



Kerro ja ohjaa digitaalisia tarinoita

Satu Hakanurmi & Mauri Kantola

Kerro ja ohjaa digitaalisia tarinoita



Satu Hakanurmi

työskentelee Turun yliopistossa verkko-oppimisen asiantuntijana. Aikaisemmat julkaisut Verkko-opettajaksi viikossa ja Verkko-opettaja käsittelevät opiskelijakeskeistä verkkopedagogiikkaa. Satu tekee väitöskirjaa työelämässä oppimisesta ja tarinoista teemoina mm. työntekijöiden identiteetin ja toimijuuden muutos. Koulutuksia ja konsultointia syntyy myös Satu ja tarina -toiminimellä.



Mauri Kantola

työskentelee erityisasiantuntijana Turun ammattikorkeakoulun Future Learning Design (FLD) -yksikössä. Hänen julkaisunsa liittyvät käytäntölähtöiseen korkeakoulutukseen. Hän toimii myös suomalaisten ammattikorkeakoulujen yhteisen UAS Journal -verkkolehden toimituskunnan jäsenenä, Suomen korkeakoulututkimuksen seuran (Cherif) hallituksessa ja tekee yhteistyötä EAPRIL-järjestön kanssa.

Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 132

Turun ammattikorkeakoulu
Turku 2020

Kuvat: kansikuva Minna Scheinin, s. 2 Hanna Oksanen ja Karoliina Jokinen/Valoomo, s. 6 Free-Photos/Pixabay, s. 73 ja 74 Ulla Halkola, s. 127 Turun AMK ja s. 128 Micheile Hendersson/Unsplash.

ISBN 978-952-216-756-9 (painettu)
ISSN 1457-7933 (painettu)

ISBN 978-952-216-755-2 (pdf)
ISSN 1796-9972 (elektroninen)

Painopaikka: PunaMusta Oy, Vantaa 2020
Jakelu: <http://loki.turkuamk.fi>



Painotuotteet
4041-0619

Sisältö

| | |
|--|------------|
| Aluksi | 4 |
| 1 Digitarinasta on moneksi | 7 |
| 1.1 Kerro ja kuuntele tarinoita | 7 |
| 1.2 Tule kuulluksi | 8 |
| 1.3 Mikä on digitaalinen tarina? | 9 |
| 1.4 Tarina vs. kertomus | 11 |
| 1.5 Digitarinan aiheet ja ainekset | 12 |
| 2 Missä ja miten tarinoita voi käyttää? | 17 |
| 2.1 Tarina osana työelämän projektia | 17 |
| 2.2 Digitaaliset tarinat tuotekehityksen tukena | 29 |
| 2.3 Tarinankerronnalla oppiminen | 33 |
| 2.4 Digitaaliset tarinat tutkimuksessa | 48 |
| 2.5 Tarinankerronta hyvinvoinnin tukena | 59 |
| 3 Miten digitaalinen tarina kerrotaan? | 69 |
| 3.1 Erilaisia liikkeellelähtöjä | 69 |
| 3.2 Käsikirjoitus kiteyttää tarinan | 87 |
| 3.3 Näe tarina kuvina eli kuvakäsikirjoitus | 96 |
| 3.4 Digitarinan äänimaailma | 108 |
| 3.5 Editointi antaa tarinalle rytmin | 115 |
| 3.6 Tarinan esittäminen ja jakaminen | 121 |
| 3.7 Luova lisäys | 125 |
| 4 Miten tarinankerrontaa ohjataan ryhmässä? | 129 |
| 4.1 Hyvät eettiset käytänteet | 129 |
| 4.2 Työpajan ohjaajan taidot ja vastuut | 133 |
| 4.3 Työpajan organisointi | 135 |
| Lähteet | 140 |
| Liitteet | 149 |

Aluksi

Omien elämäntarinoiden kertomiseen on useita vaihtoehtoja. Kirjoitettu elämäntarina on monelle tuttu, mutta tekstin ja kuvien avulla tehty lyhyt digitarina saattaa olla sen sijaan tuntemattomampi. Elämme digitaalisille tarinoille otollista aikaa, sillä otamme valokuvia enemmän kuin koskaan ja eletystä elämästä löytyy runsaasti kuvamateriaalia. Kertominen kuvin ja sanoin on kirjoittamiseen verrattavissa oleva taito, joka nykyisten helppokäyttöisten editointiohjelmien ansiosta on jokaisen ulottuvilla. Kun aihe on valittu ja käsikirjoitus tehty, päästään tekemään omaelämäkerrallisia lyhytelokuvia.

Digitaalisesta tarinankerronnasta on moneksi: se tukee oppimista, identiteettiä, henkilökohtaista hyvinvointia ja organisaation kehittämistä. Kertominen on matka omaan itseen, yhteisöön ja kulttuuriin. Tarinat ovat alati muutoksessa olevan identiteetin reflektointia. Kuka minä olen? Miksi olen tässä? Mihin jatkan tästä?

Olipa oma tarina minkäläinen tahansa, se pysäyttää kertojansa ja kuulijansa tarkastelemaan mennyttä, nykyhetkeä ja tulevaa. Digitarinaa ei vain katsota, vaan se koetaan tunnetasolla ja eri aisteilla. Siksi siihen samaistutaan. Tarina olisi yhtä hyvin voinut tapahtua kuulijalle ja siksi se saattaa hänet pohtimaan samoja asioita kertojan kanssa.

Henkilökohtaiset tarinat puhuttelevat ja vakuuttavat. Ihmistä kiinnostaa toinen ihminen ja hänen toisenlainen tarinansa. Tietopainotteisilla esityksillä on oma sijansa tässä ajassa, mutta tarinoita toivoisimme lisää oppilaitoksiin, yrityksiin, vanhainkoteihin, kyliin ja verkkoon. Tarina on mahdollisuus ihmisen äänen kuulemiseen ja toisilta oppimiseen. Ja kertojiksi kelpaavat ihan kaikki.

Kannustamme sinua kertomaan omia elämäntarinoita uusilla työkaluilla tai ohjaamaan työpajoja erilaisille ryhmille. Kun haasteelliset kohdat on selätetty, edessä on uppouuttavaa työskentelyä, minkä tulet kokemaan antoisaksi. Työpajoissa vaikeinta on saada omien tarinoiden tekijät kahvitauolle. Tämä on nähty omin silmin. Niin käy joka kerta.

Satu Hakanurmi on kirjoittanut luvut 1 ja 4 ja luvut 2–3 ovat Satu Hakanurmen ja Mauri Kantolan yhteistyötä. Asiantuntijana kirjan eri lukuihin on haastateltu lääkäri ja dokumenttielokuvaohjaaja Jaakko Virtasta, josta suuri kiitos.

Kiitokset Suomen tietokirjailijat ry:lle ja Taiteen edistämiskeskukselle Satu Hakanurmen kirjoitustyön taloudellisesta tukemisesta sekä Turun yliopistosäätiölle ja Turun yliopiston kasvatustieteiden tiedekunnalle matka-apurahoista digitaalisen tarinankerronnan konferensseihin.

Kiitos Minna Scheininille hyvistä kommentteista.

Turussa 30.4.2020

Satu Hakanurmi ja Mauri Kantola

⚡ Off

HDR Auto



1.0-MO VIDEO PHOTO SQUARE PAN



1 Digitalarinasta on moneksi

To tell

To listen

To be heard

1.1 Kerro ja kuuntele tarinoita

Ihmisen elämä on yhtä tarinaa. Se alkaa syntymästä, loppuu kuolemaan ja näiden väliin jäävä elämä on aina ainutlaatuinen ja kertomisen arvoinen, jos ei muille, niin kertojalle itselleen.

Tarina on ihmiselämän jäsentämiseen ja toiminnan ohjaamiseen erikoistunut kulttuurinen väline, joka on kehittynyt ulkoa sisäiseksi tarinaksi. Tarinoiden avulla siirretään tietoa, identiteettejä ja kulttuuria. Tarinankerronta ei ole perusolemukseltaan muuttunut, vaikka tarinoita kerrotaan nyt perinteisten kohtaamisten lisäksi internetissä ja sosiaalisessa mediassa. Tarinankerronnassa analyttisyys ja intuitiivisuus yhdistyvät ainutkertaisesti. Kuuntelemalla tarinoita lisäämme mahdollisuuksiamme aitoon vuorovaikutukseen ja toistemme parempaan ymmärtämiseen aistejamme virittävällä tavalla.

Toisten tarinat kiinnostavat, niihin samaistutaan ja niistä opitaan. tarinat toimivat dialogina kertojan ja kuulijan välillä. Niiden avulla toisen asemaan ja kokemuksiin pääsee sisälle intiimillä tavalla: "Tämä voisi hyvin tapahtua myös minulle". Kun asiat koetaan ja tunnetaan, ne muistetaan paremmin kuin asiayhteydestään irrotettu hajuton ja mauton informaatio. tarinat kiinnittyvät erilaisiin tilanteisiin ja niihin liittyvät tiedot aktivoituvat mielessä, kun samankaltainen tilanne tulee vastaan. tarinat ovat kokonaisvaltaisia paketteja, jotka sisältävät tiedon lisäksi arvoja ja merkityksiä.

Erilaisia tarinoita on mukava kuulla kaikilta, olipa kyse lapsista, nuorista, aikuisista tai ikäihmisistä. Erityisesti ikäihmisten tarinat ovat korvaamattomia – menneisyyden tapahtumiin ei pääse enää koskaan kukaan samalla tavalla käsiksi kuin tapahtumat henkilökohtaisesti kokenut. Sanonta “Aina kun iäkäs ihminen kuolee, palaa pieni kirjasto.” on kovin totta. Oman tarinan kertominen sopii mm. muisteluun, jolloin tarina tekee näkyväksi oman elämän erityispiirteet ja tuottaa kertojalleen ja kuulijoilleen uusia kokemuksia. Katso vaikka vanhoja valokuvia. Aloittaisitko seuraavalla visiitillä oman isoäitisi tai isoisäsi elämäntarinoiden tekemisen?

Digitarinoiden sisältämä tieto, paitsi nähdään, myös kuullaan ja koetaan eri aistien avulla. Tarinat ruokkivat mielikuvitustamme ja herättävät eloon omat emootiomme. Asioiden näkeminen osana ymmärrettävää kokonaisuutta lisää muiden kulttuurien ymmärtämistä ja kuuntelutaidot harjaantuvat. Menneen, nykyisen ja tulevan väliset yhteydet ja ymmärrys kietoutuvat luonnollisella tavalla yhteen. Vaikka kertonta perustuu yksittäisen ihmisen havaintoihin ja kokemuksiin, esiin piirtyy kokonaisvaltainen kuva ajasta, paikasta ja kulttuurista.

1.2 Tule kuulluksi

Tarinankerronnan historiassa valtaapitävien ja median tuottamien tarinoiden rinnalle ovat nousseet tavallisten ihmisten tarinat. Oman aikakautensa tarinoita ovat kautta aikojen kertoneet valtiot, kansat, kirjailijat ja taiteilijat, mutta nyt myös enenevässä määrin tavalliset ihmiset, lapset ja myös yhteiskunnasta eri tavoin syrjäytyneet. Omaelämäkerrallinen kirjallisuus, elokuvat ja sosiaalinen media tuovat kenen tahansa tarinan minkä tahansa yleisön kuultavaksi digitaalisen tarinankerronnan asettuessa osaksi tätä jatkumoa.

Kuulluksi tuleminen on palkitsevaa ja hyvinvointia edistävää. Elämässä on paljon asioita, joita emme voi hallita ja joille emme mahda mitään. Mutta kaikissa tilanteissa meillä säilyy mahdollisuus kertoa omasta elämästä ja kuulluksi tuleminen sisältää myös mahdollisuuden muutokseen. Konfutse tiivistää saman viisauden sanonnalla “Hear one, understand ten”. Tarinat toimivat pitkospuina tulevaisuuteen.

Digitaalisissa tarinoissa on potentiaalia demokratian edistämiseen ja erilaisten ryhmien äänen esille tuomiseen. Tämä edellyttää sitä, että tarinat saavuttavat mahdollisimman suuren yleisön. Kun tarinoiden vaikutusmahdollisuudet halutaan

maksimoida, ne kannattaa esittää laajemmalle yleisölle ja tehdä yhteistyötä median kanssa, milloin se vain sopii projektin luonteeseen.

Digitaalisten tarinoiden kohdalla on korostettu kokonaisvaltaista kuuntelua (deep listening). Yksilön kokemukset sinänsä eivät muuta maailmaa, vaan yhteyksien löytäminen yksilöiden elämäntarinoiden, yhteiskunnallisten rakenteiden ja politiikan välillä. Muutoksen siemen löytyy tarinoista, joita kuuntelemalla sekä kertojan että kuulijan ajattelu ja toiminta muuttuvat. Muutokset eivät tapahdu autoritaarisesti johdettuna tai väkivaltaisesti, vaan tarinoiden houkuttelevana.

1.3 Mikä on digitaalinen tarina?

Digital stories are short, personal, multimedia tales, told from the heart. Anyone can make them and publish them on screens anywhere. They have potential to be a very democratic kind of storytelling.

Daniel Meadows

Digitaalinen tarinankerronta on menetelmä, jossa omia elämäntarinoita kerrotaan monimedialaisesti ja ne julkaistaan joko rajatulle kohderyhmälle tai maailmanlaajuisesti osana sosiaalista mediaa. Digitarinat ovat omaelämäkerrallisia mikrodokumentteja, jotka voivat ottaa myös digitaalisen sonetin tai haikun muodon. Työpajoissa syntyvät digitarinat osallistavat yhteisötaiteellisen projektin tapaan useita ihmisiä.

Digitarinoilla on yksinkertaisen elegantti muoto, dokumenttimaista autenttisuutta ja tunnustuksellisia elementtejä. Ne ovat elämäkertaa suppeampia eli ihmisen koko elämänkaaren sijaan elämäntarinat kertovat merkityksellisiksi koetuista asioista, kuten käännteentekevästä hetkistä, ihmisistä ja muistoista.

Kun googlaat hakusanalla *digital storytelling*, saat eteesi sekä virtuaalisen pelimaailman tarinoita että äänitettyjä PowerPoint-esityksiä ja kaikkea mahdollista näiden väliltä. Keskitymme tässä kirjassa omaelämäkerrallisiin digitarinoihin pitkälti amerikkalaisten Dana Atchleyn, Joe Lambertin ja Nina Mullenin kehittämän digitaalisen tarinankerronnan menetelmän näkökulmasta, jossa tarinat syntyvät ryhmän tukemana digitaalisen tarinankerronnan työpajassa.

1990-luvulla perustettu StoryCenter (aikaisemmalta nimeltään Center for Digital Storytelling) ei syntynyt tyhjästä, vaan se sai vaikutteita taidelähtöisestä kansanteatterista ja kansanmusiikista. Dana Atchley alkoi kertoa tarinoita omista perhevalokuvistaan heijastamalla ne seinälle ja Applen samaan aikaan kehittämän Quick-Time-teknologian avulla nämä elämäntarinat oli mahdollista editoida omilla laitteilla eteenpäin jaeltaviksi minielokuviksi.

Omaelämäkerrallisuuden nousu

Digitaaliset tarinat voidaan lukea osaksi 1700-luvun lopulta alkanutta omaelämäkerrallisuuden nousua, joka liittyy teollisen kulttuurin alkuun ja porvariston nousuun Euroopassa. Syntyi tietoisuus ihmisen yksilöllisestä historiasta ja erityisyydestä sekä ihmiskäsitys, jossa persoona on arvo sinänsä. Ihminen selittyy historialla, jossa painottuvat hänen lapsuutensa, nuoruutensa ja merkitykselliset elämäkokemuksensa aikuisena.

Ensimmäisiä omaelämäkerrallisia kirjailijoita olivat Jean-Jacques Rousseau (1712–1778) ja Mark Twain (1835–1910). Sen jälkeen omaelämäkerrallisia teoksia on voitu lukea niin aatelisten, työväestön kuin tavallisten kansalaisten kirjoittamina. Kirjallisuudessa omaelämäkerrallisuuden nousu sijoittuu 1800-luvun loppuun ja 1900-luvun alkuun.

Digitaaliset tarinat eroavat ehyistä omaelämäkertoista, jotka esittävät elämänkulun tapahtumia ja syy-seuraussuhteita. Ne sijoittuvat sen sijaan lähemmäs postmodernia epäjatkuvuutta, jossa lyhyt muoto ja katkonaisuus tuo eteen kysymyksiä vastausten tarjoamisen sijaan ja haastaa katsojat mukaan merkitysten luomiseen. Päivi Kososen sanoja lainaten moderni epäjatkuvuus elämäkerrallisissa teksteissä tuottaa merkitysten repeämiä tai peräti haaksirikkoja ja on siten uusi juoni omaelämäkerran historiassa.

Toinen kasvualusta digitaaliselle tarinankerronnalle on oman elämän kuvaamisen tekninen helppous. Elokuvien puolella omaelämäkerrallisuus löi läpi etenkin 1990-luvulla. Kameroiden kehittyminen toi elokuvantekijöiden käyttöön uusia mahdollisuuksia. Subjektin tarina on dokumentaarista omaelämäkerrallista elokuvaa. Elämää dokumentoidaan kamerakynän (caméra-stylo) tapaan. Ajatus on alun perin ranskalaisen elokuvaohjaaja ja -teoreetikko André Astrucin.

Käänteentekevää oli ajatus kameran käyttämisestä ilmaisussa kynän tapaan – kuva ja ajatus saa vaeltaa intuitiivisesti ilman eksaktia ennakkosuunnittelua. Kamerakynät löytyvät nyt jokaisen taskusta, kun puhelin kulkee mukana elämän eri käänteissä.

1950-luvun lopulla syntyivät keveiden kameroiden ja nauhureiden sekä äänen ja kuvan synkronista dokumentin uudet lajityypit. Amerikkalainen *direct cinema* pyrkii seuraamaan tapahtumia siten kuin ne tapahtuvat luonnollisesti ilman ohjausta ja lavastuksia. Ranskalaisessa *cinéma vérité*ssä eli totuuselokuvassa kuvaajat tunkeutuivat työpaikoille, kaduille ja toreille havainnoiden tilanteita sosiologien tapaan. Tekijät osallistuiivat keskusteluihin aktiivisesti. Brittiläinen *Free Cinema* taas antoi ihmisten puhua itse, mutta osin kertoja kommentoi tapahtumia.

1.4 Tarina vs. kertomus

Tarina noudattaa juonellisesti tai temaattisesti tarinan rakennetta ja välittää merkityksiä. Tarinaa ja kertomusta käytetään käsitteinä usein sekaisin. Tarinalla (story) on juoni, joka kulminoituu loppuratkaisuun. Juoni esitetään useimmiten kronologisesti eli aikajärjestyksessä, mutta tarina voi edetä myös ilman tapahtumien alkupe- räisen järjestyksen noudattamista.

Tarina muuttuu kertomukseksi, kun tarinan sisältämien asioiden välillä on yhteys ja se muodostaa merkityksellisen kokonaisuuden (narrative). Kertomukset (narratives) voidaan siis ymmärtää tarinoiksi, jotka kerrotaan tietyn kontekstin kannalta mielekkäällä tavalla. Kuvaus, joka ei täytä näitä em. tarinan tai narratiivin kriteereitä, voidaan lukea pelkäksi hälyksi, irralliseksi informaatioksi tai faktoja yhteen kokoa- vaksi kronikaksi ilman pyrkimystä ymmärtää asioita ja niiden välisiä yhteyksiä.

Puhumme tässä kirjassa digitaalisista tarinoista, vaikka oikeampi termi olisi suomen kielessä digitaalinen kertomus. Digitaalinen tarinankerronta on suomen kieleen vaikiintunut käänös Digital Storytelling -ilmiöstä. Olennaista on se, että digitarinat sisältävät juonen, muodostavat mielekkään kokonaisuuden ja välittävät merkityksiä kertomusten tapaan.

Tavoitteena ei ole asioiden ja tapahtumien pinnallinen kuvailu, vaan tapahtumi- en taakse meneminen ja vastaaminen kysymykseen, mitä todella tapahtui ja koetiin. Kun tavallisten ihmisten ja erilaisten syrjäytyneiden ryhmien ja tarinat tulevat

kerrotuksi ja kuulluksi, ollaan parhaimmillaan edistämässä demokraattista tarinan-kerrontaa ilman väliin tulevaa tulkintaa toimittajalta tai tutkijalta.

1.5 Digitarinan aiheet ja ainekset

Brittiläisen Daniel Meadowsin määritelmä kertoo digitarinoista olennaisen: ”Digitaaliset tarinat ovat lyhyitä, henkilökohtaisia, äänen ja kuvan avulla kerrottuja minielokuvia, jotka tulevat sydäimestä. Kuka tahansa voi tehdä digitarinoita ja julkaista ne missä tahansa. Digitarinoissa on potentiaalia demokratian edistämiseen.”

Se, että tarinat ovat lyhyitä, vain 1–3 minuutin pituisia, tekee niistä helposti kerrottavia myös niille, joille elokuvamainen ilmaisu on vierasta. Tarinat rakennetaan ääntä, kuvaa ja videota yhdistellen. Tarina voi perustua vain yhteen valokuvaan, useisiin kuviin, liikkuvaan kuvaan tai näiden yhdistelmään.

Aidon ja rehellisen kertojan tunnistaa siitä, että hän asettuu tarinassa haavoittuvaan tilaan eli kertoo asioita, joista on ennen vaiennut tai kertoo asiasta aikaisempaa avoimemmin. Tämä ei tarkoita, että tarinoiden tarvitsisi olla melankolisia tai synkisteleviä, vaan joukkoon mahtuu myös ironisia, kujeilevia ja leikkisiä tarinoita.

Periaatteessa mikä tahansa asia sopii digitaalisen tarinan aiheeksi. Suosittuja teemoja ovat esimerkiksi tärkeät paikat, ongelmanratkaisu, itselle merkittävä henkilö, uratarina, työpaikan ja yrityksen tarinat, voimauttavat tarinat esimerkiksi sairaudesta toipumisesta tai sairauteen sopeutumisesta, ensimmäinen auto, ensirakkaus, rakkauden loppu jne. Aihe on kertojalle itselleen merkityksellinen ja ainoastaan hän osaa vastata, miksi juuri tämä tarina ansaitsee tulla kerrotuksi.

1–3 minuuttia kestävä digitaalisen tarinan käsikirjoitukseksi riittää 100–200 sanaa. Puheen tai tekstin lisäksi tarvitaan muutamia kuvia, jotka voivat olla valokuvia, piirroksia, skannattuna materiaaleja, kuitteja, kirjeitä tai kuvia esineistä. Kuvia voi alkuun kerätä reilusti ja karsia niistä lopulliset. Kertojan oma ääni on tärkeä. Lisäksi voidaan käyttää musiikkia tai äänitehosteita, mutta ne eivät ole välttämättömiä.

Yksinkertaiset ja niukat ainekset vahvistavat tarinan viestiä. Valokuva toimii videota paremmin, sillä runsaan informaation tuottama häly häiritsee keskittyneyttä kuuntelua. Liikkuva kuva varastaa kuulijan huomion ja itse tarina jää taustalle. Riittää, että valokuviiin lisätään hidas kohdistus, jolloin niihin saadaan heti eri tavalla eloa. Katsojalle syntyy vaikutelma elävästä kuvasta.

Tyypillisiä digitaalisten tarinoiden aiheita ovat olleet:

- yritystarina
- työpaikan tarina
- uratarina
- ammatin kuvaus
- työelämässä koettua
- tärkeä paikka
- erityinen ihminen
- rakastuminen
- rakkaussuhteen päättymisen
- mitä olen oppinut?
- ongelmanratkaisu
- sairastuminen
- sairaudesta toipuminen
- lahja
- ensimmäinen autoni
- erityinen hetki
- lapsen syntymä /lapsettomuus.

Mikä sitten erottaa digitaalisen tarinan tavallisesta videosta? Tähän ei ole yksiselitteistä vastausta. Digitaalisessa tarinassa käytetään omaelämäkerrallista lähestymistapaa eli omien subjektiivisten kokemusten kokonaisvaltaista reflektointia ja dokumentointia ja myös tunteita saa ilmaista. Tarinoiden tekemisessä itse prosessi on usein tärkeämpi kuin lopputulos – tarina rakentuu prosessin aikana ja lopputulos on vain päätepiste kuljetulle polulle.

Jotkut painottavat digitaalisen tarinankerronnan menetelmässä työpajan merkitystä, jolloin digitarinat tehdään ryhmän tukemana ja käsikirjoitus muovautuu ryhmän palautteesta. Toki myös videot voivat sisältää omaelämäkerrallisuutta ja mm. media hyödyntää ihmisten tarinoita osana uutisia, aikakauslehtiä ja markkinointia. Tällöin tarinoiden kontekstin määrää kuitenkin toimittaja.

Digitaalista tarinaa ei toimiteta, vaan kertoja itse päättää tarinansa näkökulmasta, halutusta lopputuloksesta ja tekee itse kaikki ratkaisut. Ohjatussa työpajassa

valintoihin vaikuttavat ohjaajat ja muut osallistujat tarjoamalla erilaisia vaihtoehtoja, mutta lopulliset valinnat tekee kertoja.

Mikäli tarinankertoja ei pysty tekemään omaa tarinaansa esimerkiksi sairauden, vamman tai iän takia, digitarinan teknisessä toteutuksessa voi käyttää avustavaa henkilöä. Ikäihmisten tarinoiden teossa apuna voivat olla esimerkiksi lapsenlapset tai koululaiset. Tarinan teossa avustavien ei tule tehdä tuotoksesta itsensä näköistä, vaan keskustella eri vaihtoehtoista kertojan kanssa.

TAULUKKO 1.

Videon ja digitarinan erot.

| Videot | Digitarinat |
|----------------------------------|---|
| Tavoittelevat objektiivisuutta. | Tavoittelevat subjektiivisuutta. |
| Faktapohjaisia. | Subjektiivisiin kokemuksiin pohjautuvia. |
| Sisältävät erilaisia näkökulmia. | Sisältävät yksilön kokemuksia. |
| Lopputulos on tärkeä. | Prosessi yhtä tärkeä tai kuin lopputulos. |

Esimerkkejä ja lisätietoja

Kohdista mobiililaitteesi (puhelin, tabletti) kamera tai QR-koodin lukija alla olevaan *Scissors*-tarinan koodiin ja laitteesi avaa [www-linkin](#), jossa on esimerkki ja lisätietoja.

Näin voit menetellä myös kirjan seuraavien QR-koodien kohdalla.

Scissors-tarina



<https://vimeo.com/146879045>

Daniel Meadows on valokuvaaja ja dokumentaristi, joka johti BBC:n kuuluisaa Capture Wales -projektia. Meadows on opettanut digitaalista tarinankerrontaa ja hänen sivuiltaan löytyy runsaasti materiaaleja ja digitarinoita. Scissors-tarinan hän on tehnyt havainnollistaakseen digitaalisen tarinankerronnan eri mahdollisuuksia. Huomioi, että tarinan on tehnyt media-alan ammattilainen, eikä tämänkaltaiseen lopputuotokseen tarvitse venyä omassa digitarinassa. Hyvä tarina riittää, mutta ruokahalun kasvaessa monipuolisemmat editointiohjelmat antavat rajattomasti mahdollisuuksia. Kannattaa tutustua myös Meadowsin Photobus-sivuston muihin materiaaleihin.

BBC Capture Wales



<http://www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/queries/capturewales.shtm>

BBC:n projektin ideana oli antaa tilaa tavallisten walesilaisten omille elämäntarinoille. Osallistavan median lopputuotokset jaettiin BBC:n www-sivuilla. Capture Wales kesti seitsemän vuotta. Sen aikana tehtiin 1 000 digitarinaa, joista osa näytettiin myös BBC:n tv-kanavilla.

StoryCenter



<http://storycenter.org/>

StoryCenter on järjestänyt vuodesta 1994 työpajoja liki 1 000 organisaation kanssa ja kerännyt yli 15 000 osallistujaa. Luvussa 4 esitellyt digitaalisen tarinankerronnan askelmat perustuvat pitkälti Joe Lambertin ja StoryCenterin kehittämiin tarinankerronnan vaiheisiin.

Keskus järjestää omia työpajoja Yhdysvalloissa ja ulkomailla erilaisten yhteistyökumppaneiden kanssa. Työpajoja on tarjolla useita erilaisia eli standardi digitaalisen tarinankerronnan työpaja, digitaalisen tarinankerronnan ohjaajille tarkoitettu työpaja ja erilaisia räätälöityjä työpajoja ja webinaareja. Standardityöpaja voidaan toteuttaa myös pelkillä mobiililaitteilla tai työpajaan voidaan liittää valokuvausta. Yhteisten kävelyiden aikana valokuvaaminen antaa inspiraatiota ja kuvitusta tarinoihin.

StoryCenterin YouTube-kanava *<https://www.youtube.com/user/centerofthetory>*.

2 Missä ja miten tarinoita voi käyttää?

2.1 Tarina osana työelämän projektia

Individuals need to be conceptualized as being personally agentic, yet socially shaped over time.

George Mead 1913

Schiuman (2011) mukaan organisaatioiden toiminnan tehostaminen pelkästään tietoa ja osaamista lisäämällä on tullut tiensä päähän. Työelämässä peräänkuulutetaan luovuutta ja innovatiivisuutta ja näitä tuetaan mm. emotionaalisten oppimisympäristöjen avulla. Tällöin liikutaan kokemusten, tunteiden ja energisoinnin alueella. Samanaikaisesti työntekijöiden identiteettityön aikaan uudistuu organisaatio.

Työkalu organisaation hiljaisen tiedon jakamiseen

Pankki- ja finanssialan organisaatioita on yleisesti pidetty konservatiivisina, mutta tästä ei näkynyt merkkejä, kun varsinaissuomalaisen organisaation 2,5-vuotinen henkilöstön kehittämisprojekti haluttiin päättää osallistujien oppimiskokemuksista kertovilla ja kasvutarinoilla. Johtoryhmä antoi täyden luottamuksen kahdeksan hengen tarinatyöpajalle, jonka lopputuotokset esitettiin organisaation tilinpäätösjuhlissa koko henkilöstölle.

HR-osasto vastasi työpajan käytännön organisoinnista ja loi turvalliset puitteet määrittelemällä muun muassa, miten paljon tarinoiden tekemiseen voi käyttää työaika. Tarinoiden teemoiksi rajattiin henkilöstön kehittämisprojektissa esillä olleet strategisesti tärkeät teemat eli asiakaskohtaaminen, työyhteisötaidot, itsensä johtaminen,

ajanhallinta ja muutokseen suhtautuminen. Vastuu tarinoiden lopullisesta sisällöstä säilyi kertojilla, eikä kahta samanlaista tarinaa syntynyt.

Osallistujien valinta tehtiin harkiten, sillä henkilöstöä haluttiin mukaan kaikilta osastoilta ja eri henkilöstöryhmistä, eri-ikäisiä työntekijöitä sekä miehiä ja naisia. Osallistujina oli toimihenkilöitä, asiantuntijoita, päälliköitä ja esimiesroolissa olevia eri liiketoiminta-alueilta. Yli 50-vuotiaita oli hankala suostutella työpajaan, mutta heitäkin oli mukana ryhmässä.

Yhdessä HR-osaston kanssa suunniteltiin työskentelytavat ja aikataulutus heikistä työtä tekeville osallistujille. Kokonaisten työpäivien sijaan työskentely käynnistettiin puolen päivän yhteisellä osuudella ja käsikirjoituksiin annettiin palautetta pareittain. Tarinoiden editointiin varattiin yhteinen puolikas päivä. Se osoittautui riittämättömäksi eli lisäksi tarvittiin toinen puoli päivää sekä joidenkin kohdalla henkilökohtaista ohjausta. Koko prosessi vietiin läpi helmi-maaliskuun aikana ja huhtikuussa oli tarinoiden ensi-ilta.

Ohjaajia vastassa oli uteliaan odottavainen ilmapiiri. Työmäärä ja selkeän oman tarinan puuttuminen aiheuttivat osallistujissa epäröintiä, ja muutama harkitsi jättäytyvänsä pois aloitustilaisuuden jälkeen työkiireisiin vedoten. ”Onks tää joku komedia mitä me tehdään?” kysyi yksi osallistujista. Kannustimme tekemään vaikka komediaa, jos siltä tuntui, mutta mitään Siskonpetiä ei kenenkään tarvinnut tuottaa.

Ryhmä rauhoittui, kun päästiin kertomaan omien tarinoiden aihioita ja huomattiin, että omat kokemukset ja ajatukset kantavat. Vielä tukevamman otteen omaan tarinaansa osallistujat saivat parin viikon päästä pareittain annetussa ohjauksessa.

Työpajatyöskentely erosi merkittävästi muista finanssialan organisaation koulutuksista. Se oli leimallisesti emotionaalinen tila, jossa osallistujat avasivat omaa elämänsä ja itseään tavalla, mitä ei ollut aiemmin tehty töissä. Tarinoissa tuotiin esiin omaa urapolkua, perheen ja työn yhdistämistä, työssä etenemistä, ammatti-identiteettiä sekä työhön liittyviä haasteita ja arvoja. Jotkut osallistujat yllättyivät itsekkin, miten avoimia tarinoista lopulta tuli. Osallistujat käyttivät myös omaa aikaa tarinoiden tekemiseen eli kun vauhtiin päästiin, prosessi koettiin koukuttavana. Jälkeenpäin kaikki osallistujat olivat tyytyväisiä, etteivät jääneet pois työpajasta.

Projektin aikana ryhmästä hitsautui tiimi, vaikka muutoin osallistujat työskentelivät eri puolilla organisaatiota. Tuleva ensi-ilta ja tarinoiden suuri katsojamäärä eivät

häirinneet merkittävästi tarinoiden tekoa, mutta luonnollisesti 300 henkilön yleisötoimitusjohtajaa ja organisaation hallitusta myöten vaikutti tarinoihin. Vaikutusta oli myös tarinariiHELLÄ, jossa yhdessä kollegoiden kanssa pohdittiin asioiden merkityksiä ja tarinoiden näkökulmaa. HR-osasto oli osallistujien tapaan innostunut uudenlaisesta tekemisestä. Henkilökohtainen ja yhteisön identiteetti olivat jatkuvassa dialogissa.

Tilinpäätösjuhlassa kahdeksan minielokuvan esittäminen kesti 25 minuuttia. Katsojien palaute kerättiin jälkeensä kyselyllä. Etenkin tarinoiden avoimuus, rohkeus käsitellä asioita henkilökohtaisella tasolla, ihmisten erilaisuus ja teknisesti taitavat toteutukset kiinnittivät kollegoiden huomion. Organisaatiolle tarinat toimivat dokumentteina vuoden 2010 jälkeisestä ajasta, siitä, minkälaisia ajatuksia ihmisillä on ollut, mitä heille on tapahtunut ja mikä on koettu tärkeäksi. Näkipä yksi kuulijoista tarinoissa potentiaalia myös organisaation tuleviin henkilövalintoihin.

Tekijät korostivat, että tarinat olivat heidän omiaan. Alussa henkilökohtaisen näkökulman sallima vapaus tuntui haasteelliselta, mutta kun oma aihe löytyi, henkilökohtaisuus koettiin yksinomaan positiivisena. Haastattelussa jotkut totesivat, että tarinoiden tuleva yleisö lähes unohtui ja itesesensuuri oli lopulta yllättävän vähäistä.

Työpaikka järjestävänä organisaationa vaikutti mm. siten, että kertojat halusivat nostaa esiin positiivisia asioita työssään kohtaamista haasteista ja sankaritarinoiden tapaan edettiin vaikeuksien kautta voittoon. Kertojat olettivat, että työnantaja halusi tämäntyyppisiä tarinoita. Omaksi tavoitteekseen kertojat asettivat kollegoiden rohkaisun. Kertojat kokivat, että heistä tuli tarinoiden ansiosta tunnetumpia kollegoiden keskuudessa ja että omista kokemuksista kertominen oli kannustavaa.

...et kylhän mä niinkun oon tosi avoin ja mut en mä nyt ihan niinkun koko organisaatiolle ja hallitukselle ja näin halua ensmätteks näyttää et minkälainen on mun asunto tai millanen mä oon ollu lapsena tai mitään tällasta näin mut et uskals nekin sit ottaa siihen mukaan.

Nainen, 28 vuotta.

Tukena tarinoiden kertomisessa toimi ryhmä, jossa jaettiin ajatuksia siinä määrin, että osalla tarinoista voidaan nähdä monia kertojia. Muiden antama palaute vaikutti tarinoiden lopullisiin käsikirjoituksiin eli yksilön ja yhteisön tarinat sekoittuivat. Osa tarinoista tuotiin tarinariiHELLÄ lähes valmiina käsikirjoituksina, joihin kertoja ei juurikaan tehnyt enää muutoksia, kun taas osa tarinoista syntyi yhteisen pohdinnan avittamana.

Osa tarinoista oli alussa avoimen narratiivin tasolla tai peräti epänarratiiveja eli tarinan merkitys ja rakenne olivat vielä jäsentymättömiä. Useat tarinoista syntyivät kerroksen aikana eli niitä ei poimittu mistään olemassa olevien muistojen varastosta, vaan tarinaan vaikuttivat konteksti, palaute muilta sekä oman tilanteen tulevaisuus-orientoitunut tarkastelu.

Kannattiko tarinoita kertoa?

Aika paljon se kuitenkin kerto tai välitti se tarina.

Nainen, 56 vuotta.

Tää oli hieno et pääsi tähän mukaan. Mähän olin ensin ajankäytön suhteen taas heti jo mietin silloin et miten mä saan aikataulutettua ja muuta oli silloin niinku mun konttorin lopetusprojekti ja uuden tehtävän haltuunotto täällä (toisessa konttorissa) ja sit tuli tän tekeminen... ja silloin mä vähän niinkun emmin sitä et lähdenköhän mä tähän et kun mä en taas haluis jättää kesken semmost mihin mä lähden mukaan. Mut tota onneks lähdin. Kyl tää oli tosi hieno kokemus ja nyt jos mä olisin ollut vaan yleisössä katsomassa muiden tarinoita, voisin olla vähän kateellinen...niin nyt jos kysyttäis toisen kerran niin lähtisin varmasti. En niinku, en varmaan edes mieltis hetkeekää.

Mies, 35 vuotta.

Tarinoissa käsiteltiin kunkin omaa työidentiteettiä, henkilökohtaisia kokemuksia työnteosta ja toimijuutta erilaisissa tilanteissa. Itselle merkitykselliset kokemukset, oma rooli ja erilaiset asiakkaat ymmärrettiin uudella tavalla. Oma tarina teki näkyväksi asioita, joihin ei muutoin kiinnitä huomiota, kuten esimerkiksi työhön liittyvät voimavarat. Koettiin, että omaa identiteettiä, työtä ja uraa sai käsitellä luovalla tavalla nyt ensimmäistä kertaa. Tarinan teko salli pysähtymisen hektisessä työssä ja samalla asioita tarkasteltiin tiiminä kollegoiden kanssa samalla heihin tutustuen. Tarinoiden esittäminen antoi kokemuksen kuulluksi tulemisesta ja työssä merkitykselliseksi koettujen asioiden edistämisestä.

Tuntuu et oltais työskennelly kauemminki yhes et on helpompi just puhuu ja voi tuntee niinku paremmin ni et silloin ku ne julkaistiin ni juteltii just sen jälkeen paljon ainakin osan näist tekijöist kanssa et ehkä se on muuttunu et nyt se ei oo vaan moi ku kävelee ohi sit voi kysyy et moro mitä kuuluu ja sillai pääs päässy ehkä vähän paremmin tutustumaan.

Nainen, 23 vuotta.

TAULUKKO 2.

Tarinankertojilla oli useita motiiveja tarinoiden teossa.

Tarinan kautta haluttiin tukea paitsi omaa työtä, myös koko organisaatiota.

| Yksilölliset motiivit tarinankerronnassa | Organisaatioon ja työyhteisöön liittyvät motiivit |
|---|--|
| Halu kertoa hyvä henkilökohtainen tarina. | Haluttiin kertoa hyvä tarina, joka esittää oman yksikön positiivisessa valossa. |
| Tarina tehtiin itseä varten. Omien kokemusten avoin ja rehellinen ilmaisu tavalla, jota ei ollut ennen tehnyt työpaikan koulutuksissa edellytti rohkeutta, oman mukavuusalueen ulkopuolelle menemistä ja luovuutta. | Kollegoille annettiin mahdollisuus tutustua kertojaan paremmin (ei vain nimi ja kasvot). |
| Kuulluksi ja nähdyksi tulemisen kokemusta lisäsi katsojien antaman palautteen kuuleminen myöhemmin tehdyn haastattelun yhteydessä. Saatu palaute tuotti onnistumisen kokemuksia, kun oma viesti oli välittynyt kuulijoille. Tarinasta saatu palaute koettiin arvokkaaksi. | Kertojat halusivat tukea muutoksen kohtaamista, muutoshalukkuutta, sosiaalista koheesiota, asiakkaan kuuntelua, innostusta työntekoon ja rohkeutta uusien asioiden kohtaamiseen. |

Kertojien mielestä digitarinat päihittävät kirjoitetun tarinan elämyksellisyydessä, samaistuttavuudessa ja koskettavuudessa. Kirjoitetuilla tarinoilla ei olisi vangittu 300 hengen mielenkiintoa puoleksi tunniksi. Digitarinoiden vetovoimaisuutta lisäävät etenkin kuvat ja kertojan oma ääni.

Kyl se kuva tavallaan tukee sitä totanoiniin niinku sanotaan et kuva kertoo enemmän ku tuhat sanaa ni täs kohtaa ni se sitä on paljon vaikeempi puhuu jos jotakin kirjaa kun jotakin asiaa et sä pääset tavallaan mukaan siihen tilanteeseen ja minkälaista ja minkä näköstä se on se vaatii niin hirveesti tekstiä et et ja silti jokainen näkee ja kokee sen eri tavalla et kyl toi niinku siin oli sitä kuvaa kaikenlaista monil oli videoo ja näin eespäin ni ni auttaa siin tunnelmaan pääsemises paljon paremmin ja sit sitä ehkä sitä puhuttuakin kuuntelee ehkä vähän paremmin kun vaa et lukee sitä. Ei siit välttämät et ainaki luen jotain tommost ni ei mul välttämät jää siitä mitään päähän mut sit ku mä nään jonku tommosen videon ni sitä jää miettimään.

Mies, 29 vuotta.

Entä kollegoiden vastaanotto ensi-illassa?

Tarinat saivat monipuolista palautetta. Useita mainintoja keräsi kertojien rohkeus ja aitous, erilaisten ihmisten näkeminen rikkautena, omasta itsestä huolehtimisen tärkeys, ajankäytön haasteet, kuunteleminen, yhteistyön suuri merkitys, sinnikkyys, periksiantamattomuus, itseensä uskominen, innostus, omasta työstä iloitseminen ja usko omaan työhön.

Kyselyyn tarinoiden aikaansaamista reaktioista vastasi 69 työntekijää ja he kuvailivat kokemuksiaan mm. seuraavasti:

Tarinoista välittyi suuri sitoutuminen työhön ja työnantajaan ja kollegoihin. Niissä oli valtava positiivinen lataus, joten tuli itselle sellainen olo, että on hienoa saada työskennellä tällaisten ihmisten kanssa.

Lähinnä esiin nousi ajatuksia omasta roolista työyhteisössä ja kuinka voisoin omalla panoksellani olla osallinen luomaan siitä entistäkin parempaa.

Uudet tavat tehdä työtä voivat aluksi vähän pelottaa, mutta kun rohkeasti kokeilee voi avautua mahdollisuuksia, jotka ovat parempia kuin vanhat.

