



**TEATTERIN
MENETELMÄT**

**OSALLISTAVAN
SUUNNITTELUN**

MUOTONA

Näkökulmia toiminnallisiin innovaatioprosesseihin

Merja Ryöppy

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Teatteri-ilmaisun ohjaaja

Esittävän taiteen koulutusohjelma

Opinnäytetyö AMK

24.4.2016

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Esittävän taiteen koulutusohjelma

Teatteri-ilmaisun ohjaajan tutkinto

Opinnäytetyö AMK

Merja Ryöppy, 2016

Yhteistyössä: Etelä-Tanskan yliopisto,

SDU Design Research

Työn ohjaaja: Marja Silde

Kielen tarkastus: Mika Säteri ja Danielle Wilde

Kannen kuvat: Merja Ryöppy ja Torsti Honkanen,

IT Product Design maisteriopiskelijat

Fontit: Brown TT ja Avenir Light

Taitto: Merja Ryöppy



**TEATTERIN
MENETELMÄT**

**OSALLISTAVAN
SUUNNITTELUN**

MUOTONA

Näkökulmia toiminnallisiin innovaatioprosesseihin

Merja Ryöppy

TIIVISTELMÄ

Teatterin menetelmät osallistavan suunnittelun muotona

– Näkökulmia toiminnallisiin innovaatioprosesseihin

Merja Ryöppy

Teatteri-ilmaisun ohjaaja, AMK

Esittävän taiteen koulutusohjelma

Työn ohjaaja: Marja Silde

Avainsanat: osallistava teatteri, osallistava suunnittelu, muotoilu, esineteatteri, teatteri-improvisaatio

Sivumäärä: 81 sivua

Tämä opinnäytetyö käsittelee osallistavan teatterin nykytilaa sekä yhtymäpintoja osallistavan suunnittelun kanssa. Työn teoriaosuudessa tutustutaan osallistamisen käsitteeseen teatterin ja muotoilun aloilla sekä esimerkkeihin teatterin menetelmien käytöstä osallistavan muotoilun kontekstissa ja organisaatiotutkimuksessa. Empiirisessä osuudessa tarkastellaan tapausesimerkkejä osallistavista teatterityöpajoista muotoilijoiden ja muotoilun opiskelijoiden kanssa sekä tutkitaan mitä erityislaatuja teatterin menetelmät nostavat esiin osallistavan suunnittelun muotona.

Tapausesimerkit on kerätty kirjoittajan työskennellessä Etelä-Tanskan yliopiston Teatteri Labrassa esineteatterin ja teatteri-improvisaation menetelmillä vuosina 2014–2015. Kaikki työpajat on videoitu, ja materiaali on toiminut aineistona työpajojen tarkempaa analyysiä varten.

Tutkimuksen perusteella voidaan todeta sekä osallistavan teatterin että osallistavan suunnittelun kehittyneen taiteilija-/muotoilijakeskeisyydestä kohti prosessimaista työskentelyä, joka pohjaa yhteisön ja sidosryhmien tarpeisiin. Teatterillisten tilanteiden jakaminen ja vuorovaikutteisuus mahdollistavat yhteisen reflektion ja yhteisöllisen oppimisen. Esineteatteria voidaan suositella muotoiluprosesseihin toiminnalliseksi tutkimustavaksi, joka tarjoaa paljon menetelmiä muotoilijan näkökulman vaihtamiseen, totuttujen käytäntöjen kyseenalaistamiseen sekä esineiden, tilan, sidosryhmien ja uudenlaisten liikemahdollisuuksien tutkimiseen kokemuksellisesti. Osallistujan haasteena on improvisaatioon suostuminen, yllätysten sietäminen ja kontrollista luopuminen.

ABSTRACT

Theatre methods as a form of participatory design

– Perspectives on activity-based innovation processes

Merja Ryöppy

Drama Instructor, Bachelor of Art's thesis in Performing Arts

Supervisor: Marja Silde

Key words: participatory theatre, participatory design, design, object theatre,
improvisational theatre

Number of pages: 81 pages

This Bachelor's thesis presents research about the current state of participatory theatre and its meeting points with participatory design. To begin, I provide a theoretical overview of the notion of participation in both theatre and design. I follow this with examples from researchers who have engaged with theatre methods in participatory design contexts and in organisational research. In the empirical section, I study three cases of participatory theatre workshops between designers and design master's students to draw conclusions about the special qualities of theatre methods as a form of participatory design.

The case studies are conducted as a part of my work with object theatre and improvisational (impro) theatre in the Theatre Lab at the University of Southern Denmark, 2014–2015. All workshops have been video recorded and the material used as data for further analysis.

Based on my research, I conclude that both participatory theatre and participatory design have shifted from artist/designer-based methods to acknowledge process-oriented approaches, and the different needs of communities and stakeholders. Interactivity and sharing in theatrical workshops provide a platform for collective reflections and mutual learning. I propose object theatre as an action-based learning and research approach for designers. Theatre enables designers to take a different perspectives, to question learned practices and explore objects, spaces, stakeholders and new movement possibilities in an experiential way. The challenge for participants is to comply with the open rules of impro theatre, to bear surprises and to lose control.

SISÄLLYSLUETTELO

1 Johdanto	2
1.1 Tutkimusaineisto ja -menetelmät	3
2 Työskentelyni Teatteri Labrassa.....	10
2.1 Teatteri-improvisaatio	11
2.2 Esineteatteri	12
3 Osallistava suunnittelu ja sidosryhmät	18
3.1 Käyttäjälähtöinen suunnittelu	19
3.2 Osallistava innovaatio	20
3.3 Osallistavat suunnittelumenetelmät	22
4 Osallistava teatteri ja yhteisö	26
4.1 Monialaista toimintaa	27
4.3 Osallistujan monet roolit	29
4.4 Oma positioni osallistavan teatterin kentällä	31

5 Toimialat kohtaavat.....	36
5.1 Organisaatiokehitystä osallistavan teatteri keinoin	36
5.2 Innovaatiotutkimusta teatterin menetelmillä	38
5.3 Teatterin menetelmät osallistavassa suunnittelussa	40
5.4 Osallistamisen etiikka	42
6 Kokemuksia osallistavan teatterin hyödyntämisestä ..	46
6.1 Esineimprovisaatio	46
6.2 Nukketeatteri	51
6.3 Näyttämöllistäminen	54
6.4 Monisosiosryhmäteatteri	56
6.5 Esitys osallistavan innovaation muotona	60
7 Johtopäätökset	68
7.1 Osallistavat prosessit	68
7.2 Teatterilla muotoilua	70
Lähteet.	76

*"Haluan tuoda esiin
näkökulmia osallista-
vasta teatterityöstä
innovaatioprosessin
muotona ja menetel-
mänä."*



JOHDANTO

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan osallistavan teatterin ja osallistavan suunnittelun yhtymäpintoja innovaatioprosesseissa. Kahden hyvin erilaisen toimintakentän risteyksessä on paljon yhteistä. Samaan aikaan kun teatterin kentällä alaa ovat vallanneet erilaiset yhteisölähtöiset taideprojektit, joissa taiteilija toimii fasilitaattorina ja kehittäjänä, on myös muotoilijoiden ammattitaito laajentunut tuotteiden muotoilusta kohti monialaisten ryhmäprosessien fasilitoimista ja palveluiden muotoilua. Haluan syventää keskustelua toiminnallisten ja osallistavien prosessien tarpeellisuudesta suunnittelutyössä, tuoden esiin näkökulmia osallistavasta teatterityöstä muotoilijan työskentelyprosessina ja -menetelmänä.

Tarkastelen aihetta osallistavan teatterintekijän näkökulmasta muotoilun kentällä. Olen työskennellyt vuodesta 2014 lähtien teatteri-ilmaisun ohjaajana Etelä-Tanskan yliopiston osallistavan suunnittelun tutkimusryhmän (SDU Design Research) Teatteri Labrassa. Teen käytäntölähtöistä ja tutkimusperustaista työtä ja tavoitteenani on kehittää tapoja, jotka voivat auttaa ihmisiä ymmärtämään teknologian kehitystä ja innovaatioprosessien monimutkaisuutta teatterin menetelmien avulla.

Opinnäytetyöni aihepiirin avaamiseksi näen tarpeelliseksi käsitellä sekä osallistavan suunnittelun että osallistavan teatterin terminologiaa ja historiaa, jotta kumman tahansa alan parista tulevalle lukijalle olisi parempi mahdollisuus ymmärtää toimintakenttääni. Olen antanut itselleni tutkimustehtäväksi selvittää mihin perustuu teatterin ja muotoilun kentällä yleistynyt osallistava suuntaus. Lisäksi oman ammattiosaamiseni syventämiseksi olen halunnut myös tarkastella miten muut ovat hyödyntäneet teatterin menetelmiä

osallistavassa suunnittelussa ja innovaatioprosesseissa. Kolmantena tehtävänäni on tarkastella omia tapausesimerkkejä osallistavista teatterityöpajoista muotoilijoiden ja muotoilun opiskelijoiden kanssa, ja tutkia mitä erityislaatuja teatterin menetelmät nostavat esiin osallistavan suunnittelun muotona.

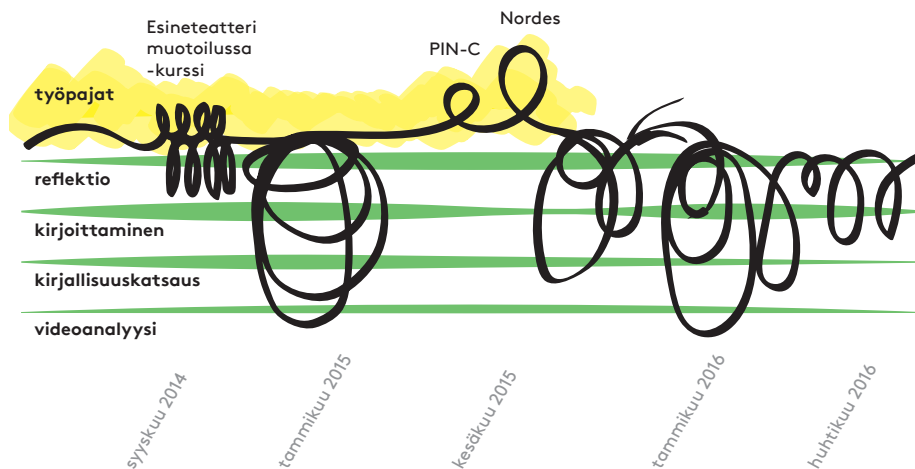
Ihmislähtöisten innovointimenetelmien kehittäminen on tärkeää ja ajankohtaista, sillä käyttäjien ja eri sidosryhmien rooli on korostunut monimutkaisten sosio-tekni-
systeemien muotoilussa. Esittelen työssäni ennen kaikkea keinoja teatterin menetelmien hyödyntämiseen muotoilijan työssä, niin tuotteen keholliseksi tutkimiseksi esineteatterin avulla kuin eri sidosryhmien osallistamiseksi suunnitteluprosessissa osallistavan esityksen kautta. Lisäksi tuon esille kokeiluja ja löydöksiä, joita alan tutkijat ovat tehneet työskennellessään teatterin menetelmillä osallistavissa innovaatio- ja ryhmäprosesseissa. Haluan löytää vastauksia osallistavan teatterin mahdollisuuksiin tuoda innovaatiotyöhön näkökulmia ja vaihtoehtoisia ääniä, jotka jäisivät kenties huomioimatta perinteisin menetelmin.

1.1 Tutkimusaineisto ja -menetelmät

Työskentelyotteeni Teatteri Labrassa on ollut tutkiva jo teatteri-ilmaisun ohjaajan opintojeni harjoittelun aikana. Olen työskennellyt *esineteatterin* ja *osallistavan teatterin* menetelmillä muotoilun tutkimuksessa ja opetuksessa hyvin käytännönläheisesti

vuosien 2014–2015 aikana. Empiiristä materiaalia, jota hyödynnän tässä opinnäytetyössä, on tuotettu osana pidempää tutkimusprosessia, ja tuloksia on raportoitu akateemisissa julkaisuissa vuoden 2015 aikana (Ryöppy et al. 2015; Ryöppy & Skouby 2015; Friis & Buur 2015).

Opinnäytetyöni aineisto on sekä teoreettista että empiiristä. Tiedontuotannon menetelminä on käytetty toimintatutkimusta, kirjallisuustutkimusta, omia ja osallistujien reflektioita sekä videoanalyysiä. Opinnäytetyöni empiirinen aineisto koostuu kolmesta eri tapausesimerkistä, jotka on kerätty osallistavista teatterityöpajoista kolmen eri ryhmän kanssa. Kaikissa tapausesimerkeissä olen toiminut työpajojen ohjaajana ja fasilitaattorina yhdessä teatteriin ja osallistavaan suunnitteluun erikoistuneiden tutkija-kollegoideni kanssa. Kaikki työpajat on videoitu ja materiaali on toiminut aineistona työpajojen tarkempaa analyysiä varten tässä opinnäytetyössä. Kuvassa 1 on hahmoteltu opinnäytetyöprosessini karkea aikajana, toiminnallisten työpajojen ajankohdat sekä käyttämäni tutkimustavat. Seuraavalla sivulla on kuvattu työpajojen sisältö pääpiirteittäin.



Kuva 1. Prosessikuvaus opinnäytetyön aikataulusta ja menetelmistä.

Kahden viikon Esineteatteri muotoilussa -kurssi

- osallistujina oli 16 maisteritason muotoilun opiskelijaa (IT Product Design).
- syksyllä 2014.
- Opetuskokonaisuuden runko oli koottu neljän työpajan ympärille, joissa kaikissa esiteltiin eri näkökulma esineiden ja tuotteiden tutkimiseen esineteatterin menetelmillä. Työpajojen jälkeen opiskelijat toimivat pienryhmissä ja sovelsivat näkökulmia suunnitellakseen olemassa olevan tuotteen uudelleen. Ryhmien kohteet olivat kaikki yliopiston yleisistä tiloista löytyviä laitteita: kahvinkeitin, lukulamppu, infotaulu ja projektori. Kurssi huipentui osallistavaan teatteriesitykseen, jossa opiskelijaryhmät esittivät uuden tuoteprototyypinsä eri sidosryhmien edustajille, antaen osallistujille mahdollisuuden kokeilla vuorovaikutusta tuotteen kanssa.

Kahden tunnin teatteri-työpaja kansainvälisessä Participatory Innovation -konferenssissa (PIN-C)

- osallistujina 10 hengen kansainvälinen ryhmä muotoilun tutkijoita ja opettajia, sekä teatterin harjoittajia ja tutkijoita.
- toukokuussa 2015.
- tavoitteena oli demonstroida esineteatterin pohjalta kehitettyjä menetelmiä konferenssien osallistujille.
- sovelsimme uutta *tulevaisuuden tuoteteatteri* -menetelmää älykaupungin bussipysäkkikonseptin kehityksessä.


Yhden päivän teatterityöpaja pohjoismaisen muotoiluverkoston Nordes-konferenssissa

- osallistujina 10 hengen kansainvälinen ryhmä muotoilijoita, muotoilun tutkijoita ja opettajia.
- kesäkuussa 2015.
- tavoitteena oli demonstroida esineteatterin pohjalta kehitettyjä menetelmiä konferenssien osallistujille.
- sovelsimme neljää esineteatterin perspektiiviä uudistuotekonseptin kehityksessä siten, että prosessin kuluessa kehitettäväksi tuotteeksi valikoitui älykaupungin katujenpuhdistuslaite.

Kaikki työpajat videoitiin ja materiaalia oli hyvin runsaasti, joten valitsin materiaalin tarkempaa tutkimista varten *videoanalyysimenetelmän* (Ylirisku & Buur 2007). Katsoin työpajavideot läpi ja kirjoitin muistiinpanoja havainnoistani. Etsin erikoisia reaktioita ja tilanteita jotka vaivasivat minua tai joita en ymmärtänyt. Joissakin tapauksissa havainnoin säännönmukaisuuksia ja toistoja eri ihmisten toiminnassa. Sitten leikkasin näistä tilanteista muutaman sekunnin videopätkiä, joiden avulla rajasin materiaalin määrää. Käytin pätkiä sytykkeenä refleктоiville keskusteluille kollegoideni, esineteatterikurssin oppilaiden sekä Nordes-konferenssin yhden osallistujan kanssa. Videot ja muistiinpanot reflektioista ovat yhdessä toimineet tämän opinnäytetyön tapaustutkimusten pohjamateriaalina.

Teoreettisessa osuudessa ammennan skandinaavisesta *osallistavan suunnittelun* (Ehn 1988; Sanders 2002) ja *osallistavan innovaation* (Buur & Matthews 2008; Heape et al. 2015) käsitteistä sekä *osallistavan teatterin* (Ventola 2013), *draaman jälkeisen teatterin* (Lehmann 2006) ja organisaatioissa tapahtuvan teatterityön (Pässilä 2012; Shaw & Stacey 2006; Larsen 2006) käsitteistöä. Tukeakseni opinnäytetyöni perusteita olen tehnyt kattavan kirjallisuusselvityksen teatterin soveltamisesta muotoiluprosesseissa sekä osallistavasta teatterista osana organisaatioiden muutosprosesseja.

”Näen osallistavan teatterin työtapojen sekoittumisen innovaatiotoiminnan käytäntöjen ja arvojen kanssa olevan elintärkeää soveltavan teatterin kehittymiselle ja säilymiselle elinvoimaisena – ajassa kiinni. Joku muu tekee sen kuitenkin.”



