

**Toiminnon nimi:** TaideLab

**Tiivistelmä:**

TaideLab oli kokeiluhanke, jolla pyrittiin tarjoamaan Kauppakeskus Valkean nuorisotilassa vieraileville nuorille mahdollisuus omanlaisen taidetoiminnan kehittämiseen tilaan. Hankkeessa nuoret suunnittelivat ja toteuttivat yhteensä neljä käytännön TaideLab - tapahtumaa, jotka olivat avoimia kaikille tilassa käyville nuorille.

**Kohderyhmä:**

Kauppakeskus Valkeassa sijaitsevassa Nurkka -nuorisotilassa vierailevat nuoret.

**Tavoitteet:**

TaideLab -hankkeen tavoitteena oli pilotoida luovaa toimintaa, jossa Kauppakeskus Valkeassa sijaitsevaan Nurkka -nuorisotilaan rakennettiin interaktiivisen mediataiteen laboratorio ja mahdollistettiin siellä käyvien nuorten itsensä suunnittelemaa ja toteuttamaa taidetoimintaa.

**Kesto:**

Hanke toteutettiin huhti-toukokuussa 2023. Hankkeessa toteutettiin yhteensä 5 suunnittelupalaveria sekä 4 käytännön TaideLabiä. Suunnittelupalaverit kestivät 30-90min per kerta. Ensimmäiset kaksi TaideLabiä kesti 3 tuntia ja kaksi viimeistä 2 tuntia.

**Toteutuspaikka:**

Kauppakeskus Valkeassa sijaitseva Nurkka -nuorisotila

**Ennakovalmistautuminen:**

Koska Nurkka -nuorisotila oli uusi tila ja perustui Kauppakeskus Valkeassa edellisvuonna toteutettuun pilottiin, TaideLab -hanketta päätettiin alkaa rakentamaan kuuntelemalla nuorisotilan työntekijöiden käytännön kokemuksia tilan erityispiirteistä ja rakentamalla luottamusta heihin. Luottamuksen ja yhteisymmärryksen löytyminen hankkeen tavoitteiden ja sen toteutuksen suhteen oli tärkeää ja tämä toteutuikin nopeasti. Tämä oli hankkeen onnistumisen kannalta kaikkein tärkeintä, mutta myös iso riski, jonka tiedostimme heti alussa. Yhteistyötä pyrittiin kehittämään nuorten näkökulmasta ja heidän toiveitansa toteuttaen.

Tilan erityispiirteenä on hetkellinen kohtaaminen. Nurkka on kuin välitila, jossa nuoret piipahtavat muun tekemisen välissä. Tämä loi haasteen tilaa käyttävien nuorten sitouttamiselle hankkeeseen. Tila soveltuu parhaiten kaikille avoimeen, pop-up tyylliseen toimintaan, johon voi tulla ja mennä oman aikataulun mukaan.

TaideLabin markkinoinnissa hyödynnettiin video/kuva materiaalia somessa, jota jaettiin yhteistyökumppanien kesken noin 1-2 viikkoa ennen kutakin TaideLab sessiota. Videomateriaali pyöri myös Nurkka -nuorisotilassa. Tilassa oli myös julisteita. TaideLabissä kokeiltiin myös nuorten osallistamista tilaan jätettyjen QR-koodien avulla.

Nurkka -nuorisotila on uusi tila, jolla ei vielä ole aktiivista ja säännöllistä sosiaalisen median markkinointia ja seuraajia. Markkinoinnilla ei myöskään tuntunut olevan suurta merkitystä, sillä nuoret käyttävät tilaa tyyppillisesti ajoittain, muun tekemisen lomassa. Tämän vuoksi TaideLabin markkinoinniksi sopi parhaiten kohtaaminen tilassa ja selkeä kutsu tulla kokeilemaan.

TaikaBox ry palkkasi yhden nuoren, Elina Tähtelän koordinoimaan hanketta. Elina toimi linkkinä nuorisotilan nuorten ja TaikaBox ry:n välillä. Elinan rooli oli tärkeä, sillä hänen kauttaan yhdistys loi välittömän ja luontevan kontaktin tilaa käyttäviin nuoriin ilman virallisuutta.

#### **Tarvikkeet:**

Hankkeessa hyödynnettiin TaikaBox ry:n sekä hankkeeseen palkatun muusikon teknistä laitteistoa sen toteuttamiseen.

#### **Toteuttaminen:**

TaideLab toteutettiin Kauppakeskus Valkeassa sijaitsevassa Nurkka -nuorten tilassa. Tilassa oli isompi puoli ja pienempi takatila jonne TaideLab rakennettiin. Tässä hyödyimme siitä, ettei nuoria jännitä tehdä uusia asioita kaikkien muiden nuorten edessä. TaideLabin tilassa oli työrauha toimintaan osallistuville nuorille.

Tilaksi soveltuu melkein mikä vain huone, jonka saa vähän pimennettyä. Tilan kokoon vaikuttaa se halutaanko käyttää koko kehoa projisoitujen kuvien luomiseen vai sisältääkö työpaja enemmän piirtämistä piirtonäytöllä tai elektronisen musiikin tekemistä.

