

Sosiaalisen muutoksen muotoilua taiteen keinoin – sankarinmatkoja afrikkalaisten nuorten kanssa

Ruukku. Taiteellisen tutkimuksen kausijulkaisu. Vol. 6. 2016

Satu Miettinen, Inkeri Huhtamaa ja Taina Kontio



Sosiaalinen muotoilu "social design" on muutoksen muotoilua. Sosiaalisen muotoilun tavoitteena on käyttää taiteen ja muotoilun menetelmiä elämän laadun parantamiseen (Papanek 2006). Muutoksen tarve on sisäänkirjoitettu sosiaalisen muotoilun prosessiin. Tavoitteena on päätyä eri tilanteeseen, josta lähdettiin (Andrews 2011). Sosiaalista muotoilua toteutetaan kehittyvissä maissa tai yhteisöissä, jotka ovat syrjäytyneet tai syrjäytymisvaarassa (Miettinen 2006). Artikkelisi esittelee prosessi-esimerkkinä "Sankarinmatka" -työkalun, jossa hyödynnetään osallistavia draaman ja dialogin keinoja. Tämän työkalun avulla syrjäytyneet tai syrjäytymisvaarassa olevat nuoret pystyvät käsittelemään kohtaamiaan ongelmia ja haasteita näyttelemällä niitä kohtauksina, joita voidaan sitten käsitellä ryhmässä.

Artikkelin taustalla on "My Dream World" työpaja- ja näyttelyprojekti, joka toteutettiin vuosina 2013-2015 Windhoekissa ja Keetmanshoopissa Namibiassa, Kimberleyssä ja Kapkaupungissa Etelä-Afrikassa sekä Rovaniemellä, Espoossa ja Helsingissä Suomessa. Projektissa toteutettiin useita työpajoja nuorten kanssa sekä näyttelyitä, jotka kertovat työpajoista ja nuorten unelmista. Hankkeessa kehitettiin taiteen ja muotoilun keinoja osallistaa nuoria sekä omien palveluidensa että omien tulevaisuudensuunnitelmiansa kehittämisessä. "Sankarinmatka" on hieno esimerkki tällaisen tulevaisuustyökalun kehittämisestä. Esimerkkinä palveluiden kehittämisestä toimivat nuorten suunnittelema ohjelma teiniraskauksien estämiseksi ja oman ympäristönsä siistimiseksi. Näiden luomisessa hyödynnettiin nuorille luontevia kuvakäsikirjoituksen ja näyttelemisen keinoja.

Suomessa "My Dream World" -näyttelyt järjestettiin Arktikumissa Rovaniemellä, Helinä Rautavaaran museossa Espoossa, Kirjasto 10:ssä Helsingissä. Afrikassa näyttely järjestettiin Kapkaupungin vanhan Kaupungintalon "the Attic" -galleriassa osana Kapkaupungin maailman muotoilupääkaupunkivuoden virallista ohjelmaa 2014. "My Dream World" -projekti toteutettiin monivuotisena projektina, jota rahoittivat Ulkoasiainministeriö, Suomen Kulttuurirahasto, TAIKE ja Alfred Kordelinin säätiö. Projektin tavoitteena oli parantaa muotoilun avulla afrikkalaisten nuorten asemaa sekä käyttää projektin aikana kehitettyjä menetelmiä mahdollisimman monipuolisesti.

Artikkeli pohtii sosiaalisen muotoilun aiheuttamaa muutosta taiteilijassa, tutkijassa ja paikallisessa yhteisössä. Artikkelin tavoitteena on nostaa esiin sosiaalisen muotoilun aiheuttama muutosprosessi ja sen vaikutukset yhteisöön (Miettinen 2007). Taiteilija tai tutkija elää muutoksessa mukana ja

yrittää tuoda paikallisille ihmisille edellytyksiä tulla toimeen muutoksen keskellä. Artikkelin nostaa esiin sekä moniäänisen kehittämis- ja tutkimustyön haasteet että dialogin, joka tuottaa taidetta, tunnetta, muistoja ja muutosta tekijöissään. Artikkelin kysyy, miten sosiaalisesti vastuullisen taiteen ja sosiaalisen muotoilun tekemisen prosessi muuttaa tekijöitään ja miten sen kenttä muuttuu ja määrittyy yhä uudelleen?

Artikkelin taustalla on taiteilija- ja tutkijaryhmän yli vuosikymmenen kestänyt työskentely afrikkalaisten paikallisten yhteisöjen parissa. Artikkelin kirjoittajista Satu Miettinen toimii Lapin yliopiston taideteollisen muotoilun professorina sekä tekstiilitaiteilijana. Taiteen tohtori Inkeri Huhtamaan taustalla on pitkä ura suunnittelijana, koulutuksen kehittäjänä ja tutkijana. Taina Kontio on kansainvälisesti tunnettu mediataiteilija. Kirjoittajien lisäksi ryhmään on kuulunut vuosien varrella koko joukko suomalaisia muotoilijoita ja tutkijoita mm. Tarja Wallius, Maria Keskipoikela, Birgitta Sassi, Reetta Kerola, Piia Ryttilähti, Kristiina Hänninen jne. Työryhmän toiminnassa ei olla pyritty pitäytymään rooleissa, jotka rajaisivat akateemikon tutkijan rooliin ja taiteilijan tuottamaan sisältöä vaan nimenomaan on pyritty rikastamaan ajattelua vuoropuhelulla ja liukumalla roolista toiseen. Juuri Miettisen, Huhtamaan ja Kontion yhteiset keskustelut ja toiminnan analysointi on ollut toiminnassa arvokkainta. Prosessin aiheuttamaa muutosta tekijöissään on pystytty tutkimaan juuri näiden hankkeen aikana toteutettujen ryhmäkeskustelujen kautta. Tutkija- ja taiteilijaryhmää on yhdistänyt pyrkimys ja mahdollisuus sosiaaliseen vastuullisuuteen. Projekteista viimeisin on ollut ”My Dream World¹” –hanke 2013-2015, jonka tavoitteena oli käyttää palvelumuotoilun menetelmiä etelä-afrikkalaisten ja namibialaisen työttömien nuorten palveluiden kehittämisessä ja osallistamisessa demokraattisemman ja tasa-arvoisemman yhteiskunnan rakentamiseen (Miettinen et. al 2014). Hanke sai tunnustusta osana World Design Capital Cape Town 2014 vuoden virallista ohjelmaa.

[1] <http://unelmienmaailma.blogspot.fi/>

Artikkelin aineistona toimivat projektin aikana dokumentoidut ryhmäkeskustelut, hankkeeseen osallistuneiden nuorten kirjoittamat tarinalliset luotaimet ja kommentit projektista sekä osana projektia tuotetut videot, valokuvat ja tekstiiliteokset. Artikkelin keskittyy erityisesti kahden työpajan aineistojen analysointiin. Työpaja Namibian Keetmanshoopissa ja työpaja Etelä-Afrikan Kimberleyssä San-nuorten kanssa. Projektissa toteutettiin yhteensä neljä työpajaa Afrikassa ja yksi työpaja Suomessa. Osana projektia toteutettiin myös näyttelyiden ja flash mob –esitysten sarja Suomessa ja Etelä-Afrikassa. Flash mob –esitykset ovat monesti musiikin, laulun ja tanssin keinoin toteutettuja interventioita julkisilla paikoilla. ”My Dream World” hankkeessa kerätty aineisto on todella rikas. Artikkelin nostaa esiin vain muutamia aineistosta esiin nousevia teemoja ja on vasta avaus laajemmalle

taiteelliselle tutkimukselle. Tutkimusprosessin merkitys ryhmän jäsenille korostuu uusien sosiaalisen muotoilun projekteja suunniteltaessa ja toteutettaessa. Tutkimus on keino reflektoida toimeenpantuja projekteja ja omaa työskentelyä.

Artikkeli esittelee "My Dream World" hankkeen kontekstia, johon sosiaalinen muotoilu sijoittuu sekä asettaa haasteita ja avaa mahdollisuuksia taiteilijalle tai tutkijalle. Taiteilija tai tutkija saa yhtä paljon tutkimuskohteeltaan kuin mitä itse pystyy sille antamaan. Artikkelissa pohditaan yhteisölle vastuullisen taiteen ja sosiaalisen muotoilun välistä keskustelua, toimintamalleja ja nimikkeitä, yhtymäkohtia ja eroavaisuuksia. Artikkeli nostaa esiin osallistavan ja yhteisöllisen taiteen nimikerunsauden kentän, joka elää parhaillaan niin suuressa muutoksessa, että nimikkeetkin syntyvät uudelleen.