***"Innovaatiopro-
sessit syntyvät
aina sosiaalisessa
vuorovaikutuk-
sessa ihmisten
kesken, ja teatteri
tarjoaa välineitä
tutkia ja käsittää
näitä prosesseja
uudella tavalla."***

A large green arrow pointing to the left, which serves as a background for the text.

**TYÖSKENTELYNI
TEATTERI
LABRASSA**

2 Työskentelyni Teatteri Labrassa

Teatteri Labra (Theatre Lab) on perustettu vuonna 2013 osaksi Etelä-Tanskan yliopiston osallistavan suunnittelun tutkimusyksikköä SDU Design Research, jossa muotoilun opiskelijat ja tutkijat, muotoilijat sekä teatterintekijät työskentelevät yhdessä tutkimusprojekteissa ja opetuksessa. Teatteri Labran on perustanut käyttäjälähtöisen suunnittelun professori sekä kaksi Dacapo-organisaatioteatterista irtautunutta konsulttia, joista toinen on ohjaaja ja näyttelijä sekä toinen ryhmäfasilitaattori. Olen itse työskennellyt Teatteri Labrassa näyttelijänä ja teatteri-ilmaisun ohjaajana syksystä 2014 lähtien.

Teatteri Labran toiminta on saanut alkunsa Dacapon työstä yritysten muutosprosessien kanssa ja pohjautuu paljolti Keith Johnstonen *teatteri-improvisaation* periaatteisiin sekä Ralph Staceyn teoriaan *kompleksisista responsiivisista prosesseista* (complex responsive process, CRP), jossa paikallisen vuorovaikutuksen ja yhteistoiminnan laadulla nähdään olevan merkittävä vaikutus organisaation kehittämisessä (Johnstone 1981; Stacey et al. 2000). Improvisoidut teatteriesitykset on todettu vahvaksi keinoksi saada monet eri sidosryhmät työskentelemään abstraktien ja monimutkaisten innovaatioprosessien kanssa käytännönläheisesti, arjen tilanteista ammentaen (Larsen 2006). Teatteri Labran työn tavoitteena onkin tutkia ja kehittää uusia käytännöllisiä ja teoreettisia malleja osallistavan teatterin hyödyntämiseen muotoiluprosesseissa.

Työmme kantava ajatus on yksinkertainen: innovaatioprosessit syntyvät aina sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ihmisten kesken, ja teatteri tarjoaa välineitä tutkia ja käsittää näitä prosesseja uudella tavalla. Työskentelemme opiskelijoiden, tutkijoiden ja muotoilijoiden kanssa hyödyntäen monipuolisesti erilaisia teatterin menetelmiä, kuten forum-teat-

teria, improvisaatioteatteria ja monisidosryhmäteatteria. Uusin kokeilukenttämme on esineteatteri ja sen eri muodot osana muotoilun tutkimusta. Olemme kiinnostuneita siitä, miten teatterityöskentely esineiden kanssa voi muokata muotoilijoiden ymmärrystä muotoiluprosessista ja käyttäjäkokemuksesta.

2.1 Teatteri-improvisaatio

Improvisaatio on oleellinen osa kaikkia taiteenlajeja, etenkin teatteritaidetta, mutta myös tunnustettu toimintaperiaate muotoilussa ja vuorovaikutuksen tutkimisessa. Yksi osallistavan suunnittelun pääkomponenteista on ihmisten välinen vuorovaikutus: sen hetkellisyys, mahdollistaminen, tutkiminen, ymmärtäminen ja muokkaaminen. Shaw ja Stacey (2006) ovat todenneet paikallisten, improvisoitujen vuorovaikutustilanteiden ajavan kehitystä tai muutosta eteenpäin. Juuri näitä tilanteita muotoilijat halusivat kovasti hallita osallistavissa työpajoissa eri sidosryhmien kanssa – mutta kukaan ei pysty hallitsemaan ihmisten välistä vuorovaikutusta. Työskennellessämme improvisaation perusteiden kanssa haluamme herättää muotoilijoissa ja muotoilun opiskelijoissa uudenlaisia toiminnan malleja: Kuuntele ja reagoi. Hyväksy ja kehitä. Keskity toiseen. Luovu kontrollista. Pysy valppaana.

Keith Johnstone (1981) kehittämää teatteri-improvisaatiota on hyödynnetty sekä teatteriesitysten ja -pelien toteuttamiseksi että teoreettisena mallina. Teatteri Labrassa

opetamme improvisaatiota teatteriharjoitusten kautta soveltaen viittä sääntöä:

- Sano kyllä (ja)
- saa kumppanisi näyttämään hyvältä
- älä yritä olla hauska
- kohtaa hirviö
- älä yritä hallita tulevaisuutta

Käytämme improvisaation perusteita opettaaksemme opiskelijoille spontaanisuutta ja kykyä sallia tekeminen ennen ajattelua tai paremminkin tekemällä ajattelu.

Caines (2015) hyödyntää teatteri-improvisaatiota yhteisöllisissä taideprojekteissa ja on todennut kaikista vaikeimpien ja yllättävempien hetkien kantavan eniten potentiaalia oppimiselle. Yllätykset eivät aina ole positiivisia ja tarkoitettuja vaan joskus ne voivat perustua väärinymmärrykselle tai katkoksille vuorovaikutuksessa. Larsen (2006) puolestaan kutsuu muutoksia vuorovaikutuksessa kutsuiksi tai avauksiksi, sillä ne voivat edesauttaa ristiriitaisten asetelmien raukeamista. Muotoilijoiden tulisin pyrkiä etsimään ja luomaan yllättäviä hetkiä, kutsuja ja avauksia osallistavissa suunnitteluprosesseissa – ja toisaalta hyväksyä toisten yllätykset ja improvisoida.

2.2 Esineteatteri

Katriina Andrianov (2015, 165) kysyy väitöskirjassaan *Esine roolissa*, mitä seurauksia esineiden elollistumisesta voi olla esitykselle. Minä puolestani kysyn, mitä seurauksia esineiden elollistamisesta teatterin keinoin voisi olla muotoilijalle. Muotoilun perinteinen tekemisen muoto on elottomien artefaktien ja esineiden rakentaminen, muokkaaminen ja muovaaminen. *Tekeminen* (design making) edustaa edelleen vahvaa osallistavan suunnittelun ja muotoilulla oppimisen muotoa, jossa suositaan nopeiden prototyyppien

rakentamista ja materiaalien muovaamista (Cross 1982). Tekeminen on laajentunut myös käsittämään yhteissuunnittelun. Making-ajattelu jättää kuitenkin usein huomioimatta sosiaalisen vuorovaikutuksen ja osallistujien tekemien tulkintojen vaikutukset tuotteen merkityksen muodostamisessa. Uskonkin, että tuotteiden ja ihmisvuorovaikutuksen tutkiminen esineteatterin menetelmien kautta voi muuttaa muotoilijoiden suhdetta suunnittelemaansa tuotteeseen, suunnittelukontekstiin ja eri sidosryhmiin, joita muotoiluprosesseissa osallistetaan.

Esineteatteri (object theatre) on teatterigenre, jossa näyttelijät käyttävät arkipäiväisiä esineitä kertoakseen tarinan tai luodakseen esityksen (Callesen 2005; Carrignon 2000; Jurkowski 1998). Andrianovin (2015, 57–58) mukaan käyttöesineestä tulee subjekti, kun se korvaa ihmisenäyttelijän roolin näyttämöhahmona. Itse kehitän tätä ajatusta eteenpäin määrittäen, että esineestä tulee sosiaalinen objekti/esine ja sen merkitys avautuu uudelleenmääriteltäväksi, kun sitä käytetään kerronnallisena objektina teatterillisessä tilanteessa tai tarinankerronnassa. Esineteatteri juontaa juurensa kahdesta hyvin erilaisesta taidemuodosta: *nukketeatteri* (puppet theatre) ja *löydetyt esineet* (englanniksi: found object, ranskaksi: objet trouvé). Teatteri Labrassa olemme työskennelleet molempien suuntausten parissa hyödyntäen improvisaatiota osana esineteatteria.

Nukketeatterin modernissa muodossa esineteatterissa elollisen roolissa on teatterinuden asemasta jokin muu esine. Esine elollistuu ja muuntuu hahmoksi näyttelijän liikkeellisen ja äänellisen manipulaation kautta, katsojan tulkitessa ja antaessa uusia merkityksiä sille (Callesen 2005; Carrignon 2000; Jurkowski 1998). Elollisuus ei ole kuitenkaan esineen staattinen ominaisuus eikä pelkästään animoivan näyttelijän aikaansaama ominaisuus, vaan ennen kaikkea katsojan antama merkitys (Andrianov 2015, 58). Tämä on linjassa Lehmannin (2006) draaman jälkeisen teatterin käsityksen kanssa, jonka mukaan esityksen merkitys muodostuu katsojassa.

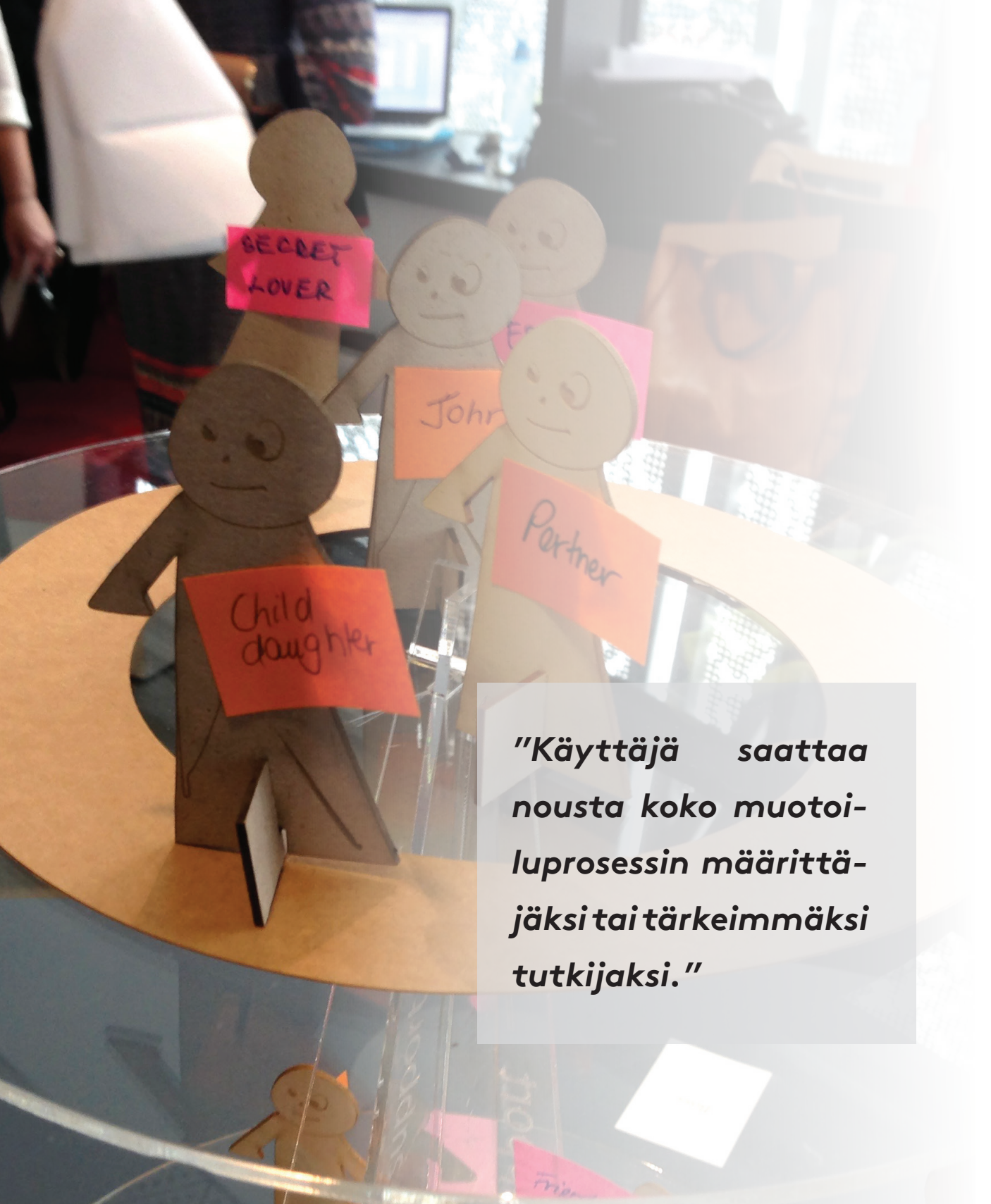
Löydettyjen esineiden taide on puolestaan kehittynyt näyttelytaiteesta, jossa arkipäiväisiä esineitä asetetaan esille ja annetaan niiden synnyttää oma tarinansa katsojalle. Taidemuoto on sittemmin kehittynyt *esine-esiintyjien teatteriksi* (performing objects), jossa esine voi esiintyä itsenäisesti tai näyttelijän esittämisen teon kautta. Näyttelijän rooli suhteessa yleisöön lähestyy esineen kanssa-ihmettelijää tai näkemään-uttajaa (Andrianov 2015, 58). Draaman jälkeisen teatterin aikana ei vain suhde animoijan ja esineen välillä, vaan myös suhde esineen ja katsojan välillä, tulee uudella tavalla tärkeäksi (Lehmann 2006).

Määrittelen itse esineteatterin muotoilun piirissä käsittämään teatterin esineiden kanssa ja ympärillä. Teatteri Labran työpajoissa esineteatteria lähestytään neljästä näkökulmasta:

- Esineet ja elollistaminen: nukketeatteri
- Ihmiset ja sosiaalinen vuorovaikutus: sidosryhmäteatteri
- Tila ja tilanne: näyttämöllistäminen
- Liike ja merkitys: esineimprovisaatio

Kollektiivisissa kokeiluissa esineteatterin kanssa muotoilijat elollistavat esineitä tutkiakseen niiden muodon ja ilmaisevuuden herättämää toiminnallista vuorovaikutusta sekä tilan ja toiminnan herättämää kerronnallisuutta ja hahmoja. Esineteatterin eri menetelmät ajavat näin tutkiakseen esineen ja ihmisen välisiä riippuvuuksia. Tärkeää tässä tavassa työskennellä on se, että toimintaa vuorotellaan esineen manipuloijasta (jolla on intentio esittää/viestii jotain) katsojaksi (joka tulkitsee näkemäänsä esitystä) ja toisinpäin. Toiminnan ulkopuolelta tulkitsee yleensä aivan eri asioita kuin sen keskeltä.

”Työskennellessämme improvisaation perusteiden kanssa haluamme herättää muotoilijoissa ja muotoilun opiskelijoissa uudenlaisia toiminnan malleja: Kuuntele ja reagoi. Hyväksy ja kehitä. Keskity toiseen. Luovu kontrollista. Pysy valppaana.”



SECRET
LOVER

John

Partner

Child
daughter

"Käyttäjä saattaa nousta koko muotoiluprosessin määrittäjäksi tai tärkeimmäksi tutkijaksi."

A large green arrow pointing to the left, which serves as a background for the text.

**OSALLISTAVA
SUUNNITTELU JA
SIDOSRYHMÄT**

3 Osallistava suunnittelu ja sidosryhmät

Yhteiskunnan teollisten ja digitaalisten mullistusten myötä on muotoilun kentällä alettu kiinnittää aivan erityistä huomiota tuotteiden, palveluiden ja organisaatioiden suunnitteluun eri sidosryhmiä osallistaen. Tämä on johtanut skandinaavisen *työpaikkademokratian* ja sittemmin *osallistavan suunnittelun* (Participatory Design, PD) ajattelun kehittymiseen. Termistä participatory design käytetään suomen kielessä sekaisin termiä osallistava muotoilu ja osallistava suunnittelu. Itse käytän tässä työssä termiä osallistava suunnittelu, vaikka ajattelu kytkeytyykin muotoilun käytäntöihin ja teoriaan.

Osallistavalla suunnittelulla tarkoitetaan niitä menetelmiä ja keinoja, joilla eri sidosryhmät (etenkin eri käyttäjät, muotoilijat ja insinöörit) suorassa yhteistyössä kehittävät tai muokkaavat systeemejä, teknologioita, esineitä, palveluita ja tekemisen prosesseja, jotta ne soveltuisivat paremmin loppukäyttäjien tarpeisiin. Se on prosessi, jossa tutkitaan, käsitellään, reflektoidaan, lanseerataan, kehitetään ja tuetaan yhteistä oppimista eri osallistujien kesken, kollektiivisessa toiminnan reflektoinnissa (reflection-in-action) (Simonsen & Robertson 2013, 2; Schön 1983). Osallistavaa suunnittelua voi lähestyä ideologiana, mutta myös selvästi eettisenä, poliittisena, demokraattisena tai valtuuttavana toimintana tai periaatteena (Simonsen & Robertson 2013, 41).

