

Toiminnon nimi: Skilli-projekti DigiKepposet

Tiivistelmä:

DigiKepposet -projektissa yli 15-vuotiaiden kansantanssiryhmä Kepposet suunnitteli ja toteutti tanssikoreografiota, joissa hyödynnettiin TaikaBox ry:n teknologiaa ja mediaosaamista.

Kokeilu toimi esimerkkinä siitä, kuinka nuorten osallisuutta voidaan tukea ja nostaa esille heidän omaa harrastustoimintaansa hyödyntäen media-alan ammattilaisten osaamista.

Osallisuus tarkoittaa mm. mahdollisuutta vaikuttaa itselle merkittävään lähiympäristöön sekä sen toimintoihin. Skilli-projekteilla halutaan mahdollistaa puitteet, jossa nuoret voivat keskittyä kehittämään ja luomaan uutta omien mielenkiinnonkohteiden pohjalta.

Kohderyhmä:

Minkä ikäisiä toteuttajanuoret ovat, ketä varten projekti toteutettiin (ryhmälle itselleen, muille nuorille yms.).

Osallistuja nuoret olivat 16-24 vuotiaita. Heitä oli yhteensä 6 sekä yksi nuori toimi heidän ryhmän johtajana ja koreografina. Projekti toteutettiin nuorille itselleen sekä sen avulla pyrittiin nostamaan esiin heidän harrastamistaan mm. muiden nuorten keskuudessa. Hankkeessa toteutettiin kaksi videotyötä: 1 videotyö tuotettiin jaettavaksi sosiaalisessa mediassa ja toinen Warjakka AR virtuaaligalleriaan. Näillä videotöillä tavoiteltiin eri kohderyhmiä yhteistyökumppanien verkostojen välityksellä.

Tavoitteet:

Hankintasopimuksessa mainitut asiat. Muuta?

Projektin tarkoituksena oli tarjota Kepposet -ryhmälle digitaalisuuden avulla uusia näkökulmia heidän omaan tekemiseensä sekä nostaa heidän harrastustoimintaa esiin myös muille nuorille ja sitä kautta innostaa uusia nuoria mm. kansantanssin pariin. Tavoitteena oli tutustuttaa nuoret projektityöskentelyyn ja nostaa heidän itseluottamusta omaa osaamistaan kohtaan.

Kesto:

(Arvio toiminnan kestosta, esim. neljä kerhokertaa tai 12 minuuttia)

Työryhmä kokoontui 6 kertaa useamman tunnin ajan kerrallaan maaliskuun välisenä aikana. Kokoontumisten aikana osallistujanuoret loivat ja harjoittelivat sisältöä sekä TaikaBox ry mentoroit ja kuvasi liikemateriaalia yhteistyössä Kulttuurivoimala – Culture Power Station ry:n kanssa. Näiden lisäksi yksi nuorista äänitti videotyön taustalla kuullun musiikin TaikaBox ry:n mentoroimana Telakka Mediapaja ry:n tiloissa.

Toteutuspaikka:

Tähän projektissa käytetyt tilat – Valve, AR-varjakka, Ovatko kyseiset tilat käytettävissä muillakin toimijoilla, kuin TaikaBox ry:llä?

(esim. internet selain, jokin tietty peli, fyysinen kerhuhuone, metsä).

TaikaBox taidepaja, Oulunsalo (ei enää olemassa)
Kulttuuritalo Valve, Oulu (myös muiden toimijoiden käytössä)
Telakka Mediapaja ry:n tilat (myös muiden toimijoiden käytössä)
Oulun keskustan Torinranta (julkinen tila)
Warjakka Puutarha, Oulunsalon Warjakassa (julkinen tila)
Musiikin masteroi Antony Ryan omalla studiolla Tanskassa (TaikaBox ry:n oma kontakti)

Ennakkovalmistautuminen:

Ovatko ennakkovaatimukset sellaisia, että niihin pystyy vastaamaan myös muut toimijat? (Miten vetäjän tai organisaation on syytä valmistautua, miten paljon valmistautumiseen menee aikaa, missä vaiheessa ja miten toimintaa kannattaa markkinoida nuorille).

Tärkeintä on miettiä etukäteen nuorten ryhmää, jonka kanssa haluaisi kokeilla yhteistyötä, tutustua heidän toimintaan etukäteen ja luoda alustavia kontakteja sekä kuulostella heidän kiinnostuksen kohteitaan. Parhaat hankkeet lähtevät liikkeelle yhteisistä kiinnostuksen kohteista. Pohjatyö on äärimmäisen tärkeää, sillä kaikki hankkeen osat perustuvat tälle. Se kuinka paljon aikaa panostaa pohjatyöhön näkyy yleensä lopputuloksessa. Osallistujanuorten osallistuminen hankkeen suunnitteluun on myös osa pohjatyötä. Ilman nuorten osallistumista, hankkeesta tulee päälle liimattua ja se harvoin kiinnostaa nuoria.