Artikkeli tuo esiin paikallisen yhteisön nuorten äänet heidän kirjoittamien tarinallisten luotaimien kautta. Se kuvaa myös nuorten kulkemaa tarinallista matkaa "sankarinmatka" - videotyökalua² apuna käyttäen. "Tarinalliset luotaimet" on menetelmä, jonka avulla nuoret dokumentoivat elämäänsä tarinoita kirjoittamalla. Nuoret kertovat toiveistaan ja unelmistaan sekä muutoksen tarpeestaan. Sosiaalinen muotoilu ja sosiaalisesti vastuullinen taide mahdollistavat moniäänisen dialogin. Tämän tuloksena syntyy kuvia unelmista ja muutoksesta, jotka kohdistuvat sekä nuoriin että taiteilijoihin. Artikkeli nostaa esiin kuvia ja videoita, jotka liittyvät prosessiin.

[2] <https://vimeo.com/102132331>

Koulutus kohtaa taiteen ja muotoilun

Suomalaiset taiteilijat ja muotoilijat ohjasivat työpajoissa namibialaisia ja eteläafrikkalaisia nuoria työstämään elämäänsä ja harjoittelemaan esteiden voittamista palvelumuotoilun keinoin. Työpajoissa keskityttiin löytämään ratkaisuja nuorten unelmien saavuttamiseksi. Pyrimme etsimään opetuksen ja mentoroinnin uusia menetelmiä, jotka hyödyntävät taiteen keinoja. Työryhmällämme on pitkä kokemus namibialaisen ja eteläafrikkalaisen täydentävän koulutuksen suunnittelussa ja järjestämisessä. Osalla työryhmän jäsenistä on kokemusta koulutuksen alueelta jo 1980-luvun lopulta

saakka. Aikaisempi työryhmän työskentely on liittynyt enemmän perinteisten taideteollisuus- ja muotoilutaitojen opettamiseen: tekstiilisuunnittelu, teollinen muotoilu, vaatetussuunnittelu, keramiikka.

Eteläafrikkalaista koulutusjärjestelmää rasittaa apartheidin taakka. Vaikka koulutusta onkin kehitetty, niin kaikille pakollisen koulutuksen historia on kovin lyhyt. Vasta 1990-luvun puolivälistä on koulutus ulottunut koko väestöön (Fiske ja Ladd 2004). Akateemisten opiskelutaitojen puute, suuret luokkakoot, englannin kielen käyttäminen opetuskielenä ja puutteellinen opetussuunnitelmatyö ovat yliopisto-opetuksen haasteita Etelä-Afrikassa (Jaffer, Ng'ambi ja Czerniewicz 2007). Kansalaisjärjestöjen rooli on ollut aikaisemmin tärkeä perusopetuksen rahoittamisessa ja järjestämisessä. Niiden rooli on edelleen tärkeä oppimateriaalien suunnittelussa ja rahoittamisessa sekä täydentävän koulutuksen järjestämisessä (Morrow 2004). Työpajoihin osallistuville nuorille englanti on toinen tai kolmas käyttökieli. Viimeksi mainittu leimaa etenkin san-nuoria. Useampi työpajaan osallistuneista nuorista oli epäonnistunut lopputodistuksen saamisessa, joka entisestään vähentää nuorten mahdollisuuksia työllistyä tai hakeutua jatko-opintoihin.

Koulutus ja taide ovat tunnistettuja keinoja tavoittaa syrjäytyneitä nuoria. Paulo Freiren (2000) ajatus koulutuksesta interventiona ja sosiaalisena toimintana näyttäytyy työryhmän työssä monin tavoin. Taide on keino vahvistaa nuorten itseilmaisua, luovia kykyjä sekä vahvistaa oppimiskokemusta. Taide antaa mahdollisuuden nähdä perinteisten normien ja oppimistavoitteiden ulkopuolelle ja huomata paremmin nuorten arjen tärkeät teemat. Koulutuksessa on hyväksyttävä paikallisten yhteisöjen arki ja sen muovaama sosiaalinen todellisuus sekä monenlaisten opettamistapojen ja -menetelmien hyödyntäminen samanaikaisesti. Taiteen hyödyntäminen opetuksessa nojaa kriittisen pedagogiikan malliin, jossa pyritään 1) keskustelemaan ja vuorovaikutteiseen lähestymistapaan, 2) aktiiviseen ja reflektoiivaan toimintaan sekä 3) tulosten arvioimiseen kriittisen pedagogiikan diskurssissa. (Altman ja De 2010)

My Dream World –projekti haastoi työryhmän jäsenet miettimään palveluiden kehittämistä ja luovan työn vaikutusta nuorten voimaantumiseen. Wang (2006) esittelee ”photovoice” menetelmän vaikutusta nuorten yhteisölliseen muutokseen. Menetelmässä nuoret valokuvaavat osallistavaa toimintatutkimusta (Participatory Action Research) hyödyntäen. Photovoice –projektiin osallistetaan paikallisen yhteisön vaikuttajia kuten poliitikkoja, lehtimiehiä, opettajia, järjestöaktiiveja, yhteisön johtajia jne. Nuoret kuvaavat ympäristöstään nousevia ilmiötä. Kuvien avulla

keskustellaan yhteisöön vaikuttavista asioista: tunnistetaan haasteita, mietitään niihin ratkaisuja ja havainnoidaan oman toiminnan merkitystä. Paikallisen yhteisön toimijat osallistetaan prosessiin jakamalla tarinoita, jotka nousevat esiin valokuvista. My Dream World –projektissa pyrittiin samanlaiseen asetelmaan. Projektin avulla aktivoitiin nuorten toimijuutta taiteen ja muotoilun menetelmiä hyödyntäen. Tekstiilitaide, valokuvaus ja näyttöleminen toimivat apuna nuorten tarinallistaessa omaa yhteisöään, sen ilmiötä ja mikä tärkeintä, omia unelmiaan.

Projektin tavoitteena oli tarkastella palvelumuotoilun ja eri taidemuotojen voimaannuttavia ja hyvää tekeviä vaikutuksia hankkeessa toteutettujen taiteen keinoja hyödyntävien työpajojen avulla. Hyvinvointia lisäävät taiteen aihealueesta käytetyt termit ovat monesti jäsentymättömiä ja virheellisiä. Jaatinen (2015) on väitöstyössään tutkinut keskustelua kuvataiteen voimaannuttavista ja hyvää tekevistä vaikutuksista. Jaatinen laatima viitekehys jäsentää keskustelua. Hän on päättänyt käsitteelliseen viitekehykseen, joka huomioi reflektiivisen tiedon merkityksen taiteen tutkimuksessa. Viitekehys rakentuu 1) työskentely-ympäristön, 2) taiteen fasilitoinnin, 3) taiteen tekemiseen osallistumisen, 4) taidetoiminnan, 5) taiteellisen prosessin ja 6) taideteoksen käsitteiden ympärille. Näitä käsitteitä täsmentämällä ja määrittelemällä on mahdollista tuottaa tieteellistä tietoa hyvinvointia lisäävään taiteen tekemisen kentälle. Jaatinen esittelee myös ”in situ” työpajan tutkimuksen menetelmänä. My Dream World –hankkeessa toteutetut työpajat toimivat juuri tällaisena rajapintana: taiteen tekemisen, voimaantumisen ja tutkimuksen tekemisen keskiössä. Jaatinen tutkimustulokset rakentavat uuden yhteyden kuvataiteen tekemisen, eudaimonisen ja hedonisen hyvinvoinnin välille. Eudaimonista hyvinvointia voidaan vahvistaa kuvataiteen tekemisen avulla, silloin kun kuvataiteen tekeminen koetaan arvokkaaksi, laadukkaaksi, mielekkääksi, itse-ilmaisuutta ja henkilökohtaista kasvua tukevaksi sekä tekemisen ollessa lähtökohtaisesti motivoitunutta ja sitoutunutta. (ibid.) Työryhmä käsitteli Jaatinen (2015) esittämään viitekehykseen kuuluvia asioita sekä ryhmäkeskusteluissa, joissa arvioitiin työpajojen onnistumista että työpajoja valmistelemissä suunnittelukokouksissa, joita pidettiin puolenkymmentä ennen työpajojen toteuttamista. Työskentely-ympäristön järjestäminen ja fasilitointi olivat keskiössä koko projektin onnistumiselle. Nuoret olivat työpajoissa läsnä vain muutamia päiviä. Jotta yhdessä vietetty aika olisi onnistunutta ja tehokasta, piti se suunnitella kunnolla ja pohtia keinoja, joilla nuorten ohjaaminen onnistuisi mahdollisimman hyvin.

