

Maria Niemi

GRAAFINEN SUUNNITTELU OSALLISTAVAN MUOTOILUPROSESSIN TYÖKALUNA

Case: Taide Kaikki Alla -festivaali

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi AMK

Viestintä

Opinnäytetyö

23.11.2014

Tekijä(t): Maria Niemi

Otsikko: Graafinen suunnittelu osallistavan muotoiluprosessin työkaluna. Case: Taide Kaikki Alla -festivaali

Sivumäärä: 68 sivua

Aika: 23.11.2014

Tutkinto: Medianomi AMK

Koulutusohjelma: Viestintä

Suuntautumisvaihtoehto: Graafinen suunnittelu

Ohjaaja(t): Ohjaaja Kari vähäsarja,
Tarkastaja Katri Myllylä

Opinnäytetyö kartoitti graafisen suunnittelun hyödyntämismahdollisuuksia osana laajempaa osallistavaa projektia, Taide Kaikki Alla -festivaalia. Työn tarkoituksena oli tutkia keinoja, joilla perinteinen graafinen suunnittelu saadaan aktiiviseksi osaksi osallistavaa muotoiluprosessia.

Työn tutkimuksellisessa osiossa keskitytään avaamaan osallistavan muotoilun eri käsitteitä, sen taustoja ja suhdetta muihin muotoiluprosesseihin ja -suuntauksiin. Työn lähteinä on käytetty laajasti alan kirjallisuutta, ja toteutuksessa on hyödynnetty kirjoittajan työkokemusta eri osallistavien muotoiluprojektien parissa.

Toiminnallisessa osuudessa kirjoittaja on tutkinut graafista suunnittelua osallistavana työkaluna Taide Kaikki Alla -festivaalin toteutuksessa. Projekti toteutettiin yhteistyössä Yhteismaa Ry:n kanssa.

Opinnäytetyöni sopii muotoilijoille ja suunnittelijoille sekä jonkin verran alaan tutustuneille, jotka ovat kiinnostuneita osallistavasta muotoilusta.

Avainsanat: Osallistava muotoilu, osallistaminen, käyttäjälähtöisyys

Author(s): Maria Niemi

Title: Graphic design as a tool in a participatory design process. Case: Taide Kaikki Alla festival

Number of Pages: 68 pages

Date: 23.11.2014

Degree: Bachelor of Culture and Arts

Degree Programme: Media

Specialisation option: Graphic Design

Instructor(s): Kari vähäsarja, Lecturer, Katri Myllylä, Senior Lecturer

The thesis examines how graphic design can be utilized as a tool in a participatory design process. The author studies these methods through a case example, Taide Kaikki Alla festival.

The thesis is based on a wide range of multidisciplinary research and the author's work experience in several participatory design projects.

The qualitative research part of the thesis summarizes the historical background of participatory design and analyzes its current state from different aspects in the field of design.

The productive part of the thesis consists of applying participatory methods using graphic design to the Taide Kaikki Alla festival production process. The festival was organized in co-operation with Yhteismaa ry.

The thesis is of use to designers and entrepreneurs who are interested in participatory design.

Keywords: Participatory design, co-design, user-centered design

Sisällys

1. Johdanto

2. Osallistava muotoilu

2.1 Määritelmä

2.2 Historiallinen ja yhteiskunnallinen tausta

2.3 Yleiskatsaus

2.4 Näkökulmia osallistavaan muotoiluun

2.4.1 Eettinen (demokraattinen) perspektiivi

2.4.2 Greenbaum ja poliittinen näkökulma

(ns. skandinaavinen perinne)

2.4.3 Uteliaisuuden (teoreettinen,

tieteellinen) perspektiivi

2.4.4 Ekonominen (tehokkuutta mittaava) perspektiivi

2.5 Miksi osallistaa?

2.6 Osallistava muotoilu osana suunnitteluprosesseja

2.6.1 Osallistava muotoilu

2.6.2 Yhteisöllinen muotoilu

2.6.3 Yhteissuunnittelu (co-creation & co-design)

2.6.4 Palvelumuotoilu

2.6.5 Osallistava suunnittelu

2.6.6 Käyttäjälähtöinen suunnittelu

3. Osallistaminen

& osallistuminen

3.1 Osallistamisen teorioita

1	10
5	11
6	16
6	16
8	17
8	18
9	19
9	19
9	20
10	21
10	

3.2 Erilaiset käyttäjät	23	4.3 Ajatusmaailma tapahtuman takana	32
3.3 Osallistumisen motiivit	24	4.3.1 Taide osana yhteisöä	33
3.4 Graafinen suunnittelu osallistavana työkaluna	25	5. Osallistaminen Taide Kaikki Alla -festivaaleilla	35
3.5 Osallistumisen tapoja	27	5.1 Visuaalinen ilme	36
3.5.1 Konsultointi	27	5.1.1 Logo	36
3.5.2 Suunnittelu	28	5.1.2 Flajjeri	40
3.5.3 Toteuttaminen	28	4.1.3 Julisteet	44
3.5.4 Dokumentointi	28	5.2 Kotisivut & sosiaalinen media	48
4. Taide Kaikki Alla	30	5.3 Muu osallistaminen, tapahtumat ja työpajat	50
4.1 Projektista	31		
4.2 Tapahtumakuvaus	31		

4.3.1 Alkuperäinen suunnitelma ja tavoite	50
4.3.2 Työpajat	50
5.3.3 Toteutus	51
5.4 Kehitysehdotuksia	51
6. Prosessianalyysi	53
6.1 Tavoitteet ja niiden toteutuminen	54
6.2 Ongelmakohtien analysointi	54
7. Johtopäätökset	56
7.1 Osallistavan muotoilun mahdollisuudet tulevaisuudessa	58
7.2 Päätelmät	59
7.3 Lopuksi	61
Lähteet	63

1

JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä olen tutkinut osallistavaa muotoilua ja sen eri suuntauksia ja metodeja. Käytännön osuudessa olen pyrkinyt tutkimaan graafista suunnittelua osallistavan muotoiluprosessin työkaluna, ja käytän tapausesimerkkinäni Yhteismaa Ry:n kanssa yhteistyössä järjestettyä Taide Kaikki Alla -festivaalia. Toimin projektissa graafisena suunnittelijana.

Osallistavan muotoiluprosessin avaaminen käsitteenä on monimutkaista, sillä sen laajuutta on lähes mahdotonta rajata. Osallistavia piirteitä löytyy jonkin verran yleisimmistäkin suunnittelumenetelmistä, mutta prosessin strateginen hyödyntäminen vaatii ymmärrystä niin sen metodeista kuin motiiveistakin. Osallistava muotoiluprosessi on ilmiö, joka on palvelumuotoilun ja käyttäjälähtöisen suunnittelun myötä tullut ajan-kohtaiseksi. Sivuan myös näitä muotoilun suuntauksia projektin puitteissa, mutta koska kummastakin suuntauksesta voisi kirjoittaa materiaalia useamman

opinnäytetyön verran, käsittelen niitä lähinnä vertailevasti osallistavaan muotoiluprosessiin nähden.

Osallistava muotoilu ei ole ilmiönä uusi, vaan sitä ja osallistavaa suunnittelua on tutkittu erinäisissä yhteyksissä aina 1960-luvulta alkaen. Muotoilun uudet osa-alueet ovat laajentaneet osallistavan muotoilun hyödyntämismahdollisuuksia, ja siksi tutkimus sen soveltamisesta urbaanissa ympäristössä on sekä ajan-kohtaista että mielenkiintoista. Avaan opinnäytetyöni aikana aiheen tunnetuimpia teorioita ja käsitteitä sekä luon yleiskatsauksen osallistavan muotoilun nykytilanteeseen. Keskityn työssäni ja etenkin sen käytännön osuudessa tuomaan esille osallistavaa näkökulmaa graafisessa suunnittelussa, sillä osallistavaa muotoilua ja suunnittelua on pitkälti pidetty nimenomaan teollisten muotoilijoiden, kaupunkisuunnittelijoiden ja yhteiskuntatieteilijöiden työkaluna. Lopuksi kokoan työni pohjalta vielä pohdintojani osallistavan muotoilun

merkityksestä osana tulevaisuuden muotoilua ja graafista suunnittelua.

Toteutan opinnäytetyöni tästä kyseisestä aiheesta, koska olen aiemmin työskennellessäni palvelumuotoiluun keskittyneessä muotoilutoimistossa (Design Studio Muotohiomo) saanut ottaa osaa projekteihin, joissa osallistava muotoiluprosessi on ollut suunnittelijoiden työkaluna. Prosessin mahdollisuudet tulevaisuudessa, esimerkiksi kaupunkisuunnittelussa ja yhteisöllisessä muotoilussa, kiinnostavat minua suunnittelijana. Uskon että osallistavan muotoilun omaksuminen yhtenä suunnittelun työkaluna hyödyttävää muitakin viestintä- ja/tai muotoilualalla työskenteleviä toimijoita.

Taide Kaikki Alla (TKA) -tapahtuma on sosiaalisiin innovaatioihin keskittyneen yhdistyksen, Yhteismaa Ry:n projekti, jossa toimin projektiluontoisesti

graafisena suunnittelijana. Vastuualueellani oli tapahtuman visuaalisen ilmeen toteuttaminen ja osallistavan muotoiluprosessin tutkiminen ja hyödyntäminen konseptin kehittämisessä graafisen suunnittelun keinoin.

Työssäni käytän paljon termejä, joita olen joutunut vapaasti suomentamaan lähdemateriaaleista suomenkielisten käännösten puuttuessa. Selkeyttääkseni joitakin termejä, olen sisällyttänyt alkuperäiset käännökset tekstiin niiden ohien.

Sytä osallistavan muotoilun tutkimiseen nimenomaan graafisen suunnittelun työkaluna on monia. Palvelumuotoilun oletetaan olevan suuntaus, joka sopii pääasiallisesti teollisille muotoilijoille ja arkkitehdeille. Vaikka graafisia suunnittelijoita työskenteleekin paljon alan toimistoissa, ei graafikkojen potentiaalia ole vielä riittävästi huomioitu palvelukokemuksien

rakentamisessa. Osallistava muotoilu on ilmiönä vielä melko tuntematon, vaikka se parhaillaan ehkä nauttii-kin jonkinasteista trendikkäästä leimasta. Osallistava muotoilu kiinnostaa minua, sillä uskon muotoilun kentän laajentuvan jatkuvasti demokraattisempien prosessien suuntaan. Tekniikan ja ohjelmistojen nopean kehityksen myötä on tärkeää luoda uusia vakaampia työkaluja suunnittelijoille ja muotoilijoille, jotta ammattikunnan osaaminen edelleen täyttäisi asiakkaiden jatkuvasti monipuolistuvat tarpeet. Palvelumuotoilu ja käyttäjälähtöinen suunnittelu ovat molemmat oivia esimerkkejä siitä, kuinka monialainen osaaminen saa aikaan aivan uudenlaisia muotoilun suuntauksia, jotka mukautuvat esimerkiksi uudenlaiseen yhteisöllisen kokeilukulttuurin kenttään saumattomasti.

Graafisena suunnittelijana olen erityisen kiinnostunut siitä, voidaanko osallistavuutta toteuttaa tehokkaasti juuri graafisen suunnittelun keinoin. Projektissani olen

kartoittanut näitä mahdollisuuksia osana suurempaa osallistavan muotoilun prosessia.

Työssäni luon ensin katsauksen osallistavaan muotoiluun ja sen eri suuntauksiin, jonka jälkeen esittelen festivaalin ajatusmaailmaa ja lähtökohtia. Esittelen myös käyttämiäni osallistamisen keinoja, jonka jälkeen analysoin prosessia ja sen lopputuloksia. Lopuksi pohdin osallistavan muotoilun mahdollisuuksia graafisen suunnittelun työkaluna.

2

OSALLISTAVA MUOTOILU

2.1

Määritelmä

Osallistava muotoilu voidaan yksinkertaisimmillaan määritellä ilmiöksi, jossa suunnitteluprosessissa on itse muotoijan tai suunnittelijan lisäksi myös jokin muu aktiivinen, osallistuva osapuoli. Määritelmä kuitenkin monimutkistuu heti, kun lähdetään erittelemään esimerkiksi osallistujia, osallistamisen määrää, tapoja tai osallistujien sitoutuneisuutta. Osallistaminen on vuorovaikutusta jonkin auktoriteetin ja käyttäjän välillä, mikä tekee prosessista myös poliittisen. Poliittisuus liittyy prosessin yhteyteen eettisen kysymyksen vallankäytöstä, ja onkin tärkeää ymmärtää näitä sisäänrakennettuja ominaisuuksia osallistavassa muotoilussa (Kettunen, 2002, 32–34). Osallistavuus kuitenkin pyrkii toimimaan ikään kuin itseään vastakarvaan ja lähtökohtaisesti purkamaan perinteisen valtarakenteen muotoiluprosessissa (mts. 9-12).

Osallistavuus ei ehkä siis luonteeltaan ole kuten palvelumuotoilu tai käyttäjälähtöinen suunnittelu, sillä ne tähtäävät yleensä joko palvelukokemuksen tai tuotteen luomiseen tai kehittämiseen (Tuulaniemi, 2011, 34). Osallistavuus onkin ehkä vielä laajeneva ja kehittyvä työkalu, jonka avulla voidaan parantaa jo olemassaolevia muotoilun suuntauksia laadullisesti.