Näkökulmia siihen, miten erilaisissa työtehtävissä organisaation palkkalistoilla olevat työntekijät ovat löytäneet yhteisen sävelen – erilaisista lähtökohdista kehitetään työpaikasta entistä parempi.

Elinkautinen minäprojekti

Työelämän epävarmuus ja muutospainet edellyttävät yksilöiden ja yhteisöjen identiteettien muutosta ja toimijuuden päivitystä. Elinikäiset oppijat tekevät elinkautista identiteettityötä. Yrittäjille tyypillinen jatkuva oman osaamisen, työn tulosten ja tavoitteiden näkyväksi tekeminen on nykyisin osa tavallista palkkatyötä.

Anthony Giddens sanoo, että nykyihmisellä on jatkuva itsensä luomisen haaste, elinkautinen minäprojekti. Olemme jatkuvien valinnan paikkojen edessä. Kun ennen perhe ja syntymäpaikkakunta pitkälti sanelivat, mikä olet ja mikä sinusta voi tulla, tekee nykyihminen nyt omaa elämää koskevia valintoja useaan kertaan. Ammatti, työ, perhe ja paikkakunta vaihtuvat monta kertaa elämän aikana. ”Kuka minä olen?” on kysymys, johon jokainen vastaa aina uudelleen ja uudelleen.

Et hyvin harvoin se privaatti minä tulee niin voimakkaasti esille tai näkyviin. Et sitte toi mut siit synty sitte se flow-ilmiö varmaan niille ihmisille siin tekemisessä. Et se oli heitä itseään mitä he toi ja sit he oli rohkeita tuomaan senkin näkyviin.

Organisaation HR-asiantuntija.

Oman minuuden ja työidentiteetin jatkuva muokkaus edellyttää foorumia työntekijöiden oman äänen esiin tuomiselle muutosten keskellä. tarinat ovat yksi tapa tukea identiteettityötä. Anneli Eteläpellon mukaan työidentiteetin haurastuminen laittaa yksilöt hakemaan samaistumiskohteita myös muilta elämänalueilta. Työidentiteetti ei ole enää itseisarvoisesti ykkösenä, vaan erilaiset vapaa-ajan identiteetit kilpailevat samassa sarjassa haettaessa vastausta kysymykseen, miten elää elämä.

Mut et nyt me ollaan vähä jo aukastu sitä organisaatiokulttuuria semmoseks sallivammaks. Siis taas pienenä askeleena siihen erilaisuuden sietämiseen ja sallimiseen. Ja sitten siihen että ihminen on yks kokonaisuus että on muutakin kuin tää työelämä ja sitte siihen että mikä monessa tarinassa oli siihen itsensä johtamiseen liittyen, että et ihminen on niinku vastuussa omasta oppimisestaan ja omasta ajankäytöstään ja omasta elämästä.

HR-asiantuntija.

Luovat menetelmät ja liikkeenjohto

Taiteelliset interventiot ovat yksi tapa vastata innovatiivisuuden vaatimuksiin. Kun työntekijöitä autetaan havaitsemaan aikaisemmin tiedostamattomia asioita esimerkiksi asiakaskokemusten ymmärtämiseksi, lähestytään taidelähtöistä toimintaa. Yhteisötaiteen näkökulmasta tarinat ovat osa yhteisöllistä muistia, kokemusta ja omaatuntoa. tarinat laajentavat ymmärrystä ja muita kohtaan tunnettua empatiaa.

Design saa käyttäjien kokonaisvaltaisesta kuuntelusta erilaisen startin kuin pelkkä tilastojen ja lukujen katselu. Maula & Maula (2019) korostavat, että designissa on kyse nimenomaan ihmisläheisyydestä ja asiakkaan kokemuksesta. Tarina nostaa tapahtumista, esineistä ja ihmisistä esiin ainutlaatuisia asioita, kun hajanaisiksi tai piiloon jääneiden merkitysten kokoamiseen vain annetaan aikaa.

Ongelmia on tiedossa, jos taidelähtöisten menetelmien edellyttämästä pysähtymisestä tingitään. Pieni paine auttaa digitarinan teossa vaikeiden paikkojen yli, mutta kiireessä parissa tunnissa tehdyillä tuotoksilla on heikot edellytykset onnistua. Omakohtainen digitarina lähestyy taidetta, kun se murtaa arkisen kokemuksen kaavamaisia tapoja havainnoida ja ymmärtää maailma. Kertojat tarvitsevat aikaa asioiden havainnointiin, arvottamiseen ja jäsentämiseen.

Jäsentyneet tarinat nostavat esiin huomispäivän ihanteita eilispäivän kokemuksista ja tarinoissa ihmiset voivat ilmaista heille merkityksellisiä asioita. Oman tietoisuuden jakaminen käynnistää kertojan ja kuulijan välille dialogin. Työntekijän ja työyhteisön vuoropuhelussa tarvitaan tilaa myös epäkohtien esille tuomiseen eli riittävä vapautta toimialasta, organisaatiosta ja vallasta. Tämä edellyttää rohkeutta työelämässä toteutettavilta interventioilta.

Ennakointitarinat ja tulevaisuusorientoitunut oppiminen

Suomen elinkeinoelämä on monipuolista ja eri toimialojen osaaminen korkeatasoista, mutta tulevaisuudessa tämä ei riitä. Monimutkaiset ongelmat kuten ilmastonmuutos, köyhyys, populismi ja syrjäytyminen edellyttävät monitieteistä lähestymistapaa ja myös kokonaan uusia ammatteja. Yksilöiden ja yhteisöjen ennakointitaito tulisi nähdä aktiivisena toimintana ja oppimisprosessina, jossa kurkotetaan tulevaisuuteen ja rakennetaan tuoreita lähestymistapoja. Haasteena on huomata merkkejä tulevista tapahtumaketjuista ja tunnistaa nykyhetkestä sellaisia ilmiöitä, jotka vaikuttavat tulevaan ehkä ennakoimattomallakin tavalla. Konkretisoidut näkemykset tulevaisuudesta ohjaavat päätöksiä ja toimintaa. Toimijuus kohdistuu paitsi tähän hetkeen, myös siihen, minkälaista tulevaisuutta olemme rakentamassa. Tulevaisuuden ennakointi ei ole helppoa, koska se edellyttää yhteistoiminnallista rajojen ja esteiden ylittämistä samalla, kun vastassa on epävarmuutta, monimutkaisuutta, epäselvyyttä ja monitulkintaisuutta. (Jalonen et al. 2017.)

Tarinat kertovat menneisyyden ja nykyhetken lisäksi myös tulevaisuudesta. Tulevaisuus rakentuu mielikuvista, jotka muuttuvat ja niihin voidaan vaikuttaa etenkin tarinoiden avulla (Hanna-Kaisa Aalto, 2018). Tarinoita ei rakenneta vain poimimalla menneisyyden tapahtumia sellaisenaan, vaan kerronnan hetki, yleisö ja itselle merkitykselliset ajankohtaiset teemat vaikuttavat kerrottuihin tarinoihin.

Asioiden ja tapahtumien järjestäminen tarinan muotoon on syvästi inhimillinen tapa ymmärtää maailmaa. Se luo turvallisuutta nykyhetkeen ja auttaa ennakoimaan omaa tulevaisuutta. Tarinoissa uudistamme hitaasti muuttuvaa identiteettiä ja arkipäivän toiminnassa näkyvää toimijuutta. Tarinan kertominen edellyttää menneen ja tulevan yhteensovittamista siten, että pysymme kaikkien kohdattujen muutosten keskellä yhä toimintakykyisinä ja koemme esimerkiksi työn tekemisen edelleen mielekkääksi. Näin ajatellen tulevaisuutta tehdään pitkälti identiteettiä ja toimijuutta työstämällä ja tarinoilla on siinä keskeinen rooli. Toimijuudella tarkoitamme tässä kykyä toimia, tehdä valintoja ja toteuttaa valintoja (Eteläpelto et al. 2013).

Nykyajan työelämässä selviäminen ja uuden oppiminen lomittuvat selkeästi tulevaisuusajatteluun eli kykyyn nähdä miten asiat voisivat olla sen ohella, että toimitaan sen mukaan, miten asiat ovat tällä hetkellä. Osa työn murrosta on se, että monessa ammatissa työn lopputulosta ei ole konkreettisesti vielä olemassa, vaan työ on abstraktilla tasolla olevien tulevaisuuden asioiden konkretisointia ja edistämistä (Smith, N. H.; Deranty, J. 2012).

Tarinat luovat sekä yksilön että organisaatioiden toimintaan koherenssia tilanteessa, kun tulevaisuuden odotukset ohjaavat toimintaa, mutta tulevaisuus itsessään näyttäytyy epäselvänä ja hämäränä. Tarinoiden avulla tulevaisuudesta tulee helpommin lähestyttävää ja ymmärrettävää ja sitä rakennetaan mm. yksilöiden ja organisaatioiden tarinoissa (Hakanurmi 2017).

Oppimisessa on pitkälti kyse toimijuuden muutoksista eli miten tapamme olla ja elää maailmassa muuttuu. Tarinoissa muotoillaan toimijuuden lähikehitystä menneiden tapahtumien ja nykyhetkeen kiinnittyvän reflektion avulla. Toimijuuden muutokseen liittyy identiteetin muutos, jota tuetaan tarinankerronnalla. Identiteetin uusiutuminen on narratiivisen prosessin sivutuote (Yrjänäinen; Ropo 2013, 29).

Tarinankerronnalla voidaan tukea ennakointia monella tapaa. Erilaiset verkkoalustat tarjoavat uusia mahdollisuuksia yhteisten vaihtoehtoisten tulevaisuustarinoiden rakentelulle. Mahdollisia tulevaisuuksia voidaan hahmottaa nimenomaan tarinoiden kautta. Kun alkuasetuksia tai oletuksia muutetaan, muuttuu tarinakin. Samoin tarinan muita parametreja muuttamalla, lisäämällä tai poistamalla tulevaisuuskuva elää tai syntyy uusia vaihtoehtoisia skenaarioita.

Tulevaisuusajattelun tukeminen tarinoilla puoltaa paikkaansa, kun irrallisen tiedon lisäksi aletaan liikkua emootioiden ja merkityksellisyyden alueella (Egan, K. 1988, 30).

Poliitikkojen ja kunkin meistä on helppo sivuuttaa ilmastonmuutokseen liittyvät faktat sinänsä toimijuuden tasolla. Kun samat tosiasiat esitetään esimerkiksi omien lasten tulevaisuustarinoina maailmasta, jossa 1,5 asteen ilmaston lämpeneminen on ylittynyt, puhutellaan päättäjiä ja meistä jokaista paljon henkilökohtaisemmalla tasolla. Tarinoihin samaistutaan ja ne konkretisoivat tapahtumaketjuja, jossa kullakin on merkittävä rooli sekä päättäjinä että kansalaisina, kuluttajina ja vanhempina.

Tiedon erottaminen sen emotionaalisista merkityksistä on tyyppillistä erityisesti tie-teessä. Tarinoilla taas on potentiaalia kuroa tutkitun tiedon ja konkreettisen toiminnan välistä kuilua pienemmäksi. Seuraavassa esittelemme uudenlaista oppimista sivuavaa ennakoitihanketta, Varsinais-Suomen Ennakointiakatemiaa, jonka parissa Turun ammattikorkeakoulu kumppaneineen on työskennellyt.

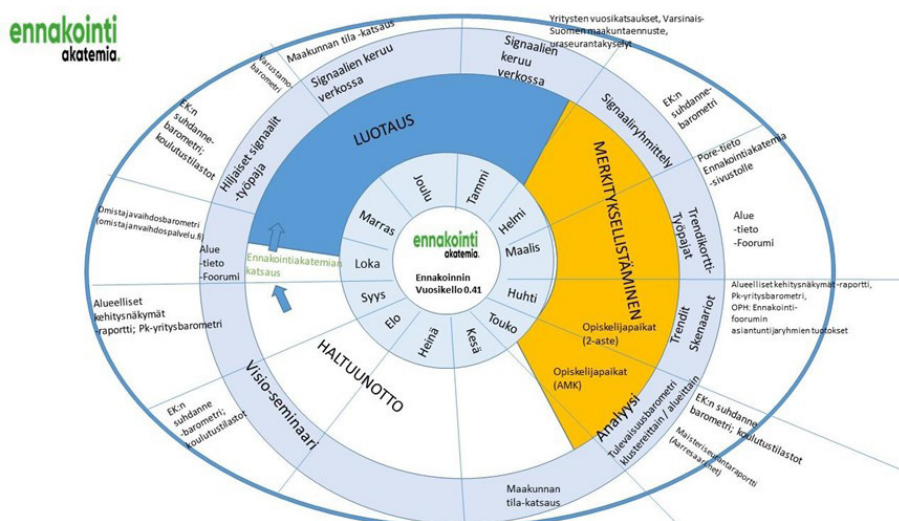
Varsinais-Suomen Ennakointiakatemia

Varsinais-Suomen Ennakointiakatemian tavoitteena on ollut yhteistoiminnallisen ja alueellisen ennakkoinnin asiantuntijaverkoston rakentaminen ja ennakoitiosaimisen edistäminen maakunnassa sekä työelämän ja koulutuksen välisen jatkuvan vuorovaikutuksen lisääminen. Hankkeeseen voi tutustua sen sivuilla www.ennakointiakatemia.fi.

Ennakkoinnin perusprosessi koostuu kolmesta vaiheesta: luotaus, merkityksellistäminen ja haltuunotto. Nämä ovat Ennakointiakatemiaa edeltäneen kansainvälisen *Innosi*-hankkeen tuotoksia. Mallin eri vaiheilla kuvataan sitä, miten on mahdollista kerätä tulevaisuuksia koskevia signaaleja (luotaus), miten havaittuja muutoksia voidaan tulkita (merkityksellistäminen) ja miten niiden avulla voidaan rakentaa toivottua tulevaisuuskuvaa tai suoraan tulevaisuuttakin (haltuunotto). (Jalonen et al. 2017)

Ennakointiakatemia hyödyntää tätä *Innosi*-hankkeen tuottamaa kolmiosaista prosessia yhdistämällä siihen niin tulevaisuusajattelua kuin muotoilu- ja systeemiajatteluakin. Osallistavan prosessin ja aktivoivien menetelmien avulla on yhdessä tunnistettu sellaisia muutoksia, joita voidaan työstää edelleen ja vetää tulkinnoista uusia ratkaisuja ja mahdollisuuksia. Tavoitteena on yksilöiden ja organisaatioiden kyvykkyyden kasvu ennakkoinnissa ja muutoksen haltuunotossa. Prosessiin osallistujia kannustetaan mieltämään itsensä aktiivisiksi tulevaisuuksien muotoilijoiksi. (Jalonen et al. 2017.)

Jalonen et al. (2017) mukaan tulevaisuuden haltuunottoa voidaan tukea osallistavalla ja ihmiskeskeisellä ennakointiprosessilla, joka vahvistaa yksilöiden tulevaisuuskyvykkyyttä ja organisaatioiden tulevaisuuskestävyyttä. Tulevaisuusmuotoilu voidaan siten tulkita taidoksi, joka on opittavissa. Edellä mainittujen periaatteiden mukaisesti rakennettua Ennakointiakatemian mallia voidaan havainnollistaa seuraavassa esitettävän kuvion avulla.



KUVA 1.
Ennakointiakatemian malli.

Hankkeen aikana pilotoitu ennakointiprosessi aloitettiin ympäristön havainnoinnista, joka käynnistettiin laajassa työpajassa ja jota jatkettiin verkkotyöskentelynä Pinterest-alustalla ja työpajoissa. Tavoitteena oli tunnistaa erilaisia viitteitä vaihtoehtoisista tulevaisuuksista valituissa toimialaklustereissa. Havainnointi kohdistettiin niin megatrendeihin, trendeihin kuin signaaleihin.

Mallin tätä vaihetta ei rajoitettu millään tavoin, vaan se pyrittiin pitämään mahdollisimman avoimena työstämällä osallistujien omia näkemyksiä, valtakunnallisten ja kansainvälisten ennakointihankkeiden tuotoksia, ajankohtaista uutisvirtaa, ammattijulkaisuja ja erilaisia ryhmäkeskusteluja. Esimerkkinä hyödyllisestä lähteestä voidaan pitää osaamisen ennakointifoorumia, joka on Suomen opetus- ja kulttuuriministeriön ja Opetushallituksen organisoima ennakoinnin asiantuntijaelin. Sen

tavoitteena on yhdistää valtakunnallisesti eri alojen asiantuntijaverkostojen ennakoitinnäkemyksiä.

Mallin seuraavassa vaiheessa (merkityksellistäminen) toteutettiin elinkeinoelämän toimialakohtaisia työpajoja eri puolilla Varsinais-Suomea. Niiden tavoitteeksi oli asetettu luotausvaiheen jälkeinen ennakoitinnäkemyksien jalostaminen ja ilmiökohdainen priorisointi kullakin alalla ja alueella. Apuna käytettiin sähköistä Futures Platform -ennakointialustaa (<https://www.futuresplatform.com/>), johon kustakin valitusta klusterista dokumentoitiin omat ”tutkakuvansa”, joita tullaan edelleen jalostamaan. Alueellisena tiedontuotantotukena on toiminut Poretieto-hanke (<https://www.lounaistieto.fi/poretieto/>).

Mallin viimeisessä vaiheessa (haltuunotto) jalostetaan hankkeessa syntyneitä näkemyksiä, tietämystä ja keskustelua erityisiksi vaihtoehtoisiksi klusteritarinoiksi tai -skenaarioiksi, joita käsitellään yhteisessä visioseminaarissa. Globaaleja, valtakunnallisia ja paikallisia tietolähteitä ja ennakoitintietämystä hyödynnetään tässäkin vaiheessa, sillä jatkuvan prosessin periaatteen mukaisesti tavoitteena on varmistaa mallin pyörähtäminen taas uuteen luotausvaiheeseen. Mallin eri vaiheet saattavat tulevaisuudessa myös limittyä keskenään riippuen kulloisestakin toimiala- ja koulutusala-kohtaisesta ennakoitintarpeesta sekä maakunnan tilasta.

Hankkeen tavoitteena on vakiinnuttaa ennakoitintiosaamisen toimintamalli osaksi maakunnallista vuoropuhelua ja koulutussuunnittelua. Tämä edellyttää toimintaan liittyvää hankesuunnittelua, budjetointia ja vastuunjakoa, joka on aloitettu hankkeen aikana ja jatkunut keväällä 2020 Varsinais-Suomen liiton koordinoimana.

Tulevaisuuden ennakointi ei ole helppoa. Se edellyttää yhteistoiminnallista rajojen ja lukkiutumien ylittämistä, kun vastassa on epävarmuutta, monimutkaisuutta, epäselvyyttä ja monitulkintaisuutta. Erilaisilla narratiiveilla ja tarinankerronnalla aktivoidaan kykyä nähdä vaihtoehtoisia tulevaisuuksia, vaikka tarinat kerrotaan pitkälti menneen ja nykyhetken aineksista. Ne ohjaavat sekä yksilöiden että organisaatioiden toimintaa eli se, minkälaisia tarinoita pystymme ja haluamme kertoa, vaikuttaa tulevaisuuteen.

Tarinoiden voimalla voidaan juuttua menneeseen, mutta myös uudistua, emansipoitua ja murtaa vallitsevia sosiokulttuurisia toimintamalleja. Meillä ei ole vielä tasa-arvoa, jos sosiaalinen sukupuoli työelämässä näyttäytyy erilaisena naisilla ja miehillä. Meillä ei ole vielä ekokatastrofiin istuvaa kuluttajakäyttäytymistä ja päätöksentekoa, jos tekomme edesauttavat ilmastonmuutosta. Tarvitsemme tulevaisuutta konkreettisia tarinoita, jotta oppiminen ja toiminta suuntautuvat uudella tavalla. Oppiminen on uusien mahdollisuuksien näkemistä ja tulevaisuusajattelulle perustuvaa toimijuutta työelämässä ja kuluttajina.

2.2 Digitaaliset tarinat tuotekehityksen tukena

Arjen dokumentointi ja tulevaisuusmuistelu palvelumuotoilun tukena

Ihmisläheisessä designissa yksittäiset havainnot ja arjen kokemukset nousevat arvokkaaksi pääomaksi palveluita ja tuotteita suunniteltaessa. Digitaaliset tarinat dokumentoivat yksittäisten ihmisten kokemuksia, haasteita ja havaintoja elämästä siten, että kokemuksista tulee ymmärrettäviä myös muille. Digitarinoiden sisältämät arjen ongelmat ja kertojien unelmat tarjoavat inhimillisen ulottuvuuden palveluiden suunnitteluun. Esimerkiksi Copenhagen Business School on hyödyntänyt näkövammaisten uusien apuvälineiden suunnittelun tukena näkövammaisten omia tarinoita erilaisesta arjesta.

Palvelumuotoilun tukena voi erilaisten päiväkirjojen lisäksi käyttää digitarinoiksi koostettuja arjen havaintoja. Nykyhetken lisäksi muotoilua voi tukea tulevaisuusmuistelulla, jossa kertojat konkretisoivat tavoitteitaan ja haaveitaan. Mitä ikäihmiset odottavat tulevalta elämältään ikääntymisen tuomien muutosten keskellä? Digitarinat vangitsevat tunteita ja merkityksiä tavalla, joka auttaa suunnittelemaan esimerkiksi ikääntyneiden toimijuutta ja hyvinvointia tukevia palveluja. Näkövammaiset pystyivät digitaalisten tarinoiden avulla kuvailemaan parasta tällä hetkellä käytössä olevaa apuvälinettään omien kokemusten avulla tai unelmoimaan arkeaan tukevasta välineestä, jota ei ole vielä olemassa.

Kehittämisen kohteena voi palvelumuotoilun periaatteilla olla yhtä lailla työyhteisön toiminnan kehittäminen tai oppimisympäristöjen rakentaminen. Kaikille yhteistä on muotoilun eteneminen yksityisestä kohti yleistä samalla kuunnellen ja osallistaen käyttäjiä, mikä jo sinänsä luo hyvinvointia.

Digitarinoiden tyyli dokumentoida kertojien elämää toteuttaa Hanna ja Jesse Maulan (2019) nimeämiä designajattelun keskeisiä periaatteita, joita ovat:

- empatia
- kriittisyys ja haastaminen
- uteliaisuus
- kokeilu
- selkeys
- kokonaisvaltaisuus
- avoimuus uudelle
- poikkitieteellinen yhteistyö
- visuaalisuus.

Designajatteluun liitetään yleensä ihmislähtöinen asiakkaan tarpeiden ja kokemusten ymmärtäminen, ongelmien uudelleenmäärittely, erilaisten näkökulmien hyödyntäminen, ideoiden konkretisointi esimerkiksi prototyyppien muodossa sekä aikaisen vaiheen kokeilut ja niistä oppiminen. Näitä voidaan sisällyttää digitarinoiden tehtävänantoon tarpeen mukaan. Näin tapahtui esimerkiksi Laurea-ammattikorkeakoulun työttömien tarinoiden kohdalla.

Osallistava ja käyttäjälähtöinen oppimisympäristön suunnittelu

Hajutonta ja mautonta oppimateriaalia syntyy, kun subjektiiviset näkökulmat ja konkreettiset esimerkit on siivottu pois. Abstrakti ja konkreettiseen elämään kiinnittymätön tieto laskee oppimisessa tarvittavaa innostusta ja motivaatiota. Oppimismuotoilijan haasteena on sisällyttää oppimisprosessiin sopivassa suhteessa mukaan teoreettista sisältöä ja kokemuksellisuutta.

Digitaaliset tarinat tarjoavat mahdollisuuden tehdä oppimateriaalia osallistavasti. Suunnittelun tavoitteena on tällöin kohderyhmän kulttuuristen, emotionaalisten, henkisten ja käytännöllisten tarpeiden huomioiminen yhteisöllisesti. Tosielämän digitarinat tuovat oppimisen ympärille henkilökohtaisesti puhuttelevia merkityksiä. Kun tähän yhdistyy osallistujien oma luova ilmaisu passiivisen vastaanottamisen sijaan, ollaan tilanteessa, jossa prosessi itsessään on jo oppimista. Välitön todellisuus

tulee osaksi oppimista, kun se sallii empiiriset havainnot, kulttuurisen relevanssin, asioiden omistajuuden, henkilökohtaisten kokemusten kuvaamisen ja niihin samaistumisen.

Koulutuksen käytänteiden ja sovelluksien siirtäminen uuteen ympäristöön tehdään usein ilman, että ajattelutapaa ja toimintamalleja on ryhdytty muuttamaan. Esimerkiksi pelkkä skaalaus kehittyneistä maista kehittyviin maihin tuottaa usein laihoja tuloksia.

Parempi käytäntö on sen sijaan huomioida konteksti ja osallistaa käyttäjät itse palveluiden suunnitteluun (Participatory Design). Etenkin nuoret kannattaa ottaa mukaan suunnittelemaan it-sovelluksia, eikä tyytyä opettamaan heille olemassa olevan teknologian käyttöä. Näin kulttuuriset käytännöt, traditiot, eri kielet, uskomukset ja elinkeinot tulee huomioida. It-palveluiden ja oppimisympäristöjen suunnitteluun ylipäättään tarvitaan luovuutta. Nuoret nauttivat erilaisten vaikutusten sekoituksesta ja haluavat tehdä yhteistyötä eri tavoin ajattelevien kanssa.

Sura ya UKIMWI -oppimisympäristö rakentuu tarinoiden ympärille

Marcus Duveskog hyödynsi digitaalista tarinankerrontaa tansanialaisessa Iringan alakoulussa ja toteutti unelmatyöpajan 17 opiskelijalle, opettajalle ja kolmelle yliopisto-opiskelijalle. Työpaja toteutti Living Lab -ideaa, jossa tavoitteena on luoda uutta erilaisten osallistujien yhteistyöllä.

Tarkoituksena oli suunnitella HIV/AIDS -oppimisympäristö, johon kerättiin materiaalia digitaalisten tarinoiden avulla. Oppimisympäristö rakentui HIViin ja AIDSiin liittyvän stigman, ehkäisyn, hoidon ja ohjauksen ympärille. Työskentely oli yhteisöllistä ja osallistavaa suunnittelua. Muotoilu eteni haasteen määrittelystä ratkaisujen suunnitteluun ja päättyi designprosessin reflektointiin sekä yhdessä luotujen lopputuotosten arviointiin ja hyväksymiseen.

Muotoiluun perustuva ajattelutapa uudistaa oppijoiden roolin aktiivisiksi ongelmanratkaisijoiksi ja sisällöntuottajiksi sen sijaan, että he tyytyisivät pelkästään uusia vääntämään vallitsevia ajattelutapoja. Digitaaliset tarinat soveltuivat hyvin Living Lab -kontekstiin, jossa ajatuksena on luoda innovatiivinen ympäristö tutkijoiden, kansalaisten, yrityselämän ja julkisen sektorin vuoropuhelulle. Tosielämän ongelmiin luotiin yhdessä teknologisia ratkaisuja. (www.openlivinglabs.eu)

Tansanialaiset oppilaat keräsivät kouluprojektina tosielämän tarinoita HIVistä ja AIDSista. Tavoitteena oli nuorten riskikäyttäytymisen minimoiminen, jossa olennaista oli omistajuuden siirtäminen oppilaille ja heidän oma työskentelynsä aiheen parissa. Tarinoiden kertomista ohjattiin siten, että ne eivät vain vahvistaneet olemassa olevia negatiivisia asenteita esimerkiksi HIViä kohtaan, vaan mahdollistivat omissa asenteiden uudelleenarvioinnin.

Pääasiana ei ollut itse tarinan tuottaminen, vaan asioiden yhteinen prosessoiminen. Materiaalien jakelua varten tehtiin interaktiivinen digitaalisten tarinoiden alusta www.surayaukimwi.com. Sensitiivinen oppimateriaali oli kulttuurisesti relevanttia ja auttoi tiedostamaan HIVin ja AIDSin dynamiikan.

Duveskogin tutkimusten mukaan tarinoissa on potentiaalia digitaalisissa oppimisympäristöissä. Verkon kasvavan viihdekäytön rinnalla myös oppimateriaaleilta edellytetään huomion vangitsemista, asian äärelle pysähtymistä ja sen parissa viihtymistä. tarinat ovat omiaan juuri tässä tehtävässä eli ne toimivat siltana aiheesta kiinnostumisen ja aiheeseen perehtymisen välillä. HIVin ja AIDSin lisäksi myös muut tabut kuten kiusaaminen, läheisväkivalta, huumeet, tyttöjen ympärileikkaus tai konfliktinratkaisu voisivat olla sopivia aiheita tarinoiden avulla lähestyttäväksi.

Kun tarinat tuotetaan omassa yhteisössä, niiden sanoma koetaan voimakkaasti. Digitaaliset tarinat tukivat opiskelijoiden luovuutta Saharan eteläpuolisen Afrikan maissa, jossa opetusmenetelmät vielä usein perustuvat informaation jakamiseen ja muistamiseen (Duveskog 2015).

Tutustu:

http://www.cs.joensuu.fi/~duveskog/EEP/sura/html/Sura_Ya_Ukimwi

<https://www.uef.fi/fi/web/edtech/software/sura-ya-ukimwi> (9.10.2016)

KUVA 2.

Sura ya UKIMWI -oppimisympäristö (Face of AIDS. Story-based mobile environment for HIV/AIDS education) rakentuu tarinoiden varaan ja välittää nuoria innostavalla tavalla tietoa HIVin tarttumisesta, hoidosta, stigmasta yms. Swahilin kielestä huolimatta kannattaa katsoa tarinoiden kuvia.

2.3 Tarinankerronnalla oppiminen

Effective, affective and reflective stories.

Tarinankerronta tukee kokemusten arviointia

Digitaalisen tarinankerronnan avulla tuetaan opiskelijakeskeisyyttä osallistamalla, tukemalla henkilökohtaista kasvua ja tuottamalla uutta tietoa opetuksen tueksi. Digitarinoiden avulla voidaan yhdistää henkilökohtaiset käytännön kokemukset teoriaan. Tarinat myös muistetaan helpommin kuin irrallinen tieto. Samalla opiskelijat oppivat mediataitoja, joita tarvitaan sekä median kuluttajina että sen tuottajina.

John Deweyn tekemällä oppimisen teorian mukaan pelkkä kokemus sinänsä ei riitä oppimiseen, vaan ajattelun ja toiminnan muutokseen tarvitaan kokemusten yhteistä pohdintaa. Kun totutut ajattelumallit osoittautuvat riittämättömiksi, ne vaativat pohdintaa, ristiriitojen ratkaisemista ja toiminnan uudelleen suuntaamista. Reflektointi on oppimisen edellytys. Sen vuoksi erilaiset tavat pohtia asioita yksin ja yhdessä ovat olennainen osa oppimista. Sekä työssä että opiskelussa tarvitaan kohtaamisia ja tiloja, joissa merkitysten pohtiminen yhdessä on mahdollista.

Asiantuntijan tunnistaa hänen kyvystään arvioida asioita ja kokemusten merkityksiä. Korkeakoulutuksen haasteena on saattaa opiskelijat ajattelussa alkuun siten, että mukana ovat myös eettiset ja emotionaaliset näkökulmat.

Kun kokemuksia käsitellään yhdessä muiden kanssa, asiat nähdään eri valossa ja omat käsitykset muuttuvat. Akateeminen pohdinta tapahtuu pitkälti kirjoittamalla, eivätkä visuaaliset tai audio-visuaaliset menetelmät ole saavuttaneet samaa jalansijaa mikä niillä on mm. opiskelijoiden arjessa. Digitalinoiden tekemisestä osana korkeakoulutusta löytyy kuitenkin jo runsaasti esimerkkejä eri tieteenaloilta.

Visuaalisilla menetelmillä tuettua reflektointia on kokeiltu mm. opettajankoulutuksessa ja terveydenhuollossa. Tutkimukset osoittavat, että digitaalisella tarinankerronnalla voidaan tukea ja syventää reflektointia. Digitaalisen tarinankerronnan aikana asioiden arviointia tapahtuu eri vaiheissa eli aiheiden valinnassa, käsikirjoituksen luomisessa, kuvien valinnassa, painotusten ja merkitysten tunnistamisessa. Tarinoita tehdessä tapahtuu mielen sisäistä yksilön omaan minään liittyvää pohdintaa sekä merkitysten yhteistä arviointia ja uudistumista sosiaalisessa vuorovaikutuksessa muiden kanssa.

Prosessointia saadaan syvennettyä mm. tehtävänantoa tarkentamalla. Esimerkiksi opettajaksi opiskelevien syvälliseen reflektointiin sopivat avoimet kysymykset “Miksi haluan olla opettaja?” ja “Mitä merkitsee opettajana oleminen?” ovat usein liian avoimia. Tehtävänantoa voi tarkentaa fokuoimalla aihe tietyn kokemuksen arviointiin. Kriittisten tapahtumien nostaminen digitarinoiden aiheiksi on nostanut opettajaksi opiskelevien pohdinnan tasoa. Tutkimuksissa on saatu näyttöä, että digitaalinen tarinankerronta tuottaa Moonin (2014) asteikolla refleктоivia ja osin refleктоivia prosesseja, eikä kukaan opiskelija ole jäänyt pohdinnoissaan alimmalle, tapahtuman kuvailun tasolle. Opiskelijoiden etukäteen tekemä reflektiivinen kirjoittaminen esimerkiksi päiväkirjan muodossa on helpottanut kriittisten tapahtumien löytymistä.

Sosiaalityön opiskelijoilla kriittiset asiakaskokemukset ovat osoittautuneet sopiviksi digitarinoiden aiheiksi. Digitaalinen tarinankerronta on Schönin (1987) tarkoittamaa *reflection-on-action* -toimintaa, jolloin asiantuntijat analysoivat mennyttä tapahtumaa ja sitä, miten se on vaikuttanut heidän käyttäytymiseensä. Tämä lisää yhteyksiä henkilökohtaisen ja ammatillisen minän välillä sekä synnyttää persoonallista käytännön tietoa (*personal practice knowledge*), jota kutsutaan myös narratiiviseksi oppimiseksi (Clandinin ja Connelly 1991).

Reflektoinnin taitoa tarvitaan mm. terveydenhoidossa, jossa kyvyttömyys tehdä nopeita päätöksiä epävarmuuden, konfliktien ja ainutkertaisten ongelmien äärellä voi pahimmillaan maksaa ihmishengen. Esimerkiksi lääketieteen opiskelijoilta edellytetään reflektoinnin taitoa, mutta mahdollisuudet sen harjoitteluun ovat rajatut. Joissakin opetus suunnitelmissa kokonaisvaltaista reflektointia pyritään tukemaan ottamalla taiteet, humanistiset tieteet, kirjoittaminen ja tarinat osaksi opintoja.

Tarinat vaikuttavat päätösten taustalla. Mm. Jordanin (1989) tutkimuksessa kävi ilmi, että kättilöt välittivät tarinoiden avulla tietoa ja kokemuksia haasteellisten tilanteiden ratkaisusta. Yhteisön arvostamalla kokeneella kättilöllä katsottiin olevan ammatin kannalta hyödyllisiä tarinoita ja taito kertoa niitä sopivissa tilanteissa. Käytännön ongelmatilanteissa kättilöt muistivat eri tilanteisiin liittyvät tarinat ja sovelsivat sopivissa paikoissa tarinoiden sisältämää tietoa.

Pohdintojen aiheiksi sopivat autenttiset kokemukset esimerkiksi opintojen käytännön jaksoilta, harjoittelusta ja työssäoppimisjaksoilta. Merkityksellisten oppimiskokemusten dokumentointia digitaalisesti tarinaksi helpotetaan, kun käytännön kokemuksia kirjoitetaan ylös esimerkiksi oppimispäiväkirjaan. Opettaja ja tutkija Kristen Holte Haug Oslo University Collegesta on käyttänyt digitarinoita lastentarhanopettajaksi opiskelevilla päiväkoteihin sijoittuvien käytännön jaksoiden yhteydessä. Digitarinat sisältävät syvällisiä ja väliin kriittisiä pohdintoja päiväkotien käytännöistä, arvoista ja lapsikeskeisyydestä. Digitarinoiden avulla on kehitetty samalla päiväkotien toimintaa.

Lave & Wengerin käytäntöyhteisö (*community of practice*) ja Kolbin *kokemuksellinen oppiminen* toimivat pedagogisina lähtökohtina digitarinoiden käytölle harjoittelujaksoiden reflektoinnissa. Tarinankerronnalla luodaan tila yhteisöllisten käytänteiden tarkastelulle ja kokemusten arviointi jatkuu harjoittelun jälkeen yhdessä. Visuaalisen tarinan muotoon dokumentoidut työssäoppimisjaksojen kokemukset ovat

kiinnostaneet toisia opiskelijoita enemmän kuin kirjalliset raportit ja PowerPointesitykset. Kokonaisvaltainen tapa lähestyä asioita vaikuttaa mm. kuulijoiden tarkkaavaisuuteen ja teemojen parissa jaksetaan tehdä töitä pidempään. Kriittisten tapahtumien käsittelyssä omistajuus säilyy opiskelijoilla ja se antaa hallinnan tunteen omiin kokemuksiin. Jaetuista tarinoista opitaan uusia näkökulmia, jotka ohjaavat opiskelijoiden toimintaa jatkossa.

Oppiminen identiteettineuvotteluna

Identiteetti tarjoaa vastauksen kysymyksiin kuka minä olen ja mihin kuulun? Oppimisessa on tiedollisen ja sosiaalisen muutoksen rinnalla kyse identiteetin omaksumisesta, joka ei ole pysyvä tila, vaan alati muutoksessa. Identiteettiä haastaa mm. muuttuva työ, sen edellyttämä uusi osaaminen sekä työyhteisöjen ja organisaatioiden muutokset. Yksilön identiteetti ei siis ole irrallinen saareke, vaan sidoksissa yhteisön ja organisaation identiteettiin. Identiteettityön tukeminen on paikoin tiedollista oppimista tärkeämpää. Anneli Eteläpellon (2009) mukaan koulutuksen sijaan tulisikin puhua osallistumisesta ja identiteetin rakentamisesta.

Identiteettiä käsitellään omien ja muiden kokemusten kautta ja työskentely on usein vahvasti narratiivista. Identiteettityö on olennainen osa korkeakouluissa ja työpaikoilla tapahtuvaa oppimista, joka tukee yksilöiden toimijuutta eli kapasiteettia toimia opiskelijoina ja myöhemmin työelämän asiantuntijoina. Narratiiveissa rakennettu koherenssin tunne luo pohjan uuden oppimiselle, kun toiminnalla on perusta, merkitys ja suunta.

Tarinat ovat yksilöille keino hahmottaa menneisyyttä ja tapa etsiä ontologista turvallisuutta, miten olla minä erilaisissa konteksteissa (Billett 2008). Tarinat luovat yksittäisistä tapahtumista ymmärrettäviä kokonaisuuksia oli sitten kyse itsestä, työstä tai elämästä. Foucault on nimennyt nk. minäteknologioiksi erilaiset tunnukselliset materiaalit, kuten päiväkirjat, omaelämäkerralliset tunnustuskirjat, psykoterapian ja tähän voidaan lukea myös sosiaalinen media viimeisimpänä tulokkaana. Digitaaliset tarinat sopivat myös tämän sateenvarjon alle. Kaikki nämä tarjoavat foorumin tarinoiden tekemiselle, jossa asioita käsitellään kokonaisvaltaisesti tietoina, kokemuksina ja tunteina yhdistettynä identiteettineuvotteluihin.

Tarinassa kertoja etsii itseään ja määrittelee samalla itseään muille. Meadin (1913) mukaan ihmiset kertovat muille keitä he ovat, mutta mikä vielä tärkeämpää, he

kertovat itselleen, keitä he ovat ja yrittävät sen jälkeen toimia sen mukaan. Näitä määrittelyjä itsestä sanotaan identiteeteiksi, joita on samalla henkilöllä useita. Identiteetti takaa minän jatkuvuuden ja koherenssin, jotka molemmat ovat keskeisiä hyvinvoinnille. Katsojille tarina toimii katsojille peilinä, jota vasten he puolestaan määrittelevät omaa identiteettiään ja toimijuutensa suuntaa.

Huomisen tarinat ja toimijuus syntyvät plastisesta muistista

Tarina haastaa perinteisen käsityksen muistista, joka ei ole asiat loogisessa järjestyksessä säilyttävä varasto, vaan plastinen paikka, josta haetaan nykyhetken tarpeisiin asioita lukemattomin eri tavoin. Elämän tarinallinen ymmärtäminen asettaa niin hyvät kuin huonotkin kokemukset osaksi omaa elämää. Tarina sallii kertomisen niin kuin kertoja haluaa ja se muuttuu kertojan käsissä taipuisan saven tapaan. Ihminen käyttää tarinaa omien psyykkisten prosessiensa ohjaamiseen. Kuulijat vaikuttavat kertojan valintoihin ja omien elämäntarinoiden avulla ymmärtää samalla enemmän itsestään, miksi mukaan valitsee tiettyjä asioita ja miksi toisista vaikenee. Samaa kerrotaan eri tavoin eri yleisöille eri tilanteissa. Mm. Jens Brockmeier (2015) on romuttanut käsitystä muistista varastona ja katsoo tarinan muotoutuvan vasta kertomisen hetkellä.

Olemme sosiaalisesti sensitiivisiä tarinankertojia. Tarinaan vaikuttaa kerrontatilanne eli tarina rakentuu dialogissa kuulijoiden, sosiaalisen tilanteen ja oman elämäntilanteemme kanssa. Tarinalla on kuulijoissa kanssakertojia, jotka osallistuvat tarinan kertomiseen eleinä, ilmeinä, kommentteina, kysymyksinä ja jo pelkästään olemalla läsnä kasvokkain tai ajatuksissa. Kertomisen tilanteesta, yleisöstä, elämäntilanteesta ja käytettävissä olevasta mediasta tulee osa tarinaa. Menneestä poimitaan nykyhetken valossa asioita rakennuspuiksi tulevaan. Kertominen on aktiivista oman elämän rakentamista.

Samalla jokainen tarina tarjoaa mahdollisuuden muutokseen. Ei siis ole yhdentekevää, minkälaisia tarinoita kerromme elämästämme. Epäonnistumisten korostaminen, kertaaminen ja ylläpitäminen lannistaa ja vähentää toimijuutta esimerkiksi työssä, oppimisessa tai perheessä. Onnistumisten ja selviytymistarinoiden kautta maailma näyttää turvallisena ja hallittavana ja rohkaisee uusiin avauksiin. Tarinat voivat muuttua, kun saamme niistä palautetta kuulijoilta. Yksipuolisiin ja näköalattomiin tarinoihin tulee lisää vaihtoehtoisia tapoja katsoa asioita.

Student Voices -projekti

Although it is now five years since I did that workshop, it has turned out to be one of the most memorable experiences I had at Medical School and has heavily influenced my attitude and approach to reflective practice.

I am now working in psychiatry where being reflective is as much a part of treatment as it is about consolidating, processing and unpicking one's own experience and learning.

Matthew Critchfield, 2014.

Digitaalista tarinankerrontaa käytettiin Leicesterin yliopistossa lääketieteen opiskelijoiden reflektoinnin tukemiseen. Pip Hardy ja Tony Sumner ohjasivat valinnaisen opintojakson Student Voices, jossa opiskelijoiden vaikeaksi kokema reflektointi toteutettiin tuottamalla tarinoita. Opiskeluaikainen reflektointi koettiin tärkeäksi, koska se luo hyviä käytänteitä vaikeiden tilanteiden purkamiseen työelämässä. Esimerkiksi potilasystävällisyyden edistäminen edellyttää asioiden pohdintaa paitsi henkilökohtaisella tasolla myös tiimitasolla.

