

MERKITYKSELLISTÄ MUOTOILUA
OSALLISTAVA MUOTOILUKASVATUS FANTASY DESIGN IN
COMMUNITY 2009–2011 -HANKKEESSA

Pro gradu -tutkielma
Jyväskylän yliopisto
Taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Taidekasvatus
Emmi Lahtinen
Syksy 2010

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen	Laitos – Department Taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Emmi Lahtinen	
Työn nimi – Title Merkityksellistä muotoilua - Osallistava muotoilukasvatus Fantasy Design in Community 2009–2011 -hankkeessa	
Oppiaine – Subject Taidekasvatus	Työn laji – Level Pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year Marraskuu 2010	Sivumäärä – Number of pages 90 s.
Tiivistelmä – Abstract <p>Fantasy Design in Community on kansainvälinen Designmuseon koordinoima muotoilukasvatushanke, joka toteutetaan vuosina 2009–2011. Hankkeen avulla haetaan kokemuksia osallistavasta muotoilukasvatuksesta saattamalla lapsia ja nuoria yhteen muotoilijoiden kanssa. Yhteistyön on tarkoitus tapahtua tasavertaisessa tilassa, jossa lapset ja nuoret itse toimivat muotoilijoina muodostaen ymmärryksen esi- ne- ja elinympäristöstään. Fantasy Design in Community 2009–2011 -hankkeessa painottuu nonformaali oppiminen yhteisöissä. Yhteisellä toiminnalla pyritään konkreettisiin muutoksiin.</p> <p>Tutkielmassa tarkastellaan osallistavaa muotoilukasvatusta käyttäen Fantasy Design in Community 2009–2011 -hanketta esimerkkitapauksena. Osallisuus ja osallistuminen ovat ajassamme korostuvia teemoja. Osallisuuden painottuminen on seurausta mm. nyky-yhteiskunnan pirstaleisuudesta, missä ihmisiä eivät yhdistä enää entisenlaiset sidokset. Yhteisöllisyyden puuttuminen vaikuttaa osaltaan syrjäytymisen lisääntymiseen. Osallistava toiminta on myös vastaus tulostavoitteelliselle ja markkinalähtöiselle muotoilunäkemykselle, joka painottuu Suomen muotoilupolitiikassa. Näiden kahden näkökulman väliin jäävää tilaa tarkastellaan fenomenologian avulla.</p> <p>Osallisuutta muotoilukasvatuksessa tarkastellaan yhteisötaiteen ja yhteisöllisen taidekasvatuksen käytäntöjen kautta. Yhteisötaiteessa painottuvat dialogi, paikkasidonnaisuus ja performatiivisuus. Yhteisö pyritään osallistamaan teoksen merkityksen antoon. Osallistava muotoilukasvatus tähtää samaan, vaikka käytännöissä on myös eroja. Haastavimpana tavoitteena näyttäytyy tasavertaisen tilan luominen ja roolien ottaminen. Perinteisellä muotoiluprosessilla on kuitenkin jo luonnostaan paljon yhteistä osallistavan metodin kanssa. Muotoilijalta toimintamuoto edellyttää halua kommunikoida työstään ja uskallusta kokeilla uutta. Samalla kaikilla on mahdollisuus oppimiseen vuorovaikutusprosessin seurauksena.</p> <p>Osana Fantasy Design in Community 2009–2011 -hanketta toteutettiin Itä-Helsingissä Kontulan nuorisotalolla keväällä 2010 Looping the Backyard -projekti, jossa nuoria osallistettiin nuorisotaloon kuuluvan piha-alueen suunnitteluun ja kunnostamiseen. Projektia tarkastellaan havainnoinnin ja haastattelun kautta. Muotoilukasvatuksen keinoin voidaan oppia monia elämässä hyödyllisiä taitoja. Muotoilulle tyypillisessä ongelmakeskeisessä työskentelyssä joudutaan hakemaan jatkuvasti toimivampia ratkaisuja, kyseenalaistamaan vanhoja käytäntöjä sekä pohtimaan ekologisia ja eettisiä näkökulmia. Perinteisten rakenne- ja roolimallien kyseenalaistaminen voi näin osaltaan auttaa uudistamaan yhteiskunnan vakiintuneita käytäntöjä.</p>	
Asiasanat – Keywords Fantasy Design, muotoilu, osallistava muotoilukasvatus, yhteisötaide, yhteisöllinen taidekasvatus	
Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopisto, Juomatehdas	

SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO	1
2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS	3
3 FANTASY DESIGN JA DESIGNMUSEO	6
3.1 Aiemmat hankkeet	6
3.1.1 Fantasi Design 1998–2000	6
3.1.2 Fantasy Design 2003–2006	8
3.2 Nykyinen hanke: Fantasy Design in Community 2009–2011	12
3.3 Designmuseo	15
4 KESKEISET KÄSITTEET	16
4.1 Muotoilu ja muotoilija	16
4.1.1 Muotoilu terminä	16
4.1.2 Muotoilu toimintana	18
4.1.3 Muotoilija	20
4.2 Taiteen ja muotoilun suhde	21
4.3 Osallistaja, osallisuus ja osallistava muotoilukasvatus	22
5 TUOTANTOTALOUDELLINEN MUOTOILUNÄKEMYS VASTAPAINONA OSALLISTAVUUDELLE	24
5.1 Suomen muotoilupolitiikka	24
5.2 Muotoilu ja muotoilukasvatus markkinalähtöisessä näkökulmassa	28
5.3 Fenomenologinen näkökulma ja elämismaailma	31
6 OSALLISTAVA MUOTOILUKASVATUS YHTEISÖTAITEELLISESTA NÄKÖKULMASTA	33
6.1 Yhteisötaiteen taustaa	34
6.2 Yhteisötaiteen, yhteisöllisen taidekasvatuksen ja osallistavan muotoilukasvatuksen piirteitä	38
6.2.1 Ympäristö ja paikkasidonnaisuus	38
6.2.2 Tekijäkeskeisyydestä yhteisöllisyyteen	41
6.2.3 Dialogisuus ja kommunikaatio	45
6.2.4 Performatiivisuus ja prosessin merkitys	48

6.3 Yhteisötaiteen ja osallistavan toiminnan kritiikkiä	51
7 YHTEISÖLLINEN JA OSALLISTAVA TOIMINTA YHTEISKUNNALLISENA VOIMAVARANA SEKÄ VAIKUTTAMISEN MUOTONA	55
7.1 Yhteisöllisyyden merkitys syrjäytymisen ehkäisemisessä	55
7.2 Osallistuminen yhteiskuntaa uudistavana voimana	59
8 OSALLISTAMINEN SEKÄ MUOTOILIJAN AMMATTIKUVA LOOPING THE BACKYARD –PROJEKTIN KAUTTA TARKASTELTUINA	61
8.1 Looping the Backyard – Kontulan nuorisotalon pihasuunnitteluprojekti	62
8.1.1 Nuorisotalo ja projektin suhde Fantasy Design in Community -hankkeeseen	62
8.1.2 Osallistava toiminta pihasuunnittelussa	65
8.1.3 Projektin arviointi	71
8.2 Muotoilijan työnkuva osallistavassa muotoilukasvatuksessa	76
9 PÄÄTÄNTÖ	81
LÄHDELUETTELO	86

1 JOHDANTO

Onnistunut muotoilu miellyttää, ilahduttaa ja yllättää. Näin kirjoittaa suomalaista muotoilua tutkinut Taideteollisen korkeakoulun professori Susann Vihma. Esteettisesti korkeatasoinen ja käyttäjäkeskeisesti suunniteltu esine ja elinympäristö edistää lisäksi hyvinvointia.¹ Muotoilun ja muotoilukasvatuksen käytäntöjä ja merkityksiä tarkasteleva tutkimus lähti liikkeelle omasta henkilökohtaisesta suhteestani alaa kohtaan. Muotoilijana toimiessani suunnittelun pääpaino on yleisesti ollut asiakkaan tarpeiden täyttämässä. Toisaalta itseilmaisu on aina osa suunnitteluprosessia ja muotoilijana ilmaisen näkemyksiäni tuotteiden kautta. Tässä mielessä suhteeni muotoiluun on ollut hyvin perinteinen. Muotoilun ja etenkin muotoilukasvatuksen näkeminen yhteiskunnan rakenteita uudistavana voimavarana sekä syrjäytymisen estäjänä on ollut vieraampi näkemys. Keskittyttäessä muotoiluun tuotekeskeisesti on helppo unohtaa suunnitteluprosessin kautta avautuvat mahdollisuudet ongelmanratkaisukeskeiseen työskentelyyn, olemassa olevien järjestelmien kyseenalaistamiseen, oman elämän jäsentämiseen sekä yhteisöllisyyden edistämiseen.

Designmuseon kautta tarjoutui syksyllä 2009 mahdollisuus liittää pro gradu tutkielmani käynnissä olleeseen kansainväliseen Fantasy Design in Community -muotoilukasvatushankkeeseen. Neljässä maassa samanaikaisesti vuosina 2009–2011 toteutettava hanke pyrkii tuomaan muotoilukasvatuksen lähemmäksi lasten ja nuorten omaa elämismailmaa ja samalla osallistamaan heitä oman elin- ja esineympäristönsä suunnitteluun ja toteutukseen. Painotus projektissa on nonformaalin kouluympäristön ulkopuolella tapahtuvassa toiminnassa. Osallisuuden teema korostui voimakkaasti hankkeen yhteydessä ja oli koko projektia määrittävä tekijä. Koska osallisuudelle ei kuitenkaan tuntunut löytyvän selkeää määritelmää ja koska kyseessä oli nimenomaan osallistava muotoilukasvatus, muodostui osallisuuden käsitteen avaaminen muotoilukasvatuksen metodina tutkimukseni keskeisimmäksi tavoitteeksi.

¹ Vihma 2009, 28

Asiaa käsittelevän tutkimusmateriaalin ollessa hyvin rajallista lähestytään asiaa tässä tutkimuksessa etupäässä yhteisötaiteen kautta. Samalla taiteen ja muotoilun välinen suhde korostuu. Yhteisötaide nykytaiteen osa-alueena avaa oivallisen näkökulman paikkasidonaiseen, dialogiseen ja yhteisöä korostavaan toimintamuotoon. Lähtökohtana yhteisötaiteessa on taiteilijan ja yhteisön yhteistyössä tekemä taideteos tai projekti, joka hyödyttää molempia osapuolia. Yhteisötaiteessa yhteisö pyritään osallistamaan teoksen merkityksenannon prosessiin². Lisäksi yhteisötaide problematisoi taitelijan roolin itseoikeutettuna tekijänä. Tämä on oleellista, sillä Fantasy Design in Community -hankkeessa lasten ja nuorten on tarkoitus työskennellä tasa-vertaisina toimijoina yhteistyössä muotoilijoiden kanssa.

Osallisuuden korostuminen on osaltaan seurausta muotoilun markkinavoimia edistävän näkökulman painottumisesta. Aiheeseen liittyen pohditaan matemaattisten tieteiden luomaa painetta asioiden mitattavuudelle yksilöllisen kokemuksen kustannuksella. Tarkoitus ei ole laittaa näkökulmia paremmuus- tai tärkeysjärjestykseen tai arvioida näkemysten sisällöllistä oikeellisuutta. Osallisuus metodina hahmottuu kuitenkin selvemmin vastapainon kautta tarkasteltuna. Käytännön tasolla osallisuutta ja sen toteutumista käsitellään yhden Fantasy Design in Community -hankkeeseen liittyneen projektin kautta, jota olin itse mukana havainnoimassa. Kontulan nuorisotalolla Helsingissä toteutettiin kevään ja syksyn 2010 aikana toimintakeskukseen kuuluneen piha-alueen kunnostaminen yhteistyössä nuorten kanssa. Looping the Backyard -projektin ja itse toiminnan lisäksi pohditaan tilan merkitystä luovana sosiokulttuurisena ympäristönä sekä sitä, kuinka tilan haltuunotto osallistaa nuoria luomaan vuorovaikutteisia tilanteita ja itselleen tärkeitä merkityksiä. Yhteistoiminta ja prosessi korostuivat, mutta eivät ongelmattomasti. Tasavertaisuuden toteutuminen osallistavissa projekteissa näyttäytyykin haasteellisena. Samalla tarkastellaan muotoilijan ammattikuvaa osallistavissa hankkeissa yhden projektiin osallistuneen suunnittelijan haastattelun kautta. Painopisteen kohdistaminen muotoilijaan osallistuvan

² Kantonen 2005, 62–63

yhteisön sijaan nousee omasta mielenkiinnostani muotoilijana toimimista kohtaan.

Myös yhteisöllinen taidekasvatus voi auttaa ymmärtämään osallistavaa muotoilukasvatusta. Avaamalla niitä sosiaalisia, kulttuurisia ja yhteiskunnallisia olosuhteita, joiden osa yhteisöllinen taidekasvatus itsekin on, on sillä mahdollisuus myös itse ryhtyä aktiiviseen rooliin ja olla mukana vaikuttamassa muutoksen suuntaan³. Kun yhteisöllinen taidekasvatus on mukana kehittämässä metodeja ja toimintamuotoja, se ei silloin enää ainoastaan heijasta taiteen ilmiötä, vaan on itse osa nykytaidetta⁴. Tämän tutkimuksessa yhteydessä tarkastellaan myös sitä, missä mielessä muotoilukasvatus voidaan samalla tavoin laskea osaksi muotoilumaailmaa luoden uusia käytäntöjä ja toimintamalleja alan sisälle. Muotoilukasvatuksella on mahdollisuuksia toimia yhteiskuntaan sitoutuneena yksilön ja yhteisön voimavarana. Samaan aikaan yhteisö- ja ympäristösuhteen tiedostava muotoilukasvatus näyttäisi voivan parhaimmillaan olla tukemassa lasten ja nuorten kehittymistä erilaiset näkökulmat huomioonottavammiksi, kyseenalaistavammiksi ja uudistumishaluisemmiksi aktiivisiksi toimijoiksi ja vaikuttajiksi.

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Yhteisöllinen taidetoiminta on taidekriitikko Mika Hannulan mukaan osa taiteessa tapahtunutta etnografista muutosta, missä nykytaide pyrkii olemaan läsnä yleisöä heidän omassa ympäristössään ja yhteisellä toiminnalla ottamaan kantaa meitä kaikkia ympäröiviin teemoihin⁵. Hannula tarkastelee yhteisötaidetta kriittisesti teoksessaan *Nykytaiteen harharetket: kommunikatioprosessi valkoisen kuution ulkopuolella* (2004). Lea Kantonen toteaa väitöskirjassaan *Telтта, Kohtaamisia nuorten taidetyöpajoissa* (2005), että nyky-yhteiskunnan sosiaalinen rakenne on eriytynyt eikä ihmisiä yhdistä enää yhteinen kokemustausta samoin kuin ennen, mikä on osaltaan vaikuttanut

³ Kantonen 2005, 21

⁴ Hiltunen & Jokela 2001, 13

⁵ Hannula 2004, 100

yhteisöllisyyden etsimiseen⁶. Pohjaa yhteisötaiteelle ja sitä kautta osallistavuudelle antaa myös etnografiseen muutokseen liittyvä sosiokulttuurinen innostaminen, jota Leena Kurki on tutkinut kirjassaan *Sosiokulttuurinen innostaminen: muutoksen pedagogiikka* (2000). Sen kautta piirtyy kuva yhteiskunnassa vallitsevista paineista kohti yhteisöllisempää kasvatusta. Yhteisöllisen taidekasvatuksen muotoa, merkitystä ja tavoitteita hahmottaa Mirja Hiltusen ja Timo Jokelan teos *Täälläkö taidetta?: johdatus yhteisölliseen taidekasvatukseen* (2001). Yhteisötaidetta lähestytään tutkimuksessa eri suomalaisten ja kansainvälisten taideteoreetikoiden, kriitikoiden, taidekasvattajien sekä yhteisötaiteilijoiden kirjoitusten kautta. Mm. yhdysvaltalaisen teoreetikon Grant Kesterin ajatukset dialogisesta taiteesta kirjassa *Conversation pieces: community and communication in modern art* (2004) yhdistyvät yhteisötaiteen ja osallisuuden tavoitteisiin ja ihanteisiin. Vaikka tässä tutkimuksessa puhutaan yhteisöllisyydestä taiteen ja osallistavuudesta muotoilun yhteydessä, kyse on pitkälti samasta muutoksesta.

Osallisuutta voitaisiin lähestyä myös käyttäjäkeskeisen muotoilun kautta. Käyttäjäkeskeinen suunnittelu pyrkii ottamaan huomioon kuluttajien tarpeen kuulemalla ja osallistamalla heitä muotoiluprosessin aikana ja toimintamuodosta onkin viime vuosina muodostunut jatkuvasti kasvava trendi. Muotoilun luonnetta ja muotoilijan nykyroolia tarkastellaan mm. Susann Vihman toimittaman *Suomalainen muotoilu*-kirjasarjan avulla (2009). Osallisuus käyttäjäkeskeisessä suunnitteluprosessissa liittyy kuitenkin vahvasti ammattimaiseen tuotantoon tähtäävään teolliseen muotoiluun. Aihepiiriä sivutaan Suomen muotoilupoliittista näkökulmaa tarkasteltaessa. Fantasy Design in Community -hankkeessa painottuvat kuitenkin luovuus, itseilmaisuus, yhteisöllisyys ja vuorovaikutus nimenomaan lasten ja nuorten omassa elinympäristössä ja sen tutkimiseen yhteisötaiteellinen näkökulma soveltuu paremmin.

Muotoilukasvatuksesta puhuttaessa on löydettävissä kaksi toisistaan poikkeavaa linjaa. Osallistavaa ja yhteisöllistä muotoilukasvatusta näkyvämmiin ja painokkaammin korostuu usein tulostavoitteellinen markkinalähtöisempi

⁶ Kantonen 2005, 21

näkökulma, joka painottuu opetusministeriö tuottamassa selvityksessä *Muotoilu2005! Valtioneuvoston periaatepäätös muotoilupolitiikasta* (2000). Siinä missä osallisuus muotoilukasvatuksessa on, jos kenties ei periaatteellisella niin ainakin käsitteellisellä tasolla, suhteellisen uusi näkökulma, on muotoilun näkeminen yritystoiminnan kannalta lisäarvoa tuottavana elementtinä perinteisempi näkemys. Taideteollisen korkeakoulun taidekasvatuksen lehtori Riitta Vira huomauttaa, että muotoilukasvatuksen yhteydessä on tärkeää huomata muotoilun liittyvän vahvasti ihmiselle tyypilliseen tuotantotoimintaan, joka nyky maailmassa ei ristiriidattomasti palvele vain ihmistä ja yhteistä hyvää. Muotoilun ollessa näin osa kulutusteollisuutta ja markkinavoimien säätlemää taloutta, se asettaa myös muotoilukasvatukselle erityisvaatimuksia, joita taideopetuksella ei ole.⁷ Aihetta käsitellään teoksessa *Esiin* (2004).

Muotoilun ja taiteen suhde hakee edelleen paikkaansa. Suhdetta on mielenkiintoista pohtia, sillä esimerkiksi muotoilupoliittinen periaatepäätös lähestyy muotoilun merkitystä yhteiskunnassa tuotantotaloudellisesta näkökulmasta pyrkien vähentämään taiteilijuutta osana muotoilijan ammattikuvaa. Samaan aikaan luovalle itseilmaisulle jätetään selonteossa kuitenkin merkittävä rooli innovaatioiden synnyn osatekijänä. Tulostavoitteellista muotoilukasvatusta kritisoii mm. Inkeri Sava teoksessaan *Katsomme - näemmekö?: luovuudesta, taiteesta ja visuaalisesta kulttuurista* (2007). Hänen mielestään yksilön ja yhteiskunnan etujen tulisi kulkea käsi kädessä. Tätä ei kuitenkaan saavuteta järjestelmällä, joka on tulostavoitteineen voittoa tavoittelevan yrityksen kaltainen. Savan mukaan on kyseenalaista, kuinka merkitykselliseksi lapset ja nuoret oman elämänsä kokevat nykyisten kasvatusta ja koulutusmenetelmien kautta. Maailma ja tila jossa toimimme, on yhteinen ja se on osattava jakaa sen sijaan, että oma toiminta nähtäisiin kaiken keskipisteenä. Kasvatuksen perimmäisenä tarkoituksena Sava näkee näin eettisen toiminnan muita ihmisiä ja elinympäristöä kohtaan. Tällainen tila mahdollistuu vain yhteisöllisen toiminnan kautta.⁸

⁷ Vira 2004, 19

⁸ Sava 2007, 41–54, 181

Osallisuuden ja osallistamisen korostumisen tarvetta tarkastellaan myös fenomenologisesta näkökulmasta. Pääpaino on fenomenologian isäksi kutsutun saksalaisen filosofi Edmund Husserlin ajatuksissa länsimaisten tieteiden kriisistä. Hän pohtii kirjassa *The Crisis of European Sciences and Transcendental Phenomenology: an introduction to phenomenological philosophy* (1970) sitä, kuinka matemaattisuuteen ja laskennallisuuteen perustuvat tieteet ovat vääristäneet ihmisten kuvan todellisesta maailmasta. Keskeiseksi tekijäksi nousee elämismaailman käsite, jota Husserl pitää kaiken inhimillisen toiminnan lähtökohtana. Osallisuuden kannalta fenomenologinen näkökulma tuo esille subjektiivisen kokemuksen merkityksen, mikä ei välttämättä ole, ja minkä ei tarvitse olla, mitattavissa taloudellisen hyödyn kannalta. Se luo myös näkemyksen arkielämästä voimavarana, joka toimii pohjana ideoille, ajatuksille ja uuden luomiselle. Muotoilun ja osallisuuden luonnetta hahmotettaessa esiin nousee myös Husserlin seuraajan Martin Heideggerin ajatus maailman keskeispiirteistä, joihin emme niiden toimiessa kiinnitä huomiota. Arto Haapala on tarkastellut asiaa artikkelissaan *Maailmassa-oleminen ja taiteilijan eksistenssi: askeleita eksistentiaaliseen esteetiikkaan* (2000). Muotoilua voidaan tarkastella samoin joukkona näkymättöminä esineinä, jotka tulevat meille tutuiksi vain käytössä ja jotka huomioimme vasta, kun ne eivät toimi haluamallamme tavalla. Tällöin aukeaa mahdollisuus kyseenalaistaa vanhoja käytäntöjä ja rakentaa uusia.

3 FANTASY DESIGN JA DESIGNMUSEO

3.1 Aiemmat hankkeet

3.1.1 Fantasi Design 1998–2000

Fantasy Design -hankkeella on jo historiaa ja kokemuksia takanaan, sillä nykyinen projekti on järjestyksessään kolmas. Ensimmäinen hanke oli yhteispohjoismainen vuosina 1998–2000 toteutettu Fantasi Design. Hankkeen alullepanijana ja koordinaattorina Suomessa toimi yksityinen taiteen ja muotoilun asiantuntija Arja Hörhammer. Hänen taideteolliseen muotoiluun pai-

nottuneelle yritykselleen Arja Hörhammer Oy:lle yhdessä Kalmarin taidemuseon intendentti Ingemar Brandenin kanssa myönnettiin Pohjoismaiden neuvoston apuraha projektin toteuttamiseen. Tarkoituksena oli luoda uudentyyppinen muotoilua käsittelevä näyttely, jossa koululaiset toimisivat muotoilijoina. Pyrkimys oli saattaa lapset ja nuoret yhteen muotoilijoiden kanssa suunnittelemaan ja toteuttamaan omia ideoitaan. Näin he saisivat mahdollisuuden kokeilla kykyjään esinesuunnittelun saralla muotoilemalla ammattisuunnittelijan opastuksella esineitä, joista osa työstettäisiin näyttelyä varten valmiiksi tuotteiksi yhteistyössä muotoiluyritysten kanssa. Samalla oli tarkoitus edistää nonformaalin muotoilukasvatuksen asemaa varsinaisen muotoilukoulutuksen ulkopuolella.⁹

Projektiin osallistui kouluja Ruotsista, Tanskasta, Islannista sekä Suomesta. Näyttelyyn valitut yli sata työtä olivat luonnoksia ja kirjallisia esityksiä sekä erilaisista materiaaleista rakennettuja mielikuvituksellisia malleja ja tuotteita. Muotoilukasvatushankkeen tuotokset olivat esillä Fantasi Design – koululaiset muotoilijoina -näyttelyssä vuonna 2000 Designmuseolla Helsingissä. Projekti oli Suomessa osa Helsingin kulttuuripääkaupunkivuoden ohjelmistoa.¹⁰ Lisäksi näyttely kiersi Kalmarin ja Reykjavikin taidemuseoilla sekä Kööpenhaminan Design Centerissä. Yhteistyö Fantasi Design -hankkeen ja Designmuseon kanssa alkoi, kun näyttely tarjottiin järjestettäväksi museolla. Designmuseon rooli keskeisenä vaikuttajana ja koordinoijana vakiintui kuitenkin vasta tulevilla hankkeilla.¹¹ Fantasi Design -projektista ei ole olemassa loppuraportti, mutta näyttelykatalogi on nähtävissä Designmuseolla.

Fantasy Design 2003–2006 -hankkeen aikana Designmuseon museolehtorina toiminut Pia Strandman kertoo sanan fantasia kuvaavan hyvin projektin sisältöä, sillä fantasia mielletään luovuudeksi ja siihen liitetään aikaisempien asioiden kyseenalaistamista ja uuden pohdintaa. Design on puolestaan kuvataiteisiin verrattuna huomattavasti rajatumpi toimeksianto. Muotoilija joutuu työssään ottamaan huomioon käytettävän teknologian, käyttötarkoituk-

⁹ Kapanen & Svinhufvud 2005, 9

¹⁰ Kulttuuri kasvaa lapsissa 2002, 81–82

¹¹ Svinhufvud 2010, (sähköposti)

sen, kohderyhmän ja soveltuvat materiaalit. Nämä asiat voivat olla jo lukkoon lyötyjä suunnitteluprosessin vasta alkaessa. Fantasy Design -hankkeissa kyse ei ole pelkästä visuaalisesta jäsentämisestä tai taiteellisesta työskentelystä, vaan perimmäinen merkitys on saattaa lapset ja nuoret ymmärtämään muotoilun merkitys ja mahdollisuudet omassa elämässään. Fantasian myötä suunnittelua ei kuitenkaan ole tarkoitus ottaa liian vakavasti, vaan avoimen ja positiivisen työskentelyn kautta oivaltaa uusia näkökulmia.¹²

3.1.2 Fantasy Design 2003–2006

Hyväksi todettua konseptia haluttiin kehittää ja täsmentää ja jatkohankkeessa syvennettiin edistämään muotoilukasvatuksellista sisältöä. Yhteistyön koulujen ja muotoilijoiden välillä toivottiin lisäksi muodostuvan jatkuvaksi toiminnaksi hankkeen loputtua.¹³ Ensimmäinen yhteiseurooppalainen Fantasy Design järjestettiin vuosina 2003–2006 ja siihen osallistui oppilaitoksia Suomesta, Norjasta, Tanskasta, Skotlannista ja Belgiasta. Kussakin maassa hanketta koordinoi paikallinen muotoilua edistävä taho, Suomessa Designmuseum. Designmuseum toimi myös koko hankkeen vetäjänä. Projektissa pyrittiin kiinnittämään lasten ja nuorten huomiota esineympäristöön, edistämään muotoilukasvatuksen osuutta kouluissa sekä tarjoamaan opettajille koulutusta ja materiaaleja opetuksen toteutukseen. Aiemmasta hankkeesta poiketen opettajille järjestettiin kansallisia ja kansainvälisiä seminaareja sekä muuta tukea muotoilukasvatuksen edistämiseksi. Edeltävän hankkeen tavoin oppilaita ja muotoilijoita saatettiin kouluympäristössä yhteen tarkoituksena luoda yhteistoiminnan kautta oppiainerajoja ylittäviä toimintamuotoja. Tärkeää oli lisäksi muodostaa ymmärrys esineiden suunnittelusta ja tuotannosta sekä niiden suhteesta lasten ja nuorten omaan arkiympäristöön.¹⁴

¹² Kansainvälisen henkilöväihdon keskus CIMO 2003, (internetlähde)

¹³ Kansainvälisen henkilöväihdon keskus CIMO 2003, (internetlähde)

¹⁴ Svinhufvud 2006, 1-2

Suomessa mukaan kutsuttiin yhteistyössä Opetushallituksen ja muiden opetusalan järjestöjen kanssa peruskoulujen yläluokat ja lukiot. Haussa painotettiin oppiaineiden välistä yhteistyötä ja niin hankkeeseen otti osaa niin kuvataiteen, käsityön kuin luonnontieteen opettajia. 93 hakemuksesta mukaan valittiin 30 koulua eri puolilta Suomea. Itse hankkeeseen osallistui lopulta 2400 13–17-vuotiasta oppilasta. Muotoilijoita mukana oli yksitoista. Yhteistyön tuloksena syntyneistä yli 200 työstä n. 70 tuotettiin valmiiksi tuotteiksi. Suomen osuus lopullisessa näyttelystä koostui juryn valitsemista 18 esinekonseptista ja yhdestä prosessin kuvauksesta. Suomessa Fantasy Design -näyttely oli esillä Designmuseolla vuonna 2005. Samalla se oli osa kansallista Muotoilun vuosi -ohjelmaa. Kiertonäyttely oli lisäksi esillä Lighthouses -sa (Scotland's Centre for Architecture, Design and the City) Glasgowssa sekä Design museum Gentissä.¹⁵

Käytännön työskentely tapahtui kouluissa itsenäisesti opettajien johdolla. Yleisten hanketta koskevien raamien puitteissa koulut saivat itse päättää, miten muotoilukasvatus toteutettaisiin. Tärkeän osan hanketta muodostivat ammattisuunnittelijoiden vierailut kouluihin ja heidän yhteistyönsä koululaisien kanssa. Osa kouluista vieraili lisäksi Designmuseolla ja osa kutsuttiin tutustumaan muotoiluyrityksiin tai muihin muotoilua edistäviin kohteisiin ja tahoihin. Kahdeksan yritystä oli mukana toteuttamassa lopullisia tuotoksia 1:1 prototyypeiksi. Koululaiset osallistuivat oman suunnitelmansa tuotekehitykseen ammattilaisten kanssa saaden näin kuvan tuotantoprosessin vaiheista ja vaatimuksista.¹⁶ Fantasy Design -hankkeen avainsanoja Pia Strandmanin mukaan olivat suunnitteluprosessi, arkinen käyttötuote ja sarjavalmistettu esine.¹⁷

Loppuraportin mukaan Fantasy Design -projektin tavoitteet toteutuivat hyvin. Erityisesti lasten ja nuorten omat mielipiteet suunnitteluprosessin aikana oli otettu vakavasti ja heidän vaikutusmahdollisuutensa lopullisiin tuotteisiin koettiin onnistuneiksi. Opettajat kokivat seminaarit hyödyllisiksi, mutta jatku-

¹⁵ Kapanen & Svinhufvud 2005, 19–20

¹⁶ Kapanen & Svinhufvud 2005, 20–21

¹⁷ Kansainvälisen henkilöväihdon keskus CIMO 2003, (internetlähde)

vuotta kaivattiin varsinaisen opettajille suunnatun muotoilukoulutuksen puuttuessa. Kaiken kaikkiaan hankkeen koettiin lisäävän tasa-arvoista kommunikointia lasten, nuorten, opettajien ja muotoilijoiden välillä.¹⁸ Loppuraportin kokosi ja toimitti hankkeen vetäjänä toiminut Designmuseon museolehtori Leena Svinhufvud. Raporttia varten hankkeeseen osallistuneet lapset, nuoret, opettajat, muotoilijat ja koordinaattorit arvioivat itse hankkeen onnistumista.

