

Liikkuva kulttuuritalo -hanke



Orimattilan kulttuuripalvelut
Loppuraportti
2022

Sisällysluettelo



1. Alkusanat	3
2. Hankkeen esittely	4
2.1. Lähtökohdat	4
2.2. Tavoitteet	7
2.3. Prosessi – asukasosallisuudesta taiteen kokemiseen	8
3. Kulttuuri kuuluu kaikille – asukaslähtöinen ideointi	11
3.1. Ideointiprosessin kehittäminen palvelumuotoilun ja taidelähtöisten menetelmien kautta	11
3.2. Osallistumisen tavat	12
3.3. Asukasosallistamisen haasteita ja kehityskohtia	15
4. Taidepysäkit	17
4.1. Äänestyksen pohjalta konkreettisiksi tapahtumiksi (toteutunut ohjelma)	17
4.2. Liikkuva kulttuuritalo taiteilijoiden näkökulmasta	21
4.3. Toteuttajan näkökulmasta	22
4.5. Osallistujien palautteita	25
5. Mitä jäi käteen?	27
5.1. Haasteita ja kehityskohteita	27
5.2. Toimenpidesuosituksia tulevaan	28
5.3. Ohjausryhmän työskentelyn tuloksia	29
 Tulot - menot	 30

1. Alkusanat



Opetus- ja kulttuuriministeriön tuella toteutunut Liikkuva kulttuuritalo -kokeiluhankkeessa kehitettiin Orimattilan kirjastoauton kyytiin taide- ja kulttuuritarjontaa asukaslähtöisesti eli hankkeessa asukkaat pääsivät taiteen tilaajiksi. Aukkaiden ideoiden ja näkemysten pohjalta toteutetut taidekokeilut järjestettiin kirjastoautossa ja sen pysäkeillä syksyllä 2021 ja keväällä 2022.

Liikkuva kulttuuritalo -kokeilun tavoitteena oli erityisesti pyrkiä tavoittamaan kaupunkilaisia, joiden mahdollisuudet osallistua kaupungin keskustassa tapahtuvaan toimintaan ovat rajallisia. Tekemällä kirjastoautosta liikkuvan kulttuuritalon luotiin mahdollisuuksia keskustaa ulkopuolella asuville kokea, tehdä ja harrastaa taidetta ja kulttuuria arjen ympäristöissä. Kokeiluhankkeessa taitelijat vierailivat Orimattilan eri kouluissa, päiväkodeissa, nuorisotaloissa sekä palveluasumisen yksiköissä. Yhteistyötä tehtiin erityisesti Orimattilan nuorisopalveluiden kanssa, minkä lisäksi taidetyöpajoja toteutettiin myös asukasaktiivien kanssa yhteistyössä kuten esimerkiksi Virenojan kyläpäivillä ja Luhtikylän Nuorelassa.

Toisena keskeisenä tavoitteena oli se, että hanke toimisi kokeiluna siitä, miten asukasosallisuutta ja asukkaiden vaikuttamismahdollisuuksia Orimattilan kulttuuritarjontaan ja laajemmin koko kaupungin palvelutarjontaan voitaisiin käytännössä juurruttaa osaksi kaupungin omien toimialojen toimintaa. Koronapandemian takia kokeiluhankkeessa keskityttiin erityisesti testaamaan ja kehittämään sähköisiä osallistumiskanavia ja viestintää.

Lisäksi hanke pyrki tekemään kulttuurin hyvinvointivaikutuksia näkyväksi ja edistämään kulttuurihyvinvointityötä Orimattilassa. Hankkeen ja sen ohjausryhmän työn pohjalta Orimattilaan luotiin kulttuuri- ja kulttuurihyvinvointiohjelma vuosiksi 2023–2028, joka hyväksytään Siivestysvaliokunnassa syksyllä 2022.

Hankkeen erityisinä kohderyhminä olivat lapset ja nuoret sekä yli 65-vuotiaat orimattilalaiset. Toteutettu taideohjelma oli osallistujille ilmaista ja tekijöinä oli laaja-alainen joukko eri kulttuurialojen ammatillaisia sirkustaiteilijasta musikoihin ja pelisuunnittelijoihin.

2. Hankkeen esittely – kirjastoautosta liikkuvaksi kulttuuritaloksi

2.1. Lähtökohdat

Vuonna 2019 uudistettu laki kuntien kulttuuritoiminnasta velvoittaa kuntia järjestämään asukkaille kulttuuritoimintaa ja nostaa kulttuurin kuntien järjestämien peruspalveluiden joukkoon. Kunnan tehtävänä on mahdollistaa ja tukea niin asukkaiden omaa luovaa toimintaa kuin myös edistää kuntalaisten yhdenvertaisia mahdollisuuksia kokea taiteita ja kulttuuria. Toisin sanoen kunnan tehtävänä on taata taiteen ja kulttuurin saavutettavuus kuntalaisten omassa lähipalveluissa ja arkiympäristöissä.

Orimattila on noin 15 800 asukkaan kaupunki ja se muodostuu vireistä kyläyhteisöistä ja taajama-alueista, joissa on rikasta ja monipuolista paikallistoimintaa ja kyläyhdistyksien itse järjestämiä kulttuuriaktiviteetteja. Yhdistykset ja yksittäiset taiteilijat järjestävät eri puolilla Orimattilaa esimerkiksi erilaisia kyläpäiviä, vuosittain toistuvia kulttuuritapahtumia kuten Mallusjärven ympäriaajoja ja ylläpitävät kulttuuritiloja kuten Artjärven omatoimikirjastoa ja kotiseutumuseota, Luhtikylän Nuorelaa ja Mallusjoen teatteritilaa. Keskustan ulkopuolella on yhteensä 16 seuraintaloa, seitsemän peruskoulua ja neljä päiväkotia sekä yksi nuorisotalo, jotka kaikki ovat potentiaalisia kohtaamispaikkoja ja tiloja taide- ja kulttuuritoiminnalle.



Nykyisellään Orimattilan kaupungin itse tuottamat kulttuuripalvelut ovat painottuneet erityisesti Orimattilan keskustan alueelle, jonne kaupungin reunamilta kuten esimerkiksi Artjärveltä on yli 20 kilometrin matka. Kaupungin ylläpitämistä kulttuuripalveluista keskustasta löytyvät mm. pääkirjasto, taidemuseo sekä kotiseutumuseo. Myös kaupungin järjestämät merkittävät kulttuuritapahtumat kuten ITE-valotaiteen festivaali, itsenäisyyspäivän juhla ja Kulttuuritalon perhepäivä ovat keskittyneet keskustan alueelle. Taiteen ja kulttuurin harrastusmahdollisuuksia tarjoaa keskustassa mm. Lahden seudun Wellamo-opisto, jonka toimintaa Orimattilan kaupunki tukee mm. tilavuokrien kautta.

Kirjastoauto kaupungin tarjoamana palveluna on siis erityinen, koska se saavuttaa asukkaita keskusta-alueen ulkopuolella ja tarjoaa tärkeitä paikallisia lähikulttuuripalveluita. Kirjastoauton reitin varrella on erityisesti kouluja ja päiväkoteja, mutta myös yksityisiä palveluasumisen yksiköitä ja eri kylien muita keskeisiä paikkoja. Vuonna 2020 kirjastoautossa oli yli 8400 käyntiä ja ennen koronapandemiaa käyntejä oli vuosittain yli 9700. Myös kouluilla, päiväkodeilla ja Artjärven nuorisotalolla kaupungin ylläpitäminä palveluina ja paikkoina on näin ollen korostunut merkitys kaupungin tuottaman kulttuuritarjonnan näkökulmasta. Ne ovat keskustan ulkopuolella paikkoja, joihin kokoontua.

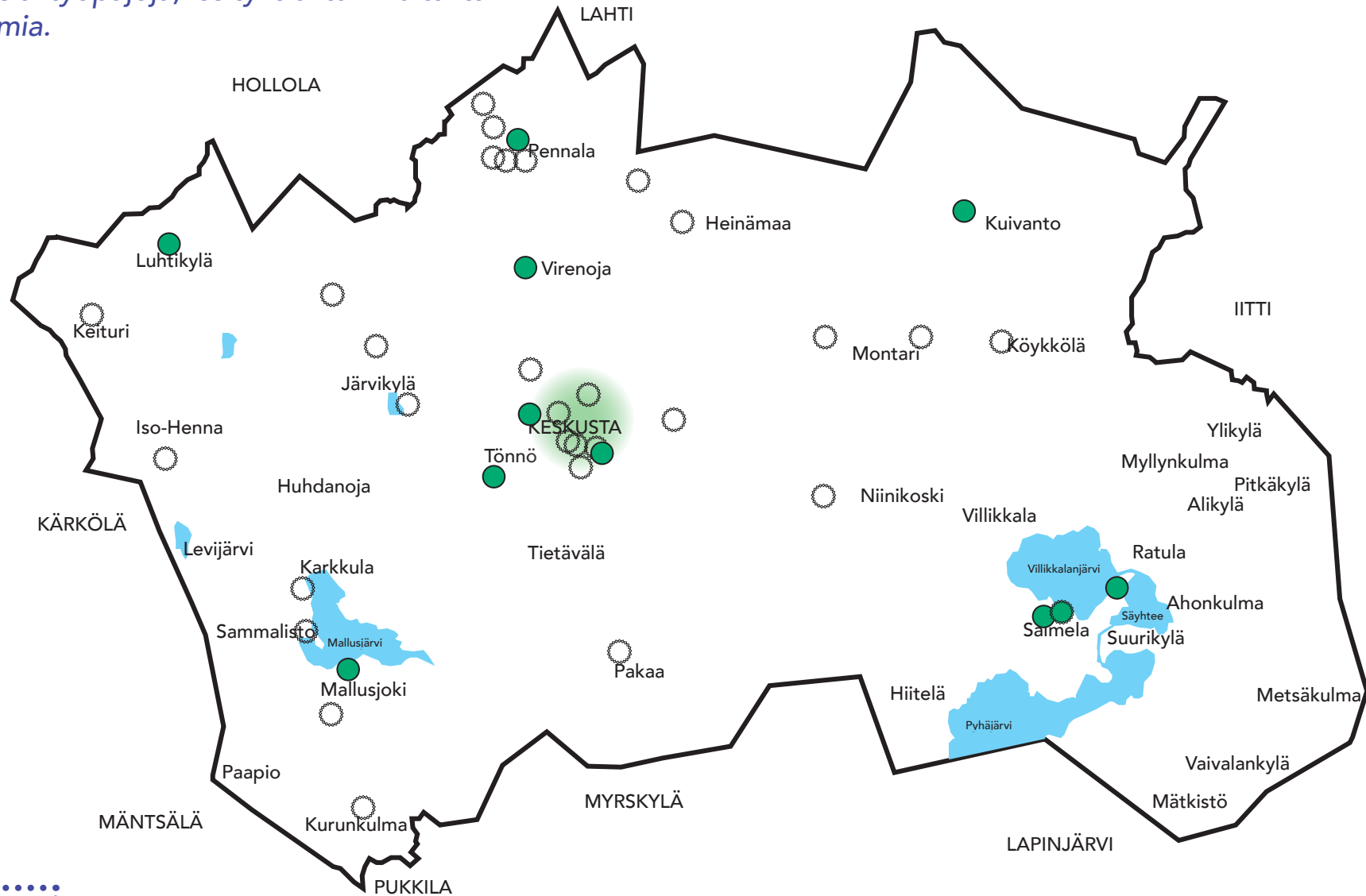
Lasten ja nuorten harrastamisen osalta Orimattilassa on kehitetty koulujen kerhotoimintaa ja vuosille 2021–2022 toimintaan saatiin Aluehallintoviraston Harrastamisen Suomen malli -harrasterahaa. Harrastamisen Suomen malli -kyselyissä jokaisessa Orimattilan koulussa erilaiset taidemuodot elokuvasta ja pelitaiteesta kuvataiteeseen ja sirkukseen nousivat top-10 toivotuimman harrastuksen listalle. Innokkuutta taiteen ja kulttuurin harrastamiseen siis on, vaikka TEA-viisarin tuloksien mukaan 8.–9. -luokkalaisista orimattilalaisista sekä lukioikäisistä vähintään yhden kerran viikossa taidetta ja kulttuuria harrastaa keskimäärin pienempi määrä kuin Suomessa yleisesti. Myös 4.–5.-luokkalaisten kohdalla taiteen ja kulttuurin harrastaminen on hieman keskivertoa alempana kuin Suomessa yleisesti.

