmärtää myös oman tai muiden jättämien jälkien tutkimisena. Taiteen voi ymmärtää näin ollen myös menetelmänä, tienä tietoon jäljistä, joita kokemukset tai taide on itseän ja yhteisöön jättänyt. Vaikka emme tässä yhteydessä tarkemmin määrittele viitekehystämme taiteen ymmärrykselle, tiedostamme taiteen, kokemuksen ja käytäntöjen yhteyden tarkastelun pitkän historian mm. pragmatistisen

¹ Suomen YK-liitto (2017)

² Suomen YK-liitto 2017, 76–81

estetiikan peruskysymyksinä³. Interventiollamme liitymme myös taiteen erityisluonteen, kasvamisen ja kasvattamisen monisyisten yhteyksien tarkastelun pitkään historiaan. Taiteella voi näin ollen nähdä esimerkiksi keskustelun herättämisen tai viisauden tavoittelun kaltaisia tehtäviä⁴.

Opettajan tehtävän voi senkin nähdä vertauskuvallisesti jäljen jättämisenä. Opettaja luo tilanteita ja käytänteitä, joissa on tarkoitus saattaa oppimaan jotakin uutta, siis jättää jälki oppijan ymmärrykseen ja toimintaan. Opettajan jälki ei ole 'vain' asioita ja tavoiteltuja sisältöjä, *mitä* kulloinkin opetetaan, vaan oppimisen vuorovaikutusluonteen vuoksi samalla opitaan aina myös yhteisössä arvostetuista tavoista oppia ja opettaa, eli siitä, *miten* jälkiä voi jäädä tai jättää ja *miksi* niin tapahtuu. Opettajankoulutuksessa tärkeää on oppia ymmärtämään oma oppijahistoriansa ja omista koulukokemuksista kumpuavat käsitykset siitä, miten opitaan ja opetetaan. Opettajan ammatilliselle kehitykselle tärkeä askel on näiden ajatusten kriisiytyminen jo koulutuksen aikana, mihin uudenlaisen vastuun näkökulma oppijasta opettajaksi lähes väistämättä johtaa. Opettajakasvun kokonaisvaltaisuutta on korostettu konstruktivistisen oppimiskäsityksen myötä, jolloin monenlaiset persoonalliset oppimiskokemukset erilaisissa vuorovaikutustilanteissa voivat tuottaa keskeistä reflektoitavaa professionaalisesti⁵. Jäljet oppijana sekä oppimisen ja opettamisen käytänteistä asettuvat tietoisesti työstämisen kohteeksi. Intervention suunnittelussa kiinnostavaksi kysymykseksi muodostui se, miten erilaisissa konteksteissa toimivat opettajat näkevät työnsä jäljen jättäjänä tai millaisia jälkiä he itsessään tunnistavat ja työstävät opettajana toimiessaan – tai osallistuessaan jälleen vuorovaikutukseen itse moninaisina, erityisinä oppijoina.

Interventiossa jäljen metafora viittaa myös kestävään kehitykseen, eräänlaiseen taidepedagogiseen jalan/käden jälkeen. Tässä merkityksessä opettajan jälki tai sen jättäjän tehtävä avautuu arvioitavaksi ja asiantuntijuutta kehitettäväksi sosiaalisesti ja kulttuurisesti kestävä kehityksen suunnassa. Tässä yhteydessä näkökulma johdatteli työryhmäämme etsimään taiteen opettamiseen ja opiskeluun interventiossa inklusiivisia käytänteitä, jotka mahdollistaisivat taiteen oppimista kaikille.

³ Dewey (1934); Shusterman (2001)

⁴ Mäki (2018)

⁵ ks. Pitkänen (2021)

Osallistujat

Uusien yhteyksien rakentamiseksi, yhteistyön muotojen ja kestävien ja yhteisesti jaettujen pedagogisten toimintamallien muotoilemiseksi Taiteen jälki -osatoteutuksiin kutsuttiin mukaan yliopistoissa ja ammattikorkeakouluissa toimivia opettajia, opettajiksi tai erityisopettajiksi opiskelevia sekä opettajankouluttajia. Jokaiseen osatoteutukseen ilmoittautui eri aloilla ja eri vaiheessa omaa ammatillista polkuaan olevia opetusalaalla toimivia henkilöitä. Osallistujia oli ensimmäisessä toteutuksessa 21, toisessa toteutuksessa 23 ja kolmannessa toteutuksessa 24. Osallistujat rekrytoitiin koulutukseen oppilaitosten verkkoalustoja hyödyntämällä sekä kohdentamalla markkinointia suoraan alalla toimiville henkilöille.

Suunnittelu

Taiteen jälki -intensiivitoteutuksemme suunnittelu aloitettiin tammikuussa 2022. Avainsanoja prosessin alkuvaiheessa olivat verkostoituminen, yhteisöllisyys, oppiainerajojen ylittäminen, opettajuuden ja näkemyksellisyyden kehittäminen. Lähtökohtaisesti tavoitteenamme oli painottaa yli oppilaitos- ja tieteenalarajojen tapahtuvan yhteisen oppimisen ja kokemisen merkitystä. Tämä tavoitteemme syveni ja tarkentui noin kerran kuukaudessa toteutuneissa verkkotapaamisissamme. Yhteinen ajattelu, vastuu ja arvot nousivat keskusteluissamme usein esille. Käsittelimme tapaamisissamme isoja kysymyksiä mm. paradigman uudesta vaiheesta, jossa palataan olemisen yhteisöllisille perusteille. Pohdimme sitä, mikä on meille kaikille yhteistä, jotakin, joka lävistää kaiken. Näimme taiteet merkittävänä osana ihmisyyden ja rauhan rakentamisessa. Näimme tarpeellisenä altistaa ihmisiä taiteelle yhteisen kokemuksen ja ymmärryksen syvenemiseksi. Tästä syvällisestä ontologisesta pohdinnastamme syntyi interventiomme Taiteen jälki.

Näiden keskustelujen jälkeen ryhdyimme hahmottelemaan taiteen pajoja, jossa eri taiteen alat kommunikoisivat keskenään. Kutsuimme suunnitteluun mukaan kolme taiteilijaa, kuva- ja media-taiteilija Vappu Rossin, säveltäjä-kapellimestari Markus Fagerud-din ja tanssija-koreografi Jenni Nikolajeffin, joiden kanssa syvensimme ymmärrystämme interventiomme tavoitteista ja toteutuksesta.



© Sakari Rönyskö

Kallio-Kuninkala.

Intensiivitoteutuksemme tavoitteet tiivistyivät seuraavasti:

- Tarjotaan kaikille mahdollisuus osallisuuteen taiteiden tekemisestä huolimatta omasta taustastaan.
- Tutkitaan kysymyksiä, jotka osallistujat kokevat merkitykselliseksi omassa opettajuudessaan.
- Lähestymme taidetta tilana tai menetelmänä, joka voi olla läsnä kaikessa opettajuudessa.
- Miten taiteen avulla voidaan jättää kestäviä jälkiä.

Ensimmäinen koulutus toteutettiin Kallio-Kuninkalassa 13.–14.10.2022, toinen pidettiin talviaikaan 2.–3.2.2023 sekä kolmas intensiivitoteutus syksyllä 5.–6.10.2023.

Sessiot Kallio-Kuninkalassa

Kaikki intensiivipäivät toteutettiin Kallio-Kuninkalassa Järvenpäässä. Osallistujille tarjottiin veloituksetta täysylläpito sekä majoitumismahdollisuus. Kaunis ympäristö tarjosi osallistujille mahdollisuuden pysähtymiseen, itsensä ja toisten kuuntelemiseen sekä erilaisiin emotionaalisiin, kehollisiin ja sosiaalisiin viesteihin reagoimiseen. Intensiivipäivillä oli tiiviin yhteisöllisen työtavan lisäksi aikaa keskusteluille, joka tuki ryhmäytymistä ja vahvasti osallisuuden kokemuksia.

Intensiivipäivien ohjelma

TORSTAI

- klo 9–10 Saapuminen Kallio-Kuninkalaan
- klo 10–12 **työskentelyä**
- klo 12–13 lounas
- klo 13–14 **työskentelyä**
- klo 14–14.30 Kahvitauko
- klo 14.30–17 **työskentelyä**
- klo 17–18 Päivällinen
- klo 18–20 Vapaamuotoista yhdessäoloa
- klo 20 Iltapala

PERJANTAI

- klo 8–9 Aamiainen
- klo 9–12 **Työskentelyä**
- klo 12–13 Lounas
- klo 13–15 **Lopputyöskentely, reflektointi**

Työpajoissa tehtiin yhteisesti lämmittelyharjoituksia kaikki mukana olleet taiteenalat vuorollaan avaten. Työskentely rakentui vahvasti kokemuksellisuudelle ja harjoitteet olivat jokaiselle mahdollisia taitotasosta tai harrastuneisuudesta riippumatta. Yhteisen lämmittelyn jälkeen pajat eriytyivät taiteenalakohtaisiksi, ja edelleen toisiinsa reagoivaksi vuorovaikutukseksi. Esimerkiksi keho reagoi kuulemaansa liikkeellä, piirrosviiva ilmensi liikkeen luonnetta tai



© Sakari Rönkä

Kuvallisia jälkiä.

tekeillä oleva piirros muuntui äänien kudelmaksi. Taiteenalat yhdistyivät kurssin lopussa osallistujien itse suunnittelemassa ja toteuttamassa installaatioissa ja taiteiden välisyyttä tutkivissa performatiivisissa koosteissa. Viimeinen paja kokosi näin kurssilla opittua ja koettua kaikille mahdollisen taiteen keinoin.

Syntyneitä kokemuksia

Reflektoimme intensiivipäivien päätteeksi osallistujien kokemuksia keskustellen. Tämän lisäksi keräsimme palautetta verkossa. Reflektointikeskustelussa intensiivipäivien jättämää kokemusta kuvattiin muun muassa sanoilla vapautuminen, oman kompassin löytäminen ja halulla päästä jonnekin. Palautekeskustelussa pysähtymisen ja



Parvi liikkeessä.

kohtaamisen merkitys nousi useissa puheenvuoroissa esiin. Pohdimme yhdessä kiirettä ja tehokkuutta ajassamme ja sitä, kuinka tärkeää on höllätä otetta, harrastaa sisäistä kuuntelua, tulla nähdyksi ja kuulluksi ja pysähtyä perusasioiden äärelle turvallisessa ja hyväksyvässä ryhmässä. Opettajuuden näkökulmasta keskustelussa nousivat esiin turvallisuuden ja luottamuksen merkitys sekä merkityksellisyyden kokemuksen vaikutus oppimiseen. Osallistujien reflektoinneissa välittyi viesti siitä, että ihmisiin kannattaa tutustua. Roolit ovat epäkiinnostavia, mutta miten olla aidosti kiinnostunut ihmisistä. Taiteen tekemisen kautta tutustuminen voi olla luontevaa. Vuorovaikutuksessa on tärkeää olla avoin ja tiedostaa oleelliset asiat vuorovaikutuksen onnistumiseksi. Opettajalla on vastuu vuorovaikutuksesta ja hän toimii esikuvana opiskelijoilleen. Vuorovaikutuksesta jää jälkiä.

© Sakari Röyskö

Loppuyhteenveto

Mitä tarkoittaa ihmisenä oleminen ja suhteemme ympäröivään maailmaan nyt ja tulevassa? Hyviä oppimistuloksia ei saavuteta panostamalla pelkästään mitattavissa olevaan tietopohjaiseen osaamiseen vaan merkityksellistä on ihmisen kokonaisvaltaisen kasvun tukeminen, kasvu ihmisyyteen ja vastuulliseen jäsenyyteen yhteisöissä. Tarvitaan rohkeutta uudelleen ajatteluun ja tahtoa tarkastella maailmaa toisesta näkökulmasta. Tulevaisuuskestävän oppimisen on vahvistettava sellaisia taitoja ja valmiuksia, jotka auttavat meitä kehystämään uudelleen tapaamme katsoa maailmaa ja synnyttävät halun toimia toisin.⁶

⁶ Heinonen & Hilden (2023)



Annetaan kaikille ääni.

© Sakari Röyskö

Taide kuuluu kaikille. Taide voi tehdä näkyväksi ajankohtaisia uhkia ja toisaalta tarjota turvaa. Taiteen avulla voi käsitellä traumoja, peilata menneisyyttä ja katsoa tulevaan. Taide opettaa empatiaa ja vahvistaa demokratiaa. Taiteelle altistuminen, taiteen kokeminen ja tekeminen turvallisessa yhteisössä, ilman suoritus- tai onnistumispaineita lisää yksilön hyvinvointia ja vahvistaa kuuluvuuden kokemuksia.

Lähteet

- Anttila, E. (2018). Art education promotes the development of the child and society. Teoksessa M. Matthes, L. Pulkkinen, C. Clouder, & B. Heys (toim.) *Improving the Quality of Childhood in Europe*, Volume 7 (ss. 61–72).
- Dewey, J. (1934) *Art as Experience*. New York: Perigree Books.
- Heinonen, O-P. & Hildén K. (2023). Koulutustason parantaminen ei ole Suomelle riittävä tavoite.
<https://hs.fi/mielipide/art-2000009425554.html>.
- Juntunen, M.-L. & Anttila, E. (2019). Taidekasvatus: Peruskoulun sokeapiste. *Kasvatus* 50(4), 356–363.
- Kalenius, A. (2023). *Sivistyskatsaus 2023*. Suomen opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisu 2023:3.
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-744-4>.
- Mäki, T. (2018). *Taiteen tehtävä*. Esseitä. 2.p. Livonia: Into Kustannus Oy.
- Pitkänen, P. (2021). *Luokanopettajien ammatillinen kehittyminen nuorista vasta-alkajista kokeneiksi ammattilaisiksi*. Väitöskirja. Dissertations 463. Jyväskylän yliopisto.
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8957-6>.
- Shusterman, R. (2001) *Taide, elämä ja estetiikka. Pragmaattinen filosofia ja estetiikka*. 2.p. Suomentanut Vesa Mujunen & Gaudeamus Kirja. Tampere: Gaudeamus.
- Suomen YK-liitto (2017). *Kestävän kehityksen tavoitteet. Agenda 2030*. Somero: Sälekarin Kirjapaino Oy.
https://www.ykliitto.fi/sites/www.ykliitto.fi/files/media/Agenda2030_pikkukirjanen_2017.pdf.

Kirjoittajat

Seija Kairavuori (Dos., KT, TaM) on kiinnostunut saavutettavasta taiteesta ja kaikille yhteisestä kuvataidekasvatuksesta. Tutkijana hän pohtii inklusiivisen ja osallistavan taidekasvatuksen teemoja. Seijalla on pitkä kokemus opettajakouluttajana ja tällä hetkellä hän opettaa vanhemman yliopistonlehtorin tehtävässä kuvataiteen didaktiikkaa tuleville luokanopettajille, vetää tutkielmaseminaareja ja ohjaa perus- ja jatkotutkintojen opinnäytetöitä. Hän on kasvatustieteellisen tiedekunnan kandiohjelman johtaja ja HYn Opettajien Akatemian jäsen.



Sanna Ryökkynen (FT, Mmus) toimii tutkijayliopettajana Hämeen ammattikorkeakoulun ammatillisessa opettajakorkeakoulussa ja HAMK Edu -tutkimusyksikössä. Hän on tutkimuksissaan perehtynyt erityistä tukea, osallisuutta, yhdenvertaisuutta ja inklusiivisuutta koskeviin kysymyksiin ammatillisen koulutuksessa ja työelämässä. Sannalla on pitkä käytännön kokemus erityisopettajan tehtävistä vaativan erityisen tuen kentältä. Tällä hetkellä hän on erityisen kiinnostunut tutkimaan uudelleen ajattelun ja yhteiskunnallisen mielikuvituksen mahdollisuuksia osallisuuden, yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon vahvistumiseksi niin koulutuksessa, työelämässä kuin yhteiskunnassa laajemminkin.



Mari Kätkä (MuM) on pitkän linjan freelance-muusikko ja musiikkipedagogi. Viime vuosina hänen työnsä painopisteinä ovat olleet teatterimuusikon työ Suomen Kansallisteatterissa ja KOM-teatterissa, monitaiteelliset produktiot eri ikäryhmille sekä kehitystyö tieteen, taiteen ja teknologian välillä digitaalisten kulttuurisältöjen parissa. Marin jatkuvana kiinnostuksen kohteena on tutkia ja selvittää musiikin ja taiteen merkitystä ihmisen hyvinvoinnin osana niin yksilön arjessa kuin laajemmin elämän eri vaiheissa.



DIALOGOS – kuvan kaunis keskustelu

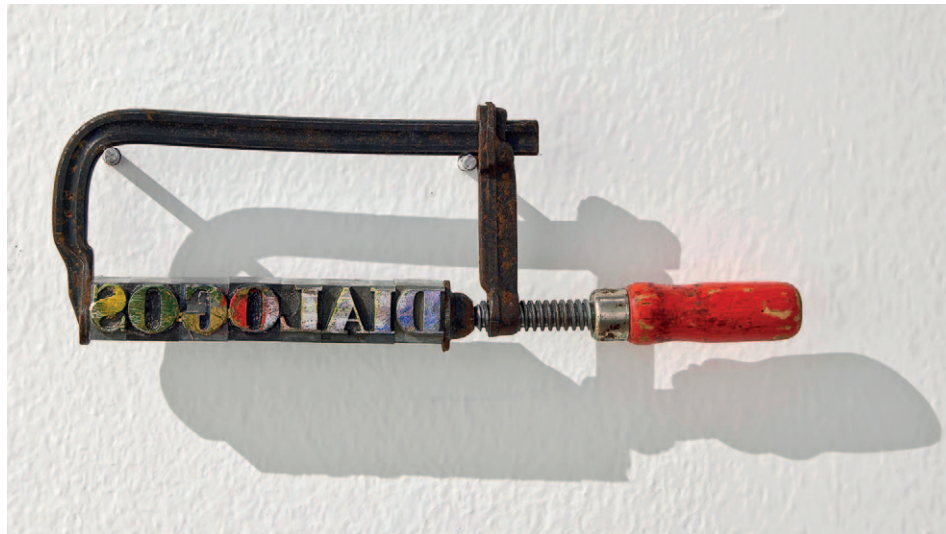


© Jussi Koivunen

Imitare 2023. Koivuvaneri, maalaus, kahvi, lakka, valokuva, kaiverrus.

Kimmo Pyykkö -taidemuseon näyttelyyn liittyvässä tekstisämme on kyse henkilökohtaisesta subjektiivisesta näkemyksestä, johon olemme kokemuksemme kautta vuosien saatossa päätyneet. Haluamme vakavasti ja samanaikaisesti leikitellen tuoda esiin meidän mielestämme tärkeitä kuvataidekasvatuksellisia ja erityisesti taideteoksen kohtaamiseen liittyviä huomioita. Kirjoituksessamme ajatukset taiteesta, tutkimisesta, taidekasvatuksesta, toisen kohtaamisesta risteilevät ja kietoutuvat toisiinsa. Samalla tavalla kuulemme sisällämme taiteilijan, tutkijan, opettajan – ihmisen äänen – osaamatta erottaa niitä toisistaan.

Yhteistyömme perusta löytyy 1990-luvun alkuvuosilta, jolloin toimimme kuvataiteen lehtoreina Tampereen yliopistossa. Tuolloin lähdimme kokeilemaan erityyppisiä opetusprojekteja, joissa opetimme dialogisesti. Taiteen alueelle siirryimme, kun saimme kutsun pitämään yhteisnäyttelyä Hämeenlinnan Taidemuseoon 1994. Ryhdyimme kokeiluun, jossa yhteisnäyttelyn sijaan teimme dialogisen näyttelyn, jossa kaikki teokset olivat yhdessä ideoituja ja toteutettuja. Halusimme yhdistää kahden kuvataiteilijan, taidemaalarin ja taidegraafikon vahvuudet – ja heikkoudet. Näin syntyi *m&p*.



© Jussi Koivunen

Dialogos 2023. Puristin, kirjaset, telous.

Dialogos

Sana ”dia-logos” tarkoittaa välissä olevaa (ks. *Dialogos*). Ajatukseksi on, että on olemassa jotakin, joka on lähtöisin kahdesta tai useammasta, mutta sijoittuu niiden väliin. Dialogisuuden tarkoituksena on rakentaa välittävä todellisuus, jossa taiteilijoiden käsi-alat ja maailmat kohtaavat. Puhutaan myös kolmannesta tilasta, väliin jäävästä, jossa dialogin hedelmät korjataan. Me puhumme myös *ei kenenkään maasta*.

Dialogi tarkoittaa meille yhteistä ideointia, toteutusta ja arviointia siitä, milloin teos on valmis. *Työskentelyä saman pöydän ääressä, toinen kätenä toinen silmänä*. Käytännössä emme siis välttämättä ”maalaa samaa kangasta” vaan toisen tehdessä toinen valvoo ja päinvastoin. Lopputuloksen kannalta molempien rooli

on yhtä tärkeä. Vaikka siltä kuulostaakin, dialogisen työskentelyn suola ei ole yhteisymmärrys vaan ristiriitainen sopusointi *concordia discors*. On tilanteita joissa ajatus on pakko jättää pöydälle, viipyillä pitempään omien ajatusten parissa, toisen ajatuksia odotellen ja hyväksyä myös se, että kaikille ajatuksille aika ei ole vielä kypsä.

Oikeastaan dialogin voima piilee osapuolten dialektiikassa, jopa väärinymmärryksessä. Emme tarkoita dialektiikalla varsinaista vastakkainasettelua vaan eroa, joka hiuksenhienonakin tuo kahden ihmisen kohtaamiseen jännitettä. Vaikka dialogissa pyrimme ymmärtämään, täytyy hyväksyä, että toisen ihmisen täydellinen ymmärtäminen on mahdotonta. Kun toinen esittää jonkin ajatuksen ja tuo sen yhteiseen pöytään keskusteltavaksi, toinen tulkitsee kuulemansa omalla tavallaan. Se on väistämättä hieman erilainen kuin se, mitä toinen alun perin tarkoitti. Näin ajatuksen alkupe-
räinen esittäjäkin näkee ideansa toisin, uudessa valossa ja lähtee seuraamaan alkuperäisen ajatuksensa muuttunutta, parhaimmillaan parempaa kulkusuuntaa. *Horisonttien sulautuminen* vaatii siis tahdikasta ja ymmärtävää lähestymistapaa.

Spiel

On tavallista, että taidemaailmaa kutsutaan metaforisesti pelikentäksi ja taidetta tällä kentällä pelattavaksi peliksi. Taidepelille on tyypillistä, että tavoitteet ja sitä koskevat säännöt sovitaan toimintahetkellä. Joskin Hans Georg Gadamerin tavoin haluamme korostaa sitä, että pelaamisen subjekti on itse peli, ei pelaajat. Pelille on luonteenomaista, että pelaaja ikään kuin kadottaa itsensä ja antaa pelin ohjata tapahtumaa. *Kaikki pelaaminen on pelatuksi tulemista*.

Taiteellisen dialogi on myös helppo nähdä pelin tai leikin kaltaisena tapahtumana. Työskentelysessiolle on tyypillistä, että toiminnan tavoite, valmis taideteos tulee esiin vaihteittain yritysten ja erehdysten kautta. Toki molempien taito auttaa näkemään mikä siirto on oikean suuntainen, onnistunut, yhtälailla kun senkin, mihin suuntaan ei kannata jatkaa. Toiminta on parhaimmillaan improvi-soitua vuorovaikutusta, kuin jazz -muusikoiden jammailua.

Pelaaminen voi olla luovaa tai villiä, muttei mielivaltaista. Peli on myös jollakin tavalla *tahdikasta* ja edellyttää pelikavereiden kunnioittamista. Peli vaatii eräänlaista sosiaalista herkkyyttä käyttäytyä oikein, vaikkei käyttäytymiselle olisikaan mitään yleisiä, juuri kyseiseen tilanteeseen sovellettavia käyttäytymissääntöjä. Sanan



Pullinen ja Merta suunnittelevat Spiel-performanssia.

kilpailla juuret ovat latinan sanoissa *com petire*, mikä tarkoittaa ”etsiä yhdessä”. Dialogissa, tahdikkaassa pelissä, molemmat dialogin osapuolet tekevät parhaansa oman potentiaalinsa toteutumiseksi ja antavat toiselle tilaa toteuttaa omaansa. Jos nämä tavoitteet eivät kohtaa, muodostuu toiminta kahdesta erilleen avautuvasta monologista ja dialogi on hedelmätöntä.

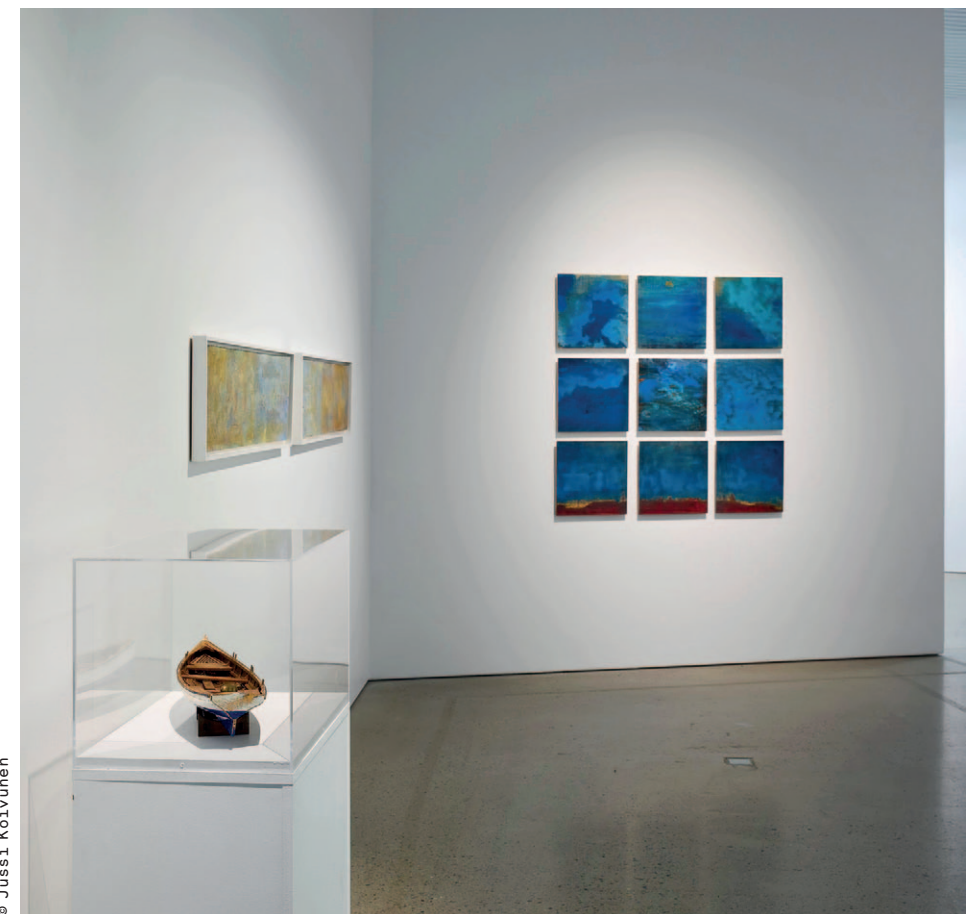
Kuljeskelua

Moderni kulkuri, *flanööri*, vaeltelee ilman selkeää päämäärää verkkaaisesti kaupungissa moniaistisia ärsykeitä metsästäen. Ajautumisteoriaa soveltaen hän löytää vaikkapa Berliinistä merkityksiä niin taidemuseoista kuin satunnaisista vastaan tulevista gallerioista, hylätyistä puistoista tai rakennuksista, teollisuusalueilta miksei myös metrotunneleista. Kuljeskelemalla ilman suuntaa, ilman karttaa, ilman ennakkosuunnitelmaa, hän saattaa päätyä merkityksien äärelle.

© Jussi Koivunen

Tieteenfilosofisessa keskustelussa asetumme mieluummin aistit valppaana kuljeskelevan suden kuin aidan takaa maailmaa tarkastelevaan lampaan hahmoon. Tunnustautuessamme hermeneutikoiksi, valitsemme myös tulkitsevan tavan suhtautua maailmaan. Inhimillinen olemassaolo on ensi hetkestä alkaen sekä maailmassa olemista että muiden kanssa olemista. Tieto pitää ymmärtää tämän olemisen muodoksi. Ihmisen maailmassa olemisen merkitsee sitä, että hän on maailmalle avoin, tulkitsee sitä. Hän on hermeneuttinen olento.

Vastapainona urbaanille kuljeskelulle kaipaamme rauhaa, yksinäisyyttä. Lueskelu, saunominen, metsässä vaeltelu tai sienestäminen ovat hakeutumista täydelliseen hiljaisuuteen, tilaan, jossa kuulee oman kehonsa sykkeen. Joskus myös kaupunki kätkee rauhoittumisen mahdollisuuden. Myös kaupunki voi tarjota oivallisen



© Jussi Koivunen

Kuva näyttelystä ”DIALOGOS – Kuvan kaunis keskustelu”.

mahdollisuuden elämyksellisille kävelyretkille niin keskustassa kuin kaupungin laitamilla. Saattaahan divarin ikkunastakin löytyä jotain kiinnostavaa?

Hiljainen taito

Taidolla viitataan toimintaan, joka on muutakin kuin osaamista, sorminäppäryyttä. Laajemmassa taidon käsitteessä osaaminen liittyy ymmärtämiseen. Länsimaisen sivistyksemme alkutaipaleella käytettiin termiä *tekhné* kuvaamaan toiminnassa ja tekemisessä tapahtuvaa harkintaa. Tekijä siis osaa ja ymmärtää (tiedostaa osaamisensa) samanaikaisesti.

Kuvan tekeminen on kehollinen tapahtuma: kehollinen maailmassa olemisemme heijastuu siinä jäljessä, jonka käsi teokseen aikaansaa. Taitoon liittyy myös ajattelu, ymmärtäminen, silmänvarainen reflektio tuotetun kädenjäljen merkityksestä ja vaikutuksesta tekeillä olevaan kuvalliseen teokseen. Kuvataidekasvatuksessa korostuu tekoprosessi, jota kutsutaan myös silmän ja käden yhteistyöksi. Haluamme painottaa näiden kuvaamisen taidon elementtien vuorovaikutteista luonnetta. Osaaminen ja ymmärtäminen kietoutuvat kuvan tekoprosessissa toisiinsa. Ymmärrys ohjaa jokaista käden jättämää jälkeä ja jokainen uusi jälki on myös haaste ymmärrykselle. Näin toiminnan ja ajattelun suhde on dialoginen.

Taiteellinen toiminta ei voi olla haasteellista, jollei tekijällä ole siihen vaadittavia taitoja tai toiminta on tekijälleen liian helppoa. Kuvataiteellinen työskentely sisältää myös rutiininomaisia kevyempää osaamista vaativia jaksoja. Valmisteluvaiheessa pohjustellaan kankaita, laattoja, vaivataan värejä, kostutetaan painopaperia jne. Tämä on valmistelua varsinaiselle luovan työn jaksolle, jossa vaivutaan tekemisen *virtaan*, käden, silmän ja ajattelun dialogiin. Tämänkaltaista taitoa voi kutsua *hiljaiseksi* Michael Polanyin luomaan käsitteeseen *tacit knowledge* perustuen. Hiljaista tietämistä on luonnehdittu sanomalla, että se on kokemuseräistä, jotakin ihmisessä koko ajan vaikuttavaa, jota ei kuitenkaan voida sanoa ilmaista tai muotoilla. Tämä hiljainen, sanatonta taito ohjaa käden toimintaa ja visuaalisia ratkaisuja. Kyse on paljolti tyyliä ja esteettisten arvojen ymmärtämisestä ja oman ilmaisutavan ja taiteellisen käsialan määrittelystä. Hiljainen taito auttaa muun muassa ratkaistaessa kuvataiteen kannalta ehkä keskeisintä kysymystä, *milloin taideteos on valmis*.



© Jussi Koivunen

Tekhné 2005–2023. Viulukotelo, saha, maalaus.

Kahden ihmisen kuvallisessa dialogissa osaamisen ja ymmärtämisen vuorovaikutus on luonnollista. Toinen on ”kätenä”, toinen ”silmänä”. Työskennellessään yksin teoksen kanssa on vaarana, että ”sokeutuu” työlleen. Silloin on apua toisista silmistä, dialogin toisesta osapuolesta, joka neuvoo lopettamaan ajoissa tai ohjaa tekemistä uuteen suuntaan. Toinen lisää taitokapasiteettia myös kädentaidon kannalta. Ovathan ihmiset aina erilaisia. On ollut nöyrä kokemus todeta oma rajallisuutensa. Toisaalta on ollut opettavainen ja rohkaiseva kokemus kokeilla sellaista, mihin kumpikaan olisi tuskin päätynyt yksinään.



© Jussi Koivunen

Eläinten karnevaali 2013. Viivasyövytyt, akvatinta, lino.

Faabelit – eläintarinat

Erilaiset eläintarinat näyttelyssämme antavat meille mahdollisuuden käsitellä kuvallisesti myös ihmisenä olemista pilke silmäkulmassa. Kreikkalaiset ja roomalaiset pitivät Aisoposta faabelin, opettavaisen eläintarinan, keksijänä. Eläintarinoita on kreikkalaisilla kuten muillakin kansoilla varmasti ollut aina. Aisopoksen asema antiikin suurimpana tarinankertojana on joka tapauksessa niin kiistaton, ettei hänelle koskaan ole ilmaantunut edes kilpailijaa. Kreikkalaiset liittivät hänen nimiinsä kaikki faabelinsa. Sekä uudet että vanhat.

Kreikkalaisten faabelien taustalla oleva elämäkokemus heijastuu niissä eräänlaisena pessimistisenä elämänviisautena, maan hiljaisten käytännönfilosofiana. Harvoin niissä kiitetään rakentavia hyveitä, kuten ahkeruus tai rehellisyys. Olemassaolon taistelussa selviämiseksi taitavat toisenlaiset ominaisuudet olla tarpeen. Faabelien moraalit voi tiivistää:

- Maailma on vaarallinen ja armoton
- Itsekkyys on järkevää
- Heikko ei voi toivoa oikeutta
- Hyvyys palkitaan harvoin
- Kuolleet pysyvät kuolleina (raato mikä raato)
- Rakkaus tekee heikoksi ja hölmöksi
- Pahuus on arkipäiväistä ja avointa

Edellistä pessimismistä emme välttämättä jaa omissa töissämme, vaan tunnustaudumme pikemminkin eläinsymboliikan positiivisten ja leikillisten mahdollisuuksien kuvaajiksi. Olemmehan eläneet eläintarinoiden keskellä lapsesta asti ja haluamme siirtää nämä rikkaat ja elämykselliset tarinat myös seuraaville sukupolville. Saahan eläin eloon meissä kaikissa elävän lapsen, olipa sitten kyse kehräävistä kissimirreistä tai piiloon sujahtavista kolopesijöistä.

Pieni kuva ja iso kuva

Hermeneuttisessa spiraalissa tarkastellaan vuoroin kokonaisuutta ja vuoroin yksityiskohtia. Kokonaisuus tulee siis ymmärtää yksityiskohtien kautta ja yksityiskohtat osana kokonaisuutta. Taideteoksemme tulkinnaassa detaljeilla on tärkeä rooli. Detaljin etymologia



© Jussi Koivunen

Arkisto yksityiskohta.



Arkisto 2023. Metallivetimet, detaljit.

liittyy ranskalaiseen renessanssiin ja juontuu ilmaisusta *Détail* ja tarkoittaa leikata irti jostakin. Roland Barthes puhuu myös punctumista, avainyksityiskohdasta. Sillä tarkoitetaan yksityiskohtaa, joka muuttaa kokonaisen kuvan tulkinnan. Esimerkiksi lisäämällä teokseen *Sana saa siivet* droonin, teoksen tulkinta kiinnittyy tämän hetkiseen maailmantilanteeseen.

Teoksissa voi toki olla myös ”hyödyttömiä yksityiskohtia” joilla ei ole välttämättä ole merkitystä teoksen sisältöön, mutta voivat olla tärkeitä vaikkapa teoksen sommitelman kannalta. Yksityiskohta voi olla myös vaikka maalaus pohja, vanha kulunut puulevy, joka on näennäisen hyödytön ja arvoton – paitsi esteetikolle. Näemme laulun tulipunaisesta kukasta kunnianosoituksena elämäkokemukselle ja arvokkaalle ikääntymiselle. Kuituvat ruusut voivat olla esteetikolle kiinnostavampia kuin kohta kukoistukseen puhkeavat nuput.

Musta aurinko nousee... ja laskee

Kuvataiteen ja visuaalisen kulttuurin tulkinnassa sovellamme joustavasti filosofi C. S. Peirce'n ”merkkitriadia”, jonka mukaan merkit voivat representoida kohteitaan kolmella eri tavalla:

1. Ikoni muistuttaa kuvaamaansa kohdetta, se on kohteensa kuva. Käsillä olevassa teoksessa on oikeastaan vain yksi esittävä osa, maisema. Me kaikki varmasti tunnistamme, maalatun puukaiveruksen pelkistenyisyydestä huolimatta kuvan suomalaisesta mäntymetsästä. Auringon lasku tai nousu on perinteisesti ollut pittoreski kuvausaihe, mutta halusimme tuoda teokseen myös fyysisiä työkaluja. Ne eivät varsinaisesti esitä muuta kuin itseään. Teoksessa on puumitan palasia, puuhöylä sekä männyn taimen juurakko.

2. Indeksillä tasolla teoksen kuva-aihe viittaa maisemamaalauksen traditioon. Toisaalta teos avaa suhteemme käsillä tekemiseen ja taitoon käyttää ja kunnioittaa tarkoituksenmukaisia työkaluja. Tässä tapauksessa perinteisen käsin tehdyn puuhöylän tekijä voisi olla valinnut rakennusaineet oheisesta männiköstä sopivasta puun rungosta. Teoksen nimi tuonee monille suomirockia seuranneelle mieleen yhden Juice Leskisen tunnetuimman kappaleen. On tietenkin yksilöllistä, miten tämä vaikuttaa teoksen tulkintaan.



Musta aurinko nousee... ja laskee 2023. Puuhöylä, kaiverus, männyn juuret, koivuvaneri, telaus, valokuva, kaiverus, lakka.

3. Symbolilla on sopimuksenvarainen suhde kohteeseensa. Tämän teoksen symboliikkaa voi hyvin avata toisaalta Jyrki Siukosen teoksen ”Vasara ja hiljaisuus”, jossa työkalujen merkitys hahmottuu niiden käyttämisen kautta. Toisaalta teoksen metsä ja varsinkin juuret sisältävät runsaasti ympäristöön ja kasvuun liittyvää symboliikkaa. On merkittävää, näkeekö maiseman auringon nousuna vai laskuna. Itseämme teoksessa kiinnostaa metsän merkitys yhtä hyvin suojelekohteena kolopesijöille, kuin hoidettuna hyötymetsänä, jossa samoilun lisäksi voimme kasvattaa puita erilaisiin käyttötarkoituksiin.

Ehkä keskeisintä meille on monen muunkin suomalaisen tavoin metsän pyhyys. Puut kohoavat yllemme korkeina kertoen hiljaa monien meitä edeltäneiden sukupolvien tarinaa. Jossain kauempana kuulemme korpin raakkuvan ja seuraamme peurojen kulkemia polkuja. Ympärillemme muodostuu turvallinen syli maailman kiireiltä, joka antaa vapauden olla utelias.

Post scriptum

Olemme pelanneet näyttelyprojektissamme taas yhden ottelun ja pelattuamme voimme vain todeta, että peli jäi jälleen kesken. Oli mukava palata Heidelbergiin ”filosofien tielle” sekä muistella suurta runoilijaa Weimarin neidon hiuspuiden varjoista. Lueskellessamme Murakamin Lammasseikkailua, kehittelimme kuvallisia akateemisia faabeleita, mutta Teoksissamme voi kuulua myös Nick Caven karhea ääni sekoittuneena Kreuzbergin kaupunkiliikenteen kohinaan. Ja kuten arvata saattaa, Spiel päättyi Kimmo Pyykkö -taidemuseossa 27.1.2024 klo 14.30 tahdikkaasti tasapeliin.

Juha Merta on tehnyt mittavan uran opettavana ja tutkivana yliopistonlehtorina Tampereen yliopistossa, kasvatustieteiden ja kulttuurin tiedekunnassa. Hän toimii myös taidemaalarina, hermeneuttisena tutkijana ja käsitteellisenä kuvataiteilijana. (kuvassa vasemmalla)



Jouko Pullinen on tehnyt myös mittavan uran Tampereen yliopistossa, kasvatustieteiden ja kulttuurin tiedekunnassa opettavana ja tutkivana yliopistonlehtorina. Hän toimii myös taidegraafikkona, hermeneuttisena tutkijana ja käsitteellisenä kuvataiteilijana.

Pedagoginen sarjakuva luokanopettajan-koulutuksessa

Sarjakuva on monikanavainen, hybridi kommunikaation muoto, jota tässä kirjoituksessa sovellan luokanopettajankoulutuksessa kuvataiteen didaktiikan opiskelussa. Sarjakuvan pedagogista potentiaalia kuvaa se, miten monenlaiseen aiheeseen ja lajityyppiin se taipuu. Tekemällä ja jakamalla sarjakuvia digitaalisesti mahdollistetaan kullekin ajankohtaisten ja merkityksellisten kysymysten käsittely opettajaksi kasvussa sekä opettajankoulutuksen kehittämisessä.