2.2

Historiallinen ja yhteiskunnallinen tausta

Osallistava suunnittelu on alkujaan kaikkea muuta kuin muotoilun työkaluksi suunniteltu prosessi. Sen juuret juontuvat jo 1960-luvulle, jolloin se ensimmäisen kerran otettiin käyttöön yritysten sisäisen toiminnan kehittämiseksi (Asaro, 2000, 259–260). Työnantajien tarve valmiiden resurssien mahdollisimman

tehokkaaseen hyödyntämiseen sai yritykset ottamaan sen työntekijät mukaan kehittämishankkeissaan ja rakentamaan työyhteisöjä perustuen työntekijöiden mielipiteisiin.

Osallistava muotoilu voidaan nähdä osana suurempaa ilmiötä, jota kutsutaan muotoilun demokratisoitumiseksi (Tuulaniemi, 2011, 68). Muotoilun hierarkian purkaminen on mahdollistanut käyttäjien asiantuntijuuden tunnustamisen, joka monin tavoin rikkoo muotoilun elitistisyyttä, jossa ”todellisiksi asiantuntijoiksi” ollaan kapea-alaisesti tunnustettu vain muotoilijat ja suunnittelijat. Perinteisesti asiakkaan tarpeiden ymmärtäminen on korvattu luomalla tarve ja keskitytty tuotteen tai palvelun funktionaalisuuden sijaan nimenomaisesti tuotteistamiseen, eli brändäykseen. Tuotteistaminen ei kuitenkaan enää voi olla jo eettisistäkään syistä muotoilun päämääränä, sillä se ei yksinkertaisesti ole ekologisesti kannattavaa.

Tuotteistamisen sijaan on ajateltava jo olemassaolevien resurssien mahdollisimman tehokasta hyödyntämistä (mts., 2011, 40–42). Palvelumuotoilu jo sinänsä on yksi keino tämän tavoitteen saavuttamiseksi, mutta tehokasta palvelumuotoilua tehdään vasta kun palvelut suunnitellaan aidosti vastaamaan käyttäjien tarpeita. Ainoa asiantuntija käyttäjän tarpeiden suhteen on käyttäjä itse.

Skandinaviaa voidaan pitää muotoilun demokratisoitumisen pioneerina. Jo 60-luvulla Norjassa aloitettiin omanlaisensa työyhteisöjen demokratiaan pyrkiviä järjestöjä, jotka tehostivat yhtiöiden toimintaa työntekijälähtöisesti. (Asaro, 2000, 259–261.)

Demokraattisempaa muotoiluprosessia alettiin tarkoituksenmukaisesti hyödyntämään 70–80-luvulla JAD:n (Joint Application Design) myötä. Prosessissa käyttäjät huomioitiin kyllä asiantuntijoina, mutta

lähinnä projektin alkuvaiheissa. Näin käyttäjät toimivat konsultoivana resurssina projektin tavoitteiden saavuttamiseksi, mutta käytännön toimivuutta ei enää toteutuksen jälkeen tutkittu käyttäjien näkökulmasta. (Asaro, 2000, 259–264.)

2.3 Yleiskatsaus

Osallistava suunnittelu on suunnitteluprosessi, johon otetaan mukaan joko käyttäjiä, asiakkaita tai erilaisia sidosryhmiä (Ylitalo-Kallio, 2012, 1). Käyttäjät ovat osallistavassa prosessissa perinteisestä roolistaan, ”se jolle suunnitellaan”, poiketen vaihtelevissa määrin projektin aktiivisina jäseninä. Osallistaminen voi olla hyvinkin monipuolista ja käyttäjien osallistumisen määrä vaihtelee osallistujien, tarpeen, resurssien ja projektien mukaan.

Osallistaminen pyrkii prosessin demokraattisuuteen. On tärkeää ymmärtää käyttäjän tarpeita, jotta suunnittelu saavuttaisi tavoitteensa tehokkaasti. Käyttäjä voi olla suunnittelussa mukana monin tavoin. Kehittäjänä käyttäjän on tarkoitus tuottaa ideoita ja tuoda esille uusia näkökulmia, joita voidaan suunnittelussa hyödyntää. Etenkin palvelumuotoilussa käyttäjälähtöisyys on lähes välttämätöntä, joten osallistava prosessi voi tuoda muotoiluun paljon lisäarvoa. Toimijana käyttäjä taas omalla tekemisellään tuottaa projektiin konkreettista sisältöä. (mts., 2.)

Osallistavan muotoilun tehtävänjako suunnittelijan ja käyttäjien välillä on helpoin määrittää ryhmien vahvuusalueiden kautta. Usein suunnittelijalla on paljon kokemusta, tietoa ja taitoa erilaisista suunnitteluprojekteista ja esimerkiksi muotoiluun tarvittavia teknisiä välineitä ja yhteyksiä erilaisiin toimeenpaneviin tahoihin kuten valmistajiin, painotaloihin, tuottajiin, jne.

Käyttäjällä taas lähes aina on korvaamatonta tietoa esimerkiksi työympäristöstään.(Hyysalo, 2009, 61-68.)

2.4 Näkökulmia osallistavaan muotoiluun

Luonnollisesti osallistavaa muotoilua voidaan tutkia useista näkökulmista. Mainitsin poliittisen näkökulman lyhyesti kohdassa 1.1, mutta Birgitta Bergvall-Kåreborn ja Anna Ståhlbrost ovat artikkelissaan (2008, 103-105) jaotelleet nämä näkökulmat luokkiin niiden erilaisten motiivien, osallistamisen määrän, tapojen ja hyötyjen mukaan.

2.4.1 Eettinen (demokraattinen) perspektiivi

Eettisen näkökulman mukaan osallistamista voidaan pitää ihmisoikeuskysymyksenä. Koska tekniikan, tuotteiden ja palveluiden kehittäminen vaikuttaa yksilöiden henkilökohtaiseen elämään ja käyttäytymiseen, on heillä näin oikeus osallistua myös näiden tuotteiden ja palveluiden suunnitteluun. Tämä näkökulma huomioidaan usein etenkin erilaisissa tietoturva koskeissa kysymyksissä esimerkiksi silloin, kun kehitellään uusia ohjelmistoja ja virtuaaliseen ympäristöön sijoitettavia palveluita. (Bergvall-Kåreborn & Ståhlbrost, 2008, 105-106.)

Koen kuitenkin, että eettinen näkökulma muuttuu jatkuvasti tärkeämmäksi myös esimerkiksi kaupunkisuunnittelussa ja tuotemuotoilussa.

2.4.2

Greenbaum ja poliittinen näkökulma (ns. skandinaavinen perinne)

Greenbaumin teoria käsittelee osallistavaa muotoilua demokraattisen yhteisön poliittisena ilmiönä. Greenbaumin mukaan työyhteisö ei voi olla demokraattinen, jos sen jäsenet eivät voi itse vaikuttaa yhteisön toimintaan. Tämä mahdottomuus johtuu siitä lähtökohdasta, että suunnittelijat eivät koskaan voi olla täysin tietoisia asiakkaan kokemuksista, joten työyhteisön jäsenet on otettava suunnitteluprosessiin mukaan. Poliittisuuden lisäksi Greenbaumin näkökulmaa voidaan tulkita myös ekonomisista lähtökohdista: Epädemokraattinen työyhteisö on tehottomampi työympäristö, joka ei hyödynnä täyttä potentiaaliaan. (Bergvall-Kåreborn & Ståhlbrost, 2008, 105–106.)

2.4.3

Uteliaisuuden (teoreettinen, tieteellinen) perspektiivi

Tieteellinen perspektiivi on kiinnostunut osallistavan muotoilun tekniikoista ja strategioista. Osallistavaa muotoilua tutkitaan tällöin analyttisesti selvittäen sen hyödyntämismahdollisuuksia ja metodeja. Tieteellinen näkökulma pyrkii osallistavan prosessin systemaattiseen tutkimiseen ja hyödyntämiseen muotoilussa ja suunnittelussa. (Bergvall-Kåreborn & Ståhlbrost, 2008, 105–106.)

2.4.4

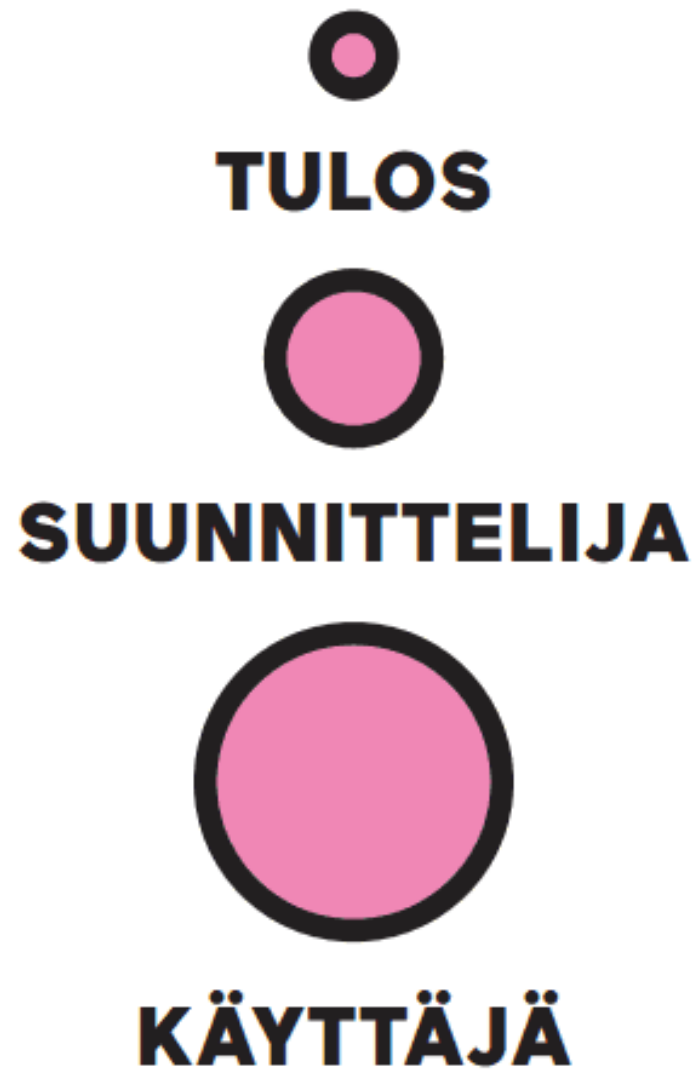
Ekonominen (tehokkuutta mittaava) perspektiivi

Ekonominen lähtökohta tarkastelee osallistamista vahvasti pragmaattisesta näkökulmasta. Osallistamisen

tarpeellisuus määritetään sen tuomien hyötyjen, kuten tehokkuuden lisäämisen, mukaan. Ekonomisesta perspektiivistä tarkasteltuna osallistavuutta tutkitaan, koska sen uskotaan lisäävän suunnittelijoiden ymmärrystä kohderyhmän/asiakkaan tarpeista ja näin ollen parantavan suunnitteluprosessien kustannustehokkuutta. Tyypillistä ekonomiselle ajattelulle osallistavissa projekteissa on, että projektin luoman arvon määrittävät käyttäjien sijaan projektia hallinnoivat/rahoittavat tahot. Käyttäjä voi kuitenkin ottaa kantaa palvelun laatuun ”äänestämällä jaloillaan”. (Bergvall-Kåreborn & Ståhlbrost, 2008, 105–106.)

2.5 Miksi osallistaa?

Osallistava muotoiluprosessi on jo lähtökohdiltaan poikkeava tavanomaiseen muotoiluprosessiin verrattuna. Perinteistä suunnitteluprosessia (kuvio 1) voidaan verrata osallistavaan prosessiin suunnittelijan ja käyttäjän välisen hierarkian kautta. Usein muotoiluprojektien kantavana voimana toimii suunnittelija, joka kontrolloi (usein tahtomattaankin/tiedostamattaankin) koko prosessia muotoiluvalinnoillaan. Tämä jos sinänsä luo valta-asetelman käyttäjän ja suunnittelijan välille. Tällaisessa suunnitteluprosessissa käyttäjä toimii projektin objektina eli kertoo, mitä hän haluaa tai tarvitsee. Suunnittelija tekee tämän briiffin pohjalta ehdotuksen, ja asiakkaan vaikutusvalta rajoittuu tämän ehdotuksen hyväksymiseen tai hylkäämiseen.



