Vaasan kaupungin kulttuuri- ja kirjastopalvelut

Iloa elämään virtuaalisilla kulttuuripalveluilla

Virtaa! -monitaidehankkeen raportti

1.1.2020–30.9.2020

VAASA.

Opetus- ja kulttuuri-ministeriö

KULTUR ÖSTERBOTTEN

Vaasa 2020

Yhteistyössä

Hankkeen rahoittajat ja yhteistyöyritykset ja -yhdistykset

VAASA.

Opetus- ja kulttuuri-ministeriö

KULTUR ÖSTERBOTTEN

PSPY
Pohjanmaan sosiaalipsykiatrinen yhdistys ry
Österbottens socialpsykiatriska föreningen rf

kukunori

Vaasan kaupungin Alvar-kuvapuhelinpalvelu

Sisältöjen tuottajat

HAAMU

IKARIAN TULIRUMPU

PLATONIC partnership

Ateljé Paula Blåfield

Kuvauspaikkojen yhteistyökumppanit

KÄSITYÖN TALO
HANTVERKETS HUS
HOUSE OF CRAFTS

Loftet

VAASAN KAUPUNGIN · VASA STADS
MUSEOT · MUSEER

SOKOS HOTELS

SUOMEN KIRJASTOMUSEO

Vaasan Taiteilijaseura

Cantare

RAPORTIN TIEDOT

Hanke	Osallistavan virtuaalisen taidetoiminnan tarjoaminen kotiin vaikeasti kulttuurin pariin pääseville ikäihmisille sekä mielenterveyskuntoutujille
Hankkeen tunniste	OKM/334/620/2019
Toteutusaika	1.1.2020–30.9.2020
Hankkeen vastuuorganisaatio	Vaasan kaupunki
Hankeprojektin toteuttaja	Vaasan kaupungin kulttuuri- ja kirjastopalvelut
Yhteystiedot	Kulttuurisuunnittelija Leena Nyqvist Puhelin 040 066 8197 leena.nyqvist(at)vaasa.fi
Raportin tarkoitus	Raportissa kuvataan Virtaa! -monitaideprojektin toteutus, projektissa käytetyt menetelmät, laitteet ja välineet sekä esitellään tärkeimmät havainnot ja tuotokset.
Raportin kirjoittaja	Projektikoordinaattori Marita Niemelä

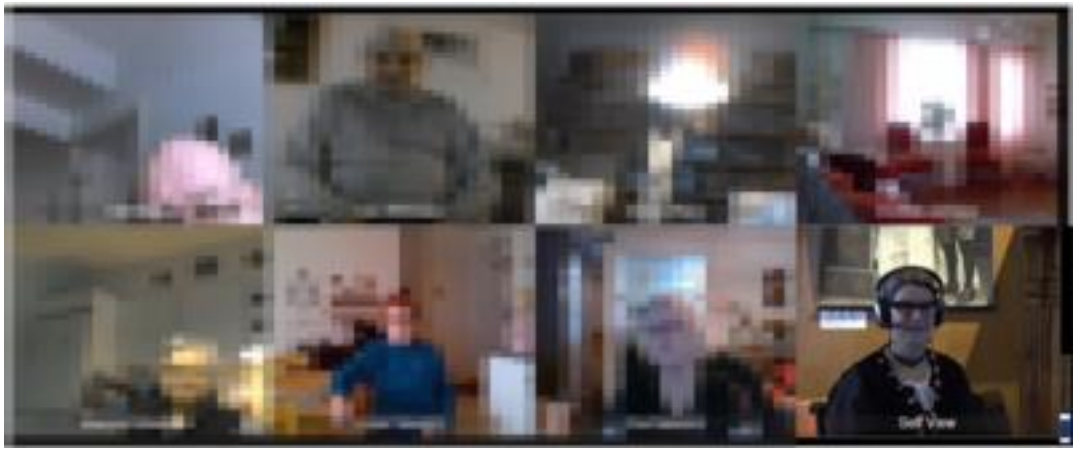
Sisällys

1 Johdanto ... 2
2 Kulttuurin ja taiteen tervehdyttävä vaikutus ... 4
3 Taidetuokioiden sisällöntuottajat ... 7
4 Laite- ja ohjelmistovalinnat ... 8
4.1 Kirjallisuus-, kuvataide- ja pelituokioissa käytetyt laitteet ... 8
4.2 Kokemuksia kotituokioissa käytetyistä laitteista ... 10
4.3 Verkkoneuvotteluohjelmiston valinta ... 11
5 Taidetuokiot ... 13
5.1 Osa 1: Kirjallisuus ... 14
5.2 Osa 2: Kuvataide ... 17
5.3 Osa 3: Pelisuunnittelu ... 21
5.4 Osa 4: Luova kirjoittaminen ... 23
6 Mitä opimme ... 26
6.1 Alvar-tuokioissa havaittua ... 26
6.2 Luovan kirjoittamisen tuokioissa havaittua ... 29
7 Virtuaalisen palvelun malli ja opas ... 32
8 Hankkeen kustannukset ... 33
9 Yhteenveto ... 34
LÄHTEET ... 37
Liite 1. Lehdistötiedote 28.1.2020 ... 39
Liite 2. Kummitustarina ... 41
Liite 3. Maalaukset ... 44
Liite 4. Karttapelipohja ... 48
Liite 5. Dadaistinen kirjoitus 26.5.2020 ... 49
Liite 6. Yhteenvedot loppuhaastatteluista ... 50
Liite 7. Osallistujamäärät tuokioittain ... 52
Liite 8. Lehdistötiedote 28.9.2020 ... 53

1 Johdanto

Digitalisoituvassa yhteiskunnassa etäyhteyksien välityksellä tuotettujen palvelujen merkitys kasvaa koko ajan. Etäpalvelut mahdollistavat palvelujen tuottamisen ajasta ja/tai paikasta riippumattomina, tuovat kustannussäästöjä ja turvaavat palveluja myös poikkeusoloissa. Vaasan kaupungin kulttuuripalvelut pyrki Virtaa! -monitaidehankkeen avulla selvittämään, millaisia kulttuuripalveluita kannattaa tai on mahdollista tuottaa etäyhteyksien kautta. Ensisijaisena kohderyhmänä hankkeessa olivat kotona asuvat ikäihmiset, joiden on vaikea tai mahdoton päästä osallistumaan kodin ulkopuolisiin palveluihin. Toisena kohderyhmänä olivat mielenterveyskuntoutujat. Etäyhteyksien kautta toteutettuihin kulttuurituokioihin osallistuminen oli paikasta riippumatonta. Kokeiltaviksi taidemuodoiksi valittiin kirjallisuus, kuvataide, pelisuunnittelu ja luova kirjoittaminen. Jokaisesta taidelajista toteutettiin 8 taidetyöpajaa, joissa läsnäolijat osallistuivat aktiivisesti palvelutuokioiden sisällön luomiseen.

Taidemuodoista kirjallisuus, kuvataide ja pelikehitys toteutettiin yhdessä Vaasan kaupungin Alvar-kuvapuhelinpalvelun kanssa. Etäyhteyden välityksellä toteutettava palvelu on Vaasan kaupungilla käytössä kotihoidossa ja Ikäkeskuksessa (Vaasa 2020a). Tuokioihin osallistuvilla henkilöillä oli jo käytössään Vaasan kaupungin sosiaalitoimen myöntämä iPad, johon oli asennettu Alvar-kuvapuheluohjelmisto. Alvar vastasi projektissa palveluunsa kuuluvien teknisten laitteiden huollosta ja tietoliikenneyhteyksistä. Projektin Alvar-istuntoihin oli mahdollista osallistua kerralla enintään 8 henkilöä. Palvelutuokioissa kaikki osallistujat pystyivät kommunikoimaan toistensa kanssa ja sisällöntuottaja näki kaikki osallistujat reaaliaikaisena kuvavirtana oman tietokoneensa näytöltä.



Kuva 1. Alvar-tuokion näkymä osallistujille ja sisällöntuottajalle (osallistujien kuvat sumennettu henkilösuojan vuoksi). Kirjailija Tiina Hautalan tuokio Loftetissa. (kuva tuokion tallenteesta)

Luovan kirjoittamisen tuokiot toteutettiin internetin kautta videoneuvotteluohjelmiston avulla. Tuokioihin osallistui kuusi Pohjanmaan sosiaalipsykiatrisen yhdistyksen ja kaksi Kukunorin valitsemaa mielenterveyskuntoutujaa. Luovan kirjoittamisen osuuden rahoitti KulturÖsterbotten (KulturÖsterbotten 2020).

Virtaa! -monitaidehankkeen tavoitteina oli

- tutkia mahdollisuuksia tarjota eri taidemuotoja virtuaalisena palveluna,
- löytää kulttuurisisältöjen tuottamiseen sopivia teknisiä laitteita ja toimintatapoja,
- edistää taidemuotojen saatavuutta,
- saada tietoa osallistumisesta ja osallisuuden tunteesta etäpalvelussa,
- selvittää, tapahtuuko etäpalvelussa ryhmäytymistä ja tuleeko tunnetta ryhmään kuulumisesta,
- selvittää, innostaako virtuaalinen palvelu hakeutumaan jatkossa fyysisiin kulttuuripalveluihin,
- saada käytännöllistä tietoa virtuaalisista tuokioista kulttuuritoimijoita varten ja
- saada tietoa taloudellisesti kannattavan virtuaalisen kulttuuripalvelun kehittämiseen.

Hankkeessa kokeiltiin, kuinka erilaisia taidemuotoja on mahdollista toteuttaa virtuaalisesti vuorovaikutteisena kulttuuripalveluna. Tuokioiden toteuttamiseen haluttiin löytää mahdollisimman helposti käytettäviä ja käytännöllisiä teknisiä ratkaisuja. Projektin yhtenä tavoitteena olikin löytää uusia tapoja edistää eri taidemuotojen saavutettavuutta. Työpajojen avulla haluttiin selvittää, saadaanko osallistujat esittämään lähetysten aikana omia visioitaan ja ajatuksiaan ja jakamaan niitä ryhmässä. Kulttuuripalvelujen kehittämistä varten oli tärkeää selvittää, miten osallistujat kokevat osallisuudentunteen etäryhmässä ja onko aito ryhmäytyminen etäryhmässä mahdollista. Lisäksi haluttiin saada tietoa, innostaako virtuaalinen kulttuuripalvelu hakeutumaan fyysisten kulttuuripalvelujen piiriin. Samalla saatiin kulttuuritoimijoita varten kokemuksia virtuaalisesta palvelutuotannosta. Taloudellisena tavoitteena hankkeessa oli kehittää sekä palvelun tuottajalle että sen vastaanottajalle kannattavaa virtuaalista kulttuuritoimintaa.

Hankkeen aikana tehdyistä havainnoista laadittiin palveluntuottajia varten digitaalinen opas, joka auttaa pääsemään alkuun virtuaalisten palvelujen tuottamisessa. Opas on saatavilla sähköisesti Vaasan kaupungin verkkosivuilta osoitteesta https://www.vaasa.fi/koe-ja-nae/kulttuuria-vaasassa-ja-seudulla/kulttuuripalvelut/virtaa-monitaidehanke/.

Projektin alkaessa Vaasan kaupungin kulttuuritoimi järjesti 28.1.2020 lehdistötilaisuuden, jossa hanke julkistettiin (Liite 1). Vaasan kaupunki julkisti hankkeesta julkisen tiedotteen verkkosivuillaan (STT Info 2020a). Vaasan kaupungin kulttuuripalvelujen yhteistyökumppaneita hankkeessa olivat Opetus- ja kulttuuriministeriö, KulturÖsterbotten, Vaasan kaupungin kotihoidon Alvar-kuvapuhelinpalvelu, Pohjanmaan sosiaalipsykiatrinen yhdistys, Kukunori ry, Vaasan Taiteilijaseura ry, Platonic Partnership, Haamu-kustannus ja Ateljé Paula Blåfield. Hankkeeseen osallistui projektikoordinaattorin lisäksi yhteistyökumppaneiden edustajina kirjailija, kuvataiteilija, pelikehittäjä, sanataiteilija, kokemuspalvelumuotoilija ja Vaasan kaupungin Alvar-kuvapuhelinpalvelun tekninen henkilöstö. Hanke toteutettiin 15.1.2020 - 30.9.2020 välisenä aikana. Hankkeen tulokset julkaistiin lehdistö- ja tiedotustilaisuudessa 28.9.2020 (Liite 8). Tulokset julkaistiin internetissä 2.10.2020 (STT Info 2020b).

2 Kulttuurin ja taiteen tervehdyttävä vaikutus

Ihmisen hyvinvointia ja terveyttä voidaan merkittävästi edistää taiteen ja kulttuurin keinoin (Fancourt & Finn 2019). Useat tutkimukset osoittavat niiden positiiviset vaikutukset elämään henkilö-, ryhmä-, yhteisö- ja yhteiskuntasoilla. Honkalan ja Laitisen (2017) mukaan kulttuurin keinoin voidaan vaikuttaa sosiaaliseen hyvinvointiin, terveyteen, oppimiseen, talouteen, ympäristöön ja kulttuuriseen kestävään kestävyyteen (Kuva 2). Henkilötason parannukset vaikuttavat yhteisöön, jossa henkilö asuu. Yhteisön myötä kulttuurin ja taiteen positiiviset vaikutukset vaikuttavat lopulta koko yhteiskuntaan.

Kuva 2. Kulttuuri ja taide vaikuttaat laajasti hyvinvointiin (Honkala & Laitinen 2017, kuvat Pixabay)

Vaasan kaupungin kulttuuripalvelut kehittää innovatiivisesti ikäihmisten kulttuuripalveluja. Kulttuuri- ja taidetoiminnalla nähdään olevan suuri merkitys ikääntyvien ihmisten fyysisen ja psyykkisen terveyden vaalimisessa. Kulttuuripalvelut toimii yhteistyössä useiden ulkopuolisten asiantuntijoiden ja taiteilijoiden kanssa edistäen moniammatillista yhteistyötä ja laajentaen kulttuurillista palvelutarjontaa. (Vaasa 2020b.)

Kulttuurisen yhdenvertaisuuden toteutuminen edellyttää, että kulttuurin tuomista hyödyistä pääsevät nauttimaan myös sellaiset henkilöt, joiden on vaikea fyysisesti osallistua kulttuuritapahtumiin. Erilaiset rajoitteet, kuten vammat, sairaudet ja aistirajoitteet voivat vaikeuttaa kulttuurin ääreen pääsemistä, kuten myös vaikeiden elämäntilanteiden tai -vaiheiden aiheuttama tilapäinen tai pitkittynyt henkinen pahoinvointi (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2019). Brittein saarilla tehdystä raportista käy ilmi, että fyysisen sairauden lisäksi modernissa yhteiskunnassa vallitseva eriarvoisuus, köyhyys, huonot työolot, riittämätön palkka, vammaisuus, etnisellä vähemmistöryhmäalueella asuminen ja seksuaalivähemmistöön kuuluminen lisäävät

riskiä sairastua mielen sairauksiin (The Health Foundation 2020). Siksi on tärkeää etsiä keinoja ja tapoja tuottaa virkistäviä ja tervehdyttäviä kulttuuripalveluja etäpalveluna kotiin ja niin edistää saavutettavuutta.

Taide- ja kulttuuritoimintaan osallistuminen parantaa tutkimusten mukaan merkittävästi ihmisen elämänlaatua ja tuo terveysvaikutuksia monella elämänalueella (Laitinen 2017b):

Tehostaa sairauden hoitoa Taide tehostaa sairauden hoitoja, vähentää fyysisiä ja psyykkisiä oireita sekä lääkityksen tarvetta.	**Kohentaa terveyttä** Virikkeellinen taidetoiminta edistää hyvää terveyttä, pienentää ennenaikaisen kuoleman riskiä ja pidentää eliniänodotetta, mitkä taas vaikuttavat positiivisesti kansanterveyteen.	**Parantaa elämänlaatua** Taiteeseen osallistuminen vaikuttaa positiivisesti ihmisen kokemaan onnellisuuteen, terveyteen ja elämänlaatuun.
Kohentaa mielenterveyttä Taide edistää hyvinvointia ja mielenterveyttä mm. lieventäen masennusta, voimistaen positiivisia tunteita, parantaen mielialaa, tehostaen sopeutumiskykyä, lisäten itseluottamusta ja tukien sosiaalista osallisuutta.	**Parantaa kommunikaatiota** Taide parantaa hoitopaikoissa henkilöiden välistä kommunikaatiota ja edistää yhdenvertaisuutta mm. vähentäen valtarakenteita hoitajien ja hoidettavien välillä ja edistäen potilaslähtöistä hoitoa.	**Lisää työhyvinvointia** Taide parantaa työntekijöiden työhyvinvointia ja suojelee henkiseltä uupumiselta. Se myös parantaa kommunikaatiota sekä lisää yhteisöllisyyttä ja yhteenkuuluvuuden tunnetta työpaikoilla.

Osallistava taide- ja kulttuuritoiminta edistää monin tavoin myös sosiaalista hyvinvointia (Laitinen 2017a). Taide vaikuttaa ihmisen mielenterveyteen mm. lieventäen masennusta, voimistaen positiivisia tunteita, parantaen mielialaa, tehostaen sopeutumiskykyä, lisäten itseluottamusta ja tukien sosiaalista osallisuutta. Taidetoiminta auttaa ehkäisemään syrjäytymistä ja yksinäisyyden aiheuttamia vaikeuksia, koska erityisesti ryhmässä tapahtuvilla taidemuodoilla on taipumus lisätä yhteenkuuluvuuden ja hyväksytyksi tulemisen tunnetta. Taide myös edistää ihmisten välistä kommunikaatiota ja auttaa ymmärtämään muita ihmisiä. Lisäksi taide suojelee työntekijöitä henkiseltä uupumiselta työpaikoilla. Taide lisää siten merkittävästi ihmisen onnellisuuden kokemisen tunnetta.

Lisää hyväksytyksi tulemisen tunnetta

Osallistuminen taide- tai kulttuuritoimintaan edistää henkilön hyväksytyksi tulemisen kokemusta ja ryhmään tai yhteisöön kuulumista.

Kehittää sosiaalisia taitoja ja vuorovaikutustaitoja

Taide- ja kulttuuritoimintaan osallistuvan empatiakykyyn, yhteistyötaitoihin ja konfliktien ratkaisemiseen liittyvät taidot parantuvat.

Lisää sosiaalista pääomaa

Taide- ja kulttuuritoimintaan osallistuvan sosiaaliset verkostot laajentuvat ja niiden laatu paranee.

Vähentää syrjäytymistä ja yksinäisyyden tunnetta

Osallistava taide- ja kulttuuritoiminta auttaa luomaan uusia sosiaalisia kontakteja, lisää rohkeutta, itsetuntemusta ja -luottamusta sekä kiinnostusta aktiiviseen toimintaan.

Auttaa hyväksymään erilaisuutta

Taide- ja kulttuuritoiminta auttaa hyväksymään vieraiden kulttuurien erilaisuutta ja vapautumaan ennakkoluuloista.

Kannustaa huolehtimaan omasta elinympäristöstä

Osallistava taide rohkaisee asukkaita osallistumaan elin- ja asuinympäristönsä kehittämiseen mm. lisäämällä viihtyisyyttä ja edistämällä turvallisuutta.

Auttaa ymmärtämään ajankohtaisia ilmiöitä

Taide- ja kulttuuritoiminta voi auttaa havaitsemaan ja tarkastelemaan kriittisesti yhteiskunnan ilmiöitä sekä siinä ilmeneviä kulttuurisia ja sosiaalisia epäkohtia.