Hankkeesta teetettiin sisäisen selvityksen lisäksi myös ulkopuolinen arviointi projektin päätyttyä. Puolueeton selvitys tilattiin Umeån Yliopiston kasvatustieteen laitokselta (Department of Creative Studies) ja sen toteuttivat Anders Marner ja Hans Örtégren. Raportti perustuu opettajien, muotoilijoiden ja eri maiden yhteistyöhenkilöiden tapaamisiin ja haastatteluihin sekä Fantasy Design -hankkeen tapahtuminen havainnointiin ja raporttien sekä julkaisuiden analysointiin. Selvitys on hyvin pitkälle samoilla linjoilla itsearviointien kanssa ja korostaa hankkeen lisänneen keskustelua ja mielenkiintoa muotoilukasvatuksen asemasta yhteiskunnassa. Eroavuuksina mainittakoon osan opettajista kokeneen työskentelyn haasteellisena tarkkojen määrittämien puuttuessa. Samoin tasavertaisuuden todellista toteutumista pohdittiin.¹⁹ Tähän palataan Kontulan hankkeen arvioinnin yhteydessä.

Arvioinnin mukaan keskustelua muotoilukasvatuksen tärkeydestä ja muodosta kouluissa käytiin hankkeen aikana, mutta mahdollisuuksia sen toteutumiseen itsenäisenä oppiaineena ei raportin tekijöiden mielestä vielä ole. Muotoilukasvatuksen mielekkyydestä itsenäisenä oppiaineena tulisi ylipäättään keskustella ja tehdä jatkoselvityksiä. Raportissa ehdotetaan, että muotoilukasvatus tulisi pikemminkin integroida osaksi jo olemassa olevia oppiaineita, kuten käsityötä, kuvaamataittoa ja ympäristökasvatusta. Muotoilukasvatuksella todetaan olevan edistävää merkitystä sekä kulttuurisesti että kansantaloudellisesti. Fantasy Design -hanke tulisikin nähdä mahdollisuutena kohti luovempaa ja kommunikatiivisempaa yhteiskuntaa ja koulujärjes-

¹⁸ Svinhufvud 2006, 14–15

¹⁹ Marner & Örtégren 2006

telmää, missä muotoilukasvatus omalta osaltaan tarjoaisi työkaluja ongelmanratkaisukeskeiseen työskentelyyn.²⁰

Leena Svinhufvud kirjoittaa Fantasy Design -näyttelykatalogissa muotoilukasvatuksen olevan Suomessa ajankohtainen teema. Muotoilun saattaminen peruskoulun opetukseen on listattu muotoilupoliittiseen periaatepäätökseen jo vuonna 2000 ja perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet vuodelta 2004 mainitsevat muotoilun opetussisältöjä kuvataiteen ja käsityön opetuksen yhteydessä. Yhteyksiä muotoilun käytäntöjen kanssa voi lisäksi löytää monista muista oppiaineista, kuten luonnontieteistä, kotitaloudesta ja matemaattisista aineista. Siten muotoilun voi nähdä välineenä havainnoida ja luoda yhteyksiä luovuuden, teknologian ja koululaisten arkielämän välillä. Muotoilulle tyypilliset toimintatavat; ryhmätyöskentely ja prosessinomaisuus sekä aiempien ratkaisuiden kyseenalaistaminen ja oman työskentelyn merkityksen pohtiminen ovat keskiössä kaikessa oppimisessa. Fantasy Design -hanke on Svinhufvudin mukaan lisännyt muotoilukasvatuksesta käytävää keskustelua ja tehnyt sitä tunnetummaksi Suomessa. Tärkeää on ollut kokemusten vaihtaminen ja pyrkimys tehdä muotoilun hyödyntämisestä kouluympäristössä helpommin lähestyttävää tarjoamalla opettajille aiheesta koulutusta ja opetusmateriaalia.²¹

Tavoitteet yhteistyön, kommunikaation ja uudenlaisten ratkaisuiden löytymisen osalta ovat nykyisen hankkeen lähtökohtana ja määrittävät pitkälti sen tavoitteita ja ihanteita. Tämän tutkimuksen yhteydessä ei kuitenkaan oteta kantaa eikä tutkita muotoilukasvatusta osana koulujärjestelmää. Painopiste on oppiminen formaalin kouluympäristön ulkopuolella ja osallisuuden käsitteen hahmottaminen. Nykyisessä hankkeessa mukana oleva saksalainen kaupunkisuunnittelija Angela Uttke korostaa Fantasy Design in Community -projektissa nimenomaan nonformaalin oppimisen merkitystä. Tarkoitus on antaa lapsille ja nuorille mahdollisuus materiaalien, esineiden ja tilan halluunottoon heidän omilla ehdoillaan.²²

²⁰ Marner & Örtégren 2006, 62–63

²¹ Kapanen ja Svinhufvud 2005, 22

²² Uttke 2010, (keskustelu)

3.2 Nykyinen hanke: Fantasy Design in Community 2009–2011

Meneillään oleva Fantasy Design in Community -hanke jatkaa aiempien projektien pohjalta. Mukana projektissa on yhteistyötahoja neljästä maasta: Design Museum Gent Belgiasta, Museo Nacional de Artes Decorativas Espanjasta, Designmuseum Suomesta sekä University College Sealand Tanskasta. Pääpaino on edelleen lasten ja nuorten yhteistyössä muotoilijoiden kanssa, mutta painotukseksi on valittu Fantasy Design *in Community* -teema. Sen mukaisesti hankkeen puitteissa toteutettu muotoilukasvatus ei tällä kertaa kohdistu ainoastaan kouluympäristöön, vaan etupäässä sen ulkopuolelle lasten ja nuorten omissa yhteisöissä tapahtuvaan toimintaan. Näin heitä pyritään osallistamaan oman elin- ja esineympäristönsä suunnitteluun ja toteutukseen. Nyt prototyyppien tuottamisen sijaan pyritään kuitenkin todellisiin ja pysyviin elinympäristössä tapahtuviin muutoksiin. Osallisuus on ollut muotoilijoiden ja koululaisten yhteistyön kautta luonnollinen osa jo aiempia hankkeita. Esimerkiksi Norjassa sekä Skotlannissa toimintamuodolla on pitkät perinteet, mutta Suomessa aihetta ei ole tutkittu sen tarkemmin. Fantasy Design in Community 2009–2011 on Designmuseolle tutkimushanke, jonka kautta pyritään saamaan kokemuksia Suomesta tapahtuvista osallistavista muotoiluprojekteista.²³

Suomessa hanketta toteutetaan kolmessa kaupungissa. Helsingistä mukana on Nuorisosiainkeskus ja sitä kautta nuorisotaloja eri puolilta kaupunkia. Itä-Helsingin Kontulan nuorisotalon nuoret osallistuivat keväällä ja syksyllä 2010 oman pihapiirinsä uudelleensuunnitteluun ja toteutukseen. Kontulan Looping the Backyard -projektia käytetään tässä tutkimuksessa havainnollistavana esimerkkinä osallistavasta toiminnasta. Syksyllä 2010 samankaltaisia projekteja toteutetaan myös muissa Helsingin nuorisokeskuksissa. Muita Suomesta mukana olevia tahoja ovat Lintulammen koulu Oulusta sekä taide- ja muotoilukoulu TAIKA Lahdesta. Kaikkia kohteita yhdistää oman elin-, oppimis- tai vapaa-ajanviettoympäristön haltuunotto ja viihtyisämmäksi sekä merkityksellisemmäksi muovaaminen.

²³ Svinhufvud 2010, (sähköposti)

Suomen osuutta hankkeesta koordinoi Designmuseo, jossa myös keväällä 2011 tullaan järjestämään näyttely eri maissa toteutetuista projekteista. Yhteistyökohteet valikoituivat Designmuseon ja kohteiden aiemman yhteistyön seurauksena sekä siksi, että kohteissa oli tapahtumassa Fantasy Design in Community -hankkeen kannalta mielenkiintoisia projekteja. Lisäksi valintaan vaikutti se, että kohteet kattoivat erilaisia opetusympäristöjä; alakoulu, taiteen perusopetusta tarjoava oppilaitos ja kunnan nuorisotoimi. Näyttelyn ollessa avoinna tammi-helmikuussa 2011 on tarkoitus kutsua myös muita tahoja mukaan toteuttamaan aiheeseen liittyviä projekteja.²⁴

Hankkeeseen osallistuu eri alojen muotoilijoita, arkkitehteja ja taidekasvattajia. Designmuseo vastaa Helsingin kohteiden muotoilijayhteistyöstä. Muilla paikkakunnilla jokainen kohde vastaa omasta toiminnastaan ja esimerkiksi Lintulammen koululla Oulussa on yhteistyössä mukana koulun itsensä aktiivisesti haalimia taiteilijakummeja. Helsingissä hankkeiden yhteydessä toimivat muotoilijat ovat Designmuseon verkostojen sekä aiemman yhteistyön perusteella valittuja yhteistyökumppaneita. Kontulan projektissa merkittävässä asemassa toiminut Uudenmaan arkkitehtuurikasvatuksen läänintaiteilija Jaana Räsänen on työnsä ja osallisuutta koskevan tutkimusintressinsä vuoksi keskeinen toimija.²⁵

Tärkeässä osassa Fantasy Design in Community -hanketta toimii projektin internetsivusto. Sivuston olemassaolo koettiin tärkeäksi jo aiemman projektin yhteydessä, jolloin se toimi foorumina uutisille, opetusmateriaalin jakamisväylänä opettajille sekä etenkin internetgalleriana lasten ja nuorten töille.²⁶ Kyseen ollessa kansainvälisestä hankkeesta on yhteiseksi kieleksi valittu englanti. Sivustolla kunkin maan osallistujat voivat itse kertoa projekteistaan, käydä keskustelua ja lisätä kuvallista sekä muuta haluamaansa materiaalia. Internetsivuston on tarkoitus toimia kanavana välittää tietoa ja kokemuksia osallistujien kesken. Pyrkimyksenä on ollut helposti lähestyttävän ulkonäön kautta houkutella lapsia ja nuorina itse muodostamaan sivustosta

²⁴ Svinhufvud 2010, (sähköposti)

²⁵ Svinhufvud 2010, (sähköposti)

²⁶ Kapanen & Svinhufvud 2005, 9

omannäköisensä. Samalla heille annetaan vastuuta projektin dokumentoinnista ja viestinnästä. Siten heitä osallistetaan hankkeen jokaisessa vaiheessa. Visuaalisen ilmeen sivustolle ja koko hankkeelle luoneen graafisen suunnittelija Pekka Piippon mukaan osallistuvan ryhmän työn esittely on mediassa usein vaikeampaa kuin yhden suunnittelijan tuotoksen esilletuominen. Tästä aiheutuu myös usein yksittäisen suunnittelijan korostuminen onnistuneen lopputuloksen sijaan. Sivustolla on pyritty tarjoamaan lapsille ja nuorille mahdollisuus sen haltuunottoon, jolloin projektit välittyisivät siten kuin he ne itse kokevat.²⁷ Internetsivustoon voi tutustua osoitteessa www.fantasydesign.org.

Designmuseo toimii Suomen osuuden lisäksi myös koko Fantasy Design in Community -hankkeen koordinaattorina vastaten suunnittelusta, toiminnan organisoimisesta ja toteutuksesta. Samalla museo käyttää projektissa suurinta valtaa. Käytännössä hanke on kuitenkin suunniteltu ja toteutetaan yhteistyössä muiden osanottajamaiden edustajista koostuvan neljän hengen johtoryhmän kanssa. Hankkeen sisältö, budjetti ja aikataulu ovat tuon yhteistyön seurausta. Projektin johtajana toimii Designmuseon museolehtori Leena Svinhufvud, jonka lisäksi hankkeen käytännönjärjestelyihin ja toteutukseen osallistuvat myös muut museon työntekijät, etenkin museopedagogiikanosasto. Projektin rahoituksesta puolet tulee EU:n komissiolta muun rahoituksen ollessa omarahoitusosuutta. Designmuseon rahoitusosuus suhteessa muiden partnereiden osuuteen on huomattavasti suurin (26,62%) Belgian kohteen osuuden ollessa 12,5% ja Tanskan sekä Espanjan molempien 5-6%. Kukin partneri vastaa oman omarahoitusosuutensa toteutumisesta, mitä Designmuseo valvoo noudattaen EU-ohjelman sääntöjä. Tulosvastuu Fantasy Design in Community -hankkeessa on siten Designmuseon oman hallinnon lisäksi EU:n komissiolle ja museon muille projektia varten hankkimilleen rahoittajille, ennen kaikkea Suomen Opetusministeriölle.

²⁷ Lehdistö tiedotustilaisuus 2010

3.3 Designmuseo

Vuonna 1873 perustettu Taideteollisuus museo, nykyinen Designmuseo, on Helsingissä sijaitseva valtakunnallinen erikoismuseo. Sen tehtävänä on kerätä muotoilualan kokoelmaa sekä tallentaa ja dokumentoida alalla tapahtuvaa kehitystä. Lisäksi Designmuseo vastaa osaltaan muotoilun tutkimustoiminnasta sekä muotoilun nykyaikaa ja historiaa esittelevien näyttelyiden toteutuksesta. Suomalaisesta taideteollisuudesta kertovien näyttelyiden toteuttaminen kansainväliseen kiertoon kuuluu myös museon tehtäviin.²⁸ Designmuseon johtaja Marianne Aavin mukaan Designmuseo on valtakunnallisena erikoismuseona ainoa laajasti muotoilun alan kattava museo Suomessa. Sen toiminta käsittää muotoilun taidekäsityöstä teolliseen muotoiluun. Designmuseon toiminta on alusta lähtien läheisesti liittynyt muotoilun esteettistä laatua kohtaan tunnetun kiinnostuksen heräämiseen. Nykyään Designmuseon kokoelmissa on noin 75 000 esinettä. Museossa on myös runsaan 50 000 luonnoksen arkisto, runsaat 120 000 kuvaa käsittävä kuvaarkisto sekä yli tuhannen suomalaisen muotoilijan tiedot sisältävä digitaalinen muotoilijarekisteri.²⁹

Syksyllä 2010 museolehtorin viransijaisena toimivan Hanna Kapasen mukaan Designmuseon museopedagogiikka sisältää näyttelyihin liittyviä työpaikkoja sekä muuta muotoilukasvatustoimintaa niin museon sisällä kuin sen seinien ulkopuolella. Keskeisimpiä opetuksen kohderyhmiä ovat peruskoulut, lukiot ja muut oppilaitokset mukaan lukien muotoilualan opiskelijat. Designmuseo pyrkii lisäksi verkostoitumaan taiteen perusopetuksen toimijoiden kanssa. Valtakunnallisena erikoismuseona Designmuseon muotoilukasvatustyö on koko maan kattavaa ja sitä suunnitellaan ja toteutetaan yhteistyössä muiden alan toimijoiden kanssa. Toiminnan valtakunnallisuuteen pyritään tuottamalla materiaalia ja palveluja niin painotuotteina kuin julkaisemalla sitä internetissä. Toimintaverkoston puitteissa järjestetään lisäksi koulutusta opettajille ja muotoilukasvattajille eri puolilla Suomea. Designmuseo on sitoutunut perusopetukseen kuuluvan muotoilukasvatuksen opetussisäl-

²⁸ Designmuseo 2010, (internetlähde)

²⁹ Aav 2009, 215–217

töjen luomiseen ja alan koulutuksen kehittämiseen erilaisissa kansallisissa hankkeissa. Museo toimii asian tiimoilta tiiviissä yhteistyössä Opetushallituksen kanssa.³⁰

Museo tuottaa lisäksi muotoilukasvatukseen liittyvää tutkimusta, opetusmateriaalia ja julkaisuja. Designmuseum on ollut esimerkiksi mukana toteuttamassa ensimmäistä muotoilukasvatuksen opettajan opasta *Muotoiluiloa!* (2009). Vuonna 2005 museon aloitteesta käynnistettiin kouluille suunnattu arkkitehtuurin ja muotoilun teemapäivä Ampiainen. Hankkeessa ovat mukana arkkitehtuurin, muotoilun ja graafisen suunnittelun ammattijärjestöt, valtakunnalliset erikoismuseot sekä Uudenmaan taidetoimikunta. Designmuseum ylläpitää Ampiaisen internetsivuja sekä on mukana toimittamassa kouluille, oppilaitoksille ja muille aiheesta kiinnostuneille tahoille kohdistettua muotoilu- ja arkkitehtuurikasvatusta käsittelevää Ampiainen-lehteä. Syyskuussa 2010 ilmestynyt Ampiainen oli omistettu Fantasy Design in Community -hankkeelle sekä osallisuuden käsittelylle. Omalta osaltaan museo toimii aloitteellisena osapuolena muotoilukasvatuksen alalla niin tutkimuksen, edistämisen, toteuttamisen kuin markkinoinnin puolesta.³¹

4 KESKEISET KÄSITTEET

4.1 Muotoilu ja muotoilija

4.1.1 Muotoilu terminä

Sanan muotoilu merkitys vaihtelee jonkin verran sen mukaan, mistä näkökulmasta ja millä tarkoituksella asiaa tarkastellaan. Lisäksi termit muotoilu, taideteollisuus, taidekäsityö ja käsityö saavat usein samoja ja päällekkäisiä merkityksiä. Susann Vihman mukaan muotoilu on esineiden ja tilojen suunnittelua ja siten lähellä niin arkkitehtuuria kuin insinööriosuamistakin. Raja kuvataiteisiin on myös lähellä, sillä jo itse suunnittelu vaatii usein kuvatai-

³⁰ Kapanen 2010a, (sähköposti)

³¹ Kapanen 2010a, (sähköposti)

teen esityskeinoja. Muotoiluun voidaan sisällyttää taideteollisuus ja taidekäsitys, joille muotoilu toimii kattoterminä. Myös teollinen muotoilu, samoin kuin graafinen suunnittelu, konseptimuotoilu ja esimerkiksi muotoilujohtaminen sisältyvät käsitteeseen. Rajanveto osa-alueiden välillä on kuitenkin häilyvä, sillä perinteisten ammattirajojen ylitys on muotoilulle tyyppistä. Siksi myöskään tiukkojen määritelmien tekeminen ei usein ole mielekästä.³²

Monet organisaatiot määrittelevät muotoilun hieman eri tavoin. Tutkimuksessa myöhemmin käsiteltävässä valtioneuvoston periaatepäätöksessä Suomen muotoilupolitiikasta muotoilulla tarkoitetaan teollisen muotoilun, taidekäsityön, muotoilujohtamisen ja sisustusarkkitehtuurin toimialoja. Teollinen muotoilu tässä yhteydessä pitää puolestaan sisällään mm. keramiikka- ja lasitaiteen sekä tekstiili- ja muotitaiteen. Graafista suunnittelua ei periaatepäätöksessä suoraan liitetä muotoilun piiriin, mutta se liittyy kokonaisuuteen yritysviestinnän kautta. Laajemmin ilmaistuna ohjelmassa tarkoitetaan muotoilulla sitä esteettiset, eettiset sekä käytettävyyteen ja markkinointiin liittyvät seikat huomioivaa suunnittelutoimintaa, joka kohdistuu teollisuuden, kaupan ja palvelualojen yrityksille sekä julkisen sektorin organisaatioille. Kohteina voivat tällöin olla mm. tuotteet, palvelut, viestintä, ympäristö tai yritysten ja yhteisöjen identiteetti.³³ Huomion arvoista on nimenomaan se, että muotoilu ei nykyisin rajoitu pelkästään konkreettisten tuotteiden suunnitteluun, vaan voi ilmetä myös konseptisuunnitteluna, imagon luomisena tai palveluiden muotoiluna. Virtuaalisemmassa maailmassa myös muotoilu on muuttunut yhä monitahoisemmaksi ja paikoin hyvinkin immateriaaliseksi. Muotoilun immateriaalinen luonne on hyvä huomioida myös osallisuuden yhteydessä, missä muotoilu voi konkreettisen teoksen sijaan olla muutosta parempaan suuntaan tai tietoisuuden lisääntymistä tietystä aiheesta.

Muotoilun rinnalla käytetään myös yleisesti englanninkielistä sanaa design. Design-termiä käytetään suomalaisessa kirjallisuudessa ja muotoilutuotteista puhuttaessa usein muotoilun synonyymina, mutta englanniksi sana design voi saada muotoilun lisäksi myös muunlaisia suunnitteluun liittyviä mer-

³² Vihma 2009, 17

³³ Korpelainen 2000, 13

kityksiä. Tällainen suunnittelu ei läheskään aina liity muotoiluun, vaan voi tarkoittaa esimerkiksi taiteisiin, teknisiin aloihin tai organisointi- ja koordinoituihin liittyvää suunnittelua. Lisäksi designtuotteella tarkoitetaan usein jotain parempaa ja kallisarvoisempaa. Niitä voidaan myös lähestyä kuten taide-esineitä. Kriitikko ja kuraattori Timo Valjakan mukaan englanninkielinen sana design luo enemmänkin mielikuvan esineistä, joita pidetään vitriineissä ja katsellaan, kun taas arkiset käyttöesineet ovat erikseen. Suomessa suhde muotoiluun on usein kuitenkin toisenlainen. Esineet suunnitellaan nimenomaan käyttöä varten.³⁴ Tämän tutkimuksen yhteydessä käytetään jatkossa sanaa muotoilu ja vältetään tietoisesti termiä design, sillä Fantasy Design in Community -hanke keskittyy parantamaan lasten ja nuorten omaa elinympäristöä lähtökohtanaan arkiset esineet arvokkaiden designtuotteiden sijaan.

4.1.2 Muotoilu toimintana

Susann Vihman mukaan muotoilua voidaan pyrkiä määrittelemään myös historian, aiheen rajauksen tai tarkastelukulman valinnan kautta. Näiden avulla voidaan hahmottaa muotoilunäkemykset ja rajata asioita, jotka lasketaan muotoilun piiriin ja asioita, jotka jätetään sen ulkopuolelle. Nykyisessä merkityksessään muotoilun voidaan katsoa alkaneen, kun työpaja- ja teolliseen tuotantoon tarvittiin taiteellista osaamista ja suunnittelua, joskin tuolloin puhuttiin vielä taideteollisuudesta. Tuotannon mekanisaatio lähti liikkeelle 1700-luvun loppupuolella Englannista, mutta Suomeen konetuotanto kehittyi vasta paljon myöhemmin ja näin modernin muotoilun voidaan katsoa alkaneen maassamme vasta 1800-luvun jälkipuoliskolla.³⁵ Tämä näkemys muotoilusta painottaa yhteyttä valmistuksen olosuhteisiin ja teknologiaan ja sijoittaa muotoilun konetuotannon alkuun ja teollisen tuotannon yhteyteen.

Muotoilu voidaan nähdä myös konetuotantoa laajemmin. Tällöin esimerkiksi jo ensimmäisten asuinsijojen rakentamiseen tai työvälineiden valmistami-

³⁴ Valjakka 2009, 219

³⁵ Vihma 2009, 28–29

seen on sisällynyt muodon pohtimista. Kaikkiin esineisiin sisältyy muotoa koskevia ratkaisuja, joten jokainen tuotteen valmistaja on myös muotoillut sen enemmän tai vähemmän tietoisesti. Koska on hankala tehdä selkeitä rajoja muotoilun ja ei-muotoilun välille, pitää Vihma laajempaa näkökulmaa perusteltuna. Rajojen vetäminen ei liene kovin tarpeellistakaan, sillä ratkaisevaa muotoilussa on perinteisesti ollut lopputulos. Laajennettua muotoilukäsitystä on kuitenkin arvosteltu. Vihman mukaan muotoilun resursointia esimerkiksi koulutuksessa ja hallinnossa on haitannut alan moninaisuus, avoimuus ja vaihtelevuus ja siksi yksinkertaisemman käsityksen on usein ajateltu olevan käyttökelpoisempi. Tästä on seurannut, että kapea muotoilukäsitys on yhä yleinen, jolloin merkittävä osa kentästä jää edelleenkin vähemmän tunnetuksi. Keskeisintä muotoilulle on kuitenkin, että kopioimisen sijasta tekijä hahmottaa mallinsa uudella tavalla. Valmistuksessa muodon suunnittelulla tulee olla jonkinlainen osa, jotta se olisi muotoilua.³⁶

Tässä työssä ei käsitellä eikä eritellä muotoilun sisällään pitämiä eri aloja tai oteta kantaa eri määritelmiin, sillä se ei ole Fantasy Design in Community -hankkeen kannalta oleellista. Projektiin liittyy mm. ympäristö- ja arkkitehtuurikasvatusta, joita muotoilun piiriin ei perinteisesti lasketa. Aloilla voidaan kuitenkin katsoa olevan lukuisia yhteisiä tavoitteita. Hankkeeseen osallistuvan arkkitehti ja arkkitehtuurikasvattaja Jaana Räsänen mielestä siinä missä suomenkielinen sana muotoilu ei sisällä arkkitehtuuria tai kaupunkisuunnittelua, englanninkielessä on toisin. Esimerkiksi kaupunkisuunnittelun englanninkielinen nimi urban design saa design-termin myötä laajemman merkityksen kuin suomenkielinen vastine. Sana design laajentaa toiminnan myös muotoilun piiriin.³⁷ Meneillään olevassa Fantasy Design in Community -hankkeessa pyritään rikkomaan konventioita saattamalla eri alojen osaajia yhteen lasten ja nuorten kanssa uudenlaisten ratkaisujen löytymiseksi. Siksi hanke tulee nähdä pelkkää muotoilukasvatusta laajemmassa kontekstissa ja sana muotoilu ymmärtää tässä tutkimuksessa sen laajassa merkityksessä ollen avoin eri alojen yhteenliittymille ja rajanylityksille.

³⁶ Vihma 2009, 28–34

³⁷ Räsänen 2010, (sähköposti)

4.1.3 Muotoilija

Muotoilu voidaan nähdä sovellettuna taiteena, joka huomioi tuotesuunnittelussa esteettisten näkökulmien lisäksi myös kaupalliset ja taloudelliset tekijät. Muotoilijan rooli poikkeaa taiteilijan roolista kuitenkin siinä, että muotoilija on pikemminkin suunnittelija eikä hänen valtansa ulotu aina lopullisen tuotteen toteutukseen asti. Vihma kirjoittaa, ettei muotoilija useinkaan itse tee päätöstä tuotantoon otettavasta mallista, vaan hänen työkuvasa rajoittuu pikemminkin vaihtoehtojen tarjontaan. Siten hän ei ole pelkkä visualisoija, mallinrakentaja tai toisten ajatusten hahmottelija, vaan muotoilijan perustehtävänä on kyseenalaistaa olemassa olevia ratkaisuja, etsiä uusia tilalle ja muuttaa tuote paremmaksi. Muotoiluprosessissa muotoilija hahmottaa jotakin vasta tulossa olevaa. Siksi työlle on varattava aikaa ja tilaa, sillä ongelmakenttä on alussa hyvin avoin ja usein epämääräinen. Näin ollen muotoilijan työ tulee nähdä laajapohjaisena suunnitteluna, jota eivät rajoita liian tiukat rajat.³⁸

Erilaisia näkökulmia muotoilijan roolista on toki löydettävissä. Tekijäkeskeisyys voi korostua tahattomasti tai tahallisesti ja osa muotoilijoista haluaa toimia omaehtoisesti prosessin alusta loppuun saakka. Fantasy Design in Community -projektissa mukana olevan graafisen suunnittelija Pekka Piipon mukaan muotoilijan tehtävä ei ole niinkään ilmaista itseään, vaan asiakasta ja hänen toiveitaan³⁹. Muotoilijan roolin pohtiminen on osallisuuden kannalta tärkeää, sillä toimintamuodossa pyritään osaltaan kyseenalaistamaan muotoilijan ja kuluttajan roolijakoa. Tarkoitus ei ole vähentää muotoilijan asemaa muotoilun ammattilaisena, vaan luoda tasavertaisia tiloja, joissa lapset ja nuoret pääsevät osallistumaan itse suunnitteluun muotoilijoiden rinnalla. Näissä tilanteissa on tärkeää pystyä keskustelemaan asioista yhdenvertaisella tasolla kaikkien osallistujien kesken ilman rajoittavia arvohierarkioita.