Hankkeen toteuttamisen vaiheet:

1. Tutustuminen tilaan ja alustava suunnittelu nuorisotyöntekijöiden kanssa
2. Avoimen tutustumiskerran toteutus tilassa
3. Nuorten sitouttaminen hankkeeseen suunnittelemaan ja toteuttamaan käytännön TaideLabiä
4. Markkinointi materiaalien valmistus
5. TaideLabiin toteutus
6. Arviointi

Ohjeistus TaideLab sisällön toteuttamiseen:

1. Ota kontakti nuoriin lyhyesti ja ytimekkäästi. Kerro että tänään on TaideLab ja toivota heidät tervetulleeksi tilaan. Kerro lyhyesti mitä tilassa tehdään ja vakuuta nuoret siitä, että hekin osaavat tehdä näitä asioita. Tilassa luotiin projisoituja kuvia tanssimalla, tai piirtämällä ja soitettiin elektronista musiikkia. Pyri saamaan koko kaveriporukka mukaan.
2. Nuoren saapuessa tilaan ota hänet suoraan mukaan toimintaan. Koko keholla luotun projisointiin on helppo tulla kokeilemaan jos ehdotat nuorelle, että hän kävelee kanssasi huoneen poikki ja katsoo samalla projisoitua kuvaa. Nuori näkee heti itsensä luoman kuvan johon riitti pelkkä kävely. Piirtäminen kannattaa esitellä niin, että kutsuu nuoren suoraan istumaan pöydän ääreen, antaa kynän ja ohjeistaa samalla. Elektronisen musiikin pariin toimii samanlainen reitti, nuori ohjataan istumaan ja kehoitetaan painelemaan nappeja ja samantien hän soittaa musiikkia. Monia jännitti, että entä jos he eivät osaa, tämä tunne on hyvä selittää heti alkuun.
3. Säilytä kontakti nuoreen hänen tutustuessa toimintaan kannustaen ja neuvoen.
4. Nuoren lähtiessä muistuta seuraavasta TaideLabista ja pyri luomaan nuorelle tunne siitä, että juuri hän on tervetullut uudestaan.
5. Järjestä TaideLabin jälkeen suunnittelutapaaminen nuorten kanssa, tue nuorten oman äänen löytymistä ja innostu heidän ideoistaan.

#### **Hyöty:**

Nuoret saivat onnistumisen kokemuksia ja rohkeutta kokeillessaan uusia asioita. He myös oppivat uutta omista taidoistaan ja mieltymyksistään, monet olivat todella taitavia, vaikka eivät olleet koskaan kokeilleet tällaista toimintaa.

TaikaBox tuli tunnetummaksi nuorten keskuudessa. Saimme myös nuorilta tietoa tunnettavuudestamme. Useampi tuli kertomaan omista kohtaamisistaan TaikaBoxin kanssa vuosien varrella. Pääsimme kehittämään yhteistyötämme nuorisopalvelujen kanssa ja pohjustamaan yhteistyötä tulevaisuudessa. Hankkeen aikana kokeilimme erilaisia tapoja nuorten osallisuuden edistämiseksi. Kokeilimme QR-koodia, josko se olisi nuorille sopiva kommunikaation väylä. Tämä ei soveltunut lopulta tilan luonteeseen. Nuoret eivät lue lappuja seinillä tai pöydillä, joten QR-koodit jäivät vähälle huomiolle. Kuitenkin tulevaisuutta varten saimme tästä oppimiskokemuksen.

TaideLab normalisoi taiteen tekemistä ja uusien asioiden kokeilemistä Valkean nuorten tilassa. Madalsimme kynnystä ja nuoret ehtivät neljän kerran aikana myös tutustua meihin. Meidän esimerkkinä helpottaa seuraavien taidesisältöjen tuomista nuorisotilaan ja uskomme, että osa nuorista voi nyt kokea taiteiden harrastamisen tai opiskelun omaksi jutukseksi.

Toteutimme TaideLabin niin, että kuka tahansa sai tulla mukaan. Ainoa vaatimus oli nuorisotilan asettama ikäraja 13-29 -vuotta. Sisällöt soveltuivat laajasti erilaisista asioista kiinnostuneille ihmisille, sillä niitä sai toteuttaa omalla tyylillä.

Toiminnan edetessä yhteys nuorisotyön puoleen syveni ja he innostuivat sisällöistä ja olivat avoimia toiminnan jatkamiselle. Yksi toteuttajanuori aikoo TaideLab kokemuksensa perusteella myös suuntautua opiskelemaan tanssin ja teknologian pariin ja hän toi innostuneena oman tanssiryhmänsä TaideLabiin.

Hankkeen onnistumista voidaan ehkä arvioida siitä tulevatko nuoret tilaan, kauanko he viipyvät tilassa ja tulevatko he uudestaan. Hankkeen edetessä yhteistyö nuorisotilan ohjaajien kanssa muuttui yhä luontevammaksi ja sitoutuivat innostamaan nuoria mukaan TaideLabiin.

### **Mitä erityistä on hyvä huomioida?**

Suurimpana haasteena oli tilaa käyttävien nuorten sitouttaminen hankkeeseen. Osasimme odottaa ja varautua tähän aikaisemman Kauppakeskus Valkeassa toteutetun nuorisotilapilotin ansiosta. Tämän vuoksi hanketta aloitettiin rakentamaan avoimella yhteistyöllä tilassa työskentelevien nuorisotyöntekijöiden kanssa, heidän kokemuksiansa ja ideoita hyödyntäen. TaideLabin annettiin muokkaantua hankkeen edetessä ja sen juurtuessa Nurkka -tilaan.

### **Lisätietoja:**

Tanja Råman, TaikaBox ry, 044 981 7348, [tanja@taikabox.com](mailto:tanja@taikabox.com) <https://taikabox.com/>

### **Avainsanat:**

taide, laboratorio, kokeilu, mediataide, nuorisotyö,