Lisää yhteiskunnallista aktiivisuutta

Tutkimusten mukaan taide- ja kulttuuritoiminta edistää kansalaisten aktiivista osallistumista yhteiskuntaan ja yhteistä hyvää edistäviin hankkeisiin.

3 Taidetuokioiden sisällöntuottajat

Hankkeessa taidetuokioiden sisällöntuottajina toimivat kirjailija, kuva- ja keramiikkataiteilija, pelisuunnittelija ja sanataiteilija.

Tiina Hautala on Haamu-kustantamon perustaja ja kirjailija (Haamu 2020). Tiina on vuosia tutkinut suomalaisia kummituskertomuksia ja niiden väitettyjä tapahtumapaikkoja. Aiheen hämärästä mielikuvasta huolimatta Tiina suhtautuu valoisasti ja humoristisestikin aaveisiin ja luo niistä mukaansatempaavia kertomuksia.

Paula Blåfield on kuva- ja keramiikkataiteilija, jolla on kymmenien vuosien taiteilijaura takana. Paulalla on Vaasassa oma keramiikkapaja. Paula on suosittu kuvataiteen opettaja, jonka kurssit täyttyvät vuodesta toiseen ennätysajassa.

Jussi Loukiainen on yksi omistaja palkitussa pelistudiossa, jossa hän toimii pelien kehittäjänä. Platonic Partnershipin tavoitteena on kehittää muutokseen tähtääviä merkityksellisiä tarinapelejä (Platonic partnership 2020). Pelikehittäjien unelmana Platonic Partnershipissä on edistää pelien kautta ihmisten välistä vuorovaikutusta. Loukiainen osallistui vuoden 2020 Vaasan Taiteiden yön suuren verkkopelitapahtuman suunnitteluun ja toteuttamiseen.

Mirjam Silvén on sanataiteilija, joka on toiminut vuosia erityisluokanopettajana. Luontoterapiaohjaajanakin tunnetun Mirjamin sydäntä lähellä on luonnon ja ihmiskunnan suojelu, erityisesti Suomen ainoa Unescon maailmanperintökohde – Merenkurkun saaristo. Mirjamin henkilökohtainen tavaramerkki, Ikariantulirumpu, kuvaa koko maailman tarvitsevan auringon voimaa (Ikarian tulirumpu 2020).

4 Laite- ja ohjelmistovalinnat

4.1 Kirjallisuus-, kuvataide- ja pelituokioissa käytetyt laitteet

Kirjallisuus-, kuvataide- ja pelituokiot toteutettiin Vaasan kaupungin Alvar-kuvapuhelinpalvelun avulla. VideoVisitin verkkosovellusalustalle rakennetussa Alvar-palvelussa muodostetaan palveluntuottajan ja osallistujan välille internetin välityksellä ja VideoVisitin ohjelmiston avulla kuvapuheluyhteys, jossa ääni- ja videoliikenne toimivat molempiin suuntiin. Alvar-kuvapuhelinpalvelua varten osallistuja tarvitsee tietokoneen tai tabletin, internet-yhteyden, web-kameran ja mikrofonin. Hankkeessa palvelun tuottamiseen käytettiin sekä Alvar-palvelun että sisällöntuottajien kannettavia tietokoneita. Tuokioiden ensimmäiset kuvaukset toteutettiin Alvar-palvelun kuvauslaitteilla, mutta kuvataiteen kolmannesta kerrasta lähtien siirryttiin koronaviruksen aiheuttamien rajoitusten seurauksena kuvaamaan loput tuokiot sisällöntuottajien kotoa käsin muilla laitteilla.

Kuvauslaitteet

Kirjallisuusosion kaikissa tuokioissa ja kuvataiteen kahdessa ensimmäisessä Alvar-tuokiossa kuvaus suoritetiin Alvar-studion digitaalisella videokameralla (Kuva 3). Videokameraa käytettäessä kameran kuva siirrettiin erillisen muuntajan kautta tietokoneelle, jolloin kuvavirta käyttäytyi kuin web-kameraa käytettäessä. Osa kuvataiteen ja pelisuunnittelun tuokioista kuvattiin erillisellä zoomattavalla ja kaukosäätimellä varustetulla web-kameralla (Kuva 3), osa sisällöntuottajien kannettavien tietokoneiden sisäänrakennettujen web-kameroiden avulla.

Kuva 3. Tiinan tuokiota kuvataan Loftetissa (kuva Marita Niemelä)

Tuokioissa käytetyt kamerat

- Videokamera Panasonic AVCCAM AG-AC90 (Kuva 3)
- Web-kamera Logitech PTZ Pro 2 (Kuva 4)
- älypuhelin ja kuvanvakaaja (DNA 2020)

Kuva 4. Kotikuvauksissa käytetty zoomattava web-kamera (kuva Marita Niemelä)

Videokuvan konvertointi tietokoneelle

- Magewell USB Capture HDMI Gen 2 (Magewelll 2020)

Toisto- ja äänilaitteet

Alvar-studion kuvauslaitteita käytettäessä äänen laatu varmistettiin laadukkailla mikrofonilla varustetuilla kuulokkeilla Jabra Evolve 80 (Jabra 2020). Vastaavanlaatuisia, mutta langattomia, kuulokkeita käytettiin myös pelituokioissa. Kuvataiteen tuokioissa käytettiin kolmannesta kerrasta lähtien erilaisia pieniä kuulokkeita. Mikrofoneina käytettiin kuulokkeissa olevaa, tietokoneen sisäänrakennettua tai erillistä langatonta mikrofonia.

Kuva 5. Alvar-tuokioissa käytetyt kuulokkeet (kuva Teemu Reinilä)

Tuokioissa käytetyt kuulokkeet ja mikrofonit

- Alvar-studio: langalliset kuulokkeet Jabra Evolve 80 (Kuva 5)
- Kuvataiteen yksi tuokio: langattomat bluetooth-kuulokkeet Insmat BTH-500 (Kuva 6)
- Pelituokiot: langattomat bluetooth-kuulokkeet Sony WH-1000XM3 (Kuva 7)
- Kuvataiteen neljä tuokiota: langalliset kuulokkeet Sony MDR-ZX310 (Kuva 8)
- Kuvataiteen kolme tuokiota: erillinen langaton mikrofonisetti AKG SR 420 vastaanotin, PT420 taskulähetin ja SHURE X2u mikrofoni-USB -adapteri (Kuva 9)

Kuva 6. Kuvataidetuokiossa käytetyt bluetooth-kuulokkeet (kuva Leena Nyqvist)

Kuva 7. Pelituokioissa käytetyt bluetooth-kuulokkeet (kuva Jussi Loukiainen)

Kuva 8. Kotikuvauksissa käytetyt langalliset kuulokkeet (kuva Marita Niemelä)

Kuva 9. Kuvauksissa käytetty langaton mikrofonisetti (kuva Marita Niemelä)

4.2 Kokemuksia kotituokioissa käytetyistä laitteista

Kuvataiteen tuokiot lähetettiin kolmannesta tuokiosta lähtien sisällöntuottajan kotoa. Ensimmäisessä kotituokiossa medialaitteina käytettiin taiteilijan kannettavan tietokoneen sisäänrakennettua web-kameraa, kaiutinta ja mikrofonia. Taiteilijalla oli kuitenkin vaikeuksia kuulla osallistujien kommentteja, minkä vuoksi osoittautui välttämättömäksi käyttää erillisiä kuulokkeita. Neljännessä kuvataidetuokiossa käytettiin mikrofonilla varustettuja bluetooth-kuulokkeita (Kuva

8). Kuulokkeista kuitenkin luovuttiin, koska niiden langattomassa yhteydessä ilmeni häiriöitä ja ongelmia. Lopuissa tuokioissa käytettiin langallisia kuulokkeita (Kuva 7) ja tietokoneen sisäänrakennettua mikrofonia tai erillistä langatonta mikrofonia (Kuva 9).

Langalliset kuulokkeet osoittautuivat kokeilussa langattomia paremmiksi. Alvar-istunnoissa osallistujien äänet kuuluivat ajoittain hyvin huonosti, minkä vuoksi sisällöntuottajan kuulokkeiden laatu oli tärkeää. Kannettavan tietokoneen mikrofoni toimi yllättävän hyvin, vaikka taiteilija liikkui tietokoneen edessä. Tuokioita varten kannattaa kuitenkin hankkia laadukas langaton mikrofoni, joka paitsi vapauttaa esittäjän liikkumaan vapaammin, myös varmistaa osallistujille laadukkaan äänentoiston tuokiossa.

Tietokoneen sisäänrakennetun web-kameran kuvauskenttä osoittautui kuvataiteen tuokioiden kuvaamiseen liian kapeaksi. Lisäksi tarkennusominaisuuden puuttuminen heikensi tuokioiden videokuvan laatua. Lopuissa kuvataidetuokioissa kuvaamiseen käytettiinkin erillistä zoomattavaa web-kameraa (Kuva 4). Kameran zoomaus-ominaisuus teki lähetyksistä osallistujille aiempaa mielekkäämpää, koska kameran pystyi kohdentamaan ja tarkentamaan haluttuun paikkaan ja kohtaan.

Laitteita ja yhteyksiä alettiin laittaa käyttövalmiiksi ja testata noin puoli tuntia ennen lähetyksen alkua, mikä oli yleensä riittävä aika Alvar-kuvapuhelinlaitteistojen kanssa. Ongelmatilanteissa laitteistojen ja yhteyksien säätämiseen lähetysvalmiiksi meni enimmillään noin tunti aikaa, vähimmillään laitteisto saatiin kuvausvalmiiksi noin 10 minuutissa.

4.3 Verkkoneuvotteluohjelmiston valinta

Luovan kirjoittamisen palvelutuokiot toteutettiin verkkoneuvotteluohjelmiston avulla. Ohjelmistoja on saatavana ilmaisina ja maksullisina. Niille yhteistä on usean käyttäjän istunnot, joissa ääni ja videokuva siirtyvät osapuolten välillä. Verkkoneuvotteluohjelmistot kuitenkin kärsivät tietoturvaongelmista, joista yksi merkittävimmistä on verkkoliikenteen salauksen puutteellisuus (Kyberturvallisuuskeskus 2020). Kahta useamman henkilön osallistuessa kokoukseen heidät liitetään videosillan erillisen palvelimen kautta samaan istuntoon. Nykyisellä teknologialla ei ole mahdollista salata tietoliikennettä videosillassa, minkä vuoksi monet ohjelmistot eivät salaa ollenkaan usean käyttäjän istuntojen tietoliikennettä.

Luovan kirjoittamisen tuokioiden verkkoneuvotteluohjelmistoksi valittiin useiden suositusten perusteella aluksi Zoom. Testiryhmä testasi ja opetteli ohjelmiston toiminnallisuuksia sekä arvioi sen soveltuvuutta luovan kirjoittamisen tuokioiden pitämiseen. Osallistujia varten laadittiin yksityiskohtaiset suomenkieliset käyttöohjeet. Ensimmäinen Zoom-tuokio epäonnistui, koska osallistujat eivät päässeet kirjautumaan tuokioon. Toisella kerralla istunto onnistui ja kirjoitusosio päästiin aloittamaan. Zoomista kuitenkin puuttui tuolloin YouTube-videon jakamismahdollisuus, jota tuokioissa tarvittiin. Tämän puutteen ja ohjelmistoon kohdistuvien vakavien julkisten tietoturvahuolten vuoksi projektissa päädyttiin hakemaan turvallisempaa vaihtoehtoa Zoomin tilalle (Halminen 2020). Vaihtoehtoisina ohjelmistoina arvioitiin mm. Google Hangoutsia ja Microsoft Skypeä.

Uudeksi videoneuvotteluohjelmistoksi valittiin lopulta avoimen lähdekoodin Jitsi Meet. Open Knowledge Finland tarjoaa ohjelmistosta ilmaisen suomenkielisen palvelun, jonka palvelin sijaitsee

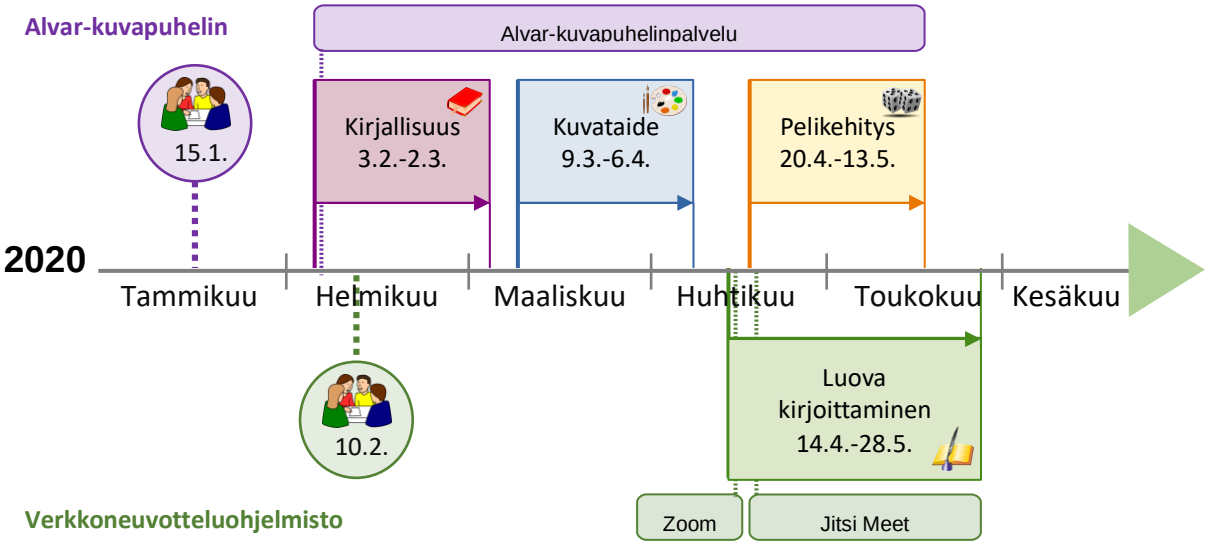
Suomessa (OKFI 2020). Suomalaisessa Jitsi Meet -palvelussa käytetään salattuja yhteyksiä niin tehokkaasti kuin nykyteknologialla on mahdollista. Jitsi salaa chat-keskustelujen lisäksi kahden henkilön väliset neuvotteluyhteydet katkottomasti molempiin suuntiin. Useamman osallistujan istunnoissa salatut yhteydet puretaan väliaikaisesti videosillassa, mutta salataan uudelleen istuntoon yhdistämisen jälkeen. Lisäksi toimittajan verkkosivujen mukaan palvelu ei vaadi rekisteröitymistä, ei tallenna istuntotietoja, ei seuraa käyttäjiä, ei kerää käyttäjien tietoja eikä sisällä kaupallisia intressejä.

Jitsi Meet -ohjelmistoa testattiin kaksi kertaa ennen varsinaisen tuokion aloittamista ja tutustuttiin sen toimintoihin. Ohjelmiston yksinkertaisuuden ja selkeyden vuoksi siitä ei tehty erillistä ohjetta osallistujille. Jitsi Meet osoittautui erittäin toimivaksi, helppokäyttöiseksi ja vaivattomaksi ohjelmistoksi. Se sisälsi myös sanataiteilijan kaipaaman ominaisuuden, YouTube-videoiden jakamisen osallistujille. Pienenä miinuksena Jitsi Meet ohjelmistosta puuttuu ajastusominaisuus, joten istunnon aloittaja voi kutsua muut osallistujat vasta aloitettuaan tuokion. Istunnon aikana kaikki osallistujat voivat kutsua sähköpostitse muita jäseniä mukaan tuokioon. Ohjelmiston tärkeimpiä ominaisuuksia YouTube-videoiden jakamisen lisäksi ovat video- ja ääniasetusten hallinta, näytön tai sovellusikkunan jakaminen, chat, käden nostaminen, taustan vaihtaminen ja kaikkien osallistujien näkyminen ruudukkonäkymänä.

5 Taidetuokiot

Eri taidelajien soveltuvuutta etäpalveluna tuotettavaksi kokeiltiin taidetuokioissa, joissa osallistujia aktivoitiin vaikuttamaan tuokioiden sisältöön ja etenemiseen. Kokeilun sosiaalisena tavoitteena oli selvittää, miten osallistuminen ja ryhmäytyminen toteutuvat etäpalvelussa ja kuinka tärkeänä osallistujat kokevat ne etäpalvelussa. Tuokioiden teknisenä tavoitteena oli arvioida teknisten laitteiden ja menetelmien sekä toimintatapojen soveltuvuutta kulttuurisisältöjen tuottamiseen.

Taidetyöpajat järjestettiin kevään 2020 aikana (Kuva 10). Jokaisesta taidelajista toteutettiin 8 tuokiota. Rajallisista vapaista kuvausajoista johtuen Alvar-kuvapuhelimen avulla tuotetut tuokiot toteutettiin kokonaisuuksina peräkkäin. Luovaa kirjoittamista varten valittiin verkkoneuvotteluohjelmisto, joten se oli mahdollista limittää Alvar-palvelun kanssa samaan aikaan. Ikäihmisille suunnatun palvelukokonaisuuden aloituspalaveri pidettiin 15.1.2020. Mielenterveyskuntoutujille suunnatun luovan kirjoittamisen palvelukokeilun aloituspalaveri pidettiin 10.2.2020. Projektia hallittiin verkkokäyttöisen Trello-ohjelmiston avulla, jotta kaikki projektiin osallistuvat henkilöt pääsivät työstämään projektin asioita.



Kuva 10. Taidetyöpajojen aikataulutus (kuvat Pixabay)

Jokaisen taidelajin sisällöntuottaja suunnitteli 45–60 minuuttia kestävien tuokioiden sisällöt itsenäisesti ja vapaasti. Projektin alkuperäisenä ajatuksena oli suunnitella taidetuokiot siten, että seuraava osio jatkaa edellisessä osiossa osallistujilta kerättyjen ajatusten pohjalta. Projektissa kuitenkin päädyttiin antamaan eri taidelajien taiteilijoille vapaus tuottaa sisältöä omien vahvuuksiensa pohjalta, mikä lisäsi tuokioitten mielekkyyttä ja spontaaniutta.

5.1 Osa 1: Kirjallisuus

Ensimmäisenä taidelajina kokeilussa oli kirjallisuus. Työpajoissa haluttiin selvittää, miten kirjallisuutta voidaan hyödyntää osallistavissa etälähetyksissä. Kirjailija Tiina Hautala suunnitteli ja toteutti vuorovaikutteisia tarinatuokioita, jotka tuotettiin eri paikoissa Vaasassa. Kirjallisuustuokiot toteutettiin Alvar-studion laitteilla.

Tuokioiden teemoina olivat kertomukset ihmisten kummituskokemuksista. Jokaisella kerralla oli uusi aihe ja uusi fyysinen tila (Kuva 11). Lähetysten tunnelman tehostamiseksi taiteilija pukeutui lähetyksiin aiheen mukaiseen pukuun ja esitteli tarinoihin liittyviä inspiraatioesineitä vahvistamaan tuokioiden tunnelmaa ja herättämään ajatuksia.

