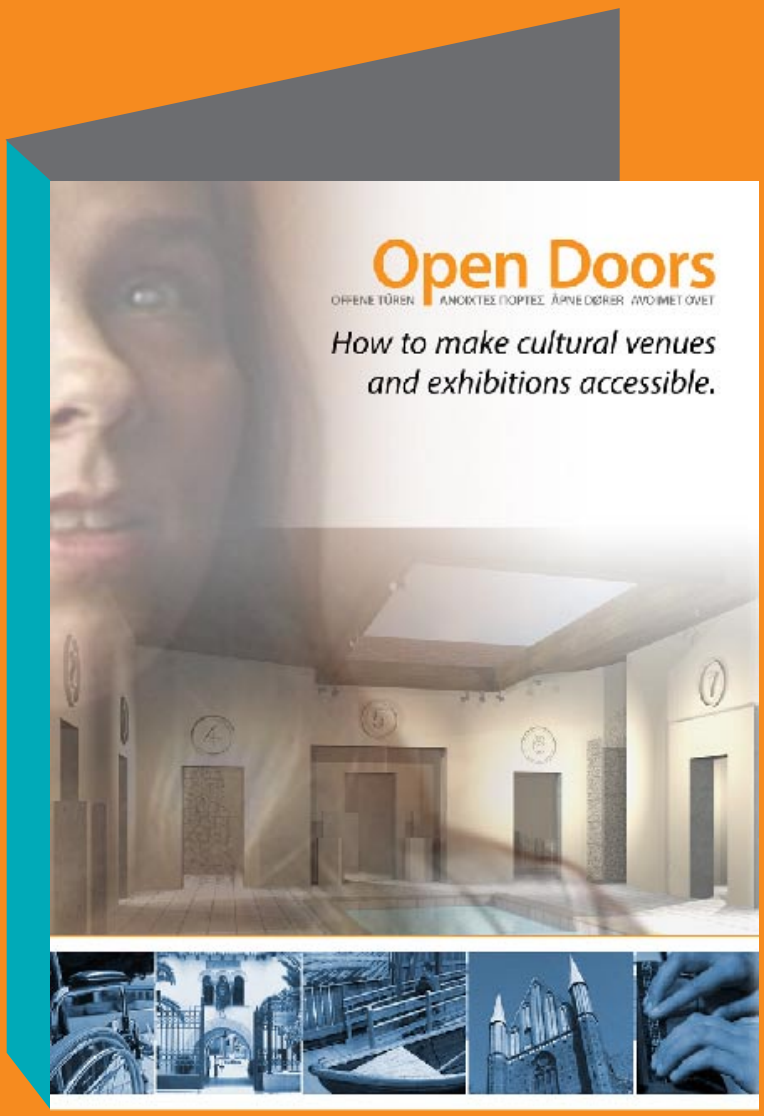
Designin ja Dramaturgian vuoropuhelua

Käyttäjäkokemuksen käsikirjoittaminen Avoimet ovet -dvd:hen

Helena Hyvärinen

TAITEEN MAISTERIN LOPPUTYÖ
Uuden Median Koulutusohjelma
Taideteollinen korkeakoulu/MediaLaboratorio

23.03.2007
Helena Hyvärinen


Open Doors
OFFENE TÜREN ANOIKTES ΠΟΡΤΕΣ ÅPNE DØRER AVOIMET OVET
How to make cultural venues
and exhibitions accessible.

Sisällys

Lukijalle **5**

1. JOHDANTO –Tie avoimiin oviin **7**
1.1 Oma tausta 8
1.2 Case:n esittely 8
1.3 DVD-formaattiin käsikirjoittaminen 11
1.4 Tavoitteet 13

2. DESIGNIN PUHEENVUORO **15**
2.1 DESIGNKONTEKSTIN AVAUS –kulttuurista ja kielestä riippumatta 15
2.1.1 Asiakaslähtöisyys 17
2.1.2 Saavutettavuus 18
Audiovisuaalinen saavutettavuus - Kerro mitä kuvassa näet? 19