Kun hanketta suunnitellaan, on hyvä luoda mekanismi, jossa on osallistujanuorten lisäksi ryhmän kanssa aktiivisesti työskentelee yksi vastuullinen nuori, jonka kautta suurin osa tai jopa kaikki kommunikaatiosta osallistujanuorten kanssa hoidetaan. Tätä nuorta mentoroidaan ja tuetaan hänen roolissaan. Hän toimii eräänlaisena tuottajana nuorten ryhmässä. Tämä selkeyttää ja helpottaa myös toimijan/organisaation (yrityksen, yhdistyksen jne) omaa roolia sekä tehostaa toimintaa. Toimijan/organisaation ei tällöin tarvitse olla erikseen yhteydessä jokaiseen nuoreen, jolloin hanke pysyy paremmin kasassa ja toimijan/organisaation oma motivaatio säilyy. On hyvä myös miettiä etukäteen nuorten kanssa toimivat kommunikaatiokanavat, joita hankkeen aikana käytetään.

Tarvikkeet:

Minkälaista laitteistoa projektissa toteutettu toiminta vähintään tarvitsisi – minkälaista laitteistoa teillä oli käytössä.

Kamera, läppäri ja äänentoistolaitteet olivat vähimmäisvaatimus tämän hankkeen harjoituskaudella. Näin osallistujanuoret pystyivät itse arvioimaan ja kehittämään koreografista sisältöä videotyötä varten. TaikaBox ry ohjasi kameran käytössä ja antoi vinkkejä, kuinka se vaikuttaa koreografiaan. Kuvauksissa käytimme puolestaan useampaa kameraa sekä Kulttuuritalon Valveen pimennettävää näyttämöä ja sen valolaitteistoa. Musiikin äänitimme Telakka Mediapaja ry:n laitteistolla.

Toteuttaminen:

(Millaisia vaiheita toteuttamiseen liittyy? Miten ohjeistat nuoria toimimaan? Kuvaile toimintaa mahdollisimman tarkasti, ideana että joku muu voisi näillä ohjeilla toteuttaa saman)

1. Hankkeen suunnittelu osallistujanuorten kanssa
 - Päätettiin yhdessä videotyön tavoite,
 - Luotiin alustava tuotantosuunnitelma, aikataulut ja mietittiin sopivat työskentely- ja kuvauspaikat
 - Päätettiin osallistujien roolit ja asetettiin heidän tehtävät (kuka vastaa mistäkin)
 - Luotiin markkinointisuunnitelma ja päätettiin videopäiväkirjan toteutuksesta (jokainen videopäiväkirja mahdollisimman erilainen, jotta ne antavat kuvan hankkeen eri osa-alueista, prosessin kehityksestä sekä nostavat esiin nuorten omia ajatuksia)
2. Käytännön työpaja, jossa tutustuttiin kameran käyttöön, eri kuvakulmiin ja niiden koreografisiin vaikutuksiin; Ensimmäinen videopäiväkirja
3. Musiikin valinta ja alustavan liikemateriaalin kehittäminen, testaaminen kameran kanssa; Toinen videopäiväkirja
4. Liikemateriaalin eteenpäin kehittäminen ja harjoittaminen sekä musiikin harjoittelu; Puvustuksen valinta
5. Musiikin äänitys ja masterointi; Kolmas videopäiväkirja
6. Liikemateriaalin ulkokuvaukset; neljäs videopäiväkirja
7. Liikemateriaalin sisäkuvaukset ja kuvauspaikan valmistelu: valaistus ja ääni; Viides videopäiväkirja
8. Kuvamateriaalin editointi äänitettyyn musiikkiin; Koreografisen flow'n ja rytmin löytäminen videomateriaalissa; Neljä palaute kierrosta, joiden avulla videotyötä kehitetään eteenpäin. flow
9. Ensimmäisen videotyön julkaisu sosiaalisessa mediassa
10. Toisen videotyön liikemateriaalin muokkaaminen Warjakka Puutarhalle sekä kuvaukset 360 kameralla; kuudes videopäiväkirja
11. Toisen videotyön editointi ja asennus 3D ympäristöön
12. Toisen videotyön julkistustilaisuus ja esittely Warjakka Puutarhalla paikallisen kyläyhdistyksen sadonkorjuujuhlan yhteydessä, 100-120 kävijää

Hyöty:

(Arvio mitä hyötyä toiminnasta on ollut a) toteuttajanuorille, b) organisaatiolle, c) laajemmin? Arvio edistääkö projektissa toteutettu toiminta nuorten yhdenvertaisuutta ja osallisuutta?)