Kuva 11. Tiian lukemassa White Ladyyn liittyvää tarinaa hotelli Centralin Schauman-salissa (kuva Marita Niemelä)

Osallistujille annettiin mahdollisuus halutessaan kirjoittaa omia kokemuksiaan tai tarinoitaan lähetysten välisenä aikana. Ikäihmisten erityistarpeita huomioiden heille jaettiin kotiin suuret A4-kokoiset ruuduttomat ja viivattomat kirjoitusvihkot ja helposti paperilla liukuvat mustekynät. Tiina keräsi tuokioiden aikana asiakkailta kokemuksia ja ajatuksia, joiden pohjalta hän kirjoitti viimeistä tuokiota varten tarinan.

Kirjallisuustuokiot noudattivat selkää rakennetta:

- alkutervehdykset ja henkilökohtaiset kuulumistenvaihdot jokaisen osallistujan kanssa
- edellisen kerran lyhyt kertaus tai muistiinpalautus
- tuokion lähetyspaikan esittely
- lähetyspaikkaan liittyvä kummitustarina ja historiakertomus (Kuva 11)
- aiheeseen liittyvä kysymyshetki, jossa jokaiselle mukaan haluavalle osallistujalle arvottiin hatun avulla oma kysymys
- aiheeseen liittyvä keskusteluhetki, jossa osallistujat saivat kertoa omista kokemuksistaan tai kuulemistaan tarinoista tai jakaa muita itselleen tärkeitä asioita sisällöntuottajalle ja muulle ryhmälle
- seuraavan kerran lyhyt esittely
- lopputervehdykset

Paikka	Aika	Aihe	Inspiraatioesine
Tammikaivo	3.2.	Totta vai tarua? Onko kummituksia? Lapsuuden kummitustarinat	
Loftet	10.2.	Aavekonsulinna Aavemaiset ajat ja paikat	Tarinakynttilät
Pohjanmaan museo	12.2.	Herrasmieshaamu Hedman Aavemaiset esineet	Hedmanin hattu
Central	17.2.	White Lady Aaveiden ulkonäkö	Taikapeili
Kirjastomuseo	19.2.	Kirjaston kummitus Jännittävät lukumuistot	Inspiraatiokirja
Black Wall-galleria	24.2.	Kasarmialueen aavetarinat Se oli outo juttu…	Muistojen kehys
Cantare	26.2.	Kilistelevä kummitus Miten aaveita aistitaan?	Kutsukello
Tammikaivo	3.2.	Tehdään tarina Aika ja paikka, esineet, ulkonäkö, aistittavuus, syy, erityispiirteet, viesti	

Ensimmäinen tarinatuokio järjestettiin **Vaasan kaupungin Alvar-studio**lla, jossa Tiina tutustui Alvar-kuvapuhelinmenetelmään ja tuokiota avustaviin henkilöihin. Tuokiot olivat alusta alkaen hyvin vuorovaikutteisia ja Tiina saikin osallistujat vaikuttamaan tuokioiden sisältöihin. Tiina aktivoi ikäihmisiä ihastuttavasti laatimalla heille oman kummitusnimen toisen etunimen ja lempivärin perusteella.

Toinen lähetys lähetettiin **Käsityötalo Loftet**ista, jossa aiheena oli aavemaiset ajat ja paikat. Kummitushahmona oli Vaasassa aikoinaan hyvinkin merkittävänä henkilönä toiminut ja Loftetin talossa vaikuttanut aavekonsulinna, jonka väitetään hiippailevan edelleen talossa. Tiina kertoi

Loftetin vanhan rakennuksen historiaa ja tutustutti tuokioon osallistujat talon hienoihin tiloihin kiertämällä kuvausryhmän kanssa talossa. Tutustumiskierros tehtiin digitaalisen videokameran avulla, mikä osoittautui hyvin kömpelöksi ratkaisuksi. Kierroksen aikana haastateltujen henkilöiden puhe ei välittynyt osallistujille, joten Tiinan piti toistaa kaikki sanottu omaan mikrofoniinsa. Lisäksi johtojen määrän ja kuvaushenkilöstön vuoksi pienissä tiloissa ison kameran kanssa liikkuminen oli hankalaa.

Kolmas tuokio pidettiin **Pohjanmaan museo**ssa, jossa pääroolissa oli Hedmanin kerros. Hedman oli Vaasassa vaikuttanut lääkäri, jonka asunto toimii nykyisin museona. Erityisenä esineenä tuokiossa esiteltiin museossa näytillä oleva herrasmieshaamun hattu. Tuokion aiheena olikin aavemaiset esineet. Tiina teki museossa hyvin mielenkiintoisen esittelykierroksen kertoen esineiden ja tilojen historiasta. Tällä kertaa kuvaus tapahtui kuvanvakaajan ja älypuhelimen välityksellä ilman muuta henkilökuntaa. Ratkaisu osoittautui erittäin toimivaksi.

Neljäs kirjallisuustuokio pidettiin **Hotelli Centralin Schauman-sali**ssa. Hotellin tilalla on aiemmin ollut omakotitalo, jonka vanha rouva vastusti tontin myymistä hotellitarkoitukseen. Näin kuitenkin tapahtui hänen kuolemansa jälkeen. Talossa hiippailee kertomusten mukaan valkoinen lady, joka välillä katselee peilistä salissa olijoita (Kuva 12). Tuokon aiheena oli aaveiden ulkonäkö.

Kuva 12. Tiina katsomassa, sattuisiko valkoinen lady näkymään peilissä Hotelli Centralin Schauman-salissa (kuva Marita Niemelä)

Viides lähetys tuotettiin **Suomen kirjastomuseo**sta. Tuokiossa osallistujat saivat kertoa tärkeistä ja jännittävistä lukumuistoistaan. Inspiraatioesineenä oli inspiraatiokirja. Tiina kertoi Vaasan Palosaaren kirjaston historiaa ja kertoi kummituksesta, joka öisin siirtelee kirjoja kirjastossa. Esittelykierroksella Tiina esitteli aikoinaan kirjastossa käytettyjä, nyt jo käytöstä poistettuja, laitteita, välineitä ja tarvikkeita. Lisäksi osallistujat näkivät mm. kaapin, joka sisälsi aikoinaan kielletyiksi julistettuja kirjoja ja kirjastovirkailijaa esittävän mallinuken.

Kuudes tuokio toteutettiin Vaasan Taiteilijaseuran ylläpitämässä **Black Wall -taidegalleria**ssa Vaasan vanhalla kasarmialueella. Kasarmialueella on havaittu usein kummituksiin liittyvää toimintaa. Useimmiten kummitukset liitetään alueella aikoinaan palvelleisiin varusmiehiin. Lähetyksen aiheena oli ”Se oli outo juttu...” Tuokiossa osallistujat saivat kertoa, mitä outoja juttuja heille oli tapahtunut elämänsä aikana tai millaisia outoja tarinoita he olivat kuulleet. Esineenä tuokiossa oli Muistojen kehys. Tiina tutustutti osallistujat pienellä esittelykierroksella kiehtovaan galleriaan kertoen sen erilaisista taidetoiminnoista. Taidegalleriassa hän esitteli taidelainaamon toimintaa ja lainattavia taideteoksia. Gallerian tiloissa mm. on useita ateljeita, tanssisaleja ja nukketeatteri.

Seitsemäs tuokio pidettiin 1800-luvun lopulla rakennetussa kauniissa **kulttuuritalo Cantare**ssa. Suosittu juhla- ja kokoustalo Cantare tunnetaan Vaasassa kummitustalona, jossa uskotaan pienen lapsikummituksen vaeltelevan rauhattomasti. Tarina kertoo, että talossa syntyi lapsi piialle, joka kurjissa oloissa surmasi lapsensa. Kertomusta tukee maan alle haudatut lapsen tavarat ja vaatteet, jotka löydettiin ulkorakennuksen perustusten kunnostustyön yhteydessä. Talossa kuullaan usein lapsen itkua. Vuokralaisena talossa asunut pappi näki, kuinka kristallimaljasta nousi pienen pojan haamu. Erityisesti lasit ja kristallit ovat kummituksen mieleen. Lasit helisevät ja rikkoutuvat talossa ilman syytä, taulut putoilevat seiniltä ja vieraat tuntevat usein kylmiä henkäyksiä ympärillään. Aiheena tuokiossa oli ”Miten aaveita aistitaan?”, esineenä kutsukello.

Viimeinen kirjallisuustuokio pidettiin taas Alvar-studiolla. Viimeistä kertaa varten Tiina keräsi osallistujien ilmaisemia ajatuksia ja näkemyksiä seitsemässä edellisessä tuokiossa. Hän kirjoitti niiden pohjalta uuden tarinan, josta hän jätti tyhjäksi adjektiiveja. Tarinan nimeksi tuli ”Myrskyilmaisen kaupungin aavekokous”. Ennen tarinan lukemista ja täydentämistä Tiina keräsi osallistujilta adjektiiveja, joita hän kirjasi puuttuviin tekstinosiin. Näin muodostui lopullinen tarina (Liite 2).

5.2 Osa 2: Kuvataide

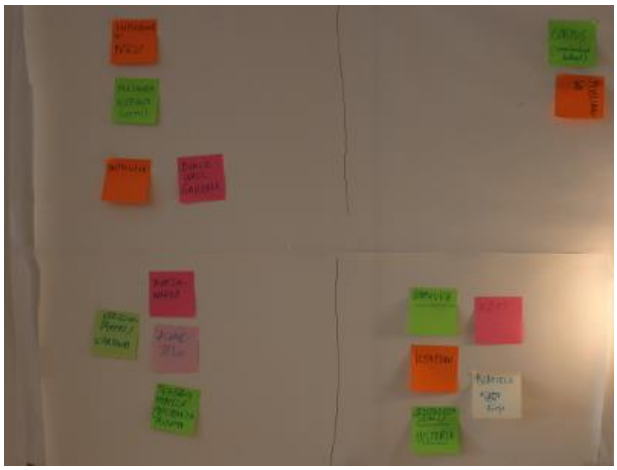
Kuvataideosiossa keramiikkataiteilija **Paula Blåfield** tutustutti osallistujat kuvataiteeseen ja maalasi osallistujien toiveiden mukaisia tauluja. Tuokioiden tavoitteena oli selvittää mahdollisuuksia tuottaa osallistavaa kuvataidetta etäyhteyden välityksellä. Kaksi ensimmäistä kuvataidetuokiota lähetettiin Alvar-studiolta ja kuvattiin Alvar-studion laitteilla (Kuva 13). Loput tuokiot lähetettiin Paulan kotoa, jossa tuokioiden toteutuksiin käytettiin luvussa 4 esitettyjä laitteita (kuva 14).

Paulan tuokioiden suunnittelussa hyödynnettiin palvelumuotoilun metodeja. Suunnittelun ensimmäisessä vaiheessa Paula kirjasi Post-IT-lapuille suodattamattomana erilaisia aiheita, materiaaleja, esineitä, vaatteita ja muita ideoita. Toisessa vaiheessa laput jäsenneltiin 8 lokeroon (tuokioon). Epäolennaiset ideat poistettiin taululta, jolloin vain toteutuskelpoiset ideat jäivät esille. Seinälle hahmottui lopulta kutakin tuokiota varten aihe, paikka, materiaalit, esineet, veistokset, muu rekvisiitta ja pukeutumistyyli (Kuva 15).

Kuva 13. Paula Alvar-studiolla luonnostelemassa taulua (kuva Marita Niemelä)

Kuvataidetuokioiden valmistelu aloitettiin laittamalla tyhjä maalausalusta ja maalaustarvikkeet esille niin, että niitä oli lähetyksen aikana helppo kuvata. Tuokioissa oli joka kerta eri aihe ja Tiinan tapaan myös Paula pukeutui tuokioihin aiheen mukaisella tavalla. Jokaisessa tuokiossa Paula esitti maalaustyön inspiraatiolähteenä kertomuksen, johon liittyi myös veistos (Kuva 14).

Kuva 14. Paula aatelisneitona luonnostelemassa maalausta, taustalla omakuva-patsas (kuva Marita Niemelä)



Kuva 15. Kuvataidetuokioiden sisältöjen ideointia (kuva Marita Niemelä)

Tuokioiden rakenne:

- henkilökohtaiset alkutervehdykset
- edellisellä kerralla luonnostellun maalauksen esittely valmiina
- inspiraatiotarina
- tuokion tarinaan liittyvän taideteoksen esittely
- yhteinen keskustelu
- maalauksen luonnostelu osallistujien ajatusten perusteella
- lopputervehdykset

Kuvataidetuokioiden sisältö

Paikka	**Aika**	**Aihe**	**Inspiraatioesine**
Alvar-studio	9.3.	Tarina Tomu-tontusta	Tomu-tonttu (veistos, Paula Blåfield)
Alvar-studio	11.3.	Tarina kultaisesta elefantista 2 intialaista tarinaa	Kultainen elefantti (veistos, Paula Blåfield)
Paulan koti	16.3.	Tarina ja historiaa Pyhästä Birgitasta	Pyhä Birgitta (veistos, Paula Blåfield)
Paulan koti	23.3.	Tarina helmistä	8 maalausta värikäs helminauha
Paulan koti	25.3.	Aateliston historia	Omakuva-patsas (veistos, Paula Blåfield)
Paulan koti	30.3.	Miten minusta tuli taiteilija? Esittelyssä Dali ja Picasso	Öljymaalaus, Leo Lehtikanto
Paulan koti	1.4.	Tarinaa jäniksistä	Jänisveistoksia (Paula Blåfield
Paulan koti	6.4.	Kaikkien jo tehtyjen maalausten näyttely Neuvoja maalaamiseen	

Alkutervehdysten jälkeen Paula näytti edellisen tuokion aikana luonnostellun maalauksen valmiina. Esittelyn jälkeen Paula kertoi tuokion aiheesta ja luki sitä varten valitun kertomuksen. Kertomuksen päätyttyä hän esitteli aiheeseen liittyvän veistoksen. Koko tämän ajan hän kyseli ja kuunteli herkästi osallistujien ajatuksia ja näkemyksiä aiheesta. Kertomus ja veistos toimivat inspiraation lähteenä maalauksen visualisoinnille.

Maalausprosessissa osallistujat saivat vuorotellen visioida, mitä halusivat Paulan maalaavan tauluun. Paula toimi siten osallistujien ”pensselinä” luonnostellen tauluun hahmotuksia osallistujien toiveiden ja ajatusten mukaan. Tuokioissa osallistujia kannustettiin visualisoimaan rohkeasti ja tekemään abstraktia taidetta yhdessä taiteilijan kanssa. Tuokion jälkeen Paula maalasi taulun valmiiksi ja esitteli sen seuraavalla kerran alussa (Liite 3). Tuokioissa syntyi 8 taideteosta, jotka asetetaan näytille julkiseen paikkaan (Kuva 16).

Kuva 16. Kolme kuvataidetuokioissa tehtyä taulua (kuva Marita Niemelä)

Paula aloitti kotituokioiden kuvaukset kannettavan tietokoneensa web-kameran ja mikrofonin avulla. Kävi selväksi, että kuvataiteen tuokiot on mahdollista toteuttaa pelkästään tietokoneen laitteiston avulla, mutta ne eivät riitä laadukkaan lähetyksen toteuttamiseen. Tietokoneen kaiuttimista osallistujien puhetta oli ajoittain vaikea kuulla. Seuraavassa tuokiossa Paula käytti erillisiä bluetoothilla toimivia langattomia kuulokkeita, joissa oli mukana myös mikrofoni. Niillä osallistujien äänet kuuluivat hyvin, mutta kuulokkeet eivät toimineet luotettavasti.

Maalaustyön liikkuvan luonteen vuoksi tuokioiden kuvaamiseen tarvitaan vaihtelevasti välillä laajaa ja välillä tarkentavaa tai kohdentavaa kuvaa. Sellaiseen tietokoneen sisäänrakennettujen laitteiden ominaisuudet riittäneet. Niinpä tuokioita varten lainattiin Vaasan kaupungin kulttuuripalveluilta erillinen jalustalla oleva web-kamera, jossa on 10-kertainen zoomaus. Lisäksi langaton kuulokemikrofoni vaihdettiin erilliseen langattomaan mikrofoniin ja langattomat kuulokkeet vaihdettiin langallisiin. Hankkeen projektikoordinaattori huolehti uusien laitteiden teknisestä tuesta ja kuvasi tuokiot. Laadukkain lähetystulos saatiin zoomattavalla web-kameralla, langallisilla kuulokkeilla ja langattomalla mikrofonilla, jossa oli erillinen vastaanotin ja taskukokoinen lähetin.

5.3 Osa 3: Pelisuunnittelu

Pelisuunnitteluosiossa haettiin tapoja toteuttaa yhteisöllistä pelaamista etäyhteyden välityksellä. Pelisuunnittelija **Jussi Loukiainen** kokeili erilaisten pelielementtien soveltuvuutta etäpelaamiseen (kuva 21). Lähetykset toteutettiin Alvar-kuvapuhelinpalvelun välityksellä ja kuvattiin Jussin kotona. Ikäihmisille suunnattujen tuokioiden suunnittelussa otettiin huomioon osallistujien rajoitteet. Peliosion alkuperäisenä tavoitteena oli kehittää uutta peliä aikaisemmin toteutettujen taideosioiden tuotosten perusteella. Projektissa kuitenkin päädyttiin antamaan kaikille sisällöntuottajille luova vapaus tuottaa sisältöä muista toimijoista riippumatta, joten pelisuunnittelijaa ei velvoitettu työstämään osiota aiempien tuokioiden pohjalta.

Pelituokioiden sisältö

Aika	Aihe	Inspiraatioesine tai -ajatus
20.4.	Tutustuminen	
22.4.	Pelien tarinallisuus	Tarinakortit (väri)
27.4.	Pelien tarinallisuus	Tarinanopat (musta-valkoinen)
29.4.	Lautapelin kehittäminen	Vaasa-pelikartta, kuvakortit
4.5.	Tietovisa	Pohjalaiset sanonnat
6.5.	Ketjutarina	Kuvakortit
11.5.	Alias	Alias-sovellus
13.5.	Alias	Alias-sovellus

Pelituokiot aloitettiin hyödyntämällä surrealistisia värillisiä piirroskortteja (Kuva 17). Zoomattavalla web-kameralla kuvatussa tuokiossa opeteltiin tarinankerronnan peruselementtejä kolmen satunnaisesti valitun kortin sarjoissa. Osallistujat keksivät tarinoita, joissa ensimmäinen kortti toimi juonen aloituskehyksenä, toinen kortti kuvasi juonen kohokohtaa ja kolmas loppunäytöstä. Toisessa tuokiossa korttien tilalle vaihdettiin erilaisia piirroksia sisältävät nopat (Kuva 18).