2.2 KÄYTTÄJÄLÄHTÖISYYS –Kenellä on avain? 23
2.2.1 Talon testaaminen 25
2.2.2 Informaatiodesign –Tiedon Taide 26
2.2.3 Kokemuksellisuus 28
2.2.4 Vuorovaikutus ja navigaatio –Saako tämän oven avata? 29
2.2.5 Näkökulma –Silmä tilassa 30

3. DRAMATURGINEN PUHEENVUORO **37**
3.1 DRAMATURGIAKONTEKSTIN AVAUS 37
3.2 TILA JA RAKENNE 38
3.2.1 Avoimien ovien arkkitehtuuri 38
3.2.2 Peli se ei ole; se on maailma 39
3.3 TILA JA METAFORA 41
3.3.1 Kahdeksan huonetta, kahdeksan elävää teosta 41
3.3.2 ’Tässä, autan sinua löytämään’ 43
3.4 DOKUMENTAARISUUS –Onko Tämä talo Totta? 44
3.4.1 Lajityyppien ristitulessa 44
3.4.2 Todellisuuden ja käyttäjän kirjoittamisesta 45
Mediaelementit 48

4. YHTEENVETO – Talo ovien takana **51**

LÄHTEET **55**

LIITE 1: Process
LIITE 2: Open Doors Dvd –How to make cultural venues and exhibitions accessible?

Lukijalle

Open Doors –Avoimet ovet dvd on teos, joka kertoo museoiden ja kulttuuriperinnekohteiden saavutettavuusprosessista. Olen toiminut projektissa käsikirjoittajana ja ohjaajana kahden ja puolen vuoden prosessin aikana.

Audiovisuaalisen oppaan tuottaminen on ollut osa laajempaa kansainvälisen kulttuuriperinnön ACCU-hanketta. Kokonaisuudessaan *Access to Cultural Heritage: Policies of Presentation and Use 2004-2007* -projektia koordinoi Museovirasto. Euroopan unionin *Kulttuuri 2000* -ohjelmasta osarahoitetulla hankkeella on partnereita Suomesta, Norjasta, Isosta-Britanniasta, Saksasta ja Kreikasta.

Avoimet Ovet -dvd pyrkii olemaan innovatiivinen työkalu, jonka avulla museoiden ja muun kulttuuriperintöalan ammattilaiset voivat parantaa kohteidensa saavutettavuutta ja käyttäjäystävällisyyttä. Laaja-alainen opas sisältää esittelyelokuvan lisäksi kahdeksan episodia aihealueesta, (yhteensä 113 min.). Niistä jokainen käsittelee yhtä saavutettavuuden osa-aluetta, joita ovat erilaisten yleisöjen tarpeisiin perehtyminen, toimintasuunnitelmien luominen, kohteiden arviointi, viestinnän kehittäminen, rakennetun ympäristön esteettömyys, ymmärtämisen helpottaminen, monenlaisten kulttuuritaustojen huomioiminen ja oppimaan innostaminen. Käyttöliittymänä, sisällön raameina, toimii kahdeksan huonetta sisältävä virtuaalinen näyttelytila.

Dvd-oppaan materiaali on koottu hankkeessa mukana olevien maiden omien kulttuuriperintökohteiden kehittämisprojekteista. Suomalainen laulajamuusikko Riikka Hänninen tarjoaa dvd:llä oman yksilöllisen näkökulmansa kulttuurin kokemiseen ja kulttuurista nauttimiseen. Dvd tarjoaa viisi kielivaihtoehtoa. Esittelyelokuvaan voi tutustua paitsi kuvan ja äänen välityksellä myös viittomakieltä tai kuvailutulkkausta hyödyntäen. Dramaturgiset kysymykset ja designhaasteet ovat tämän kirjoituksen lähtökohtana: Miten käsikirjoittaa käyttäjäkokemus?

Haluan sydämellisesti kiittää lopputyöni ohjaajia Riikka Peloa ja Lily Diazia, jotka ovat auttaneet minua tämän oman dialogini varrella. Kiitos myös Valtion taidemuseon saavutettavuuden asiantuntijalle Sari Salovaaralle, joka on avannut minulle uuden oven ja jonka kanssa on ollut todellinen ilo rakentaa Avoimien ovien tilaa. Lämmin kiitos tuotantotiimimme jäsenille ja todellisille helmille Minna Nurmiselle, Aki Hiltuselle, Markus Castrenille ja Kalle Jarvalle. Kiitos ystävälleni Reka Kiralylle. Kiitos Marja-Leena Hyvärinen. Kiitos Aki Koivistoinen.