3.1 Käyttäjälähtöinen suunnittelu

Tarve osallistaviin suunnitteluprosesseihin syntyi 1970-luvulla työnteon murroksesta, kun teknologisia työkaluja alettiin tuoda työpaikoille. Taustalla toimi ajatus työpaikkademokratiasta, jonka tavoitteena oli tasapainottaa hierarkkisia valtasuhteita ja johtajavetoista suunnittelukulttuuria, jossa työntekijät nähtiin alistuvana ja alistettavana osapuolena. Osallistavat suunnittelumenetelmät vastasivat tarpeeseen tutkia ja kehittää asioita, joista johtajat, suunnittelijat, muotoilijat ja insinöörit tiesivät hyvin vähän, kuten työntekijät, työympäristöt, tuotantotyö, tuotteiden ja laitteiden käytettävyys ja ergonomia. Työpaikkademokratiiaan liittyi paljon valtasuhteita, konflikteja ja politikointia työntekijöiden ja johdon välillä. (Sanders 2002; Buur & Larsen 2010, 121–122; Buur & Matthews 2008, 255–257.)

Työnteon murroksen jälkeen siirtyi yritysjohdon kiinnostus työntekijöistä kohti käyttäjien huomioimista suunnitteluprosesseissa. Syntyi *käyttäjälähtöinen suunnittelutiede*, joka keskittyy suunniteltavan tuotteen (esine, palvelu, vuorovaikutus, tila, käyttöliittymä, prosessi) toteuttamiseen siten, että se huomioi käyttäjän tarpeet. Myöhemmin se on ottanut askeleen muotoilusta käyttäjälle/kuluttajalle (design for a user) kohti muotoilua käyttäjän kanssa (design with a user) prosessissa joka korostaa yhteistä tekemistä ja käyttäjän roolia oman ympäristönsä asiantuntijana. Vaikka käyttäjän rooli suunnittelutyössä on korostunut, on käyttäjälähtöisen suunnittelun ajattelu vielä lähempänä

suunnittelijoiden ja muotoilijoiden kontrolloimaa prosessia, joka avataan käyttäjille hallitusti. Muotoilijan ja tutkijan roolit ovat kuitenkin sekoittuneet, kun muotoilijasta on tullut sekä käyttäjätkimukseen tekijä että käyttäjätiedon tulkitsija. (Sanders 2002, 1–2.)

3.2 Osallistava innovaatio

2000-luvun digitalisoitumisen myötä muotoilun kentällä on alettu hahmottaa tuotteiden, palveluiden, sosiaalisten suhteiden ja yhteiskunnan monimutkaisuutta ja riippuvuutta toisistaan. Siinä missä ennen ajateltiin, että on olemassa yhdenlainen käyttäjä, joka voidaan osallistaa kehitysprosessissa ja jolle voidaan suunnitella yhdenlainen ratkaisu, on nykyään huomio kiinnittynyt monien eri sidosryhmien monipuoliseen osallistamiseen innovaatioprosessissa. Uuden ratkaisun kehittäminen vaatii aina väistämättä vallitsevien käytäntöjen muuttamista. Osallistavan innovaation suurin haaste onkin miten saada tuotteen eri käyttäjät, valmistaja, myynti, markkinointi ja muut sidosryhmät työskentelemään yhdessä käytäntöjen muuttamiseksi ja uusien ratkaisujen synnyttämiseksi.

Teknologiavetoiset määritelmät innovaatioprosesseista ovat perinteisesti keskittyneet täysin uuden lopputuloksen (teknologian, tuotteen, palvelun, konseptin) synnyttämiseen ja ratkaisun markkinavetoisuuteen. Toisenlaisia määritelmiä on kuitenkin alkanut ilmestyä. Larsen ja Sproedt (2013) ovat määritelleet innovaation tapahtuvan, kun käytännöt ja tekemisen tavat muuttuvat prosessissa, jossa osallistujat joutuvat neuvottelemaan tekemisen uusia merkityksiä, uusia mahdollisuuksia ja uutta ajattelua. Innovaatioprosessi nähdäänkin avoimena prosessina, joka muodostuu eri toimijoiden sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta ja jonka lopputulos ilmenee tutkimuksellisen ja alati muuttuvan prosessin kuluessa. (Larsen & Sproedt 2013; Heape et al. 2015.)

Heape, Larsen ja Revsbæk (2015, 4) ovat ilmaisseet osallistumisen tarkoittavan kaikkea sitä sosiaalista vuorovaikutusta, sanoja, eleitä, reaktioita ja vaikuttumista, joilla on merkityksensä muotoilu- tai innovaatioprosessien lopputuloksen muodostumisessa. Osallistavan innovaation ajattelussa ongelmat ovat kompleksisia ja sosiaalisia, joten prosesseissa pyritään mahdollisimman monen eri sidosryhmän osallistumiseen yksilöllisesti tai yhteistoiminnallisissa työpajoissa. Menetelminä käytetään usein käyttäjälähtöisen suunnittelun menetelmiä ja tutkimuksellisia työpajoja, vaikka ideologia on hyvin erilainen. Kehitysprosessi lähtee avoimesta kysymyksestä ja lopputulos voi ottaa lähes minkäläisen muodon hyvänsä.

Osallistavan innovaation periaatteet ovatkin nousseet erityisen tärkeään osaan monimutkaisten sosio-tekniisten systeemien kehittämisessä, kuten terveydenhuollon ja maahanmuuton palveluiden muotoilussa. Osallistujien merkitys muuttuu, sillä käyttäjä saattaa nousta koko muotoiluprosessin määrittäjäksi tai tärkeimmäksi tutkijaksi. Myös muotoilijan rooli, osallisuus ja sosiaaliset taidot saavat aivan eri merkityksen ja tulevat kyseenalaistetuiksi uudella tavalla. Muotoilijan ammatti lähestyy tutkijaa, fasilitaattoria tai kansantieteilijää, jolla on vahva vaikutus siihen, millainen prosessi osallistujille muodostuu ja minkälaisia muutoksen alkuja se mahdollistaa.

”Uuden ratkaisun kehittäminen vaatii aina väistämättä vallitsevien käytäntöjen muuttamista.”

3.3 Osallistavat suunnittelumenetelmät

Tiedon keräämiseksi sekä yhteisen suunnittelutyön mahdollistamiseksi tutkijat ja muotoilijat ovat kehittäneet menetelmiä käyttäjien osallistamiseksi suunnitteluprosessissa. Menetelmien tavoitteena on mahdollistaa käyttäjien osallistuminen ja oman maailmaansa kuvaaminen ilman, että heidän tulee ymmärtää suunnittelijoiden teknistä kieltä ja kehityskaavioita. Kuvassa 2 on Elisabeth Sandersin (2002) yhteenveto eri tavoista hankkia käyttäjätietoa sekä eri menetelmistä, joita muotoilija voi hyödyntää osallistavassa suunnittelussa (Sanders 2002; Halmeenmäki 2012, 29). Olen täydentänyt taulukkoa muutamilla osallistavilla menetelmillä.


Käyttäjätiedon hankkimisen eri tasot voi luokitella karkeasti tarkkaan, näkyvään ja piilevään (kuva 2). Jos ihmiseltä kysyy mitä hän kokee, hän kertoo vain sen eksplisiittisen tiedon, mitä pystyy ilmaisemaan sanoilla ja mitä haluaa toisten kuulevan. Täsmällisen tiedon hankintaan on olemassa erilaisia kysely- ja haastattelumenetelmiä. Kun ihmisiä seurataan ja katsotaan mitä he tekevät, voidaan saavuttaa näkyvää ja havainnoitavaa tietoa heidän käytännöistään, tekemisestään ja käyttötottumuksistaan. Tätä varten muotoilija voi esimerkiksi varjostaa käyttäjää, pyytää häntä opettamaan oma tapansa tehdä jotain tai hyödyntää valokuvaamista ja videointia.

Näkyvä tieto ei kuitenkaan ole tarpeeksi, vaan tärkeämpää on yrittää samaistua ja ymmärtää ihmisten tunteita ja unelmia, päästä käsiksi hiljaiseen ja piilevään tietoon. Tällöin muotoilija voi hyödyntää erilaisia yhteissuunnittelun menetelmiä, joissa eri osallistujat yhdessä esimerkiksi pelaavat suunnittelupeliä, käyttävät ideointikortteja, rakentavat nopeita prototyyppejä tai käyttävät empatialuotaimia. Kompleksisten ongelmien käsitteleminen useiden eri sidosryhmien kanssa on lisännyt tarvetta erilaisten työpajamu-

toisten, kehollisten ja ihmislähtöisten menetelmien käytölle, johon teatterin menetelmien on todettu tarjoavan hyviä työkaluja (Halmeenmäki 2012, 29–40; Sanders 2002, 3).



Kuva 2. Käyttäjälähtöisiä ja osallistavia suunnittelumenetelmiä.

A woman with short reddish hair and glasses, wearing a red and white striped long-sleeved shirt and red pants, is smiling broadly. She is surrounded by other people in a workshop or rehearsal space. A person's arm is visible in the foreground, and another person is leaning over in the background. The scene is brightly lit, possibly from a window on the right.

***"Katsojasta tulee todista-
taja, osallistuja, kokija,
oppija, toimija, esiintyjä
-osa esitystä tai teatte-
rillista prosessia."***



**OSALLISTAVA
TEATTERI JA
YHTEISÖ**

4 Osallistava teatteri ja yhteisö

Ventola (2013) kuvailee tutkimuksessaan *Osallistava teatteri – Laadukas aikalaiskonsepti* osallistavan teatterin kehittymistä ja hybridejä muotoja, jotka mukautuvat erilaisiin ajassa oleviin tarpeisiin. Osallistavan teatterin ja soveltavan teatterin käsitteitä käytetään usein ristiin, mutta tässä työssä olen itse päättänyt pidättäytyä osallistavan teatterin käsitteessä. Nykytilassa osallistava teatteri näyttää hylänneen taiteen riippumattomuuden vaatimuksen ja suuntautuu yhteiskunnalliseen toimintaan ja tehtäviin, esimerkiksi hyvinvointialalla (Ventola 2013, 20).

Määrittelen tässä työssä osallistavan teatterin Ventolan (2013, 33) mukaan ryhmäprosessiksi, jossa teatterin toiminnallisia ja draamallisia muotoja käytetään yhteisöryhmi- en kollektiivisesti tutkiessa yhteisöön itseensä, sen ympäristöön tai yhteiskunnallisiin kysymyksiin liittyviä aiheita ja ilmiöitä. Osallistava teatteri tapahtuu perinteisten taideinstituutioiden ulkopuolella, ja sen ensisijainen tarkoitus ei ole taideteoksen tekeminen vaan draamatyöskentelyn sosiaalis-pedagogiset vaikutukset. Se soveltuu myös esimerkiksi osallistavan toimintatutkimuksen menetelmäksi, kuten useimmat tässä työssä kuvaamani menetelmät. (Ventola 2013, 33.)

Tarkastelen osallistavan teatterin yhteisöllisiä ja pedagogisia lähtökohtia, sillä teatterin murtautuminen ulos perinteisistä formaateistaan pohjautuu luonteeltaan hyvin erilaisiin ajatuksiin toimijuudesta. Lisäksi teen katsauksen eri toiminta-alueista, joilla osallistavan teatterin tekijät operoivat. Peilaan kappaleessa 4.4. *Oma positioni osallistavan teatterin kentällä* työskentelytapojani suhteessa näihin osallistavan teatterin erilaisiin näkökulmiin.

4.1 Monialaista toimintaa

Osallistavalle teatterille ominaisesti työskentely ei tapahdu institutionaalisilla näyttämöillä ja perinteisissä teatteritiloissa vaan suuntautuu nykyään hyvin erilaisille toimialoille, sekoittaen erilaisia menetelmiä ja työskentelytapoja rohkeasti. Seuraavan sivun kuvassa 3 on jaettu osallistava teatteri seitsemälle eri toiminta-alueelle, mukailen Ventolan (2013, 91–100) tekemää jäsennystä. Haluan kuitenkin korostaa, että kirjallisuudessa tällainen toiminta-alueiden erottelu on mahdollista, mutta käytännössä monet osallistavan teatterin toimijat työskentelevät usealla eri toimialalla sekaisin ja ristiin.

Osallistavan teatterin yksi ääripää on terveys- ja hyvinvointialan yksilölliset kehitysprosessit, jotka tähtäävät henkilön fyysisen ja sosiaalisen toimintakyvyn kohentamiseen, esimerkiksi psykodraaman ja morenolaisten menetelmien kautta. Toisessa päässä on taas yritysten tai yhteisöjen innovaatiokyvyyden lisääminen ja koko organisaation yhteisöllinen oppiminen, esimerkiksi forum-teatteria tai improvisaatioteatteria hyödyntäen. Keskelle jää taidekasvatus ja pedagogiset tavoitteet, jossa draamakasvatuksella (Theatre/Drama in Education) on pitkät perinteet.

Kasvatusfilosofi John Deweyn (1938) toiminnallisen oppimisen teoria (Learning by doing) on vaikuttanut taidekasvatuksen saamaan arvostukseen koulujen oppiaineena, joka ottaa yhteiseen luomiseen, yksilölliseen luovuuteen ja oppimiseen tähtääviä muotoja. Muita teatterin kautta oppimiseen ja ymmärtämiseen tähtääviä muotoja ovat esimerkiksi improvisaatioteatteri (Improvisational Theatre) sekä yhteisöteatteri (Community

Theatre). (Ventola 2013, 15, 87.) Olen kiinnostunut näistä yhteisöllisen kehittymisen ja toiminnallisen oppimisen muodoista teatterin menetelmien kautta.

	TERVEYSALA & KUNTOUTUS (TERAPIA)	Kyky huolehtia itsestä ja fyysisen toimintakyvyn lisäksi myös sosiaalisesta toimintakyvystä.
	HYVINVOINTI & SOSIAALIALA (SOSIOKULTTUURINEN TYÖ)	Esimerkiksi vankilateatteri, erityisryhmille suunniteltu työpajatoiminta
	KOULUTUSALA (OPETUS JA OPPIMISYMPÄRISTÖT)	Aikuiskoulutus ja ammatillinen oppiminen, ammatillisuuden ja työelämän yhdistävät oppimisympäristöt
	VAPAA SIVISTYSTYÖ (YLEISSIVISTYS JA TAIDEKASVATUS)	Esimerkiksi teattereiden yleisötyö, museodraama, yhteisöteatteri, avoimet yhteisöesitykset
	TYÖELÄMÄ (TYÖHYVINVOINTI JA LUOVUUS)	Esimerkiksi sosio- ja psykodraaman menetelmät työelämän kehityksessä ja muutostyössä, työnohjaus
	KANSALAISTOIMINTA (DEMOKRAATTINEN PÄÄTÖKSENTEKO)	Esimerkiksi taidetoiminta poliittisen päätöksenteon edistämiseksi, kehityksen teatteri, toimintatutkimus
	ARTS & BUSINESS (INNOVAATIOPROSESSIT JA LUOVUUS)	Teatterin menetelmät esimerkiksi johtajakoulutuksessa, roolin vaihdossa ja tulevaisuuden skenaariossa

Kuva 3. Osallistavan teatterin monipuoliset toiminta-alueet.

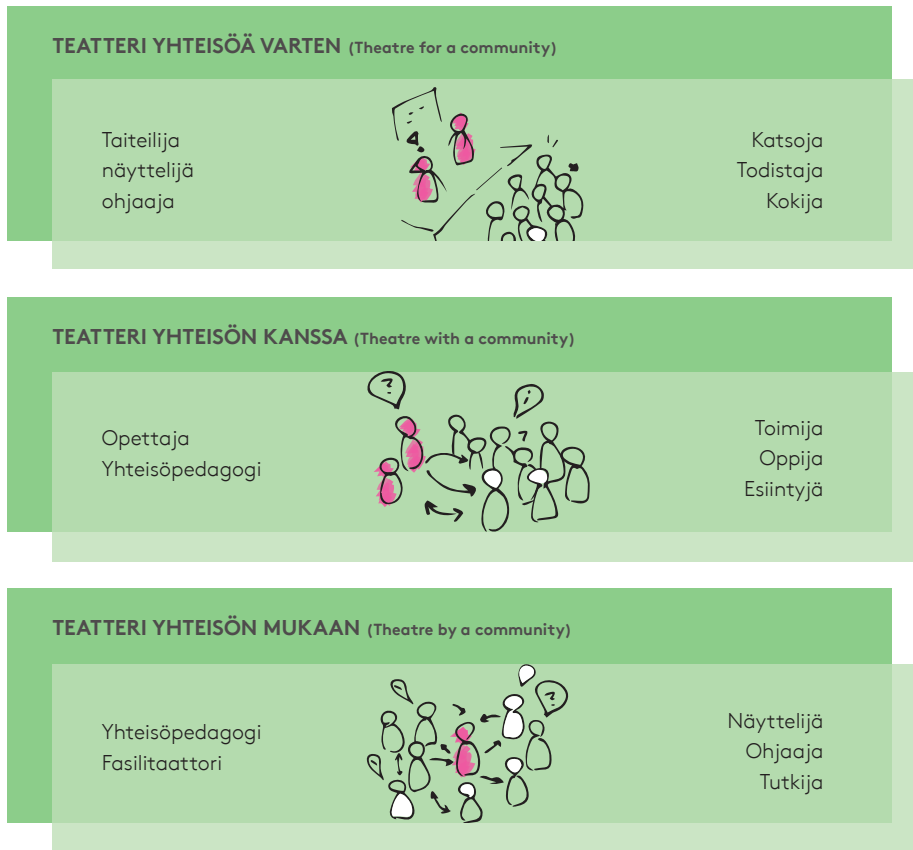
4.3 Osallistujan monet roolit

Teatteriprosessin ohjaajan ja osallistujien keskinäinen suhde määrittää paljon osallistavan teatteritoiminnan laatua. Omissa teatteriprosesseissani toiminta on monikerroksista, sillä ohjaan itse ryhmää, jonka osallistajat ovat aktiivisia toimijoita ja oppijoita. Prosessin ulostulot saattavat kuitenkin olla esityksellisiä ja osallistaa ryhmän ulkopuolisia sidosryhmiä. Minua kiinnostaakin tämä osallistujien ja ohjaajan välisen dynamiikan muutos sekä vaihtuvat roolit joita eri toimijat prosessissa ottavat.