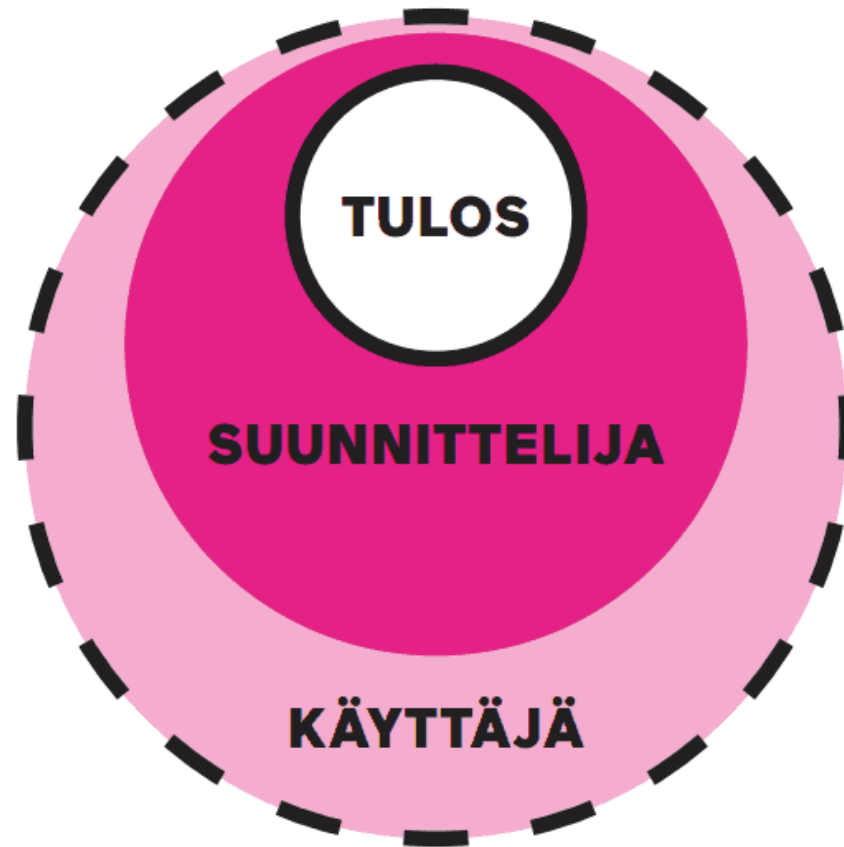
Kuvio 1, perinteinen suunnitteluprosessi

Suunnitteluprosessin muut vaiheet jäävät usein vain suunnittelutiimin omaan tietoon, tai ne esitellään lyhyesti asiakkaalle koko projektin ensimmäisessä vaiheessa. (Spinuzzi, 2005, 165–167.)

Perinteisemmissä prosesseissa palautetta saadaan vasta projektin päättymisen jälkeen, kun tuote tai palvelu on jo otettu käyttöön. Tällöin monet virheet ja ongelmakohdat jäävät korjaamatta ja tuotteen tai palvelun toimivuus testaamatta. Monet odottamattomatkin virheet voitaisiin tehokkaasti korjata jo projektin varhaisissa vaiheissa ottamalla käyttäjä mukaan prosessiin, jolloin aikaa ja resursseja ei turhaa käytettäisi vajaan konseptin kehittämiseen. (Hyysalo, 2009, 209–211.)

Käyttäjälähtöinen suunnittelu pyrkii jo hieman muuttamaan tätä käyttäjän passiivista asemaa, mutta onnistuu siinä usein vain osittain. Käyttäjä ei ole prosessissa

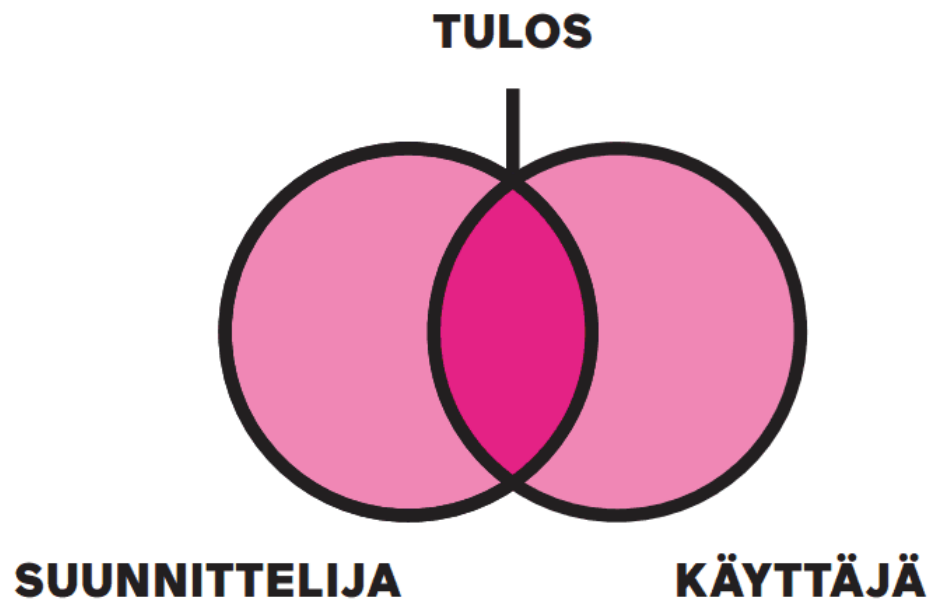
passiivinen, mutta toimii silti projektin objektin, elisen jolle suunnitellaan, asemassa. Hierarkkinen asema säilyy, sillä käyttäjällä ei ole prosessissa vaikutusvaltaa kuin suunnittelijan kautta. Suunnittelija on edelleen toimeenpaneva ja kuratoiva elin, eikä prosessi ole käyttäjälle avoin. Käyttäjä voi kuitenkin olla projektissa aktiivisesti konsultoivassa roolissa, jolloin jotkin suunnitteluvaiheet lähentyvät osallistavaa muotoilua (kuvio 2). (Hyysalo, 2009, 55–74.)



Kuvio 2, käyttäjälähtöinen suunnittelu

Osallistavassa muotoiluprosessissa tämä valta-asetelma käännetään pääläelle. Käyttäjä ei ole vain asiantuntijaroolissa, vaan voi osaltaan toimia myös suunnittelijana. Tällöin käyttäjä on mukana prosessin eri vaiheissa kritisoimassa ja kehittämässä tuotteen/ palvelun ominaisuuksia ja hierarkinen asema demokratioituu (kuvio 3). Käyttäjää ei arvosteta vain

asiantuntijana, vaan tämän rooli voi joillain projektin osa-alueilla ylittää jopa suunnittelijoiden vaikutusvallan. On kuitenkin huomioitava, että käyttäjän osallistaminen ei ole mielivaltaista, vaan sitä voidaan kontrolloida eri metodein. (Bergvall-Kåreborn & Ståhlbrost, 2008, 105-106.)



Kuvio 3, Demokraattinen, osallistava suunnitteluprosessi

2.6

Osallistava muotoilu osana suunnitteluprosesseja

Osallistavia prosesseja on miltei yhtä monia kuin osallistamisen tapojakin. Siksi on usein vaikea tehdä rajanvetoa niiden välillä, eikä se aina ole välttämättömyydenkään. Usein projektien kehittyessä nämä jopa keinotekoiset rajat hälvenevät. Nimellisesti voidaan kuitenkin erotella muutamia erilaisia osallistavan muotoiluprosessin vaikutuspiiriin kuuluvia suuntauksia. Eroja prosesseissa on sekä osallisuuden määrässä, osallistamisen tavoissa että prosessien valta-asetelemissä. Tässä osiossa esittelen pääpiirteittäin muutamia näistä prosesseista.

2.6.1

Osallistava muotoilu

Osallistavalle muotoilulle ei löydy suomeksi tarkkaa määritelmää. Jos kuitenkin englanninkielisestä Wikipediasta lyhyt määritelmä kuitenkin löytyy. Osallistava muotoilu on demokraattinen prosessimalli, jossa käyttäjä, asiakas tai sidosryhmän edustaja otetaan mukaan prosessin eri vaiheissa aktiivisena ja vaikutusvaltaisena toimijana (Wikipedia). Osallistavuuden määrä ja tapa voi vaihdella projektikohtaisesti.

2.6.2

Yhteisöllinen muotoilu

Yhteisöllisellä muotoilulla tarkoitetaan yhteisön hyvinvointiin pyrkivää muotoilua, jossa yhteisön jäseniä aktivoidaan ympäristön ja muiden yhteisön asukkaiden huomioimiseksi. Yhteisöllisessä muotoilussa toimijoita

ovat käyttäjät, joita voidaan aktivoida jonkin ryhmän tai instituution toimesta, tai se voi olla yhteisön jäsenten itsensä toteuttamaa itsenäistä aktivismia yhteisten ongelmien ratkaisemiseksi (Seitamaa-Hakkarainen & Hakkarainen).

Yhteisöllinen osallistuminen on ensisijaisen tärkeää vahvan demokratian toteutumiseksi, mutta sen ongelmia on esimerkiksi tiettyjen yhteisön ryhmien eristäytyminen osallistumisesta. Etenkin yhteiskunnallisessa osallistamisessa pyritään näitä demokratiasta syrjäytyviä käyttäjäryhmiä mobilisoimaan valtaistamalla (empowering). Tällöin syrjäytyville ryhmille tarjotaan uudenlaisia tapoja osallistua yhteiskunnalliseen tai yhteisölliseen keskusteluun. (Koskiahho, 2002, 37.)

2.6.3 Yhteissuunnittelu (co-creation & co-design)

Co-design on C. K. Prahaladin tunnetuksi tekemä termi, joka tarkoittaa potentiaalisten käyttäjien aikaansaamaa tuote- tai palvelukukehitystä. Suunnittelija tai asiakas kannustaa käyttäjiä itsenäisesti kehittämään tuotetta tai palvelua eri keinoin. Tällöin melko kontrolloimaton, aktiivinen joukko palvelusta tai tuotteesta kiinnostuneita käyttäjiä voi itse ottaa kantaa tuotekehittelyyn esimerkiksi sosiaalisen median kautta. (Sanders & Stappers, 2008, 9-11.)

Kun käyttäjäryhmät tuottavat sisältöä palveluun, käytetään ilmiöstä Axel Brunsin vakiinnuttamaa termiä ”produsage” (Stewart, 2012).

2.6.4 Palvelumuotoilu

Palvelumuotoilussa pyritään kartoittamaan käyttäjien toimintaa ja tarkkailun perusteella parantamaan käyttäytymistä ohjaavia palveluita. Palvelumuotoilu ja ”perinteinen” muotoilu eroavat toisistaan jo lähtökohdiltaan; Esimerkiksi teollisen muotoilun päämääränä on yleensä jokin tuote, kun taas palvelumuotoilun päämääränä on palvelu tai kokemus. Silti kummankin tavoitteen prosesseissa on paljon yhtäläisyyksiä, ja siksi monet teolliset muotoilijat ovat kokeneet siirtymisen palvelumuotoilun piiriin luontevana. Palvelun suunnitteluun ja toteutukseen voidaan vaatia niin konkreettisia tuotteita kuin immateriaalisiakin ominaisuuksia, ja palvelumuotoilu tapahtuu tuotemuotoilun tavoin aina jossakin kontekstissa. (Tuulaniemi, 2011, 63-64.)

Palvelumuotoilussa olennaista on arvon luominen myös itse tuotteen tai palvelun ulkopuolella. Arvon luovat palvelusta seuraavat tekijät, esimerkiksi asiakasvirran lisääntyminen tai jonotusajan lyhentyminen eikä vain palvelu itsessään. Tämä ei silti tarkoita, etteikö palvelulla tai sen tekijöillä myös olisi arvoa kasvattavia ominaisuuksia. (Tuulaniemi, 2011, 30-37.)

Palvelumuotoilu on kuitenkin monialainen prosessi, johon eivät osallistu vain muotoilijat vaan myös esimerkiksi liiketalouden, antropologian, graafisen suunnittelun ja markkinoinnin ammattilaisia (mts., 69).

2.6.5 Osallistava suunnittelu

Osallistava suunnittelu on osallistavan prosessin hyödyntämistä projekteissa, jotka voivat koskea muotoilun lisäksi muitakin tieteenaloja (Näkki, 2011). Ero osallistavan muotoilun ja osallistavan suunnittelun välillä on samankaltainen kuin palvelumuotoilussa ja -suunnittelussa. Suunnittelussa kiinnitetään huomiota projektin vaatimukseen ja siihen, millaisia menetelmiä prosessin aikana on tehokkainta hyödyntää. Kun taas muotoilu on näiden metodien ja menetelmien hyödyntämistä käytännössä. (Tuulaniemi, 2011, 67–68.)

2.6.6 Käyttäjälähtöinen suunnittelu

Käyttäjälähtöisessä suunnittelussa asiakasta konsultoidaan asiantuntijana. Käyttäjän oletetaan olevan projektin kannalta avainasemassa, kun suunnittelun tärkeimpiä kehityskohteita kartoitetaan. Käyttäjä ei kuitenkaan toimi prosessissa aktiivisena toimijana, vaikkakin usein käyttäjää hyödynnetään tuotteen tai palvelun testausvaiheessa (Hyysalo, 2009, 165–167).

Käyttäjälähtöistä suunnittelua voidaan pitää palvelumuotoilun edeltäjänä, mutta se on muotoilun demokratisoituessa lähtökohdiltaan jo hieman vanhanaikainen. Monia käyttäjälähtöisen suunnittelun metodeja on kuitenkin sovellettu myös palvelumuotoiluun. (Tuulaniemi, 2011, 68.)