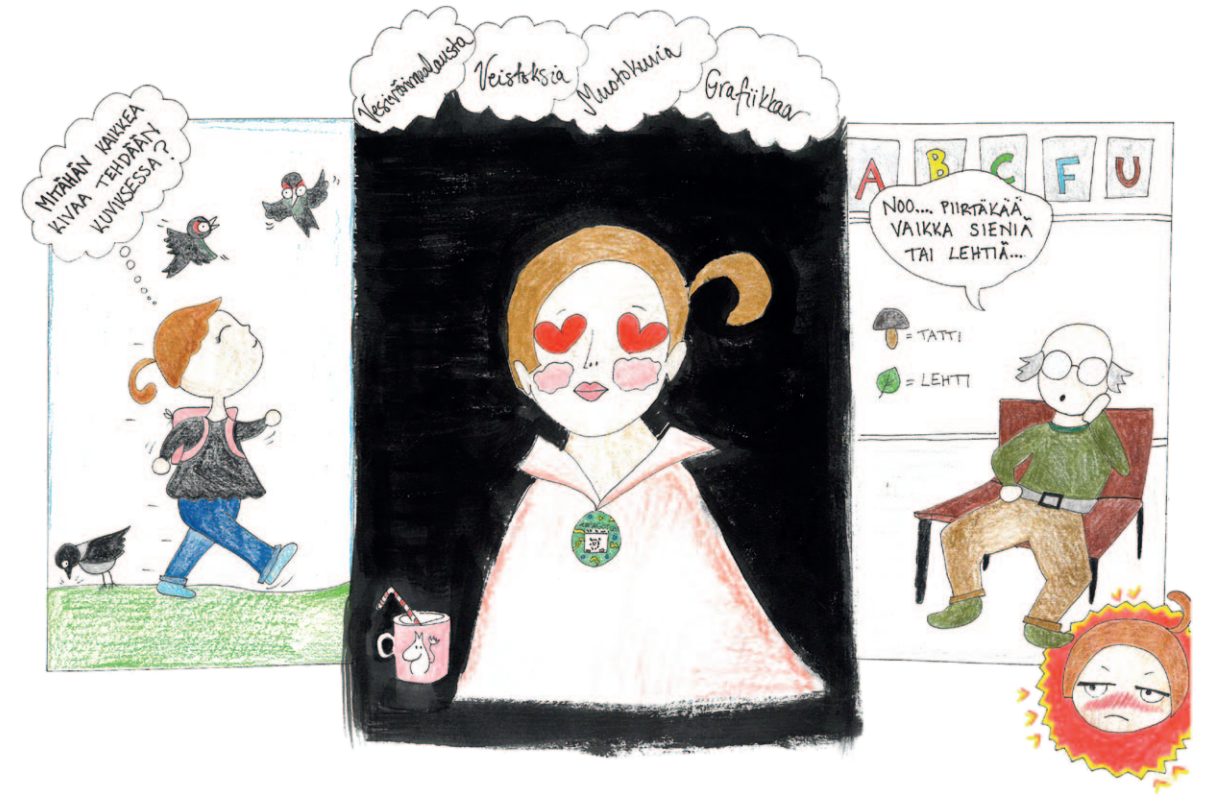


Opiskelijan sarjakuva kuvataiteen tarkastelusta taidemuseossa.

Taiteet ja digi -hanke on kannustanut eri yliopistojen ja korkeakoulujen opettajia ja opettajankouluttajia pohtimaan kohtauksia opetuksen ja ohjauksen moninaisissa konteksteissa. Tässä osaprojektissa tavoite johti etsimään pedagogisen osaamisen kehittämiseen foorumeita, joissa on mahdollisuuksia monikanavaisen kommunikaatioon. Monipuolisessa, saavutettavuutta rakentavassa kommunikaatiossa visuaalinen voi mielellään yhdistyä verbaaliseen kieleen. Kommunikaatiota rikastuttaa myös mahdollisuus viestiä ääntä ja kehoa käyttäen, ilmehtien ja elehtien. Sarjakuvaa on



Opiskelijan sarjakuva töiden yhteisestä tarkastelusta kuvataidetunnilla.



Opiskelijan sarjakuva kuvataidetoiden aiheista.

tutkimuskirjallisuudessa luonnehdittu tällaiseksi monipuoliseksi, hybridiksi kommunikaation muodoksi¹. Sarjakuvallinen kerronta aktivoi myös eri näkökulmien tarkasteluun tarinoiden hahmosta ja sen ominaisuuksista riippuen. Lisäksi sarjakuvissa on mahdollista kierrättää kulttuurissa jaettu stereotyyppiä sekä tutkia esittämisen ja kertomisen tapoja. Yksinomaan lukusuunta on kulttuurisesti rakentuva ja opittu asia, jota ei voi sarjakuvan sommittelussa loputtomiin rikkoa hämmentämättä samalla tarinan tulkintaa jatkumona. Tässä osaprojektissa erilaiset opettajat kohtasivat sarjakuvan hybridissä tilassa. Opettajaksi opiskelevat kertoivat tarinoita kuvataiteen oppiaineesta omakohtaisina koulumuistoina ja kokemuksina joko digitaalisesti tai fyysisesti toteutettuina. Tulevien opettajien pedagogista ajattelua uudistettiin ja osaamista kehitettiin opettajankoulutuksen kontekstissa sarjakuvia tekemällä, jakamalla ja tulkitsemalla.

¹ ks. esim. Romu, 2018



Opiskelijan sarjakuva kuvataiteellisesta prosessista.

Sarjakuvien edustamalla kertomisen ja kommunikaation tavalla on pitkä historiaansa. Esimerkiksi luolamaalauksissa tai muinaisissa egyptiläisissä seinämaalauksissa on tulkittu olevan samankaltaisia kerronnan elementtejä². Sarjallisilla kuvilla on pitkä traditionsa myös pedagogisen vuorovaikutuksen kontekstissa. Esimerkiksi keskiajalla kirkko sovelsi sarjallisten kuvien esittämisen tapaa Raamatun kertomuksissa³. Tavallisemmin sarjakuvan syntyyn kuitenkin liitetään tietynlainen julkaisemisen kulttuuri nimenomaan painettuina sarjakuvalehtinä noin 1800-luvun puolivälistä alkaen⁴. Tänä päivänä eri tavoin tehdyn sarjakuvan julkaisufoorumit ovat kasvavassa määrin digitalisoituneet ja tavoittavat sosiaalisen median yleisöjä. Tämän osaprojektin yhtenä tavoitteena on ollut mahdollistaa eri tavoin tehtyjä sarjakuvia digitalisoimalla niiden laajempi jakaminen ja tulkinta pedagogista kehittymistä aktiivisesti tavoittelevassa yhteisössä. Pedagogisen osaamisen kehittämiseksi ajankohtaista opettajankoulutuksessa ovat myös sarjakuvan tekemisen lukuisat työkalut digitaalisen kuvankäsittelyn ympäristöissä ja erillisissä sarjakuvasovelluksissa. Tekoälyn myötä sarjakuvan tekijällä on käytössään myös yhä enemmän olemassa olevaa yhdistelevää verbaalista ja visuaalista sisältöä. Saavutettavuuden ja osallisuuden kannalta merkittävää on kuitenkin aina muistaa, että sarjakuvaan ei välttämättä vaadita monimutkaisia välineitä tai kalliita laitteita, vaan kynä ja paperi riittävät pitkälle.

Sarjakuvien potentiaalia pedagogisessa vuorovaikutuksessa ilmentää se, miten erilaisten teemojen käsittelyyn sarjakuva taipuu.

² Nummelin, 2018

³ Nummelin, 2018

⁴ Nummelin, 2018

Sarjakuvien avulla voi esimerkiksi harjoittaa filosofian ymmärtämistä⁵, käsitellä taidekasvatuksen perusteita ja käytänteitä kriittisesti⁶ tai opiskella muotoilun historiaa⁷. Perusopetuksen oppiaineista kuvataide sekä äidinkieli ja kirjallisuus mielletään sarjakuville ominaisina, vaikka sarjakuvan käyttö soveltuu laajemminkin eri oppiaineiden opetukseen ja vaikkapa monilukutaidon kehittämiseen⁸. Kasvatukselle arvokkaita, omaa kokemusta laajentavia kulttuurisia kohtaamisia ja myötäelämisen kokemuksia voi lisäksi syntyä sarjakuvien haastavien aiheiden kautta, esimerkiksi kertomuksilla paperittoman siirtolaisen⁹, vakavasti sairastuneen henkilön¹⁰ tai vähemmistönä elävän alkuperäiskansan elämästä¹¹. Sarjakuva on vahvistanut asemaansa myös korkeakoulutuksen konteksteissa tutkimusmenetelmänä¹² ja tutkimustulosten raportoinnin menetelmänä¹³.

Sarjakuvan pedagogista potentiaalia on hyödynnetty useita vuosia Helsingin yliopistossa luokanopettajien koulutuksessa kuvataiteen didaktiikan opinnoissa¹⁴. Kuvataiteen didaktiikan

⁵ Cathcart & Klein, 2018

⁶ Branham, 2016

⁷ Grande & Varbella, 2022

⁸ Säaskilahti, 2023

⁹ Tietäväinen, 2011

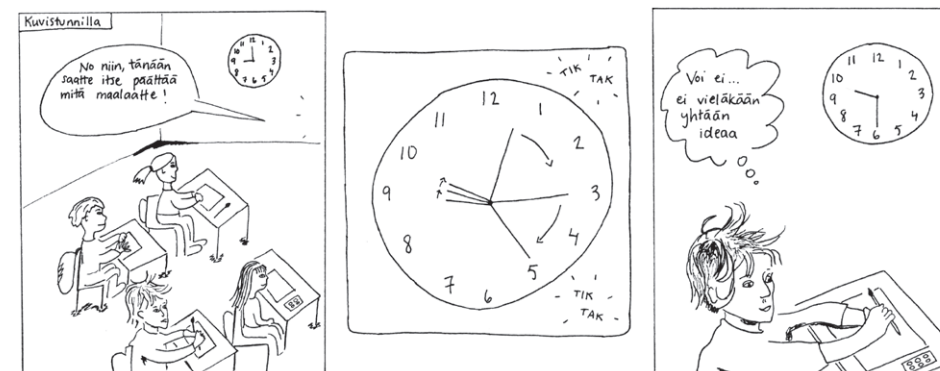
¹⁰ Takalo, 2020

¹¹ Cate, 2012

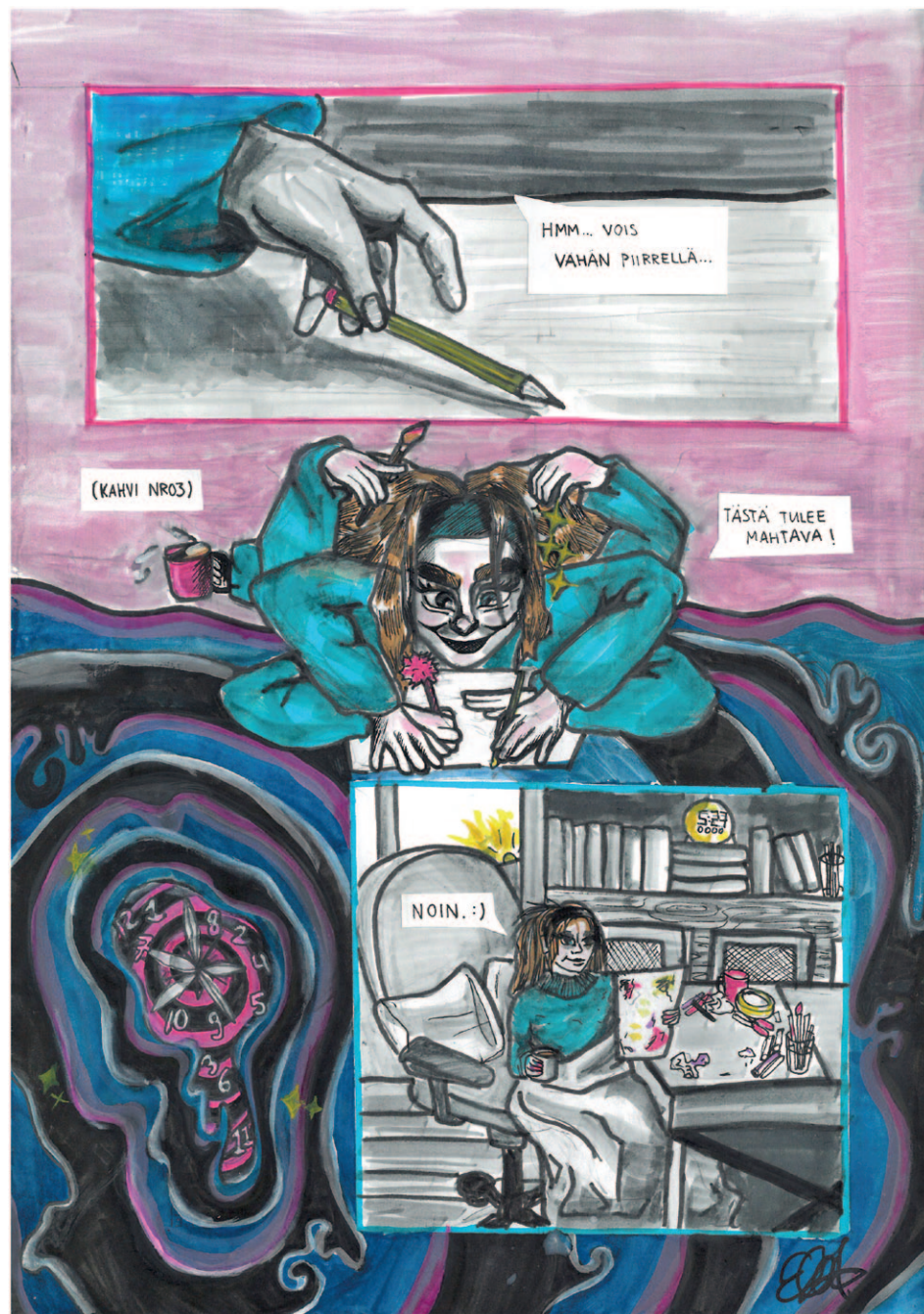
¹² Tervahartiala, 2022

¹³ esim. Telkänranta, Karala & Sinkkonen, 2023

¹⁴ ks. Kairavuori & Sintonen, 2016



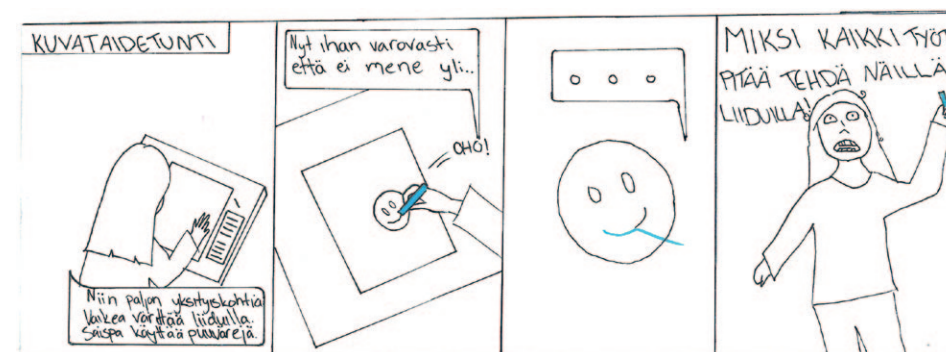
Opiskelijan sarjakuva ideoinnin vaikeudesta kuvataiteen tunneilla.



Opiskelijan sarjakuva kuvataiteellisesta prosessista.

opintojakso on osa luokanopettajan kelpoisuuden rakentavia pakollisia monialaisia opintoja. Opintojaksolla käsitellään muun muassa lapsen kehitystä oman kulttuurinsa kuvan tuottajana ja tulkitsijana sekä erilaisia taidekäsitteitä visuaalisen kulttuurikasvatuksen käytänteiden ja traditioiden taustalla. Tavoitteena on perehtyä oppiaineen luonteeseen, pedagogisiin periaatteisiin, tavoitteisiin ja keskeisiin sisältöalueisiin sekä arvioinnin kysymyksiin kaikille yhteisessä perusopetuksessa sen ensimmäisellä kuudella vuosiluokalla.

Ensimmäisen vuosikurssin luokanopettajaopiskelijat ovat mainitulla opintojaksolla saaneet tehtäväkseen kertoa omiin kokemuksiin perustuvan tarinan kuvataiteen oppiaineesta. Tarinoissa lainataan ja kierrätetään Suomen taiteen historian merkkiteoksia oma-kohtaisiin asiayhteyksiin, jolloin ajankohtaiset populaarikulttuurin ja sarjakuvataiteen kuvastot kohtaavat eri aikoina ja eri perustein arvostettua taidetta. Tehtävän kokonaisuudessa kerrataan sarjakuvan ilmaisukeinoja itse valitulla välineellä. Opintojakson edessä myös kaikki sarjakuvaprosessissa koettu ja opittu nivotaan kuvataiteen oppiainekohtaisen opetussuunnitelman sisältöihin, tavoitteisiin ja arvioinnin periaatteisiin. Osaprojektissa perinteisillä materiaaleilla ja välineillä tehdyt sarjakuvat digitalisoitiin, jolloin kerrotun ja koetun jakaminen on ollut mahdollista entistä laajemman pedagogisen yhteisön kanssa. Sarjakuvista keskustelu voi myös jatkua yli vuosikurssien, kun kokonaisuus jatkossa palvelee pedagogisena oppimateriaalina kuvataiteen ainedidaktiikan ydinkysymyksistä. Sarjakuvat ovat myös virittäneet tutkimusprojektin, jossa selvitetään millaisia kokemuksia ja niihin perustuvia käsityksiä opiskelijoilla on kuvataiteen oppiaineesta koulutuksen



Opiskelijan sarjakuva vahaliitujen käytöstä.

alkuvaiheessa¹⁵. Hankkeessa toteutetun osaprojektin anti vahvistaa näin tutkimusperustaisesti kehittyvää opettajankoulutusta, jossa on keskeistä aktiivisesti purkaa ja uudelleen jäsentää omista koulukokemuksista nousevia mielikuvia ja käsityksiä muun muassa eri oppiaineista ja opettajan toiminnasta¹⁶.

¹⁵ Kairavuori & Niinistö, 2024

¹⁶ Kaikkonen & Kohonen, 2012

Lähteet

- Branham, R. (2016) *"What's So Great About Art, Anyway?" A Teacher's Odyssey*. The Teaching for social justice series. New York, NY: Teachers College Press.
- Cate, R. (2012). *Without Reservations*. Lyton, Utah: Gibbs Smith.
- Cathcart, T. & Klein, D. (2018) *I Think, Therefore I Draw. Understanding Philosophy Through Cartoons*. New York, NY: Penguin Books.
- Grande, V. & Varbella, S. (2022) *Bauhaus*. A Graphic Novel. Prestel.
- Kaikkonen, P. & Kohonen, V. (2012). Aineenopettaja ainepedagogiikan toteuttajana – autonomia, autenttisuus ja yhteisöllinen toimijuus opettajuuden aineksina. Teoksessa A. Kallioniemi & A. Virta (toim.), *Ainedidaktiikka tutkimuskohteena ja tiedonalana* (s. 74–97). Jyväskylä: Suomen kasvatustieteellinen seura FERA. Kasvatusalan tutkimuksia 60.
- Kairavuori, S. & Niinistö, H. (2024) Haavoittuneita enkeleitä kuolemanpuutarhassa. Luokanopettajaopiskelijoiden sarjakuvia kuvataiteen oppiaineesta. Esitys Ainedidaktisessa Symposiumissa *Ainedidaktisia näkökulmia perustaitojen opetukseen ja arviointiin*. Helsingin yliopisto 9.2.2024.
- Kairavuori, S. & Sintonen, S. (2016) Arts Education: Instruments of Expression and Communication. In Niemi, H., Toom, A., & Kallioniemi, A. (Eds.). *Miracle of Education: The Principles and Practices of Teaching and Learning in Finnish Schools*. (Second Revised Education ed.) Sense publishers.
- Nummelin, J. (2018) *Sarjakuvan lyhyt historia*. Vantaa: Avain.
- Romu, L. (2018) *Liällisuutta, nurinkääntämistä ja rajojen rikkomista: Kati Kovácsin sarjakuvateokset Vihreä rapsodia, Karu selli ja Kuka pelkää Nenian Ahnavia? kertomuksina ruumiillisuudesta*. Väitöskirja. Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0824-7>.

- Sääskilahti, M. (2023). Sarjakuva – monilukutaidon pedagogiikan aarreaitta. *Kieli, koulutus ja yhteiskunta*, 14(1). Saatavilla: <https://www.kieliverkosto.fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-helmikuu-2023/sarjakuva-monilukutaidon-pedagogiikan-aarreaitta>.
- Takalo, T. (2020) *Memento Mori*. WSOY.
- Telkänranta, H., Karala, M. & Sinkkonen, V. (2023) *Hevosen mieli. Tiedettä sarjakuvana*. Arador Publishing.
- Tervahartiala, M. (2022) *Tietämisen viivoilla. Piirros tietäjänä ja piirtäminen tutkimusmetodologiana*. Väitöskirja. Aalto-yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-64-1049-4>.
- Tietäväinen, V. (2011) *Näkymättömät kädet*. WSOY.

Seija Kairavuori (Dos., KT, TaM) on kiinnostunut saavutettavasta taiteesta ja kaikille yhteisestä kuvataidekasvatuksesta. Tutkijana hän pohtii inklusiivisen ja osallistavan taidekasvatuksen teemoja. Seijalla on pitkä kokemus opettajakouluttajana ja tällä hetkellä hän opettaa vanhemman yliopistonlehtorin tehtävässä kuvataiteen didaktiikkaa tuleville luokanopettajille, vetää tutkielmaseminaareja ja ohjaa perus- ja jatkotutkintojen opinnäytetöitä. Hän on kasvatustieteellisen tiedekunnan kandiohjelman johtaja ja HYn Opettajien Akatemian jäsen.



Taideyllyttämistä

– opettajat ja taiteilijat
nykytaideprojektien äärellä



© Maria Sula

Taiteet ja digi -hankkeen yhtenä tavoitteena oli kehittää monipuolista yhteistyötä sekä toimintamalleja taiteiden ja opettajuuden välille. Tässä kirjoituksessa tarkastelen hankkeen Turun yliopiston järjestämissä tapahtumissa esiin nousseita kokemuksia ja hyviä käytänteitä yhteistyöstä taiteilijoiden ja opettajien välillä sekä peilaan niitä taiteilijoiden kokemukseen Taidetestaajat-toiminnasta.

Keskustellen käsitystä yhteisöllisten taideprojektien toimivista käytänteistä

Turun yliopiston kasvatustieteiden tiedekunnassa järjestettiin Taiteet ja digi -hankkeen puitteissa syksyllä 2023 kolmen tapahtuman tapahtumasarja *Taiteilijoiden näkökulmia kuvataidekasvatukseen* Turun taidemuseossa ja WAM Turun kaupungin taidemuseossa. Sarjan tavoitteena oli jakaa taiteilijoiden, alueen opettajien ja museoiden kesken kokemuksia yhteistyöstä, toimivista käytänteistä sekä synnyttää keskustelua ja uusia ammatillisia verkostoja. Tapahtumien kohderyhmää olivat erityisesti opettajat sekä kasvatus-, taide- ja kulttuurialan opiskelijat.

Erityisen tärkeäksi tapahtumia suunnitellessa nostettiin taiteen ympäröimänä oleminen taiteesta ja taidekasvatuksesta keskustellessa. Esimerkiksi Venäläinen on tutkinut nykytaidetta erityisenä oppimisen ympäristönä, mutta tapahtumissa nykytaide ja museoympäristö nähtiin itsessään arvokkaina ja inspiroivina tiloina, jotka voivat tuoda keskusteluissa esiin yllättäviä yhteyksiä ja kysymyksiä.¹ Lopulta nykytaide sen monissa muodoissa paitsi innosti, myös liikutti osallistujia ja toi keskustelut taidekasvatuksesta laajempaan kulttuuriseen ja historialliseen kontekstiin. Esimerkiksi WAMin *Lux et Umbra* -näyttelyssä esillä olleen kuvataiteilija Anni Laukan Ukrainan pommitetuista kohteista kerättyjen lelujen varjoja hyödyntävien teosten äärellä ei kyneleiltäkään välttytty.

Tapahtumasarjan kaksi ensimmäistä tapahtumaa järjestettiin *Kuvataidekasvatuksen keskusteluhetki* -nimellä ja niihin kutsuttiin teeman mukaiset pääpuhujat eli ammattitaiteilijoita tai kasvatustieteiden ammattilaisia. Keskusteluhetkissä haluttiin rikkoa perinteistä paneelikeskustelun kaavaa siten, että näyttelytilassa istuttiin yhteisessä ringissä, pääpuhujat osallistujien vierellä ja jotain yhteistä käsillä tehden. Ensimmäisessä keskusteluhetkessä muotoiltiin muoviluvahasta WAM Turun kaupungin taidemuseon *Hei Tyypit!* -näyttelyn veistoksien hengessä yhteisiä, kädestä käteen kulkeneita tyyppejä, kun taas Turun taidemuseon *Handle With Care* -kokoelmanäyttelyn keskellä sananmukaisesti väännettiin rautalankaa. Tavoitteena keskustelun ja hienomotorisen toiminnan yhdistämisessä oli luoda osallistujille turvallinen olo ja tila heittäytyä dialogiin pääpuhujien kanssa, kun kaikkien

¹ Venäläinen 2019



© Ellinoora Havaste

Ensimmäisessä keskusteluhetkessä WAM Turun kaupungin taidemuseon Hei Tyypit! -näyttelyn teosten ympäröimänä.

huomio oli puhujien kasvojen sijaan omissa käsissä muotoutuvissa asioissa.

Ensimmäisessä keskusteluhetkessä WAM Turun kaupungin taidemuseolla pureuduttiin erityisesti varhaiskasvatukseen ja taiteilijoiden väliseen yhteistyöhön sekä näitä yhdistävään leikkillisyyteen. Keskusteluhetken aluksi WAMin näyttelyyn ja sen käsittelyyn varhais- ja esiopetusikäisten lasten kanssa johdatti museon yleisötyön amanuenssi Johanna Seppä. Keskusteluhetken pääpuhujiksi oli puolestaan kutsuttu Naantalin kaupungin yhteisötaiteilija Heidi Häyry, kuvataiteilija Anu Perkkiö sekä varhaiskasvatuksen opettaja Pauliina Liukkoila ympäristö- ja taidekasvatuspainotteisesta harjoittelupäiväkoti Rauman Pikkunorssista. Toinen keskusteluhetki Turun taidemuseolla noudatti samaa konseptia kuin ensimmäinen, mutta tällä kertaa katseet käännettiin peruskoulujen ja taiteilijoiden yhteistyöhön sekä erityisesti kokemuksiin kahdeksasluokkalaisille

suunnatusta Taidetestaajat-toiminnasta. Pääpuhujaksi Heidin ja Anun rinnalle liittyi tällä kertaa kuvataiteilija Heini Aho, jolla oli kokemusta erityisesti Taidetestaajat-työpajataiteilijana toimimisesta. Turun taidemuseon nykytaiteeseen keskittyneeseen kokonaisuuteen osallistujat johdatti museolehtori (sijainen) Rosa-Maria Kananen.

Keskusteluhetkissä ammattitaiteilijoilta ja opettajilta esiin nousseita näkökulmia yhteisistä taideprojekteista:

- Taideprojekteissa mukana olevien opettajien ja taiteilijoiden vapaaehtoisuus on tärkeää
- Taideprojektien suunnitteluvaiheessa olennaista on hyödyntää eri osapuolien asiantuntemusta kunnioittavaa moniammatillista yhteistyötä
- Taiteen kautta voidaan vahvistaa yhteisöllisyyttä sekä lapsen osallisuuden ja toimijuuden kokemuksia
- Yhteisöllinen taideprojekti voi olla hyvin voimauttava ja rohkaiseva kokemus paitsi lapselle, myös vierellä oleville aikuisille
- Ammattitaiteilijan ohjauksessa prosessin merkitys korostuu
- Taiteessa on lupa leikkiä ja kokeilla totuttujen asioiden muuttamista – ja tämä on myös nykytaiteen ja taiteilijan työn ydintä
- Myös taiteilija saa usein innoitusta työhönsä taideprojektien lapsilta ja nuorilta

Ammattitaiteilijoiden ja opettajien keskusteluhetkien huomiot tukevat monilta osin Nevasen, Juvosen ja Ruismäen taidekasvatusprojektien moniammatillista yhteistyötä käsitelleen tutkimuksen tuloksia. Tutkimuksessa seurattiin opettaja-taiteilijaparien yhteistyötä pidemmissä, noin 1–2,5 vuotta kestäneissä taideprojekteissa Helsingin päiväkodeissa ja kouluissa.² Tärkeäksi tutkimuksessa, kuten myös keskusteluhetkissä, nähtiin mukana olleiden taiteilijoiden ja opettajien vapaaehtoisuus olla mukana yhteisissä taideprojekteissa. Näin osaltaan mahdollistetaan myös kummankin osapuolen asiantuntijuuden tehokas ja kunnioittava hyödyntäminen, eikä kilpailuasetelmaa pääse syntymään. Molemmat osapuolet myös saavat taideprojekteissa toisiltaan jotain: opettaja pääsee

² Nevanen, Juvonen & Ruismäki 2012



© Maria Suola

Taiteilija Anni Laukan teoksen *The Awakening* (2023) äärellä WAM Turun kaupungin taidemuseon *Lux et Umbra* -näyttelyssä.

keskelle nykytaiteen prosessia ja toimintatapoja, ja taiteilija puolestaan saa tukea lasten kehitysvaiheiden ymmärrykseen sekä pedagogisiin käytäntöihin.

Yhteisten taideprojektien tärkeäksi näkökulmaksi nousi lasten osallisuuden ja toimijuuden sekä koko päiväkotitai kouluyhteisön yhteisöllisyyden vahvistaminen. Esimerkiksi Naantalissa yläkoululaiset tekivät elokuvataiteilijan ohjauksessa omat lyhytelokuvat, joista yhteen nuoret ottivat näyttelijöiksi koulun opettajia. Nuoret käsikirjoittivat, lavastivat, kuvasivat ja ohjasivat näyttelijöitään eli ottivat näin projektin alusta loppuun haltuunsa. Valmiit elokuvat katsottiin yhdessä koko yhteisön kanssa – vanhemmat mukaan lukien. Myös erilaiset yhteisötaideprojektit, kuten esimerkiksi oppilaiden oman graffitiseinän maalaaminen lukion tiloihin, ovat olleet paitsi tilan ja oman toimijuuden haltuun ottamista, myös tärkeä

pohdinnan paikka siitä, että millaiset kuvat ilmentävät juuri meidän yhteisöämme?

Yhteisölliset taideprojektit on koettu hyväksi tavaksi vahvistaa myös päiväkotien ja koulujen opettajien innostusta työhönsä sekä rohkeutta kokeilla uutta taidekasvatuksen saralla. Opettajat mainitsivat ymmärtäneensä ammattitaiteilijan läsnäolon kautta paremmin prosessin, kokeilun ja keskeneräisyyden sietokyvyn merkityksen taidekasvatuksessa. Myös taiteen hetkellisyys paljastui yhteisöllisten nykytaideprojektien kautta: esimerkiksi maataideteos tai julkisen tilan seinään tehty maalaus on harvoin ikuisen, eikä näin tarvitsekaan olla. Kaikkea päiväkodissa tai koulussa tehtyä ei tarvitse pystyä kiikuttamaan kotiin. Nevanen³ kuvasikin väitöskirjassaan opettajien pitäneen taideprojekteja erinomaisena täydennyskoulutuksen muotona. Usein uudet tiedot ja kokeilunhalu siirtyivät toimintaan osallistuneilta opettajilta myös muuhun henkilöstöön sekä joissain tapauksissa vanhempiin asti.

Taideprojekteissa työskennelleet taiteilijat kertoivat lasten ja nuorten vaikuttaneen monin tavoin heidän omaan taiteelliseen työskentelyynsä. Eräs taiteilija kuvasi oman työskentelyprosessinsa menevän helposti vakavaksi ja liian päämäärätietoiseksi, mutta lasten kanssa työskentely muistuttaa häntä siitä, että ”Niin joo, tätä tehdään myös sen takia, että tää tuntuu tosi hyvältä ja kivalta ja tää innostaa!”. Taideprojekteissa työskentely muistuttaa taiteilijoita myös siitä, että taiteen tekeminen yhdessä on mukava ja luova prosessi, jossa päästään jakamaan prosessia muiden kanssa – mikä ei useinkaan toteudu taidetta yksin työhuoneella tehdessä. Taiteilijat myös kokivat olevansa lasten ja nuorten kautta paremmin ”ajassa kiinni” sekä uskaltautuvansa lasten esimerkin kautta itsekin leikkimään työssään enemmän. Leikki voidaankin parhaimmillaan nähdä taideprojekteissa monisuuntaisena ilmiönä, jota taiteilijat, opettajat ja oppijat viljelevät ympärilleen.

Aiemmissa tutkimuksissa⁴ korostetaan usein pidempikestoisten taideprojektien olevan avain tavoitteiden syvälliselle saavuttamiselle sekä toiminnan kehitystyön mahdollistumiseen. Myös keskusteluhetkissä opettajat ja taiteilijat pitivät projektien pidempää kestoa esimerkiksi taiteilijan ja lasten välisen luottamussuhteen rakentumisen sekä yhteisen kehitystyön kannalta tärkeänä.

³ Nevanen 2015, 18

⁴ Esim. Nevanen, Juvonen & Ruismäki 2012



© E11.noora Havaste

Osallistujia keskustelun lomassa yhteisiä muovailuvahatyyppejä työstämässä.

Bamford⁵ on puolestaan nostanut esiin lyhytaikaisiin taideprojekteihin liittyviä eettisiä haasteita: entä jos jatkossa taidevierailu tai taidetyöskentely ei koulun tai päiväkodin puitteissa olekaan mahdollista? Näin koulutukseen liittyvä eriarvoisuus ja puutteet sekä taiteen saavutettavuuteen liittyvät ongelmat saattavat tulla lapsille käytännön tasolla näkyviksi.

Aiemmasta tutkimuksesta⁶ poiketen keskusteluhetkien taiteilijat ja opettajat painottivat myös lyhyempiä aikaisten taideprojektien merkitystä. Esimerkiksi eräässä varsinaissuomalaisessa päiväkodissa ammattitaiteilija ohjasi viikoittain kolmen kuukauden ajan lapsille ja heidän vanhemmilleen yhteistä taidetoimintaa päiväkotipäivän jälkeen. Tästä taidetyöskentelystä tuli valtavan suosittua ja päiväkotitiimi päättikin jatkaa taiteilijan alulle panemaa toimintaa yhteistyön päätyttyä. Tietenkin jatkumo vaati taidekasvatuksesta

⁵ Bamford 2008, 82

⁶ Nevanen, Juvonen & Ruismäki 2012; Bamford 2008

kiinnostunutta henkilöstöä, eikä toimintaa ole yhtä usein kuin ammattitaiteilijan ohjaamana, mutta kipinä päiväkotien ja koulujen taideprojekteihin voidaan sytyttää myös lyhyempien yhteistyöprojektien kautta.

Taiteilijoiden näkökulmia Taidetestaajiin

Taiteilijoiden näkökulmia kuvataidekasvatukseen -tapahtumasarjan kolmas tapahtuma linkittyi vahvasti Taidetestaajat-toimintaan. Taidetestaajat on vuonna 2017 alkunsa saanut, kahdeksaluokkaisille suunnattu kulttuurikasvatusohjelma, jossa nuoret ja heidän opettajansa pääsevät ilmaiseksi tutustumaan 1–2 taidekohteen lukuvuoden aikana. Taidetestaajat-toimintaa tuottaa Suomen lastenkulttuurikeskusten liitto ja rahoittajina toimivat Suomen Kulttuurirahasto, Svenska Kulturfonden sekä Suomen opetus- ja kulttuuriministeriö. Tapahtumassa osallistujat pääsivätkin osallistumaan WAM Turun kaupungin taidemuseossa samaan MP-kollektiivin työpajaan kuin kahdeksaluokkalaiset Taidetestaajat.



© Rosa-Maria Kananen

Turun taidemuseon Handle With Care -kokoelmanäyttelyn ympäröimänä väännettiin rautalankaa.



© Maria Sula

Osallistujia MP-kollektiivin liikettä, videoprojisoiteja sekä valoa ja varjoa yhdistäneessä työpajassa WAM Turun kaupungin taidemuseolla.

Liikkeelliseen, tanssitaidetta ja erilaisia videoprojisoiteja yhdistäneeseen työpajaan osallistui syksyn aikana yli sata ryhmää eli lähes 2000 nuorta. Työpaja lumosi tapahtumassa mukana olleet opettajat ja opiskelijat täysin ja moni toivoi mahdollisuutta samankaltaiseen taidekokemukseen myös omille oppilailleen. Myös MP-kollektiivin taiteilijat kuvasivat Taidetestaajien opettajien olleen yhtä innoissaan kuin kahdeksaluokkalaiset ja kiinnostuneita erityisesti työpajan teknisestä toteutuksesta.

Taidetestaajat-toiminnan yleistavoitteiksi on asetettu mahdollistaa taide-elämykset nuorille sekä tarjota työkaluja muodostaa kokemuksesta perusteltu mielipide. Toimintaa on tutkittu ja arvioitu toisaalta oppilaiden taidevierailukokemuksen ja kulttuurisen osallisuuden näkökulmasta⁷ ja toisaalta koulujen ja taidelaitosten

⁷ Laine & Hartman 2020



© Mario Sula

yhteistyöhön liittyen⁸. Turun yliopiston kasvatustieteiden tiedekunnalle tekemäni pro gradu -tutkielma⁹ kiinnittyi niin ikään kahdeksasluokkalaisten taidekokemukseen nykytaiteen näyttelyssä. Aineistonkeruuvaiheessa haastattelin kuitenkin myös Taidetestaajien kanssa työskennelleitä työpajataiteilijoita (n=5) heidän näkökulmistaan Taidetestaajista, taidekasvatuksesta sekä yhteistyöstä koulujen kanssa. Nämä puolistrukturoidut teemahaastattelut jäivät aiheen rajauksen takia hyödyntämättä pro gradu -tutkielmassa, mutta Taiteet ja digi -hankkeen tapahtumasarjan keskusteluhetkien myötä aineisto tuntui nousevan monesta näkökulmasta jälleen ajankohtaiseksi. Päädyinkin kasvattamaan haastatteluaineistoani vielä yhdellä kolmen ammattitaiteilijan ryhmähaastattelulla Taidetestaajiin liittyen sekä useammalla Taidetestaajista erillisellä päiväkotij- ja koulutaiteilijahaastattelulla. Haastatellut taiteilijat olivat pääosin kuvataiteilijoita (n=8), mutta myös tanssitaiteilijoita (n=2) ja elokuvaajia (n=2).

⁸ Pääjoki 2021

⁹ Sula 2020

Taidetestaajat-työpajataiteilijoiden haastatteluista erottui kolme selkeää teemaa, jotka toistuivat hieman eri muodoissa. Nämä teemat olivat monilta osin samankaltaisia kuin nuorten kanssa työskennelleet taiteilijat ovat tuoneet Taiteet ja digi -hankkeen keskusteluhetkissä sekä myöhemmin tekemissäni koulutaiteilijahaastattelussa esiin, joten olen rikastanut teemoja myös näillä keskusteluilla.

Leikin merkitys

Kahdeksasluokkalaisten Taidetestaajat pääsevät aitiopaikalta osallistumaan eri alojen nykytaiteilijoiden etsivään, tutkivaan ja leikkilliseen työtapaan, jossa lopputulosta ei tarkasti tiedetä. Kaikki haastattelemani taiteilijoista korostivatkin kokeilevan ja leikkilisen työtavan olevan oleellinen osa heidän omaa työskentelyprosessiaan. Leikin hyödyt ovat motivaation, sosiaalisen kompetenssin sekä luovuuden kannalta selviä ja laajasti tutkittuja¹⁰, mutta tästä huolimatta murrosikäisten ja aikuisten kanssa leikkilisiä menetelmiä tunnutaan silti käytettävän melko harvoin. Muutama Taidetestaajien työpajataiteilija mainitsikin jännittäneensä etukäteen sitä, että miten kahdeksasluokkalaisten lähtevät mukaan leikkimiseksi mielleltävään taiteelliseen toimintaan? Huoli oli kuitenkin turha: *Joo he lähti siihen tosi hyvin mukaan. Mähän pelkäsin et se kokeileminen nähdään typeränä leikkinä, mut sitä ei ollut ollenkaan. - - He oli valmiita leikkimiseen ja leikkimielisyyteen, et sitä kautta voi löytää jotain, mikä alkaa kiinnostaa. Ja he mun mielestä ymmärsi hyvin sen, et se mitä me siellä työpajassa tehtiin oli sitä, mitä mä teen, kun mä etsin ideoita. Myöskin taiteellisen työskentelyn yks lähtökohta on, et sä laitat kädet sinne materiaan, et määrittele ihan tasan tarkkaan mitä sä teet, vaan katsot mikä kohta alkaa kiinnostamaan. Ja he yllättävän hyvin ymmärsi sen.*

Ovatko nuorten leikkilisten taidetyötapojen käytön esteenä siis erityisesti aikuiset? Kansallisen koulutuksen arviointikeskus KARVI:n arviointiraportti¹¹ esittää huolen jo viisivuotiasten ja sitä vanhempien lasten mahdollisuudesta sekä omaehtoiseen että ohjattuun, monipuoliseen ja oppimisen alueita yhdistelevään leikkiin. Leikin merkitystä ja sen erityisesti koulussa ilmenevää puutetta taiteilijat kuvasivat paitsi keskusteluhetkissä, myös haastatteluissa.

¹⁰ kts. esim. Nevanen 2015; Connolly & Doyle 1984; Singer & Singer 1990

¹¹ Juutinen et al. 2021

Yksi haastatelluista taiteilijoista kuvasi eskari-ikäisten ja kakkosluokkalaisten eroja:

Ei siinä ole ajallisesti paljon eroa, mutta siinä on siirrytty päiväkodista kouluun ja se näkyy tosi selkeästi, että siellä päiväkotiryhmän kanssa he vielä meni tosi individuaalisesti kaikkiin asioihin ja jos Teppo vieressä teki vähän eri tavalla, niin se ei haitannu. Mutta sitten, kun oltiin siirrytty kouluun, niin oltiin hyvin tietoisia koko ajan siitä, että mikä se tehtävä oli, ja mitä mä teen ja mitä toi kaveri tekee, ja miksi taiteilija tekee noin, kun meille sanottiin, että piti tehdä näin... Niin se oli uskottoman suuri se ero vuoden-kahden sisällä siinä ajattelussa, että on olemassa oikea ja väärä. Ja sitten sitä harmaata on aika vähän.

Samankaltaisen huomion jakoivat myös Nevasen, Juvosen ja Ruismäen haastattelemat taiteilijat, jotka kritisoivat päiväkotien ja erityisesti koulujen olevan liian steriilejä oppimisympäristöjä, jotka eivät rohkaise lapsia taiteelliseen kokeiluun ja leikkiin, usein sotkun ja tiukkojen päivärytmien sekoittumisen pelossa.¹² Välillä tekemissani taiteilijahaastatteluissa syyksi mainittiin myös koulujen ja päiväkotien taidetyöskentelyn liian tiukat raamit tai ennalta määritetty lopputulos, jotka eivät anna tilaa leikille. Lisäksi taiteilijat painottivat opettajien ja ohjaajien asenteen vaikutusta: lapset ja nuoret huomaavat salamannopeasti, mikäli tuttu aikuinen kumastelee tai kyseenalaistaa taiteilijan tapaa opettaa tai ei intoudu heittäytymään mukaan leikilliseen toimintaan.