Asukasosallisuuden ja vaikuttamisen näkökulmasta Orimattilan kulttuuripalveluilla on ollut ennen Liikkuva kulttuuritalo -hanketta käytössä erilaisia palautekanavia sähköpostiosoitteesta kirjaston palautevihkoon. Lisäksi on toteutettu erilaisia kyselyitä verkossa ja paperisena eri käyttäjäryhmille ja viestintää on toteutettu kaupungin omien nettisivujen kautta sekä sosiaalisessa mediassa. Varsinaisia asukaslähtöisiä kehittämisprojekteja ei ole toteutettu viime vuosina.



Still-kuva hankkeessa järjestetyn animaatiotyöpajan osallistujan Viivin animaatiosta.

Kartalle on merkitty kirjastoauton pysäkit. Kaikilla pysäkeillä oli ohjelmaa ja vihreällä merkatuilla pysäkeillä järjestettiin pitempiketoisia työpajoja, esityksiä tai muita tapahtumia.



2.2. Tavoitteet

Liikkuva kulttuuritalo -kokeiluhankkeella oli kaksi keskeistä tavoitetta; edistää kulttuurin ja taiteen saavutettavuutta Orimattilan keskustan ulkopuolella sekä pilotoida ja kehittää yhteiskehittämiseen ja asukasosallisuuteen perustuvia työkaluja ja työkulttuuria Orimattilan kulttuuripalveluiden toimialalla, sekä myös laajemmin koko kaupungin organisaatiossa. Lisäksi hankkeen päämääränä oli nostaa kulttuurihyvinvoinnin kysymyksiä esiin ja toimia alustana kulttuurihyvinvointityön aloittamiselle Orimattilassa.

Laajentamalla kirjastoauton palveluvalikoimaa asukkaiden itse ideoimalla taide- ja kulttuuriohjelmalla pyrittiin tuomaan laadukasta, ajankohtaista ja asukkaiden omista kiinnostuksista kumpuavaa taidetta monipuolisesti esille ja myös asukkaiden itse kokeiltavaksi. Taideohjelman kohderyhmänä olivat erityisesti lapset ja nuoret sekä yli 65-vuotiaat orimattilalaiset.

Kaupungin sisäinen liikkuminen nojaa yksityisautoiluun lähes olemattomien julkisen liikenteen yhteyksien takia. Siksi kaupungin oman kulttuuritoimen on mietittävä uusia toimintatapoja siihen, miten taiteen ja kulttuurin saavutettavuutta voidaan edistää ja yhdenvertaiset kulttuuripalvelut voidaan taata Orimattilassa riippumatta asuinpaikasta. Taiteen on siis tultava ihmisten luo.

Laajennettaessa kirjastoauton palveluvalikoimaa ja kulttuuritarjontaa voidaan potentiaalisesti saavuttaa sellaisia asukkaita, joille keskustan palvelut ovat etäällä tai niihin on hankala kulkea. Erityisesti väestön ikääntyessä kulttuurin saavutettavuuden kysymykset on tärkeä huomioida kulttuuripalveluita kehittäessä. Orimattilan kulttuuripalveluiden kaikille kuntalaisille ja kesäasukkaille laatimassa avoimessa kulttuurikyselyssä vuonna 2021 hankaluus kulkea kulttuuritapahtumiin tai kulttuuriharrastuksiin sekä seuran puute kulttuurikokemusten jakamiseen nousivat erityisesti esiin esteinä kulttuurin kokemiselle.



Johtavana ajatuksena hankkeessa oli, että taiteella on kyky tuoda erilaisia ihmisiä yhteen yhteisen tekemisen tai kokemisen äärelle. Tavoitteena oli madaltaa kynnystä osallistua taidetapahtumiin ja lähtökohtana toimi ajatus, että taiteen kokeminen tai kokeileminen ei vaadi asiantuntijuutta, vaan ammattitaiteilijan johdolla toteutettuihin työpajoihin tai tapahtumiin voi tulla ilman erityistä taustaosaamista tai tietotaitoa.

Kolmantena tavoitteena hankkeessa pyrittiin tekemään ja edistämään yhteistyötä Orimattilan kaupungin eri toimialojen välillä sekä kaupungin tahojen ja paikallisten yhdistysten, yritysten ja asukasorganisaatioiden kesken. Hankkeen ohjausryhmä toimi moniammatillisena elimenä, joka mahdollisti keskustelun Orimattilan aktiivisten kulttuuritoimijoiden, yksittäisten taiteilijoiden, nuorisovaltuuston edustajan sekä kaupunginvaltuutettujen kesken kulttuurihyvinvointityön äärellä.

2.3. Prosessi – asukasosallisuudesta taiteen kokemiseen ja hankkeen vaikutusten arviointiin

Liikkuva kulttuuritalo –hanke sisälsi kolme keskeistä vaihetta: asukaslähtöinen ideointi, toteutus eli taidepysäkit ja vaikutusten arviointi. Ohessa käydään lyhyesti läpi kaikki vaiheet.

Asukaslähtöinen ideointi

Asukkaiden oma ääni ja ajatukset siitä, millaista taidetta ja kulttuuria Orimattilaan kaivataan, otettiin kirjastoauton reitin varrelle toteutettavan taideohjelman lähtökohdaksi. Koska Orimattilan kulttuuripalveluissa ei oltu aiemmin tehty laaja-alaista asukkaiden kuulemista paitsi erilaisten kyselyjen kautta, hankkeessa päätettiin kokeilla monipuolisesti erilaisia osallistumiskanavia ja tapoja niin tapahtumien, ideointiseinien kuin livelähetysten muodossa.

Tavoitteet pähkinäkuoressa

- lisätä kaupungin eri alueilla asuvien mahdollisuutta taiteeseen ja kulttuuriin
- kaventaa eroja osallistumismahdollisuuksissa
- laajentaa kirjastoauton toimintaa kulttuuripalvelun sekä kaupungin muun palvelutoiminnan tarpeisiin
- tavoittaa kaupunkilaisia, joiden mahdollisuudet osallistua kaupungin keskustassa tapahtuvaan toimintaan ovat rajallisia
- aktivoida ja osallistaa eri ikäisiä omalla asuinalueellaan ja edistää heidän hyvinvointiaan
- rohkaista omaehtoiseen taiteen ja kulttuurin harrastamiseen
- lisätä kaupungin eri toimialasektorit ja alueellista kuntien, yhdistysten ja muiden toimijoiden hallintorajat ylittävää monialaista yhteistyötä
- toteuttaa Laki kuntien kulttuuritoiminnasta/ 2 § 1 mom. 1–3 kohtien, 3 § 1 mom. 1–4 ja 6 kohtien sekä 7 §:n sekä OKM:n kulttuuripolitiikan strategia 2025/ Osallisuus ja osallistuminen kulttuuriin – tavoitteita

Eri kohderyhmiin kuuluville asukkaille järjestettiin työpajoja ja ideointi-iltoja, minkä lisäksi kirjastoon, kirjastoautoon sekä keskustan että Artjärven nuorisotaloille toteutettiin ideointiseinät, joihin kuka tahansa saattoi matalalla kynnyksellä kirjata oman ideansa. Ideointivaiheen loppuvaiheessa myös paikallisten kauppojen ilmoitustauluille vietiin ideointipaperit, joihin omia ideoita saattoi kirjata, mutta näiden kautta ei tullut kovinkaan paljoa ideoita.

Lisäksi kokeiltiin koko Orimattilan virtuaalista ideaseinää, joka tavoitti hyvin ihmisiä ja osoittautui näppäräksi tavaksi osallistua. Ideaseinällä oli mahdollista myös peukuttaa ja kommentoida muiden jättämiä ideoita. Ideaseinän laatimisessa hyödynnettiin ideointitapahtumissa esiin nousseita teemoja, joiden alle ihmiset saattoivat oman ideansa jättää. Koronatilanteesta johtuen kaikki ideointitapahtumat jouduttiin toteuttamaan etäyhteyksin. Ideointi-vaiheeseen kuului myös avoin äänestys, joka toteutettiin sekä sähköisesti että paperisesti.

Asukaslähtöinen ideointivaihe toteutettiin hankkeen projektityöntekijän Miina Pohjolaisen sekä hankkeesta ylemmän AMK -opinnäytetyön tehneen Anna-Kaisa Haanahon toimesta. Suunnittelun tukena toimi Orimattilan eri toimialoilta koottu monialainen asiantuntijaryhmä ja erityisesti varhaiskasvatuksen toimialalla käynnissä olleen SAA LUKEA! -hankkeen lukukoordinaattorin Hanna Katajarinteen kanssa suunniteltiin ja toteutettiin päiväkotilaisille taidelähtöinen ideointisessio. Ideointivaihetta kuvataan tarkemmin kappaleessa 3.