3

OSALLISTAMINEN

&

OSALLISTUMINEN

3.1

Osallistamisen teorioita

Osallistamisella voidaan vaikuttaa monipuolisesti projektin etenemiseen ja sen osapuoliin. Hyvin hallitulla osallistumisella voidaan parhaimmillaan saada arvokasta käyttäjätietoa ja sitouttaa käyttäjät tuotteeseen tai palveluun. Sen lisäksi osallistaminen mahdollistaa projektin toteuttamisen edullisesti ja kustannustehokkaasti sekä parantaa projektin tuloksen laatua. Osallistamisessa on tärkeää ymmärtää erilaisia asiakas- ja käyttäjäryhmiä sekä näiden käyttäytymistä ja panosta prosessin aikana. Osallistuminen on myös hyvä erottaa esimerkiksi osallisuudesta, sillä se vaikuttaa olennaisesti käyttäjän motivaation ymmärtämiseen. Osallistumisen määrää voidaan mitata esimerkiksi tässä esiteltävällä kuusiportaisella asteikolla, jonka toisessa ääripäässä on käyttäjien haluttomuus osallistua ollenkaan ja toisessa päässä käyttäjien kontrolloima

suunnitteluprosessi. (Bergvall-Kåreborn & Ståhlbrost, 2008, 105–106):

- 1. Käyttäjät eivät ole osallisina suunnitteluprosessissa. Käyttäjät ovat haluttomia osallistumaan tai heitä ei ole osallistettu.**
- 2. Käyttäjät ovat symbolisesti osana prosessia tai heitä on pyydetty osallistumaan, mutta aktiivista osallistumista ei saavuteta.**
- 3. Ohjeistettua osallistumista: käyttäjät osallistuvat prosessiin valmiiden kyselyiden tai haastattelujen kautta.**
- 4. Kevyttä osallistumista: käyttäjää aktivoidaan prosessin eri vaiheissa.**
- 5. Käyttäjät osallistuvat prosessiin aktiivisina suunnittelutiimin jäseninä.**
- 6. Syvää osallisuutta: käyttäjät osallistuvat ja kehittävät prosessia itsenäisesti, jopa tavoiteltua pidemmälle.**

Osallistamista on jaoteltu myös muin tavoin, mutta ehkä helppotajuisin näistä on jaottelu, jossa osallisuuden määritellään kolmeen kärjistettyyn esimerkkiin käyttäjän roolista prosessissa (mts., 106):

- 1. Käyttäjille toteutettu muotoilu (Design for users):** Käyttäjä on pääasiallisesti passiivinen ja suunnitteluprosessi tapahtuu suunnittelijoiden ja muotoilijoiden kautta. Käyttäjän tarpeita konsultoidaan, mutta käyttäjä ei osallistu suunnitteluun.
- 2. Käyttäjän kanssa toteutettu muotoilu (Design with users):** suunnittelija ottaa käyttäjän aktiivisesti mukaan prosessiinsa, konsultoi tätä ja antaa käyttäjän vaikuttaa projektin muotoilupäätöksiin.
- 3. Käyttäjien toteuttama muotoilu (Design by users):** Aktiiviset käyttäjät määrittävät itse tarvitsemansa tuotteet ja palvelut tai jatkokehittävät niitä suunnittelevasta tahosta riippumatta. Muotoilijoiden

rooli jää toteuttavaksi tai heidän kontrollinsa prosessista on marginaalinen.

Olennaista näissä jaotteluissa on niiden suhtautuminen suunnittelijaan ja käyttäjään. Osallistaminen ei saa olla itseisarvoista, eikä se hallitsemattomana ilmiönä tuo projekteihin juurikaan sisältöä. Osallistamisella on roolinsa modernissa muotoilussa, mutta sen soveltaminen vaatii ymmärrystä ja kokemusta käyttäjistä sekä heidän tarpeistaan. Osallistaminen ei ole synonyymi perinteiselle tiedon keräämiselle, vaan osallistaminen antaa prosessin eri osapuolille oikeuden osallistua projektin lopputulokseen vaikuttaviin päätöksiin. (Bennett, 2006, 16–18.)

3.2 Erilaiset käyttäjät

Osallistavassa prosessissa ei ole olennaista vain pelkän osallistamisen metodien ymmärtäminen, vaan myös tieto käyttäjistä sinänsä. Vaikka jo pelkkä käyttäjän rooli voi olla prosessissa hyvinkin monimuotoinen, on tärkeää myös ymmärtää, etteivät käyttäjät ole mikään homogeeninen ryhmä, jonka käytöstä voisi analysoida vain yhden mallin tai olettamuksien kautta.

Käyttäjäprofiileja on onneksi tutkittu laajasti myös muotoilun piirissä, etenkin käyttäjälähtöisessä suunnittelussa. Jakob Nielsenin (2006) mukaan käyttäjien luokittelu on olennaista, sillä jo käyttäjäryhmien aktiivisuudessa on suuria eroja. Nielsenin mukaan etenkin internetin sosiaalisten verkkojen käyttäjistä vain noin

10 prosenttia on aktiivisia käyttäjiä, jotka ottavat osaa palvelun sisällöntuottamiseen ja/tai kehittämiseen. Tästäkin ryhmästä Nielsen toteaa säännöllisesti aktiivisia käyttäjiä olevan vain 1 %:n verran. Muuta 90 %:ia Nielsen nimittää lymyilijöiksi (lurkers), jotka käyttävät palvelua, mutta eivät osallistu sen kehittämiseen tai käytä palvelua laaja-alaisesti.

Toki Nielsenin tuloksia analysoidessa tulee ottaa huomioon, että esimerkiksi sosiaalisen median helpokäyttöisyys on saattanut muuttaa myös käyttäjien nykyistä aktiivisuutta. Tutkimus tuo esiin tärkeän ongelmakohdan osallistavuudessa: jos vain murto-osaa käyttäjistä saadaan osallistettua, on käyttäjiltä saatu tieto osaltaan usein vääristynyttä, eikä edusta enemmistön käsityksiä tai kokemuksia palvelusta. Käyttäjien aktivointi on siis ensiarvoisen tärkeää, kun pyritään parhaaseen mahdolliseen tulokseen osallistamisen keinoin.

Käyttäjiä voidaan profiloida monin tavoin. Käyttäjien aktiivisuus ja halu omaksua uusia palveluita tai tuotteita ovat tärkeitä ominaisuuksia, joiden avulla voidaan ennustaa erilaisten käyttäjäryhmien toimintaa prosessin eri vaiheissa (mts.).

Toisenlaisessa luokittelussa käyttäjät jaetaan usein kolmeen ryhmään: ensisijaisiin käyttäjiin, toissijaisiin käyttäjiin ja kolmassijaisiin käyttäjiin. Ensisijaiset käyttäjät ovat pääasiallisia ja toistuvia käyttäjiä, toissijaiset käyttäjät ovat satunnaisia käyttäjiä, jotka käyttävät palvelusta tai tuotteesta vain tiettyjä ominaisuuksia. Kolmassijaisiin käyttäjiin tuote tai palvelu vaikuttaa jollakin tavalla, mutta käyttäjät eivät osallistu itse suunnitteluprosessiin. (Bergvall-Kåreborn & Ståhlbrost, 2008, 105–106.)

3.3 Osallistumisen motiivit

Tehokkaan osallistamisen hyödyntäminen vaatii ymmärrystä myös käyttäjien toiminnan taustalla olevista vaikuttimista. Motiiveja voivat olla esimerkiksi niin ideologiset, kulttuuriset, taloudelliset kuin sosiaalisetkin tekijät. Osallistuminen vaatii kuitenkin usein jonkin käyttäjälle henkilökohtaisen tarttumapinnan, jotta syvää sitoutuneisuutta ja vuorovaikutusta voisi syntyä. Osallistuminen saattaa olla parhaimmillaan pitkäkestoista ja jatkuvaa, mutta erilaisten motiivien siivittämänä myös spontaania ja hetkellistä. Toisin sanoen osallistumisella on oltava jokin käyttäjää hyödyttävä tavoite, jolla luodaan osallistumiselle arvoa. (Tuulaniemi, 2011, s. 30–34; Hyysalo, 2009, s. 18–20).

Osallistumisen määrä voi vaihdella sen mukaan, kuinka hyvin näitä erilaisia tavoitteita saadaan sidottua osallistumiseen. Hyvä esimerkki tästä on esimerkiksi taloyhtiöiden järjestämät talkoot, johon asukkaat osallistuvat, koska se parantaa heidän omaa hyvinvointiaan ja asumismukavuuttaan. Jos tähän osallistamiseen liitetään myös jokin palkitseva tekijä, esimerkiksi taloyhtiön talkoisiin osallistuneille tarjota tarjoilu, saadaan motiiveihin asumismukavuuden parantamisen lisäksi myös toinen hyöty, joka lisää erilaisten osallistujien määrää. Käyttäjiä ajavat aina erilaiset motiivit, ja siksi osallistavan muotoiluprosessin aikana onkin hyvä ottaa projektin kohderyhmän motiiveista selvää jo prosessin varhaisessa vaiheessa. (Tuulaniemi, 2011, 33–37.)

3.4 Graafinen suunnittelu osallistavana työkaluna

Audrey Bennett (2006, 16–18) kirjoittaa toimittamansa artikkelikokoelman johdannossa graafisen suunnittelun roolista muotoiluprojekteissa. Bennetin mielestä graafisen suunnittelun potentiaalia on aliarvioitu sen intuitiivisen luonteen takia ja graafinen suunnittelu on ajateltu aina vain visualisoivaksi, esteettiseksi taidoksi, ei niinkään tutkivaksi tai sisältöä rikastuttavaksi monitieteellisten taitojen kokonaisuudeksi.

Bennettin mielestä uudet globaalit haasteet ovat kuitenkin saaneet ammattikunnan keskittymään myös suunnittelun vaikutuksiin niin historiallisessa, sosiaalisessa kuin ekologisessakin kontekstissa. Onnistuneeseen ja hyvään suunnitteluun ei enää riitä

suunnittelijan lahjakkuus, vaan vaikuttava suunnittelu vaatii ymmärrystä yleisön tarpeista.

(mts., 16–18.)

Koska yleisön uskomukset syntyvät yksilön kultuurallisista taustoista, on graafinen suunnittelu aina vuorovaikutteista: Yleisö tulkitsee suunnittelijan muotoilemia viestejä aina omista lähtökohdistaan, joten suunnittelija ei voi suoraan asentaa tiettyjä arvoja yleisön mieleen. Graafista suunnittelua voikin pitää jo lähtökohdiltaan osallistavana, sillä viestin välittyminen vaatii yleisön aktiivista osallistumista sen tulkintaan.

(mts., 18–20.)

Osallistavuus voi olla suunnittelijan näkökulmasta jopa vapauttavaa. Se poistaa vaatimuksen ymmärtää intuitiivisesti yleisön tarpeita, jolloin suunnittelu voi keskittyä viestin kvalitatiivisiin ominaisuuksiin eikä

pyri vain manipuloimalla luomaan yleisölle haluamiaan tarpeita (mts., 18).

Osallistavuus luo siis uudenlaisen eettisen ulottuvuuden graafiseen suunnitteluun. Eettisyyden lisäksi osallistavuudella voidaan korvata osittain pitkät taustatutkimukset, sillä osallistettavilla osapuolilla usein on jo kaikki tarvittava tieto. Käyttäjätieto on ehdottoman tärkeää, kun liikutaan suunnittelun alueilla, joissa tietyn visuaalisen kielen ymmärtäminen on viestin välittymisen kannalta välttämätöntä. Tämä käy esille varsinkin kansainvälisissä suunnitteluprojekteissa, joissa suunnittelija on vieraan visuaalisen kulttuurin keskellä. Tällöin osallistaminen voi saattaa suunnittelijan jopa vain konsultoivaan rooliin, jossa yleisö itse osallistumalla suunnitteluprosessiin voi määritellä kielen, jolla yleisö haluaa tulla puhutelluksi. (Bennett ym., 2006, 181–187.)

3.5 Osallistumisen tapoja

Havainnollistaakseni käyttäjän osallistumisen tapoja muotoiluprosesseissa olen seuraavaksi luonnehtinut pääpiirteittäin yleisimpiä vaiheita ja keinoja osallistamiseen. Osallistaminen voi olla hyvin vaatimatonta, mutta osallistujien tiedoista ja taidoista riippuen osallistamisessa käytetyt keinot voivat olla myös hyvinkin haastavia. Osallistamista voidaan toteuttaa prosessin kaikissa vaiheissa ja olen järjestänyt keinot siihen järjestykseen, jossa niitä hyödynnettäisiin osallistavassa tuote- tai palvelumuotoiluprosessissa.

3.5.1 Konsultointi

Konsultointi on yksinkertaisimpia tapoja osallistaa käyttäjiä. Käyttäjää voidaan prosessin aikana esimerkiksi haastatella tai pyytää testaamaan tuotetta tai palvelua. Tällöin käyttäjä toimii asiantuntijana, jonka puoleen voidaan kääntyä suunnitteluprojektin eri vaiheissa. Tämä vaatii käyttäjältä hyvin minimaalista panostusta, mutta antaa suunnittelijoille paljon tärkeää informaatiota siitä, eteneekö projekti oikeaan suuntaan (Spinuzzi, 2005, 167). Konsultoinnissa tärkeintä on osata esittää käyttäjälle kysymyksiä, jotka eivät ohjaile vastauksia suunnittelijoiden haluamaan suuntaan, vaan antavat käyttäjälle tilaisuuden osoittaa ja jopa ehkäistä mahdollisia ongelmakohtia tuotteessa tai palvelussa (Hyysalo, 2009, 127). Loistavia tapoja konsultointiin löytyy paljon niin käyttäjälähtöisestä suunnitteluprosessista kuin palvelumuotoilustakin.