My Dream World –projektissa oli vahvasti läsnä hyvää tekevän taiteen ajatus ja voimaantuminen. Paikallisten yhteisöjen kehittämistyössä puhutaankin voimaantumisesta. Taidekin nostetaan esiin yhtenä keinoja voimaantumiseen ja yhteisön muutoksen luomiseen (Key 2000). Työpajoissa liikuttii nuorten henkilökohtaisen hyvinvoinnin lisäämisen ja yhteisöllisen voimaantumisen rajapinnalla. Toisaalta haluttiin ohjata nuoria löytämään ratkaisuja omiin haasteisiinsa ja toisaalta mietittiin keinoja aktivoida yhteisöä tuottamaan palveluja. Hankkeessa toimittiin kahdella tasolla:

ensinnäkin sosiaalisten haasteiden käsitteleminen työpajoissa tavoittelee yhteisön hyvinvoinnin lisäämistä ja toisekseen toiminta nuorten kanssa taiteen keinoja hyödyntäen on selkeästi taiteen käyttämistä hyvää tekevänä keinona.

Esimerkiksi Etelä-Afrikassa Kimberleyssä tekstiilityöpajassa pöydälle levitettiin pitkä kangas. Opiskelijat kertoivat kuvallisesti elämästään: ensin maalattiin kuvat siitä, missä tällä hetkellä eletään ja seuraavaksi kuvitettiin unelmien maailma – siis sitä, mihin pyritään. Lopuksi tämä pitkä kangas muotoiltiin kolmiulotteiseksi installaatioksi. Taiteellisen työskentelyn prosessi oli nuorille voimaantumisen ja ratkaisujen etsimisen keskiössä.

Sosiaalista muotoilua ja taidetta määrittämässä

My Dream World –hanke linkittyy voimakkaasti sosiaalisen muotoilun kentälle. Miettisen (2006) sosiaalisen muotoilun manifesti oli yhteisöllinen prosessi sosiaalisen muotoilun määrittämiseksi. Manifesti määritteli sosiaalista muotoilua strategisena toimintana, joka mahdollistaa keskustelun perinteen ja uudistuvan talouden välillä. Sosiaalinen muotoilu määriteltiin ammattimaisena toimintana vahvistaa paikallisen talouden tai toimeentulon kehittämistä. Määritelmä korosti omistajuuden ja kannattavuuden kehittämistä. Sosiaalinen muotoilu nähtiin viestinnän, uuden tuotesuunnittelun ja ympäristön yhdistävänä järjestelmien muotoiluna. Miettisen (2007a) toimittama kirja ”Design Your Action” jatkoi käsitteen määrittelyä. Kirjassa korostui hyvien käytäntöjen ja poliittisten tavoitteiden sitominen osaksi toimintaa sekä käsityön ja koulutuksen uusien mallien kehittäminen. Molemmissa julkaisuissa korostui sosiaalisen muotoilun määrittely seuraavien käsitteiden kautta: 1) taloudellinen kehittämistyö, 2) politiikan kehittäminen, 3) strateginen toiminta, 4) toimintaympäristön tuntemus, 5) omistajuus ja sitoutuneisuus sosiaalisten innovaatioiden tuottamiseen sekä 6) järjestelmien muotoilu (design for systems).

Osa työryhmän jäsenistä (Huhtamaa, Miettinen) toimi pitkään Taideteollisen korkeakoulun ”World Design Research” -tutkimusryhmän jäsenenä. Ryhmä tuotti vuosina (2002-2014) joukon väitöskirjoja (Bello 2008; Huhtamaa 2010; Judice 2014a ja b; Miettinen 2007b; Nugraha 2012; Sarantou 2014; Reijonen 2010) sosiaalisen muotoilun alueelta. Väitöskirjoille yhteistä oli sosiaalisen muotoilun problematisointi ja liittäminen laajempaan

kulttuurin tutkimuksen ja muutoksen viitekehykseen (Appadurai 1996; Sen 1999). Sosiaalinen muotoilu sijoittuu globaaliin verkostoituneeseen maailmaan, jossa sekoittuvat kulttuurit, taloudelliset verkostot ja politiikka. Tutkimusryhmän tavoitteena oli tuottaa uutta tietoa sosiaalisen muotoilun toimintatavoista ja sosiaalisen muotoilijan roolista. My Dream World –projekti antoi sekä tutkimuksen että tekemisen alustan sosiaalisen muotoilijan työn tutkimiselle että toteuttamiselle. My Dream World –projekti sitoutui globaaleihin paikallisiin yhteisöihin Namibiassa ja Etelä-Afrikassa. Työryhmän historia sosiaalisen muotoilun tutkimuksessa ja määrittelyssä auttoi suunnittelemaan toimintaa ja pohtimaan siihen vaikuttavia käsitteitä.

Margolin (2002) kirjoittaa muotoilusta inhimillisenä välineenä muotoilla maailmaa ja tutkia kulttuuria. Victor Papanek (2006) ottaa esiin muotoilijan sosiaalisen ja moraalisen velvollisuuden omaa yhteisöään, kehittyvää maailmaa sekä kestävästä kehityksen periaatteita kohtaan. Myös Bonsiepe (2006) pyytää muotoilijoita keskittymään marginalisoituihin, sorrettuihin ja taloudellisesti heikossa asemassa oleviin ryhmiin. Ezio Manzini (2014) on keskittynyt tutkimaan sosiaalisia innovaatioita muutosprosesseina, jotka ruokkivat olemassa olevia voimavaroja lähestymistapana alhaalta ylös sekä paikallisten yhteisöjen osuutta innovaatioiden synnyttämisessä. Margolin (2002), Papanek (2006), Bonsiepe (2006) ja Manzini (2014) nostavat esiin sosiaalisen muotoilun eetos, jonka lähtökohtana on positiivinen ja voimakas kontekstuaalisen ymmärtämisen tarve sekä halu muuttaa perinteistä ylhäältä alaspäin toteutettua valta-asetelmaa osallistavampaan ja innovatiivisempaan suuntaan.

Papanek tutki sekä muotoilijan että muotoilun roolia. Hän oli luovan ajattelun edistäjä ja hänen oppinsa nostivat esiin kontekstuaalisen ymmärryksen, jotka liittivät tuotesuunnittelun sosiologiseen, psykologiseen ja ekologiseen kontekstiin, moniammatilliseen ryhmätyöhön, osallistavan muotoilun toimintatapoihin sekä järjestelmien muotoiluun. Papanekin ajattelu on kestänyt aikaa hyvin ja monet hänen esiin nostamistaan teemoista löytyvät ”design thinking” -ajattelun ytimestä ja osana ”IDEON-toimintatapaa”. Viimeksi mainitussa korostuvat luova ajattelu, moniammatillinen tiimityö, käyttäjien osallistaminen ja kokeilukulttuuri (Brown 2008). My Dream World –hankkeessa yhdistyvät sosiaalisen muotoilun eetos ja luova ajattelu, jotka mahdollistavat uusien taidetta hyödyntävien menetelmien käyttämisen osana palvelumuotoiluprosessia. Vapaus kokeilemiseen ja toimintatapojen muuttamiseen prosessin aikana korostuvat hankkeessa toteutetuissa työpajoissa. Fasilitoinnin ja taiteellisen toiminnan keinot kehittyvät kokeilevan prosessin ja sen arvioinnin myötä.

Desai ja Chalmers (2007) kirjoittavat ristiriidasta, jossa taidekasvatuksessa (school art) taide esitetään systemaattisesti ei-poliittisena, vaikka nykytaide ei sitä ole. Sosiaalinen taide (socially engaged art) vaatii meitä suhtautumaan kriittisesti poliittisiin, sosiaalisiin, taloudellisiin ja kulttuurisiin tilanteisiin. Kyseenalaistamisen avulla päädyimme uusiin ratkaisuihin, jotka toivottavasti aikaansaavat muutosta (Thompson 2004). Bishop (2005) kirjoittaa sosiaalisesta taiteesta (socially engaged art) ja siihen liittyvistä termeistä: socially engaged art, community-based art, experimental communities, dialogic art, litoral art, participatory, interventionist, research-based ja collaborative art. Kaikille näille toimintatavoille on yhteistä esteettisen kokemuksen suhteellisuus yhteisöllisen luovan toiminnan (joko yhteisön tai monialaisen verkoston kanssa) palkitsevuuden rinnalla. Sosiaalisessa taiteessa tekijöinä ja osallistujina voivat toimia myös ei-taiteilijat, joiden esteettinen osaaminen taiteen sisältöjen tuottamisessa ei aina ole yhtä korkealla tasolla kuin koulutuksen saaneilla ammattitaiteilijoilla. Tämä aiheuttaa keskustelua esteettisen kokemuksen arvojen toissijaisuudesta sekä laajemman yhteisön osallisuuden palkitsevuudesta.