³⁸ Vihma 2009, 17–19

³⁹ Lehdistö tiedotustilaisuus 2010

4.2 Taiteen ja muotoilun suhde

Keskeinen teema muotoilun historiassa on Vihman mukaan muotoilun suhde taiteeseen. Yhä edelleen samat teemat nousevat esiin keskustelussa muotoilun asemasta ja merkityksestä suhteessa taiteen käytäntöihin. Aivan kuten muotoilua on toisinaan vaikea erottaa ei-muotoilusta ja taidetta ei-taiteesta, on rajanveto taiteen ja muotoilunkin välillä hankalaa. Modernin muotoilun alkuaikoina 1800-luvulla taiteellista laatua haluttiin siirtää arkituotteisiin ja siksi tuotekehittelyyn otettiin mukaan kuvataiteilijoita. Myöhemmin kuvataiteilijat myös pyrkivät oma-aloitteisesti laajentamaan työtään niin sanotun soveltavan taiteen eli muotoilun puolelle. Kuvataiteen muotoaiheita ja tyylipiirteitä ajateltiin voitavan soveltaa käyttöesineisiin ja näin kohottaa niiden esteettistä laatua. Osan taiteilijoista ja taidemaailman vaikuttajista halutessa pitää vapaat taiteet ja sovelletut taiteen erillään syntyi näiden välille arvohierarkia, mikä näkyi muun muassa siinä, että taiteet arvotettiin korkeammalle kuin muotoilu.⁴⁰

Sittemmin muotoilun historiassa on ollut pyrkimyksiä sekä irtautua että vahvistaa taiteen asemaa osana muotoilua. Turun yliopiston kulttuurihistorian professori Hannu Salmi kirjoittaa artikkelissaan *Intohimoa ja Aatteita* (2009), että eroavuus taiteesta on mm. suunnannut niin sanottua modernismia muotoilussa, mikä on ollut Suomessa johtava suuntaus 1900-luvun alkupuolelta aina nykypäiviin saakka. Muotoilun kohteiden monipuolistuttua ja koneiden sekä muiden kulkuvälineiden tullessa suunnittelun piiriin haluttiin taiteesta eroon. Teollisen muotoilun läpimurto 1960-luvun alussa kiihdytti Suomessa keskustelua taiteen ja taideopetuksen asemasta muotoilussa. Taiteellisen ilmaisun ei yleisesti katsottu tukevan teollisen muotoilun ihanteita. Kuitenkin nykyisin voidaan sanoa, että Suomessa taiteen merkitystä painottava suuntaus on lopulta ollut vahvempi ja näkyvämpi. Kannanotoissa on mainittu mm., ettei korkeatasoista muotoilua voi syntyä ilman taiteellista ilmaisua. Taiteen katsottiin kehittävän muodontajua, jonka vaikutus ulottuu tarveesineiden, koneiden ja laitteiden laatuun asti.⁴¹

⁴⁰ Vihma 2009, 22

⁴¹ Salmi 2009, 24–27

Muotoilun kentällä on siten nähtävissä rinnakkain kaksi hyvin erilaista tapaa suhtautua taiteeseen. Voidaan kuitenkin pohtia, onko taiteen ja muotoilun toisiinsa rinnastaminen tai toisistaan erottaminen alkuunkaan mielekästä, ja tarvitaanko muotoilun käsittelyyn taiteen keinoja ja näkökulmia. Kun muotoilu näyttää toisinaan lähenevän taidetta ja päinvastoin, tarkkojen määritelmien hakeminen lienee tässä yhteydessä turhaa. Mielenkiintoisempaa on tarkastella, miten ja miksi muotoilua voi lähestyä taiteellisesta näkökulmasta ja miten alat voivat hyödyttää toisiaan. Taiteen ja muotoilun erot ja yhtäläisyydet nousevat jatkuvasti esille diskurssissa muotoilukasvatuksen merkityksestä, asemasta ja muodosta ja siksi asian pohtiminen on mielekästä.

4.3 Osallistaja, osallisuus ja osallistava muotoilukasvatus

Osallisuudelle muotoilukasvatuksen metodina tai toimintamuotona ei ollut löydettävissä selkeää määritelmää ja koska tämä tutkielma paneutuu nimenomaan pohtimaan osallisuuden merkitystä, tavoitteita ja ihanteita, ei tässä kappaleessa määritellä osallisuutta sen tarkemmin. Tarkoitus on lyhyesti hahmottaa, mikä merkitys termillä Fantasy Design in Community -hankkeessa on ja miten tutkielmassa käytetyt termit osallisuus, osallistava, osallistaminen ja osallistaja liittyvät toisiinsa.

Leena Svinhufvudin mukaan osallisuudella tarkoitetaan Fantasy Design in Community -hankkeen yhteydessä lasten ja nuorten omaa osallistumista esine- ja elinympäristönsä suunnitteluun ja toteutukseen yhteistyössä eri alan muotoilijoiden kanssa. Osallisuuden kautta pyritään murtamaan perinteistä jakoa suunnittelijoihin ja kuluttajiin. Samalla on tarkoitus lisätä lasten ja nuorten omia mahdollisuuksia työskennellä oman elinympäristönsä merkityksellisinä toimijoina. Svinhufvudin mukaan hanke pyrkii tuottamaan yksilöllisiä kokemuksia aktiivisen kansalaisen näkökulmasta. Tärkeää on pohtia, mikä osuus lasten ja nuorten toiminnalla on yhteiskunnassamme.⁴² Keskeistä osallisuuden aatteessa onkin, että toiminta tapahtuu heidän omassa

⁴² Lehdistö tiedotustilaisuus 2010

elinympäristössä, elämismaailmassa, taidemaailman instituutioiden sijaan. Elämismaailma-käsitteeseen ja sen merkitykseen toiminnan perustana palataan tutkimuksessa myöhemmin.

Osallistava muotoilukasvatus on Jaana Räsänen mukaan ennen kaikkea lasten ja nuorten sekä muotoilun ammattilaisten välinen oppimis- ja vuorovaikutusprosessi, jossa jaetaan ja kartutetaan tietoa sekä kokemuksia omasta esine- ja elinympäristöstä. Prosessin kautta ammattilaisen työnkuva ja työskentelymenetelmät tulevat tutuiksi lapsille ja nuorille ja vastaavasti lasten ja nuorten toiveet, tarpeet ja ajatusmaailma välittyvät ammattilaisille. Osallistavan muotoilukasvatuksen kautta voidaan parhaimmillaan saavuttaa yhdessä uusia oivalluksia omista kyvyistä, luovuudesta ja ympäristöstä. Vaikuttamalla omaan ympäristöön muutetaan sitä, ja samalla myös omaa elämää, käyttökelpoisemmaksi ja viihtyisämmäksi. Yhteisen ymmärryksen saavuttaminen yhteisten kokemusten kautta on osallisuudelle tärkeää.⁴³

Osallistumista painotetaan monissa yhteyksissä, mutta asia voi jäädä helposti kuitenkin vain puheen tasolle. Angela Uttke painottaa, että lapsilla ja nuorilla on tarve ottaa osaa yhteiskuntamme toimintaan, mutta heille ei aina ole itsestään selvää, kuinka toimia asian suhteen. Oikeanlaisessa tilassa ja tilanteessa he kuitenkin kykenevät kertomaan, mitä tarvitsevat. Uttken mukaan lasten ja nuorten osallistaminen yhteiskunnan toimintoihin on tärkeää, sillä he ovat tulevaisuuden päättäjiä ja vaikuttajia. Aktiivinen osallistuminen yhteiseen päätöksentekoon jo nuorena lisää aktiivisuutta myös vanhempana. Nuorten ajatukset tulisi nähdä voimavarana sen sijaan, että heidän panokseensa suhtauduttaisiin ennakkoluuloisesti. Huomioimattomuus voi kostautua myöhemmin välinpitämättömyytenä yhteiskunnan yhteisiä tavoitteita kohtaan.⁴⁴

Osallisuus, osallistava muotoilukasvatus ja osallistaminen liittyvät kaikki samaan kokonaisuuteen, mutta käsittelevät teemaa hieman eri lähtökohdista riippuen siitä, puhutaanko osallisuudesta yleisesti vai jonkun tahon järjes-

⁴³ Räsänen 2010, (sähköposti)

⁴⁴ Lehdistö tiedotustilaisuus 2010

tämästä osallistavasta toiminnasta. Asiaa voidaan tarkastella myös yhteisötaiteen kautta. Yhteisöllistymisestä voidaan puhua, kun joukko ihmisiä pyrkii oma-aloitteisesti ryhmäytymään tai muodostamaan elämänsä yhteisöllisyyden idean mukaisesti. Kyse on puolestaan yhteisöllistämisestä silloin, kun jokin ulkopuolinen taho on vaikuttamassa ihmisryhmän muodostumiseen.⁴⁵ Vaikka osallisuuden yhteydessä korostetaan usein osallistujista itsestään lähtevää halua osallisuuteen, toimintaan ja muutokseen, toimivat Fantasy Design in Community -hankkeessa Designmuseum sekä muotoilijat ja suunnittelijat osallistajina. Osallistajilla ei siten tämän tutkimuksen yhteydessä tarkoiteta ulkopuolista tahoa, vaan toimintaan itsekin osallistuvia henkilöitä. Lapset ja nuoret puolestaan osallistuvat hankkeeseen vapaaehtoisesti, mutta koska toiminta ei ole heistä lähtöisin ei voida täysin puhua heidän omaehtoisesta osallisuudesta.

5 TUOTANTOTALOUDELLINEN MUOTOILUNÄKEMYS VASTAPAINONA OSALLISTAVUDELLE

5.1 Suomen muotoilupolitiikka

Opetusministeriön toimittamat *Yksitoista askelta luovaan Suomeen: Luovuusstrategian loppuraportti* vuodelta 2006 sekä vuonna 2000 ilmestynyt *Muotoilu2005! Valtioneuvoston periaatepäätös muotoilupolitiikasta* asettavat suomalaisen muotoilun tärkeäksi luovan talouden ja kulttuuriteollisuuden alueeksi. *Muotoilu2005!* -selonteko keskittyy muotoilukenttään ja asettaa suomalaisessa yhteiskunnassa muotoilun tärkeimmäksi tehtäväksi lisäarvon tuottamisen yritysten tuotteille ja imagolle. Luovuusstrategian merkityksenä on puolestaan ollut hahmottaa suurpiirteisemmin luovuuden asemaa ja merkitystä osana yhteiskunnallisia rakenteita. Osaltaan raportissa ollaan kuitenkin samoilla linjoilla muotoilupoliittisen periaatepäätöksen kanssa todeten, että luovuudella ja innovatiivisuudella tarkoitetaan kykyä ja uskallusta

⁴⁵ Hiltunen 2009, 47

viedä ideat uusiksi tuotteiksi, palveluiksi tai käytännöiksi työ- ja muissa yhteisöissä ja organisaatioissa⁴⁶.

Luovuusstrategia on kuitenkin kokonaisuutena paljon muotoilupoliittista periaatepäätöstä yleisluontoisempi. Siinä ei pyritä esittämään määriteltyjä keinoja luovuuden lisäämiseksi, vaan todetaan, että luovuus on yhteiskunnan ja yksilön kehityksen kannalta tärkeää ja sitä tulisi edesauttaa ja vaalia olemassa olevin keinoin. Raportin mukaan luovempi Suomi saavutetaan oikeanlaisten asenteiden sekä ajattelu- ja toimintatapojen muuttamisen kautta. Luovuudella strategiassa tarkoitetaan edellisessä kappaleessa mainittujen seikkojen lisäksi kykyä yhdistellä merkityksiä ja asioita ennen kokemattomilla tavoilla. Tämä toteutetaan yksilöiden liikkuvuuden, henkisten voimavarojen ja ajattelun rajoittamattomuudella sekä elin- ja toimintaympäristön monimuotoisuuden ja joustavuuden toteutumisella. Luovuuden kannalta on lisäksi tärkeää, että riskinoton mahdollisuudet, perusturvallisuus ja kansalaisten keskinäinen luottamus ovat tasapainossa, sillä halu toimia vapaasti ja itsenäisesti edesauttavat usein luovuuden ilmenemistä.⁴⁷ Tavoitteissa ollaan lähellä osallisuuden ihanteita. Keskinäinen luottamus näyttäytyy tärkeänä osatekijänä vuorovaikutuksellisessa toiminnassa ja riskinotto sekä asioiden uudelleen jäsentäminen mahdollistuvat otollisissa olosuhteissa.

Muotoilu2005! -ohjelma on luovuusstrategiaa tulostavoitteellisempi ja painottaa muotoilua osana tuotantotaloutta ja markkinavoimia. Mukana työryhmässä on ollut taidekorkeakoulujen, muotoilijoiden keskusjärjestö Ornamon ja työelämän eri alojen edustajia sekä muotoilijoita. Periaatepäätöksen mukaan tavoitteena on luoda sellainen dynaaminen muotoilujärjestelmä, jonka avulla Suomi saavuttaa edelläkävijämaan aseman muotoilun hyödyntämisessä. Vision mukaan vuonna 2005 suomalainen muotoilu perustuu korkeatasoiselle osaamiselle, joka huomioi teollisen tuotanto- ja jakeluprosessien kehityksen, ymmärtää kuluttajamarkkinoiden muutokset, käyttäjäkeskeisen näkökulman ja hallitsee kulttuurisidonnaisten innovaatioiden hyödyntämisen tuotteiden ja palveluiden kehityksessä. Selonteossa muotoilun

⁴⁶ Yksitoista askelta luovaan Suomeen 2006, 7

⁴⁷ Yksitoista askelta luovaan Suomeen 2006, 1, 7

katsotaan parantavat kilpailukykyä ja kysyntää maailmanmarkkinoilla sekä siten lisäävän yhteiskunnan hyvinvointia ja työllisyyttä. Jotta kansainvälinen huippu saavutettaisiin, tarvitaan vahvaa tutkimustyötä muotoiluosaamisen kehittämiseksi sekä läheisempää yhteistyötä koulutuksen ja elinkeinoelämän kesken. Suomelle on selonteossa tarkoitus luoda vahva identiteetti omaleimaiselle muotoilulle rakentuvalla laadukkaalla ja esteettisesti korkeatasoisella ympäristöllä ja esinemaailmalla, mikä samalla edistää yksittäisten kansalaisten hyvinvointia ja viihtyvyyttä.⁴⁸

Muotoilukoulutuksen osalta periaatepäätöksessä esitetään, että muotoiluopetus kytketään nykyistä kiinteämmin osaksi teknistä ja kaupallista alaa ja näiden puitteissa tapahtuvaa tuotekehityskoulutusta. Näin muotoilukoulutuksessa kaupallisilla ja teknisillä aloilla painopiste tulisi olla muotoilun strategisen roolin ja sen mahdollisuuksien tunnistamisessa. Opetusministeriön tehtäväksi jää edistää eri alat yhdistävien koulutusohjelmien käynnistymistä ja niiden jatkuvuuden varmistamista ja seuraamista.⁴⁹ Tavoitteilla voidaan nähdä yhteys tammikuussa 2010 aloittaneeseen Aalto yliopistoon, jossa yhdistyivät Helsingin kauppakorkeakoulu, Teknillinen korkeakoulu ja Taide-teollinen korkeakoulu. Yhteistyötä oppilaitosten välillä oli ollut aiemminkin, mutta muotoilupoliittisen periaatepäätöksen tavoitteiden mukaisesti alat haluttiin selkeämmin ja kiinteämmin liittää yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Se miten liitos tulee edistämään muotoilun asemaa, jää nähtäväksi eikä sitä käsitellä tässä tutkimuksessa. Mielenkiintoisempaa on huomata näkemys muotoilusta nimenomaan yhteiskunnallisena voimavarana yritystoiminnan näkökulmasta eikä niinkään itsenäisenä toimintamuotona.

Kun muotoilupoliittinen ohjelma laadittiin vuonna 2000, oli sen tarkoitus kiteyttää tulevaisuudennäkymäksi suomalaisen muotoilujärjestelmän tila vuonna 2005. Vuonna 2004 ilmestyneen seurantaraportin mukaan luotu ohjelma on lähtenyt toteutumaan tehokkaasti. Tätä ovat edesauttaneet talouden rakenteissa tapahtuneet muutokset ja näkemys luovasta osaamisesta ja luovien toimialojen mahdollisuuksista yhteiskuntaa ja taloutta uudista-

⁴⁸ Korpelainen 2000, 10, 19

⁴⁹ Korpelainen 2000, 16

vina ja kehittävinä. Osallisuuden näkökulmasta raportissa kiinnostavasti kehoitetaan kiinnittämään enemmän huomiota käyttäjäkeskeisyyteen ja todetaan, että käyttäjäkeskeinen suunnittelu tulisi saada mukaan jokapäiväisen elinympäristön suunnitteluun.⁵⁰ Asia korostuu selonteossa kuitenkin kilpailuedun näkökulmasta, sillä työryhmän alustava hahmotelma esittää Muotoilu2010 -strategian yhdeksi tärkeimmäksi näkökulmaksi kansallisen kilpailukyvyt vahvistamisen käyttäjäkeskeisen suunnittelun kautta. Kokemuksellisuus, elämyksellisyys ja arvojen merkitys korostuvat ohjelmassa palveluiden, tuotteiden ja ostopäätösten yhteydessä, mutta eivät itseisarvoisesti hyvinvoinnin edistäjinä.

Muotoilu2005! -ohjelmassa ei juuri nosteta esille näkemystä yksilöstä yhteiskunnan voimavarana, vaan näkökulma on hyvin päinvastainen. Yritysten menestyminen nähdään yhteiskunnan etuna, mistä myös yksilö lopulta hyötyy. Seurantaryhmä toteaa kuitenkin raportissaan, että uutena kulttuuripoliittisena painotuksena tulisi olla hyvinvoinnista huolehtiminen ja tulevaisuudessa ohjelmissa tulisi korostaa jaettavan tekemisen tärkeyttä sekä työllisyyden ja hyvinvoinnin edistämistä⁵¹. Ajatus jaettavan tekemisen tärkeydestä kiteyttää pitkälti osallisuuden periaatteen ja on kenties ensi askeleita metodin saattamisessa ylöskirjatuksi toimintamuodoksi. Osallisuudesta ei ole muotoilun alalla olemassa virallisia ohjeita tai vaateita, jotka edellyttäisivät kansalaisten osallistamisen muotoilutoiminnan yhteydessä. Arkkitehtuurin ja kaupunkisuunnittelun puolella rakennuslaki velvoittaa kansalaisten kuulemiseen ja osallistamiseen. Sekä markkinataloudellinen että osallistava näkökulma lähestyä yhteiskunnan ja yksilön hyvää puoltavat paikkaansa. Tässä tutkimuksessa ei oteta kantaa siihen, kumpi toimintamuoto on tehokkaampi tai tarpeellisempi. Muotoilupoliittinen periaatepäätös kuvailee kuitenkin havainnollisesti sen näkemyksen, jota vastaan osallistava muotoilukasvatus on noussut ja jota se pyrkii tasapainottamaan.

⁵⁰ Muotoilu2005! -ohjelman seurantarvymän raportti 2004, 10, 29–30

⁵¹ Muotoilu2005! -ohjelman seurantarvymän raportti 2004, 9

5.2 Muotoilu ja muotoilukasvatus markkinalähtöisessä näkökulmassa

Osallistavan ja yhteisöllisen näkökulman puolestapuhujien kenties voimakkein kritiikki näyttää kohdistuvan sitä ajatusta vastaan, että muotoilun ammatillisen koulutuksen keskeisenä tavoitteena nähtäisiin sen tuottavan osaamista nimenomaan teollisuuden, kaupan ja palveluiden käyttöön. Muotoilu2005! -ohjelmassa todetaan painokkaasti, että koulutuksen tulisi nykyistä selkeämmin ottaa huomioon opiskelijoiden työmarkkinoille sijoittuminen ja taiteilijaidentiteetin sijasta painottaa tuotannolliseen ja markkinointiin liittyvää osaamista⁵². Taiteen ja muotoilun suhde näyttäytyy mielenkiintoisella tavalla, kun muotoilukoulutuksen toimintatapaa ja -muotoa perustellaan taiteellista työskentelyä vastaan. Muotoilun kaupallista ja teknistä potentiaalia korostettaessa taide näyttäytyy jopa haittaavana tekijänä. Markkinatalouden näkökulmasta taidetta ei nähdä tulostavoitteellisena eikä siten sellaiseen toimintaan laajassa mittakaavassa soveltuvana toimintamuotona.

Vaikka näkökulmat tunnutaan usein asetettavan toistensa vastakohtiksi, on niissä myös yhtäläisyyksiä. Osallistavan muotoilukasvatuksen ja tulostavoitteellisemmän muotoilukoulutuksen ei tarvitse olla toisiaan poissulkevia eikä niitä kenties sellaisiksi ole suunniteltukaan. Periaatepäätös on markkinalähtöinen, mutta siinä ei silti kielletä yksilölähtöisempää näkökulmaa. Myös tulostavoitteellinen koulutusnäkemys perustuu pohjimmiltaan luovalla itseilmaisuudelle, sillä nimenomaan luovuutta korostetaan innovatiivisten ratkaisujen ja tuotteiden lähtökohtana. Vaikka päätös ei varsinaisesti ota kantaa muotoilukasvatukseen, sivutaan sitä raportin loppupuolella. Keskeistä muotoilukasvatuksen toteutuksessa tulee olla taata lapsille ja nuorille valmiudet muotoilun perustaitoihin: ongelmakeskeiseen tehtäväratkaisuun, kulttuuriin ajatteluun, ilmaisullisuuteen, innovatiiviseen suhtautumiseen työhön sekä esinemaailman hahmottamiseen ja hallitsemiseen. Tämän lisäksi muotoilukasvatus nähdään mahdollisuutena vahvistaa lasten ja nuorten kykyä tehdä kulutuspäätöksiä ja ympäristöä koskevia valintoja huomioonottaen muotoilun merkitys.⁵³ Edellä mainitun kaltaiset ominaisuudet ovat hyvinkin

⁵² Korpelainen 2000, 31

⁵³ Korpelainen 2000, 32

yhteneväisiä osallistavan muotoilutoiminnan tavoitteiden kanssa. Etenkin esinemaailman hahmottaminen ja hallitseminen näyttäisi nousevan yhdeksi keskeisimmistä molempia näkökulmia yhdistävistä päämääristä.

Inkeri Sava kritisoi voimakkaasti näkemystä, että muotoilukasvatuksen ensisijainen tehtävä olisi voittoon tähtäävä tuotantotoiminta. Toisaalta hän myöntää, että se tarjoaa osalle ihmisistä kiinnostavaa työtä sekä lisääntyvää aineellista hyvinvointia. Ammatillisessa muotoilukoulutuksen tällä voi olla asemansa, mutta lasten ja nuorten muotoilukasvatukseen se asettaa vaatimuksia, joita ns. vapaisiin taiteisiin pohjautuvalla taideopetuksella ei samassa mittakaavassa ole. Savan mukaan muotoilukasvatus asetetaan nykypäivänä osaltaan yksilöllistä vapaata taiteellista itseilmaisua vastaan sijoittamalla kasvatettava kaupan ja teollisuuden kentän innovatiiviseksi kuluttajaksi tai työntekijäksi.⁵⁴ Savan argumenttina korostuu siten hyvin vastakohtaisesti muotoilupoliittisen periaatepäätöksen kanssa se, ettei muotoilukasvatuksen tulisi olla tulostavoitteellista, koska sitä ei edellytetä taidekasvatukseltakaan. Taide näyttäytyykin diskurssissa kaksijakoisella tavalla. Toisaalta sen kautta pyritään tekemään ero taiteen ja muotoilun välillä ja toisaalta perustelemaan muotoilukasvatuksen luonnetta ja päämääriä. Taiteilijaidentietin yhdistäminen muotoiluun nähdään rasitteena silloin, kun muotoilun halutaan tuottavan lisäarvoa yritysten tuotteille esimerkiksi käytettävyyden kautta. Se nähdään kuin esteenä tehokkuudelle ja tuottavuudelle, vaikka samaan aikaan vapaa itseilmaisuus tunnustetaan luovan suunnittelun lähtökohdaksi.

Se liittäkö muotoilun perinteinen tarkoituksenhakuisuus sen väistämättä osaksi markkinataloutta, ei kuitenkaan ole yksiselitteistä. Muotoilupoliittisessa periaatepäätöksessä muotoilu ja muotoilukasvatus on haluttu liittää kiinteäksi ja olennaiseksi osaksi tuotantotaloutta, koska se palvelee sitä etua, jota selonteossa pyritään edistämään. Erilaisiin päämääriin pyrittäessä näkökulma voi olla toinen. On mahdollista nähdä funktionaalisuus myös yksilön etua palvelevana elementtinä edesauttaen arkielämässä toimimista ja

⁵⁴ Sava 2007, 149

jaksamista. Molemmista näkökulmista tarkasteltuna muotoilukasvatuksen opetukseen näytetään haluavan liittää elementtejä, jotka tukevat lasten ja nuorten kehittymistä mm. kriittisiksi kuluttajiksi ja hyvin muotoillun esine- maailman tärkeyden ymmärtäviksi. Näiden voidaan katsoa osaltaan edesauttavan heidän kasvamistaan myös muotoilun esine- maailman markki- nataloudelliset etuudet tunnistaviksi toimijoiksi. Kulutuskritiikin ja ympäris- tösuhteen huomioonottava kasvatus ei tue pelkästään yritysmaailmaa, vaan edesauttaa myös yksilön hyvinvointia ja menestystä. Lisäksi on mielenkiin- toista pohtia, missä mielessä perustelut taiteellisen työskentelyn hyödyistä muotoilukasvatuksen osana liittyvät ajatukseen nähdä taide yksilön ja yhteis- ön henkisen hyvinvoinnin voimavarana. Yhteisöllistä toimintaa yhteiskun- nan voimavarana tarkastellaan tutkimuksessa myöhemmin.

Jos yhteisön odotukset painottuvat liaksi tuottavaan luovuuteen, kuten in- novaatioihin, tehokkuuteen ja kilpailukykyyn, jäävät Sava mielestä yksilölle tärkeät luovuuden ilmenemismuodot, kuten luova elämänasenne ja osalli- suus kuitenkin vailla huomiota. Vaarana näyttäytyy se, että kulutusyhteis- kunnassa kyvykkyyden ja tehokkuuden osoittamisesta muodostuu suoritta- vaa performanssia. Tällöin todellinen osaaminen ei ole enää ratkaisevaa, vaan tärkeimmäksi muodostuu luoda jotain, mikä myy. Luovuus kärsii, jos keskitytään oman osaamisen tuotteistamiseen ja hinnoitteluun. Sava näkee asian osana suurempaa yhteiskunnallista epäkohtaa, missä liiallinen keskit- tyminen asioiden aineelliseen mitattavuuteen kaventaa ihmiskäsitystä, lisää eriarvoisuutta ja välinpitämättömyyttä sekä vähentää kansalaisten aitoa si- toutumista yhteiskunnan tavoitteita kohtaan.⁵⁵ Se missä määrin markkina- voimien säätelemä muotoilu aiheuttaa eriarvoisuutta tai välinpitämättömyyt- tä jää tämän tutkimuksen ulkopuolelle, mutta siitä nousevat perustelut toi- senlaisen näkemyksen tarpeellisuudesta. Tasavertaisuutta korostava osal- listava näkökulma on nähtävissä nimenomaan vastauksena tulostavoitteelli- sen muotoilun luomaa tilannetta kohtaa.

⁵⁵ Sava 2007, 45, 186

5.3 Fenomenologinen näkökulma ja elämismaailma

Osaltaan kritiikki tuntuu tiivistyvän sellaista ajattelumallia vastaan, missä kaiken toiminnan ja sen jälkivaikutusten tulisi olla mitattavissa. Ilman asian mitattavuutta sen yhteiskunnallisia hyötyjä ei kyetä tehokkaasti todistamaan eikä argumentoimaan uskottavasti hyötyjen puolesta. Edmund Husserl lähtee fenomenologisessa teoriassaan siitä, että jos eksaktin luonnontieteisiin perustuvan ajattelumallin kautta idealisoimme ja poistamme maailmasta kaiken subjektiivisen, tulemme samalla karsineeksi tutkimuksen ulkopuolelle ne kysymykset, jotka itse asiassa olisivat tärkeimpiä. Kenties ylläpidämme tilannetta itse esittämällä jatkuvasti vääriä kysymyksiä. Jos ensisijaisuutena ovat mitattavuus ja matemaattisuus, kärsivät näkemyksellisyys, hyvän ja pahan sekä oikean ja väärän ymmärtäminen. Husserlin mielestä tämä tieteessä vallitseva kriisi juontaa juurensa itse tieteen ulkopuolelle länsimaiseen kulttuuriin ja sen perintöön. Eläessään tieteellis-teknologisissa uskomuksissa ja käyttäytymismalleissa ihminen ei pysty muodostamaan aitoa ymmärrystä itsestään ja asemastaan maailmassa.⁵⁶

Markku Satulehto on tutkinut Edmund Husserlin fenomenologiaa ja elämismaailma-käsitettä teoksessaan *Elämismaailma tieteiden perustana, Edmund Husserlin tieteen filosofia* (1992). Satulehto kirjoittaa materialistisen länsimaisen kulttuurin ja eksaktien tieteiden olennaisena osana tätä kokonaisuutta asettaneen elämälle vääränlaisen ideaalin. Ihmisen järki ei ole tarkoitettu alun perin teknologian palvelukseen, vaan keskeistä tulisi olla ymmärrys inhimillisistä arvoista ja niiden asemasta elämässä. Näin fenomenologisessa tutkimuksessa tarkastellaan sitä, mitä ympärillämme maailmassa on sen sijaan, että keskityttäisiin siihen, miten maailma rakentuu.⁵⁷ Husserlin mukaan loppujen lopuksi on olemassa vain yksi alkuperäinen maailma, vaikka tieteellinen traditio on yrittänytkin korvata sen keinotekoisilla konstruktiolla. Tieteen idealisoidessa elämismaailman, se luo samalla matemaattisen maailman, joka usein ymmärretään elämismaailmaa ensisijaisempänä todellisuutena. Tällä todellisuuden tasolla kaiken tulee olla ma-

⁵⁶ Husserl 1970, 32–33

⁵⁷ Satulehto 1992, 12–14

temaattisesti mitattavissa. Kuitenkin silloin kokemuksen ja tieteen maailmojen välille syntyy välimatka ja tämän välimatkan tutkimiseen fenomenologia on omistautunut.⁵⁸

Inkeri Sava viittaa elämismaailman käsitteeseen puhuessaan, millaisista lähtökohdista lasten ja nuorten muotoilukasvatusta tulisi lähestyä. Elämismaailma on Edmund Husserlin käsite, jota hän pohtii myöhäistuotannossaan. Ihminen elää teoreettisuudessa vain murto-osan elämästään. Koska teoreettinen asenne ei ole ihmiselle luonnollinen olotila, alkoi Husserl pohtia, millainen maailma sitä edeltää ja minkälainen elämänasenne edeltää teoreettista asennetta. Näiden kysymysten kautta paljastuu se inhimillinen ja historiallinen maailman, jossa ihminen on aina elänyt ja tulee aina elämään ja tätä maailmaa Husserl kutsuu elämismaailmaksi. Elämismaailman hän näkee kaiken ihmisen toiminnan perustana. Husserlin mielestä on paradoksaalista, että mitä mitättömämmäksi ihminen tekee itsensä universumin osana tieteen kautta, sitä suuremmaksi hän kokee itsensä henkisesti. Ongelmaksi muodostuu kuitenkin se, että tieteelliset selitykset etäännyvät ihmisen jatkuvasti yhä kauemmaksi elämismaailmasta ja teorioille on yhä vaikeampi löytää tukea välittömästä kokemuksesta. Samalla syntyy myös vaikeuksia ymmärtää, mistä eri selitysmalleista on oikeastaan kysymys. Ymmärryksen muodostuminen alkaa aina ihmisestä, sillä viime kädessä ihminen itse konstituoii kokemuksissaan ilmenevän maailman ja kiinnittää siten merkityksiä ympärilleen.⁵⁹

Elämismaailmaa Satulehto selittää luonnollisena asenteena maailmaa kohtaan. Elämismaailman lisäksi Husserl käyttää myös käsitteitä *arkikokemuksen maailma* ja *luonnollisen asenteen maailma*. Näitä yhdistää se, että niissä kaikissa tarkastellaan elämismaailmaa tieteellisen toiminnan selkeyttämisen näkökulmasta.⁶⁰ Husserl ei tuomitse muiden tieteiden olemassaoloa tai tarpeellisuutta, vaan pyrkii fenomenologian kautta tuomaan toisenlaisen näkökulman tieteiden tarkasteluun. Yhteisöllisen ja osallistavan metodin kan-

⁵⁸ Husserl 1970, 34

⁵⁹ Husserl 1970, 132–135

⁶⁰ Satulehto 1992, 23

nalta ajatus elämismaailmasta on oleellinen, sillä elämismaailma käsitteenä lähtee ihmisestä itsestään ja hänen välittömistä kokemuksistaan. Husserlin mukaan ymmärryksen perimmäinen suunta on elämismaailmasta tieteeseen päin, vaikka usein ajatellaankin tieteen osoittavan, kuinka asiat ovat⁶¹. Sekä yhteisöllisessä taidetoiminnassa että osallistavassa muotoilukasvatuksessa painotetaan ihmisen tarpeita ja niistä nousevia toimenpiteitä. Hiltusen ja Jokelan mielestä taidetta tulisi opettaa sellaisena kuin se elämässä koetaan ja suhteessa muihin yhteiskunnallisiin aineisiin. Lähtökohta oppimiselle tulisi olla opittavien asioiden liittyminen yksilön ja yhteisön todelliseen elämismaailmaan. Elämyksemme, kokemuksemme ja jo olemassa olevat tietomme ja taitomme ovat lähtökohtia oppimiselle myös taiteen parissa.⁶² Myös Riitta Vira korostaa, että muotoilukasvatuksen tulisi lähteä lasten ja nuorten omasta elämismaailmasta ja siitä nousevasta toiminnasta ja uuden luomisen tarpeesta⁶³.