3.5.2 Suunnittelu

Suunnitteluvaiheen osallistaminen painottuu ideoimiseen. Käyttäjien kanssa pidetään työpajoja ja pelataan erilaisia roolileikkejä, jotta projektin mahdolliset ongelmakohdat saataisiin prosessin varhaisessa vaiheessa esille. Samalla käyttäjät viritetään tasolle, jossa kommunikointi suunnittelijoiden kanssa helpottuu ja käyttäjä tuntee luontevaksi ilmaista aidot mielipiteensä. Suunnitteluvaiheessa kartoitetaan projektin tavoitteita ja valitaan sopivimmat työkalut niiden saavuttamiseksi. (Spinuzzi, 2005, 167.)

3.5.3 Toteuttaminen

Toteutusvaiheessa toiminta on suoraviivaisempaa. Usein toiminnallisuus on talkoohenkistä tekemistä,

joka ei vaadi erityistä asiantuntijuutta tai erikoisosaamista. Toteutusvaiheessa käyttäjät voivat myös esimerkiksi testata ja muokata tuotteen tai palvelun prototyyppejä. (Spinuzzi, 2005, 167.)

Toteuttava osallistaminen on hyödyllistä etenkin yhteisöllistävissä ja pidemmän aikajänteen projekteissa, sillä sen vaikutukset ovat suoraan nähtävissä ja koettavissa, mikä voi toimia yhtenä osallistumiseen motivoivana tekijänä. Hyvänä esimerkkinä tästä ovat esimerkiksi kaupunkilaisten ylläpitämät kaupunkipuutarhat.

3.5.4 Dokumentointi

Prosessien seuraaminen ja valvonta on osallistavassa projektissa usein järjestävän tahon tai suunnittelijoiden vastuulla. Silti esimerkiksi työpajojen ja

tapahtumien dokumentointi myös käyttäjien puolesta voi tuoda projektille paljon lisäarvoa, etenkin tuotteiden ja palveluiden prototyyppejä kehitettäessä. Dokumentointi mahdollistaa myös prosessin analysoinnin sen eri vaiheissa ja erilaisista näkökulmista (Tuulaniemi, 2011, 243). Dokumentoinnilla suunnittelijat voivat saada paljon tietoa tuotteensa tai palvelunsa kokemuksellisuudesta.

4

TAIDE KAIKKI ALLA

4.1 Projektista

Vaikka Taide Kaikki Alla oli monipuolisesti osallistava festivaali, olen opinnäytetyössäni keskittynyt nyt vain niihin osallistaviin keinoihin, joissa hyödynnettiin graafista suunnittelua. Käytännön osuudessa toteutetut keinot ovat siis osa laajempaa kokonaisuutta, mistä syystä näissä metodeissa on hyödynnetty suurimmaksi osaksi kevyempää osallistamista ja tutkittu kuinka graafinen suunnittelu voi toimia muuta osallistamista tukevana työkaluna. Mainitsen kuitenkin myös festivaalin muusta järjestetystä toiminnasta prosessin analysointia varten. Muun toiminnan esittely on tärkeää myös siksi, että sen toteutuminen vaikutti olennaisesti tapahtuman luonteeseen. On myös hyvä pitää mielessä, että kyseessä on tapahtumasuunnittelua, joten osallistamista sovellettiin palvelu- ja tuotemuotoilusta poiketen sille sopivin metodein.

Taide Kaikki Allan suunnittelutiimi oli monialainen ja muuttui useaan otteeseen prosessin aikana. Projektin ydintiimissä vaikutti kuitenkin pääasisassa osajia Yhteismaa Ry:stä, jossa toimii esimerkiksi viestinnän, muotoilun ja kulttuurituotannon ammattilaisia. Tämän lisäksi tapahtuman suunnitteluun osallistui prosessin eri vaiheissa myös taidekasvatuksen, markkinoinnin ja ohjelmoinnin opiskelijoita sekä taiteilijoita ja taiteenharrastajia.

4.2 Tapahtumakuvaus

Taide Kaikki Alla on kaupunkifestivaali, jonka sisällön tuottavat festivaalin kävijät itse. Tapahtumassa on mahdollista esitellä omaa taiteellista osaamistaan vapaasti valitsemallaan tavalla, missä tahansa. Kävijä voi esimerkiksi pystyttää taidenäyttelyn oman taloyhtiönsä pihaan, lausua runoja Senaatintorilla, järjestää

origamikurssin tai toimia vaikkapa improvisoidun teatteriesityksen vetäjänä. Festivaali siis pyrkii kannustamaan kävijöitään kokemaan erilaisia taidemuotoja sekä itse kokeilemaan erilaisia itseilmaisun tapoja ja välineitä.

Taide Kaikki Alla pyrkii innostamaan ihmisiä pohtimaan taiteen luonnetta ja omaa suhdettaan taiteeseen. Tätä ajatusta pyritään tuomaan esille aina tapahtuman visuaalisesta ilmeestä tapahtuman yhteistyökumppaneihin. Projektin päämääränä on näin kannustaa ihmisiä harrastamaan taidetta uusilla tavoilla ja rikkoa tavanomaisimpia käsityksiä esimerkiksi taiteen elitistisyydestä ja tavoittamattomuudesta.

Yhteismaan tarkoituksena oli kontaktoida ja osallistaa erilaisia tahoja erilaisten aktiviteettien järjestämiseksi sekä ohjeistaa tapahtuman kävijöitä ja taiteilijoita. Myös erilaisten yhteisöllistävien ja osallistavien

aktiviteettien järjestämistäminen oli projektin yhtenä tavoitteena. Tapahtuman ajankohta oli kesäkuun puoliväli ja festivaalin suunnittelu aloitettiin tammikuussa 2014.

Tarkoitukseni oli tuoda festivaalin osallistava ja yhteisöllinen lähtökohta esiin myös graafisen suunnittelun kautta, jotta tapahtuman kokemuksellisuus laajenisi myös itse tapahtumapäivien ulkopuolelle.

4.3 Ajatusmaailma tapahtuman takana

Festivaalin konsepti on haastava, sillä taiteenfilosofia on jo itsessään tieteenala, jonka ongelmat eivät ehkä koskaan ole täysin ratkaistavissa. Kysymykset, kuten

”mitä taide on?”, ovatkin toimineet tapahtuman konseptin innoittajina. Tapahtuman päällimmäinen tarkoitus on mielenkiintoisen tapahtuman järjestämisen lisäksi kannustaa kävijöitä tutustumaan taiteen moninaisuuteen ja sen uusiin ilmenemismuotoihin sekä tutkia taiteen ja muotoilun yhteistä kosketuspintaa. Kirjassaan *Design as art* Bruno Munari (2008, 25) kuvailee osuvasti, miksi taiteen ja muotoilun tulisi lähentyä toisiaan:

”The designer of today re-establishes the long-lost connection between art and the public, between living people and art as a living thing. Instead of pictures for the drawing-room, electric gadgets for the kitchen. There should be no such thing as art divorced from life, with beautiful things to look at and hideous things to use. If what we use every day is made with art, and not thrown together by chance or caprice, then we shall have nothing to hide.”

Taide ei ole vain ylellisyystuote, vaan se on myös yhteisöjen hyvinvointia edistävä ilmiö, jota voidaan hyödyntää esimerkiksi paremman kaupunkikulttuurin luomisessa. Taide Kaikki Alla tutkii taidetta yhteisöllisenä toimintana ja kannustaa kävijöitään taiteen hyödyntämiseen oman itseilmaisunsa työkaluna, sekä luomaan uudenlaisen sosiaalisen tavan kokea taidetta uudessa kontekstissa.

4.3.1 Taide osana yhteisöä

Taiteen merkitystä yhteisössä on pohdittu niin antropologiassa, psykologiassa kuin historian tutkimuksessakin. Sen osallisuus kulttuurin rakentavana tekijänä lienee kiistaton, mutta sen hyötyjä on vaikeaa kartoittaa perinteisin keinoin. Perustellakseen taiteen

merkitystä tulisi tietää, mitä taide on, miten taidetta tehdään ja kuka ylipäätään voi tehdä taidetta.

Taidetta kannattanee tämän opinnäytetyön osalta käsitellä viestinnän näkökulmasta, sillä sen yhdeksi ominaisuudeksi voidaan laskea sen vuorovaikutus teoksen katsojan kanssa. Taidetta voidaan siis lähestyä semioottisesta näkökulmasta, mutta sen merkitys ei rakennu vain viestin sisällön ja sen lähettämisen kautta. Kirjassaan Johdatus taiteen filosofiaan Richard Eldridge (2000, 241-250) tekee rajanvedon taiteen ja esimerkiksi mainonnan välillä. Vaikka näillä ilmiöillä on useita samankaltaisia piirteitä ja ominaisuuksia (esim. muistuttavuus, viesti, oivaltavuus), ne ovat silti olemukseltaan ja lähtökohdiltaan erilaisia. Taiteen viestin ei esimerkiksi tarvitse tai ehkä pidäkään olla yksiselitteinen, vaan se pikemminkin laukaisee viestiin kätkeytyneitä assosiaatioketjuja, jotka voivat vaihdella hyvinkin yksilöllisesti katsojan mukaan. Taiteen ja

muotoilun suhde on monimutkainen, eikä niitä voi suoraan palauttaa toisiinsa. Vaikka kumpaakin voidaan sekä filosofisesta että käytännön näkökulmasta pitää erillisinä tutkimusaloina, voidaan niitä hyödyntää toistensa tukena.

5

**OSALLISTAMINEN
TAIDE KAIKKI ALLA
-FESTIVAALEILLA**

Osallistaminen TKA:ssa oli haastavaa. Koska kohderyhmä oli laaja ja varsin vaikeasti kontrolloitava, oli resurssien puitteissa tehokkainta hyödyntää eriasteista osallistamista eri kävijäryhmien kanssa. Ilmaistapahtumassa osallistaminen on myös luonteeltaan varsin erilaista verrattuna projekteihin, joissa osallistaminen tapahtuu jonkin tuotteen tai palvelun luomiseksi. Useimmat osallistamisen metodit eivät siis ainakaan graafisen suunnittelun keinoin olleet kannattavia, eivätkä luultavasti sovellettavissakaan tässä kontekstissa. Osallistavuutta kuitenkin hyödynnettiin yhteistyökumppanien ja työpajojen kautta itse tapahtumapäivinä. Graafisen suunnittelun kannalta Taide Kaikki Allan oli siis keskityttävä osallistamiseen niin, että se lisäisi tapahtuman kokemuksellisuutta.

5.1 Visuaalinen ilme

Osallistavuutta haluttiin tuoda projektin kaikkiin osa-alueisiin, myös visuaaliseen ilmeeseen. Jo projektin alkuvaiheessa päätettiin, että ilmeen tulee olla riittävän yksinkertainen, jotta se jättää tilaa itse festivaalin sisällölle, eli taiteelle. Halusimme, että jo ilmeessä voisi olla omalta osaltaan osallistavia ominaisuuksia, jotka kannustaisivat myös käyttäjiä virittäytymään tunnelmaan jo ennen itse festivaalia.

5.1.1 Logo

Logon (kuvio 1) lähtökohtana oli selkeys ja erottuvuus, mutta siitä haluttiin myös riittävän yksinkertainen, jotta se ei kilpailisi liikaa tapahtuman muiden visuaalisten elementtien kanssa. Logoon haluttiin silti tiettyä

oivaltavuutta, joten yritin typografisin keinoin tuoda logoon konseptiin sopivaa visuaalista kieltä.

Logossa on ”murretut kehykset”, jotka muodostuvat sanan ”Alla” L-kirjaimista. Näinkin pieni kirjainten modifointi toi suunnittelutiimin mielestä logoon sopivasti leikkisyyttä. Samalla se toimii pienenä itseironisena muistutuksena, ettei kaiken taiteen tarvitse olla kehytettyä. Ilmeeseen otettiin kuvitukseksi myös perusmuodot (kolmio, ympyrä, neliö), jotka ovat riittävän yksinkertaisia elementtejä, mutta antavat työkaluja tapahtuman muun materiaalin suunnitteluun. Logo on tehty käsittelemällä Albert-kirjaintyyppiä, jonka on suunnitellut William Bayley Suckling.

Mainitsen logon osallistavana elementtinä, sillä sen suunnittelussa konsultoin paitsi kollegoja myös monia ystäviäni ja festivaalista kiinnostuneita. Logo oli festivaalin suunnittelussa ensiarvoisen tärkeä, sillä sen

piti yhdistää festivaalin aikana toteutetut monenlaiset tapahtumat ja aktiviteetit. Sen täytyi myös olla tunnistettava monenlaisissa ympäristöissä ja olla kiinnostava hyvin laajalle kohderyhmälle. Logon perusmuodon hahmotuttua myös työstin logoa niin Yhteismaa Ry:n henkilökunnan kuin projektiin osallistuneiden harrastajien kanssa. Konsultoinnin ja luettavuustestauksien kautta logosta lopulta hioutui mielestäni erittäin onnistunut kokonaisuus, minkä uskon johtuneen juuri monipuolisesta osallistumisesta suunnittelussa.

T▷IDE
K◁IKKI
▽LLΔ

T
K
Δ

TAIDE
KAIKKI
ALLA

T◁IDE
K▷IKKI
ALL▽

TAIDE
KAIKKI
ALLTA

TAIDE
KAIKKI
ALLJA

Kuvio 4, Luonnoksia TKA:n logosta. Lopullinen logo alakulmassa oikealla



Kuvio 5, Logo yhdistettynä festivaalin kuvituselementteihin.