Nuorten kyky kertoa taidekokemuksestaan

Laine ja Hartman ovat tutkimuksessaan tuoneet kattavasti esiin erilaisia nuoren taidekokemukseen ja siitä kommunikointiin vaikuttavia tekijöitä sekä Taidetestaajat-vierailuun, kouluun (esimerkiksi käyntiä edeltävien ja jatkotyöstötehtävien tekeminen) että perhetaustaan ja kulttuuriseen toimijuuteen liittyen.¹³ Minua kiinnosti kuitenkin Taidetestaajat-työpajoja vetäneiden taiteilijoiden näkemys aiheesta: olivatko kahdeksaluokkalaiset esittäneet kysymyksiä, huomioita tai tulkintoja taiteesta heille vierailutilanteessa? Entä millaisia nämä kommentit olivat olleet – nopeita mielipiteenilmauksia ilman perusteluja vai syvemmälle taiteen olemukseen meneviä keskusteluja?

¹² Nevanen, Juvonen & Ruismäki 2012, 10–11.

¹³ Laine & Hartman 2020

Monet Taidetestaajat-taiteilijat muistelivat aluksi työpajatilanteiden olleen hektisiä ja niin lyhyitä, että kontaktia kahdeksaluokkalaisiin sekä heidän opettajiinsa oli ollut vaikeaa saada. Kuitenkin haastattelun edetessä pidemmälle, lähes kaikki taiteilijoista alkoivat muistaa menneiltä viikoilta nuorten osuvia kysymyksiä ja kommentteja sekä toisaalta kuvallisen työskentelyn kautta välittyneitä ajatuksia. Osa mainitsi jopa yllättyneensä tulkintojen tasosta: *Mä muistan myös semmoisen kerran, kun siellä yksi opiskelijoista alkoi puhua meille (taiteilijoille) sen teoksen dramaturgiasta. Niin me oltin molemmat sille ”Huuuuuh, että oho!”. Et se rupesi puhumaan draaman kaaresta, kasiluokkalainen! Että mitä se hänelle edusti tai miten hän sen tulkitsi sen koko teoksen. Se oli aikamoista.*

Useat Taidetestaajat-taiteilijat ihailivat nuorten kykyä aistia itsessään asioita ja tätä kautta perustella taidekokemustaan. Jotkut kahdeksaluokkalaisista siirtyivät omissa työpajatoissaan myös tulkinnasta omaan versiointiin ja kannanottoon:

Oli kans muutamia tämmösiä jollain tavalla kantaavaa, semmosia ympäristön tilanteesta. Ympäristöhuolta. Sitten oli myös tuosta (näyttelyssä olleen teoksen nimi) yks mikä jäi mieleen: siinä nuoren pürroksessa oli tekstiä et ”olen liian nuori kertomaan mielipiteitä” ja tän tyylisiä. Se oli semmonen kurkistus ton ikäisten maailmaan. Osalla on hirveen hyvä kyky sanallistaa niitä asioita.

Tämä nuoren taidekokemuksen välittyminen työpajataiteilijoille voi selittyä osin sillä, että puheen tai kuvan kautta kommunikointi saatetaan kokea helpompana ja nopeampana väylänä jakaa kokemustaan, kuin kirjallisesti Taidetestaajat-sivustolla. Kyse voi olla myös Lehtosta mukaillen taiteilijan erilaisesta auktoriteetista kumpuavaan luottamukseen – luvasta tehdä tai ajatella toisin.¹⁴ Toisaalta eräs työpajataiteilijoista, jolla oli myös omia teoksia nuorten tutkimassa nykytaiteen näyttelyssä, piti nuorilta museokierroksen aikana kerättyjä tulkintoja ja ajatuksia omista teoksistaan hyvin osuvina ja tarkkanäköisinä – parempina kuin hänen työpajatilanteessa saamansa kysymykset ja tulkinnat. Nuoret eivät siis ehkä aina ehtineet tai uskaltaneet esittää kysymyksiään ja tulkintojaan suoraan taiteilijalle itselleen, mutta hän tunnisti niistä, että teosten äärelle oli todella pysähdetty ja niistä huomattu hyvin pieniäkin yksityiskohtia. Yhdyn siis Laineen ja Hartmanin¹⁵ esittämään toiveeseen

¹⁴ Lehtonen 2015, 153.

¹⁵ Laine & Hartman 2020



WAM Turun kaupunginmuseon yleisötyön amanuessi Johanna Seppä (toinen vas.) esittelemässä Jasmin Anoschkinin lasiveistoksia Hei Tyypit! -näyttelyssä. Vieressä kuuntelemassa pääpuhujat Pauliina Liukkoila (ensimmäinen vas.) sekä Anu Perkiö (äärimmäisenä oik.) ja kuvataidekasvatuksen yliopisto-opettaja Olli-Pekka Kangas.

© Ellinoora Havaste

siitä, että toivottavasti Taidetestaajat-sivuston arviointityökalua ja kahdeksaslukulaisten sinne kirjoittamia ajatuksia käytetään hyväksi tulevia Taidetestaajat-vierailuja suunnitellessa.

Ryhmien väliset suuret erot valmiuksissa kohdata nykytaidetta, kertoa omasta taidekokemuksestaan sekä tehdä tulkintoja ympärillä olevasta taiteesta kiinnittivät haastattelemieni taiteilijoiden huomion. Osa taiteilijoista pohti erojen kytkeytymistä koulujen maantieteelliseen sijaintiin siitä näkökulmasta, että suurempien kaupunkien kahdeksaslukulaiset toivat useammin esille omia näkökulmiaan ja tulkinnat olivat myös heidän näkökulmastaan tasokkaampia kuin pienempien paikkakuntien nuorten. Toisaalta tähän liittyen nousi myös ajatuksia siitä, että erot voisivat selittyä myös sillä, että isompien kaupunkien ja kuntien oppilaat ovat suuremmalla todennäköisyydellä päässeet ennenkin vierailemaan taidemuseossa ja osa jopa nykytaiteen näyttelyssä. Mielipiteen ja

tulkintojen muodostaminen on luonnollisesti sitä hankalampaa, mitä vähemmän aiempaa kokemusta taiteesta ja taiteen tulkinnasta yksilöllä on, sillä esteettisen kehityksen tasoja ei pääse eteenpäin muuten kuin aktiivisesti kuvia tarkastelemalla ja analysoimalla.¹⁶ Myös opettajan rooli on luonnollisesti tärkeä paitsi kuvanluku- ja tulkintataitojen harjoittelun kannalta, myös oman innostuneisuuden ja avaavien kysymysten kautta erityisesti Taidetestaajien tapaisessa kertaluontoisessa tapahtumassa:

Ne oli mun mielestä hienoja tilanteita, kun joissakin tapauksissa kun me oltiin siellä edessä, niin joskus opettajat kysyy aika olennaisia kysymyksiä, jolla ne aktivoi oppilasta, mikä on aika siistiä. Eliikkä opettaja osoittaa kiinnostusta sitä kohtaan, joka voi levitä myös niihin nuoriin. Ja me saatiin hyvää keskustelua sitä kautta ja oppilaat sen jälkeen rohkaistui kysyy kysymyksiä myös.

Taiteilijan rooli: ammattiyllyttäjä ja herkkä havainnoitsija

Haastatteluissa minua kiehtoi myös se, millaiseksi taiteilijat kokivat oman roolinsa lapsen tai nuoren taiteellisen työskentelyn äärellä. Erityisesti Taidetestaajat-työpajatilanteessa kiire sekä ennestään tuntematon ryhmä ja opettaja toisivat varmastikin haastetta roolin ottamiseen ja sen monipuolistumiseen ja pohdinkin, että ehtiikö vahvaa roolia edes muodostua? Kaikilla haastatelluilla taiteilijoilla oli kuitenkin kokemusta myös muusta lasten ja nuorten kanssa työskentelystä, joten he laajensivat vastauksiaan myös Taidetestaajien ulkopuolelle.

Taiteilijoiden itselleen asettamia rooleja lasten ja nuorten taiteellisen työskentelyn äärellä:

- Taiteilija
- Taidekasvattaja, -opettaja tai -ohjaaja
- Sisäänheittäjä paikalliseen nykyaidekulttuuriin
- Havainnoitsija
- Tekniikkapankki tai mentori
- Eriäinen aikuinen
- Ammattiyllyttäjä, innostaja
- Ammattilapsi

¹⁶ kts. esim. Parsons 1987; DeSantis & Housen 1996; Räsänen 2000

Osa Taidetestaajat-taiteilijoista koki olevansa paikalla nimenomaan taiteilijana ja taiteilijan työstä kertojana. Yhtä moni kertoi toimivansa eräänlaisena sekoituksena taiteilijaa ja taidekasvattajaa – sopivin rooli vaihdettiin päälle tilanteen ja ryhmän mukaan. Kasvattajan tai opettajan rooli omaksuttiin useimmin silloin, kun nuorten keskittymiseen aiheeseen tai työskentelyyn rakoili. Eräs taiteilija kertoi kuitenkin lokeroivansa roolinsa hyvin tilannesidonnaisesti: *Mä koen, että jos mä oon ohjaamassa nuoria, niin se on mun ammatti silloin. Se on mun ammatti-identiteetti ja rooli sillä hetkellä. Silloin mä en ole kuvataiteilija. Mä haluan pitää sen irrallisena. -- Mä haluan, että ne (nuoret) on siellä itsensä takia ja oman kehityksensä takia, eikä siksi, että siellä on joku mystifioitu taiteilija.*

Taiteilijat, jotka olivat työskennelleet samojen nuorten kanssa pidempiaikaisesti esimerkiksi taiteen perusopetuksen tai kerhotuominnan puitteissa, antoivat luonnollisesti itselleen myös lisärooleja. Osa näki itsensä laajemmin eräänlaisena kulttuuriin, nykyaikaiseen ja taidehistoriaan kasvattajana, jonka tehtävä on esimerkiksi pitää huolta siitä, että nuoret tietävät mitä kaupungin taidekentällä sillä hetkellä tapahtuu. Myös sensitiivistä ja havainnoivaa suhtautumista nuoren työskentelyprosessiin sekä ryhmässä vallitseviin sosiaalisiin suhteisiin painotettiin vastauksissa:

Näiden yläkouluikäisten kanssa meidän yhteiseen tekemiseen liittyy tosi paljon keskustelua erilaisista aihepiireistä, niin se on tosi intensiivistä ja näkyy siinä nuorten tekemisessä. -- Kun oon siinä näiden nuorten kanssa, niin koen olevani aika havainnoitsijana. Ja aika semmoisessa herkässä tilassa itsekkin, koska koen että se on mun vastuulla se sosiaalinen tilanne. Että kaikilla on hyvä olla siinä.

Monien taiteilijoiden haastatteluista nousi esiin myös ajatus taiteilijasta erilaisena aikuisena: yksilönä, jolla on ammattinsa kautta lupa olla leikkisä ”ammattilapsi” ja käyttäytyä epätyypillisesti. Heidän mukaansa tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö taiteilija olisi vastuullinen ja turvallinen aikuinen samalla kertaa – oikeastaan päinvastoin: hieman normeista poikkeavalla käytöksellä taiteilija viestittää ryhmän lapsille ja nuorille erilaisuuden olevan hyväksyttyä ja luovan ajattelun näkökulmasta jopa toivotua. Taidetestaajien kaltaisessa lyhyessä työpajatilanteessa tämän roolin myös painotettiin helpottavan kahdeksasuokkalaisten heittäytymistä tilanteeseen: kun samassa tilassa oleva aikuinen hyp-pää leikkisästi tekemiseen, on nuortenkin helpompaa seurata perässä.

Yhdeksi taiteilijan rooliksi mainittiin myös eräänlainen tekniikkapankkina tai mentorina toimiminen nuorille: sen sijaan, että kaikki työskentelisivät saman tekniikan parissa, on tärkeää, että taiteilija pystyy vastaamaan jokaisen nuoren työstä lähteisiin kysymyksiin ja auttamaan esimerkiksi materiaalien valinnassa ja hallitsemisessa. Erityisen tärkeäksi koettiin, että työnsä kanssa jumissa olevalle nuorelle pystyy ehdottamaan, näyttämään ja innostamaan uusia teknisiä tai sisällöllisiä ratkaisuja – auttamaan siis ylittämään koetut rajoitteet ja näkemään asiat uudella tavalla. Eräs taiteilija puhui tämän yhteydessä jopa yllyttämisestä:

Mun rooli on olla innostaja ja näyttää semmosia juttuja mitä ne tyypit ei välttämättä ees tajua et vois tehdä. Mä oon yllyttäjä! - - Mä koen, että yllyttäminen on lähes mun velvollisuus tässä asiassa... Tai siis se on mun työ. Välillä joutuu aikuisiakin yllyttämään, että esimerkiksi ”kattokaas, tossa seinässä vois olla semmonen yhteinen maalaus”. Oon semmonen ammattiyllyttäjä.

Taideprojektien tulevaisuus: taiteilijat taideyllyttäjäiksi päiväkoteihin ja kouluihin?

Kansallisen koulutuksen arviointikeskus KARVI:n raportit antavat aihetta pohtia taidekasvatuksen nykytilaa ja moniammatillisen yhteistyön tarvetta. Esimerkiksi toukokuussa 2021 julkaistussa arviointiraportissa viisivuotiaiden pedagogiikasta ja taito- ja taidekasvatuksen nykytilasta arvioitiin, että lasten osallistuminen toiminnan suunnitteluun ja arviointiin sekä työtapojen valintaan toteutui muita arvioituja osa-alueita heikommin. Samaten arviot lasten rohkaisemisesta tulkitsemaan ja kertomaan ajatuksiaan taiteen kokeemisesta olivat muita alueita matalampia.¹⁷ Taidetestaajien kaltainen toimintamalli ei pitkien siirtymien takia olisi suoraan varhaiskasvatukseen sopiva työkalu pienten lasten osallisuuden ja taiteen tulkintataitojen vahvistumisen kannalta, mutta ammattitaiteilijan jalkautuminen päiväkotiin koettiin niin keskusteluhetkissä kuin haastatteluissa hyvänä ratkaisuna edellä mainittuihin haasteisiin.

Monissa kunnissa on tälläkin hetkellä niin sanottuja päiväkoti- tai koulutaiteilijoita, mutta käytänteet ovat varsin vaihtelevia: taiteilijat saattavat toimia varsin lyhytaikaisissa projekteissa erilaisilla hankerahoituksilla tai sitten kunnille kiinteästi palkattuja

¹⁷ Juutinen et al. 2021



© Maria Sula

taiteilijoita on huomattavan vähän suhteessa päiväkotien tai koulujen määrään. Monin paikoin taiteilijat myös valjastetaan mukaan enemmänkin koulun jälkeen tapahtuvaan kerhotoimintaan, kuin osaksi aivan kaikkien oppilaiden opetusta. Lyhyemmät yhteisprojektit ja kerhotoiminta ovat tietenkin hyvä ja arvokas alku, mutta ne eivät vielä riitä varmistamaan kaikkien suomalaisten lasten ja nuorten yhdenvertaista taidekasvatusta.

Laine ja Hartman ehdottavatkin tutkimuksessaan, että Taidetestaajat-kulttuurikasvatusohjelman suuret rahalliset panostukset nuorten Helsinkiin kuljettamiseen käytettäisiin pikemminkin ammattitaiteilijoiden tai muiden taidekasvattajien palkkaamiseen tai alueellisen kulttuuritarjonnan parempaan hyödyntämiseen.¹⁸ Käymieni keskustelujen ja haastattelujen valossa toivon samaa, jotta lapsille ja nuorille varmistettaisiin yhtäläinen oikeus kokea ja osallistua taiteisiin. Taidetestaajat on tärkeä ja koko ikäluokan tavoitettava ohjelma, mutta samaan aikaan myös pistemäinen ja lyhyt

¹⁸ Laine & Hartman 2020

– pidemmät, taiteilijoiden ja opettajien ammatillista yhteistyötä hyödyntävät taideprojektit olisivat laadullisesti merkittävämpi satsaus lasten ja nuorten kulttuurikasvatukseen. Olisiko siis aika ottaa ammattitaiteilijat eli taideyllyttäjät osaksi kaikkien suomalaisten lasten ja nuorten taidekasvatusta?

Lähteet:

- Bamford, A. (2008). "When is yesterday coming again?" The impact of arts-rich partnerships in early years' education. Teoksessa *Research in Art and design Education: Issues and Exemplars*, toim. Richard D. Hickman, 67–86. Bristol UK: Intellect Books.
- Connolly, J. A. & Doyle, A.-B. (1984). Relation of social fantasy play to social competence in preschoolers. *Developmental Psychology*, 20(5), 797–806. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.20.5.797>.
- DeSantis, K. & Housen, A. (1996). A Brief Guide to Developmental Theory and Aesthetic Development. *Visual Understanding in Education (VUE)*.
- Juutinen, J., Siippainen, A., Marjanen, J., Sarkkinen, T., Lundkvist, M., Mykkänen, A., Raitala, M., Rissanen, M.-J. ja Ruokonen I. (2021). Pedagogisia jatkumoa ja ilmaisun iloa! Viisivuotiaiden pedagogiikka ja taito- ja taidekasvatuksen nykytila. Helsinki: Kansallisen koulutuksen arviointikeskuksen julkaisu 9:2021. <https://www.karvi.fi/fi/julkaisut/pedagogisia-jatkumoa-ja-ilmaisun-iloa-viisivuotiaiden-pedagogiikka-ja-taito-ja-taidekasvatuksen-nykytila-varhaiskasvatuksessa>.
- Laine, S. & Hartman, M. (2020). Nuorten taidevierailukokemukset ja kulttuurinen osallisuus Taidetestaajat-hankkeessa. Helsinki: Nuorisotutkimusseuran / Nuorisotutkimusverkoston julkaisu 224.
- Lehtonen, J. (2015). Elämäntunto: näyttelijä kohtaa hoitolaitosyleisön. *Acta scenica* 42. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.
- Nevanen, S., Juvonen, A., & Ruismäki, H. (2012). Art education as multiprofessional collaboration. *International Journal of Education & the Arts*, 13(1). <http://www.ijea.org/v13n1/>.
- Nevanen, S. (2015). Focusing on arts education from the perspectives of learning, wellbeing, environment and multiprofessional collaboration. Evaluation research of an arts education project in early childhood education centres and schools. *Kasvatustieteellisen tiedekunnan julkaisu* 373. Helsinki: Helsingin yliopisto. <http://hdl.handle.net/10138/156298>.

- Parsons, M. (1987). *How We Understand Art: A Cognitive Developmental Account of Aesthetic Experience*. Cambridge, MA: University Press.
- Pääjoki, T. (2021). *Kristallikruunuja ja samettiverhoja: koulut ja taidetoimijat yhteistyössä Taidetestaajat-hankkeessa*. <https://taju.uniarts.fi/handle/10024/7275>.
- Räsänen, M. (2000). *Sillanrakentajat. Kokemuksellinen taiteen ymmärtäminen*. Helsinki: Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja A28.
- Singer, D. & Singer, J. (1990). *The House of Make-Believe. Children's Play and the Developing Imagination*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Sula, M. (2020). *Taidemuseo kohtaamisen paikkana: kahdeksaslukkalaiset taidetta testaamassa. Pro gradu -tutkielma*. Turku: Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020062646025>.
- Venäläinen, P. (2019). *Nykytaide oppimisen ympäristönä. Näkemyksiä nykyaiteesta, oppimisesta ja niiden kohtaamisesta*. Jyväskylän yliopisto: JYU Dissertations 130.

Maria Sula (TaM, KM) toimii kuvataidekasvatuksen yliopisto-opettajana Turun yliopiston opettajan-koulutuslaitoksen Rauman ja Turun kampuksilla. Hän on kiinnostunut varhaiskasvatuksen ja luokan-opettajaopiskelijoita kouluttaessaan museopedagogiikasta, taiteen tulkinnan menetelmistä sekä nykyaiteen leikkisyydestä. Maria Sula on toiminut aiemmin Aboa Vetus & Ars Nova -museossa sekä Turun taidemuseossa erilaisissa yleisötyön ja museopedagogiikan tehtävissä.



Keittiön kautta pedagogisen vuorovaikutuksen pelillisyyteen

Artikkelissa esittelemme yhden Taiteet ja digi -hankkeen kehittämispilotin sisältöä ja havaintoja. Pilotissa toteutimme kolmen työpajan sarjan pedagogiikan ammattilaisille ja opiskelijoille vuosina 2022–23. Työskentely lähti liikkeelle Koronaepidemian jälkeisestä kommunikaation todellisuudesta, jossa hybridisyys on tullut jäädäkseen. Esimerkiksi opetyössä ja opiskelussa tutut läsnäolon, vuorovaikutuksen ja pedagogisten käytäntöjen muodot kohtasivat uudenlaisia haasteita. Työpajoissa pyrittiin aluksi pohtimaan vuorovaikutusta ja sen ajallisia moodeja, mutta esiin nousi laajempi kartoitus opetukseen vaikuttavista tekijöistä. Tämä johdatti pilottityöryhmän kokeilemaan miten reseptin ja ruuanlaiton metaforat auttaisivat hahmottamaan pedagogisia aineksia erilaisissa opetustapahtumissa. Sarjan viimeisessä työpajassa pyrittiin vapautumaan reseptin ohjeellisuudesta pelaamalla pedagogisia tilanteita pelikorttien avulla. Pelaavien pedagogien palautetta hyödyntäen valmistettiin hankkeen lopuksi sekä digitaaliset että materiaaliset pelikortit, joiden avulla on mahdollista kuvitella erilaisia opetukseen liittyviä opetustilanteita. Korttipeliharjoituksista voivat hyötyä niin alaa opiskelevat kuin pitkään opettaneet konkarit.

Kehityspilotin lähtökohdat ja taustateoriat

Meille¹ Taiteet ja digi -hankkeen kantavana ajatuksena tai punaisena lankana on koko kaksivuotisen projektin ajan ollut digitaalisten teknologioiden asettaminen mielekkääseen taideopetuksen kontekstiin. Tämä ei ole vain tarkoittanut järkevien välineiden tai niiden pedagogisten käyttötarkoitusten löytämistä, mutta myös laajempaa pohdintaa taiteen opetuksen ja digitaalisuuden sommitelmista ja mahdollisista maailmoista.

Tämän vuoksi projektimme keskustelut lähtivät niinkin perustavanlaatuisista asioista kuin ajan ja/tai tilan merkitysten miettimisestä: Aika erilaisista etäyhteyksien tuottamista viiveistä aina erilaisiin ajallisen kommunikaation muotoihin (live-yhteys, pika-viestin, sähköposti, kirje). Tila taas laajasti ymmärrettynä omana ja jaettuna fyysisenä ja digitaalisena tilana. Esimerkiksi etäyhteys-ohjelmat kietovat yhteen jokaisen käyttäjän fyysisen tilan, missä ohjelmaa käytetään (koti, koulu, bussi, yms), jonkinlaiseen jaettuun yhtenäiseen digitaaliseen tilaan. Tämä tila on samaan aikaan järjestettyä ohjelman puolesta (ikkunat, toiminnot) että myös kollektiivisempaa jaettua ilmapiiriä. Pidimme erityisen tärkeänä välttää taideopetuksen tunkemista jonkinlaiseen valmiiksi tarjottuun ”muottiin” kuten Microsoft Teams -kokousohjelmistoon, mutta emme myöskään halunneet hylätä digitaalisuuden tuomia mahdollisuuksia ilman niihin tutustumista. Digitaalisen maailman hahmotukseen halusimme laskea sekä käytännön funktionaalisen puolen että digitaalisuuden erilaiset kulttuurilliset, esteettiset, eettiset, taloudelliset ja ideologiset kietoutumat². Digitaalinen sovellus ei ole vain työkalu, vaan osallistuu monella tavalla maailman luontiin ja erilaisten arvojen ylläpitämiseen. Esimerkiksi avoimen lähdekoodin, tai erityisesti vapaan ohjelmiston käyttäminen luo maailmaan hyvinkin erilaisia käytänteitä kuin suljetun koodin maksullinen vastaava. Yhtenä käytännön esimerkkinä ajan tarjoamista mahdollisuuksista toimii projektin alkuvaiheissa kokeilemamme ohjelma ”Pony Messenger”, jonka ajatuksena oli tuoda hitaammin toimiva, ”vanhan ajan” tyylinen kommunikaatio digitaaliseen maailmaan. Pony Messenger lähettää ja toimittaa viestit vain kerran päivässä, aivan kuin posti silloin joskus. Pedagogisena ajatuksena

¹ Pilotin työryhmä: Mikael Brygger, Tomi Humalisto, Tomi Slotte Dufva.

² Katso. esim. Dufva & Dufva, 2016.

Pony Messenger tuo esiin digitaalisten palveluiden mahdollisuutta muuttaa aikaa; Esimerkiksi viestiminen voi olla välitöntä ja nopeaa, mutta se voi olla myös hidasta ja rauhoitettua. Mediatutkija Douglas Rushkoff onkin tuonut esille miten digitaalisuus muuttaa ajankäsitystä voimakkaasti, esimerkiksi digitaalisen viestin välittömyydellä ja tuomalla monessa eri paikassa tapahtuvat asiat jopa räjähdysmäisesti yhteen³.

Näistä ajan pohdinnoista käsin lähdimme miettimään teknologisen asetelman kääntämistä ja väärinkäyttöä; Minkälaisia väärinkäyttämisen tai toisin tekemisen tapoja digitaalisuus opetusvälineenä tai erilaisina opetusmuotoina voisi tarjota? Useat kaupalliset sovellukset on suunniteltu yleiskäyttöön, jolla tarkoitetaan erityisesti länsimaista toimistokulttuurin tapaa tehdä työtä. Hieman samoin moni kaupallinen opetuspedagogiikkaan tarkoitettu sovellus on suunniteltu jonkin tietyn oppimiskäsityksen näkökulmasta. Lisäksi moni opetusohjelmisto on taas omalta osaltaan kytköksissä laajempiin sosioekonomisiin malleihin⁴. Koimme kuitenkin että sekä yleisissä kaikkien käyttämissä sovelluksissa⁵ tai opetukseen suunnitelluissa sovelluksissa⁶ on huomattavia puutteita ja/tai ne eivät taivu monimuotoiseen opetuskäyttöön. Erityisesti lähdimme miettimään väärinkäyttämisen mahdollisuuksia pelin ja leikin kautta, jonka koimme tuovan tietynlaista vapautta tekemiseen. Emme ajatelleet niinkään opetuksen pelillistämistä, vaan pelin mahdollisuutta vapauttaa pedagoginen tapahtuma säännöistä; ja toisaalta pelin mahdollisuutta luoda omia sääntöjä ja maailmoja. Tämä hieman paradoksaalinen puoli onkin tärkeää, sillä pelit antavat ikään kuin hyvän syyn toimia toisin. Ne luovat oman järkevän tuntuisen maailmansa, johon voi sisällyttää konventioitakin omaksuneita sisältöjä, kuten ohjelmistoja ja muuntaa, testata ja/tai toistaa niiden toimintaa. Peli mahdollistaa toisenlaisen kuvittelun ja tuo esiin mallien muunneltavuutta.

Tätä kaikkea toimintaa, pelillisyyttä, toisin toistamista sekä ajan ja tilan mietintöjä testasimme projektissa hybridisti, tarkoittaen tilanteiden ja prosessien miettimistä tilanteissa joissa ollaan läsnä sekä fyysisesti ja digitaalisesti. Pidimme hybridisyyttä tärkeänä

³ Rushkoff, 2010, 2013.

⁴ Katso esim. Williamson 2014, 2015, 2016.

⁵ Esimerkiksi, Zoom, Teams

⁶ MyCourses, Moodle

aspektina, koska joillain muotoa se määrittelee digitaalisuuden tämän hetkistä asemaa, ei pelkästään opetuksessa, vaan maailmassamme yleensä: sekä koulu että arkipäivä ovat auttamattomasti sidoksissa digitaalisiin rakenteisiin, kuten yhteiskunnan infrastruktuuriin tai kulttuurillisiin muotoihin⁷.

Hankkeessa järjestetyt työpajat

Kehityspilotin työryhmän työskentely toteutui verkostotapaamisten⁸ lisäksi pääosin autonomisena ”soluna”, joka määritteli aluksi tulokulmansa hankkeen aihepiiriin ja kehitti ja järjesti opetusalan ammattilaisille suunnattuja työpajoja. Työpajoja järjestettiin kolme, joita edelsi aina useamman kuukauden ajalle jakautunut suunnittelujakso. Työpajojen suhdetta toisiinsa voi kuvata iteratiiviseksi. Yhden päivän ajalle suunnitellut työskentelytapaamiset koostuivat pääosin vetäjien alustuksista ja sen jälkeen osallistujat työskentelivät ryhmissä vähintään kahdessa vaiheessa. Työpajojen muodossa oli samankaltaisuutta, mutta alustusten ja tehtävien sisältöä muokattiin aiempien työpajojen kokemusten pohjalta. Osa osallistujista osallistui useampaan työpajaan ja siten heidän havaintonsa ja kokemuksensa kertautuivat; työpajoihin osallistuminen ei edellyttänyt kuitenkaan aiempaa osallistumista. Kukin työpajakerta suunniteltiin itsenäisesti toimivaksi ja alustuksissa kerrattiin tarvittava tieto aiempien kertojen havainnoista jotka olivat ohjanneet käsillä olevan työpajan sisältöön ja tehtäviin. Viimeisen työpajan jälkeen työryhmä esitteli havaintojaan Vaasan Kasvatustieteen päivillä 23.11.2023.

Ensimmäisen työpajan valmistelu vei eniten aikaa verrattuna myöhempiin työpajoihin. Hankkeen eri työryhmien muodostaminen tapahtui hyvin vapaamuotoisesti sekä laajemmissa hanketapaamisissa tapahtuneiden kartoittavien keskustelujen ja eri yliopistoissa kollegoille tapahtuneiden tiedotusten pohjalta. Kun vaikutti siltä, että kolmen hengen työryhmämme oli sitoutunut ja muita henkilöitä ei ollut odotettavissa, lähdimme kartoittamaan tarkemmin omia kiinnostuksen aiheitamme, jotka liittyivät luonnollisesti omiin kokemuksiimme taiteilijoiden ja taidekasvattajien

⁷ Ks. esim. Berry, 2015; Dufva, 2018; Slotte Dufva 2021.

⁸ Työskentelyyn liittyi hankkeen laajemman partneriverkoston tapaamisia, joissa tapahtui hankkeen aihepiiriin liittyvää ideointia ja eri tahoilla tapahtuvasta toiminnasta välittyi tietoa kaikille osallisille.

kouluttajina. Samalla tiedostimme selkeästi, että taidekoulutukseen painottuva näkökulmamme kohtasi verkoston puitteissa toisenlaisia pedagogisia ammattilaisia ja pyrimme huomioimaan tämän työpajoja kehittäessämme.

Ensimmäinen työpaja, *Pedagogisen vuorovaikutuksen ajalliset moodit* järjestettiin Aalto-yliopiston Hybrid Learning Studiossa 23.9.2022. Koko yhteiskuntaa, työelämää ja erityisesti opetuksen järjestämistä ravistellut koronaepidemia oli tuolloin vielä tuoreessa muistissa ja yliopistojen arkeen olivat selvästi jäämässä esimerkiksi Microsoft Teamsin kaltaiset verkkopohjaiset työskentelyalustat, joilla opetushenkilökunta järjesti kokouksia ja piti yhteyttä toisiinsa. Kokemukset vaihtelivat positiivisen, negatiivisen, kaksijakoisen ja neutraalin välillä jo epidemian aikana, kuten etäopetuksen vaikutusten tutkimuksessa⁹ on noussut esille. Verkko-opetukseen siirtyminen saattoi synnyttää myös huolta korkeakoulutuksen hylkäämisestä sosiaalisesti immerssiivisenä ja osallistavana oppimiskokemuksena¹⁰. Vaikka opetus palasi luokkatiloihin, suhde sairastumisiin tai laajemmin erilaisiin osallistumisen haasteisiin jätti etäosallistumisen edelleen säännöllisesti esiin nousevaksi toiveeksi, mahdollisuudeksi, mutta myös rasitteeksi. Aiemmin samassa ajassa ja paikassa tapahtunut vuorovaikutus tuntui pirstaloituneen paitsi erilaisille digitaalisille alustoille, myös erilaisten hybridisten olosuhteiden ja valintojen maastoon.

Ensimmäisen työpajan suunnittelua ohjasi tarve kartoittaa ja kerätä laajempia näkökulmia koronan jälkeisen hybridisyyden osatekijöihin. Siksi valitsimme tilaksi varustelultaan edistyneen Aalto-yliopiston Hybrid Learning Studion, jossa oletimme useiden näyttöpintojen ja videokameroiden mahdollistavan parhaiten etänä ja paikalla olemisen. Halusimme tarkastella työpajassa myös lähi- tai hybridisen opetustapahtuman suhdetta aikaan ja kokemusta kommunikaation ajankäytöstä ja temposta.

Työpajaan ilmoittautui kaksitoista osanottajaa ympäri Suomen ja osallistuminen oli mahdollista myös Zoom-etäyhteyden avulla. Teknologisesti edistyneen tilan käyttöä helpotti läsnä oleva av-tukihenkilö, mikä mahdollisti vetäjien keskittymisen alustuksiin ja työskentelyn seuraamiseen ja vuorovaikutukseen osallistujien kanssa.

⁹ Riekkinen et al. 2022.

¹⁰ Watermeyer et al. 2021.



Pedagogisen vuorovaikutuksen ajalliset moodit toteutettiin Aalto-yliopiston Hybrid Learning Studiassa.

Työpajan aluksi kukin vetäjästä avasi työpajan lähtökohtia. Humalisto käsitteli alustuksessaan mm. työn tekemisen ja kokemuksen muutoksia yhteiskunnassa¹¹, opiskelijoiden suhdetta digitaalisuuteen sekä koronan jälkeisiä hybridisen työn tekemisen ja kommunikaation moodeja. Slotte Dufva sijoitti työpajan lähtökohtia laajempaan post-digitaaliseen kehykseen. Brygger puhui virtuaalisuusjatkumosta¹¹ ja pohti, millaisia tiloja fyysisen ja digitaalisen yhdistelmät tarjoavat käyttöömmme (hajauttaminen), miten tiloista tulee myös kuvittelun tiloja (herkistyminen) ja millaisia asioita voisimme kuljettaa mukanaamme jaettuuihin tiloihin (jakaminen).

¹¹ Todelliset ympäristöt esitetään jatkumon toisessa päässä ja virtuaaliympäristöt vastakkaisessa ääripäässä.

© Tomi Humalisto

Sen jälkeen taidekasvatuksen apulaisprofessori Aaron D. Knochel Pennsylvania State Universitystä avasi etäyhteydellä digitaalisen kommunikaation ilmentymiä ja erityisesti pandemia-aikana tapahtuneen opetuksen eri muotoja.

Tehtävänannon jälkeen osallistujat muodostivat ryhmiä ja kirjjasivat ajatuksiaan ajallisuudesta yhteiselle Bryggerin perustamalle verkkoalustalle. Lounaan jälkeen iltapäivän aluksi ryhmät raportoivat lyhyesti käymistään keskusteluista ja jatkoivat työskentelyään. Päivän päätteeksi ryhmät kokosivat ja esittelivät havaintonsa PowerPoint-yhteenvetona.

Ensimmäisen työpajan osallistujat nostivat esiin pohdintoja nopeuden ja hitauden suhteellisuudesta. He olivat myös kriittisiä automaattista nopeuden, tehokkuuden ja sulavuuden arvostamista kohtaan. Joutilaisuus nähtiin mahdollisuutena, joka voi johtaa jopa parempaan lopputulokseen. Etäopetuksen kokemukset ja työpajassa toteutettu hybridiosallistuminen synnyttivät keskustelua etäisyyden vaikutuksesta läsnäolon ja tavoittamisen kokemiseen. Läsnäolo ja näkyväksi tuleminen tuntuivat haasteellisilta etäkommunikaatiossa, mutta monilla työpajaan osallistuvilla pedagogeilla vaikutti olevan jo keinoja tähän. He panostivat esimerkiksi katsekontaktin säilyttämiseen. Etäosallistujia aktivoitiin kysymyksillä ja he pyrkivät pitämään enemmän taukoja kuin lähiopetuksessa.

Ensimmäisessä työpajassa nousi esiin moninainen kokoelma erilaisia opetuksen vuorovaikutukseen liittyviä asioita. Lopputulos oli eräänlainen kartoitus, mikä oli ensimmäisen työskentelyvaiheen tarkoitus, mutta erilaisten pedagogien kokemukset, havainnot ja näkökulmat eri toimintaympäristöistä tekivät kartasta myös huomattavan laajan. Tämän seurauksena päätimme jatkossa rajata näkökulmaa, jotta pääsisimme syvemmälle opetustapahtuman ja sen kommunikaation analysointiin. Vaikutti hyödylliseltä hahmottaa, mitä kaikkea opetustapahtumaan liittyy, mutta siten, että ensimmäisessä työpajassa esiin nousseet kaikki mahdolliset näkökulmat eivät olisi samanaikaisesti tarkastelun kohteena. Opetuksen ainesosien miettiminen nostatti ajatuksen opetustapahtuman vertaamisesta ruuanlaiton reseptiin. Resepti ei sisällä kaikkea mahdollista vaan tarkoin valittuja ruoka-aineita joita käsitellään ja prosessoidaan tietyllä tavalla. Reseptin metafora ja opettaminen ruoanlaittona nousi näin seuraavan työpajan keskiöön.

Vuorovaikutuksen reseptikeittiö -niminen toinen työpaja toteutettiin 18.11.2022 Helsingin Kalasataman teurastamoalueella sijaitsevassa Flavour Studiossa. Tila on yhdistelmä isoa opetuskeittiötä sekä tapahtuma- ja kokoustilaa. Työpajaan oli jälleen mahdollista osallistua myös etäyhteydellä. Osallistujien joukossa oli myös opettajaopiskelijoita.

Alustuksissa muistutimme siitä, että reseptiin voisi suhtautua myös sitä outouttaen, siitä poiketen tai sillä tietoisesti leikitellen. Yksi näkökulma tähän on feministifilosofi Judith Butlerilta tuleva ajatus *kumouksellisesta toistamisesta*¹², jossa alunperin sukupuolen ja identiteetin vakiintuneita oletuksia muutetaan. Tätä muutoksen synnyttämistä voi siten ajatella eräänlaisena *toisin toistamisena*, mikä voisi niin taiteen kuin pedagogian kontekstissa ehdottaa leikkilisiä konventioiden muunnoksia. Reseptissä muutoksia voi ajatella ainesosissa, niiden mittasuhteissa ja valmistustavoissa. Alustusten jälkeen osallistujat jakautuivat ryhmiin ja alkoivat pohtia omia opetustapahtumien suunnitelmiaan. Ryhmien ensimmäiset havainnot nostettiin yhteiseen keskusteluun aamupäivän loppuun ja iltapäivällä ryhmät jatkoivat työskentelyään. Lopputuloksena syntyi erilaisia ja eri tavoin luonnosteltuja reseptien hahmotuksia, joissa tekijöille oli tärkeää kirjata muistiin myös tietynlaisia hyviä käytäntöjä.

¹² Butler 2006, 241–242.



Ruoanlaitto, reseptit ja sen ainesosat nousivat toisen työpajan pääosaan.



© Sakari Röyskö

Vuorovaikutuksen reseptikeittiö -työpajan tapahtumapaikka oli vanhan teurastamoalueen Flavour Studio Helsingissä.

Havaitimme että vaikka resepti ohjasi tarkastelemaan opetuksen käytäntöjä, reseptin käsite johdatti leikkisyyteen ohjaavasta kehoituksesta huolimatta vaalimaan ideaalia opetustilannetta. Ikään kuin sanonta ”tule hyvä kakku, älä tule paha kakku” ohjaisi edelleen ajattelemaan reseptiä oikeana tekemisen tapana tai tavoitteena. Työpajan antia analysoidessamme pohdimme, kuinka voisimme jatkossa rohkaista osallistujia haastamaan enemmän totuttuja ja olemassa olevia toimintatapoja, ja kehittämään vakiintuneiden reseptien sijaan uusia ja yllättäviäkin lähetymistapoja. Tämä johti ajatukseen rakentaa opetustapahtuma enemmän tilanteessa ilmenevistä osatekijöistä kuin menneistä kokonaisista opetustilanteen kokemuksista. Jos resepti ohjasi metaforana liikaa toivotuun kokonaisuuteen, työryhmä ryhtyi miettimään voisiko peli ja



Vuorovaikutuksen reseptikeittiö -työpaja tuotti erilaisia hahmotuksia opetustapahtuman resepteistä.



Vuorovaikutuksen reseptikeittiö -työpajan kokemukset ohjasivat vetäjiä valmistamaan käsin tehtyjä pelikortteja seuraavaa työpajaa varten.

pelaaminen tarjota käsitteellisesti uudenlaista, neutraalimpaa ja toisaalta luovasti anarkistisempaa näkökulmaa opetustilanteen ja sen vuorovaikutuksen hahmottamiseen. Syntyi ajatus pelikortteista ja niillä pelaamisesta. Kokeilimme käsin valmistettuja pelikortteja Aalto yliopiston kuvataidekasvatuksen opiskelijoiden kanssa toukokuussa 2023 ja teimme joitakin muokkauksia ja lisäksi kortteihin heidän pelikokemuksiinsa perustuen.

Kolmas työpaja *Kortit pöytään – Taidepedagogisten tilanteiden kuvittelu pelaamalla* toteutui 1.6.2023 Taideyliopiston uudella Sörnäisten kampuksella kahdessa isohkossa luokkatilassa. Tälläkin kerralla osallistuminen oli mahdollista sekä paikan päällä että Zoom-etäyhteyden kautta. Työpajaa varten olimme valmistaneet pelikorttipakkoja käsityönä valkoisille valmiksi leikatuille korttikartongeille. Kortteja oli kuudenlaisia, ja niitä pelaamalla pöytään hahmottui pedagoginen tilanne. Korttien värikoodatut kategoriat olivat:

- tila
- opetusmuoto
- tilanne
- resurssit
- keinot
- sattuma

Työryhmille esiteltiin kaksi sääntöä:

PELI A

Jokaiselle 5 korttia 1 sekoitetusta pakasta. Ensimmäisellä kierroksella jokainen pelaa yhden kortin asettamalla kortin pöydälle. Toisella kierroksella seuraavaa korttia pöytään laittaessaan jokainen kertoo vuorollaan opetustilanteeseen liittyvän tarinan. Minimissään kaksi kierrosta, haluttaessa lisäkierros. Sattumakortit ovat mukana samassa pakassa.

PELI B

Pelissä on 2 sekoitettua pakkaa. Pelipakka ja sattumapakka. Pelipakasta nostetaan yhteisesti 3 korttia pöytään ja luodaan siitä tarina opetustilanteesta. Sen jälkeen nostetaan sattumapakasta kortti ja keskustellaan sen aiheuttama vaikutus opetustilanteen tarinaan. Sattumapakasta voi nostaa kolme kertaa.



Tomi Slotte Dufva selittää osallistujille pedagogisen korttipelin sääntöjä.

Osallistujat jakautuivat kolmeen ryhmään eri tiloihin, yksi ryhmistä toimi hybridisesti. Kun ryhmät olivat pelanneet useamman kierroksen, heille annettiin myös toisena tehtävänantona mahdollisuus kirjoittaa itse uusia kortteja ja muokata pelin sääntöjä.