Bourriaudin (2001) työ liittyy taiteen sosiaaliseen kontekstiin. Sosiaaliset suhteet ja ihmisten välinen vuorovaikutus on kaupallistunut: ”Ihmisten välisten suhteiden, joita symboloivat hyödykkeet tai niiden korvaaminen joillain muilla logojen merkitsemillä ulottuvuuksilla, on otettava mitä äärimmäisempiä ja salaisimpia muotoja, jotta ne voisivat olla ennakoimattomia.

Sosiaaliset sidokset ovat muuttuneet standardoiduksi taideteokseksi”.

Suhteellinen taide (relational art) viittaa taiteeseen, jossa sen teoreettisen valtapiirin muodostavat sosiaalisen kontekstin sisällä vaikuttavat ihmisten väliset suhteet. Relational art painottaa esteettisiä, kulttuurisia ja poliittisia tavoitteita ennemminkin kuin taiteen itsenäistä tai yksityistä tilaa tai nykytaiteen radikaalia myllerrystä. Nykytaide on syntynyt materiaalisesta muodosta ja muuttunut yhdistäväksi elementiksi, joka toimii kuin liima. Taide toteutuu sosiaalisen dialogin kautta. Taide on kohtaamisen tila, jossa esteettisestä kokemuksesta tulee suhteellinen. ” (Bourriaud, Pleasance, Woods ja Copeland 2002)

Martin (2007) suhteellisen estetiikan kritiikissään palaa Bourriaudin tekstiin ja tarkentaa hänen ajatustaan: ”Suhteellisen estetiikan ideana on, että taide on sosiaalisen vaihdon muoto”. Bourriaudin tekstiin liittyy kysymys taiteen suhteesta kaupallisuuteen, joka sosiaalisen taiteen kentällä koetaan

vähempiarvoisena. Bourriaud kuitenkin ottaa hyvin kantaa taiteen ja esteettisen kokemuksen suhteellisuuteen, joka nousee keskusteluun sosiaalisen taiteen kentällä. Keskustelu sosiaalisen taiteen ympärillä on kuitenkin moniäänistä nostaan esiin myös esteettisen kokemuksen tarpeen yhdessä sosiaalisen tavoitteen kanssa. Esteettistä kokemusta ei tarvitse uhrata yhteisöllisen prosessin jalkoihin, vaan voi myös tavoitella molempia.

Sosiaalisen taiteen nousu on asettanut taiteilijoiden toimintatavat yhteisöjen ja osallistavien prosessien kanssa kriittisen tarkastelun kohteeksi (Bishop 2005). Sosiaalisessa taiteessa on tärkeää rakentaa osallisuus yhteisön kanssa toimien ja käyttää läpinäkyviä toimintatapoja. Lindholm (2015) ottaa kantaa juuri osallisuuteen ja osallistamiseen kulttuurin alueella. Osallistamisen konnotaatiossa ohjailu tapahtuu ylhäältä alaspäin kun taas osallistuminen tapahtuu ihmisestä itsestään ja luo positiivisen kuvan. Kun Bishop (2012) määrittelee osallistavaa (participatory) taidetta ja sosiaalista taidetta, nousee esiin yhteisön osallistuminen sosiaaliseen prosessiin. Sosiaalisessa taiteessa yhteisön osallisuus omien haasteidensa tai ongelmien ratkaisuun taiteen keinoja käyttäen on oleellista. My Dream World –hankkeessa oli keskeistä osallisuus ja osallistuminen, johon pyrittiin yhteisen suunnitteluprosessin ja työpajojen keskustelevan toteutustavan avulla. Osallisuutta vahvistettiin työryhmän suunnittelu- ja arviointikokousten avulla. Vaikka kokousten pitäminen työpajojen aikana oli hetkittäin kuormittavaa, antoivat ne mahdollisuuden arvioida yhteistä toimintaa ja muokata sisältöä ja toimintatapoja. Ilman taiteellisen tutkimuksen prosessia ja sen avulla toteutettua toiminnan arviointia työryhmän työskentely ei olisi kehittynyt vuosien aikana. Työpajoihin palaaminen ja toiminnan dokumentointi auttoivat ryhmää näkemään paremmin toiminnan kehittämiskohteet ja tekemään muutoksia työskentelytapoihinsa. Työpajojen rakennetta yksinkertaistettiin projektin edetessä ja fasilitoinnin avuksi kehitettiin erilaisia työkaluja, joita työstettiin yhdessä Google drive -alustaa hyödyntäen.

My Dream World-työryhmän työskentelyssä yhdistyvät sekä sosiaalisen muotoilun että sosiaalisen taiteen tavoitteet. Työpajatyöskentely oli haastavaa. Työpajan fasilitaattorit joutuivat siirtymään roolista toiseen ohjaamaan, tuottamaan ja suunnittelemaan. Jaatisen (2015) hyvää tekevän taiteen viitekehyksessä korostuu fasilitaattorin rooli, joka oli työryhmän työskentelyssä keskeistä. Bishop (2005) nostaa esiin esteettisen kokemuksen ja yhteisöllisen prosessin palkitsevuuden välisen ristiriidan, joka on läsnä myös My Dream World -projektin työskentelyssä. Taiteellista ja sisällöllistä työskentelyä haastoivat koko ajan aikataulu ja monien sidosryhmien tavoitteet ja vaateet. Lindholm (2015) viittaa osallisuuteen, jota työryhmä tavoittelee. Kenttätyössä on tärkeämpää käyttää aikaa aidon osallisuuden rakentamiseen kuin esteettisen kokemuksen suunnitteluun. Tutkija on aina välitilassa kentän ja tulkinnan välillä ja taiteilija on ohjaamisen ja tekemisen välillä. Yhteisöllinen toiminta ja ilmaisu on kuitenkin niin täyttä, että kentällä ollessa se täyttää palkitsevuudellaan. Juuri tämä on yhteistä sekä sosiaaliselle muotoilulle että taiteelle. Bourriaudin (2001) muotoilema

taiteen käsitys näyttyy ymmärrettävänä sosiaalisen taiteen kentällä. Taide rakentuu sosiaalisista suhteista ja toiminnasta yhteisöjen kanssa. Taiteellinen toiminta nuorten yhteisöjen kanssa avaa sekä tutkijalle että taiteilijalle yhteiskunnan muutosta ja siitä nousevia ilmiöitä. Näitä ilmiöitä kuvataan taiteen keinoin. Sekä sosiaalisessa muotoilussa että sosiaalisessa taiteessa muutos on vahvasti läsnä. Molemmat sisältävät sisäänkirjoitetun tavoitteen ”paremmasta” tai ”muusta”. Yhtenä tutkimusprosessin tuottamana oivalluksena voisi nostaa esiin sosiaalisen muotoilun positiivisen lähtökohdan tuottaa uutta osaamista, uusia mahdollisuuksia ja ratkaisuja. Sosiaalisen muotoilun tavoitteena on tuottaa konkreettisia asioita, olivatpa nämä sitten palvelukonsepteja tai taiteellisia artefakteja tai jopa itse sisältöjä. Taiteellinen tutkimus ja sen antamat työkalut toiminnan dokumentointiin, analysointiin ja reflektointiin mahdollistavat tämän positiivisen lähtökohdan kriittisen arvioinnin.

Tarinalliset luotaimet ja -työpaja

Namibiassa Keetmanshoopissa ja Etelä-Afrikassa Kimberleyssä paikalliset yhteistyökumppanimme olivat rekrytoineet oppilaat meidän työpajoihimme. Työpajoja edelsi yhteinen suunnitteluprosessi paikallisten toimijoiden kanssa Skype-keskustelujen ja kirjeenvaihdon avulla. Tämän lisäksi työryhmän jäsenet kokoontuivat säännöllisiin palavereihin, joissa suunniteltiin työpajojen sisältöä ja niissä käytettäviä menetelmiä. Suomesta lähetettiin Afrikkaan siellä olevien yhteistyöjärjestöjemme kautta työpajoihin tuleville opiskelijoille etukäteen kysymyksiä heidän nykyisestä elämästään ja unelmistaan omasta tulevasta elämästään. Kutsumme "luotaimiksi" näitä työpajoihin tuleville nuorille lähetettyjä tarinallisia tehtäviä. Luotaimien avulla nuorilta kysyttiin, minkälainen heidän normaali arkensa on ja mitkä asiat tuottavat heille iloa tai surua. Nuoret saivat käsiinsä myös taikasauvan, jonka avulla he pystyivät luomaan unelmien maailman. Nuoret dokumentoivat elämäänsä ja itselleen tärkeitä asioita luotaimien avulla (Mattelmäki 2008). Tarinallisten luotaimien avulla tutustuimme nuoriin jo ennen kuin olimme edes tavanneet heitä ja pystyimme käyttämään tietoa suunnittelussa apuna. Näin meillä tutoreilla oli jonkinlainen lähtökohta laatiessamme koulutuksen opintosuunnitelmaa ja suunnitellessamme siinä käytettäviä menetelmiä. My Dream World –prosessi mahdollisti tarinallisen luotaimen kehittämisen ja käyttämisen sosiaalisen muotoilun keinona.