Toteutus eli taidepysäkit

Pandemiatilanteen takia asukkaiden ideoimia taiteilijavierailuita ja kulttuuriohjelmaa päästiin kirjastoautossa ja sen pysähdyksillä toteuttamaan vasta syksyllä 2021. Taidepysäkit toteutuivat syksyn 2021 ja kevään 2022 aikana. Lähtökohtaisesti tapahtumapaikkoina toimivat kirjastoauton reitin varrella olevat paikat kuten koulut, lähitorit ja päiväkodit, mutta ohjelmaa toteutettiin myös nuorisopalveluiden kanssa yhteistyössä keskustan nuorisotalolla sekä nuorten työpajatoiminnan yhteydessä. Lisäksi Virenojan kyläpäivien yhteydessä toteutettiin katutaidetyöpajat Virenojan koulun pihalla. Tapahtumia järjestettiin myös yksityisten toimijoiden ylläpitämissä palveluasumisen yksiköissä ja päiväkodeissa. Lisäksi keskusta-alueella sijaitsevien Orimattilan yhteiskoulun ja Erkko-lukion kanssa tehtiin yhteistyötä, vaikka kirjastoauto ei koululla pysähdykään.

Fyysisten paikkojen lisäksi ohjelmaa oli myös verkossa. Esimerkiksi orimattilaisten muistoihin ja asukkaiden itse nauhoittamiin äänimaisemiin pohjautuneeseen äänitaideteokseen oli mahdollista osallistua sähköisesti lähettämällä oma nauhoite sähköpostitse tai puhelimitse. Osa taiteilijoista osallistui myös Orimattilan kirjaston Kirjailijalive-sarjaan, ja näin heidän osuutensa oli myös verkossa kaikkien saatavilla.

Ohjelman koostamisessa pyrittiin huomioimaan eri ikäryhmät ja varmistamaan, että ohjelma ei keskittyisi vain tietyille pysäkeille. Lisäksi taidemuotojen monipuolisuutta sekä osallistujien mahdollisuutta päästä itse kokeilemaan erilaisia taiteen tekemisen keinoja korostettiin ohjelman laatimisessa. Taidepysäkeillä nähtiin mm. sirkusesityksiä, elokuvia, musiikkia, kokeiltiin katutaidetta, rap-lyriikoiden kirjoittamista ja sarjakuvan tekoa. Liikkuva kulttuuritalo -hankkeen toteutunutta ohjelmaa käsitellään tarkemmin kappaleessa 4.

Vaikutus ja arviointi

Hankkeessa palautetta kerättiin matkan varrella niin ohjelmaa toteutaneilta taitelijoilta suullisesti ja kirjallisesti kuin osallistujiltakin ja yhteistyötahoilta. Ajatuksena oli alusta asti, että oppeja ja palautteita voidaan hyödyntää tulevan ohjelman suunnittelussa ja mahdollisiin kehittämiskohtiin voidaan reagoida ketterästi. Lisäksi hankkeen loppuksi avattiin sähköinen palautekysely asukkaille.

Myös ideointivaiheen aikana asukasosallisuuden toteuttamistapoja mukautettiin saatujen kommenttien ja huomioiden perusteella. Nii- tä asukkaiden ideoita, joita ei voitu toteuttaa Liikkuva kulttuuritalo -hankkeen puitteissa hyödynnetään muuten tulevaisuudessa kulttuuritarjonnan suunnittelussa ja toteutuksessa.

Hankkeen yhteydessä tavoitteena oli laatia Orimattilaan kulttuuri- ja kulttuurihyvinvointiohjelma seuraavaksi viideksi vuodeksi. Tätä työtä varten perustettiin moniammatillinen ohjausryhmä, joka kokoontui neljä kertaa. Ohjausryhmän lisäksi perustettiin kulttuurin asukasraati, jonka jäsenet pääsivät esittämään omia ideoitaan Orimattilan kulttuuritarjonnan kehittämistä sekä kommentoimaan suoraan ohjausryhmässä työstettyä ohjelmaa. Asukasraati kokoontui kevään 2022 aikana kaksi kertaa. Ohjelma sisältää konkreettisia kehitysehdotuksia ja toimenpiteitä Orimattilan kulttuurikentän, kulttuuritarjonnan sekä kulttuurihyvinvoinnin kehittämiseen ja toteuttamiseen tulevien viiden vuoden aikana.

asukastapahtumat

ideaseinät

koululaistyöpajat

äänestys

taiteilijavierailut

taidetyöpajat

osallistujapalautteet

asukasraati

kulttuuri- ja
kulttuurihyvinvointi-
ohjelma

IDEOINTI

TOTEUTUS
TAIDE-
PYSÄKIT

VAIKUTUS
JA
ARVIOINTI

3. Kulttuuri kuuluu kaikille – asukaslähtöinen ideointi

3.1. Ideointiprosessin kehittäminen palvelumuotoilun ja taidelähtöisten menetelmien kautta

Niin kaupunkikehittämisen kuin taiteen kentälläkin osallistuminen ja osallisuus ovat nousseet viime vuosikymmeninä yhä enenevässä määrin esiin. Asukkaiden rooli osana onnistuneita palveluiden kehittämisprosesseja tai kaupunkitilan rakentumista on tunnustettu, ja samoin nykytaiteen kentällä yleisön ja tekijän rajat yhteisölähtöisissä taideprosesseissa ovat liudentuneet. Taiteen kokeminen itse tekemällä ja osallistumalla taiteilijan suunnittelemaan prosessiin voi olla yhtä antoisaa kuin taiteen kokeminen perinteisesti aistimalla. Asukaslähtöisessä kehittämisessä on kuitenkin tärkeää taata, että asukkailla on oikeasti mahdollisuus vaikuttaa ja osallistua eli että osallistamista ei käytetä vain kehittämisprosessin sanahelinänä.

Tällainen konkreettisiin vaikuttamismahdollisuuksiin pohjautuva asukaslähtöinen kehittämistyö vaatii kaupungilta tai kunnalta uudenlaisia työilmapiiriä ja kulttuuria, joka ei pohjaudu ylhäältä alaspäin eli asiantuntijoilta asukkaalle perustuvaan ajattelutapaan vaan horisontaalisempaan vuorovaikutukseen ja aitoon vuoropuheluun perustuvaan työhön. Palveluita ja kaupunkia kehitetään juuri asukkaita varten. Asukkailla on paljon sellaista paikallistietoa ja käyttäjäkokemusta, mitä palveluntarjoaja tai suunnittelija ei pysty ennakoimaan tai havainnoimaan etukäteen, jolloin käyttäjien kokemus ja asukkaiden ajatusten, kehitysehdotusten ja näkökulmien huomioiminen osana kehittämistyötä on tärkeää.

Taide tulee kotiin,
lainattavia materiaaleja

Virtuaalimatkoja puolelle maailmaa
Ekologinen vaihtoehto kaukokaipukseen

Taidetuokio kaikille (luo oma taideteoksesi),
vetäjänä taiteilija.

Yhteisöllinen valokuvataidenäyttely

Elävää musiikkia

Kirjastoauto esiintymislava

Ikäpolvia yhdistäviä tapahtumia

Osallistuminen oman alueen ja paikkakunnan asioihin lisää kokemusta omasta toimijuudesta ja vaikuttamisen mahdollisuuksista. Asukkaiden joukko on heterogeeninen ja asukaslähtöisessä kehittämisessä moniäänisyyden ja keskenään ristiriitaistenkin mielipiteiden kunnioittaminen ja huomioiminen on tärkeää. Prosessissa pitää olla tilaa eri-ville mielipiteille, mikä tarkoittaa mahdollisimman kattavan joukon saavuttamista sekä valmiutta kaupungin omalle itsekritiikille.

Tämän takia Liikkuva kulttuuritalo -hankkeessa asukkaiden näkemykset siitä millaista kulttuuri- ja taidetoimintaa Orimattilaan kaivataan, olivat koko kirjastoauton taideohjelman rakentumisen keskiössä. Tavoitteena oli, että ohjelma kumpuaisi asukkaiden omista ideoista ja tarpeista eikä olisi ylhäältä päin kaupungin toimijoiden puolesta saneltua. Tällaisen uudenlaisen toimintamallin kehittäminen oli sekä haastavaa että antoisaa. Koska hankkeessa ei kehitetty palveluita vaan lopputulemana oli taidekokemus, myös mukaan kutsuttaville taiteilijoille oli tärkeää jättää tilaa toteuttaa omia taiteellisia näkemyksiään. Tasapainoilu asukkaiden alkuperäisten ideoiden ja mukana olleiden taiteilijoiden omien näkemysten kanssa oli siis myös keskeisessä roolissa taidepysäkkien ohjelman suunnittelussa.

Asukaslähtöisessä ideointiprosessissa hyödynnettiin Anna-Kaisa Haanahon toimesta palvelumuotoilun keinoja soveltaen niitä paikallisiin tarpeisiin. Asukkaiden ideoiden kerääminen toteutettiin keväällä 2021. Pahentunut koronatilanne siirsi kaiken toiminnan nettiin ja fyysisiä asukastapaamisia tai ideointitilaisuuksia ei ollut mahdollista pitää. Tästä huolimatta ideointivaiheeseen osallistuminen pystyttiin järjestämään monipuoliselle joukolle eri-ikäisiä orimattilalaisia. Yli 65-vuotiaiden joukkoa oli kuitenkin vaikeampi saavuttaa laajasti pelkästään etäyhteyksin kaikkien tälle kohderyhmälle suunnattujen kaupungin toteuttamien palveluiden ollessa suljettuna keväällä 2021.

3.2. Osallistumisen tavat

Työpajoja ja ideointi-iltoja järjestettiin päiväkotilaisille, koululaisille sekä aikuisille. Lasten ja nuorten kanssa ideoinnissa hyödynnettiin unelmointia ja kuvittelua sekä taidelähtöisiä menetelmiä. Esimerkiksi päiväkotiryhmässä lapset pääsivät muovailemaan yhteistä teosta kuullun tarinan pohjalta ja koululaiset piirsivät pienissä ryhmissä unelmien kirjastoautoa. Nämä työpajat antoivat hankkeen työntekijöille sekä konkreettisia ideoita että tärkeää taustatietoa siitä, miten kirjastoautossa käynnin kokemuksellisuutta voisi lasten näkökulmasta kehittää.

Aikuisille suunnatuissa ideointi-illoissa käytettiin jamboard-työkalua, johon ideoita kirjattiin. Myös aikuisten kanssa unelmointia hyödynnettiin ideoinnin käynnistämiseksi ja luottamuksellisen ilmapiirin rakentamisessa. Näissä työpajoissa päästiin myös arvottamaan ideoita ja keskustelemaan konkreettisemmalla tasolla ideoiden toteutettavuudesta käytännössä.