Kuva 17. Karttapelissä yhden pelaajan kortit, joiden perusteella pelaaja keksi tarinan (kuva tuokion tallenteesta)

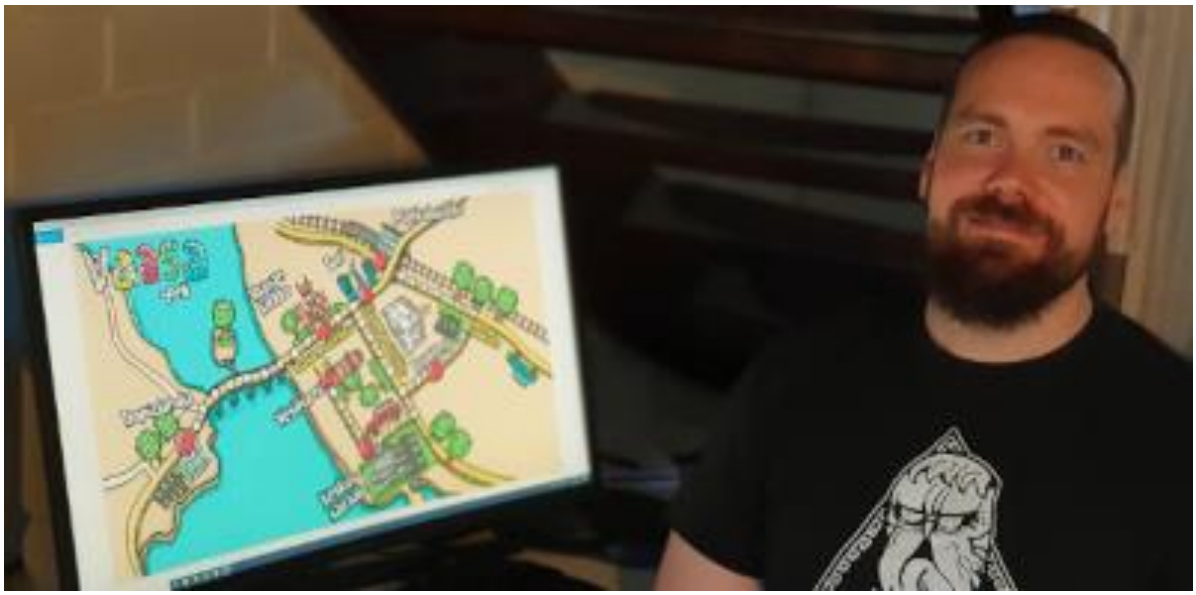
Kuva 18. Kuvalliset nopat tarinaelementteinä Jussin pelituokiossa (kuva tuokion tallenteesta)

Neljännessä tuokiossa Jussi kehitteli peli-ideaa yhdessä osallistujien kanssa kehitteillä olevaa lautapelipohjaa hyödyntäen (Kuva 19). Pelissä etsittiin kiinnostavia paikkoja Vaasan kaupungin alueelta, koska kartta oli web-kuvaamisen vuoksi hyvä rajata suppealle alueelle. Osallistujat kuitenkin toivoivat, että karttapohjaan lisätään myös ympäristökunnat, koska useimmille tärkeitä paikkoja ja mielenkiintoisia nähtävyyksiä oli juuri niissä.

Kuva 19. Luonnosvaiheessa olevan karttan avulla pelaaminen pelituokiossa (kuva tuokion tallenteesta)

Kuva 20. Kannettavan tietokoneen web-kameralla kuvattu kuvakortti, josta osallistujat keksivät yhdessä tarinan (kuva tuokion tallenteesta)

Viidennessä tuokiossa Jussi kokeili tietovisan soveltuvuutta etäpalvelutuokioon. Siinä hän esitti osallistujille vuorotellen vanhoja pohjalaisia sanontoja, joista oli poistanut yhden sanan. Osallistujien piti keksiä puuttuva sana. Kuudennessa tuokiossa kokeiltiin yhteisen tarinan luomista värillisten kuvakorttien avulla. Siinä Jussi käytti kannettavan tietokoneensa web-kameraa korttien näyttämiseen (Kuva 20). Pelissä yksi pelaaja aloitti tarinan keksimisen Jussin näyttämän kuvakortin pohjalta. Muut jatkoivat vuorotellen tarinaa, kunnes se oli osallistujien mielestä valmis. Kahdella viimeisellä kerralla tuokiossa pelattiin sanapeli aliasta. Siinä osallistujat arvuuttelivat pareittain Alias-puhelinsovelluksen avulla haettuja sanoja.



Kuva 21. Jussi Loukiainen ikäihmisten innoittaan ja Jussi Hamusen piirtämän karttapelin äärellä (kuva Jussi Loukiainen)

5.4 Osa 4: Luova kirjoittaminen

Hankkeen toisessa kokonaisuudessa haettiin tapoja tuottaa etäpalvelua verkkoneuvotteluohjelmiston avulla. Kokonaisuuden kohderyhmänä olivat mielenterveyskuntoutujat. Pohjanmaan sosiaalipsykiatrinen yhdistys valitsi mielenterveyskuntoutujia varten toteutettavaan palvelukokeiluun kuusi ja Kukunori kaksi osallistujaa. Osallistujat saivat äänestää kahden taidelajin välillä: kuvataide tai luova kirjoittaminen. Enemmän kannatusta saanut luova kirjoittaminen valittiin kokeilun taidelajiksi. Tuokioiden sisällöntuottajaksi valittiin sanataiteilija **Mirjam Silvén**, joka on tehnyt paljon yhteistyötä Vaasan kaupungin kulttuuripalvelujen kanssa. Tuokiot lähetettiin Mirjamin kotoa hänen kotitietokoneensa välityksellä (Kuva 22).

Kuva 22. Mirjam pitämässä luovan kirjoittamisen tuokiota (kuva Pekka Raiski)

Luovan kirjoittamisen tuokioiden rakenne:

- Kuulumisten vaihto
- Alkukeskittyminen inspiraatiolähteen avulla
- Viritysharjoitus vapaan assosiaation keinoin inspiraatiolähdettä hyödyntäen
- Kotitehtävien purku
- Uuden inspiraatiolähteen esittely
- Kotitehtävän anto
- Lopputoivotukset ja palautteet

Luovan kirjoittamisen tuokioiden sisältö

Aika	Aihe	Viritysharjoitus	Pääkirjoitus	Voimalause
16.4.	Tutustuminen ja tavoitteiden määrittely	Klassista pianomusiikkia		Me olemme kaikki yhtä!
21.4.	Musiikki inspiraation lähteenä	Useita musiikkikappaleita, sana-assosiaatioista kirjoittaminen	Kirjoitus kuunnellun musiikin pohjalta	Unohda säännöt!
28.4.	Kuva inspiraation lähteenä	Lauseiden jatkaminen Hillomunkki-harjoitus oivamieli.fi-sivustolla	Kuvasta kirjoittaminen	Avaruus on sisälläni!
5.5.	Esine inspiraation lähteenä	Oivamieli-linnunpöntöstä tai aforismista muutama lause	Esineestä kirjoittaminen	Minä pystyn!
12.5.	Minä-kirjoitus	Pieni puro - mielikuvamatkasta ja aforismista syntyneet ajatukset	Kirje itselle	Ajatuksen voima on suuri!
19.5.	Luonto tai maisema inspiraation lähteenä	Yhdessä chattailtu kirjoitus	Kirjoitus luontoon ja luonnonilmiöihin liittyvien virikekysymysten pohjalta	Minulla on annettavaa toisille!
26.5.	Ajatusten virta inspiraation lähteenä	Permutatiivinen laulunsanoitus	Dadaistinen yhteiskirjoitus osallistujien valitsemien lauseiden pohjalta	Jokainen ajatus on arvokas!
28.5.	Viimeinen tapaaminen, katse tulevaisuuteen	Musiikkiteoksen synnyttämät ajatukset		Yhteistyössä on voimaa!

Luovan kirjoittamisen tuokioissa sovellettiin erilaisia luovuutta kehittäviä kirjoitustyylejä ja -tapoja, kuten sana-assosiaatioita, lauseiden jatkamista, ajatusten virtaa, permutatiivista kirjoittamista sekä dadaistista kirjoittamista. Sana-assosiaatiotehtävissä jokainen henkilö keksi yhden sanan, josta toinen ryhmäläinen muodosti muutamassa sekunnissa assosiaation. Kirjoitustyön pohjana käytettiin assosiaatiota. Esimerkiksi alkusanasta ”porkkana” voi saada assosiaation ”raaste”, jolloin kirjoitetaan sanasta ”raaste”. Lauseiden jatkamisharjoituksissa osallistujille annettiin useita kesken jätettyjä lauseita, joita täydentämällä syntyi pohja kirjoitustyölle.

Tuokioiden orientoitumistehtävässä, pääkirjoituksessa ja kotitehtävissä käytettiin usein vapaata ajatustenvirtaa. Ajatustenvirtatekniikassa kirjoitetaan jostain asiasta omia ajatuksia virraten vapaasti assosiaatiosta toiseen, ilman pidäkkeitä (Koppa 2012). Orientaatioharjoituksissa käytettiin

ajatustenvirtatekniikan ohella permutatiivista kirjoitustapaa. Permutatiivisessa kirjoittamisessa luodaan uutta tekstiä muokkaamalla rajattua kirjallista tekstiä tai yksittäisiä kirjaimia uudeksi tuotokseksi (Joensuu 2012, 82). Ryhmän keskinäisen luottamuksen ja yhteisen osallistumisen vahvistuessa tuokiossa laadittiin yhteiskirjoitus dadaistisella kirjoitustekniikalla (Liite 5). Dadaistisessa kirjoittamisessa tekstiin yhdistellään useita toisiinsa kuulumattomia aineksia, jolloin tuloksena on epärealistinen kokonaisuus (Tieteen termipankki 2014).

Inspiraationlähteinä tuokioissa käytettiin musiikkia, kuvia, esineitä, omaa itseä ja elämää, luontoa ja luonnonilmiöitä sekä vapaata ajatusten virtaa. Inspiroivina musiikkikappaleina käytettiin erilaisia musiikkilajeja, kuten klassista pianomusiikkia, eri kansojen kansanmusiikkia, uskonnollista tai henkistä musiikkia ja rauhallisia pop-kappaleita. Kuvasta kirjoittaessa osallistujat saivat kirjoittaa ohjaajan esittämän kuvan pohjalta tai valita itse kuvan kirjoituksensa perustaksi. Inspiraatioesineeksi osallistujat saivat valita itselleen mieluisan esineen. Omaa itseä inspiraationlähteenä käytettäessä kirjoitettiin kirje itselle. Siinä kirjoitettiin vaihtoehtoisesta tulevaisuudesta, jonka olisimme voineet valita. ”Olemme tehneet jossain kohtaa elämässä valinnan kahden "tulevaisuuden" välillä. Toisin valinnut minämme kirjoittaa kirjeen reaalimaailman minälle.” (Mirjam Silvén).

Monimuotoista luontoa inspiraationlähteenä käytettäessä Mirjam antoi osallistujille kysymyksiä, joiden pohjalta kirjoitustyö syntyi.

- Mitä elementtiä edustan: maa, vesi, tuli tai ilma?
- Mikä kiehtoo eniten: kivet, puut, eläimet, kasvit vai linnut?
- Mikä on mieluisin vuodenaikani, vuorokaudenaikani, eläimeni/lintuni, vesistöni, puuni, kiveni, maisemani/paikkani, sääilmiöni, ääneni?
- Mitä muita lempiaistimuksia minulla on?

Tuokioissa rohkaistiin osallistujia vapaaseen ajatustenvirtakirjoittamiseen. Harjoitukset ohjasivat osallistuja ulos totutuista ja realistisista ajatuskuvioista ja toimintamalleista luomaan uusia ja absurdeja visioita. Osallistuja muodostivat yhdessä dadaistisen tekstin määrittelemällä ensin käytettävät lauseet omista aiemmista kirjoituksistaan.

6 Mitä opimme

Työpajoissa kerättiin tietoa havainnoimalla tilanteita, haastattelemalla osallistujia sekä jututtamalla projektiin osallistuneita henkilöitä (Liite 6). Kaikki sisällöntuottajat kirjasivat mietteitä omista kokemuksistaan ja kuvaushenkilöstö jakoi omia havaintojaan ja osaamistaan. Taidetuokioihin osallistuneita henkilöitä haastateltiin taideosuuksien päätyttyä. Haastattelut järjestettiin yksilöhaastatteluina tai ryhmäkeskusteluna. Erityisesti ikäihmisiä haastateltaessa vältettiin kovia kysymyksiä ja haettiin tietoja ja näkemyksiä keskustelemalla.

Hankkeen yksi tärkeimpiä tavoitteita oli tutkia henkilöiden osallistumista ja ryhmäytymistä etätuokioissa. Haastattelujen avulla haluttiin selvittää, mikä etätuokioissa oli hyvää ja kehittämisen arvoista. Samalla haluttiin tietää, innostiko palvelu osallistumaan myös fyysisesti erilaisiin kulttuuritapahtumiin.

Haastatteluissa haettiin vastauksia seuraavanlaisiin kysymyksiin:

- Millaiselta tietoteknisten laitteiden käyttö on tuntunut? Millaisia vaikeuksia laitteiden kanssa ilmeni?
- Verkko-ohjelmistojen käytössä: Olisiko ohjelmistosta pitänyt olla enemmän käyttöohjeita? Puuttuiko ohjelmistosta tarvittavia ominaisuuksia?
- Kuinka selkeästi sisällöntuottaja puhui ja viesti asioita?
- Miten kokee oman osallistumisen? Saiko riittävästi tilaa? Uskalsiko osallistua? Kuinka mielekkääksi koki osallistumisen tuokioissa?
- Millaiseksi koki ryhmään kuulumisen? Syntyikö ryhmähenkeä? Syntyikö yhteyttä muihin osallistujiin?
- Alvar-palvelussa: Millainen tunnetila oli tuokioiden aikana?
- Millainen tunnetila oli tuokioitten jälkeen: virkistynyt, väsynyt, innostunut…?
- Mikä asia tai tekeminen tuntui mielekkäimmältä tuokioissa?
- Alvar-palvelussa: Innostivatko tuokiot osallistumaan fyysisesti kulttuuritoimintaan?
- Millaista viestintää ennen tuokiota, tuokion aikana ja sen jälkeen toivoo? Oliko ennakkoesite riittävän kattava? Millaiseksi kokivat tuokioiden rakenteen?
- Toiveita ja ideoita palvelua varten

6.1 Alvar-tuokioissa havaittua

Haastattelujen perusteella kävi selväksi, että taidetuokiot olivat hyvin tärkeitä ikäihmisille. Ne toivat paljon energiaa ja iloa elämään. Tuokioihin osallistuttiin innolla ja niitä odotettiin hartaasti. Eräs osallistuja ei suostunut tuokion aikana edes juttelemaan kotipalvelun hoitajan kanssa, vaan ärähti, että ”minulla on nyt tärkeämpää tekemistä, älä soita minulle nyt”. Osittain heillä oli muita aktiviteetteja tuokioiden kanssa päällekkäin, minkä vuoksi he eivät voineet välttämättä osallistua säännöllisesti. Tuokioihin osallistui vaihtelevasti 2–7 henkilöä (Liite 7).

Havaintoja teknisten laitteiden käytöstä

Taidetuokiot osoittivat, että teknisesti on mahdollista järjestää kulttuurisia etäpalveluja. Osallistujilla ei ilmennyt teknisten laitteiden kanssa suuria ongelmia, koska digitaalinen osallistuminen oli kaikille osallistuneille tuttua ja laitteet toimivat riittävän hyvin. Alvar-palvelun ääniongelmia oli ratkottu kuntoon jo ennen hankkeen alkamista. Tuokioissa piti kuitenkin ottaa huomioon VideoVisit-ohjelmiston rajoitteet varmistamalla, että kukin osallistuja puhuu yksitellen. Usean henkilön ollessa äänessä kaikkien puhe helposti katoaa. Lisäksi palvelussa äänessä olevan kuva nousee suurena ruudulle, joten usean henkilön keskustellessa yhtä aikaa näytössä vilisee puhujien kuvia. Rauhallisesti yksitellen puhumista piti harjoitella myös videoneuvotteluohjelmiston kautta palvelua tuotettaessa.

Etätuokioissa puheen ja liikkeiden on syytä olla selkeitä ja rauhallisia, että kuva ja ääni tulevat osallistujille mahdollisimman synkronoidusti. Sisällöntuottajan ääni kuului osallistujille hyvin riippumatta käytetystä mikrofonista. Kuvataiteilijalla oli kuitenkin ajoittain haasteita kuulla, mitä osallistujat sanovat, minkä vuoksi kuulokkeisiin alettiin kiinnittää enemmän huomiota. Langalliset kuulokkeet toimivat kokeilussa parhaiten, vaikkakin pelituokiossa käytetyt langattomat kuulokkeet toimivat yhtä hyvin.

Web-kameraa käytettäessä ilmeni, että etätuokioissa kannattaa olla varovainen pienten esineiden käytössä. Osallistujat kokivat pelituokiossa noppien käytön ja hahmottamisen hankalaksi. Heillä oli hyvästä kamerasta huolimatta ajoittain vaikeuksia erottaa nopissa olevia kuvia ja kuvioita. Lisäksi yksityiskohtia kuvattaessa taustan kannattaa olla mahdollisimman rauhallinen ja kuvioton, ettei näytettävä kuva katoaa levottomaan taustaan. Karttapohjan käyttö pelituokiossa osoitti, että kuvattavissa elementeissä kannattaa käyttää selkeitä ääriviivoja sekä vahvoja värejä ja kontrasteja.

Osallistujien haastatteluissa kävi ilmi, että esittelykierrokset kannattaa toteuttaa hyvin rauhalliseen tahtiin ja antaa niille reilusti aikaa. Lisäksi katsojille pitää antaa mahdollisuus pysäyttää eteneminen hetkeksi mielenkiintoisiksi kokemiinsa kohteisiin. Osallistujat toivoivat, että tällaiset kierrokset toteutettaisiin ihan omina erillisinä lähetyksinä.

Ensimmäisessä pelituokiossa huomattiin, että alkuperäisen suunnitelman mukaisen digitaalisen pelin kehittäminen ja tuottaminen Alvar-kuvapuhelinpalvelun välityksellä on vaikeaa, ellei mahdotonta. Lisäksi ymmärrettiin, ettei kokeilun rajoittamat kahdeksan kertaa riitä uuden pelin kehittämiseen. Pelisuunnittelija päätyikin soveltamaan olemassa olevien pelien aineksia ja loihti niistä virtuaaliseen pelaamiseen soveltuvia pelisovelluksia.

Vuorovaikutus, osallistuminen ja ryhmäytyminen

Kommunikaation laadun varmistaminen on tärkeää etäpalvelussa. Osallistujille pitää antaa tilaa ja aikaa osallistua vuorovaikutukseen. Tuokioissa olikin olennaista varmistaa, että osallistujien äänet kuuluivat riittävän hyvin, ja että he tulivat kuulluiksi ja ymmärretyiksi. Haastattelujen perusteella osallistujat kokivat kommunikoinnin kivaksi ja vaivattomaksi. Sisällöntuottajat saivat Alvar-palvelulta käytännössä hyväksi havaittuja ohjeita ikäihmisten kanssa kommunikointiin tuokioissa. Haastateltavat kertoivatkin kaikkien sisällöntuottajien puhetavan olleen selkeä ja ymmärrettävä.

Haastatteluissa ilmeni, että kukin sisällöntuottaja antoi tuokioissaan osallistujille riittävästi tilaa osallistua. Kaikki haastateltavat kertoivat saaneensa olla esillä ja ilmaista itseään juuri haluamansa

verran. Toisaalta jokainen haastateltu halusi myös mahdollisuuden seurata passiivisesti sivusta ja toivoi sellaisia tuokioita, joissa selviää vain vähäisellä vuorovaikutuksella. Sisällöntuottajan kannattaa varmistaa omilla muistiinpanoilla, että hän huomioi osallistujia tasapuolisesti.

Pelituokiot olivat osallistujille selvästi haastavampia kuin kirjallisuus- ja kuvataidetuokiot. Kirjallisuus- ja kuvataidetuokioissa osallistuminen oli kevyttä ja osallistujat olivat helpommin passiivisia vastaanottajia. Pelituokiot taas haastoivat osallistujia tuottamaan omaa osuuttaan aiempaa huomattavasti intensiivisemmin ja syvemmin, koska osallistuminen vaati oman luovuuden käyttämistä ja ajattelutyötä. Ikäihmisten keskusteluissa ja haastatteluissa tuli ilmi, että myös etäpalveluna pelatut pelit ovat hyvä keino ylläpitää, vahvistaa ja virkistää kognitiivisia kykyjä.