- a) Hanke on tarjonnut uutta digiosaamista, kokemuksia ja varmuutta nuorille käytännön työskentelyn ja mentoroinnin avulla. Nuoret oppivat uusia koreografisia työkaluja videotyön toteuttamista varten sekä yleisesti hankkeen tuottamisesta. Hankkeessa tuotettiin myös videotyö heidän harrastustoiminnasta, jota he voivat hyödyntää eri tavoin sen esiin nostamiseksi. Hankkeessa edistettiin nuorten osallisuutta, tarjoamalla nuorille mahdollisuus luoda videotöiden sisältö itse oman kiinnostuksen johdattamana. TaikaBox ry tarjosi nuorille puitteet videotöiden toteutukseen sekä apua ja ohjausta tarvittaessa.
- b) TaikaBox ry on saanut uusia kontakteja nuorten kanssa toimiviin tahoihin, kuten Peliliikkeeseen sekä Oulunsalon nuorisoseuraan ja Kepposet -ryhmään. Hankkeessa kehitetty videopäiväkirja osana hankkeen markkinointia oli erittäin hyvä kokeilu, jonka kehittämistä yhdistys tulee jatkamaan tulevaisuudessa ja omaksumaan sen myös muihin hankkeisiin mahdollisuuksien mukaan. TaikaBox ry sai myös uutta videosisältöä, jota hyödyntää sosiaalisessa mediassa sekä Warjakka AR virtuaaligalleriassa.
- c) Hanke nostaa esiin nuorten keskuudessa vähemmän trendikästä harrastustoimintaa, kansantanssia ja pyrkii digitaalisiin keinoin murtamaan yleisiä ennakkoluuloja

kansantanssia kohtaan ja asettamaan kansantanssin harrastamisen tasavertaiseksi muiden harrastusten rinnalle. Tällä pyritään viestimään nuorten keskuudessa laajemmin siitä, että on ok tykätä asioista ja olla harrastuksia, jotka eivät välttämättä ole valtavirran kiinnostuksen kohteena. Ne voivat olla myös cool. Juuri tällä hankkeessa pyritään lisäämään nuorten yhdenvertaisuutta.

Digitaalisuus oli olennainen osa hankkeen toteutusta. Koreografioiminen digitaaliselle alustalle tarvitsee täysin erilaista ajattelua ja suunnittelua, kuin näyttämölle, live yleisön eteen luotu tanssiesitys. Kepposet -ryhmän jäsenet ovat vuosien myötä luoneet ja esittäneet laajan kirjon live esityksiä. Tämä hanke tarjosi heille ensimmäisen ja ainutlaatuisen mahdollisuuden kehittää heidän koreografisia taitojaan kameran kanssa. Tanssivideossa koreografi voi määrittää hyvinkin tarkasti, mihin katsoja kiinnittää huomiota milloinkin ja miten teoksen tarinaa kuljetetaan eteenpäin. Tavallaan lopullinen koreografia tapahtuu videomateriaalin editointi vaiheessa, mutta koreografian editointi pitää ottaa huomioon jo liikemateriaalin suunnittelu ja kehittämissä vaiheissa.

Digitaalisuus oli myös väline, jolla hankkeen sisältöä tuotiin esiin laajemmalle yleisölle. Videopäiväkirjat antoivat nuorille äänen kertoa hankkeesta ja prosessin eri vaiheista omalla tavallaan. Videopäiväkirjojen sekä videotoiden tavoitteena oli levittää tietoisuutta nuorten kansantanssi harrastuksesta sosiaalisessa mediassa yhteistyökumppanien verkostojen välityksellä ja siten tavoittaa eri-ikäisiä ja -taustaisia katsojia.

Ilman digitaalisuutta hanke ei olisi tarjonnut osallistujanuorille uusia taitoja, eikä se olisi todennäköisesti ulottunut kansantanssia harrastavien nuorten oman pienen piirin ulkopuolelle.

Mitä erityistä on hyvä huomioida?

Millaisia haasteita/sudenkuoppia menetelmään voi liittyä?

Mitä selkeämpi aloitus, pohjatyö sekä rakenne ja kommunikaatiomekanismi hankkeella on sitä paremmin hanke toimii. Näiden laiminlyönti kostautuu myöhemmin hankkeessa.

On tärkeää, että kaikilla hankkeeseen osallistuvilla on sama visio hankkeesta, joka on yhteisesti kehitetty, ei ainoastaan organisaation oma visio.

Lisätietoja:

(Yhteyshenkilön tai organisaation yhteystiedot, sosiaalinen media, verkkosivu)

Tanja Råman

0449817348

tanja@taikabox.com

<https://taikabox.com/digital-folk/>

Avainsanat:

DigiKepposet, TaikaBox, Kansantanssi, AR-teknologia, Videopäiväkirja, Nuorten harrastukset, Osallisuus