Vanhus- ja vammaisneuvoston kokouksessa esiteltiin hanketta ja keskusteltiin siitä, miten erityisesti vanhempaa ikäpolvea olisi mahdollista saavuttaa. Paikallisessa yhdistysillassa kerättiin kokemuksia ja ideoita paikallisten tapahtumatuottajien näkökulmasta ja pohdittiin, mikä tekee tapahtumasta ylipäätään onnistuneen.

Päijät-Hämeen seudulla toimiville taiteilijoille järjestettiin erillinen etäkeskustelutapahtuma, jossa hanketta sekä esiteltiin taiteilijoille että keskusteltiin, miltä se vaikuttaa taiteilijoiden näkökulmasta ja mitä taiteilijan näkökulmasta taidepysäkkien toteuttamisessa olisi hyvä huomioida. Ammattitaiteilijoiden kanssa keskustelussa nousi esiin taiteilijan toimeentuloon liittyvät kysymykset sekä se, että taitelijoilla pitää olla etukäteen tiedossa konkreettiset reunaehdot työlleen.

Hankkeessa kokeiltiin myös youtube live-lähetystä, jonka aikana oli mahdollisuus lähettää kysymyksiä tai esittää ideoita. Tämä ei kuitenkaan saavuttanut suurta suosiota. Ideointitapahtumia kehitettiin saatujen kommenttien ja esiin nousseiden asioiden pohjalta, jokainen tapahtuma oli siis uniikki.

Työpajojen lisäksi kirjastoon, kirjastoautoon, keskustan ja Artjärven nuorisotaloihin sekä loppuvaiheessa myös paikallisten markettien ilmoitustauluille avattiin ideaseinät, joihin kuka tahansa saattoi jättää näkemyksiään siitä millaista taidetta ja kulttuuria kirjastoauton kyytiin voisi tulla. Ideaseinä oli matalakynnyksinen tapa kerätä asukkaiden ideoita ja niihin saattoi jättää oman ideansa anonyymisti omien arkiympäristöjen keskellä.

Ideaseinän ajatusta laajennettiin myös verkkoon ja hankkeen puitteisessa avattiin koko Orimattilan yhteinen ideaseinä. Verkkoon avattu ideaseinä pohjautui työpajoissa kerättyihin teemaattisesti toistuviin huomioihin ja seinällä oli myös mahdollista kommentoida ja peukuttaa muiden ideoita. Erilaisilla osallistumistavoilla pyrittiin madaltamaan osallistumiskynnystä ja mahdollistamaan osallistuminen eri taustoista tuleville ja eri taitotason omaaville ihmisille, niin että mahdollisimman monelle löytyisi oma luonteva tapa osallistua.

“Ensikertalainenkin tunsi olevansa hyväksyttynä mukana. Sain havainnollisen tuntuman ja opetuksen tällaisesta uudenkaltaisesta asioiden valmisteluista.”

– Ensi kertaa teamsin välityksellä tapahtumaan osallistunut yli 65-vuotias orimattilalainen





Äänestystulokset teemoittain

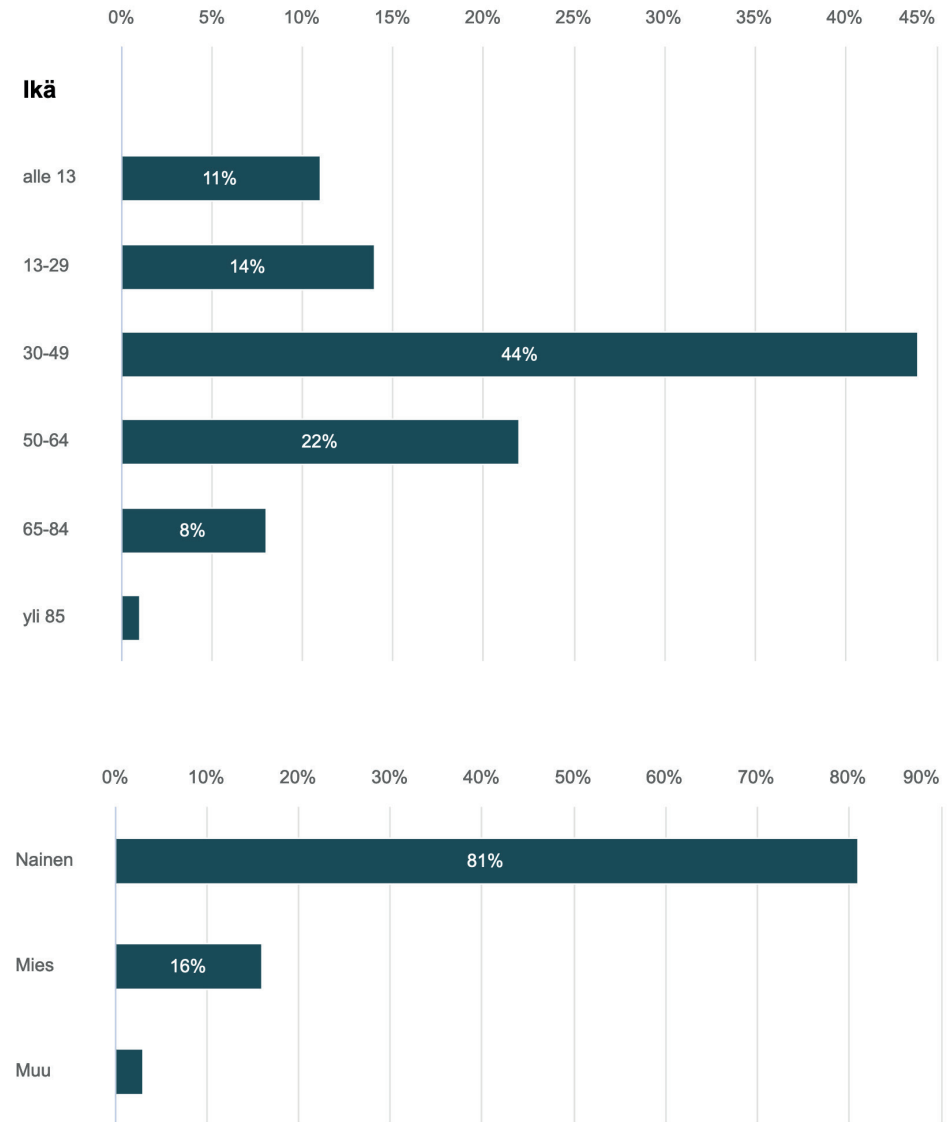
Kaiken kaikkiaan asukkailta tuli yli 120 erilaista ideaa siitä millaista taidetta ja kulttuuria Orimattilaan kaivataan. Näistä ideoista 32 jatkojalostettiin avoimeen äänestykseen. Jatkojalostus tehtiin monialaisessa työryhmässä ja sitä varten kehitettiin arviointiperusteet, joilla ideoiden käytännön toteutettavuutta arvioitiin. Arviointiperusteena olivat: ideoiden monipuolisuus, vastaavuus ideointitapahtumissa esiin nousseisiin teemoihin, eri kohderyhmien huomioiminen, toteutettavuus eli realistiset kustannukset ja sopivuus kirjastoautoon, taiteellinen potentiaali, kiinnostavuus ja uutuusarvo.

Äänestys järjestettiin toukokuussa 2021 pääosin sähköisesti. Sähköisen äänestyksen lisäksi, äänestää saattoi terveysaseman, kirjaston ja kirjastoauton äänestyspisteillä. Ääniä tuli yhteensä 232, mikä oli käytettyihin markkinointiresursseihin nähden hyvä määrä. Jokaisesta äänestyskategoriasta julkaistiin kaksi eniten ääniä saanutta ideaa, joiden toteuttamista alettiin valmistella.

Äänestykseen osallistuneista suurin osa oli naisia, joten tulevaisuudessa tulisi pohtia miten miesten aktiivisuutta kulttuuripalveluiden kehittämisessä voitaisiin kehittää ja kynnystä osallistua madaltaa. 30–49-vuotiaiden vastaajien joukko oli suurin. Esimerkiksi lasten vastausaktiivisuutta voidaan parantaa tulevaisuudessa tekemällä tiiviimpää yhteistyötä koulujen ja päiväkotien kanssa. Yli 65-vuotiaita voidaan tavoittaa paremmin jalkautumalla eri palveluiden pariin.

3.3. Asukasosallistamisen haasteita ja kehityskohtia

Kuten todettu, koronapandemian takia hankkeen asukasosallisuustapahtumat jouduttiin toteuttamaan keväällä 2021 vain etäyhteyksin. Tämä vaikutti luonnollisesti vuorovaikutukseen ja osallistujiksi valikoitui kaupunkilaisia, joilla oli tarvittava tekninen osaaminen ja laitteet osallistumiseen. Toisaalta mahdollisuus osallistua netin välityksellä ja kirjata oma idea esimerkiksi sähköiselle ideaseinälle saattoi monelle olla helppo tapa osallistua, koska ajan osallistumiseen saattoi valita itse ja se ei vaatinut suurta sitoutumista toimintaan. Verkkoympäris-



Äänestykseen osallistuneiden ikä- ja sukupuolijakauma. Kaiken kaikkiaan äänestykseen osallistui 232 orimattilalaista.

töön siirtyminen tarjosi myös Orimattilan kulttuuripalveluille mahdollisuuden kehittää ja kokeilla uudenlaisia osallistamisen tapoja.

Koulujen ja päiväkotien kanssa toteutetuissa ideointityöpajoissa hankkeen työntekijöiden osallistuminen opetustilanteeseen etäyhteyksin toimi hyvin. Lapset heittäytyivät mukaan toimintaan ja ideointiin, eivätkä vierastaneet ruudun välityksellä osallistuvia hanketyöntekijöitä. Tämä järjestely vaati kuitenkin opettajilta ja päiväkodin yhteyshenkilöiltä työpanosta tapahtumien järjestämiseen ja aktiivista ryhmänohjausta itse luokkatilassa. Kouluyhteistyö tulee siis suunnitella koulun henkilöstön työpanoksen kannalta mahdollisimman helpoksi ja vähän kuormittavaksi.

Myös aikuisille tarkoitetut ideointi-illat toimivat hyvin, joskin osallistujajoukko jäi osassa tapahtumia pieneksi. Osallistujien vähäinen määrä saattoi liittyä hankkeen uutuuteen, kynnykseen ilmoittautua ennakkoon tapahtumiin, zoom-väsämykseen tai esteisiin etäyhteyksien käytössä. Osallistujilta tuli kuitenkin kaiken kaikkiaan positiivista palautetta yhteisestä ideoinnista ja toimintatapa tunnistettiin uudeksi Orimattilassa. Ideointi-iltoihin osallistuneet aikuiset olivat innostuneita ja ideoiden pallottelu ja yhdessä kehittäminen vaikutti olevan osallistujille antoisaa.