Draamakasvatuksen, yhteisöteatterin, improvisaatioteatterin ja draaman jälkeisen teatterin eri muodot ovat sittemmin hämärtäneet katsojan ja taiteilijan välistä rajaa ja esitelleet lähestymistapoja, joissa katsojista tai yhteisön jäsenistä tulee laajemman teatterillisen prosessin kokonaisvaltaisia osallistujia. Osallistavan teatteriprosessin konteksti määrittelee osallistujien rooleja, eikä tapana ole määrittää osallistujia esimerkiksi suhteessa heidän teatterin tekemisen taitoonsa (Veitola 2013, 33). Katsojasta tulee todistaja, osallistuja, kokija, oppija, toimija, esiintyjä – osa esitystä tai teatterillista prosessia.

Veitolan (2013, 91) mukaan osallistava teatteri voi olla täysin taiteilijoiden toteuttamaa, mutta sitä tehdään yhteisöä varten tai yhteisölle (Theatre for a community). Tällöin esimerkiksi teatteriryhmä tulee tietyn osallistavan formaatin tai esityksen kanssa vierailulle yhteisöön. Katsojat osallistuvat esityksen kuluessa, ja keskiössä on katsojan kokemus ja esityksen nostattamat aiheet – henkilökohtaiset tai jaetut. Työskentely voi myös kytkeä taiteilijoita ja yhteisön jäseniä työskentelemään yhdessä pidemmän prosessin kuluessa, jolloin teatteriesitys tehdään yhteisön kanssa (Theatre with a community). Osallistuminen saa syvemmän merkityksen, sillä yhteisön jäsenistä tulee tekijöitä ja toimijoita esitysprosessissa ja heillä on merkittävä vaikutus esityksellisen lopputulokseen muotoon ja sisältöön. Teatteria voidaan tehdä myös yhteisön kanssa siten, että yhteisön jäsenet

itse prosessoivat tärkeän aiheen esitykseksi heille itselleen tai valitulle kohderyhmälle (Theatre by a community). Tällaisessa työtavassa yhteisön jäsenet ovat itse esiintymässä ja esitys voi on suunnattu esimerkiksi päättäjille. Kaikissa tapauksissa projekti kytkeytyy yhteisöön ja heitä koskettaviin aiheisiin, huolimatta siitä kuka esiintyy. Kuvassa 4. on esitetty taiteilijan roolin laajeneminen yhteisöpedagogiksi ja fasilitaattoriksi sekä katsojan nouseminen prosessissa näyttelijäksi ja jopa päätöksiä tekeväksi ohjaajaksi.



Kuva 4. Yhteisöteatterin osallistamisen tasot.

Teatteri yhteisöä varten ja Teatteri yhteisön kanssa soveltuvat myös Lehmannin (2006) kuvaukseen draaman jälkeisestä teatteriesityksestä tai -prosessista, joka kutsuu katsojan mukaan tulkitsemaan esityksellistä tilannetta, jättäen tilaa yksilön omalle kokemukselle. Teatteri ymmärretään tilanteeksi, joka lähenee samalla teatterillisuuden katoamista, sillä se ei ole perinteisen näyttelijä-katsoja asetelman määrittämä (Lehmann 2006, 218). Katsojan korvaaminen katsoja-kokijalla määrittelee yleisön yhä tarkkailijaksi, kun taas osallistuja vaikuttaa itse teoksen muotoutumiseen. Yleistä draaman jälkeisille teatteriesityksille on se, että katsojille tarjotaan mahdollisuuksia osallistua ja vaikuttaa esityksen kulkuun tai taiteilijan näkökulmasta jopa häiritä esitystä. Pedagogiset teatteriprosessit ovat puolestaan lähempänä teatteria yhteisön mukaan, sillä niiden piirissä ei yleensä puhuta katsojista laisinkaan, vaan tavoitteena on edistää ryhmän osallistumista teatteritoiminnan sisällön määrittelemiseen, luomiseen, reflektointiin ja arviointiin.

4.4 Oma positioni osallistavan teatterin kentällä

Ventolan (2013, 91–100) toiminta-ala jaottelun valossa koen itse toimivani koulutusallalla, työelämän kehittämisessä ja arts and business -kentällä. Toisaalta näen myös toimivani organisaatiokehityksen ja muotoilun aloilla, jotka ovat irrallisia osallistavan teatterin traditiosta ja pohjaavat organisaatioteorioihin sekä sosiaali- ja suunnittelutieteisiin. Hyödynnän draamamenetelmiä osallistavan suunnittelun ja innovaation opetuksessa sekä tutkimuksessa, mutta ennen kaikkea uudenlaisten työskentelykäytäntöjen juurruttamiseksi työelämään. Teatteri Labran nimen mukaisesti pyrimme järjestämään sosiaalisen ja teatterillisen laboratorion, jossa osallistajat pääsevät kokeilemaan ja tutkimaan kokemuksellisesti omiin muotoiluprojekteihinsa liittyviä aiheita.

Osallistujat omassa toiminnassani ovat yliopisto-opiskelijoita tai poikkitieteellisten tutki-

musprojektiemme tutkijoita ja sidosryhmiä. En itse koe toimivani niin yhteisöllisesti, että lähtökohta olisi aina osallistujien valitsemassa tehtävässä, vaan teatterillisen prosessin alkupiste on yleensä tutkimusprojektissa tai opetuskokeilussa. Työskentelyn lähtökohdat ovat monien asioiden yhdistelmä ja siihen vaikuttavat esimerkiksi tutkittava ilmiö, tutkimusryhmän johtaja, kehitettävä laite/palvelun/prosessi, osallistujien mielenkiinto ja omat kiinnostuksen kohteet. Työskentely ei tähtää julkisesti esitettävään teatteri-esitykseen, vaan työskentelyprosessissa syntyy pienempiä osallistavia ja esityksellisiä ulostuloja, joko yhteisön sisällä tai projektin sidosryhmien kesken.

Teatteri Labran työskentelytavat ovat ottaneet paljon vaikutteita esimerkiksi forum-teatterin ja improvisaatioteatterin osallistavista työtavoista, suhtautuen usein kriittisesti kehityskontekstissa tapahtuvan vuorovaikutuksen laatuun. Tällöin keskiössä on ihmisten välisen vuorovaikutuksen kuvaaminen ja tutkiminen pienten improvisoitujen kohtausten kautta, sekä toiminnan reflektointi ja sitä kautta oppiminen. Esimerkiksi eri perspektiivejä ja rooleja tutkivassa sidosryhmäteatterissa osallistujia pyydetään eläytymään toisen henkilön näkökulmaan ja improvisoimaan yhteinen tapaaminen. Yhteinen kokemus yleensä paljastaa eri sidosryhmien välisiä valtarakenteita, joista keskustelemalla osallistajat pääsevät syventämään omaa ymmärrystään.

Kokeilut tuotemuotoilun ja esineteatterin parissa ovat saaneet hyvin pedagogisia ja soveltavia muotoja, sillä kehitämme tapoja hyödyntää teatteria ja esineitä muotoilijan ymmärryksen laajentamiseksi. Deweyn (1938) toiminnallisen oppimisen teoria on hyvin tärkeässä osassa muotoilijan oppiessa kokeilemalla, tekemällä ja eläytymällä erilaisiin tilanteisiin. Työssäni sekoitan draamakasvatuksen menetelmiä sekä draamanjälkeisen teatterin käsitystä, kun esimerkiksi käytämme improvisaatiota, kokemuksellisuutta ja esityksellisyyttä, esineitä ja metaforia muotoilun ja tuotteiden toiminnallisuuksien tutkimiseksi.

”Osallistava teatteri tapahtuu perinteisten taideinstituutioiden ulkopuolella, ja sen ensisijainen tarkoitus ei ole taideteoksen tekeminen vaan draamatyökentelyn sosiaalis-pedagogiset vaikutukset.”

Complex responsive processes of relating
Dewey pragmatism
God

Participatory Design

Participatory Innovation

Understanding Social Interaction

"Mielestäni muotoilun menetelmät eivät yllä yhtä vahvaan tunnistamisen, samaistumisen ja reflektion prosesseihin, kuin mitä teatterilla tavoitetaan."

DER-
ING
GEN-
OF
WORLD

MULTI-STAKEHOLDER THEATRE

Impro-Theater

THEATER In Design RESEARCH

APPLIED THEATRE

KE
ED
ON

**TOIMIALAT
KOHTAAVAT**

5 Toimialat kohtaavat

Muotoilun kentällä on pitkään hyödynnetty teatterilähtöisiä menetelmiä, joissa erilaisia käyttötilanteita ja tulevaisuuden skenaarioita näytellään kehitystiimin kesken tai muita sidosryhmiä prosessiin osallistaen. Teatterin menetelmiä on alettu suosia niin teknologisten tuotteiden kuin aineettomien palveluiden suunnitteluprosesseissa, sillä suunnittelun ”ajurit” ovat muuttuneet teknisestä toiminnallisuudesta käyttäjäkokemuksen ja vuorovaikutuksen muotoiluun. Ennen muotoilijoiden ja konsulttien hallitsemassa kehitystyössä voikin nykyään olla osallistavan teatterin ammattilainen tai teatteriryhmä.

5.1 Organisaatiokehitystä osallistavan teatterin keinoin

Teatterin menetelmät ovat pitkään tarjonneet organisaatioille kehitystyöhön soveltuvia, kevyitä ideointi- ja innovointimenetelmiä tai kehollisia harjoitteita ja keinoja parantaa esiintymistaitoja (Vera & Crossan 2004; Sawyer 2006; Routarinne 2007). Forum-teatteria (Boal 1979) on käytetty organisaatiotutkimuksessa ja yritysten muutosvalmennuksessa jo vuosikymmenten ajan sitouttaen työntekijöitä ja johtajia, tai julkisella puolella päättäjiä ja kansalaisia, käsittelemään organisaatioissa vallitsevia haasteita yhdessä (Meisiek & Barry 2007; Clark & Mangham 2004; Nissley et al. 2004). Myös etnodraaman (Buur & Torguet 2013) ja improvisaatioteatterin (Routarinne 2007; Larsen 2006) työtapoja on alettu hyödyntää enenevässä määrin muutos- ja vuorovaikutusjohtamisessa.

Osallistavan teatterin kentälle on syntynyt taiteilijalähtöisiä konsulttiyrityksiä, jotka työskentelevät yritysorganisaatioissa yhdessä esimerkiksi työnohjaajien, konsulttien, fasilitaattoreiden ja työterveyslaitosten kanssa, hyödyntäen teatterin osallistavia menetelmiä (Dacapo 2015; ArtSense 2016; TheatreWorks 2016; Businessteatteri 2016; Proimpro 2016). Yksityiset toimijat ja ryhmät ovat yleensä erikoistuneet tiettyihin menetelmiin tai tapaan käyttää osallistavaa teatteria organisaatioissa. Kuvassa 5 on esittely erilaisista tavoista työskennellä organisaatioissa.

<p>FORUM-TEATTERI, ETNODRAAMA, TUTKIMUSPERUSTAINEN TEATTERI</p>	<p>Ammattiryhmä työstää käsikirjoitetun näytelmän henkilöhaastattelujen, tilannekuvausten ja tutkimusdatan pohjalta. Esityksessä tilanteita ja hahmoja työstetään eteenpäin osallistujien kanssa.</p>
<p>IMPROVISOITU NÄYTELMÄ</p>	<p>Ammattiryhmä näyttelee improvisoituja kohtauksia osallistujien tarinoiden pohjalta. Kohtauksia ja hahmoja työstetään eteenpäin osallistujien kommenttien pohjalta.</p>
<p>TARINATEATTERI</p>	<p>Teatterituokio, jonka aikana ammattiryhmä improvisoi osallistujien tarinoita esitykselliseen muotoon, hyödyntäen erilaisia tarinateatterin menetelmiä.</p>
<p>TYÖPAJATEATTERI, PROSESSIDRAAMA</p>	<p>Osallistajat tekevät ryhmäfasilitaattorin ohjauksella teatteriharjoitteita ja esittävät improvisoituja kohtauksia pohjautuen omiin kokemuksiinsa tai draamalliseen tarinaan. Kohtauksia, hahmoja ja draamaa työstetään eteenpäin eri tavoin.</p>

Kuva 5. Teatterin menetelmiä organisaatioissa työskentelyyn.

Organisaatioiden muutos- ja innovaatioprosesseja on alettu ymmärtää ennen kaikkea improvisatorisena ja paikallisena yhteistyönä, jossa kehitysiedat muuntuvat ja konkretisoituvat ihmisten välisen sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta (Shaw & Stacey 2006, 129). Teatterillisen prosessin aiheena organisaatioissa on yleensä jokin organisaation rakenteisiin tai kehitykseen liittyvä tilanne. Tavoitteena on tukea organisaatioiden eri toimijoiden välistä vuorovaikutusta, kommunikaatioita ja oppimista, sekä päästä kehittämään yksilöistä kumpuavia havaintoja kohti yhteistä ymmärrystä. Teatteri tarjoaa työntekijöille toiminnallisen muovailuvahan, jota voidaan katsoa, reflektoida, tulkita, muokata, manipuloida ja ymmärtää eri tavoin. Teatterin menetelmät koetaan toimivana työtapana dialogiseen tilanteeseen pääsemiseksi – ei (pelkästään) viihteenä tai virkistystoimintana. Teatteri on todettu toimivaksi keinoksi tutkia, reflektoida ja kokeilla näitä ihmisten välisiä monimutkaisia vuorovaikutusprosesseja ja syy-seuraussuhteita. (Larsen 2006; Pässilä 2012; Shaw & Stacey 2006, 18.)

5.2 Innovaatiotutkimusta teatterin menetelmillä

SDU Design Research ei ole ainoa yliopiston alla toimiva yksikkö, joka on kiinnostunut osallistavan teatterin ja draaman hyödyntämisestä innovaatiotutkimuksessa. 2000-luvulla monet eri alojen kansainväliset yliopistot ovat alkaneet hyödyntää taidelähtöisiä menetelmiä opetuksessa ja tutkimuksessa niin tekniikan, johtamisen kuin sosiaalisten tieteiden aloilla. Pohjoismaissa on lanseerattu useita koulutusohjelmia, tutkimusprojekteja ja etujärjestöjä, jotka edistävät taiteen soveltavaa käyttöä ja taiteilijoiden jalkautumista työyhteisöihin käsittelemään yhteisöstä kumpuavia aiheita soveltavan taiteen keinoin. (ArtLab 2016; Tilt 2015; Probst 2016; TAIKA-hanke 2013).

Suomessa laajempaa yhteistyötä draaman ja teknologisen tuotekehityksen kohtaamis-
pisteiden tutkimiseksi on tehty esimerkiksi 2000-luvun alkupuolella Stadia AMK:n esittä-
vän taiteen, Tietotekniikan tutkimuslaitos HIIT:n ja teknillisen korkeakoulun yhteishank-
keessa. Seminaarijulkaisu *Käyttöliittymä elämään – Ikkunoita draaman ja teknologian
kohtaamiseen* (Kolu et al. 2003) avaa monialaisen tutkimusryhmän kokemuksia yhteis-
työstä, jonka tavoitteena oli käsitellä draamametodien avulla teknologian maailmaa ja
tulevaisuutta. Löytää näin yhtymäpintoja eri alojen yhteensaattamiselle ja keskustelulle
– hippien ja nörttien kohtaamiselle. (Kolu et al. 2003, 7.)

Näen oman työni asettuvan jonkinlaiseen jatkumoon tämän tutkimuksen kanssa, sillä
koen sen olleen merkittävä avaus teatterialan ja suunnittelutieteiden syvemmän keskus-
teluyhteyden löytämiseksi. Projektissa ei hyödynnetty vain yhtä teatteriohjaajaa suunnit-
telijoiden vetämässä kehitysprojektissa, vaan ryhmä oli poikkitieteellinen sekoitus niin
käyttöliittymäsuunnittelun tutkijoita ja asiantuntijoita kuin osallistavan teatterin tutkijoita
ja tekijöitä sekä molempien alojen opiskelijoita. Näkökulmana oli soveltaa dramaturgi-
an ja draaman eri konsepteja käyttäjän kokemuksen kartoittamiseksi ja kuvaamiseksi.
Julkaisussa kuvataan toiminnallisia, kehollisia ja kokemuksellisia teatterin työtapoja ja
menetelmiä, joilla käyttäjiltä kerättyä materiaalia työstettiin eteenpäin yhdessä teatte-
rintekijöiden ja suunnittelijoiden kanssa.