Opiskeluaikana tarvetta asioiden prosessointiin on etenkin pitkien kliinisten jaksosten jälkeen, kun opiskelijat ovat kokeneet emotionaalisesti haasteellisia asioita, kuten esimerkiksi potilaan kuoleman. Yleensä opiskelijat pohtivat kokemaansa kirjoittamalla oppimispäiväkirjaa tai keskustelemalla tuutorin kanssa. Digitaalinen tarinankerronta tarjosi kanavan tunteiden käsittelyyn ja jakamiseen.

Kolmen viikon pituiseen kokeiluun osallistui viisi viimeisen vuoden lääketieteen miesopiskelijaa. Kaikki ilmoittivat, ettei tämä ollut heidän ensisijainen toiveensa valinnaisiksi kursseiksi. Vastenmielisyys johtui siitä, että lääketieteen opinnoissa on paljon reflektointia ja se on usein pakollista lomakkeiden rastittamista ja annetusta aiheesta väkisin kirjoittamista. Ja nyt edessä oli kolme viikkoa reflektointia!

Aluksi ohjaajat Pip Hardy ja Tony Sumner kävivät läpi reflektoinnin teoriaa mm. Deweyn, Vygotskyn ja Kolbin teorioiden avulla. Deweyn viesti on, että pelkkä kokemus ei riitä oppimiseen, vaan tarvitaan kokemusten yhteistä reflektointia. Opiskelijoille esitettiin muutamia esimerkkejä digitarinoista, minkä jälkeen he ryhtyivät käsittelemään kliinisten jaksosten kokemuksiaan. Käsikirjoitusten tyyppillinen heikkous oli raportinomaisuus ilman henkilökohtaista pohdintaa tapahtuneesta. Ohjauksen avulla reflektointia saatiin syvemmäksi. Seuraavan viikon aikana opiskelijat keräsivät kuvamateriaalia sairaalamiljööstä (luvan kanssa!) ja viimeistelivät

käsikirjoitukset. Opiskelijoiden alun skeptisyydestä huolimatta he uppoutuivat täysin työskentelyyn tarinoiden editointivaiheessa.

Työpaja muutti opiskelijoiden käsityksiä reflektoinnista, joka digitarinoiden muodossa koettiin antoisaksi, syvälliseksi ja hyödylliseksi myös jatkoa ajatellen. tarinat pysäyttivät miettimään perusasioita, kuten miksi he ovat ryhtyneet lääkäriksi ja minkälaisia muutoksia heidän ammatti-identiteettinsä on käynyt läpi opintojen aikana.

Opiskelijat kokivat hyvänä, että reflektointia ei tehty strukturoidusti ja tiukan aikataulutetusti, vaan merkityksellisen aiheen sai valita itse ja miettiä rauhassa sen vaikutusta omaan lääkäriin identiteettiin ja tulevaan ammatilliseen toimintaan. Työpaja tarjosi mahdollisuuden puhua koetusta. Olennaista oli, että tarinoissa ei keskitytty vain jo tapahtuneen arviointiin, vaan niissä oli mukana myös tulevaisuus ja se, miten tapahtunut on muuttanut omaa ajattelua. Aiheiksi valikoitui mm. kuolevan potilaan hoito ja omaisten kohtaaminen.

Opiskelijat kokivat hyvänä asiana myös sen, että refleктоimalla omia kokemuksiaan digitarinoissa he voivat avata muille lääketieteen opiskelijoille samoja asioita. Digitarinoita onkin hyödynnetty kliinisiin jaksoihin valmentamisessa ja oppimisaihioina pienryhmätyöskentelyssä. Yhdistäviä teemoja ovat olleet lääkärin vastuu, emotionaalinen sitoutuminen työhön sekä potilailta ja kollegoilta oppiminen.

Olisi hyvä, että jokainen lääkäriksi valmistuva saisi tehdä digitaalisen tarinan kokemuksistaan edes kerran opintojensa aikana – rauhassa ja ammattitaitoisesti ohjattuna.

Lääketieteen kandidaatti Student Voices -palautteessa.

Miten syntyi tarina tyhjästä tuolista?

Lehtori Elina Rajalahti Laurea-ammattikorkeakoulusta näkee digitaalisessa tarinankerronnassa yhtymäkohtia Laurean soveltamaan Learning by Developing (LbD) -pedagogiikkaan. Opiskelijat ovat aktiivisia osallistujia projekteissa, keräävät tietoa ja reflektivat kokemuksiaan samalla kun he kehittävät uusia käytänteitä työelämään. Opiskelijoille tämäntyyppinen opiskelu tarjoaa oppimiselle reaalielämän kontekstin.

Digitaalisen tarinankerronnan työpaja järjestettiin osana Pumppu-hanketta, jossa sairaanhoidon aikuisopiskelijat kohtasivat erilaisia työttömiä ja kertoivat heidän tarinoitaan. Tavoitteena oli kuunnella asiakkaita, kehittää terveydenhoidon asiakaslähtöisiä toimintamalleja ja lisätä voimaannuttavia menetelmiä asiakkaiden kanssa käytävään vuorovaikutukseen.

Opiskelijat kertoivat työttömien tarinoita haastateltuaan heitä ensin pareittain. Ennen työpajaa opiskelijat tutustuivat digitaalisiin tarinoihin ja suunnittelivat haastattelun, jossa keskityttiin työttömän arkeen. Tapaamisten reflektointi tapahtui työpajassa ja parit valmistivat kustakin haastatellusta oman tarinan. Viimeistellyt tarinat esitettiin ensi-illassa, johon kutsuttiin haastatellut työttömät, paikallisia terveydenhuollon edustajia ja Pumppu-hankkeen kumppaneita. Valmiit digitarinat julkaistiin myös verkossa.

Työpajan alussa tarinat olivat vielä jäsentymättömiä. Työskentely aloitettiin työttömän kohtaamiseen liittyvien tunteiden käsittelyllä. Kukin opiskelijapari valitsi kuvakorteista omia tunteitaan tai tilanteen tunnelmaa parhaiten kuvaavan kortin. Tarinariihessä parit esittelivät valitsemansa kuvan ja tarinat alkoivat saada hahmoa. Kuvakorttien avulla työskentely käynnistyi luontevasti, sillä kokemuksista oli helpompi kertoa kuvan kanssa. Opiskelijoiden omat ajatukset työttömien arjesta ja työttömyydestä nousivat tarinoiden keskiöön.

Yksi opiskelijapareista turhautui, koska heidän haastateltavakseen nimetty työtön ei ollut saapunut lainkaan paikalle. Kuvakortiksi he valitsivat tästä syystä tyhjän tuolin. Tuolin ympärille alkoi syntyä tarina työttömästä, joka ei näe itseään edes sen arvoisena, että saapuisi haastateltavaksi. Kuvilla tyhjiä tuoleista luotiin vahva symbolinen merkitys tarinan kuvakäsikirjoitukseen.

Digitaalinen tarinankerronta tuki Learning by Developing -pedagogiikkaa, opiskelijalähtöisyyttä ja projektioppimista. Pareittain työskentely ei ole varsinaisesti digitaalisen tarinankerronnan mukaista, sillä tarinan äänen muodosti opiskelijapari, mutta se saattoi olla ainakin joillekin opiskelijoille jopa etu tässä tapauksessa – omaan ammatilliseen identiteettiin ja kokemuksiin liittyvää reflektointia voitiin tehdä koko ajan yhdessä.

Opiskelijat kokivat digitaalisen tarinankerronnan luovana työskentelynä ja jotkut tarinoista olivat kuin visuaalisia runoja. Palaute opiskelijoilta oli hyvää ja jotkut tekivät jälkepäin myös omia tarinoita. Intensiivinen ensi-ilta houkutteli paikalle 40

katsojaa. Oppimisen tukemisen lisäksi digitarinoilla oli paljon annettavaa terveydenhuollon ja sosiaalihuollon asiakaslähtöiseen kehittämiseen.

Digitarina –

Mitä työttömän syrjäytymisvaarassa olevan kuva ja tarina kertoo?



Maarit Lahden Laurea-ammattikorkeakouluun tekemä opinnäytetyö Digitarina – Mitä työttömän syrjäytymisvaarassa olevan kuva ja tarina kertoo? on esimerkki digitarina-aineiston käytöstä fenomenologisessa tutkimuksessa. Tutkimusaineistona käytettiin Pumppu-hankkeessa tehtyjä digitarinoita.

Historian läsnäolo konkretisoituu opiskelijoiden digitarinoissa

Turun yliopiston kulttuurihistorian oppiaine ja avoin yliopisto tarjosivat opiskelijoille tavan tarkastella historian läsnäoloa nykyajassa digitarinoiden muodossa. Opintojakson luennoilla ja kirjallisuudessa käsiteltiin historiasta kertomisen kysymyksiä ja historiakulttuuria. Kurssi suoritettiin tekemällä opintopäiväkirja tai ohjatussa työpajassa tehty digitarina (2 x 7 h). Digitarinaan suoritustapana tarttui viisi opiskelijaa eli kovin suurta suosiota uusi vaihtoehto ei kerännyt noin 100 osallistujan joukossa.

Tarinoissa historian läsnäoloa lähestyttiin henkilökohtaisesta näkökulmasta esimerkiksi vanhan valokuvan, paikan, esineen tai tapahtuman avulla. Tarinoista pääosa tehtiin iPadeilla, jotka vuoden 2013 alussa olivat vasta yleistymässä. iPadien hyvänä puolena on, että samalla laitteella pystyy tekemään äänityksen, kuvaamaan valokuvia ja videoita, editoimaan ja julkaisemaan tarinan.

Opiskelijoiden mielestä digitarinoiden tekeminen palveli oppimista hyvin. Jopa luentojen kuuntelu muuttui, kun sisältöjä kävi läpi oman digitarinan aihetta ja näkökulmaa miettien. Valmistuneet tarinat käsittelivät mm. lapsuudenperheen kotitaloa tai isovanhempien taloja. Valmistuneet tarinat ovat hyvää oppimateriaalia

opintojakson seuraavilla toteutuskerroilla ja opiskelijoilta pyydettiin käyttölupa niiden esittämiseen kulttuurihistorian opetuksessa. Ks. liitteet 1 ja 2.

Haasteita digitarinoiden opetuskäytössä

Digitarinoiden tekemiseen menee aikaa, etenkin kun siihen halutaan yhdistää syvällistä reflektointia yksin ja yhdessä ja sallia identiteettiä uudistavaa pohdintaa. Kovin runsaasti sitä ei siis kannata käyttää opintojen osana. Muihin opetusmenetelmiin verrattuna digitaalinen tarinankerronta sijoittuu ajankäytöllisesti esseen ja projektityön rinnalle. Toisaalta menetelmä antaa mahdollisuuksia eri oppiaineiden integrointiin, kun varsinaisen aiheen lisäksi samalla hankitaan monipuolisia media-taitoja ja käsikirjoittamisen rutiineja.

Isojen osallistujaryhmien kanssa haasteena on työpajojen skaalautuvuus. 10–15 hengen työpajoissa selvittää yhdellä ohjaajalla, mutta jos osallistujia on 20 tai enemmän, tarvitaan useampia ohjaajia. Avustaviksi ohjaajiksi soveltuvat esimerkiksi ylempien vuosikurssien opiskelijat tai opiskelijaryhmien voidaan antaa työskennellä itseohjautuvasti. Hyvät ohjaavat materiaalit auttavat työskentelyä, kun niihin on koottu kutakin vaihetta tukevia kysymyksiä. Kriittisiä kohtia voidaan käsitellä yhdessä ohjaajan tai vertaisten kanssa.

Norjalainen medialaboratorio Jazzmontor ei käytä työskentelyssä lainkaan perinteistä tarinariihettä, vaan ohjaa tarinoiden tekemistä kaikille yhteisellä johdannolla, käsitekarttojen teolla, muistia tukevilla aktivointitehtävillä ja pienryhmillä, jossa osallistujat antavat palautetta toisilleen.

Menetelmän vakiinnuttaminen koulutusorganisaatioissa on osoittautunut haasteelliseksi. Muutos pedagogiikassa tapahtuu harvoin itsestään, eikä menetelmän yleistymistä takaa aina edes organisaation tuki. Liian usein digitaalinen tarinankerronta on vain muutaman innokkaan opettajan harteilla ja opettajien vertaisoppimista tapahtuu yleensä vähän.

Usein menetelmä koetaan omaksi vain humanistisissa tai kasvatustieteellisissä aineissa, vaikka esimerkkejä löytyy myös teknisillä aloilla. Digitaalisella tarinankerronnalla on kuitenkin annettavaa kaikilla tieteenaloilla. Mm. ohjelmistojen ja verkkopalveluiden rakentaminen perustuu ihmisten käyttökokemuksiin ja -odotuksiin

eli arjen haasteiden tuntemus on avainasemassa, kun suunnitellaan uusia palveluita designlähtöisesti.

Digitaalisten tarinoiden avulla päästään tilastoja monipuolisemmin käsiksi ihmisten arjen tarpeisiin ja mm. tähän perustuvaan palvelumuotoiluun. Pioneerityönä tehty osaaminen valuu hukkaan ja hyvin alkanut prosessi päättyy, ellei organisaatio tarjoa digitaaliseen tarinankerrontaan tukea. Opettajat tarvitsevat työpajaohjaajien koulutusta sekä teknistä ja pedagogista tukihenkilöstöä, kun digitaalinen tarinankerronta halutaan ottaa laajemmin käyttöön.

Wisconsinin yliopistossa digitaalisen tarinankerronnan käyttö vakiintui, kun pioneerityötä ja ohjaajien koulutusta tuettiin apurahoin ja kokemuksiä ja ideoita alettiin jakaa kaksipäiväisessä aloitusseminaarissa, johon osallistui eri tiedekuntien opettajia. Digitaalista tarinankerrontaa kokeiltiin myös ennakkoluulottomasti mm. opiskelijoiden lopputöiden formaattina. Vasta nämä yhdessä vakiinnuttivat digitaalisen tarinankerronnan yhdeksi yliopiston opetusmenetelmistä.

Digitaalisten tarinoiden ympärille on luontevaa koota tieteidenvälisiä projekteja, joita edistetään erilaisten kannustimien avulla. Wisconsinin yliopistossa jaetaan vuosittain *Digital Media Assignment Award* osana *Engaged Faculty Award* -ohjelmaa, mikä tarkoittaa pientä rahallista avustusta ja konsultatiivista apua. Tuen avulla yhteistyötä on saatu laajennettua kirjaston ja teknisten tukipalveluiden kanssa. Tarinoiden esittäminen työpajaa laajemmalle yleisölle esimerkiksi yliopiston omalla elokuvafestivaalilla tuo lisää näkyvyyttä. Samaa tarinaa voi käyttää yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen eli tutkijoista ja tutkimuksesta kertomiseen, kuten on tehty Strathclyden yliopistossa Glasgow'ssa *Images of Research* -projektissa.

Cultural Agora @Your Library

Kirjastot ovat täynnä tarinoita, mutta kirjastoissa voidaan luoda myös uusia tarinoita. Cultural Agora @Your Library -hankkeen aikana koulutettiin 50 romanialaista kirjastovirkailijaa tarinatyöpajojen ohjaajiksi. Neljässä digitaalisen tarinankerronnan keskuksessa he ohjasivat lähes 1 500 tarinaa, joista osa näytettiin elokuvateattereissa. Tarinoita syntyi aiheista kuten minkälaisia ovat tämän päivän romanialaiset? Mitä romanialaiset ajattelevat tänään? Minkälaisia lauluja romanialaiset laulavat lapsilleen? Mihin romanialaiset uskovat? Keitä ovat romanialaisten sankarit?



Lue lisää Agora Culturala -projektista hankkeen verkkosivuilta
<https://www.agoraculturala.ro/en/>

Miten digitaalisia tarinoita arvioidaan?

Opettajia arveluttaa digitarinoiden arviointi perinteisin menetelmin, koska tarinat ovat luovaa työskentelyä ilman oikeita ja vääriä vastauksia. Voidaan myös kysyä, onko eettisesti lainkaan oikein arvostella henkilökohtaisia kasvutarinoita? Valmiit digitarinat voi arvioida numeerisesti, mutta se ei tee oikeutta koko prosessille, sillä opiskelijoiden reflektointia tapahtuu koko tarinankerronnan ajan aiheenvalinnasta aina valmiin tarinan esittämiseen asti.

Olennaista opettajan työssä on luoda sopiva tila ja luottamus vuorovaikutukselle, ei pelkkien erinomaisten tarinoiden esittäminen. Työskentely aiheiden parissa kannattaa huomioida arvioinnissa eli reflektoinnin taso ja oman ajattelun altistaminen yhteiselle tarkastelulle.

TAULUKKO 3.

Digitaalisen tarinan kokonaisvaltainen arviointi. 1 on välttävä taso ja 5 erinomainen taso (Pip Hardy ja Tony Sumner 2017).

| Elementti | 1 | 5 |
|-------------------------------|--|--|
| Näkökulma | Tarinassa ei ole selkeää aihetta tai tarkoitusta, joka aukenisi kuulijalle. | Tarinalla on selkeä tarkoitus, johon se keskittyy ja myös kuulijat tiedostavat tämän. |
| Käsikirjoitus | Tarinan rakenne puuttuu tai tarinan juoni on ennustettava. | Tarinalla on selkeä rakenne ja katsojan koukuttava eteneminen. |
| Emotionaalinen sisältö | Tarinassa ei ole emotionaalista jännitettä, eikä kuulijoita kiinnosta, miten tarina etenee. | Tarinassa on syvä emotionaalinen jännite ja kuulijoita kiinnostaa, miten tarina päättyy. |
| Ääni | Ääni ei ole johdonmukainen ja muistuttaa enemmän monologia kuin keskustelua. | Käytetty ääni on johdonmukainen, selkeä ja keskustelunomainen. |
| Äänimaailma | Tarinassa ei ole musiikkia tai musiikki on epäsopivaa, eikä se tuo tarinaan mitään lisää. | Musiikkia käytetään lisäämään emotionaalista jännitettä ja se lisää selvästi tarinaan uutta sisältöä. |
| Ekonomisuus | Tarina on liian pitkä ja kuulijan mielenkiinto herpaantuu. Sanat ja kuvat kertaavat samaa sisältöä, eivätkä tuo tarinaan mitään uutta. | Kuvat ja teksti toimivat hyvin yhteen ja luovat yhdessä tarinaan moni-ilmeisen ilmapiirin. Kuvat voivat olla symbolisia tai metaforisia. |
| Rytmi | Rytmi on mekaaninen, eikä siinä ole eloisuutta tai taukoja. Rytmi ei sovi tarinaan. | Kiinnostava, koukuttava, vaihteleva ja eloisa rytmi, jossa käytetyt tauot tehostavat painotuksia tai emootioita ja sallivat tarinan hengittää. |

Opiskelijoille on hyvä kertoa arviointikriteerit jo työpajan alussa. Esimerkiksi lääketieteen opiskelijoiden työpajassa Hardy ja Sumner käyttivät seuraavia arviointikriteereitä:

1. 2–3 minuutin digitaalinen tarina. (60 %)
2. 500–1 000 sanan reflektiivinen pohdinta digitaalisen tarinan teosta, joka sisältää aiheen valinnan, tehtyjen ratkaisujen ja päätösten perustelut, omat oppimiskokemukset jne. (20 %)
3. Digitaalisen tarinan esittäminen tilaisuudessa, johon osallistuvat kolmannen vuoden opiskelijat ja muu yleisö. Tarinan taustan esittely ja tarinasta nouseviin kysymyksiin vastaaminen. (20 %)

Toinen tapa arvioida digitaalista tarinankerrontaa on keskittyä yksinomaan prosessiin ja jättää varsinaiset lopputuotokset arvioinnin ulkopuolelle. Tätä varten opiskelijoita pyydetään kirjoittamaan itsearviointi esimerkiksi seuraavasti:

4. Kerro valitsemastasi tarinasta ja miksi halusit tehdä sen?
5. Kerro ajatuksistasi tarinanteon aikana?
6. Kerro reaktioistasi, kun tarina katsottiin yhdessä luokan kanssa?
7. Kerro, oliko tämä interventio hyödyllinen sinulle vai ei?
8. Kerro, miten aiot käyttää tätä interventiota omassa työssäsi asiakkaiden kanssa?

Digitarinoiden yhtenä heikkoutena on pidetty sitä, että ne haastavat henkilökohtaisia arvoja ja saattavat sen takia joskus tuntua uhkaavilta. Toisaalta juuri tähän perustuu tarinoiden potentiaali oppimisessa, kun teoria ja henkilökohtaisuus kohtaavat.

Oman tarinan kertominen ja muiden tarinoiden kuuntelu laittaa refleктоimaan omia asenteita ja arvoja. Tällöin on luonnollista, että tapahtuu myös epämuikavalta tuntuvia muutoksia, kun oma aikaisempi asenne, tiedot tai taidot eivät riitä. Tiedon lisäksi tarinat tuovat esiin omia arvoja ja yhteisiä merkityksiä. Digitaalisen tarinankerronnan aikana kohdataan omat ja muiden arvot, eikä näihin löydy oikein-väärinvastauksia.



University of Strathclyde, Images of Research:
<https://www.imagesofresearch.strath.ac.uk/storytelling.htm>



Patient Voices, Stories of the University of Leicester Medical School SSC workshop
for junior doctors in training: www.patientvoices.org.uk/lssc.htm

Pumppu-projekti:
http://www.laurea.fi/fi/cofi/hankkeet/Documents/pumppu_A4_english.pdf



Narratiivinen opetus: <https://narratiivinenopetus.wordpress.com>



Historian läsnäolo -kurssin promovideo opiskelijoille:
<https://www.youtube.com/watch?v=DemobTfDNh4>

2.4 Digitaaliset tarinat tutkimuksessa

Stories tell us how individuals experience the system, while statistics tell us how the system experiences the individual.

Pip Hardy & Tony Sumner

Tarinankerronnassa on potentiaalia erityisenä metodologiana. Visuaaliset tutkimusaineistot ovat kasvattaneet suosiotaan jo siitä syystä, että niitä on ympärillämme enemmän kuin koskaan aikaisemmin mm. sosiaalisessa mediassa. Pelkästään YouTubessa ladataan joka minuutti arviolta 300 tuntia videota. Tutkimusaineistona digitaalisten tarinoiden vahvuus on niiden mahdollisuus välittää tunteita, merkityksiä ja kokemuksia kokonaisvaltaisesti.

Osallistava tutkimusmenetelmä

Tutkijalle digitaalinen tarinankerronta tarjoaa tuoreen, osallistavan ja houkuttelevan vaihtoehdon. Yhteisöllinen tarinankerronta tutkimusmenetelmänä osallistaa sekä tutkittavaa että tutkijaa ja tutkittavasta tulee objektin sijaan subjekti, jolla on omia mielipiteitä ja oma muuttuva käsitys maailmasta. Tutkijan haasteena on asettuminen tutkittavien rinnalle tarkastelemaan asioita yhdessä heidän kanssaan itse samalla oppien.

Digitaaliset tarinat toimivat taidelähtöisten menetelmien tapaan interventiona jo itsessään, joten niitä voidaan käyttää myös toimintatutkimuksen osana. Visuaalisen tutkimusmateriaalin tuottaminen rohkaisee tutkittavia luovuuteen ja ennalta arvaamattomiin ratkaisuihin, eikä tutkimusta koeta yhtä tungetteleväksi kuin haastatteluja; vapaaehtoisia osallistujia löytyy helpommin ja he pysyvät mukana tutkimuksessa pidempään. Tämä pätee Elaine Hallin ja Kate Wallin mukaan niin 3–4-vuotiaiden lasten kuin erilaisista kulttuureista ja sosiaalisesta asemasta tulevien aikuisten kohdalla.

Osallistava käänne tutkimusmenetelmissä konkretisoituu kuvaamisessa. Visuaalinen aineistonkeruu etnografisessa mielessä on siirtynyt tutkijalta tutkittavan subjektin ulottuville sen sijaan, että tutkija ohjaajana määrittelee videon näkökulman.

Tekniikka on vain väline, mutta merkityksiä valta-asemasta välitetään myös sillä, minkälaisella laitteistolla tarinoita kuvataan ja kuka kuvaa. Isot, ammattilaiskäyttöön tarkoitettut kamerat viestivät tutkijoiden asiantuntemuksesta ja erityisosaamisesta. Kamera kertoo tutkijan haluamalla tavalla – hän ratkaisee, kuvataanko koko ryhmää, mistä kuvakulmasta, milloin ja kuka kuvaa?

Tutkittavien henkilökohtaiset mobiililaitteet taas tuovat oman elämän dokumentoinnin jokaisen ulottuville. Kuvien aiheen, rajauksen ja ajankohdan päättää nyt tutkittava. Digitaalisissa tarinoissa tutkittavien osallistuminen ja osallistaminen on luonnollista ja tutkija ohjaa prosessia kertojien kanssa tasaveroisena toimijana.

Kun kertova subjekti itse on tekemässä videota, silloin käsitellään hänelle tärkeitä asioita. Etnografinen tutkija hyödyntää myös muuta materiaalia digitarinoiden rinnalla. Esimerkiksi päiväkirjan pohjalta syntyvät digitarinat, jossa muutos käynnistyy, kun kertoja kuvaa, perustelee ja kyseenalaistaa omia ajatuksiaan, arkeaan ja tapojaan sekä dokumentoi myös tarinan teon prosessista mielenkiintoista tutkimusaineistoa.

Kun tutkija ei asetu tutkittavien yläpuolelle ja määritä kerrottavan arvoisia asioita, aineistosta tulee laadullisen tutkimuksen ”big dataa”, joka sukeltaa kapeaan rajattuun aiheeseen, mutta sitäkin syvemmälle. Parin minuutin digitarinasta on mahdollista saada esiin saman verran tietoa kuin perinpohjaisesta haastattelusta. Samalla käynnistyy oppiminen ja käytäntöjen kehittäminen. Edellytyksenä tälle kaikelle on luonnollisesti luottamuksellinen suhde tutkijan ja tutkittavien välillä.

Tutkimustulosten esittely digitaalisen tarinan avulla puhuttelee kuulijoita. Tarina tiivistää ja elävöittää tuloksia ja sanoittaa vaikeaselkoisia asioita. Vaikuttavuus saa uuden ulottuvuuden, kun tutkimustulokset jaetaan tarinan muodossa verkon eri foorumeilla.

Digitarinat näyttämöllepanona

Tarinat ovat yksilöiden tulkintoja ja kuvauksia omista kokemuksistaan siten kuin he itse haluavat ne esittää. Mistä tarinoissa siis on kyse tutkimuksen näkökulmasta? Erving Goffmann (1959) näkee sosiaalisen elämän näyttämöllepanona, jossa kukin esittää itsensä yleisön ja olosuhteet huomioon ottaen soveliaalla tavalla. Tarinat ovat minäkertomuksia ja identiteetin esillepanoa itse haluamallamme tavalla. Samoin

kuin tapahtuu vaatetuksen valinta erilaisiin tilaisuuksiin, valitsemme tarinaan eri yleisöille sopivaa sisältöä. Kertoja ja yleisö, yksilö ja yhteisö, ovat tarinoissa kiinnittyneinä toisiinsa.

Tarinoita tutkitaan, koska ne ovat osa sosiaalista ja kulttuurista todellisuutta ja näiden rakentumista. Todellisuus ei koskaan kerro ”itse itseään”, vaan kertoja tekee aina tulkinnan maailmasta. Mitä ihmiset ajattelevat? Minkälaisen kuvan ihmiset itsestään haluavat antaa? Kerronnallisuus sallii sen, että jotakin jätetään kertomatta, joku näkökulma valitsematta. Lähtökohtaisesti voidaan ajatella, että ihmiset kertovat kuitenkin itselleen merkityksellisiä asioita – tietoisesti tai tiedostamattaan. Kerromme, keitä olemme, mistä tulemme ja mihin olemme menossa.

Soveltuvia analyysimenetelmiä

Digitaalisen tarinankerronnan projektit tarjoavat tutkijalle rikkaan aineiston, jossa sekä tarinoiden tuottamisen prosessi että valmiit tarinat soveltuvat tutkimusaineistoksi. Tutkimusongelman mukaan potentiaalista tutkimusaineistoa ovat prosessin aikana tehdyt havainnoinnit, video- tai äänitallenteet ryhmätilanteista ja muista keskusteluista, osallistujien ja ohjaajien haastattelut ennen työpajaa, sen aikana ja jälkeen sekä keskustelut kertojien tekemistä valinnoista ja tietenkin myös yleisön palaute ja havainnot.

Digitaalisten tarinoiden analysointiin on käytettävissä useita lähestymistapoja. Aineistoja voidaan analysoida perinteisten tutkimusmenetelmien avulla ja tarjolla on myös tuoreita vaihtoehtoja. Koska teksti ja kuvat yhdessä tuottavat digitarinalle tyyppillisen vaikutuksen, ei ole mielekästä analysoida pelkästään käsikirjoituksia tai käytettyä visuaalista aineistoa erillään, vaan näiden yhteisvaikutusta. Myös äänimaailma on ainakin joissain tarinoissa merkittävä elementti.

Aineistona digitarinat sijoittuvat elokuva- ja kuva-analyysin sekä omaelämäkerrallisen tutkimuksen välimaastoon. Suurimmassa osassa digitarinoita käytetään stillkuvia, mutta kun niihin lisätään kohdennuksia ja kuvien välisiä siirtymiä, käsillä on kokonaisuus, joka on enemmän kuin osiensa summa tai sarja peräkkäin aseteltuja kuvia. Digitarinassa on potentiaalia esittää inhimillisiä kokemuksia rikkaammin kuin pelkällä kirjoitetulla tekstillä, eikä aineiston monipuolisuutta kannata hukata tarinoiden analyysissä.

Tutkimusaineistona digitaaliset tarinat ovat visuaalisia narratiiveja ja niiden analysointiin löytyy useita soveltuvia tutkimusmenetelmiä. Aineistolähtöisessä (induktiivisessa) sisällönanalyysissä tarinoita analysoidaan ilman teorialähtöistä analyysiä ohjaavaa teoriaa (deduktiivinen tai abduktiivinen sisällönanalyysi). Digitarinat sisältävät niin kielellisiä, visuaalisia kuin spatiaalisia metaforia, joita voidaan tutkia. Monimuotoinen käsikirjoituksen ja tallenteen analyysi (multimodal transcription and text analysis) ottaa tarkasteluun valinnan mukaan joko digitarinan käsikirjoituksen, kuvat, äänimaiseman tai kaikki nämä. Semiotiikka, kuva-analyysi ja elokuva-analyysi tarjoavat kaikki oman näkökulmansa tarinoiden analysointiin soveltuvista menetelmistä.

Digitarina on täynnä montaaseja, jotka syntyvät kuvassa samanaikaisesti esiintyvistä elementeistä sekä peräkkäin asetettujen kuvien aikaansaamasta vaikutelmas- ta. Todellisuuden osia rinnastamalla syntyy uusia jännitteitä, jolloin $1 + 1$ ei ole 2 , vaan kokonaan uusi ajatuskokonaisuus. Osien rinnastamisesta syntyvä yhteisvaiku- tus voidaan mieltää tunnelmaltaan ja sanomaltaan kokonaisuudeksi, vaikka koko- naisuutta ei kuvata yhtenäisenä.

Draamallinen montaasi saa jännitteensä siitä, miten tarinan ihmiset ratkaisevat ne ongelmat, joihin he eri tilanteissa joutuvat. Jännitteitä sisältyy myös siihen, miten kertojat selviävät toisaalta moraalin ja arvomaailman ja toisaalta oman elämänsä vä- lisistä ristiriidoista.

Plastinen montaasi säätelee peruselementtien liikkeitä ja niiden suuntaa sekä ele- menttien kokoa, muotoa, paikkaa, lukumäärää, tiheyttä ja välimatkoja. Tällä sommittelulla se luo plastisten elementtien välille jännitteitä, jotka syntyvät eri vas- takohtien kuten liikkeen ja levon, valon ja varjon, melun ja hiljaisuuden, hahmon ja taustan välille.

Kervin ym. (2014) käyttivät tutkimuksessaan multimodal text lens -menetelmää kuvien analysointiin. Lisätietoja menetelmästä saa Michele Ansteyn ja Geof Bullin teoksesta *The Semiotic System of Still Images*. Menetelmän avulla on mahdollista ana- lysoida tekstin rinnalla oleva visuaalinen aineisto.

Jokainen digitarinan kuva analysoidaan viiden koodin avulla, joita ovat väri, mate- riaali, linja, muoto ja asu. Gunther Kress ja Theo Van Leeuwen pitävät näitä käyt- tökelpoisina kriteereinä kuvien tulkinnassa. Koodeihin voidaan vielä lisätä katso- jan silmän tapa havaita kohteita (Ansteyn ja Bullin käyttämät tasapaino, ulkoasu

ja vektoraalisuus). Koodien käyttötapa määrittelee kertojan käsityksen itsestään ja aiheestaan.

Kervinin (2014) ym. digitarinoiden kuva-analyysi tuotti seuraavia kuvauksia:

Susanin tekstissä hän puhuu omasta ammatillisesta kokemuksestaan alueen pienten lasten kanssa ja aboriginaalilasten kanssa toisessa Australian osavaltiossa. Hän on liittännyt käsikirjoitukseen kuvan luokkahuoneesta, jossa on aboriginaalien lapsia. Toteutus priorisoi hänen kokemuksiaan näiden lasten kanssa ja se liittyy tehtävään. Kuva itsessään on professionaalinen, koska se otettiin luokkahuoneesta.

Se sisältää luokkahuoneen artefakteja, mm. valokuvan kreoleista ja taideteoksen. Kuvalla on otsikko ja siinä on kaksi työnäytettä (taideteos ja opettajan tekemä ohje) ja se sisältää myös opettajan analyysin siitä, mitä lapsi tekee suhteessa opetussuunnitelman tavoitteisiin. Kuvassa on paljon informaatiota, eikä kuvan asettelu priorisoi mitään osaa muita elementtejä enempiä.

Daniela Cachago (2015) käyttää väitöskirjassaan kahden digitarinan analysoinnissa Bambergin small stories -käsitettä kuvaamaan sitä, miten opiskelijat sijoittavat itsensä ja miten he kuvaavat subjektiviteettiään pienissä tarinoissa, jotka syntyvät varsinaisen prosessin aikana tapahtuvissa keskusteluissa.

Varsinaisten tarinoiden analysoinnissa Cachago käyttää Baldyn ja Thibaultin (2006) multimodaalista työkalupakkia. Monitasoisen multimedian analyysissä on tärkeää rajata analyysin fokus, eli otetaanko mukaan puhuttu tarina, kuvat, musiikki, käsikirjoitus, zoomaukset ja siirtymät, sillä kaikkien mukaan ottaminen kuormittaa. Cachago valitsi tutkimuksensa aineistoksi kahden tarinan kuvat, käsikirjoituksen sekä kuvakulmat ja rajasi kerronnan ja äänitehosteet pois.

Yksi tapa analysoida digitaalisia tarinoita on tulkita niitä metaforisesti, toisin sanoen selvittää tarinoiden avulla inhimillisen ajattelun perusmetaforia. Käsitejärjestelmämme on pitkälti metaforien varassa ja ymmärrämme elämän eri puolia liittämällä niihin toisenlaisia asiayhteyksiä, esimerkiksi aika on rahaa, oppiminen on oman paikan löytämistä, luominen on jonkun synnyttämistä jne. Metaforat ovat eri kulttuureissa erilaisia. Kielellisten metaforien lisäksi digitarinoissa esiintyy visuaalisia metaforia, mikä edellyttää tutkijalta kuvanlukutaitoa.

Organisaatiot ovat alinomaan keskellä tarinoita, joita ihmiset elävät, mutta tarinat ovat usein sotkuisia ja ilman juontaa. Tarinoihin liittyvää merkityksenantoa tapahtuu

koko ajan, ja tarinat syntyvät vasta jälkeenpäin retrospektiivisesti. Sen sijaan, että narratiivinen analyysi keskittyy erilaisten asioiden selvittämiseen haastatteluilla tai valmiissa tarinoissa, tulisi tutkimuksissa kohdistaa huomio myös vaikeammin hahmotettaviin asioihin, kuten kulttuuriin ja hiljaiseen tietoon. Silloin tarkastellaan tarinoita niiden epälinearisissa muodoissa, esitarinallisia hahmotuksia ja osia kollektiivisesta muistista.

Antenarratiivi on David M. Bojen (2001) luoma käsite tarinaa edeltävästä tilasta. Organisaatioiden esille panemat yhtenäiset ja loogiset (valmiit) tarinat ovat Bojen mielestä liian ohuita ja pinnallisia ja peittävät enemmän kuin kertovat. Narratiivien tutkimuksessa tulisikin keskittyä hakemaan ääripäitä, näyttää, mikä on marginaalissa ja mikä keskiössä. Organisaatioissa hierarkioita ovat esimerkiksi sanaparit keskiö/marginaali, organisaatio/ympäristö, johto/työntekijät, maskuliinisuus/feminiinisyys ja tiedekunta/opiskelija.

Narratiivisen analyysin tehtävänä on etsiä poikkeuksia säännöistä ja odotuksista, lukea rivinvälit ja täyttää tyhjät kohdat. Kun tarinat kerrotaan uudelleen toisesta hierarkiasta katsoen, niiden alkuperäinen ydin häviää ja kertojasta tulee hierarkkisesti erilainen ääni tai tarinan kääntöpuoli. Tutkijaa kiinnostaa, mitä tapahtuu, kun tarinan genre muutetaan romanttisesta traagiseksi, komediaksi tai ironiseksi?

Mitä kuvat kertovat?

Kuvan ja tekstin yhdistelmä on usein käytetty analyysiyksikkö digitaalisissa tarinoissa. Pelkästään käsikirjoituksen sisältämät merkitykset muuttuvat, kun sen rinnalla analysoidaan kuvia. Kuvien analysointi eroaa tekstistä siinä, että kuvien vaikutus on spatiaalinen ja välitön, kun taas tekstin vaikutus rakentuu peräkkäisyydelle.

Kuvat, teksti, musiikki ja kerronta välittävät kukin helpommin ja luontevammin tietynlaisia merkityksiä. Esimerkiksi äänitehosteiden avulla luodaan tehokkaammin tunnelmaa ja ilmapiiriä kuin puheella. Toisen tarinan kuvien analysointi voi tutkijasta tuntua vaikealta. Ei myöskään pidä unohtaa kysyä tarinankertojilta suoraan heidän perusteluitaan kunkin kuvan valinnalle.

Digitaaliset tarinat dokumentoivat kohteen kulttuuria visuaalisesti ja tekevät näkyväksi sosiaalista maailmaa. Kuvat tarinat itsessään tuottavat visuaalista kulttuuria, jossa käsitellään merkityksellisiä kuvia, sanoilla hankalasti ilmaistavia asioita ja

muistettavaksi tarkoitettua materiaalia. Visuaaliset elementit tarinassa luovat konkretiaa, tarjoavat esimerkkejä ja luovat kytkeviä muistiin sekä tunteisiin.

Kuvat tutkimusaineistona

- tarjoavat lisää argumentteja aiheesta
- pysäyttävät asioiden äärelle, mihin ei yleensä ole aikaa ja pakottavat ajattelemaan eri tavoin
- muistuttavat asioiden eri puolista sisältämättä itse varsinaista argumenttia
- saavat miettimään omaa taustaa ja mistä tulemme

Elkins 2013.

Kuvia tulkitaan monella tasolla ja asiaa esittävän tason (ikoni) lisäksi kuvat kantavat konnotatiivisia ja symbolisia merkityksiä.

Taulukossa 4 indeksisarake ajatellaan fyysisesti kytketyksi kuvasarakkeen ikoniin ja aikaisemmat kokemukset auttavat tunnistamaan kuvan indeksejä. Aasit esimerkiksi ovat tunnetusti itsepäisiä. Viimeisen sarakkeen symboliotsikko taas viittaa etymologisesti kahteen asiaan, joilla ei alun perin ole keskinäistä yhteyttä, mutta jotka on sopimuksen kaltaisesti liitetty yhteen, kuten aasi demokraattisen puolueen symbolina.

TAULUKKO 4.

Kuva-analyysin kolme tasoa Peircen (1992, 1998) teorian mukaan.

| Digitarinan kuva | Ikoni | Indeksi | Symboli |
|---|-------|-------------|-------------------------------|
|  | Aasi | Itsepäisyys | Demokraattinen puolue USA:ssa |

Tutkimuksen suunnittelu

Tutkija voi hyödyntää jo tehtyjä digitarinoita, mutta silloin on vaikea saada kokonaiskuvaa ja itse prosessi jää dokumentoimatta. Tutkimuksen integrointi digitaaliseen tarinankerrontaan kannattaa tehdä jo projektin suunnittelun yhteydessä. Näin tutkijalla on pääsy eri vaiheissa tuotettuun aineistoon, eikä pelkästään digitarinoihin. Riippuu tietenkin tutkimusongelmasta, mikä on riittävä aineisto tutkimukselle.

Eettisesti hyvä käytäntö on kysyä digitarinoiden tekijöiltä mahdollisimman varhaisessa vaiheessa lupa aineiston ja tarinoiden tutkimuskäyttöön. Mikäli tarinat julkaistaan, on hyvä tapa liittää lopputeksteihin tieto tarinan liittymisestä tutkimusprojektiin.

Tutkijalla ei välttämättä ole taitoa ohjata digitaalisten tarinoiden tuottamista. Ensimmäisiä kysymyksiä on, kuka ohjaa työskentelyä ja kuka vastaa sen suunnittelusta? Miten työpajaan osallistuvat valitaan ja kuka organisoii työpajan tilat ja laitteet? Digitaalisen tarinan tekeminen on useimmille vierasta eli osallistujien suostuttelu ja projektin esittely on uskottava jonkun tehtäväksi.

Työpajan järjestäminen on suositeltavaa myös tutkimuksen näkökulmasta, koska silloin tarinankertajat saavat ohjausta, eikä digitarinan tekemisestä tule kohtuuttoman vaikeaa. Eri asiat koetaan vaikeiksi eri-ikäisissä kohderyhmissä: nuorilla se on yleensä käsikirjoituksen tekeminen ja iäkkäämmillä taas tekniset taidot saattavat olla puutteellisia.

Tutkimuksen kannalta on tärkeää minimoida osallistuvien ihmisten valintaan vaikuttavat ulkopuoliset tekijät, kuten kirjalliset ja tekniset taidot ja saada mukaan mahdollisimman heterogeeninen ryhmä esimerkiksi iän, ammattin ja sukupuolen osalta tietenkin tutkimusongelman kannalta mielekkäällä tavalla.

Itse digitaalisten tarinoiden tekeminen aikataulutetaan kohderyhmälle sopivalla tavalla. Onko helpompaa käyttää esimerkiksi kokonaisia päiviä vai lyhyempiä työskentelyjaksoja? Mikä on järkevä kokonaispituus koko prosessille? Milloin työskennellään koko ryhmänä ja milloin ohjausta saa henkilökohtaisesti, pareittain tai pienryhminä?

Satu Hakanurmen tutkimukseen liittyvässä digitaalisen tarinankerronnan projektissa käytettiin puolen päivän työskentelyjaksoja. Joustoja saatiin mm. hiomalla

käsikirjoituksia pareittain, jolloin paikalla olivat vain työpajan ohjaajat ja kaksi osallistujaa kerrallaan. Kaikille yhteistä työskentelyä olivat työpajan aloitustilaisuus, tarinariihii ja tarinoiden editointivaihe, jolloin molemmat ohjaajat olivat osallistujien käytettävissä teknisen toteutuksen tukena (eikä resursseja ollut yhtään liikaa!) sekä valmiiden tarinoiden katselmus ennen varsinaista tarinoiden julkistamista.