Etäyhteyksin toteutettu ideointi näkyi erityisesti yli 65-vuotiaiden kohderyhmän heikkona tavoittamisena ja vähäisenä osallistumisena ideointi-iltoihin ja äänestykseen. Tämä uhka tunnistettiin jo aikaisin ja kohderyhmän edustajia yritettiin tavoittaa vanhus- ja vammaisneuvoston kautta sekä kulttuuripalveluiden aktiivisten käyttäjien ja tukiryhmien kautta (esim. Orimattilan taidemuseon ystävät ry). Jalautuminen asukaspalveluyksiköihin tai muuhun yli 65-vuotiaille suunnattuun toimintaan oli kuitenkin koronan takia mahdotonta. Tälle kohderyhmälle konkreettisten tapahtumien ja kohtaamisen merkitys on siis merkittävä ja asukaslähtöisyyttä ei voida toteuttaa ainoastaan verkossa. Myös eri kieliryhmien huomioiminen tulevaisuudessa on olennaista, Liikkuva kulttuuritalo -hankkeessa viestintä tapahtui vain suomeksi.

Tulevaisuudessa asukkaiden osallistumisen tapoja on hyvä suunnitella mahdollisimman monipuolisesti, niin että erilaisille kaupunkilaisille löytyy omat luontevat ja elämäntilanteeseen sopivat tavat osallistua. Asukaslähtöisen kehittämisen vakiinnuttua luontevaksi osaksi Orimattilan kulttuuripalveluiden toimintaa, myös asukkaat löytävät helpommin kanavat, joiden kautta osallistua. Johdonmukainen viestintä ja selkeästi kootusti yhdestä paikasta löytyvä tieto tekee asukkaiden näkökulmasta osallistumisesta saavutettavampaa.

Nyt nämä kanavat ja osallistumisen tavat kehitettiin käytännössä alusta alkaen. Osa asukkaista voi kaivata kokonaisvaltaisempaa osallistumistapaa ja sitoutua enemmän aikaa ja työtä vieviin kehittämisprosesseihin kuten asukasraatiin, kun taas osalle luonteva tapa saada oma ääni kuuluviin voi olla kyselyyn vastaaminen tai oman mielipiteen tai idean kirjaaminen palauteseinälle. Eri sitoutumisastetta vaativat osallistumistavat palvelevat siis erilaisia asukkaita ja tilanteita.

On tärkeää, että osallistumisen tavat ovat selkeitä ja helppokäyttöisiä. Kuten hankkeen aikana huomattiin, on osallistumisen prosessin olta-va läpinäkyvä eli viestiminen siitä, mihin oma osallistuminen vaikuttaa ja miten asukkaalla on mahdollisuus seurata kehittämistyötä, on yhtä tärkeää kuin itse asukkaiden kuuleminen. Tämä synnyttää luottamusta ja vahvistaa tunnetta oman osallistumisen merkityksellisyydestä ja vaikuttavuudesta. Asukaslähtöinen kehittäminen vaatii siis luottamusta puolin ja toisin ja tämä luottamus syntyy pitkäjänteisellä työllä.

Asukastilaisuuksissa tuli myös joitakin ideoita, jotka eivät suoraan kuuluneet kulttuuripalveluiden vastuualueeseen. Orimattilan kaupungin sisällä olisikin tärkeää kehittää järjestelmällisesti alustoja ja sisäistä vuoropuhelua, joiden kautta asukkaiden toiveet ja ideat tavoittaisivat oikean tahon. Asukaslähtöistä toimintaa voisi myös laajemmin juurruttaa osaksi koko kaupunkiorganisaation toimintaa.

4. Taidepysäkit

4.1. Äänestyksen pohjalta konkreettisiksi tapahtumiksi

Äänestyksen pohjalta itse taideohjelmaa ja tapahtumapysäkkejä alettiin suunnitella alkukesästä 2021 ja ensimmäiset taidepysäkit toteutuivat alkusyksyllä 2021. Asukastapahtumissa toivottiin erityisesti ohjelmaa paikallisilta toimijoilta, joten taiteilijoita pyrittiin kutsumaan hankkeeseen Orimattilan lähialueilta, mutta taiteilijoita osallistui hankkeeseen myös kauempaa kuten Turusta. Ohjelmassa haluttiin mahdollistaa niin taiteen tekemisen kokeilu kuin itse taidekokemukset ja ohjelmaan kuului työpajoja, esityksiä ja näytöksiä.

Ohjelman toteuttamisessa yhteistyötä tehtiin nuorisotoimen, koulujen ja päiväkotien, kyläyhdistysten sekä kulttuuriyhdistysten kanssa. Ohjelmaa pyrittiin järjestämään erityisesti hankkeen kohderyhmille eli lapsille ja nuorille sekä yli 65-vuotiaille. Ohessa lyhyesti esiteltynä kaikki toteutetut taidepysäkit. Koronarajoituksista johtuen osaa ohjelmasta jouduttiin siirtämään, mutta rajoitusten hellittäessä kaikki aiottu pysäkit saatiin toteutettua. Kaiken kaikkiaan kaikilla kirjastoauton reitin varrella olevilla koulupysäkeillä pystyttiin järjestämään taideohjelmaa, minkä lisäksi useissa muissa paikoissa eri puolilla Orimattilaa järjestettiin tapahtumia hankkeen puitteissa.



Toteutunut ohjelma syksy 2021



Sirkustaitelija Sanni Granqvist

**4 päivää kirjastoauton matkassa +
1 non-stop sirkustyöpaja ITE-valotaide-
festivaalin yhteydessä**

Ohjelmisto käynnistyi Lahden sirkuslinjalta valmistuneen sirkustaiteilija Sanni Granqvistin kirjastoautovierailuilla ja työpajoilla. Sanni oli kirjastoauton matkassa yhteensä neljänä eri päivänä ja esiintyi reitin varrella olleilla pysäkeillä ja veti kouluilla sirkustyöpajoja, jossa pääsi kokeilemaan itse helppoja jongleerausvälineitä. Lisäksi Sanni veti osana ITE-valotaidefestivaalia kaikille avoimen sirkustyöpajan.



**Janne Viljakainen ja Jaana Saraste:
Katutaideyöpajat**

**Artjärventori lasten työpaja, Virenojan
kyläpäivä non-stop työpaja**

Myrskyläläiset Janne Viljakainen ja Jaana Saraste vetivät kirjastoauton pysähdyksen yhteydessä Artjärven torilla lapsille suunnatun katutaideyöpajan. Osallistujat saivat kokeilla spraymaalaustekniikkaa ja toteuttaa oman teoksen, jonka sai mukaan kotiin. Lisäksi Janne ja Jaana ohjasivat non-stop katutaidepajan osana Virenojan kyläpäivää. Yhdessä osallistujien kanssa syntynyt teos jäi esiin Virenojan koulun pihalle.



**Mimmit peinttaa ry:n taiteilijat Minttu
Pyykkönen ja Yasmin Yamahamay:
Katutaideyöpaja**

**yli 65-vuotiaat ja nuoret, Orimattilan kulttuuri-
talon piha**

Koronatilanteen takia Orimattilan kulttuuritalon pihalla järjestettyyn Mimmit peinttaa ry:n Minttu Pyykkösen ja Yasmin Yamahamay:n vetämään työpajaan oli ennakoilmoittautumisen. Tämä selvästi rajoitti osallistujien määrää. Osallistujia oli vähän, mutta he olivat sitäkin innokkaampia. Osallistujat saivat tehdä oman muotoon leikatun spraymaalauksen, jonka sai halutessaan jättää esille osaksi ITE-valotaidefestivaalia. Työpajat olivat sekä nuorille että iäkkäimmille.

Toteutunut ohjelma syksy 2021 – kevät 2022



**Sarjakuvataiteilija Anayte Delahay:
sarjakuvatyöpajat kouluissa ja keskustan
nuorisotalolla sekä kirjailijalive**

Sarjakuvataiteilija Anayte Delahay veti kirjastoauton koulupsäkeillä sarjakuvatyöpajoja. Osallistujat saivat kokeilla eri piirrostekniikoita ja kehittää oman minisarjoksen. Osa teoksista oli esillä kirjastoauton kyydissä. Lisäksi Anayte ohjasi keskustan nuorisotalolla sarjakuvatyöpajan ja kertoi työskentelystään kirjailijalive-nauhoituksessa, joka julkaistiin kulttuuripalveluiden youtube-kanavalla.



**Muusikko Palefacen kouluvierailut
ja nuorten rap-työpaja**

Rap-muusikko Paleface vieraili hankkeen puitteissa Myllylän koululla sekä Orimattilan yhteiskoululla. Lisäksi hän ohjasi rap-lyriikoiden kirjoittamiseen keskittyneen työpajan Orimattilan nuorten työpajalaisille ja osallistui Kirjailijalive –tapahtumaan Orimattilan kirjastossa. Kirjailijalive-tallenne julkaistiin youtubessa ja on siellä vapaasti katseltavissa.



**Muusikko Johannes Salomaa:
konsertit palvelutaloissa**

Saksofonisti ja muusikko Johannes Salomaa esiintyi kahden palveluasumisyksikön asukkaille Kehräämökodissa sekä Mallusjoen lepokodissa maaliskuussa.

Toteutunut ohjelma kevät 2022



Heini Vanhasen ja Paula Pehkosen yhteisöllinen Orimattilani-taideteos

Äänen keruu maaliskuussa 2022 sekä valmis teos esillä kesä-elokuun 2022 Kotiseutumuseossa

Työpari Heini Vanhanen ja Paula Pehkonen toteuttivat muistojen ja tarinoiden keruun, johon oli mahdollista osallistua omalla äänitteellä tai kirjoituksella lähettämällä äänite tai teksti puhelimitse tai sähköpostilla tai nauhoittamalla se kirjaston tai kirjastoauton nauhoituspisteellä. Vanhanen ja Pehkonen olivat myös kirjastoauton kyydissä yhden päivän ja nauhoittivat Kehräämökodin asukkaiden muistoja. Myös Wellamo-opiston ikäihmisten kohtaamispaikka Eloisan tapaamisessa tehtiin nauhoituksia.



Pelien kuukausi / pelityöpajat vetäjinä Lassi Puolakka, Timi Pahlsten, Jenni Hirvonen

Pelejä koko huhtikuun kirjastoauton kyydissä, pelityöpajat 1 päivä kirjastoauton reitillä

Huhtikuussa kirjastoautossa vietettiin pelien kuukautta eli kirjastoautossa pääsi kokeilemaan erilaisia lauta- ja konsolipelejä. Lisäksi Luhtikylän koululla sekä Järvikunnan koululla järjestettiin pelityöpajat, jossa oppilaat pääsivät tutustumaan pelisuunnitteluun. Työpajat toteutettiin yhteistyössä IGDA Future -järjestön kanssa ja ohjaajina oli pelialan ammattilaisia.