5.1.2 Flaijeri

Vaikka festivaalia varten tehtiin perinteisempikin flaijeri (kuvio 6), haluttiin Taide Kaikki Allan muissa printtimateriaaleissa pitää mukana yhdessä tekemisen aspekti. Jo projektin varhaisessa vaiheessa sain idean siitä, että flaijeri voisi olla paljon muutakin kuin vain tiedote ja siihen voisi sisältyä jotakin kävijöitä aktivoivaa.

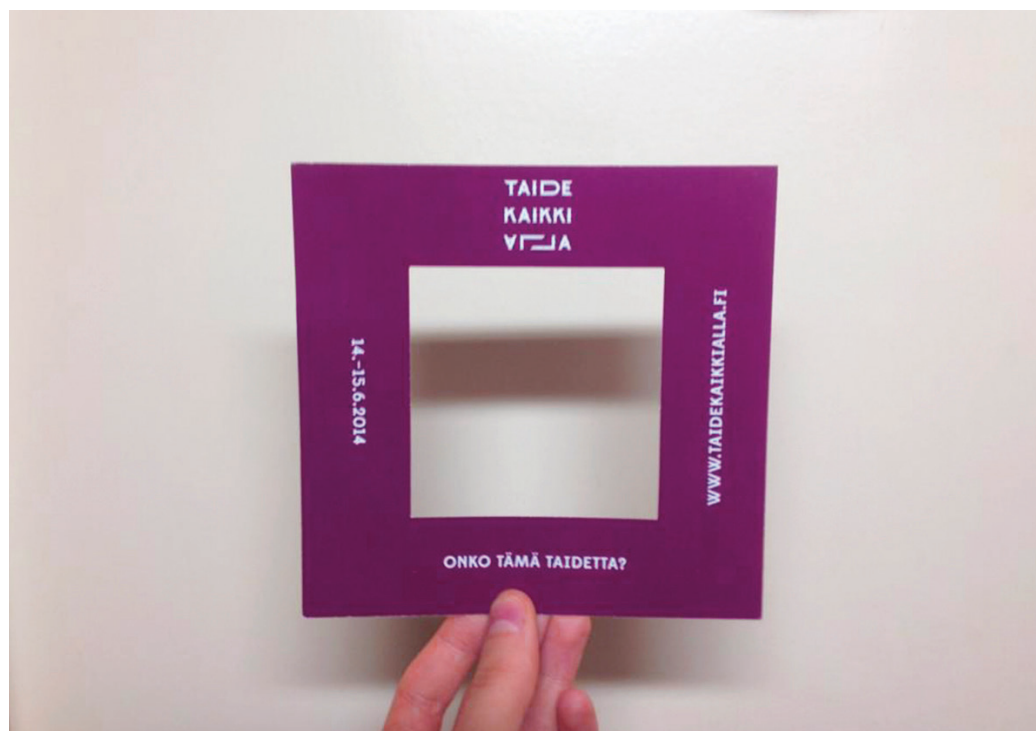
Aluksi mielessäni kävi monenlaisia ideoita, jotka olivat liian monimutkaisia tai vaivalloisia. Mietin esimerkiksi, että flaijeri voisi olla kyselylomake tai siihen voisi liittyä jokin kilpailu. Osallistamisen täytyi olla käyttäjälle mielenkiintoista ja helppoa, mutta sen olisi myös palveltava festivaalin taiteellisia lähtökohtia. Resurs-sien puitteissa myös kalliit vaihtoehdot oli suljettava pois. Idea lopulliseen flaijeriin tuli logon kautta ja

ilmeeseen liitetyistä kuvituselementeistä. Flaijeri voisi toimia jo sinänsä kehyksenä ja kävijät voisivat itse luoda kehyksen sisään taidetta. Kehys tehtiin stanssaamalla paksulle kartongille, jolloin flaijerista saatiin myös kestävämpi, jotta kehystä voisi pitää kassin pohjalla pidempäänkin eikä sitä heitettäisi heti pois.

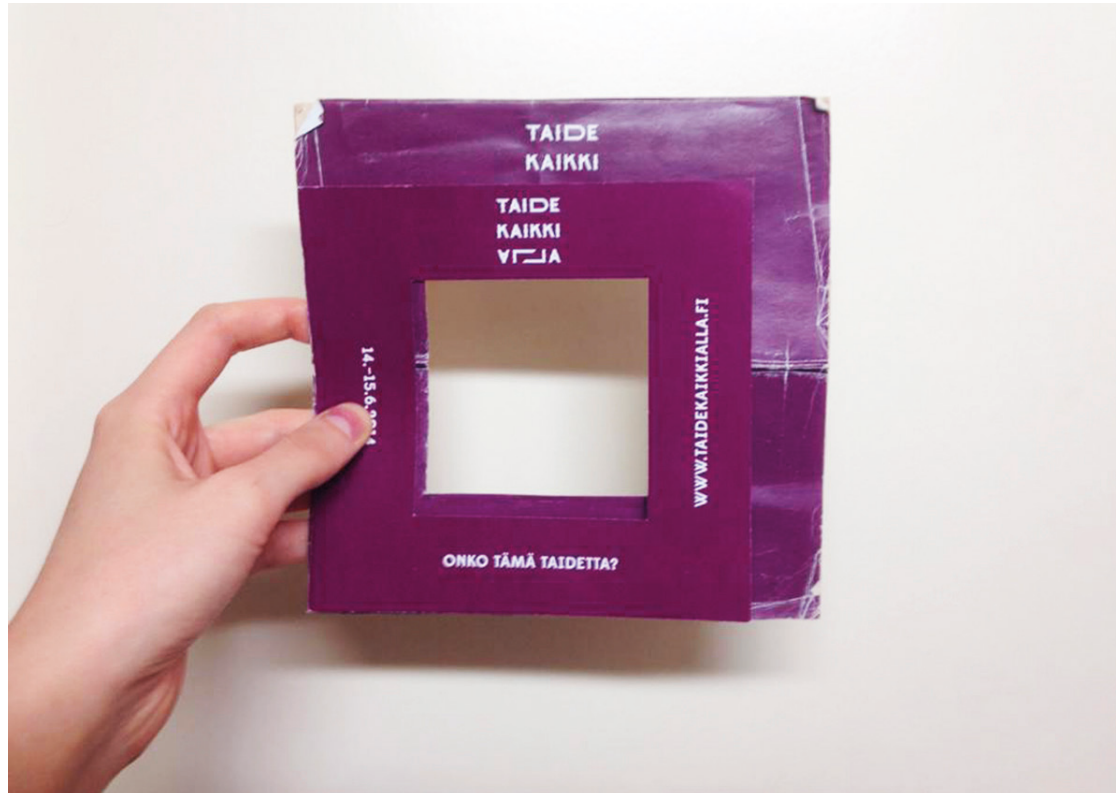
Flaijerin suunnittelussa osallistin suunnittelutiimimme jäseniä, jotta voisin testata flaijerin kokoa ja toimivuutta käytännössä. Suunnittelutiimimme jäsenet kokeilivat ensin suurempaa kehysprototyyppiä, mutta sen käyttäminen esimerkiksi puhelimen kameran kanssa oli hankalaa, sillä suuri koko vaikeutti kuvan sommittelemista. Flaijerin etupuolelle haluttiin myös mahdollisimman vähän tekstiä, joten siihen aseteltiin vain olennaisimmat tiedot, kuten logo, kotisivun osoite ja tapahtuman ajankohta. Lopullisen flaijerin (kuvio 7) koko verrattuna prototyyppiin oli miltei puolet pienempi (kuvio 8).



Kuvio 6, Festivaalin perinteisempi flajeri, jolla ei ollut osallistavaa funktiota.



Kuvio 7, Lopullinen kehysflajeri



Kuvio 8, Takana oleva (käytössä rispaantunut) prototyyppi ja etualalla oleva lopullinen flaijeri

4.1.3 Julisteet

Koska printti-idea tuntui toimivan markkinoinnissa niin hyvin, päätimme jatkaa hyväksi todettua osallistamisen linjaa myös julisteessa. Stanssaus ei kuitenkaan ollut tässä tapauksessa tehokas vaihtoehto, joten ajattelimme että pelkän tiedottamisen lisäksi, juliste voisi toimia kävijöiden alustana, johon he voisivat itse myös tuottaa materiaalia. Julisteeseen siis suunniteltiin kehykset, jotka toimivat visuaalisesti myös ilman että kukaan kävisi siihen piirtämässä, mutta jossa kuitenkin oli tilaa tehdä taidetta. Halusimme että festivaalilla olisi myös perinteisempi juliste, joka olisi visuaalisesti näyttävä ja toimisi toisen julisteen rinnalla.

Myös julisteiden suunnittelussa hyödynsin yhdessä suunnittelemista. Alkuperäisessä kehyksessä oli testaaajien mukaan liian vähän tilaa suhteessa julisteen

kokoon, joten vaikka se oli visuaalisesti kaunis, yksinkertaistin kehystä reilusti (kuvio 11), jotta siinä olisi selkeästi tilaa ja se jopa näyttäisi tyhjältä. Yksinkertaisuus ei olisi toiminut ilman toista julistetta, mutta käytettävyydeltään se oli testaaajien mielestä tarkoitukseensa sopivampi. Tämä oli selvä esimerkki osallistamisen vaatimista kompromisseista, sillä olin itse huomattavasti kiintyneempi alkuperäiseen ja näyttävämpään ehdotukseen.



Kuvio 9, Informatiivisempi juliste takana, edessä alkuperäinen osallistavaksi tarkoitettu juliste.



Kuvio 10, Näyttävämpi ja informatiivisempi juliste.



Kuvio 11, Lopullinen yksinkertaistettu kehysjuliste

5.2 Kotisivut & sosiaalinen media

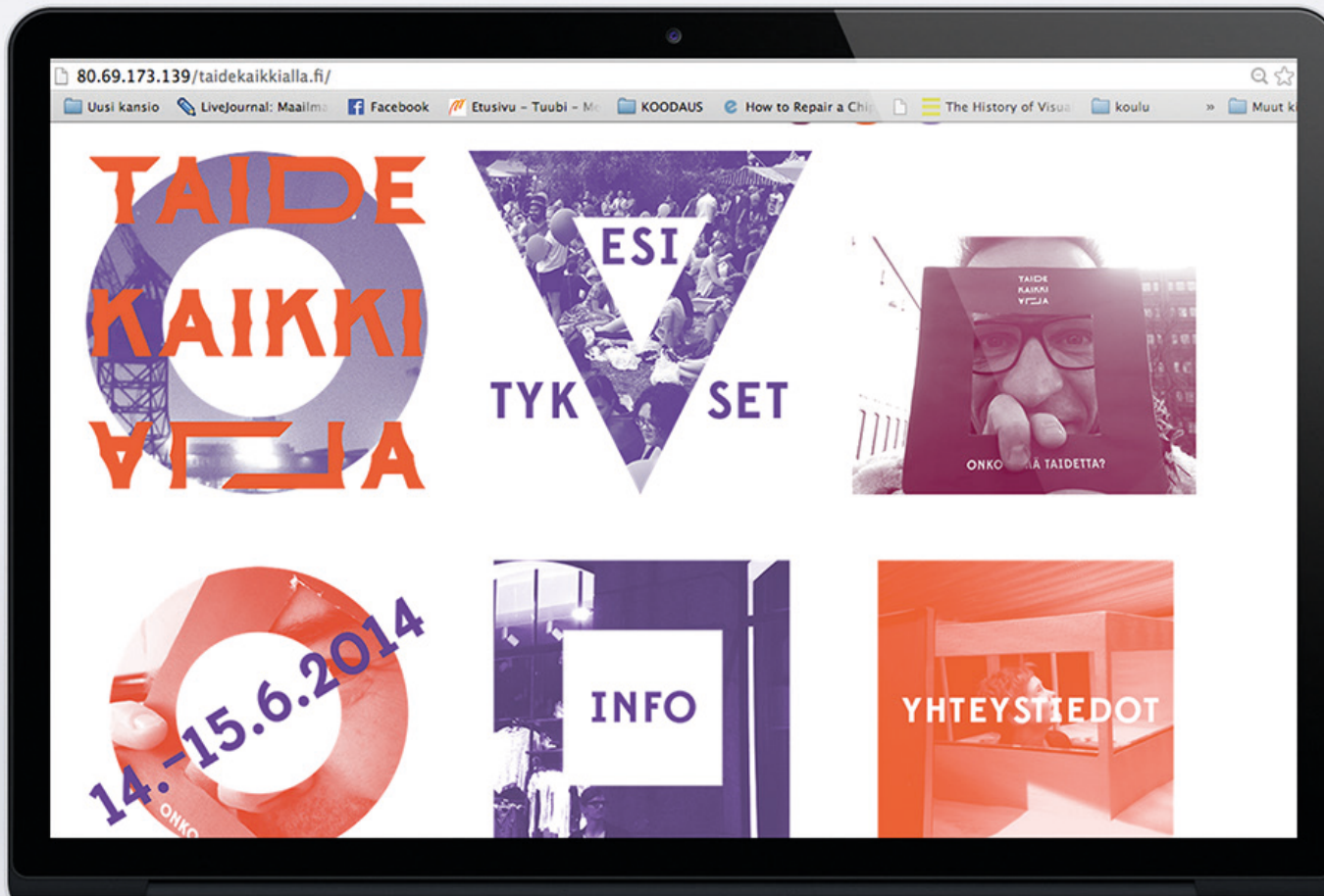
Taide Kaikki Alla hyödynsi monia eri sosiaalisen median kanavia. Facebook oli tietysti tärkeässä roolissa tapahtuman tiedottamisessa, mutta siellä pyöritettiin myös festivaalin avointa ideointiryhmää, jonne potentiaaliset festivaaliesiintyjät, taiteilijat ja kävijät saivat tulla ehdottamaan erilaisia aktiviteetteja järjestettäväksi.