Koko projekti ajoitettiin kahden kuukauden ajanjaksolle. Kun tarinankerrontaan liittyy tutkimusta, osallistujien tulee varautua myös haastatteluihin ja tutkijan tulee integroida nämä sopivalla tavalla digitaalisen tarinankerronnan projektin aikatauluun.

Samanaikainen ohjaajan ja tutkijan rooli on sekä antoisaa että haastavaa. Prosessi tulee koettua omakohtaisesti. Tutkimukseen keskittyminen jää pakosta taka-alalle, kunnes varsinainen projekti ja ohjaajan velvollisuudet on saatu päätökseen. Ohjaajan työ edellyttää 100 prosentin keskittymistä tekeillä oleviin tarinoihin. Jopa nauhurin päälle laittaminen jää epähuomiossa helposti tekemättä, kun käsikirjoituksia hiotaan aiheeseen uppoutuen.

Miten rajata aihetta menettämättä yksilön ääntä?

Ohjataanko digitarinoiden tekoa antamalla osallistujille tutkimuskysymykseen liittyvä tarkka aihe vai riittääkö väljempi temaattinen rajaus? Parin vuoden henkilököntonkehittämisprojektin päättävän tarinatyöpajan tehtävänanto jätettiin melko avoimeksi eli osallistajat saivat kertoa projektinaikaisesta oppimisestaan ja kokemuksistaan. Samoin kuin haastattelu voi olla tiukasti strukturoitu, voi myös digitarinoiden tekemistä ohjata tiukalla rajauksella, mutta menetelmään sopii valinnaisuus, jotta tarinoista tulee kertojensa näköisiä ja keskenään erilaisia.

Liian tiukalla strukturoinnilla saatetaan menettää yksilöllisiä merkityksiä ja tuottaa uuden tiedon kannalta mitättömiä tarinoita. Avoimen haastattelun tapaan tekijöille annetaan vapaus ja vastuu määrittellä oman tarinansa näkökulma. Näin saadaan kerättyä laaja kirjo erilaisia kokemuksia ilman tutkijan ennakkokäsityksiä.

Avoin, lähinnä temaattisesti rajattu tehtävänanto tuottaa materiaalia, johon sopii aineistolähtöinen analyysi – miten muutoin verrata omenoita appelsiineihin? Mutta aineisto on takuulla mielenkiintoinen! Rajattu tehtävänanto tuskin sekään tuottaa samanlaisia digitarinoita, sillä monia ratkaisuja ja mahdollisuuksia jää silti kertojien

valittavaksi. Mikäli tehtävänanto ja rajausten ovat kovin jäykkiä, kannattaa miettiä, olisiko silloin järkevämpää käyttää kokonaan toisenlaista menetelmää aineistonkeruuseen?

Minun tarinani vai meidän tarinamme?

Organisaation tai projektin nimissä tuotetut digitarinat saattavat kertojat lojaliteetin kannalta ristiriitaiseen tilanteeseen: edetäänkö nyt sponsorit ja heidän edustamansa asiat edellä? Kyse on valtasuhteista ja tutkijan täytyy huomioida nämä analyysissä. Tarinan yleisö ei ole koskaan irrallaan tarinankertojen tekemistä ratkaisuista, eli sikäli tilanne on sama, oli taustalla sitten sponsoria tai ei. Tutkimusaineistona tarinoita kannattaa lähestyä nämä asiat tiedostaen.

Sinänsä digitaaliset tarinat eivät poikkea merkittävästi esimerkiksi haastattelusta, jossa tutkija on määritellyt haastattelukysymykset etukäteen ja yleisönä on vähintään haastattelija. Tutkimuksella on aina myös isompi anonyymi yleisö. Myös kirjeet, valokuvat ja videot tehdään jollekin jotakin varten – oman elämän dokumentaatioissa on valittu ikuistettava hetki erotuksena muista hetkistä, joita ei dokumentoida.

Tutkijalle digitarinat ovat ikkuna yksilön ajatuksiin ja kokemuksiin, mutta myös kuva yhteisöstä kertojan ympärillä: minkälaiset asiat hän katsoo kertomisen arvoisiksi, mitä hän haluaa tarinallaan viestiä ja mihin vaikuttaa? Vaikka kertoja itse kokee, että tarina on nimenomaan hänen ja hänen näkökulmastaan kerrottu, se on tietystä mielessä yhteisesti kerrottua. Yksilö kertoo kokemastaan siten kuin se on sopivaa hänen mielestään, joko noudattaen yleisesti hyväksyttyä ja sallittua tai sitä rikkoen.

Mitä avoimemmin ideat tuodaan yhteiseen käsittelyyn, sitä enemmän muut osallistujat pääsevät vaikuttamaan tarinan näkökulmiin ja käsikirjoitukseen. Valmiin käsikirjoituksen ryhmälle esittelevät tarinankertoajat eivät saa aikaan yhtä aktiivista ja polveilevaa keskustelua kuin ilman tarinan muotoa vielä olevat aihiot.

Kannattaa harkita, miten pitkälle ohjeistaa tarinoiden käsikirjoituksia, jos halutaan korostaa ryhmän roolia ja yhteisöllistä tarinankerrontaa. Esimerkiksi työidentiteettiin liittyvät kertomukset ovat keskeneräisinä tavallaan autenttisempia tarinoita työstä, työntekijöistä ja työpaikasta kuin yksilöllisesti valmiiksi tehdyt tarinat, jossa

sisältö on jo suodatettu monen filterin kautta – mitä minä haluan kertoa, mitä minun halutaan kertovan ja miltä työn sankarin tarinan kuuluu näyttää? Kun tarinoiden annetaan rakentua samaan aikaan kun niitä kerrotaan, tarjotaan foorumi yhteisön ja yksilön uusille tarinoille, jossa sekä yksilön tarina että organisaation tarina voivat muuttua ja uudistua muiden rohkaisemana.

Tarinankertojan ei kannata kertoa helpolta tuntuvia tarinoita, sellaisia tarinoita, joiden käänneet ja ratkaisut jo tuntee, vaan tarinoita, joita ei ole vielä kertonut ja jotka ovat myös tekijälleen askel tuntemattomaan. Avoimin mielin liikkeelle lähtö tekee tarinoista plastisia, eivätkä ne välttämättä vastaa tarinankertojankaan odotuksia lopputuloksesta.

Eettisten käytäntöjen tulee olla joustavia eli tarinoiden käyttötarkoitus saa muuttua prosessin aikana. Jos avoimesti julkaistavaksi aiottu tarina muuttuu kertojaa haavoittavaksi, on parempi antaa se vain tutkijan luottamukselliseen käyttöön ilman suurta yleisöä.

Mitä enemmän sallii tarinoiden luomista prosessin aikana, sitä enemmän lähestyy yksilön ja yhteisön autenttista dialogia juuri sillä hetkellä merkityksellisiksi koetuista asioista. Yksilöhaastatteluiden rinnalla voisi käyttää enemmän ryhmähaastatteluita, jolloin lähestytään osallistavaa ja uudistavaa tutkimusta menneen dokumentoinnin ja yksilön kokemuksen korostamisen sijaan.

Esimerkkejä

Lyfe-N-Rhyme-tarina



Glynda A. Hull ja Mark Evan Nelson valitsivat Lyfe-N-Rhyme-tarinan analysoitavaksi DUSTY-projektin 200 tarinan joukosta. Nuorten tekemät tarinat edustivat erilaisia genrejä eli omaelämäkerrallisia tarinoita, runoja, räppejä, sosiaalisten epäkohtien kuvailua, sarjakuvia, elokuvia, animaatioita, elämäkertoja ja haastatteluita.

Lyfe-N-Rhyme-tarina tutkittiin Labovin narratiivisen analyysin avulla kuvaamalla tarinan orientaatio, käänteet ja loppuasetelma. Visuaalinen materiaali analysoitiin C.S. Peircen käsitteiden ikoni, indeksi ja symboli avulla. Myös otsikoilla on rap-tyyppisessä digitarinassa erityisrooli.

AIME-ohjelma

AIME-ohjelma Australiassa tukee alkuperäisväestön koulutuksen läpäisyä ja rohkaisee heitä jatko-opiskeluun ja työllistymiseen. Ohjelma toimii hyvin. Tutkimuksessa haluttiin selvittää ohjelman mentoreiden motiiveja. 190 mentorista 20 osallistui tutkimukseen, jossa tuotettiin henkilökohtaisia digitarinoita otsikolla *My AIME: Education for all*. Tutkimusprojektiin sisältyi digitaalisen tarinankerronnan työpaja sekä etu- ja jälkikäteen tehtävät yksilöhaastattelut.

Yliopisto-opiskelijoiden aikatauluja oli hankala sovittaa yhteen ja digitaalisia tarinoita valmistui lopulta 12. Tarinoiden määrää ei koettu ongelmaksi, koska tutkimuksen tarkoituksena ei ollut selvittää ohjelman vaikutusta, vaan selvittää mentoreiden motiiveja ja ajatuksia koulutuksesta. Digitarinat yhdessä 24 haastattelun kanssa muodostivat riittävän aineiston. <https://aimementoring.com/>

Lisää visuaalisista ja osallistavista tutkimusmenetelmistä: www.pvdraction.org
Participatory Visual and Digital Research in Action -kirjan sivusto. 2015.
Left Coat Press.

Threshold Collaborative tekee yhteisöprojekteja eri teemoista:
<http://www.thresholdcollaborative.org>

2.5 Tarinankerronta hyvinvoinnin tukena

Stories connect people.

Sisäinen tarina luo turvallisuutta

Tarinaa voidaan pitää ihmiselämän jäsentämiseen ja toiminnan ohjaamiseen erikoistuneena kulttuurisena välineenä. Yksilönkehitys on tarinallista ja tarina siirtyy ihmisten välisestä kommunikoinnista yksilön psyyken sisäiseksi prosessiksi.

Lev Vygotskin kulttuurihistoriallisen teorian mukaan ihminen oppii lopulta käyttämään kulttuurisia välineitä, kuten kieltä ja tarinaa, omien psyykkisten prosessiensa ohjaamiseen. Lapsi oppii ohjaamaan omaa toimintaansa puheen avulla. Jo kehityksen ei-kielellisessä vaiheessa lapsi alkaa jäsentää tapahtumasarjoja tavoitteiden, toiminnan, jännitteen syntymisen ja purkamisen sisältävinä kokonaisuuksina. Tarinoiden tehtävänä on kesyttää villi maailma ja lievittää sen vaikutuksia lisäämällä tapahtumien ymmärrettävyyttä.

Vilma Hännisen (1999) mukaan tarinan kertomisessa ei ole kyse pelkästä ennalta muodostetun ihmisen sisäisen tarinan ulkoistamisesta, vaan tapahtumasta, jossa ei-kielellinen tarina muotoutuu, reflektoituu ja jäsentyy sosiaalisen prosessin välityksellä. Ulkoistaessaan sisäistä tarinaansa kerronnan avulla ihminen saa mahdollisuuden ottaa etäisyyttä tarinaansa, artikuloida ja muokata sitä yhdessä toisten kanssa.

Tarina lisää elämän ymmärrettävyyttä, kun merkityksellisistä episodeista rakennetaan yleisempää elämäntarinaa. Sisäisen tarinan ulkoistaminen tarinoiksi piirtää näkyviin ajattelua, joka muutoin on näkymätöntä sekä kertojalle itselleen että muille. Tarinallinen selittäminen tulee tietoiseksi erityisesti silloin, kun tapahtumat eivät etene ennakoidulla tavalla. Lapsi rakentaa käytännön toimintansa ja puheen välille yhteyden, jota alun perin ei ole olemassa. Puheen kautta yksilö liittyy yhteisön kulttuuriin ja yksilön oma mieli alkaa havainnoida asioita kielen ja tarinoiden kautta.

Roland Barthesin mukaan kieli on sosiaalista ja yhteistä, mutta kielenkäytön tyyli yksilöllistä. Persoonalliseen tyyliin vaikuttavat menneisyyden kuvat, ilmaisutavat ja sanasto. Toimijuuden kannalta on olennaista, rakentuuko tarinoista ”toimija” vai ”uhri”. Henkilökohtainen orientaatioperusta ja toimijuus luovat perustan mm. oppimiselle. Koulutus ei ole narratiivista terapiaa, mutta sisäisten tarinoiden vaikutusta oppimiseen ei voida sivuuttaa. Tarinallinen ajattelu muodostaa siteitä yksilön ja yhteisön kulttuurin välille sekä yksilön menneen ja tulevan elämän välille.

*Narrative is radical,
creating us at the very moment it is
being created.*

Toni Morrison, 1994.

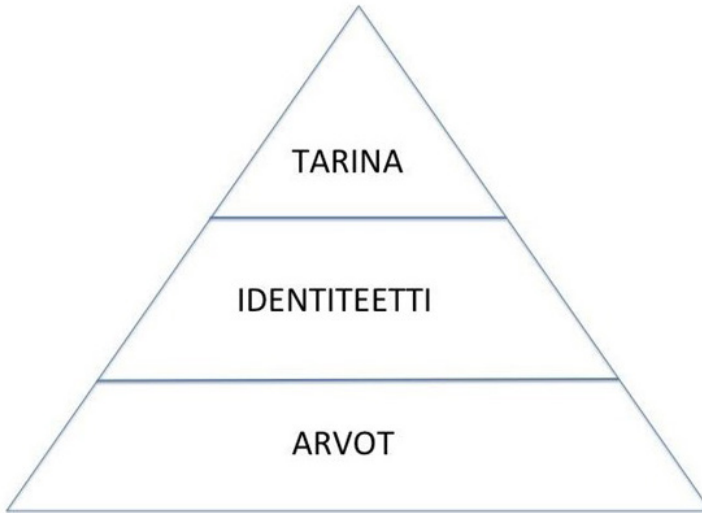
Narratiivit ovat inhimillisen elämän ydintä, sillä niiden avulla luodaan merkitystä ja mieltä elämän tapahtumiin. Koko inhimillinen elämä perustuu tarinoiden välittämille merkityksille. Narraatioiden avulla kommunikoidaan eli periaatteessa kaikki ihmisten välinen vuorovaikutus voidaan nähdä tarinankerrontana. Kertominen on tulevaisuuteen suuntautunutta toimintaa, koska sen avulla luodaan uutta tietoa ja neuvotellaan merkityksistä muiden kanssa. Tarinoita ja tarinankerrontaa tarvitaan ollaksemme ihmisinä riittävän samanlaisia ja yksilöinä riittävän erilaisia.

Jos haluamme ymmärtää ihmiselämän monimutkaisia merkityksiä, tarinoita ei voi sivuuttaa. Elämäntarinoita esitetään tarinan muodossa ja tämän lisäksi niitä myös tuotetaan kertomisen aikana. Muistoista ja kokemuksista valikoidaan käyttöön ne kohdat, jotka sopivat nykyhetkeen ja tulevaan. Kertojalla on jo aavistus tulevasta. Kokemukset ja narraatiot liittyvät siten tiiviisti yhteen ja me muokkaamme niitä molempia samanaikaisesti.

Samansuuntaisesti ajattelee Dan P. McAdams (2012), joka edellyttää tarinalta mielikuvitusta. Tarina ei ole yksi yhteen -kuvaus todellisuudesta, vaan välissä on aina kokeva subjekti, joka tekee valinnat kertojaa puhuttelevista seikoista. Ihmisen luovuus tekee tarinoista inhimillisiä ja tekoälyä käytettäessä on pinnisteltävä, jos sen avulla halutaan tuottaa hyviä, kuulijoita puhuttelevia tarinoita.

Tarinoista oppiminen on sosiokulttuurista oppimista. Tarinallisuus on elämälle ominaista, sillä olemme erilaisten tarinoiden ympäröimiä – on henkilökohtaisia tarinoita, perheen tarinoita, kansallisia ja globaaleja kertomuksia ja fiktiivisiä tarinoita. Ne auttavat hahmottamaan elämälle rakennetta, koherenssia ja merkityksiä. Elämämme tarinat voivat olla yhtä kuin me itse. Tarina ei ole vain kuvaus itsestämme ja elämästämme, vaan elämä on tarinaa ja elämäntarinoiden rakentaminen on elämän keskeinen elementti.

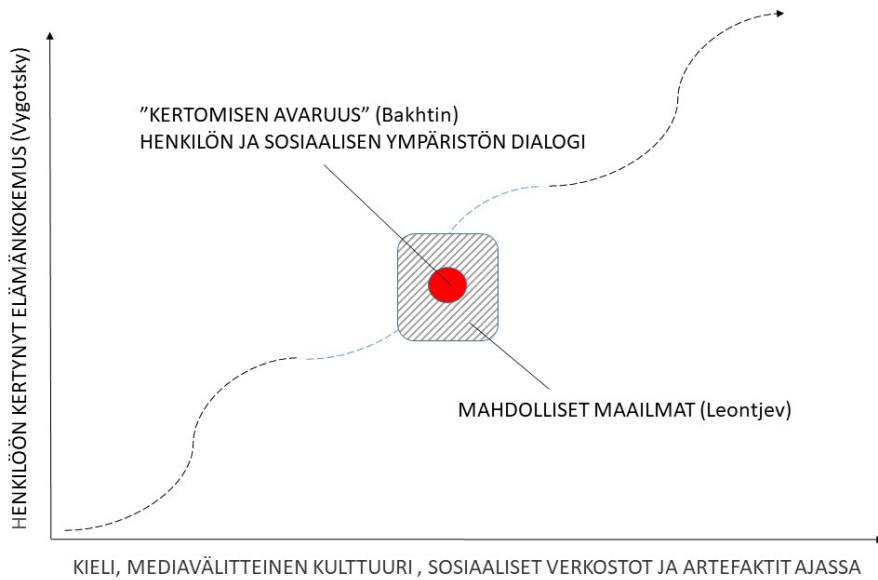
Kouluun ja oppimiseen kaivataan vuorovaikutusta, kokemuksellisuutta, toiminnallisuutta, opiskelijakeskeisyyttä ja reflektointia itsenäisesti ja ryhmässä. Digitaalisen tarinankerronnan avulla tuetaan näitä kaikkia. Tarinoista oppiminen tarkoittaa oppimisen ymmärtämistä sosiokulttuurisena prosessina ja laajemmin kuin pelkkien tietojen oppimisena. Sekä yksilö että yhteisö ovat muutoksessa. Keskeistä on jatkuva kokemusten reflektointi, identiteettityö ja yhteisöllisen tarinan kertominen yksilön tarinan rinnalla.



KUVA 3.

Tarina kertoo identiteeteistä ja arvoista ja tekee ne näkyviksi. Identiteetti on alati muutoksessa ja tarina vangitsee siitä tietyn kohdan kuten valokuva säilöö tietyn hetken.

Viime kädessä tarinamme kertovat arvoista ja elämäkatsomuksesta. Jo se, mihin teemoihin tartumme ja mitä pidämme kertomisen arvoisina asioina, paljastaa meitä. Näitä ei ehkä tunnista etukäteen, mutta kun katsomme kertomiamme tarinoita jälkepäin, niistä näkyy mielen historiaa ja tietyn ajanjakson muutoksessa oleva identiteetti. Historiantutkijat ja psykologit tutkivat itse asiassa pitkälti samaa ilmiötä. Menneisyyden tarinat kertovat yksilöiden ja yhteisöjen historiasta, mutta yksilön tarina on lopulta vain osa ihmiskunnan jatkumoa yhden henkilön kokemana.



KUVA 4.

Kertojan ainutlaatuinen näkökulma syntyy oman elämänhistorian ja ihmiskunnan historian leikkauskohdassa. Bakhtin (1981) kutsuu tätä kertojan avaruudeksi (space of authorship).

Ihmiset itse määrittelevät ne tarinat, joita heidän on turvallista kertoa. Vaikeat tarinat kerrotaan terapeutin luona tai jätetään kertomatta.

Raja terapian ja oppimisen välillä on joskus hiuksenhieno, kun tavoitellaan opiskelijälähtöisyyttä narratiivisen oppimisen keinoin. Molemmat käynnistyvät tavoitteiden viitoittamana ja käynnistävät pohdintaa, jota arvioidaan prosessin aikana ja lopussa. Eroja on tavoitteenasettelussa; koulutuksen ja oppimisen tavoitteet asetetaan opetussuunnitelmassa eli ulkopuolisen määrittelemänä, eivätkä opettaja ja opiskelijat siinä tilanteessa voi olennaisesti vaikuttaa niihin (käytännön toteutuneessa opetussuunnitelmassa kyllä). Terapiassa asiakas ja terapeutti yhdessä määrittelevät prosessin tavoitteet ja arvioivat tuloksia tätä vasten ilman ulkopuolelta asetettuja tavoitteita.

Prosessina digitarinan tekeminen saattaa olla lähellä terapiaa, sillä sekä terapiassa että digitaalisessa tarinassa ollaan lähtökohtaisesti kiinnostuneempia kysymyksistä ”miksi” ja ”miten” kuin kysymyksestä ”mitä”. Nämä voivat johdattaa syvälliseen reflektointiin.

Digitarinan tekemisellä on paljon yhtymäkohtia valokuvien terapeuttiseen käyttöön. Valokuvien katselu ja valokuvaaminen on usein terapeutista, vaikka se ei olisikaan tavoitteena. Valokuvat ovat henkilökohtaisia ja tarinallisia eli niiden avulla kertominen on pelkkiä sanoja helpompaa. Samoin kuin tarina, myös valokuva peilaa enemmän tekijäänsä kuin maailman todellisuutta. Valokuvalla on myös kyky herättää katsojassa sellaisiakin muistikuvia ja assosiaatioita, jotka eivät valokuvassa näy.

Valokuvan ja valokuvaamisen ainutlaatuiset mahdollisuudet ihmisen elämänhistorian, identiteetin ja kasvun tutkimisessa on todettu jo niinkin varhain kuin 1850-luvulla. Valokuvaterapia alkoi yleistyä 1970-luvulla. Sen menetelmiä ovat asiakkaan omaelämäkerrallisten ja symbolisten sekä assosiativisten valokuvien käyttäminen ja uusien kuvien ottaminen ja hyödyntäminen psykoterapiassa tai terapeuttisessa työssä.

Digitarinoissa valokuvaa voidaan hyödyntää samoin kuin valokuvaterapiassa. Valokuva aktivoi tunteita, ajatuksia ja kokemuksia. Työskentely lähestyy taidetta eli niiden avulla pyritään ymmärtämään elämää ja ilmaisemaan tärkeitä merkityksiä myös symbolien ja metaforien avulla. Digitarinan tekemisessä valokuvilla on keskeinen merkitys, vaikka visuaalinen käsikirjoitus voi rakentua myös erilaisten kuvien kuten maalausten, piirrosten, kollaasien tai sarjakuvien varaan.

Patient Voices

Pip Hardy ja Tony Sumner Iso-Britanniasta ovat ohjanneet terveydenhoitoon liittyviä digitaalisen tarinankerronnan työpajoja tuhansille ihmiselle terveydenhoidon ja sosiaalialan projekteissa ja kehittämishankkeissa. Digitaaliset tarinat voivat välittää terveydenhuollon henkilöstön ja asiakkaiden kokemuksia tavoilla, jotka auttavat ymmärtämään asioita potilaiden näkökulmasta, edistävät syvällistä reflektointia ja tarjoavat kriittisiä näkökulmia terveystalveluiden kehittämiseen. Samalla tarinankerronta voi olla potilaille terapeutin kokemus ja edistää sairauden hyväksymistä osaksi omaa tai läheisen elämää.

Tarinat terveydestä ja terveydenhuollosta tarjoavat mahdollisuuden pysähtyä tarkastelemaan omia arvoja ja identiteettiä potilaan tai terveydenhoidon henkilöstön näkökulmista. Valmiit digitarinat välittävät tavallisten ihmisten tarinoita eteenpäin terveydenhuollon työntekijöiden, johtajien ja poliitikkojen päätöksenteon tueksi.

Työpaja on tilaisuus tulla kuulluksi tavalla, johon terveydenhoidon arjessa on harvoin aikaa. Pääpaino halutaan pitää henkilöissä sairauksien jäädessä sivuosaan. Potilaat ja hoitajat ovat usein itse parhaita asiantuntijoita hoidossa ja *Patient Voice* -ohjelma tukee Iso-Britannian Department of Healthin strategiaa, jossa tavoitellaan samoja asioita.

Hardy ja Sumner ovat käynnistämänsä toiminnan ansiosta olleet ehdolla Health Communicator of the Year, Excellence in Healthcare Education ja Health Champion of the Year -palkintoihin.



Hyvän käsityksen Patient Voices -tarinoista ja työskentelystä saa tutustumalla tarinoihin ja hankkeen sivustoon <http://www.patientvoices.org.uk>.

Hardy ja Sumner ovat olleet mukana myös NHS-instituutin Innovation and Improvement's Patients Feedback Challenge -ohjelmassa. Nämä tarinat löytyvät osoitteista:

<http://www.patientvoices.org.uk/workingtogether.htm>

<http://www.patientvoices.org.uk/comingtogether.htm>

Terveydenhuollon hallinnossa tarinat eivät tarjoa ratkaisua ongelmiin, vaan inspiroivat pohdintaa, kun hoitoa halutaan kehittää. Tarinoiden "runollisuus" herättää voimakkaita tunteita ja laittaa arvioimaan omia arvoja ja inhimillisyyden rajoja. Työpajoissa on hyödyllistä, jos osallistujina samoissa pajoissa voi olla sekä potilaita, terveydenhuollon ammattilaisia ja palveluiden tuottajia.

Tehdyt tarinat ovat usein ajattomia eli niitä voidaan käyttää vuosienkin päästä ilman että sisältö on vanhentunut. Patient Voices -sivuston tarinat ovat siis hyvää oppimateriaalia myös muiden maiden terveydenhoidon koulutuksissa.

Hardy ja Sumner ovat osaltaan olleet kehittämässä digitaalisen tarinankerronnan eettisiä sääntöjä, jotka terveydenhoidon projekteissa ovat olennaisia. Omissa työpajoissaan he korostavat luottamuksellisen, ystävällisen ja vieraanvaraisen ilmiin luomista mm. tarjolla olevan ruoan ja kodinomaisen miljööän avulla. Monet työpajoista toteutetaan Hardyn ja Sumnerin omissa kodissa ja he ohjaavat työpajoja yhdessä. He kokevan oman työnohjauksensa tärkeäksi, jotta pystyvät olemaan avoimia ja kuuntelemaan osallistujien tarinoita syvällisesti.

Esimerkkejä Patient Voices -työpajoista on runsaasti. Niistä saa hyvän käsityksen tutustumalla vuonna 2014 julkaistuun teokseen *Cultivating Compassion. How Digital Storytelling is Transforming Healthcare. A celebration of ten years of the Patient Voices Programme*. Ed. By Hardy, P. & Sumner, T. www.kingshampress.com. Kirja löytyy myös iBookStoresta.

Cathy Jaynes Digital Story – Go Around



Cathy Jaynes on kokenut lentävä ensihoitaja, kouluttaja ja tutkija missionaan turvallinen ensihoito vaarallisissa olosuhteissa. Hänen johdollaan Coloradon yliopistossa Center for Medical Transport Research -yksikössä järjestettiin useita digitaalisten tarinankerronnan työpajoja. Sairaankuljetuksen turvallisuudesta kerrotut tarinat ovat merkittävä resurssi, kun halutaan oppia toisten kokemuksista.

Cathyn Go Around -tarinan pääset katsomaan osoitteessa <http://vimeo.com/2997485>. Miten tarina vaikutti sinuun? Mikä oli tarinan yleisvire? Mitä sellaisia henkilökohtaisia tai emotionaalisia asioita kertoja otti mukaan, joista tulee olla tietoinen vastaavissa tehtävissä?

The Center for Medical Transport Research



The Center for Medical Transport Research järjestää digitaalisen tarinankerronnan työpajoja maalla ja ilmassa toimiville hoitajille, lääkäreille, piloteille, hallinnolle, johtajille ja työnsä onnettomuuden takia lopettaneille.

Tutustu keskuksen tarinoihin

<https://www.youtube.com/user/TheCenterMedResearch>

Kiiltokuvatyttö – lapsen sairaalakokemuksia



Sari Kuitunen on käynyt puhumassa epilepsiaan sairastumisesta lapsen näkökulmasta Turun Seudun Epilepsiyhdistyksessä. Vanhemmilla on yleensä huoli lasten ikävästä, kun sairaalassa vietetään pidempiä ajanjaksoja erossa vanhemmista. Sarin tarina tuo toisenlaisen näkökulman lapsen sairaalakokemuksiin. Katso Sarin tarina Kiiltokuvatyttö osoitteessa <https://www.youtube.com/watch?v=bywDC21lNx8>.

HopeLab



HopeLabin sivusto <http://www.hopelab.org/> löytyi etsittäessä esitykseen esimerkkejä digitarinoiden käytöstä terveyden ja hyvinvoinnin edistämiseksi. HopeLab palveluineen on terveysteknologian ympärille kasvaneita yrityksiä.

HopeLab on järjestänyt digitaalisen tarinankerronnan työpajan syövästä toipuneille nuorille ja rohkaisuksi heille, jotka ovat syöpähoitojen alkuvaiheessa tai vasta saaneet syöpädiagnoosin. Pääviesti on, että syövästä voi selvitä. Digitaalisen tarinankerronnan työpajassa seitsemän nuorta kertoi oman tarinansa syöpään sairastumisesta, hoidoista ja paranemisesta. HopeLabin sivustolta tarinat on poistettu, mutta Ashley ja Annamieka ovat jakaneet tarinansa YouTubessa.

Ashleyn tarina



<https://www.youtube.com/watch?v=DZIRc5i0Mns>

Annamiekan tarina



<https://www.youtube.com/watch?v=j3RXnOCfhUQ>

3 Miten digitaalinen tarina kerrotaan

3.1 Erilaisia liikkeellelähtöjä

Jokainen lapsi on taiteilija, ongelma onkin pysyä taiteilijana kasvettaessa aikuiseksi.

Pablo Picasso

Tarinassa kuuluu ihmisen oma ääni. Toisin kuin lapsilla, aikuisilla avoimuutta oman äänen käytössä rajoittavat omaksutut roolit ja sosiaaliset sopivaisuussäännöt ja oma persoonallinen ääni kaipaa voimistukseen rohkaisua ja verryttelyä. Luovuutta kuitellaan luottamuksellisella ja avoimella ilmapiirillä sekä inspiroivalla ohjauksella. Erityisesti tukea tarvitaan digitaalisen tarinan vaikeimmassa kohdassa eli tarinan aiheen rajaamisessa – loppu on tämän tarkennusta ja viilausta.

Luovat menetelmät auttavat tarinoiden herättelyssä. Etukäteistehtävien avulla päästään alkuun jo ennen työpajaa, mutta mitään ei ole menetetty, vaikka aihetta alettaisiin hahmotella vasta ensimmäisessä tapaamisessa. Olemme vakuuttuneita etenkin valokuvien voimasta tarinoiden esiin houkuttelussa. Kohderyhmän mukaan myös luovan kirjoittamisen erilaiset harjoitukset auttavat liikkeellelähdessä.

Seuraavaksi muutamia harjoituksia, joiden kanssa päästään alkuun. On hyvä muistaa, että yhtä lailla tarina voi saada alkunsa sattumasta. Muistiin voidaan kirjoittaa pieniä välähdyksiä, jotka vasta myöhemmin kootaan laajemmaksi kokonaisuudeksi. Prosessikirjoittamisessa tarinaa ideoidaan, luonnostellaan, muokataan ja viimeistellään vähä vähältä.

Digitalarina on siinä määrin lyhyt, että prosessimainen käsikirjoituksen tekeminen onnistuu yhdessä illassa. Ideointia tapahtuu myös muita askareita tehdessä. Usein

tarina tulee kirjoitettua melko lailla lopulliseen muotoon, kunhan kertoja vain pyhäytyy sen äärelle ja antaa mielessä hautuneiden ideoiden soljuja sanoiksi ja kuviksi.

Valokuvasta voi kertoa aina tarinan

Elokvakoulu opetti minulle kuinka katsoa maailmaa.

Krzysztof Kieslowski

Jokainen valokuva on tarina jo itsessään eli näistä löytyy runsaasti tarinoiden aiheita. Valokuvat tuovat mieleen muistoja ja tavoittavat sellaista, johon sanat eivät yllä. Ne tarjoavat oikotien merkityksellisiin asioihin, joiden esiin saamiseen voisi muutoin kulua paljon aikaa. Valokuvien avulla tarina käynnistyy kuin itsestään. Todennäköisesti kannat sinulle tärkeitä kuvia puhelimesiasi, mutta myös vanhoja perhealbumeita kannattaa selailta. Valokuvien avulla pääsee kiinni tiedostamattomiin asioihin, tunteisiin ja havainnoimaan omaa elämää. Muut eivät näe toisten kuvista samoja asioita.

Roland Barthes puhuu *punctum-kuvista*, jotka pysähdyttävät ja vangitsevat katsojansa. Ne vievät tavallista valokuvaa pidemmälle matkalle omiin muistoihin ja emotioihin. Jokin kuvan yksityiskohta avaa asioita, jotka vain katsoja voi tuntea. Punctum-valokuvaan rakastutaan, kun muutoin valokuvat ovat lähinnä miellyttäviä yleiskuvia, *studium-kuvia*. Punctum-kuvat ovat henkilökohtaisia ja eri kuvia eri henkilöillä eri syistä. Jollekin kuva tuo mieleen muiston lapsuudesta, toiselle déjà-vu-kokemuksen tai vahvan tunne-elämyksen.

Punctum-kuvan ei tarvitse olla laadullisesti korkeatasoinen tai perhevalokuvien etiketin mukainen, vaan kuvan sisältö ratkaisee. Barthesille kuva äidistä talvipuutarhassa toimi punctum-kuvana. Muille se oli vain yksi valokuva muiden joukossa, joka kuvasi lähinnä yleisiä asioita, kuten ajanjakson vaatetuksen, mutta ei mitään erityisen koskettavaa. Tarinan syntyyn riittää yksi punctum-kuva, jos sellainen vain osuu kohdalle. Keskeiset kuvat luovat vaihtoehtoisia tapoja jäsentää elämän merkityksellisiä tapahtumia.

Valokuvat ovat myös digitarinoiden visuaalista materiaalia. Tarinan kertomisessa keskeinen kuva ei välttämättä toimi osana lopullista digitarinaa. Sopivat kuvat eivät toista tai alleviivaa puhuttua käsikirjoitusta, vaan tuovat tarinaan jotain lisää, oli se sitten tunnetta, miljöötä, ajankuvaa tai yksityiskohtia. Monikerroksinen kuva äidistä piirtyy esiin lapsuuden kuvista, tärkeistä paikoista ja äidin esineistä, ei välttämättä äitiä suoraan esittävästä kuvasta.

Valokuvan voima yllättää

Valokuvat tuovat pintaan emootioita ja muistoja, joiden voimakkuus voi yllättää. Omakohtainen kokemus valokuvien käytöstä erilaisissa projekteissa ja työpajoissa auttaa ennakoimaan niiden vaikutuksia ja ideoimaan tehtäviä digitaalisen tarinankerronnan työpajojen osallistujille. Valokuvia voi käyttää luottavaisin mielin, sillä ihmisillä on yleensä omat turvarajat eli keskeneräisiä asioita ei haluta tuoda käsittelyyn.

Oman tarinan tekeminen minielokuvaksi on joillekin terapeutin prosessi ja siinä on yhtymäkohtia terapiaan. Valokuvat sysäävät liikkeelle tarinoita, joihin ei muutoin tulisi tartuttua. Psykoterapeutti Tarja Koffert käyttää asiakkaidensa kanssa valokuvia. Terapiassa kuva avaa portit myös silloin, kun asiakkaiden sanat eivät riitä tai sanoja ei löydy. Kuva toimii kokemuksen symbolina ja sitä on helpompi sanallistaa samalla kun kuva on itsen ulkopuolella. Eläytymällä valokuvan maailmaan aistit herkistyvät, tunteet ja muistot ovat vahvasti läsnä. Koffert teettää asiakkailtaan kuvallisen elämänviivan, jossa keskeisiä ovat elämän tärkeät tapahtumat, ihmissuhteet, kehollisuus ja ajatusmallien kehittyminen.

Digitalinassa kokonaisen elämänviivan käsittely on liian laaja kokonaisuus. Sen sijaan keskitytään johonkin elämän käännekohtaan ja siitä selviytymiseen, kuten menetykseen tai muutokseen ja sitä kautta tapahtuvaan identiteetin uudistumiseen. Esimerkiksi suremisen kautta joudutaan opiskelemaan omaa minää ja elämän merkitystä uudelleen – Mikä minä olen nyt? Mikä minussa on erilaista? Mitä uusia merkityksiä elämässä on?

Tarina syntyy luontevasti valokuvaa sanoittamalla. Valokuvan katsominen on aktiivista tiedon etsintää, asioiden ja ilmiöiden tunnistamista ja valintaa aikaisempien kokemusten pohjalta. Muistiin varastoitunut informaatio aktivoituu uutta tietoa työstettäessä. Valokuvien katsominen yhdessä muiden kanssa voi lujittaa, horjuttaa tai täydentää omaa skeemaa. Kuvien tarinat eivät siis ole valmiita, vaan ne rakennetaan

kertomisen hetkellä. Samalla keskustelu ja muilta saatu palaute muuttavat kuvista syntyvää tulkintaa ja kunkin omaa tarinaa.

Perhevalokuvat

Suosittuja digitarinan aiheita ovat omassa elämässä keskeiset henkilöt kuten omat vanhemmat, isovanhemmat, uravalintaan tai elämänarvoihin vaikuttaneet henkilöt. Työpajan etukäteistehtäväksi sopii esimerkiksi 6–7 omaan perheeseen liittyvän valokuvan valinta. Ne laukaisevat muistoja lapsuudesta, omista vanhemmista, sisarus-suhteista, tärkeistä paikoista, oppimisesta ja kasvusta. Samalla eri sukupolvien valokuvat tuovat esiin monikerroksisuutta, suvun arvoja ja jatkuvuutta myös menetyksestä kertovissa tarinoissa.

Työskentely symbolisten kuvakorttien kanssa

Tarina voi käynnistyä myös abstraktista kuvasta kuten luontokuvasta, jolloin kuva toimii metaforana tai peilaa tarinan tunnelmaa. Kuvakorttien käyttö on helpottanut monen tarinan syntymistä ja tukenut ryhmätyöskentelyä. Vaikka tarina olisi jo ennestään olemassa, kuvakortit ovat auttaneet tarinan merkityksen ja tunnelman syventämisessä. Joskus joku tietty korttisarjan kuva on koettu niin merkitykselliseksi, että se on haluttu sisällyttää mukaan digitarinaan.

Kuvan avulla katsotaan omassa elämässä taakse ja eteen valitsemalla esimerkiksi symbolisia kuvia oman elämän eri vaiheista vauvaiästä vanhuuteen. Tarkoituksena on tällöin valita eri elämänvaiheiden tunnelmaa kuvaavia kuvia. Kortit laitetaan esille pöydille tai lattialle ja osallistujien annetaan rauhassa ja intuitiivisesti valita itselle sopiva kortti tai kortit. Yleensä riittää yhden kortin valinta, mutta kysymyksiä voidaan esittää myös useammista. Valinnan jälkeen kerrotaan, miksi juuri tämä kuva liittyy omiin kokemuksiin. Työskentelyn päättyessä kuvien avulla voidaan antaa palautetta itselle, ryhmälle, parille tai ohjaajalle ja suuntautua näin tulevaan.

Valokuvakortit soveltuvat käytettäväksi myös yksilöohjauksessa ja tarinankerronnan henkilökohtaisessa ohjauksessa. Symbolisten valokuvien avulla päästään kiinni tarinoiden tunnetiloihin, vaikka ne eivät ole omia kuvia. Ulla Halkolan perussarjan lisäksi työpajoissa on toiminut mm. mustavalkoisten postikorttien kokoelma ja erilaisia tunnelmia sisältävät hevoskortit. Mikäli innostut itse kuvaamaan tai keräämään korttisarjaa omaan käyttöön, kannattaa koota mahdollisimman monipuolinen

valikoima erilaisia kuvia. Keskenään liian samankaltaisiin kuviin on vaikea projisoida omia tuntemuksia. Esimerkiksi hevosista löytyi monta teemaa ja kuvakulmaa ja karsintaa piti tehdä paljon 55 kortin sarjan eteen.

Työväen Sivistysliiton työpajassa Tuula Laine työsti aluksi tarinaa lapsensa syntymästä.

Syntymää symboloivan kuvan sanallinen selittäminen oli vaikeaa ja vasta päivän työskentelyn lopussa Tuulalle valkeni, että varsinainen tarina, jonka hän halusi kertoa, oli lapsen syntymää edeltänyt keskenmeno.

Tuula itse oli kaikkein yllättynein, kun syntymän sijaan esiin piirtyikin toisenlainen tarina:

Ei täällä ole mitään

https://m.youtube.com/watch?v=b64-g4-_T18



KUVA 5.

Kuva, joka nosti esiin tarinan keskenmenosta.



KUVA 6.
Matkatarinan herätekuva.

Kansalaisopiston työpajassa patsaskortti nosti kertojan mieleen tarinan omasta perheestä. Perhe halusi matkustaa Islantiin, joka siihen aikaan oli erittäin kallis maa. Valmistautumisesta tuli perhettä koetteleva projekti, joka uhkasi välillä vesittää koko matkan mielekkyyden. Tarvittavat rahat saatiin kokoon tinkimällä lähes kaikesta. Tarinassa keskeistä oli perheen lujittuminen reissuun valmistauduttaessa, ei niinkään itse matka.

Uudesta valokuvasta tarinan impulssi

Kolmas lähestymistapa tarinoiden herättelyssä on kuvata itse uutta materiaalia. Voi kuvata erilaisiin hetkiin ja tunnelmiin liittyviä kuvia tai ottaa omakuvia. Jälkimmäisissä avustaja kuvaa siten kuin kuvattava haluaa eli kuvattava on samalla sekä toiminnan subjekti että objekti. Tarina voi syntyä katselemalla yhtä tällaista kuvaa.

Kirjaa ylös valokuvien nostattamia ajatuksia ja tunteita. Mitä olet kuvannut? Entä mitä et ole kuvannut?

Löydä luova valokuvaaja itsessäsi ja kokeile vaikka näitä tehtäviä:

- Vieraile maatilalla ja seuraa sieltä lähtevää polkua.
- Täytä ämpäri vedellä ja katso heijastustasi.
- Etsi jotain sinistä.
- Etsi valoa pimeässä.
- Jätä horisontti aivan minimiin.
- Keitä munat kovaksi ja kuori. Kasaa hauraat kuoret.
- Katso, kun jokin katoaa.
- Katso kuvajaistasi kiiltävässä, metallisessa pinnassa.
- Anna sadepisaroitteita vääristää näkymäsi ikkunan läpi.
- Ota rehellinen omakuva itsestäsi viikoittain.
- Kiipeä rappuset ylös ja katso alas.
- Mene vaakatasoon ja kuvaa, mitä on itseäsi lähinnä.
- Ota kuva epätasaisella pinnalla näkyvästä varjostasi.
- Anna rikkaruohojen villiintyä.
- Aseta suuria asioita pieniin käsiin.
- Pysähdy kurkistamaan avoimesta ikkunasta.

Roberts, 2011.