Kaikki haastatellut kokivat yhdessä tekemisen kivaksi ja tärkeäksi. Kokeilluissa taidetuokioissa tapahtui selvää ryhmäytymistä. Osa haastatelluista jopa koki saaneensa uusia ystäviä tuokioissa. Eräs haastateltava ikäihminen kertoi juttelevansa läheisilleen lämpimästi ”meidän Alvar-porukasta”. Kokeilluista taidemuodoista kuitenkin pelituokiot edistivät parhaiten osallistumista ja ryhmäytymistä.

Jussin kärsivällinen ja rauhallinen ohjausote auttoi osallistujia vapautumaan ja he innostuivat esittämään tuokioissa omia ajatuksiaan. Osallistujat tarvitsivat enemmän johdattelua ja opastusta kuin aiemmissa taidetuokioissa. Ohjaajan avun ja mukanaolon ansiosta osallistujat aktivoituivat tuottamaan reippaasti omaa sisältöä, minkä tuloksena syntyikin aiempaa yhteisöllisempää toimintaa.

Peleistä tietovisa ja Alias haastoivat eniten mukana olleita keskittymään aktiivisesti ja osallistumaan tuokion kulkuun. Tietovisa sopii kuitenkin vain sellaisille, jotka haluavat tai jaksavat haastaa omaa ajatteluaan, muistiaan, tietojaan, kokemuksiaan ja älykkyyttään. Mitä vaativammasta ajattelusta on kysymys, sitä tärkeämpää on huolehtia leppoisasta ja rennosta ilmapiiristä huumoria unohtamatta ja edetä rauhallisesti. Osallistujille on hyvä antaa aikaa ja tilaa tuottaa rauhassa omia tuotoksiaan. Aliaksen pelaaminen sai osallistujat rentoutumaan ja osallistumaan innokkaasti, minkä seurauksena ryhmäytyminen oli selvästi aiempaa vahvempaa.

Osa haastateltavista toivoi etätuokioihin enemmän osallistujien keskinäistä vuorovaikutusta, mikäli usean henkilön samanaikaisen puheen aiheuttamat ääniongelmat saataisiin ratkaistua. Kaikki haastatellut ikäihmiset kuitenkin olivat tyytyväisiä saadessaan kommunikoida pelkästään sisällöntuottajan kanssa.

Kaikkien taidelajien tuokioihin osallistui vaihtelevasti ihmisiä. Välillä ryhmäkoko oli täynnä eli mukana oli kahdeksan osallistujaa, vähimmillään tuokioihin osallistui vain kaksi ihmistä. Ikäihmisille suunnatuista tuokioista pelituokiot olivat muita taidelajeja haastavampia ja niihin osallistui muita vähemmän ihmisiä, rajoittuen lopulta 2–5 henkilöön (Liite 7).

Kotipalveluhenkilökunnan mukaan syitä peliosiosta pois jäämiselle oli useita. Suuri osa ikäihmisistä haluaa mieluummin seurata mielenkiintoista toimintaa sivusta tai osallistua vain kevyesti. Intensiivinen keskittyminen ja ajattelutyö voi olla muistisairaalle liian väsyttävää ja rasittavaa. Myös epätietoisuus pelituokioiden sisällöistä sai ihmisiä vetäytymään tuokioista. Pelituokioista ei tehty ennakkoesitettä, koska pelituokiot aiheineen ja sovelmineen muotoutuivat aina edellisten tuokioiden pelikokemusten perusteella.

Tunnetila tuokioissa ja sen jälkeen

Haastatteluissa selvisi, että tuokiot olivat hyvin tärkeitä ikäihmisille. Niissä kerrotut tarinat ja yhteiset tekemiset jäivät mieleen ja niitä muisteltiin kauan jälkeenpäinkin. Kirjallisuus- ja kuvataideosioiden haastateltavat kertoivat jääneensä malttamattomana odottamaan seuraavaa tuokiota heti edellisen päätyttyä. Tuokioiden aikana he kokivat olleensa innostuneita ja tarkkaavaisia. Tuokioiden päätyttyä heillä oli hyvä mieli ja pirteä olo.

Mieluisimmat asiat tuokioissa

Kirjallisuusosion mieluisimmaksi asiaksi kaikki haastateltavat nimesivät tarinoitten kuuntelemisen. Myös kuvataideosiossa he pitivät tarinoista, mutta niissä he kokivat maalausten yllätyksellisyyden mukavimmaksi asiaksi. Pelituokioissa Vaasa-peli sai suuren suosion ikäihmisten keskuudessa (Liite 4). Karttapelipohjaa rakennettiin osallistujille tuttujen ja merkityksellisten paikkojen ja kokemusten pohjalta. Sen kehittämistä vielä jatketaan ja ikäihmiset pääsevät pelaamaan sitä jatkossa Alvar-kotihoitoryhmän kanssa (Kuva 21). Peliä esitellään käytettäväksi myös hankkeessa mukana oleville yhteistyökumppaneille. Toiseksi mieluiseksi peliksi osallistujat nimesivät aliaksen. Aliaksen pelaaminen loi yhteyttä osallistujien välille ja tuotti paljon iloa.

Muita huomioita

Pelituokioissa kokeiltiin erilaisten pienten pelielementtien soveltuvuutta etäpalveluun. Tuokioissa huomattiin, että värilliset tarinakortit toimivat hyvin etäpalvelussa, mutta niiden valinnassa täytyy ottaa osallistujat huomioon. Ikäihmiset toivoivat käytännönläheisiä ja realistisia kortteja, joiden avulla heidän on helpompi kertoa tarinoita omasta elämästään, kokemuksistaan ja historiastaan. Pelituokioissa käytetyt abstraktit kortit toimivat ehkä parhaiten jollain muulla kohderyhmällä.

Kaikki haastateltavat pitivät tarinatuokioissa tehdyistä museoiden ja taidegallerian esittelykierroksista. Tuokioissa toteutetut kierrokset koettiin kuitenkin liian hätäisiksi ja pintapuolisiksi. Esittelykierrokset toivottiin jatkossa tehtävän omina tuokioinaan ja niin, että osallistujat voivat pyytää esittelijää pysähtymään mielenkiintoisiin paikkoihin ja kohdentamaan kameraa haluamiinsa kohteisiin.

Ikäihmiset kertoivat haastatteluissa, että heitä kiinnostaa muiden osallistujien elämäntarinan lisäksi kuulla myös sisällöntuottajien elämäntarinoita. Erityisen kiinnostavana he pitivät sitä, kuinka he ovat päätyneet taidealalle ja millainen heidän ammatillinen polkunsa on ollut.

Kaikista ikäihmisille suunnatuista taidelajeista kaikkein halutuimmaksi nousi keskustelujen ja haastattelujen perusteella **kuvataide**. Kukaan haastateltavista ei halunnut itse maalata tai edes opetella maalaamaan, mutta taiteilijan kautta tehty luomisprosessi koettiin valtavan antoisaksi. Lisäksi heitä suuresti ilahdutti nähdä omien ajatustensa ja visioidensa innoittama maalaustyö valmiina.

6.2 Luovan kirjoittamisen tuokioissa havaittua

Luovan kirjoittamisen tuokiot aloitettiin selvittämällä osallistujien toiveita ja odotuksia tuokioita kohtaan. Osallistujia haastateltiin ryhmähaastatteluna ensimmäisellä tuokiokerralla. Tärkeimmäksi

odotuksekseen osallistujat nimesivät oman kirjoitusintonsa uudelleen löytymisen ja inspiraation vahvistumisen. Jokainen koki kirjoittamisen aloittamisen työlääksi. Kaikilla oli jo kirjoitusharrastusta takanaan, osalla muita enemmän. Loppuhaastattelu tehtiin myös ryhmähaastatteluna viimeisellä kokoontumiskerralla.

Sitoutuminen osoittautui luovan kirjoittamisen tuokioissa useimpien osalta löyhäksi. Tuokiot varattiin alun perin kuudelle henkilölle, mutta niihin osallistui vaihtelevasti vain 2–4 henkilöä (Liite 7). Tuokioihin osallistuminen oli siten heikohkoa eikä poissaoloista juurikaan ilmoiteltu. Pari tuokioihin ilmoitettua henkilöä ei osallistunut ollenkaan.

Kotitehtävien tekeminen koettiin haastattelun perusteella ainakin aluksi liian raskaaksi, eivätkä ne saaneet ryhmässä suosiota. Ne jäivät useimmiten ja useimmilta tekemättä, vaikka olisivatkin olleet hieno mahdollisuus harjoitella tuokioissa opittuja asioita. Niinpä Mirjam jätti ne lopputuokioissa kokonaan pois.

Laitteet ja ohjelmistot

Luovan kirjoittamisen tuokioita varten valittu Jitsi Meet -verkkoneuvotteluohjelmisto koettiin haastattelun perusteella oikein hyväksi ratkaisuksi. Haastateltavat pitivät sitä helppona ja yksinkertaisena käyttää. Jitsi Meetistä on saatavilla myös puhelinsovellus ja osa ryhmästä osallistuikin tuokioihin älypuhelimen välityksellä. Ainoaksi ongelmaksi he nimesivät sen, että ohjelmisto toimii kunnolla vain Chromessa ja Firefoxissa. Haastateltavilla ei ollut kumpikaan näistä selaimista käytössä, vaan Chrome-selain piti ottaa erikseen käyttöön. Myös sisällöntuottaja otti Chromen erikseen käyttöön tuokioiden ajaksi.

Kommunikaatio, osallistuminen ja ryhmäytyminen

Haastateltavat kokivat sisällöntuottajan kommunikoinnin helpoksi ja vaivattomaksi kuunnella ja seurata. He myös osallistuivat tuokioihin aktiivisesti. Innostavat tuokiot olivat aktivoineet heitä osallistumaan enemmän kuin olivat alun perin aikoneet.

Luovan kirjoittamisen tuokioissa luottamuksellisuus ja luottamuksen rakentaminen osoittautuivat erittäin tärkeäksi. Alussa tuokiot jännittivät, koska mukana oli tuntemattomia ihmisiä. Kävi selväksi, että ilman luottamusta ryhmäläiset eivät uskalla esitellä tuotoksiaan muille. Ryhmähenki alkoi kuitenkin muodostua hyvin nopeasti ja haastateltavat kokivatkin ryhmän muotoutuneen avoimeksi, luottamukselliseksi ja ystävälliseksi. Sisällöntuottajan mukaan ryhmän sisäinen luottamus oli kolmannessa tuokiossa jo selvästi nähtävissä, ja osallistujien välinen vuorovaikutus ja omien tuotosten jakaminen alkoivat vahvistua. Vuorovaikutus oli luottavaista, lämmintä ja toisia arvostavaa. Loppuhaastattelussa kävi ilmi, että mitä pienempi ryhmä oli, sitä paremmin osallistujat rohkenivat osallistua ja jakaa omia ajatuksiaan.

Yksi haastateltava kertoi tuokioiden vähentäneen stressiä viemällä ajatukset hetkeksi pois arkitodellisuudesta luovaan ja vapaaseen maailmaan. Haastateltavat kertoivat olonsa olleen kirjoitustuokioiden jälkeen rentoutunut ja miellyttävä.

Toiveita ja ajatuksia etäpalvelua varten

Haastateltavat näkivät luovan kirjoittamisen tuokiot tärkeänä osana tulevaisuuden kulttuuripalvelua. Heidän mukaansa tuokioita pitää markkinoida vahvasti, koska näin alkuvaiheessa tunnettuus on vähäistä ja sitoutuminen palveluun on vielä heikkoa. Heidän mielestään kulttuuripalvelun tarjoajan on tuokioita kehitettäessä syytä varoa, ettei niistä muodostu muutaman ihmisen suppeaa harrasteporukkaa. Lisäksi tuokioille pitää varata aikaa vähintään 2–3 tuntia ja vähentää henkilökohtaisiin kuulumisiin käytettävää aikaa.

7 Virtuaalisen palvelun malli ja opas

Hankkeessa kerättiin monipuolisesti tietoja, havaintoja ja kokemuksia kulttuurisista virtuaalituokioista. Kerätty aineisto sisälsi osallistujien haastatteluja, tuokioiden videotallennuksia, valokuvia, Alvar-kuvapuhelinpalvelun ohjeistuksia, teknisen henkilöstön huomioita ja sisällöntuottajien raportteja.

Kokemuspalvelumuotoilija Milla Mäkinen Kukunori Ry:stä mallinsi kerätyn aineiston perusteella kulttuurisen palvelumallin, joka perustui hankkeessa toteutettujen tuokioiden rakenteeseen. Mallia täydennettiin osallistujien, sisällöntuottajien ja tuotantohenkilöstön havainnoilla. Milla Mäkinen suunnitteli myös palvelumallin graafisen ilmeen.

Palvelumalli tarjoaa helposti omaksuttavan palvelukonseptin kulttuurisen virtuaalipalvelun toteuttamiseen. Malli kuvaa konseptin innostavasti, selkeästi ja lyhyesti, mikä auttaa taiteilijoita hahmottamaan nopeasti, mistä virtuaalisissa kulttuuripalveluissa on kysymys. Palvelumallia voi soveltaa laajasti mitä moninaisimmissa taide- ja kulttuuritarjonnoissa.

Palvelumallin tavoitteena on auttaa taiteilijoita kehittämään uusia kulttuurisia virtuaalipalveluja uusilla menetelmillä. Sen avulla halutaan rohkaista luovia kykyjä omaavia ihmisiä tarjoamaan osaamistaan muiden ihmisten, ryhmien, yhteisöjen ja yritysten palvelukseen. Malli antaa myös julkisten laitosten, yhdistysten ja yritysten päättäjille helposti käyttöön otettavan tavan edistää kulttuurin keinoin yleistä hyvinvointia omassa yhteisössään. Palvelumallin soveltamisesta hyötyvät erityisesti kaikki virtuaalisista tuokiosta nauttimaan pääsevät osallistujat.

Yleisluontoisen palvelumallin lisäksi hankkeessa laadittiin yksityiskohtaisempi opas, jonka avulla aloittelevakin sisällöntuottaja onnistuu järjestämään virtuaalisia kulttuurituokioita. Oppaan avulla halutaan alentaa sisällöntuottajien kynnystä tarttua virtuaalisiin palveluihin ja tarjota omaa osaamistaan yhteiseksi hyödyksi. Virtuaalisten palvelujen vakiintuessa taiteilijoiden visiot uudenlaisista kulttuuripalveluista mahdollisesti vapautuvat, jolloin saamme nauttia ihan uudentyyppisistä kulttuurituotannoista.

Oppaassa käsitellään virtuaaliseen palveluun liittyviä erityispiirteitä palvelumallia myötäillen. Siinä ohjeistetaan käytännönläheisillä ohjeilla askel askeleelta tuottamaan menestyksekäs kulttuurituokiosarja. Verkkoneuvotteluohjelmiston välityksellä toteutettujen tuokioiden teknisten haasteiden lisäksi oppaassa käsitellään myös virtuaaliseen esiintymiseen ja kommunikaatioon liittyviä kysymyksiä. Tuokiosuunnittelun ohjaavana tekijänä pidetään osallistujien toiveita ja odotuksia.

Virtuaalisen kulttuuripalvelun oppaan tietoaineksen koosti hankkeen projektikoordinaattori Marita Niemelä Vaasan kaupungin kulttuuripalveluista. Oppaan graafiseksi suunnittelijaksi valittiin Vaasalainen Studio Andrei. Andrei Palomäki suunnitteli ja toteutti oppaan ulkoasun palvelumallin graafista ilmettä myötäillen, minkä ansiosta ohjeistuskokonaisuudesta saatiin sopusointuinen ja yhtenevä.

Sähköset versiot palvelumallista ja oppaasta löytyvät Vaasan kaupungin verkkosivuilta osoitteessa https://www.vaasa.fi/koe-ja-nae/kulttuuria-vaasassa-ja-seudulla/kulttuuripalvelut/virtaa-monitaidehanke/.

8 Hankkeen kustannukset

Ikäihmisille suunnatun palvelun rahoitus ja kustannukset

Rahoittaja	Määrä €	Rahoituksen osoitus
Opetus- ja kulttuuriministeriö	40 000,00 €	Kirjallisuus-, kuvataide- ja pelisuunnittelutuokiot
Vaasan kaupunki	2 000,00 €	Omarahoitusosuus
	42 000,00 €	

Kustannusperuste	Rahoitus-suunnitelma €	Toteutunut € (ilman ALV)
Asiantuntijakorvaukset	10 000,00 €	10 000,00 €
Oppaan taitto	1 000,00 €	690,00 €
Materiaalit	1 000,00 €	418,68 €
Palkat ja palkkiot	24 400,00 €	22 666,23 €
Eläkekulut		3 939,98 €
Muut henkilösivukulut		782,44 €
Matkakulut	1 000,00 €	-
Varastokulut		3,29 €
	37 400,00 €	**38 500,62 €**

Mielenterveyskuntoutujille suunnatun palvelun rahoitus ja kustannukset

Rahoittaja	Määrä €	Rahoituksen osoitus
KulturÖsterbotten	1 500,00 €	Mielenterveyskuntoutujien kulttuurituokiot
	1 500,00 €	

Kustannusperuste	Rahoitus-suunnitelma €	Toteutunut €
Asiantuntijakorvaus	800,00 €	800,00 €
Zoom-käyttöoikeuslisenssi	80,00 €	34,70 €
	880,00 €	**834,70 €**

9 Yhteenveto

Virtaa! –monitaidehankkeen idea syntyi tarpeesta tuottaa kulttuurisia palveluja ikäihmisille, joilla ei ole mahdollisuutta poistua kotoaan fyysisiin palveluihin. Kulttuuripalveluilla on kuitenkin merkittävä hyvinvointia edistävä vaikutus, joten Vaasan kulttuuripalveluissa haluttiin etsiä keinoja tuottaa kulttuuripalveluja ihmisille koteihin virtuaalisesti. Virtaa! -projektissa kokeiltiin kolmea taidelajia ikäihmisille (kirjallisuus, kuvataide ja pelisuunnittelu) ja yhtä taidelajia mielenterveyskuntoutujille (luova kirjoittaminen). Projektissa haluttiin löytää taidelajeja, jotka virtuaalisesti toteutettuna kiinnostavat ihmisiä sekä saada tietoa ihmisten ryhmäytymisestä ja aktiivisuudesta virtuaalisessa palvelussa. Mielenterveyskuntoutujien alun perin ruotsinkieliseksi kaavailtu palvelu toteutettiin suomenkielisenä kuten muutkin palvelut, koska siihen osallistui vain suomenkielisiä henkilöitä.