Korttien pelaaminen hybridiryhmässä edellytti webbikamerakaiuttimen virittämistä kohti pelipöytää.



Korttien pelaamista Kortit pöytään – Taidepedagogisten tilanteiden kuvittelua pelaamalla -työpajan lähityöskentelyssä.



Korttien pelaamista Kortit pöytään – Taidepedagogisten tilanteiden kuvittelua pelaamalla -työpajan lähityöskentelyssä.

Työpajapäivän lopuksi käydyssä havainnoissa summaavassa keskustelussa kävi selväksi, että työpajassa kokeiltu korteilla pelaaminen voisi auttaa opetuksen suunnittelussa. Se voisi toimia myös työkaluna pedagogisen toiminnan arvioimiseen ja kehittämiseen.

Miksi päädyimme pelikortteihin?

Ajatus pedagogisista pelikorteista muotoutui suhteessa työryhmässä ja työpajoissa esitettyihin havaintoihin ja kysymyksiin sekä eri yhteyksissä järjestettyjen pelitestien tuottamaan palautteeseen. Testausta helpotti se seikka, että osallistujilla oli aikaisempaa kokemusta pelikorteista. Kolmannessa työpajassa käytetyt pelikortit vaikuttivat siis askeleelta eteenpäin sekä neutraalilta valinnalta suhteessa leipomisesta tuttuihin valmistusohjeisiin. Monet pelikorttien käyttöön ja käyttötapoihin johtaneet havainnot syntyivät kuitenkin ensimmäisen ja erityisesti toisen työpajan seurauksena.

”Vuorovaikutuksen reseptikeittiössä” lähestyimme reseptiä algoritmina, tietyn ongelman ratkaisemiseksi tai tehtävän suorittamiseksi suunniteltuna ohjeiden tai sääntöjen joukkona. Algoritmeista saatavat hyödyt liittyvät niiden toistettavuuteen. Yhtä ohjeistusta hyödyntämällä voidaan kenties ratkaista tietyn kaltainen ongelma

mahdollisimman luotettavasti useita kertoja. Sääntöjen monistaminen ja jakaminen on luonnollisesti helpompaa kuin koko sisälön tai asetelman siirtäminen ja sovittaminen toiseen tilanteeseen.

Pelit jakavat eräitä toiminnallisia piirteitä reseptien ja algoritmien kanssa. Pelille on esitetty lukemattomia erilaisia määritelmiä, mutta rakenteellisesti ne mielletään usein sääntöjen ja muiden piirteiden (erityisesti tavoitteiden) yhdistelmiksi. Pelit voivat olla kilpailullisia tai yhteistyöhön pohjautuvia; niihin osallistuminen on usein vapaaehtoista; monesti ne myös tapahtuvat selkeästi rajatussa ajassa ja tilassa. Pelaajan tavoitteena voi olla esimerkiksi voittaminen, pisteiden kerääminen tai tehtävien suorittaminen tietyn ajan puitteissa. Pelissä voi epäonnistua asetetussa tavoitteessa ja saada silti uuden mahdollisuuden. Toisin sanoen, toistettavaksi tarkoitettut säännöt sekä mahdollistavat että sallivat oppimista. Mutta pelissä voi myös ilmetä virheitä tai se voi kääntyä tarkoitustaan vastaan.

Pelin sääntöjä voidaan myös muuttaa ja muokata: tämä muokattavuus voi olla joko peliin kirjoitettu ominaisuus tai pelin ulkopuolista aktiviteettia. Kiinnostuimme nimenomaan erilaisten ohjeiden ja käytäntöjen toistamisesta toisin. Kolmas työpaja vahvisti käsitystämme, että pelikortit soveltuvat opetustilanteiden hahmottamisen ohella niiden purkamiseen, käsittelyyn ja osien kokoamiseen sekä esittämiseen.

Pelikortti on kaksipuolinen. Sen toinen puoli on usein ns. kuva-puoli, jonka visuaalinen ja tekstuaalinen sisältö erottavat sen muista tai useimmista samaan peliin kuuluvista korteista. Lisäksi kortilla on kääntö- eli selkäpuolensa, joka on usein sama kaikilla tiettyyn peliin tai korttipakkaan kuuluvilla korteilla. Selkäpuolen ulkoasu saattaa myös välittää tietoa siitä, minkä tyyppisestä kortista on yleisellä tasolla kysymys. Geneerinen selkäpuoli auttaa korttia piilottamaan yksilöllisen sisältönsä, mikä puolestaan mahdollistaa pelaajien jakaman tilannekuvan rajoittamisen ja pelaajakohtaisesti vaihtelevan käsityksen pelitilanteesta.

Korttipakka on olennainen osa monia kortteja hyödyntäviä pelejä. Korttipelien lisäksi korttien hyödyntäminen voi tuoda lisäulottuvuuksia ja monimuotoisuutta esimerkiksi lautapelien peläämiseen – tai vaikkapa oppimistilanteiden suunnitteluun. Korttipakalla tarkoitetaan tavallisesti korttien kokoelmaa, jotka on pinottu eli koottu pakkaan, mutta pakka voi olla myös levällään tai abstraktimpaa samankaltaisista osista muodostunutta kokonaisuutta tarkoittava ilmaus. Eräs tärkeimmistä (fyysisen) korttipakan

ominaisuuksista liittyy sekoittamiseen eli korttipakan järjestämiseen, tavallisesti siten, että korttien uusi järjestys tulee piilotetuksi kaikilta osallisilta, myös sekoittamisen suorittaneelta taholta. Jos uuden kortin nostaminen ja paljastaminen tuntuu yllättävältä, se voi tuntua myös odottamisen arvoiselta, erityisesti silloin kun yksittäisellä kortilla voi lisäksi olla merkitystä sen hetkisen pelitilanteen kannalta.

Satunnaisuuden vaikutelma syntyy siis sekoittamisesta ja kortteja koskevan tiedon rajaamisesta tai sen piilottamisesta. Tämä voi aiheuttaa kokemuksen, että jokin on oman hallinnan ulkopuolella. Yllätyksiä tapahtuu myös opetustilanteissa, eikä vähiten laitteiden, ohjelmistojen sekä niiden käyttäjien vuorovaikutuksen seurauksena. Etenkin pandemia-ajan alkupuolella verkkoyhteyden pätkiminen saattoi tuntua enemmän säännöltä kuin poikkeukselta. Yhtä lailla sähköit voivat katketa tai lintu lennähtää avoimesta ikkunasta sisään. Työryhmän kiinnostus suuntautui erityisesti erilaisten opetustilanteisiin mahdollisesti vaikuttavien tekijöiden tunnistamiseen. Ajatuksena on, että jokainen kortti sisältää yhden tällaisen tekijän. Tiedostamme myös laaditun valikoiman rajallisuuden. Tämä on yksi syy siihen, että korttipakka sisältää myös ”tyhjiä kortteja”, joiden täyttäminen on jätetty korttien käyttäjille.

Korttien käyttämiselle, pelaamiselle, on loputtomasti vaihtoehtoja. Sääntöjen suunnittelun sijasta halusimme tarjota alustan, joka palvelisi monenlaisia pelejä ja tilanteita. Yhden poikkeuksen kuitenkin teimme: kortit on jäsennetty viitteellisesti yhteen kuudesta opetustilanteisiin vaikuttavia tekijöitä rakenteistavasta kategoriasta: tila, opetusmuoto, tilanne, resurssit, keinot, sattuma. Riippuu pelaajista tai käytetyistä säännöistä, onko niillä vaikutusta pelin kulkuun. Ajatteleme, että kortit mahdollistavat monia erilaisia tapoja vuorovaikutuksen organisoimiseksi. Pelitestausta silmällä pitäen laadimme luonnollisesti esimerkinomaisia sääntökonaisuuksia, mutta niiden ensisijaisena tarkoituksena oli tukea opetustilanteita kuvaavien korttien suunnittelua.

Edellä on mainittu, että totesimme ensimmäisessä työpajassa tehdyn kartoituksen pohjalta pedagogisten kokemusten, havaintojen ja näkökulmien muodostaman kartaston laajemmaksi kuin mihin saatoimme tarttua. Ei myöskään ole mitään yhtä kaikkiin tilanteisiin edes välttävästi soveltuvaa peliä – koettuja ja potentiaalisia pelejä, tilanteita, tarinoita sekä niihin liittyviä luovia ratkaisuja on loputtomasti.

Miten pelata pedagogisia hybriditilanteita?

Suunnittelemiemme korttien peli-idea on yksinkertainen ja tuttu monelle lauta- ja korttipelejä pelanneelle. Erityisesti lähtökohtana ovat olleet seurapelit kuten *Cards against the Humanity* ja toisaalta tulevaisuuden tutkimuksessa käytetyt pelit kuten *The Thing From the Future*¹³. Näissä peleissä ideana on korteilla luoda erilaisia hauskoja, jännittäviä ja jopa mahdottomia tilanteita. Korttimme tuovat esiin erilaisia pedagogisia tilanteita, esimerkiksi hybridiopetuksen, jossa osa opiskelijoista on luokassa ja osa etäyhteyden päässä Zoomin avulla. Toisaalta jo tilanteen alkuasetelma saattaa olla nyrjällään, opettaja on juuttunut junaan tai nauttii kevätpäivästä mökkinsä laiturilla. Näihin ennakkotilanteisiin kortit sitten lisäävät erilaisia täsmäntäviä tekijöitä (kuten opetusmuodon tai lisämateriaaleja) tai yllättäviä sattumia (sähkö poikki, poliisi tulee käymään tai kursilla on assistentti avustamassa).

Kuten jo aiemmin kuvailimme, loimme korteille muutamia mahdollisia tapoja pelata ja käyttää niitä, sekä jätimme myös tilaa omille muunnoksille tai kokonaisille peleille. Pääidea korteissa on kaksivaiheinen. Ensinnäkin kortit auttavat havainnollistamaan erilaisia mahdollisia (ja osin mahdottomiakin) pedagogisia tilanteita melko nopeasti. Lisäksi näistä tilanteista pystyy puhumaan ja jakamaan kokemuksia toisten pelaajien kanssa. Uudet hybriditilanteet ja digitaaliset mahdollisuudet tuovat uusia muuttujia opetukseen, jolloin vanhat ja hyväksi havaitut konfiguraatiot eivät ehkä olekaan enää parhaita mahdollisia. Toivommekin korttien auttavan luomaan uusia tapoja ja synnyttävän uusia pedagogisia ideoita. Toiseksi erilaisten pedagogisten tilanteiden toistin toistaminen vaatii kokemusta tilanteista. Toisin sanoen pelin idea on auttaa toistamaan, jotta voisi toisin toistaa.

Toisin toistamisen ajatuksesta innostuneina, näemme myös tärkeäksi painottaa, että korttien säännöt ovat vain alkupisteitä niiden käytölle. Säännöt auttavat pelin alkuun ja tuottavat järjestyttä, mutta pidämme tärkeänä mahdollisuutta heittää säännöt tarvittaessa romukoppaan. Ehkäpä silloin peli onkin jo onnistunut jossain; luomaan tilanteita jotka tarvitsevat uusia sääntöjä ja käytäntöjä.

¹³ <https://situationlab.org/project/the-thing-from-the-future/>

Palautteesta uusiin pelikortteihin

Kolmannen eli viimeisen työpajan aikana kiinnitimme erityistä huomiota pelitestien tukemisen ohella palautetilanteisiin ja loppukeskusteluun. Niissä kaikki kolme peliryhmää kokoontuivat jakamaan kokemuksiaan samalla kun työryhmä keskittyi taltioimaan keskustelua sekä tekemään korttien kehittämistä tukevia muistiinpanoja.

Pelitestejä koskeva palaute sisälsi etenkin pelikokemusta koskevia huomioita sekä kortteja ja niiden soveltamista koskevia kysymyksiä ja ehdotuksia. Seuraavassa muutamia esimerkkejä:

- Leikkisyys ja heittäytyminen toimintatapana auttaa siirtymään ”opemoodin” ulkopuolelle.
- Kehittää opettajan tai opetuksen näkökulman vaihtamiseen ja jäsentämiseen liittyviä taitoja.
- Pelatessa tarvitaan uskallusta kokeilla ja jakaa omia kokemuksia.
- Korttien ja pelaajien näkyvyys ruudulla vaikuttaa läsnäolon tunteeseen.
- Miten kielen ja käsitteiden sensitiivisyyttä ja kulttuurisidonnaisuutta voisi huomioida?
- Miten suhtautua pelin tarjoamiin mahdottomiin tai negatiivisiin olosuhteisiin ja tilanteisiin?
- Tarve korttien ja pelin muokkaamiseen pelin aikana.
- Hyvähenkinen ja voimaannuttava kokemus opettajalle, erityisesti koska voittaminen ei ollut keskiössä.

Laaditut pelikortit ja säännöt nostavat esiin teknologian hyödyntämisen tuottamia haasteita ja mahdollisuuksia. Pelikokemusten perusteella vaikuttaa siltä, että pelaamisen avulla voidaan tukea opetuksen suunnittelua sekä yllättäviä pedagogisia tilanteita koskevaa innostusta, ongelmanratkaisutaitoja ja sopeutumiskykyä. Kolmannen työpajan pelitesteistä kerätty palaute tarkensi käsitystämme siitä, miten kortteja ja niiden avulla tapahtuvaa pedagogisten käytäntöjen ja käytänteiden pelaamista voisi kehittää edelleen.

Lähteet

- Alifrosti, Berit; Andersson, Emmi; Heikkilä, Mirva & Iiskala, Tuike. 2022. Kokeilijoita, alanvaihtajia, etsijöitä ja etenijöitä – Urasiirtymät luokanopettajan työstä muille aloille. *Työelämän Tutkimus* 20 (2), 227–229. <https://journal.fi/tyoelamantutkimus/article/view/103030/71367>. Viitattu 20.1.2024.
- Berry, David; Dieter, Michael. 2015. *Postdigital Aesthetics*. Springer. <https://doi.org/10.1057/9781137437204>.
- Butler, Judith. 2006. *Hankala sukupuoli: feminismi ja identiteetin kumous*. Helsinki: Gaudeamus.
- Dufva, Tomi. 2018. *Art education in the post-digital era-Experiential construction of knowledge through creative coding*. Aalto University. <https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/31304/isbn9789526079486.pdf?sequence=1>.
- Dufva, Tomi; Dufva, Mikko. 2016. Metaphors of code – Structuring and broadening the discussion on teaching children to code. *Thinking Skills and Creativity*, 22, 97–110. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.09.004>.
- Koivunen, Niina & Soronen, Anne. 2022. Ajalliset käytännöt journalistisessa työssä: näkökulmina aikamatriisit ja temporaaliset affordanssit. *Työelämän Tutkimus* 20 (1), 82–84. <https://journal.fi/tyoelamantutkimus/article/view/101243/68132>. Viitattu 20.1.2024.
- Rushkoff, Douglas. 2010. *Program Or Be Programmed*. OR Books.
- Rushkoff, Douglas. 2013. *Present Shock*. Penguin.
- Slotte Dufva, Tomi. 2021. Creative Coding as Compost(ing). In *Post-Digital, Post-Internet Art and Education* (pp. 269–283). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-73770-2_16.
- Watermeyer, Rickhard; Crick, Tom; Knight, Cathryn & Goodall, Janet. 2021. COVID-19 and digital disruption in UK universities: afflictions and affordances of emergency online migration. Verkkojulkaisu. *High Education* 81, 623–641. <https://doi.org/10.1007/s10734-020-00561-y>. Viitattu 20.1.2024.
- Williamson, Ben. 2014. *A hidden computing curriculum?* [www.computingschool.org.uk](http://codeactsineducation.wordpress.com/2014/09/05/hidden-computing-curriculum/). <http://codeactsineducation.wordpress.com/2014/09/05/hidden-computing-curriculum/>. Viitattu 30.1.2024.
- Williamson, Ben. 2015. Digital education governance: data visualization, predictive analytics, and 'real-time' policy instruments. *Journal of Education Policy*, 31(2), 123–141. <https://doi.org/10.1080/02680939.2015.1035758>.

- Williamson, Ben. 2016. Political computational thinking: policy networks, digital governance and 'learning to code'. *Critical Policy Studies*, 10(1), 39–58. <https://doi.org/10.1080/19460171.2015.1052003>.
- Riekkinen, Jere; Murtonen, Mari; Aldahdouh, Tahani & Nokelainen, Petri. 2022. Korkeakouluopettajien hätäetäopetukseen liittyvät negatiiviset ja positiiviset kokemukset COVID-19-pandemian aikana. *Yliopistopedagogiikka*-lehti. Vuosikerta 29 (2). <https://lehti.yliopistopedagogiikka.fi/2022/12/22/korkeakouluopettajien-hataetaopetukseen-liittyvat-negatiiviset-ja-positiiviset-kokemukset-covid-19-pandemian-aikana/>. Viitattu 20.1.2024.

Mikael Brygger on monimediaisesti ja taiteidenvälisesti suuntautunut runoilija ja Taideyliopiston kirjoittamisen maisteriohjelman professori. Työskentelyssään Brygger on soveltanut erityisesti visuaalisia, käsitteellisiä, digitaalisia ja pelillisiä lähestymistapoja. Bryggeriltä on julkaistu kolme omaa runoteosta, minkä lisäksi hän on osallistunut useisiin runoilijoiden ja kuvataiteilijoiden yhteistyöteoksiin.



Tomi Humalisto (TeT) on valosuunnittelija ja kuvataiteilija, jonka toimii esitysten, esitystaitteen, installaatioiden ja taiteellisen tutkimuksen alueilla sekä niiden väleissä. Hän on kiinnostunut estetiikasta, tulevaisuuden arkeologiasta ja digitaalisuudesta. Humalisto työskentelee valosuunnittelun professorina Taideyliopiston Teatterikorkeakoulussa.



© Nanni Vapavuori

Tomi Slotte Dufva (Taiteen Tohtori) työskentelee vanhempana yliopistonlehtorina Aalto yliopistossa, taiteen ja median laitoksella. Slotte Dufvan tutkimus keskittyy digitaalisuuteen sosiaaliin, kasvatuksellisiin ja kulttuurillisiin kysymyksiin, sekä digitaalisuuden kehollisuuteen, tekoälyyn, tulevaisuuden tutkimukseen että feministiseen digitaalisuuden tutkimukseen.



kur

ko

tuk

sia

Menetelmällä on merkitystä

Artikkelissa käsittelemme opiskelijoidemme suhtautumista piirustuksen ja maalauksen menetelmiin. Halusimme selvittää, miksi ja kuinka tietoisesti opiskelijat valitsevat käyttämäänsä menetelmiä ja kuinka merkityksellisinä he niitä pitävät piirustuksen tai maalauksen sisällön kannalta.

Olemme pohtineet Jyväskylän yliopiston ja Tampereen yliopiston opettajankoulutuslaitoksen kuvataiteen opinnoissa menetelmiä erityisesti nykytilanteessa, jossa sekä käsillä tekeminen että digitaalisten menetelmien käyttö tuntuvat kiinnostavan opiskelijoita. Luokanopettajien koulutukseen kuuluu kaikille opetettavien aineiden pakollinen 4–5 op:n kuvataiteen jakso. Tässä tekstissä tarkastelemme opiskelijoita, jotka ovat valinneet edellisen lisäksi kuvataiteen sivuaineopinnot. Kritiikkityö sisältyy sivuaineopintojen piirustus ja maalaus -opintojaksoon. Kysyimme opiskelijoilta syitä ja perusteita erityisesti kritiikkityön menetelmällisiin valintoihin.

Kritiikkityö

Kritiikkityö tarkoittaa tässä tapauksessa opiskelijan täysin omista lähtökohdista ja omalla ajalla tekemää maalausta tai piirustusta. Teoksessa oli mahdollisuus kehittää jotain opinnoissa käsiteltyä teemaa tai menetelmää syvällisemmin tai tehdä maalauksen, jonka haluaa juuri nyt tai on aina halunnut syystä tai toisesta tehdä. Teos toteutettiin itse valitsemalla menetelmällä; akryyli-, öljyväri-, vesivärimaalaus, kollaasi, piirustus tai digitaalinen teos.

Kysymykset koskien kritiikkityötä

- Miksi käytit valitsemaasi menetelmää?
- Miten valitsit menetelmän / tekniikan?
- Oletko työskennellyt aikaisemmin valitsemallasi menetelmällä / tekniikalla?
- Kuinka hyvin menetelmä palveli tarkoitustaan?
- Kuinka hyvin muoto ja sisältö tukevat toisiaan?
- Miten menetelmä palveli sisältöä?
- Minkä tyyppisiä menetelmiä jatkossa tulisi käyttää kuvataiteen opetuksessa? Mainitse esimerkkejä.

Erityyppisiä esimerkkejä aineistosta



Anna Fihlman

Teoksen nimi: Kaamos

Valmistumisvuosi: 2022

Tekniikka: Lastalla työstyty ja jälkeenpäin päältä laveerattu akryyli-
maali paperille

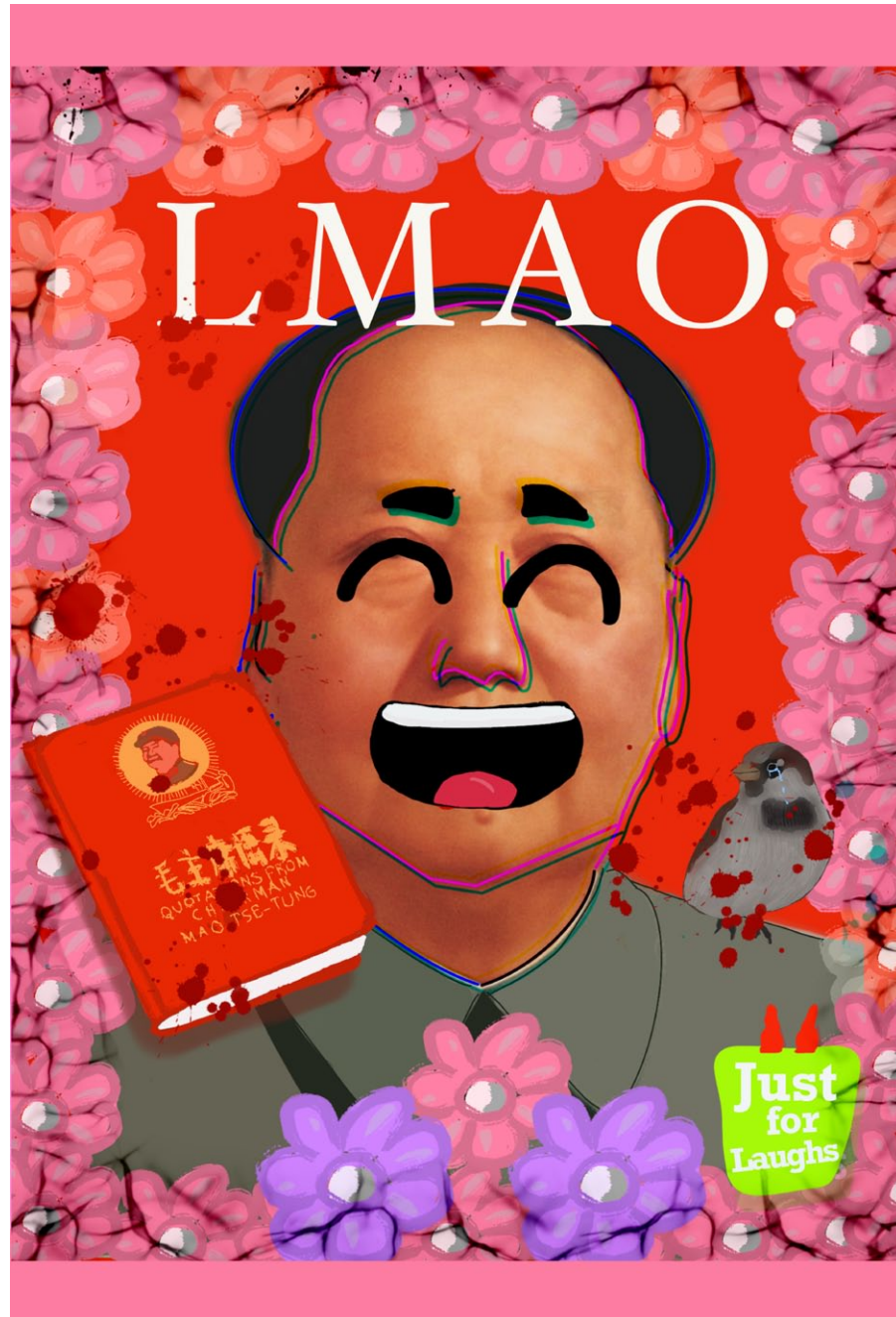
Annan valitsema menetelmä (päältä laveerattu akryyli-
maali) valikoitui hänen mukaansa teoksen menetelmäksi teoksen kaamos-
maisesta tunnelman vuoksi. *Halusin jäljitellä teoksessa kylmää, kosteaa
ja hämärää tunnelmaa, jota esimerkiksi iltahämärän sateessa kurai-
set vesilätäköt ilmentävät selkeästi. Lastalla levitetyn paksun akryyli-
maalikerroksen päältä laveeraus mahdollisti kyseisen tunnelman syn-
tymisen.* Annan mielestä teoksen menetelmä ja sisältö kietoutuvat
visuaalisesti yhteen. Kaamosmainen harmaus ja vetisyys luovat
kylmän kosteaa ja hieman masentavaa tunnelmaa, jonka kontras-
tina ikkunoiden kirkkaus tuo taas lämpöä ja eloisuutta.

Annan kanssa käydyn keskustelun perusteella kuvataiteella on
hänelle ollut aina kovin pysäyttävä vaikutus, ja tällaisella hetkeen
ja tekemiseen pysähtymisellä on toisaalta ollut myös merkittävä
paikka hänen omien ajatustensa, identiteettinsä sekä oman äänen
kehittämisessä useammassa merkittävässä ja haastavassa elämän-
vaiheessa. Hän haluaa siksi tuoda pedagogisessa ja taiteellisessa
työskentelyssään esiin pysähtymisen estetiikan, mutta toisaalta
sen *paradoksaalisuuden viitekehystä katsottuna.*

Pysähtymisen estetiikka olisi Annasta koulumaailman ja opet-
tamisen näkökulmasta erityisen tärkeä käsiteltävä kokonaisuus,
sillä kasvavan oppilaan mieli tarvitsee myös pysähtymistä ja aikaa
identiteetin sekä oman ajatusmaailman kehittämiseksi. Aikaa ei kui-
tenkaan nykypäivänä enää ole samalla tavalla, kuin aikaisemmin.
Taito- ja taideaineiden vähentyminen (ajatteluun pysäyttävät lu-
ovat aineet) ei auta asian eheyttämiseen. Koulumaailma on alka-
nut Annan mukaan pikkuhiljaa mukailemaan talousmaailman
tahtia, jossa kouluttautuminen on vain yksi ominaisuus kilpai-
lukykyjen listassa. Tällöin substanssitason ajattelu ohittaa kou-
lumaailman yhden keskeisimmistä tavoitteista, inhimillisyyden
kasvamisen.

Luovan ajattelun ja kiireettömyyden puute ajaa Annan mielestä
yksilön hyväksymään maailman valmiiksi annettuna kokonaisu-
tena, mikä on toisaalta ristiriidassa yhteiskunnan yksilökeskeiselle
ajattelulle. Kun ei ole aikaa ajatella, yksilö ei kyseenalaista, keskus-
tele tai pohdi, eikä ole myöskään luova.

Annan ajattelussa on viitteitä maalausprosessin terapeuttisuu-
desta tai ainakin voimaannuttavasta vaikutuksesta. Hän kokee tär-
keäksi kuvataiteellisen toiminnan prosessimaisen luonteen. Siksi
perinteinen akryylimaalauksen materiaalisuus sekä käsillä teke-
misen keskittynyt luonne sopivat mainiosti hänen tarkoituksiinsa.



Santeri Kuosmanen

Teoksen nimi LMAO

Valmistumisvuosi 2022

Tekniikka: Digitaalinen teos

Piirustus- ja maalauskurssiin kuului Procreate, digitaalinen kuvan tekemisen sovellus. Santeri sanojensa mukaan ”tekniikkanörttinä” valitsi sen. Hän kokee digitaaliset menetelmät itselleen luonteviksi ja hänellä on myös aiempaa kokemusta erilaisista kuvankäsittelyohjelmien käytöstä. Santeri nostaa digitaalisessa työskentelyssä yhdeksi merkittäväksi asiaksi matalan kynnyksen korjausmahdollisuudet. Perinteisessä maalauksessa kun ei ole ”eiku-näppäintä”.

Santeri kertoo, että *teoksen lopullinen muoto suurehkona julisteena tukee hänen mielestään teoksen sisältöä erinomaisesti. Se tuo teokseen juuri sen kaipaamaa propagandajulisteen tyyliä mukavalla pop-taiteellisella twistillä.* Juuri tämä karnevalisoiva lähestymistapa tekee Santerin työstä kiinnostavan ja se saikin oppilastöiden näyttelyssä paljon tykkäyksiä. Jos ajattelee kuvataideopetuksen opetussuunnitelmallista lähtökohtaa eli oppilaiden (tässä tapauksessa opiskelijoiden) omaa kuvakulttuuria, on Santeri oikealla tiellä. Hän edustaa visuaalisen kulttuurin samoilijaa, joka hyödyntää olemassa olevaa kuvamaailmaa ja rakentaa kerroksellisia merkityksiä, jotka nivovat perinteistä kuvakieltä tämän hetken vallitsevaan kuvakieleen. Tämän kontrastin kautta hän rakentaa merkityksellisen ja kiinnostavan kuvallisen kokonaisuuden.

Santeri suosisi yliopistossa kuvataidekasvatuksessa itse mahdollisimman monipuolisia menetelmiä. Hänen mielestään on ensiarvoisen tärkeää, että opetuksessa käsiteltäisi mahdollisimman paljon erilaisia taiteen tapoja perinteisistä keinoista, esimerkiksi erilaisista maalaustekniikoista lähtien nykyaikaisiin menetelmiin, kuten erilaiset digitaalisen taiteen muodot tai tekoälyn hyödyntäminen.



Heta Vaattovaara

Teoksen nimi: Jeesustelijat

Valmistumisvuosi: 2022

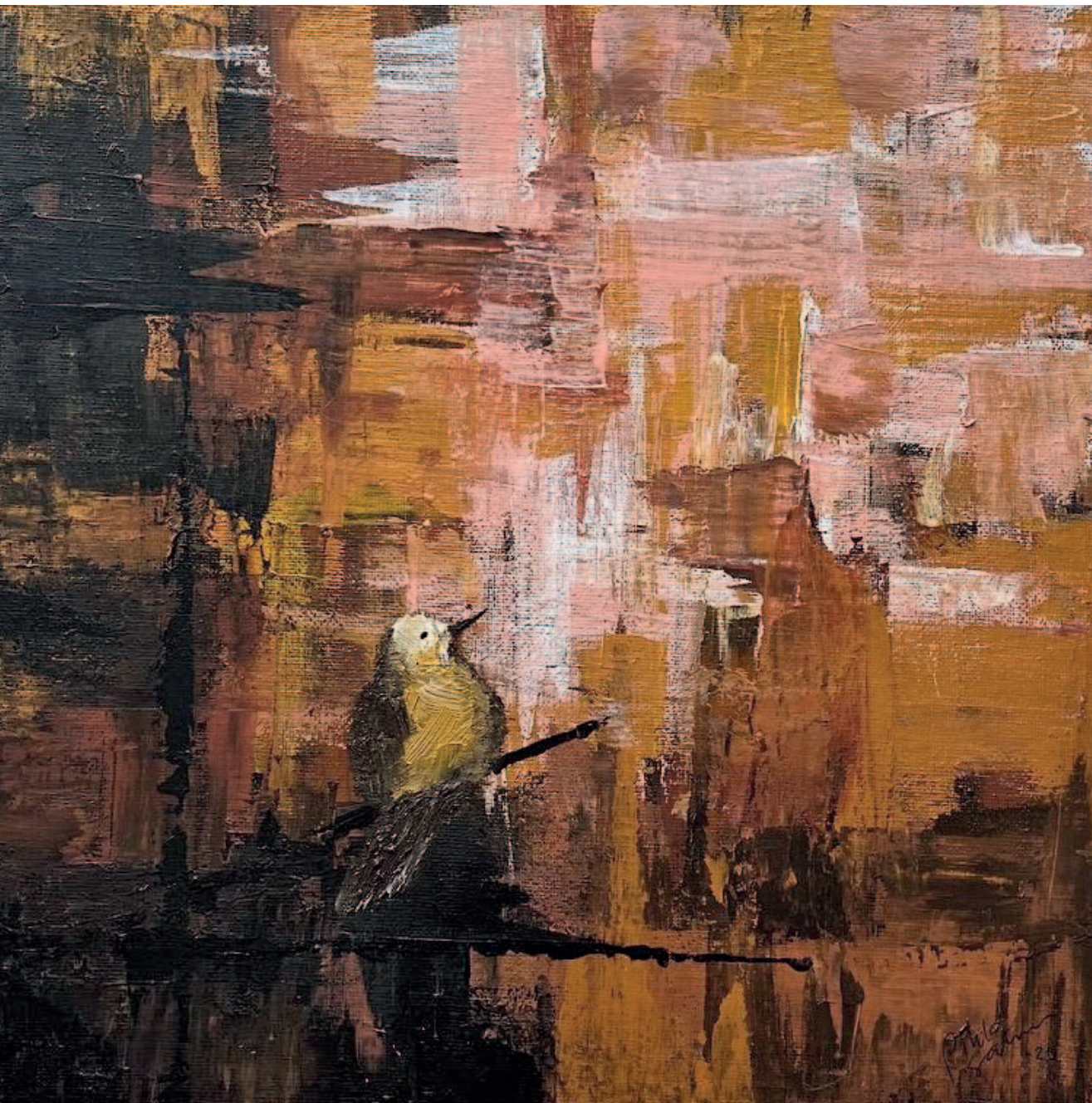
Tekniikka: Guassi vanerille

Hetan guassimaalauksen inspiraationa ovat vanhat enkelikiiltokuvat, joita hän rinnastaa nykyhetken tyttöyteen ja naiseuteen. Melko pienikokoisen maalauksen pääosassa on enkelihahmo, joka eroaa vahvan meikin ja kirjavan tatuoinnin kautta vanhojen kiiltokuvien perinteisestä kerubista. Heta kuvailee maalauksen sisältöä: *Itse kuvittelen maapallolta kaikuvaan pilven päälle julkista keskustelua, jossa puhujina ovat samat vanhat äijät paasaamassa abortista ja muista ei heihin itseensä kohdistuvista päätettävistä asioista.*

Hetan mielestä *naiset nähdään usein pyhyiden ilmentyminä ja ovat lähinnä jonkun tyttäriä, vaimoja tai äitejä, joita tulee suojella kielkelta pahalta maailmassa. Kuvan enkeli ei vastaa perinteistä kuvastoa hyvästä tyttöydestä ja hän on rikkonut montaa sääntöä ihan jo ulkomuodollaan.* Heta toteaa nuorten rikkoessaan rajoja ja parantaessaan maailmaa joutuvan samanaikaisesti kuuntelemaan paheksuntaa ja kommentointia ulkonäöstään ja omista valinnoistaan.

Hetan kritiikkityö *Jeesustelijat* on maalaus, jossa sekoittuu vanha ja uusi. Hän toivoo teoksessa näkyvän myös hahmon kylälästymisen ikuisiin saarnoihin ja ulkopuolisten kritiikkiin. Teos on maalattu guassilla vanerille. Heta koki maalaamisen vaikeana työtapanä ja tässä työssä hän halusi ottaa haasteen vastaan. Eniten hän tekee kuvallista ilmaisua perinteisillä piirtimillä tai digitaalisesti piirtokynällä, joten hänestä oli virkistävää työskennellä uudella tekniikalla.

Heta painottaa ympäristötietoisuutta yhtenä tulevaisuuden tärkeimmistä arvoista ja se liittyy hänen mielestään luonnollisena osana kuvataidekasvatukseen. Vaikuttamisen keinona sekä yhteiskunnan epäkohtien kesyttämiseksi, taide ja taidekasvatus ovat olleet pitkään ja ovat keskiössä. Työtapa- ja materiaalivalintoja tehdessämme voimme vaikuttaa elinympäristöömme esimerkiksi painottamalla ympäristöystävällisyyttä. Hän näkee paljon mahdollisuuksia painottaa ympäristöasioita jopa aktivismiin saakka todeten: *Vielä enemmän hyvää saamme aikaan pohtimalla yhteisesti suurempia kysymyksiä taiteen ja keskustelun avulla. Taide antaa tilaa myös ajatusten ilmaisulle ja vuoropuhelulle muutenkin kuin sanoin.*



Pihla Salminen

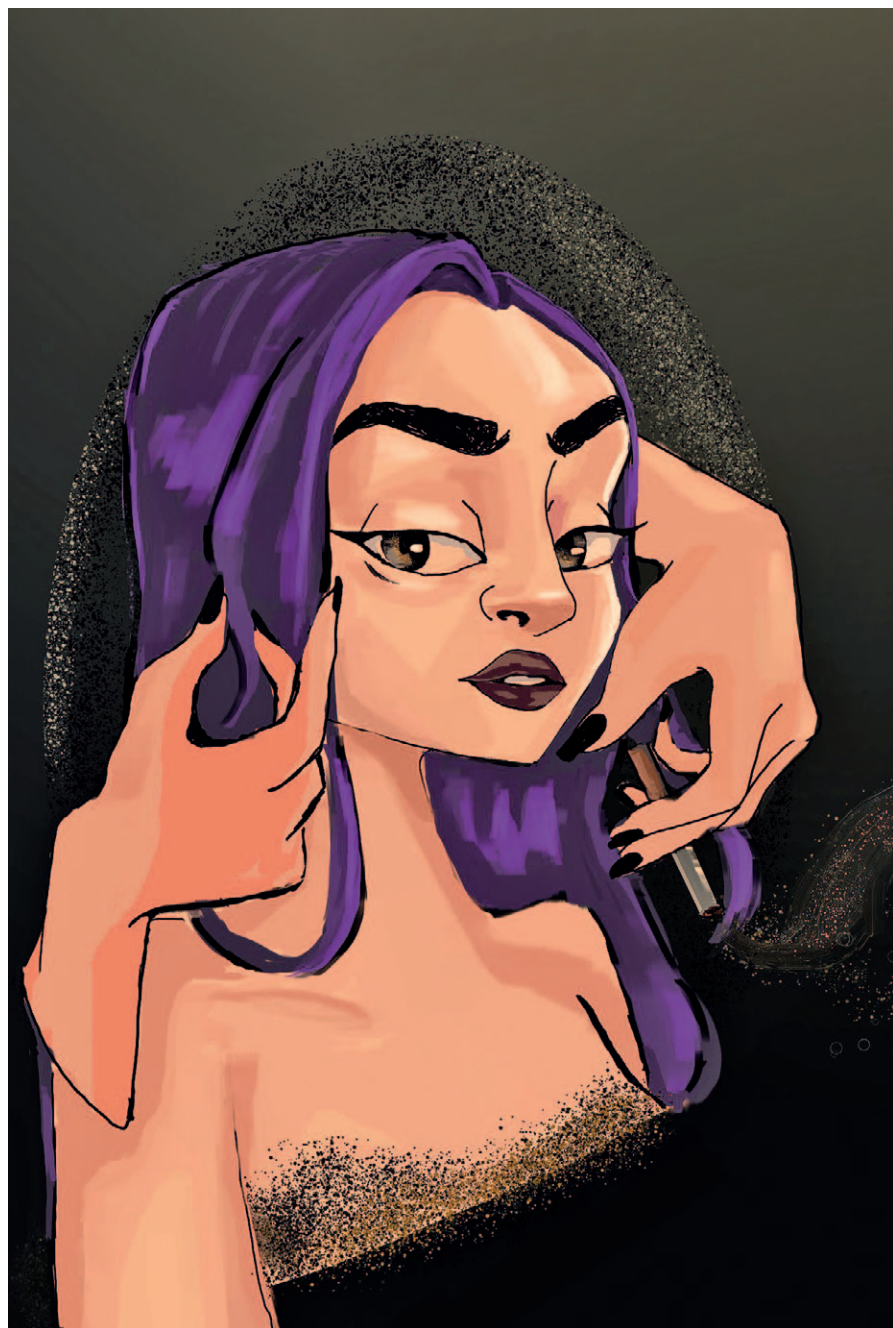
Teoksen nimi: Nimetön

Valmistumisvuosi: 2022

Tekniikka: Akryyli

Pihla oli aiemmin syksyllä kokeillut kuvataiteen sivuaineen piirustus- ja maalausjakson kurssilla hänelle uutta tekniikkaa, jossa maalikerrokset ovat paksuja ja niitä sekoitetaan kerroksittain keskenään kuvapinnassa. Kokeilu oli innostava ja hän halusi jatkaa samaa, aiemmin toisessa työssä käyttämäänsä materiaalia ja tekniikkaa myös kritiikki työssä. Kiinnostavasti hän toteaa maalauksensa syksyisen murretusta väriskaalasta joka on toteutunut osittain sattumanvaraisesti käyttäen vanhoja kuivumaan jääneitä väritubeja pois. *Ensin maalasin taustan ja lopuksi linnun oksalle. Lopullinen työ näyttää mielestäni melkein siltä, kuin kyseessä olisi metsäpalo ja lintu istuisi palaneella oksalla. Ehkä mielikuvaa lisää se, että käytin taustaan kultaisen kimaltavaa maalia, mikä saa maalauksen melkein kuin hehkumaan.*

Pihlan mukaan hänen kritiikkiteoksessa näkyvillä olevia tärkeitä aiheita voisivat olla luonnon monimuotoisuuden säilyttäminen ja luontokadon estäminen. *Kaiken kaikkiaan olen tyytyväinen omaan maalaukseeni ja ennen kaikkea maalausprojekti oli innostava ja sopivan spontaani. Minulla on ollut vaikeuksia maalata kotona mitään, koska aiheen valinta on tuntunut haastavalta. Nyt lähdin oikeastaan testaamaan ja visioin matkan varrella. Taustan hyvin abstrakti luonne helpotti sellaista luomisen tuskaa, joka helposti pääsee minulla valloilleen. Teoksessa oleva lintu näyttäisi olevan ahtaalla kuten monet lajit reaaliworldmassakin. Toivoa ja optimismia edustaa työssä linnun katseen suunta pois synkkyydestä kohti valoa.*



Jenny Kirkkomäki

Teoksen nimi: Kättesi

Valmistumisvuosi 2022

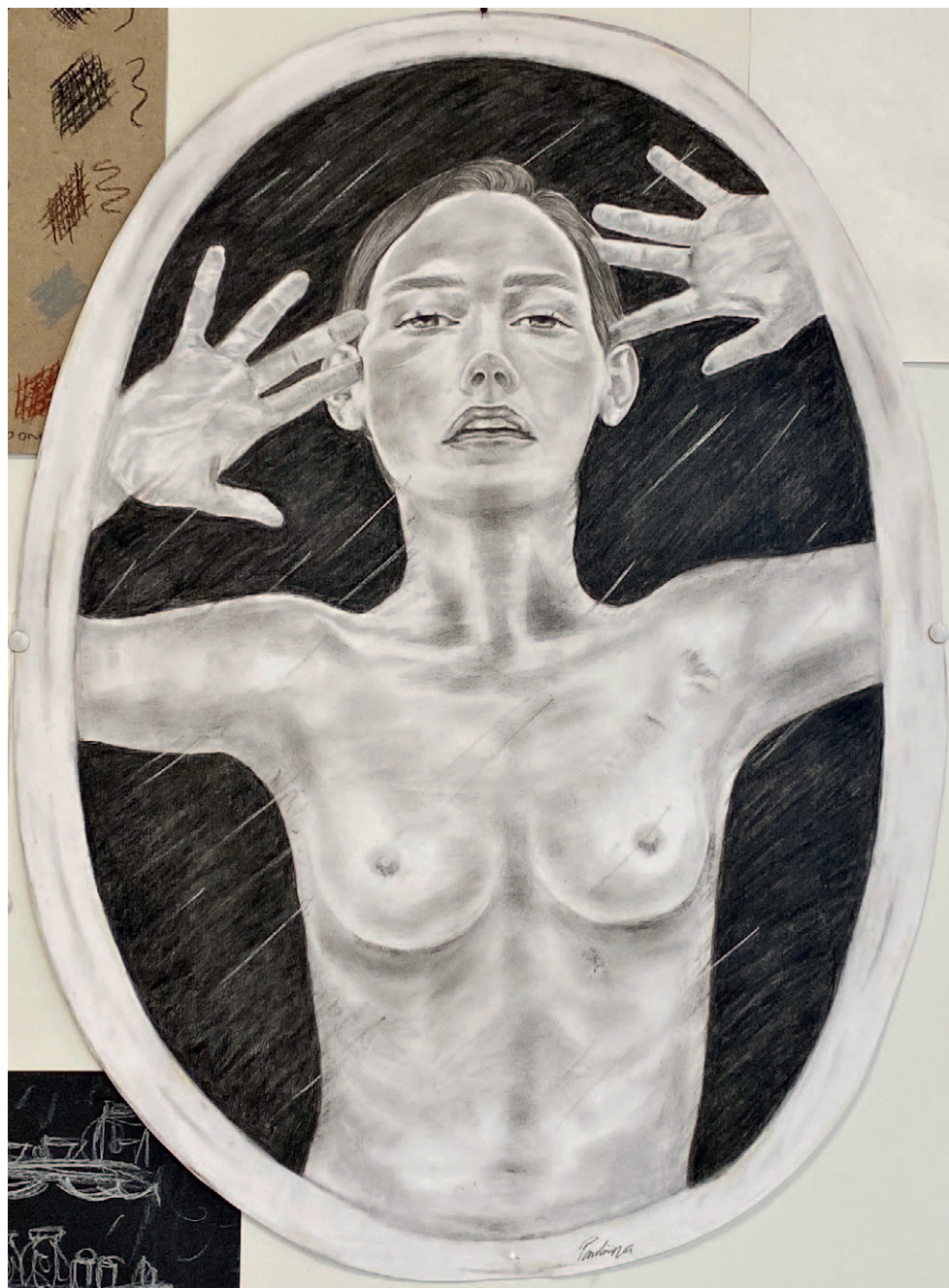
Tekniikka: Digitaalinen maalaus

Jenny teos kuvaa nuorta naista ja hänen kanssaan vuorovaikutuksessa olevia ulkopuolisia käsiä. Opintojaksolla työskentelimme Procreate -sovelluksella. Tässä teoksessa Jenny halusi hyödyntää piirtopöytää ja itselle tutuinta työvälinettä. Digitaalinen maalaus on toteutettu Krita-sovelluksella.