6 OSALLISTAVA MUOTOILUKASVATUS YHTEISÖTAITEELLISESTA NÄKÖKULMASTA

Yhteisöllinen taidekasvatus ja osallistava muotoilukasvatus näyttävät tähtäävän pitkälti samaan päämäärään, mutta käytännöissä on erojakin. Muotoilu näyttää vaativan osaltaan erilaisia lähestymis- ja opetustapoja ja siksi ei voida puhua täysin samasta asiasta. Vira huomauttaa artikkelissaan *Taidekasvatuksesta muotoilukasvatukseen... ja takaisin?* (2004), että muotoilussa ei ole kyse pelkästään esteettisestä muodonannosta ja siihen liittyvistä merkityksistä. Muotoillun tuotteen tulee ottaa huomioon myös käyttäjävällisyys, toimivuus, markkinointi, symboliset arvot ja kulutuskritiikki sekä tuotteen elinkaari kestävän kehityksen kannalta. Visuaalinen ja esteettinen jäsentäminen eivät riitä, vaan esinemaailman ja muotoilun käsittelyyn tarvitaan kuvataidetta laajempialaisempaa sisältöä.⁶⁴ Yhteisötaiteellista toimintaa tarkasteltaessa huomataan kuitenkin, ettei siinä kyse ole pelkästä visu-

⁶¹ Husserl 1970, 142

⁶² Hiltunen & Jokela 2001, 20

⁶³ Vira 2004, 21

⁶⁴ Vira 2004, 23

aalisesta ja esteettisestä merkityksenannosta ja siten se näyttää soveltuvan osallistavan muotoilukasvatuksen tarkasteluun. Yhteisötaiteen käytäntöjen kautta avautuu näkökulma yhteisön kanssa yhteistyössä toteutettuun toimintaan, joka ottaa huomioon yhteisön tarpeet ja paikkasidonnaisuuden sekä panostaa dialogin ja tasavertaisuuden toteutumiseen. Toimintamuoto ei kuitenkaan ole ongelmaton ja haasteellisuutta lisää etenkin taidesuuntauksen monimuotoisuus.

Vaikka yhteisötaide ei enää uusi asia olekaan, kritiikkiä yhteisöllistä taidekasvatusta kohtaan on löydettävissä melko vähän. Kantonen mainitsee yhteisöllistä taidetoimintaa käsittelevässä väitöskirjassaan, että yhteisötaidetta on arvosteltu mm. siitä, että sosiaalisten kysymysten käsittely taiteessa viih-teellistyy helposti ja alkuperäinen tarkoitus hämärtyy. Näin aktivistisesta taidemuodosta tulee vain osa taiteen valtavirtaa.⁶⁵ Kuten mikään toiminta, ei yhteisötaidekaan automaattisesti ole merkittävää ja uudistavaa, vaan on riippuvainen olosuhteista, yhteisöstä, yhteisötaiteilijoista ja osapuolten tavoitteista. Yhteisötaiteelle usein tyypillinen prosessiin keskittyminen konkreettisen taideteoksen sijaan ei ole myöskään täysin ongelmaton muotoilun näkökulmasta. Yhdeksi mielenkiintoiseksi kysymykseksi näyttäisikin nousevan se, kuinka paljon muotoilukasvatuksessa voidaan luopua itse lopulliseen tuotteeseen keskittymisestä ja siirtyä prosessikeskeisempään ajatteluun. Muotoilukasvatuksen päämäärät ovat kasvatuksellisesti yhden tuotteen suunnittelua kauempana, mutta jos muotoilulta poistetaan sen peruskäsite, muotoiltu tuote, millaiseksi muotoilu muodostuu.

6.1 Yhteisötaiteen taustaa

Yhteisötaide on osa nykytaidetta ja kiinnostus yhteisölliseen toimintaan on ollut edelleen vahvistuva nykytaiteen suuntaus. Yhteisötaiteesta ja yhteisöllisestä taidekasvatuksesta kirjoittaneiden Lapin yliopiston taidekasvatuksen professorien Mirja Hiltusen ja Timo Jokelan mukaan yhteisötaide vakiinnutti

⁶⁵ Kantonen 2005, 59

asemansa vasta 1990-luvulla, mutta ensimmäisiä askelia sitä kohti otettiin jo 1960-luvulla.⁶⁶ Toisaalta John Dewey korosti taiteen toiminnallisuutta ja prosessien merkitystä jo 1930-luvulla teoksessaan *Art as Experience* (1934). Pragmatistinen näkökulma painotti taidetta kokonaisvaltaisena ja toiminnallisena muotona, missä vuorovaikutus ja oppiminen tekemällä olivat keskiössä. Taideteoksen toteutuminen edellytti kokemuksen ja kommunikaation syntymistä. Dewey ei pyrkinyt määrittämään taidetta ja siten hänen näkemyksensä on ensisijassa kasvatuksellinen.⁶⁷ Osallistavuuden kannalta mielenkiintoista on ajatus taiteen toteutumisesta vasta vastaanottajan omakohtaisen kokemuksen ja kommunikaation kautta. Merkityksen syntyminen oman toiminnan, oivalluksen ja vuorovaikutuksen kautta näyttää olevan keskeistä niin yhteisötaiteellisessa kuin osallistavassa toiminnassakin.

Hiltunen ja Jokela kirjoittavat modernistisen ajattelun ohjailleen sekä taiteen että taidekasvatuksen käytänteitä ja luoneen itsestään selvyyksinä pidettyjä toimintamalleja. Taidekasvatuksen oppisisällöt kohdistuivat yleisiin universaaleina pidettyihin periaatteisiin ja taide käsitettiin jopa riippumattomaksi muista yhteiskunnallisista tekijöistä. Hyvä taide oli taidetta varten eikä paikallisesti tai poliittisesti sitoutunutta.⁶⁸ Modernismin aikaan 1900-luvun alku- ja keskivaiheilla otettiin kuitenkin jo etäisyyttä taideinstituutioihin eikä taide suinkaan aina ollut vailla suhdetta ympäröivään yhteiskuntaan. Kantosen mukaan yhteisötaiteen historiallisista edeltäjistä voidaan mainita mm. 1900-luvun alun historiallinen avantgarde, 1960-luvun situationistien taide sekä happeningit ja performanssit, joissa taideteoksen tekijän ja vastaanottajan välinen raja tarkoituksella pyrittiin hämärtämään⁶⁹. Taiteentutkija Helena Sederholmin on tarkastellut situationisteja teoksessaan *Intellektuaalista terrorismia: Kansainväliset situationistit 1957–1972* (1994). Situationistit katsoivat elävänsä speaktaakkeliyhteiskunnassa, jossa kansalaiset olivat vierantuneet todellisista kokemuksista. Kapitalistinen yhteiskunta koettiin järjestetyn valtaapitävien tahojen toimesta siten, että ihmiset eivät aktiivisesti osallistuneet arkielämänsä luomiseen, vaan olivat pikemminkin katsojia

⁶⁶ Hiltunen & Jokela 2001, 13

⁶⁷ Dewey 1934

⁶⁸ Hiltunen & Jokela 2001, 9

⁶⁹ Kantonen 2005, 54

oman elämänsä näyttämöllä, eräänlaisia sivustakatsojia. Ratkaisuksi tarjottiin kokonaisvaltaisia tapahtumia, joissa ihmiset pystyisivät toteuttamaan omaa luovuuttaan. Situationistit myös pyrkivät välttämään taidemaailman tapahtumiin osallistumista.⁷⁰

Situationistit eivät olleet ainoita, jotka pyrkivät karttamaan taidemaailmassa toimimista eikä heidän taidettaan pidetä yhteisötaiteen varsinaisena esikuvana, mutta spektaakkelin käsite on varsin lähellä yhteisötaiteen lähtökohtia. Aktiivinen osallistuminen ja halu vaikuttaa arkielämän toimintoihin ovat yhteisöllisen taidetoiminnan lähtökohtia. Arto Haapala pohtii taiteilijan suhdetta taidemaailmaan. Hänen mukaansa taidemaailmaa ei voi sivuuttaa ja taiteilija toimii aina taidemaailmassa, sillä taiteilija on taitelija vain taidemaailmassa. Pyrkimykset kapinoida valtavirtaa vastaan ovat itse asiassa vain murtumia taidemaailman rakenteissa. Poikkeamat toimintatavoissa kiinnittävät huomion rakenteisiin itseensä ja vasta silloin päästään pohtimaan suhtautumistamme taiteen käytäntöihin.⁷¹ Yhteisöllinen taidetoiminta etsii näin paikkaansa suhteessa taidemaailman vakiintuneisiin traditioihin. Aivan samoin myös osallistava muotoilukasvatus suhteutuu muotoilumaailman konventioihin.

Irmeli Hautamäen mukaan yhtymäkohtia yhteisötaiteen ja historiallisen avantgarden kanssa voidaan nähdä esimerkiksi dadaistisessa, surrealistisessa ja feministisessä taiteessa, joiden pyrkimyksinä on pidetty ihanteellista yhteiskuntaa, poliittisuutta ja uudistushaluisuutta.⁷² Avantgarden monimuotoisuuden vuoksi yksinkertaisten liitosten tekeminen on kuitenkin vaikeaa. Halu uudistaa ja löytää toimivampia ja merkityksellisempiä käytäntöjä on yhteisölliselle toiminnalle keskeistä. Poliittisuus korostuu toisinaan yhteisötaiteen kohdalla, mutta osallistavan muotoilukasvatuksen osana poliittinen aktivismi on vieraampaa. Hautamäki jatkaa ja kirjoittaa, että avantgardea voidaan pitää myös sosiaalisena ja psykologisena ilmiönä eikä pelkästään taiteen lajina. Yleisenä piirteenä hän näkee valtakulttuurin vastustamisen,

⁷⁰ Sederholm 1994, 59

⁷¹ Haapala 2000, 130–135

⁷² Hautamäki 2003, 10

niin yhteiskunnallisen eliitin kuin muiden enemmistöryhmien.⁷³ Kenties osallistavuus voitaisiin samaan tapaan nähdä paitsi toimintametodina myös ajatusmallina ja ilmiönä, jossa pyritään kyseenalaistamaan vallitsevia käytäntöjä ja luomaan uudenlaisia toimintaympäristöjä ja -ryhmiä.

Yhteisötaiteen taustalla voidaan nähdä myös sosiokulttuurisia vaikutteita. Ilmiötä tutkineen Leena Kurjen mukaan sosiokulttuurinen innostaminen syntyi käsitteenä ja toimintana Ranskassa, missä demokraattiset arvot olivat toisen maailmansodan seurauksena hämärtyneet. Samankaltaista toimintaa syntyi myös muualla maailmaa ja yleisesti voidaan puhua yhteiskuntien omasta sisäisestä halusta muutokseen.⁷⁴ Sosiokulttuurinen innostaminen tähtää aihetta tutkineen pedagogi Paciono Fermoson mukaan kulttuurisen demokratian saavuttamiseen. Siten innostaminen on nähtävissä yhteiskunnan parantamiseen pyrkivänä kasvatuksellisenä toimintamuotona. Kasvatuksellisten ja ympäröivän todellisuuden välisiin ongelmiin on pyritty vastaamaan luomalla uudenlaisia kasvatustapoja ja koulutusvaihtoehtoja. Innostamisen tärkeimpänä tavoitteena on luoda ihmisten oman osallistumisen avulla solidaarisuuden arvot tiedostava yhteiskunta. Keskeisiä käsitteitä sosiokulttuuriselle innostamiselle ovat yhteisöllisyys, osallistuminen, herkistyminen, dialogi, luovuus ja toimintaan sitoutuminen.⁷⁵

Käsitteenä innostaminen (animation) voidaan johtaa latinankielisestä sanasta anima, mikä tarkoittaa elämää tai elähdyttämistä tai sanasta animus, jolloin se liittyy termin motivaatioon ja liikkeeseen. Käsitteellä on näin kaksimerkitys; toisaalta antaa elämä ja toisaalta asettaa asiat suhteeseen. Sosiokulttuurinen innostaminen merkitsee siten lisäksi elämän antamista, toiminnan motivoimista ja suhteeseen asettumista. Kaikkien määritelmien ytimenä on ajatus siitä, että innostaminen on tapa herkistää ihmistä itsetoetuuden prosessiin herättämällä ihmisten tietoisuutta, organisoimalla toimintaa ja saattamalla ihmiset liikkeelle. Ihmisten ja yhteisöjen elämän laatua

⁷³ Hautamäki 2003, 17

⁷⁴ Kurki 2000, 13

⁷⁵ Feroso 1994, 369

pyritään parantamaan sosiaalisen kommunikaation edistämällä, vuorovai-
kutuksen lisäämisellä ja kahdenkeskisten suhteiden kehittämällä.⁷⁶

Yhteisötaide on Lea Kantosen mukaan suomalaisessa keskustelussa yleis-
tynyt termi, vaikka se usein korvataan myös käsitteillä uusi julkinen taide,
paikkasidonnainen taide, poliittinen taide, sosiaalisesti sitoutunut taide, akti-
vistitaide tai uusavantgardistinen taide. Termejä käytetään sekä toistensa
synonyymeinä että haluttaessa korostaa merkityseroja. Kysymys ei kuiten-
kaan ole eri taidesuuntauksista, vaan pikemminkin taiteen tekemisen asen-
teesta. Kaikille yhteistä on yhteistyö ja eettisyys suhteessa katsojaan.⁷⁷ Yh-
dysvaltalaisen taideteoreetikko ja taiteilija Suzanne Lacy kirjoittaa, että yh-
teisötaidetta voidaankin kuvailla erilaisista taustoista ja näkökulmista työs-
kentelävien taiteilijoiden projekteiksi, jotka muistuttavat toisiaan poliittiselta
ja sosiaaliselta aktiivisuudeltaan, mutta ovat ansioituneet ennen kaikkea
esteettiseltä herkkyydeltään.⁷⁸ Helena Sederholm korostaa, että yksinker-
tainen määritelmä on mahdoton, sillä yhteisötaiteessa yhdistellään usein
perinteisiä taidemuotoja ja lisäksi se on nopeasti reagoivaa ja tilanteiden
mukaan jatkuvasti muuttuvaa ja vaihtelevaa.⁷⁹ Tässä tutkimuksessa käyte-
tään sanaa yhteisötaide, koska Fantasy Design in Community -hankkeessa
korostuu yhteisössä tapahtuva toiminta aktivismin ja poliittisuuden sijaan.

6.2 Yhteisötaiteen, yhteisöllisen taidekasvatuksen ja osallistavan muotoilu- kasvatuksen piirteitä

6.2.1 Ympäristö ja paikkasidonnaisuus

Sosiokulttuurisen innostamisen keskeisiä tavoitteita on ihmisten tuleminen
tietoisiksi ympäristöstään ja roolistaan yhteisössään ja yhteiskunnassaan.
Kurjen mukaan elämä merkityksellistyy huomattaessa, kuinka oma toiminta
arjessa ja lähiyhteisössä liittyy laajempaan yhteisölliseen ja yhteiskunnalli-

⁷⁶ Kurki 2000, 19

⁷⁷ Kantonen 2005, 51

⁷⁸ Lacy 1995, 19

⁷⁹ Sederholm 2000, 192

seen toimintaan. Innostaminen on yhdistelmä toimenpiteitä, jotka mahdollistavat ihmisten kasvavan osallistumisen kautta aktiivisiksi toimijoiksi omassa ympäristössään.⁸⁰ Kantosen mukaan merkityksellisyys omaa elämää kohtaan syntyy juuri omakohtaisen ympäristösuhteen muodostuessa ja tässä elämyksellisellä ja kokemuksellisella taidetoiminnalla osana ihmisten arkipäivää voi olla osansa.⁸¹ Yhteisöllisen taidetoiminnan mukaisesti osallistava muotoilukasvatus näyttää samoin haluavan olla läsnä ihmisten arkipäivässä. Lapsia ja nuoria osallistavaa toimintaa koskien Angela Uttke korostaa, että muotoilukasvatuksen on oltava motivoivaa ja siksi kohdistuttava heidän lähiympäristöönsä. Liian kaukaiset tai abstraktit projektit eivät useinkaan kykene muodostumaan tarpeeksi merkityksellisiksi lasten ja nuorten oman elämän kannalta.⁸²

Yhteisötaiteen ja sen käytäntöjä mukailevan yhteisöllisen taidekasvatusajattelun myötä on Hiltusen ja Jokelan mukaan nykyisin ryhdytty arvioimaan uudelleen taiteen, ympäristön ja yhteisön välistä sidosta ja korostamaan taiteen yhteyttä arjen toimintoihin. Ympäristöllisyys ja yhteisöllisyys nähdään ihmiselämään kuuluvana luonnollisena ja monitasoisena tekijänä. Ihminen luo ja muuntaa yhteisöään ja ympäristöään kaiken aikaa. Tämä jatkuva muutos on ihmisen arkielämän perusta ja siten parhaimmillaan myös taide-toiminnan otollinen lähtökohta. Taiteella voi näin olla merkittävä rooli paikalliseen yhteistoimintaan perustuvan yhteisöllisyyden luomisessa.⁸³ Mirja Hiltunen toteaa väitöskirjassaan *Yhteisöllinen taidekasvatus – Performatiivisesti pohjoisen sosiokulttuurisissa ympäristöissä* (2009), että yhteisöllisen taidekasvatuksen lähtökohta on ennen kaikkea yhteisön sosiokulttuurisessa ympäristössä, vuorovaikutuksessa ja kohtaamisessa toisten kanssa. Paikallisuus mahdollistaa toiminnallisen yhteisön syntymisen, vaikka yhteinen asuinpaikka ei edellytä yhteistä toimintaa tai ole yhteisöllisen toiminnan ainoa lähtökohta. Yhteisöllisyydelle tunnusomaista ovat myös jaetut symboli-

⁸⁰ Kurki 2000, 20

⁸¹ Kantonen 2005, 21

⁸² Uttke 2010, (keskustelu)

⁸³ Hiltunen & Jokela 2001, 9

set arvot.⁸⁴ Symbolista yhteyttä tarkastellaan lisää Kontulan esimerkkitapauksen yhteydessä.

Paikallisuudesta puhuttaessa taiteen ja muotoilun toimintaympäristöt eroavat kuitenkin toisistaan osaltaan merkittävästi, sillä muotoilu koetaan usein kotona. Muotoillut tuotteet ovat ihmisten arkipäivää. Merkittäväksi tekijäksi muodostuu lisäksi se, että tuotteet ovat usein myös omia. Tästä syystä ihmisen suhde muotoiluun on usein läheisempi kuin taiteeseen. Arto Haapala on pohtinut Martin Heideggerin fenomenologista filosofiaa ja esittää, ettei ihmisen ensisijainen relaatio maailmaan kuuluviin asioihin ole subjekti-objekti-suhde kuten usein ajatellaan. Vaikka kohtelemme asioita myös *esilläolevina* objekteina, ei *esilläolevuus* ole kaikkien olevien olemistapa. Heideggerin mielestä se ei itse asiassa ole lainkaan tärkein suhteistamme. *Esilläolevuutta* tärkeämpi olemistapa on sen sijaan *käsilläolevuus*, sillä ihmisen suhde maailmassa oleviin asioihin on ensisijassa praktinen. Esineet ovat välineitä johonkin tarkoitukseen ja niiden omin luonne tulee ilmi vain niiden tosiasiallisessa käytössä.⁸⁵ Muotoilusta puhuttaessa praktinen suhde esineen ja ihmisen välillä näyttäisi olevan usein jo luonnostaan. Paikkasidonnan toiminnan kautta voi avautua mahdollisuuksia uusien suhteiden luomiseen arkielämän kannalta tärkeiden esineiden kanssa.

Vaikuttaminen omaan elin- ja esineympäristöön osallisuuden ja yhteisöllisen taidetoiminnan kautta ei ole aina yksinkertaista. On tärkeää huomioida, missä osallisuuden ja vaikuttaminen välinen raja kulkee. Hankkeissa joissa osallistujat toteuttavat omat itsenäiset teoksensa, yhteistoiminnallisuus voi toimia hedelmällisenä keskustelun herättäjänä ja kriittisyytenä sekä sitä kautta kannustaa uudenlaisiin näkökulmiin ja ratkaisuihin. Tehdessään lopullisen päätöksen itse, osallistuja pääsee suoraan vaikuttamaan työhönsä, sekä työnsä kautta. Ongelmallisuus voi nousta esille yhteistyöhankkeissa, joissa työn kohde vaatii yhteisiä päätöksiä. Millaisiksi vaikuttamismahdollisuudet muodostuvat, jos omaa näkemystä ei katsota toimivaksi? Onko kaikkien koskaan mahdollista päästä vaikuttamaan ryhmätyötilanteessa? Kyse

⁸⁴ Hiltunen 2009, 253–255

⁸⁵ Haapala 2000, 125

on tällöin osallistumisesta yhteiseen toimintaan, jossa annetaan mahdollisuus oman mielipiteen ilmaisuun. Todellinen omakohtainen vaikuttaminen voi jäädä vähäiseksi tai olla vaikeaa vaikuttamisen ilmetessä epäsuoraan tai välillisesti. Toisaalta samalla opitaan yhteistyötaitoja huomioimalla ja kunnioittamalla toisten ajatuksia. Tilan luominen vuorovaikutusta ja dialogia varten näyttäisikin olevan jo itsessään merkittävää.

6.2.2 Tekijäkeskeisyydestä yhteisöllisyyteen

Sosiokulttuurisessa innostamisessa puhutaan sekä kulttuurisesta demokratisaatiosta että kulttuurisesta demokratiasta. Kulttuurisella demokratisaatiolla tarkoitetaan kulttuurista diskurssia, jossa innostajat toimivat taiteen ja yleisön välillä keskustelun välittäjinä sekä ylläpitäjinä. Tavoitteena tällöin on kulttuuritoiminnan saavutettavuus mahdollisimman monille. Kulttuurisella demokratiolla puolestaan tarkoitetaan syvemmälle menevää vaikuttamista ja ihmisten oman osallistumisen lisäämistä siten, että he ovat arkielämänsä todellisia toimijoita ja kulttuurinsa tuottajia. Leena Kurki korostaa, että kulttuurisen demokratian periaate on sen hyväksymistä, että kulttuuri ei ole vain tietyn ihmisryhmän etuoikeus tai taiteisiin liittyvä osa-alue. Se on inhimillisen käyttäytymisen rakenne, joka kuuluu kaikille.⁸⁶ Sekä yhteisöllisen että osallistavan toiminnan lähtökohtana on nimenomaan kaikille kuuluva mahdollisuus ja oikeus osallistua itselle merkityksellisten asioiden päätöksentekoon.

Husserlin fenomenologian mukaan koko inhimillinen kulttuurimme rakentuu sosiaalisuudessa ja yhteisessä todellisuuskokemuksessa. Maailma on yhteisen kanssakäymisen ja kokemusten vaihtamisen kautta yhteisten merkitysten todellisuus. Subjektiivisesti ja henkilökohtaisesti koetusta tulee jaettava. Tiedostaessamme muidenkin kokeneen samantapaisia asioita mahdollistuu yhteisen käsityksen muodostuminen. Ymmärrämme, mikä on normaalia, mikä on oikein ja minkälainen maailma on. On kuitenkin tärkeää huomata, että tällaisten totuuksien syntyminen ja sisäistäminen tapahtuu usein tie-

⁸⁶ Kurki 2000, 14

dostamatta, eivätkä ne ole yksinkertaisesti tutkittavissa. Silti subjektiivinen kokemus ei saisi olla alistainen matemaattisten tieteiden ihanteille. Husserlin mielestä on kummallista, ettei tiede ole pyrkinyt ymmärtämään subjektiivisuutta osana ihmisen elämää, vaikka se on mukana kaikessa toiminnassamme, ajattelussamme ja kokemuksissamme.⁸⁷

Yhteisöllinen taidekasvatus on Hiltusen ja Jokelan mukaan haastanut pitkään vallinneen tavan korostaa yksilöä taidekasvatustyön lähtökohtana. Taiteen on perinteisesti ajateltu edistävän yksilön esteettistä ja luovaa itseilmaisua. Nykyisin taide ja estetiikka nähdään kuitenkin selkeästi yksilön lisäksi myös yhteisön merkittävänä voimavarana. Tässä mielessä taiteen yhteisöllinen opetus voi toimia sosiaalisen muutoksen välineenä.⁸⁸ Muotoilukasvatuksessakin on Savan mukaan tärkeää oppia ilmaisemaan omia näkemyksiään ja ratkaisujaan, mutta myös oppia kuuntelemaan ja arvostamaan muita. Muiden ratkaisuista oppiminen ja siitä syntyvän yhteisyyden tunnistaminen ovat osallistavan metodin keskiössä. Tärkeää on lisäksi ymmärtää, että omat kokemukset eivät ole muiden kokemuksista irrallaan ja elämismaailmoiden mahdollisesta erilaisuudesta huolimatta yhteisyys on mahdollista. Pedagogisesti on kuitenkin haaste luoda sellaisia oppimistilanteita ja -metodeja, joissa opitaan kuuntelemaan ja kuuntelemalla muita.⁸⁹ Osallisuuden käsitteen ymmärtäminen, aiheen tarkastelu ja tutkimushankkeiden järjestäminen ovat kaikki keinoja pyrkiä tällaisten oppimistilanteiden hallitsemiseen.

Marjatta Bardy kirjoittaa, että yhteisöllisestä taidetoiminnasta hyötyvät kaikkien osapuolet. Osallistujat pääsevät taiteen keinoin tutkimaan suhteita itseensä, toisiin ihmisiin ja paikkaansa maailmassa. Samaan aikaan taiteilijoille voi avautua uusia todellisuuksia yleisön kautta.⁹⁰ Painotettaessa yhteisöllisyyttä, yksilöä ja hänen tarpeitaan ei tulisi kuitenkaan unohtaa. Grant Kester kirjoittaa dialogisesta taiteesta, jota hän pitää yhtenä yhteisötaiteeseen kuuluvana ja siihen verrattavana taidemuotona. Hän toteaa, että uu-

⁸⁷ Husserl 1970, 112–113

⁸⁸ Hiltunen & Jokela 2001, 10

⁸⁹ Sava 2007, 150

⁹⁰ Bardy 2007, 24–25

den toimintamuodon ei tarvitse korostua vanhojen kustannuksella, vaan pikemminkin yhteisöllinen taidetoiminta tulisi nähdä mahdollisuutena laajentaa ja avartaa taidekäsitystämme. Taideinstituutioita ja niiden ulkopuolisia taidehankkeita ei tulisi asettaa vastakkain, vaan nähdä molempien potentiaali omassa ympäristössään. Yhteistyöllä ja kompromissien kautta näkökulmat voivat tukea ja vahvistaa toisiaan.⁹¹

Kester muistuttaa lisäksi, ettei yhteisötaiteessa taiteilijan suhde yleisöön ole ongelmaton. Osa yhteisötaiteilijoista on tyytymättömiä taiteen perinteisiin toimintamalleihin ja näkee taidehistorian kanonisoitujen määritelmien rajoittavan työskentelyään. Mutta vaikka yhteisötaide on pyrkinyt eroon instituutionaalisuudesta, yksilökeskeisyydestä ja taiteilijan aseman korostamisesta, kutsuvat monet yhteisötaidetta tekevät silti työskentelyään taiteeksi ja toimivat taideinstituution kontekstissa esimerkiksi statuksen tai rahoituksen vuoksi.⁹² Arto Haapalan mukaan taidemaailma antaa roolin sekä taiteilijalle että taiteen vastaanottajille ja siksi sitä ei voi sivuuttaa. Tällöin henkilö osaa toimia joko taiteilijana tai yleisönä. Taiteilijan sitoutuminen taidemaailmaan poikkeaa taiteen vastaanottajan sitoutumisesta, mutta heitä yhdistää se, että heidät molemmat on asetettu jo valmiiseen struktuuriin. Näin ollen vaikka taiteilija pyrki toimimaan radikaalisti vallitsevia rakenteita vastaan, taidemaailma antaa sen, mitä vastaan reagoidaan.⁹³ Yhteisöllisen taidetoiminnan esittämä kritiikki mahdollistuu siten ainoastaan vallitsevista rakenteista käsin.