1. Johdanto –Tie avoimiin oviin

Lopputyöni sisältää kaksi osaa:

1) Open Doors -dvd: Tilalliseen käyttöliittymään sidottu, kulttuuriperin nekohteiden saavutettavuudesta kertova teos. Olen toiminut teoksessa ohjaajana, dramaturgina ja käsikirjoittajana.

2) Designin & Dramaturgian vuoropuhelua -kirjallinen osio, joka käsittelee käyttäjäkokemuksen käsikirjoittamista Open Doors - teoksen suunnitteluprosessin kautta. Kirjallisen osion liitteenä toimii teoksen prosessinkuvaus.

Aihe on valittu sen monimuotoisuuden vuoksi. Tarve ja kysyntä itse dvd:n tekemiselle syntyi EU -hankkeen Access Cultural Heritage (ACCU) puitteissa ja sen sisältö on suunniteltu tarkasti kansainvälisten partnereitten ja Valtion taidemuseon saavutettavuusasiantuntijan kanssa. Sisällönsuunnittelu on ollut yhteistyötä ja yhteensovittamista. Oma roolini ohjaajana, dramaturgina ja käsikirjoittajana on ollut jäsentää, dramatisoida, rakentaa, purkaa ja taas uudelleen rakentaa. Yhteenvetona voi sanoa että se on ollut monen vuoden ja tekijän summa. Myös itse käsikirjoitus on tarkoitettu kuvaamaan havainnollisesti sisällön muodostumista. Se ei kuitenkaan sisällä kriittistä analyysiä, jonka vuoksi tämä tutkielma ”Designin & Dramaturgian vuoropuhelua” on työstetty.

- **Kaksi ovea**

Tämä tutkielma tarkastelee Open Doors dvd:n tekoprosessia yhden pääkysymyksen kautta: Miten kirjoittaa käyttäjäkokemus? Tutkielman rakenne on jaettu kahteen osaan. Vuoropuhelun ensimmäinen osa alkaa Design -näkökulmasta: Mitä osa-alueita ja haasteita suunnitteluprosessiin kuului. Dramaturginen osio käsittelee teoksen tilallista metaforan rakennetta ja kerronnan osaa suunnittelussa. Aluksi pohdin design –suunnittelun kannalta käyttäjälähtöistä käsikirjoittamista, sen jälkeen paneudun dramaturgian lainalaisuuksiin. Käyttäjäkokemuksen ja näkö-kulman valitsemiseen liittyviä kysymyksiä on analysoitu molemmissa kappaleissa.

Käytetty lähdekirjallisuus on valittu sekä design teoriaa käsittelevistä teoksista että dramaturgian ja käsikirjoittamisen alalta. Teokset Experience Design (Nathan Shedroff) ja Universal Design (Jon Christophersen) käsittelevät erityisesti suunnittelun monivaiheisuutta, kun taas käsikirjoittaminen (Elina Hirvonen), The Langugage of New Media (Lev Manovich), Hamlet on the Holodeck (Janet H. Murray), Computer as Theatre (Brenda Laurel) ja Architectures of Illusion

(Maureen Thomas & Francois Penz) tutkivat dramaturgiaa ja kerrontaa sekä tilallisuutta uusissa medioissa.

- **Avainkäsitteet:**
  Design -käsitteellä tarkoitan teoksen suunnitteluprosessia ja sen tuloksena syntynyttä Avoimet ovet teosta. Dramaturgia -käsitteellä tarkoitan kerronnan elementtejä: Teeman, juonen ja tilan metaforan järjestäytymistä.

1.1 Oma tausta

Open Doors käsikirjoituksessa kokeilin kirjoittamisen rajoja monessa suhteessa. Oma kirjoittajan taustani on alkujaan taide- ja mediapajaohjaajan työssä, jossa olen toiminut ryhmäkäsikirjoitusmetodia käyttäen ohjaajana useissa produktioissa. Turun taideakatemian medianomikoulutuksen aikana painopisteeni siirtyi audiovisuaaliselle alalle. Kiinnostukseni kirjoittamiseen sai monisäikeisemmän muodon Medialaboratoriossa ja Crucible Studiossa, jossa perinteinen tarinankerronta ja dramaturgia nähdään luontevana osana tai lähtökohtana myös digitaalisissa uusissa medioissa.