Jenny kuvaa teoksessaan ulkopuolisuuden tunnetta omasta kehosta ja tunnetta, että ulkopuoliset tekijät vaikuttavat omaan elämään hallitsemattomasti. Hän on halunnut välittää teoksella synkkää ja ehkä jopa hieman ahdistavaa tunnelmaa. *Halusin purkaa teoksen tunnetta siitä, että elämänhallinta ei ole omissa käsissä. Käytin kuvassa tummia ja kylmiä sävyjä, koska halusin tuoda synkkää tunnelmaa teokseen*

Teoksessa toinen käsistä tarjoaa kuvan naiselle savuketta ja toinen käsistä koskettaa hänen hiuksiaan. Vaikka kädet ovat henkilön ulkopuolella voisi silti ajatella, että todellisuudessa ne kuuluvat hahmolle. *Kädet ovat minua kiehtova aihe, koen että käsillä on paljon symboliikkaa kuvataiteessa ja ne tuovat oman elementin teokseen. Kädet ovat mielestäni kauniita, mutta myös karmivia. Valitsin kuvan päähenkilöksi naishahmon, koska koen, että kykenen samastumaan hahmoon, ja hahmon kautta välittämään tunteita ja eleitä, joita haluan ilmaista.*

Opintojaksolla työskentelimme myös perinteisin maalauksen menetelmin. Digitaalinen maalaaminen on Jennylle tuttu ja luonteva menetelmä, kun taas perinteiset maalausmenetelmät ovat vieraampia. *Digitaalinen maalaus palveli hyvin teoksen työstämistä ja mahdollisti työn toteuttamisen.* Jenny kokee, ettei olisi voinut saavuttaa samanlaista lopputulosta perinteisin menetelmin.



Pauliina Tapaninen

Teoksen nimi: Trapped

Valmistumisvuosi: 2022

Tekniikka: Hiili ja lyijykynä

Pauliinan teoksessa "Trapped" naishahmo peilaa itseään soikean peilin tai ikkunan edessä. Teos on toteutettu hiilellä ja lyijykynällä. *Perinteisen hiilen sijasta käytin hiilikyyniä, koska niillä työskentely on helpompaa, niitä on helppo pitää kädessä ja pystyy tarkempaan työhön. Työskentely oli hyvinkin nautinnollista ja mukanaan vievää. Ja virheitäkin syntyi, mutta kauniita sellaisia.* Valittu menetelmä toimi Pauliina mielestä odotusten mukaisesti, kynillä työskentely oli sopiva vaihtoehto ja mustavalkoisuus tuki teoksen teemaan.

Pauliina piirtää paljon henkilökuvia. Tässä prosessissa poikkeuksellista oli tarina kuvan takana. Tarina nousee teoksen pääosaan. *Alkuun minulla oli idea ikkunasta ja henkilöstä. Ikkuna pitäisi sisällään henkilön sielun osia. Alkujatous, nainen jumissa peilin sisällä, on saanut minulle enemmän merkityksiä matkan varrella. Ikkunasta tulikin peili ja sielusta se "jumissa" oleva.*

Teoksen teemoissa tiivistyy itsetunto-ongelmat, kehonkuvat, arvottomuus, yhteiskunnan asettamat odotukset ja omat odotukset. Pauliina on hakenut rikkinäisyyden ja yksinäisyyden tunnelmaa. *Jollain tasolla myös näen työssäni todella vahvaa voimallisuuden tunnetta, joka on osittain ristiriidassa sen kanssa, mitä alunperin ajattelin.*

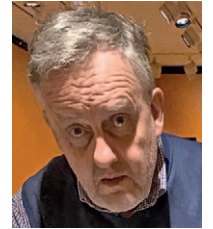
Pauliina kuvaa myös itsenäisen tehtävän prosessin merkityksellisyttä. Suurena motivaationlähteenä hänelle toimi tietoisuus teosten esille laittamisesta; mahdollisuus näyttää omaa kädenjälkeä, mutta myös mahdollisuus nähdä muiden teokset sekä tyylliset ja menetelmälliset valinnat. Pauliina pohtii myös töiden fyysistä esittelyä suhteessa töiden esittelyyn digitaalisessa ympäristössä. *Vaikka laittelen kuvia töistäni instagramiin, niin esille tuominen fyysisesti antaa ihan erilaisen tunteen. Itseä jännitti kauheasti oman tuotoksen esittely. Palautteen saaminen oli ihanaa.*

Johtopäätöksiä ja tulevaisuuden näkymiä

Kuvataidekasvatusta voi lähestyä luokanopettajakoulutuksessa mielestämme kolmesta näkökulmasta: Kuvataiteen, opiskelijan kuvallisen ilmaisun sekä yhteiskunnallisesta näkökulmasta. Keräämämme aineisto tukee menetelmällisten valintojen liittyvän kaikkiin näihin näkökulmiin.

- Kuvataiteen näkökulma on edelleen vahva. Opiskelijalle prosessimainen kuvataiteen tekeminen voi olla luonteeltaan voimauttavaa, eheyttävää ja omia ajatuksia selkiyttävää. Kuvataiteen prosessi mahdollistaa tarkan ja hallitun keskittymisen, toisten huomioinnin, itsensä tutkiskelun ja oman ilmaisukanavan etsimisen ja löytämisen. Tämän tekstin kirjoittajilla on pitkä kokemus kuvataideopetuksesta. Muistamme työmme alkuvaiheista keskustelut ”taiteilijaväreistä” ja taidemaailman hyväksymistä menetelmistä. Taidemaailma on niistä ajoista avautunut ja digitaaliset menetelmät ovat tuoneet uusia mahdollisuuksia niin taidekuin koulumaailmankin käyttöön.
- Kouluopetus huomioi oppilaiden kuvakulttuurit ja samalla tavalla opettajankoulutuksessa tulee lähteä opiskelijoiden kuvallisista kulttuureista. Digitaaliset ja virtuaaliset menetelmät innostavat oppilaita ja opiskelijoita uudella tavalla tekemään kuvataidetta. Mahdollisuus palata edeltävään vaiheeseen, kokeilla vaihtoehtoisia ratkaisuja ja käyttää valmiita ja itsetuotettuja materiaaleja on hälventänyt ”valkoisen paperin kammoa” ja poistanut ”huonon piirtäjän syndroomaa”. Osalle opiskelijoista digitaalinen ja virtuaalinen kuvailmaisuus onkin se tuttu ja luonteva kun taas perinteinen maalaaminen menetelmänä vieras ja haastava.
- Taide on hyvä keino vaikuttaa omiin ja toisten ihmisten ajatteluun ja toimintaan. Ympäristötekijät ja hyvinvointi tuntuisivat olevan suurimpana huolena opettajaopiskelijoillamme. Kestävän kuvataideopetuksen periaatteet ekologisuuden näkökulmasta voivat toteutua monipuolisesti menetelmällisten valintojen kautta. Kuvataidekasvatus mahdollistaa kulttuurisen ja sosiaalisen kestävyuden edistämisen myös tulevaisuudessa.

TaM **Antti Lokka** työskentelee kuvataiteen pedagogiikan lehtorina Jyväskylän yliopiston opettajakoulutuslaitoksella kasvatustieteiden ja psykologian tiedekunnassa. (antti.lokka@jyu.fi)



KM **Maria Mäkipirta** työskentelee kuvataiteen pedagogiikan yliopistonopettajana Jyväskylän yliopiston opettajakoulutuslaitoksella kasvatustieteiden ja psykologian tiedekunnassa. (maria.m.makivirta@jyu.fi)



TaT, Taidegraafikko **Jouko Pullinen** työskentelee Tampereen yliopistossa kasvatustieteiden ja kulttuurin tiedekunnassa kuvataiteen yliopistonlehtorina. (jouko.pullinen@tuni.fi)



Teknologia luovan oppimisen tukena vapaassa säestyksessä

Tässä tekstissä tarkastelemme Sibelius-Akatemian musiikki-kasvatuksen koulutusohjelman opettajien kehittämistyötä, jossa aineryhmän opettajat rakensivat yhdessä uutta opetus-suunnitelmaa vapaan säestyksen opetukseen. Tavoitteena oli uudistaa ja päivittää oppiaineen osaamistavoitteet ja opetuksen sisällöt vastaamaan tämän päivän koulujen musiikin-opetuksen tarpeita. Tämän kehittämisspilotin keskeisenä teemana oli, miten hyödyntää teknologiaa luovan työskentelyn apuvälineenä ja oppimisen tukena.

Kehittämisspilotissa toteutettiin opettajien yhteinen työpajaperiodi, jossa he rakensivat oppiaineensa uusia opetussisältöjä ja syven-tyivät työskentelymenetelmien kehittämiseen. Pilotissa keskityttiin erityisesti musiikin luovaan tuottamiseen ja ilmaisuun sekä näitä tukeviin digitaalisiin välineisiin ja ohjelmistoihin. Pilotissa kehi-tettiin myös opettajien asiantuntijaosaamista, jatkuvaa oppimista ja uranaikaista kehittymistä tukevaa toimintamallia, jossa opetta-jat itse ja yhdessä uudistavat ja kehittävät oppiaineensa osaamis-tavoitteita, opetussisältöjä ja työmenetelmiä. Kehittämisspilotti on havainnollinen esimerkki opettajien omasta kehittämistyöstä. Pilotissa tarkasteltiin myös laajemmin musiikin luovan työsken-telyn erilaisia oppimisympäristöjä digitaalisten ja ei-digitaalisten ympäristöjen välillä.



Sibeliuksesta nykypäivään.

© Sakari Röyskö

Työpajojen tavoitteet

Musiikkikasvatuksen koulutusohjelman vapaan säestyksen opettajat syventyivät yhteiseen kehittämispilottiin Kallio-Kuninkalan kurssikeskuksessa kahden päivän intensiivityöpajassa. Ennen työpajaa opettajat olivat käyneet yhdessä kokoavia keskusteluja ja pohdintoja yhteisissä oppiaineen kehittämistä valmistelemissa palaverissa ja pedagogisissa keskusteluissa. Koulutuspäivien tarkoituksena oli suunnitella ja kiteyttää uudet opintojaksojen ”Pianonsoitto 1–3” osaamistavoitteet, suoritustavat ja palautemuodot musiikkikasvatuksen koulutusohjelmalle Sibelius-Akatemiaan. Tavoitteena oli myös integroida digitaalisten teknologioiden käyttöä oppimisen ja opettamisen tukena sekä päivittää pianolaboratorio

mahdollistamaan paremmin etäopetusta. Pianonsoiton opintojaksojen uudistusten keskeisenä tavoitteena oli päivittää opintojaksojen sisällöt vastaamaan tulevien musiikinopettajien tarpeita ja haasteita musiikkikasvatuksen alalla. Päivän aikana käytiin laaja keskustelu näistä tavoitteista. Keskusteluissa korostettiin digitaalisten teknologioiden merkitystä musiikin opetuksessa ja oppimisessa. Kehittämisen keskeiseksi suunnaksi valittiin yhteinen linjaus, jossa digitaalisten teknologioiden sisältöjä lisättiin uuteen opetussuunnitelmaan ja pianonsoiton opettajat sitoutuvat opettamaan opiskelijoille näiden työkalujen tehokasta käyttöä.

Työpajojen keskeisiä kysymyksiä:

- millaisia digitaalisia välineitä ja ohjelmistoja käytettiin?
- mitkä pedagogiset kysymykset ovat erityisinä kehittämiskohteina vapaan säestyksen opetuksessa juuri tällä hetkellä?
- millaisia tarpeita opettajat näkevät vapaan säestyksen opetuksen kehittämisessä tulevaisuudessa?
- millaisia toiveita opiskelijoilla on tällä hetkellä vapaan säestyksen oppinaineessa?



© Sakari Röyskö

Pedagogisia pohdintoja läppäreiden äärellä.

Valikoituneet digitaaliset sovellukset

Koulutuspäivien aikana vapaan säestyksen keskeisimmiksi sovelluksiksi valikoituivat seuraavat sovellukset, joista myös lyhyehköt kuvaukset:

Spotify: Kappaleiden opetteleminen korvakuulolta

Moises: Mahdollistaa eri instrumenttiraitojen irrottamisen orkestraalisesta versiosta omaksi raidakseen ja näin esim. kappaleen yhdestä instrumentaaliraidasta on helpompi kirjoittaa transkriptio tai opetella instrumenttiraita korvakuulolta.

Amazing Slowdowner: Sovellus antaa mahdollisuuden hidastaa kappaletta niin, että sävelkorkeus pysyy samana ja näin esim. nopeista juoksutuksista on helppo tehdä transkriptio tai opetella korvakuulolta. Ohjelmassa voi myös muuttaa sävellajia ja muokata taajuuskorjaimella tiedoston äänenväriä.

iRealPro: Sovellukseen voi tehdä itse sointulappuja ja valikoida erilaisia komppeja taustalle. Lisäksi verkosta löytyy ladattavaksi maksuttomasti tuhansien kappaleiden taustat. Näitä voi hyödyntää esimerkiksi improvisaatiota harjoitellessa. Ohjelmalla voi transponoida myös taustat eri sävellajeihin.

Chordie App: Sovellus, joka on kätevä etäopetuksessa yhdessä Zoomin kanssa. Opiskelija näkee pianon koskettimiston näytön alareunassa ja vasemmalla puolella on nuottiviivasto, joka näyttää kaikki kosketinsoittimella soitettavat nuotit ja analysoi myös soinnut ja käytettävät asteikot omaan näytöllä olevaan laatikkoon.

forScore: Opiskelijan digitaalinen nuottikirjasto, johon opiskelija voi tallentaa omat nuottinsa. Ohjelma tarjoaa monipuoliset tavat tehdä muistiinpanoja nuottiin samalla tavoin kuin vanhanaikaisella paperilla ja kynällä.

Uudistetut pianonsoitto 1–3 opintojaksokuvaukset

Uudet pianonsoitto 1–3 opintojaksokuvaukset astuvat voimaan 2024 syksyllä. Digitaaliseen teknologiaan viittaavat kohdat on merkitty kuvauksissa kursivilla.

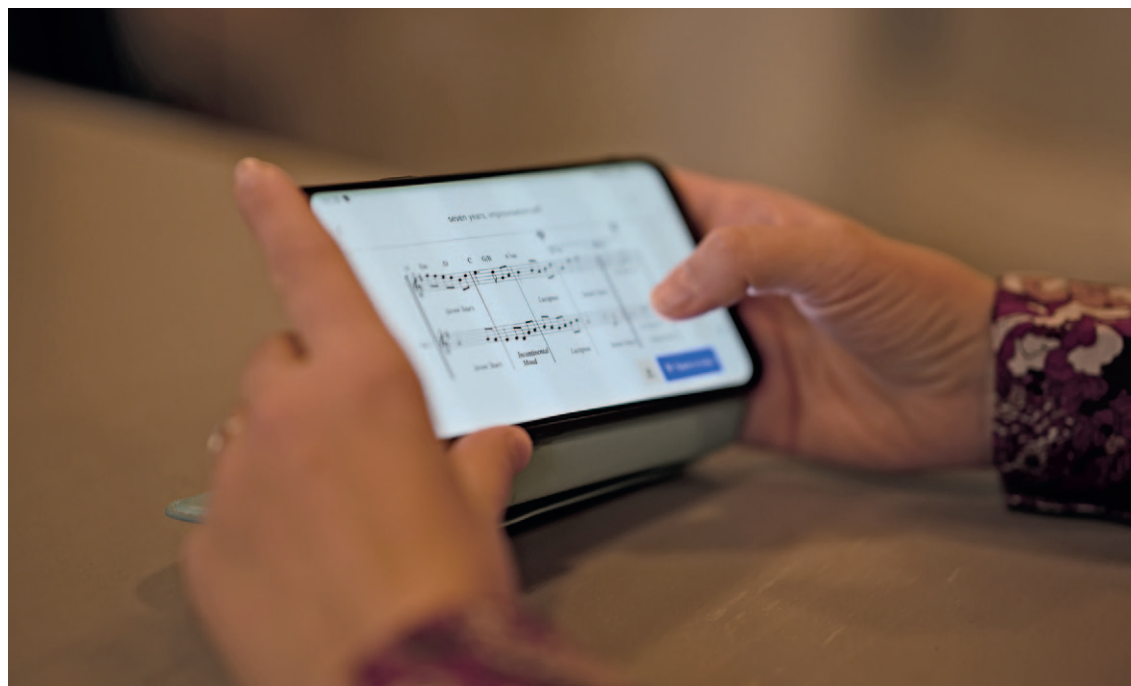
PIANONSOITTO 1

Osaamistavoitteet:

- Opintojakson suorittanut opiskelija
 - hallitsee erilaisia säestystapoja sekä kykenee säestämään ja laulamaan yhtä aikaa,
 - kykenee soittamaan melodian alle erilaisia rytmisiä säestyskuvioita,
 - osaa soveltaa osaamistaan monipuolisen ohjelmiston säestämiseen,
 - on saanut valmiudet sointupohjaiseen improvisointiin ja pystyy hyödyntämään improvisointia osana taiteellista ilmaisuaan,
 - hallitsee soinnuttamisen, sovittamisen ja säveltämisen perusteet,
 - osaa hyödyntää teknologiaa luovan työskentelyn apuvälineenä,
 - osaa toimia muuttuvissa yhteissoittotilanteissa,
 - osaa soveltaa oppimisen ja opettamisen taitoja ryhmässä,
 - osaa harjoitella tarkoituksenmukaisesti ja ergonomisesti.
- Sisältö opintojaksolla
 - tutustutaan pianonsoiton perustaitoihin (mm. ergonomia, soittotekniset asiat, nuotinluku),
 - tutustutaan keskeisiin vapaan säestyksen osa-alueisiin,
 - harjoitellaan erilaisia säestystehtäviä sekä valmistetaan ohjelmisto, joka muodostuu musiikin eri tyyli suunnista,
 - sovitetaan, soinnutetaan, improvisoidaan, sävelletään sekä harjoitellaan taiteellista ilmaisua,
 - hyödynnetään teknologian käyttöä vapaan säestyksen oppimisen ja opettamisen apuna,
 - tutustutaan erilaisiin ryhmäopetusmuotoihin.

Suoritustavat ja palautemuodot:

- aktiivinen osallistuminen opetukseen ja ohjelmiston valmistaminen,
- ryhmätentti, jonka opintojakson opettaja arvioi ja antaa suullisen palautteen.



Luovuutta laitteilla.

PIANONSOITTO 2

Osaamistavoitteet:

- Opintojakson suorittanut opiskelija
 - hallitsee monipuolisesti vapaan säestyksen ja instrumenttinsa erilaisia tekniikoita ja taitoja,
 - pystyy säestämään/transponoimaan nuoteista, sointumerkeistä ja korvakuulolta sekä laulamaan samanaikaisesti,
 - hallitsee laajasti eri musiikin tyylipiirteitä ja pystyy säestämään tyylinmukaisesti instrumentillaan,
 - osaa hyödyntää transkription menetelmiä (mm. orkesterin/bändisoittimien ilmentäminen ja tekstuurin muokkaaminen omalle soittimelleen).
- Sisältö opintojaksolla
 - soitetaan ja lauletaan monipuolista ohjelmistoa nuoteista, korvakuulolta ja sointumerkeistä,
 - lauletaan samanaikaisesti itseään säestäen,

- transponoidaan säestyksiä, soinnutetaan ja sovitetaan,
- tehdään transkriptioita,
- improvisoidaan, sävelletään, opitaan taiteellista ilmaisua,
- hyödynnetään teknologian käyttöä oppimisen ja opettamisen apuna (esim. notaatiosovellukset, audioanalyysiohjelmat).

Suoritustavat ja palautemuodot

- aktiivinen osallistuminen opetukseen ja monipuolisen ohjelmiston valmistaminen,
- osallistuminen kahdelle ryhmätunnille,
- esiintyminen kahdessa matineassa,
- teknisen osion suorittaminen.

Matinea-esiintymiset toteutetaan kahdessa eri matineassa, joista toisessa säestetään omaa laulamista ja toisessa esitetään soolo-pianokappale. Matineoissa esitettävien kappaleiden tulee olla erityyppisiä. Lautakunta antaa esiintymisistä kirjallisen palautteen.

Tekniseen osioon sisältyy annetun melodian soinnuttaminen ja säestäminen sekä melodian laulaminen ja säestäminen tyylinmukaisesti sointumerkeistä. Teknisen osion valmistelu-aika on 20 minuuttia. Lautakunta antaa teknisestä osiosta suullisen palautteen.

Opintojakson arviointi toteutetaan asteikolla hyväksytty–hylätty.

PIANONSOITTO 3

Osaamistavoitteet:

- Opintojakson suorittanut opiskelija
 - osaa soveltaa monipuolisesti vapaan säestyksen ja instrumenttinsa erilaisia tekniikoita ja taitoja,
 - kykenee selviytymään käytännön työssä monipuolisista säestys- ja esitystilanteista,
 - saa valmiudet erityylisten ohjelmistojen sovittamiseen pianolle,
 - pystyy hyödyntämään improvisointia osana taiteellista ilmaisuaan,

- saa valmiudet luovaan tuottamiseen (säveltäminen ja taiteidenvälinen työskentely),
 - osaa hyödyntää teknologiaa monipuolisesti vapaan säestyksen oppimisen ja opettamisen apuna.
- Sisältö opintojaksolla
 - syvennetään pianonsoitto 1–2-opintojaksoilla opittuja taitoja,
 - opitaan monipuolisesti erilaisia pianonsoiton ja vapaan säestyksen tekniikoita ja taitoja kuten prima vista, korvakuulosoitto, luova tuottaminen (sovittaminen, improvisointi, säveltäminen),
 - tehdään transkriptioita,
 - kartutetaan monipuolisesti ohjelmistoa musiikin erityytilajeista,
 - saadaan pianonsoitollisia valmiuksia musiikinopettajan työhön,
 - hyödynnetään teknologian käyttöä oppimisen ja opettamisen apuna (esim. notaatiosovellukset, audioanalyysiohjelmat).

Suoritustavat ja palautemuodot

- aktiivinen osallistuminen opetukseen ja monipuolisen ohjelmiston valmistaminen,
- osallistuminen kahdelle ryhmätunnille,
- esiintyminen kahdessa matineassa,
- teknisen osion suorittaminen.

Matineaesintymiset toteutetaan kahdessa matineassa, joista toisessa esitetään säestyskappale ja toisessa soolopianokappale. Säestyskappaleessa voi säestää itseään, jotakuta toista tai ryhmää. Matineoissa esitettävien kappaleiden tulee olla erityyppisiä.

Lautakunta antaa esiintymisistä kirjallisen palautteen. Tekniseen osioon sisältyy II–V–I-tehtävä ja prima vista -tehtävä. Teknisen osion valmistelu-aika on 20 minuuttia. Lautakunta antaa teknisestä osiosta suullisen palautteen.

Opintojakson arvioidaan asteikolla hyväksytty–hylätty.

Pianolaboratorio etäopetuksessa

Koulutuspäivillä käsiteltiin myös pianolaboratorion päivitystä ja kehittämistarpeita. Tavoitteena oli mahdollistaa erityisesti etäopetuksen kehittäminen pianolaboratoriossa, jossa on parhaillaan 8 digitaalista pianoa. Etäkäyttömahdollisuuksien integroiminen olemassa olevaan järjestelmään helpottaa laboratorion resurssien tehokasta käyttöä ja antaa monipuolisemmat mahdollisuudet opetuksen toteuttamiseen. Pianolaboratorion suunnittelu on jo alkanut ja ensimmäisestä ohjaukskonsolista on jo olemassa kuva.



Kuva uudesta ohjaukskonsolista versio 1.0.

Uusi ohjaukskonsoli on tarkoitettu liittämään pianolaboratorioon asennettavaan kiinteään pöytätietokoneeseen, jotta Zoom-yhteys on integroitavissa suoraan tähän järjestelmään ja hybridiopetus sekä luokassa että etänä oleviin opiskelijoihin on mahdollista samanaikaisesti. Uudessa ohjaukskonsolissa on lisätty opettajan mahdollisuutta eriyttää opetustaan aikaisempaa paremmin. Mm. yksilöidyt aux-kanavat antavat mahdollisuuden lähettää yksilöidysti vaikkapa mp3-taustaa opettajan äänilähteestä valikoiduille opiskelijoille. Suunnittelutyö ja järjestelmän kehittäminen kestää vielä vuoden verran. Tavoitteena on käynnistää uusi pianolaboratorio-toiminta syksyllä 2025.



Sibelius-Akatemian opettajien kehittämispäivillä Kuninkalan kurssikeskuksessa.

© Sakari Röyskö

Johtopäätökset ja tulevaisuuden näkymät

Kehittämispäivät antoivat hyvän pohjan uudistaa musiikkikasvatuksen pianonsoiton opetusta vastaamaan paremmin nykyisiä tarpeita ja teknologian tarjoamia mahdollisuuksia. Kollegiaalinen yhteistyö pianonsoiton opettajien kesken tulee olemaan keskeisessä roolissa tämän uudistuksen onnistumisessa. Keskustelimme paljon musiikinopettajien koulutuksesta ja teimme muutamia huomioita.

Musiikinopettajat kohtaavat nykypäivänä monia haasteita digitaalisten laitteiden käytössä opetuksessaan. Vaikka teknologian käyttö musiikinopetuksessa tarjoaa lukuisia mahdollisuuksia, sen tehokas hyödyntäminen vaatii opettajilta sekä teknistä osaamista että pedagogista näkemystä. Opettajien on hallittava

erilaisia laitteita ja ohjelmistoja sekä osattava valita sopivat työkalut eri opetustilanteisiin. Lisäksi teknisten ongelmien ilmetessä opettajien on oltava valmiita ratkaisemaan ne nopeasti, jotta opetus sujuu keskeytyksettä.

Haasteellista on digitaalisten välineiden integroiminen osaksi pedagogista kokonaisuutta. Pelkkä teknologian käyttö ei takaa opetuksen laadukkuutta. Opettajien on kyettävä suunnittelemaan ja toteuttamaan opetustaan niin, että digitaaliset välineet tukevat oppimistavoitteiden saavuttamista ja motivoivat oppilaita. Tämä vaatii opettajankoulutuksen päivittämistä ja jatkuvaa ammatillista kehittymistä. Opettajankoulutuksen merkitys korostuu entisestään digitaalisten välineiden pedagogisessa käytössä kouluopetuksessa. Koulutuksen tulisi tarjota opettajille valmiudet sekä teknologian hallintaan että sen pedagogiseen hyödyntämiseen. Opettajien on ymmärrettävä, miten erilaiset digitaaliset työkalut voivat tukea musiikinopetusta ja luoda oppilaille mahdollisuuksia luovaan ilmaisuun ja musiikilliseen kehitykseen.

Kokonaisuudessaan musiikinopettajien haasteet digitaalisten laitteiden käytössä opetuksessa korostavat tarvetta kehittää jatkuvasti opettajankoulutusta vastaamaan teknologisen kehityksen asettamiin vaatimuksiin. Vain näin voidaan varmistaa, että digitaaliset välineet ovat todellinen voimavara musiikinopetuksessa eivätkä pelkkä lisätaakka opettajille. Vaikka digitaaliset laitteet tarjoavat merkittäviä mahdollisuuksia musiikinopetuksessa, on tärkeää muistaa, että ne eivät korvaa opettajan roolia oppimisen ohjaajana. Opettajat ovat edelleen avainasemassa luomassa innostavaa oppimisympäristöä, tukemassa oppilaiden kehitystä ja ohjaamassa heitä musiikillisen ilmaisun tiellä. Siksi digitaalisten välineiden hyödyntäminen tulisi nähdä osana laajempaa pedagogista kokonaisuutta, jossa opettajan rooli säilyy keskeisenä oppimisen tukijana ja innostajana.

Pilotin kehittäjäopettajina toimivat Taideyliopiston Sibelius-Akatemian lehtorit Max Tabell, Sirkka Kärkkäinen ja Heidi Suonio, taideopettaja Tuomas Kesälä, sekä tuntiopettajat Linda Toivanen, Ville Myllykoski, Matti Paatelma, Jiri Kuronen. Työpajan vetäjänä toimi lehtori Toni Mäkinen ja kouluttajana Timo Alakotila.

Toni Mäkinen toimii vapaan säestyksen lehtorina ja vastuopettajana Musiikkikasvatuksen koulutusohjelmassa Taideyliopiston Sibelius-Akatemiassa.



Sirke Pekkilä (FM, musiikkipedagogi) toimii projektipäällikkönä Taideyliopiston Avoimella kampuksella. Sirken alana ovat erikoistumiskoulutukset, kehittämishankkeet ja täydennyskoulutus, joissa keskeisenä sisältönä ja tavoitteena on taidealojen ammattilaisten uraikaikaisen osaamisen kehittäminen.



Ari Poutiainen

Loopista lauluksi: pieni pedaali luovien taitojen alla

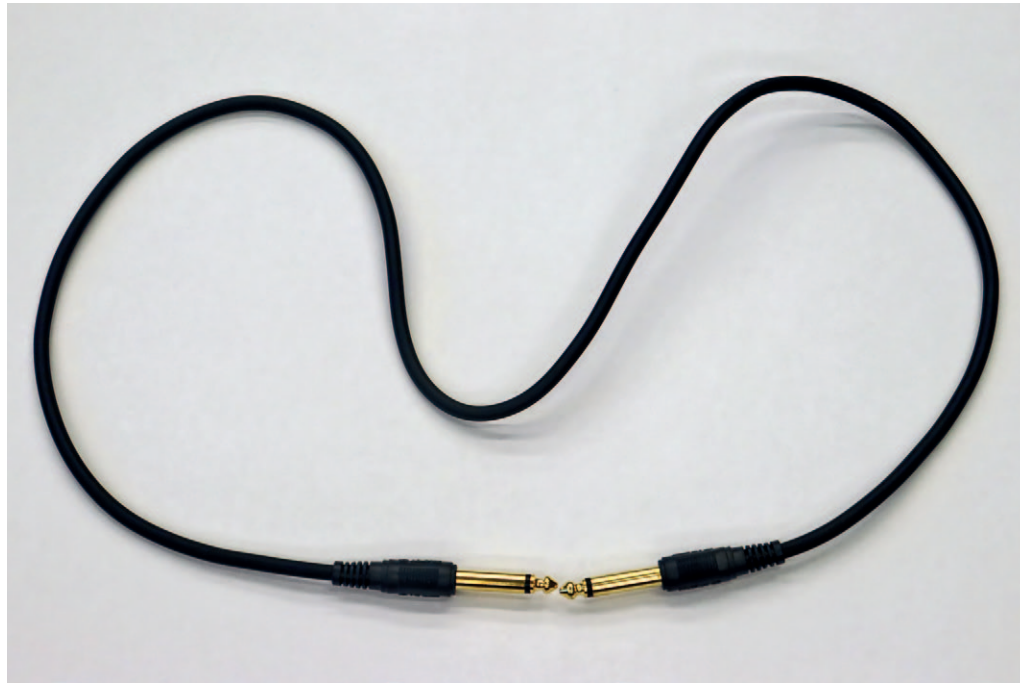
Pieni ja yksinkertainen, jalalla ohjattava looperi on arkistunutta digiteknologiaa. Looperin avulla muusikko voi nopeasti tallentaa ja työstää ideoitaan. Artikkelissani pohdin looperipedaalin tarjoamia musiikkikasvatuksellisia mahdollisuuksia. Lähtisikö laulu jo ihan loopista?

Looperi

Suomenkielessä jo yleisessä käytössä oleva musiikin termi looppi (englanniksi *loop*) tarkoittaa toistuvaa, äänestä koostuvaa osaa tai osasta. Tyypillisesti tällainen osa on digitaalisesti tallennettu ja sen toistaminen sekä mahdollinen muokkaaminen tapahtuvat vastavasti digitaaliteknisellä laitteella. Looppi voi olla pituudeltaan lyhyt tai minuuttien mittainen – tai oikeammin ihan niin pitkä kuin digitaalista muistia on käytettävissä. Tyypillisesti looppit ovat kuitenkin lyhyitä. Ne ovat muutaman tahdin mittaisia, musiikinteoreettisin termein ilmaistuna.

Looppi tarkoittaa myös joissakin yhteyksissä äänitteeltä tallennettua (sämplättyä) lyhyttä osaa (samplea, eng. *sample*), jota toistetaan. Samplen tai looppin toistamisella eli looppaamisella pyritään usein luomaan illuusio musiikillisesta jatkumosta.

Looppeja voidaan tehdä ja käsitellä erilaisilla laitteilla. Nykyisin looppaamista tehdään tyypillisesti ohjelmaa tai applikaatiota hyödyntäen tietokoneella, tabletilla tai älypuhelimella. Lisäksi loopata



Tämäkin on eräänlainen looppi, mutta välistä puuttuu loopperi.

voi vaikkapa levysoittimella, syntetisaattorilla, looppaamiseen erikoistuneella samplerilla, loopperipedaalilla (eng. *looper pedal*), sekvensserillä tai rumpukoneella. Tässä artikkelissa käsittelen erityisesti loopperipedaalilla tehtävää reaaliaikaista looppausta ja kutsun tällaista pedaalimekanismin tukeutuvaa laitetta yksinkertaisuuden vuoksi loopperiksi. Artikkelissa raportoin tiiviisti looppereihin liittyvästä musiikin digiopetuksen kehityshankkeestani ja siitä kumpuavista alustavista tutkimustuloksista.

Ennen digiä

Rytmimuusikot ovat kokeilleet ja hyödyntäneet laajalti erilaisia looppaamisen kaltaisia teknologioita pian heti sen jälkeen, kun niitä on kehitetty ja tuotu julki. Tällaista looppaamisen kaltaista toimintaa on ollut esimerkiksi moniraitaäänittämisen tai sen kaltaisten ratkaisujen kanssa työskentely. Ennen kuin magneettinauha mahdollisti moniraitaäänittämiseen liittyvät kokeilut, vastaavaa tavoiteltiin jo gramofoni- eli sellakkalevyillä.

Jazzsaksofonisti Sidney Bechet'n vuoden 1941 levytyksessä *Sheik of Araby* luotiin moniraitaäänittämistä ennakoiva järjestely:

äänitystilanteessa äänilevyiltä soitettiin aiemmin valmisteltu ja levytetty tausta, ja tämän levytyksen päälle Bechet soitti uuden esityksen.¹ Ennakkoon valmistellusta taustasta ja päälle soitetusta esityksestä viimeisteltiin sitten varsinainen lopullinen levytys.² Vuosikymmentä myöhemmin magneettinauhaan tukeutuva studioteknologia oli kehittynyt niin pitkälle, että muusikot ryhtyivät kokeilemaan varsinaista moniraitaäänittämistä. Tällä saralla pioneerina mainitaan jazzpianisti Lennie Tristano. Päällekkäisäänitysten lisäksi hänen esityksissään manipuloitiin äänitteiden pyörimisnopeutta. Tunnetuimmat tulokset julkaistiin levytyksellä *Lennie Tristano* vuonna 1956.³

Yleisesti moniraitaäänitysteknologian merkittävänä kehittäjänä pidetään kitaristia Les Paul.⁴ Moniraita- tai päällekkäisäänitys eivät tietenkään ole sama asia kuin nykyisin loopperipedaalilla tehty digitaalinen looppaaminen. Ne ovat kuitenkin vastaavia, merkittäviä historiallisia teknisiä lähestymistapoja ja sovellutuksia. Myös useat pop- ja rockmuusikot sekä -tuottajat ovat hyödyntäneet nauhalooppia teoksissaan ja levytyksissään. Tässä yhteydessä rajaan historiallisemman katsaukseni kuitenkin jazziin, joka on minulle taiteilijana ja tutkijana tutumpi viitekehys.

Silmukka jalan alle

Edelliset esimerkit valottavat lyhyesti looppaamisen varhaista historiaa, aikaa jolloin käytössä ei vielä ollut digitaalista muistia saati loopin tallentamiseen tai työstämiseen suunniteltua jalkapedaalia. Loopperipedaaleja ilmestyi myyntiin vasta 1970-luvun lopulla. Tuolloin digitaalisen käsittelyn mahdollistava muisti oli vielä niin kallista, että looppereihin pystyi tallentamaan vain muutaman sekunnin mittaisia looppeja. Muistin rajallisuudesta (eli looppien lyhydestä) johtuen loopperitekhnologia ei arvattavasti saavuttanut heti mainittavaa suosiota, ja jazztaiteessa sitä sovellettiinkin verrattain vähän. Jalkapedaali oli kuitenkin merkittävä, tulevaan tähyävä kehitysaskel: pedaalimekanismi mahdollisti reaaliaikaisen työskentelyn eli looppaamisen osana elävää esitystä. Muusikon

¹ Bechet 1941.

² Sidney Bechet 1897–1959.

³ Jago 2013.

⁴ Multi-track Recording 2021.

kädet vapautuivat soittimen hallintaan, kun looppia työstettiin ja ohjattiin jalalla.

Sähköbassokitaran virtuoosi Jaco Pastorius mainitaan yhtenä loopperipedaalia esikuvallisen luovasti hyödyntäneenä jazzmuusikkona. Soittaessaan yhtyeessä Weather Report Pastorius rakensi konsertteihin sisältyvän bassosooloesityksensä aikana loopperiin bassolla lyhyen, rytmikkään, sointuharmoniaa ilmentävän loopin, jonka päälle hän sitten improvisoi varsinaisen soolonsa.⁵

1980-luvulla digitaalinen muisti oli edelleen hyvin arvokasta ja looppien kestot kasvoivat harmillisen hitaasti. 1990-luvulle tultaessa muisti oli aiempaa huomattavasti halvempaa ja looppereihin mahtuvien looppien pituudet kasvoivat nopeammin. Enää loopperit eivät haastaneet tai rajoittaneet musiikillista luovuutta niin rajusti. Kehitys teki looppereista käytettävämpiä, entistä soveltuvampia reaaliaikaiseen työskentelyyn, ja niitä alettiin hyödyntää esityksissä laajalti. Jazzkitaristi Bill Frisell mainitaan usein muusikkona, jonka kekseliäs loopperin käyttö 1990-luvulla toimi mallina muille.⁶ Frisell tietävästi käytti loopperia aktiivisesti kuitenkin jo paljon varhemmin urallaan, esimerkiksi ensimmäisellä soololevyllään *In Line*, joka julkaistiin 1983.⁷

Tällä vuosituhanella loopperipedaalista on tullut arkinen muusikon työkalu. Loopperit eivät ole kalliita, eikä niiden reaaliaikainen käyttö osana esitystä hämmästyttä juuri ketään. Loopperipedaali on menettänyt uutuusarvoaan ehkä jopa siinä määrin, että se mielletään vanhanaikaiseksi digiteknologiaksi, tylsäksi jäänteeksi. Koska looppaamista voi tehdä jo älypuhelimellakin, pedaalimekanismin tukeutuva laite saattaa tuntua tarpeettoman kömpelöltä vaihtoehdolta. Ehkä loopperipedaali on jäämässä (tai jäänyt jo) marginaaliseksi digivälineeksi. Vaikuttaa ainakin siltä, että looppereiden parissa on tehty verrattain niukasti pedagogista kehittämistyötä tai musiikkikasvatuksellista tutkimusta. Vaikka loopperia käytetään populaarimusiikissa paljon ja se on jokseenkin vakiintunut muusikon työkalu, monet pedagogit ja tutkijat saattavat sivuuttaa loopperin tarjoamat monipuoliset mahdollisuudet asiaan kummemmin paneutumatta.