Facebookin lisäksi hyödynnettiin myös Instagramia ja Twitteriä, joista tosin jälkimmäisen käyttö jäi selkeästi muiden viestintäkanavien käyttöä vähäisemmäksi.

Instagramiin perustettiin festivaalin oma tili ja hashtag #taidekaikkialla, jonka puitteissa julkaistiin

festivaalikävijöiden kuvia, joissa oli hyödynnetty flaijerin kehystävää ideaa. Käyttäjien tuottamat sisällöt autoivat myös dokumentoimaan tapahtumaa jo ennen festivaalia, sen aikana ja sen jälkeen.

Kotisivuille (kuvio 12) kaavailtiin digitaalista yhteisötaideteosta sekä kuvagalleriaa, mutta ne jouduttiin lopulta hylkäämään aikataulullisista ja budjettiin liittyvistä syistä. Sivulla kuitenkin kävijät pystyivät merkitsemään omia tapahtumiaan sekä selailemaan jo ilmoittautuneita esityksiä ja työpajoja.



Kuvio 12, Verkkosivujen layout.

5.3

Muu osallistaminen, tapahtumat ja työpajat

4.3.1

Alkuperäinen suunnitelma ja tavoite

Tapahtuman aikana oli tarkoitus toteuttaa erilaisia osallistavia työpajoja. Jo tapahtuman konseptoinnissa haluttiin, ettei kävijä ole tapahtumassa vain katsoja, vaan itse haluaisikaan luoda erillistä performanssia tai teosta. Kävijä olisi voinut tapahtumassa teosten ja esitysten ihailemisen lisäksi ottaa osaa joihinkin kävijöiden tai suunnittelijoiden järjestämiin työpajoihin tai kursseihin, joita odotettiin festivaaleille useita. Yhdessä tekemistä pidettiin paitsi festivaalin yhtenä tärkeimpänä valttina, myös yhtenä yhteisöllistävänä ja osallistavana piirteenä. Tarkoitus oli myös järjestää

muutama yhteisöllinen taideteos, joihin osallistumiseen olisi pienempi kynnys kuin omien töiden esittämiseen. Tällaisilla toimilla pyrittiin aktivoimaan myös passiivisempia kävijöitä ja nostamaan tapahtuman osallistavaa profiilia.

Monet järjestetyt tapahtumat saivat suurta suosiota myös sosiaalisissa medioissa, kuten tapahtumassa järjestetty karaokekuoro ja festivaaliviikonlopun aikana toteutettu avoin radiolähetys Narinkkatorilla.

4.3.2

Työpajat

Tapahtuman puitteissa järjestettiin työpajoja, joihin kävijät saivat spontaanisti osallistua. Tarkoituksena oli luoda monenlaisia kevyen osallistumisen mahdollistavia ”hot spotteja”, joissa satunnaisiakin kävijöitä saataisiin ottamaan osaa itse festivaaliin. Itse olin mukana järjestämässä Mielikuvissa-työpajaa, joka toteutettiin

yhteistyössä Kainutlaatuinen-tapahtuman kanssa. Työpajassa sai piirtää tai askarrella vapaavalintaisilla välineillä annettujen ohjeiden mukaan omia mieliku-
viaan festivaaliin liittyen. Työpajaan tuntuivat ottavan osaa etenkin ne ihmisryhmät, jotka useimmiten jäävät ulkopuolelle yhteisestä tekemisestä, mutta Esplanadin lavalla ollut tapahtuma vei työpajalta paljon muita kävijöitä.

5.3.3 Toteutus

Järjestettyjen tapahtumien rooli oli alkuperäistä suunnitelmaa suurempi. Painotus siirtyi yksittäisten kävijöiden tapahtumista instituutioiden järjestämiin aktiviteetteihin, kuten vapaisiin harjoituksiin, ilmaisiin galleriakierroksiin ja erilaisiin työpajoihin. Monet järjestäjät kertoivat tapahtumien saaneen jonkin verran kävijöitä, mutta monet tahot jättivät mainostamatta

omia tapahtumiaan esimerkiksi sosiaalisessa mediassa, jolloin kävijäkunta ei välttämättä ollut edes tietoinen kaikista mahdollisista aktiviteeteista. Kävijöitä vieraili odotetusti enemmän keskustan alueella järjestetyissä tapahtumissa, ja näihin tapahtumiin saatiin aktivoitua myös alkuperäistä kohderyhmää eli ”tavallisia ihmisiä” eikä vain taiteenharrastajia.

5.4 Kehitysehdotuksia

Taide Kaikki Allan kanssa tekisin pilotoinnin pohjalta paljon toisin. Esimerkiksi viestintästrategiassa olisi paljon kehitettävää, niin sisällöllisesti kuin viestintäkanavien valinnoissakin. Seuraavaa Taide Kaikki Allaa varten olisi ensiarvoisen tärkeää, että viestiminen käyttäjille ja yhteistyökumppaneille alkaisi huomattavasti aikaisemmin ja näille annettaisiin selkeämmät toimintaohjeet. Olisi hyvä järjestää

erilaisia välitapaamisia yhteistyötahojen kesken, mikä mahdollistaisi tapahtumien keskinäisen verkottumisen ja keskittämisen. Olisi myös ehdottoman tärkeää saada aktivoitua konseptin alkuperäistä kohderyhmää järjestämään omia tapahtumiaan ja/tai esityksiään, sillä niitä nähtiin tapahtumassa aivan liian vähän. Juuri tätä kohderyhmää tulisi minusta osallistaa ja sitouttaa tapahtuman suunnittelussa tehokkaammin, jotta saataisiin aikaan samanlaista tunnelmaa ja osallistumista kuin Siivous- ja Ravintolapäivässäkin.

Yhteismaan järjestämien tapahtumien rooli oli tapahtumassa tärkeä, mutta samalla se vei huomion alkuperäiseltä konseptilta. Uskoisin omien tapahtumien järjestämiseen osallistumisen tapahtuvan parhaiten niin, että budjetoitaisiin välineitä ja luotaisiin alueita, jonne kävijät voisivat tuoda töitään näkyville (ulkoilmagalleriat) ja rajattaisiin alueita, jonne omat esitykset kannattaisi kohdentaa. Osallistujien käyttöön

voitaisiin myös varata tiloja, kuten ulkoilmalava ja pieni elokuvateatteri, jotta kaikenlaiset teokset voisivat osallistua tapahtumaan, vaikkei osallistujilla itsellään olisi puitteita töittensä esittelemiseen.

Printtimateriaalien osallistamista pitäisi ohjeistaa esimerkiksi sosiaalisen median keinoin, jotta niiden täysi potentiaali saataisiin hyödynnettyä. Graafisen suunnittelun osallistaminen pitäisi ehdottomasti saada myös digitaaliseen muotoon, ja uskoisin ”tyhjän kehyksen” idean toimivan paremmin interaktiivisena versiona netissä, koska kynnys kokeilemiseen olisi käyttäjälle pienempi. Graafista suunnittelua ja sen osallistavuutta voitaisiin hyödyntää myös laajemmin festivaalin sisällöntuottamisessa. Digitaalisia yhteisötaideteoksia on kokeiltu monimuotoisesti positiivisin tuloksin ja se ulottaisi festivaalin vaikutuspiirin myös pääkaupunkiseudun ulkopuolelle.

6

PROSESSIANALYYSI

6.1 Tavoitteet ja niiden toteutuminen

Taide Kaikki Allalla oli useita tavoitteita, joista jotkin toteutuivat paremmin kuin toiset, mikä varmasti on uusille tapahtumille varsin tyypillistä. Moni tavoite muuttui projektin konseptin eläessä, kuten muuttui myös osallistavan muotoilun rooli tapahtuman suunnittelussa. Oli sinänsä harmillista opinnäytetyöni kannalta, etten päässyt hyödyntämään ja testaamaan tapahtumassa kaikkia niitä osallistamisen tapoja, joita olisin halunnut, mutta uskon opinnäytetyöni puitteissa oppimieni metodien tulevan käyttöön tulevaisuudessa muiden tapahtumien kehittämisessä.

6.2 Ongelmakohtien analysointi

Selkeän tehtävänjaon puuttuminen projektinhallinnassa loi yllättäviä haasteita projektin edetessä. Projektin konsepti eli ehkä turhankin paljon sen eri vaiheissa, jolloin viestiminen esimerkiksi yhteistyökumppaneille ja kävijöille vaikeutui. Jo projektin alussa olisi ollut olennaista selkeyttää osapuolien asemia ja vastuualueita tapahtuman suunnittelussa. Selkeän projektipäällikön puuttuminen aiheutti erimielisyyksiä festivaalin fokusoinnissa, mikä lähempänä itse tapahtumaa aiheutti vaikeuksia myös kohderyhmien aktivoinnissa.

Tapahtumasuunnittelu oli minulle ennen tätä projektia melko tuntematon aihealue, joten monet

siihen liittyvät järjestelyt tulivat minulle yllätyksenä. Suunnitteluprosessin sykli oli odotettua runsaasti laajempi, ja tämä näkyi aikataulutuksessa. Esimerkiksi yhteistyökumppaneiden ja kävijöiden kontaktoiminen ja aktivointi olisi pitänyt aloittaa huomattavasti aiemmin. Samoin esimerkiksi kotisivujen suunnittelu olisi pitänyt aloittaa jopa kuukausia aikaisemmin, mutta niiden toteuttaminen viivästyi budjettivajeen takia. Printtimateriaali saatiin käyttöön liian myöhään, koska niitä ei oltu budjetoitu lainkaan ja rahoitus niihin saatiin vasta viikkoja ennen itse tapahtumaa.

Erityisen tärkeää vahvan konseptin työstämisessä on ymmärtää myös kompromissien vaikutus. Joustavuus on tärkeää, kun työskennellään näinkin haastavissa olosuhteissa, mutta tiettyjen suuntaviivojen säilyttäminen toteutuksessa on ensiarvoisen tärkeää. Kävijöiden aktivointi osoittautui erittäin hankalaksi, koska edes kaikilla suunnittelijoilla ei ollut aina tietoa, mihin

näitä kävijöitä edes tulisi aktivoida, ja tapahtuman loppullinen fokus kiteytyi vasta projektin loppumetreillä.

7

JOHTOPÄÄTÖKSET

Vaikka opinnäytetyöni aikana kohtasin paljon vastoinkäymisiä ja haasteita, oli työskentely monialaisessa suunnittelutiimissä uskomattoman antoisaa. Kun perinteisestä muotoilija- ja suunnittelijatiimistä poikkeava tieto yhdistyy, on tuloksena aina jotain uutta ja jännittävää. Myös Taide Kaikki Alla ja kaikki siinä vaikuttaneet ihmiset opettivat minulle valtavasti siitä, miten kaikenlainen tieto ja osaaminen voi tuoda aivan uuden näkökulman suunnitteluun.

Olen jo nyt monien uusien projektieni kautta lisännyt tietämystäni osallistavasta suunnittelusta, enkä osaisi enää kuvitella suuria muotoiluprosesseja joissa osallistaminen ei olisi suunnittelijoiden työkaluna. Olen Taide Kaikki Allan myötä kiinnostunut etenkin osallistamisen mahdollisuuksista urbaanissa suunnittelussa ja aion kartoittaa osallistavan muotoilun keinoja joita voidaan hyödyntää kaupunkiympäristön parantamiseksi.

Rajoitettujen resurssien puitteissa suunnitteleminen myös lisäsi ymmärrystäni tämän mittakaavan projektien vaatimuksista ja niihin liittyvistä projektinhallintaan liittyvistä seikoista. Ymmärsin että tapahtumasuunnittelu voi vaatia yhtä pitkän suunnitteluprosessin kuin suuret palvelumuotoiluprojektitkin, mutta tapahtumasuunnittelussa on vielä aivan omatkin haasteensa. Deadlinet eivät joustu ja esimerkiksi sää on huomioitava. Lisäksi tapahtumien järjestämisessä on paljon lainsäädännöllisiä rajoituksia, joita ei ehkä tavanomaisemmissa muotoiluprojekteissa tulisi ajatelleeksikaan. Visuaalisen ilmeen toteutuksesta sain myös paljon teknistä osaamista niin ohjelmistojen käyttämisessä kuin painotalojen kanssa asioimisesakin. Materiaalin tuottaminen erilaisiin viestintävälineisiin toi minulle paljon varmuutta suunnittelijana. Kaiken kaikkiaan Taide Kaikki Alla siis opetti minulle monia eri tapoja olla tulevaisuudessa parempi ja monipuolisempi graafinen suunnittelija.