Kamerakävely ja kuvaustehtävä

Nopeasti otetut näppäilykuvat paikoissa tai reiteillä, joissa liikumme, voivat muodostua käyttökelpoiseksi visuaaliseksi materiaaliksi. Kuvat valaisevat omaa elämää symbolisesti ja dokumentaarisesti. Kamerakävely sopii osaksi työpajaa ja myös enakkotehtäväksi.

Tehtäväksi voidaan myös antaa merkityksellisten asioiden kuvaamista viikon ajan, kohteina vaikkapa arjen yksityiskohdat tai itselle tärkeät ihmiset. Otetut valokuvat kertovat jotain kuvaajastaan ja niistä muodostuu kuva minästä, jota voi tutkia kuvien avulla.

Judy Weiser kuvailee valokuvauksen ja kuvien tarkastelun prosessia sanoilla ”how I see makes me see” eli valokuvaaja näkyy kaikissa ottamissaan kuvissa. Yksittäisten kuvien sijaan kannattaa tarkastella useampia kuvia rinnakkain. Mitä aiheita, metaforia ja ihmisiä on kuvattu? Minkälaisia tunteita kuviin liittyy? Mikä kuvia yhdistää? Visuaalisen tarinan kautta pääsee kiinni siihen, mitä omassa elämässä on meneillään, mutta löytyy myös kadotettuja, kaivattuja ja tulevaisuuden tarinoita.

Ehkäisevän päihdetyön klinikalla toteutettiin tarinatyöpaja neljälle nuorelle. Kullekin oli oma ohjaaja. Työpaja ajoitettiin kolmelle päivälle ja töitä tehtiin runsaiden taukojen kera. Työskentely käynnistyi tahmeasti ja aiheiden löytäminen oli vaikeaa. Kaksi tytöistä valokuvasi toisiaan hetken ulkona ja nämä kuvat johdattivat tarinan jäljille.

Tytön muutoin mustissa hiuksissa oli joukossa sinisiä rastoja. Auringonvalossa otetussa valokuvassa sininen rasta loisti kirkkaana mustien hiusten keskellä. Valokuvasta inspiroituneena syntyi tarina värien palaamisesta elämään pitkän mustan jakson jälkeen. Oma huone ja vaatteet olivat muuttuneet vähitellen mustista värillisiksi. Väreillä leikkittely auttoi myös kuvakäsikirjoituksen teossa.

Esineet kertovat

Just as we are collectors of things, things are collectors of meaning.

Glenn and Hayes, 2007.

Valokuvien lisäksi myös esineet kätkevät sisäänsä tarinoita. Esineet todellisen elämän artefakteina kantavat mukanaan sosiaalisia ja historiallisia narratiiveja. Sosio-semiootikko Stephen Riggins (1994) näkee esineillä ja artefakteilla aina kaksi tarkoitusta: ensimmäinen on yleinen, kuten esimerkiksi tv on tv-ohjelmien, elokuvien ja internetin katselemista varten.

Kaikilla esineillä on myös toinen merkitys. Se on juuri tietyn – eli esimerkiksi omassa olohuoneessa olevan – television tarina. Milloin se ostettiin ja miksi juuri silloin? Minkälaisia erityisiä hetkiä sen vierellä on vietetty? Milloin sen käyttö on ollut hankalaa tai ei ole onnistunut lainkaan?

Tämänkaltaista tietoa pidetään usein pinnallisena, lyhyenä ja ilmiselvänä. Esimerkiksi pesukoneita ja pakastimia pidetään sukupuolittuneina työkaluina ja niiden historia paljastaa sosiaaliseen sukupuoleen eri aikoina liitettyjä normeja ja rooleja.

Riggins käyttää termiä *mapping* kuvaamaan tapaa, miten esineet toimivat sisäntuloväylinä omaelämäkerrallisille tarinoille. Lahjat, valokuvat ja perintöesineet piirtävät eteemme sosiaalisen verkoston, joka edustaa esineen kosmologiaa ja ideologiaa ja projisoi oman historiansa osaksi maailmanhistoriaa. Esineen spatioaalinen vaikutus leviää omasta lähipiiristä maailmankaikkeuteen.

Valokuvien ottaminen on visuaalisen etnografian ydintä. Tutkijan kannattaa kuvata esimerkiksi huoneen kaikki esineet ja arvioida niiden luonne huoneen pysyvinä tai hetkellisinä artefakteina. Esimerkiksi lasten leluilla on positivistinen piirre kuvata lapsuuden materialistisuutta: lapsi haistaa, maistaa, koskettaa ja kuuntelee esineitä.

Tarinankertoja toimii tutkijan tapaan ja tuo esiin esineisiin liittyviä tapahtumia, merkityksiä ja henkilökohtaisia kokemuksia.

Kokeile näitä

- *Kolme merkityksellistä esinettä*
Valitse kotoasi kolme sinulle syystä tai toisesta merkityksellistä esinettä. Kerro niistä.
- *Kadonnut esine*
Minkä tärkeän esineen olet kadottanut elämässäsi? Miten se katosi ja miksi haluaisit sen takaisin?
- *12 esinettä, kolme lausetta*
Kerää 12 esinettä elämästäsi ja kerro niiden avulla kolmen lauseen tarina. Syntyisikö tästä digitarina?
- *Muistojen aarrearkku*
Lämmittelytehtävänä voi olla muistojen aarrearkun kokoaminen, johon osallistujat keräävät tärkeisiin tapahtumiin liittyviä esineitä ja muistoja elämästään. Maahanmuuttajien aarrearkut täyttyivät perheenjäsenten nimistä, valokuvista, maiden lipuista, luontokuvauksista, omalla äidinkielellä kirjoitetuista runoista, lauluista ja resepteistä. Näiden esittely ryhmässä auttoi muistamaan tärkeitä tapahtumia ja solmi yhteen menneen ja nykyhetken.
- *Tulevaisuuden toiverasia*
Osallistujat saavat kirjoittaa tulevaisuuden toiveistaan omassa elämässään siten kuin haluavat. Nämä esitellään ja niistä keskustellaan ryhmässä. Harjoitusten jälkeen osallistujat valitsevat tarinansa lähtökohdaksi jonkun harjoitusten aikana esille nousseista aiheista. Ensimmäiseksi he antavat tarinalleen lyhyen kuvaavan otsikon ja sen jälkeen tarinan hahmottelua jatketaan luovan kirjoittamisen menetelmin esimerkiksi kirjoittamalla kaikki, mitä ko. aiheesta nousee mieleen ilman sensuuria, korjauksia tai poistamista.

Luova kirjoittaminen käynnistää tarinan

*For sale
baby shoes
never worn*

Ernest Hemingway

Kerromme koko ajan tarinoita muille. Kysymys on siis tutusta ja arkisesta asiasta. Mutta, kuten tiedämme, valkoisen paperin edessä mielemme tyhjenee. Aiheen esiin houkutteluun on monia tapoja.

Valmiin tekstin tuottamisen sijaan voi ensi alkuun kirjoitella erilaisia listoja arjesta, elämästä yleensä tai vaikkapa työstä. Kun et yritä kontrolloida kirjoittamista, yllätyt itsekkin, miten paljon erilaisia tarinoita nousee esiin. Listan kirjoittamisen voi aloittaa lauseella ”Minä muistan” ja jatkaa sitä pienillä muistikuvilla. Tai yhdellä isommalla muistolla. Kunhan jatkat kirjoittamista eteenpäin. Ei ole väliä sijoittuuko muisto viiden sekunnin vai viiden vuoden päähän.

Jos jääät jumiin, aloita uudestaan ”Minä muistan” -kohdasta. Tai voit kirjoittaa asioita, joita sinusta on sanottu tai minkälainen olit lapsena. Muisti alkaa toimia, kun kirjoittaa. Ja mitä pidempään kirjoittaa, sitä enemmän muistaa.

Kun tyhjä paperi tai tietokone ruutu tuijottaa takaisin ilman, että syntyy sanaakaan tarinan tapaista, on aika siirtyä toisenlaiseen kirjoittamiseen. Ensin kannattaa kokeilla siirtymistä tietokoneelta kynän ja paperin ääreen. Mm. Hemingway luonnosteli teoksensa ensin kynällä ja siirtyi vasta sen jälkeen työskentelemään kirjoituskoneella.

Paperin koolla on väliä. A4:n sijaan kirjoittaminen saattaa sujua, kun käytettävissä on vain onnittelukortin kokoinen (10 x 15 cm) paperi ja tarinan luonnosteluun vain kuusi minuuttia aikaa. Kirjoittaa saa mitä tahansa ja lopettaa, kun aika tai tila loppuu. Kortin voi osoittaa postikortiksi myös tietylle henkilölle ja aloittaa esimerkiksi ”Rakas veli ...”. Rajattu kirjoitustila riittää 2–3 minuutin digitarinan käsikirjoitukseen.

Tarinan aihe löytyy, kun mietimme elämämme käännekohtia ja merkittäviä tapahtumia – niin hyvässä kuin pahassa – tai tärkeitä ihmisiä. Kirjoittamisessa pääsee eteenpäin kysymysten avulla.

Kirjoittamista voi verryttellä kirjoitusharjoitusten avulla:

- Valitse aihe, johon sinulla on voimakkaita tunteita. Negatiivisia tai positiivisia. Kirjoita ensin aiheesta suurella lämmöllä ja jatka niin pitkään kuin pystyt. Sen jälkeen vaihda näkökulmaa ja kirjoita aiheesta vihan ja inhon vallassa. Lopuksi voit kertoa aiheesta täysin neutraalisti.
- Valitse väri – kuten punainen – ja tee 15 minuutin kävely. Havainnoi, missä kaikkialla näet punaista ja kirjoita havainnoistasi 15 minuuttia.
- Kirjoita erilaisissa paikoissa kuten pyykinpesukoneen vieressä ja anna pesukoneen rytmin ohjata tarinaasi. Voit kokeilla myös bussipysäkkiä ja kahvilaa.
- Kerro aamustasi. Minkälainen oli herätyksesi, aamupalasi ja matkasi töihin. Kirjoita ylös yksityiskohtia, mutta veny ajatuksissasi yksityiskohtien yli.
- Kuvaile paikkaa, mistä pidät todella paljon. Ole läsnä paikassa ja kuvaile sen yksityiskohtia. Onko se paikka luonnossa tai paikka, missä teet töitä? Minkälaisia värejä, ääniä ja hajuja paikkaan liittyy? Kerro paikasta niin tarkasti, että kuulija voi kuvitella olevansa itse siellä.
- Kirjoita lähtemisestä tai jättämisestä haluamallasi tavalla. Voit kirjoittaa avioerosta, talosta lähtemisestä aamulla tai kuolevasta ystävästä.
- Keitä ihmisiä olet rakastanut?
- Minkälaisia katuja kaupungissasi on?
- Kuvaile isovanhempaasi.
- Kirjoita uimisesta, tähdistä, pelottavimmasta kokemuksestasi, luonnosta, miten opit jonkun asian, kirjasta, joka muutti elämäsi, fyysisestä kestävyydestä tai opettajastasi/oppilaastasi. Älä kirjoita abstraktisti, vaan konkreettisista asioista. Ole rehellinen ja yksityiskohtainen.

- Anna ajatuksiin virrata erilaisia välähdyksiä esimerkiksi opettajan työstä. Mikä yksityiskohta tai tapahtuma jäi mieleen viime keväästä? Milloin tunsit onnistuvasi opettajana? Milloin taas riittämättömyys ja turhautuminen saivat vallan?
- Ota runokirja. Avaa se mistä tahansa sivulta ja valitse jokin rivi, kirjoita se ylös ja jatka kirjoittamista itse. Jos jätät jumiin tekstin kanssa, valitse uusi sivu ja rivi ja aloita uudestaan.

Työ:

- Mitä teet työksesi tai mikä sinua kiinnostaa?
- Minkälaiset kokemukset, kiinnostuksen kohteet ja aikaisemmat tiedot ovat valmistaneet sinua tähän työhön?
- Vaikuttiko jokin tietty tapahtuma päätökseesi ryhtyä alalle?
- Kuka vaikutti uravalintaasi, kiinnostuksen kohteisiisi tai alalla oppimiisi taitoihin?
- Miten työsi on vaikuttanut elämääsi muutoin (perhe, ystävät, asuinpaikka)?
- Minkälaisia kohokohtia urallesi on osunut?
- Merkityksellinen tapahtuma urallasi, joka muutti sinua jotenkin.

Tärkeä ihminen:

- Mitä tämä henkilö on antanut elämääni? (Päädyt ehkä kertomaan enemmän omasta elämästäsi kuin tarinan henkilöstä.)
- Minkälainen suhteeni on (tai oli) tähän henkilöön?
- Mikä oli tärkeintä, mitä opit tältä henkilöltä?
- Mitä kertoisit, jos saisit tilaisuuden kertoa tälle henkilölle jotakin?
- Miten kuvailisit henkilöä?
- Mikä tapahtuma tai asia kuvaa parhaiten henkilön persoonaa?
- Mistä pidät henkilössä eniten?
- Mikä tässä ihmisessä tekee sinut yksinkertaisesti hulluksi?

Selviytymistarina:

- Mistä tapahtumasta on kyse (aika, paikka, tapahtuma tai tapahtumien sarja)?
- Millä tavalla liityt itse tapahtumaan?
- Kenen kanssa koit tämän yhdessä?
- Oliko tapahtumassa joku tietty merkityksellinen hetki?
- Miltä sinusta tuntui tapahtuman aikana?
- Mitä tapahtuma opetti sinulle?
- Miten tämä tapahtuma muutti elämääsi?

Tärkeä paikka:

- Onko se nykyinen tai entinen koti, kaupunki, puisto, metsä, ravintola, kauppa tai joku muu paikka?
- Miten kuvailisit paikkaa?
- Kenen kanssa olet jakanut paikan?
- Mitä kokemuksia tähän paikkaan liittyy?
- Nouseeko jokin tietty kokemus tässä paikassa ylitse muiden?
- Mitä olet oppinut itsestäsi tämän paikan ansiosta?
- Miten paikka on muuttunut, kun olet palannut sinne?

Tabut:

- Kerro itsestäsi jotakin, mitä kukaan muu huoneessa ei sinusta tiedä.

Jos nämä eivät riitä, parhaimpia luovaa kirjoittamista tukevia oppaita ovat Natalie Goldbergin teokset *Writing Down the Bones*, suomenkielisenä *Luihin ja ytimiin* sekä *Old Friend from Far Away*, suomenkielisenä nimellä *Hyvä kaukainen ystävä*. Kirjat ovat täynnä mitä kutkuttavampia aiheita kirjoittamisen treenaamiseen.

Miltä kuulostaisi kirjoittaa esimerkiksi näistä?

Loppu

Mikä sai sinut aavistamaan jonkun asian pian päättyvän?

Kirjoita 10 minuuttia.

Testi

Kirjoita kolme minuuttia kustakin seuraavasta aiheesta:

- Kengät, joista jalkasi kipeytyivät.
- Mikä muisto sanomalehdestä luettuna on musertanut sinut.
- Silloin sinulla oli hammassärky.
- Kerro hyönteisiin liittyvästä kokemuksesta: muurahaiset, ampiaiset, sudenkorennot, kimalaiset, kärpäset, paarmat, madot, perhoset, koppakuoriaiset.
- Joku elämässä tekemistäni virheistä (valitse joku, sillä niitä on paljon).

Korjaus

Mitä olet yrittänyt joskus korjata? Kirjoita 10 minuuttia.

Natalie Goldbergin seuraavat vinkit auttavat myös digitarinan käsikirjoittamisessa. Lähesty muistojasi sivulta ja pienin askelin. Aloita jostakin ja tarina löytyy matkalla silläkin riskillä, että päädyt kertomaan jostain muusta kuin mitä alun perin aiot (puutarhan sijaan sen yhdestä ruususta jne.) Hyväksy elämän virtaviivattomuus, sillä asiat eivät etene lineaarisesti ja aiotusti, vaan mutkitellen ja sattumien kautta. Myös kirjoittava mieli saa tehdä siksakkia.

Yritä kirjoittaa ekonomisesti: punaisen kirsikan sijaan pelkkä kirsikka riittää, ellet sitten kirjoita keltaisista kirsikoista. Pidä kiinni yksityiskohdista, kuten arjesta 13-vuotiaana. Selvitä asioiden yksityiskohdat, kuten ketkä olivat 1980-luvun suosikkibändit tai mikä on palomiehen koulutus. Mutta älä mestaroi tiedoillasi ja kaada niitä lukijan päälle, vaan tutkaile paikkoja viattomin silmin ja omiin muistoihisi kytkeytyen. Missä olit, kun Estonia upposi 1994 tai kun Lordi vuonna 2006 voitti Euroviisut? Hellitä kontrolli ja kerro siitä, mistä olet vaiennut. Onko kukaan

koskaan kuollut kirjoitettuaan päiväkirjojen salaisista asioista? Se voi itkettää tai naurattaa, mutta henki siitä ei mene.

Ryhmä tukee tarinan hahmottamisessa

Ihmiset ovat aina kokoontuneet yhteen kertoakseen tarinoita ja rakentaakseen ystävyysuhteita. Samaa hyväksi koettua menetelmää hyödynnetään digitaalisessa tarinankerronnassa. Tarinariihi on ryhmä, joka auttaa tarinankertojia löytämään, tarkentamaan ja rakentamaan tarinaansa. Samalla ryhmästä tulee oppiva yhteisö. Tarinoiden kertominen ryhmässä on luontevaa, koska silloin tarinalla on heti yleisö.

Turvallisen ja tuloksellisen työpajan aloituksessa onnistuneella ilmapiirillä on iso merkitys. Ryhmän kysymykset vievät eteenpäin ja haparoivista ajatuksista syntyy kokonaisia tarinoita. Tarinat syntyvät kertomisen hetkellä ja muut ihmiset, tuleva yleisö, kanssakertajat, palautteen antajat ja ohjaajat myös vaikuttavat niihin.

Tarinariihien kannattaa varata yhtäjaksoinen 2–3 tunnin aika, jota ei keskeytetä lounas- tai kahvitauolla. Kymmenen hengen ryhmässä jokainen saa noin 10–15 minuuttia aikaa esitellä oman tarinansa. Siitä käydään keskustelua rakentavan palautteen hengessä, ajatuksena on viedä tarinaa yhdessä eteenpäin. Puheenjohtajan lisäksi tarvitaan ajanottaja niin, että kaikille ryhmän jäsenille annetaan tasapuolisesti aikaa. Jos aika tuntuu loppuvan joidenkin kohdalla kesken, ohjausta voidaan jatkaa myöhemmin henkilökohtaisesti. Viime hetken kommentit voi tehdä myös kirjallisesti ko. henkilölle, jos aikataulu uhkaa pettää.

Tarinariihien onnistumisen kannalta on sitä parempi, mitä kauemmas päästään sekä henkisesti että fyysisesti tietokoneuokasta ja tietotekniikasta ylipäätään. Työpajan ensimmäisen päivän voi kernaasti järjestää vaikka puutarhassa, jos sellainen on mahdollista. Perinteiset tietokoneuokat kapeuttavat ajattelua jo pelkällä olemassaolollaan ja tuntuu, kuin kerrotut tarinat valuisivat suoraan eetteriin ja osallistujien ajatukset someen tai sähköpostiin. Kyseessä on luova prosessi ja moni on vielä aivan hukassa oman aiheensa kanssa tai aihioita on useampia.

Tarinariihien sopivat ympyrän muotoon sijoitetut tuolit ilman pöytiä, tietokoneita tai ylipäätään mitään ylimääräistä. Paperia ja kynä muistiinpanojen tekemistä varten on riittävä varustus. Kleenex-pakettikin voi olla tarpeen olla esillä.

Perussääntönä tarinariiheissä on, että osallistujat saavat kertoa aiheestaan ilman keskeytyksiä ja keskustelu alkaa vasta sen jälkeen. Omien tarinoiden kertominen saattaa tehdä kertojan haavoittuvaksi eli kannattaa aloittaa rohkaisevalla kommentilla ja esittää vasta sen jälkeen ensimmäinen kysymys. Muut ryhmän jäsenet opastetaan käyttämään aloitusta ”Jos tämä olisi minun tarinani niin...” Näin omistajuus ja tehdyt valinnat säilyvät tarinan kertojalla. Samoja kommentteja ei kannata toistaa, vaan rikastaa niitä uusilla näkökulmilla.

Nuorten työpajoissa kannattaa korostaa, että kyseessä ei ole kilpailu ja että jokaisen tarinaa kunnioitetaan eli vältetään kaikenlaista negatiivista kommentointia myös elein ja ilmein. Myös luottamuksellisuutta kannattaa korostaa eli kaikki tarinariiheissä kerrottu jää huoneeseen. Puhelimet ja tietokoneet laitetaan äänettömälle (koskee myös aikuisia!). Jos kertominen saa aikaan tunteenpurkauksia, tämä on luonnollista, eikä itkemisessä ole mitään hävettävää. On kohteliasta odottaa, että kertoja saa kerrottua haluamansa, vaikka se edellyttäisi hiljaisuuden sietämistä ryhmässä.

Ohjaajana kannattaa ensin pitää lyhyt tauko tarinankertojan lopetettua, sitten kiittää kertojaa tarinansa jakamisesta ja kysyä mistä asioista kertoja haluaisi erityisesti saada palautetta. Sen jälkeen kaikki voivat vapaasti antaa palautetta tarinasta ja kertoja saa kommentoida palautetta aina ennen seuraavaan kommenttiin siirtymistä. Käydystä keskustelusta on hyvä tehdä yhteenveto ennen kuin siirrytään seuraavan tarinan pariin.

Ohjaajan roolina on kuunnella tarinoita tarkasti ja tehdä muistiinpanoja tulevaa keskustelua silmällä pitäen. Tavoitteena ei ole tarjota valmiita ratkaisuja, vaan erilaisia vaihtoehtoja. Sessio päätetään kannustaviin ja positiivisiin kommentteihin ja kaikkia kiitetään avoimuudesta ja osallistumisesta. Tarjolla voi olla vielä henkilökohtaista ohjausta käsikirjoitusten viimeistelyyn tarpeen mukaan.

Tunnista tarinan tunteet ja merkitykset

Kertojalle on usein vaikeinta oman tarinan merkityksen löytäminen ja ymmärtäminen. Tarina eri väreissään syntyy kerronnan aikana ja ryhmällä ja sen antamalla palautteella on siinä suuri merkitys. Tarkoituksena ei ole kertoa vain, mitä tapahtui, vaan pohtia taustaa ja seurauksia laajemmin sekä syitä, miksi kertoja haluaa nyt

palata tähän. Omien tunteiden tiedostaminen auttaa näkemään, miten tarina tulee kertoa.

Seuraavien kysymysten esittäminen vie tarinankertojaa eteenpäin:

- Oletko kertonut tämän tarinan aiemmin jollekin?
- Miksi tämä tarina on tärkeä juuri nyt?
- Onko sinulla joku yleisö mielessä?
- Mikä on sinun versiosi tarinasta (verrattuna jonkun muun versioon)?
- Mikä on ainutlaatuista tarinassasi?
- Mikä on tarinasi ydin?
- Mikä on tarinan tärkein osa?
- Onko tarinan joitain osia jo valmiina?
- Mitkä osat tarinassa ovat vielä hämääviä/tekemättä?
- Minkälaista äänensävyä tavoittelet tarinaasi?
- Onko sinulla mielessäsi, minkälaisia kuvia käytät tarinassa?
- Miltä tuntui lukea tarina ääneen?
- Minkälainen on tarinan rytmi?
- Mitkä tarinan kohdat olivat kuulijoiden mielestä vaikuttavia?
- Mitä haluat kertoa tarinallasi?
- Mikä tekee tarinasta sinun tarinasi?
- Mitä tarina kertoo sinusta?
- Osaatko sanoa, miksi kerrot tämän tarinan?
- Onko sinulla kysymyksiä ryhmälle?
- Miltä tuntuu jakaa tarina?
- Mitä olet oppinut tästä?

Tarinariihen jälkeen osallistujat viimeistelevät käsikirjoituksiaan ja yleensä vasta seuraavana päivänä jatketaan työskentelyä yhdessä. Tarinariihessä sanotut asiat tarvitsevat aikaa jäsentyäkseen kertojan ajatuksissa. Yksinäiset illat hotellihuoneessa ovat yllättävän inspiroivia ja tarinat jäsentyvät yhden illan aikana hämmästyttävän paljon.

Tarinariihi (story circle) on työpajan ydin ja sen käynnistävä voima, mutta intensiivinen ryhmätyöskentely on myös digitaalisen tarinankerronnan kompastuskivi. 2–3 tunnin aikana ehditään käydä läpi vain 10–15 osallistujan tarinoita eli tarinariihen

skaalaus isommille osallistujamäärille on hankalaa. Toisinkin voi toimia ja menetelmää muokata tarpeen mukaan.

Norjalainen Jazzmontor on toteuttanut digitarinaprojektin Romaniassa ilman tarinariihettä. Projektin aikana tuotettiin viidensadan osallistujan voimin liki 500 tarinaa 75 ohjaajan ja 15 pääkouluttajan turvin. Avainsana oli kouluttajakoulutus. Tarinoiden ohjaajiksi perehdytettiin kirjastojen henkilökuntaa, jotka ohjasivat kirjastoissa toteutetut työpajat.

Isoissa ryhmissä Jazzmontor toteutti tarinoiden aihoiden esittelyn pienemmissä neljän hengen ryhmissä, joissa sekä ryhmän jäsenet että ryhmiä kiertävä opettaja antoivat palautetta. Silti ohjaajilla piti kiirettä.

Osassa kirjastoista digitaalisten tarinoiden tekemisestä on tullut systemaattista toimintaa ja digitaalisista tarinoista koostuva näyttely vaihtuu kolmen kuukauden välein.

3.2 Käsikirjoitus kiteyttää tarinan

Tarina kuin tarina ansaitsee tulla kerrotuksi hyvin ja tämä varmistetaan laatimalla laadukas käsikirjoitus. Digitarinan käsikirjoittaminen ja tekeminen on taito, jossa harjaantuu koko ajan. Ensimmäinen tarina on digitarinaan perehtymistä. Toisen tarinan kohdalla rimaa voi jo nostaa. Sen jälkeen kunkin oma käsiala kehittyy omista ponnisteluista ja saadusta ohjauksesta riippuen.

Hyvässä tarinassa on alku, keskikohta ja loppu sekä mielenkiintoinen päähenkilö ja häntä haastava antagonisti eli riivaaja, joka digitaalisissa tarinoissa on usein päähenkilön mielen sisäinen. Tarina ei aliarvioi lukijaa tai katsojaa, vaan antaa ekonomisella tavalla viitteitä tulevasta. Näin juoni menee eteenpäin. Katsoja saa uutta informaatiota sitä mukaa, kun tarinankertoja sitä hänelle antaa.

Tässä on aristotelinen ajattelumalli tiivistetysti, mutta olemassa olevien dramaturgisten oppien noudattaminen orjallisesti tuottaa helposti kuollutta metristä draamaa. Draamallinen ilmaisu mm. nopeutuu koko ajan ja muuttuu sillä tavalla taloudellisemmaksi, että katsojien kyky tulkita asioita yhä pienemmistä viitteistä kehittyy alinomaa. Tämä täytyy ottaa huomioon.

Tarinankertojen parhaimmisto kertoo tarinat uudella ja yllättävällä tavalla. Kerronta itse asiassa uusiutuu koko ajan ja on siten oman aikansa peili.

Älä hukkaa aloitusta

Alku menee suoraan asiaan ja on lyhyt. Hyvän romaanin tapaan digitaalisen tarinan ensimmäinen lause on ratkaiseva. Tällainen aloitus on esimerkiksi Albert Camusin romaanissa *Sivullinen*, joka alkaa seuraavasti: ”Äiti kuoli tänään. Tai ehkä eilen. Sain vanhainkodista sähkeen: ”Äiti kuollut. Hautaus huomenna. Osanottomme.” Samantekevää. Ehkä se tapahtui eilen.”

Mene suoraan asiaan. Tarinan alussa esitellään päähenkilö suhteessa ympäröivään maailmaan ja päähenkilön sisäinen antagonistista tai muu ristiriita. Monissa digitarinoissa jännite syntyy päähenkilön ja hänen sisäisen ristiriitansa välille, joka ratkeaa lopussa. Samalla päähenkilön positio on muuttunut, ajattelu on erilaista ja identiteetti muuttunut. Sisäinen ristiriita on yleensä henkilön ominaisuus, jonka hän kieltää tai yrittää peittää eli esimerkiksi riippuvuus, sairaus, heikkous tai poikkeava sukupuoli-identiteetti. Ratkaisun jälkeen draamaa ei voi jatkaa.

Joskus voi joutua esittelemään tarinan draamallista maisemaa katsojalle enemmän niin, että alku viivästyy. Näin tapahtuu esimerkiksi Peter Weirin *Todistajassa*, jossa käytetään kymmenen minuuttia Amish-yhteisön kuvaamiseen ennen kuin tulee elokuvan varsinainen alkusysäys, joka kestää kolme minuuttia. Tarinan näyttämölepanon kuvaukseen käytetään *Todistajassa* poikkeuksellisen paljon aikaa, koska Amish-yhteisöjä ei juurikaan tunnettu vuonna 1985, jolloin elokuva ilmestyi.

Alussa täytyy ymmärtää, miten vähistä aineksista katsoja pystyy luomaan kuvan henkilöstä ja draamallisesta positioista. Katsoja täydentää omalla elämäkokemuksellaan ja historiallisella tietämyksellään puuttuvat palat. Päähenkilöä ei siis tarvitse tyhjentää ja kertoa yksityiskohtaisesti, mitä hän tekee esimerkiksi työkseen, jos hänellä on päällään lääkärintakki. Ekonominen kerronta tarkoittaa sitä, että kerrotaan minimaalisilla vihjeillä ja aikaa säästään. Liian juurta jaksan kertominen on katsojalle puisevaa.

Kokonaisuus ratkaisee

Tarina etenee kuin nyrkkeilyottelu erilaisten vaiheiden, käännteiden ja yllätysten kautta kohti loppuklimaksia ja ratkaisua. Vasta lopun jälkeen kuulija on kylläinen tarinasta ja molemminpuolinen lupaus lunastettu.

Urheiluselostamisen haasteena on juonen kehittäminen lennosta ja nopeasti. Selostaja tulkkaa juuri näkemänsä pelitapahtumat tarinaksi eli luo pelin tapahtumiin merkityksiä ja punoo niistä kokonaisuuden. Pelistä esitellään kronikka (mitä tapahtuu), mimesis (miltä peli näyttää eri tilanteissa) sekä juoni (miten tapahtuvat liittyvät toisiinsa niin, että osista muodostuu kokonaisuus). Kun pelissä on svantovaihe, selostaja kaivaa esiin otteita pelistä ja kun tapahtuu liiankin paljon, selostaja kiihdyttää puheen katkeamattomaksi selostukseksi.

Digitaalisen tarinan teossa haasteena ei ole nopeus, vaan aiheen rajausta siten, että kokonaisuuden kannalta olennainen poimitaan mukaan ja tarinan kannalta epäolennainen jätetään pois. Digitarinassa kokonaisuus on hiottu ja käsikirjoituksen laatu on sanojen määrää olennaisempi.

Tarina päättyy aina

Aloitettu tarina kuuluu lopettaa. Kuulijaa ei saa jättää kärsimään, jos on ensin houkutellut hänet mukaan tarinan koukkuun eli ongelmaan, ristiriitaan tai haasteeseen ja esitellyt henkilöt, protagonistin eli päähenkilön ja antagonistin eli vastustajan. Esimerkiksi uutiset kirjoitetaan eri tavoin kuin tarina. Uutinen kertoo ensin tärkeimmän ja tarkentaa sitä niin kauan, kun palstatila tai lähetyisaika antaa myöten. Jos kaikki ei mahdu, leikataan loppu pois. Tarina sen sijaan ansaitsee harkitun lopun. Jos loppua ei ole, kuulija joutuu pettymään, koska tarinaa ei ollutkaan.

Tarinan loppu ratkeaa yhdessä kohtauksessa, jossa suljetaan tarinan pääristiriita. Tätä ennen on päätetty tarinan osaristiidat. Loppukohtauksessa voittaa joko protagonistin tai antagonistin ja toinen tuhoutuu. Perinteisessä klassisessa draamassa päähenkilö usein tuhoutui loppukohtauksessa, joka saa katsojassa aikaan poikkeuksellisen voimakkaan katharsiksen tunteen.

Nykydraaman (hollywoodilaisessa) käytännössä protagonistin voittaa antagonistin, koska se on kaupallisesti menestyksekkäämpi konsepti. Rainer Werner Fassbinder

antoi päähenkilöiden tuhoutua lopussa, mikä aiheuttaa katsojassa maailmankatso-
muksellisen myrskyn.

Omaelämäkerrallisessa digitarinassa tarinankertoja on todistettavasti elossa, mut-
ta sisäisen ristiriidan kanssa kamppailun jälkeen jotain on muuttunut. Happy end
-tyyppisen ratkaisun rinnalla vaihtoehtoisia tapoja sulkea tarina on muitakin. Vaik-
ka tarina päättyy, diskurssi voi jäädä avoimeksi. Taide-elokuvien tapaan digitaalisen
tarinan voi päättää ilman vahvaa loppua, joka lyö merkitykset lukkoon. Näin tarina
simuloi elämän jatkuvuutta ja moniselitteisyyttä.

Tarinan voi jättää myös avoimeksi ja sen sijaan sulkea diskurssi moraalisisella kan-
nanotolla valitsemalla esimerkiksi viimeisen kuvan tällä perusteella. Ratkaisun
loppukohtauksen jälkeen voidaan enää vain häivyttää eli viettää esimerkiksi hetki
päähenkilön ja muiden eloonjääneiden kanssa. Häivytykseksi riittävät myös eloku-
van lopputekstit.

Säilytä henkilökohtainen ote

Digitarinassa on siis hyvin paljon samoja elementtejä kuin missä tahansa kerrotussa
tarinassa tai elokuvassa. Teemaltaan digitarinat käsittelevät useimmiten omaelämä-
kerrallisia aiheita. Digitarinassa mennään henkilökohtaisen dokumenttielokuvan
tapaan henkilön päähän sisään ja kerrotaan omista tunteista, ajatuksista ja motiiveista.
Tavoitteena ei ole ulkopuolinen kolmannen persoonan ääni, vaan henkilökohtainen
ja siten ainutlaatuinen näkökulma. Kukaan muu ei voi tehdä subjektiivista tarinaasi
– olet ainoa asiantuntija tässä asiassa!

Tarkoitus ei ole tuottaa pelkkää tapahtumien selostusta, vaan digitarinassa välität
tunnefaktaa ja henkilökohtaisia merkityksiä. Tunnesuhde aiheeseen tekee kerron-
nasta minäkeskeistä ja intiimiä.

Digitarinan käsikirjoitus on siis yhtä kuin minän kerronta, spiikki. Elokuvissa kes-
keistä on tapahtumien näyttäminen, kun taas digitarinassa asioista pääasiassa ker-
rotaan. Henkilökohtainen kerronta on digitarinan kantava osa, jolloin juuri se kir-
joitetaan käsikirjoitukseen. StoryCenter ohjeistaa liikkumaan tasolla, jolloin kertoja
tulee haavoittuvaksi eli henkilökohtaisuus ja tunnustuksellisuus ovat olennainen osa
käsikirjoitusta.

Käsikirjoituksessa minä esitän itse oman elämäni tapahtumaa, teen asian ikään kuin uudelleen. Digitarinasta piirtyy omakuva likiarvona sinusta ja merkitysten verkostosta. Karl Ove Knausgård tekee tämän kirjailijana *Taisteluni*-sarjan tuhansilla sivuilla – digitarina on sinun taistelusi jostain kokemuksesta 2–3 minuutissa kerrottuna.

Subjektiviisen näkökulman voi toteuttaa digitarinassa eri tavoin. Voit pohtia, esittää kysymyksiä, provosoida, ironisoida, hämätä, johtaa harhaan ja valehdella. Tyyli saa olla vahvasti filosofinen ja pohdiskelleva. Käyttökelpoinen on myös päiväkirjamuotoinen, tietylle henkilölle tai katsojille osoitettu käsikirjoitus. Ylipäätään mikä tahansa teksti, joka vie tarinaa luontevasti eteenpäin sopii digitarinaan.

Kerronnassa tavoitellaan oman kokemuksen reflektointia – kuulijaa ei tarvitse johdatella mihinkään opetuselokuvan tapaan. Unohda käsivarsikameralla kuvatut elokuvat, joihin on jälkikäteen lisätty kaikkietävän kertojan ääni – nyt puhuu tavallinen ihminen ihan vain omasta näkökulmastaan.

Itsestäänselvytykset eivät kuulu draamaan

Oman elämäntarinan ei tarvitse olla kriisi, mutta siinä täytyy kuitenkin tapahtua draamallinen muutos eli alkuasema ja loppuasema eivät voi olla sama. Alun ja lopun välissä tapahtuu jotain; muutoksia työssä, perheessä tai ystävyys-suhteissa, ajattelun muutosta, kasvua tai oppimista.

Dramaattinen muutos on riittävä, kun tarina aiheuttaa katsojassa katarsiksen eli puhdistavan tunnetilan. Muutos ei saa olla mikään itsestäänselvyys, sillä siitä ei synny draamaa. Draamalliseksi muutokseksi kelpaa mikä tahansa suuri arkinen elämänmuutos, kuten vaikka ensimmäinen koulupäivä.

Käsikirjoituksen teossa auttaa tarinan merkityksen tiedostaminen: miksi haluan kertoa juuri tämän tarinan? Digitarinaan sopivat eksistentiaaliset kysymykset kuten elämän mielekkyys erilaisista vastuksista huolimatta.

Miten kerrotaan lyhyt tarina?

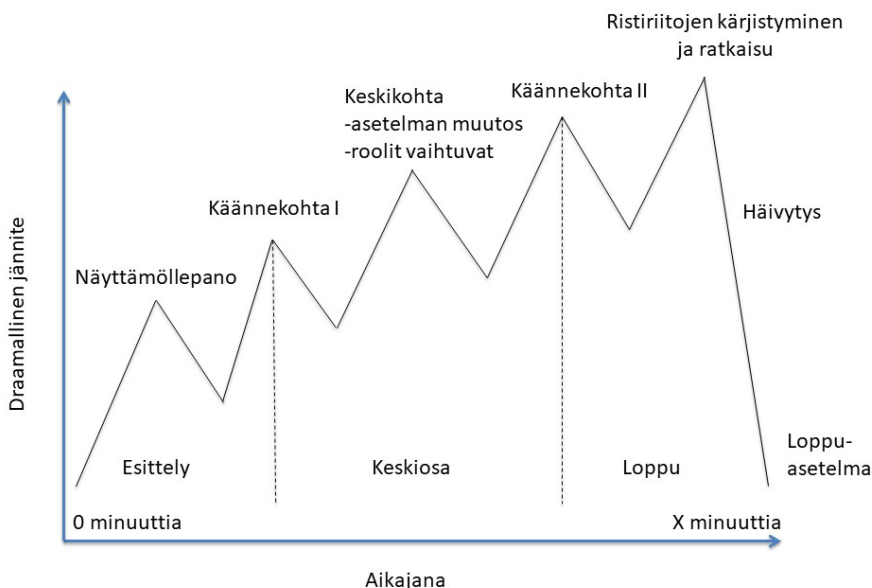
Digitaalisen tarinan kompaktius sopii hyvin minämuotoisiin tarinoihin. Lyhyt tarina noudattaa samoja dramaturgian periaatteita kuin pitkä tarina, mutta sen kertominen on usein haasteellisempaa. Tv-mainokset kestävät 20 sekuntia, mutta myös

niissä esitetään kokonainen tarina alun, käännekohtan ja lopun kanssa eli tämä aika riittää hyvän tarinan esittämiseen. Tv-mainoksen hyvä tarina vaikuttaa ja usein osamme tarinan mukana tuotteenkin. Mutta minkälainen on muutaman minuutin kestävä tarinan rakenne?

Draamaa noudattavassa lyhyessä tarinassa päähenkilön toiminnan suunta muuttuu kaksi kertaa. Kolmen minuutin tarinassa ensimmäinen käännekohta kannattaa sijoittaa 30–45 sekunnin kohdalle ja toinen 2,30–2,45 minuutin kohdalle.

Lisäksi tarinaan voidaan sijoittaa keskikohtan käännekohta, midpoint, jolloin roolihenkilöiden funktiot muuttuvat, päähenkilöstä tulee sankari ja päinvastoin. Päähenkilön päämäärän asettelussa tapahtuu muutos. Tarina etenee esittelystä toiminnan mutkistumiseen, kehittelyyn ja edelleen loppuhuipentumaan.

Kolmen näytöksen mallissa osien suhteelliset kestot jakaantuvat yleensä $\frac{1}{4}$ ongelmien esitleminen, $\frac{1}{2}$ protagonistin eli kertojan ja antagonistin sekä ristiriitojen kehittäminen sekä $\frac{1}{4}$ ristiriitojen kärjistymisen, ongelman ratkeaminen, loppu ja häivytyksen.



KUVA 7. Digitarinan draamallinen rakenne. Lyhyeen tarinaan mahtuu samalla kaksi käännekohtaa ja mahdollisesti vielä keskikohtan käännekohta eli midpoint. (Satu Hakanurmi ja Jaakko Virtanen)

Miten tehdään hyvä käsikirjoitus?

Hyväkin tarina voidaan kertoa huonosti. Sekä onnistumisille että epäonnistumisille on runsaasti paikkoja. Hyvä lopputulos on kiinni niin monesta asiasta, että lopulta kyse on sattumasta ja draama jää mysteeriksi tekijälleen aina viimeisen leikkauksen loppuun asti. Mikäli luovaa prosessia yrittää kuvata tarkasti, se karkaa ulottuvilta.

Käsikirjoittaminen on luovaa työskentelyä, eikä sen etenemistä voi kuvata tai ennustaa tyhjentävästi. Käsikirjoitus kantaa eteenpäin, kun kirjoittamisen vain aloittaa ja etenee iteratiivisesti vuorotellen tekemistä, reflektointia ja muilta saatua palautetta (do-reflect-share-do-reflect-share-do-reflect-share). Työskentely on sekoitus inspiraatiota, kovaa työtä ja tekemistä. Hyvä käsikirjoitus ei synny hetkessä, vaan aina synnyttää parempia versioita. Käsikirjoitusta voi muokata koko prosessin ajan ja muutoksia voi tehdä myös julkaisun jälkeen. Paniikki pois siis ja nauti!

Hyvä tarina on rehellinen. Jos epärehellisesti väittää omaa minäänsä vastaan jotta muuta esimerkiksi miellyttääkseen yleisöään, niin samalla tulee sementoineeksi omaan persoonaansa epätosia asioita. Tarinan tekijän täytyy röyhkeän itsekkäästi ajatella, mitä hän hyötyy itse tämän tarinan kertomisesta. Vaikka selvitettävänä olisi oman elämän hankala ja raadollinenkin asia tai oman näkökannan puolustaminen, niin pelkästään olemalla rehellinen saavutetaan terapeutista hyötyä. Ei kannata uhrata aikaansa epärehellisen tarinan tekemiseen, koska tarina alkaa elää omaa elämäänsä ja se pysyy tekijänsä mielessä sellaisena kuin se tuli tehtyä.

Mikäli kertoo sosiaalisesti myötäileviä tarinoita, on vaarana, että ulkoinen minäkerotomus etäänny sisäisestä tarinasta. Rajoittunut kerronta tuottaa rajoittunutta ymmärrystä ja sen mukana mahdollisesti rajoittunutta elämää. Tarinat, joita kerromme elämästämme ovat sitä elämää, jota tulemme elämään.