⁵ Sacks 2017. Kuuntele esitys *Slang* yhtyeen Weather Report levyllä 8:30 (1979).

⁶ Cleveland n.d. Kuuntele esimerkiksi esitykset *Crumb/No Moe* ja *Hello Nellie* Frisellin levyllä *Live* (1995).

⁷ Kuuntele esimerkiksi esitys *In Line* samannimisellä levyllä (1983).



© Ari Poutiainen

Hyvin tyypillinen kytkentä looppaamista varten eli sähkökitarasta piuha loopperiin ja loopperista vahvistimeen.

Looperi musiikkikasvatuksessa

Digipedagoginen kehitys- ja tutkimustyöni lähti liikkeelle havainnosta, että loopperipedaalit ovat ehkä vaipumassa unholaan. Mielestäni ne ovat edelleen esimerkiksi mekaanisen kestävyytensä, edullisuutensa sekä käyttäjäystävällisyytensä puolesta varteenotettava, musiikkikasvatukseen hienosti soveltuva väline. Laajat, henkilökohtaiset kokemukseni loopperin käytöstä esimerkiksi osana taiteellista soitinharjoittelu- ja sävellystyötäni sekä esiintymistäni kannustivat minua tarkistamaan looppereihin kohdistuvan tutkimuksen tilaa. Jatkossa pyrin varmasti kohentamaankin sitä hieman omalla panoksellani.

Looppereihin liittyvää tutkimusta vaikuttaa olevan niukalti suhteessa itse välineen (loopperipedaalin) yleisyyteen ja arkisuuteen. Loopperiteknologiaan kohdistuu toki mielenkiintoa esimerkiksi taiteellisen tutkimuksen näkökulmasta, mutta tämän pohjalta esille saatetut tulokset ja tutkimusraportit ovat nekin varsin suppeita.⁸ Joitakin hiukan pidemmälle kurrottavia raportteja on tehty yllättäen klassisen musiikin saralla.⁹

Helsingin yliopiston kasvatustieteellisen tiedekunnan digipedagogiikan kehittämisen tuella käynnistin musiikkikasvatukselliseen opetustyöhöni lomittuvan, looppereita soveltavan projektin. Projektissani pyrin ikään kuin keksimään uudelleen loopperiteknologian hyödyllisyyden musiikkikasvatuksen näkökulmasta, keräämään laajalti teknologiaan liittyviä kokemuksia sekä myös tutkimusaineistoa, jonka pohjalta voin tiivistää ja julkaista akateemisen tutkimusraportin. Taiteet ja digi -hankkeen taloudellisella lisätuella projektini sai jatkuvuutta ja se laajeni.

Ensin rec, sitten dubbaus

Kehitys- ja tutkimustyöni on tapahtunut tähän mennessä opintokonnaisuuden Musiikkikasvatus 25 op opintojaksoilla Musiikkitieto ja Yhtyesoitto. Molemmat jaksot ovat viiden opintopisteen laajuisia ja niille osallistuu opiskelijoita, jotka ovat tyypillisesti kehittäneet musiikillisia taitojaan esimerkiksi harrastamalla ja jotka ovat kiinnostuneita syventämään musiikkikasvatuksellista osaamistaan.

⁸ Ks. esim. Raikaslehto 2018, Mela 2019 ja Kingsford 2023.

⁹ Ks. esim. Keens 2019 ja Yang 2022.

Tutkimusaineistossani painottuu opiskelijoiden tuottamat, ohjattua loopperityöskentelyänsä erittelevät esseevastaukset. Vastauksia käsittelen tietysti nimettöminä.

Ensimmäisen aineistonkeruun suoritin jokin aika sitten jaksolla Musiikkitieto, mutta tuolloin aineistoa kertyi verrattain vähän. Siksi jatkoin keräämistä jaksolla Yhtyesoitto. Teen vielä kolmannenkin kierroksen ja aineistoni kasvaa näin riittävän kokoiseksi suhteessa tutkimustavoitteisiini (N=n. 25). Tallennus on siis alkanut, rec-painiketta on polkaistu – ja päälle kasaantuu kerroksia (dubbauksia) mukavasti.

Olen opetusosuudessaeni ensin kertonut tiiviisti looppereiden ja looppaamisen historiasta. Sitten olen esitellyt erilaisia loopperipedaaleja sekä demonstroinut ja opettanut niiden käyttöä. Opiskelijat ovat tietysti päässeet välittömästi itse kokeilemaan laitteistojen kytkemistä ja looppaamista. Lopuksi olemme yhdessä keskustellen pohtineet looppereita mahdollisena musiikkikasvatuksen digivälineenä.

Looppereihin keskittyvässä jaksotehtävässä olen pyytänyt valmistamaan yksin tai parityönä ensin looppereita hyödyntävän ja soveltavan pienen teoksen. Teos on pitänyt tallentaa ja palauttaa minulle yhdessä looppereiden käyttöön sekä teoksen valmistamisprosessiin liittyvän esseetehtävän kanssa. Esseissä opiskelijat ovat eritelleet esimerkiksi mistä tai miten oppiminen loopperin kanssa syntyi (jos syntyi) sekä vahvistuiko (vai eikö vahvistunut lainkaan) loopperityöskentelyn aikana siirrettäviä musiikillisia tai pedagogisia taitoja. Lisäksi opiskelijoiden on pitänyt reflektoida loopperiteknologiaa yleisesti, eritellä siihen liittyviä pedagogisia haasteita ja mahdollisuuksia sekä pohtia eroja perinteisemmän säveltämisen ja loopperiteknologiaa hyödyntävän teosprosessin välillä.

Opiskelijoiden työskentelyä varten hankin erilaisia looppereita, pääsääntöisesti varhaisempia ja uudempia malleja valmistajalta Boss. Kyseinen pedaali valmistaja on laajalti tunnettu ja arvostettu esimerkiksi tinkimättömän suunnittelun, nopeasti omaksuttavan ja loogisen käyttöliittymän sekä pedaalien mekaanisen kestävyysvuoksi. Varmistaakseni sen, että projektissani musiikilliseltaan taustaltaan erilaisille looppaajille löytyisi helposti tarpeita ja tavoitteita vastaava pedaali, hankin Bossin yksinkertaisimpia yhden pedaalin looppereita (esimerkiksi mallit RC-1 ja RC-5), kahden pedaalin looppereita (esimerkiksi mallit RC-10R Rhythm Loop Station ja VE-20 Vocal Performer) sekä yhden kolmen pedaalin

loopperin (RC-300). Vaihtelun vuoksi sisällytin yhden pedaalin valikoimaan esimerkiksi valmistajan TC Electronic mallin Ditto X2 Looper. Ditto X2:lla on erityisen vaivatonta tehdä loopille suosittu rapuliike-efekti eli toistaa sitä väärin päin, loopin lopusta alkuun.

Hankkimani loopperivalikoima osoittautui kattavaksi, siitä löytyi eri tasoja vastaamaan erilaisia tekijöitä ja heidän tavoitteitaan. Riittävän suuri laitemäärä mahdollisti myös sen, että opiskelijat halutessaan saattoivat lainata loopperin kotikäyttöön. Kotona looperiin tutustuttiinkin usein hiukan syvällisemmin.

Kehä sulkeutuu kerroksiksi

Vaikka tätä kirjoittaessa tutkimusaineiston kerääminen on vielä kesken, olen jo työstänyt ja eritellyt jonkin verran tähän mennessä kasaamaani. Kertyneistä kerroksista alkaa hahmottua muotoja ja merkityksiä.

Alustavan analyysin perusteella voin ilokseni todeta, että opiskelijat suhtautuvat loopperiteknologiaan ja loopperin käyttöön varsin myönteisesti. Loopperin helppokäyttöisyys näyttää välillisesti madaltavan kynnystä alkaa soveltaa luovasti soitinta, johon opiskelijat ovat vasta hiljattain päässeet syventymään: opettamillani jaksoilla jotkut opiskelijoista (esimerkiksi sellaiset, joiden pääsoitin on piano) perehtyvät ensimmäistä kertaa kunnolla sähkökitaran käyttöön. Koska loopperit on usein kehitetty juuri sähkökitaraan kytkettäväksi, opiskelijat ovat luontevasti valinneet äänilähteesen juuri sähkökitaran. Jollain tasolla looperi ikään kuin imaisee mukaansa juuri kitaristina, vaikkei vielä kokisikaan olevansa kyseisen soittimen taitaja.

On silti todettava, että pelkkää hehkuvaa ylistystä loopperiteknologia ei opiskelijoilta osakseen saa; aloittelevan soittajan tai laulajan kohdalla loopin tekeminen ja looppaukseen perustuvan teoksen viimeistely tuntuvat joskus haastavilta. Myös pidemmällä olevan tai kokeneemman opiskelijan kohdalla looperi saattaa tuntua etäiseltä, mekaaniselta, historiaan kuuluvalla teknologiaratkaisulta. Tämä opiskelijoiden käsitys kummunee esimerkiksi siitä, että looppaamista voi vaivattomasti tehdä vaikkapa tabletilla, johon on kytketty ohjain (kuten koskettimisto) tai mikrofoni. Kun kaiken kerran voi tehdä tabletissa, miksi enää ripustaa kaulaansa jokin raskas soitin, kytkeä useampia erilaisia piuhoja sekä säätää ääntä



© Ari Poutiainen

Erilaisia käytössä olleita looppereita.

kuuluviin isosta vahvistimesta tai PA-laitteista? Tabletin käyttäjänä voi ohittaa monet edelliset vaiheet kokonaan, applikaatio tekee (tai on jo tehnyt) ne ilman kehotusta.

Looperi haastaa myös tutkimaan ja pohtimaan teoksen käsitettä. Looppaaminen usein luo teokseen toisteisuutta, joka kuulostaa tekijän ja ehkä lopulta myös yleisön mielestä puuduttavalta. Looppi tuntuu siis jossain määrin kahlitsevan luovaa työskentelyä. Se luo suljettua kehää, jossa idea toki virittyy nopeasti liikkeelle ja liitoon, mutta idean lentorata vakiintuu vaihtelemattomaksi jonkinlaisen autopilotin ottaessa ohjat.

Aineistostani nousee esiin myös jokaisen reaaliaikaisen looppaajan kohtaama vaikeus: loopperin käyttö kysyy rytmistä tarkkuutta. Useat opiskelijat toteavat, että selkeän pulssin varaan rakennetun (muutamana tahdin mittaisen), sointuja, rytmiä tai melodiaa

sisältävän loopin tekeminen ei onnistu helposti. Jalkapedaalilla tallentamisen aloittaminen ja lopettaminen juuri oikealla hetkellä vaatii harjaantumista. Rytmisen tarkkuuden haaste koetaan kuitenkin mielekkääksi, se antaa jännittävän, tuoreen tavoitteen. Tarkkuushaasteesta ei muodostu (vaikka hyvinkin voisi) tekijää, joka lannistaa jättämään looppaamisen kokonaan.

Jotkut opiskelijat hyödynsivät loopperia äänimaiseman rakentamiseen. Muutaman tahdin mittaisen loopin rakentamisen sijasta heille äänimaiseman suunnittelu tuntui luontevammalta ja kiinnostavammalta tavoitteelta. Kun äänimaisema on kytketty vaikkapa ääneen luettuun tai kerrottuun tarinaan, looppaamista voi lähestyä hyvin vapaasti, eikä esimerkiksi rytmisestä tarkkuudesta tarvitse kantaa enää huolta.

Kuten monessa muussakin digipedagogisessa tutkimuksessa, tässäkin käy ilmi, että uuteen teknologiaan tutustuminen vie paljon aikaa. Paljon enemmän kuin tyyppillisesti ennakoidaan. Alun perin tiiviiksi projektiksi suunnittelemani loopperitutkimukseni venyy. Koen, että aineistoa tarvitaan pikkuisen lisää. Edellä tiivistämäni analyysi esittelee vasta kevyesti ja pintapuolisesti aineiston sisältämiä rikkauksia. Tutkimisen osalta uskallan toivoa, että myöhemmin valmistuva laajempi raporttini eritellee näkökulmia ja aiheita, joihin ei aiemmissa alan tutkimuksissa ole vielä paneuduttu juurikaan.

Loopista lauluksi

Loopperit ovat monipuolinen ja ainutlaatuinen mahdollisuus musiikkikasvatuksessa. Loopperi on oivallinen apuväline ja tuki laulu- tai soittoharjoittelussa. Erityisesti loopperin avulla voidaan lähestyä ja harjoittaa luovaa tuottamista, johon sisältyy myös äänen tekemistä (soittamista, laulua jne.). Loopperin kanssa tai avulla on mahdollista työstää kokonaisia, itsenäisiä sävelteoksia tai teosten pienempiä osia. Kun tavoitteena on tuottaa pikaisesti vaikkapa jonkinlainen äänimaisema, loopperi tarjoaa käytännöllisen mutta innostavan haasteen.

Pedaalin avulla tehty looppaaminen asettaa looppaajalle aluksi rytmiseen tarkkuuteen liittyviä vaatimuksia, varsinkin jos loopatava materiaali ilmentää toistuvaa, tasaista sykettä tai pulssia. Loopin loppu- ja alkupää on osattava nivoa yhteen tarkasti. Tähän harjaantuu kuitenkin kohtuullisen nopeasti. Ja loopperin kanssa

työstetyt rytmiseen tarkkuuteen liittyvät taidot hyödyttävät suoraan kyllä muuta musiikillista toimintaa, varsinkin esittämistä.

Loopin käyttö tuottaa usein musiikilliseen ilmaisuun toisteisuutta. Toisteisuus voi johtaa loopperiteknologiaa kohtaan syntyneen kipinän äkilliseen sammumiseen, jos looppaamista opetellessa ei pohdita riittävästi muotoa ja suuntaa. Loopperin käyttöön tukeutuva teos tai esitys saattaa musiikillisen rakenteen osalta ilmetä liian yksinkertaisena tai siitä uupuu riittävä, eteenpäin viettävä jännite, draama. On selvää, että loopperipedagogiikassa ainakin näihin seikkoihin on tuotettava tuoreita sekä rakentavia malleja ja harjoitteita.

Helppokäyttöisyytensä vuoksi loopperi on parhaimmillaan upea luovan työn katalysaattori. Loopperin pedaalin kevyt painallus pukkaa välittömästi pienimmänkin idean matkaan. Ja muutamassa seuraavassa hetkessä siitä saattaa kasvaa vaikkapa laulu.

Lähteet

- Bechet, Sidney. 1941. *Sheik of Araby*. Yhdysvallat: Victor.
- Cleveland, Barry. N.d. Bill Frisell Talks Looping & Loopers. *Line6, Model Citizens*. <https://blog.line6.com/2020/06/09/bill-frisell-talks-looping-loopers/>. Viitattu 27.1.2024.
- Frisell, Bill. 1983. *In Line*. Saksa: ECM Records.
- Frisell, Bill, Kermit Driscoll & Joey Baron. 1995. *Live*. Yhdysvallat: Gramavision.
- Jago, Marian. 2013. What Is a Jazz Record Anyway? Lennie Tristano and the Use of Extended Studio Techniques in Jazz. *Journal on the Art of Record Production*, issue 8. <https://www.arppjournal.com/asarpwp/what-is-a-jazz-record-anyway-lennie-tristano-and-the-use-of-extended-studio-techniques-in-jazz/>. Viitattu 26.1.2024.
- Keens, Heather. 2019. *The "Autonomized Performer": Operatic Voice and Looping*. Opinnäyte. https://figshare.mq.edu.au/articles/thesis/The_autonomized_performer_operatic_voice_and_looping/19435172. Viitattu 27.1.2024.
- Kingsford, Dom. 2023. The Instrument Is Felt from Within: The Enhanced Electric Bass Loop Assembly. Konferenssiesitelmä. Australasian Jazz and Improvisation Research Network 2023 Conference.
- Mela, Erkki. 2019. *"Hei, jätkä ei soita oikeesti!": loop-pedaalin käyttö livetilanteissa*. Opinnäyte. <https://www.theseus.fi/bitstream/10024/172263/2/Erkki%20Mela.pdf>. Viitattu 27.1.2024.
- Multi-track Recording. 2021. *Les Paul, The Inventor*. <https://www.les-paul.com/multi-track-recording/>. Viitattu 26.1.2024.
- Raikaslehto, Joni. 2018. *Looping "Bassics": loopperipedaalin hyödyntäminen harjoittelussa sekä sävellystyössä basistin näkökulmasta*. Opinnäyte. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018080614435>. Viitattu 27.1.2024.
- Sacks, Will. 2017. Remembering Jaco Pastorius: A Tribute to His Favorite Gear. *Reverb, Gear History*. <https://reverb.com/news/remembering-jaco-pastorius-a-tribute-to-his-favorite-gear>. Viitattu 27.1.2024.
- Sidney Bechet 1897-1959. N.d. *The Syncopated Times, The Red Hot Jazz Archive*. <https://syncopatedtimes.com/sidney-bechet-1897-1959/>. Viitattu 26.1.2024

- Tristano, Lennie. 1956. *Lennie Tristano*. Yhdysvallat: Atlantic Records.
- Weather Report. 1979. *8:30*. Yhdysvallat: Columbia Records.
- Yang, Caleb. 2022. *Creative Practice for Classical String Players with Live Looping*. Opinnäyte. https://repository.belmont.edu/music_theses/7. Viitattu 27.1.2024.

Ari Poutiainen (dosentti, vanhempi yliopistonlehtori, Helsingin yliopisto) on tutkimustyönsä ohella kansainvälisesti tunnettu jazzviulisti ja säveltäjä. Laajan julkaisutoimintansa lisäksi hän esiintyy kymmenillä äänitteillä. Kirjoittamaansa runoutta on käännetty ja julkaistu Suomen lisäksi Englannissa.



© Timo Kilaavo

Generatiivisen tekoälyn hyödyntäminen integroivassa taidekasvatuksessa

Tässä artikkelissani käsittelen generatiivisen tekoälyn hyödyntämistä integroivassa musiikki- ja kuvataidetaidekasvatuksessa. Määrittelen ensin avainkäsitteet, kuvaan suurten kielimallien muuttumista monimodaalisiksi, esittelen lyhyesti näiden mallien taidekasvatukselliseen käyttöön liittyviä tutkimustuloksia ja tulevaisuuden mahdollisuuksia ja kerron integroivaan taidekasvatukseen soveltuvista tekoälytyökaluista. Lopuksi pohdin monimodaalisen generatiivisen tekoälyn tulevaisuuden mahdollisuuksia. Monimodaaliset suuret kielimallit tarjoavat uusia mahdollisuuksia taiteidenväliselle pedagogikalle. Näiden mallien pedagogiseen käyttöön sisältyy kuitenkin eettisiä ja juridisia haasteita, jotka taidekasvattajien on syytä tiedostaa.



© Sakari Rönkä

Pianolla soitettu asteikko muutettuna kuvaksi WAV2PNG-työkalulla.

Johdanto

Tässä luvussa käsittelen generatiivisen tekoälyn hyödyntämistä musiikkia ja kuvataidetta integroivassa taidekasvatuksessa erityisesti monimodaalisten suurten kielimallien opetuskäytön näkökulmasta. Ensin määrittelen luvun avainkäsitteet.¹

- **Integroiva (eheyttävä) taidekasvatus** operoi useamman kuin yhden taiteen lajin alueella etsien kiinnekohtia taiteidenvälisestä työskentelystä.
- **Tekoäly** (Artificial Intelligence, AI) viittaa itseohjautuvaan ja sopeutuvaan teknologiaan, joka pystyy suorittamaan tehtäviä, joiden ajatellaan yleensä vaativan inhimillistä älykkyyttä.
- **Generatiivinen tekoäly** (Generative Artificial Intelligence, Gen AI) on ohjelmoitu tuottamaan uutta sisältöä.
- Tätä kirjoitettaessa suosituin generatiivisen tekoälyn muoto perustuu **suuriin kielimalleihin** (Large language models, LLMs), koneoppimista hyödyntävään kielellistä sisältöä tuottavaan teknologiaan, jonka harjoittamisessa on käytetty hyvin laajaa koulutusaineistoa.
- **Koneoppiminen** (machine learning) tarkoittaa tietokonejärjestelmän kykyä oppia ja parantaa suorituskykyään itseohjautuvasti.
- **Mallilla** tarkoitetaan tässä järjestelmää, jonka avulla tekoäly voi jäljitellä esimerkiksi oppimista, päätöksentekoa ja ongelmanratkaisua.
- Mallit toimivat perustoina **algoritmeille**, jotka ohjaavat malleja niiden suorittaessa erilaisia tehtäviä.
- Suuret kielimallit tukevat tätä nykyä myös **monimediaista sisältöä** ja mahdollistavat sisällön muuntamisen sisältömuodosta toiseen. Tällöin voidaan puhua **monimodaalisista suurista kielimalleista** (Multimodal large language models, MLLMs).
- **Sisältömuodolla** tarkoitetaan tässä viestinnän materiaalista asua – tekstiä, ääntä, musiikkia, kuvaa tai videota.

¹ Tekoälyyn liittyvän käsitteistöön perehtymiseksi voi suositella Helsingin Yliopiston avointa MOOC:ia *Elements of AI/Tekoälyn perusteet* (<https://www.elementsofai.com/fi>). Matalan kynnyksen oppimateriaalista generatiivisen tekoälyn käyttöön luovassa työssä ks. esim. Järvillehto (2023).



© Sakari Röyskö

A playful Bichon Frise puppy running through the snow, created by Adobe Firefly.

Generatiivinen tekoäly taiteen luomisessa, välittämisessä ja vastaanottamisessa: kielimalleista monimodaalisiin malleihin

Generatiivisen tekoälyn osakseen saama huomio kasvoi vuoden 2022 lopulla, kun suuret kielimallit tulivat kaikkien verkon käyttäjien ulottuville. Näiden mallien kyky tuottaa uutta tekstiä sekä aiemman koulutusaineistonsa (pre-training data) että käyttäjien laatimien syötteiden (prompts) pohjalta on tuonut esiin uusia tekstipohjaisen

työskentelyn mahdollisuuksia. Samalla se on nostanut keskusteluun kysymyksen siitä, mihin generatiivisen tekoälyn kehitys vie: Onko kohta enää mahdollista tehdä eroa tekoälyn ja ihmisen tuotosten välillä? Johtaako tämä luovien alojen kriisiin? Millaisia seuraamuksia sillä on luovien alojen koulutukselle?

ChatGPT:n kaltaiset suurten kielimallien varaan rakennetut chatbotit mahdollistavat erilaisten tehtäväkuvien ja roolien määrittämisen tekoälylle. Nykyiset chatbotit kykenevät myös vastaanottamaan ja tuottamaan puhetta ja niistä on tullut monille arkisia keskustelukumppaneita. Tutkimusten mukaan CharacterAI:n kaltaiset keskustelukumppaneiksi räätälöivät chatbotit ovat kasvattaneet suosiota erityisesti nuorten parissa. Niitä hyödynnetään jopa terapeutteina, mikä voi tuntua hälyttävältä ottaen huomioon Gen AI:n taipumuksen hallusinoida.² Tarve keskustella tekoälyn kanssa näkyy myös tuotekehittelyssä: esimerkiksi suuret autovalmistajat ovat lisäämässä chatbot-toimintoja uusien malliensa viihdejärjestelmiin.³

Yksi generatiivisen tekoälyn kehityslinja johtaa kohti monimodaalisia suuria kielimalleja, mikä näkyy suosituimpien Gen AI -chatbotien (OpenAI:n ChatGPT, Microsoftin Copilot ja Googlen Gemini) kyvyssä omaksua, muokata ja tuottaa eri muotoisia sisältöjä.⁴ ChatGPT:n maksullisen palvelun käyttäjille avautui maaliskuussa 2023 mahdollisuus hyödyntää laajennuksia (plug-ins) eri sisältömuotojen muuntamiseen. Vuodenvaihteesta 2024 alkaen maksullisen ChatGPT Plus:n käyttäjät ovat voineet käyttää palvelua omien tehtäväkohtaisten chatbotiensä (Custom GPTs) luomiseen, mikä lisää mahdollisuuksia monimodaaliselle työskentelylle. Microsoft Copilot-chatbotiin puolestaan sisällytettiin Joulukuussa 2023 Suno.ai-niminen palvelu, jolla käyttäjä voi luoda musiikkia

² Keskustelevan tekoälyn suosiosta ks. esim. Raajimakers et al. (2023); Tidy (2024). Gen AI:n hallusiointitaipumuksesta ks. esim. Rawte et al. (2023). Vaikka näiden mallien hallusiointitaipumusta pyritään koko ajan suitsimaan, tätä kirjoitettaessa se aiheuttaa edelleen ongelmia ja saa aikaan keskustelua näiden mallien soveltuvuudesta tiedon tuottamiseen. Monet tekoälykouluttajat mustuttavatkin, että tekoälymalleja ei tulisi käyttää hakukoneen korvaajina, jos niillä ei ole kykyä hakea reaaliaikaista sisältöä verkosta (ks. esim. Järvilehto 2023). Taiteilijat ovat kuitenkin hyödyntäneet Gen AI:n hallusiointitaipumusta luovassa työssään (ks. esim. Cappaletti 2023).

³ Halonen (2024).

⁴ Tällöin voitaisiin puhua yksinkertaisesti monimodaalisista tekoälymalleista, mutta tässä luvussa käytän kirjallisuuteen vakiintunutta ilmaisua monimodaaliset suuret kielimallit. Kun kyse on enemminkin malleja ohjaavasta teknologiasta kuin malleista itsessään, käytän ilmaisua monimodaalinen generatiivinen tekoäly.



© Sakari Röyskö

Knights playing music with modern instruments in cave, created by Adobe Firefly.

tekstisyötteiden avulla. ChatGPT:n ja Copilotin käyttäjät odottavat tätä kirjoitettaessa pääsyä Open AI:n Sora-malliin, joka ennakkotietojen mukaan kykenee luomaan näyttävää videomateriaalia käyttäjän syötteiden pohjalta.⁵

Kuvan, videon, äänen ja musiikin generoinnista on tullut viime vuosina suosittu tekoälypohjaisen mediasisällön tuottamisen tapa, minkä voi havaita esimerkiksi tarkastellessaan YouTube-videoiden tarjontaa: näistä yhä useampi on tuotettu generatiivisen tekoälyn

⁵ OpenAI (2024).

avulla, virtuaalisia esiintyjä myöten.⁶ Myös kuvataiteeseen generatiivinen tekoäly on tehnyt tuloaan jo jonkin aikaa: Sotheby's taidehuutokauppa myi ensimmäisen tekoälyllä tuotetun teoksen vuonna 2019.⁷ Toinen etappi AI-pohjaisen kuvataiteen vaikuttavuudessa saavutettiin, kun vuonna 2022 järjestetyn *Colorado State Fair* -taidekilpailun voitti tekoälyn avustuksella tuotettu teos.⁸ Generatiivisen tekoälyn tuottamat kuvat ovat saaneet osakseen myös negatiivista huomiota syvävääreännöskuvien ja -videoiden (deepfakes) yleistymisen myötä. Esimerkiksi alkuvuodesta 2024 kohua herätti Taylor Swiftistä generoitujen deepfake-kuvien levittäminen, mikä sai aikaan Yhdysvalloissa suoranaisten poliittisen kansanliikkeen väärennettyjen kuvien jakamisen estämiseksi.⁹

Keskusteluja tekoälyn käytön etiikasta ja juridiikasta on käyty myös Gen AI:lla kloonatun lauluäänen kohdalla (Brodsky 2023). Yksi kuuluisimmista kloonamaista hyödyntävistä musiikkijulkaisuista oli huhtikuussa 2023 yhteisöpalveluihin ilmestynyt Draken ja The Weekndin lauluääniä lainaava *Heart on My Sleeve* -kappale.¹⁰ Deepfake-kuvien tavoin äänisyvääreännökset ovat tehneet mahdolliseksi kyberhujauksia. Esimerkiksi Helmikuussa 2024 Helsingin Sanomissa raportoitiin WhatsApp-puheluista, joissa yhtiöiden työntekijöille esitettiin autenttisen rahapyyntöjä toimitusjohtajan äänellä.¹¹

Tekoälyn itseohjautuvuuteen on niin ikään liitetty uhkakuvia: sen on jopa nähty toteuttavan synkimpiä ennusteita teknologisesta singulariteetista, jonka jälkeen ihmisillä ei ole enää valtaa vaikuttaa AI:n kehitykseen.¹² Toisaalta tekoälymallien itseohjautuvuuden etuna on, että ne voivat auttaa käyttäjiä ideoimaan ja ohjelmoimaan uusia sovelluksia ja palveluita. Gen AI:n itseohjau-

⁶ Taylor (2023).

⁷ Sutton (2019).

⁸ Roose (2022). Tämä ja vastaavat tapaukset saivat aikaan edelleen jatkuvan vilkkaan keskustelun tekoälytaiteen omistajuudesta ja esteettisestä arvosta (ks. esim. Hauhio 2024; vrt. Saarelainen 2024).

⁹ Saner (2024).

¹⁰ Veltman (2023).

¹¹ Ks. Toivonen (2024). Juridista ja eettisistä haasteista huolimatta tekoälyllä generoidun musiikin kaupallinen hyödyntäminen on yleistymässä: esimerkiksi julkisissa tiloissa soiva taustamusiikki tulee jatkossa olemaan yhä useammin tekoälyllä tuotettua (Neu 2023). Loppuvuodesta 2023 Suomessa aloitti toimintansa Pohjoismaiden ensimmäinen yksinomaan tekoälymusiikkia soittava radiokanava (Kervinen 2023). Levyraadissakin kuultiin tekoälyllä generoitu musiikkikappale helmikuussa 2024 (Välske 2024).

¹² Väkevä (2023, 127–29).



Mozart is playing on a strikingly modern synthesizer, with an Apple Powerbook laptop computer perched on top of the instrument – luotu DALL-E 3:lla.

tuvuuden kasvu tulee näillä näkymin johtamaan 2020-luvun kuluessa läpimurtoihin luovan sisällön tuottamisessa, välityksessä ja kuluttamisessa. Tämä tarkoittaa, että myös taidekasvattajille on tarjolla yhä enemmän tekoälypohjaisia työkaluja, jotka tullaan integroimaan suosituimpiin digitaalisiin työympäristöihin. Esimerkiksi musiikin tekijöiden on ollut jo jonkin aikaa mahdollista hyödyntää Gen AI-työkaluja digitaalisten audiotyöasemien (DAW) sisällä.¹³ Gen AI on myös vaihkeaa sulautunut osaksi yleisimpiä kuvankäsittely-, muotoilu- ja esitystyökaluja (esim. Photoshop, Canva, Lapwing) ja sen vaikutus näkyy yhä selvemmin elokuvien ja videoiden tuotannossa.¹⁴

Generatiivisen tekoälyn käytön lisääntyminen luovilla aloilla on poikanut myös paljon tutkimusta. Seuraavassa kokoaan yhteen joitakin Gen AI -välitteiseen taiteen opetukseen ja opiskeluun liittyviä tutkimustuloksia ja esitän tutkimuskirjallisuuden perustuvan tulkintani monimodaalisten suurten kielimallien taidekasvatukselliseen käyttöön liittyvistä mahdollisuuksista.

Monimodaaliset suuret kielimallit taidekasvatuksessa: tutkimustuloksia ja mahdollisuuksia

Tutkimuskirjallisuuden perusteella generatiivista tekoälyä sovelletaan musiikki- ja kuvataidekasvatuksessa ainakin seuraavilla tavoilla:¹⁵

- **Edistämään luovuutta:** Gen AI -pohjaisten työkalujen avulla oppilaita ohjataan luomaan taiteellisia ideoita ja sisältöä.¹⁶
- **Opettamaan taitoja:** Gen AI -työkaluja käytetään tukemaan erilaisten taitojen ja tekniikoiden oppimista, esimerkiksi taiteen generoimista syötteiden avulla.¹⁷
- **Tukemaan integroivaa oppimista:** Gen AI:n avulla edistetään moniaistista ja oppiaineita linkittävää oppimista.¹⁸

¹³ Owsinski (2023).

¹⁴ Ks. esim. Heaven (2023); Shapiro (2023); Verma (2023).

¹⁵ Tähän osioon on poimittu lähdekirjallisuutta esimerkinomaisesti. Kattavampaa katsausta etsivä lukija voi tutustua esim. Oksasen et al. (2023) katsausartikkeliin, jossa tarkastellaan empirisiä taiteisiin ja tekoälyyn liittyviä tutkimuksia.

¹⁶ Cheng (2022); Rong et al. (2022); Hutson and Cotroneo (2023); Huang and Zheng (2023).

¹⁷ Cetnic and She (2021); Li and Zhang (2022); Oppenlaender et al. (2023).

¹⁸ Guo and Li (2023).



© Sakari Rönkä

Violin Teaching Session in Classroom, created by Adobe Firefly.

- **Lisäämään ymmärrystä taiteesta:** Gen AI -työkalujen avulla oppilaita ohjataan havainnoimaan, kokemaan ja ymmärtämään taidetta, laatimaan arvosteluja sekä käymään kriittistä keskustelua teknologian vaikutuksesta taiteen eri muotoihin.¹⁹
- **Kehittämään taidepedagogiikkaa:** Gen AI on myös valjastettu uusien pedagogisten lähestymistapojen, opetusmenetelmien sekä opetusjärjestelmien kehittämiseen.²⁰

¹⁹ Pente et al. (2022); Sakata et al. (2023).

²⁰ Dai (2021); Bai (2022); Peng and Wang (2022); Zhang et al. (2022).

Monimodaalisten suurten kielimallien käyttö voi puolestaan tarjota uusia mahdollisuuksia esimerkiksi seuraavilla taidekasvatuksen osa-alueilla:

- **Moniaistisen luovuuden vahvistaminen:** Monimodaalinen Gen AI voi ruokkia oppilaiden vastaanottokykyä eri aistialueilla, kannustaen kokeilemaan erilaisilla ilmaisun tavoilla ja eri sisältömuotoja yhdistelemällä.²¹
- **Moninäkökulmaisen kriittisen ajattelun ja analyttisyyden tukeminen:** Tekoälyavusteinen sisällön muuntaminen eri sisältömuotojen välillä voi auttaa taiteellisten ilmaisumuotojen eroihin ja yhtäläisyyksiin kohdistuvan kriittisen ajattelun kehittämisessä. Samalla oppilaat voivat kehittää analyttisiä valmuksia tarkastella taidetta eri näkökulmista.²²
- **Kulttuurisen ja historiallisen ymmärryksen lisääminen:** Monimodaaliset suuret kielimallit voivat auttaa oppilaita havainnoimaan taiteen kiinnittymistä tiettyihin aikakausiin tai kulttuureihin ja ylittämään historiallisia ja kulttuurisia rajoja.²³
- **Uudenlaisen taiteen innovointi:** Oppilaat voivat luoda tekoälyn avulla yhdessä taiteen lajien rajoja rikkovia teoksia ja uusia tyynejä ja tekniikoita.²⁴
- **Digitaalisen lukutaidon edistäminen:** Monimodaalisten suurten kielimallien käyttö taidekasvatuksessa voi edistää digitaalisen lukutaidon kehittymistä, auttaen oppilaita kehittämään valmiuksia moninaisissa mediaympäristöissä navigoimiseksi.²⁵
- **Yksilöllisen oppimisen tukeminen ja saavutettavuuden lisääminen:** Monimodaalinen Gen AI voi auttaa räätälöimään opetus sisältöjä vastaamaan yksittäisten oppilaiden tarpeita esimerkiksi personalisoituja tekoälypureita hyödyntämällä ja näin lisäämään taidekasvatuksen saavutettavuutta.²⁶

²¹ Liu et al. (2021).

²² Cetnic and She (2021).

²³ Castellano et al. (2023).

²⁴ Cheng (2022).

²⁵ Okkonen and Kotilainen (2018).

²⁶ Lacárcel (2022).



© Sakari Röyskö

Andrew Wen Hao Ng, kuva tehty Adobe Photoshop layereillä.

Näihin mahdollisuuksiin tarttuminen edellyttää musiikki- ja taidekasvattajilta paitsi monimodaaliseen generatiiviseen tekoälyyn kohdistuvaa yleistä ymmärrystä, myös ajanmukaista tietoa tämän teknologian tukemien välineiden kehityksestä. Seuraavassa luon lyhyen katsauksen parhaillaan (maaliskuu 2024) tarjolla oleviin monimodaalista taiteellista työskentelyä tukeviin Gen AI -työkaluihin.

Monimodaalista taiteellista työskentelyä tukevia Gen AI -työkaluja

Sisällön muuntaminen samaan muotoon

Kuvasta kuvaan -konversio sujuu suosituimmilla Gen AI -chatbooteilla sujuvasti ja mahdollistaa kokeiluja erilaisilla välineillä, tekniikoilla, formaateilla ja tyyliellä. Näin on mahdollista vaikkapa verrata eri aikakausien maalaustekniikoita, tuottaa samasta siemenkuvasta (seed image) erityyisiä versioita tai muokata ja korjata kuvia eri parametreja säätämällä. Kuvasta kuvaan -muunnoksia voi kokeilla Gen AI -chatbotien lisäksi monissa verkkopalveluissa (esim. Google Arts and Culture). Vaativampia muunnoksia voi tehdä kuvien generoimiseen ja muokkaamiseen varta vasten kehitetyissä palveluissa (mm. Midjourney, Stable Diffusion ja Leonardo.ai). Näiden palveluiden etuna on tarjolla olevien kuvagenerointimallien laaja kirjo: käyttäjät kehittävät jatkuvasti uusia malleja ja jakavat niitä keskenään.

Tekoälyä on myös mahdollista hyödyntää **videosta videoon** -muunnoksissa, esimerkiksi poistamalla elementtejä videokuvasta. Videon muuntaminen videoksi onnistuu mm. Kaiber ja Runaway-alustalla. Videoita on myös mahdollista editoida automaattisesti lyhyemmiksi esimerkiksi Flowjin-palvelussa. Videoiden visuaalisen tyylin muuttaminen puolestaan onnistuu mm. Domo.ai ja Lensgo.ai -palveluissa, Runway-alustalla ja PowerDirector-mobiilisovelluksessa.²⁷

Äänestä ääneksi ja musiikista musiikiksi -muunnokset onnistuvat myös nykyisillä Gen AI -työkaluilla. Esimerkiksi äänitetystä musiikista on mahdollista irrottaa erillisiä instrumenttiosuoksia edelleen työstettäväksi Gaudio Studio ja Lalal.ai:n kaltaisten työkalujen avulla. Tekoälyn generoimasta äänestä on mahdollista

²⁷ Kuvasta kuvaan ja videosta videoon -konversioihin on tarjolla yhä enemmän mobiilisovelluksia. Myös joitakin suosituimmista kuvagenerointialustoista on mahdollista käyttää mobiililaitteilla (esim. Leonardo.ai).

The collage consists of several panels:

- Top Left:** A chat window with 'Jean Sibelius' AI. The user asks 'Moit! Minä olen ihan hyvääntäyt. Kiitos, että kysyt.' The AI responds 'Let's change to English. How are you?'. The user says 'That's ok too. I'm quite well. I'm now just working on some composing, but I feel quite good. How about you?'. The AI replies 'Same old, same old. Speaking of composing, I have always wondered how you composed your fourth symphony...'. The user shares a long text about the challenges of composing the Fourth Symphony.
- Top Right:** A prompt for 'Music GPT' asking to 'Characterize the beginning of Sibelius' fourth symphony'. The AI response describes the symphony as profound and enigmatic, mentioning its completion in 1911 and its connection to Sibelius's personal struggles.
- Middle Left:** A ChatGPT prompt for generating descriptive text about the first part of Sibelius' Fourth Symphony, focusing on emotional resonance and thematic layers.
- Middle Right:** A Suno interface showing 'Custom Mode' with 'Lyrics' selected. The lyrics are: 'In the heart of Finnish forest / Where shadows intertwine / A veil of mist descends / A real divine / Tall senitels of wood stand / Silent and profound / The branches reaching upward / Lost in foggy shroud'. There is a 'Generate Lyrics' button.
- Bottom Right:** Two AI-generated forest images. The top one is a misty forest scene, and the bottom one is a more detailed forest scene with a path. The bottom image is titled 'Heart of the forest'.

Sibeliusen neljännen sinfonian tematiikan kehittelyä eri tekoälytyökaluilla: character.ai, ChatGPT, DALL-E 3, Suno.

koostaa sävellyksiä AI-pohjaisissa audiotyöasemissa ja sävellysalustoilla (esim. WavTool, AIVA). Tekoälyä on myös mahdollista inspiroida musiikillisten syötteiden avulla samaan tapaan kuin kuvasta kuvaksi -muunnoksia on mahdollista ohjata järjestelmään syötettyjen siemenkuvien avulla.²⁸ Helmikuussa 2024 Adobe julkisti Music GenAI Control -projektinsa, joka mahdollistaa äänen ja musiikin generoimisen teksti- tai melodiasyötteestä.²⁹

Sisällön muuntaminen muodosta toiseen

Äänestä/musiikista kuvaksi. Facebookin emoyhtiön Metan ääntä kuvaksi muuntava työkalu on tätä kirjoitettaessa kokeiltavissa yrityksen ImageBind-mallin esittelysivuilla. Metan mukaan ImageBind on ”ensimmäinen AI malli, joka kykenee työstämään dataa kuu-desta modaliteetista silmänräpäyksessä, ilman suoran valvonnan tarvetta”.³⁰ Myös Googlen tulevalta Gemini 1.5 -mallilta odotetaan kykyä ”muuntaa mitä tahansa syötettä minkä tahansa kaltaiseksi tulosteeksi”.³¹ Äänestä tai musiikista kuvaksi sisältöä muuntavia työkaluja kehittävät myös parhaillaan monet startup-yritykset ja työpajat (esim. Deepsing ja Imaginary Soundscape). Näitä muunnoksia voi myös hyödyntää äänen muokkauksen välivaiheena: esimerkiksi wav2png-työkalu muuntaa äänitiedoston kuvatiedostoksi mahdollistaen kuvasuodattimien käyttämisen äänen käsittelyssä. Äänestä on myös mahdollista tuottaa spektogrammeja ja aaltomuotoja, joita voidaan hyödyntää kuvantekemisessä (esim. Audioalter tools, img-encode, Melobytes ja convert.ing-now -työkaluilla). Digitaalisiin audiotyöasemiin saa niin ikään lisättyä ääni-kuva-konver-soita mahdollistavia laajennuksia (esim. Photosounder).