Virtuaaliset taidetuokiot ihastuttavat

Kaikista neljästä taidelajista järjestettiin 8 virtuaalista tuokiota. Ikäihmisille suunnatut tuokiot toteutettiin Alvar-kuvapuhelinpalvelun välityksellä, koska haluttiin hyödyntää heillä jo olemassa olevia laitteita ja teknisten laitteiden käyttökokemusta. Tuokioihin osallistui vaihtelevasti 2–7 ikäihmistä (Liite 7). Tuokioiden jälkeen tehdyt osallistujien haastattelut paljastivat, että ikäihmiset pitivät paljon rentouttavista, mutta sisällöltään rikkaista tai jännittävistä tuokioista. Kirjallisuustuokioihin osallistuneet henkilöt nauttivat erityisesti saadessaan vain rennosti kuunnella kertomuksia. He pitivät paljon myös paljon museoissa ja taidegalleriassa tehdyistä esittelykierroksista. Pelisuunnittelutuokioihin osallistui kokeilluista taidelajeista vähiten ihmisiä, mikä haastattelujen perusteella vaikutti johtuvan siitä, että monet ryhmäläiset kokivat pelaamiseen liittyvän ajattelutyön ja tarkkaavaisuuden olleen liian raskasta. Toisaalta niihin usein osallistuneet kokivat pelituokioiden käyvän kivasta aivojumpasta ja pelit myös tuottivat kokeilluista taidemuodoista vahvimmin ryhmäytymistä. Kaikkien kolmen taidelajin taidetuokiot olivat inspiroivia, mutta kuvataidetuokiot osoittautuivat kaikkein mieluisimmiksi. Haastattelujen perusteella syitä tähän olivat mm. ryhmäläisten yhdessä visioimien ideoiden yllätyksellisyys ja jännittävyys sekä osallistumisen keveys.

Mielenterveyskuntoutujia varten tuotetut luovan kirjoittamisen tuokiot toteutettiin verkkoneuvotteluohjelmiston välityksellä. Kaikki tuokioihin osallistuneet kuntoutujat olivat jo entuudestaan tottuneet käyttämään vastaavanlaisia ohjelmistoja. Osallistuneet kertoivat nauttivansa siitä, että osallistuminen oli paikasta riippumatonta. Tuokioihin mukaan valittujen henkilöiden sitoutuminen oli löyhää, minkä seurauksena alkuperäisen 6 henkilön ryhmään osallistui vaihtelevasti vain 2–4 henkilöä (Liite 7). Haastattelujen perusteella selvisi, että kirjoitustuokiot olivat sitoutuneimmille henkilöille tärkeitä ja opettavaisia.

Etäryhmässä syntyy yhteyttä

Taidetuokioissa syntyi aitoa ryhmäytymistä ja ryhmään kuulumisen tunnetta. Näitä voidaan vahvistaa huolehtimalla, että jokainen osallistuja tulee henkilökohtaisesti kuulluksi ja nähdyksi. Luovan kirjoituksen tuokioihin osallistuneet haastateltavat myös ilmaisivat, että mitä pienempi ryhmä on, sitä rohkeammin he uskaltavat jakaa omia ajatuksiaan. Kirjoitustuokioissa vahva

luottamuksellisuus ja ryhmähenki muodostuivatkin jo ensimmäisten tuokioiden aikana vaikuttaen lämmintä vuorovaikutusta.

Digitaalisella palvelulla on erityisvaatimuksia

Miellyttävä digitaalisen palvelun asiakaskokemus voidaan varmistaa hyvillä ja laadukkailla laitteilla. Oikein valitut laitteet tehostavat palvelutuokion sisällön antoisaa kokemista ja parantavat osallistumismahdollisuuksia. Eri taidemuodoilla on erilaisia vaatimuksia laitteita kohtaan. Taidemuodon, jossa liikutaan pienellä alueella tietokoneen edessä, toteuttamiseen riittää usein tietokoneen sisäänrakennetut medialaitteet. Paljon yksityiskohtia, liikettä ja toimintaa sisältävien taidetuokioiden laadukas kuvaaminen voi taas vaatia erityisominaisuuksia kameralta ja erityisosaamista kuvaajalta.

Digitaalisten palvelujen suunnittelussa kannattaa lisäksi ottaa huomioon digitaalisuuden tuomat rajoitteet kommunikaatioon. Kommunikaatio poikkeaa fyysisestä palvelusta, koska osallistujat ovat web-kameran ja tietoliikenteessä kulkevan äänen varassa. Huonon verkkoyhteyden takana oleva osallistuja kärsii, mikäli ääni ja kuva tulevat pahasti eri aikaan. Toiminnan seuraaminen ja kommunikointi ovat tietokoneen näytön välityksellä osallistuvalle rasittavampia kuin fyysisesti paikan päällä, eivätkä eleet, ilmeet ja kehonkieli välity yhtä hyvin. Selkeä kommunikaatio edellyttää osallistujilta vuorotellen puhumista ja riittävän verkkaista toimintaa. Tuokiot on siten syytä johtaa kiireettömästi ja luoda niihin rauhallinen ilmapiiri. Hyvät kuulokkeet parantavat mahdollisuuksia kuulla osallistujien hiljaisetkin äänet kunnolla ja estää äänen kiertämistä. Laadukas mikrofoni takaa osallistujille hyvän tuokiokokemuksen vaivattoman kuuntelukokemuksen ansiosta.

Virtuaalisen kulttuuripalvelun opas avuksi

Projektin virtuaalituokioihin liittyviä havaintoja ja kokemuksia koottiin pieneen oppaaseen. Opas hyödyttää erityisesti taiteilijoita, joilla on kykyjä ja mahdollisuuksia tuottaa virkistäviä ja voimaannuttavia kulttuuripalveluja yksityisille henkilöille, ryhmille, yhteisöille, yhdistyksille, yrityksille ja julkisille laitoksille. Käytännöllinen opas auttaa tuokioiden suunnittelun lisäksi hahmottamaan omaa osaamista ja tarjoamaan sitä tuotteistettuna palveluna. Projektista laadittuun raporttiin ja oppaaseen kirjattua tietoa on mahdollista hyödyntää uusien virtuaalisten kulttuuripalvelujen kehittämiseen. Opas voi auttaa taiteilijoiden lisäksi esimerkiksi yhdistyksiä ja harrastusporukoita toteuttamaan ja tarjoamaan omia virtuaalisia tuokioitaan. Yritykset voivat hyödyntää oppaan ohjeita mm. työhyvinvointiin liittyvien etätuokioiden järjestämiseen.

Iloa virtuaalisista taidetuokioista molemmilla kotimaisilla kielillä

Sekä ikäihmiset että mielenterveyskuntoutujat suhtautuivat hyvin myönteisesti virtuaalisiin kulttuuripalveluihin. Totuttuaan virtuaalisiin taidetuokioihin kaikki haastateltavat halusivat kulttuuripalvelua jatkossa mieluiten kotiin tuotettuna. Paikkariippumaton palvelu koettiin elämäntilanteesta riippumatta fyysistä palvelua helpommaksi ja vaivattomammaksi sovittaa omaan elämään.

Alvar-kuvapuhelinpalvelu osoittautui valtavan inspiroivaksi ja ikäihmisille hyvin tärkeäksi tavaksi tuottaa ja vastaanottaa kulttuurisia palveluita. Sen rinnalla kehitetään Vaasan kulttuuripalveluissa jatkossa myös verkkoneuvotteluohjelmistoilla tuotettavia palveluja, koska henkilökohtaisilla tietokoneilla ja mobiililaitteilla toimivina ne ovat helposti lähes kaikkien käytettävissä. Hankkeessa taidetuokiot toteutettiin suomen kielellä, mutta jatkossa Vaasan kaupungin kulttuuripalvelut kehittää kulttuurisia etäpalveluja molemmilla kotimaisilla kielillä.

Hanke inspiroi Vaasan kulttuuripalveluja kehittämään kirjallisuustuokioita ikäihmisten lisäksi mm. päiväkotilapsille ja koululaisille. Kirjallisuuspalvelua laajennetaan yhdessä kirjastopalveluiden kanssa kattamaan erilaisia kirjallisuuden lajeja. Pelisuunnittelutuokioissa saatuja kokemuksia hyödynnettiin jo 6.8.2020 Vaasan Taiteiden Yössä, jossa hankkeen yhteistyökumppani, Platonic Partnershic, oli mukana toteuttamassa suurta virtuaalista peli-iltaa. Hankkeessa kokeiltujen taidemuotojen lisäksi Vaasan kulttuuripalvelut lähtee kehittämään uusien taidemuotojen välittämistä virtuaalisesti mm. yhteistyössä Pohjanmaan tanssin aluekeskuksen kanssa.

Virtaa! -monitaideprojektiin osallistuneiden henkilöiden viesti on selvä: virtuaalisia palveluja kannattaa ja tulee kehittää, sillä ne tulevat saamaan paljon suosiota. Luovat ihmiset, tekniset taitajat ja visionäärit voivat yhdessä keksiä uusia tapoja tuottaa virtuaalisia kulttuuripalveluja ja ideoida ajasta ja paikasta riippumattomia tulevaisuuden palveluja. Ihmiset omaksuvat halutessaan uudet palvelukonseptit nopeasti, minkä ansiosta parhaimmassa tapauksessa syntyy uudenlaisia kulttuurikokemuksia ja -mahdollisuuksia sekä uusia työtehtäviä ja kulttuuripalveluja tuottavia yrittäjiä.

LÄHTEET

Cutler, David 2020. Creatively minded: an initial mapping study of participatory arts and mental health activity in the UK. The Baring Foundation.

DNA 2020. DJI Osmo Mobile 2 –gimbal-kuvanvakaaja. Viitattu 28.9.2020 https://kauppa4.dna.fi/Lis%C3%A4laitteet-ja-tarvikkeet/DJI-Osmo-Mobile-2--gimbal-kuvanvakaaja/p/QA00143.

Fancourt, Daisy & Finn, Saoirse 2019. Health evidence network synthesis report 67. What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review. WHO.

Haamu 2020. Taruja, tarinoita ja kummituksia. Viitattu 21.4.2020 http://www.haamukustannus.com/.

Halminen, L. 2020. Kokoussovellus Zoomista tuli suosittu Suomessakin, mutta sen tietoturva on leväperäinen ja siitä varoittaa jopa FBI. Viitattu 16.4.2020 https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000006461702.html.

Honkala, Nina & Laitinen, Liisa (2017). Näkökulmia taiteen ja kulttuurin tutkituista vaikutuksista. Viitattu 27.4.2020 https://www.sitra.fi/artikkelit/nakokulmia-taiteen-ja-kulttuurin-vaikutuksiin/.

Ikarian tulirumpu 2020. Ikarian tulirumpu. Viitattu 20.4.2020 www.ikariantulirumpu.fi.

Jabra 2020. Jabra Evolve 80. Viitattu 27.5.2020 https://www.emea.jabra.com/business/office-headsets/jabra-evolve/jabra-evolve-80##7899-823-109.

Joensuu, J. 2012. Menetelmät, kokeet, koneet. Proseduraalisuus poetiikassa, kirjallisuushistoriassa ja suomalaisessa kokeellisessa kirjallisuudessa. http://www.poesia.fi/pdf/Joensuu-Juri_Menetelmat-kokeet-koneet_Poesia-2012.pdf.

Koppa 2012. Tajunnanvirta kerrontatekniikkana. Soili Pohjalaisen pro gradu -työn pohjalta laadittu artikkeli. Viitattu 27.5.2020 https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/kirjoittamisen-tutkimus/luovuus-ja-kirjoittamisen-prosessi/kirjoittamisen-prosessi/tajunnanvirta-kerrontatekniikkana.

KulturÖsterbotten 2020. KulturÖsterbotten, den självklara resursen för ett dynamiskt kulturliv i Österbotten! Viitattu 28.4.2020 https://www.kulturosterbotten.fi/.

Kyberturvallisuuskeskus 2020. Valitse videoneuvotteluratkaisu käyttötarpeen ja tiedon luottamuksellisuuden mukaan. Viitattu 16.4.2020 https://www.kyberturvallisuuskeskus.fi/fi/ajankohtaista/valitse-videoneuvotteluratkaisu-kayttotarpeen-ja-tiedon-luottamuksellisuuden-mukaan.

Laitinen, Liisa 2017a. Näkökulmia kulttuurin sosiaalisen hyvinvoinnin vaikutuksista. Viitattu 27.4.2020 https://www.sitra.fi/artikkelit/nakokulmia-taiteen-ja-kulttuurin-sosiaalisen-hyvinvoinnin-vaikutuksiin/.

Laitinen, Liisa 2017b. Näkökulmia taiteen ja kulttuurin terveysvaikutuksista. Viitattu 27.4.2020 https://www.sitra.fi/artikkelit/nakokulmia-taiteen-ja-kulttuurin-terveysvaikutuksiin/.

Magewell 2020. USB Capture HDMI Gen 2. Viitattu 27.5.2020 https://www.magewell.com/products/usb-capture-hdmi-gen-2.

Mental Health Foundation 2020. Mental health statistics: LGBT people. Viitattu 27.4.2020 https://www.mentalhealth.org.uk/statistics/mental-health-statistics-lgbt-people.

Mieli 2019. MIELI ry ja mielenterveysjärjestöt: Sateenkaarinuorten itsemurharistiä on ehkäistävä. Viitattu 27.4.2020 https://mieli.fi/fi/sateenkaarinuorten-itsemurhariski%C3%A4-ehk%C3%A4ist%C3%A4v%C3%A4.

OKFI 2020. OKFI tarjoaa: Maksuton ja turvallinen videoneuvottelu. Viitattu 28.4.2020 https://www.okf.fi/fi/2020/04/11/okfi-tarjoaa-maksuton-ja-turvallinen-videoneuvottelu/.

Platonic Partnership 2020. Games that motivate change. Viitattu 20.4.02020 https://platonicpartnership.com/.

Sony 2020. TAITTUVAT MDR-ZX310-KUULOKKEET. Viitattu 27.5.2020 https://www.sony.fi/electronics/pantakuulokkeet/mdr-zx310-zx310ap/buy/mdrzx310b.ae.

STT Info 2020a. TIEDOTE: Montaideprojektilla ikäihmisille kulttuuripalveluja digitaalisesti kotiin. Viitattu 28.7.2020 https://www.sttinfo.fi/tiedote/tiedote-monitaideprojektilla-ikaihmisille-kulttuuripalveluja-digitaalisesti-kotiin?publisherId=67975446&releaseId=69873465.

STT Info 2020b. Virtuaalisen taiteen hanke poiki uuden kulttuuripalvelun ikäihmisille. Viitattu 2.10.2020 https://www.sttinfo.fi/tiedote/virtuaalisen-taiteen-hanke-poiki-uuden-kulttuuripalvelun-ikaihmisille?publisherId=67975446&releaseId=69890250.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2019. Mielenterveyshäiriöt. Viitattu 27.4.2020 https://thl.fi/fi/web/mielenterveys/mielenterveyshairiot.

The Health Foundation 2020. Marmot Review: Health Equity in England: The Marmot Review 10 Years On. Viitattu 27.4.2020 https://www.health.org.uk/publications/reports/the-marmot-review-10-years-on.

Vaasa 2020a. Alvar-palvelu. Viitattu 22.4.2020 https://www.vaasa.fi/asu-ja-ela/sosiaalipalvelut-ja-arjen-tuki/arjen-tuki-ikaihmisille/kotihoito/alvar-palvelu/.

Vaasa 2020b. Vaasan kaupungin kulttuuripalvelut. Viitattu 28.7.2020 https://www.vaasa.fi/koe-ja-nae/kulttuuria-vaasassa-ja-seudulla/kulttuuripalvelut/.

Väestöliitto 2020. Mielenterveysongelmat. Viitattu 27.4.2020 https://www.vaestoliitto.fi/vanhemmuus/tietoa_vanhemmille/parisuhteen-happy-hour/tietoa/mielenterveysongelmat/.

Liite 1. Lehdistötiedote 28.1.2020

TIEDOTE

Monitaideprojektilla ikäihmisille kulttuuripalveluja digitaalisesti kotiin

Virtaa! -monitaideprojekti on Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoituksella tuettu hanke, jossa ikäihmisiä varten haetaan mahdollisuuksia tuottaa kulttuuripalveluja digitaalisesti kotiin.

Projektin nimi muodostuu sanoista Virtuaalista taidetta. Kokeilun kohderyhmänä ovat Vaasan kaupungin kotiavun piirissä olevat iäkkäät ihmiset, joiden on vaikea päästä osallistumaan kodin ulkopuolisiin tapahtumiin.

Kokeilu tapahtuu yhteistyössä Alvar-kuvapuhelinpalvelun kanssa.

–Kuvapuhelinpalvelu on jo käytössä monilla kotiavun asiakkailla, joten kulttuuripalvelun myötä palvelu saadaan tehokkaampaan käyttöön, kertoo projektikoordinaattori **Marita Niemelä**.

Kotiapua varten asiakkaille on jo aikaisemmin toimitettu tablettitietokoneet, joiden välityksellä avustajat ja hoitajat toimivat vuorovaikutuksessa asiakkaan kanssa. Kuvapuhelinpalvelun avulla välitetään reaaliaikaista kuvaa ja ääntä osapuolten välillä.

Vuorovaikutteisia työpajoja etänä

Hankkeessa kulttuurituotantoa tarjoaa kolme kulttuurialan toimijaa. Jokainen taiteilija toteuttaa kahdeksan työpajaa, joissa osallistujille tarjotaan erilaista kulttuurisisältöä. Osallistujilla on Alvar-kuvapuhelinpalvelun välityksellä yhteys sekä kulttuurituottajaan että toisiin osallistujiin.

– Jokaisessa työpajassa voi olla yhtä aikaa kahdeksan asiakasta, jotka osallistuvat kiinnostuksensa, halujensa ja kykyjensä mukaan vuorovaikutteisesti sisältöjen tuotantoon, sanoo Niemelä.

Työpajoissa tarjotaan kolmenlaista kulttuurisisältöä: kirjallisuutta, kuvataidetta ja virtuaalipelejä. Haamu-kustannuksen perustaja, kirjailija **Tiina Hautala** tarjoaa tarinatuokioita, joissa osallistujat saavat kertoa tarinoita elämästään.

Kuvataiteilija ja keraamikko **Paula Blåfield** maalaa tai muokkaa osallistujien toiveiden mukaan taideteoksia ja tutustuttaa heitä kuvataiteen maailmaan. Pelialan yritys Platonic Partnershipin **toimitusjohtaja Jussi Loukiainen** rakentaa osallistujien tarinoiden ja visioiden mukaisen yksinkertaisen virtuaalisen pelin, johon kaikki voivat osallistua samaan aikaan.

Keinoja nostaa elämänlaatua

Hankkeessa halutaan löytää keinoja nostaa ikäihmisten elämänlaatua kulttuurisisältöjen avulla. Palvelu perustuu vuorovaikutukseen, jossa osallistujat ovat aktiivisia sisältöjen tuottajia.

Kokeilun tavoitteena on löytää toimivia tapoja ja menetelmiä vuorovaikutteisten etäsisältöjen tuottamiseen. Kokeilun tuloksia voidaan jatkossa mahdollisesti soveltaa myös muihin viestintäteknologioihin.

Lisätiedot: projektikoordinaattori Marita Niemelä, Vaasan kaupungin kulttuuri- ja kirjastopalvelut, p. 040 182 2702, marita.niemelä@vaasa.fi

MEDDELANDE

Kulturtjänster genom ett allkonstprojekt för seniorer digitalt till hemmen

Virtaa! -allkonstprojektet är ett projekt som stöds med finansiering från Undervisnings- och kulturministeriet. I projektet söks möjligheter att producera kulturtjänster för seniorer digitalt till hemmen.

Projektets namn är bildat från de finska orden Virtuaalista taidetta (Virtuell konst, virta = flöde, ström). Försökets målgrupp är seniorer inom området för Vasa stads hemhjälp som har svårt att komma ut och delta i evenemang utanför hemmet.

Försöket sker i samarbete med bildtelefontjänsten Alvar.