7.1

Osallistavan muotoilun mahdollisuudet tulevaisuudessa

Osallistava muotoiluprosessi on moninaisuudessaan kaikille avoin työkalu. Sitä voi hyödyntää tieteenalasta riippumatta, sillä se on sovellettavissa monen mittakaavan suunnitteluprojekteihin. Uskaltaisinkin väittää sen olevan tarpeellinen lähes jokaisen käyttäjälähtöisen projektin työkaluna. Etenkin julkisen sektorin palveluiden kehittämisessä on tärkeää, että niukat resurssit voidaan käyttää mahdollisimman tehokkaasti käyttäjien tarpeiden mukaisesti.

Kaupunkisuunnittelussa tai erilaisten yhteisöjen kehittämiseen osallistavaa muotoilua voidaan hyödyntää sekä arkkitehtuurin suunnittelussa että yhteisön

hyvinvointiin pyrkivän yhteisöllistävän muotoilun kautta. Kaupunkisuunnittelussa osallistava aspekti takaa sen, että asuinalueet rakennetaan aidosti vastaamaan asukkaiden erilaisia tarpeita. Näitä osallistavien keinoin toteutettuja yhteisöjä voidaan pilotoida, jolloin on mahdollista luoda testattuja toimintamalleja hyödynnettäväksi maanlaajuisesti tai jopa globaalisti. Tällaisella toteutuksella voidaan saavuttaa kestävän kehityksen mukaisia rakennussuunnitelmia ja yhteisömalleja.

Tapahtumasuunnittelussa osallistava muotoilu taipuu omanlaisekseen työkaluksi. Vaikka itse suunnittelusakin käyttäjää voidaan osallistaa monin eri keinoin, luo osallistaminen sisällöntuottamisessa aivan omanlaisensa kädenjäljen tapahtuman kokemuksellisuuteen. Kun kävijää aktivoidaan osallistumaan ennen varsinaista tapahtumaa, on tapahtuman elinkaarikin huomattavasti pidempi. Osallistaminen tarjoaa

kustannustehokkaan ja laadukkaan vaihtoehdon myös Taide Kaikki Allan kaltaisille pienen budjetin tapahtumille.

Osallistavan muotoilun ehkä tärkein ominaisuus on kuitenkin sen ihmisläheisyys. Osallistavuutta voidaan tuoda lähes kaikkiin projekteihin helposti, ja se tuo prosessin tueksi aina omanlaistaan etnografiaa. Demokratisoituva muotoilu tuo aivan uusia ulottuvuuksia suunnitteluun kaikilla muotoilun aloilla. Kokeiluni tapahtumasuunnittelun parissa on vain pieni osa osallistavan muotoilun tarjoamista mahdollisuuksista, ja uskon että tulevaisuudessa osallistavaa muotoilua tullaan näkemään yhä monitieteellisemmissä projekteissa.

7.2 Päätelmät

Taide Kaikki Alla oli kokeilu, jossa yhdistyivät monen ihmisen intohimoisuus ja tavoitteet. Monelta osin nämä tavoitteet varmasti saavutettiin, osallistumista tapahtui monella eri asteella ja todella laajan kirjon kohderyhmiä saavutettiin. Taide Kaikki Alla siis onnistui joillain osa-alueilla erinomaisesti, vaikkei siitä aivan suunnitellun kaltainen lopulta tullutkaan. Koin osallistavan muotoilun kokeilut graafisen suunnittelun kannalta erittäin rohkaiseviksi, ja aion varmasti tulevaisuudessa hyödyntää näitä kehittämiäni metodeja muissakin projekteissani.

Tapahtumasuunnitteluun yhdistettynä osallistava muotoilu on uudenlainen työkalu, jonka soveltamisessa jouduin aineistojen lisäksi kehittämään paljon omia keinojani osallistamiseen. Samalla huomasin

kuinka monipuolisesti osallistamista voidaan resurs-
sien määrästä huolimatta toteuttaa.

TKA:ssa tekemäni kokeilut tehdä graafisesta suun-
nittelusta osallistavaa olisivat paremmilla resursseilla
varmasti loistava lisä jatkuvasti monipuolistuvien
kaupunkitapahtumien ja monenlaisten palveluiden
suunnitteluun. Jo kevyelläkin osallistavuudella
tuodaan tapahtumaan tai palveluun paljon kaivattua
kokemuksellisuutta ja aloitetaan niiden elinkaari jo
prosessin varhaisemmissa vaiheissa.

Osallistavat kokeilut antavat myös mahdollisuuksia
kartoittaa potentiaalisia kohderyhmiä tapahtumien
tulevaisuutta ajatellen, kuten TKA:ssa tapahtui etenkin
järjestettyjen tapahtumien ja työpajojen yhteydessä.

Kun osallistumisen tapoja lisätään, voidaan myös
enenevässä määrin löytää menetelmiä hyödyntää
osallistujien hiljaista tietoa esimerkiksi kaupunkiym-
päristön tai hyvinvointipalveluiden parantamiseksi.

Osallistuminen tekee muutoin toisilleen tuntemat-
tomien yksilöiden joukosta yhteisön, mikä tekee
osallistavasta muotoilusta työkalun myös esimerkiksi
syrjäytymisen ehkäisemiseen.

On suunnittelijan vastuulla ymmärtää osallistamisen ja
osallistumisen luonnetta. Vaaralliseksi osallistamisessa
osoittautui liian optimistinen suhtautuminen siihen,
miten ja kuinka paljon ihmiset ovat valmiita tietynas-
teisella aktivoinnilla osallistumaan. On ymmärrettävä
kontekstia jossa projekti toteutetaan ja toimittava
siinä vallitsevan ilmapiirin mukaan. Alttius osallistua
määrittyy pitkälti sen mukaan, kuinka paljon sillä on
merkitystä ja hyötyä osallistujalle, tai kuinka voimak-
kaasti sen vaikutukset näkyvät osallistujan elämässä.

Graafiset suunnittelijat ovat aina olleet tai joutuneet
olemaan monipuolisesti erilaisten tieteenalojen vä-
lissä, oli kyse sitten palvelumuotoilusta tai esimerkiksi
perinteisestä julistesuunnittelusta. Osallistavuus on

graafikolle tapa uusiutua ja muuttaa rooliaan käyttäjien viestin kääntäjästä ja tulkitsijasta innovaatioiden kanavoijaksi.

7.3 Lopuksi

Kymmenen viime vuoden aikana graafinen ala on muuttunut dramaattisesti. Tähän ovat vaikuttaneet niin tekniikan kehittyminen kuin työmarkkinoiden ja työsuhteiden muutokset. Graafinen suunnittelija ei voi pärjätä ilman hankittua arvostusta perinteisellä, pelkkään printtipuolen materiaalin tuottamiseen keskittyvällä suunnittelulla. Graafinen suunnittelija on usein ns. jokapaikan höylä, jonka työtehtävät vaihtelevat tilanteen ja projektin mukaan. Usein nämä tehtävät voivat olla oman koulutuksen tai jopa oman alan ulkopuolelta. Työnkuvan muuttuminen on

saanut suunnittelijat muodostamaan mitä erilaisimpia työyhteisöjä, joissa eri alojen rajat hämärtyvät ja suunnitteluprosesseissa täytyy ottaa huomioon projektien työvaiheet, osapuolet ja aikataulutus huomattavasti laajemmassa skaalassa.

Graafinen suunnittelu on kuitenkin joustavuudeltaan omaa luokkaansa. Suuri harppaus perinteisestä graafisesta suunnittelusta digitaaliseen suunnitteluun on tullut nopeasti ja vaativana mutta sulautunut osaksi alan värikästä kirjoa. Tätä joustavuutta testataan nyt myös uudenlaisten haasteiden edessä. Globaalit muutokset pakottavat myös graafiset suunnittelijat jälleen pohtimaan alansa rajoja, ja onkin mielenkiintoista nähdä, kuinka suunnittelijat siirtyvät pääasiassa konkreettisen suunnittelun kentältä abstraktimpiin muotoiluprojekteihin, joiden ansiot ovatkin muotoilun perinteestä poiketen enenevässä määrin immateriaalisia. Myös esimerkiksi maailman resurssien vähentyminen pakottaa monia graafisen alan ammattilaisia

ja tahoja kohtaamaan eettisen keskustelun uudessa valossa, jossa vain hyvän ja kauniin suunnittelu ei enää riitä.

Viimeiset vuodet ovat kuitenkin osoittaneet, ettei graafinen suunnittelu ole katoamassa minnekään. Niin kauan kuin on kulttuuria, on myös viestintää. Graafisen suunnittelijan tehtävä on luovia yhteiskunnan muutoksen mukana ja löytää tapoja uudistua sen tuomien vaatimusten rinnalle. Rikkomalla perinteisiä suunnittelun rajoja voimme löytää tapoja, joilla graafinen suunnittelu ei koskaan jää vain kirsikaksi kakun päälle, vaan on tärkeä osa niin kaupunkikulttuurin kuin globaalien ongelmien ratkaisemisessa. Osallistavan muotoilun hyödyntäminen on yksi keino lähteä rakentamaan pohjaa kestäväälle suunnittelulle, ja siksi sen tutkiminen opinnäytetyössäni on ollut erityisen antoisaa. Välttämätöntähän on vain muutos, ja onhan suurin vaatimus muutokselle aina uteliaisuus.

Lähteet

- Asaro**, Peter . 2000. Transforming society by transforming technology: the science and politics of participatory design
- Bennett**, Audrey. 2006. The Rise of Research in Graphic Design. Bennett, Audrey (toim.). 2006. Design studies: Theory and Research in Graphic Design. Princeton Architectural Press. 2006. (14–21)
- Bennett**, Audrey & Krishnamoorthy, Mukkai & Eglash, Ron & Rarieya, Marie. 2006. Audience as Co-designer: Participatory Design of HIV Awareness and Prevention Posters in Kenya. Bennett, Audrey (toim.). 2006. Design studies: Theory and Research in Graphic Design. Princeton Architectural Press. 2006. (181–187)
- Bergvall-Kåreborn**, Birgitta & Ståhlbrost, Anna. 2008. Participatory design – one step back or two steps forward? In Proceedings of the Tenth Anniversary Conference on Participatory Design (102–107)
- Eldridge**, Richard. 2000. Johdatus Taiteenfilosofiaan. Suom. Lehtinen, Markku. Helsinki. Käännetty englanninkielisestä alkuperäisteoksesta: An introduction to the Philosophy of Art. Cambridge university press. 2003.
- Hyysalo**, Sampsa. 2009. Käyttäjä tuotekehityksessä – Tieto, tutkimus, menetelmät. Keuruu.
- Kettunen**, Pekka. 2002. Miksi osallistamisesta puhutaan? Osallistumisen kehittäminen suomalaisissa kunnissa. Bäcklund, Pia & Häkli, Jouni & Harry Schulmann (toim.). 2002. Osalliset ja osaajat –

Kansalaiset kaupungin suunnittelussa. Gaudeamus. Helsinki. 2002. (32-34)

Koskiaho, Briitta. 2002. Onko Osallisuus vahvaa demokratiaa? Maankäyttö- ja rakennuslain soveltamisesta. Bäcklund, Pia & Häkli, Jouni & Harry Schulmann (toim.). 2002. Osalliset ja osaajat - Kansalaiset kaupungin suunnittelussa. Gaudeamus. Helsinki. 2002. (37)

Munari, Bruno. 2008. Design as art. Eng. Creagh, Patrick. Penguin books Ltd. Käännetty italiantekoisesta alkuperäisteoksesta: Arte come mestiere. 1966. Editori Laterza. 1966.

Nielsen, Jacob. 2006. Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute. Nielsen / Norman group. (Luettu 07.09.2014.)
<http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html>

Näkki, Pirjo. 2011. Miksi yhteissuunnittelu jyrää osallistuvan suunnittelun. (Luettu 25.02.2014.)
<<http://hetkiaikaa.wordpress.com/2011/05/11/miksi-yhteissuunnittelu-jyraa-osallistuvan-suunnittelun/>>

Sanders, Elizabeth & Stappers, Pieter Jan. 2008. Co-creation and the new landscapes of design, CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, 4:1, (5-18) **Sauter**, Molly. 2011. Participatory design. MIT Center for Civic Media. (Luettu 24.02.2014.)
<<http://civic.mit.edu/blog/msauter/participatory-design>>

Seitamaa-Hakkarainen, Piri & Hakkarainen, Kai. Yhteisöllisen tutkivan suunnittelun malli. (Luettu 20.11.2014)

<http://mlab.uiah.fi/polut/Yhteisollinen/teoria_yhteisollinen_tutkiva.html>

Spinuzzi, Clay. 2005. The Methodology of Participatory Design. Technical Communication, vol. 52, no 2., 163-174. Fairfax, Virginia: Society for Technical Communication.

Stewart, Bonnie. 2012. what produsage is and why it matters. The theory blog. (Luettu 15.11.2014)
<<http://theory.cribchronicles.com/2012/07/03/what-produsage-is-and-why-it-matters/>>

Tuulaniemi, Juha. 2011. Palvelumuotoilu. Hämeenlinna, Talentum.

Yli-talo-Kallio, Päivi. 2012. Osallistava suunnittelu. Interaktiivisen median suunnittelun tutkimus. Kirjoitelma. (1-2)

Wikipedia. Participatory design. (Luettu 20.11.2014.)
<http://en.wikipedia.org/wiki/Participatory_design>