Kenties ristiriitaisesti yhteisötaiteen tavoitteiden kannalta, Haapalan mielestä taiteilijan ja taidemaailman olemistavan tarkastelu on ensisijaista taiteen vastaanottajaan nähden. Tästä hän puhuu luomisen eksistentiaalina. Taidemaailman keskiössä olevat taideteokset syntyvät taiteilijoiden toiminnasta ja siten ilman taiteilijaa ei ole taideteosta. Haapala jatkaa, että vaikkei teoksia ole ilman taiteilijaa, voi teosten laatu vaihdella suuresti. Luomisen eksistentiaali ei merkitse taiteilijan luovuutta tai innovatiivisuutta. Taiteilijan töitä

⁹¹ Kester 2004, 188–189

⁹² Kester 2004, 11, 187–188

⁹³ Haapala 2000, 133

kutsutaan taiteeksi, mutta se ei tarkoita, ettei muiden tekemä luova työ olisi yhdenvertaista.⁹⁴ Vaikka teos on siten aina lähtenyt liikkeelle taiteilijasta käsin, voi osallistuva yleisö omalla toiminnallaan tasavertaisesti osallistua teoksen muotoon ja merkityksen muodostumiseen. Taiteilijan ja taiteen vastaanottajan roolien pohtiminen tästä näkökulmasta on mielenkiintoista, sillä niin yhteisötaiteellisessa toiminnassa kuin osallistavassa muotoilukasvatuksessa roolijakoa on pyritty hämärtämään. Jos taidetta ei ole olemassa ilman taiteilijaa, voiko muotoilukaan toteutua ilman muotoilijaa. Voivatko lapset ja nuoret tässä mielessä koskaan toimia tasavertaisina muotoilijoina?

Vastausta kysymykseen voidaan hakea mm. tarkastelemalla muotoilijan roolia ja ammattikuvaa. Jos Susann Vihman mukaan korostetaan yksittäisiä tuotteita ja muotoilua käsitellään alalla hyvin menestyneiden suunnittelijoiden kautta, muotoilun esittäminen jää hyvin kapea-alaiseksi. Muotoilijaa ei pitäisi lähestyä kuten kuvataiteilijaa, joka näkemyksensä pohjalta luo konkreettisia tuotteita – teoksia. Muotoilijaa ei tulisikaan esitellä tekijänä, vaan pikemminkin suunnittelijana, sillä lopulliseen tuotteeseen vaikuttavat lähes aina myös muut tuotantoprosessiin osallistuneet. Eri alojen asiantuntijoiden yhteistyö on usein lopullisen tuotteen kannalta ratkaisevaa. Muotoilu nähdään helposti liian tekijäkeskeisenä, vaikka tärkeintä pitäisi olla sen, että lopputulos on onnistunut käytettävyyden, estetiikan ja kulttuuristen arvojen kannalta.⁹⁵ Samaa asiaa voidaan kysyä koskien yhteisötaidetta. Tulisiko projektien pikemminkin konkretisoitua yhteisöön ja yhteistyöhön kuin taiteilijaan? Vaikka idea olisi työn alulle saattajan, muodostuu työn todellinen merkitys vasta yhteisen toiminnan seurauksena.

Osallistavalle muotoilukasvatukselle on olemassa hyvät peruslähtökohdat. Vaikka tekijä korostuu, on muotoilu silti ensisijaisesti yhteistyötä. Vihma korostaa, ettei muotoilija normaalisti tee yksin päätöstä lopullisesta tuotteesta, vaan hänen perustehtävänään on kyseenalaistaa olemassa olevia ratkaisuja, etsiä uusia tilalle ja muuttaa tuote paremmaksi⁹⁶. Osallistavassa muotoi-

⁹⁴ Haapala 2000, 123, 131–138

⁹⁵ Vihma 2009, 34

⁹⁶ Vihma 2009, 17

lukasvatuksessa on siten hyvin paljon samankaltaisuutta kuin tuotantoprosessissa, jossa työhön osallistuu joukko eri alojen ihmisiä tavoitteenaan paremman ratkaisun löytyminen. Erona tavanomaisempaan muotoilutyöhön kuitenkin on, että muotoilun asiantuntijat muodostuvat perinteisen sidosryhmän lisäksi osallistuvasta yhteisöstä. Tuotteen loppukäyttäjinä he ovat luonnollinen asiantuntijaryhmä. Osallistavuuden kannalta esiin nousee kuitenkin samalla eettinen ongelma, jota yhteisöllisellä taidetoiminnalla ei samassa mittakaavassa ole. Kuinka pitkälle osallistavuus voidaan tekijänoikeusnäkökulmasta viedä ja mitä kaikkea muotoilija saa osallistavissa hankkeissa esitellä omista nimissään?

6.2.3 Dialogisuus ja kommunikaatio

Suzanne Lacyn mielestä yhteisötaide on empaattista ja syntyy taiteilijan halusta kommunikoida. Tällöin taiteilija ei niinkään ilmaise itseään tai tulkitse muita, vaan pikemminkin välittää kuulemansa ja käy dialogia yleisön kanssa. Vasta yhteistyö antaa teokselle lopullisen äänen ja muodon.⁹⁷ Dialogi on osallistavissa hankkeissa keskeistä, sillä osallistavuutta voi myös luonnehtia tapana kerätä ja välittää tietoa eri tahojen välillä. Leena Kurki kirjoittaa sosiokulttuurisen innostamisen yhteydessä, että ihminen on yhteisöllinen olento, jolla on kaipuu elää yhteisössä. Yhteisöllisyys mahdollistaa toisten ihmisten näkemysten ymmärtämisen kommunikaation avulla. Ihminen siis tarvitsee dialogia toisten kanssa, jotta hän kykenisi ymmärtämään, miten toiset ihmiset kokevat todellisuuden.⁹⁸

Filosofi Juha Varto käsittelee dialogia artikkelissaan *Dialogi* teoksessa *Taide keskellä elämää* (2007). Hänen mielestään taideteokset voivat toimia välittävinä tekijöinä dialogin ymmärtämisessä. Teosta luodessaan taiteilija, yhteisötaiteen kohdalla lisäksi yhteisö, asettavat teokselle merkityksiä, jotka ovat kotoisin heidän omista kokemuksistaan. Tällaiset piirteet ovat myös muiden ymmärrettävissä. Taiteesta tulee näin helpommin ymmärrettävää ja

⁹⁷ Lacy 1995, 19

⁹⁸ Kurki 2000, 29

sen ilmaisukeinot saattavat ilmetä suurempina ja lähestyttävämpinä. Dialogin onnistumisen kannalta merkittävää on halu ja rohkeus kommunikoida toisten kanssa kokemastaan ja yritys puhua siitä tavalla, joka on uudistushaluinen. Tiedonvälityksen kannalta on tärkeää, että dialogi on kaikille helposti ymmärrettävää, lähestyttävää ja kannustavaa. Dialogiin kuuluu Varton mukaan voimakkaasti luottamus sekä usko yhteisten merkitysten luomiseen. Lisäksi dialogisessa tilassa ihmiset voivat saada uusia merkityksiä ja rooleja, jolloin kommunikaatio monipuolistuu.⁹⁹ Kommunikaation monipuolistuminen puolestaan voi edesauttaa uusien ja tuorempien ideoiden löytymistä ja esille saamista.

Inkeri Sava kuvaa osallisuutta muotoilukasvatuksessa samaan tapaan dialogisena kohtaamisena. Siinä kukaan ei ole täysin muiden yläpuolella, vaan osallistujat pyrkivät yhdessä oppimaan uusia asioita. Dialogisessa tilassa toiset kohdataan tasavertaisesti eikä heitä tulkita valmiiksi heidän puolestaan. Kasvatusosapuolten välille tulisi näin syntyä tila, johon jokainen tuo jaettavaksi oman kokemuksensa, ajatuksensa ja tekemisensä pelkäämättä tulevansa väärin kohdelluksi. Dialogisessa tilassa osallisuuden kokemus ja tuntemus siitä, että omat ajatukset ovat arvokkaista, voivat rikastuttaa samalla muiden kokemuksia ja luovaa tekemistä.¹⁰⁰ Tasavertaisen tilan luominen kommunikaatiota varten on ideaalista, mutta problemaattista. Osallistujien tuodessa tilaan omat kokemuksensa jaettaviksi heijastavat ne aina jollain tasolla henkilökohtaisia mieltymiä. Ennakkoluuloilta voidaan tuskin täysin välttyä. Tasavertaisuus osallistavissa hankkeissa suvaitsevaisuutena, kunnioituksena ja tahtona sekä uskona yhteisen toiminnan merkitykseen on suuri haaste.

Kommunikaation toteutumiseen panostaminen on yhteisöllisessä toiminnassa kuitenkin ensisijaista. Mika Hannulan mukaan ilman vastavuoroisuutta viestin lähettäjien ja vastaanottajien välillä yhteisötaiteen mielekkyydeltä putoaa pohja, sillä se on kommunikaatiota, joka kuolee ollessaan yksisuuntaista ja elää vain ja ainoastaan kaksisuuntaisuudesta. Dialogi on tärkeää

⁹⁹ Bardy 2007, 63–64

¹⁰⁰ Sava 2007, 176

myös, sillä Mika Hannulan mukaan tekijän tulee pystyä vakuuttavasti kertomaan yhteisölle, miksi kyseistä projektia tehdään taiteellisin keinoin. Muuten vaarana on, etteivät toiminnasta välity tekijän motiivit ja motivaatiot tai miten yhteisöllisyys, osallistuminen ja vuorovaikutus ovat vaikuttaneet hänen teoksiinsa.¹⁰¹ Yhteisöllisissä ja osallistavissa projekteissa kommunikaation onnistuminen ei siten ole toissijaista. Ei riitä, että työn organisoija itse ymmärtää työn merkityksen, vaan se on osattava avata myös muille. Motivointi ja agendan konkretisoituminen eivät onnistu, jos osapuolten välillä ei ole luottamuksellista yhteisymmärrystä. Itse toimintamuodon perimmäiseltä ajatukselta taas putoaa pohja, jos yhteisö ei ymmärrä omaa rooliaan työn osana. Yhteistyön merkitykset taiteilijalle ja yhteisölle voivat poiketa huomattavasti toisistaan ja aiheeseen palataan Kontulan esimerkin kautta.

Meitä ympäröi valtava määrä tuttuja ja toimivia uskomuksia, joiden kautta voimme käydä keskustelua tärkeistä kysymyksistä ja samalla oppia tarpeellisen maailmasta. Husserlille maailmassa olemisen on ihmisten keskinäistä kanssakäymistä ja kommunikointia. Ottaessamme osaa toistemme huoliin ja pyrkimyksiin ja luodessamme ystävyysuhteita kommunikoimme maailmasta vakiintuneiden käytäntöjen kautta ja niiden näkökulmasta. Sisäistämämme yhteiset uskomukset ovat meille kuitenkin niin itsestään selviä, että koemme intersubjektivisuuden harhaanjohtavasti objektiivisuutena. Kiinnitämme huomionamme ulkoiseen maailmaan, vaikka kyse on yhteisen ajattelun ja suunnittelun tuloksesta sekä yhteisten merkitysten ja arvojen muodostamisesta. Husserl kirjoittaa, että alkuperäinen kokemus maailmasta on aina viime kädessä subjektiivinen ja todellisuutta koskevien uskomusten ja varmuuksien perusta. Ihmisen kohdatessa ympäröivän maailman ensin välittömässä subjektiivisissa kokemuksissaan, voidaan kokemus myöhemmin kommunikoida intersubjektiviseksi yhteisölliseksi totuudeksi. Inhimilliset kulttuurit rakentuvat sen päälle ja saavat siitä ilmeisyytensä ja mielekkyytensä.¹⁰² Satulehdon mukaan voimme lähteä liikkeelle rajallisesta kokemuksesta ja tavoittaa siten koko maailmaa koskevia ajattomia totuuksia. Hänen mielestään on huomionarvoista, että kieli on väline, jonka kautta ihminen

¹⁰¹ Hannula 2004, 36, 105

¹⁰² Husserl 1970, 165–166

pyrkii muodostamaan ymmärryksen maailmasta. Se on kuitenkin rajallinen väline ja siten kokemusten tulisi olla ensisijaisia kieleen verrattuna.¹⁰³

Dialogin, kommunikaation ja tiedonvälityksen korostuessa esiin nousee myös kysymys siitä, kuinka tietoa käsitellään ja tallennetaan. Leena Kurjen mukaan tutkimuksellinen ote on yhteisöllisessä työssä oleellista. Sen tulisi olla osa kasvatuksellista prosessia eikä siitä irrallaan. Näin ollen myös tutkimuksen tulisi olla osallistuvaa ja erityisesti osallistavaa, jolloin sen toteuttajina olisivat samat ihmiset kuin tutkimuksen kohteenakin. Tavoitteena ei tällöin ole pelkästään toteuttaa selonteko, vaan analysoimalla, tulkitsemalla ja asettamalla kokemus uudenlaisiin suhteisiin oppia ymmärtämään sitä.¹⁰⁴ Myös Kester korostaa, että usein yhteisötaidetta koskevat merkittävimmät artikkelit ja kritiikit ovat tulleet taiteilijoilta itseltään. Hänen mielestään kirjoittajan tulisi pystyä esteettömästi seuraamaan koko prosessi ja etenkin eri osapuolten välillä käyty dialogi, jotta hän pystyisi ilmaisemaan yhteisötaiteellisen prosessin monimuotoisuutta tarpeeksi totuudenmukaisesti.¹⁰⁵ Toisaalta voidaan samaan aikaan kysyä, pystyykö projektiin itse osallistuva dokumentoija tarvittavan puolueettomasti kuvaamaan tapahtumia. Kenties objektiivisuus ei kuitenkaan ole kaikissa tapauksissa ensisijaista, vaan fenomenologisen ajatuksen mukaisesti tärkeää on myös kuvata kokemus sellaisena kuin se todellisuudessa ilmenee.

6.2.4 Performatiivisuus ja prosessin merkitys

Yhteisötaiteessa painottuvat prosessi ja tapahtumallisuus; performatiivisuus. Helene Sederholm määrittelee performatiivisuuden taiteiden kollaasimaisiksi yhdistelmiksi. Ne pyrkivät tuottamaan elämyksiä tarjoamalla tilaa vuorovaikutukselle, osallistumiselle ja keskustelulle.¹⁰⁶ Performatiivisuus voidaan nähdä yhteisöllistä taidekasvatusta selittävänä periaatteena. Mirja Hiltusen mukaan yhteisöllinen taidekasvatus muotoutuu performatiivisesti alueelli-

¹⁰³ Satulehto 1992, 57, 79

¹⁰⁴ Kurki 2000, 90

¹⁰⁵ Kester 2004, 187–189

¹⁰⁶ Sederholm 2000, 189

suuden, sosiaalisen vuorovaikutuksen, yhteenkuuluvuuden ja symbolista yhteisyyttä merkitsevien ilmiöiden ja toimintojen leikkauspisteessä. Toiminnallinen yhteisöllisyys rakentuu lisäksi kokemuksellisuuden kautta performatiiviseksi dialogiksi. Yhteisötaiteessa tavoitteena ei ole yhteisöutopia, vaan kyse on pitkäkestoisesta muutoksesta parempaan suuntaan. Valmiin tavoiteltavan tilan sijasta pyritään performatiiviseen tilaan, joka rakentuu dialogissa ympäröivän sosiokulttuurisen ympäristön kanssa.¹⁰⁷

Lea Kantonen kirjoittaa, että yhteisötaiteellisessa taidekasvatuksessa osallistujilla on mahdollisuus oman ilmaisunsa kehittämiseen sekä kehittymiseen taiteen vastaanottamisessa. Lisäksi tilanne mahdollistaa konkreettisten uusien taitoja oppimisen. Puhuttaessa tämän kaltaisessa toiminnassa kyse on kasvusta taiteeseen ja taidetta varten. Silloin keskeisintä ei useinkaan ole taiteellinen lopputulos, vaan prosessi ja sen aikaan saattama muutos nousevat jo itsessään merkittäväksi saavutukseksi.¹⁰⁸ Hiltunen ja Jokelan mukaan yhteisötaiteellisen projektin lopputuloksena ei välttämättä synnykään taideteosta. Tärkeää on itse toiminta. Taiteilija ei myy ensisijaisesti taidettaan, vaan hän on pikemminkin asiantuntijan roolissa. Usein yhteisötaide ilmenee tapahtumina, kohtaamisina ja muutoksena yhteisössä, jonka kanssa työskennellään.¹⁰⁹

Prosessin korostaminen ei ole kuitenkaan ongelmatonta. Konkreettisen taideteoksen puuttuessa projektin merkitys voi hämärtyä niin ulkopuoliselle yleisölle kuin osallistuvalla yhteisölläkin. Asenteet taiteen tekemisen traditioita kohtaan ovat voimakkaita. Kuvataiteilija ja Taideteollisen korkeakoulun professori Teemu Mäen mukaan taiteeseen kuuluu perinteisesti teoksen julkaiseminen. Asiaa Mäki käsittelee artikkelissaan *Yhteisötaide – tapausesimerkki Be Your Enemy (2007)*. Teoksen julkistaminen koetaan myös yleisön mielestä tärkeäksi eikä teoksen puuttuessa toimintaa aina osata mieltää taiteeksi. Mäen mielestä lisäksi monet taiteilijat kiinnittävät edelleen enemmän huomiota lopputulokseen kuin prosessiin, vaikka työs-

¹⁰⁷ Hiltunen 2009, 255–257

¹⁰⁸ Kantonen 2005, 21, 62–63

¹⁰⁹ Hiltunen & Jokela 2001, 1

kentelisivätkin yhteisötaiteen raameissa.¹¹⁰ Yhteisöllinen taidekasvatus on pyrkinyt muokkaamaan ja uudistamaan asenteita sekä opettamaan yleisöä lähestymään taidetta monimuotoisena toimintana, joka voi ilmetä niin perinteisellä kuin yllättävälläkin tavalla. Osallistavalla muotoilukasvatuksella on nähdäkseni mahdollisuus samaan. Silti myös lopputuloksella on väliä.

Arto Haapala kirjoittaa taideteoksen kohdistamisen eksistentiaalista. Hän kysyy, kuuluuko taiteelliseen toimintaan aina jollekin yleisölle luominen. Kohdistamisen eksistentiaalinen tarkastelun lähtökohtana voidaan käyttää yleisiä ihmisenä olemisen struktuureita. Periaatteessa lähes kaikki inhimillinen toiminta on kanssakäymistä toisten ihmisten kanssa, joten miksi taiteellisen luomisen tulisi olla poikkeus. Haapalan mielestä ihmisen maailmassa olemiseen näyttää erottamattomasti kuuluvan kanssamaailma ja toisista huolehtiminen, mikä taiteellisessa toiminnassa näyttäytyy kohdistamisen eksistentiaalina. Tarkastellessamme millaisia käytäntöjä taidemaailmassa on, huomaamme, että teosten julkiseksi tekeminen on käytäntöjen keskiössä. Taideteosten on tarkoitus tulla huomatuiksi. Taidemaailman struktuurit näyttävät tähtäävät nimenomaan teosten näkyvyyteen ja kuuluvuuteen, huomatuksi tulemiseen.¹¹¹ Teoksen näkyväksi tekeminen ei kuitenkaan välttämättä edellytä näkyvää materiaalista teosta. Myös muutos voidaan saattaa huomatuksi. Yleisölle luominen on luomista ihmisille ja siten samalla toisista huolehtimista, kuten Haapala kirjoittaa.

Kasvatukselliselta kannalta prosessiin ja muutokseen keskittyminen on helpommin lähestyttävissä tavoitteen ollessa itse teosta tai tuotetta kauempana. Muotoilu on kuitenkin perimmiltään uuden tuotteen suunnittelua, oli tuote sitten immateriaalinen tai ei. Prosessin korostamisen ei kuitenkaan tarvitse merkitä lopputuotteesta luopumista. Muotoilija Anna Valtosen mukaan tulevaisuudessa suunnittelijan työ voi esimerkiksi tuotesuunnittelun sijasta olla erilaisten vaihtoehtojen ja järjestelmien luomista, joiden avulla asiakas voi itse koostaa tuotteen. Erilaisten palveluiden suunnittelu on jo muotoilijoiden arkipäivää. Muotoilun perimmäinen tavoite, aikaansaada viihtyisämpi ar-

¹¹⁰ Mäki 2007, 232–243

¹¹¹ Haapala 2000, 143–146

kiympäristö, toimivammat työkalut ja miellyttävämmät tuotteet, hakee nyt jatkuvasti uusia muotoja.¹¹² Tämän kaltaisessa toimintamuodossa sekä suunnittelija että kuluttaja pääsevät osallistumaan tuotteen toteutukseen. Molemmat osapuolet omaavat samalla myös tiettyä valtaa henkilökohtaisen suhteen luomisessa tuotteeseen.

6.3 Yhteisötaiteen ja osallistavan toiminnan kritiikkiä

Vaikka yhteisötaide yleensä määritellään taiteeksi, jota tehdään yhteisön ehdoilla, yhteisön jäsenten kanssa ja heitä varten, ovat Teemu Mäen mukaan ”yhteisön ehdoilla tekeminen” ja ”yleisöä varten tekeminen” kuitenkin jo usein taiteilijan laskelmoituja lähtökohtia. Siten yhteisötaidetta tehdään hyvin samoin periaattein kuin muutakin taidetta; sen reunaehdoilla ja ominaispiirteillä.¹¹³ Kantonen kirjoittaa lisäksi, että vaikka taiteilijan asemaa on problematisoitu, kokevat monet taitelijat lisäksi ongelmien ratkaisemisen taiteellisen työn kautta edellyttävän taiteellista herkkyyttä, johon se itse ovat yleisöä valmiimpia reagoimaan.¹¹⁴ Yhteisöllisessä ja osallistavassa toiminnassa yleisön ollessa osa teoksen syntyprosessia ja merkityksenantoa herkkyyks huomata epäkohtia ja reagoida niihin ei kuitenkaan tulisi olla vain taiteilijan etuoikeus.

Mika Hannulan mielestä yhteisötaide kohtaa helposti saman ansan kuin mikä tahansa malli tai tyyli. Yllättävän helposti se tuotteellistuu eikä tällöin kyse ole enää yksilöllisestä toiminnasta. Kun yksilöllisyys ja erityisyys muuttuvat monistettavuudeksi sekä ennalta arvattavaksi ja markkinoitavaksi tuotteeksi, aito kriittisyys ja vaikuttamismahdollisuudet vähenevät. Hannula jatkaa, että koska taideinstituutioita ei suuresti arvosteta yhteisötaiteen piirissä, nauttii yhteisötaide vaihtoehtoista asennetta ja elämänmyönteisyyttä ylläpitävää statusta. Kuitenkin mitä enemmän paikkasidonnaista taidetta tehdään ja mitä enemmän sitä koetaan ja siitä kirjoitetaan, sitä kyseenalaisemmaksi

¹¹² Valtonen 2009, 200–201

¹¹³ Mäki 2007, 232

¹¹⁴ Kantonen 2005, 57

sille asetettu kriittinen ja muutoksen mahdollistava rooli muodostuu. Yhteisötaide on hänen mielestään kärjistetyksi kuin luotu speaktaakkeli esittämiseen, mitä periaatteellisesti pyrittiin alun perin välttämään. Yhteisötaiteen keinoin taidemaailmaan tarjotaan jotain erikoista ja yllättävää, mutta samalla tuttua ja turvallista toiminnan keskittyessä yhteisön omaan elinpiiriin.¹¹⁵

Kuten mikä tahansa toiminta, voi taidekin toisaalta olla kriittistä ilmetessään samaan aikaan olemassa olevia valtarakenteita tukevana. Tehdessään tietystä paikasta tai kohteesta haluttavaa ja mielenkiintoista se on lisäksi erinomainen kaupallisen lisäarvon luoja. Viihteellisyyden ei myöskään tarvitse vähentää kantaaottavuuden mahdollisuutta. Toiminnan näkyvyys ja tietoisuuden leviäminen tuskin heikentävät projektien arvoa ja marginaalista valtavirtaan nousemisella voi myös olla hyvät puolensa rahoituksen suhteen. Yhteisöllinen toiminta ei silti ole automaattisesti hyvää ja uudistavaa. Marjatta Bardy korostaa, että yhteisötaiteellisen toiminnan ollessa monitahoista ja olosuhteista riippuvaista, takeita sen toteutumiselle ei ole ja jokainen projekti on oma haasteensa¹¹⁶. Grant Kesterin mukaan yhteisötaidetta arvioitaessa ei pitäisikään liikaa keskittyä kategorisoimaan teoksia paremmuusjärjestykseen, vaan analysoida mahdollisimman tarkasti prosesseissa tapahtunut diskursiivinen vuorovaikutus ja mahdollistunut muutos.¹¹⁷

Yhteisölliseen toimintaan liittyy oman tekemisen kautta tietty omistajuus, mikä Hannulan mielestä on usein vailla todellista vastuuta. Nykytaiteen luonteeseen kuuluu vastuun jättäminen katsojalle ja kokijalle. Sisällön ja merkitysten ollessa pitkälti riippuvaisia olosuhteista on ylipäätään vaikea määrittellä, mitä yhteisötaide oikeastaan on.¹¹⁸ Vastuullisuuden puutosta voidaan kenties edesauttaa suunnitelmallisuudella, läpinäkyvyydellä ja sitoutumisella jatkuvuuteen. Yhteisöllisissä ja osallistavissa hankkeissa, joissa pyrkimyksenä on muutos yhteisössä, vastuun ottaminen on tärkeää. Projektin päätyttyä ja taiteilijan, taidekasvattajan, muotoilijan tai muotoilukasvattajan poistuttua paikalta, yhteisö jatkaa elämäänsä samalla paikalla. Onnistu-

¹¹⁵ Hannula 2004, 27, 46

¹¹⁶ Bardy 2007, 26

¹¹⁷ Kester 2004, 189

¹¹⁸ Hannula 2004, 46

nut tai epäonnistunut muutos on heille arkipäivää. Toimiva muotoilu vaatii lisäksi ammattitaitoa toteutuksen ja käytettävyyden osalta eikä vastuu silloin voi jäädä vain osallistujien harteille.

Hannulan mainitsema yhteisötaiteen määrittelemisen vaikeus ei kuitenkaan poista toimintamuodon määrittelemisen tärkeyttä. Sama koskee osallistavaa muotoilukasvatusta. Kester pohtii asiaa kysyen, mikä hyöty määrittelemisellä saavutetaan vai häviääkö määritelmän myötä jotain taidemuodolle oleellista. Muodostuuko määritelmän luomisesta pakotettua kategorisoimista toimintamuodolle, joka alun perin pyrki haastamaan ennalta määrätty standardit? Kester myöntää, että yhteisötaiteen ja etenkin dialogisuuteen perustuvan toimintamuodon määrittelemisen on hankalaa toiminnan ollessa herkkä ja altis jatkuville muutoksille. Lisäksi voidaan kysyä, miksi yhteisöllinen taidetoiminta, joka on liittynyt muiden yhteiskunnan alojen kanssa, tulisi sijoittaa alun perinkään taiteen piiriin. Kesterin mukaan taiteessa vallitsevien määritelmien kyseenalaistaminen on kuitenkin ollut kautta historian, ja nykyisin lisääntyvässä määrin, taiteellisen toiminnan keskeisimpiä piirteitä. Jokainen taidesuuntaus on pyrkinyt haastamaan ja laajentamaan taiteen normatiivisia käytäntöjä. Tässä mielessä yhteisötaide on saman jatkumon tuote ja taiteelliselle toiminnalle tyypillisen kriittisen asenteen myötä se pyrkii luomaan uusia ajanhenkeen sopivampia traditioita.¹¹⁹ Sama pätee muotoiluun ja muotoilukasvatukseen.

Toisenlaista kritiikkiä yhteisöllistä taidetoimintaa kohtaan on esitetty taiteen välineellistämistä. Marjatta Bardyn mukaan etenkin taiteenfilosofisessa keskustelussa on korostettu taiteen itseisarvoa ja suhtauduttu vastahakoisesti sen välineellistämiseen. Taiteen arvon pitäminen pelkkänä välineenä katsotaan heikentävän sen autonomista hyvyyttä ja päämäärää jopa pragmaattisen estetiikan piirissä, jossa välineellisyyttä ei kielletä.¹²⁰ Samanlaista kritiikkiä on esitetty myös koskien muotoilua. Viran mukaan ihminen on kuitenkin kautta aikain taiteen avulla tehnyt itselleen näkyväksi ja pyrkinyt jäsentämään ja ymmärtämään elämismaailmaansa. Samalla hän on pyrkinyt

¹¹⁹ Kester 2004, 188

¹²⁰ Bardy 2007, 28

tekemään sitä itselleen merkityksellisemmäksi. Näin taide on väline, josta on ihmiselle hyötyä. Muotoilu voidaan nähdä samoin. Lasten ja nuorten elämissä maailmaa koskevien kysymysten käsittely perinteisin taiteen keinoin ei Viran mukaan ole taiteen välineellistämistä muotoilukasvatuksen hyväksi.¹²¹ Bardyn mukaan taide pohjimmiltaan väistääkin puhtaan välineellistämisen, sillä yhteisötaiteellisessa taidetoiminnassa tekeminen on tarkoitus itsessään. Yhteisötaiteen vaikuttavuutta tutkittaessa ei voida eritellä sitä, mikä vaikutti.¹²²

Osallisuudelle ja yhteisöllisyydelle näyttää nyky-yhteiskunnassa olevan kysyntää, mutta toimintamuodossa piilee vaaransa. Leena Kurki huomauttaa, että mm. sosiaalinen innostaminen on nyt hyvin muodikasta. Tarkkojen ja yleispätevien määreiden puuttuessa on helppo väittää monia erilaisia toimintoja innostamiseksi. Toiminnallisuuden ja projektien yksilöllisyyden vuoksi voidaan hakea perustelua myös sille, miksi teoriaa ei lainkaan tarvittaisi. Tästä syystä innostamisen käytäntöjä syntyy ja kuolee runsaasti. Kurki näkeekin eloonjäämisen ehtona sen, että toiminta on tietoista. Jokaisen hankkeen yhteydessä tulisi pohtia perusteellisesti, millaiseksi käytännön tulisi muodostua ja mikä sen suhde teoriaan on.¹²³

Myös perinteisen roolijaon muutos lisää tarvetta tarkentaa käytäntöjä. Kuka osallistavissa hankkeissa oikeastaan on kasvatettava; lapset ja nuoret, muotoilija vai kenties molemmat? Kaikkien osapuolten hyötyessä toiminnasta myös kaikki oppivat jotain. Kasvatettavia ovat tällöin kaikki osallistujat. Lisäksi on tärkeää selvittää, kuka osallistaa ja ketä sekä millä perusteilla ja tavoittein toiminta toteutetaan. Yhteisötaide on Hiltusen mukaan arvosidonnaista, sillä yhteisötaiteellisen toiminnan sekä sitä käsittelevän tutkimuksen yhteydessä on ensisijaista selvittää tiedon ja taiteen merkitys sosiaalisessa yhteisössä. Erityisen tärkeää on pohtia, mitä tiedolla ja taiteella saa ja pitäisi tehdä. Tällainen pohdinta johtaa väistämättä eettisten ja moraalisten kysy-

¹²¹ Vira 2004, 20–21

¹²² Bardy 2007, 29

¹²³ Kurki 2000, 15

mysten pariin.¹²⁴ Toiminnan eettisyys on ensisijaista, jotta sillä olisi tulevaisuus.