Muita suomalaisia avauksia teatterin menetelmien hyödyntämisestä innovaatiotyössä
edustaa Anne Pässilän tutkimuksellinen *Organisaatioteatteri-lähestymistapa* (Pässilä
2012). Se keskittyy puolestaan avaamaan reflektiota ja refleksiivisyyttä osana draamal-
lista tilannetta ja yrityksen työntekijöiden jakamaa oppimisprosessia. Koen oman tutki-
mukseni ammentavan myös tästä peilaamisen prosessista, joka selittää osaltaan myös
draamamenetelmien tehokkuuden (Pässilä et al. 2015). Mielestäni muotoilun menetel-
mät eivät yllä yhtä vahvaan tunnistamisen, samaistumisen ja reflektion prosesseihin,
kuin mitä teatterilla tavoitetaan.







5.3 Teatterin menetelmät osallistavassa suunnittelussa

Yli kymmenen vuotta sitten Svanæs ja Seland (2004, 486) kirjoittivat:

”lähitulevaisuudessa roolipeli ja eläytyminen ovat yhtä suosittuja menetelmiä käyttäjäkeskeisessä suunnittelussa kuin muutkin muotoilun menetelmät”.

He eivät kokeneet näyttelemistä yhtään sen vaikeampana menetelmänä oppia kuin paperiprototyypointia tai käyttäjätestausta. Vaikka teatterin hyödyntämisen nykytila muotoilun kentällä ei mielestäni vielä vastaa tutkijoiden visiota, oli heillä kuitenkin vankat perustelut näkemykselleen. Roolipelin tai eläytymisen (role-play) käyttö tietokonejärjestelmien suunnittelussa juontaa juurensa jo 1980-luvun UTOPIA-projektin kokeiluihin (Ehn 1988). Sittemmin teatterin menetelmiä on hyödynnetty monin eri tavoin osana erilaisia osallistavia muotoiluprosesseja (kuva 6). Olen asettanut myös tässä työssä esiteltävät menetelmät mukaan kuvaan.

Eläytyminen ja erilaiset esineet (propsit) voivat toimia virikkeinä muotoilijoiden ja käyttäjien yhteisille improvisaatioille. Thomas Binder (1999) on kehittänyt useita tapoja hyödyntää improvisaatioteatteria ja esineitä käyttäjäskenaarioiden kehittämiseen aidossa ympäristössä. Brandt ja Grunnet (2000) ovat puolestaan hyödyntäneet teatteria sekä uusien käyttötilanteiden luomisessa että niiden arvioimisessa. Teatteria on käytetty keinona saada käyttäjiltä palautetta sekä luoda mukaansatempaavia ryhmäaastatteluja (Sato & Salvador 1999). Muotoilijat ovat tehneet myös yhteistyötä ammattinäyttelijöiden kanssa niin sanotussa etnografisessa teatterissa, jossa tehdään pieniä näytelmiä pohjautuen käyttäjätutkimuksen löydöksiin (Buur & Torguet 2013).

 <p>ESINETEATTERI (Object theatre)</p>	<p>Muotoilijat käyttävät esineitä ja teatteria tuotteiden muodon, toiminnallisuuksien ja vuorovaikutuksen tutkimiseksi eri näkökulmista.</p>
 <p>SKENAARIONÄYTTELEMINEN, BODYSTORMING, ROOLIPELI (Scenario acting, bodystorming, role-play)</p>	<p>Muotoilijat näyttelevät käyttäjiä tai käyttöympäristöä havainnollistaakseen tuotteen toiminnallisuuksia. Tavoitteena voi olla myös testata ja kehittää tuoteideoita ja vuorovaikutusta käyttäjän kanssa.</p>
 <p>MONISIDOSRYHMÄ- TEATTERI (Multi-stakeholder theatre)</p>	<p>Muotoilijat näyttelevät eri sidosryhmän edustajia tutkiakseen heidän reaktioitaan ja mielipiteitä kehitettävästä tuotteesta.</p>
 <p>FORUM-TEATTERI, ORGANISAATIOTEATTERI, ETNOGRAFINEN TEATTERI, FOKUSRYHMÄ (Forum theatre, organisational theatre, ethnographic theatre, focus troupes)</p>	<p>Muotoilijat käyttävät ammattinäyttelijöitä näyttelemään käyttäjiä, organisaation eri sidosryhmiä ja tilanteita kehitysprosessista. Käyttäjien ja eri sidosryhmien tutkimushaastattelut toimivat aineistona näytelmille.</p>
 <p>IMPROVISOIDUT SKENAARIOT, VUOROVAIKUTUS KÄVELYT (Improvvised scenario acting, interaction walkthroughs)</p>	<p>Käyttäjät havainnoivat omia käytäntöjään näyttelemällä sekä improvisoivat tulevaisuuden tilanteita, työnteon muotoja tai apuvälineitä aidossa ympäristössä.</p>
 <p>DRAAMAN JÄLKEINEN PROTOTYYPPI, KENTTÄTUTKIMUSTEATTERI, TULEVAISUUDEN TUOTE -TEATTERI (Postdramatic prototype, field study theatre, future product theatre)</p>	<p>Käyttäjät improvisoivat tulevaisuuden tilanteita, tuotteita ja vuorovaikutusta tuotteiden kanssa. Teatteria voidaan käyttää kenttä-tutkimustilanteiden jäljittelemiseen ja eri tuoteskenaarioiden kokeilemiseen simuloidussa ympäristössä.</p>

Kuva 6. Erilaisia tapoja hyödyntää teatterin menetelmiä muotoilussa.

5.4 Osallistamisen etiikka

Muotoilun kentällä käyttäjien ja eri sidosryhmien osallistamisen etiikka on kyseenalaistettu ja problematisoitu teatterin kenttää laajemmin, ja se herättää edelleen näkemyseroja esimerkiksi vallasta, eksklusiosta/inklusiosta, konflikteista ja vaikutusmahdollisuuksista (Sanders 2002, Buur & Matthews 2008, Knutz & Markussen 2014). Teatterissa katsojien tai harrastajien osallistumiseen on suhtauduttu ristiriitaisesti lähinnä taiteilijan riippumattomuuden ja taiteen tekemisen näkökulmasta (Ventola 2013, 78; Lehmann 2009).


Teatterin kentällä osallistamisen keinovalikoimat ovat laajat ja se nähdään usein itseisarvoisena, tasa-arvoa ja demokratiaa edistävänä yhteisön äänen kuulemisena. Innovaatio- ja luovuusajattelun vahvistuttua yrityskentällä ja koulutuksessa on innovoinnista alettu puhua lähes taianomaisen konsensuksen luojana suunnittelijoiden ja tuotteen potentiaalisten käyttäjien välillä. Yhteistä molemmille mielestäni on se, että niin teatteri- kuin innovaatioprosesseissakin avataan mahdollisuus osallistumiselle yleensä hallitusti yhteiskunnan, organisaation, yhteisön, muotoilijan tai taiteilijan toimesta. Osallistamisesta, osallistumisesta ja vaikuttamisesta puhutaan myös usein epätarkasti jättämällä täsmentämättä, mihin eri tahojen osallistumisella pyritään.

Toikko ja Rantanen (2009, 90) tunnustavat myös osallistumisen kaksijakoisuuden, joka toisaalta korostaa toimijan omaa päätäntävaltaa ja subjektiutta, mutta toisaalta nostaa esiin ulkoisen vaikuttimen, osallistajan. Jos vielä palaa osallistavan suunnittelun alkulähteille, työpaikkademokratiaan, nähtiin osallistamisen prosessit usein hyvin polveilevina, eksklusiivisina ja poliittisina. Yritysten ylin johto toimi osallistajana ja työntekijät osallistujina.

Vaikka osallistamisen käsitteistö on vuosien myötä laajentunut, joutuvat muotoilijat ja fasilitaattorit edelleen eettisten kysymysten ja eri sidosryhmien välisten konfliktien äärelle työskennellessään osallistavin menetelmin. Usein muotoilijat eivät kuitenkaan näe omaa rooliaan konfliktien luojina ja provosoijina, vaan sen sijaan konsensuksen rakentajina ja neutraaleina mahdollistajina prosessissa, jossa erilaisten näkökulmien pitäisi luonnollisesti rakentua toistensa päälle. (Buur & Larsen 2010, 122.)

Teatterin menetelmiä voidaan hyödyntää innovaatioprosessin henkilöiden välisten riippuvuuksien ja ristiriitaisuuksien esiintuomiseksi sekä aiheen käsittelemiseksi yhdessä. Usein teatterillisissa muotoilutyöpajoissa vaarana on kuitenkin se, että työskentely jää pelkkään luovaan ideointiin eikä suuntaudu osallistujien erilaisten kokemusten käsitteelyyn. Toivon, että teatterin menetelmillä pystyn herättämään tiedostamisen prosesseja, jotka saavat muotoilijat reflektoimaan oman/muiden osallistumisen seurauksia.

”Teatteri tarjoaa työntekijöille toiminnallisen muovailuvahan, jota voidaan katsoa, reflektoida, tulkita, muokata, manipuloida ja ymmärtää eri tavoin.”



"Teatterilliset kohtaukset mahdollistavat keskustelun suuntaamisen yleiseltä tasolta konkreettiseen kokemukseen ja tilanteeseen."

**KOKEMUKSIA
OSALLISTAVAN
TEATTERIN
HYÖDYNTÄMISESTÄ**

6 Kokemuksia osallistavan teatterin hyödyntämisestä

Teatteri Labrassa olemme tehneet kokeiluja erilaisten osallistavien teatterin menetelmien kanssa ja vuonna 2014 alkaneet tutkia muotoilijoiden, esineiden ja improvisaation vaikutuksia suunnitteluprosessissa. Työskenneläksemme aiheen parissa olemme ammentaneet teoriaa osallistavan teatterin kentältä ja menetelmiä improvisaatioteatterista ja esineteatterista. Olemme kehittäneet työskentelyä eteenpäin muotoilun opiskelijoiden, tutkijoiden sekä teatterin toimijoiden kanssa. Tässä luvussa avaan työskentelyämme esimerkkien kautta.

6.1 Esineimprovisaatio

Käytimme Nordes-konferenssin työpajassa esineimprovisaatiota lähtökohtana ja viritäjänä esineiden tutkimukseen. Halusimme kokeilla minkälaista liikettä erilaiset esineet voivat synnyttää vuorovaikutuksessa ihmisten kanssa/välillä ja miten esineen koko vaikuttaa liikkeeseen. Tutkiessamme pienen mittakaavan esinettä, osallistujia pyydettiin kierrättämään sitä henkilöltä toiselle ympyrässä ja improvisoimaan esineen herättämiä liikkeitä ja vuorovaikutusta yksitellen. Tutkittava esine oli lasikuidusta valmistettu prototyyppi, jota ei voinut suoraan tunnistaa tuotteeksi (kuva 7).



Kuva 7. Lasikuituprototyyppi tutkittavana.

Esine synnytti ryhmän jäsenissä paljon erilaisia liikelaatuja, jotka katsojan näkökulmasta joko määrittivät jollain tavoin esineen käyttömahdollisuuksia tai sitten olivat hyvin abstrakteja. Työpajan jälkeen havainnoin ja analysoin videolta erilaisia tapoja liikkua esineen kanssa, ja tunnistin kahdenlaisia piirteitä: etukäteen päätetty idea näyttämöllistä liike sekä vapaa liikeimprovisaatio. Osalla osallistujista oli selkeästi ennalta päätetty idea liikkeestä, jonka he halusivat esittää. Ideaa ruokki tuotteen muoto, muiden osallistujien vuorovaikutus tai osallistujan omat assosiaatiot ja historialliset viitteet, kuten kuvassa (8) esineen esittäminen ritsana. Suurimmassa osassa osallistujia esine herätti vapaan improvisaation, jonka kautta he kokeilivat esimerkiksi esineen liitettävyyttä eri kehonsien kanssa, synnyttivät tunnistettavia tuote-liikkeitä sekä elollistivat esineen liikkeen kautta (kuva 9).



Kuva 8. Esineen määrittelyä liikkeen kautta.



Kuva 9. Liike-improvisaatiota esineen pohjalta.

Noin puolella osallistujista liike pienen mittakaavan esineen kanssa säilyi yksilöllisenä muille esittämisenä, kun taas toinen puoli teki enemmän tarjouksia muille osallistujille vuorovaikuttaa heidän luomansa tilanteen kanssa. Esineimprovisaation dynamiikka oli samaan aikaan sekä yksilöllistä että kollektiivista, sillä osallistujat vaikuttivat toisten tekemisistä niin omassa liikkeessään kuin toisten huomioimisessa. Kuitenkin itse liikkeet pysyivät enintään kahden henkilön välisenä vuorovaikutuksena.

Muutos mahdollistaa uuden liikkeen

Radikaali muutos esineimprovisaatiossa tapahtui, kun esittelimme ryhmälle isomman esineen: A-tikkaat. Esine sijoitettiin piirin keskelle ja osallistujia pyydettiin tutkimaan esinettä yhdessä. Ainoa annettu ohje oli, että kuka tahansa voi astua kehään tekemään liikeimprovisaatiota esineen/toisten ihmisten kanssa, niin pitkään kuin halusi. Tilanteesta voi myös poistua koska haluaa.

Videoanalyysistä tuli selväksi, että osallistujilla oli vaikeuksia saada uusia ideoita vuorovaikutukselle tikapuiden kanssa, sillä kaikki tiesivät mikä se oli. He siirtelivät tikkaita tilassa ja yrittivät kiivetä ylös eri tavoin. Tilanteet tyrehtyivät hyvin pian, kun kukaan ei tehnyt uusia tarjouksia tai lähtenyt kehittämään toisten ideoita pidemmälle. Kun yksi osallistuja sitten tarttui kiinni tikkaisiin, käänsi ne yllättäen vaaka-tasoon ja istui lappelalle, syöksyi koko ryhmä esineen luo – aloittaen kollektiivisen esineimprovisaation (kuva 10). Osallistujat alkoivat soittaa ääniä ja rytmejä esineellä, kuunnella ja tarkkailla toistensa tekoja sekä tunnustella esineen pintaa eri tavoin. Aikaisemmat mielikuvat tikkaista ja rajoitukset siitä mitä tikkailla voi tehdä sivuutettiin ja esineen merkitys osallistujille uusiutui yhteisen toiminnan kautta.



Kuvio 10. Ison mittakaavan esineen tutkimista yhdessä.

Esineet, asiat ja tilat ovat sosiaalisia objekteja, joiden merkitys neuvotellaan sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta. Aikaisemmat kokemukset ja osallistujien keskinäiset riippuvuudet ovat keskeisessä roolissa esineiden merkityksen muodostumisessa. Esimerkin pohjalta voidaan todeta tuotteen tunnistamattomuuden ja abstraktin muodon avaavan uusia mahdollisuuksia esineiden merkityksen uudelleenmäärittelylle ja toisten henkilöiden kanssa vuorovaikuttamiselle. Pienemmän mittakaavan esine oli täysin tuntematon kaikille osallistujille, joten se mahdollisti hyvin monipuolisen improvisoidun liikemateriaalin synnyttämisen. Tuotetta oli vaikea assosoida olemassa olevan tuotteen alkuperäisen tarkoituksen kanssa, ja kaikki olivat vapaita improvisoimaan uusia liikkeitä, joiden kautta esine säilyi hyvin abstraktina. Tikapuiden kanssa taas tapahtui muutos, joka mahdollisti samanlaisen konseptin murtamisen.

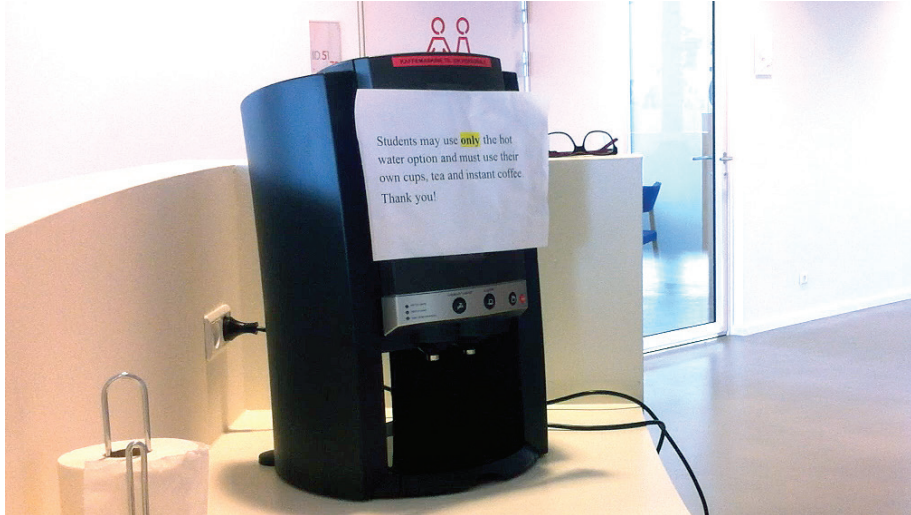
”Kun tuotteen visuaalinen asettelu vaihtui, esine alkoi puhutella uudella tavalla ja pakotti meidät liikkumaan erilailla. – Osallistuja

Tikkaiden kääntäminen vaakatasoon mahdollisti uudenlaisen ja hyvin kokemuksellisen liikemateriaalin synnyttämisen. Pienen mittakaavan esine ei yhdistänyt kuin parhaimmillaan kaksi henkilöä tutkimaan esinettä kehollisessa vuorovaikutuksessa keskenään. Ison esineen kanssa improvisaatiosta tuli puolestaan kollektiivinen ja hyvin vapaamuotoinen. Yllättävä kallistus avasi uusia liikemahdollisuuksia osallistujille ja muunsi esineen joksikin, joka ei ollut tunnistettavissa A-tikkaiksi. Ainoa tapa tutustua esineeseen oli fyysisen kontaktin ja vuorovaikutuksen kautta ja iso pinta-ala mahdollisti sen tekemisen yhdessä.