Nuorten tarinat nostivat esiin kuvan lahjakkaista henkilöistä, joista monien elämää oli kuitenkin rajannut joko sanallinen tai fyysinen kiusaaminen. Yleisesti ei pidetty juoruamisesta eikä siitä, että jotkut katsoivat olevansa muita parempia. Monet nuorista olivat joutuneet juuri juoruamisen tai

nimittelyn kohteiksi. Monet heistä olivat olleet luottamustehtävissä koulussa. Lähes kaikille ystävät ja oma perhe olivat tärkeitä. Kaikille nuorille työpaikka oli tärkeä. Muiden, ja varsinkin vammaisten, auttaminen koettiin tärkeäksi. Yleisesti ei pidetty siitä, että ihmiset tappelevat tai siitä, että nuoriso käyttää alkoholia ja huumeita. Monelle nuorista vanhempien tappelut ja väkijuomien käyttö olivat arkipäivää. *"You wouldn't never believe how much they drink. You haven't ever seen this."*Totesi yksi nuorista työpajan aikana. Nuoret hahmottivat hyvin erilaiset kokemusmaailmat ja arjen, joita pajojen ohjaajat ja nuoret itse elivät.

"Unelmien minä ja ideaalimaailma" oli motivoinut haaveilemaan menestyksestä ja kuuluisuudesta. Haluttiin tulla esiintyviksi taiteilijoiksi, opettajiksi tai sairaanhoitajiksi. Lähes kaikki halusivat tulla rikkaiksi ja kuuluisiksi sekä viettää yllleistä tai ainakin huoletonta elämää. Talon ja auton ostamisesta ja paljosta rahasta unelmoitiin. Lähes kaikki toiveet sisälsivät halun auttaa yhteisön ihmisiä.

Yksittäinen työpaja alkoi niin, että fläppitaululle koottiin opiskelijoiden luotainten vastauksista nousseita aiheita, joita halusimme käsitellä workshoppeissa. Vastausten kautta saimme käsiteltäviksi opiskelijoiden elämän usein vaikeitakin ongelmia. Opiskelijat olivat vastauskirjeissään avautuneet ja kertoneet syvällisesti elämästään. Probleemat olivat sellaisia, että ne estivät opiskelijoita toteuttamasta unelmiaan. Useissa kirjeissä välittyi huoli siitä, kuinka nuoret tunsivat olevansa umpikujassa kehityksensä kanssa. Kurssin alussa nostettiin näitä teemoja esiin ja keskusteltiin niistä yhteisesti. Työpajat perustuivat näiden ongelmien (obstacles) ratkaisemiseen eri keinoin.



Kuva1 Kimberleyn työpajasta: Nuoret ovat piirtämässä "Unelmien kaupunkia", jonka he saivat suunnitella juuri omanlaisekseen. Unelmien kaupunki -työkalua on kehittänyt työryhmän jäsen, muotoilija Reetta Kerola. Nuoret osallistuvat ympäristönsä suunnitteluun visualisoinnin ja keskustelun avulla. Menetelmä auttaa nuoria sanallistamaan toiveitaan ja jakamaan ne muiden nuorten kanssa.

Nuoret hahmottivat työpajassa käsiteltävän asian sekä verbalisoimalla että visualisoimalla. Aluksi opiskelijat kirjoittivat itselleen ne ongelmat, joita halusivat lähteä purkamaan, sitten koko ryhmän kesken keskusteltiin näistä lähtökohdista. Päivät edistyivät niin, että aina ennen kuin oppilaat paneutuivat työpaja-tehtäviinsä, keskustelimme kaikki yhdessä ongelmista ja niiden voittamisesta. Näiden ongelmien pohjalta aloimme tehdä konkreettista työtä useassa eri simultaanisessa workshopissa. Työpajat olivatkin hyvin käytännönläheisiä. Ongelmia ratkottiin tekemällä. Jokainen päivä päättyi palautekeskusteluun, jossa koottiin yhteen, mitä oltiin saatu aikaan päivän mittaan. Keskustelussa kerrattiin, mitä oltiin tehty ja miksi, sekä mitä uutta opittiin. Keskeinen osa työpajatyöskentelyä muodostui reflektoinnista, jossa kukin henkilö tarkasteli omaa tekemistään jälkikäteen. Reflektoinnissa jokainen opiskelija paneutui pohtimaan omaa nykyistä elämäänsä ja omia unelmiaan tulevasta "minästään".

“Is this a pig?” “No, a springbok”, tulkki kääntää Luten san-kielisen vastauksen englanniksi. Olemme suuren pöydän ääressä. Opiskelijat maalaavat pöydälle pakasta levitettyä pitkää, yhtenäistä kangasta. Heidän tehtävänä on kuvata nykyistä elämäntilannettaan ja edetä unelmiensa maailmaan. Työpajan osallistujat kirjoittavat tarinoita asioista, jotka estävät heitä pääsemään unelmaansa. Työpajassa keskitytään luomaan keinoja näiden esteiden poistamiseksi. Nuoret olivat !xun ja khwe –saneja. He asuvat Footprint of the San - yhteisössä Kimberleyssä, Platfonteinissa Etelä-Afrikassa. Koska nuoret puhuvat vain omaa kieltään, paikalla on tulkki.

Ensimmäisen päivän päätteeksi oppilaat kertoivat, mitä he olivat oppineet. Eräs nuori nainen halusi tulla estradilaulajaksi, vaikka pelkäsi nousta yleisön eteen. Pelon tunteesta oli muodostunut hänelle este (obstacle). Kehotin tyttöä valmistautumaan tulemaan laulamaan koko workshop-joukon eteen seuraavana aamuna. Aamulla tyttö yllätti. Hän otti kännykän mikrofoniksi, astui meidän eteen ja lauloi reippaasti ja voimakkaasti matkien ihailemaansa idolia. Mistään ei voinut nähdä, miten paljon hän pelkäsi. Minuun mentorina tämä nuoren naisen reipas käyttäytyminen teki suuren vaikutuksen. Jouduin jopa nielemään liikutustani.

Jos tulkitsee My Dream World –projektia Jaatisen (2015) esittämän viitekehyksen avulla, hankkeesta ja nuorten kanssa tehdystä toiminnasta löytyy useita nuorten hyvinvointia tukevan taidetoiminnan tasoja. Nuoret olivat erittäin motivoituneita osallistumaan taidetoimintaan: valokuvaus,

näyttelemine, videotuotanto, tekstiilitaide. Fasilitaattoreina ja ohjaajina puolestaan toimivat aihealueiden ammattilaiset. Jaatisen määritelmässä työskentely-ympäristöllä on suuri merkitys. Kehitysmääolosuhteissa pääsee harvoin toteuttamaan taideprojektia studio-oloissa. San-reservaatissa Etelä-Afrikassa työskenneltiin paikallisessa kirkossa ja sen pihamaalla ja Namibian Keetmanshoopissa puolestaan paikallisessa nuorisokeskuksessa. Työryhmän ensimmäiset tekstiili- ja korupajat toteutettiin Himba-seppien kanssa nuotioahjolla. My Dream World -projektin periaatteena oli, että ne järjestettiin nimenomaan opiskelijoiden "alueella". Tämä tarkoittaa sitä, että toimintaympäristö oli siellä, missä ihmiset muutenkin viettävät aikaansa. Opiskelijoita ei kerätty pääkaupunkiin johonkin heille tuntemattomaan tilaan. Tällä järjestelyllä pyrittiin kotoiseen tunnelmaan, joka osaltaan loi turvallisuutta. Tällä tavoin useammalla nuorella oli mahdollisuus osallistua työpajoihin, kun ei tarvinnut matkustaa toiselle paikkakunnalle. Monelle opiskelijalle se ei olisi edes taloudellisesti mahdollista. Työpajoissa kuitenkin käytettiin ammattimaisia materiaaleja ja prosesseja mahdollisuuksien mukaan. Hyvä esimerkki taideteoksen tärkeydestä on San-nuorten toteuttama tekstiili-installaatio "Mama Africa".

Workshopin viimeisenä päivänä opiskelijat muokkasivat kanaverkosta kolmiulotteista taideteosta. Namibiassa käytetty "wire work"- tekniikka ei juurikaan tunneta Etelä-Afrikassa. Opiskelijat saivat valmiiksi ihmistä korkeamman veistoksen rungon. Kolmannesta kerroksesta tuli huomattavasti kapeampi kuin kahdesta alemmasta. Mitähän siitä lopulta tulee? Työ herätti uusia kysymyksiä. Opiskelijat kertoivat innostuneina, kuinka mukavaa oli oppia uusi tekniikka. Lopuksi runko peitettiin yhdessä maalatulla kankaalla. Mietimme, mitä taideteos esittää. Lopulta päädyimme kaikkia tyydyttävään nimen valintaan. Teoksesta tuli "Mama Africa".