Kuvasta ääneksi/musiikiksi. Soundify.cc mahdollistaa äänen generoimisen kuvasta, joka sisältää viitteitä johonkin ääniympäristöön. Palvelun ideana on, että tekoäly poimii kuvasta visuaalisia

²⁸ Owsinski (2023) jakaa Gen AI -pohjaiset musiikkityökalut äänengeneroijiin, audiotyökaluihin, miksaus- ja masterointityökaluihin, grafiisiin alustoihin, videoalustoihin ja markkinointialustoihin. Owsinkin kattava esitys osoittaa, että generatiivinen tekoäly voi tukea koko musiikin tuotantoketjua ideoinnista lopputuloksen jakamiseen. Tekoäly ohjaa myös musiikin kulutusta: sitä on jo jonkin aikaa hyödynnetty tunnetuimmissa musiikin striimauspalveluissa henkilökohtaisten kuuntelusuositusten ja soittolistojen generoimiseen. Kaukana ei liene sekään, että käyttäjä pystyy miksaamaan kuuntelemaansa musiikkia reaaliaikaisesti Gen AI:n avulla.

²⁹ Wiggers (2024)

³⁰ Meta (2023).

³¹ Konzelmann and Gworek (2024).



© Sakari Röyskö

Tuottaja studiossa, kuva on tehty Adobe Photoshop Gen AI:lla.

elementtejä, joista valitsemalla käyttäjä voi generoida niihin liittyviä äänitapahtumia. Myös Pixelsynth, Melobytesin AI image to sound, Image To Sound FX, AudioGPT ja SonicPhoto tulkitsevat kuvia ääneksi. Sounddive.ai-nimisen palvelun avulla on puolestaan mahdollista lisätä videoon tekoälyn generoima musiikki.

Kuvasta videoksi. Kuvan muokkaaminen eläväksi onnistuu nykyään kaikilla yleisimmillä esitys-, kuvankäsittely- ja design-työkaluilla. Esimerkiksi Powerpointissa, Canvassa ja Kapwingissa on mahdollista animoida yksittäisiä kuvia, kuvien osia ja siirtymiä kuvien välillä. Pika, Pixverse ja Runway puolestaan kykenevät luomaan lyhyitä videoita niihin syötetyistä siemenkuvista ja -videoista,



The techno DJ playing at the mixing console during the festival, created by Adobe Firefly.

© Sakari Röyskö

ja käyttäjällä on mahdollisuus vaikuttaa videoiden generointiin eri parametreja (esim. kuvakulmaa) säätämällä.

Äänestä/musiikista videoksi. Kaikki yleisimmät Gen AI -pohjaiset esitystyökalut pystyvät generoimaan virtuaalisia esitysvideoita puheäänestä. Lähitulevaisuudessa tarjolle tulee kuitenkin myös enemmän WZRD-palvelun kaltaisia työkaluja, jotka generoivat videokuvaa mistä tahansa äänestä käyttäjän valitsemien aiheiden perusteella.

Monimodaalisten suurten kielimallien kehittyessä uusia työkaluja kehitetään jatkuvasti. Samalla aiempia työkaluja poistetaan käytöstä tai sulautetaan osaksi isompia järjestelmiä markkinajohtajien ostaessa pienempiä yrityksiä. Gen AI -työkalujen kehitystä voi seurata reaaliaikaisesti esimerkiksi futurepedia.io-sivuston tai AI-aiheisten YouTube-videoiden avulla.³²

Tekstisyötteiden avulla tapahtuva sisällön muuntaminen ja syötemuotoilu

Suuret kielimallit kohdataan tätä nykyä vielä tavallisimmin chatbot-ympäristössä, jossa sisältöä muunnetaan muodosta toiseen kirjoitettujen tai puhuttujen syötteiden välityksellä. Tällöin syötteen sisältö ja muoto vaikuttavat oleellisesti lopputulokseen. Syötemuotoilusta (prompt engineering) onkin tullut oma osaamisalueensa, johon on tarjolla verkossa viljavasti vertaistukea ja koulutusta.³³ Oma taitolajinsa on luoda syötteitä kuvaa, videota ja ääntä/musiikkia tuottaville Gen AI -malleille: usein pienetkin muutokset tällaisissa syötteissä voivat saada aikaan isoja muutoksia lopputuloksessa (Järvilehto 2023).

Ohjelmointia kaihtavia ilahduttanee, että syötteiden muotoilu onnistuu nykyään myös tekoälyn avulla. Open AI:n ChatGPT Plus-palvelun avulla maksavilla käyttäjillä on mahdollisuus teettää Custom GPT -chatboteja omiin tarpeisiinsa, muille jaettavaksi tai myytäväksi OpenAI:n markkinapaikalla. Mikään ei myöskään estä pyytämästä yleisimpiä chatboteja generoimaan syötteitä. Esimerkiksi ChatGPT kykenee tuottamaan syötteitä kaikille suosituimmille kuvageneroimalleille.

Näyttää myös siltä, että mahdollisuus generoida omia tekoälypureita on tulossa kaikkiin suosituimpien Gen AI -chatbotien maksullisiin versioihin. Rajattuun käyttöön räätälöityjen tekoälyapurien kysyntä on kaiken kaikkiaan tätä kirjoitettaessa vahvassa nosteessa. Personalisoitujen apurien kautta myös taidekasvattajille avautuu uusia mahdollisuuksia generatiivisen tekoälyn pedagogiseen hyödyntämiseen.

³² Tätä kirjoitettaessa suosittuja käyttäjävälisiä AI-aiheisia YouTube-kanavia ovat esim. Matt Wolfe (<https://www.youtube.com/@mreflow>) ja The AI Advantage (<https://www.youtube.com/@aiadvantage>).

³³ Syötteitä voi myös ostaa ja myydä internetissä esim. promptbase.com -palvelussa.

Monimodaalisen generatiivisen tekoälyn lähitulevaisuus

Asiantuntijoiden esittämissä tulevaisuuskuvin generatiivisen tekoälyn kehityksen on ennakoitu johtavan mm. seuraaviin skenaarioihin.³⁴

- **Aiempaa tehokkaampien mallien julkaisu:** Monimodaalisten suurten kielimallien ennustetaan kehittyvän tavoilla, jotka tulevat aiempaa rikkaamman mediasisällön käsittelyä ja nopeampaa muuntamista muodosta toiseen. Samalla sisältömuodon muuntaminen tulee automatisoitumaan: esimerkiksi videotyökalujen kehittyvät algoritmit tekevät mahdolliseksi visuaalisten elementtien mukauttamisen musiikkiin reaaliaikaisesti. Staattisten kuvien kohdalla tällainen kuvangenerointi on jo mahdollista: esimerkiksi Leonardo.ai-työalustalla on mahdollista tuottaa tekoälykuvia reaaliaikaisesti käsin luonnostelemalla.
- **Lisääntyvä sisällön realistisuus:** Monimodaalisten suurten kielimallien kyky tuottaa realistista multimediasisältöä kasvaa lähitulevaisuudessa. Samalla ero ihmisen ja tekoälyn tuottaman sisällön välillä häviää entisestään, mikä luo uusia paineita säätelylle, mutta myös uusia ilmaisullisia ja kaupallisia mahdollisuuksia sisällöntuottajille ja taiteilijoille.
- **Helpompi hallittavuus ja saavutettavuus:** Käyttäjillä tulee olemaan entistä enemmän mahdollisuuksia vaikuttaa Gen AI:n luoviin prosesseihin eri sisältömuotoja edustavien syötteiden ja automatisoitujen työkulkujen avulla. Generatiivista tekoälyä käyttävät monimediatyökalut ja -alustat tulevat entistä käyttäjäystävällisemmiksi. Mallit kykenevät ohjaamaan käyttäjiä tehokkaammin työn edetessä ja sopeutumaan heidän työprosesseihinsa. Henkilökohtaisiin ja tiimikohtaisiin tarpeisiin räätälöityjen mallien kysyntä tulee kasvamaan.

³⁴ Gen AI:n ja suurten kielimallien tulevaisuudesta ks. esim. Gates (2023); Perrigo (2023); Heikkilä & Heaven (2024); Ly (2024); Whiting (2024). Taidealojen näkökulmasta Gen AI:n tulevaisuutta ovat pohtineet mm. Harris (2023) ja Oliveira (2023). Generatiiviseen tekoälyyn liittyvistä tulevaisuusodotuksista musiikkimaailmassa ks. esim. Hilsdorf (2023).



© Sakari Rönkä

Nuotteja viivastolla, kuva on tehty Adobe Photoshop Gen AI:lla.

- **Integroituminen nykyisiin alustoihin:** Uudet Gen AI -työkalut tulevat integroitumaan yleisimmin käytössä oleviin alustoihin. Suuret media-yhtiöt sulauttavat pienempiä toimijoita itseensä. Käyttäjälle tämä näkyy yhtä useammin yhden luokun palveluna.
- **Käyttötapausten kirjon kasvaminen:** Taiteen tekemistä, välittämistä ja vastaanottamista tukevia Gen AI -malleja tullaan käyttämään uusilla luovilla tavoilla esimerkiksi pelisuunnittelussa, oppimisen muotoilussa ja virtuaalisten simulaatioiden luomisessa. Tämä asettaa täydennyskoulutuspainetta sekä luovan työn tekijöille että opettajille.
- **Eettisten ja juridisten näkökohtien merkityksen korostuminen:** Teknologian kehittyessä kriittiset keskustelut Gen AI:n vastuullisesta käytöstä, luodun sisällön mahdollisista vinoumista ja luovien alojen työpaikkojen menetyksistä tulevat yhä tärkeämmiksi.

Lopuksi

Generatiivisen tekoälyn mahdollistamat uudet taiteen tekemisen, välittämisen ja vastaanottamisen työtavat ovat näillä näkymin tulleet jäädäkseen. Vaikka Gen AI:n käyttöön liittyy monia haasteita, voidaan olettaa, että sen tukemien työkalujen lisääntyvä käyttö tulee lähitulevaisuudessa vaikuttamaan taidekasvatuksen tavoitteisiin, sisältöihin ja menetelmiin. Uusia mahdollisuuksia – ja haasteita – asettavat monimodaaliset suuret kielimallit. Ajanmukaisen digitaalisen lukutaidon opettamisen vaatimus kohtaa näiden mallien pedagogisessa käytössä taiteidenvälisen integroinnin haasteen.

Tekoälyn sulautuessa osaksi kaikkia luovia työprosesseja koulutusinstituutioden on syytä vastata nopeasti tähän kehitykseen liittyviin täydennyskoulutustarpeisiin. Samalla on pidettävä huolta siitä, että tekoälypedagogiikkaa vahvistetaan eri koulutusasteiden erot huomiomalla. Tekoälyyn liittyvä varhaiskasvatus, perusopetus ja ammatillinen koulutus asettavat kaikki kouluttajille omia haasteitaan, joihin myös taidealojen opettajankoulutusten tulee tarttua. Musiikin ja kuvataiteen opetusta yhdistävät tekoälypohjaiset menetelmät voivat tarjota yhden lähtökohdan opettajankoulutuksen tekoälypedagogiikan kehittämiseen.

Lähteet

- Bai, Ying. 2022. "Strategies for Improving the Quality of Music Teaching in Primary and Secondary Schools in the Context of Artificial Intelligence and Evaluation." *Security and Communication Networks* 2022: 1–7.
<https://doi.org/10.1155/2022/4680905>.
- Cappaletti, Gloria Maria. 2023. "Unveiling AI Hallucinations: Exploring the Enigmatic Art of 20 Visionary AI Creators." *Red Eye*, July 7, 2023.
<https://www.red-eye.world/c/unveiling-ai-hallucinations-exploring-the-enigmatic-art-of-20-visionary-ai-creators>.
- Castellano, Giovanna, Vincenzo Digeno, Giovanni Sansaro, and Gennaro Vessio. 2022. "Leveraging knowledge graphs and deep learning for automatic art analysis." *Knowledge-Based Systems* 248 (2022): 108859.
- Cetinic, Eva, and James She. 2021. "Understanding and Creating Art with AI: Review and Outlook." arXiv.
<http://arxiv.org/abs/2102.09109>.
- Cheng, Mingyong. 2022. "The Creativity of Artificial Intelligence in Art." In *The 2021 Summit of the International Society for the Study of Information*, 110. MDPI.
<https://doi.org/10.3390/proceedings2022081110>.
- Dai, Dan Dan. 2021. "Artificial Intelligence Technology Assisted Music Teaching Design." *Scientific Programming* 2021 (December): 1–10.
<https://doi.org/10.1155/2021/9141339>.
- Gates, Bill. 2023. The Age of AI has begun. *GatesNotes*, March 21, 2023.
<https://www.gatesnotes.com/The-Age-of-AI-Has-Begun>.
- Guo, Xin, and Zixuan Li. 2023. "Exploring the Significance and Path of Interdisciplinary Integration of Art Education in Primary and Secondary Schools in the Era of Artificial Intelligence." *Journal of Contemporary Educational Research* 7 (12): 326–33.
<https://doi.org/10.26689/jcer.v7i12.5840>.
- Konzelmann, Jaclyn, and Wiktor Gworek. 2024. "Gemini 1.5: Our next-Generation Model, Now Available for Private Preview in Google AI Studio." February 15, 2024.
<https://developers.googleblog.com/2024/02/gemini-15-available-for-private-preview-in-google-ai-studio.html>.
- Halonen, Eetu. 2024. "Auton kanssa pystyy pian juttelemaan vaikkapa auton huollosta tai lämpötilasta." *Hs.fi*, 5.2.2024.
<https://www.hs.fi/talous/art-2000010204294.html>.

- Harris, Gareth. 2023. "AI will become the new normal': how the art world's technological boom is changing the industry." *The Art Newspaper*, February 28, 2024. <https://www.theartnewspaper.com/2023/02/28/ai-will-become-the-new-normal-how-the-art-worlds-technological-boom-is-changing-the-industry>.
- Hauhio, Ilkka. 2024. "Tekoälyllä tuotetuilla taideteoksilla ei ole arvoa." *Hs.Fi*, 18.2.2024. <https://www.hs.fi/mielipide/art-2000010228080.html>.
- Heikkilä, Melissa & Heaven, Will Douglas. 2024. "What's next for AI in 2024." *MIT Technology Review*, January 4, 2024. <https://www.technologyreview.com/2024/01/04/1086046/whats-next-for-ai-in-2024/>.
- Heaven, Will Douglas. 2023. "Welcome to the New Surreal: How AI-Generated Video Is Changing Film." *MIT Technology Review*, July 1, 2023. <https://www.technologyreview.com/2023/06/01/1073858/surreal-ai-generative-video-changing-film/>.
- Hilsdorf, Max. 2023. "3 Music AI Breakthroughs to Expect in 2024." *Medium*, December 20, 2023. <https://medium.com/towards-data-science/3-music-ai-breakthroughs-to-expect-in-2024-2d945ae6b5fd>.
- Huang, L., & Zheng, P. (2023). "Human-Computer Collaborative Visual Design Creation Assisted by Artificial Intelligence." *ACM Transactions on Asian and Low-Resource Language Information Processing* 22 (9), 1–21.
- Hutson, J., & Cotroneo, P. (2023). "Praxis and Augmented Creativity: A Case Study in the Use of Generative Artificial Intelligence (AI) Art in the Digital Art Classroom." *The International Journal of Technologies in Learning* 31 (1), 113–132.
- Järvilehto, Lauri. 2023. *Tekoälyn pikaopas. Näin käytät tekoälyä tietotyössä.* <https://ajattelunammattilainen.files.wordpress.com/2023/12/tekoalyn-pikaopas-2.0.pdf>.
- Kervinen, Sini. 2023. "Tekoälyradio." *Radioplay*, 29.11.2023. <https://radioplay.fi/tekoalyradio/kanava/>.
- Lacárcel, Ana María. 2022. "Artificial Intelligence in Education as a Means to Personalize Learning." In *Advances in Electronic Government, Digital Divide, and Regional Development*, edited by Jose Ramon Saura and Felipe Debasa, 285–308. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9609-8.ch016>.
- Li, Jing, and Bingyu Zhang. 2022. "The Application of Artificial Intelligence Technology in Art Teaching Taking Architectural Painting as an Example." *Computational Intelligence and Neuroscience* 2022 (May): 1–10. <https://doi.org/10.1155/2022/8803957>.
- Liu, Quan, Haiyan Chen, and M. James C. Crabbe. 2021. "Interactive Study of Multimedia and Virtual Technology in Art Education." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 16 (01): 80–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i01.18227>.
- Ly, David. 2024. "What's Next For AI: The Next Wave Of Use Cases In 2024 And Beyond." *Forbes*, Feb 2, 2024. <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2024/02/02/whats-next-for-ai-the-next-wave-of-use-cases-in-2024-and-beyond/?sh=62b32ff700f4>.
- Meta. 2023. "ImageBind: A New Way to 'Link' AI across the Senses." <https://imagebind.metademolab.com/>.
- Neu, Mathilde. 2023. "From Ambient Music to AI-Generated Soundscapes." *Repertoire*, August 14, 2023. <https://www.repertoire.com/blog/ambient-music-ai>.
- Okkonen, Jussi, and Sirkku Kotilainen. 2019. "Minors and Artificial Intelligence – Implications to Media Literacy." In *Information Technology and Systems*, edited by Álvaro Rocha, Carlos Ferrás, and Manolo Paredes, 881–90. Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-11890-7_82.
- Oksanen, Atte, Anica Cvetkovic, Nalan Akin, Rita Latikka, Jenna Bergdahl, Yang Chen, and Nina Savela. 2023. "Artificial Intelligence in Fine Arts: A Systematic Review of Empirical Research." *Computers in Human Behavior: Artificial Humans* 1 (2): 100004. <https://doi.org/10.1016/j.chbah.2023.100004>.
- Oliveira, Andreia. 2022. "Future Imaginings in Art and Artificial Intelligence." *Journal of Aesthetics and Phenomenology* 9 (2): 209–25. <https://doi.org/10.1080/20539320.2022.2150467>.
- OpenAI, 2024 "Creating video from text Sora is an AI model that can create realistic and imaginative scenes from text instructions." <https://openai.com/sora>, Accessed March 1. 2024.
- Oppenlaender, Jonas, Rhema Linder, and Johanna Silvennoinen. 2023. "Prompting AI Art: An Investigation into the Creative Skill of Prompt Engineering." arXiv. <http://arxiv.org/abs/2303.13534>.
- Owsinski, Bobby. 2023. *The Musician's AI Handbook: Enhance And Promote Your Music With Artificial Intelligence*. Burbank: Bobby Owsinski Media Group.

- Peng, Yu, and Xin Wang. 2022. "Online Education of a Music Flipped Classroom Based on Artificial Intelligence and Wireless Network." *Wireless Communications and Mobile Computing 2022* (March): 1–9. <https://doi.org/10.1155/2022/9809296>.
- Pente, Patti, Catherine Adams, and Connie Yuen. 2022. "Artificial Intelligence, ethics, and art education in a posthuman world." In *Global Media Arts Education: Mapping Global Perspectives of Media Arts in Education*, edited by Aaron Knohel and Osamu Sahara, 197–211. Cham: Springer.
- Perrigo, Billy. 2024. "The 3 Most Important AI Innovations of 2023." *Time*, December 21, 2023. <https://time.com/6547982/3-big-ai-innovations-from-2023/>.
- Raaijmakers, Stephan, Anita Cremers, Emiel Kraemer, and Matthijs Westera. 2023. "Editorial: Conversational AI." *Frontiers in Artificial Intelligence* 6 (May): 1203910. <https://doi.org/10.3389/frai.2023.1203910>.
- Rawte, Vipula, Amit Sheth, and Amitava Das. 2023. "A Survey of Hallucination in Large Foundation Models." <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2309.05922>.
- Rong, Q., Lian, Q., & Tang, T. (2022). "Research on the Influence of AI and VR Technology for Students' Concentration and Creativity." *Frontiers in Psychology* 13, 767689. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.767689>.
- Roose, Kevin. 2022. "An A.I.-Generated Picture Won an Art Prize. Artists Aren't Happy." *The New York Times*, September 2, 2022. <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html>.
- Saarelainen, Kari. 2024. "Tekoälyllä tuotettujen taideteosten käyttöarvo on valtava." *Hs.fi*, 22.2.2024. <https://www.hs.fi/mielipide/art-2000010241182.html>.
- Sakata, T., Watanuki, K., Motohiro, K. (2023). "Influence of History of Art Learning on Understanding of Beauty and Ugliness in Painting." *Affective and Pleasurable Design* 71: 19–27. <https://doi.org/10.54941/ahfe1003240>.
- Saner, Emine. 2024. "Inside the Taylor Swift Deepfake Scandal: 'It's Men Telling a Powerful Woman to Get Back in Her Box.'" *The Guardian*, January 31, 2024. <https://www.theguardian.com/technology/2024/jan/31/inside-the-taylor-swift-deepfake-scandal-its-men-telling-a-powerful-woman-to-get-back-in-her-box>.
- Shapiro, Doug. 2023. "AI Use Cases in Hollywood: What's Possible Now and Where It's Going." *Medium*, September 18, 2023. <https://dougshapiro.medium.com/ai-use-cases-in-hollywood-362707e899f1>.
- Sutton, Benjamin. 2019. "An Artwork Created by AI Sold for £40,000 at Sotheby's, Failing to Generate the Fervor That Propelled Another AI Work to Sell for 40 Times Its Estimate Last Year." *Art Market*, March 6, 2019. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-artwork-created-ai-sold-40-000-sothebys-failing-generate-fervor-propelled-ai-work-sell-40-times-estimate-year>.
- Taylor, Tristen. 2023. "These Popular YouTube Influencers Are All AI Avatars: Is This the Future of YouTube?" *HubSpot*, October 16, 2023. <https://blog.hubspot.com/marketing/ai-avatars>.
- Tidy, Joe. 2024. "Character.ai: Young people turning to AI therapist bots." *BBC News*, January 5, 2024. <https://www.bbc.com/news/technology-67872693>.
- Toivonen, Hannu. 2024. "Johtajan äänellä pyydettiin isoa rahasiirtoa – Suomessakin paljastui tekoälyllä tehty huijausyritys." *Hs.fi*, 25.2.2024. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000010251963.html>.
- Veltman, Chloe. 2023. "When You Realize Your Favorite New Song Was Written and Performed by ... AI." *Npr*, April 21, 2023. <https://www.npr.org/2023/04/21/1171032649/ai-music-heart-on-my-sleeve-drake-the-weeknd>.
- Verma, Pranshu. 2024. "AI Can Make Movies, Edit Actors, Fake Voices. Hollywood Isn't Ready." *The Washington Post*, April 14, 2024. <https://www.washingtonpost.com/technology/2023/04/14/ai-hollywood-filmmaking-dalle/>.
- Väkevä, Lauri. 2023. *Considering Deweyan Cultural Naturalism as a Philosophy of Art(s) Education: Restoring Continuity*. Landscapes: The Arts, Aesthetics, and Education. Vol. 35. Cham: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-38817-0>.
- Välske, Silja. 2024. "Nämä kappaleet presidenttiehdokkaat kuuntelevat Levyraadissa." *MTV Uutiset*, 9.2.2024. <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/nama-kappaleet-presidenttiehdokkaat-kuuntelevat-levyraadissa/8875268#gs.57ymva>.
- Wiggers, Kyle. 2024. "Adobe reveals a GenAI tool for music." *Techcrunch.com*, February 28, 2024. <https://techcrunch.com/2024/02/28/adobe-reveals-a-genai-tool-for-music>.

- Zhang, Wen, Achyut Shankar, and A. Antonidoss. 2022. "Modern Art Education and Teaching Based on Artificial Intelligence." *Journal of Interconnection Networks* 22 (Supp01): 2141005. <https://doi.org/10.1142/S021926592141005X>.

Lauri Väkevä työskentelee Taito- ja taideaineiden didaktiikan professorina Helsingin yliopistossa. Hänen tutkimusalueitaan ovat taidekasvatuksen filosofia ja teoria, musiikkikasvatus, opetusteknologia ja tekoälyn käyttö taide- ja tutkimusopinnoissa.



© Sakari Röyskö

Juho Koskivirta & Aleks Ojala

Lauluja luontosuhteesta: Kasvatustieteen opiskelijoiden tuottama oppimateriaalipaketti opettajille

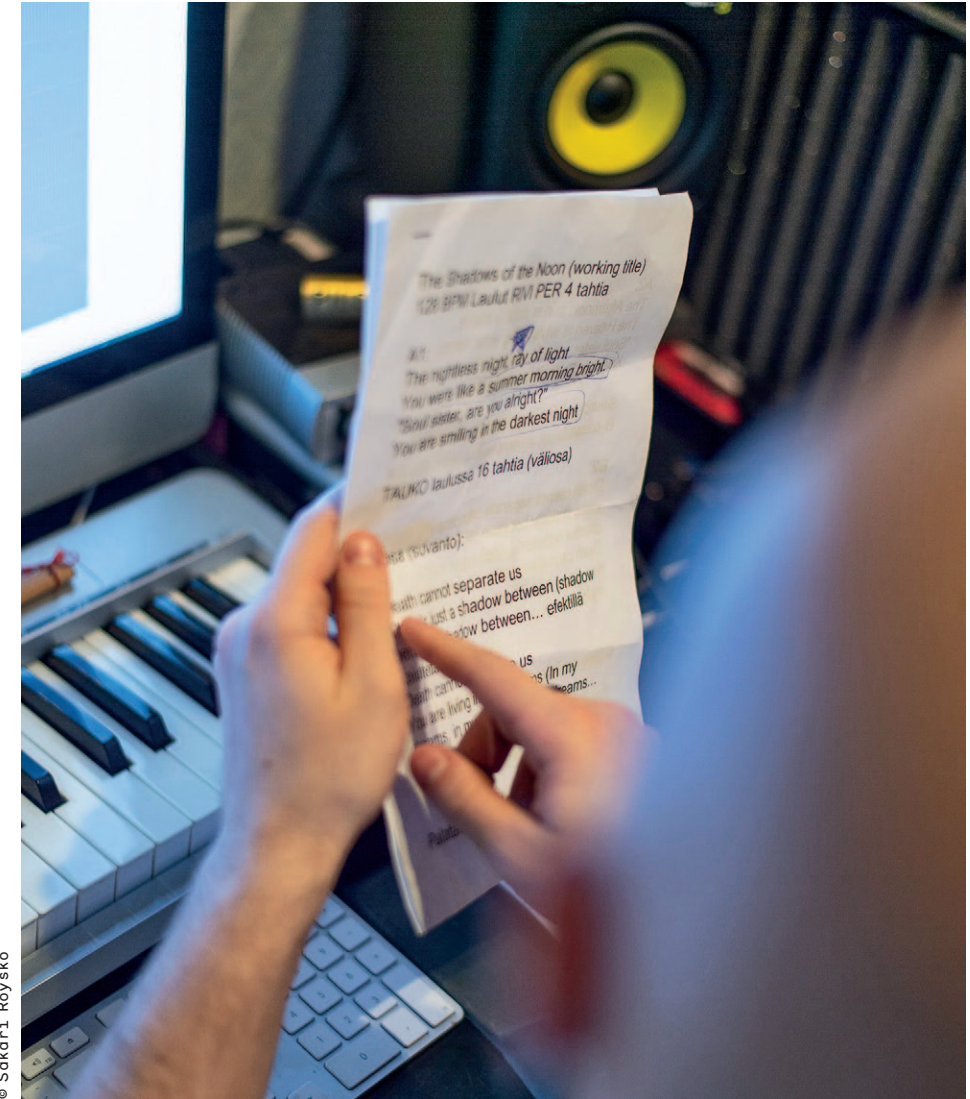
Kuvaamme tässä artikkelissa Me ei olla maailma -nimistä kehittämistutkimusta, jossa opettajaopiskelijat tarkastelivat kriittisesti ihmisten ja luonnon suhdetta luovan musiikin tuottamisen kautta. Tutkimusprojektissa pyrittiin tuottamaan opetuskäyttöön soveltuvien, kestävyyskasvatusta käsittelevien laulujen nuotteja ja äänitteitä sisältävä avoin kirjasto. Avoimen kirjaston lisäksi projektissa pyrittiin kehittämään varhaiskasvattajille ja alakoulun opettajille soveltuva pedagoginen ohjeistus kestävyyskasvatusaiheisen, luovan ja teknologia-avusteisen projektin toteuttamiseksi.

Johdanto

Projekti sai alkunsa keväällä 2022. Se toteutettiin Helsingin yliopiston kasvatustieteellisessä tiedekunnassa, opintojaksolla ”Musiikkikasvatuksen luovat käytänteet”, jolla perehdyttiin luovan musiikin tuottamisen monipuolisiin mahdollisuuksiin. Yksi jakson tehtävistä oli tuottaa alakouluun tai varhaiskasvatukseen soveltuva laulu, jossa käsiteltiin kriittisesti ihmisen ja luonnon suhdetta. Tehtävä oli mahdollista tehdä yksin tai ryhmissä. Laulut tehtiin lyriikkalähtöisesti, ja niiden pohjana oli mahdollista käyttää valmiita tekstejä, esimerkiksi runoja, mikäli tekijänoikeudet sen sallivat. Opiskelijoita pyydettiin tuottamaan nuotti ja kaksi tallennetta laulusta. Toisessa kappale oli kokonaisuudessaan ja toisessa ilman lauluraitaa, jotta tallenteita voitaisiin hyödyntää monipuolisemmin yhteislaulutilanteissa.

Luovaa prosessia pohjustettiin jaksolla monipuolisesti luovan musiikin tuottamisen työpajoissa. Työpajoissa käsiteltiin mm. asteikoita, yleisiä sointukulkuja sekä kappaleiden ja lyriikoiden rakenteita. Lisäksi jaksolla tutustuttiin soitinten äänitykseen, midi-instrumenttien ohjelmointiin ja miksaukseen. Opiskelijoilla oli yliopiston puolesta käytössä yleisimmät bändi- ja koulusoittimet, mikrofoneja sekä iPadit, joihin oli asennettu GarageBand-sovellus. Nuottikuva toteutettiin joko käsin tai nuotinkirjoitusohjelmalla. Kurssin päätteeksi kappaleet esiteltiin muulle ryhmälle. Esittelyn yhteydessä opiskelijat kertoivat kappaleen kohderyhmästä ja siitä, kuinka kappaleen voisi sisällyttää osaksi opetustilannetta.

Tehtävänantoon kuului kirjallinen pohdinta, jonka suosituspituus oli kahdesta neljään sivua. Pohdinnassa paneuduttiin tarkemmin luovaan prosessiin, työnjakoon ja tilanteisiin, joissa vastaavanlaisen projektin voisi toteuttaa yhdessä lasten kanssa. Jakson päätyttyä opiskelijoilta kysyttiin lupaa käyttää kappaleita ja pohdintoja tutkimusaineistona. Projekti toistettiin samanlaisena keväällä 2023 järjestetyllä Musiikkikasvatuksen luovat käytänteet -jaksolla. Näiltä kahdelta jaksolta saimme tutkimusluvut 25:n pohdinnan analysointiin. Analysoimalla opiskelijoiden pohdintoja laadullisen sisällönanalyysin keinoin pyrimme luomaan ohjeistuksen siitä, kuinka vastaavan projektin voisi toteuttaa kouluissa ja päiväkodeissa.



© Sakari Rönkä

Ohjeistus opettajille

Sanoittaminen

Sanoittamisen aloittaminen voi olla haastavaa, erityisesti jos itse-kriittisyys ja kokemuksen puutteesta johtuva jännitys lisäävät esteitä tekemiseen. Prosessin etenemisen kannalta kappaleen aihe kannattaa rajata mahdollisimman varhain. Rajauksen jälkeen voidaan alkaa ideoimaan raakamateriaalia valitun teeman pohjalta. Raakamateriaalia, eli yksittäisiä ideoita, sanoja ja säkeitä voidaan tuottaa opettajajohtoisesti erilaisilla luovan kirjoittamisen

harjoituksilla. Tässä vaiheessa huonoja ideoita ei ole ja määrä voi korvata laadun.

Sanoitukseen liittyvää ideointia voidaan toteuttaa myös integroiden sitä muihin oppiaineisiin ja oppilaitoksen arkeen. Yksi tapa on hyödyntää ympäristöä esimerkiksi tekemällä retkiä luontoon ja hakea sieltä inspiraatiota lyriikan teemoihin. Ympäristöä ei ole kuitenkaan syytä rajata vain ulkoilmaan, vaan se voidaan ymmärtää laajasti käsittämään myös esimerkiksi luokkahuoneet, vaatteet sekä esineet. Näitä tarkastelemalla voidaan miettiä, miten ihmisen rakentama ympäristö on kytköksissä luontoon. Lyriikan keskiössä voi olla myös hahmo, jonka kautta kuulija voi samaistua itselleen vieraaseen ympäristöön. Tällaiset lähestymistavat voivat edesauttaa kykyä asettua toisen asemaan ja näin ollen toimia keinona luontosuhteen vahvistamisessa.

Opettajan tulee kuitenkin varmistaa, ettei opetuksesta tule syyllistävää luontosuhdetta ja muita arkoja aiheita käsiteltäessä. Kestävyysskasvatuksen tulisi pohjautua kannustaviin pedagogisiin menetelmiin, joissa oppilaiden ikätaso huomioidaan. Huumori, ilo ja mielikuvitus voivat toimia keventävinä keinoina suuria ja monimutkaisia teemoja käsitellessä. Opettajan tärkein tehtävä onkin luoda turvallinen tila, jossa yksilöllisiä, globaaleja ja yhteisöllisiä vastuita voidaan käsitellä luovasti ja ratkaisukeskeisesti.

Kun sanoitukseen on tuotettu raakamateriaalia, voidaan siirtyä työstämään siitä laululyriikkaa. Mikäli sanoitusten teosta ei ole aiempaa kokemusta, oppijoita motivoivien lyriikoiden kollektiivinen analysointi voi auttaa ymmärtämään, kuinka raaoista ideoista päästään huoliteltuun lopputulokseen. Tällöin voidaan yhdessä tutkia esimerkiksi riimien ja kielikuvien käyttöä. Vaihtoehto oman lyriikan tuottamiselle on tehdä sävellyksiä valmiisiin loruihin, runoihin ja muihin teksteihin tekijänoikeudet huomioon ottaen.

Säveltäminen ja tuottaminen

Ennen varsinaisen sävellystyön aloittamista on syytä tutustua yleisesti käytössä oleviin musiikillisiin ratkaisuihin. Tällöin voidaan opettajan avulla kollektiivisesti analysoida erilaisia muotorakenteita, rytmikuvioita, sointukiertoja ja melodioita. Myös säveltämisessä käytettäviin työkaluihin, kuten esimerkiksi erilaisiin soittimiin ja ohjelmistoihin on hyvä perehtyä ennen luovaa tuotantoa. Kun ryhmässä on riittävä tieto- ja taitotaso, sekä opettajan luoma turvallinen ilmapiiri, voidaan ryhtyä säveltämään.



© Sakari Röyskö

Sävellysprosessi voidaan aloittaa visioimalla kappaleen kokonaiskonseptia jo ennen varsinaisia musiikillisiä ideoita. Toinen vaihtoehto on, että säveltäminen alkaa rytmisiä, melodisia tai harmonisia ideoita tuottamalla. Luovaa työtä voidaan siis lähestyä yksi musiikin peruselementti kerrallaan. Tuotannon alkuvaiheessa kappaleeseen kannattaa luoda selkeät peruspilarit, kuten esimerkiksi sointukierto ja rytmikuvio, joiden päälle säveltäjä voi hahmotella melodioita. Yksi vaihtoehto valmiiseen lyriikkaan sävellettäessä on ensin yhdessä rytmittää teksti ja vasta sen jälkeen miettiä rytmiiin ja sanoitukseen sopiva sävelkuvio. Mikäli ideoiden tuottaminen tuntuu haastavalta, voi oppijoiden käytettävissä olevia aika-arvoja ja säveliä rajoittaa. Melodioita säveltäessä vähemmän on enemmän.

Musiikilliset ideat kannattaa tallentaa muistiin myöhempiä käyttöä varten. Musiikkitekniologiaa ja mobiililaitteita voidaankin hyödyntää sekä ideoiden tallentamiseen että osana luomisprosessia.



© Sakari Röyskö

Ohjelmistot, kuten GarageBand, tarjoavat paljon työkaluja, jotka helpottavat säveltämistä. Yksi yleinen tapa hyödyntää ohjelmistoja on kokeilla niiden sisältämiä valmiita looppeja, joiden päälle on helppo lähteä ideoimaan harmonisia ja melodisia ideoita. Moniraitateknologiaa hyödyntäen säveltäjällä on myös mahdollisuus kokeilla erilaisten musiikillisten ideoiden toimivuutta päällekkäin. Vastaavasti opettaja voi rakentaa oppilailleen kirjaston, jossa on esimerkiksi valmiita sointukiertoja ja muita laulukirjoituksessa hyödynnettäviä elementtejä. Näiden avulla oppilaiden on helpompi päästä laulun tekoprosessissa alkuun. Opettajan on kuitenkin huolehdittava, ettei teknologia ja valmiit ideat sanele liikaa luovan prosessin kulkua. Sen jälkeen, kun laulumelodiat, rakenne ja kappaleen yleinen tunnelma alkaa hahmottua, voidaan siirtyä yksityiskohtaisempaan tuotantoon, jossa esimerkiksi eri instrumentti- ja soundivalinnoilla pyritään tukemaan teoksen tunnelmaa. Tosin, luovan

musiikin tuottamisen voi aloittaa myös soundilähtöisesti. Tällöin oppijat valitsevat ensin kappaleeseen sopivia soundeja ja tekevät vasta sen jälkeen melodiaan ja harmoniaan liittyviä valintoja. Kappaleen tuotannon ja rakenteen hakiessa lopullista muotoaan lyriikat, melodiat, soinnut, instrumentaatio ja soundit voivat vielä muuttua.

Opiskelijoiden tuottamat laulut ja nuotit

Tätä raporttia kirjoitettaessa oppimateriaali sisältää kuuden laulun tallenteet ja nuotit. Kehittämistutkimuksen periaatteiden mukaisesti oppimateriaalikonaisuutta kehitetään tulevina lukuvuosina edelleen. Voit tutustua oppimateriaaliin tämän linkin takaa:

<https://blogs.helsinki.fi/meiollamaailma/>.



Juho Koskivirta on tutkimusavustaja ja kasvatustieteiden opiskelija Helsingin yliopistossa. Aiemmalta koulutukseltaan hän on muusikko.



Aleksi Ojala (MUT) on musiikkikasvattaja ja artisti, joka toimii musiikin didaktiikan yliopistonlehtorina Helsingin yliopiston kasvatustieteellisessä tiedekunnassa.





© Sakari Röyskö

Sanna Ryökkyänen & Laura-Maija Hero

Taiteet ja luova toiminta kestävän kehityksen hyväksi

Taiteet opettajan työssä

Tässä artikkelissa esittelemme taideperustaisen koulutuksen pedagogisia mahdollisuuksia kestävän kehityksen ja digitalisaation aikana. Kartoitimme taiteen ja taiteellisen toiminnan osuutta, merkityksiä ja mahdollisuuksia osana ammatillista keskiasteen ja korkea-asteen koulutusta sekä opettajankoulutusta. Selvitys toteutettiin laadullisena kyselytutkimuksena, jonka avulla haluttiin kuulla opettajien ja opettajaksi aikovien näkemyksiä. Kestävyysongelmat ja niiden ratkaisijoiksi koulutettavat nuoret ovat keskiössä aikamme koulutuksessa. Siksi opettajien monipuolinen pedagoginen osaaminen on tärkeää selvittää myös taideperustaisen koulutuksen mahdollisuuksien osalta.

Johdanto

”Taiteella ja kulttuurilla on kiistaton itseisarvo, minkä vuoksi niiden edellytyksiä tulee vahvistaa ja niiden tulee olla yhteiskunnissamme kaikkien saatavilla. Mielestämme kulttuuriyhteistyöllä voidaan myös merkittävästi tukea kestävästä yhteiskuntakehityksestä. Yhteistyö tarjoaa ratkaisuja nykyisten ja tulevien sukupolvien hyvien elinolojen turvaamiseksi. Taide ja kulttuuri auttavat myös käsittelemään ilmastokriisin ja koronapandemian kaltaisia globaaleja haasteita.”¹

Kuten edellä olevassa Pohjoismaisen Kulttuuriministeriön julkilausumassa (2021) todetaan, taide ja luovuus eivät ole muusta elämästä erillisiä asioita, vaan taide on yksi menetelmistä, jolla kestävä kehityksen asioita ja tavoitteita voidaan käsitellä, sisäistää, muuttaa toiminnaksi ja osaksi arkea. Taide on mahdollisuus järjestellä omia ajatuksiaan uudella tavalla, tuottaa aktiivisesti uusia merkityksiä ja yhteyksiä, jotka puolestaan edistävät erilaisten näkökulmien syvempää ymmärrystä.

Tämän kyselytutkimuksen tarkoituksena oli selvittää taideperustaisen koulutuksen pedagogisia mahdollisuuksia kestävä kehityksen ja digitalisaation aikana. Tavoitteenamme oli kartoittaa taiteen ja taiteellisen toiminnan osuutta, merkityksiä ja mahdollisuuksia osana ammatillista keskiasteen ja korkea-asteen koulutusta sekä opettajankoulutusta. Selvitys toteutettiin Hämeen ammattikorkeakoulussa laadullisena kyselytutkimuksena, jonka avulla haluttiin kuulla opettajien ja opettajaksi aikovien näkemyksiä.

Taideperustainen oppiminen

Taideperustainen toiminta ja oppiminen ovat uudehkoja pedagogisia sovellusaloja ammatillisten opettajien, opettajiksi opiskelevien ja opettajankouluttajien näkökulmista. Taide on käsitteenä vaikeasti määriteltävissä ja jatkuvasti muuttuva ilmiö². Itseisarvoisen taidekäsitteen lisäksi taidetta on lähestytty myös sen funktionaalisuuden kautta. Funktionaalisesta näkökulmasta ratkaisevaa taiteen määrittelyssä on sen tarkoitus esim. esteettinen arvo, tunteiden ja ajatusten tulkitseminen tai tarkoituksen ilmaisija. Toisaalta taidetta on pyritty määrittelemään myös menettelytapojen kautta, jolloin

¹ Pohjoismaiden kulttuuriministeriön julkilausuma 9.11.2021.

² Isrow, 2017

merkitsevänä ei pidetäkään sen funktionaalisuutta vaan sitä, miten ja kuka taidetta on tehnyt.³ Taideperustainen oppiminen (Arts-based learning) viittaa taiteellisten taitojen, prosessien ja kokemusten tarkoituksenmukaiseen käyttöön opetuksessa, joilla edistetään oppimista ei-taiteellisilla tieteenaloilla ja aloilla. Taideperustainen koulutus on lisääntynyt viime aikoina huomattavasti.⁴ Esimerkiksi visuaalista taidetta on sisällytetty yhä enemmän lääketieteelliseen koulutukseen, ja sen on osoitettu lisäävän tärkeitä ammattikompetensseja. Alkhaifi ym.⁵ tulokset osoittivat, että kuvataiteeseen perustuvalla koulutuksella on lupaus vahvistaa lääketieteellisen koulutuksen tärkeitä taitoja, erityisesti empatiaa. Taiteeseen perustuva koulutus on tehostanut sairaanhoitajakouluissa havainnointia, kuvausta ja ongelmien tunnistamista⁶. Taiteeseen perustuva ympäristökoulutus vaikutti positiivisesti lasten ekotietoisuuteen ja ympäristötietoisuuteen⁷.