Rehellinen tarina voi antaa paljon, jos uskaltaa käsitellä asiaa, joka on itselle tärkeä, vaikka vähän epäselväkin.

Esimerkkejä hyvistä tarinoista

Asperger-ihmisen päiväkirja

Kristiina Lehto avaa oman tarinansa kautta Aspergerin oireyhtymää mielenkiintoisella tavalla lyhyessä ajassa. Opettajansa Jaakko Virtasen mukaan elokuva on

poikkeuksellisen vahva ja onnistunut. Elokuvalle lienee ollut vaikutus Kristiinan asemaan opiskelijayhteisössä. Elokuva on edelleen nähtävissä YLE-areenassa. <http://areena.yle.fi/tv/1301744>.

Kristiina Lehto kertoo:

Tarinan aiheen löysin ihan omasta elämästäni. Minulla on Aspergerin syndrooma ja kerroin videossa tunteista ja ajatuksistani Asperger-ihmisenä. Se oli siihen aikaan sellaista itsetutkiskelua ja pohdiskelua omasta olemassaolostani. Tein videon ammattikorkeakoulussa ja ennen sitä olin ammattikoulussa tehnyt päättötyönä toisen dokumentin Aspergerin syndroomasta. Minulla oli sellainen olo, etten ollut vielä kertonut kaikkea mahdollista Aspergerin syndroomasta siinä videossa, joten halusin tehdä toisen dokumentin samasta aiheesta ja siksi syntyi tämä päiväkirjaviideo.

Kun saimme tehtävänannon kolmeminuuttisesta videodokumentista, joka pitää tehdä still-kuvista, niin hommahan lähti liikkeelle ihan käsikirjoituksen tekemisestä. Kirjoittelin ajatuksiani ylös, järjestelin niitä, muokkasin, siirtelin, mietin missä järjestyksessä ne esitän, mitä leikkaan pois, onko joku asia liian paljon, joku liian vähän jne. Kun olin saanut jonkinlaisen rungon kasaan, niin seuraava vaihe oli suunnitella kuvakäsikirjoitus ja hankkia itse kuvia.

Kuljeskelin ympäriinsä kameran kanssa ja otin kuvia spontaanisti tai joitakin kuvia varten lavastin tilanteita tai piirsin piirustuksia. Kaivoin myös vanhoja kuvia kovalevyiltä ja otin kuvia jopa ihan omasta henkilökohtaisesta päiväkirjastani, sen teksteistä ja piirustuksista. Viimeinen vaihe oli kuvien muokkaaminen ja videon leikkaus.

Video on saanut hyvän vastaanoton. Asperger-ihmiset ovat tunnistaneet itsensä videosta ja monet ovat pitäneet sen vahvasta, intiimistä ilmaisusta.

Pimeys

Pirjo Honkasalon ja Marja Pensalan *Pimeys* (1991) kertoo sokeasta hierojasta ja siitä, miten hän näkee valon ja kuulee äänet. Se on lähestulkoon täydellinen neljä minuuttia kestävä elokuva, joka ei tosin ole subjektiivinen. Elokuvan varsinainen suuri viesti on siinä, että sokea hieroja hieroo mustaa miestä ja voimme vaistota hänestä sen, että näköaistin puutteen vuoksi häneltä puuttuvat rodulliset ennakkoluulot.

Tämä on draaman asetelmana ja elokuvan rakenteena loistava. Vasta lopussa toisessa käännekohtassa selviää, että valkoinen hieroja on sokea. Katsoja saa erilaisuuden teemaa käsittelevää informaatiota kuvan kautta ja hierojan subjektiivista kerrontaa äänen kautta, kunnes loppu asettaa elokuvan jännitteet osaksi isompaa inhimillistä kuvaa.

Tarinan voi pilata

Mahdollisuuksia draaman epäonnistumiselle on miljoona. Tarinan voi pilata kertomalla itsestäänselvyyskäsityksiä, toistamalla, jankuttamalla, kertomalla päähenkilöstä, joka ei omassa tilanteessaan ole mielenkiintoinen tai menettämällä draamallisen jatkuvuuden. Mitä enemmän tarinoita tekee, sen tarkemmin niitä oppii ajattelemaan ja välttämään virheitä. Draaman hallitseminen on monien asioiden yhtäaikaista hallitsemista.

Aaltonen on tiivistänyt käsikirjoituksen piirteitä seuraavasti:

- Varo abstraktia ilmaisua.
- Kirjoita lyhyesti ja selkeästi. Ääneen lausuttuna hieman naiiviltakin tuntuva käsikirjoitus on aivan erilainen.
- Kerro käyttämällä yksityiskohtia.
- Luota kuvaan, älä kuvaile, vaan selitä ja kerro.
- Herätä odotuksia.
- Käytä hyvää, konkreettista ja elävää kieltä.
- Käytä sanoja harkitusti ja säästeliäästi (ei turhia täytesanoja).
- Suosi lyhyitä virkkeitä.
- Käytä aktiivilauseita (joku tekee jotakin).
- Suosi verbejä ja substantiiveja, varo ylenmääräistä adjektiivien käyttöä.
- Vältä sivistyssanoja ja kohderyhmälle vieraita käsitteitä.
- Älä jää junnaamaan, tekstin pitää edistyä.
- Jätä pois kaikki, mitä ilman käsikirjoitus tulee toimeen.
- Vältä turhia ylisanoja, hehkuttamista ja hypetystä.
- Muista tauot.
- Tiedä milloin lopettaa tarina (kun asiat on kerrottu).
- Karsi ja tiivistä.
- Testaa teksti lukemalla se ääneen.
- Kerro käsikirjoituksella muuta kuin kuvat.

Aaltonen, J. 2011, 384

3.3 Näe tarina kuvina eli kuvakäsikirjoitus

Photography neither represents nor reflects reality, it gives it meaning.

Roland Barthes

Digitarinan kuvamateriaali saa olla monimuotoista. Valokuvien lisäksi voidaan käyttää skannattuja materiaaleja kuten kuitteja, kirjeitä, piirroksia, maalauksia sekä videokuvaa. Kuvat kertovat omaa tarinaansa tai ne tukevat kerrottua tarinaa yksityiskohtien, miljöön tai tunnelman kuvauksella. Ne kertovat epäsuorasti ja ruokkivat kuulijan mielikuvitusta ja ajattelua. Kuvien avulla pystyy sanoittamaan tunteita, jotka kirjoitettuna tuntuivat naiiveilta. Kuva voi olla helppotajuinen elementti käsikirjoituksen rinnalla tai monitulkintainen itsenäinen elementti. Näemme kuvasta vain pinnan, sillä se sisältää arvoja, normeja, uskomuksia ja asenteita.

Montaasiajattelu sopii digitarinaan eli kuvien rinnakkaisuus tai peräkkäisyys herättää katsojassa tarinan, joka syntyy kuvien sarjasta, ei yksittäisestä kuvasta. Mitä vähemmän kuvia käytetään, sitä merkittävämmäksi niiden sanoma tulee. Anna kuvalle tilaisuus aina, kun se kertoo asian sanoja paremmin.

Lyhytdokumenttien tapaan hedelmällinen lähtökohta on käyttää liikkumattomia stillkuvia. Esimerkiksi valokuvat, asiakirjat ja erilaiset pinnat ovat liikkuvaa kuvaa ekonomisempia lähteitä. Kuvaa saa eloa erilaisilla kohdistuksilla tai ajoilla editointivaiheessa.

Videokuvan käyttäminen lyhyessä tarinassa on hankalaa, koska videossa on mukana liikettä ja ehkä samanaikaista puhetta. Kun kertojanääni on keskeinen, on videokuvan äänistä pikemmin haittaa kuin hyötyä. Valokuva puolestaan antaa tilaa kertojanäänelle ja kuulija pystyy keskittymään tarinaan.

Kompakti kertojan ääni ohjaa katsojan mielenkiintoa ja huomiota haastattelua tai suoraa videokuvausta paremmin. Oman äänen antaminen omalle digitarinalle on tilaisuus, joka vain harvoin kannattaa sivuuttaa. Videokuvaus on haavoittuvaista ja sitä kannattaisi välttää, mikäli aikomuksena on päästä tehokkaaseen lopputulokseen lyhyessä ajassa. Työpajan ohjaajan tehtävänä on rajoittaa liikkuvan kuvan käyttöä digitarinoissa ja suositella sen sijaan stillkuvia, asiakirjoja ym. skannattua materiaalia kertojan äänen rinnalle.

Tarinan ekonomia tarkoittaa tiedon annostelua aikajanalla. Jos kerronta on liian ekonomista ja niukkaa, katsoja ei ymmärrä, mistä on kysymys. Liian perinpohjainen kertominen puolestaan aliarvioi katsojan omaa ajattelua. Kuulijat löytävät kuitenkin omalla tavallaan tarinan merkityksen ja täyttävät aukkojaikat. Digitarinan eri elementit (kuvat, videot ja musiikki) lisäävät tarinaan merkityksiä.

Kaikkea ei tarvitse kertoa käsikirjoituksessa. Ole valmis muokkaamaan käsikirjoitusta, kun luet sitä kuvakäsikirjoituksen rinnalla. Käsikirjoitus kannattaa lukea ääneen myös kellon kanssa. Näin saat alustavan käsityksen digitarinan kestosta.

Käsikirjoitus voi vielä muovautua kuva-aineiston valinnan yhteydessä, sillä niitä ei voi tehdä erillään toisistaan. Kaikki aineisto, mikä aiotaan tarinaan haalia, pitäisi käsitellä yhtenäisenä prosessina. Jos on olemassa johonkin tiettyyn draamalliseen asiaan liittyen parikymmentä kuvallista lähdettä, niin niitä pitäisi analysoida yhtä aikaa, kun kirjoittaa kertojan ääntä ja käsikirjoitusta.

Kuvat ja käsikirjoitus elävät rinnakkain. Vaikka olisi hyviä kuvia, jotka merkitsevät tekijälleen paljon, ne tulee karsia pois, jos ne eivät tuo lisäinformaatiota tai välitä draaman viestiä. Jokaisen elokuvantekijän oppi onkin periaate “kill your darlings” eli kuva, joka ei tuo lisäarvoa tarinaan, pitää unohtaa.

Tekstin ja kuvälähteen ei pitäisi kertoa samaa asiaa yksi yhteen suhteessa, vaan niiden välillä pitäisi olla huojuntaa. Esimerkiksi kun kuva liittyy samaan asiaan kertojan äänen kanssa, kuva tuo siihen lisämerkityksen. On katsojan kannalta tylsää, jos kuvan ja sanan informaatio on yhtenevä. Se on katsojan aliarvioimista.

Minimaalinen informaatio, maksimaalisen kiinnostus

Huonosti valittu kuva ei tuo tarinaan mitään lisää, vaan siitä tulee junnaava ja kankea, eikä se luota katsojan havainnointikykyyn. Olennaista on myös sopivan rytmityksen löytäminen. Minimaalinen kerronta sen sijaan pitää katsojan mielenkiintoa yllä. Asioita ei tarvitse kertoa juurta jaksan ja yksityiskohtaisesti tyhjentämällä käsikirjoitukseen kaikki mitä mielessä liikkuu. Esimerkiksi kirurgin ei tarvitse kertoa mitä hän tekee työksensä, mikäli hänellä on päällään lääkärintakki.

Hyvässä tarinassa katsojalle annetaan viitteitä tulevasta sopivissa erissä. Katsoja täydentää tarinaa omalla elämäkokemuksellaan ja historiallisella tietämyksellään.

Voit käyttää tarinasi tueksi monenlaisia kuvia.

Kuvat voivat olla

- Omia kuvia
- Autenttisia kuvia, esimerkiksi perhevalokuvia
- Muiden kuvia (CC-lisenssillä)
- Juuri tätä tarinaa varten otettuja kuvia
- Abstrakteja kuvia (kuvaavat tunnetilaa, visualisoivat tunteen tms.)
- Maisemakuvia (soveltuvat myös tunnetilan kuvaamiseen tms.)
- Piirroksia
- Maalauksia
- Kirjeitä, kirjekuoria
- Kuitteja
- Postikortteja
- Kiiltokuvia
- Mustavalkoisia/värillisiä kuvia
- Kuvankäsittelyllä muokattuja kuvia (mustavalkokuvia tai muilla suodattimilla käsiteltyjä kuvia).

Leiki kauniisti perhevalokuvilla

Perhevalokuvat yksityiskohtineen ovat erinomaista kuvamateriaalia digitarinoinhin. Kuvien määrällä ei ole väliä ja jo yksi kuva riittää tarinaan. Aina perhekuvia tai kuvia omasta lapsuudesta ei ole tai niitä on vain muutama. Digitarinaan voi silloin liittää lapsuutta symboloivia kuvia siihen liittyvistä hetkistä, väreistä ja tunnelmasta.

Omiin tarinoinhin ja valokuviin voidaan sisällyttää myös dialogi. Kuvien henkilöille voi puhua ja käsitellä heidän kanssaan syntyneitä ristiriitoja. Tarina voi olla ääneen puhuttu kirje äidille, idolille tai pikkuveljelle.

Perhevalokuvissa voi leikitellä henkilöiden keskinäisen etäisyyden tai läheisyyden kanssa ja muutella sitä animaation tapaan irrottamalla kuvan henkilöt liikuteltaviksi hahmoiksi: Missä kertoja ja muut henkilöt seisovat perhevalokuvissa? Mitä henkilöiden välimatkalle tapahtuu tarinassa? Etäisyys ja läsnäolo on tällöin keskeinen kuvien elementti, joka kertoo omaa tarinaansa.

Valokuvaaja Susanna Kekkonen hyödyntää tätä näkökulmaa kuvatessaan eroperheitä. Näitä kuvia on koottu toimittaja Anna-Sofia Bernerin kanssa tehtyyn *Perhealbumi*-kirjaan (<http://www.susannakekkonen.com>).

Myös se, mitä perhevalokuvissa ei näy, puhuttelee. Perhevalokuvasta irti leikattu henkilö muuttuu mielenkiintoisemmaksi kuin kuvaan jäljelle jääneet henkilöt. Vanhaan kuvaan voi yhdistää uuden kuvan ja solmia näin mennyttä ja nykyhetkeä yhteen. Perheen voi esittää kuvakollaasina, johon on koottu perheenjäsenten kuvat eri kohteista ja liimattu tätä varten erikseen tehdyille pohjapaperille. Kuvakoot ja sijoittelu paperilla saavat vaihdella ja näillä voi myös leikkiä.

Kuvaan voi lisätä perheeseen kuulumattomia henkilöitä, esineitä tai eläimiä. Minkälaisia kummallisuuksia ja kurioisuuksia perhemuistoihin liittyy? Tarinaan voi luoda myös kuvitteellisen perheen. Toisen salaisuus on toiselle aarre. Mihin laajempaan kontekstiin kuva liittyy?

Etenkin perhevalokuvien kohdalla ja ylipäätään kaikkien henkilöitä esittävien kuvien kohdalla tulee muistaa yksityisyys ja tekijänoikeudet.

- Kysy lupa, mikäli käytät muiden kuvia tai käytät kotona tai yksityisessä tilaisuudessa otettuja kuvia.
- Voit käyttää vapaasti sellaisia kuvia ja tallenteita, joiden suoja-aika ei ole enää voimassa. Tällaisia ovat teokset, joiden tekijän kuolemasta on 70 vuotta tai ääni- ja kuvatallenteet, joiden valmistamisesta on 50 vuotta.
- Tätä aikaisemmin tekijä voi antaa luvan teoksensa käyttöön Creative Commons -lisenssillä tai myöntämällä luvan sitä kysyttäessä. Kuvan käyttöön voi liittyä myös hintalappu.

Eettiset kriteerit ja lait ohjaavat osaltaan kuvien valintaa. Valokuva, josta henkilö on tunnistettavissa, on henkilötieto, jonka käsittelyssä on noudatettava EU:n tietosuojasetusta ja tietosuojalakia. Lisäksi tarinan tulee kohdella kunnioittavasti siinä esiintyviä henkilöitä, esineitä ja paikkoja.

Aina ei ole välttämätöntä näyttää henkilöiden kasvoja. Katsomisen kokemus on jopa voimakkaampi, kun ei näytetä ihmistä, vaan esimerkiksi paikka, missä hän asui tai

työskentelee. Henkilökuvien välttäminen ei tarkoita, että täytyy tyytyä huonopiin ratkaisuihin. Abstraktit ja symboliset kuvat ruokkivat katsojan mielikuvitusta. Etelä-Afrikassa tehdyissä HIViä ja AIDSia käsittelevissä tarinoissa esitettiin kuvia tyhjästä kampaamon tuoleista ja käyttämättöminä lojuvista hiustenkuivaajista. Esiin nousee se, mikä kuvista puuttuu: työntekijä, joka on sairastunut tai menehtynyt ja tähän liittyvät sosiaaliset ja yhteiskunnalliset tekijät.

Valokuvauksen erilaiset keinot tarjoavat luovia ja eettisesti kestäviä vaihtoehtoja suurille henkilökuville. Kasvojen sijaan voi kuvata henkilöiden jalkoja tai käsiä, henkilöitä takaapäin tai etäältä (tässäkin riskinä on henkilöiden tunnistaminen).

Henkilöiden sijaan voi käyttää esineiden ja paikkojen kuvia. Koulua, opettajaa ja oppilaita edustavat koulurakennus ja siellä käytetyt esineet, joilla on sekä henkilökohtaisia että sosiaalisia merkityksiä: pulpetti, opettajan pöytä, seinätaulut, päiväkirja, kello, erilaiset vaatteet ja varusteet. Esineet kantavat omaa merkitystään ja lisäksi ne kytkeytyvät kouluinstituution historiaan ja esineistöön. Toki nykyään monet työkaluista ovat digitaalisia eivätkä näkyvissä esineinä vaan käyttöliittyminä, verkkokansioina ja erilaisina päätelaitteina.

Eettistä harkintaa tulee tehdä myös paikkoja kuvattaessa. Julkisia paikkoja saa kuvata, mutta tietyn koulun, kirkon, talon tai tyhjän yritysrakennuksen kuvan liittäminen tarinaan saattaa olla osoittelevaa ja stigmatisoivaa. Olisiko tällainen kuva korvattavissa esimerkiksi jollain CC-lisensioidulla kuvalla täysin eri ympäristöstä?

Jos kuvakäsikirjoitukseen sisältyy kaikesta huolimatta henkilöiden kuvia, heille tulee antaa tieto kuvan mahdollisista käyttökohteista ja pyytää lupa kuvan käyttöön. Avoimuudesta on yleensä pelkästään hyviä seurauksia, joten kannattaa kertoa, mitä ollaan tekemässä ja mihin kuvia käytetään. Kuvissa olevia kasvoja voi tietenkin summentaa, mutta sen jälkeen kuvat eivät ole parhaimmillaan.

Kuvien käyttösopimus

Annan luvan käyttää minusta otettuja valokuvia xxx tutkimuksessa/ projektissa.

Tiedän, että tämä tarkoittaa kuvien julkaisemista eri yhteyksissä.

Kuviani voidaan käyttää mm.:

- Väitöskirjassa
- Kirjan kappaleissa
- Verkkosivulla
- Artikkeleissa
- Konferenssiesityksissä
- Valokuvanäyttelyissä, joita järjestetään eri yhteisöissä, koulussa, kirkossa, ei-kaupallisissa tarkoituksissa, lahjoittajille, hallinnolle, akateemisissa yhteyksissä, kolmannen sektorin kanssa jne.
- Kokouksissa, joita pidetään eri yhteisöissä, koulussa, kirkossa, ei kaupallisten toimijoiden kanssa, lahjoittajien kanssa, julkisen sektorin kanssa, akateemisessa yhteisössä, kolmannen sektorin kanssa jne.
- Median julkaisuissa.

Nimi

Allekirjoitus

Päiväys

Ainoastaan yleisellä paikalla ja julkisessa tilassa otetut kuvat, jossa ei loukata kuvissa esiintyviä ihmisiä ovat potentiaalisia itse otettuja kuvia digitaalisiin tarinoihin. Tähän sisältyy riskejä, sillä vaikka kuvauspaikka olisi yleisen tiedonhankinnan piirissä ja kuvaamisen periaatteessa sallittua, saattaa yksilön oma tulkinta olla, että hän ei haluaisi tässä tilanteessa tulla valokuvatuksi.

Ongelmien välttämiseksi on siis aina hyvä ilmoittaa kuvausaikeista, kun henkilö on mahdollista tunnistaa kuvasta. Pirrko Pesosen (2019) mukaan suostumuksen on oltava yksilöity, tietoinen ja vapaaehtoinen eli siitä voi myös kieltäytyä.

Myös ilmakuvauksessa ja droneilla kuvattaessa on noudatettava samoja sääntöjä eli yleisillä paikoilla voi kuvata ihmisiä, mutta kotirauhan suojaamalla alueella kuvaamiseen tarvitaan lupa. Kotirauhan suoja tarkoittaa, ettei kodissaan ja pihallaan

olevaa henkilöä saa kuvata ilman lupaa. Julkisrauha puolestaan suojaa ihmisten kuvaamista virastoissa, liikehuoneistoissa, toimistoissa, tuotantolaitoksissa ja kokoustiloissa.

Mikäli otettu valokuva irrotetaan asiayhteydestään, siitä saattaa tulla kuvituskuvana siinä esiintyvälle henkilölle kunnianloukkaus. Henkilö esitetään esimerkiksi huumeidenkäyttäjänä, vaikka hänellä ei olisi mitään yhteyksiä huumeisiin.

Suojattujen taideosten kuvia voi käyttää yksityisesti, mutta muutoin on pyydettyvä taiteilijan lupa tai ostettava Kuvastosta käyttöoikeus.

Globaali kuvapankki á la Creative Commons

Kaiken materiaalin ei tarvitse olla tarinankertojan omaa tuotantoa sillä verkosta löytyy runsaasti palveluita, joista voi Creative Commons -lisenssin avulla hakea sallittuja valokuvia, videoita, musiikkia ja äänitehosteita. Mitä tahansa verkosta löytyviä kuvia ei saa liittää osaksi omaa tarinaa, vaan kuvien käyttöön täytyy olla tekijän lupa joko henkilökohtaisesti pyydettyinä tai CC-lisenssinä.

Tavallista valokuvaa voi käyttää, kun sen suoja-aika on ohi eli kuvan valmistamisvuodesta on kulunut 50 vuotta. Televisio- tai radiolähetyksen suoja-aika on niin ikään 50 vuotta viimeisestä lähetyksestä. Teoskynnyksen ylittävä valokuvateos on suojattu tekijän eliniän ajan ja sen jälkeen 70 vuotta tekijän kuolemasta.

Myös kuvassa esiintyvillä yksilöillä on oikeus omaan kuvaan joko suoraan tai yksityiselämän suojan kautta ja siten henkilökuvan käyttö ja julkaiseminen edellyttää yksilön suostumusta. Etenkin lasten kuvista ja kaupallisiin tarkoituksiin käytetyistä kuvista on hankittava alaikäisten huoltajilta tai kuvissa esiintyviltä luvat.

Ajantasaisen listauksen Creative Commons -lisenssistä saat osoitteesta <http://creativecommons.fi>. Creative Commons -lisenssi ei tarkoita automaattisesti sitä, että materiaalia saa käyttää uuden teoksen osana, vaan käyttökelpoisia kuvia ovat CC-BY, CC-SA, CC-NC, CC0- tai PD-lisenssillä merkityt kuvat.

Älä käytä digitaalisissa tarinoissa kuvia, joiden CC-lisenssiin on liitetty ND eli No Derivatives, sillä tällöin tekijä on kieltänyt materiaalin miksausun eli esimerkiksi liittämisen osaksi digitarinaa. Muista lisätä kuvien tekijöiden nimet digitarinasi loppuun!

Kuvahaut kannattaa tehdä englannin kielellä, jolloin haaviin jää enemmän kuvia. Kun käyttää kansainvälisiä kuvapankkeja, täytyy olla kulttuurisesti sensitiivinen eli arvioida, soveltuvatko kuvien maisemat, kaupungit ja ihmiset osaksi omaa digitarinaa, kulttuuria, kansallisuuksia ja vaikkapa ilmastoja. Älä hämmennä katsojaa turhalla kansojen ja kaupunkien sekamelskalla.

Joihinkin CC-lisenssoituihin kuviin kannattaa suhtautua kriittisesti eli esimerkiksi taiteilijat harvemmin jakavat valokuvia omista teoksistaan verkossa, vaan asialla on tällöin todennäköisesti joku muu.

Täysin vieraiden ihmisten kuvien käyttäminen osana omaa tarinaa kannattaa välttää. Esimerkiksi verkosta löytyviin terveydenhoidosta otettuihin kuviin ei välttämättä ole kysytty kuvissa olevien henkilöiden lupaa. Ylipäätään kannattaa miettiä toisten kuvia käytettäessä, miltä tuntuisi, jos kuva olisi omasi ja joku muu käyttäisi sitä vastaavaan tarkoitukseen? Mikäli olo on vähänkään epävarma, kannattaa unohdtaa toisten valokuvat ja etsiä tilalle toinen tai tarttua omaan kameraan. Tämä hie-man hidastaa kuvakäsikirjoituksen tekemistä, mutta on parempi vaihtoehto, etenkin jos tarina tulee jakoon julkisesti.



KUVA 9.

Creativecommons.fi -sivulta saat vinkkejä ja linkkejä CC-lisenssoituihin materiaaleihin. Creative Commons -lisenssin CC0- tai CC BY-merkinnällä varustetut kuvat ovat kelvollista materiaalia osana digitarinoita – kuvien tekijä on antanut siihen luvan.

Creative Commons -lisenssit käytettävyyssjärjestyksessä digitarinoita ajatellen:

1. CC0 – tekijä luopuu kaikista oikeuksista teokseensa.
2. PD eli public domain – vapaa teos, jonka suoja-aika on päättynyt ja se on vapaasti käytettävissä. Näitä kuvia voi kopioida, muokata, miksata ja jaella jopa kaupallisesti ilman kuvan tekijän lupaa.
3. CC BY – tekijän nimi mainittava (näitä voit käyttää digitarinoissa).
4. CC BY-NC – tekijän nimi mainittava, ei kaupalliseen käyttöön (näitä voit käyttää digitarinoissa).
5. CC BY-SA – tekijän nimi mainittava ja uusi teos voidaan jakaa samalla lisenssillä, mutta ei laajemmalla (en suosittelen käyttämään digitarinoihin).
6. CC BY-NC-SA – tekijän nimi mainittava, ei kaupallinen, uusi teos voidaan jakaa samalla lisenssillä, mutta ei laajemmalla (en suosittelen käyttämään digitarinoihin).
7. CC BY-ND – tekijän nimi mainittava, no derivatives, eli ei miksausta uusiin teoksiin (ei saa käyttää digitarinoiden osana!).
8. CC BY-NC-ND – tekijän nimi mainittava, ei kaupalliseen käyttöön, no derivatives, eli ei miksausta uusiin teoksiin (ei saa käyttää digitarinoiden osana!).

Suosittelen valitsemaan omalle digitarinalle CC-lisenssiksi tiukan CC BY-NC-ND, jolloin tarinaasi voidaan katsella, mutta sitä ei voi käyttää osana uutta teosta. Esimerkiksi oman perheen tarinan miksaus osaksi jotain aivan toisenlaista tarinaa ei tunnu mukavalta.

Jokaisesta käyttämästäsi kuvasta on hyvä mainita viimeistään digitarinan loppu-teksteissä tekijä, lisenssi ja osoite, josta se on kopioitu.

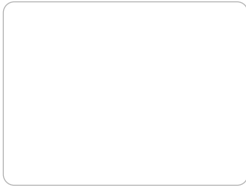
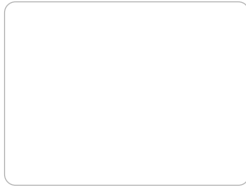
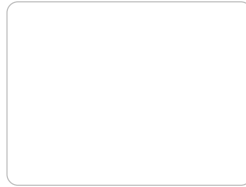
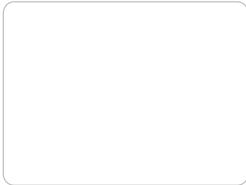
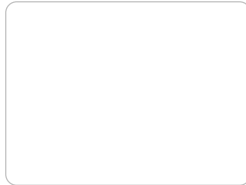
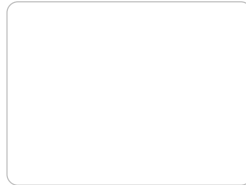
Kuvakäsikirjoitus syntyy paperille tai editointiohjelmaan

Kuvien valitseminen tarinaan on tärkeä vaihe, sillä niillä luodaan tarinaan omalta tuntuva tunnelma. Tunteita ilmentävät kuvat lisäävät tarinaan samaistumista eri tavoin kuin pelkkä teksti.

Kuvakäsikirjoituksen tekemiseen on monia tapoja. Kuvaideat voi asetella tarralapuille kirjoitetun käsikirjoituksen sopiviin kohtiin tai hahmotella kuvakäsikirjoitusta kirjan liitteen tyyliin. Lyhyen tarinan kuvakäsikirjoitusta voi sommitella myös suoraan editointiohjelmassa, koska siellä on helppo vaihtaa kuvien paikkaa ja määrittellä kullekin kuvalle sopiva esitysaika.

Samoin kuin tarinoiden ideoinnissa voi käyttää abstrakteja kuvakortteja, niin myös itse tarinassa kuvat voivat olla ei-esittäviä ja symbolisia, jolloin ne ruokkivat katsojan omaa mielikuvitusta. Kuvia ei tarvitse näyttää kokonaan, vaan niistä voi poimia esiin yksityiskohtia, tekstuureja ja värisävyjä.

Kuvakäsikirjoitukseen on mahdollista sijoittaa myös erikoisempaa materiaalia, kuten pitkälle muokattuja valokuvia tai liikkuvaa animaatiota. Näiden tekemiseen on useita sovelluksia esimerkiksi iPadilla. *Explain Everything* tai *Tellagami Edu* tekee videopätkiä vaikka lentävästä lehmästä tai *3DBear* (<https://www.3dbear.io/fi/>) lisättyä todellisuutta. Ei kannata kuitenkaan ottaa lähtökohdaksi erilaisilla tehosteilla kikkailua, sillä omaelämäkerrallisissa tarinoissa olennaista on oma tarina.

| Kuvakäsikirjoitus | | Nimi: |
|---|---|--|
|  |  |  |
| <p>Kuva 1: Käsikirjoitus: Siirtymä: Musiikki/äänitehoste:</p> | <p>Kuva 2: Käsikirjoitus: Siirtymä: Musiikki/äänitehoste:</p> | <p>Kuva 3: Käsikirjoitus: Siirtymä: Musiikki/äänitehoste:</p> |
|  |  |  |
| <p>Kuva 4: Käsikirjoitus: Siirtymä: Musiikki/äänitehoste:</p> | <p>Kuva 5: Käsikirjoitus: Siirtymä: Musiikki/äänitehoste:</p> | <p>Kuva 6: Käsikirjoitus: Siirtymä: Musiikki/äänitehoste:</p> |

Kuva 10.
Kuvakäsikirjoituksen paperimalli.

Myös YLE:n kuvakäsikirjoituskone on hyödyllinen käsikirjoituksen teossa (<https://yle.fi/kuvakäsikirjoituskone/>).

Tehtävä:

Mieti, miten muuten voit kuvailla iloa kuin kertomalla että olet iloinen.
Entä surua?

3.4 Digitarinan äänimaailma

Musiikkia tarvitaan siellä, missä kuvaa ei olisi olemassa ilman sitä.

Krzysztof Komeda

Anna oma äänesi tarinalle

Digitarina ei ole musiikkivideo tai esitys, vaan kertojan oma ääni on olennainen osa tarinaa. Se lisää läheisyyden vaikutelmaa kertojan ja minämuodossa kerrotun tarinan välille. Muista myös, että taustamusiikki etäännyttää. Kertojan ääni välittää merkityksiä tekstin ja kuvien lisäksi. Ääneensä kannattaa luottaa ja käyttää sitä omalla tavalla. Näin kerronnasta tulee luontevaa, eikä tarvitse esittää mitään.

Tarinan äänittäminen koetaan usein vaikeaksi vaiheeksi. Aina joskus joku haluaa tehdä digitarinan ilman omaa ääntä. Kannattaa taivutella tarinankertojaa viimeiseen asti käyttämään kertojan ääntään, vaikka muutamia tarinoita on tehty myös ilman kerrontaa. Tällöin voi käyttää enemmän kuvatekstejä, kuvien väliin sijoitettavia ajatuksia tai muuta äänimaailmaa. Lopputulos muistuttaa subjektiivista mykkäelokuvaa.

Laurea-ammattikorkeakoulun työpajassa syntyi tarina, jossa kerronta korvattiin tarinassa esiintyvillä teksteillä. Mats Stenströmin kertoi Perus-Jarin tarinan kuvatekstien avulla. Mats perusteli valintaansa sillä, että tarina ei kerro hänen tarinaansa, vaan Jarin tarinan ja Jarin tekemät maalaukset tuovat tarinaan riittävästi henkilökohtaisuutta. Tässä tapauksessa lopputulos toimi.

Äänittäminen

Tee äänitys omana itsenäsi ja puhu tavalla, joka on sinulle tyypillistä ja mukavaa. Puhevikoja ei ole olemassa, on vain oma tapa puhua. Älä pidä puhetta tai esitelmää. Lauseiden ei tarvitse olla täydellisiä. Valmistaudu oman puheen äänitykseen lukemalla tarinaa etukäteen. Voit kokeilla erilaisia tapoja lukea, vaihdella taukojen paikkaa ja painotusta, huutaa tai kuiskata osia käsikirjoituksesta.

Lue käsikirjoitus ääneen ainakin kerran ennen äänitystä ja ota aikaa, miten pitkään puhut. Sopiva tarinan kesto on 1–3 minuuttia. Mikäli tarina on liian pitkä, kannattaa vielä muokata käsikirjoitusta. Voit vielä lyhentää lauseita ja lisätä taukoja.

Mikäli jokin kohta tuntuu vaikealta puhua, voit poistaa outoja sanoja, joita ihmiset eivät ehkä yleensä käytä. Älä sorru korulauseisiin, kuvailevaan proosaan tai sanojen toistoon. Tavoitteena on luonteva puhe. Mieti, miten kerrot tarinoita ystävillesi. Huomioi, minkä ikäisiä kuulijasi ovat ja pyri käyttämään kohderyhmälle sopivaa kieltä.

Kaiken ei tarvitse mennä kerralla oikein, vaan voit äänittää tarinan niin monta kertaa kuin on tarpeen. Editointi-ohjelmalla voi koota kerronnan useasta palasta. Koska digitarina on lyhyt, ei ehkä kuitenkaan ensisijaisesti kannata yhdistellä eri äänityksiä, vaan pyrkiä saamaan kaikki kerralla talteen.

Ihminen katselee myös korvillaan eli kannattaa satsata hyvään äänenlaatuun ja äänittää hiljaisessa ja kaiuttomassa tilassa. Jos käytössä on äänitysstudio, hyödynnä sitä. Studion voi rakentaa kotiin hiljaiseen huoneeseen akustoimalla se muutamalla patjalla, tyynyillä tai viltillä.

Äänittämistä varten tarvitaan narisematon tuoli. Pöydälle sijoitetaan mikrofoni, tabletti, mp3-tallennin tai tietokone. Puhelimet äänittävät myös yllättävän hyvin. Seisominen on parempi vaihtoehto äänitettäessä kuin istuminen, milloin se vain on mahdollista. Saat kunnolla ilmaa keuhkoihin. Hyvä ryhti parantaa myös äänen ryhtiä.

Kansalaisopistossa tarinoita äänitettiin käsityöluokan varastossa, joka oli kankaiden ansiosta sopivasti akustoitu jo valmiiksi. Myös henkilöauton takapenkillä on äänitetty, sillä auton sisusta vaientaa hyvin ylimääräisiä ääniä hiljaisella parkkipaikalla ja tila on myös kaiuton.

Sijoi mikrofoni hieman suun alapuolelle, niin siihen ei tule turhia puhalluksia puheen ilmapirrasta. Äänitystaso tulisi säätää sellaiseksi, ettei ääni särise kuunneltaessa miltään osin. Editoidessa volyymia voidaan lisätä, muttei korjata särkyntä ääntä.

Äänityksen alkuun tai loppuun kannattaa äänittää parikymmentä sekuntia pelkkää hiljaisuutta. Jos editointivaiheessa haluat lisätä esimerkiksi taukoja kerronnan keskelle, voit leikata näitä hiljaisia pätkiä puheen keskelle. Äänitetty hiljaisuus ei

erotu ääniraidalla toisin kuin pelkkä tyhjä/myykkä väli. Sitten ei muuta kuin kuvittele eteesi henkilö, kenelle kerrot tarinaasi ja painat rec-nappia!

Lisää muuta äänimaailmaa kerronnan rinnalle vain, jos se on tarpeen. Puheesi on erotuttava selvästi muista äänistä tai taustamusiikista. Huolehdi, ettei tarinan musiikissa ole sanoja, jotka hämmentävät kuulijaa tai ovat ristiriidassa kertomasi kanssa.

Less is more on hyvä lähtökohta ääniraidalle

Pyri kaikessa kerronnassa pelkistämiseen. Kun lyhytelokuvan ääniraita sisältää kertojan äänen lisäksi vaihdellen musiikkia ja äänitehosteita, ollaan jo melko monimutkaisessa ilmaisussa. Älä vaadi itseltäsi äänisuunnittelua, joka on haastavaa käsityötä elokuvan ammattilaisillekin ja edellyttää vuosikausien harjaantumista.

Ääniraidan pelkistäminen on tärkeää. Äänielementtien tulee olla sellaisia, että ne eivät puuroudu keskenään, eivätkä syö toistensa informaatiota. Tärkeintä on kertojan äänen intonaatio ja selkeys. Vasta näiden toteuduttua voidaan tarinaan ehkä lisätä tunnelmaltaan sopivaa musiikkia. Taustamusiikki tosin etäännyttää kuulijaa kertojasta. Muuta ei tarvita lyhytelokuvan tapaiseen digitarinaan. Pelkistetyn ääniraidan tulee olla niin ehyt, että digitarinan voi esittää radiossa.

Äänitehosteiden liittämistä osaksi ääniraitaa voi kokeilla, mutta varo, ettei tehoste häiritse kuuntelua. Jos näin on, niin tehoste on pelkkä turha roska. Kertojana olet paras asiantuntija äänitehosteiden valintaan, sillä tunnistat herkimmin tarinan eri merkitykset.

Elokuvasäveltäjä ja jazzpianisti Krzysztof Komeda sävelsi musiikin useisiin Roman Polańskin elokuviin. Työnsä alussa Komeda pyysi ohjaajalta muistiinpanot erilaisista ideoista, tunnetiloista ja tavoitteista elokuvan eri kohdissa. Merkinnät saivat olla tekstiä, piirroksia, symboleja tai mitä tahansa, joka auttoi säveltäjää pääsemään sisälle elokuvan tarinaan. Kun Komedan ohjetta soveltaa omaan digitarinaan, sieltä löytyy paikkoja, jossa kuva ehkä tarvitsee rinnalleen musiikkia.

Äänen avulla kuvan saa hengittämään ja elämään vahvemmin. Kun tehoste on hiljaista ääntä kuten huoneen ilmastoinnin huminaa, oman hengityksen tai patterin suhinaa, tarinaan syntyy tunnelma, jota on vaikea luoda pelkillä sanoilla ja kuvilla.

Tehosteet voivat olla liikenteen melua kadulta, astioiden kolahduksia keittiössä tai kellon tikitystä seinällä.

Äänitehosteiden avulla tarinaan voi tuottaa myös rytmin. Kun ääni esiintyy videossa ilman näkyvää lähdettä, kuulijan mielessä syntyy jännite, joka lisää keskittymistä kerrontaan ja muihin ääniin kuvan sijaan. Kuulijan huomio terästyy myös hiljaisuudesta. Jotta hiljaisuutta olisi olemassa, tarvitaan sitä ennen ääntä – kovaa, nopeaa, ennakoimatonta – ja sen jälkeen ei mitään.

Ääniraidan monikerroksellisuutta voi lisätä ottamalla mukaan ympäristön ääniä osana käsikirjoitusta, vaikka ne olisivat täysin etukäteen ennakoimattomia. Parhaimmillaan ne rikastavat tarinaa tavalla, joka korostaa tilanteen ainutlaatuisuutta. Turkissa tohtori Burcu Simsek Hacettepe Universitysta tekee naistutkimusta järjestämällä digitaalisen tarinankerronnan työpajoja naisille. Tarinat tehdään päivisin naisten kodeissa sillä aikaa, kun miehet ovat töissä.

Äänitysten kannalta oli haasteellista löytää rauhallista tilaa, kun mukana oli pieniä lapsia. Lopulta päätettiin jättää naisten ympärillä pelmuavien lasten äänet osaksi tarinoiden äänimaisemaa. Taustalla kuuluu lasten spontaaneja ääniä, lasten leikkiä ja puhetta äidille. Päädyttiin siis aika kauas dokumenttielokuvan steriilistä spiikistä.

Äänissä pätee sama kuin valokuvissa: aina ei kannata jumittaa matkimaan todellisuutta, vaan luottaa mielikuvituksen voimaan.

Katso Tasos Frantzokasin TED Talk ja saat lisää inspiraatiota äänimaailman suunnitteluun:

<https://www.ted.com/talks/>

[tasos_frantzolas_everything_you_hear_on_film_is_a_lie](https://www.ted.com/talks/tasos-frantzolas-everything-you-hear-on-film-is-a-lie)

Narratiivinen musiikki kertoo tarinaa

Samoin kuin elokuvamusiikilla luodaan tunnelmaa ja alleviivataan psykologisia tiloja, myös digitaalisissa tarinoissa musiikilla luodaan vaikutelmaa paikasta ja tilasta, luodaan tuntua jatkuvuudesta sekä ylläpidetään jännitystä. Musiikki saa tarinan tuntumaan elämää suuremmalta, täydentää ja rikastaa sitä.

Tunnelmamusiikki ei tosin kuljeta tarinaa eteenpäin tai tuo siihen vaikutelmien ja tunnelmien voimistumisen ohella mitään lisää. Mutta myös elokuvateollisuudessa

äänen tehtäväksi on muodostunut tunteiden ja tunnelmien korostaminen, eikä sillä välttämättä ole mitään kerrontaa tehostavaa tai rikastavaa tarkoitusta.

Kerronnallinen musiikki voi olla hienovaraista paikallisvärin luomista esimerkiksi tietystä paikasta tai aikakaudesta, mutta myös kontrastia esillä oleville tunteille tai peräti ironiaa. Pelkästään musiikkia vaihtelemalla sama käsikirjoitus muuttuu draamasta komediaksi tai rakkaustarinasta kauhukertomukseksi.

Musiikkia, musiikkia Maestro!

Tarinankertojilla on kyky tunnistaa omaan tarinaan sopiva musiikki ja ongelmia aiheuttaa lähinnä vaihtoehtojen runsaus.

Jos olet musiikillisesti lahjakas, voit liittää tarinaan itse tekemääsi musiikkia. Jos tätä lahjaa ei ole luotu, olet muiden tekemän musiikin varassa. Tarkemmin sanottuna olet sellaisen muiden tekemän musiikin varassa, jonka käyttämisen muiden teosten osana tekijät ovat sallineet. Iso osa kaupallisesta musiikista on ulottumattomissasi, sillä se edellyttäisi luvan kysymistä tekijältä ja tuottajalta ja todennäköisesti myös maksua käyttöoikeudesta. Maksutta voit käyttää äänitallenteita, joiden suoja-aika ei ole enää voimassa eli niiden ensijulkaisusta on kulunut 70 vuotta.