Bishopin (2005) esiin nostama osallistamisen prosessi korostuu nuorten kanssa toteutetuissa työpajoissa. Sekä suunnittelu että toteutus nuorten kanssa perustuu vahvaan dialogiseen suhteeseen, nuorten tarinoita kerättiin ennakolta tarinallisten luotaimien avulla. Paikalliset järjestöt olivat työpajojen suunnittelussa mukana. Päivittäin kerättiin palautetta ja refleктоitiin toimintaa. My Dream World -projektiin liittyi sarja näyttelyitä, jotka toteutettiin Suomessa Arktikumissa Rovaniemellä, Kirjasto 10:ssä Helsingissä ja Helinä Rautavaaran museolla Espoossa sekä Etelä-Afrikassa osana Cape Townin World Design Capital vuoden virallista ohjelmaa. Esteettinen esittäminen liittyi kiinteästi toimintaan. Hankkeessa toteutetut näyttelyt toivat esiin hankkeen aikana toteutettuja visuaalisia teoksia: San-naisten rakentama tekstiili-installaatio "Mama Africa", runsas valokuvamateriaali työpajoista ja "Hero's of Kimberley" videoteos.



Kuva 2 Keetmanshoopin työpajasta: Nuoret suunnittelemassa yhteisöllistä roskien keräämispalvelua. Köyhimmissä kaupunginosissa ei toimi kunnallistekniikka, vaan roskaaminen ja jäte näkyvät ympäristössä. Aukkailla ei ole varaa maksaa roskien viennistä. Nuoret ideoivat keinoja, joilla ihmiset saadaan motivoitua pitämään ympäristöä siistinä.

Sosiaalisen muotoilun näkökulmasta My Dream World –projektista löytyy monta tasoa. Niistä korostuu järjestelmien muotoilun näkökulma (Miettinen 2007a). Nuorten työskentely palveluiden kehittämisen parissa näyttelemistä ja valokuvaa hyödyntäen ohjasi heitä pohtimaan, miten omaa ympäristöä voidaan muuttaa, miten sidosryhmiä osallistetaan ja mistä saadaan resursseja palveluiden tuottamiseen. Muutoksen tavoite on lähtökohta nuorten työskentelylle.

Sankarin matkassa

Sankarinmatka-työpajassa työskenneltiin San-kansan nuorten kanssa Platfonteinissa Etelä-Afrikassa. Sankarin matka –työpaja oli osa My Dream World –projektia. Nuorten tulevaisuuden haaveita tarinallistettiin Joseph Campellin esittämän elokuvan juonirakenteeseen perustuvan työpajamallin avulla. Eteläisen Kalaharin aamujen kylmyydessä ja päivien helteessä käsikirjoitettiin ja kuvattiin yhdessä kuvitteelliset neljä vuotta jokaisen omaa sankarin elämää. San-reservaatin kirkon pihan punaiseen hiekkaan piirretystä suuresta ympyrästä muodostui juonellinen pelikenttä. Kentän neljä osiota olivat neljä näytöstä ja neljä vuotta sankarin tulevaisuudessa.

Nuoret määrittivät ensin unelmansa, pohtivat sen tiellä olevia esteitä sekä hahmottelivat tarvittavia keinoja, joilla selviäisivät haasteista. Omaan sankaritarinaan kirjoitettiin lisäksi henkilöhahmoja, jotka ilmensivät pelkoja ja vastoinkäymisiä tai niiden voittamista. Tarinaan ilmestyi ystäviä, mentoreita, roistoja ja huijareita. Kaikki vaiheet voittoineen ja kompastuskivineen astuttiin eteenpäin ympyrässä, juonen käännteet yhdessä improvisoiden.

Sankarinmatka toi nuoret lopulta viimeiseen näytökseen ja vuoteen 2016, jossa kaikki unelmat olivat toteutuneet. Glaudia oli perustanut ”Stargazing Universityn” pelastamaan katoavaa San-kieltä, jota enää vain hänen isoäitinsä hallitsi, Chakwangasta oli tullut palomies, Nervonista yliopiston professori. San-nuorten sankarimatkaailusta on editoitu videoteos Hero's of Kimberley³. Yhdessä tehdystä matkasta muodostui muistijälki omasta onnistumisesta.

[3] <https://vimeo.com/102132331>

Monomyytti, kaikkien tarinoiden sankari

Joseph Campbell, yhdysvaltalainen professori, uskontotieteilijä ja kirjailija, oli myyttitutkimuksen teorianmuodostaja ja uranuurtaja. Hän tutki eri kulttuureissa toistuvaa tarinaa sankarista. Campbellin mukaan on löydettävissä peruskertomus, monomyytti, joka toistuu eri kulttuureissa erilaisina variaatioina, mutta kuitenkin perustaltaan aina samana. Campbell löysi saman juonellisen perusrakenteen kaikista maailman tarinoissa, Jeesuksen ja Buddhan tarinoista, myyteistä, uskonnollisista rituaaleista sekä myös ihmisen psykologisesta kehityksestä. Campbell tukeutui teoksessaan Sankarin Tuhannet Kasvot sekä Freudin ja Jungin oppeihin siirtymäriiteistä että kansansatujen tutkimukseen (Campbell 1949). George Lucas suunnitteli Tähtien sodan Campbellin avustuksella Campbellin kaavan mukaan.

Hollywoodin käsikirjoituskonsulttina toiminut Christopher Vogler havaitsi 1990-luvun alussa, että myös valtaosasta menestyselokuvista on löydettävissä yhtenevä peruskaava⁴. Sankarin matkassa sankari asettaa päämääränsä, joutuu seikkailuun ja taistelee kohdaten matkallaan vihollisten

ja liittolaisten, ystävien ja harhauttajien arkkityyppejä. Seikkailun ohella sankari kokee yleensä myös henkilökohtaisen kasvun, sisäisen matkan. Hän joutuu kamppailemaan omaa epäuskiaan ja vääriä uskomuksiaan ja tottumuksiaan vastaan, ja kasvattamaan luottamustaan omiin kykyihinsä.

[4] http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm

Sankarin Matkan 12-osaista juonikaaviota(Vogler 1985) sovellettiin My Dream World- työpajoissa yhteisölliseen käsikirjoittamiseen ja elokuvaan ja integroitiin taiteen, muotoilun ja elämänhallinnan työkaluihin. Platfonteinissa ensimmäinen näytös sijoittui nykypäivään, jossa unelmat olivat polarisoituneita, kahtia jakautuneita. Eriteltiin se, mitä minä toivon siitä, mitä toiset minulta odottavat, ja tiedostettiin omat toiveet ja pelot. Esimerkiksi *”haluan näyttelijäksi, mutta minulla on lapsi, joten minun on pakko olla autonasentaja, vaimoni ei halua kuulla mistään muusta”* tai *” haluan historian opettajaksi, mutta en ole käynyt kouluani loppuun ja olen homoseksuaali, kukaan ei hyväksy minua”*. Juonikaavion mukaan ensimmäisessä näytöksessä kohdattiin pelkoja ja improvisoitiin tarve perääntyä, jättää asia sikseen.

Ensimmäisen päivän käsikirjoittamisen ja pohtimisen jälkeen nuoret tulivat seuraavana aamuna valmiina toiseen näytökseen, seuraavaan vuoteen. Ennen toista näytöstä tueksi ja muutosvoimaksi oli kirjoitetut mentorihahmo, sisäinen voima tai konkreettinen tukija, Yoda tai Gandalf, jonka avulla hyppy seikkailuun mahdollistui. Hiekkaan piirretyn viivan yli hypättiin yleisön kannustamana ja mentorin avustuksella. Yöllä oli tapahtunut myös uusiutuminen ulkonäössä, aluksi asiallisesti pukeutuneet nuoret tulivat paikalle oransseissa housuissa ja keikarimaisessa huivissa, tai ruusubaskerissa. Jotain oli jo muuttunut.

Toisessa näytöksessä seikkailu alkoi. Matkalle ilmestyi käsikirjoituksen mukaan narreja, huijareita, muodonmuuttajia, ystäviä ja liittolaisia, heidän kanssaan edettiin kohtamaan pahimmat esteet ja viholliset. Kolmannessa näytöksessä kohdattiin arkkivihollinen, pahin pelko. Arkkiviholliseksi nuorten tarinoissa osoittautui useimmiten kulloisenkin sankarin oma epäusko omaan onnistumiseensa, kolhiutunut minäkuva tai ympäristön paineet.