–Bildtelefontjänsten är redan i bruk hos många av hemhjälpens klienter, så genom kulturtjänsten blir bildtelefontjänsten mer effektivt använd, berättar projektkoordinator **Marita Niemelä**.

Surfplattor för hemhjälp har redan tidigare levererats till klienterna, och med hjälp av plattorna arbetar vårdare och assistenter interaktivt med klienten. Med hjälp av bildtelefontjänsten förmedlas ljud och bild i realtid mellan parterna.

Interaktiva workshoppar på distans

I projektet erbjuds kulturproduktion av tre aktörer på kulturområdet. Varje konstnär håller åtta workshoppar, där deltagarna erbjuds olika slags kulturinnehåll. Deltagarna har med hjälp av bildtelefontjänsten Alvar kontakt med både kulturproducenten och de andra deltagarna.

– I varje workshop kan åtta klienter delta samtidigt och interaktivt i produktionen av innehåll i workshopparna enligt intresse, vilja och förmåga, säger Niemelä.

I workshopparna erbjuds kulturinnehåll av tre olika slag: litteratur, bildkonst och virtuella spel. Grundaren av förlaget Haamu-kustannus, författaren **Tiina Hautala**, bjuder på berättelsestunder där deltagarna får berätta historier om sitt liv.

Bildkonstnären och keramikern **Paula Blåfield** målar eller formar konstverk enligt deltagarnas önskemål och gör dem bekanta med bildkonstens värld. **Jussi Loukiainen**, verkställande direktör för spelbranschföretaget Platonic Partnership bygger i enlighet med deltagarnas berättelser och visioner ett enkelt virtuellt spel som alla kan delta i samtidigt.

Sätt att höja livskvaliteten

I projektet försöker man hitta sätt att höja livskvaliteten för seniorerna med hjälp av kulturinnehåll. Tjänsten grundar sig på växelverkan, där deltagarna är aktiva innehållsproducenter.

Målet med försöket är att hitta fungerande sätt och metoder för att producera interaktivt innehåll på distans. Resultaten från försöken kan i fortsättningen eventuellt tillämpas också på annan kommunikationsteknik.

Ytterligare uppgifter: projektkoordinator Marita Niemelä, Vasa stads kultur- och bibliotekstjänster, tfn. 040 182 2702, marita.niemelä@vaasa.fi

Liite 2. Kummitustarina

Teksti: Tiina Hautala

*Tarina kirjoitettu tapaamisten ja ryhmäläisiltä saatujen toiveiden ja ideoiden pohjalta. Myös osa jutun **adjektiiveista** on ryhmäläisten antamia.*

Myrskyilmaisen kaupungin aavekokous

Oli **kirkaskuinen** ja **pyryttävä** maanantaiaamu. Taivaalle oli pakkautunut tummia pilviä ja tuuli riepotteli puiden latvoja. Oli siis varsin täydellinen ilma aavejengin kokoontumiselle! Ja kun kaukainen tapulikello komialla kirkolla kumautti kymmenen kertaa, aivan kuin sen käskemänä eri puolille lähikyliä ja kaupunkia syttyivät kirkkaat valonpilkahdukset keskelle pimeyttä. Hohtavaan taikapiiriin alkoi tupsahdella kummituksia kuulumisiaan vaihtamaan.

Ensimmäisenä paikalla oli Sinivalkoinen Uuno. Oikeasti tuon **puheliaan** kummitusherran etuliite oli pelkkä Sininen, mutta ystävät olivat muuttaneet sen Sinivalkoinen-muotoon, sillä Uuno tunnettiin sinivalkoisesta kravatistaan ja sinivalkoisesta musiikkimaustaan. Hän nimittäin kuunteli aina mielellään, kun aavemaailman tunnettu iskelmätähti Ikiviheriä Eikka lauloi. Ja jos lauluna oli hitti ”Seinillä on korvat”, siihen yhtyivät kaikki paikalla olevat aaveet.

Mutta tällä kertaa Sininen Uuno ei ollut **puhelias** vaan hyvin tuohtunut. Komealta kirkolta lähtenyt myräkkä oli melkein vienyt aaveen mennessään. Uuno jo aloitteli manaustaan: ”Prrke -” Silloin kaksi valoruutua välähti yhtä aikaa kirkkaanpunaisina ja keskeytti kummituksen lauseen siihen paikkaan.

Kuin yhteen ääneen helähti ilmoille: ”Ei saa kiroilla, Uuno!”. Kaksosaaveet, **kammottavat** kaksi Punaista Kyllikkiä, olivat saapuneet linjoille. Punaiset Kyllikit antoivat itsestään aina punaisia merkkejä. Jos silmäkulmassa vilahti kuin punainen sifonkihuivi olisi pyyhältänyt ohi, olit melko varmasti kohdannut jommankumman **kammottavista** Punaisista Kyllikeistä. Punaiset Kyllikit ilmestyivät paikalle usein, jos jonkun käytöksessä alkoi ilmetä paheksuttavia piirteitä.

Punaiset Kyllikit olivat myös innokkaita hassuttelija-aaveita. Heidän suosikkipuuhansa oli ilmestyä Hotelli Centralin käytävillä pahaa-aavistamattomille hotelliasiakkaille, jotka olivat olleet pahoilla teillä. Joskus he pukeutuivat nätteihin mekkoihin, mutta toisinaan toinen punaisista Kyllikeistä vaati, että nyt pukeudutaan poliiseiksi ja otetaan pamput mukaan. Varsinkin silloin hotellivieraat nieleskelivät kauhuaan ja lupasivat parantaa tapansa.

Keltainen Tuulikki ilmestyi paikalle avojaloin. Vaikka aaveiden jalat eivät kosketakaan lattiaa leijuvan kulkutapansa vuoksi, olivat Keltaisen Tuulikin jalat aivan likaiset. Hän oli kovin allapäin. Muut aaveet koettivat kysyä, mistä apeus johtui, mutta ruudulla näkyi vain suutaan aukova aave.

Tekniikka temppuili taas! Jostain syystä tekniikka ja aaveiden kokoontumiset eivät aina sopineet samoille taajuuksille.

Onneksi apuun riensivät aavekokouksen eläväisapurit **kiltti, miellyttävä** ja **hyväntuulinen** Nuoriherra T ja **puhelias, jalat maassa oleva** Madame M sekä **salaperäinen** neiti L. Hieman samaan tapaan kuin vampyyritkin tarvitsivat toisinaan kuolevaisten palveluksia, myös haamuilla oli ihmisliittolaisia.

Jo pian saatiin äänikin kuuluviin.

”Olen kadottanut korkokenkäni!” ulvahti Keltainen Tuulikki ongelmansa ilmoille.

”Äänesi kuulen, mutta auttaa en voi”, totesi Sinivalkoinen Uuno.

”Minulta saat lainaan villasukat”, ilmoitti toinen Punaisista Kyllikeistä.

Mutta tämä ei Keltaiselle Tuulikille kelvannut, sillä hän oli tyylitietoinen aavedaami, jolle villasukat olivat hieman liian **juntit** jalkineet. Hän olikin upea, hienovartaloinen ilmestys pitkine hiuksineen, vaalea viitta harteillaan ja yllään upeasti hulmuava vaaleankeltainen leninki.

”Minä en halua olla mikään villasukkahiiviskelijä – vaan kopisteleva kummitus!”, leidi ilmoitti ykskantaan.

Jossain kumahti seinäkello. Kun äänen alkuperää ihmeteltiin, välähtivät paikalle Turkoosi Marjatta ja Sininen Eliel. **Riehakas** Sininen Eliel heilutteli jalkojaan korkealla ilmassa tuolissa istuen.

”Kuka niitä kenkiä kaipaa, kun aaveena voi leijua vaikka lempinojatuolissaan”, julisti Sininen Eliel.

Silloin kaikkien neniin leijui lumoava jasmiinin tuoksu. Ilma alkoi väreillä vihreän kaikkia sävyjä, ja aivan kuin jostain kaukaa olisi kantautunut sademetsien eksoottisten lintujen ääniä. **Taianomainen** Vihreä Liisa oli saapunut paikalle.

Sitten kaikkien suuhun tulvahti *ihana* mansikkakakun maku. Se tarkoitti sitä, että Liila Rosemaj oli hänkin läsnä.

”Jag bara undrar” Mietti Liila Rosemaj. ”Har ni tänkt… Oletteko miettineet, mistä löytyy maailman kaikki vastaukset? Ehkä sieltä löydämme myös kadonneet korkokengät”, ehdotti Liila Rosemaj, joka tunnettiin violetista asustaan ja viisaista lauseistaan, sillä hän oli lukenut valtavasti kirjoja.

”Tarkoitatko hautausmaata?” oivalsi Vaaleanpunainen Kalervo, joka hänkin oli liittynyt joukkoon.

Kaikki aaveet innostuivat. Paitsi että kalmistot olivat erittäin miellyttäviä paikkoja aaveille, sieltä löytyi myös paljon suuria elämänviisauksia. Mutta Liila Rosemaj kertoi, että on toinenkin sellainen paikka.

”Bibban, kirjasto tietenkin!” huudahti Liila Rosemaj.

Ja sinne päätettiin lähteä yksissä tuumin etsimään Keltaisen Tuulikin kadonneita korkokenkiä. Mukaan korkokenkäjahtiin liittyivät myös Sininen Hillevi, Sininen Kalervo ja aavekerhon muut jäsenet.

Kirjasto oli täynnä aaveita, sillä kaupungin kummitukset vierailivat siellä tiuhaan. Kaupungin haamuista oli mukava katsella vanhoja valokuvia ajoilta, jolloin ihmiset vielä osasivat pukeutua tyylillä. Aavejoukkio päätti kysyä heiltä apua.

”Me etsimme valkoisia korkokenkiä, mistä ne voisivat löytyä?” kysyivät aaveet yhteen ääneen.

”Kokeilkaa luokkaa 59.43 Lääkehoito”, ehdotti Wasastjärnan talon eli Vanhan Vaasan museon apteekkarin aave sukien komeita pulisonkejaan.

”Tai kenties vastaus löytyy luokasta 68.2 Ruoanvalmistus”, ehdotti Loftetin talon aavekonsulinna Tulla Moe kiirehtiessään ohi syli täynnä kokkauskirjallisuutta.

”Kyllä minä ehdottaisin luokkaa 92.8 Paikallishistoria”, totesi Pohjanmaan museon herrasmieshaamu Hedman, joka nosti hattuaan tervehdykseen.

”Itse hakisin tietoa hyllystä, jossa lukee 40.7 Matkailu”, huikkasi korkokengissään kipakasti pyyhältävä Hotelli Centralin White Lady.

”Kaunokirjallisuudestakin voi löytyä paljon tietoa, kokeilkaapa siis luokkaa 84.2”, ehdotti Palosaaren kirjaston kummitus pitäen käsissään paksua Suomalaisen kirjallisuuden historia -opusta.

”Kyllä tätä maata on palveltu myös korkokengissä, kokeilkaa luokkaa 39 Maanpuolustus”, ehdotti kasarmialueen vaeltava varusmies ja kopsautti lakinlippaansa kunniaa tehden.

Liila Rosemaj hymyili viehkona, sillä hän oli aina pitänyt univormuista.

”Itse viihdyn lasten ja nuorten kirjallisuuden osastolla, mutta ehkä löydätte vastauksen myös luokasta 79.84 Leikit”, suositteli Cantaren talon pikkulapsen haamu ja rikkoi ohikulkiessaan yhden lasivitriinin.

Aavejoukkio kävi läpi *kaikki* nuo osastot, mutta korkokenkiä ei vain löytynyt.

Silloin aavekokouksen sihteerinä toiminut Violetti Vilhelmiina ehdotti ujosti, josko kirjastomuseon jäykkä mallinukkevirkailija osaisi neuvoa. Ja niin kaikki leijuivat seinien läpi kirjaston ylimpään kerrokseen, jossa kirjastomuseo sijaitsi.

Mutta eipä tarvinnut vaivata mallinukkea kysymyksillä, sillä jo pian tiloihin päästyään kaikki huomasivat sen yhtä aikaa. Myrkkykaapin. Ja siellä, kiellettyjen kirjojen joukossa, olivat Keltaisen Tuulikin kiiltävänvalkoiset korkokengät!

”Mitä ihmettä ne siellä tekevät?”, kysyi Vaaleanpunainen Kalervo.

Keltainen Tuulikki punastui.

”Nyt kun tarkemmin asiaa mietin, taisin vähän innostua, kun Liila Rosemaj puhui siitä kirjasta, jossa oli rakkautta, jännitystä, petoksia ja levottomia sieluja. Mietin, että sen täytyy olla täällä kiellettyjen kirjojen kaapissa.”

Kaikki aaveet huokaisivat yhteen ääneen.

”Olisit heti sanonut”, totesi Liila Rosemaj. ”Nyt laitat korkokengät jalkaan ja mennään yhdessä etsimään se kirja. Se ei nimittäin ole missään myrkkykaapissa. Sen löydät ihan vain paikallishistoriahyllystä luokasta 92.881 Vaasan rannikkoseutu.”

Ja mikä kirja se oli? No, se kertoi Vaasan aaveista. Juuri niistä, joihin oli hetki sitten kirjaston käytävillä tutustuttu.

Epilogi eli jälkinäytös

Turkoosi Marjatta ja Sininen Eliel olivat jääneet tutkimaan Myrkkykaappia.

”Onko sinulla kateissa myös laukku?”, kysyi Sininen Eliel yllättäen Keltaiselta Tuulikilta.

”Eei, kengät vain”, vastasi Keltainen Tuulikki.

Korkealla ilmassa nojatuoleineen leijuva Sininen Eliel oli huomannut, että Myrkkykaapin takana oli naula, jossa roikkui pieni sininen laukku.

Valtava jasmiinintuoksuryöppy valtasi kirjastomuseon salin ja Vihreä Liisa pyrähti paikalle liikuttuneena.

”Sielläkö se olikin? Se on minun! Olen etsinyt sitä pitkään.”

Onnellisena Vihreä Liisa sulki laukun syliinsä.

Kaikki me kadotamme elämän varrella tärkeitä asioita, muistoja ja esineitä, joskus ihmisiäkin. Joskus vahingossa, joskus tahallaan. Joitakin niistä emme enää osaa kaivata, mutta toisten perään haikailemme vielä vuosikymmentenkin jälkeen.

Mutta aina toisinaan hukkaan joutuneet asiat löytyvätkin yllättävällä tavalla. Vaikka sitten aavekokouksen seikkailuissa, ystävien avulla.

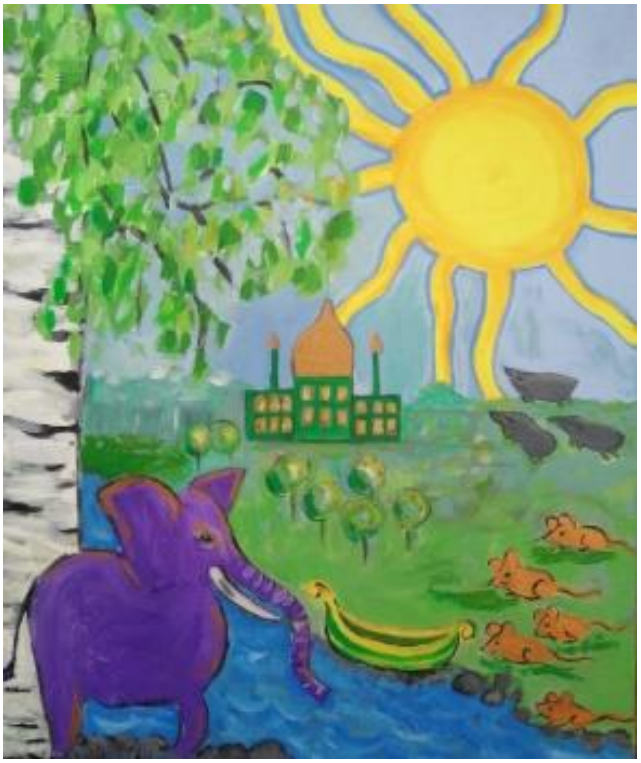
Niin päättyi aavekokous sillä kertaa. Kaikki olivat sitä mieltä, että tämän kertainen kokous oli ollut erityisen **mieluinen**, **hyvä**, **kiva**, **sosiaalinen**, **hauska** ja **vapaa**.

Liite 3. Maalaukset

Kuvat Paula Blåfield

Tarina Tomu-tontusta

Tarina kultaisesta elefantista,
2 intialaista tarinaa



Tarina ja historiaa Pyhästä Birgitasta

Tarina helmistä

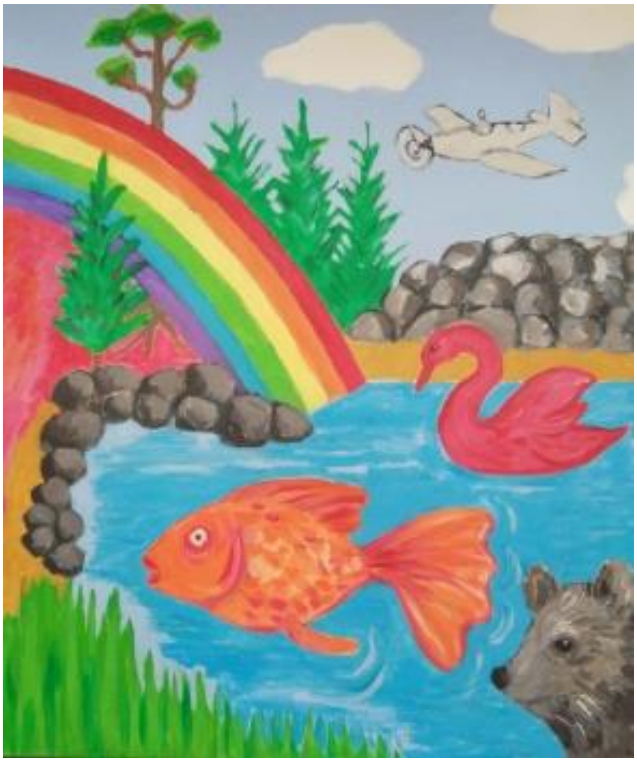
Aateliston historia

Miten minusta tuli taiteilija?
Esittelyssä Dali ja Picasso

Tuokiosarja toteutettiin koronakriisin aikana. Maalauksessa ikäihmiset upottivat pelottavan viruksen meren syvyyteen.

Tarinaa jäniksistä

Kaikkien jo tehtyjen maalausten näyttely
Neuvoja maalaamiseen



Liite 4. Karttapelipohja

Ikäihmisten innoittama ja Jussi Hamusen piirtämä karttapelipohja.