7 YHTEISÖLLINEN JA OSALLISTAVA TOIMINTA YHTEISKUNNALLISENA VOIMAVARANA SEKÄ VAIKUTTAMISEN MUOTONA

7.1 Yhteisöllisyyden merkitys syrjäytymisen ehkäisemisessä

Taiteesta ja kulttuurista puhutaan monenlaisissa yhteyksissä. Hiltusen ja Jokelan mukaan yhteisöllinen taidekasvatus nousee erityisesti esille keskusteluissa kansalaisyhteiskunnan ja kolmannen sektorin vahvistamisesta. Taide pidetään varteenotettavana yhteiskunnan osa-alueena mietinnöissä, päätöksissä ja selvityksissä ja se liitetään niissä usein osaksi kestävästä kehitystä ja yleistä hyvinvointia. Taide voidaan nähdä ihmisten henkisen hyvinvoinnin edistäjänä myös merkittävänä taloudellisena voimavarana. Yhteiskunnallista syrjäytymistä, työttömyyttä sekä alueellista rappeutumista pyritään torjumaan mm. investoimalla kulttuuriin. Kontaktin häviäminen ihmisten omaan kulttuuriin voidaan nähdä näkökulmasta riippuen yhtä merkittävänä uhkana kuin syrjäytymisestä aiheutuva kansantaloudellinen taakka.¹²⁵

Keskustelu yhteisöllisestä taidekasvatuksesta ja osallistavasta muotoilukasvatuksesta on siten monessa mielessä ajankohtainen ja paineita käytäntöjen muuttamiseen ja tavoitteiden tarkentamiseen esiintyy jatkuvasti. Osallisuutta on hahmoteltu yhdeksi vastausmalliksi syrjäytymisen estämiseen ja yhteisöllisyyden lisäämiseen. Esimerkiksi Helsingin Nuorisoasiankeskus on vuoden 2010 aikana tuottanut selvitystä kulttuurisen osallisuuden merkityksestä nuorisotyössä. Tutkimuksen tarkoituksena on Nuorisoasiainkeskuksen kulttuurisuunnittelija Sinikka Haapasen mukaan ollut pyrkiä luomaan vaihtoehtoinen nuorisotyömuoto, jossa selvitetään, mikä käynnistää osallisuuden prosessin ja kuinka sitä voitaisiin tukea. Samalla on selvitetty, millaisena nuorten rooli yhteiskunnassa nähdään sekä, kuinka he pystyisivät paremmin

¹²⁴ Hiltunen 2009, 264

¹²⁵ Hiltunen & Jokela 2001, 10

osallistumaan oman kulttuurinsa luomiseen, jotta siitä ei muodostuisi ulkoapäin annettua, vaan sisältäpäin tuotettua. Haapanen esittää kysymyksen, kuinka nuori voisi olla kiinnostunut yhteiskunnallisista asioista, jos hän ei ole kiinnostunut edes itsestään. Kulttuurisen osallisuuden kautta onkin pyrki- myksenä saavuttaa ymmärrys itsestä; omista taidoista ja mahdollisuuksista. Sen jälkeen voidaan edetä vähitellen suurempien yhteiskunnallisten asioiden käsittelyyn.¹²⁶ Taide ja muotoilu eivät siten ole ainoita yhteiskunnan aloja, joissa yhteisöllisyydellä ja osallisuudella on sijaa. Ne voivat kuitenkin toimia keinoina edesauttaa asian eteenpäin viemistä myös muilla aloilla.

Muotoilun tuotantotaloudellista luonnetta käsittelevässä kappaleessa todet- tiin, ettei muotoilu aina palvele vain ihmistä ja yhteistä hyvää. Vira huomautti, että muotoiltu esinetuotanto on väistämättä osa kulutusteollisuutta ja mark- kinavoimien säätelemää taloutta.¹²⁷ Sava mukaan meidän pitäisikin tunnisi- ttaa tuotoskeskeisen kilpailukykyä palvelevan innovaatioluovuuden ja joka- päiväisen luovan elämänasenteen erot ja yhteydet¹²⁸. Susann Vihman mu- kaan muotoilun side ihmisen elinympäristöön on aina ollut kiinteä ja asian- mukaisella suunnittelulla voidaan rohkaista ihmisten toimintaa arkielämässä ja tuottaa iloa. Tilamuotoilun ja esineympäristön oikeanlainen suunnittelu vaikuttavat luultua enemmän hyvinvointiin ja niiden mahdollisuudet tulisikin nähdä laajemmin kuin pelkkinä käytännöllisten tarpeiden tyydyttäjinä tai ta- loudellisen hyödyn lisääjinä. Ympäristö, joka koostuu toimivista muotoilluista tuotteista ja niiden oikeanlaisesta jäsentelystä on myönteisen vaikutuksen perusta.¹²⁹

Vihma mainitsee yhdeksi muotoilun päätavoitteista lisätä ihmisten viihtyvyyttä ja hyvinvointia löytämällä toimivia ja esteettisiä ratkaisuja erilaisiin tarpei- siin tuotteita, esineympäristöjä ja tiloja suunnittelemalla¹³⁰. Esteettisesti kor- keatasoisen muotoilun ohella esineiden tuleekin ensisijaisesti olla käytettä- viä. Onnistunut muotoilu palvelee siten ihmisten tarpeita ja parhaassa tapa-

¹²⁶ Haapanen 2010, (keskustelu)

¹²⁷ Vira 2004, 19

¹²⁸ Sava 2007, 24

¹²⁹ Vihma 2009, 28

¹³⁰ Vihma 2009, 15

uksessa helpottaa heidän elämäänsä ja keskinäistä kanssakäymistään. Tästä syystä suunnittelijalle on synnyttävä ymmärrys siitä, mikä toimii millaisessakin tilanteessa. Huomioitettavia seikkoja ovat mm. ekologisuus, kulutuskritiikki ja kulttuurisidonnaisuus. Kun joudutaan miettimään mitä joku toinen tarvitsee, otetaan askel itsensä ulkopuolelle ja ajatellaan sidosta muihin ihmisiin. Toisten huomioon ottaminen ja yhdessä tekeminen lisäävät arvostusta ja ymmärrystä omasta elinympäristöstä vähentäen välinpitämättömyyttä niin esineitä kuin ihmisiäkin kohtaan. Tällöin muotoilusta ja muotoilukasvatuksesta tulee yhteiskuntaan sitoutunutta ja siitä vastuuta ottavaa. Pelkkä tarkoitus hyvään ei kuitenkaan riitä.

Hiltunen ja Jokela huomauttavat, että ympäristösuhteen huomioiva yhteisöllinen taidekasvatus kaipaa uusia toimintamalleja tehtävä- ja harjoituskeskeisen työskentelyn rinnalle. Tässä toiminnassa yhteisöllisen ja ympäristöllisen sidoksen on oltava todellisuutta. Taidekasvattaja tarvitsee tällöin organisointikyvyn lisäksi tietoa yhteisön ja ympäristön luonteesta ja siitä, millaisten prosessien kautta toiminta voi tapahtua. Taidekasvatus ei voi enää toimia autonomisena yksikkönä, vaan sen on etsittävä yhteistyömuotoja yhteiskunnan eri toimintasektoreiden välillä. Taiteilija, sosiaalityöntekijä, nuoriso-ohjaaja, taidekasvattaja ja ympäristösuunnittelija voivat toimia yhä tiiviimässä yhteistyössä. On tärkeä muistaa, etteivät taiteelliset projektit yksinään voi ratkaista kaikkia sosiaalisia ongelmia ja tästä syystä taiteen tulisi olla liittyneenä osaksi muita vaikuttamisen muotoja.¹³¹

Yhteistyöllä on myös kritisoijansa, jotka ovat nostaneet esille kysymyksen sosiaalialan taiteistumisesta ja taiteen muuttumisesta vastaavasti sosiaalityön kaltaiseksi. Mirja Hiltunen kirjoittaa, että kun niin sosiaalisten kuin taidekasvatuksellisten kysymysten parissa piipahdetaan ymmärtämättä niiden monimuotoisuutta ja varsinaisia tarkoitusperiä, toiminnan merkitys yksinkertaistuu. Taiteen nimissä voidaan koristella sosiaali- ja terveystieteiden tapahtumia, mutta aiheiden todellinen käsittely jää helposti pinnalliseksi. Hiltusen mukaan taidetta tarjotaan usein hyvää tarkoittaen lääkkeeksi ongelmiin, jot-

¹³¹ Hiltunen & Jokela 2001, 12,17

ka liittyvät laajempiin sosiaalisiin ja rakenteellisiin kysymyksiin.¹³² Osallistavan muotoilukasvatuksen kohdalla on tarpeellista pohtia samaa ongelmaa. On tärkeää tiedostaa ja kommunikoida toiminnan periaatteelliset lähtökohdat, jotta alkuperäiset tavoitteet ja toiminnan merkityksellisyys säilyisivät.

Inkeri Savan mukaan osallisuuden lisääntynyt tarve muotoilukasvatuksessa on seurausta yhteiskunnan moninaistumisesta. Tilanne on synnyttänyt tarpeen eheytymiseen ja kokemukseen yhteydestä toisiin ihmisiin. Ilman osallisuutta ihmisen vieraantuu ja syrjäytyy itsestään ja yhteisöstään. Paradoksaalisesti virtuaaliseksi ja välineelliseksi muuntuneiden ihmissuhteiden aikana kysyntä kasvokkain tapahtuvaan kohtaamiseen on suuri. Me kaipaamme yhteyttä toiseen ihmiseen. Kasvatus on edelleen arvokkaimmillaan ja tarpeellisimmillaan osapuolten sekä psyykkistä että fyysistä läsnäoloa toisilleen.¹³³ Luova työskentely vaatii usein kuitenkin myös itsenäisyyttä, päättäväisyyttä ja uskoa omaan päätöksentekoon. Tällekin tulee osata antaa ja luoda tilaa. Yhteisöllinen ja osallistava toiminta voivat parhaimmillaan olla myös yksilöä tukevaa rohkaistessaan aktiivisuuteen sekä antaessaan tukea yksilön mielipiteille.

Vaikka syrjäytymisen estämiselle on kysyntää, ei taiteilijan tehtävä ole ensisijaisesti ratkaista sosiaalisia ongelmia. Taiteilija on vain taiteilija yhteisötaiteellisissakin projekteissa ja hänen ammattitaitonsa poikkeaa merkittävästi sosiaalityöntekijän asiantuntijuudesta. Sama pätee muotoilijaan. Osallistavissa hankkeissa hänen tehtävänään muotoilun ammattilaisena on mm. yhteisen toiminnan kautta ympäristöä ja esinemaailmaa parantamalla edistää hyvinvointia. Mari Krappala huomauttaa artikkelissaan *Miten me voimme elää eron kanssa?* (2003), että vaikka yhteisötaide pyrkiikin vaikuttamaan yhteisöllisiin ja yhteiskunnallisiin epäkohtiin, taidetta ei pidä nähdä pelkkänä sosiaalisen muutoksen välineenä. Sen voima on sen ennakoimattomuudesta ja kyvystä nähdä monia mahdollisuuksia sekä löytää erilaisia ratkaisutapoja eri tilanteisiin. Yhteistyöstä syntyvä dialogi mahdollistaa kuitenkin yh-

¹³² Hiltunen 2009, 28

¹³³ Sava 2007, 177

teyden katkeamattomuuden toisiin ja edesauttaa samalla syrjäytymisen ehkäisemistä.¹³⁴ Samaan tähtää myös osallistava muotoilukasvatus.

7.2 Osallistuminen yhteiskuntaa uudistavana voimana

Lea Kantosen mukaan taidetoiminnan päämäärän ollessa tiedostava kansalaisyhteiskunta erilaisuuden hyväksyminen ja muiden ihmisten ja ympäristön puolustaminen helpottuvat. Yhteiskunnallisen tilan kyseenalaistaminen ja samalla vaikuttamismahdollisuudet paranevat. Taideopetus, joka hyväksyy myös ulkopuolisia vaikuttimia, auttaa ymmärtämään paremmin niitä sosiaalisia, kulttuurisia, ekologisia ja poliittisia olosuhteita, joiden parissa se itsekin toimii ja joiden osa se on.¹³⁵ Tällöin taidekasvatus näyttäytyy yhteiskunnallisen vaikuttamisen välineenä. Jos taidekasvatuksen keinoin päästään kosketuksiin yksilön ja yhteisön kannalta merkittäviin yhteiskunnallisiin asioihin, miksei myös muotoilukasvatuksen. Tietoisuuden lisääntyminen omasta elin- ja esineympäristöstä edesauttaa asioiden uudelleen näkemistä ja priorisointia, mikä toivon mukaan aikanaan uudistaa myös vanhoja käytäntöjä ja valtarakenteita.

Inkeri Sava kirjoittaa aiheesta koskien muotoilukasvatusta ja toteaa, että kasvatettava tulisi saattaa oman esineistönsä ja elinympäristön äärelle kysymään sen merkityksiä hänelle itselleen. Kokemuksellinen muotoilukasvatus voisi näin edetä osallistavaksi toiminnaksi, jossa nuoret pääsisivät yhdessä pohtimaan itselle merkityksellisen esineistön paikkaa ja suhdetta teollisen tuotannon luomassa sosiaalisessa ja kulttuurisessa maastossa.¹³⁶ Siiroksessa kokemuksellisuudesta osallisuuteen voidaan nähdä samankaltainen muutos kuin taiteessa yhteisötaiteen osalta. Katsoja ikään kuin siirtyy ulkopuolisesta kokijasta sisäpuoliseksi vaikuttajaksi. Osallisuus ei silti poisulje kokemuksellisuutta. Sisäpuolisena vaikuttajana katsojalla on mahdollisuus asettaa teokselle merkityksiä, joiden kautta pyrkiä vaikuttamaan.

¹³⁴ Krappala 2004, 103–104

¹³⁵ Kantonen 2005, 20

¹³⁶ Sava 2007, 150

Yhteisöllisissä taidekasvatusprojekteissa tietoa hankitaan Kantosen mukaan omien kokemusten kautta ja jatkuvuus pyritään takaamaan yhteisöllisen toiminnan avulla. Tällöin taiteen tuottama tieto ei ole ulkoapäin tuotua, vaan yhteisön sisältä lähtevää. Oman ympäristön ja esinemaailman arvostus tämänkaltaisen omistajuuden kautta on kasvatuksellisesti merkittävää ja siten myös yhteiskuntaa uudistavaa.¹³⁷ Yhteisöllisen toiminnan kyky uudistaa nousee esille monessa yhteydessä. Marjatta Bardy korostaa, että löydettyessä epävarmoille ideoille ja ajatuksille onnistuneita ja yhteisesti jaettavia ilmaisuja, kommunikaatio uudistaa tekemistä. Poikkeamalla totutusta tekemällä uudenlaisia havaintoja ympäristöstä voidaan pysähtyä näkemään, mitä meille ja meissä tapahtuu. Tällöin päästään pohtimaan, miten havaintoja voitaisiin muokata yksilölliseksi ja yhteisölliseksi voimaksi.¹³⁸

Mirja Hiltusen mukaan taidekasvatuksen keskiössä ovat luontaisesti taide ja kasvatus. Molemmat osa-alueet liittyvät laajempaan kulttuuriseen ja yhteiskunnalliseen kontekstiin ja siksi yhteisöllisyyden suhdetta niihin on perusteltua ja ajankohtaista pohtia. Taidekasvatuksen käytännöt ja tutkimus voisivat Hiltusen mielestä olla nykyistä aktiivisemmassa roolissa pyrkien toimimaan tulevaisuuteen kohdistuvina vaikuttajina. Perinteen toisto tai olemassa olevien olojen heijastaminen eivät uudista yhteiskuntaa, eivätkä siten vie kehitystä eteenpäin. Hiltunen jatkaa, että yhteisöllisen taidekasvatuksen lähtökohdan ollessa ihmisten ajattelun ja vapauden vaalimista ja kommunikaation ylläpitämistä, mahdollistuu vaikeidenkin asian esille tuominen ja käsittely. Tämä edellyttää kuitenkin keskinäistä ymmärrystä ja toisten mielipiteiden arvostamista.¹³⁹ Kun kommunikaatio ja yhdessä tekeminen siirtyvät myöhemmin toiminnaksi, avautuu mahdollisuuksia myös todelliseen vaikuttamiseen ja emansipaatioon.

Fenomenologian mukaan ihminen elää ja kohtaa maailman aina ensin kulttuurin tasolla, omassa elämismaailmassaan. Kaiken inhimillisen toiminnan mielekkyytenä on siten arkitodellisuus ja subjektiivinen kokemus maailmasta.

¹³⁷ Kantonen 2005, 26

¹³⁸ Bardy 2007, 26

¹³⁹ Hiltunen 2009, 21, 66

Markku Satulehdon mukaan vain ymmärtämällä elämismaailmaa voimme todella tiedostaa, mikä elämässämme on tärkeää.¹⁴⁰ Husserl kirjoittaa lisäksi, että elämismaailman ymmärtämisessä tieteellisyys on alisteista käytännöllisyydelle. Ihmisen suhde maailmaan on praktinen ja vain osallistumalla itse maailman käytäntöihin, ihminen voi muodostaa siitä todellisen ymmärryksen.¹⁴¹ Näin ajateltuna tietoisuus oman elämän kannalta merkityksellisistä asioista edellyttää omakohtaista osallistumista ja aktiivisuutta.

Taide, kuten ei muotoilukaan, voi minkäänlaisella toiminnalla ratkaista yksin yhteiskunnallisia ongelmia, mutta se voi omalta osaltaan olla auttamassa tarjoamalla tavan käsitellä ihmisen suhdetta maailmaan. Bardy korostaa, että taide voi luoda vastavoiman teknokraattiselle maailmankuvalle vaalimalla monipuolista ihmiskäsitystä, jossa yhdistyvät eri aistien käyttö ja ymmärrys elämän kannalta olennaisten ilmiöiden tärkeydestä.¹⁴² Yhteisötaiteellinen toiminta ja osallistava muotoilukasvatus pyrkivät kuitenkin kenties pikemminkin kulkemaan taiteen ja tieteen välimaastossa yhdistäen, ei erottaen. Jyrkät vastakkainasettelut eivät näytä kuuluvan kommunikaatiota ja yhteistyötä korostavaan toimintaan. Taide ja muotoilu eivät ole nyt yhtään sen merkityksellisempiä kuin ennenkään, mutta yhteisöllisyys ja osallisuus ovat aikamme ilmentymiä.

8 OSALLISTAMINEN JA MUOTOILIJAN AMMATTIKUVA LOOPING THE BACKYARD -PROJEKTIN KAUTTA TARKASTELTUINA

Tässä luvussa käsitellään ensin Kontulan pihaprojektin toteutumista oman havainnointini kautta. Esille nostetaan aiemmin esiteltyjen teorioiden valossa näkökulmia, jotka muita huomattavammin korostuivat osallistavan muotoilukasvatuksen arjessa. Myöhemmin pohditaan muotoilijan ammattikuvaa ja sen mahdollista muutosta. Yhteiskunnan taholta osallistavuudelle näyttää olevan tarvetta ja halu saada lapset sekä nuoret mukaan oman esine- ja

¹⁴⁰ Satulehto 1992, 31

¹⁴¹ Husserl 1970, 51

¹⁴² Bardy 2007, 32

elinympäristönsä suunnitteluun on kasvava trendi. Millainen merkitys näkökulman muutoksella ja uudella toimintamuodolla on hankkeisiin osallistuvan muotoilijan työhön? Muuttuvatko hänen toimintatapansa tai agendansa osallistavuuden myötä? Asiaa käsitellään yhden Kontulan pihaprojektiin osallistuneen suunnittelijan haastattelun kautta. Tarkoitus ei ole luoda syvällistä analyysiä muotoilijan työstä, vaan antamalla puheenvuoro hankkeeseen osallistuneelle suunnittelijalle luoja katsaus hänen motiiveihinsa koskien osallistavaa muotoilukasvatusta. Uudenmaanläänin arkkitehtuurikasvatuksen läänintaiteilija Jaana Räsänen projektissa oli tarjota ammattiosaamista tilasuunnittelun osalta sekä organisoida ja johtaa toimintaa. Hänellä on lisäksi aiempaa kokemusta lasten ja nuorten kanssa toimimisesta osallistavissa hankkeissa. Oma roolinsa Kontulassa oli seurata projektin alusta loppuun dokumentoiden ja havainnoiden tapahtumia. Vaikka olin apuna joidenkin käytännön asioiden hoitamisessa ja järjestämisessä, itse toiminnan suunnitteluun tai toteutukseen en ottanut osaa.

8.1 Looping the Backyard - Kontulan nuorisotalon pihasuunnitteluprojekti

8.1.1 Nuorisotalo ja projektin suhde Fantasy Design in Community -hankkeeseen

Kontulan nuorisotalo valittiin yhdeksi Fantasy Design in Community -hankkeen kohteeksi Designmuseon ja Helsingin Nuorisoasiainkeskuksen pitkäaikaisen yhteistyön seurauksena sekä siksi, että kohteessa oli alkaen hankkeen kannalta otollinen projekti. Nuorisotalolla oli vuosia puhuttu nuorisotalon yhteyteen kuuluvan piha-alueen kunnostamisesta toimintakuntoon. Piha on kooltaan 20x37 metriä ja sijaitsee nuorisotalon välittömässä läheisyydessä. Käynti pihalle on ainoastaan sisäkautta ja täten sitä eivät voi hyödyntää muut kuin nuorisotalon asiakkaat. Kokonsa puolesta piha-alueessa oli potentiaalia useiden erilaisten mahdollisuuksien suunnittelemiseen ja toteuttamiseen. Kunnostaminen oli kuitenkin aina peruuntunut tai siirtynyt puutteellisten resurssien vuoksi. Keväällä 2010 rahoitus oli saatu kuntoon ja pihan korjaaminen käyttökelpoiseksi oli päätetty aloittaa. Piha oli

jo alun perin ennen Kontulan nuorisotalon liittämistä Fantasy Design in Community -hankkeeseen ollut tarkoitus työstää yhteistyössä nuorisotalon nuorten ja ohjaajien kanssa. Tämä teki kohteesta mielenkiintoisen esine- ja elinympäristön osallisuutta korostavan hankkeen näkökulmasta. Lisäksi kohteessa oli selkeä ja rajattu ongelma ja kaikkien yhteiseksi päätavoitteeksi muodostui saattaa piha toimintakuntoiseksi.

Koska suunnittelu oli jo käynnistynyt ennen osanottoa Fantasy Design in Community -hankkeeseen, pihan käytön ja rakentamisen suhteen oli jo ehditty tehdä päätöksiä. Pihalle tuleva ensisijainen rakennuskohde oli ulkokäyttöön tarkoitettu miniskeittiramppi. Kontulan nuorisokeskuksen vieressä sijaitsee suuri sisäskeittihalli, jossa etenkin monet nuorisotalolla käyvät pojat viettävät aikaansa. Ulkoskeittiramppia paikalla ei kuitenkaan ollut. Pihaprojektin liittyessä osaksi Fantasy Design in Community -hanketta, suunnitelmat olivat edenneet sekä ohjaajien että nuorten taholta piirustusten tasolle. Pihaa oli ollut tarkoitus työstää muutenkin viihtyisämmäksi ja suunnittelijoiden ja muotoilijoiden kanssa aloitetun yhteistyön seurauksena piha-alueen muita mahdollisuuksia ryhdyttiin pohtimaan. Projektin nimeksi Jaana Räsänen valitsi Katso Pihaa Luupilla, englanniksi Looping the Backyard. Koska Fantasy Design in Community -hankkeen yleiskieli on englanti, myös projektilla oli oltava ensisijaisesti englanninkielinen nimi. Kontulan nuorisotalo tunnetaan nimellä Luuppi ja lisäksi nimi kuvaa luuppi-sanana myötä takapihan normaalia tarkempaa tutkimista ja sen mahdollisuuksien pohtimista.¹⁴³

Designmuseon puolelta projektiin ottivat osaa museolehtori Leena Svinhufvud ja taidekasvattaja Hanna Kapanen. Taiteenkeskustoimikunnasta mukana oli läänintaiteilija Jaana Räsänen, Helsingin Nuorisoasiainkeskuksesta kestävän kehityksen koordinaattori Ulla Kajaluoto sekä vierailevina asiantuntijoita ja työpajaohjaajina muotoilija Markku Koivistoinen ja puutarhasiantuntija Senja Lappalainen. Kontulan nuorisotalolta hankkeeseen osallistuivat ja sitä koordinoivat nuoriso-ohjaajat Jarkko Poropudas ja Solja Sojantola. Leena Svinhufvud ja Ulla Kajaluoto toimivat yhteistyössä projektin

¹⁴³ Räsänen 2010, (sähköposti)

alulle saattajina ja organisoijina tarjoten apua ja tukea niin Designmuseon kuin Nuorisoasiainkeskuksen puolesta mm. henkilöstöresurssien ja rahoituksen suhteen. He eivät ottaneet osaa kaikkiin tapaamisiin, vaan vastuu itse toiminnasta Kontulassa oli nuoriso-ohjaajien sekä Jaana Räsäsen ja Hanna Kapasen harteilla.

Luuppi on Itä-Helsingin Kontulassa sijaitseva nuorisotalo. Toimintakeskus on Suomen suurimpia ja päivittäin keskuksella vierailee n. 60–100 nuorta. Päivittäin käyviä vakionuoria on n. 40 ja toiminta on suunnattu 13–17-vuotiaille. Ohjattua toimintaa nuorisotalolla on viikoittain. Etupäässä keskuksella järjestetään tanssitoimintaa ja erilaisia turnauksia. Eniten nuoret pitävät kuitenkin nuoriso-ohjaaja Jarkko Poropudaksen mukaan vapaasta oielusta. Avointa toimintaa Luupissa on viisi kertaa viikossa, jolloin nuorisotalolla voi viettää aikaa vapaasti, tavata ystäviä ja pelata mm. erilaisia pelejä. Kontulan Luuppi on monipuolinen toimintakeskus, jolla on toimivat työpajatilat mm. puu- ja kivitöihin, erilaisiin käsitöihin sekä tanssiin ja muuhun esittävään taiteeseen. Nuorisotalo ei ole kuitenkaan painottunut taiteeseen tai muotoiluun. Oman piirteensä toimintakeskukselle luo skeittihallin läheisyys.¹⁴⁴

Alun perin kaikilla projektiin osaa ottaneilla tahoilla oli omat henkilökohtaiset agendat ja motivaationsa pihan suhteen. Designmuseolle projekti oli osa Fantasy Design in Community -hanketta, mutta toimi samalla pilottihankkeena osallistavan metodin käytöstä. Museo halusi tuoda osallistavaa muotoilukasvatusta erilaisten yhteisöjen keskelle ja seurata toimintamuodon toteutusta käytännössä. Helsingin Nuorisoasiainkeskus pyrki edistämään ekologista ajattelua ja toimintaa sekä muodostamaan pihasta mahdollisimman ympäristöystävällisen. Nuorisotalon ohjaajat puolestaan halusivat toimivan ja viihtyisän ulkopihan, jonne toimintaa voisi laajentaa. Pojat halusivat skeittirampin, mutteivät olleet turhan kiinnostuneita itse muusta osasta pihaa ja muut projektiin osallistuvat nuoret ottivat osaa mielenkiinnosta yhteistä toimintaa kohtaan. Leena Svinhufvudin mukaan lapsilta saadaan usein suo-

¹⁴⁴ Poropudas 2010, (sähköposti)

rimmat, tuoreimmat ja uudistushaluisimmat ehdotukset¹⁴⁵. Näin kävi myös Kontulan tapauksessa. Siinä missä aikuiset halusivat selvittää ja säilyttää, halusivat nuoret toimia ja muuttaa. Sitä miten kaikkien tavoitteet täyttyivät, ei kuitenkaan tarkastella tässä yhteydessä. Tarkoitus on keskittyä pohtimaan osallistavan toiminnan merkitystä ja hahmottaa muotoilijan rooli toimintamuodon osana.

8.1.2 Osallistava toiminta pihasuunnittelussa

Piha-alueen käytön oli estänyt sen huono kunto. Alue oli hoitamaton ja metsittynyt ja pihaa ympäröivän aidan ollessa rikki paikalle oli kertynyt sinne kuulumatonta tavaraa sekä kutsumattomia vierailijoita. Alueena nuorisotalon ympäristö on suhteellisen levoton ja siksi aidan korjaaminen oli ensisijaista pihan kunnostamisessa. Korjattu aita ei silti taannut täydellistä suojaa, vaan alueelta varastettiin siitä huolimatta aita vasten istutettuja kasveja ja rikottiin nuorten valmistamia tuoleja. Pihan suunnittelussa tärkeitä näkökulmia olivat alueen turvallisuuden takaaminen, tuhotöiden estäminen, nuorten omat toiveet viihtyvyyden kannalta ja pihan hoitaminen sen valmistumisen jälkeen. Vaikka nuoret eivät kaikkia näkökulmia sen syvällisemmin pohjineetkaan, oli heille silti itsestään selvää estää alueen laitton käyttö. Tästä näkemyksestä nousi esimerkiksi myöhemmin suunnitelma rajoittaa rampilla skeittausta erilaisin estein. Oman toiminnan kautta pihaan alkoi näin melko pian muodostua omakohtainen suhde ja omistajuuden tunne.

Yhteistyö nuorten kanssa alkoi yhteisellä kokoontumisella, osanottajien sekä projektin esittelyllä sekä ajatusten keruulla. Tarkoitus oli kuulla, millaisia odotuksia kullakin pihan suhteen oli. Puheenvuoron saivat niin nuoret kuin ohjaajatkin. Alusta asti oli ilmeistä, että nuorten ja nuoriso-ohjaajien tavoitteet poikkesivat jossain määrin toisistaan. Molemmat suunnittelivat pihaa itselleen, vaikka nuorten ehdoilla tekeminen oli alusta alkaen tehty selväksi. Siinä missä nuoret halusivat pihalle asioita joista pitivät juuri nyt, miettivät

¹⁴⁵ Lehdistötiedotustilaisuus 2010

ohjaajat luonnollisesti pidempiaikaista käyttöä. Tämä oli odotettavaa, sillä nuorten tulevaisuudensuunnitelmat nuorisotalon käytön suhteet olivat epävarmemmat. Nuoret vaihtuisivat nopeasti, mutta nuoriso-ohjaajat pysyisivät paikalla kauemmin. Tässä mielessä on tärkeää pohtia, ketä hankkeessa osallistetaan ja mihin tarkoitukseen. Koska kyseessä on yhteinen piha, on jokaisella myös oikeus ilmaista mielipiteensä. Toisaalta nuorten ja ohjaajien tavoitteet yhtyivät monelta osin, sillä molemmat halusivat ensisijaisesti pihaa viihtyisän ja käyttökelpoisen.