Elokuvanäytökset ja lyhyt elokuvat kirjastoautossa

3 elokuvanäytöstä sekä lyhyt elokuvat 2 viikkoa kirjastoauton kyydissä, Saimi Joutsin animaatiotyöpajat kulttuuritalon perhepäivässä

Toukokuussa kirjastoauton kyydissä nähtiin lyhyt elokuvia ja animaatioita AV-arkin kokoelmista teemalla Rojuja ja robotteja. Lisäksi Cine Mäntsälän kanssa järjestettiin elokuvanäytökset. Luhtikylän Nuorelassa esitettiin Lahteen sijoittuva koko perheen elokuva Etsivätoimisto Henkka ja Kivimutka ja Myllylän koululla elokuvat Vinski ja näkymättömyyspulveri sekä MC Helper beKINGs. Kuvataiteilija Saimi Joutsi veti animaatiotyöpajat kulttuuritalon perhepäivässä.

4.2. Liikkuva kulttuuritalo taiteilijoiden näkökulmasta

Kaikilta mukana olleilta taiteilijoilta välittyi suullisesti sekä palautekyselyn perusteella positiivinen kuva hankkeeseen osallistumisesta. Taiteilijat kokivat työnsä esittelyn sekä työpajojen toteuttamisen tärkeäksi ja antoisaksi ja korvaus tehdystä työstä koettiin reiluksi kyselyyn vastanneiden taiteilijoiden keskuudessa. Useampi kirjoitti myös, että osallistuisi vastaavaan hankkeeseen mieluusti myös uudestaan tulevaisuudessa. Erityisesti taiteen ja kulttuurin vieminen keskusta-alueen ulkopuolelle myös pienemmille kylille koettiin tärkeäksi ja oli myös osalle taiteilijoista uusi kokemus päästä esittämään työtään.

“Oli ihanaa huomata, miten lapset tykkäsivät, kun kirjastoauton mukana tuli jotain spesiaalia.”

- taiteilijan vastaus palautekyselyyn

Taiteilijoiden oli mahdollista työskennellä hankkeessa työsuhteessa tai laskuttaa oma työnsä, mikä tarkoitti sitä, ettei taiteilijalla välttämättä tarvinnut olla omaa y-tunnusta. Hankkeeseen pyrittiinkin kutsumaan mukaan uransa eri vaiheissa olevia taiteilijoita eli niin kokeneita kuin uransa alkuvaiheessa olevia tekijöitä. Tämä vaikutti myös siihen, kuinka paljon taiteilijat toivoivat tukea oman osuutensa suunnitteluun etukäteen.

Taiteilijoiden työhön kuului vain oman taiteellisen sisällön suunnittelu ja toteuttaminen. Aikataulut, yhteydenpito tapahtumatilan yhteys henkilöihin sekä käytännön järjestelyt olivat hankkeen projektityöntekijän vastuulla. Joidenkin taiteilijoiden kanssa ohjelmaa käytiin läpi enemmän ja osa toimi itseohjautuvammin.



Eräs taiteilija kommentoikin palautekyselyssä, että:

“Tunsin että minusta välitetään ja omat erityiset kommunikaatiovaikeuteni otettiin huomioon ennen tapahtumaa.”

Osa taiteilijoista toimi omatoimisemmin esimerkiksi matkusti kirjastoauton sijaan omalla autolla pysäkkien välillä, kun taas osan ohjelma oli tiiviimmin sidottu kirjastoauton aikatauluun ja reittiin. Hankkeen työntekijä ei myöskään ollut läheskään kaikilla pysäkeillä mukana, vaan vastaanottavalla taholla (koulu, palveluasumisyksikkö yms.) oli vastuu taiteilijan opastamisesta ja käytännön järjestelyistä tapahtumapaikalla tapahtumapäivänä. Yksi taiteilija nostikin palautekyselyssä esiin, että tapahtumapaikalla ei oltu valmistauduttu vierailuun, mutta se sujui kuitenkin lopulta hyvin.

Ennakoilmoittautumista vaatineet työpajat tavoittivat vain vähän kävijöitä, mikä vaikutti etenkin Mimmit peinttaa ry:n vetämiin työpajoihin. Koronatilanteen helpottaessa loppuohjelma toteutettiin ilman ennakoilmoittautumisia ja mahdollisimman matalalla osallistumiskynnyksellä.

Taiteilijat olivat myös saaneet pääosin positiivista palautetta yleisöltä ja osallistujilta:

“Sain paljon hyvää palautetta ja kiitosta työstäni.”

“Asukkailta ja henkilökunnalta tuli hyvää palautetta ja toivetta uudesta esiintymisestä.”

“Yleisöä olivat pääosin lapset, ja jos nyt oikein fiilistelen, niin palaute oli vähintään pääosin positiivista, sen verran kuin mitä teinit nyt mitään kehtaa kertoa. Erityisesti yksi kuvataiteen opettaja antoi positiivista palautetta hankkeesta, ja siitä miten nopeasti oppilaat olivat päässeet tehtävään kiinni!”

4.3 Liikkuva kulttuuritalo toteuttajan näkökulmasta

Hankkeen koordinoimiseen ja tapahtumien toteuttamiseen palkattiin määräaikainen projektityöntekijä, joka työskenteli osa-aikaisesti ja pääosin etänä. Projektityöntekijänä toimi kuvataiteilijan ja kuraattorin koulutuksen saanut Miina Pohjolainen, jonka toimenkuvaan kuului niin osallistavan ideointiprosessin suunnittelu ja toteutus, taiteilijavierailuiden ja tapahtumapysäkkien suunnittelu ja sopivien taiteilijoiden etsiminen sekä käytännön järjestelyiden koordinointi ja palautteiden kerääminen. Lisäksi Pohjolainen toimi kulttuuri- ja kulttuurihyvinvointiohjelman ohjausryhmän esittelijänä ja fasilitoi kulttuurin asukasraadin kokoukset.

Hankkeen toteutumisen kannalta olennaista oli myös kirjastoautovirkailija Tapio Laineen työpanos ja etenkin pelien kuukauden järjestämisessä kirjastoautovirkailija oli vahvasti mukana käytännön järjestelyiden osalta.

Seuraavassa Pohjolaisten ja Laineen ajatuksia hankkeen toteuttami-

Miina Pohjolainen:

Työ Liikkuva kulttuuritalo -hankkeessa oli antoisaa, vaikka se, että asuin itse toisella paikkakunnalla ja työskentelin pääosin etänä, tuotti hetkittäin pieniä haasteita etenkin tapahtumien ja pysäkkien toteutusvaiheessa. Olisin itse myös mielelläni ollut enemmän seuraamassa taiteilijoiden vierailuja, mutta onneksi kaikki hankkeessa mukana olleet taiteilijat vetivät omat osuutensa lujalla ammattitaidolla, johon saatoin tuottajan roolissa luottaa.

Eriyisen antoisaa oli nähdä ihmisten iloa taiteen äärellä ja uskallusta kokeilla jotain uutta ja innostua. Liikuttavaa oli esimerkiksi se, että, vaikka ideointivaihe jouduttiin toteuttamaan kokonaan etänä, mukaan uskaltautui elämänsä ihka ensimmäiseen teams-tapaamiseen tullut vanhempi henkilö, ja se, miten päiväkotiryhmän työpajassa, johon osallistuimme Anna-Kaisa Haanahon kanssa etänä, pieni yleensä syrjäänvetäytyvä lapsi uskalsi tulla esittelemään omaa muovailuaan meille kameran välityksellä. Myös Luhtikylän Nuorelassa järjestetty elokuvanäytös oli mahtava, kun kaikki katsojat saatiin juuri ja juuri mahdutettua saliin, vaikka olin etukäteen jännittänyt tuleeko kukaan paikalle. Sanalla sanoen siis kaikki kohtaamiset ihmisten kanssa taiteen parissa olivat huippuja!

Uudenlaisen toiminnan käynnistämisessä oli toki myös haasteita. Aluksi tuntui, että ihmisiä oli vaikea tavoittaa ja kokeilimmekin erilaisia tiedotuskanavia ja tapoja saavuttaa ihmisiä. Myös kaupunkiorganisaation sisällä jouduin uutena työntekijänä luomaan verkostoja ja tutustumaan muiden toimialojen käytäntöihin, mikä ei ollut aina niin helppoa puhelimen, teamsin ja sähköpostin välityksellä. Kaikki, joiden kanssa kaupungin sisällä ja ulkopuolella tein hankkeen puitteissa yhteistyötä olivat kuitenkin todella avuliaita ja valmiita näkemään vaivaa oman tavanomaisen työmääränsä lisäksi oli kyse sitten sähköasantajasta, luokanopettajasta, nuoriso-ohjaajasta tai palveluasumisyksikön johtajasta.

Ajankäytöllisesti koronapandemia asetti omat haasteensa, kun osaa taidepysäkkien ohjelmasta jouduttiin rajoitusten takia siirtämään. Suurin osa ohjelmasta saatiin kuitenkin toteutettua suunnitellusti. Joidenkin taiteilijoiden ohjelmaa räätälöin enemmän kirjastoauton vakioaikataulun ulkopuolelle. Nämä vierailut olivat suuritöisempiä, kun paikkoja oli useampia ja jokaisen tahon kanssa piti yhteensovitaa aikatauluja ja esimerkiksi pysyä perillä kouluissa muuttuvista korona-ajan vierailukäytännöistä.

Myös taiteilijoilla oli erilaisia tarpeita ja yritin kuunnella näitä parhaani mukaan. Yritin avustaa omalla työpanoksella ja työaikani puitteissa kaikkia parhaani mukaan mahdollistamalla sen, että taiteilijat saivat keskittyä vain taiteelliseen sisältöön. Niin, että heidän ei olisi tarvinnut hirveästi huolehtia käytännön järjestelyistä, aikatauluttamisesta, yhteistyötahojen kanssa asioiden sumplimisesta tai viestinnästä eli kaikesta siitä osin näkymättömästä työstä, mitä tapahtuman järjestämiseen kuuluu.

Tapio Laine:

Liikkuva kulttuuritalo -projekti oli hyvä piristysruiske kirjastoauton toimintaan. Siitä jäi erittäin hyvä fiilis. Toukokuussa kirjaston perhepäivän -tapahtumassa kaupunkilaiset kävivät tutustumassa lyhytelokuviin melko isoissa määrin, mikä oli oikein sopiva päätös projektille.