Liite 5. Dadaistinen kirjoitus 26.5.2020

Alkuperäiset lauseet

- Katson puiden lävitse, ohi ja näen karhun
- Koskaan et ole hyödytön
- Luonto kauniine puineen
- Sateen jälkeen puhdas tuoksu joka puolella
- Minusta pidetään kiinni
- Veneeni lipui kohti kaukaista ulappaa
- Kvanttifysiikkaa säilykepurkista
- Verenhimoinen vampyyri, joka haluaa kaikesta vaaleanpunaista hattaraa
- Hevosella on suurempi into
- Kengät hiertävät kantapäitä
- Ovella oli ihminen

Kvanttifysiikkaa säilykepurkista

Kvanttifysiikasta kasaan liimattu veneeni purjehti vaaleanpunaisella merellä kohti ääretöntä ulappaa. Verenhimoiset hevosvampyyrit katselivat puiden lävitse nälkäisinä kohti karhua. Sateen jälkeinen puhdas tuoksu nimesi veneen Säilykepurkiksi. Ovella oli ihminen, jolla oli suurempi into kuin verenhimoisella hevosvampyyrilla. ”Minusta pidetään kiinni”, hän äännähti permutatiivisesti ja lipui kuin hattara jolla oli kyse jostain aivan muusta. ”Niitä on liian monta kerralla”, kengät vastasivat ja jatkoivat kantapäiden hinkkaamista jotenkin erityisen irstaalla tavalla. Luonto tuoksui kuin puolityhjät säilykepurkit jäteasiassa. ”Maanläheistä”, sanoi ohi sukeltava karhu. Sen puukengät hiersivät kvanttifysikaalista venettäni, jättäen jälkeensä vaaleanpunaisia viiruja jotka lipuivat horisonttiin. ”Koskaan et ole hyödytön”, ne toistivat kerta toisensa jälkeen kuin vakuuttaakseen toisensa improvisaation jalosta taidosta. Puolella niistä oli edessään hattaratähti. ”Tervetuloa mukaan!” ne huusivat mielelleni enkä enää ollut alkuunkaan varma, oliko mieleni yhä mukana veneessä, vai oliko sekin vain kvanttifysikaalinen kuvitelma kauniine puineen lipumassa irstaiden vaaleanpunaisten kantapäiden meressä.

Veneeni lipui kohti kaukaista ulappaa. Rannalla oli luonto kauniine puineen. Katsoin puiden lävitse, ohi ja näin karhun. Sateen jälkeen puhdas tuoksu joka puolella… Verenhimoinen vampyyri, joka haluaa kaikesta vaaleanpunaista hattaraa on kuin elämäni ovella oleva ihminen. Se on kvanttifysiikkaa säilykepurkista. Koskaan et ole hyödytön, vaikka hevosella on suurempi into ja kengät hiertävät kantapäitä. Minusta pidetään kiinni.

Veneeni lipui kohti kaukaista ulappaa. Luonto ympärillä näyttäytyi kauniina puineen ja sateen jälkeen oli puhdas raikas tuoksu. Veneeni kyydissä olivat tietenkin minä, verenhimoinen vampyyri, jota vain kiinnosti saada kaikesta vaaleanpunaista hattaraa, hevonen, jolla oli vielä suurempi into saada kaikesta vaaleanpunaista hattaraa. Molemmat mussuttivat makoisia hattaroitansa jotka ne olivat löytäneet kioskista ennen kuin lähdimme yhdessä soutamaan.

Vampyyri opiskeli kvanttifysiikkaa käsittelevää oppikirjaa, minkä se oli löytänyt tonnikalapurkista. Se oli ollut nukkumassa linnassaan, kunnes oveen oli koputtanut ihminen, eli minä, joka pyysi sitä lähtemään mukaan matkalle. Se katsoi minua ensin verenhimoisesti, mutta muisti että sillä oli noita tonnikalapurkkeja kaapissaan, ja otti ne äkkiä mukaansa.

Kampesimme kaikki veneeseen, ja minun kenkäni hiersivät kantapäitäni, joten oli ihana päästä veneeseen istumaan ja ottamaan kengät pois. Veneessä olikin suuri yllätys kaikille, ettei purkissa ollutkaan tonnikalaa vaan pieniä kirjoja, mitkä taianomaisesti suurenivat kun ne otettiin pois purkista. Niitä vampyyri sitten innokkaasti alkoikin lukea.

Aloin tässä vaiheessa suuresti epäillä, että näin unta. Samassa vene keikahti hieman, minusta silti pidettiin kiinni ja se oli hevonen, joka minua auttoi.

Liite 6. Yhteenvedot loppuhaastatteluista

Kirjallisuus: yhteenveto haastatteluista	
Laitteiden käyttö	• Laitteiden käyttö on jo tuttua, koska kaikki ovat olleet jo kuukausia Alvar-palvelun asiakkaita • Pieniä äänen kuuluvuusongelmia esiintyi kaikilla
Sisällöntuottajan kommunikaatio	• Sisällöntuottajan puhe oli selkeää • Puhetapa oli helppoa ymmärtää ja seurata
Oma osallistuminen	• Haluaa ja sai mielestään osallistua tuokioissa
Ryhmään osallistuminen	• Osa haluaisi keskustella enemmän muiden osallistujien kanssa ja kuulla enemmän heidän näkemyksiään. • Osa ei halua muiden osallistuvan liikaa, koska siitä seuraa äänen kuuluvuusongelmia.
Tunnetila tuokiossa	• Innostunut ja tarkkaavainen
Tunnetila tuokion jälkeen	• Pirteä ja hyvä olo. • Tarinat jäivät mieleen pitkäksi aikaa • Kaikki alkoivat heti odottaa seuraavaa tuokiota
Kivoin asia tuokiossa	• Tarinoitten kuunteleminen
Palvelupaikka	• Haluaa palvelua edelleen mieluummin kotiin kuin kodin ulkopuolelle
Toiveita	• Esittelykierroksille pitää antaa enemmän aikaa • Taiteilijan oma elämä ja päätyminen alalle kiinnostaa

Kuvataide: yhteenveto haastatteluista	
Laitteiden käyttö	• Laitteiden käyttö on jo tuttua, koska ovat Alvar-palvelun asiakkaita • Kaikki osallistuvat mielellään virtuaalisiin tapahtumiin • Kaikki kärsivät äänen kuuluvuusongelmista silloin, kun taiteilija joutui käyttämään oman tietokoneensa mikrofonia ja web-kameraa
Sisällöntuottajan kommunikaatio	• Sisällöntuottajan puhe oli selkeää ja puhetapa helppoa ymmärtää ja seurata • Kommunikointi oli kivaa ja helppoa • Taiteilijan ääni kuului hyvin
Oma osallistuminen	• Haluaa ja sai mielestään osallistua tuokioissa • Ei halua itse maalata, mutta tykkää ideoitten keksimisestä • Ideat olisivat tulleet rohkeammiksi, mikäli tuokiot olisivat jatkuneet kauemmin • Nopea ideoiden keksiminen on jännittävää
Ryhmään osallistuminen	• Suurin osa haluaa pitää osallistujien välisen kommunikoinnin vähäisenä • Kaikki pitävät yhdessä tekemisestä • Ryhmään kuulumisen kokemus tuli kaikille haastatelluille kuvataidetuokioiden aikana
Tunnetila tuokiossa	• Innostunut ja täynnä energiaa
Tunnetila tuokion jälkeen	• Pirteä ja hyvä olo • Kaikki alkoivat heti odottaa seuraavaa tuokiota
Kivoin asia tuokiossa	• Yllätyksellisyys
Palvelupaikka	• Haluaa palvelua edelleen vain kotiin
Toiveita	• Kuvataideosio uudelleen • Musiikin kuunteleminen kiinnostaa, laulaminen ei

Pelisuunnittelu: yhteenveto haastattelusta	
Laitteiden käyttö	• Alvar-asiakkaana laitteiden käyttö on jo tuttua • Osallistuu mielellään virtuaalisiin tapahtumiin
Sisällöntuottajan kommunikaatio	• Koki sisällöntuottajan puheen selkeäksi ja puhetavan helpoksi ymmärtää ja seurata • Ohjaajan ääni kuului hyvin
Oma osallistuminen	• Haluaa ja sai mielestään osallistua tuokioissa
Ryhmään osallistuminen	• Pitää paljon yhdessä tekemisestä • Ryhmäytyminen voimakasta, paljon yhdessä iloitsemista • Koki, että sai ryhmäläisistä uusia ystäviä
Tunnetila tuokiossa	• Innostunut ja täynnä iloa, kun sai kiinni pelin ideasta. Alku oli hämmentävää ja epämiellyttävää, kun ei vielä tiennyt miten tehdään eikä porukkaa tuntenut kovin hyvin.
Tunnetila tuokion jälkeen	• Pirteä ja hyvä olo
Kivoin asia tuokiossa	• Vaasa-pelipohjan muotoutumisen näkeminen. Pelissä on kivoja elementtejä ja haluaa kehittää peliä ja sillä pelaamista. • Alias oli yliveto, koska oli porukkana todella hauskaa, iloista ja luontevaa.
Palvelupaikka	• Haluaa palvelua edelleen vain kotiin fyysisten toimintarajoitusten vuoksi
Toiveita ja ajatuksia	• Pienet nopat eivät näkyneet ruudulla kunnolla edes zoomattuna • Värilliset pelielementit tuntuivat mukavammilta kuin mustavalkoiset • Kuuntelee mieluummin toisten suunnittelemaa ja tuottamaa palvelua, vaikka voikin tuottaa sisältöä myös itse • Jos vain mahdollista, niin tuokioiden sisällöistä kannattaa infota etukäteen • Kuvataideosio oli kaikista osioista ylivoimaisesti mieluisin ja haastateltava haluaakin sen uudelleen

Luova kirjoittaminen: yhteenveto haastatteluista	
Laitteiden käyttö	• Digitaalisten laitteiden käyttö on tuttua • Jitsi Meet toimii huonosti muilla kuin Chrome-selaimella
Sisällöntuottajan kommunikaatio	• Selkeää ja ymmärrettävää • Ohjaajaa oli helppo ja mukava kuunnella
Oma osallistuminen	• Pienessä ryhmässä on helpompi osallistua kuin suuressa • Osallistui aktiivisesti tuokioihin
Ryhmään osallistuminen	• Alussa uudet ihmiset jännittivät • Koki ryhmän ilmapiirin luottamukselliseksi ja ystävälliseksi • Koki ryhmässä olemisen vapaaksi ja luottavaiseksi
Tunnetila tuokion jälkeen	• Miellyttävä ja rentoutunut • Tuokiot vähensivät stressiä
Kivoin asia tuokiossa	• Dadaistinen teksti • Kuvasta kirjoittaminen
Viestintä	• Markkinointiin pitää panostaa • Tarvitaan enemmän ja tarkempaa tiedotusta osallistujille
Toiveita ja ajatuksia	• Etätuokiot ovat hyvät tapa toimia ja ylläpitää sosiaalisia kontakteja • Luovan kirjoittamisen tuokiot lisäsivät merkittävästi itseluottamusta • Luovan kirjoittamisen tuokiot pitäisi olla vähintään 2–3 tuntia • Tuokioiden kellonaika pitää sovittaa osallistujien aikataulun mukaan

Liite 7. Osallistujamäärät tuokioittain

Tuokiokohtaiset osallistujamäärät

Kerta	**Kirjallisuus**	**Kuvataide**	**Pelisuunnittelu**	**Luova kirjoittaminen**
1	4	4	5	3
2	7	6	4	4
3	6	5	4	2
4	7	5	3	2
5	4	4	4	4
6	7	3	4	2
7	7	6	2	2
8	6	4	5	2

Liite 8. Lehdistötiedote 28.9.2020

TIEDOTE

Virtuaalisen taiteen hanke poiki uuden kulttuuripalvelun ikäihmisille

Monialaisessa hankkeessa kehitettiin uusi palvelumalli, jolla tuotetaan virtuaalista taidetta ikäihmisille. Samalla toteutettiin virtuaalisen taiteen opas kulttuuritoimijoille ja järjestöille.

Vaasan kaupungin kulttuuri- ja kirjastopalvelut toteutti 1.1.–30.9.2020 VIRTAA! -monitaidehankkeen, jossa etsittiin uusia tapoja tuottaa kulttuurisia palveluja ikäihmisille, joilla ei ole mahdollisuutta poistua kotoaan fyysisiin palveluihin.

Hankkeeseen valittiin taidelajeja, jotka virtuaalisena palveluna toteutettuna kiinnostavat ihmisiä, kuten kirjallisuus, kuvataide, kirjoittaminen sekä näistä nouseva pelimäinen kokemus. Samalla haluttiin saada tietoa ihmisten ryhmäytymisestä ja aktiivisuudesta virtuaalisessa palvelussa.

–Alvar-kuvapuhelinpalvelu osoittautui valtavan inspiroivaksi ja ikäihmisille tärkeäksi tavaksi tuottaa ja vastaanottaa kulttuurisia palveluita. Totuttuaan virtuaalisiin taidetuokioihin kaikki haastateltavat halusivat kulttuuripalvelua mieluummin kotiin tuotettuna kuin fyysisesti paikan päälle lähdettynä, summaa kulttuurisuunnittelija **Leena Nyqvist**.

Paikasta riippumaton palvelu koettiin elämäntilanteesta riippumatta fyysistä palvelua helpommaksi ja vaivattomammaksi sovittaa omaan elämään. Tuokiot toteutettiin Alvar-kuvapuhelinpalvelun välityksellä, koska haluttiin hyödyntää ikäihmisillä jo olemassa olevia laitteita ja teknisten laitteiden käyttökokemusta.

Virtuaaliset taidetuokiot ihastuttivat osallistujia ja tekijöitä

Kaikista neljästä taidelajista järjestettiin kahdeksan virtuaalista tuokiota, joita ohjasivat keraamikko **Paula Blåfield**, kirjailija **Tiina Hautala**, pelikehittäjä **Jussi Loukiainen** (*Platonic Partnership*) sekä kulttuuritoimija **Mirjam Silvén**. Taidetuokioista tuotettiin Vaasa-lautapeli kaikenikäisille pelattavaksi, kahdeksan taideteosta ja kaksi erilaista tarinaa.

–Tuokioiden jälkeen tehdyt osallistujien haastattelut paljastivat, että ikäihmiset pitivät rentouttavista, mutta sisällöltään rikkaista tai jännittävistä tuokioista, kertoo hankekoordinaattori **Marita Niemelä**.

Hankkeen jälkeenkin Vaasa-pelin pelaamista jatketaan ja sen muuntautumiskyvyn ansiosta sitä voidaan kehittää erilaisille kohderyhmille. Kuvataiteen osiossa tehdyt taideteokset ja niihin liittyvät tarinat jatkavat matkaansa palvelutaloihin tuomaan innostusta ja iloa. Tarinat, joita hankkeen aikana kehitettiin, elävät edelleen ikäihmisten mielissä ja niistä käydään keskusteluja.

Virtuaalisen kulttuuripalvelun opas avuksi

Virtuaalisissa tuokioissa tehtyjen havaintojen perusteella visioitiin uusi palvelumalli, joka esittää virtuaalisen palvelun konseptin lyhyesti ja innostavasti. Tuokioihin liittyviä havaintoja ja kokemuksia koottiin myös oppaaksi, joka hyödyttää erityisesti taiteilijoita, joilla on kykyjä ja mahdollisuuksia tuottaa virkistäviä ja voimaannuttavia kulttuuripalveluja.

Käytännöllinen opas auttaa tuokioiden suunnittelun lisäksi hahmottamaan omaa osaamista ja tarjoamaan sitä tuotteistettuna palvelun. Palvelumallin visuaalisesta konseptoinnista vastasi **Milla Mäkinen** Kulttuurin

ja hyvinvoinnin Liitosta (Kukunori ry). Laaditut oppaat lähtevät valtakunnalliseen levitykseen kulttuuripalvelujen eri kontaktien kautta sekä hankkeessa yhteistyökumppanina olleen Kukunorin kautta. Virtuaalisen kulttuuripalvelun oppaan taiton toteutti Studio Andrei.

Hanketta on rahoittanut Opetus- ja kulttuuriministeriö sekä KulturÖsterbotten, joka rahoitti luovan kirjoittamisen osion Pohjanmaan sosiaalipsykiatrisen yhdistyksen asiakkaille.

Lisätiedot: kulttuurisuunnittelija Leena Nyqvist, Vaasan kulttuuri- ja kirjastopalvelut, puh. 0400668197
leena.nyqvist(at)vaasa.fi

MEDDELANDE

Virtuellt konstprojekt resulterade i en ny kulturservice för äldre

I multikonstprojektet utvecklade man en ny servicemodell för att producera virtuell konst för äldre. Samtidigt utarbetades en guide för virtuell konst för kulturaktörer och organisationer.

Vasa stads kultur- och bibliotekstjänster genomförde 1.1-30.9.2020 ett multikonstprojekt VIRTAA!, där man sökte nya sätt att producera kulturservice för de äldre, som inte kan avlägsna sig hemifrån för att ta del av kulturservicen fysiskt.

Till projektet valdes konstarter som virtuellt förverkligade intresserar människor, t.ex. litteratur, bildkonst, kreativt skrivande samt den spelliknande erfarenhet som dessa ger. Samtidigt ville man få information om hur människor grupperar sig samt om deras aktivitet i fråga om virtuella tjänster.

-Alvar-bildtelefonservicen visade sig vara ett mycket inspirerande och viktigt sätt för äldre att producera och mottaga kulturella tjänster. Efter att deltagarna hade blivit vana vid de virtuella konststunderna ville alla intervjuade hellre ha kulturservicen dit hem än att delta fysiskt på plats, eftersom många hade mycket svårt att röra sig, summerar kulturplanerare **Leena Nyqvist**.

Servicen som inte är bunden till en plats, upplevdes oberoende av personens livssituation som en lättare och mera okomplicerad serviceform att tillämpa i det egna livet. De till äldre riktade konststunderna genomfördes med hjälp av Alvar-bildtelefonen, då man ville utnyttja den apparatur som de redan hade samt deras erfarenhet av användningen av tekniska apparater.

Virtuella konststunder väckte förtjusning både bland deltagarna och aktörerna

I alla fyra olika konstarter ordnades åtta virtuella konststunder under handledning av keramikern **Paula Blåfield**, författaren **Tiina Hautala**, speldesignern **Jussi Loukiainen** (*Platonic Partnership*) samt kulturaktör **Mirjam Silvén**. Av konststunderna producerades Vasa-brädspelet som kan spelas av personer i alla åldrar, åtta konstverk samt två olika berättelser.

-Deltagarnas intervjuer som gjordes efter konststunderna visade att de äldre gillade de avkopplande men innehållsrika och spännande stunderna, säger projektkoordinator **Marita Niemelä**.

Även efter att projektet har upphört kan man fortsätta att spela Vasa-spelet och eftersom spelet är uppgjort så att det kan ändras vid behov kan man även utveckla det för olika målgrupper. Konstverken som gjordes i bildkonstdelen och berättelserna i anslutning till dem fortsätter sin färd till servicehusen för att sprida entusiasm och glädje. De berättelser som skapades under projekttiden lever vidare i de äldres minnen och diskuteras.

En guide för virtuell kulturservice till hjälp

Utgående från de iakttagelser som gjordes under de virtuella stunderna, utarbetade man en ny servicemodell som presenterar konceptet för virtuell service kort och inspirerande. Iakttagelser och erfarenheter i anslutning till konststunderna sammanställdes även till en guide som i synnerhet konstnärer som kan och har möjlighet att producera inspirerande kulturtjänster har nytta av.

Den praktiska guiden hjälper förutom att planera konststunder, även att gestalta det egna kunnandet samt att erbjuda detta i form av en producerad service. För utarbetandet av ett koncept för servicemodellen svarade **Milla Mäkinen** från Kulttuurin ja hyvinvoinnin liitto (Kukunori ry). De guider som man har utarbetat kommer att ges ut i hela landet via olika kontakter inom kulturtjänsterna samt av Kulttuuri ja hyvinvoinnin liitto som var en av samarbetsparterna i projektet.

Projektet har finansierats av Undervisnings- och kulturministeriet samt Kultur Österbotten som finansierade kreativt skrivande-delen för Österbottens socialpsykiatriska förenings klienter.

Mer uppgifter: kulturplanerare Leena Nyqvist, Vasa stads kultur- och bibliotekstjänster, tfn 0400 668 197, leena.nyqvist(at)vasa.fi