6.2 Nukketeatteri

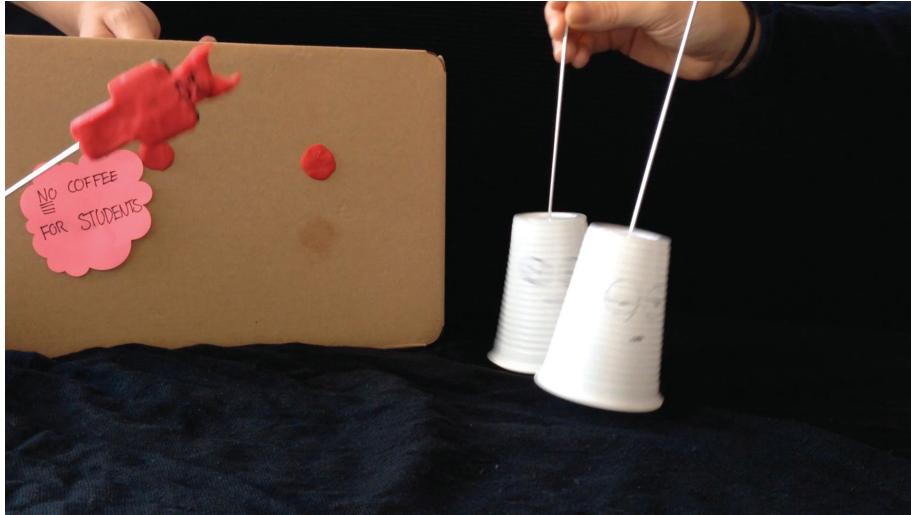
Esineteatteri-kurssilla pyysimme neljää opiskelijaryhmää tutkimaan tuotteen toimintaa ja sosiaalisia vaikutuksia modernista nukketeatterista tutun esineiden elollistamisen kautta. Tavoitteena oli uudelleensuunnitella tuote lisäämään ihmisten sosiaalista vuorovaikutusta. Ryhmän kehityskohde oli yliopiston julkisista tiloista löytyvä henkilökunnan kahvinkeitin, johon oli kiinnitetty lappu kertomaan, että *”opiskelijoilla ei ole lupaa juoda kahvia”* (kuva 11). Ryhmä elollisti kahvinkeitin ja halusi tutkia sen sisäistä ristiriitaa, kuinka se ei ole sallittu antamaan kahvia kaikille vaikka haluaisi.

”Heti alusta lähtien kun näimme, että kahvinkeitin ei voi antaa kahvia opiskelijoille, meille tuli selväksi, että lappu rajoittaa kahvinkeitintä. Se tuli näkyviin kaikissa esineteatteritehtävissämme.” – Opiskelijaryhmän jäsen



Kuva 11. Kahvinkeitin, joka ei saa tarjota kahvia opiskelijoille.

Opiskelijaryhmä valmisti kaksi erilaista esineteatteri näytelmää, toisen jossa kahvinkeitin oli paholaisen hallitsema prinsessa ja toisen, jossa kahvinkeitin oli paholainen itse ja se sylki kuumaa vettä opiskelijoiden päälle. He käyttivät hahmoina hyvin yksinkertaisia esineitä: pahlilaatikko = kahvinkeitin, opiskelijat = muovimukit tikun nokassa ja paholainen = punainen vahanukke tikun nokassa (kuva 12). Ryhmä videoi molemmat versiot näytelmästä, mutta katsoessaan videoita he totesivat, että paholaiskahvinkeitin ei edustanut heille tuotteen oikeaa sielua. He näkivät tuotteen enemmän sorrettuna keittimenä, joka ei saa itse päättää kenelle tarjoilee kahvia. Vaikka opiskelijat eivät kokeneet nukketeatterin haastavan heidän alkuperäistä mielikuvaa kahvinkeittäimestä, pystyivät he kuitenkin nopeasti luomaan kaksi vaihtoehtoista skenaariota. Nukketeatterin avulla he myös tutkivat myöhemmin eri käyttäjien välisiä riippuvuuksia ja kahvinkeittimen rikkoutumisen vaikutuksia sosiaalisiin suhteisiin.



Kuva 12. Nukketeatterinäytelmä paholaisen sortamasta kahvinkeittimestä.

Teatterissa esineet voivat saada erilaisia merkityksiä ja ne voidaan elollistaa esine-esiintyjiksi. Tässä tapauksessa hyvin yksinkertaisilla esineillä (mukit, pahvilaatikko, muovailuvaha) saatiin loihdittua toimiva nukketeatterinäytelmä, joka sai muotoilijat itsensä sitoutumaan empaattisesti kehittämänsä tuotteen kanssa. Esine sai elollisia ja antropomorfisia piirteitä, kun nukketeatteriesityksessä muotoilijat manipuloivat esinettä ja se pystyi puhumaan ja ymmärtämään ihmispuhetta. Kahden viikon kurssin aikana pahvilaatikko sai myös lisänimen "heidän kahvinkeitin", kun muut kurssin opiskelijat tunnistivat laatikon kahvinkeitin-ryhmälle kuuluvaksi esineeksi.

6.3 Näyttämöllistäminen

Huone, joka on sisustettu huonekaluilla, tuotteilla ja esineillä kertoo katsojalle nopeasti mikä on tilanteen konteksti, esimerkiksi hammaslääkärin klinikka näyttää erilaiselta kuin autokorjaamo. Mutta kun lähtökohtana on täysin tyhjä tila, on sitä mahdoton tulkita. Kun tilaan saapuu ihminen, alkaa hänen liikkeensä ja vuorovaikutuksensa tilan kanssa määrittää minkälaisessa ympäristössä ja tilanteessa olemme. Tutkimme esineiden ja tilan välistä suhdetta Nordes-konferenssissa ja valitsimme tyhjän studionurkkauksen, jossa teimme kokeiluja näyttämöllistämismällä erilaisia esineitä.

Esine ja ihminen haasta tilan

Tutkiaksemme tilan ja esineiden välistä riippuvuutta, teimme yhdessä harjoituksia jossa sijoitimme ihmisiä ja erilaisia esineitä tilaan. Pyysin osallistujia tarkastelemaan miten esine vaikuttaa tilaan ja/tai miten tila vaikuttaa esineeseen? Asetin nurkkaan tuolin ja tuolin eteen ison lankakerän. Yksi osallistujista tuli spontaanisti istumaan tuolille.

”Esineen, tuolin ja henkilön välinen etäisyys määrittää tilan ääriviivat. Loput tilasta tuntuu jotenkin katoavan.” -Osallistuja

”Ihminen elollistaa näyttämöllistetyn tilanteen astumalla tilaan.” -Osallistuja

Osallistujat kommentoivat esineiden rajaavan tilaa ja ihmisten herättävän tilan henkiin. Vaikka tehtävän pääpaino oli tarkastella esineiden ja tilan suhdetta, tuli ihminen myös eri tavalla näkyväksi. Tila heräsi eloon, kun ihminen astui siihen, vaikka vain asettaakseen

uuden esineen paikalleen. Voidaankin todeta sekä esineiden että ihmisten toiminnan asettuvan keskusteluun tilan kanssa. Havainto voi tuntua yksinkertaiselta, mutta muotoilijoilta usein unohtuu se, että asettamalla tuotteen tiettyyn tilaan muuttuu tuotteen merkitys ja käyttötarkoitus käyttäjälle.

Tila haastaa esineen

Esineteatteriprosessin kuluessa osallistujaryhmää pyydettiin luomaan tulevaisuuden älytuotekonsepti, jonka muoto oli saanut alkusysäyksen tutkituista esineistä. Hiusliskäkkeen muodosta ja pyörivästä liikkeestä inspiroituneena ryhmä ideoi tulevaisuuden siivouslaitteen, joka kulkisi itsestään kaduilla keräämässä roskia (kuva 13). Käyttäjää ei tarvitsisi, sillä älylaitteen automaatiikka pitäisi huolen, että laite kulkee oikeaa reittiä pitkin ja tunnistaa roskat kaduilla.



Kuva 13. Esine- ja pahviprototyyppi katujenpuhdistuskoneesta.

Ryhmää pyydettiin rakentamaan pahviprototyyppi tuotteen oikeassa koossa, mittasuhteiden ja toiminnallisuuksien havainnollistamiseksi, sekä näyttämölistämään prototyyppi-

pi erilaisissa tiloissa rakennuksen sisällä ja ulkona. Ideana oli viedä tuote mahdollisimman moniin eri tiloihin ja havainnoida minkälaisia reaktioita rakennelma herättää muissa ihmisissä sekä ryhmässä itsessään. Miten tila haastaa tuoteidean? Tai miten tuote tilan? Ryhmä kuvasi kokeilunsa videolle ja videot katsottiin yhdessä.

Yhdessä tilanteista katujenpuhdistuskone kulki hiljaa vaeltaen yliopistorakennuksen ulkoportilla, jossa lounastaan nauttivat ihmiset istuivat keskustelemassa. Aikaisemmin hyvin meluisana ja robustina esitetty laite näytti nyt siltä kuin hiljainen kissa kulkisi naapurustossa, jossa ihmiset tekevät arkiaskareitaan. Osallistujien silmissä esine elollistui ja sai uudenlaisen merkityksen tilan ja ihmisten suhteen kautta. Teatterillinen näyttämölistäminen uudessa tilassa teki tuoteidean, esineen, ihmisten ja tilan väliset yhteydet näkyviksi ja auttoi muotoilijoita näkemään tuotteen laadullisia ominaisuuksia.

6.4 Monisosiosryhmäteatteri

Viimeisenä osuutena Nordes-konferenssin työpajaa järjestimme teatterillisen monisosiosryhmätapaamisen, jossa käsiteltiin älylaitteiden sosiaalisia vaikutuksia käyttäjiin ja erisosiosryhmiin. Tavoitteena oli ennakoida niitä ääniä ja konflikteja, joita saattaa nousta esiin jos tuoteideaa katujenpuhdistuskoneesta kehitetään eteenpäin ja aletaan hyödyntää laajemmassa mittakaavassa. Eli keskittyä juuri niihin eettisiin ja inhimillisiin asioihin, jotka yleensä jäävät huomioimatta ja käsittelemättä teknologiavetoisissa kehitysprosessesseissa.

Kuvittele tämä: Kaupungin pormestari on kutsunut koolle kokouksen keskustellakseen uudesta älykkästä katujenpuhdistuskoneesta, joka kerää roskat kaduilta ilman kuljettajaa. Laite on ollut testikäytössä kaupungin lähiössä kuukauden ajan ja tarkoituk-

senä on kuulla eri sidosryhmien edustajien mielipiteitä puhdistuskoneen soveltuvuudesta laajempaan käyttöön.

- pormestari
- kaupungin asukas
- kuljetusliiton edustaja
- turvallisuustarkastaja
- puhdistuskoneen valmistaja
- luonto
- roska
- rotta
- puhdistuskone – SW



Kuva 14. Sidosryhmätapaamisen osallistajat

Kuten osallistujalistasta (kuva 14) saattaa päätellä, on palaveri ja sen osallistajat fiktiivisiä. Mikä tilanteesta tekee kuitenkin mielenkiintoisen on se, että puhdistuskoneen vaikutukset ulottuvat kaikkiin koolle kutsuttuihin tahoihin, tavalla tai toisella. Lisäksi tapaamisen oikeat osallistajat ovat eri rooleihin eläytyneitä muotoilijoita ja tutkijoita, jotka improvi-soivat keskustelun tilanteen edetessä. Pormestari aloittaa kokouksen.

Pormestari: Kuten tiedätte, me haluaisimme olla tulevaisuuden älykäs kaupunki. Olemme saaneet tarjouksen SW-koneesta, jonka koemme erittäin mielenkiintoiseksi. Laite on ollut koekäytössä nyt kuukauden ja tulokset ovat lupaavia: kadut ovat puhtaampia. En näe mitään esteitä sille etteikö laitteita voitaisi tilata lisää...

Asukas: Saanko sanoa?

Pormestari: Kyllä, totta kai.

Asukas: En oikein ymmärrä tätä kehityskulkua. Te haluatte kaupungin olevan älykäs, mutta jos asukkaat eivät saa melun takia öisin unta niin... Se on hyvin ongelmallista.

Kuljetusliiton edustaja: Myös me olemme hyvin epäileviä tämän laitteen suhteen. Liitto on esittänyt jopa lakon yhtenä vaihtoehtona, sillä yksi siivouskone kadulla tekee ainakin kymmenen miestä työttömäksi. Tässä puhutaan nyt ainakin 100:sta jopa 200:sta työttömästä henkilöstä tuon laitteen vuoksi. Tekeekö se älykkäästä kaupungistanne älykkään?

Pormestari: Mutta me emme voi estää kehitystä, vai voimmeko?

Kuljetusliiton edustaja: Onko tämä ainoa tapa kehittyä?

Pormestari: Kun suunnittelimme esimerkiksi metro-hanketta, käytiin keskustelua voiko metro toimia ilman kuljettajaa. Se on toiminut oikein hyvin ja ihmiset ovat löytäneet muita töitä.

Roska: Me roskat olemme hyvin iloisia tästä laitteesta, koska emme joudu lojumaan kaduilla ja kerääntymään roskiksiin. Roskien kerääjät eivät aina ole kovin tehokkaita toimissaan...

Kuljetusliiton edustaja: Mutta se ei ole meidän vika! Kaupunki ei ole antanut riittäviä määrärahoja ja resursseja roskien keräämiseen. Pullonkaula on jossain muualla! (*pormestarille*) Me joko keskustelemme toisesta suunnitelmasta koneiden kanssa tai menemme lakkoon.

Luonto: Voimmeko puhua siitä tuleeko aina olemaan roskia? Haluammeko todella tuhlaata rahaa asioiden tuhoamiseen sen sijaan, että estäisimme roskaa syntymästä alun alkaen. Voisimmeko palkata roskien kerääjät estämään roskien syntymisen?

Kuljetusliiton edustaja: Kuulostaa todella hyvältä suunnitelmalta. Mitä ehdotat?

Luonto: *(naurua)*... Hmm...

Yleisestä konkretiaan

Työpajan osallistajat kommentoivat kokemuksiaan teatterin hyödyntämisestä tutkimuksellisenä työtapana avata uusia näkökulmia tuotteiden kanssa työskentelyyn. Teatterin kautta muotoilijat loihdivat nopeasti tarinoita eri henkilöiden näkökulmasta ja syvensivät omaa ymmärrystään eläytymällä uudessa ja oudossa tilanteessa. Improvisoidessa osallistajat ovat täysin riippuvaisia toisistaan ja alttiita kuuntelemaan, sillä keskustelu ei olisi edennyt ilman tarjouksia ja reaktioita. Teatterilliset kohtaukset mahdollistavat keskustelun suuntaamisen yleiseltä tasolta konkreettiseen kokemukseen ja tilanteeseen. Koska tilanne on fiktiivinen, se tarjoaa myös mahdollisuuden puhua toisen henkilön, eläimen, luonnon tai vaikkapa tuotteen näkökulmasta ja rakentaa näin yhteistä kokemusta siitä mitkä asiat saattavat nousta pintaan aidossa tilanteessa. Tilanteessa tuotettua tietoa ei voi kuitenkaan rinnastaa oikeaan käyttäjätutkimustilanteeseen, mutta se voi informoida muotoilijoita tulevista haasteista, esimerkiksi: mitkä asiat voivat nousta keskusteluun eri sidosryhmien toimesta? Ketä suunnitteluprosessiin pitäisi osallistaa? Minkälaisia konflikteja eri osapuolten välillä saattaa ilmetä? Kun muotoilijat vaihtavat näkökulmaa ja esiintyvät toisen henkilön asemaan eläytyneenä, syventää se hyvin nopeasti heidän ymmärrystään sekä henkilöistä joille tuotetta suunnitellaan, mutta ennen kaikkea itse suunnitteluprosessin organisoimisesta ja asioista joista he eivät tiedä tarpeeksi.

6.5 Esitys osallistavan innovaation muotona

Osallistavien muotoiluprosessien loppuvaiheessa kohdataan aina haaste käyttäjien ja muiden sidosryhmien osallistamisesta tuotekonseptin testaamiseen. Idea saattaa olla vielä hyvin raaka, eikä tuotetta voida vielä toteuttaa todellisella teknisellä tasolla. Voisiko kuitenkin olla mahdollista testata karkeaa tuoteideaa käyttäjien kanssa eloisalla tavalla?

Osana esineteatteri-kurssia opiskelijat tuottivat esityksellisiä tuotepresentaatioita, joissa osallistujat pääsivät kokeilemaan vuorovaikutusta tuotekonseptin kanssa. Tämän pohjalta kehitimme tulevaisuuden tuoteteatteri -menetelmän, jota jatkokehitettiin eteenpäin PIN-konferenssin teatterityöpajassa. Tuoteteatterin tavoitteena on asettaa uusi tuoteidea vastakkain mahdollisten käyttäjien nykikäytäntöjen kanssa esityksellisessä kehityksessä ja saada käyttäjälle kokemuksellinen tunne käyttötilanteesta. Kun teknistä tuotetta ei ole vielä kehitetty, muotoilijat esittävät ja animoivat tuotteen ”puuttavia” toiminnallisuuksia vuorovaikutuksessa osallistujien kanssa.