Matkansa aikana jokainen nuori kävi välillä keskustelun akasiapuun alla kuvitteellisen vanhan sisäisen viisaansa kanssa, etsien kannustavia ja lempeitä sanoja. Vanhalle viisaalle henkilöhahmolle määriteltiin ominaisuudet, puhetyyli- ja tapa, jonka jälkeen nuoret lupasivat keskustella paperilla sisäisen viisaansa kanssa vielä kahdeksan kuukautta. Nuoria rohkaistiin erityisesti luomaan tietoisesti oma sisäinen ja ulkoinen tukiverkkonsa ja ylläpitämään sitä.

Vanha sisäinen viisas- on työkaluna synteesi Julia Cameronin (2004) kirjassaan Tyhjän paperin nautinto esittelemästä sisäisen vanhuksen mallista, sisäisestä vanhemmasta, sekä sankarin matkan juonirakenteeseen sisältyvästä mentorista ja George Lucasin Star Wars elokuvatrilogian Yoda-tietäjästä.

Kuvittelun voimasta

Sankarin matkaaja leikkii ja visualisoi omaa tulevaisuuttaan. Hän siirtää tunteitaan itse luomiinsa hahmoihin, elää pelkojaan läpi sekä mielikuvaharjoittelee unelmiensa toteutumista. Sankarin matka -työpajassa osallistujat käyttävät aluksi aikaansa luoden hahmoja tarinaansa. Joillekin näistä hahmoista on olemassa esikuvia, esimerkiksi narrit ovat pettureita, mentorit tukijoita ja kannustajia. Tässä vaiheessa tapahtuu luonteva transferenssi, jossa oman tarinan hahmoihin siirtyy paljon omia odotuksia, pelkoja, haaveita ja kuvitelmia (Indick 2004).

Ensimmäisessä näytöksessä Sankarin Matkalle lähtijää pyydetään tiedostamaan unelmille tyypillinen polarisaatio eli kahtaalle jakautuminen. ”Minä haluan tätä, mutta toisaalta perheeni estää sen”. Tässä vaiheessa määritellään unelmien tiellä olevat haasteet, jossa unelmat ja todellisuus ovat ristiriidassa. Yleisimmin osallistujat määrittävät haasteekseen oman epäuskonsa omiin voimiinsa, muutosvastarinnan, pelon tai läheisten epäuskon. Nämä pelot on siirretty Sankarinmatkan Varjon hahmoon. Varjon hahmo on ilmentymä omien voimien riittämistä tai kyvystä suoriutua haasteista.

Sankarinmatkan työpajaan osallistuja ei tarvitse näyttelijän taitoja edetäkseen matkalla. Palvelumuotoilun keinoista yhteisölliseen elokuvaan ja käsikirjoittamiseen on integroitu onnistuneesti bodystorming (Oulasvirta, Kurvinen, ja Kankainen 2003; Schleicher, Jones ja Kachur 2010) ja Serious Play (Schrage 2013) -menetelmät. Kehollisen ideoinnin ja vakavan leikin säännöt ovat soveltuneet vaivatta kaikille ja tuoneet matkan läpikäymiseen voimakkaasti elämyksellisen elementin.

Sekä nuoret että aikuiset ovat eläneet matkansa omaan tulevaisuuteensa voimakkaasti, yleensä voimauttavasti. Osallistujat ovat kokeneet löytäneensä voimavarojaan, täsmentäneensä päämääriään ja saaneensa todellista rohkeutta kuvitteellisen sijaan toteuttaa unelmiaan. Matkan aikana muut osallistujat ovat sankarin käytössä, sankari roolittaa heitä tarpeensa mukaan antamaan tukea tai kuvaamaan haastavaa tilannetta. Muut osallistujat voivat ottaa mentorin tai varjon hahmon, rakentaa tarvittaessa sankarille amuletin supervoimaksi tai ilmestyä Gandalfiksi mukanaan taikavoima. Joku on rakentanut itselleen vaikkapa aarrearkun täynnä uusia luonteenpiirteitä, joka mukanaan on ollut helppo ylittää tiellä sattuneita esteitä. Jokaisella osallistujalla on ollut oikeus sekä kieltäytyä matkasta, että jättää se kesken, tai valita aivan oma tapansa kulkea.

Sankarinmatkassa on korostuneimmin My Dream World –projektissa käytetyistä menetelmistä läsnä taiteen hyvää tekevät vaikutukset. Kun Sankarinmatkaa tarkastelee Jaatisen (2015) viitekehyksen mukaan, löytyy työskentelystä vahva taiteellinen prosessi. Sekä nuoret että ohjaaja työskentelevät samanaikaisesti juonen, tarinan, ilmaisun ja sisäisten tavoitteiden parissa. Prosessia tukee ja jakaa ympärillä oleva ryhmä. Työskentelyympäristöksi rakentuu hiekkään piirretty nelikenttä ja videokamera, joka tallentaa työskentelyn. Sankarinmatka on tasapainon hakemista sisäisen ja ulkoisen muutoksen välillä. Bishopin (2005) esiin nostamat osallistava prosessi, palkitseva yhteisöllisyys ja esteettinen työskentely jäsentyvät elokuvallisen työskentelyn kautta. Osallisuus on yhteisessä työskentelyssä vahvasti läsnä nostoen nuoret päärooliin, kun taas videoteoksen työstäminen antaa taiteilijalle mahdollisuuden työstää taiteellista sisältöä.

Yhteenvetona sosiaalisen muutoksen muotoilu

Sosiaalisen taiteen ja muotoilun maailmaan kuuluu vahvasti muutoksen muotoilu. My Dream World –projektissa hyvinvoinnin lisääminen ja sitä kautta voimaantuminen olivat tavoitteena kahdella tasolla. Toisaalta yksittäisen työpajoihin osallistuneen nuoren hyvinvoinnin lisääminen ja toisaalta yhteisön hyvinvoinnin lisääminen. Yksittäisen työpajaan osallistuneen nuoren kohdalla taiteen hyvää tekevät vaikutukset (Jaatinen 2015) toteutuivat ”Sankarinmatkan” ja tekstiilitaiteen keinoja hyödyntämällä. Yhteisön näkökulmasta pyrittiin lisäämään hyvinvointia sosiaalisen taiteen (Bishop 2005) ja muotoilun (2007a) keinoin. Yhteisö osallistui sosiaalisen vuorovaikutuksen (Bourriaud 2001), näyttelemisen ja tarinankerronnan avulla. Näiden avulla suunniteltiin uusia yhteisöä koskevia palveluratkaisuja. Palvelumuotoilussa toiminnan lähtökohtana on muutoksen tavoittelu. Tilanne ennen ja jälkeen pitäisi olla erilainen palvelumuotoiluprojektin onnistuessa. Nuoret osallistuivat aktiivisesti muutoksen muotoiluun taiteen keinoja hyödyntäen.

Taiteilija ja tutkija elää muutoksessa mukana ja pohtii mahdollisuuksia tuoda paikallisille ihmisille edellytyksiä tulla toimeen muutoksen keskellä opettaen ja ohjaten "uusia menetelmiä" työn teossa ja samalla pyrkien säilyttämään paikallista materiaalista ja visuaalista kulttuuria. My Dream World -työpajat tuottivat innovaatioita uudesta tavasta oppia sekä tarinoiden että työpajoissa syntyneiden visuaalisten ja materiaalien tuotteiden muodossa. Näistä työpajoista saatiin uusia luovia toimintatapoja nuorten sosiaalisia ympäristöjä varten. Sosiaalisen taiteen ja muotoilun kentällä sekä hyvää tekevän taidetoiminnan parissa toimiessa taiteilija ja muotoilija toimii monessa roolissa: opettajana, tutkijana, suunnittelijana, ohjaajana ja taiteilijana. Roolista toiseen siirtyminen rikastaa persoonaa ja vahvistaa taitoja monipuolisesti. Roolista toiseen siirtyminen myös pitää taiteilijan ja muotoilijan muutoksessa kasvamassa aina uuteen rooliin.

Yhteisöllisyys, voimakas yhdessä eläminen ja näkyväksi tuleminen ovat "Sankarin Matka" -työpajassa muuttaneet sekä osallistujia että taiteilijaa, joka on suunnitellut ja fasilitoinut työpajan. Jokaisen sankarin sisälle jäänyt muistijälki tulevaisuudesta on ollut yhtä elävä kuin muisto menneisyydestä. Prosessissa mukana eläminen ja kokeminen on noussut tärkeämmäksi kuin taiteen tuotos. Vaikka käsite ”osallistava” kuvataan uutena asiana, on se parhaimmillaan liittynyt taiteeseen aina. Taide on edistänyt yksilön hyvinvointia ja vuorovaikutustaitoja niin kauan kuin ihmisyyhteisöjä on ollut olemassa. Sosiaalisen taiteen ja muotoilun kentällä taiteen keinojen hyödyntämisestä voisikin käyttää termiä osallistuvat menetelmät ja korostaa työpajojen tasa-arvoisuutta, suunnitteluprosessin läpinäkyvyyttä, reflektoiuutta ja vapaaehtoisuutta.