Taiteet – ekososiaalisen sivistyksen tukipilari

Kestävyystietoinen ihminen on ekososiaalisesti sivistynyt, jolla on toimintatahtoa ratkaista niitä ekososiaalisia haasteita, joista on tullut tietoiseksi. Tavallisimmin kestävä kehitystä tarkastellaan toisiinsa kietoutuneiden ulottuvuuksien – taloudellisen, sosiaalisen/ yhteiskunnallisen ja ekologisen ulottuvuuksien – kautta. Kulttuurinen kestävyys on yksi kestävä kehityksen ulottuvuuksista⁸. Kulttuuriseen kestävyteen kuulu paitsi kulttuuristen käytänteiden ylläpitäminen niin niiden uusintaminen. Taide voi toimia yhtenä työkaluna omien arvojen ja asenteiden herättelijänä. Taiteilla on erityinen rooli ajattelussamme piilevien ristiriitaisuuksien paljastamisessa ja kestävä tulevaisuuden rakentamisessa.⁹ Taiteiden avulla meillä on mahdollisuus luoda toisenlaisia tiloja, joissa toisenlaiset maailmat ovat mahdollisia. Kokemuksellisuudella ja tunteiden sallimisella on myönteinen vaikutus ihmisten hyvinvointiin ja hyvän

³ Abell, 2012

⁴ Haidet ym., 2016

⁵ Alkhaifi ym., 2022

⁶ Nease & Haney, 2018

⁷ Staples ym., 2019

⁸ vrt. Agenda 2030

⁹ Foster, Salonen & Keto, 2019



*Kuninkalan intensiivikurssilla Taiteen jälki – opettajan jälki.
"Ketjureaktioita" – Liikkeestä syntyvä yhteisöllinen teos.*

© Sakari Röyskö

edistämiseen yhteiskunnassa. Musiikki, teatteritaide, kirjallisuus, tanssitaide ja kuvataide voivat auttaa meitä ylittämään raja-aitoja, purkamaan esteitä ja jumeja ja tavoittelemaan uudenlaista käsitystä siitä, mikä tekee elämästä täyteläistä. Taiteilla on erityinen rooli ajattelussamme piilevien ristiriitaisuuksien paljastamisessa ja kestävän tulevaisuuden rakentamisessa¹⁰. Kulttuurin ja kestävän kehityksen välinen suhde on monitahoinen ja monitulkintainen.

Sosiaalinen ja kulttuurinen kestävyys kytkeytyvät vahvasti toisiinsa, mutta kulttuuri tuo kestävään kehitykseen paljon muuta: arvot, asenteet, luovuuden sekä kehityksen ajallisen ja paikallisen

¹⁰ Ryökynen, 2022

sidonnaisuuden. Kulttuurinen kestävyys on paitsi kulttuuriperintömme säilyttämistä sukupolvilta toisille niin elinvoimaisuuden lähde. Taiteilla on merkittävä tehtävä tämän perinnön välittämisessä ja tulkinnassa sekä sen uusintamisessa. Ihmisillä on maapalomme kehityksen suunnasta ja tavoitteista hyvin eriäviä näkemyksiä. Asenteiden ja arvojen kirjo kasvaa globalisaation ja vuorovaiikutuksen mahdollisuuksien lisääntyessä.¹¹

Taideperustainen oppiminen ja kestävä kehitys

Wallin ym. (2019) mukaan taiteeseen perustuva kestävän kehityksen opetus sisältää joukon filosofisia asenteita ja käytäntöjä, joita käytetään tarkoituksellisesti kestävän kehityksen kannalta olennaisen koulutustulosten saavuttamiseksi. Tällaisia opetusfilosofioita ja -käytäntöjä käytetään tyypillisesti niiden edistämisen tiedon ja tietämyksen muodon vuoksi, jonka Wall ym.¹² määrittelee kokemukselliseksi, integroivaksi, kokonaisvaltaiseksi, monimutkaiseksi, ennakoivaksi ja intohimoiseksi.

Kulttuurinen kestävyys käsitteenä on paikkakohtainen. Jokaisen sijainnin on arvioitava omat tarpeensa, oikeutensa ja velvollisuutensa kestävämmän elämän edistämiseksi; jos se tarjotaan ulkopuolelta, se ei enää palvele kulttuurin kestävyuden tavoitteita¹³. Härkönen ym.¹⁴ ehdottaa käsityön käyttöä yhteisö- ja nykytaiteessa menetelmänä yhteisön jäsenten laajemmalle osallistumiselle taiteelliseen toimintaan ja välineenä pohjoisen dekolonisaatioprosessissa. Kirjoittajat viittaavat dekolonisaatioon ja kulttuurikäytäntöjen elvyttämiseen, joissa alkuperäiskansojen ja ei-alkuperäiskansojen kulttuureja on sekoitettu. Käsityön käyttö yhteisössä ja nykytaiteessa voi tukea sukupolvien ja kulttuurien välistä vuoropuhelua sen kulttuurienvälisen luonteen vuoksi. Käsityön peruserinteet ovat jossain määrin tuttuja lähes kaikkialla ja luovat siten matalan kynnyksen toimintaa erilaisista kulttuuritaustoista tuleville ryhmille. Käsityöpohjaiset nykytaiteen käytännöt paikkakohtaisilla sukupolvien ja kulttuurien välisillä lähestymistavoilla luovat avoimen tilan dialogille, jossa voidaan neuvotella kulttuuriperinnön arvoista ja käsityksistä.

¹¹ ks. mm. Toivanen & Laine, 2013

¹² Wall ym., 2019

¹³ Härkönen ym., 2018

¹⁴ Härkönen ym., 2018

Ivanaj'n¹⁵ mukaan esteettinen tutkimus voi välittää kestävän kehityksen aiheisiin liittyvää tunnetietoa, joka eroaa faktoja ja analyysejä välittävästä tieteellisestä tutkimuksesta. Kestävyys on emotionaalisesti ladattu aihe, ja ihmisten on usein vaikeuksia painiskella sen monimutkaisuuden kanssa. Ivanaj'¹⁶ esittelee taiteeseen perustuvan oppimisen menetelmän, joka voi auttaa ihmisiä ymmärtämään ja käsittelemään kestävän kehityksen aiheita klassisten oppimistapojen (luennot, kurssityöt) sijaan. Taide on inhimillisten tunteiden väline, ja esteettinen tutkimus voi auttaa saamaan emotionaalisen yhteyden ihmisen ja luonnon välille. Työpajaprosessin aikana osallistujat tuottavat maalauksia, piirustuksia ja metaforia, jotka elävöittävät heidän visiotaan kestävistä kehityksestä. Tämän näkökulman ilmaiseminen taideteoksena ja sen jakaminen muiden kanssa auttaa heitä ymmärtämään paremmin taustalla olevia käsitteitä, luo yhteisöllisyyden tunnetta ja antaa rohkeutta toimia.

Schulz ym.¹⁷ kokeili, kuinka kestävä kehitys voidaan yhdistää taiteeseen perustuvaan interventioon monialaisen osallistujajoukon terveysalan kehittämistyössä. Kokeilussa selvitettiin, kuinka kestävä kehitystä voidaan mahdollistaa terveydenhuollossa leikkisällä lasten rakennuspalikoiden käytön avulla ja niiden käyttöön liittyvällä tarinankerrannoilla. Tieteidenväliset osallistujaryhmät mahdollistivat kokonaisvaltaista lähestymistapaa kestäväan kehitykseen, joka sisältää taloudelliset, ympäristölliset ja sosiaaliset ulottuvuudet. Tulokset osoittavat, että tämänkaltainen taiteeseen perustuva välitysmuoto täyttää kaksi olennaista vaatimusta moniulotteisen kestäväan kehityksen prosessin onnistuneelle käynnistämiseksi: a) erilaisten ymmärrysten jakaminen osallistujien kesken, b) kestäväa kehitystä koskevien luovien ideoiden kehittäminen ja jakaminen.

Tutkimuksen tarkoitus ja tavoite

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää taideperustaisen koulutuksen pedagogisia mahdollisuuksia kestäväan kehityksen ja digitalisaation aikana. Tavoitteena on kartoittaa taiteen ja taiteellisen toiminnan osuutta, merkityksiä ja mahdollisuuksia osana ammatillista keskiasteen ja korkea-asteen koulutusta sekä opettajankoulutusta.

¹⁵ Ivanaj ja muut, 2014

¹⁶ Ivanaj ja muut, 2014

¹⁷ Schulz ym., 2017



© Sakari Räsänen

Intensiivikurssilla Taiteen jälki – opettajan jälki. Keskityn katseeseen ja annan kynän liikkuu.

Kestävyysongelmat ja niiden ratkaisijoiksi koulutettavat nuoret ovat keskiössä aikamme koulutuksessa. Siksi opettajien monipuolinen pedagoginen osaaminen on tärkeää selvittää myös taideperustaisen koulutuksen pedagogisten mahdollisuuksien osalta.

Tutkimusaineisto ja -menetelmät

Tutkimusaineistomme koostuu Hämeen ammattikorkeakoulussa (HAMK) syys-lokakuussa 2023 kerätystä laadullisen, avoimiin kysymyksiin perustuvan verkkokyselyn vastauksista (N=26). Ammattikorkeakoulussa toimivia opettajia sekä Ammatillisen opettajankorkeakoulun opettajankouluttajia ja opiskelijoita kutsuttiin mukaan vastaamaan kyselyyn oppilaitoksen verkkoalustojen kautta. Kyselyyn vastaaminen oli vapaaehtoista ja vastaukset kerättiin nimettömästi.

Osallistujat antoivat suostumuksensa kyselyyn kyselylomakkeella, jonka yhteydessä heille toimitettiin myös tietoa tutkimuksen tavoitteista. Vastaajat pystyivät lukemaan ja lataamaan tietosuojailmoituksen kyselylomakkeella olevasta linkistä. Tutkimusprosessi noudatti Tutkimuseettisen neuvottelukunnan eettisiä ohjeita¹⁸.

Verkkokyselyn aluksi kartoitimme vastaajien taustatietoja kysymällä heidän ikäänsä, sukupuoltaan, koulutusalaansa sekä opetuskokemustaan. Tämän jälkeen kyselylomake sisälsi viisi avointa kysymystä. Ensimmäiseksi (1) pyysimme vastaajia kertomaan, miten suhtautuvat taiteisiin osana ammattikorkeakoulu- tai ammatillista koulutusta. Toiseksi (2) halusimme selvittää, miten vastaajat hyödyntävät tai haluaisivat hyödyntää taiteita osana omaa opetustaan. Kolmanneksi (3) kysyimme vastaajilta, miten taiteet tai luova toiminta voisivat tukea opiskelijoiden osallisuuden kokemuksia oppilaitoksessa. Lisäksi kysyimme (4) vastaajien näkemyksiä siitä, miten digitalisaatio voisi tukea kulttuurin kentän avautumista kaikille osana koulutusta. Pyysimme vastaajia kertomaan täydennyskoulutustarpeistaan (5), jotta taiteita voitaisiin hyödyntää entistä paremmin kestäväen kehityksen tavoitteiden tukemisessa. Lopuksi kyselylomake sisälsi kentän (6), jossa vastaajalla oli mahdollisuus kertoa jotain muuta taiteiden merkityksestä omassa arjessaan.

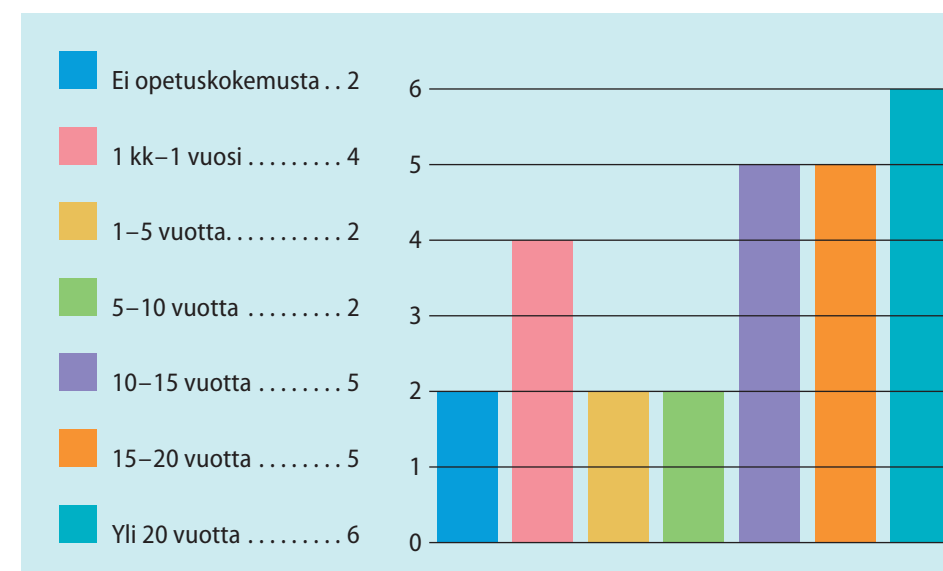
Vastaajat

Kyselyn kohderyhmäksi valittiin HAMK:in opetushenkilöstö ja ammatillisen opettajakorkeakoulun opettajankouluttajat sekä opettajaopiskelijat, sillä halusimme tarkastella Taiteet ja digi -hankkeeseen osallistuvan oppilaitoksen toimijoiden käsityksiä ja kokemuksia taiteesta osana omaa toimintaansa. Vaikka tavoitteena oli kerätä eri vaiheissa opetusuraa olevien ja eri alalla toimivien henkilöiden kokemuksia, niin käsittelemme vastauksia kuitenkin kokonaisuutena.

Vastaajista puolet (n= 13) oli iältään yli 50-vuotiaita, yli 40-vuotiaita vastaajia oli 38 % (n=10) ja alle 40-vuotiaita vain kolme (12 %). Vastaajien keski-ikä nostaa opettajaopiskelijoiden osalta se, että ammatilliseen opettajankoulutukseen hakeutuvilta vaaditaan korkeakoulututkinto sekä vähintään kolmen vuoden työkokemus alalta tutkinnon suorittamisen jälkeen ennen kuin he voivat hakea ammatillisiin opettajaopintoihin.

¹⁸ Tutkimuseettinen neuvottelukunta TENK, 2023

Vastaajista valtaosa (73 %) oli naisia, loput olivat miehiä. Kyselyyn vastanneiden opetusalat muodostivat laajan kirjon eri aloja. Eniten vastaajia (n=5) oli kasvatusalalla toimivia opettajankouluttajia sekä sosiaali- ja terveysalan opettajia (n=5). Tekniikan alalta saimme 3 vastausta kuten myös TELMA-koulutuksesta. Ammattikorkeakoulussa työskenteli vastaajista 3. Muita vastaajien ilmoittamia opetusaloja olivat digitaalinen transformaatio ja palveluliiketoiminta, opinto-ohjaus, liiketalous, kauneudenhoito, media-ala ja kuvallinen ilmaisu, pintakäsittely ja konservointi sekä TUVA-koulutus. Vastaajien opetuskokemus vaihteli suuresti. Kahdella vastaajalla ei ollut vielä ollenkaan opetuskokemusta, ja toisaalta kuusi vastaajaa kertoi omaavansa yli 20 vuoden opetuskokemuksen (Kuvio 1).



Kuvio 1. Vastaajien opetuskokemus.

Analyysimenetelmä ja -prosessi

Kyselyn avovastauksien analysoinnissa sovelsimme sisällönanalyysin periaatteita¹⁹. Luimme molemmat analyysiprosessin aluksi kyselyaineiston huolellisesti läpi kahteen kertaan. Tämän jälkeen teemoittelimme saamiamme vastauksia. Teemat nimettiin aineistolähtöisesti ja niistä muodostettiin kokonaisuuksia kuvaavat 6 pääkategoriaa. Seuraavaksi esittelemme tulokset näiden pääkategorioiden kautta.

¹⁹ Schreier, 2012)

Tulokset

Tämän HAMK:issa toteutetun kyselyn tavoitteena oli selvittää taideperustaisen koulutuksen pedagogisia mahdollisuuksia keskeisen kehityksen ja digitalisaation aikana. Tavoitteena oli korostaa taiteen ja taiteellisen toiminnan osuutta, merkityksiä ja mahdollisuuksia osana ammatillista keskiasteen ja korkea-asteen koulutusta sekä opettajankoulutusta. Seuraavaksi esittelemme tulokset analyysivaiheessa muodostetuissa pääkategorioissa (taulukko 1).

Pääkategoria	Alakategoria
Suhtautuminen taiteisiin	Erittäin myönteinen suhtautuminen Myönteinen suhtautuminen Epäilevä suhtautuminen
Taide osana opetusta	Opiskelijat itse aktiivisia tekijöitä Opiskelijat altistetaan taiteen kokemukselle Ei kokemusta taiteista osana opetusta
Osallisuus	Vahvistaa yksilöä Vahvistaa yhteisöä Vahvistaa yhteiskuntaa Ei tietoa
Digitalisaation merkitys	Lisää saavutettavuutta Taiteen ja muun luovan tekemisen alusta Taiteen ja kulttuurin jakelu Ei tietoa
Täydennyskoulutustarpeet	Yleistä koulutusta Valinnaisena opettajan koulutuksessa Vinkkejä ja esimerkkejä opettajille Kestävä taiteen tekeminen Pedagogisia menetelmiä
Merkityksiä taiteille	Taiteet osa elämää Taiteet harrastuksena Jotain muuta

Taulukko 1. Aineistosta nousseet teemat: Pääkategoriat ja alakategoriat.

Suhtautuminen taiteisiin

Lähes puolet vastaajista suhtautui erittäin myönteisesti taiteisiin osana ammatillista tai ammattikorkeakoulukoulutusta. He kuvasivat taiteita merkityksellisenä osana omaa työtään ja menetelmällisiä ratkaisujaan. Osalle vastaajista taiteet olivat omaan opetusalaan kiinteästi kytkeytyvä kokonaisuus, kun taas osa kuvasi taiteita vastapainona teoriapainotteiselle opetukselle. Useat vastaajat ajattelivat, että taiteita voitaisiin ottaa osaksi monia koulutusohjelmia ja hyödyntää osana opetusta nykyistä huomattavasti enemmän. Vastaajat ajattelivat taiteiden lisäävän opiskelijoiden kokonaisvaltaista hyvinvointia, toimivan tunteiden ja ajattelun jäsentäjänä. Vastauksissa nousi esiin huoli taideaineiden vähenemisestä koulutuksissa: ”Taide on tärkeää teoriapainotteisten aineiden vastapainona. Taiteen tekemisen ja opiskelun kautta ihminen oppii jäsentelemään ajatuksiaan ja tunteitaan, mikä auttaa muussakin opiskelussa mm. stressin purkamisessa ja keskittymisessä. Taiteen opiskelu avaa myös ajatusmaailmaa katsomaan itseään, yhteisöään ja yhteiskuntaa toisesta näkökulmasta. Taide auttaa tasa-arvon, tasapainon ja elämänaikaisen oppimisen arvojen edistämiseksi.”²⁰

Osa vastaajista suhtautui taiteisiin myönteisesti, mutta heillä ei ollut vahvaa ja selkeää omaa kokemusta taiteiden hyödyntämisestä osana omaa pedagogista toimintaansa. Vastauksissa nostettiin esiin myös resurssien puute yhtenä syynä taideaineiden vähäiseen osuuteen opetuksessa: Opettajan pitää käyttää vähäinen resurssi tehokkaasti oman substanssiaineensa asioiden opettamiseen, eikä uusien elementtien suunnitteluun ole aikaa.

”Suhtaudun positiivisesti, mutta aikaa opetusten suunnitteluun on aina vain vähemmän, joten taiteet yleensä unohtuvat valitettavasti.”²¹

Neljä vastaajaa ei löytänyt taiteille paikkaa omassa opetus-työssään ja omalla alallaan. He suhtautuivat myönteisesti taiteisiin, mutta ajattelivat, että taiteet eivät kuulu osaksi koulutusta. Toisaalta vastauksissa näkyi myös kokemattomuutta taiteiden hyödyntämisestä osana opetustyötä. Vastaaja²² toteaa: ”Ei mielestäni kuulu mitenkään ammatilliseen koulutukseen. Taiteet kuuluvat harrastuksiin ja vapaa-aikaan.”

²⁰ Vastaaja 17

²¹ Vastaaja 20

²² Vastaaja 7

Taiteet osana opetusta

Kolmasosassa vastauksista vastaajat kuvasivat opiskelijoitaan aktiivisina taiteentekijöitä. Näissä vastauksissa taiteet nähtiin merkityksellisenä itseilmaisun välineenä ja osana ihmisen kokonaisvaltaista kasvua. Osa vastaajista oli hyödyntänyt taidelähtöisiä menetelmiä opetuksessaan hyvin monipuolisesti. Musiikki, kuvataide ja draama mainittiin useissa vastauksissa. Huomionarvoista on, että vain yhdessä vastauksessa mainittiin liike menetelmällisenä ratkaisuna. Vastauksista kävi ilmi, että taide ajateltiin kuuluvan kaikille, myös niille, jotka eivät näe itseään taiteilijoina.

”Haluaisin nähdä taiteen mahdollisuudet itseilmaisuuksiin ja ihmisen kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin. Taiteen eri muodoilla voi ilmaista moni sellainenkin henkilö itseään, joka ei muuten osaa sitä tehdä. Tähän joukkoon kuuluu niin tulevia opiskelijoita kuin erityisesti heidän tulevissa töissään kohtaamiaan ihmisiä. Taiteen ”normalisointi” ja kuuluminen niillekin, jotka eivät miellä itseään taiteilijaksi.”²³

Toisaalta vastauksissa nousi esille taiteen aktiivisen tekemisen lisäksi taiteelle altistumisen näkökulma kuten vastaajan²⁴ näkökulmasta selviää: *”Viemällä opiskelijoita taiteiden pariin ja antamalla elämyksiä.”* Vastaajat ajattelivat taiteiden tukevan oppimista, avaavan uusia näkökulmia, antavan mahdollisuuden käsitellä omia uskomuksiaan. Vastaajat kertoivat myös ohjaavansa opiskelijoitaan taiteiden pariin ja toivovan taiteilijoiden vierailuita oppilaitoksiin.

”Haluaisin enemmän visuaalisempaa opetusta ja tutustumiskäyntejä eri paikkoihin. Myös erilaisia oppilaitoksessa järjestettäviä vierailijoita/tapahtumia voisi olla enemmän.”²⁵

Vastaajista kolmannes ajatteli, että taiteiden tekeminen tai kokeminen ei kuulu osaksi heidän opetusalaansa kuten seuraavasta vastauksesta selviää: *”Itselläni ei ole halua eikä osaamista hyödyntää näitä opetuksessa.”²⁶* Osalla vastaajista oli vielä vähän opetuskokemusta, joten eivät tästä syystä osanneet kertoa, miten voisivat hyödyntää taiteita osana opetustaan. Myös opetukseen ja sen suunnitteluun varatut resurssit näyttivät estävän joitakin vastaajia käyttämästä taidelähtöisiä menetelmiä. Vastaajat sanoittivat

²³ Vastaaja 13

²⁴ Vastaaja 12

²⁵ Vastaaja 8

²⁶ Vastaaja 4



© Sakari Röyskö

Intensiivikursilla Taiteen jälki – opettajan jälki demoja ja performansseja seuraamassa.

myös kiinnostusta saada lisää tietoa ja valmiuksia hyödyntää taiteita opetuksessaan.

Osallisuus

Noin puolet vastaajista pohti osallisuuden kysymyksiä yksilön näkökulmasta. Vastausten perusteella taiteet ja taiteen tekemisen kaltaiset luova toiminta tukevat osallisuutta ja edistävät luovuutta ja yhteisöllisyyttä sekä vuorovaikutustaitoja. Taide nähtiin välineenä edistää ilmaisua erilaisten ihmisten välillä, mahdollisuutena tehdä näkyväksi asioita ja niiden välisiä suhteita ilman sanoja. Taiteen ja luovan toiminnan ajateltiin tarjoavan hengähdys hetken kiireiseen

arkeen. Yhteisen tekemisen nähtiin tarjoavan osallisuuden kokemuksia ja kanavia uusien ihmissuhteiden syntymiselle.

*”Kaikilla ihmisillä on synnynnäinen tarve luovuuteen. Joillakin se on liike (tanssi) tai näyttämötaiteet, toisilla soittaminen, kolmansilla kuvallisen taiteen tekeminen. Taide luo aina yhteisöllisyyttä ja yhdistää näennäisesti hyvinkin erilaisia ihmisiä. Taideprojektien yhteydessä on myös mahdollista vaikuttaa opiskelijoiden ajatusmaailmaan ja saada heidät kommunikoimaan aidosti keskenään.”*²⁷

Toinen puoli vastaajista pohti osallisuuden kysymyksiä oppilaitoksen, opetuksen järjestämisen ja ryhmän toiminnan näkökulmasta. Taiteiden ja luovan toiminnan ajateltiin vahvistavan yhteisöllistä ja myönteistä oppimisilmapiiriä. Vastausten perusteella taiteen parissa toimimalla voitaisiin vahvistaa yhteisöllisyyttä aloilla, joissa toimitaan muuten hyvin yksilölähtöisesti. Vastausten perusteella taiteet ja taidelähtöiset menetelmät voivat tarjota vaihtoehtoisia ilmaisutapoja erilaisuuden hyväksymiseen, omiin rajoihin ja tarpeisiin tutustumiseen sekä oman osaamisen sanoittamiseen.

*”Taide on osallistavaa ja sallivaa. Se auttaa hyväksymään erilaisuutta. Sen avulla voi ilmaista itseään. Sen avulla voi käsitellä omia tunteita ja vaikeitakin asioita. Taidetta voi tehdä yksin tai yhdessä. Taide rohkaisee kokeilemaan, etsimään omia rajoja ja auttaa ihmisiä heidän omassa kasvussaan, joten se on kaikenikäisille kaikkialla hyväksi niin eri kouluasteilla kuin koko yhteiskunnassa, koska se lisää ihmisten hyvinvointia, vaikka sitä onkin vaikea mitata.”*²⁸

Eräs vastaajista ei nähnyt taiteille ja taidelähtöiselle tekemiselle tarvetta oppilaitoksessa eikä laajemminkaan yhteiskunnassa vaan hän totesi: *”Yhteiskunnassa taiteilijoilta pitäisi ottaa kaikki apurahat ja tuet pois. Jos heidän työnsä ei löydy vapaaehtoisia maksajia, niin ei tuota kuuluisi yhteiskunnan varoin ylläpitää.”*²⁹

Digitalisaation merkitys taiteen ja kulttuurin kentän avautumisessa osana koulutusta

Neljännes vastaajista nosti esille digitalisaation tuomia taiteen ja kulttuurin saavutettavuuteen liittyviä huomioitaan. Virtuaalimuseot ja -konsertit nostettiin useassa vastauksessa hyväksi keinoiksi lisätä

²⁷ Vastaaja 17

²⁸ Vastaaja 26

²⁹ Vastaaja 7

saavutettavuutta. *”Virtuaalidellisuudessa olevat museot ja galleriat, konsertit ja muotinäytökset osaksi koulutusta, hyviä ja osallistavia vierailukohteita nämä. Hankkeiden tulisi tarjota opettajille osaamista ja välineitä soveltaa näitä käytännössä”*³⁰. Sosiaalisen median nähtiin toimivan matalan kynnyksen mahdollisuutena osallistua keskusteluihin ja saavuttaa tietoa kulttuurista ja taiteesta. Erityisesti opiskelijoiden fyysisten rajoitteiden tuomiin haasteisiin voidaan löytää ratkaisu: *”Opiskelijoilla on erilaisia fyysisiä ja psyykkisiä rajoitteita, jotka saattavat nostaa osallistumiskynnystä tai jopa estää osallistumisen kokonaan. Digitalisaatio madaltaa tätä kynnystä.”*³¹

Neljännes vastaajista katsoi digitalisaation liittyvän taiteen ja kulttuurin jakeluun osaksi koulutusta. *”Opiskelijat voivat verkossa tutustua taiteisiin oman mielenkiintonsa mukaan ja tehdä niiden pohjalta tehtäviä.”*³² *”Verkko on täynnä erilaisia taiteen ilmaisumenetelmiä. Äänikirjat, visuaaliset performanssit ja tietysti musiikki edistävät oppimista ja madaltavat kynnystä oppia uutta.”*³³

Digitaaliset ratkaisut nähtiin myös taiteen ja muun luovan tekemisen alustana. Moni vastaaja korosti, että digitaaliset sovellukset tarjoavat välineitä uusien ideoiden kehittelyyn ja taiteen tekemiseen. *”Ideoita haetaan esim. Pinterestistä. Teköälyllä saa hienoja ideoita myös.”*³⁴ Digitaalisten ratkaisujen käyttö nähtiin yleisenä: *”Paljon toki. Nykyään näytelmän voi kuvata Zoomissa hahmon välisenä vuoropuheluna. Tosin se on hyvin erilainen prosessi kuin luokkahuoneessa yhdessä näytelty tai kuvattu. Ihan samaan ihmisten väliseen yhteisöllisyyteen ei valitettavasti digiympäristöissä päästä. Joskus tulevaisuudessa varmaan paremmin mahdollista, kun saamme realistisemmat virtuaaliympäristöt, joissa voi oikeasti nähdä toisensa liikkeessä.”*³⁵ Neljännes vastaajista ei halunnut, osannut sanoa tai tiennyt, kuinka digitalisaatio voi tukea taiteen ja kulttuurikentän avautumista osana koulutusta.

³⁰ Vastaaja 21

³¹ Vastaaja 11

³² Vastaaja 20

³³ Vastaaja 12

³⁴ Vastaaja 23

³⁵ Vastaaja 10

Täydennyskoulutustarpeet, jotta taiteita osattaisiin hyödyntää kestävä kehityksen tavoitteiden tukena

Neljä viidesosaa vastaajista nosti esille selkeitä koulutustarpeita. Vain viidesosa ei osannut tai halunnut vastata. Täydennyskoulutustarpeet, jotta taiteita osattaisiin hyödyntää kestävä kehityksen tavoitteiden tukena, vaihtelivat ideoiden ja esimerkkien tarpeesta aina perustason yleisempään täydennyskoulutukseen. Yleistä koulutusta taiteen hyödyntämisestä osana opetusta pyydettiin. Osa näki tarpeen lähteä koulutuksissa aivan alusta ja perehdyttää sisältöihin laajemmin. Muutamat ehdottivat koulutusta valinnaiseksi opinnoksi opettajan opintoihin. Viidennes koki vinkkien ja esimerkkien riittävän opettajan tueksi.

Vastauksissa korostui tarve pedagogisten menetelmien soveltamisosaamisen kehittämistä. Pedagogisten menetelmien, kuten muotoiluperusteisen projektioppimisen, tulevaisuusajattelun, tuotekehitysmetodien ja draamapedagogiikan, soveltamisosaamista tarvitaan. Taiteen ”käyttö” opetuksessa vaatisi enemmän ymmärrystä ja osaamista, mutta luovuutta kehittävät menetelmät koettiin helpommin sovellettaviksi: ”*Tarvitaan design based educationia, aitoja kestävä kehityksen haasteita työelämästä ja yhteisluovuudella niiden konkreettisten ratkaisujen kehitystä. Taiteet sinänsä eivät ehkä sovellu metodiksi, vaan muotoiluajattelu, tulevaisuusajattelu ja luovat verstaat, tuotekehitysmetodit ja innovaatioprosessit ja työkalut. Ehkä ideointivaiheissa voisi enemmän piirtää ja kuvata ideoita, mutta silloinkin piirtämisellä on tavoite kuvata ideoita, ei niinkään taiteen kaltaista itseisarvoa.*”³⁶

Muutamat vastaajat katsoivat kysymystä taideopettajan näkökulmasta, ja nostivat esille taiteen tekemisen ekologisen ja sosiaalisen kestävyuden kysymykset. Kestävä taiteen tekeminen ja kiertämateriaalien hyödyntäminen taideopetuksessa nostettiin esille. ”*Minusta kannattaa kiinnittää huomiota siihen, että taidetta tehdään kestävästi. Tähän myös digitaalisuus on hyvä väline. Taiteen kautta voi päästä toisen ajatusten sisälle ja parhaimmassa tapauksessa se lisää moniäänisyyttä ja siten (parhaimmillaan) myös ymmärrystä moninaisuudesta.*”³⁷ ”*Kuvataidetta käyttäessäni monesti tuli mieleen*

eettiset kysymykset: taide voi laukaista isoja psyykkisiä prosesseja ja vanhoja traumoja voi tulla uudelleen pintaan. Miten opettajat ovat valveutuneita tai valmistautuneita käsittelemään asioita, joita taiteen käyttö laukaisee, jos heillä ei ole psykologin koulutusta? Mikä on taiteen pedagogisen käytön ”jälkihoito”? (=aina ei ole viisasta herättää sellaista, mitä ei sitten pysty sulkemaan.)”³⁸

Merkityksiä taiteille

Valtaosa vastaajista kertoi taiteiden merkittävästä roolista omassa elämässä. Vastaajat kertoivat nauttivansa kirjojen lukemisesta, teatterista, museoista, elokuvista. Taiteet olivat vastaajille tärkeä osa hyvinvointia ja arjen toimintaa. Taide-elämykset tarjosivat keinon peilata omia tunteitaan, muodostaa uusia näkökulmia haastaviin tilanteisiin ja lisätä hyvinvointia omassa elämässään. Toisaalta eräs vastaajista kertoi, että taiteen mahdollisuudet unohdetaan helposti omassa arjessa. Eräs vastaajista toi myös esille, että opettajille tarvittaisiin työkalupakki, kuinka käyttää taidetta osana opetustaan.

*”Liian vähän ehtii kuluttaa taidetta. Merkityksellinen se on; taulut seinillä, teatterit kiinnostavat, elokuvat myös. Lisäksi kirjat. Merkityksellisiä ne ovat siksi, että niiden kautta peilaan paljon oman elämän tapahtumia ja yritän ratkaista käsillä olevia lukkoja.”*³⁹

Yhteenveto

Tämän kyselytutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa taiteen ja taiteellisen toiminnan osuutta, merkityksiä ja mahdollisuuksia osana ammatillista keskiasteen ja korkea-asteen koulutusta sekä opettajankoulutusta. Tarkoituksena oli saada tietoa taideperustaisen koulutuksen pedagogisista mahdollisuuksista kestävä kehityksen ja digitalisaation aikana.

Kyselytutkimusten tulosten perusteella taiteelle ja taidelähtöisille menetelmille annettiin erilaisia merkityksiä. Suurin osa vastaajista kuvasi taiteiden merkitystä hyvinvoinnin ja osallisuuden vahvistajana erilaisissa oppimisympäristöissä, mutta resurssien ja/tai osaamisen vuoksi näytti siltä, että taidelähtöiset menetelmät

³⁶ Vastaaja 21

³⁷ Vastaaja 16

³⁸ Vastaaja 6

³⁹ Vastaaja 19



Intensiivikurssilla Taiteen jälki – opettajan jälki. Viivat kertovat. Tunteet, tarinat, merkitykset – avautuvat partituuriksi Kuninkalan salin lattialle.

eivät olleet aktiivisessa käytössä. Useissa vastauksissa taidetta kuvattiin funktionaalista näkökulmasta⁴⁰. Näissä vastauksissa korostuivat taiteen esteettinen arvo ja sen mahdollisuudet toimia tunteiden ja ajatusten tulkkina. Toisaalta vastaajat määrittelivät taidetta myös menettelytapana kuvatessaan taiteen kuulumista kaikille, ei vain niille, jotka määrittelevät itsensä taiteilijoiksi. Tulosten perusteella taiteilla on merkityksellinen tehtävä kestävän tulevaisuuden rakentajana. Vastaajat näkivät taiteet ja taidelähtöiset menetelmät mahdollisuutena hankkia syvempää ymmärrystä omista ja toisten tunteista ja tarpeista sekä vahvistaa yhteisöllisyyttä ja osallisuutta oppilaitoksissa. Kyselytutkimuksen

⁴⁰ Abell, 2012

© Sakari Röyskö

tulokset ovat linjassa Ivanaj ja muut⁴¹ näkemysten kanssa, joiden mukaan taide on inhimillinen tunteiden väline, joka voi auttaa synnyttämään emotionaalisen yhteyden ihmisen ja luonnon välille vahvistaen samalla yksilön sitoutumista kestävän kehityksen periaatteisiin. Tulosten perusteella digitalisaation ajateltiin vahvistavan taiteiden saavutettavuutta ja madaltavan kynnystä osallistua taidetta koskeviin keskusteluihin. Digitalisaatio näytti siis tukevan sekä taiteen funktionaalista että menetelmällistä lähtökohtaa. Tulosten perusteella opetushenkilöstö tarvitsee kuitenkin koulutusta taiteiden ja taidelähtöisten menetelmien tunnistamiseen ja juurruttamiseen osaksi erilaisia oppimisympäristöjä. Taide kuuluu kaikille.

⁴¹ Ivanaj ja muut, 2014

Lähteet

- Abell, C. (2012). Art: What it is and why it Matters. *Philosophy and Phenomenological Research*, 85(3), 671–691.
- Alkhaifi, M., Clayton, A., Kangasjarvi, E., Kishibe, T., & Simpson, J. S. (2022). Visual art-based training in undergraduate medical education: A systematic review. *Medical Teacher*, 44(5), 500–509. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2021.2004304>.
- Foster, R. Salonen, A.O., & Keto, S. (2019). Kestävyystietoinen elämänorientaatio pedagogisena päämääränä. Teoksessa T. Autio, L. Hakala, & T. Kujala (toim.), *Siirtymiä ja ajan merkkejä koulutuksessa. Opetussuunnitelmatutkimuksen näkökulmia* (ss. 121–143). Tampere University Press.
- Haidet, P., Jarecke, J., Adams, N. E., Stuckey, H. L., Green, M. J., Shapiro, D., Teal, C. R., & Wolpaw, D. R. (2016). A guiding framework to maximise the power of the arts in medical education: A systematic review and metasynthesis. *Medical Education*, 50(3), 320–331.
- Härkönen, E., Huhmarniemi, M., & Jokela, T. (2018). Crafting Sustainability: Handcraft in Contemporary Art and Cultural Sustainability in the Finnish Lapland. *Sustainability*, 10(6). <https://doi.org/10.3390/su10061907>.
- Isrow, Z. (2017). Defining Art and its Future. *Journal of Arts and Humanities*, 6(6), 84–94. <https://doi.org/10.18533/journal.v6i6.1207>.

- Ivanaj, V., Poldner, K. & Shrivastava, P. (2014). Hand /Heart /Head: Aesthetic Practice Pedagogy for Deep Sustainability Learning. In *Storytelling: Beyond the Academic Article – Using Fiction, Art and Literary Techniques to Communicate*. London: Routledge.
- Nease, B. M., & Haney, T. S. (2018). Evaluating an art-based intervention to improve practicing Nurses' observation, description, and problem identification skills. *Journal for Nurses in Professional Development*, 34(1), 2–7.
- Pohjoismaiden kulttuuriministeriön julkilausuma 9.11.2021. (2021). Taide ja kulttuuri kestävän kehityksen vauhdittajina. <https://www.norden.org/fi/declaration/taide-ja-kulttuuri-kestavan-kehityksen-vauhdittajina>. Luettu 11.12.2023.
- Ryökkynen, S. (2022). Kulttuuri ja taiteet kestävän kehityksen perustana. Taide kuuluu kaikille. HAMK Beat. Hämeen ammattikorkeakoulun toimitettu blogi. Kulttuuri ja taiteet kestävän kehityksen perustana – Taide kuuluu kaikille – HAMK Beat. Luettu 12.12.2023.
- Schulz, K.-P., Kawamura, T., & Geithner, S. (2017). Enabling sustainable development in healthcare through art-based mediation. *Journal of Cleaner Production*, 140, 1914–1925. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2016.08.158>.
- Schreier, M. (2012). *Qualitative content analysis in practice*. London: Sage.
- Staples, A. F., Larson, L. R., Worsley, T., Green, G. T., & Carroll, J. P. (2019). Effects of an art-based environmental education camp program on the environmental attitudes and awareness of diverse youth. *The Journal of Environmental Education*, 50(3), 208–222. <https://doi.org/10.1080/00958964.2019.1629382>.
- Toivanen, P., & Laine, M. (toim.) (2013). Kestävä kasvatus – Kulttuuria etsimässä. Suomen kulttuuriperintökasvatuksen seuran julkaisuja 6. Helsinki: Erweko Oy.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta TENK. (2023). *Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsittelyminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan HTK-ohje 2023*. Tutkimuseettinen neuvottelukunta. https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf. Luettu 11.12.2023.
- Wall, T., Österlind, E., & Fries, J. (2019). Art-Based Teaching on Sustainable Development. Teoksessa W. Leal Filho (toim.), *Encyclopedia of Sustainability in Higher Education* (ss. 43–50). New York City: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-11352-0_195.

Sanna Ryökkynen (FT, Mmus) toimii tutkijayliopettajana Hämeen ammattikorkeakoulun ammatillisessa opettajakorkeakoulussa ja HAMK Edu -tutkimusyksikössä. Hän on tutkimuksissaan perehtynyt erityistä tukea, osallisuutta, yhdenvertaisuutta ja inklusiota koskeviin kysymyksiin ammatillisen koulutuksessa ja työelämässä. Sannalla on pitkä käytännön kokemus erityisopettajan tehtävistä vaativan erityisen tuen kentältä. Tällä hetkellä hän on erityisen kiinnostunut tutkimaan uudestaan ajattelun ja yhteiskunnallisen mielikuvituksen mahdollisuuksia osallisuuden, yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon vahvistumiseksi niin koulutuksessa, työelämässä kuin yhteiskunnassa laajemminkin.



Laura-Maija Hero (KT) on tutkijayliopettaja Hämeen ammattikorkeakoulun HAMK Edu -tutkimusyksikössä. Hän on erikoistunut monialaiseen innovaatiopedagogiikkaan ja design-pohjaiseen oppimiseen. Hän tutkii, kehittää ja innovoi viereään siirtymään, digitalisaatioon, kulttuuriin ja sosiaalisiin innovaatioihin liittyviä ratkaisuja yritysten ja oppijoiden hyödyksi sekä kouluttaa opettajia ja koulutusjohtoa. Hän tutkii mm. innovaatiokompetenssin kehittymistä ja innovaatio toiminnan vaikuttavuutta. Hän on aikaisemmin toiminut kulttuurituotannon lehtorina ja markkinointipäällikkönä teknologiateollisuudessa.