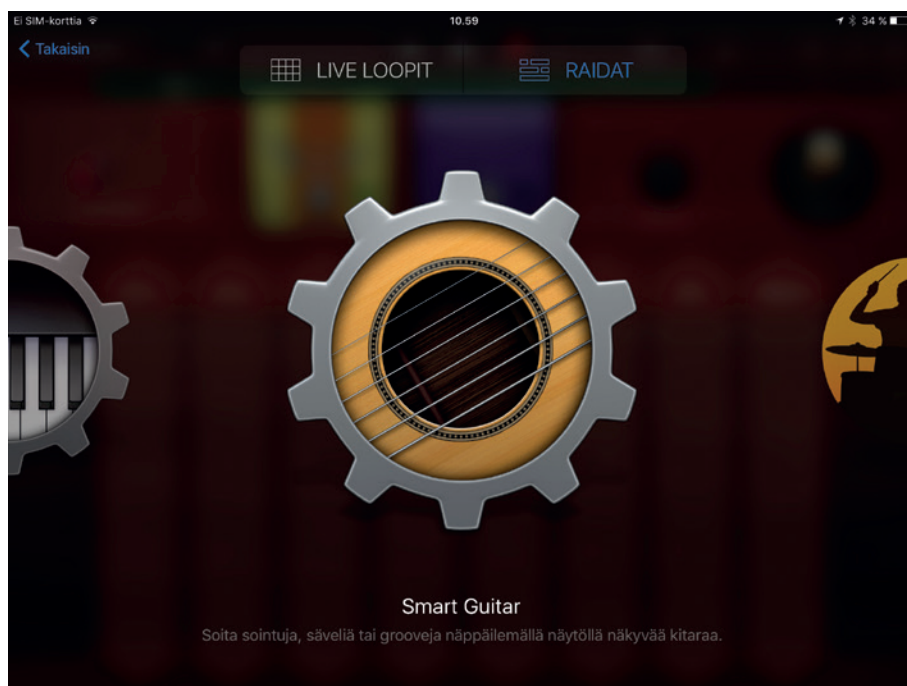
Mutta muitakin vaihtoehtoja on. Verkosta löytyy palveluita, jossa musiikin tekijät jakavat musiikkiaan Creative Commons -lisenssin avulla. Kirjoita selaimen CC search tai CC haku ja valitse sopiva palvelu käyttöösi. Täsmennä hakua siten, että saat sisältöjä, joita voit muokata osana omaa teostasi. Nämä ovat BY-, CC0- tai PD-lisenssoituja kappaleita eli voit käyttää niitä vapaasti digitarinassa, kunhan vain mainitset musiikin ja tekijän nimen sekä käyttämäsi palvelun nimen lopputeksteissä.

Esimerkki:

Daniel Meadows: Scissors, 2 min, 12 s <https://vimeo.com/146879045>

Kiinnitä huomiota Daniel Meadowsin *Scissors*-tarinan äänimaailmaan ja siihen, miten vaihtelevasti hän käyttää omaa ääntään. Samalla näet runsaasti erilaisia visuaalisen kerronnan vaihtoehtoja ja tapoja. Kokeile, minkälainen tarina piirtyy eteesi, jos suljet silmäsi ensimmäisellä katsomiskerralla?

Itse asiassa musiikkia voi tehdä nykyään myös itse, vaikkei omista yhtään instrumenttia, saati osaa soittaa. iPadin ja Macin käyttäjät voivat tehdä omaa musiikkia *GarageBandillä*, joka sisältää LiveLoopeja (artistien soittamia pätkiä valmista musiikkia) ja smart-instrumentteja, joiden avulla voit tehdä musiikkia itse.



KUVA 11.
GarageBandin sahalaitaisilla instrumenteilla musiikkia pääsee tekemään taitamattomampikin muusikko.

Musiikkia ja äänitehosteita verkossa voit ladata esimerkiksi osoitteissa *Freesound.org*, *Freemusicarchive.org* ja *Freeplaymusic.com*.

The screenshot shows the Freesound.org website interface. At the top, there is a navigation bar with 'Register', 'Log In', and 'Upload Sounds' buttons. Below the navigation bar, there are tabs for 'Sounds', 'Forums', 'People', and 'Help'. A search bar is located on the right side of the page. The main content area is titled 'Sounds downloaded by YleArkisto' and shows a list of 8 sounds. Three sound entries are visible:

- Tuulivoimala, siivet / W...** (5 stars): Korkean tuulivoimalan, myllyn, siivet pyörivät, suhahduksia. Äänitetty / Rec: Analoginen nauha, Nagra / Analog tape, Nagra Paikka/Place: Ruotsi / Sweden ...
- Henkilöauto, vanha, veiv...** (5 stars): Buick, vm 1929. Takaluukku, veivillä yritetään käynnistää autoa, käynnistys, tyhjäkäyntiä, moottori sammuu. Äänitetty / Rec: Analoginen nauha, Nagra / Analog ...
- Viikate, niitto / Scythe...** (5 stars): Viikatteilla niitetään heinää. Taustalla pikkulintuja. Äänitetty / Rec: Analoginen nauha, Nagra / Analog tape, Nagra Paikka/Place: Suomi / Finland / ...

KUVA 12.

Freesound.orgin äänitiedostoja pääsee kuuntelemaan ennen latauspäätöksen tekemistä. Esimerkiksi YleArkisto tarjoaa äänitehosteita kaikkien käyttöön.

Tietokoneella äänitiedostoa voi muokata ilmaisella *Audacity*-ohjelmalla, jossa pääsee luomaan tarinaan useita ääniraitoja. Sen avulla voi myös parannella äänitallennetta, mikäli siihen tarvitsee lisätä äänen voimakkuutta, poistaa taustakohinaa tms.

Ohjevideoita löydät esimerkiksi YouTubesta hakusanalla Audacity.

Vaikka tässä kirjassa painotetaan kuvan ja äänen yhdistämistä, myös pelkkä ääni eli podcast voi olla vaihtoehto. Jotkut innostuvatkin juuri äänimaailmoista, joiden parissa podcastaajat ahertavat.

Ääniulottuvuus saattaa johtaa myös radiotoiminnan puolelle. Vapaan radiotoiminnan piiristä saattaakin myöhemmin muodostua sinun juttusi, esimerkkinä *Radio Robin Hood* (*radiorobinhood.fi*), joka tavoittelee kaikkien kansalaisten ja kansalaisryhmien osallistumista radioasemansa lähetyksiin.

3.5 Editointi antaa tarinalle rytmin

Tarina on kertojan tapa habmottaa maailma pikemmin kuin totuus siitä, millainen maailma oikeasti on.

Kun käsikirjoitus on koossa, visuaalinen materiaali kerätty ja äänitys tehty, on aika siirtyä elementtien yhdistämiseen. Työpajassa työskentely on tietoisesti alussa *hands off*-työskentelyä, jolloin voi unohtaa tietokoneet ja teknisen toteutuksen. Tarinan luonnostelu kynän ja paperin avulla helpottaa luovan prosessin käynnistymistä.

Vasta sen jälkeen siirrytään työskentelemään *hands on* eli sormet näppäimistöllä, kun eri osia sommitellaan yhteen editointiohjelmalla. Nyt hiotaan tarinan rytmi kuvien keston, siirtymien ja kohdistusten avulla.

Digitaalisen tarinan käsikirjoitus elää loppuun asti ja hyvä lopputulos löytyy erilaisien kokeilujen kautta. Kaikista valituista elementeistä tarinalle syntyy rytmi, vaikka jokainen kuvakin jo itsessään sisältää rytmin eli siinä on erilaisia linjoja ja elementtejä. Se, kuinka kauan kuvan tulkitseminen kestää ja saa kestää, muodostaa kuvan rytmin. Kertojan ääni, musiikki ja äänitehosteet muodostavat tämän päälle oman vaikutelmansa.

Elokuvan rytmin oppii vain leikkaamalla, eikä aloitteleva tekijä voi millään hallita editointia. Harrastajalla rytmi ei aina pysy hallittuna. Katsojien antaman palautteen perusteella teoksen etenemistä voi vielä korjata.

Oikean rytmin tuntee

Tarina elää suvannon ja kriisin vaihtelusta, nopeuden ja hitauden, keveyden ja painon, pituuden ja lyhyden tarkoituksenmukaisesta vuorottelusta. Teoksesta tulee elävä, kun siinä on erilaisia suvantoja ja kiihtymisvaiheita. Kovin monotoninen tarina on helposti puiseva katsella, mutta hyvä tarina on aina se tärkein. Rytmillä säätelet tarinan tunnevaikutusta. Jos tarina ei kulje eteenpäin, se on tylsä. Jos se taas on liian nopea, yleisö ei pysy perässä.

Memorial eli jonkun muistoa kunnioittava teos tarvitsee hitaamman rytmin ja seikkailutarina taas nopeamman. Musiikkivideon nopeatempoiseen rytmiiin tarvitset paljon enemmän kuvia kuin rauhallisesti etenevään tarinaan.

Koukuta yleisösi huomio heti ja säilytä se koko tarinan ajan. Integroi tarinaan sekä omia että yleisösi tunteita. Jos kuvassa on paljon yksityiskohtia ja laajoja pintoja tai värejä, siinä on runsaasti luettavaa ja on mietittävä, miten katsojan silmä havaitsee eri kohteet. Näytä kuvia sen aikaa, että niiden informaatio ehditään havainnoida ja niihin liittyvät tunteet kokea.

Mitä enemmän kuvassa on informaatiota, sitä kauemmin otoksen tulee kestää. Jos et tiedä miten pitkään kuvaa pitäisi näyttää, aloita 5 sekunnista ja muokkaa kesto tarpeen mukaan. Ideaalipituus valokuvan näyttämiseksi on 3–4 sekuntia. Lyhyt kuvan esitysaika on tehokasta, kun taas pitkä esitysaika luo uteliaisuudesta kihelmöivää odotusta tai jännitystä.

Otoksen pituuden määrittää kohtauksen tunnelma ja sisältö. Tasaisesti lyhenevien otosten sarja saa aikaan kiihtyvän vaikutelman. Nopeaa rytmiä ja kiihkeää toimintaa edesautat vaihtelemalla reippaasti kuvakokoja esimerkiksi kokokuvasta lähikuvaan, kun taas pienet kuvakokojen vaihtelut tuottavat hitaan rytmin. Lähikuva vaatii vähemmän kestoja kuin yleiskuva. Rytmillä leikittely on sallittua eli heti ensimmäisellä kerralla ei tarvitse osua maaliin.

Tarinan rytmi muodostuu kaikista teoksen visuaalisista ja äänellisistä elementeistä ja niiden leikkauksesta suhteessa toisiinsa. Jos haluaa oppia teoksen rytmikkaan vaikuttavista asioista, niin kannattaa lukea Sergei Eisensteinin montaasiteoriaa.

Aloita helpolla editointiohjelmalla

Editointiohjelmiä on moneen lähtöön ja niitä löytyy tietokoneen lisäksi tableteista, puhelimista ja pilvipalveluista. StoryCenter käyttää työpajoissaan WeVideo-pilvipalvelua, jota ei tarvitse asentaa lainkaan omalle päätelaitteelle.

Yksinkertaisimmat editointiohjelmat ovat helppoja käyttää ja niillä pääsee tekemään jo ihan mukiinmeneviä tarinoita. Yksinkertaisimpia ja samalla helppokäyttöisimpiä editointiohjelmiä löytyy puhelimesta ja tableteista.

Yleensä mitä tehokkaampi tietokone, sen monipuolisempia editointiohjelmiä sillä pääsee käyttämään. Jos et ole koskaan editoinut, ei ehkä kannata aloittaa ainakaan itseksensä Adobe Premiere Pro -ohjelmalla. Toki sekin on mahdollista –YouTube ja esimerkiksi LinkedIn Learning sisältävät erinomaisia tutoriaaleja itseopiskelun tueksi.

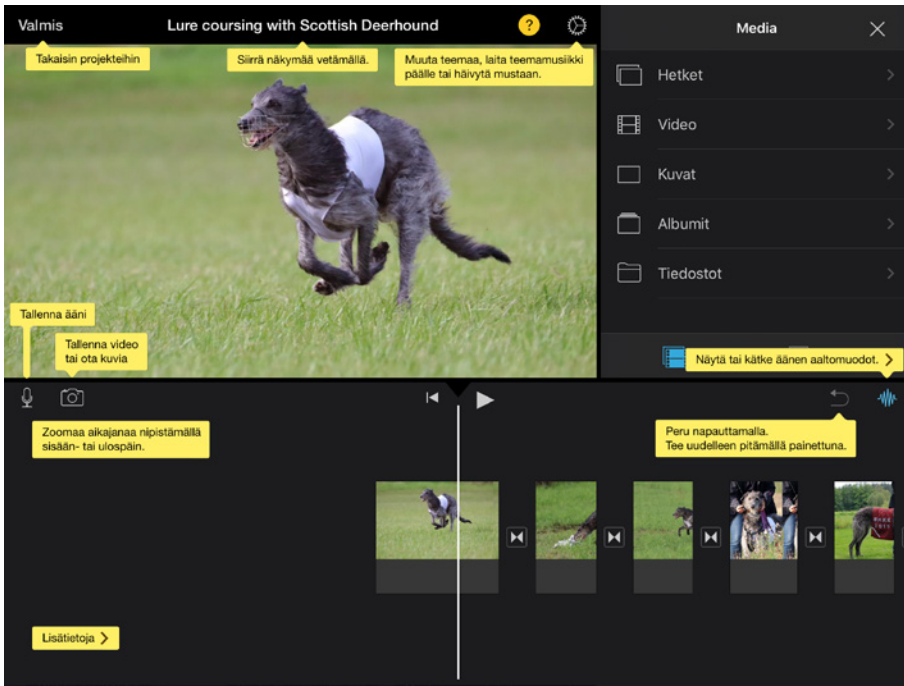
Editointiohjelmien kenttä elää jatkuvasti. Vanhoja ohjelmia päivitetään ja uusia syntyy. Tableteista on tullut näppäriä työkaluja tarinoiden editointiin. Samalla laitteella saa kuvattua, äänitettyä ja editoitua. Tämä nopeuttaa koko prosessia verrattuna kuvaamiseen ja äänitykseen erillisillä laitteilla ja näiden editointia tietokoneella.

Tietokoneella editoinnin voi aloittaa ilmaisilla editointiohjelmillä, joita on runsaasti. Yksi sellainen on Davince Resolve.

<https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/>

Vaativampaan käyttöön soveltuu Adobe Premiere Elements -ohjelma, joka toimii sekä PC- että Macintosh-koneissa. Macissä on valmiina iMovie-editointiohjelma ja sama ohjelma löytyy myös iPadistä ja iPhonesta.

Äänien editointiin on käytettävissä avoimen lähdekoodin Audacity-ohjelma, mikäli tarkoitus luoda vähänkään monipuolisempaa äänimaisemaa.



KUVA 13.

iMovieen saat kysymysmerkkiä painamalla ohjeet näkymään käyttöliittymän päälle. Kätevää myös silloin, kun editointiohjelman käytöstä on kulunut aikaa ja ominaisuudet ovat päässeet unohtumaan.

TAULUKKO 5.

Vaihtoehtoja editointiohjelman valinnassa. Aloita helpolla ohjelmalla ja siirry monipuolisempaan sitä mukaa, kuin taidot kehittyvät.

| | PC | Mac | iPad | Pilvipalvelu |
|---------------------|---|---|-----------------|---|
| Aloittelija | Windows 10 Valokuvat | iMovie | iMovie | Wevideo https:// www.wevideo.com |
| Kokeneempi editoija | Adobe Premiere Elements Adobe Premiere Pro | Adobe Premiere Elements Adobe Premiere Pro | Pinnacle Studio | |

Editointiohjelmat ovat kuin autoja eli niissä on samoja ominaisuuksia, vaihteleva määrä lisävarusteita ja ketteryyttä sekä sen mukaan isompi tai pienempi hinta. Suurin ero käyttökokemuksessa on lineaaristen ja non-lineaaristen ohjelmien välillä.

Lineaariset editointiohjelmat ovat yleensä ilmaisohjelmia tai toiminnoiltaan yksinkertaisempia (lue: helpompia ja aloitteleville sopivia). Editointi aloitetaan tarinan alusta ja edetään johdonmukaisesti eteenpäin loppua kohti. Ainoa ongelma on se, että tarinaa ei voi editoida pätkissä ja aloittaa keskeltä tai lopusta, vaan äänet ja kuvat saadaan järjestykseen vain aloittamalla editointi videon alusta ja etenemällä kronologisesti loppuun asti.

Non-lineaariset editointiohjelmat ovat yleensä maksullisia ja ominaisuudet monipuolisempia. Non-lineaarisella editointiohjelmalla tarinaa voi editoida aikajanalla erillisinä pätkinä edeten vaikka lopusta alkuun. Molemmat editointiohjelmien tyyppit toimivat nykyään hyvin eli kone ei kaatuile ja ohjelma jumitu.

Kohderyhmän taidoille sopiva editointiohjelma auttaa alkuunpäässä eli yksinkertainen ohjelma sopii aloitteleville ja kun taidot ja ruokahalu kasvavat, voidaan siirtyä monipuolisempiin editointiohjelmiin.

Editoinnin vaiheet

Editointiohjelmaan perehtyminen kannattaa tehdä seuraavasti:

- yleiskatsaus käyttöliittymästä
- uuden projektin aloittaminen
- tiedostojen tuominen ohjelmaan
- äänitiedoston lisääminen videoon
- karkea editointi eli kuvien sijoittelu järjestykseen
- erityisefektien kuten kuvien siirtymien ja kohdistuksien lisääminen
- musiikin ja ääniefektien lisääminen
- otsikon ja lopputekstien lisääminen.

Pidä materiaalit järjestyksessä tietokoneella

Ruoanlaiton metafora sopii tietokoneella editoitaessa eli ensin kerätään tarvittavat ainekset, minkä jälkeen aloitetaan ruoan valmistaminen. Jotta työskentely sujuisi jouhevasti ja ilman takapakkia, koneeseen luodaan ensin omalla tai tarinan nimellä kansio. Tarvittavia alakansioita ovat: käsikirjoitus, alkuperäiset kuvat, muokatut kuvat, videot, äänitys, musiikki ja projektit.

Työn alla oleva video kannattaa tallentaa usein etenkin ennen kuin tuo uutta materiaalia ja etenee seuraavaan vaiheeseen. Jos editointiohjelma kaatuu ennen kuin on ehtinyt tallentaa viimeisintä versiota, voi viimeisimmät materiaalit noutaa kansioista nopeasti. Sama työ pitää tehdä uudestaan, mutta kuvat, äänet ja videot löytyvät helposti. Tabletilla ja puhelimella työskentely on suoraviivaisempaa eli kaikki tarvittavat elementit löytyvät suoraan laitteen ohjelmista kuten kuvista, äänistä tai videoista.

Tarvittavat tekstit

Päärooli digitarinassa on kerronnalla ja kuvilla. Tekstiä tarvitaan lähinnä tarinan otsikossa ja lopputeksteissä. Tarina ei välttämättä tarvitse nimeä, vaan se voi alkaa suoraan. Toimi näin, jos tarinalle ei sen valmistuttua tunnu löytyvän sopivaa nimeä. Jos nimi on olemassa, se kannattaa sijoittaa omalle sivulleen tarinan alkuun.

Muutkin tekstit sopivat paremmin omalle sivulle kuin valokuvien päälle. Valokuvassa on itsessään jo niin paljon informaatiota, että kun siihen lisätään teksti ja ääniraita, kuulijalla on vastassaan informaatiotulva. Kerronta ja itse tarina korostuvat, kun niiden kanssa ei ole päällekkäin tarpeetonta hälyä.

Editointiohjelmissa on yleensä valmiina lopputekstit vierittävä ominaisuus. Jos tätä ei ole, niin lopputekstit sijoitetaan sopivasti annosteltuina erillisille sivuille. Tekstit voi kirjoittaa myös PowerPointilla tai KeyNote-ohjelmassa, tallentaa ne JPG-kuviksi ja tuoda editointiohjelmaan kuvina. Kuvatekstejä, otsikkoa ja mahdollisia sitaatteja tms. tulisi näyttää sen verran, että ne ehtii lukea kahteen kertaan.

Siirtymät vaikuttavat tarinan tyyliin

Tarinan kuvat vaihtuvat siirtymien avulla, joita on valittavana useita erilaisia. Yleisin käytetty siirtymä on häivytyksen mustaan ja koska katsojan silmä on tottunut tähän, siihen ei juurikaan kiinnitetä huomiota. Ristikkäishäivytyksen (cross fade) on myös paljon käytetty siirtymä.

Ensimmäistä kertaa editoivalle erilaisten siirtymien kokeilu on koukuttavaa, mutta ne kannattaa jättää kokeilujen tasolle. Tyyllillisesti on parempi pysyä tavanomaisissa ratkaisuisissa ja käyttää yhtä ja samaa siirtymää läpi tarinan. Jos kuvat vaihtuvat

huomiota herättävillä siirtymillä on vaarana, että itse tarina jää kakkoseksi. Jos kuvat ovat vaaleita, myös häivytyks valkoiseen voi olla sopiva huomaamaton vaihtoehto.

Siirtymiä ei ole pakko käyttää, vaan kuvat voivat seurata toisiaan vaihtumalla suoraan seuraavaan kuvaan. Digitarinassa siirtymät lisäävät tarinan elävyyttä etenkin silloin, kun käytetään staattisia valokuvia. Kokeile eri vaihtoehtoja ja pyydä palautetta muilta, niin kuulet mikä toimii.

Kohdistuksilla kuva muuttuu eläväksi

Kohdistus eli zoomaus tekee staattisista valokuvista elävämpiä. Kuvaa voi liikuttaa hitaasti vasemmalta oikealle siten, että liike on hädin tuskin havaittavissa. Katsojan silmään kuvaan tulee eloa.

Mikäli haluat kohdistaa katsojan huomion kuvassa tiettyyn henkilöön tai yksityiskohtaan, kuva kohdistuu yleisnäkymästä kohti henkilön kasvoja, ikkunaa tms. (zoom in). Toinen vaihtoehto on aloittaa kuvan näyttämisen yksityiskohdasta ja vasta vähitellen paljastaa koko kuva (zoom out).

iPadin iMovie tekee kuviin automaattisen tarkennuksen, mutta se kannattaa poistaa käytöstä, sillä muutaman sekunnin kohdistukset kuvassa ovat turhia ja häiritseviä.

3.6 Tarinan esittäminen ja jakaminen

Slutar man berättar så dör man som kultur. Kulturen visar sig genom berättelserna.

Matts Heijbel

Oman digitarinan näyttäminen on monille ensimmäinen kerta, kun he ovat mukana omaelämäkerrallisessa elokuvassa. Minielokuvassa, mutta kuitenkin. Tarinoita katsottaessa tavoitellaan elokuvateatterin tunnelmaa, valot sammutetaan ja verhot vedetään ikkunoiden eteen. Hyvien digitarinoiden katsominen vie hypnoottiseen tilaan. Näemme paloja toisten intiimistä elämästä, joka tulee lähemmäs kuin

pelkästään kerrottuna. Katsominen ja palautteen saaminen muulta ryhmältä tapahtuu siis herkässä tilassa.

Nopeassa aikataulussa tehdyn tarinan teknisiin yksityiskohtiin kannattaa uppoutua mahdollisimman vähän ja keskittyä itse tarinan sisältöön, sen merkityksiin ja mielenkiintoisia ajatuksia se kuulijoissa herättää. Teknistä parantelua voi tehdä loputtomasti, mutta suurin työ on ollut tarinan ja sen merkitysten löytäminen sekä käsikirjoituksen hiominen. Osallistujilta voi kerätä palautetta suullisesti tai anonyymisti paperille, jotka annetaan kertojille ensi-illan päätteeksi.

On tärkeää, että jokainen pääsee katsomaan oman tarinansa isolta näytöltä lyhyenkin työpajan päätteeksi. Ideaalitulenteessa pienempi ryhmä katsoo tarinan vielä ennen ensi-iltaa eli esimerkiksi ohjaaja yhdessä tarinankertojan kanssa. Ensi-illan tarkoitus on juhlistaa tarinoita, osoittaa niille kunnioitusta ja päättää yhteinen työskentely.

Ennen tarinoiden katsomista kukin saa esitellä oman tarinansa lyhyesti ja halutesaan taustoittaa sen tekemistä ja eri vaiheita. Kaikki osallistuvat esitetyistä tarinoista käytävään keskusteluun. Yhteistä reflektointia tapahtuu myös tässä vaiheessa, ja jäsenet sitoutuvat yhteisöön ja sen haasteisiin.

Tarinan katsominen on yhtä lailla analyttinen prosessi kuin tarinan kertominen. Tarinallinen identiteetti rakentuu Inkeri Savan (2005) mukaan myös toisten kertomuksia katsomalla. Kun joku kertoo elämäntarinaansa, sen koskettavuus syntyy siitä, että kertoja aktivoi kuulijassa tämän omia kokemuksia. Hän kertoo ikään kuin minunkin tarinaani kertomalla omaansa.

Osallistujia voi aktivoida kysymyksillä:

- Mistä pidit ko. tarinassa?
- Mitä muuttaisit tarinassa jos voisit?
- Kenen pitäisi nähdä tämä tarina?

Mikä oman tarinan CC-lisenssiksi?

Kun oman tarinan haluaa jakaa avoimesti verkossa, siihen on useita mahdollisuuksia. Digitarinoiden CC-lisenssiksi suosittelemme kaiken miksausksen ja muokkauksen kieltävää lisenssiä eli CC-BY-NC-ND. Tällaista digitarinaa voi lähinnä esittää ja katsella verkon kautta, mutta sitä ei saa ottaa edes osittain osaksi muita teoksia.

CC-lisenssi ND kannattaa lisätä omaan digitarinaan, ellei sitten halua sallia oman tarinan tai sen osien käyttöä miksattuina uusissa teoksissa.

Tämä ei tietenkään takaa sitä, etteikö joku silti tekisi näin, jos tarina on julkisesti katsottavissa. Ei ole kovin miellyttävä ajatus, jos omien perheenjäsenten kuvia päätyy täysin eri aihetta käsittelevän digitarinan kuvitukseksi. Etenkin omien läheisten valokuvia sisältävien digitarinoiden kohdalla kannattaa pitää tiukka linja.

YouTube vs. Vimeo

YouTubessa säilytät kaikki moraaliset oikeudet sisältöön, mutta samalla myönnät joukon erilaisia käyttöoikeuksia YouTubelle ja muille palvelun käyttäjille.

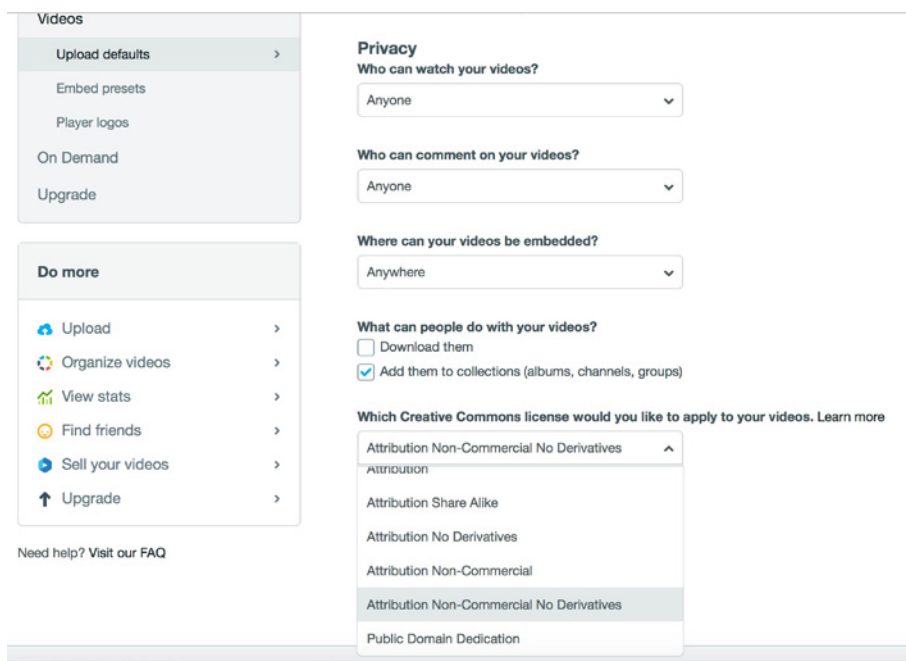
Ladatessasi sisältöä YouTubeen, myönnät YouTubelle maailmanlaajuisen, ei-yksinomaisten, maksuttoman, siirrettävän, alilisensoitavan luvan käyttää (esimerkiksi kopioida, levittää, muokata, näyttää ja esittää) sisältöä palvelun tarjoamiseksi, edistämiseksi ja parantamiseksi.

Eli YouTubessa julkaisemiasi tarinoita voi kuka tahansa käyttää melkein miten tahansa ja muokata tarinasi pohjalta myös uuden teoksen. (<https://www.youtube.com/t/terms> 23.4.2020). Jos YouTube ei mielestäsi ole sovelias julkaisukanava, kannattaa jakaa video toisella tavalla.

Vimeossa pystyt itse määrittelemään yksittäisten videoiden Creative Commons -lisenssin sellaiseksi kuin haluat. Videon voi julkaista myös yksityisenä ja vain videon salasanan tietävät pystyvät katsomaan sen. Vimeo palvelee siis paremmin digitaalisten tarinoiden julkaisua, koska eri tarinoille sopii todennäköisesti erilainen Creative Commons -lisenssi.

Yksi tapa on jättää digitarinan julkaisu kokonaan tarinankertojien omalle vastuulle, jolloin digitarinoita ei voi katsoa kootusti samalta kanavalta. Näin on toimittu mm. Tukholman nuorisotyössä toteutetuissa digitarinatyöpajoissa.

Mikäli haluaa välttää kaikenlaisen digitarinan väärinkäytön, ei kannata julkaista videota julkisesti, vaan jakaa se tietyille kohderyhmälle esimerkiksi Dropboxin tai muiden tiedostonjakopalveluiden avulla.



KUVA 14.

Vimeossa on YouTubea paremmat mahdollisuudet määrittellä oman digitarinan oikeuksia. Toimii teoriassa, mutta käytännössä videon voi edelleen kaapata.

Huomioi yksityisyys ja tekijänoikeudet

Tarinoiden taustasta ja synnystä kertova teksti tai www-sivu antaa tarinoille kontekstin, joka säilyttää tarinat tiiviinä ja luovina teoksina – kaikkea ei tarvitse kertoa digitarinassa.

Tarinoiden säilyttämistä työpajan jälkeen kannattaa miettiä eri näkökulmista. StoryCenter arkistoi työpajoissa tehdyt tarinat sen takia, että sukulaiset saattavat kysellä työpajassa tehdyn tarinan perään tarinankertojan kuoltua. Kun elämä on ohi, jäljelle jäävät henkilön elämäntarinat ja ääni. StoryCenter kysyy työpajan päätteeksi digitarinan tekijöiltä kirjalliset luvat tarinan julkaisemiseen StoryCenterin kotisivuilla ja videonjakopalveluissa.

TAULUKKO 6.

Yksityisen ja julkisen tarinan eroja yksityisyyden ja tekijänoikeuden kannalta. Julkaisutavan tarinan käyttö asettaa monenlaisia rajoituksia.

| | Yksityisyys | Tekijänoikeus |
|--|---|---|
| Yksityinen tarina (ei julkaistu). | Antaa enemmän vapausasteita käsitellä henkilökohtaisia ja vaikeita asioita. | Kukaan ei tiedä, jos käytät muiden tekemää musiikkia, videota ja kuvia ilman lupaa. |
| Julkinen (esim. YouTubessa tai Vimeossa julkaistu tarina). | Tarina on kenen tahansa katsottavissa. Muista ihmisistä ei saa antaa tietoja ja valokuvia, joihin ihmiset eivät ole antaneet lupaa. | Muiden tekemää musiikkia, videota ja kuvia ei saa käyttää, ellei tekijä ole antanut siihen lupaa tai ellet ole maksanut siitä tekijänoikeuspalkkiota. |

3.7 Luova lisäys

Kaiken taiteen ensimmäinen ja ainoa sääntö: ei ole mitään sääntöjä.

Pentti Halonen

Digitalarinan aiheen löytäminen ja käsikirjoituksen tekeminen koetaan usein vaikeaksi. Aihetta ei löydy, vaikka päässämme käy 40 000 ajatusta päivässä. Koska ollaan tekemisissä luovan prosessin kanssa, tarvitaan ongelman hautomista ja kypsytelyä. Kaoottisuus kuuluu luovaan prosessiin. Tarvitaan aikaa, minkä takia lyhyissä työpajoissa ei useinkaan saada aikaan hyviä tarinoita merkityksellisistä aiheista.

Aikaa tarvitaan etenkin tarinan aiheen rajaamiseen ja jäsentämiseen. Luovan prosessin alkuvaiheessa aihetta tarkastellaan eri näkökulmista analyttisesti. Ajattelu on hidasta, vaatii työmuistin käyttöä, vie energiaa ja on altis häiriötekijöille kuten kiireelle. Aihe hautuu alitajunnassa ja parhaat ideat syntyvät ilman ajattelua esimerkiksi pitkällä kävelyllä, kun ajatukset liikkuvat tietoisien ja tiedostamattoman väli- maastossa. Vasta tämän jälkeen on lupa odottaa ratkaisuja, joista sen jälkeen hioutuu ajattelutyön tulos.

Haudontavaiheessa voi vetäytyä aiheen miettimisestä kokonaan ja tehdä jotain ihan muuta. Käytössä on intuitiivinen ajattelu, joka on nopeaa, mieluisaa ja helppoa. Se on ihmisen alkuperäinen mieli, mistä vain lopputulos tiedostetaan.

Luovan työn tuotos on usein parempi, jos tekee välillä toisenlaista työtä. Oivalluksia ei luovuustutkija Kari Uusikylän (2012) mukaan saada aikaan tahdonalaisesti, vaan oivallus on usein kuin salaman välähdys.

Graham Wallas (1926) jaottelee luovan prosessin vaiheittain eteneväksi:

- Valmistautuminen
- Hautominen ja kypsyttely
- Oivallus
- Todentaminen.

Kaikki nämä ovat mukana digitarinan teossa, mutta eivät aina tässä järjestyksessä, vaan suloisessa sekamelskassa ja edeten milloin eteen milloin taaksepäin.

Prosessina digitarinan tekeminen noudattaa taiteen tekemistä. John Dewey kuvaa luomisprosessia etenemisenä inhimillisen kokemuksen epämääräisestä yllykkeestä kohti uusia merkityksiä. Tarinankertojassa virittyy tarve kehittää kokemistaan ja muuttaa suhdetta ympäristöön ja itsen. Tarinan tekeminen pysäyttää tarkastelemaan tietoisesti oman elämän ja elinympäristön muutoksia. Merkitysten pohdinnassa tukena on ryhmä ja ohjaaja.

Tarina syntyy samoin kuin taideteos eli taiteilijan alun perin jalostumattomasta aiheesta kehittyy aineellinen ilmaus, johon kiteytyy uudenlainen suhde itsen ja ympäristöön. Omien kokemusten käsittely ja materiaalien valinta vuorottelevat toisiaan täydentävästi. Olennaista on seurata alkuperäistä ja ainutlaatuista tunnetta, joka ohjaa tarinan kuvien, rytmin ja äänien valinnoissa. Tunnekokemus tarkentuu eri mediaelementtejä valikoimalla, karsimalla ja yhdistämällä, kunnes näistä syntyy luonteva kokonaisuus.

Kun tarinankertoja taiteilijan tapaan muokkaa tekstiä, kuvia ja ääntä, näistä syntyy lopulta kertojan näköinen omakuva. Kokemuksena prosessi on eheyttävä. Luovan työskentelyn hyvää tekevä vaikutus liittyy Branderburgin (2012) mukaan hyväksytyksi tulemiseen omana itsenään, yhteisöllisyyden kokemukseen ja tarpeellisuuden tunteeseen. Myös kokonaisvaltaisuus, kokonaisena oleminen sekä viivähtäminen

menneen, nykyisen ja tulevan äärellä tukee hyvinvointia. Elämästä tulee näin hie-
man ymmärrettävämpää, vaikka sitä edeltää luova kaaos.

Tarina myös epäonnistuu samoin kuin taide. Jos oma tunne ja valinnat eivät ole saa-
neet etusijaa, on tarina kokoelma perättäisiä toisiinsa liittymättömiä tunteita. Täl-
löin kertoja on epäröinyt ja tehnyt valintoja ilman kytkentää omiin kokemuksiin
ja tunteisiin ja lopputulos on kokoelma toisiinsa sopimattomia osia. Tunne auttaa
valikoimaan aineksia ja antaa suunnan tarinalle. Kun oma kokemus on työstetty ta-
rinaksi, se on muiden ihmisten koettavissa.

Tarinanteon aikaan on hedelmällistä asettua välillä kuulijan rooliin. Hyvä digita-
rina synnyttää taideteoksen tapaan kuulijassa kertojan oman ainutlaatuisen koke-
muksen maailmasta. Kertoja ja kuulija käyvät läpi samansuuntaisen kokemuksen ja
myös kuulijassa viriää aiempia muistoja ja kokemuksia.





4 Miten tarinan- kerrontaa ohjataan ryhmässä

Stories only exist in stories.

Wim Wenders/State of Things

4.1 Hyvät eettiset käytänteet

Visuaalisten tarinoiden tekemiseen omasta elämästä omalla nimellä sisältyy sen hyvän auran lisäksi myös riskejä. Etenkin lasten ja nuorten kanssa työskennellessä periaatteena tulee aina olla hyvän vahvistaminen *doing more good* ja vahinkojen välttäminen *doing less harm*. Jos tarinalla vahingoittaa itseään, toisia ihmisiä tai suhdetaan ympäristöönsä, ei olla eettisesti kestäväällä tiellä.

Digitaaliset tarinat ja työpajat tukevat ensisijaisesti kertojaa ja ovat hänen puolellaan, kun määritellään pelisääntöjä, oikeuksia ja sopimuksia. Yritysten ja organisaatioiden järjestämässä projekteissa käytänteistä tulee tehdä mahdollisimman läpinäkyviä, jotta etusijalle ei nouse muu tarkoitushakuinen toiminta.

Eettiset käytänteet vaikuttavat työpajan osallistujien rekrytointiin, työpajan aikana noudatettavaan pelisääntöihin ja lopputuotteena olevien tarinoiden jakamiseen ja tekijänoikeuksiin. Kestävät eettiset käytänteet luovat tarinankerronnalle puitteet, jossa kaikki osapuolet voivat hyvin.

Äärimmillään eettisyys on myös pyrkimystä mahdollisimman laadukkaiden tarinoiden tuottamiseen ohjaamalla kertojia asiantuntevasti, käyttämällä taitavia ohjaajia ja järjestämällä työpajojen olosuhteet miellyttäväksi ja turvallisiksi.

Avainasemassa eettiset kriteerit täyttävien työpajojen ja tapahtumien järjestämisessä ovat tiedostavat ohjaajat ja työpajojen järjestäjät.

Tarinalla on itseisarvo

Digitaalinen tarinankerronta tapahtuu ajassa ja tilassa, johon välittyvät järjestävän organisaation arvot, ilmapiiri ja käytänteet. Työpajat, joissa tarjotaan lähinnä tila kertoa oma tarina ja ohjausta siihen, ovat ongelmattomimpia. Monimutkaisemmaksi asia menee, jos työpajan tilaaja odottaa saavansa vastineeksi tietynlaisia tarinoita. Arveluttavalla tavalla sponsoroidussa työpajassa järjestäjä pidättää itsellään oikeuden käyttää tarinoita omien tavoitteidensa edistämiseksi.

Parempi lähtökohta on portaittainen päätöksenteko eli kaikenlaisten tarinoiden salliminen, tarinoiden julkaisusta päättäminen vasta työskentelyn lopuksi ja päätösvallan säilyttäminen joka vaiheessa tarinankertoajalla. Eettisiin kysymyksiin uhrattu aika ei mene hukkaan, sillä sponsoroitu työpaja kääntyy itseään vastaan, jos järjestävä organisaatio määrittelee käytänteet ja lähestymistavan omasta näkökulmastaan sen sijaan, että osallistujat saavat päättää itse kertomastaan.

Joe Lambert (2009) varoittaa pitämästä digitarinoita pelkästään koulutuksen, tutkimuksen tai markkinoinnin välineenä. Sosiaalisen muutoksen edellytyksenä on aito vuoropuhelu. Tarinan tekeminen ei automaattisesti muuta käsityksiä tai tietoisuutta, vaan tueksi tarvitaan vuorovaikutusta ja yhteistä dialogia. Tarinankerronnan prosessi on vähintään yhtä tärkeä kuin sen lopputuotokset.

Sosiaalinen vuorovaikutus ja ohjaava palaute ovat kriittisiä resursseja, jotta ei päädytä vahvistamaan olemassa olevia narraatioita, vaan näkökulmia voidaan rikastaa ja tarinat saavat elää. Tarkoituksena ei ole vahvistaa tiettyjen ihmisten kuulumista yhteiskunnan marginaaliin, saati asettaa kertojia entistä haavoittuvampaan asemaan. Parhaimmillaan tarinat purkavat stereotyyppioita.

Uniikille työpajalle omat pelisäännöt

Jokainen työpaja on erilainen ja eettiset pelisäännöt ja käytänteet sovitetaan kullekin kohderyhmälle sopiviksi. Pelisäännöistä kannattaa keskustella jo suunnitteluvaiheessa työpajan tilaajan tai järjestäjän kanssa ja samat pelisäännöt käydään läpi työpajan osallistujien kanssa. Perussääntöjä, joiden kanssa pääsee jo pitkälle, on

avoimuus työpajan tarkoituksesta, luottamuksellisuus ryhmän sisällä ja tiedostava ohjaaja, joka osaa ohjata työskentelyä myös eettisissä kysymyksissä.

Eettiset suositukset suojelevat etenkin heikoimpia eli niitä, jotka eivät itse tiedosta mahdollisia riskejä. Eettisten sääntöjen tavoitteena on edistää digitaalisen tarinankerronnan turvallisuutta ja tukea käytäntöjä, joissa kertojan arvokkuus asetetaan etusijalle. Turvallisuudentunne on luovuuden edellytys.

Työpajan järjestäjän ja ohjaajan tarkistuslista:

- Tulevatko osallistujat työpajaan vapaaehtoisesti?
- Haluavatko osallistujat edelleen kertoa tarinansa, kun menetelmä on esitelty heille?
- Onko työpajassa aikaa ja tilaa henkilökohtaiselle ja ryhmässä tapahtuvalle reflektoinnille?
- Saavatko osallistujat kertoa tarinansa omalla äidinkielellään? Lähtökohtaisesti oma tarina kerrotaan omalla äidinkielellä ja tekstitetään tarpeen mukaan eri kielille.
- Miten tarinat hyväksytetään kaikilta tarinassa esiintyviltä henkilöiltä?
- Kestävätkö muita ihmisiä esittelevät valokuvat eettisen tarkastelun?
- Kuuluuko tarinassa kertojan oma ääni käsikirjoituksesta editointiin? Kertojaa tulee tukea ja esittää eri vaihtoehtoja vaikeissa kohdissa, mutta kertoja tekee päätökset.
- Säilyykö kertojalla päätösvalta myös editointivaiheessa, vaikka työn tekee joku muu? Jos kertoja ei pysty itse editoimaan tarinaa, tähän tarjotaan muita vaihtoehtoja.
- Missä vaiheessa ja miten päätetään tarinoiden julkaisemisesta tai julkaisematta jättämisestä? Kertojalla on lopullinen päätösvalta tarinan julkaisuun.
- Voiko joku muu päättää kertojan sijaan, että tarina ei ole julkaistavaksi sopiva sen sisältämien eettisten riskien takia?
- Minkälaisia lupia järjestävä taho kysyy osallistujilta tarinoiden jatkokäyttöön ja missä vaiheessa?
- Miten varmistetaan, ettei kukaan jää yksin aiheensa kanssa työpajan jälkeen? Entä jos aihe vaatii jatkokäsittelyä esimerkiksi terapiassa (esimerkiksi masennuksen tai kiristyneiden jännitteiden takia perheessä?)