Piha-alueen suunnittelun alkaessa skeittirampin rakentamisesta oli jo päätetty ja sen toteutus oli pojille luvattu. Siten rampista muodostui kutakuinkin pihan pääkohde, jonka ympärille muu suunnittelu kohdistui. Erilaisia ideoita haettiin piirtämällä, kirjoittamalla ja muovailemalla. Jaana Räsänen valmisti piha-alueesta pahvisen pienoismallin, johon jokainen sai muovailuvahasta rakentaa haluamansalaisia asioita ja esineitä sekä sijoittaa ne toivomilleen paikoille. Piirustusten ja muovailujen tuotosten aiheet vaihtelivat realistisista puutarhakalusteista ja marjapensaista trampoliinien kautta utopistisempiin rahapuihin ja ilmaisiin skeittikauppoihin. Ideointivaiheessa ajatuksia ei kuitenkaan rajoitettu, vaan tarkoitus oli nimenomaan kerätä unelmia ja haaveita sekä lähteä myöhemmin työstämään niiden pohjalta yhteistä toteutettavissa olevaa piha-aluetta. Yksi nuorten potentiaali koskien luovaa yhteistoimintaa näyttäytyi heidän ennakkoluulottomuudessaan. Kun aikuisilta kysyttiin mielipiteitä pihan käytöstä, ehdottivat he konkreettisia parannuksia, jotka tiesivät toteutuskelpoisiksi. Nuoret puolestaan ilmaisivat huomattavasti mielikuvittellisempia näkemyksiä. Useat ajatukset ja ideat jäivät toteuttamatta, mutta jos keskitytään ainoastaan vanhoihin ja totuttuihin näkemyksiin rajoitetaan luovan toiminnan mahdollisuuksia ja estetään toiminnan uudistava voima. Nuorten ajatusten pohjalta ohjaajat ja muotoilijat joutuivat pohtimaan, miten näkemyksiä vietäisiin eteenpäin. Tällöin myös heillä oli mahdollisuus oppia uutta ja huomata uudenlaisia lähestymistapoja.

Nuorisotalon puolelta oli ennakkoon päätetty, että rampin suunnitteluun osallistuisi neljän pojan ryhmä. Pojat olivat 14–15-vuotiaita kaveruksia ja heitä yhdisti skeittaus. Rampin kooksi oli päätetty 6x8 metriä ja se sopi par-

haiten ainoastaan suoraan keskelle pihaa. Siten ramppi määritti hyvin pitkälti pihan yleisilmettä niin suunnittelun aikana kuin sen jälkeenkin. Rampin muoto oli myös valmiiksi päätetty eikä sen suunnitteluun ja muotoiluun voitu siten kovin paljon vaikuttaa. Projektin alkaessa oli puhe, että rampin toteutukseen pyrittäisiin ottamaan mukaan myös muita halukkaita. Rakentamiseen innostuikin lopulta mukaan myös skeittausta harrastamaton poika, mutta pääasiassa neljän hengen poikaryhmä yhdessä nuoriso-ohjaaja Jarkko Poropudaksen kanssa vastasi rampin rakennuksesta alusta loppuun. Työhön osallistui lisäksi muita ohjaajia. Pojat olivat innostuneita ja motivoituneita projektista ja siten muodostivat toimivan työryhmän.

Muiden mukaan saaminen olisi voinut tuoda suunnitteluun kuitenkin uusia näkökulmia tai esimerkiksi innostaa uusia nuoria skeittauksen pariin. Angela Uttke korosti puheessaan Fantasy Design in Community -hankkeen lehdistötilaisuudessa, että joskus ulkopuolisten tahojen on helpompi suhtautua osallistujiin neutraalisti, sillä heiltä puuttuvat ennakoasenteet. Yhteistyö nuoriso-ohjaajien ja osallistajien välillä on usein välttämätöntä ja ensisijaisen tärkeää, mutta sama yhteistyö on myös tilaisuus nähdä projekti mahdollisuutena avartaa ja kyseenalaistaa ohjaajien suhdetta ja suhtautumista nuoriin. Jos valitaan valmiiksi ryhmät, joiden tiedetään toimivan hyvin yhteen, saatetaan samalla menettää jotain arvokasta erilaisten näkökulmien tai kommunikaation monimuotoisuuden osalta.¹⁴⁶

Poikien ryhmän lisäksi pyrittiin muodostamaan tyttöryhmä, joka suunnittelisi pihan muuta maisemointia, kukkaistutuksia ja kalusteita. Myös tähän nuoriso-ohjaajilla oli valmiiksi kaavailtu ryhmä. Ryhmästä ei koskaan kuitenkaan muodostunut yhtä selkeää, kiinteää tai aktiivista kuin poikien ryhmästä, eivätkä tytöt ottaneet asiaa yhtä omakseen samalla antaumuksella. Kenties heiltä puuttui vastaavanlainen selkeä henkilökohtainen motivaatio, mikä pojilla oli skeittirampin suhteen. Tytöille ei myöskään tuntunut muodostuvan yhtä vahvaa tunnetta pihan merkityksestä heidän oman tulevaisuutensa kannalta. Toisaalta samaan aikaan pojat näkivät pääasiassa vain rampin

¹⁴⁶ Lehdistötiedotustilaisuus 2010

merkityksen unohtaen usein muun kokonaisuuden. Poikia yhdisti kuitenkin voimakkaasti symbolinen yhteys. Mirja Hiltusen mukaan symbolinen yhteisöllisyys nousee paikallisen sidoksen rinnalla usein merkittäväksi tekijäksi. Aina asuinalueesta ei muodostu riittävän voimakasta yhdistävää tekijää ja silloin saattavat symboliset arvot korostua. Tällainen yhteisöllisyys voi liittyä mm. harrastustoimintaan tai arvomaailmaan. Hiltusen mukaan merkitykset rakentuvat ja merkityksellisyys syntyy symbolisen yhteisyyden piirissä yhteisen toiminnan seurauksena.¹⁴⁷ Symbolinen yhteisöllisyys näyttäytyi merkittävänä tekijänä osallistavassa muotoilukasvatuksessa, kun osallistuva ryhmä haettiin yhteisten kiinnostuksen kohteiden perusteella. Se oli lisäksi pitkälti toiminnan kantava voima.

Myös nuorisotalon muita käyttäjiä pyrittiin osallistamaan pihan suunnitteluun ja toteutukseen. Pihalla järjestettiin esimerkiksi piknik, jolla pyrittiin houkuttelemaan nuoria tutustumaan alueeseen. Samalla kerrottiin pihahankkeesta ja Fantasy Design in Community -projektista ja ideoitiin keskustelun lomassa. Pienoismalli muovailuvahoineen jätettiin nuorisotalolle keskeiselle paikalle, jotta jokainen halukas voisi omana aikanaan lisätä siihen haluamiaan elementtejä. Näin saatiin kerättyä uusia ideoita ja ehdotuksista, joista suurin osa oli realistisia ja toteutuskelpoisia. Koulupäivän jälkeen tapahtunut ohjattu toiminta ei mahdollisesti kiinnostanut kaikkia ja siihen tilanteeseen omilla ehdoilla suoritettu tekeminen soveltui paremmin. Projektista valmistettiin myös kaksi isoa julistetta, joihin jokainen sai tarralappuja käyttäen jättää haaveensa pihan suhteen tai kommentoida muiden ehdotuksia. Ohjatun kerran jälkeen julisteet jätettiin seinälle kaikkien nähtäviksi ja kommentoitaviksi. Näin pyrittiin lisäämään vuorovaikutusta sekä kaikkien osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksia. Julisteisiin ei kuitenkaan tullut lisäehdotuksia. Syitä voi hakea julisteiden huonosta sijoittelusta tai tarralappujen katoamisesta, mutta muovailu ja muu käsillä tekeminen näyttäytyivät nuorten parissa läpi hankkeen toimivimpina toimintamuotoina. Nonformaalisissa ympäristössä koulumainen kirjoittaminen ja pohtiminen eivät olleet suosiossa.

¹⁴⁷ Hiltunen 2009, 253–255

Pihalle päätettiin lopulta rampin lisäksi hankkia grilli ja puutarhakalusteet sekä valmistaa itse erilaisia tuoleja. Pihalle istutettiin myös kasveja, kukkia ja marjapensaita. Koska nuoria ei onnistuttu saamaan yhtä aikaa samaan tilaan, oli toiminta siinä mielessä hajanaista, ettei eri ehdotuksista esimerkiksi kertaakaan äänestetty. Julisteiden oli osaltaan tarkoitus toimia välineenä mielipiteen ilmaisuksi, mutta asia ei toteutunut halutulla tavalla. Nuorten ehdotusten pohjalta nuoriso-ohjaajat ja suunnittelijat lopulta päättivät, mitkä ajatukset toteutettaisiin. Toisaalta aikataulullisista ja rahallisista syistä jonnekin oli tehtävä päätös, mitä näkemyksiä ryhdyttäisiin viemään eteenpäin ja miten. Roolien ottamisessa ja muodostumisessa tuntuikin olevan oma vaikeutensa niin nuorilla, nuoriso-ohjaajilla kuin suunnittelijoilla. Nuoret ottivat helposti samankaltaisen roolin kuin kouluympäristössä odottaen ylemmän auktoriteetin tekevän lopullisen päätöksen. Myöskään ohjaajien ja suunnittelijoiden roolin muodostus ei ollut täysin ongelmattonta. Sama henkilö saattoi samaan aikaan pyrkiä toimimaan niin tasavertaisena osallisena, osallistajana, suunnittelijana kuin ohjaajana.

Pihan suhteen tarkoitus oli mahdollisimman paljon hyödyntää sitä, mitä alueella jo valmiiksi oli. Lahoja ja kaadettuja keloja päätettiin säästää ja niistä työstettiin myöhemmin erilaisia istuimia ja toteemeja yhteistyössä muotoilija Markku Koivistoisen kanssa. Koska yhtenä pihasuunnittelun lähtökohtana oli ekologisuus ja koska skeittiramppi oli koko hanketta määrittävä rakennuskohde, yhdisteltiin istuimiin vanhoja skeittilautoja, joista tehtiin istuinosia. Työskentely muotoilijan kanssa oli spontaania ja tapahtui nopeaan tahtiin. Luonnostelun jälkeen siirryttiin suoraan työstämään puuta. Työkaluina toimivat käsisahat, porat ja moottorisaha, jota nuoret pääsivät myös itse kokeilemaan. Työskentelymuoto tuntui miellyttävän kaikkia siihen osallistuneita. Ylipäätään läpi projektin nuoria tuntui motivoivan eniten itse toiminta eikä niinkään suunnitelmallisuus tai asioiden liiallinen analysointi. Heitä kiinnosti nähdä asioiden tapahtuvan mahdollisimman nopeasti. Ekologisten arvojen pohtiminen tai pitkälle vietyjen suunnitelmien tekeminen oli toissijaista. Angela Uttken mielestä osallistavissa hankkeissa onkin nimenomaan kyse

toiminnasta eikä puhumisesta. Kommunikaatio on osa prosessia, mutta sen ei tule olla ensisijaista tekemiseen nähden.¹⁴⁸

Tapaamiset Kontulan nuorisotalolla eivät olleet säännöllisiä, vaan ajoittaisen pidempien taukojen jälkeen toimintaa saatettiin pyrkiä järjestämään viikoittain. Pihan suunnitteluun ja toteutukseen osallistui hankkeen aikana yhteensä noin kymmenen nuorta. Nuoret osallistuivat pihan työstämiseen projektin alusta loppuun saakka. He eivät tulleet paikalle ainoastaan suunnittelemaan ja toteuttamaan esineitä jo valmiiksi alustetulle pihalle, vaan aloittivat siivoamalla ja raivaamalla alueen roskista, risuista ja kaatuneista puista. Kaikki työskentely ei myöskään tapahtunut ainoastaan Fantasy Design in Community -hankkeeseen liittyvien henkilöiden ollessa paikalla. Pojat valmistivat tarvittavat puurakenteet nuorisotalon työpajalla ja kokosivat lopullisen rampin yhdessä nuoriso-ohjaajien kanssa omatoimisesti. Rakennusvaiheessa nuoret toimivat lisäksi usein aloitteellisena osapuolena hakien ohjaajia työskentelemään kanssaan. Tytöt olivat mukana valitsemassa ja istuttamassa kukkia ja muita kasveja sekä valitsemassa niille istutuspaikkaa. Lajien valintaan ja istutuspaikkoihin tukea saatiin puutarha-alan asiantuntija Senja Lappalaiselta.

Pihan uudistaminen toteutettiin etupäässä kevään 2010 aikana. Nuorisotalo jäi kesälomalle kesäkuun lopulla ja skeittiramppi oli alun perin tarkoitus saattaa valmiiksi kauden lopettajaisiin. Tämä ei kuitenkaan toteutunut, sillä vaikka rampin osat oli työstetty pitkälti valmiiksi, hidasti maan tasoituksen viivästyminen lopullista valmistumista. Pihalle oli kuitenkin ehditty istuttaa kukkia ja rakentaa tuoleja ja toteemeja. Syksyllä 2010 tullaan kokoontumaan vielä muutaman kerran yhteen viimeistelemään keväällä keskeneräisiksi jääneitä asioita. Ramppi valmistui lopulta syyskuussa 2010. Piha on ollut aktiivisessa käytössä ja paikalla on järjestetty mm. skeittausiltamat. Pihan suunnittelu ja työstäminen jäivät avoimiksi prosesseiksi, eikä piha varmasti tässä mielessä ole koskaan täysin valmis. Muotoilijoiden ja suunnittelijoiden toive on,

¹⁴⁸ Uttke 2010, (keskustelu)

että projekti jatkuisi ja esimerkiksi tällä kertaa toteutumattomiksi jääneisiin suunnitelmiin voitaisiin myöhemmin palata.

8.1.3 Projektin arviointi

Oman piirteensä projektiin loi kaiken toiminnan tapahtuminen nuorten vapaa-ajalla. Kyse ei ollut formaalista kouluympäristössä tapahtuvasta toiminnasta ja siten heillä ei ollut velvollisuutta osallistua toimintaan tai olla paikalla määrättyinä aikana. Motivaationa projektissa toimikin halutun lopputuloksen saavuttaminen, ei arvosana tai tietyn velvollisuuden suorittaminen. Nuorisohjaajille tämä oli luonnollista arkea, mutta toisenlaiseen toimintamuotoon totuneilta asia vaatii totuttelua. Suunnittelun ja toiminnan saattoi yllättäen katkaista tai estää ohjaajista ja suunnittelijoista riippumaton seikka. Nuoria ei myöskään voinut vaatia keskittymään toimintaan tiettyä aikaa, vaan aktiivinen osallistuminen vaihteli keskimäärin tunnista kahteen tuntiin. Projekti toteutettiin siten hyvin pitkälti nuorten ehdoilla. Vaikka osallisuus tähtää tasavertaisuuteen toimijoiden välillä, näyttää tasavertaisuuden laatua olevan hyvä pohtia ja arvioida hankkeiden toteutuksen yhteydessä. Kuinka oleellista on, että toimintaa kuitenkin tavalla tai toisella aina johtaa ja valvoo joku? Mikä merkitys arvioinnilla ja tavoitteellisuudella on? Kuinka paljon osallistava toiminta todellisuudessa tällöin poikkeaa perinteisestä muotoilukasvatuksesta? Suunnittelijan, osallistajan ja ohjaajan roolista muodostui pitkälti resurssien ja ammattitaidon tarjoaja sekä toiminnan ylläpitäjä. Vaikka hänellä oli valtaa päättää missä, miten ja milloin toimintaa tapahtuisi, häneltä puuttui todellinen valta määrätä osallistujia osallistumaan. Yhteisöissä tapahtuvassa toiminnassa yhteisen motivaation löytyminen on näin ollen ensisijaista. Ilman sitä aktiivinen ja merkityksellinen toiminta eivät näytä mahdollisilta.

Vallan käyttöä ja hierarkkista järjestystä on muutenkin mielenkiintoinen pohtia. Vaikka nuoret eivät omaehtoisesti järjestäneet toimintaa itselleen, toteutettiin projekti silti pitkälti heidän ehdoillaan. Siten heillä oli valtaa käytössään. He eivät kuitenkaan varsinaisesti käyttäneet valtaansa, vaan odottivat

pikemminkin, mitä osallistajat ja nuoriso-ohjaajat päättäisivät. Nuoret eivät tuntuneet osaavan nähdä itseään tasa-arvoisina vaikuttajina ja merkityksellisinä päätöksentekijöinä. Toisaalta osallistajilla oli valta sanoa lopullinen sana monien asioiden suhteen, mutta valtaa haluttiin nimenomaan jakaa nuorille. Epätietoisuus roolijaon ja vallankäytön suhteen tuli ilmi jo edeltävän hankkeen yhteydessä. Anders Marnerin ja Hans Örtegrenin toimittama selvitys Fantasy Design 2003–2006 -hankkeesta ottaa kantaa tasavertaisuuden toteutumiseen eri toimijoiden välillä. Heidän mukaansa kaikki voivat hyötyä yhteistyöstä, missä eri alojen ihmiset tuovat oman osaamisensa kaikkien jaettavaksi. Fantasy Design -hanke pyrki välttämään elitistisyyden ja ylhäältä alaspäin suuntautuvan toiminnan ja vallankäytön siten, että paikalliset toimivat ottaisivat hankkeen omakseen ja kokisivat sitä kohtaan omistajuutta. Tämä aiheutti kuitenkin ajoittain ongelmia ja epäselvyyttä vastuunoton ja roolijaon suhteen. Paikalliset tahot saattoivat olettaa toimeksiantoja ja valvontaa projektin ylemmältä taholta samaan aikaan, kun hankkeen koordinoijat odottivat vastuun kantamista paikallisella tasolla.¹⁴⁹

Selvityksessä todetaan, että kouluympäristössä toimijat olivat usein tottuneita hierarkkiseen toimintamalliin eivätkä välttämättä kyenneet heti sisäistämään Fantasy Design -muotoilukasvatuksen hankkeen ajamaa mallia tasavertaisesta toiminnasta ja eri oppiaineiden yhteensovittamisesta. Toisaalta samaan aikaan monissa kohteissa tätä ongelmaa ei ilmennyt. Yleisenä epäkohtana kuitenkin todetaan ongelmaksi muodostuneen sen, ettei kaikkien hankkeeseen osallistuneiden välille syntynyt yhteistä ymmärrystä siitä, mihin hankkeella tasavertaisuuden osalta pyrittiin. Opettajien toivottiin paremmin sisäistävän, ettei muotoilukasvatuksessa ole kyse vain muotoilun opettamisesta perinteisessä mielessä, vaan myös lasten ja nuorten oman ymmärryksen muodostumisesta luovan työskentelyn merkityksiä, hyötyjä ja vaikuttamismahdollisuuksia kohtaan.¹⁵⁰ Nonformaali työskentely nuoritaloilla poikkeaa merkittävästi kouluympäristön hierarkkisemmasta toimintamallista ja siten soveltuu kenties luontaisemmin osallistavan metodin ihanteisiin. Roolijaon ja vallankäytön ongelmallisuutta se ei kuitenkaan täysin poistanut.

¹⁴⁹ Marner & Örtegren 2006, 45

¹⁵⁰ Marner & Örtegren 2006, 45–46

Projektin aikana nuorille kerrottiin Fantasy Design in Community -hankkeesta, sen tavoitteista, kansainvälisyydestä sekä näyttelystä. Heitä pyrittiin lisäksi saamaan liittymään hankkeen internetsivustolle. Oma kohde, läheinen yhteisö ja sen yhteiset intressit nousivat kuitenkin havainnointini yhteydessä nuorten tärkeimmiksi motivaation lähteiksi. Ulkoiset tekijät, kuten projektin saama julkisuus tai toiminnan liittyminen suurempaan kansalliseen ja kansainväliseen kokonaisuuteen, olivat toissijaisia. Tässä mielessä median huomion, kansainvälisyyden tai näyttelyn painottaminen tuntuivat enemmänkin muiden kuin itse osallistujien intresseiltä. Räsänen mukaan rahoituksen ollessa usein osallistavien projektien kohdalla epävarmaa ovat nämä tärkeitä näkökulmia järjestäville tahoille, kuten Fantasy Design in Community -hankkeen kohdalla Designmuseolle. Median kautta saadaan samalla lisähuomiota oman organisaation lisäksi myös itse asialle. Räsänen korostaa, että suuri osa rahoituksesta on nykyisin kytketty nimenomaan kansainvälisiin hankkeisiin, joten yhteistyö on siksikin tärkeää. Ilman rahoitusta toiminta jää luonnollisesti pienimuotoiseksi eikä siten saavuta yleistä tietoisuutta. Kuitenkaan osallistujien kannalta ulkoisilla asioilla tai kansainvälisellä huomiolla ei useinkaan ole suurta merkitystä.¹⁵¹

Itse käytännön toimintaa pohdittaessa prosessin merkitys korostui Kontulassa voimakkaasti. Projektin alkaessa rampin muoto oli jo määritelty eikä sen suunnittelu siten vaatinut sen suurempaa jatkokehittelyä. Eniten nuoret kenties pääsivätkin käyttämään luovuuttaan ja itse vaikuttamaan suunnittellessaan ja valmistaessaan istuimia, toteemeja ja muita puusta työstettyjä tuotoksia muotoilija Markku Koivistoinen opastuksella. Itse työnteko näyttäytyi vähintään yhtä merkityksellisenä kuin lopputulos. Oman tekemisen merkityksestä kertoo myös se, että pihan valmistuttua valmiina ostetut kalusteet eivät miellyttäneet enää lainkaan samalla tavalla kuin itse työstetyt. Prosessin merkitystä ei sinänsä täytynyt mitenkään korostaa, vaan sen tärkeys muodostui hyvin luonnollisesti itsestään. Tekemisen ollessa itse tarkoitus, ei tosin koko sellainen, toiminnallisuus näyttää luontaisesti kehittyvän keskeiseen asemaan. Prosessin korostuessa se loi samalla yhteisen työskentelyn

¹⁵¹ Räsänen 2010, (sähköposti)

kautta voimakkaan yhteisöllisyyden tunteen ja halun tavoitella yhteisiä tavoitteita. Jos ajatelleen yhteyden toisiin ihmisiin ehkäisevän syrjäytymistä, niin siitä mielessä osallistavalla muotoilukasvatuksella voi asiassa olla osansa.

Prosessin tärkeyden korostumiseen on voinut vaikuttaa myös se, että nuoria ei yhdistänyt paikkaan tarpeeksi voimakas tai pitkäaikainen suhde. Tärkeämpää oli yhdessä työskentely nykyhetkessä kohdistamatta liikaa ajattelua tulevaisuuteen. Vaikka yhdessä pyrittiinkin pohtimaan toiminnan merkitystä tulevaisuuden kannalta, se ei näyttäytynyt merkityksellisenä. Nuoret halusivat ottaa kantaa juuri sillä hetkellä tähdellisiin epäkohtiin. Siten osallistava toiminta soveltui hyvin työskentelyyn nuorten kanssa, joilta saattoi puuttua halu, tahto tai kyky suurempien kokonaisuuksien hahmottamiseen. Toiminnan kohdistuessa mahdollisimman lähelle heidän omaa elämismaailmaansa se loi toimintaympäristön, joka oli helppo hahmottaa ja ymmärtää. Tässä mielessä elämismaailma näyttäytyy oivallisena ja hedelmällisenä lähtökohdiana, kun tavoitellaan nuorten omaa panosta oman elinympäristön suhteen. Käsitös oman osallisuuden merkityksestä, erilaisten taitojen oppimisesta ja vaikutusmahdollisuuksista ei varmasti muodostunut nuorille saman tien, mutta osallistavan toiminnan tavoitteet näyttävät olevan samaan aikaan sekä nykyhetkessä että askeleen kauempana. Tilanteessa tapahtuva toiminta on tärkeää ja sillä on oma osansa koskien nuorten kasvua kehittyä tiedostamaan omat vahvuutensa. Mahdollinen myöhempi vaikuttaminen yhteiskunnallisiin rakenteisiin pohjaa omalle ymmärrykselle omista mahdollisuuksista.

Kontulan pihasuunnitteluprojektin kaltaisen osallistavan muotoilukasvatushankkeen kannalta mielenkiintoista on lisäksi Heideggerin luoma kuva maailman keskeispiirteistä. Tätä hän käsittelee teoksessaan *Oleminen ja aika* (2000). Hänen mukaansa maailmalle on tyypillistä, ettei se ilmoita itsestään. Vain silloin kun jokin on vialla, kiinnitämme rakenteisiin ja käytäntöihin huomiota. Kaikki esineet kuuluvat ”jotakin jotta” -rakenteen piiriin; käytämme vasaraa, jotta saamme naulattua tuolin osat kiinni toisiinsa. Rakenne kuitenkin häiriintyy, kun väline ei toimi halutulla tavalla. Välinekokonaisuus py-

syy meiltä näkymättömissä niin kauan kuin kaikki toimii moitteettomasti. Myös yksittäisellä välineellä on taipumus jäädä vaille huomiota aivan samoin kuin välinekokonaisuudella. Välineestä tulee näin toimijan ja tavoitteen yhdistävä silta. Tuo silta jää usein kuitenkin huomaamatta, sillä päämäärä on itse tekohetkeä kauempana.¹⁵² Osallistavan muotoilukasvatuksen kautta pyritään lapsille ja nuorille osoittamaan, että asiat voivat tapahtua myös nykyhetkessä. Suunnittelu ja eri tahojen mielipiteiden huomioon ottaminen on tärkeää, mutta kuten aiemmin on käsitelty, on osallisuus muotoilukasvatuksessa ensisijaisesti toimimista. Tällöin väline siltana toimijan ja tavoitteen välillä tulee helpommin huomatuksi.

Muotoilukasvatuksen kannalta tämä on oleellista, sillä onnistunut muotoilu ei kiinnitä itseensä huomiota. Suomalaisen muotoilijan Hannu Kähösen mukaan muotoilijan tavoitteena on luoda ”näkymätöntä” muotoilua. Esteettisesti ja käytettävyyden kannalta menestyksellinen muotoilu saa kuluttajilta vähiten huomiota, mutta antaa eniten. Kähösen mukaan tämän tulisi olla muotoilun peruslähtökohta. Kulttuuriset, käyttäjäystävälliset, esteettiset ja eettiset arvot huomioon ottava muotoilu ei häiritse ja siksi se otetaan kuin itsestään selvyytenä.¹⁵³ Arto Haapala puhuu samasta asiasta, mutta liittyen taide- maailmaan. Siinä toimivat ihmiset ottavat heille kuuluvan toiminnan mielekkyyden annettuna kiinnittämättä siihen sen enempää huomiota. Haapalan mukaan taidemaailmaa ja kulttuurisia maailmoja yleisesti voitaisiin luonnehtia tradition vakiinnuttamiksi merkitys- ja arvokokonaisuuksiksi, joihin liittyvät tietyt toimintatavat. Välinekokonaisuuden hän liittää osaksi näitä maailmoja. Keskeistä kulttuurin maailmoissa on se, että merkitykset, arvot ja toimintatavat ovat kunakin yksittäisenä ajanhetkenä paikoillaan. Ollessaan staattisia ne ovat maailmassa toimiville itsestään selviä varmuuksia, joita ei tarvitse pohtia. Koska samat toimintatavat rakentavat toimijoita itseään, merkityksiä ja arvoja ei yleensä aseteta kyseenalaisiksi.¹⁵⁴

¹⁵² Heidegger 2000, 103–105

¹⁵³ Kähönen 2009, 11–20

¹⁵⁴ Haapala 2000, 126

Voidaankin kysyä, pyrkiikö osallistava muotoilukasvatus uudelleen pohtimaan juuri näitä itsestään selvinä pidettyjä varmuuksia ja kiinnittämällä niihin huomiota kyseenalaistamaan olemassa olevia rakenteita. Kontulan hankkeen kautta tarkasteltuna osallisuudessa näyttäisi olevan kyse pitkälti juuri tästä. Rakenteilla ei tarkoiteta pelkästään muotoiltua esinemaailmaa, vaan myös ihmisten välisiä suhteita sekä yhteiskunnallisia rakenteita. Arvioitaessa pihasuunnitteluprojektin onnistumista osallistavan toiminnan kannalta ei ensisijaista tunnu olevan tarkastella asiaa esteettisyyden tai edes käytettävyyden kannalta. Grant Kesterin mukaan yhteisötaiteellisia hankkeita voidaan ja tulee arvioida muiden taiteellisten prosessin kaltaisesti. Hän kuitenkin kyseenalaistaa kritiikin merkityksen osallistuvan yleisön kannalta. He eivät tarvitse kriitikon apua ymmärtääkseen oman osallisuutensa merkityksen. Henkilökohtaiseen kokemukseen ei toisella ole sanottavaa. Yhteisötaiteellisissa projekteissa, joissa raja sosiaalityöhön ja yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen on lähellä, Kester näkeekin arvioijan roolin hyödyllisyyden pikemmin lobbaajana, joka pyrkii edistämään asioiden eteenpäin viemistä.¹⁵⁵ Kontulan hankkeen kanssa asia näyttäytyy siinä mielessä samanlaisena, että tärkeintä ei näyttäisi olevan arvioida, millaiseksi piha lopulta muodostui, vaan se, että se ylipäätään toteutettiin.

8.2 Muotoilijan työnkuva osallistavassa muotoilukasvatuksessa

Uudenmaan läänin arkkitehtuurikasvatuksen läänintaiteilija Jaana Räsänen korostaa olevansa arkkitehti ja arkkitehtuurikasvattaja ja siten vastaavansa osallisuutta koskien oman alansa näkökulmasta. Hän kuitenkin toteaa, että puhuttaessa esine- ja elinympäristöstä käyttäjän näkökulmasta arkkitehtuuri ja muotoilu kulkevat pitkälti käsi kädessä. Molemmat alat koskettavat arkielämässä kuluttajia samassa tilassa ja usein yhtä aikaa.¹⁵⁶ Fantasy Design in Community -hankkeessa ei erotella arkkitehtuuria ja muotoilua toisistaan, vaan nähdään ne kokonaisvaltaisena toimintaympäristönä, johon muotoilijoiden ja lasten sekä nuorten yhteistyöllä pyritään vaikuttamaan. Räsänen

¹⁵⁵ Kester 2004, 190

¹⁵⁶ Räsänen 2010, (sähköposti)

keskeinen rooli Kontulan projektissa ja tuntemus osallistavasta metodista vaikutti haastattelupäätökseen. Vaikka kappaleessa siten pohditaan muotoilijan työnkuvaa osallistavassa muotoilukasvatuksessa, tulee muotoilijan rooli ymmärtää laajempaan kuvaukseen suunnittelualan ammattilaisen roolista.