Jälkikäteen on vaikea muistella omia ennakko-odotuksia, mutta en ainakaan ole pettynyt mihinkään. Ehkä olisin toivonut enemmän auton mukana kulkeneita artisteja tms. Osa artisteista ei käynytkään kirjastoautossa ja olivat tavallaan irti siitä. Ymmärrän toisaalta korona-ajan rajoitusten ja aikataulujen yhteen sovittamisen vaikeuden.

Yhteistyö Miinan kanssa sujui oikein hyvin ja aluksi ehkä pelkäsin saavani liian ison vastuun ohjelmien suunnittelusta. Onneksi Miina oli oikea ammattilainen, eikä antanut minulle liian isoa kakkua haukattavaksi.

Suosituin tapahtuma oli pelikuukausi, jonka aikana kymmenet lapset kehittivät erilaisia Minecraft maailmoja. Toisaalta sirkustaiteilija Sanni Granqvist jäi mieleen positiivisella asenteellaan ja hienolla akrobatiallaan. Hän myös järjesti pientä sirkustekemistä lapsille ja se sopi kirjastoauton ulkopuolen oheisohjelmaksi oikein hyvin. Hänen esityksensä näki moni koululainen ja kirjastoauton asiakas.

Yleisesti ottaen kaikki toimi. Kenties kirjastoautoa ei koeta paikkana, jossa äänitettäisiin ihmisten puheita. Siksi tarinoita äänitaideteokseen sieltä ei juurikaan kertynyt. Joskus koulupysäkillä ei pidetty konsoleilla pelaamisesta. Kaikki koulut eivät nähneet sirkustaidetta ollenkaan, mutta sitten piirrettiin sarjakuvia toisissa kouluissa. Ehkä kaikille ei voi olla kaikkea.

Lähes aina tapahtumien vastaanotto oli positiivista. Ja vaikka ei asiakas halunnutkaan kokeilla esim. sirkusvälineitä, niin vähintäänkin mielenkiintoista keskustelua syntyi. Tietynlaista lapsenmielisyyttä myös aikuisissa oli enemmän. Toisaalta äänitaideteoksen yhteydessä oli myös vakavampaakin keskustelua. Lapset ihmettelivät saako kirjastoautossa pelata pleikkarilla. Sai!

Kirjastoautossa on nyt projektia varten hankittu videoprojektori. Sille toivon ja uskon löytyvän uusia käyttökohteita. Kirjastoautossa on nyt myös pysyvä palauteseinä. Olen valmis tulevaisuudessakin erilaisiin "sivuprojekteihin" kirjastoautossa, oli ne sitten eri taiteenaloilta tai muutenkin.

Lisätöitä aiheutti asioiden suunnittelu ja toteutus sekä ideoiden ja palautteen kerääminen asiakkailta. Kun Miinan kanssa yhdessä rakennettiin jokin juttu kirjastoautoon, niin sitten minulle jäi esimerkiksi kyselyjen vastauksien kerääminen ja raportointi. Joskus venyttiin projektin vuoksi, mutta yleisesti ottaen työmäärä ei ollut kohtuuton. Toivon, että asiakkaatkin ymmärsivät tilanteen, eikä se varmasti niin näkyntäkään muussa työssä. Enemmänkin hyvä fiilis varmasti kaikilla on.

Kyllä minusta jotain pysyvää tässä jätettiin monen Orimattilaisen elämään. Varsinkin iäkkäät ihmiset tarinoivat äänitaideteokseen muistoja Orimattilasta ja myös lapset kokivat jotain arjesta poikkeavaa. Joku lapsi jopa pohti sirkustaiteilijaksi ryhtymistä. Kirjastoauton monikäyttöisyydessä voi todellakin käyttää mielikuvitustaan ja tämä projekti selkeytti, mikä siellä toimii ja mikä ei.

4.5. Osallistujien palautteita ja kehittämiskohteita tulevaan

Osallistujien kokemuksia ja palautetta pyrittiin keräämään matkan varrella hankkeen edetessä. Tässä erityisesti kirjastoautovirkailijan huomioiden sekä taiteilijoiden itsensä tekemät havainnot yleisön ja osallistujien reaktioista olivat tärkeitä. Pääosin kaikki palaute oli positiivista ja osallistujilta tuli kiitosta järjestelyistä. Kirjastoautossa riemuuttiin välitunnilla pelatuista pleikkapeleistä, ihmeteltiin animaatioita ja tutustuttiin muiden piirtämiin sarjakuviin. Kouluissa päästiin kokemaan ja kokeilemaan oppituntien puitteissa jotain uutta kuten Palefacen vierailu, sirkustemppeja tai pelisuunnittelua.

Lisäksi osallistujia pyrittiin tavoittamaan hankkeen loppuvaiheessa avatulla palautekyselyllä, johon saatiin 35 vastausta. Kysely oli auki kolme viikkoa ja siihen saattoi vastata ainoastaan netissä. Suurin osa vastaajista (85 %) oli naisia. Vastaajia oli eri puolilta Orimattilan. Lääntään suurin osa vastaajista oli 30–49-vuotiaita, mutta myös 50–64- sekä 65–84-vuotiaiden ikäryhmistä tuli vastauksia.

Palautekyselyyn oli mahdollista vastata, vaikka ei olisi osallistunut Liikkuva kulttuuritalo -hankkeen tapahtumiin, ja 41 % vastaajista ei ollutkaan osallistunut hankkeen tapahtumiin. Näin kyselyssä pyrittiin saamaan kuva myös niistä esteisteistä, jotka rajoittavat orimattilalaisten kulttuuritapahtumiin osallistumista sekä toisaalta kartoittamaan millaisia toiveita asukkailla on Orimattilan tulevaisuuden kulttuuritapahtumille. Palautteissa korostui aikuisten ääni, koululaisilta ja päiväkotilaisilta ei kerätty palautetta erikseen.

Avokenttä vastauksissa osallistumisen esteeksi mainittiin tiedon puute, osalla vastaajista ei siis ollut tietoa, että tällainen hanke oli käynnissä tai ylipäätään he kokivat, että kulttuuri- ja taidetapahtumista oli vaikea saada tietoa. Myös oma kiireinen elämäntilanne ja se että tarjonnasta ei löytynyt itselle mieluista tapahtumaa mainittiin muutamassa vastauksessa, miksi juuri Liikkuva kulttuuritalo -hankkeen tapahtumiin ei oltu osallistutut.



Yleisesti taide- ja kulttuuritapahtumiin osallistumisen esteeksi mainittiin myös suuret etäisyydet, oman auton puute ja se, että ei ole ystävää, jonka kanssa mennä taidetapahtumiin.

Toisaalta moni vastaaja niistä, jotka olivat hankkeen tapahtumiin osallistuneet, mainitsivat erikseen avokenttävastauksessa tapahtuman onnistumisesta ja järjestelyistä kysyttäessä erityisen onnistuneeksi viestinnän ja somemarkkinoinnin. Viestintää ja käytettyjä viestintäkanavia tulisi siis tulevaisuudessa kehittää, niin että tieto tapahtumista saavuttaisi yhä isomman joukon orimattilalaisia. Hankkeen tapahtumista viestittiin sosiaalisen median lisäksi, kaupungin omilla netisivuilla, menoinfoalustalla sekä paikallislehdessä mainosten avulla, mutta nämä kanavat eivät siis vastausten perusteella ole saavuttaneet kaikkia ja viestintää tulee jatkossa kehittää.

Kaiken kaikkiaan saatu palaute oli positiivista, tapahtumat oli koettu hyvin järjestetyiksi sekä mukaviksi arjen piristyksiksi. Useammassa vastauksessa toivottiin lisää samantapaista toimintaa myös jatkossa.

“Hyvin onnistui, oli hyvä, että jotain tapahtuu Orimattilassa!”

“Graffitin tekeminen oli kivaa. Ohjaajat olivat mukavia ja osasivat opettaa hyvin. Oli kivaa saada oma työ kotiin, se on jo seinällä. Toivottavasti tänne Artjärvelle saisi useammin lapsille näin mukavia juttuja!”

- palautekyselyyn vastannut

“Kiitos tästä! Tavattiin sirkustaiteilija Sanni lasten kanssa kirjastoautolla ja lapset tykkäsivät kovasti.”

- someviesti varhaiskasvattajalta

“Oli todella onnistunut ja oli mielenkiintoinen kokemus tavata kirjastoautolla kulttuuri-ihmisiä!”

- palautekyselyyn vastannut

“Tapahtuma oli hyvin järjestetty ja toimiva. Niihin oli helppo saapua, eikä tungosta ollut. Tiedotus so-messa toimi hyvin. Tapahtumat ovat aina ihana lisä normaaliin arkeen. Auttavat irtautumaan ja saavat aikaan iloista mieltä.” -

- palautekyselyyn vastannut

Tulevaisuuden taide- ja kulttuuritarjonnalta Orimattilassa kyselyssä toivottiin konkreettisesti tiettyjä taidemuotoja lisää kuten teatteria, musiikkia ja elokuvaa, mutta myös yleisesti matalankynnyksen toimintaa, jossa pääsisi kokeilemaan erilaisia taidemuotoja yhdessä muiden kanssa. Tällaista voisi olla esimerkiksi taideleirit lapsille ja aikuisille yhdessä, kuten yksi vastaaja ehdotti. Myös tapahtumien ilmaisuus ja edullisuus, niin että koko perheen kanssa olisi mahdollista osallistua nousi vastauksissa esiin.