Tutkimustieto sosiaalisesti vastuullisen taiteen ja muotoilun vaikutuksista sekä taiteen hyvinvointivaikutusten ymmärtäminen vaikuttavat taiteilijan asemaan ja mahdollisuuteen rahoittaa toimintaansa. Vaikutusten tunnustaminen antaa taiteilijalle mahdollisuuden saada rahoitusta sosiaalisen taiteen ja muotoilun tekemiseen sekä edistää näiden sisältöjen tunnettavuutta. Tällöin on mahdollista myös muuttaa taiteen ja muotoilun kenttää ja tuottaa tähän uusia avauksia.

Lähteet

Altman, R. & De, M., (2010). Expanding possibilities for underserved and marginalised youth using Freire's critical pedagogy of active and reflective arts practice: Three case studies from Bronx (USA), Coventry (UK) and New Delhi. *The University of Melbourne Refereed*, 1(5), pp.1-20.

Andrews, Kate (2011). *Social design: Delivering positive social impact*. Teoksessa M. Stickdorn, & J. Schneider (toim.), *This is service design thinking. Basics – tools – cases* (pp. 87-92). Amsterdam: BIS Publishers.

Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: cultural dimensions of globalization* (Vol. 1). University of Minnesota Press.

Bello, P. (2008). *Goodscapes: Global Design Processes*. Aalto University publication series Doctoral Dissertation. School of Arts, Design and Architecture. Aalto ARTS Books. Helsinki

Bishop, C., (2005). The social turn: Collaboration and its discontents. *Artforum*, 44(6), pp.178.

Bishop, C., (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso Books.

Bonsiepe, G. (2006). Design and democracy. *Design Issues*, 22(2), pp. 27-34.

Bourriaud, N., (2001). *Esthétique relationnelle*. Presses du réel.

- Bourriaud, N., Pleasance, S., Woods, F. & Copeland, M., 2002. *Relational aesthetics*. Dijon: Les presses du réel.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), pp. 84.
- Cameron, J. (2004). *Tyhjän paperin nautinto. Tie luovaan kirjoittamiseen*. Helsinki: Like.
- Campbell, J. (1949). *Sankarin Tuhannet Kasvot*.
- Desai, D. & Chalmers, G., 2007. Notes for a dialogue on art education in critical times. *Art Education*, 60(5), pp.6-12.
- Fiske, E. B. ja Ladd, H. F., 2004. Balancing public and private resources for basic education: school fees in post-apartheid South Africa. *Changing class: Education and social change in post-apartheid South Africa*, pp.57-88.
- Freire, P., (2000). *Pedagogy of the oppressed*. Bloomsbury Publishing.
- Huhtamaa, I. (2010). *Namibian Bodily Appearance and Handmade Objects The Meanings of Appearance Culture and Handmade Objects from the Perspective of the Craft Persons*. Doctoral Dissertation. Aalto University publication series, School of Arts, Design and Architecture. Aalto ARTS Books. Helsinki.
- Indick, W., (2004). *Movies and the mind: theories of the great psychoanalysts applied to film*. McFarland.
- Jaatinen, P. M., (2015). *Rethinking visual art practice in relation to well-being: a conceptual analysis*.
- Jaffer, S., Ng'ambi, D., & Czerniewicz, L. (2007). The role of ICTs in higher education in South Africa: One strategy for addressing teaching and learning challenges. *International journal of Education and Development using ICT*, 3(4).
- Judice, A. (2014a). *Design for Hope. Health Information in Vila Rosário*. Doctoral Dissertation. Aalto University publication series 95/2014, School of Arts, Design and Architecture. Aalto ARTS Books. Helsinki.
- Judice, M. (2014b). *YOU ARE IMPORTANT! Designing for Health Agents in Vila Rosário*. Doctoral Dissertation. Aalto University publication series, School of Arts, Design and Architecture. Aalto ARTS Books. Helsinki.

- Kay, A., (2000). Art and community development: the role the arts have in regenerating communities. *Community development journal*, 35(4), pp. 414-424.
- Lindholm, A. (2015). *Ei-kävijästä osalliseksi — Osallistuminen, osallistaminen ja osallisuus kulttuurialalla*. Humanistinen ammattikorkeakoulu.
- Manzini, E. (2014). Making things happen: social innovation and design. *Design Issues*, 30(1), pp. 57-66.
- Margolin, V. (2002). *The politics of the artificial: Essays on design and design studies*. University of Chicago Press.
- Martin, S., (2007). Critique of relational aesthetics. *Third Text*, 21(4), pp. 369-386.
- Mattelmäki, T., (2008). Probing for co-exploring. *Co-Design*, 4(1), pp. 65-78.
- Miettinen, S. (2006). Manifesto for social design. Collective process of conceptualizing social design. Abstract book and Proceedings. *Connecting. A conference on the multivocality of design history and design studies*. University of Art and Design Helsinki. Estonian Academy of Arts. International Committee of Design History and Studies ICDHS.
- Miettinen, S. (toim.) (2007a). *Design Your Action*. Publication series of University of Art and Design Helsinki B 82. Gummerus kirjapaino oy. Jyväskylä.
- Miettinen, S. (2007b). *Designing the Creative Tourism Experience. A service design process with Namibian craftspeople*. Publication series of University of Art and Design Helsinki A 81. Doctoral Dissertation. Jyväskylä.
- Miettinen, S., Preez, V. D., Chivuno-Kuria, S., & Ipito, H. M. (2014). My dream world 2: constructing the service prototype with Namibian youth. In *Proceedings of the 13th Participatory Design Conference: Short Papers, Industry Cases, Workshop Descriptions, Doctoral Consortium papers, and Keynote abstracts-Volume 2* (pp. 201-202). ACM.
- Morrow, S., (2004). Don't bite the hand that feeds you: South African education NGOs in a period of change. *Changing Class*, pp. 317-337.
- Papanek, V. (2006). *Design for the real world: Human ecology and social change* (2nd Ed.). Thames and Hudson.Chicago.

- Nugraha, A. (2012). *Transforming Tradition. A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context*. Doctoral Dissertation. Aalto University publication series, School of Arts, Design and Architecture. Aalto ARTS Books. Helsinki.
- Oulasvirta, A., Kurvinen, E. & Kankainen, T., (2003). Understanding contexts by being there: case studies in bodystorming. *Personal and ubiquitous computing*, 7(2), pp.125-134.
- Papanek, V. (2006). *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change* (2nd Ed.). Thames and Hudson.
- Reijonen, E. K. (2010). *Enhancing the Capabilities Of Small Producers in Developing Countries To Meet Global Challenges: An Investigation Into The Contribution Of International Craft Development Initiatives*. Robert Gordon University. Retrieved 27 August, 2015, from <https://openair.rgu.ac.uk/handle/10059/573>.
- Sarantou, M. (2014). *Namibian Narratives: Postcolonial Identities in Craft and Design*. University of South Australia. School of Art, Architecture and Design. UNISA thesis. Retrieved 27 August, 2015, from http://search.library.unisa.edu.au/record/UNISA_ALMA21105844720001831.
- Schleicher, D., Jones, P. & Kachur, O., (2010). Bodystorming as embodied designing. *Interactions*, 17(6), pp.47-51.
- Schrage, M., (2013). *Serious play: How the world's best companies simulate to innovate*. Harvard Business Press.
- Sen, A. (1999). *Development as Freedom*. Oxford: Oxford University Press.
- Thompson, N., 2004. Trespassing relevance. *The interventionists: Users' manual for the creative disruption of everyday life*. Cambridge, MA: MASS MoCA.
- Vogler, C., (1985). A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces. *Hero's Journey*. Retrieved 14.3.2016 <http://www.thinking-differently.com/creativity/wp-content/uploads/2014/01/The-Heros-Journey.pdf>
- Wang, C.C., (2006). Youth participation in photovoice as a strategy for community change. *Journal of Community Practice*, 14(1-2), pp.147-161.
- Waterman, H., Webb, C. & Williams, A., (1995). Parallels and contradictions in the theory and practice of action research and nursing*. *Journal of Advanced Nursing*, 22(4), pp.779-784.

White, G., (2012). On immersive theatre. *Theatre Research International*, 37(03), pp.221-235.

Alaviitteet:

1 <https://unelmienmaailma.blogspot.com>

2 <https://vimeo.com/102132331>

3 <https://vimeo.com/102132331>

4 http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm

Tiedoksi:



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under the Marie Skłodowska-Curie grant agreement No 645743