Räsänen mieltää osallistavan muotoilun suunnitteluksi, jossa tähdätään konkreettiseen ja toteutuskelpoiseen muutokseen huomioiden osallistujien näkökulma. Muotoilija joutuu muotoiluprosessin osana aina jossain määrin huomioimaan tuotteen loppukäyttäjän ja siten osallistava muotoilu ei ole kaukana muotoilun peruslähtökohdista. Usein itse suunnitteluprosessiin ei kuitenkaan osallistu tulevia käyttäjiä, vaan heidän roolinsa on antaa mielipiteitä jo suunnitellun tuotteen käytettävyydestä. Osallistavan toiminnan kautta suunnittelijoille avautuu näkökulma tarkastella omaa työskentelyään ympäristön käyttäjien näkökulmasta.¹⁵⁷ Tässä on käyttäjälähtöisen ja osallistavan muotoilun kenties merkittävin ero. Muotoilijalta osallistamisprosessi vaatii omasta näkökulmasta aiempaa enemmän halua ja kykyä kommunikoida käyttäjien kanssa. Näin dialogi ja tasavertaisuuden tavoittelu tulevat voimakkaammin myös osaksi muotoilijan arkea. Ensi näkemältä on helppo tunnistaa toimintamuodot hyödyt, mutta perinteiseen asetelmaan verrattuna se vaatii usein lisäksi uusia taitoja.

Markku Satulehto pohti tekemisen ensisijaisuutta suhteessa kommunikaatioon. Jos keskitytään luomaan merkityksiä vain kielen avulla, ajaututaan yhä kauemmaksi alkuperäisestä kokemuksesta. Kielen avulla ihminen voi luonnehtia kokemustaan muille, mutta merkitysten ja kokemusten syntyessä ennen kielellistä ilmaisua on tärkeää keskittyä ensisijaisesti siihen.¹⁵⁸ Kommunikaatiota ja dialogia korostetaan painokkaasti osana osallistavan toiminnan keinoja ja hyötyjä. Räsänen mukaan juuri kieli kuitenkin muodostuu usein ongelmalliseksi tekijäksi osallistavissa hankkeissa. Sekä osallistajat että osallistuvat pyrkivät toimimaan samassa tilassa, mutta puhuvat toisistaan poikkeavaa kieltä. Molempien pyrkiessä työskentelemään muotoilumaailmassa näyttäytyvät eri maailmojen käytännöt ja ilmaisut haasteellisina.

¹⁵⁷ Räsänen 2010, (sähköposti)

¹⁵⁸ Satulehto 1992, 79

Räsänen mukaan osallistavaa muotoilukasvatusta tarvitaan nimenomaan kaikille yhteisen kielen opiskeluun. Oppijia eivät tällöin ole vain lapset ja nuoret, vaan myös muotoilijat ja suunnittelijat joutuvat samalla kielikurssille. Kaikkien on osattava esittää asiansa siten, että tulevat ymmärretyksi. Muuten yhteistyö on mahdotonta.¹⁵⁹

Samassa maailmassa toimiminen on haasteellista lisäksi, koska se rikkoo totuttuja malleja ja rooleja. Arto Haapala korosti, että taiteilija toimii aina taide maailmassa, joka antaa paitsi roolin taiteilijalle myös katsojalle¹⁶⁰. Osallistavassa toiminnassa tämä rakenne rikkoutuu. Räsänen mielestä osallistamisprosessi tuo muotoilijan väistämättä lähemmäksi muotoilukasvatusta ja tuotteen käyttäjiä, koska he joutuvat samassa muotoilumaailmassa toimimisen lisäksi jakamaan yhteisen tilan. Kyseessä on väistämättä pedagoginen tilanne, jossa vuorovaikutustaidot joutuvat koetukselle. Onnistunut osallistava prosessi lisää molemminpuolista ymmärrystä. Yhteisymmärryksen myötä muotoilijalla on mahdollisuus hyväksikäyttää tietojaan myös ei-osallistavassa muotoilutyössä esimerkiksi käyttäjäkeskeisen suunnittelun osana. Parhaassa tapauksessa kaikki oppivat ja hyötyvät. Toisaalta koska muotoilija on lähes aina myös tuotteen käyttäjä, on luultavasti tilanteita, joissa hän pystyy eläytymään käyttäjän rooliin siinä määrin, ettei vuorovaikutusprosessi näyttäytyisi tarpeellisena. Se ei silti vähennä osallistavan muotoilukasvatuksen merkitystä. Metodien kautta pyritään paljon muuhunkin, mutta vuorovaikutussuhteen syntyminen on yksi tapa nähdä, kuinka muotoilija voisi hyötyä osallistavan muotoilukasvatuksen keinoista myös perinteisemmässä muotoiluprosessissa.¹⁶¹

Osallistamisprosessin parhaina puolina Räsänen näkee juuri vuorovaikutussuhteen syntymisen. Sen myötä niin osallistujien kuin suunnittelijoiden on mahdollisuus tarkentaa ja uudistaa ajatuksiaan, näkemyksiä ja mielipiteitään. Lasten ja nuorten kanssa työskentely avaa usein lisäksi yllättäviä ja odottamattomia näkökulmia heidän ennakkoluulottomuutensa vuoksi. Osallistami-

¹⁵⁹ Räsänen 2010, (sähköposti)

¹⁶⁰ Haapala 2000, 133

¹⁶¹ Räsänen 2010, (sähköposti)

nen ei kuitenkaan takaa automaattista hyvää eikä muotoilijoita ja suunnittelijoita vielä esimerkiksi kouluteta työskentelemään lasten ja nuorten kanssa osallistavan metodin mukaisesti.¹⁶² Kuten Mirja Hiltunen kirjoitti yhteisöllisestä taidekasvatuksesta, voidaan hyvää tarkoittaen ajaa läpi ehdotuksia, joiden katsotaan olevan yhteisön hyväksi, mutta jotka eivät ole yhteisöstä itsestään lähteviä¹⁶³. Tässä asiassa Fantasy Design -hankkeet ovat muotoilukasvatuksen alalla pyrkineet toimimaan edelläkävijän asemassa lisäämällä muotoilijoiden ja suunnittelijoiden tietoa osallistamisesta ja sen tavoitteista ja mahdollisuuksista sekä avaamaan tilanteita perinteisten roolimallien ja toimintamuotojen rikkomiseen.

Osallistava muotoilukasvatus ei muuta kaikkea perinteisiin toimintatapoihin nähden. Esimerkiksi oman erityisalan ammattitaidon tarjoaminen hankkeen hyväksi ei ole osallistavan metodin kautta kadonnut mihinkään. Yhdeksi tärkeäksi muotoilijan ja suunnittelijan rooliksi osallistavissa hankkeissa Räsänen näkee hyvin perinteisesti alan ammattilaisena toimimisen. Muotoilijalla ja suunnittelijalla on aina tietotaitoa, joka maallikoilta puuttuu. Esimerkkinä hän mainitsee kaupunkisuunnittelun, joka koskee laajoja ihmisjoukkoja. Tällaisissa tilanteissa ei voida olettaa, että kaikkien osallistujien toiveet ja mielipiteet voitaisiin huomioida ja hyväksyä. Tarvitaan valvontaa ja ohjausta ihmiseltä, joka tuntee alan ja toiminnan realiteetit ja säännökset. Tarvittaessa ammattilainen osaa lisäksi asettaa toiminnalle rajat ja laatia eri osapuolia tyydyttävän koosteen tai kompromissin.¹⁶⁴

Rakennusten ja tuotantoon tulevien esineiden suunnittelun Räsänen näkee tässä suhteessa samankaltaisena. Ei ole mitään mieltä viedä loppuun epärealistisia suunnitelmia, jotka ovat toteutumis- tai käyttökelvottomia. Se olisi lisäksi resurssien tuhlausta. Mitä suuremmassa mittakaavassa toimitaan, mitä enemmän rahaa käytetään ja mitä suurempaa ihmisjoukkoa lopputulos koskettaa, sitä tärkeämpi osa prosessia ohjaus ja valvonta ovat. Osallistavat hankkeet lähtevät Räsäsen mukaan myös helposti rönsyilemään liikaa.

¹⁶² Räsänen 2010, (sähköposti)

¹⁶³ Hiltunen 2009, 28

¹⁶⁴ Räsänen 2010, (sähköposti)

Toiminnan selkeillä tavoitteilla tämä voidaan välttää.¹⁶⁵ Tässä mielessä vaikka osallisuuden osana korostetaan usein prosessia eikä lopputulosta, myös tavoitteellisuus päämäärän suhteen ja arviointi näyttelevät tärkeää roolia. Halutun muutoksen aikaansaanti edellyttää usein toiminnan arviointia jo hankkeen aikana ja tässä muotoilijalla ja suunnittelijalla on merkittävä rooli. Lasten ja nuorten asettaminen muotoilijoiksi ja tasavertainen työskentely ei merkitse muotoilijan tai hänen ammattitaitonsa arvostuksen vähene mistä eikä sitä, ettei hänen mielipiteillään olisi entisenlaista arvoa.

Vaikka osallistaminen on nyt pinnalla, saattaa samaan aikaan kynnyks lähteä hankkeisiin mukaan Räsänen mielestä usein olla vielä liian korkea. Tähän voi osaltaan vaikuttaa luottamuspuola omiin vuorovaikutustaitoihin tai pedagogisiin valmiuksiin. Prosessin saatetaan arvella myös vievän liikaa aikaa eikä sen mahdollisia hyötyjä tiedon puutteessa ehkä osata kuvitella. Perinteisistä rooleista pidetään myös kiinni. Lisäksi osallistavien muotoilukasvatushankkeiden rahoitukset ovat usein valitettavan epävarmoja osallistamisen olematta vielä normaali käytäntö suunnitteluprosessin osana. Usein osallistaviin hankkeisiin osallistuvat muotoilijat ja suunnittelijat joutuvat siten osittain tekemään työtä puhtaasti omasta mielenkiinnostaan ja hyvää hyvyttään. Tästä mielessä esimerkiksi Fantasy Design in Community -hankkeessa mukana olevat suunnittelijat tuskin ovat mukana saadakseen julkisuutta. Ainakin toistaiseksi kyse on vielä pitkälti mielenkiinnosta uutta kohtaan ja halusta olla mukana tuottamassa jotain hyvää. Kaikki eivät ole kuitenkaan valmiita tähän. Kaikkien muotoilijoiden ei myöskään tarvitse lähteä toimintaan mukaan eikä se välttämättä sovellu kaikkien luonteelle. Räsänen oma näkemys on, että arkkitehdit osallistuvat muotoilijoita useammin ja innokkaammin osallistavaan toimintaan, vaikka kyseessä olisi lähes vapaaehtoistyö.¹⁶⁶ Arkkitehtuurin puolella on saatettu tottua pidempään työskentelemään käyttäjien kanssa, myös laillisista syistä. Muotoilun alalla tämä on kenties vielä edessä.

¹⁶⁵ Räsänen 2010, (sähköposti)

¹⁶⁶ Räsänen 2010, (sähköposti)

9 PÄÄTÄNTÖ

Käynnissä oleva Fantasy Design in Community -hanke tähtää suunnitellut muutoksen toteuttamiseen omassa elin- ja esineympäristössä. Tässä on kenties suurin eroavaisuus edeltävään Fantasy Design -hankkeeseen. Jaana Räsänen mielestä aiemmin lasten ja nuorten ideoiden pohjalta tuotettiin prototyyppisiä, mutta ei tähdätty laajempaan tuotantoon tai asioiden muutokseen. Siten aiemmassa hankkeessa oli pikemminkin kyse suunnittelemalla oppimisesta kuin osallistavasta suunnittelusta.¹⁶⁷ Suunnittelemalla oppimisesta on kyse myös tällä kertaa, mutta tavoite on asetettu samalla askelta kauemmaksi annettaessa lapsille ja nuorille mahdollisuus oman tilan haltuunottoon ja sen kautta asioihin vaikuttamiseen.

Fantasy Design in Community -hanke jatkuu Suomessa syksyn 2010 aikana Kontulan nuorisotalolla toteutetun pihasuunnitteluprojektin kaltaisilla hankkeilla eri puolilla Suomea. Projektien ollessa keskeneräisiä on niiden onnistumista ja merkitystä mahdotonta vielä täysin tarkastella. Suomen osalta hanke saa päätöksensä tammikuussa 2011 Designmuseolla avautuvassa näyttelyssä, jonka jälkeen näyttely matkaa Gentiin Belgiaan. Hanna Kapanen mukaan näyttelyn ja sen oheisohjelman kautta on kuitenkin pyrkimys innostaa ja aktivoita myös muita kouluja ja tahoja toteuttamaan itsenäisesti vastaavanlaisia projekteja. Gentissä tullaan järjestämään näyttelyn aikana kansainvälinen seminaari, jonka tarkoituksena on koota hanke yhteen ja jakamalla kokemuksia oppia toisilta. Seminaariin kutsuttujen luennoitsijoiden kautta on lisäksi mahdollisuus laajentaa näkökulmaa sekä saada vertailukohtia omille tapahtumille.¹⁶⁸ Vaikka lopullisia arvioita on vielä kenties hyödyttömiä tehdä, voidaan kuitenkin pohtia, millainen etu osallistamisprosessin kautta voidaan saavuttaa ja kuka siitä hyötyy.

Kontulan Looping the Backyard -projekti toimi siinä mielessä mielenkiintoisena havainnointikohteena, että siellä tapahtuva toiminta oli hyvin realistista yhteisön kanssa ja yhteisön ehdoilla toimimista. Muotoilutoiminta ja luova

¹⁶⁷ Räsänen 2010, (sähköposti)

¹⁶⁸ Kapanen 2010b, (sähköposti)

itseilmaisu sen osana olivat keinoja ideoiden havainnollistamiseen ja tavoitteen toteuttamiseen, mutta nuoret eivät ottaneet projektiin osaa kiinnostuksesta muotoilua tai taidetta kohtaan. Siten työskentelyssä korostuivat muut kuin taiteelliset elementit; kommunikaatio, prosessi ja toiminnan merkitys sekä pyrkimys yhteisellä toiminnalla vaikuttamiseen ja uusien näkökulmien löytymiseen. Yhteisötaide tarjosi oivallisen perustan näiden elementtien havaitsemiseen. Osallistavan muotoilukasvatuksen tarkastelu yhteisötaiteen kautta auttoi huomioimaan ja pohtimaan toimintaa ja sen merkitystä osana muotoilumaailmaa, sen jatkumoa ja käytäntöjä. Markkinalähtöinen näkökulma tarjosi puolestaan vastaparin, jota kohden peilata osallistamisprosessin ihanteita ja merkitystä. Tulostavoitteellisemmalla muotoilukoulutuksella on oma merkityksensä yhteiskunnassa ja loppujen lopuksi päämäärä molempien näkökulmien kautta tarkasteltuna näyttää olevan pitkälti sama: hyvinvoivempi yhteiskunta ja yhteisö.

Nimenä osallistava muotoilukasvatus voi olla uusi, mutta lähemmin tarkasteltuna toimintamuoto ei itse asiassa ole kovin kaukana perinteisestä muotoiluprosessista. Uusien käytäntöjen kautta se voi kuitenkin olla mukana uudistamassa myös muotoilua. Haettaessa toimivampia ratkaisuja ja käyttäjäystävällisempiä tuotteita kuluttajien tarpeen huomioiminen on aina ensisijaisen tärkeää. Tässä mielessä yhteistyön seurauksena syntyvä vuorovaikutussuhde muotoilijoiden ja lasten sekä nuorten välillä voi olla molempia osapuoli hyödyttävä. Muotoilijoille avautuu mahdollisuus tarkastella omaa toimintaa uusista näkökulmista ja suunnitteluprosessin kautta nuoret voivat puolestaan oppia myös muita elämässä tärkeitä taitoja muotoilutoiminnan lisäksi. Kaikilla prosessiin osallistuneilla on tilaisuus kasvaa avarakatseisemmiksi ja yhteistyökykyisemmiksi toimijoiksi, joilla on halua vaikuttaa oman elämänsä päätöksiin.

Kuten ei muotoilun, ei muotoilijankaan rooli osallistamisprosessin myötä näyttäisi radikaalisti muuttuvan. Muotoilija on edelleen muotoilualan ammattilainen eikä tasavertaiseen tilaan pyrkiminen vähennä hänen tietotaitoaan tai osaamisensa merkitystä. Osallistavissakin hankkeissa tarvitaan joku, joka tuntee alan käytännöt ja säännöksen sekä ohjaa ja valvoo toimintaa.

Eettisyydestä on pidettävä kiinni ja muistettava pohtia, mihin osallistamisella oikein pyritään. Roolijako ja vastuun kantaminen saattavatkin muodostua osallistavan toiminnan haasteiksi. Roolijaon ongelmallisuus ei kosketa vain muotoilijoita, vaan myös osallistuvat lapset ja nuoret joutuvat saman tilanteen eteen. Hierarkkisempaan roolijakoon tottuneiden voi olla vaikea muokata uudenlaiseen toimintaan. Formaalisissa kouluympäristössä roolijako on toinen kuin koulun jälkeen tapahtuvassa non-formaalisissa muotoilukasvatuksessa. Vaihdos on nopea. Osallistava muotoilukasvatus edellyttääkin muotoilijalta hyviä vuorovaikutustaitoja sekä halua jakaa ajatuksiaan ja kokeilla uutta. Toimintaan osallistuminen vaatii lisäksi ainakin vielä vapaaehtoisista aktiivisuutta ja uskallusta, sillä valitettavan usein toiminta on huonosti rahoitettua eikä siksi laajasti tunnettua.

Lähestyttäessä osallistavaa muotoilukasvatusta yhteisötaiteellisesta näkökulmasta jouduttiin väistämättä pohtimaan taiteen ja muotoilun suhdetta. Aihe nousi lisäksi voimakkaasti esille perusteltaessa muotoilukasvatuksen periaatteita ja käytäntöjä. Ruohonjuuritason työskentelyssä jako ei kuitenkaan näyttäytynyt merkittävänä. Itse tekeminen oli pitkälti tarkoitus itsessään ja oma yhteisö omine motiiveineen nousi laajempien tavoitteiden ja ideologioiden yläpuolelle. On tärkeää kyetä kommunikoimaan työskentelymuodosta ja osallistavasta metodista kaikille ymmärrettävin ja yhteisin termein ja siinä määreiden luomisella on sijansa. Tutkimus on tärkeää, mutta pitää myös muistaa, mikä sen suhde käytännön työhön on. Kuten Grant Kester dialogisesta taiteesta puhuessaan kirjoitti, osallistuva yhteisö ei useinkaan tarvitse kriitikkoa avaamaan työnsä merkityksiä heille itselleen¹⁶⁹. Kontulan nuorisotalon nuorille oli toissijaista, puhuttiinko muotoilukasvatuksesta, taiteeseen perustuvasta muotoilukasvatuksesta vai osallistavasta muotoilukasvatuksesta. Konkreettiseen osallistavaan toimintaan lasten ja nuorten parissa teorian painotus ja analysointi eivät näyttäneet kuuluvan.

Koska tämän tutkimuksen ohessa ei tarkasteltu osallisuuden toteutumista nuorten kannalta, jäi selvittämättä se, kuinka merkitykselliseksi he toiminnan

¹⁶⁹ Kester 2004, 190

kokivat. Samoin jää epäselväksi, kuinka he kokivat itsensä osana Fantasy Design in Community -hanketta. Yleisesti voidaan sanoa, että koko prosessi tapahtui kuitenkin hyvin pitkälti heidän ehdoillaan. Lasten ja nuorten mielipiteitä osallistavasta toimintamuodosta voisi jatkossa tutkia muun vastaavanlaisen muotoilukasvatushankkeen yhteydessä. Kontulan projekti toimi pioneeriasemassa ja sen kokemuksia voidaan hyödyntää tulevilla hankkeilla. Esimerkiksi syksyn 2010 aikana samankaltaisissa Helsingin nuorisotaloilla tapahtuvissa projekteissa toimintaa on pyritty rajaamaan suhteellisen tarkasti ja työskentelyn on tarkoitus tapahtua tiukemmassa aikataulussa. Fantasy Design in Community -hanke on Designmuseolle ylipäätään pilottiprojekti, jonka avulla pyritään keräämään kokemuksia ja luomaan edellytyksiä osallistavan muotoilukasvatuksen tulevaisuudelle. Hankkeen loputtua projektista tullaan teettämään loppuraportti ja arviointi ja niistä hankkeen merkitys osallistavan toiminnan puolesta puhujana toivottavasti valottuu.

Yhteisöllinen ja osallistava toiminta näyttävät aikamme ilmentyminä. Osallisuudesta puhutaan monissa eri yhteyksissä ja sen toimintamuotoa pyritään tutkimaan, selkeyttämään ja vakiinnuttamaan. Perinteiset ja hyvin toimivat käytännöt eivät ole kuitenkaan kadonneet mihinkään, vaan ovat uuden metodin perustana. Yhteisöllisyyttä kaivataan ja monilla on tarve osallistua, mutta monilla myös osallistaa. Problemaattista onkin juuri osallistamisen ja osallistumisen suhde. Sitä onko osallistuminen osallistamisen lailla pinnalla, olisi mielenkiintoista arvioida. Kuka määrittelee, haluavatko lapset ja nuoret juuri nyt osallistua enemmän yhteiseen toimintaan ja päätöksentekoon, vai avautuuko siihen vain osallistamisen myötä enemmän mahdollisuuksia? Voisi olettaa, että osallistumiseen on aina ollut kiinnostusta, mutta mahdollisuuksien puuttuessa siitä on muodostunut yksi tekijä syrjäytymisen lisääntymiseen. Osallistamisprosessin osatekijänä tärkeältä näyttääkin osallistumiseen ja sen edesauttamiseen panostaminen. Tässä onnistuneella dialogilla ja yhteisön tarpeiden tunnistamisella on merkittävä rooli.

Käytäntöjen hakiessa edelleen paikkaansa tarvitaan pitkäjänteisyyttä, kokemuksia ja tutkimusta, jotta toimintamethodi säilyttäisi ja vakiinnuttaisi uskot-

tavuutensa. Kuten minkä tahansa toiminnan myötä, on osallistavan muotoilukasvatuksenkin kautta mahdollisuus tehdä sekä paljon hyvää, mutta myös vähemmän hyvää. Jaana Räsänen mukaan Fantasy Design in Community -hanke on muotoilukasvatuksen alalla Suomessa urauurtava projekti, joka nostaa näkyvästi esille kysymyksen siitä, kenellä on oikeus osallistua yhteisen esine- ja elinympäristön suunnitteluun ja miten. Yhteinen toiminta lisää yhteisöllisyyttä, luo itselle tärkeitä merkityksiä ja säilyttää kontaktin toisiin ihmisiin. Hankkeen näkyvyys lisää puolestaan keskustelua aiheen ympärillä, mikä toivon mukaan vie asiaa tulevaisuudessa eteenpäin ja uudistaa käytäntöjä.¹⁷⁰

¹⁷⁰ Räsänen 2010, (sähköposti)

LÄHDELUETTELO

Kirjallisuusluettelo

Aav, Marianne. 2009. *Muotoilumuseon tulevaisuus*. Teoksessa *Suomalainen muotoilu: kohti kestäviä valintoja*. Porvoo: WSOY, 215–217.

Bardy, Marjatta. 2007. *Taiteen paluu arkeen*. Teoksessa *Taide keskellä elämää*. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy, 24–32.

Dewey, John. 1934. *Art as Experience*. New York: The Berkley Publishing Group.

Fermoso, Paciano. 1994. *Social Pedagogy*. Barcelona: Herder.

Haapala, Arto. 2000. *Maailmassa-oleminen ja taiteilijan eksistenssi: Askeleita eksistentiaaliseen estetiikkaan*. Teoksessa *Elämys, taide, totuus. Kirjoituksia fenomenologisesta estetiikasta*. Helsinki: Yliopistopaino, 125–146.

Hannula, Mika. 2004. *Nykytaiteen harharetket: kommunikaatioprosessi valkoisen kuution ulkopuolella*. Helsinki: Kuvataideakatemia.

Hautamäki, Irmeli. 2003. *Avantgarden alkuperä: modernin estetiikka Baude-lairesta Warholiin*. Helsinki: Gaudeamus.

Heidegger, Martin. 2000. *Oleminen ja aika*. Tampere: Vastapaino.

Hiltunen, Mirja. 2009. *Yhteisöllinen taidekasvatus: performatiivisesti pohjoisen sosiokulttuurisissa ympäristöissä*. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

Hiltunen, Mirja & Jokela, Timo. 2001. *Täälläkö taidetta?: johdatus yhteisölliseen taidekasvatukseen*. Vantaa: VSL opintokeskus.

Husserl, Edmund. 1970. *The Crisis of European Sciences and Transcendental Phenomenology: an introduction to phenomenological philosophy*. Evanston: Northwestern University Press.

Kantonen, Lea. 2005. *Telтта, Kohtaamisia nuorten taidetyöpajoissa*. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.

Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena (toim.). 2005. *Fantasy Design – Lapset ja nuoret muotoilijoina*. Helsinki: Art Print.

Kester, Grant. 2004. *Conversation pieces: community and communication in modern art*. Berkeley: University of California Press.

Korpelainen, Heini (toim.). 2000. *Muotoilu 2005! Valtioneuvoston periaatepäätös muotoilupoliitikasta*. Helsinki: Opetusministeriö.

Krappala, Mari. 2003. *Miten me voimme elää eron kanssa?* Teoksessa *Taide ja Toiseus: syrjästä yhteisöön*. Helsinki: Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus, 103–104.

Kulttuuri kasvaa lapsissa: Taiteen keskustoimikunnan ehdotus opetusministeriölle lastenkulttuuripoliittiseksi ohjelmaksi. 2002. Helsinki: Taiteen keskustoimikunta.

Kurki, Leena. 2000. *Sosiokulttuurinen innostaminen: muutoksen pedagogiikka*. Tampere: Vastapaino.

Kähönen Hannu. 2009. *Kohti kestäväää kehitystä*. Teoksessa *Suomalainen muotoilu: kohti kestäviä valintoja*. Porvoo, WSOY, 11–20.

Lacy, Suzanne. 1995. *Mapping the Terrain: new genre public art*. Seattle, Washington: Bay Press.

Marnar, Anders & Örtegren, Hans. 2005. *Evaluation of the International Fantasy Design Project*. Umeå: Umeå University.

Muotoilu2005! -ohjelman seurantaryhmän raportti. 2004. Helsinki: Opetusministeriö.

Mäki, Teemu. 2007. *Yhteisötaide – Tapausesimerkki Be Your Enemy*. Teoksessa *Taide keskellä elämää*. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy, 232–243.

Salmi, Hannu. 2009. *Intohimoa ja aatteita*. Teoksessa *Suomalainen muotoilu: käsityöstä muotoiluun*. Porvoo: WSOY, 24–27.

Satulehto, Markku. 1992. *Elämismaailma tieteiden perustana. Edmund Husserlin tieteen filosofia*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Sava, Inkeri. 2007. *Katsomme - näemmekö?: luovuudesta, taiteesta ja visuaalisesta kulttuurista*. Jyväskylä: PS-Kustannus.

Sederholm, Helena. 2000. *Tämäkö taidetta?*. Porvoo: WSOY.

Sederholm, Helena. 1998. *Starting to play with arts education: study of ways to approach experimental and social modes of contemporary art*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Sederholm, Helena. 1994. *Intellektuaalista terrorismia: Kansainväliset situationistit 1957–1972*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Svinhufvud, Leena (toim.). 2006. *Fantasy Design 2003–2006 final report*. Helsinki: Design museum.

Valjakka, Timo. 2009. *Kuvataiteen ja muotoilun rajapinnalla*. Teoksessa *Suomalainen muotoilu: käsityöstä muotoiluun*. Porvoo: WSOY, 219.

Varto, Juha. 2007. *Dialogi*. Teoksessa *Taide keskellä elämää*. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy, 63–64.

Vihma, Susann. 2009. *Mitä on muotoilu*. Teoksessa *Suomalainen muotoilu: käsityöstä muotoiluun*. Porvoo: WSOY, 15–34.

Vira, Riitta. 2004. *Taidekasvatuksesta muotoilukasvatukseen... ja takaisin?*. Teoksessa *Esineet Esiin*. Taiteen Keskustoimikunta. Vantaa: Dark Oy, 19–24.

Yksitoista askelta luovaan Suomeen: luovuusstrategian loppuraportti. 2006. Helsinki: Opetusministeriö.

Internetlähteet

Designmuseo. 2010. *Museon esittely*. [Viitattu 15.9.2010]
<<http://www.designmuseum.fi/main.asp?sid=1&sivu=1&kpl=1>>

Kansainvälisen henkilövaihdon keskus CIMO. 2003. *Kuukauden hanke: Fantasy Design 2003–2006*. [Viitattu 21.1.2010]
<<http://www.cimo.fi/dman/Document.phx/~public/Kulttuuri+2000/Kuukauden+hanke/fantasydesign.html>>

Sähköpostit

Kapanen, Hanna. 2010a. Designmuseota sekä museon roolia muotoilukasvatuksen tarjoajana koskeva sähköposti Emmi Lahtiselle 24.9.2010.

Kapanen, Hanna. 2010b. Fantasy Design in Community -hanketta koskeva sähköposti Emmi Lahtiselle 13.10.2010.

Poropudas, Jarkko. 2010. Kontulan toimintakeskus Luuppia koskeva sähköposti Emmi Lahtiselle 21.9.2010.

Räsänen, Jaana. 2010. Muotoilijan ammattikuvaa koskeva sähköposti Emmi Lahtiselle 30.9.2010.

Svinhufvud, Leena. 2010. Fantasy Design 2003–2006 sekä Fantasy Design in Community 2009–2011 -hankkeita koskeva sähköposti Emmi Lahtiselle 4.9.2010.

Suulliset lähteet

Haapanen, Sinikka. 2010. Helsingin Nuorisoasiainkeskuksen työstämää kulttuurisen osallisuuden hanketta koskeva keskustelu Helsingissä 17.9.2010.

Lehdistötiedotustilaisuus. 2010. Fantasy Design in Community 2009–2011 -hankkeen informaatio ja lehdistötiedotustilaisuus Helsingissä 3.6.2010.

Uttke, Angela. 2010. Fantasy Design in Community 2009–2011 -hanketta koskeva keskustelu Helsingissä 3.6.2010.