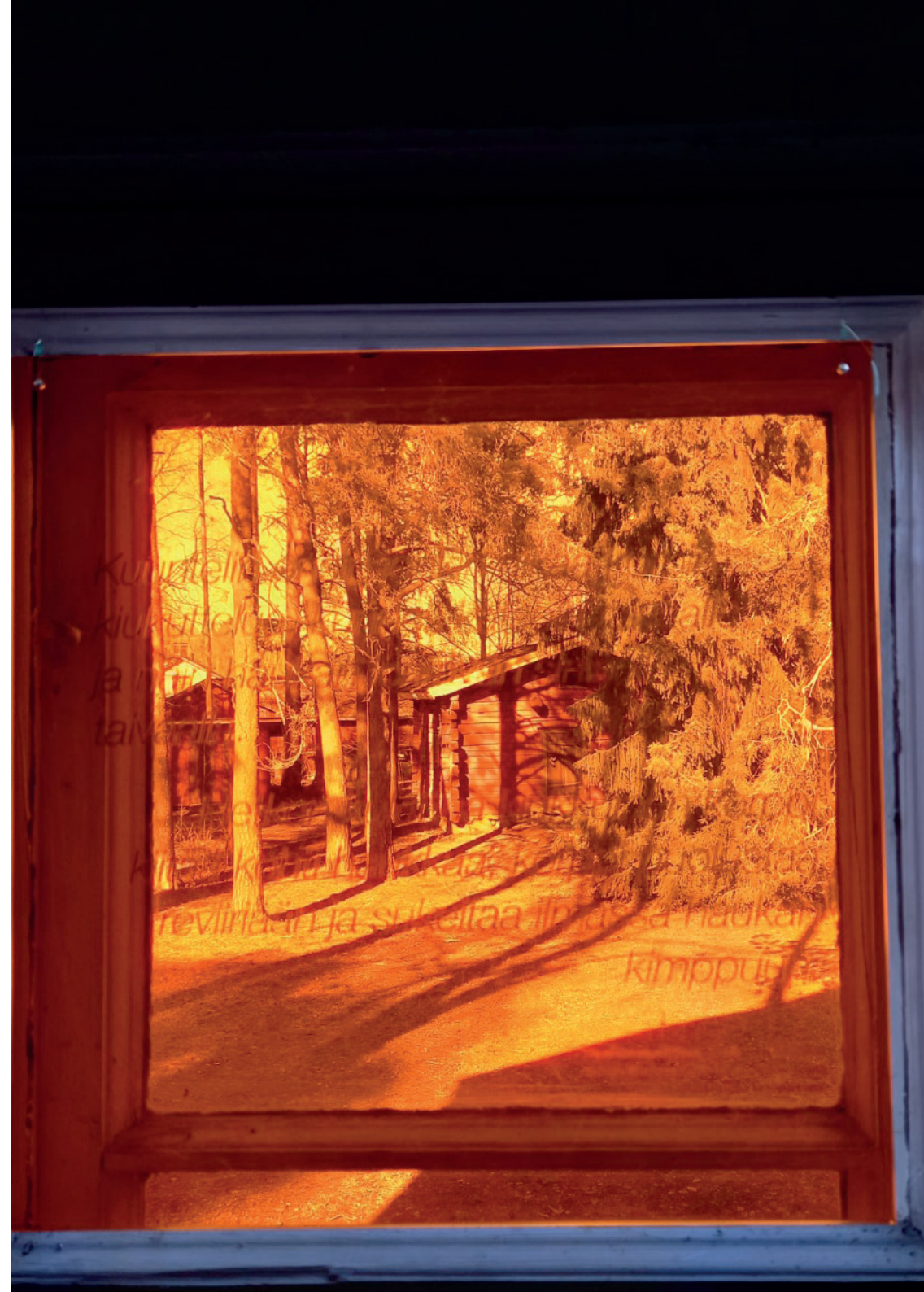
5. Mitä jäi käteen? :

5.1. Haasteita ja kehityskohteita

Kaiken kaikkiaan Orimattilassa oli selvästi tarve Liikkuva kulttuuritalo -hankkeen kaltaiselle projektille, jossa eri ikäisillä ja taustaisilla ihmisillä oli mahdollisuus kokea ja kokeilla taidetta matalalla kynnyksellä omien arkiympäristöjensä keskellä. Hanke myös osoitti, että kirjastoauto ja sen reitin varrella olevat pysäkit toimivat hyvin taiteen kokemisen ja tekemisen paikkoina. Taiteen ei tarvitse keskittyä keskustaan tai toteutua varta vasten taiteelle suunnitellussa tilassa, vaan sitä voidaan tehdä ja kokea muuallakin. Kuten hanke osoitti, yllättävän monenlaisia kulttuuritempauksia ja taidemuotoja voidaan toteuttaa myös kirjastoauton tai sen pysäkkien kaltaisissa ympäristöissä.

Taiteen saavutettavuus sekä yhdenvertaisemman taide- ja kulttuuritarjonnan mahdollistaminen asukkaille ja näihin liittyvät haasteet eivät pelkästään yhden hankkeen aikana ratkea, vaan niitä on työstettävä aktiivisesti myös tulevaisuudessa. Saavutettavuuteen liittyy paitsi fyysinen saavutettavuus eli se millaisessa paikassa taidetta toteutetaan tai miten sen luokse pääsee myös sisällöllinen ja taloudellinen saavutettavuus.

Sisällöllisen saavutettavuuteen liittyy olennaisesti paitsi taiteen sisällöllisten lähtökohtien avaaminen myös viestintä, joka myös Liikkuva kulttuuritalo -hankkeen aikana ja hankkeen palautekyselyssä nousi esiin. Miten saavuttaa ja tavoittaa entistä enemmän sellaisia kaupunkilaisia, jotka eivät entuudestaan harrasta kulttuuria tai käy taidetahtumissa? Miten ihmisiä rohkaistaan kokeilemaan ja löytämään jotain uutta, joka voi tuoda merkityksiä omaan elämään ja jaksamiseen?



Kaikissa hankkeessa järjestetyissä kyselyissä tai äänestyksissä suurin osa vastaajista oli naisia. Jatkossa onkin tärkeää pohtia ja kokeilla miten tavoitetaan ja kannustetaan myös miehiä, poikia ja muita sukupuoliryhmiä mukaan, niin että heillekin löytyisi taiteen ja kulttuurin saralta mielekkäitä ja puhuttelevia sisältöjä ja että tarjonta ei supistuisi palvelemaan ainoastaan jo entuudestaan aktiivisten joukkoa. Taloudellisen saavutettavuuden näkökulmasta järjestettävien tapahtumien maksuttomuus ja edullisuus ovat avain asemassa, jotta voidaan taata yhtäläiset mahdollisuudet kokea ja kohdata taidetta tulotasosta riippumatta. Erityisesti pienituloisille, lapsille ja nuorilla on tärkeää taata mahdollisuus edulliseen ja maksuttomaan taiteen kohtaamiseen ja kokeiluun.

Hankkeessa taidetapahtumia toteutettiin pistemäisesti eri puolilla Orimattilaa. Tämä mahdollisti erilaisille ihmisille mahdollisuuden kokea ja kokeilla erilaisia taidemuotoja matalalla kynnyksellä. Pistemäisyydellä on kuitenkin myös toinen puoli. Hankkeessa ei pystytty tarjoamaan pitkäjänteisesti mahdollisuutta esimerkiksi harrastaa sirkusta tai muuta taidemuotoa, vaan pääpaino oli juurikin kokeilussa. Tulevaisuudessa sekä pistemäisen matalakynnyksisen kokeilun sekä pitkäjänteisemmän harrastamisen ja kulttuuritarjonnan kehittäminen ovat molemmat tärkeitä ja palvelevat erilaisia kaupunkilaisia. Toisaalta hankkeesta voi syntyä konkreettisesti jatkuvampaa taidetoimintaa Orimattilaan esimerkiksi, kun Luhtikylän Nuorela ry neuvottelee Cine Mäntsälän kanssa elokuvanäytösten säännöllisestä järjestämisestä hankkeessa järjestetyn hyvän kokemuksen pohjalta.

Hankkeen yhtenä tavoitteena oli luoda Orimattilan sisälle verkostoja ja uusia toimintatapoja kulttuurin ja taiteen edistämiseen ja näkyvyyden kehittämiseen, niin että poikkihallinnollinen yhteistyö kulttuuripalveluiden, muiden kaupungin toimialojen sekä kolmannen sektorin välillä olisi joustavaa. Yhteistyöstä eri toimijoiden välillä hankkeessa syntyi hyviä kokemuksia, joiden pohjalta yhteisiä toimintamalleja ja työtapoja on hyvä lähteä kehittämään ja juurruttamaan entisestään. Yhteistyöhön kuuluu myös asukkaiden kuuleminen ja kulttuurin asukasraati osoittautui hyväksi kanavaksi käydä syvempää keskustelua

Orimattilan kulttuuritarjonnan suunnasta kaupungin ja asukkaiden välillä.

Merkittävä asia kulttuuripalveluiden pienessä organisaatiossa oli se, että hankkeeseen voitiin palkata oma projektityöntekijä. Hankkeen loputtua Orimattilan kulttuurituotantoon jää aukko. Kaupungissa on suuri tarve vakituiselle kulttuurituottajalle, jonka työpanoksella kulttuuripalveluita ja kulttuuritarjontaa voidaan kehittää pitkäjänteisemmin ja luoda jatkuvuutta ja suunnitelmallisuutta tapahtumien tuotantoon sekä yhteistyöhön niin kaupungin toimijoiden kuin kolmannen sektorin välille.

5.2. Toimenpidesuosituksia tulevaan

Kuten edellä mainittu yhtenä tärkeimmistä opeista hankkeesta oli se, että taide voi tapahtua myös yllättävissä paikoissa. Kirjastoauton lisäksi, kyliltä löytyy myös muita paikkoja, jotka soveltuvat taidekäyttöön. Orimattilassa on esimerkiksi suhteellisen monta seuraintaloa, joita paikalliset kyläyhdistykset tai aktiivit ylläpitävät. Näitä seuraintaloja sekä kyläkouluja tai muita tiloja voitaisiin jatkossa hyödyntää aktiivisemmin kaupungin järjestämään kulttuuritoimintaan. Näin myös yhteistyö kolmannen sektorin kanssa vahvistuisi ja taidetta saataisiin keskustajaaman ulkopuolelle lähemmäs arkiympäristöjä.

Orimattilaan nykyiseen kulttuuritarjontaan mahtuu myös lisää toimintaa. Innokkuutta kulttuurin ja taiteen harrastamiselle ja kokemiselle löytyy eri ikäisten joukosta. Tästä innokkuudesta ja halusta kokea ja kokeilla kulttuuria ja taidetta kertoo osallistujien positiivinen palaute ja hyvät kokemukset. Erityisesti elokuvanäytökset tai muut esitykset ympärivuotisena toimintana olisi tervetullut lisä paikalliseen kulttuuritarjontaan.



Pennalan koulun 2. luokan oppilaiden Miron, Akun ja Aadan unelmien kirjastoauto, 2021.

Tulot ja menot

TULOT		40 000 €
3335	Muut tuet ja avustukset valtio	40 000 €

MENOT		-	55 567 €
400	PALKAT JA PALKKIOT YHTEENSÄ	-	22 331 €
401	HENKILÖSIVUKULUT YHTEENSÄ	-	4 785 €
430	PALVELUJEN OSTOT YHTEENSÄ	-	21 816 €
450	AINEET, TARVIKKEET JA TAVARAT YHTEENSÄ	-	6 060 €
482	MUUT TOIMINTAKULUT YHTEENSÄ	-	574 €

Taide- ja kulttuuripysäkit

Orimattilan kirjasto- ja kulttuuripalvelut



**Raportin on kirjoittanut Liikkuva
kulttuuritalo -hankkeen projekti-
työntekijä Miina Pohjolainen**



**Orimattilan kulttuuripalvelut
Liikkuva kulttuuritalo -hanke
loppuraportti
2022**