PIN-konferenssissa järjestettyyn työpajaan olimme valinneet teemaksi tulevaisuuden älykkään kaupungin, ja tarkoituksena oli luonnostella konsepti älylaitteesta/-tuotteesta ja improvisoida kohtauksia mahdollisten sidosryhmien kanssa. Lyhyen alkuesittelyn jälkeen osallistujat valitsivat työskennellä älykkään bussipysäkin parissa.

”Voisiko kuitenkin olla mahdollista testata karkeaa tuoteideaa käyttäjien kanssa eloisalla tavalla?”



Kuva 15. Tulevaisuuden älykäs bussipysäkki-konsepti luotiin tilaan.

Osallistujat jaettiin kahteen ryhmään, joista tuoteryhmä ideoi älykkään bussipysäkin toiminnallisuudet ja sidosryhmä ideoi neljä eri käyttäjää, jotka ovat tekemisissä bussipysäkin kanssa. Tuoteryhmää, kutsun heitä tästä lähtien muotoilijoiksi, pyydettiin toteuttamaan bussipysäkin karkea prototyyppi tilaan hyödyntäen tuoleja, pultetteja ja post-it lappuja, joilla merkata eri esineiden merkityksiä. Kuvassa 15 on muotoilijoiden uudelleenjärjestämä tila, jossa on bussi (tuoleja jonossa ja kuskinpenkki edessä), bussipysäkin älypenkki (rivi tuoleja) sekä automaattinen henkilökuljetin jalkakäytävällä (rivi ylösalaisin käännettyjä pöytiä). Sidosryhmän edustajat puolestaan valmistelivat kukin oman rooli-hahmon, jolla oli omat tarpeensa ja aikomuksensa bussipysäkin käyttämiselle. Hahmot olivat:

- bussikuski: huolissaan turvallisesta ajamisesta
- koulun rehtori: tarkka lasten bussiaikatauluista
- kiireinen turisti: matkustaa koko päivän nähtävyydeltä toiselle
- vanha nainen: liikkuu hitaasti ja käyttää rollaattoria, sillä lonkka on kipeää

Muotoilijat olivat asemissa ja valmiina animoimaan tuotteensa toiminnallisuuksia ja vuorovaikutusta käyttäjän kanssa. Bussikuski saapui bussilleen ja improvisaatio käynnistyi. Kuski starttasi bussinsa ja sai iloisen tervehdyksen bussin äly-ääntä improvisoineelta muotoilijalta.

Älybussi: Hyvää huomenta. Miten voit tänä aamuna? Onko kaikki hyvin?

Bussikuskia esittänyt osallistuja hämmentyi puhuvasta henkilöstä bussinsa takaosassa ja improvisoi tilanteen mukaan.

Bussikuski: Kuka haluaa tietää?

Tällöin muut osallistuja alkoivat kuiskia kuskille ja kertoivat puhujan olevan itse bussi.

Älybussi: Olet tänään bussi numero 44. Tervetuloa John.

Bussikuski: (*rauhallisena*) Kiitos.

Älybussi ilmoitti kuskille bussin tämän päivän reitin sekä ensimmäisen pysäkin, jolla ei olisi vielä ketään matkustajaa odottamassa. Kuski voisi siis ajaa pysäkin ohi huoletta ja kiirehti seuraavalle pysäkillä, jolla odottaa matkustaja.

Suunnitelmasta käytäntöön

Seuraavassa tilanteessa vanha nainen saapui bussipysäkillä käynnistäen sarjan improvisoituja tekoja (kuva 16). Hän istuutui penkille odottamaan bussia, joka saapuisi pian. Älypenkkiä animoivat muotoilijat tunnistivat, että käyttäjä liikkui rollaattorin kanssa normaalivauhtia hitaammin ja alkoivat tuuppia naista ylös hyvissä ajoin. Bussi saapui ja muotoilijat hoputtivat naista siirtymään automatisoidulle älykuljettimelle, jotta hän ehtisi pysähtyneen bussin kyytiin. Samassa naisen rollaattori-tuoli kuitenkin takertui



Kuva 16. Käyttäjän ja älypysäkin kohtaaminen.

kiinni älykuljettimen kaiteisiin ja aiheutti vielä pidemmän viivästyksen. Laitteen ja naisen välinen kömpelö kohtaaminen herätti naurunpyrähdyksiä osallistujissa ja he tunnustivat tilanteen koomisuuden, mutta myös muotoilijoiden halun kontrolloida käyttäjää ja määrittää oikea tapa käyttäytyä tilanteessa. Muotoilijoille oli haastavaa siirtyä määrittämänsä tuotekonseptin toiminnasta improvisaatioon, jossa tuotekonsepti voisikin hyväksyä käyttäjän tarpeet ja joustaa niiden mukaan.

Hyväksyminen mahdollistaa improvisaation

Kolmannessa kohtauksessa perustavanlaatuisempaa yhteistyötä alkoi tapahtua muotoilijoiden ja käyttäjien välillä. Läheisen koulun rehtori saapui älypysäkillä kyselmään syytä bussin myöhästymiselle, jonka vuoksi oppilaiden lukujärjestys ei pysynyt aikataulussa. Älypysäkkiä animoinut muotoilija otti sitten yhteyden älybussiin, kysyäkseen syytä myöhästymiselle. Älybussi kertoi myöhästymisen syyn, joka oli ollut edellisen pysäkin matkustajan odottaminen, ja älypenkki kertoi vastauksen rehtorille. Vastaukses-

ta huolimatta rehtori ei ollut tyytyväinen vaan halusi tehdä valituksen bussin myöhästymisestä. Älybussi reagoi rehtorin ehdotukseen ja improvisoi vastauksen.

Älypenkki: Valituksesi on vastaanotettu ja lähetetty eteenpäin.

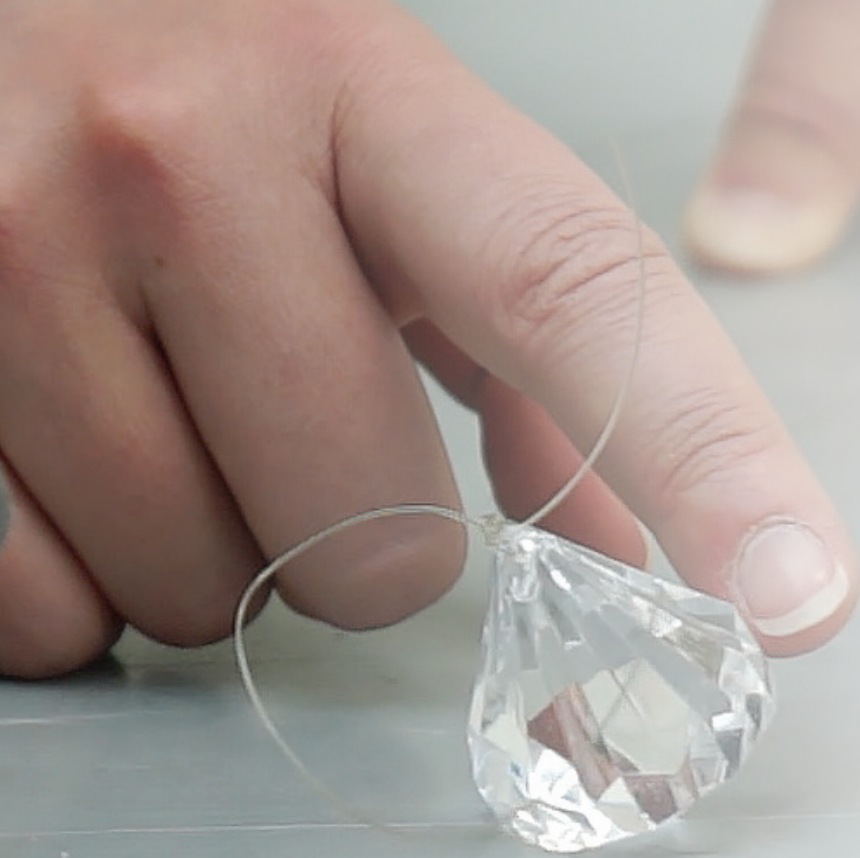
Tässä tilanteessa muotoilijat pystyivät avustamaan käyttäjää, eivätkä asettaneet rajoituksia hänen käytökselleen vaan päinvastoin hyväksyivät tämän ehdotukset. Näin myös improvisoitu tilanne pääsi kehittymään nopeasti eteenpäin.

Yllätykset ja kontrollista luopuminen

Tulevaisuuden tuoteteatteri -työpajassa osallistujat edustivat kahta eri näkökulmaa samassa tilanteessa: toinen ryhmä toteutti tuotteen ja toinen käyttäjät. Kumpikaan ryhmä ei tiennyt mitä toiset olivat suunnitelleet, joten yllätyksiä käyttäjien ja tuotteen toiminnallisuuksien välillä oli väistämättä edessä. Kun vanha nainen ei käyttäytynytkään muotoilijoiden suunnitelman mukaisesti, joutuivat osallistujat improvisoimaan ja kehittämään uusia strategioita tilanteen eteenpäinviemiseksi. Hyvin lyhyt, yksinkertainen ja leikkisä tilanneimprovisaatio paljasti tuotteen puutteet ja toisaalta muotoilijoiden yksioikoisen suhtautumisen käyttäjään – Totta kai käyttäjien tulisi siirtyä ripeästi bussiin.

Improvisoidussa kohtauksessa näyttelijöiden aikomukset joutuvat törmäyskurssille ja tilanteessa tulee reagoida hetki hetkeltä. Hyvä improvisaationäyttelijä pystyy reagoimaan vastaanäyttelijän yllättävään eleeseen salaman nopeasti. Yhtälailla hyvän muotoilijan tulisi pystyä olemaan herkkä ja vastaanottava käyttäjän ehdotuksille – reagoimaan tilanteeseen hetkessä. Rakentamalla toisen ehdotuksen päälle voi tilanne muuttua törmäyskurssista hyväksynnäksi ja johtaa molemmat yllättävään lopputulokseen. Muotoilijalta improvisaatio vaatii ennen kaikkea kykyä olla vastaanottavainen ja hyväksyä mahdollisuus sille, että muotoilijan oma kontrolli tilanteessa heltyy.

”Hyvin lyhyt, yksinkertainen ja leikkisä tilanneimprovisatio paljasti tuotteen puutteet ja toisaalta muotoilijoiden yksioikoisen suhtautumisen käyttäjään.”



"Nämä havainnot eivät olisi olleet mahdollisia ilman kollektiivista tekemistä ja reflektiota."

JOHTOPÄÄTÖKSET

7 Johtopäätökset

Tässä opinnäytetyössä olen tutkinut syväluotaavasti osallistavan teatterin nykytilaa sekä yhtymäpintoja osallistavan suunnittelun kanssa. Uskon, että perustavanlaatuisempi yhteys näiden kahden välille voidaan löytää tarkastelemalla alojen osallistavaa suuntausta, prosessikeskeisyyttä ja monialaisuutta. Lisäksi olen tehnyt katsauksen teatterin menetelmiin muotoilun kentällä sekä organisaatioissa tehtävän osallistavan teatterityön muotoihin. Omissa esineteatterin ja teatteri-improvisaation kokeiluissa muotoilijoiden ja muotoilijaopiskelijoiden kanssa korostui kokeilemalla oppiminen, kontrollin ja improvisaation vuorottelu, sosiaalinen vuorovaikutus, näkökulman vaihtaminen ja esineiden tutkiminen kehollisesti. Vedän työni tuloksia vielä yhteen seuraavissa luvuissa.

7.1 Osallistavat prosessit

Kirjallisuustutkimuksen ja ammatillisen yhteistyön pohjalta olen tehnyt havainnon osallistavan teatterin ja osallistavan suunnittelun kehityksen samankaltaisuudesta. Viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana teatterin tekemiset tavat ovat murtuneet ulos institutionaalisesta ja taiteilijälähtöisestä teosajattelusta kohti pedagogisia ja yhteisöllisiä esitysmuotoja, organisaatioissa tapahtuvaa teatterityötä sekä kokemuksellisia prosesseja. Samaan aikaan muotoilun ja suunnittelun parissa on siirrytty muotoilija- ja tuotevetoisuudesta kohti sosiaalisen innovaation käsitystä, käyttäjälähtöisyyttä, monisidosryhmätyöskentelyä ja avoimia innovaatioprosesseja. Kuva 17 havainnollistaa molempien alojen osallistavaa suuntausta sekä eri toimijoiden muuttuvia rooleja.

TAITEILIIJA- JA MUOTOILIJALÄHTÖISYYS (Theatre/Design for a community)

Taiteilija, näyttelijä, ohjaaja

Valmistavat osallistavan teatteriesityksen, joka viedään esitettäväksi teatteritalon ulkopuolelle. Teema on yhteisölle ajankohtainen, mutta yleisöllä on rajattu vaikutusmahdollisuus esityksen kulkuun.



Muotoilija, suunnittelija

Suunnittelevat tuotteen, joka viedään testattavaksi käyttäjille. Tuote on suunniteltu kuluttajamarkkinoille, ratkaisemaan laajempi ongelma. Käyttäjällä on vain pieni vaikutusmahdollisuus tuotteen kehitykseen.

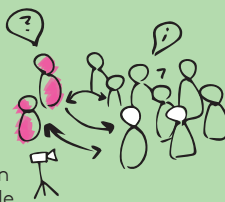
Katsoja, todistaja, kokija

Kuluttaja, käyttäjä, testaaja

YHTEISÖ- JA KÄYTTÄJÄLÄHTÖISYYS (Theatre/Design with a community)

Opettaja, yhteisöpedagogi

Yhteisön aihe on esityksen tai teatterillisen prosessin alkukipinä. Ohjaaja työskentelee yhteisön kanssa prosessimaisesti, työstäen esitysmateriaalin yhdessä. Esityksellinen prosessi on yhteisöltä yhteisöille.



Käyttäjien tutkija, antropologi

Käyttäjä tutkimus toimii suunnitteluprosessin lähtökohtana. Muotoilija tekee yhteistyötä loppukäyttäjien kanssa aktiivisesti suunnitteluprosessin eri vaiheissa. Lopputuote on käyttäjiltä toisille käyttäjille.

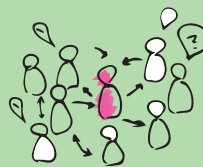
Toimija, oppija, esiintyjä

Asiantuntija, kehittäjä, testaaja

PROSESSI YHTEISÖN JA SIDOSRYHMÄN MUKAAN (Theatre/Design by a community)

Yhteisöpedagogi, fasilitaattori

Yhteisö työskentelee oman aiheensa parissa, kehittäen ja tutkien. Ohjaaja fasilitoi prosessimaista työskentelyä ja on kiinteästi mukana yhteisön toiminnassa. Prosessi palvelee yhteisön tarpeita ja saattaa olla hyvin ainutkertainen.



Ryhmäfasilitaattori, tutkija

Muotoilija työskentelee yhteisön palveluksessa rakentaen yhteistyötä ja osallistaen eri sidosryhmiä mukaan yhteiseen kehitystyöhön. Prosessi palvelee yhteisön tarpeita ja saattaa olla hyvin paikallinen.

Näyttelijä, ohjaaja, tutkija

Kehittäjä, tutkija, toimija

Kuva 17. Osallistava suuntaus teatterin ja muotoilun kentällä.

Vaikka kuva 17 antaa ehkä ymmärtää työroolien vaihtuvan sulavasti osallistajien ja osallistujien välillä, ei yhteistyö kuitenkaan suju ilman yhteentörmäyksiä. Buur ja Larsen (2010, 122) korostavat innovaatioprosesseissa tapahtuvia konflikteja, jotka voivat liikahtaa eteenpäin ihmisten välisissä vuorovaikutusprosesseissa. Hyväkään tuoteidea ei etene yhteiskunnassa, jos se ei pohjaudu eri sidosryhmien intresseihin ja heidän osallistamiseen innovaatioprosessissa. Muotoilun menetelmät tarjoavat paljon niin sanottuja tekemistyökaluja (design making) yhteistä innovointia varten, mutta ne jättävät yleensä huomioimatta sosiaalisen vuorovaikutuksen laadun ja merkityksen kehitysprosessin lopputuloksen kannalta. Teatterin menetelmät tarjoavat työkaluja näiden inhimillisten tekijöiden tutkimiseen kehitysprosessissa.

7.2 Teatterilla muotoilua

Käyttäjien näytteleminen ja käyttötilanteeseen eläytyminen on tutkimukseni mukaan hyvin suosittua muotoilun kentällä ja sen on todettu korostavan muotoilijoiden kehollista ja toiminnallista oppimista. Toimintatutkimuksen tekijät, kuten Larsen (2006) ja Pässilä (2012), korostavat puolestaan teatterillisten tilanteiden sosiaalisuutta ja vuorovaikutteisuutta, joka mahdollistaa yhteisen reflektion, yhteisöllisen oppimisen ja organisaatioiden refleksiivisyyden. Omat kokeiluni esinetatterin, teatteri-improvisaation ja erilaisten osallistavien teatterimenetelmien kanssa tukevat tutkijoiden havainnot.