Osallistujien valinta

Tarina kerrotaan rakentavasti paitsi yksilön näkökulmasta, myös yhteisön tasolla. Tavoitteena on kertojien henkilökohtainen kehittyminen, toimijuuden ja luovuuden vahvistuminen. Amy Hill (Silence Speaks) ja Pip Hardy ja Tony Sumner (Patient Voices) korostavat työpajaan osallistujien suojelemista noudattamalla eettisesti kestäviä toimintatapoja. Etenkin lapsia, nuoria tai muutoin haavoittuvassa asemassa olevia kertojia on ohjattava tarinan teossa. Vaikka aiheeseen palaaminen joskus tuntuu kertojasta vaikealta ja tarinan teon aikana on henkisesti tiukkoja paikkoja, on prosessin päättyessä onnistuttu, kun kertoja on tyytyväinen itseensä, kokee itsensä hyvinvoivaksi ja on valmis seuraavaksi tarttumaan toisenlaisiin teemoihin elämässään.

Sponsoroituihin työpajoihin osallistutaan yleensä työnantajan tai muun organisaation edustajan kutsusta. Tällöin työpajaan osallistuminen perustuu olemassa olevalle luottamukselliselle suhteelle kuten sosiaalityöntekijän ja asiakkaan, opettajan ja opiskelijan tai työnantajan ja työntekijän suhteelle.

Tasapuolinen kaikkien näkökulmien huomioiminen työpajassa voi olla hankalaa. Vaikuttaako asiakkaan tai työntekijän asema työpajaan suostumiseen? Onko mahdollista, että kutsuttu kokee olevansa kiitollisuudenvelassa työpajan järjestäjää kohtaan? Saako kertoja tehdä minkälaisen tahansa tarinan?

Milloin työpajaan osallistumista kannattaa lykätä?

Työpajaan osallistumisen ajankohta ei ole sopiva, mikäli työpajaan tulija on parhailaan keskellä kriisiä, on hiljattain kohdannut kriisin tai kärsii postraumaattisesta stressireaktiosta. Identiteettiä ja koherenssintunnetta voi horjuttaa myös positiivinen elämänmuutos eli esimerkiksi juuri vietetyt omat häät tai lapsen syntymä. Ylipääntään asiat, jotka ovat viime aikoina järkyttäneet mieltä positiivisessa tai negatiivisessa mielessä ovat huono alusta henkilökohtaisen tarinan tekemiselle työpajassa. Tarvitaan hieman etäisyyttä asiaan, aikaa rauhoittumiseen ja mielen tasaantumiseen.

Osallistujien huolellinen rekrytointi takaa miellyttävän työskentelyn koko ryhmälle. Traumaattisten tapahtumien käsittely voi olla ajankohtaista vasta vuosien tai vuosikymmenten kuluttua.

Tarinantekijä päättää sisällöstä ja jakelusta

Kertojalla on oikeus omaan tarinaansa ilman että kukaan sensuroi, sanelee tai vaikuttaa siihen tavalla, joka ei ole tarinankertojan mielen mukaista. Käsikirjoittamiselle pitää antaa riittävästi aikaa ja tilaa, jotta kertojan oma ääni tulee näkyviin. Ohjaajat opastavat tarinan tekijää, mutta ohjaajien omien sormenjälkien ei pidä korostua valmiissa tarinassa.

Aikuinen kertoja päättää myös itse, julkaistaanko hänen tarinansa ja näkyykö hänen nimensä tarinassa. Kertojalla on oikeus määritellä missä, miksi ja miten heidän tarinansa jaetaan ja myös oikeus, milloin tahansa ottaa tarina pois julkisesta levytyksestä. Yksityisyyden raja vaihtelee yksilöstä toiseen ja päätös tarinan julkaisemisesta tai julkaisematta jättämisestä on yleensä helppo tehdä.

4.2 Työpajan ohjaajan taidot ja vastuut

Työpajan ohjaaja on avainroolissa työpajan onnistumisessa. Ohjaajalta edellytetään monenlaista osaamista, joista digitaalisen tarinankerronnan asiantuntemus ja eettisen koodiston hallitseminen ovat keskeisiä. Lisäksi tarvitaan ryhmän ja yksilöiden ohjaamisen taitoja, luovan työskentelyn tunteista, käsikirjoittamisen taitoja sekä tietoteknisiä taitoja kuvaamisessa, äänittämisessä ja editoinnissa.

Koska editointia voidaan tehdä useilla päätelaitteilla, kokemusta tulisi olla ainakin tietokoneen, tabletin ja älypuhelimien äänitys- ja editointiohjelmista. Lisäksi pilvipalveluiden ja ääni- sekä kuva-arkistojen tuntemus auttavat työpajan ohjauksessa.

Ohjaajan taitoja tulee ylläpitää jatkuvasti, sillä mm. editointiohjelmista tulee koko ajan uusia versioita. Yhteistyössä kokeneen vetäjän kanssa oppii paljon, samoin kuin osallistumalla itse erilaisiin työpajoihin. Kaiken asiantuntemuksen rinnalla käytössä on oma persoona, ihmisenä läsnäolo ja heittäytymistä. Avoin ja lämminhenkinen ilmapiiri rakennetaan joka kerta alusta. Oman tarinan esittäminen työpajan alussa tuo ohjaajan esille ihmisenä ja vertaisena tarinankertojana. Hyvän tavan mukaista on kysyä tekijöiden lupa myös muihin työpajassa esitettäviin tarinoihin.

Ohjaajan valmiudet

Ohjaajaan rooliin tulee suhtautua vakavasti, jotta osallistujat tuntevat olonsa turvallisiksi ja ovat valmiita kertomaan oman ainutlaatuisen tarinansa. Ohjaajan rooli yhteisössä, joissa ollaan vallan ja yhteiskunnan laidalla, on haastavampaa kuin esimerkiksi keskiluokkaisen ryhmän ohjaus. Jo pelkkä yhteisöön sisäänpääsy, ajan järjestäminen työpajalle, hyväksyntä ja legitimizeetin saaminen toiminnalle edellyttää ponnisteluita – perusteluita, ohjaajan persoonan peliin laittamista ja luottamuksen rakentamista.

StoryCenter jakaa ohjaajalta edellytettävät valmiudet neljään osaan eli itse tarinan hahmottaminen yhdessä tekijän kanssa, tuki digitaalisen tarinan teon eri vaiheissa, ryhmän ohjaus prosessin aikana ja tekninen apu editointivaiheessa.

Luovan prosessin etenemistä ei koskaan voi ennakoida täysin ja työpajan ohjaaminen on jatkuvaa ongelmanratkaisua tilanteiden mukaan. Joskus suunnitelmallisuus häviää intuitiiviselle tunteelle, että asiat on kerrottava juuri tietyllä tavalla. Ohjaajan omien vahvuuksien tunnistaminen on hyvä lähtökohta ja osaamista sekä voimavaroja kannattaa yhdistää toisten ohjaajien kanssa.

Arvioi omia taitojasi digitaalisen tarinankerronnan ohjaajana taulukon 7 avulla.

TAULUKKO 7.

Tarinatyöpajan ohjaajalta edellytettävät valmiudet. Aina löytyy kehitettävää.

| Työpajaohjaajalta edellytettävä tietotaito | Riittävät taidot | Kehitettävää |
|---|------------------|--------------|
| Tarinankerronnan teorian hallinta. | | |
| Tekijänoikeuksien tuntemus (myös Creative Commons). | | |
| Eettisten näkökulmien ja ohjeistuksen tuntemus. | | |
| Kuuntelun ja haastattelun taidot ryhmässä ja henkilökohtaisesti. | | |
| Käsikirjoittamisen ohjaus (kirjoitettu tarina, kuvakäsikirjoitus, äänimaailma). | | |
| Yksilöiden luovan työskentelyn ohjaus. | | |
| Ryhmän luovan työskentelyn ohjaus (myös turvallinen ilmapiiri). | | |
| Tarinoiden editoinnin organisointi ryhmänä. | | |
| Audiolaitteiden ja ohjelmien hallinta (MP3, tabletti, älypuhelin). | | |
| Editointiohjelmien hallinta (älypuhelin, tabletit, PC, Mac). | | |
| Tiedot ja taidot tietokoneen käytössä (tabletti, älypuhelin). | | |
| Tarinan julkaisukanavien tunteminen. | | |

Verkostoituminen muiden ohjaajien kanssa, osallistuminen alan tapahtumiin ja erilaisiin esimerkkeihin tutustuminen ovat oivia tapoja syventää ohjaajan taitoja. Näiden avulla harjoitat etenkin ”Kehitettävää” sarakkeeseen rastimiasi asioita.

BYOD eli *Bring Your Own Device* on nykypäivää, ja työpajan osallistujat käyttävät usein omia laitteitaan. Mukana saattaa siis olla osallistujia, joista osa käyttää tietokonetta ja osa tablettia tai puhelinta ja erilaisia käyttöjärjestelmiä eli ohjaajana on mahdotonta päteä joka asiassa. Silloin asioita ratkotaan yhdessä.

Yleensä työpajan osallistujien joukosta löytyy osaamista ja ratkaisu ongelmaan kuin ongelmaan. Ryhmän työskentelyä kannattaa ohjata jo alkuvaiheessa yhteisölliseksi eli kanavoida innostusta oman tarinankerronnan rinnalla toisten auttamiseen. Ja kun mikään muu ei riitä, niin lounastauolla on hyvää aikaa selvittää käsittämättömiä asioita, joita tekniikassa aina ilmaantuu. Yksi puhelinsoitto oikealle henkilölle saattaa ratkaista koko ryhmää mietityttävän teknisen ongelman.

Toinen eloonjäämisoppi on ohjata työpajaa yhdessä sellaisen henkilön kanssa, jonka osaamisalueet täydentävät omiasi. Valmistaudu työpajaan hyvin, mutta ole valmis myös muuttamaan suunnitelmaa tarpeen mukaan. Ja yksi asia on varma – tulet itse oppimaan eniten.

Taitojen jatkuva kehittäminen osana yhteisöjä

Kirjallisuutta ja tutkimuksia digitarinoista löytyy nykyään jo runsaasti. Tarjolla on myös konferensseja ja tapahtumia, joissa voi verkostoitua muiden digitarinoista innostuneiden kanssa. Näitä on koottu kirjan loppuun. StoryCenter järjestää myös jatkuvasti ohjaajakoulutuksia eri maissa ja verkkokoulutuksina.

4.3 Työpajan organisointi

Tyypillisimmillään työpaja kestää joko kaksi peräkkäistä päivää tai viikon parin ajalle sijoitettuina. Osallistujamäärä kannattaa rajata ja yhden ohjaajan työpajassa ylärajana on toiminut 12 osallistujaa. Mikäli käytettävissä on kaksi ohjaajaa osallistujia voi olla enemmän. Kaksi ohjaajaa on toimiva ratkaisu myös pienempien ryhmien kanssa, sillä etenkin editointivaiheessa tarvitaan usein henkilökohtaista ohjausta.

Ennakkomateriaalin avulla osallistujat saavat käsityksen digitaalisesta tarinankerronnasta ja aloittavat oman aiheen ja materiaalin etsimisen. Ohjaajan kannattaa silti valmistautua siihen, että osa työpajaan tulijoista on vielä kokonaan ilman aihetta tai että heillä on valittavana useampia aiheita.

Esimerkki työpajan ohjelmasta

Työpaja toteutettiin Keminmaan Kivalo-opistossa vuonna 2015. Tarinoita syntyi mm. isovanhempien rakkauskirjeistä, siirtolaisuudesta Ruotsiin, Suomeen ja takaisin Ruotsiin sekä juurettomuudesta ja juurista.

Elämän tarinoita

Digitarintyöpaja Kuvia ja tarinoita elämästäni -kokonaisuuteen

Digitaalisen tarinankerronnan työpaja (14 h) pidettiin Kivalo-opiston tiloissa yhden viikonlopun aikana. Ohjelma ja toteutus laadittiin 8–12 osallistujalle.

Osallistujien ennakkotehtävä

Työpaja aloitettiin ennakkotehtävällä tammikuun alussa. Ennakkotehtävänä oli hahmotella omaa aihetta ja kuvamateriaalia. Kaksi viikkoa ennen työpajaa osallistujat saivat ohjaavan pdf-materiaalin Minun digitarinani. Itseopiskelumateriaali orientoi työpajaan ja ohjasi käsikirjoituksen teossa, visuaalisen materiaalin valinnassa sekä äänimaailman suunnittelussa. Ennen työpajaa osallistujat saivat tarvittaessa ohjausta sähköpostilla tai puhelimitse.

Työpajatyöskentely

Käsikirjoitukset viimeisteltiin ensimmäisenä työpajapäivänä. Tarinoihin liittyvien tunteiden löytymistä tuettiin Spectro-korttien avulla. Toisen päivän aamuna aloitettiin työskentely tableteilla ja tietokoneilla. Tarinat editoitiin mm. Moviemaker- ja iMovie-editointiohjelmilla. Työpajassa käytettiin omia tai oppilaitoksen laitteita. Työpajatilaan tarvittiin myös kaiuttimet ja dataprojektori.

Työpajassa tarinat valmistuivat vaiheittain käsikirjoituksesta kuvakäsikirjoitukseksi ja edelleen valmiiksi tarinoiksi, jotka katsottiin työpajan päätteeksi. Toteutuksessa syntyneen materiaalin käyttö-, hyödyntämis-, muuntamis- ja levitysoikeus jäi tekijöille.

Ensimmäisen päivän ohjelma:

- Digitaalisen tarinankerronnan esittely ja opetuskäyttö
- Tarinariihi eli alustavien käsikirjoitusten esittely ja palaute
- Digitaalisen tarinankerronnan askelmien esittely
- Editointiohjelman esittely
- Käsikirjoitusten viimeistely
- Kuvakäsikirjoitus ja puuttuvien kuvien etsiminen/tekeminen

Toisen päivän ohjelma:

- Palaute kuvakäsikirjoitukseen
- Tarinoiden äänitys
- Tarinoiden editointi
- Ensi-ilta ja opetuskäytön ideointia

Case Patient Voices

Patient Voices on Pip Hardyn ja Tony Sumnerin Iso-Britanniassa ylläpitämä terveydenhoitoalan digitarinoiniin liittyvä yritys ja sivusto, johon on kerätty potilaiden, terveydenhoidon henkilökunnan ja opiskelijoiden tarinoita. tarinat toimivat koulutusmateriaalina, potilaan äänenä terveydenhoidon kehittämisessä ja vertaistukena.

Terveydenhuollon työpajoissa tavoitteena on oikeudenmukaisuus, arvokkuus, kunnioitus ja luottamus. Hardy ja Sumner korostavat taitavien ohjaajien merkitystä osana eettisesti kestävästä toimintamallista sekä ohjaajien omaa työnohjausta. Hardyn ja Sumnerin missiona on ohjata digitaalisen tarinankerronnan työpajoja, jotka ovat tehokkaita, emotionaalisia, reflektioivia ja tuotettavat tarinat vastustamattomia, rehellisiä, huomaavaisia ja humaaneja, mutta samalla provokatiivisia ja haastavia.

Osallistujien turvallisuudentunnetta edistetään tekemällä järjestäjien eettiset periaatteet läpinäkyviksi. Siksi prosessiin liittyviä eettisiä pelisääntöjä tarkastellaan osallistujien kanssa jo ennen työpajaa, työpajan aikana ja sen päätyttyä. Digitaalisen tarinankerronnan prosessi kuvataan osallistujille tarkkaan jo useita viikkoja ennen kuin he päättävät osallistumisestaan. Samalla ohjaajat saavat tietoa osallistujien taidoista ja muista tarpeista. Työpajoihin otetaan vain 6–8 osallistujaa, mikä osaltaan lisää ryhmän turvallisuutta ja ohjaajia on aina kaksi.

Työpajaa edeltävänä päivänä osallistujat ja ohjaajat illastavat yhdessä. Ohjaajat, osallistujat ja digitaalinen tarinankerronta tulevat tutuksi ja sen aikana katsotaan ohjaajien henkilökohtaiset tarinat. Omien tarinoiden näyttäminen tuo ohjaajat esiin vertaisina ihmisinä ohjaajan roolin ohella. Jos jollakin osallistujista käynnistyy akuutti kriisi, on toinen ohjaaja kokonaan hänen käytettävissään.

Osallistujiin pidetään yhteyttä työpajan jälkeen ja sähköpostikirjeenvaihto saa jatkaa tarpeen mukaan. Viesteissä kerrotaan Patient Voices -projektin etenemisestä ja kerrotaan, milloin tarinat on viimeistelty julkaisemista varten. Erityisen vaikeiden aiheiden kohdalla osallistujalle soitetaan viikon kuluttua.

Pip Hardyn ja Tony Sumnerin kokemusten mukaan tarinat johdattavat kertojansa uudelle ymmärryksen tasolle, jossa aikaisemmat kokemukset yhdistyvät tämänhetkisiin tarpeisiin. Osallistujilla on voimakas tarve tulla kuulluksi minkä takia he osallistuvat työpajaan. Osallistujien palaute on ollut positiivista ja prosessi on koettu terapeuttiseksi. Osallistujat hyödyntävät tarinoita osana omaa työtään ja tarinoita halutaan yleensä tehdä lisää.

Patientvoices.org.uk-sivuston tarinoita käytetään myös osana terveydenhuollon koulutuksia sekä terveydenhuollon palveluiden suunnittelussa ja terveydenhuollon organisaatioiden välisessä kommunikaatiossa aina poliittisen tason vaikuttamiseen saakka.

Yhteisöjä ja materiaaleja

Facebook-ryhmät:

Digital Storytelling (2 068 jäsentä 23.4.2020)

<https://www.facebook.com/digitalstorytelling/?fref=ts>

Digital Storytelling Trainers (115 jäsentä 23.4.2020)

<https://www.facebook.com/groups/395060773921365/?fref=ts>

Digital Storytelling Cookbook:

<https://wrd.as.uky.edu/sites/default/files/cookbook.pdf>

Sivustoja ja konferensseja:

Biology of Story: kerrassaan mainio sivusto kaikesta mahdollisesta tarinoihin liittyvästä visuaalisesti näyttävästi kerrottuna.

<http://biologyofstory.com/>

DST conference 2020

<https://storytellingacademy.education/digital-storytelling-conference/>

Fifth International Digital Storytelling Conference: Create Act Change

<http://www.digitalstorytelling2013.hacettepe.edu.tr>

Fourth International Digital Storytelling Conference: Create Share Listen

<https://lillehammer2011.wordpress.com>

International Digital Storytelling Conference 2018

<https://dst.ntlab.gr/>

Lähteet

- Aaltonen, J. 2011. Seikkailu todellisuuteen. Dokumenttielokuvan tekijän opas. Like Kustannus Oy, Keuruu.
- Alhanen, K. 2013. John Dewey'n kokemusfilosofia. Helsinki: Gaudeamus.
- Anderson, L. 2001. *Autobiography. The New Critical Idiom*. London: Routledge.
- Bacon, H. 2004. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Suomen elokuva-arkiston julkaisuja. Tammer-Paino.
- Bagh, P., McBride, J. 1995. *Paras elokuvakirja*. Porvoo: WSOY.
- Bakhtin, M. 1981. *The dialogic imagination*. Austin, TX: University of Texas Press.
- Baldry, A., & Thibault, P. J. (2006). *Multimodal transcription and text analysis: A multimodal toolkit and coursebook with associated on-line course*.
- Barthes, R. 1993. *Tekijän kuolema. Tekstin syntymä*. Tampere: Vastapaino.
- Barthes, R. 1984. *Camera Lucida*. London: Fontana Paperbacks.
- Biesta, G. J. J., Field, J., Hodkinson, P., Macleod, F. J., Goodson, I.F. 2011. *Improving learning through the lifecourse: learning lives*. London: Routledge.
- Billett, S. 2008. Learning Throughout Working Life: A Relational Interdependence between Personal and Social Agency, *British Journal of Educational Studies*, vol. 56, no. 1, pp. 39–58
- Boje, D.M. 2001. *Narrative methods for organizational and communication research*. London: SAGE.
- Branderburg, C. von. 2012. Taiteen hyödyntämisestä hyvinvoinnin edistämiseksi. Toim. M. Honkasalo ja H. Salmi, *Terveyttä kulttuurin ehdoilla: näkökulmia kulttuuriseen terveystutkimukseen*. Turku: Turun yliopisto, kulttuurihistoria, s. 243–266.
- Brockmeier, J. 2015. *Beyond the archive: memory, narrative, and the autobiographical process*. New York: Oxford UP.
- Brockmeier, J. 2009. Reaching for Meaning: Human Agency and the Narrative Imagination. *Theory & Psychology*, 19, 2, s. 213–233.

Brown, J. S., Denning, S., Groh, K., Prusak, L. 2005. *Storytelling in Organizations. Why Storytelling Is Transforming 21st Century Organizations and Management*. Elsevier Butterworth-Heinemann.

Cachago, D. 2015. *Sentimentality and Digital Storytelling: Towards a Post-Conflict Pedagogy in Pre-Service Teacher Education in South Africa*. https://open.uct.ac.za/bitstream/handle/11427/16537/thesis_hum_2015_gachago_daniela.pdf?sequence=1

Cameron, J. 2010. *Tie luovuuteen. Henkinen polku syvempään luovuuteen*. LIKE, Keuruu.

Camilleri, A.F., Ferrari, L., Tannhäuser, A-C. (toim.) 2012. *Open Learning Recognition. Taking Open Educational Resources a Step Further*. EFQUEL – European Foundation for Quality in e-Learning.

Center for Digital Storytelling. <http://storycenter.org/staff-board/> viitattu 3.6.2015.

Clandinin, D. J., and F. M. Connelly. 1991. *Narrative and story in practice and research*. In *The reflective turn: Case studies of reflective practice*, ed. D. Schön, 258–281. New York: Teachers College Press.

Creativecommons.fi <http://creativecommons.fi/2016/05/kuvapankkikuvien-kaytto-avoimessa-sisallossa/> viitattu 8.9.2018

Czarniawska, B. 2004. *Narratives in social science research*. London: SAGE

Darsö, L. 2004. *Artful Creation: learning-tales of arts-in-business*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Dewey, J. 1934. *Art as Experience*. Penguin Group.

Dush, L. 2012. *The ethical complexities of sponsored digital storytelling*. *International Journal of Cultural Studies* 16 (6), s. 627–640.

Diekelmann, N. 2001. *Narrative pedagogy: Heideggerian hermeneutical analyses of lived experiences of students, teachers, and clinicians*. *Advances in Nursing Science*, 23, 3, s. 53–71.

Duveskog, M. 2015. *Digital Storytelling for HIV and AIDS Education in Africa*. Publications of the University of Eastern Finland. Dissertations in Forestry and Natural Sciences. No 171. School of computing.

Egan, K. 1988. *Teaching as Storytelling. An alternative approach to teaching and the curriculum*. Routledge.

Elkins, J. 2013. *Photography Theory*. Routledge.

Enlund, L., Vainikkala-Kejonen, M-R., Vähäaho, A. 2003. *Elämä tarinaksi*. Kansanvalistusseura: Vantaa.

Envald, L., Vainikkala-Kejonen, M-R., Vähäaho, A. 2010. *Elämä tarinaksi*. Kansanvalistusseura. Hansaprint Oy, Vantaa.

Eteläpelto, A., Heiskanen, T., Collin, K. (toim.) 2010. *Valta ja toimijuus aikuiskasvatuksessa*. *Aikuiskasvatuksen* 49. Vuosikirja. Hansaprint Oy, Vaasa.

Eteläpelto, A. 2009. Työidentiteetti ja subjektiiviset rakenteiden ja toimijuuden ristiaallokossa. A. Eteläpelto, K. Collin ja J. Saarinen (toim.) *Työ, identiteetti ja oppiminen*. WSOY Oppimateriaalit. Helsinki. 90–91.

Eteläpelto, A., Vähäsantanen, K., Hökkä, P., & Paloniemi, S. 2013. What is agency? Conceptualizing professional agency at work. *Educational Research Review*, 10, s. 45–65. doi:10.1016/j.edurev.2013.05.001.

Field, J., Gallacher, J., Ingram, R., & Gallagher, J. 2009. *Researching transitions in lifelong learning*. Oxon: Routledge, Abingdon.

Field, S. *Screenplay*. 1994. *The Foundations of Screenwriting. A Step-by-Step Guide from Concept to Finished Script*. Third Edition. Dell Publishing, New York.

Franzolas, T. 2016. TEDxAthens. https://www.ted.com/talks/tasos_frantzolas_everything_you_hear_on_film_is_a_lie. Viitattu 21.12.2016

Futures Platform <https://www.futuresplatform.com/Viitattu> 30.3.2019

Giddens, A. 1991. *Modernity and self-identity: self and society in the late modern age*. Stanford University Press: Stanford.

Goffman, E. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor Books. New York.

Goldberg, N. 2005. *Writing Down the Bones. Freeing the Writer Within*. Shambala library.

Goldberg, N. 2009. *Old Friend from Far Away. The Practice of Writing Memoir*. Free Press. New York.

Glenn, J. And Hayes, C. (toim.) 2007. *Taking Things Seriously: 75 Objects with Unexpected Significance*. New York: Princeton Architectural Press.

Graham, W. 1926. *The Art of Thought*.

Gubrium, A., Harper, K. & Otanez, M. 2015. Introduction. P. 15–40 in *Participatory Visual and Digital Research in Action*. Ed. By Gubrium, A. Harper, K. & Otanez, M. Left Coat Press.

Hakanurmi, S. 2017. Learning to work through narratives: Identity and meaning-making during digital storytelling. In G. Jamissen, P. Hardy, Y. Nordkvelle & H. Pleasants (Eds.), *Digital storytelling in higher education. international perspectives*, s. 149–166. Palgrave Macmillan.

Halkola, U. 2009. Mitä valokuvaterapia on? Toim. Halkola, U., Koffert, T. & Koulu, L. *Valokuvan terapeuttinen voima*. S. 13–21. Duodecim: Helsinki.

Halkola, U. 2011. *Spektrokortit terapiassa ja ohjauksessa. Opas valokuvakorttien käyttöön*. Painosalama: Turku.

Hall, E. & Wall, K. 2016. The Abductive Leap: Eliding Visual and Participatory in Research Design. S. 209–227 in *Visual Research Methods in Educational Research*. Ed. By Moss, J. & Pini, B. Palgrave Mcmillan.

Hardy, P. & Sumner, T. (toim.). 2014. *Cultivating Compassion. How Digital Storytelling is Transforming Healthcare*. Kingsham Press.

Hartley, J., McWilliam, K. 2009. *Story Circle. Digital Storytelling Around the World*. Wiley-Blackwell.

Hartley, J., McWilliam, K. 2009. Computational Power Meets Human Contact. Hartley, J., McWilliam, K. (toim.) *Story Circle. Digital Storytelling Around the World*. S. 3–15. Wiley-Blackwell.

Heijbel, M. <http://us6.campaign-archive2.com/?u=063403bfc4f43feff32492eba&id=f3fc6ceae&e=3fcae96fd0>. Viitattu 4.1.2017

Heinonen, T., Kivimäki, A., Korhonen, K., Korhonen, T., Reitala, H. 2012. *Aristoteleen runosoppi. Opas aloittelijoille ja edistyneille*. Juva: Teos.

Hidasi, J. 2008. Cultural messages of metaphors. S. 103–122. Berendt, E. (toim.) *Metaphors for Learning*. John Benjamins Publishing Company.

Hietala, V. 2013. Tosi-tv-formaatin voima. Luento Verkkoja kokemassa -seminaarissa 10.10.2013. Turun yliopisto.

Hodgkinson-Williams, C. & Gray, E. 2008. Degrees of Openness: The Emergence of OER at UCT. Centre for Educational Technology, University of Cape Town.

Holland, D. & Lachicotte, W. 2007. Vygotsky, Mead, and the New Sociocultural Studies of Identity. 101–135. Daniels, H., Cole, M. & Wretch, J. (toim.) *The Cambridge Companion to Vygotsky*.

Holland, D., Lachicotte, W., Skinner, D. and Cain, C. 1998. *Identity and agency in cultural worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Hull, G. A. & Nelson, M. E. 2005. Locating the Semiotic Power of Multimodality. *Written Communication*, Vol. 22, No. 2. 224–261.

Hyvärinen M. 2008. *Analysing Narratives and Storytelling*. Teoksessa Pertti Alasuutari, Leonard Bickman, Julia Brannen (toim.) *The SAGE Handbook of Social Research Methods*. Los Angeles: Sage, s. 447–460. <http://www.uta.fi/yky/yhteystiedot/henkilokunta/mattikhyvarinen/index/Chapter%2026.pdf> Viitattu 17.5.2016

Hänninen, V. 1999. *Sisäinen tarina, elämä ja muutos*. Tampereen yliopisto, Tampere.

Jalonen, H., Lehti, M., Tonteri, M., Koskelo, M. Nousiainen, A.K. ja Jäppinen, T. 2017. *Signaaleista tulevaisuustarinoihin. Ennakoinnin lyhyt käsikirja*. Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 109. Turku. <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522166524.pdf> Viitattu 1.4.2019.

Jordan, Brigitte. 1989. *Cosmopolitical obstetrics: Some insights from the training of traditional midwives*. *Social Science & Medicine*, Vol.28 (9), pp. 925–937.

Kervin, L., McMahon, S., O’Shea S. E. & Harwood, V. 2014. *Digital Storytelling: Capturing the Stories of Mentors in Australian Indigenous Mentoring Experience*. Sage Research Methods Cases London, United Kingdom: Sage Publications, Ltd.

Koffert, T. 204. *Luento Turun avoimen yliopiston opintojaksolla Hyvinvointia ja terveyttä valokuvista* 14.4.2014.

Kolb, D. A. 1984. *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Hemel Hempstead: Prentice-Hall.

Kosonen, P. 2000. *Elämät sanoissa*. Tutkijaliitto. Kotkan kirjapaino.

Lahti, M. 2013. *Digitarina – Mitä työttömän syrjäytymisvaarassa olevan kuva ja tarina kertoo? Opinnäytetyöt*. Laurea-ammattikorkeakoulu.

Lakoff, G. & Johnson, M. 1980. *Metaphors We Live By*. The University of Chicago Press.

Lambert, J. 2013. *Digital Storytelling. Capturing Lives, Creating Community*. Center for Digital Storytelling. 4th ed. Routledge.

Lambert, J. 2009. *Digital Storytelling. Capturing lives, creating community*. 3rd edition. Digital Diner Press: Berkeley.

Lambert, J. 2013. *Seven Stages. Story and The Human Experience*. Digital Diner Press.

Lambert, J. 2009. *Where It All Started. The Center for Digital Storytelling in California*. Hartley J and Mc William K (toim.) *Story Circle. Digital Storytelling Around the World*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, s. 79–90.

Lave, J. & Etienne, W. 1991. *Situated Learning : Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press.

Ledoux, D. 2008. *The Photo Scribe. A Writing Guide. How to Write the Stories Behind Your Photographs*. Soleil Press.

Ledoux, D. 2006. *Turning Memories into Memoirs. A Handbook for Writing Lifestories*. Soleil Press.

Lehikoinen, K. 2014. *Artistic Interventions as a Strand of Artistic Research*. In: A. Arlander, ed. *The Impact of Performance as Research. Proceedings of CARPA 3*. Teatterikorkeakoulu, s. 1–12.

Lind, A. 2001. *Kuviin kerrottu menneisyys – omaelämäkerralliset dokumentit*. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto. Elokuva- ja televisiotieteen laitos.

Lindvig, K. 2017. *Building Bridges: Digital Storytelling as a Participatory Research Approach*. In *Digital Storytelling in Higher Education*. Eds. Jamissen, G., Hardy, P., Nordkvelle, Y. & Pleasants, H. 2017. Palgrave Macmillan. S. 131–148.

Lundby, K. Ed. 2008. *Digital Storytelling, Mediatized Stories. Self-presentations in New Media*. Digital Formations.

Maula, H. & Maula, J. 2019. *Design ja johtaminen*. Helsinki: Alma Talent.

McWilliam, K. 2009. *The Global Diffusion of a Community Media Practice*. *Digital Storytelling Online*. Hartley, J., McWilliam, K. (Toim.) *Story Circle. Digital Storytelling Around the World*. S. 37–75. Wiley-Blackwell.

Mead, G., H. 1913. *The Social Self*, *Journal of Philosophy, Psychology and Scientific Methods* 10, s. 374–380.

Meadows, D. & Kidd, J. 2009. *”Capture Wales”*. The BBC Digital Storytelling Project. *Digital Storytelling Online*. Hartley, J., McWilliam, K. (eds.) *Story Circle. Digital Storytelling Around the World*. S. 91–117. Wiley-Blackwell.

Mezirow, J. et al. 1996. Uudistava oppiminen. Kriittinen reflektio aikuiskoulutuksessa. Helsingin yliopiston Lahden koulutus- ja tutkimuskeskus.

Mitchell, C. 2012. Doing Visual Research. SAGE.

Moon, J. (1999). Reflection in learning and professional development: Theory and practice. London: Kogan Page.

National Storytelling Network. <http://www.storynet.org/> Viitattu 21.11.2019

Nummenmaa, L. 2010. Tunteiden psykologia. Tammi.

Operight <http://operight.fi/artikkeli/vapaa-kaytto/suoja-aika/> Viitattu 16.9.2016

OPH 2019. Osaaminen 2035 – Osaamisen ennakointifoorumin ensimmäisiä tuloksia. Opetushallitus, Raportit ja selvitykset 2019.

Palinscar, S. 2005. Social constructivist perspectives on teaching and learning. H. Daniels (toim.) An Introduction to Vygotsky, 2nd ed. Edn, pp. xii, 322, New York: Routledge.

Peirce, C. 1992. Selected philosophical writings, Vol. 1. Bloomington: Indiana University Press.

Peirce, C. 1998. Selected philosophical writings, Vol. 2. Bloomington: Indiana University Press.

Pesonen, P. 2019. Valokuvan lait – Missä saa kuvata ja mitä julkaista? Helsinki: Edita.

Pink, S. 2011. Doing Visual Ethnography. SAGE Publications. Online ISBN: 9780857025029.

Pini, B. & Moss, J. 2016. Conclusion. P. 267–275 in Visual Research Methods in Educational Research. Ed. By Moss, J. & Pini, B. Palgrave Mcmillan.

Pinterest 2018 <https://fi.pinterest.com/>

Pirilä, K., Peltomaa, H., Kivi, E. 1983. Elokuvailmaisun perusteet. Insinööritieto Oy.

Pitkänen, A. 2008. Hevosvoimia. Hyvää oloa hevosharrastuksesta. Helsinki: Kirjapaja.

Poletti, A. 2011. Coaxing an intimate public: Life narrative in digital storytelling. Continuum: Journal of Media & Cultural Studies 25 (1), 73–83.

- Polkinghorne, D. 1988. Narrative knowing and the human sciences. Albany: State University of New York Press.
- Riggins, S. 1994. Fieldwork in the living room: An autoethnographic essay. In S.H. Riggins (toim.), *The Socialness of Things: Essays on the Socio-Semiotics of Objects*. Berlin: Moutin de Gruyter. Pp. 101–47.
- Roberts, S. C. 2011. iPhonella kuvaamisen taito. Helsinki Kustannusosakeyhtiö Nemo.
- Ropo, E. & Huttunen, M. (toim.). 2013. Puheenvuoroja narratiivisuudesta oppimisessa ja opetuksessa. Tampere University Press.
- Saarikivi, K. 2016. The importance of collective intelligence, and empathy in digital environments. Esitys Verkkoja kokemassa -seminaarissa 7.10.2016. <http://www.slideshare.net/katrisaarikivi>
- Salo, M. 2009. Peilin, muistin ja toiston taide – valokuvataiteen ja –terapian yhteyksiä. S. 23–33 teoksessa *Valokuvan terapeutin voima*. Toim. Halkola, U., Koffert, T. & Koulu, L. Duodecim: Helsinki.
- Sava, I., Vesänen-Laukkanen, V. (toim.) 2000. *Taiteeksi tarinoitu oma elämä*. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Schiama, G. 2011. *The Value of Arts for Business*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schön, D. A. 1987. *Educating the reflective practitioner: Toward a new design for teaching and learning in the professions*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Seppä, A. 2012. *Kuvien tulkinta. Menetelmäopas kuvataiteen ja visuaalisen kulttuurin tulkitsijalle*. Gaudeamus. Tammerprint, Tampere.
- Smith, N. H., Smith, N. H., Deranty, J., 2012. *New philosophies of labour: Work and the social bond*. Leiden; Boston: Brill. <https://utu.finna.fi/Record/volter.1692476>. Viitattu 17.5.2019.
- Stanton, P. Towards compassionate governance. S. 140–160 in *Cultivating Compassion*, Eds. Hardy, P. & Sumner.
- T. Suominen, R., Nurmela, S. 2011. *Verkko-opettaja*. Helsinki: WSOYpro.
- Svedholm, A. 2013. *Mieli intuitiivisen ja analyttisen ajattelun vuorovaikutuksena*. Asklepios-opintojen luento 25.11.2013. Turun yliopisto.

Thompson, B. & Hall, T. 2017. From Dewey to Digital: Design-Based Research for Deeper Reflection Through Digital Storytelling. In Digital Storytelling in Higher Education. Eds. Jamissen, G., Hardy, P., Nordkvelle, Y. & Pleasants, H. 2017. Palgrave Macmillan. S. 55–71.

Toikkanen, T., Oksanen, V. 2011. Opettajan tekijänoikeusopas. Finn Lectura. Bookwell Oy, Porvoo.

Toom, A., Onnismaa, J., Kajanto, A. 2008. (toim.) Hiljainen tieto. Aikuiskasvatusseuran 47. Vuosikirja. Kansanvalistusseura ja Aikuiskasvatuksen tutkimusseura. Gummeruksen Kirjapaino Oy.

Uusikylä, K. 2012. Luovuus kuuluu kaikille. Jyväskylä: PS-kustannus.

Vainikkala, M-R., Kalttila, M-L. 2008. Sanasta kuvaksi kuvasta sanaksi. Helsinki: Kansanvalistusseura.

Varsinais-Suomen Liitto 2017. Varsinais-Suomen maakuntaohjelma 2018–2021. Turku.

Weiser, J. 1999. Photo Therapy Techniques. Exploring the Secrets of Personal Snapshots and Family Albums. Photo Therapy Centre. Vancouver.

Yle Teema 14.9. klo 21.00. Komeda, Polanskin säveltäjä.

Yrjänäinen S. ja Ropo, E. 2013. Narratiivisesta opetuksesta narratiiviseen oppimiseen. Teoksessa: Puheenvuoroja narratiivisuudesta opetuksessa ja oppimisessä. Toim. Ropo, E. ja Huttunen, M. Tampere University Press. <http://tampub.uta.fi/handle/10024/103171> Viitattu 15.7.2019.

Liitteet

LIITE 1. Opiskelijat valmistuivat työpajaan ennakotehtävän avulla.

Hei,

olet mukana Historian läsnäolo -kurssin digitarinatyöpajassa. Kokoonnumme ensimmäisen kerran 25.1.2013 klo 10.00 Sirkkalan luokassa xx. Pidetään lounas-tauko noin klo 11.30–12.15 ja lopetellaan viimeistään klo 14.30. Toinen työpä-jäpäivä pidetään 1.2. klo 10.00–15.45 ja tämän paikka varmistuu perjantaina.

Ensimmäisenä työpäjäpäivänä perehdymme kulttuurihistorian näkökulmaan menneisyydestä sekä digitaaliseen tarinankerrontaan ja ideoimme tarinoiden kä-sikirjoituksia. Toisena työpäjäpäivänä editoimme tarinat valmiiksi digitarinoiksi tableteilla. Ohjausta saa kaikissa vaiheissa eli mitään erityisosaamista ei työpä-jaan osallistuminen edellytä. Tämä on ohjaajillekin ensimmäinen digitarinatyö-päjä tableteilla eli kaikki varmasti oppivat uutta!

Etukäteistehtävä

Tuo mukanasasi 1–3 kuvaa, jotka liittyvät historian läsnäoloon omassa elämässäsi. Nämä voivat olla kuvia esineestä, henkilöstä, tapahtumasta, maisemasta tai mis-tä vaan artefaktista. Kuvien ei tarvitse olla vanhoja tai edes omia. Ne voivat olla lehdestä/verkosta otettuja kuvia, omia valokuvia tai skannattuja kuvia kirjeistä, kuiteista tms. Pääasia, että kuva on sinulle jotenkin merkityksellinen ja liittyy mielessäsi olevaan aiheeseen.

Jos oman aiheen miettiminen tai kuvien etsiminen tuntuu hankalalta voit katsoa muutaman esimerkkitarinan. Nämä ovat vain esimerkkejä. Sinun tarinastasi teet aivan omannäköisesi.

A chocolate watch: <http://www.patientvoices.org.uk/flv/0412pv384.htm>

Varjot: <http://www.youtube.com/watch?v=OGJHvp09LYA>

Työpäjän ohjaajina toimivat:

Katriina Mäkinen,

Satu Hakanurmi, satu.hakanurmi@utu.fi

LIITE 2. Suostumus digitarinan opetuskäyttöön kulttuurihistorian kursseilla.

SUOSTUMUS

Annan suostumukseni tammi-helmikuussa 2013 Historian läsnäolo
-kurssilla tekemäni digitarinan esittämiseen Turun yliopiston
koulutuksissa ilman korvausta.

Turussa

Allekirjoitus

nimi

Nimenselvennys



Henkilökohtaiset digitarinat puhuttelevat ja vakuuttavat. Ihmistä kiinnostaa toinen ihminen ja toisen ihmisen tarina. Kalvosulkeisille on oma sijansa tässä ajassa, mutta tarinoita kaivataan lisää oppilaitoksiin, yrityksiin, vanhainkoteihin, kyliin ja verkkoon. Tarina on mahdollisuus toisilta oppimiseen ja kaikenlaisten ihmisten äänen kuulemiseen. Kertojiksi kelpaavat ihan kaikki.

Tarinat ovat erinomaisia oppimisaihioita esimerkiksi ammatillisen kasvun, organisaation kehittämisen tai henkilökohtaisen hyvinvoinnin tukena. Tarinankeronta tukee oppimista ja opettaa visuaalisen kerronnan taitoja, joita käytetään yhä enemmän työelämässä ja koulutuksissa. Videon suosio kasvaa jatkuvasti ja visuaalisten digitarinoiden opettelu voi aloittaa omaelämäkerrallisia minielokuvia tekemällä.

Kirjasta on iloa omaa digitarinaa tekeville, työpajan ohjaajille sekä digitaalisten tarinoiden tekemistä ja käyttöä suunnitteleville projekteissa, organisaatioissa ja oppilaitoksissa.

ISBN 978-952-216-756-9
ISSN 1457-7933

www.turkuamk.fi



Painotuotteet
4041-0619