Muotoilun kontekstissa improvisaatioteatterin hyödyntäminen on erityisen tehokasta, mutta osallistujien haasteena on yllätysten sietäminen ja kontrollista luopuminen. Tulevaisuuden tuoteteatteri osoitti muotoilijoiden tarpeen määritellä ja kontrolloida käyttäjää ja käyttötilannetta. Tuoteteatterissa muotoilijoiden täydellinen valmistautuminen oli kuitenkin mahdotonta, sillä vastapuolella oli omat ajatuksensa sidosryhmien

tarpeista. Niinpä tuotteen ja käyttäjien yhteisessä improvisaatiossa asiat tapahtuivat eri tavalla kuin oli suunniteltu tai käyttäjä teki jotain ”väärin”. Nämä havainnot eivät olisi olleet mahdollisia ilman kollektiivista tekemistä ja reflektiota. Muotoilijoiden työtapojen kehittymisen kannalta koen improvisaation harjoittamisen olevan hyvin radikaali ja tarpeellinen työskentelytapa, joka parhaimmillaan herättää huomioimaan vastapuolen tarpeet paremmin.

Esineatterin puolestaan tarjoaa paljon menetelmiä esineiden, tilan, sidosryhmien ja uudenlaisten liikemahdollisuuksien tutkimiseksi. Esineimprovisaatiosta tein havainnon, että tunnistamaton esine tai muutos tuotteen rakenteessa sai osallistajat kyseenalaistamaan esineen merkityksen ja avasi uusia liikemahdollisuuksia. Tila puolestaan haastoi muotoilijat näkemään esineen/tuotteen toimintaperiaatteen uudella tavalla, mutta toisaalta esineiden ja ihmisten kautta voitiin myös tila määrittää uudelleen. Sidoryhmäteatterissa muotoilijat pääsivät vaihtamaan roolia ja kokeilemaan toisen henkilön näkökulmaan eläytymistä. Elollistamalla esineitä nukketeatterissa pystyttiin tuomaan esiin valtasuhteita ja ääniä, jotka eivät yleensä nouse kuuluviin. Kuten tuotteen näkökulma omaan tilanteeseensa.

Tutkimuksen perusteella voin todeta osallistavien teatterin menetelmien tarjoavan ainutlaatuisia keinoja:

- fiktion ja metaforien hyödyntämiseen suunnitteluprosesseissa
- useiden henkilöiden ja esineiden kanssa työskentelyyn
- näkökulman vaihtamiseen ja toisen henkilön tilanteeseen eläytymiseen
- käytäntöjen tutkimiseen, kyseenalaistamiseen ja kehittämiseen yhdessä
- keskustelujen siirtämiseen yleisestä yksityiseen, spesifiin tilanteeseen ja kokemukseen
- esineiden ja uudenlaisten liikemahdollisuuksien tutkimiseksi
- tilan ja tilanteen haastamiseen
- improvisaation harjoitteluun
- henkilökohtaisen kokemuksen reflektointiin

Täytyy kuitenkin muistaa, että teatterin menetelmät eivät voi korvata innovaatioprosesseissa käyttäjien ja muiden sidosryhmien osallistamista ja esimerkiksi laadullisten haastattelujen merkitystä. Lisäksi teatterityöpajassa tapahtuu paljon, jolloin monet asiat jäävät huomaamatta. Kokemuksen äärelle voi olla vaikea pysähtyä, jolloin korostuu ohjaajan rooli refleksiivisten kysymysten esittäjänä ja ryhmätyöskentelyn rytmittäjänä.

Teatterin hyödyntämiseen liittyy lisäksi ennakkoluuloja sekä epäonnistuneita kokemuksia. Muotoilijoiden ja muotoilijaopiskelijoiden kanssa työskennellessäni, herättävät teatterin menetelmät usein kommentteja kuten:

”Tämä on outoa.”

”Miksi me teemme näin?”

”Jos me improvisoimme itse käyttäjien reaktioita, se ei kerro mitään oikeiden käyttäjien kokemuksesta.”

Tämä haastaa minut kehittämään työtapojani yhä eteenpäin ja pureutumaan siihen miten sanallistan teatterilla työskentelyn tarkoituksperiä. Teatterin hyödyntämisen muotoilun kontekstissa pitää tuntua hyödylliseltä ennen kaikkea osallistujille. Aion jatkaa Teatteri Labran tutkimuksellista otetta ja kehittää omaa menetelmällistä, pedagogista ja teoreettista ymmärrystä eteenpäin. Uskon, että tuotteiden ja ihmisvuorovaikutuksen tutkiminen yhdessä teatterin menetelmien kautta voi muuttaa muotoilijoiden suhdetta suunnittelemaansa tuotteeseen, kontekstiin ja sidosryhmiin. Ehkä seuraavan kymmenen vuoden päässä siintää se lähitulevaisuus, jossa teatterin menetelmät ovat muotoilijoille lähes yhtä suosittuja kuin muutkin osallistavan suunnittelun menetelmät. Tai ehkä voimmekin todistaa tilannetta, jossa osallistavat innovaatioprosessit ovat luonnollinen osa teatterintekijöiden toimintakenttää.

”Muotoilun kontekstissa improvisaatioteatterin hyödyntäminen on erityisen tehokasta, mutta osallistujan haasteena on yllätysten sietäminen ja kontrollista luopuminen.”



LÄHTEET



Lähteet

- Andrianov, K. 2015. Esine roolissa – Elollistuminen pyhän kokemuksena Kristian Smedsin ja Houkka Bros. -ryhmän teatterissa. Väitöskirjatyö. Tampere: Tampereen yliopisto, Viestinnän, median ja teatterin yksikkö.
- Binder, T. 1999. Setting the Stage for Improvised Video Scenarios. Tutkimusjulkaisu. CHI'99 konferenssi. Pittsburgh PA: ACM Press, ss. 230–231.
- Boal, A. 1979. Theatre of the Oppressed. New York: Theatre Communications Group.
- Brandt, E. & Grunnet, C. 2000. Evoking the future: Drama and props in user centered design. Tutkimusjulkaisu Participatory Design 2000 konferenssissa. New York, NY. ss.11–20
- Buur, J. & Friis, P. 2015. Object Theatre in Design Education. Tutkimusjulkaisu. Nordic Design Research 2015 konferenssi. Tukholma: University College of Arts, Crafts and Design. ss. 1–6.
- Buur, J. & Larsen, H. 2010. The quality of conversations in participatory innovation. CoDesign, 6 (3), ss.121–138.
- Buur, J. & Matthews, B. 2008. Participatory Innovation. International Journal of Innovation Management, 12 (3), ss. 255–273.
- Buur, J. & Torguet, R. 2013. Ethnographic findings in the organizational theatre. Tutkimusjulkaisu. Ethnographic Praxis in Industry 2013 konferenssi, ss. 143–160.
- Caines, R. & Heble, A. 2015. Prologue: Spontaneous Acts. Caines, R. & Heble, A. (toim.) The improvisation studies reader: spontaneous acts. New York: Routledge.
- Callesen, J. 2005. Beyond the screen – The puppet theatre as a model for Communication, Representation and Aesthetics, in Mixed Reality Environments. Tohtorinväitöskirja. Aarhus: Aarhusin yliopisto.
- Carrignon, C. 2000. Chapter XIV in 'Animation fremder Körper, Arbeitsbuch'. Berlin: Theater der Zeit.
- Clark, T. & Mangham, I. 2004. From dramaturgy to theatre as technology: the case of corporate theatre. Journal Of Management Studies, 41. ss. 39–59.

- Cross, N. 1982. Designerly ways of knowing. *Design studies*, 3 (4). ss. 221–227.
- Dewey, J. 1938. *Experience & Education*. New York, NY: Kappa Delta Pi.
- Ehn, P. 1988. *Work oriented design of Computer Artifacts*. Tukholma: Arbetslivscentrum.
- Halmeenmäki, M. 2012. Käyttäjälähtöiset suunnittelumenetelmät sekä osallistava suunnittelu muotoilukonsultoinnin osana. Taiteen maisterin opinnäytetyö. Helsinki: Aalto-yliopiston Taideteollinen korkeakoulu, Muotoilun laitos.
- Heape, C., Larsen, H., Revsbæk, L. 2015. Participation as taking part in an improvised temporal unfolding. *Tutkimusjulkaisu*. 5. Aarhusin konferenssi. Aarhus: Aarhusin yliopisto. ss. 1–6.
- Johnstone, K., 1981. *Impro: Improvisation and the Theatre*. Lontoo: Eyre Methuen.
- Jurkowski, H. 1998. *A History of European Puppetry from Its Origins to the End of the 19th Century. The Twentieth Century*, Edwin Mellen Press.
- Knutz, E. & Markussen, T. 2014. Politics of Participation in Design Research – Learning from Participatory Art. *Tutkimusjulkaisu*. The Art of Research -konferenssi. Helsinki: Aalto-yliopiston Taide-teollinen korkeakoulu.
- Kolu, S., Mehto, K., Pennanen, M., Tihinen, J. Vesänen, R. 2003. Käyttöliittymä elämään – ikkunoi-ta draaman ja teknologian kohtaamiseen. Sarja A: Tutkimukset ja raportit 3. Helsinki: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.
- Larsen, H. 2006. Risk and 'acting' into the unknown. Shaw, P. & Stacey, R. (toim.) *Experiencing Risk, Spontaneity and Improvisation in Organizational Change*. Lontoo: Routledge.
- Larsen, H & Friis, P. 2016 (*julkaisematon teos*) *Improvising in Research*. Young, L. & Freytag, P. (toim.) *Collaborative B2B Research Design: Working with Managers for Meaningful Findings*. Springer Verlag.
- Larsen, H., & Sproedt, H. 2013. *Researching and Teaching Innovation Practice*. *Tutkimusjulkaisu*. International CINet konferenssi "Business Development and Co-creation". Netherlands: Nijmegen.
- Lehmann, H-T. (suom.) Virkkunen, R. 2009. *Draaman jälkeinen teatteri*. Helsinki: Like.
- Meisiek, S. & Barry, D. 2007. Through the Looking Glass of Organizational Theatre: Analogically Mediated Inquiry in Organizations. *Organization Studies*, 28 (12).
- Nissley, N., Taylor, S.S., Houden, L. 2004. The politics of performance in organizational theatre-based training and interventions. *Organization Studies*, 25. ss. 817–839.

- Pässilä, A. 2012. Reflexive model of research-based theatre – Processing innovation at the crossroads of theatre, reflection and practice-based innovation activities. Tohtorinväitöskirja. Lappeenranta: Lappeenrannan teknillinen yliopisto, Lahti School of Innovation.
- Pässilä, A., Oikarinen, T. and Harmaakorpi, V. 2015. Collective voicing as a reflexive practice., *Management Learning*, 46 (1). ss. 67–86.
- Robertson, T. & Simonsen, J. 2013. Participatory Design: an introduction. (toim. Simonsen, J. & Robertson, T.) *Routledge International Handbook of Participatory Design*. New York: Routledge. ss. 1–19.
- Routarinne, S. 2007. *Valta ja vuorovaikutus – Statusilmaisun perusteet*. Helsinki: Tammi.
- Ryöppy, M., Lima, P., Buur, J. 2015. Design Participation as Postdramatic Theatre. *Tutkimusjulkaisu. Participatory Innovation (PIN-C'15) konferenssissa*. Haag: Haagin yliopisto.
- Ryöppy, M. & Skouby, A. H. 2015. Object theatre-a playful understanding of design. *Tutkimusjulkaisu. Participatory Innovation (PIN-C'15) konferenssissa*. Haag: Haagin yliopisto.
- Sanders, E. B.-N. 2002. From User-Centered to Participatory Design Approaches. (toim.) Frascara, J. *Design and the Social Sciences: Making Connections*. Lontoo: Taylor & Francis. ss. 1–6.
- Sawyer, R. K. 2006. *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*. Oxford: Oxfordin yliopisto paino.
- Sato, S. & Salvador, T. 1999. Playacting and focus troupes: theater techniques for creating quick, intense, immersive, and engaging focus group sessions. *Interactions*, 6 (5). ss. 35–41.
- Schön, D. A. 1983. *Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books.
- Shaw P., & Stacey R. 2006. *Experiencing Risk, Spontaneity and Improvisation in Organizational Change*. Lontoo ja New York: Routledge
- Stacey, R.D., Griffin, D., Shaw, P. 2000. *Complexity and Management: Fad or Radical Challenge to Systems Thinking*. Lontoo: Routledge.
- Svanaes, D. & Seland, G. 2004. Putting the users center stage: role playing and low-fi prototyping enable end users to design mobile systems. *Tutkimusjulkaisu. CHI '04: SIGCHI konferenssissa*. Wien: ACM Press. ss. 479–486.
- Toikko, T. & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Näkökulmia kehittämisprosessiin, osallistamiseen ja tiedontuotantoon. Tampere: Tampereen yliopistopaino. s. 197.

Ventola, M-R. 2013. Osallistava teatteri – Laadukas aikalaiskonsepti. Lisensiaatin tutkimus. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Esittävien taiteiden tutkimuskeskus.

Vera, D. & Crossan, M. 2004. Theatrical improvisation: Lessons for organizations. *Organization Studies*, 25. ss. 727–749.

Yliriusku, S. & Buur, J. 2007. *Designing with Video – Focusing the User-centred Design Process*. Lontoo: Springer.

Internet lähteet

ArtLab/Dansk Musiker Forbund 2016. <http://artlab.dk/> (luettu 22.4.2016).

ArtSense Oy 2016. <http://www.artsense.fi/> (luettu 22.4.2016).

Businesssteatteri 2016. <http://www.businesssteatteri.com/> (luettu 22.4.2016).

Dacapo as 2015. <http://dacapoconsult.com/> (luettu 22.4.2016).

Proimpro Oy 2016. <http://www.proimpro.fi/> (luettu 22.4.2016).

Prostt/Pro Soveltavan taiteen tila ry 2016. <http://www.prostt.fi/> (luettu 22.4.2016).

Taika-hanke 2013. <http://blogs.helsinki.fi/taika-hanke/> (luettu 22.4.2016).

TheatreWorks 2016. <http://theatreworks.fi/> (luettu 22.4.2016).

Tillt ab 2015. <http://www.tillt.se/sv-SE> (luettu 22.4.2016).

Kuvalähteet

Kannen kuva: Merja Ryöppy & Torsti Honkanen, Esineteatteri-kurssi 2014 ja IT Product Design maisteriohjelma 2015.

Johdanto-välilehti: Jacob Buur, Nordes-konferenssi 2015.

Kuva 1: Merja Ryöppy 2016.

Teatteri Labra -välilehti: Jacob Buur, Nordes-konferenssi 2015.

Osallistava suunnittelu ja sidosryhmät -välilehti: Yasmin Tamancoldi Lechte, Cynthia Bravo, Shae Quabba & Kristina Ignatova, Network Tower -keskustelutyökalu IT Product Design maisteriohjelma 2015.

Kuva 2: Merja Ryöppy 2016 mukaillen Sanders (2002) & Halmeenmäki (2012) / logot Vectors Market.

Osallistava teatteri ja yhteisö -välilehti: Preben Friis, IT Product Design maisteriohjelma 2014.

Kuva 3: Merja Ryöppy 2016 mukaillen Ventola (2013) / logot Flaticon.

Kuva 4: Merja Ryöppy 2016 mukaillen Ventola (2013) / logot Merja Ryöppy.

Toimialat kohtaavat -välilehti: Merja Ryöppy, SDU Design Research -ryhmän tutkimuskartta 2016.

Kuva 5: Merja Ryöppy 2016.

Kuva 6: Merja Ryöppy 2016 / logot Merja Ryöppy.

Kokemuksia osallistavan teatterin hyödyntämisestä -välilehti: Merja Ryöppy, Nordes-konferenssi 2015.

Kuva 7: Jacob Buur, Nordes-konferenssi 2015.

Kuva 8: Jacob Buur, Nordes-konferenssi 2015.

Kuva 9: Jacob Buur, Nordes-konferenssi 2015.

Kuva 10: Jacob Buur, Nordes-konferenssi 2015.

Kuva 11: Cynthia Bravo, Kristina Ignatova & Asger Lautrop, Esineteatteri-kurssi 2014.

Kuva 12: Cynthia Bravo, Kristina Ignatova & Asger Lautrop, Esineteatteri-kurssi 2014.

Kuva 13: Jacob Buur, Nordes-konferenssi 2015.

Kuva 14: Jacob Buur, Nordes-konferenssi 2015.

Kuvia 15: Patricia Lima, PIN-konferenssi 2015.

Kuva 16: Patricia Lima, PIN-konferenssi 2015.

Johtopäätökset-välilehti: Jacob Buur, Nordes-konferenssi 2015.

Kuva 17: Merja Ryöppy 2016 / logot Merja Ryöppy.

Lähteet-välilehti: Jacob Buur, Nordes-konferenssi 2015 / logo Freepik.

Logot ja ikonit

Daniel Bruce 2016. www.flaticon.com/authors/daniel-bruce. (luettu 22.4.2016).

Flaticon 2016. www.flaticon.com. (luettu 22.4.2016).

Freepik 2016. www.freepik.com. (luettu 22.4.2016).

Vectors Market 2016. www.flaticon.com/authors/vectors-market. (luettu 22.4.2016).