Dokumenttielokuvan tekijänä olen suosinut emotionaalista ja subjektiivista lajityyppiä jäsentää todellisuutta. Myös tästä näkökulmasta Open Doors -dvd:n lajityyppi, ”advisory tool -teoksena” oli uusi haaste minulle. Uuden genren oppiminen on ollut todellinen oppimisprosessi poeettisen ja assosiatiivisen rakenteen kirjoittajalle.

Käsikirjoittajana olen kiinnostunut tutkimaan ja esittämään havaintoja käsikirjoittajan moninaisesta roolista digitaalisen median kentällä. Mitä kirjoittajalta voidaan vaatia ja mitä itse kirjoitustyö oikeastaan tarkoittaa? Elokuvan puolella on hyvin selkeä malli ja kieli rahoittajien, tuottajien ja käsikirjoittajien välillä. Käsikirjoitus etenee ideasta, synopsiksen ja treatmentin kautta dialogiin ja käsikirjoitusversioihin. Käsikirjoittaminen uusiin ja digitaalisiin medioihin eroaa elokuvan käsikirjoittamisesta muun muassa käyttäjäkokemuksen kirjoittamisen vuoksi.

Open Doors teoksen käsikirjoitusprosessin ensimetreillä oli selvää, ettei valmista kaavaa tai muottia ollut käsikirjoittaa juuri dvd -formaattiin. Käytin apuna ensin mahdollisimman paljon elokuva-alalta oppimiani käsikirjoituksen vaiheita kuten synopsisversiot ja kohtausluettelot. Kuitenkin dokumentaarisuus, asiakaslähtöisyys ja vuorovaikutussuunnittelun piirteet vaativat uuden muotin valamista. Konkreettisin oppini käsikirjoitusnäkökulmasta oli oman työnkuvani mahdollisimman tarkka määrittely jo heti alussa.

1.2 Case:n esittely

Open Doors -dvd kertoo museoiden ja kulttuuriperintökohteiden saavutettavuudesta. Hanke on 3-vuotinen EU-projekti, jossa 5 kansainvälistä

toimijaa dokumentoi saavutettavuutta omissa erityyppisissä projekteissaan ja osallistui dvd:n tekemiseen lähettämällä dokumentoidun materiaalin meille. Suomessa Louhisaaren kartanossa parannettiin liikkumista monitasoisessa historiallisessa rakennuksessa audiovisuaalisin keinoin. Englannin kohteessa tutkittiin romaniyhteisön puuttumista museokontekstista ja Norjassa muun muassa tukkimieshistoriaa avattiin uusille kohderyhmille. Saksassa historiallisen katedraalin tapahtumia tehtiin kiinnostavammaksi mm. nuorille kävijöille ja Kreikassa parannettiin liikkumista ja viestien vastaanottamista bysantilaisessa museossa.

Kukin toimija valitsi dokumentointiinsa näkökulmat kahdeksasta saavutettavuuden osa-alueesta: Tietotaito, toimintasuunnitelmat, kartoitukset, viestintä, rakennettu ympäristö, orientaatio, kulttuurinen moninaisuus ja oppiminen. Jokainen partnerimaa valitsi yhdestä kolmeen osa-aluetta, jonka näkökulmasta dokumentointimateriaalia on kuvattu. Sisällön muodostaminen rakennettiin yhdessä saavutettavuusasiantuntijan kanssa.

Olen toiminut projektissa käsikirjoittajana, dramaturgina ja ohjaajana. Käytännön työ on sisällöllisesti ollut mediadramaturgian ja ohjaajan työtä, jossa sisältökokonaisuus on rakennettu yhdessä valtion taidemuseon saavuttavuusasiantuntijan kanssa. Saavutettavuusasiantuntijan vastuulla on ollut huolehtia että teos kattaa saavutettavuuden tietotason kokonaisvaltaisesti, itse olen huolehtinut kokonaiskäsikirjoituksesta, dramaturgiasta, mediaelementtien jäsentämisestä ja rytmistä.

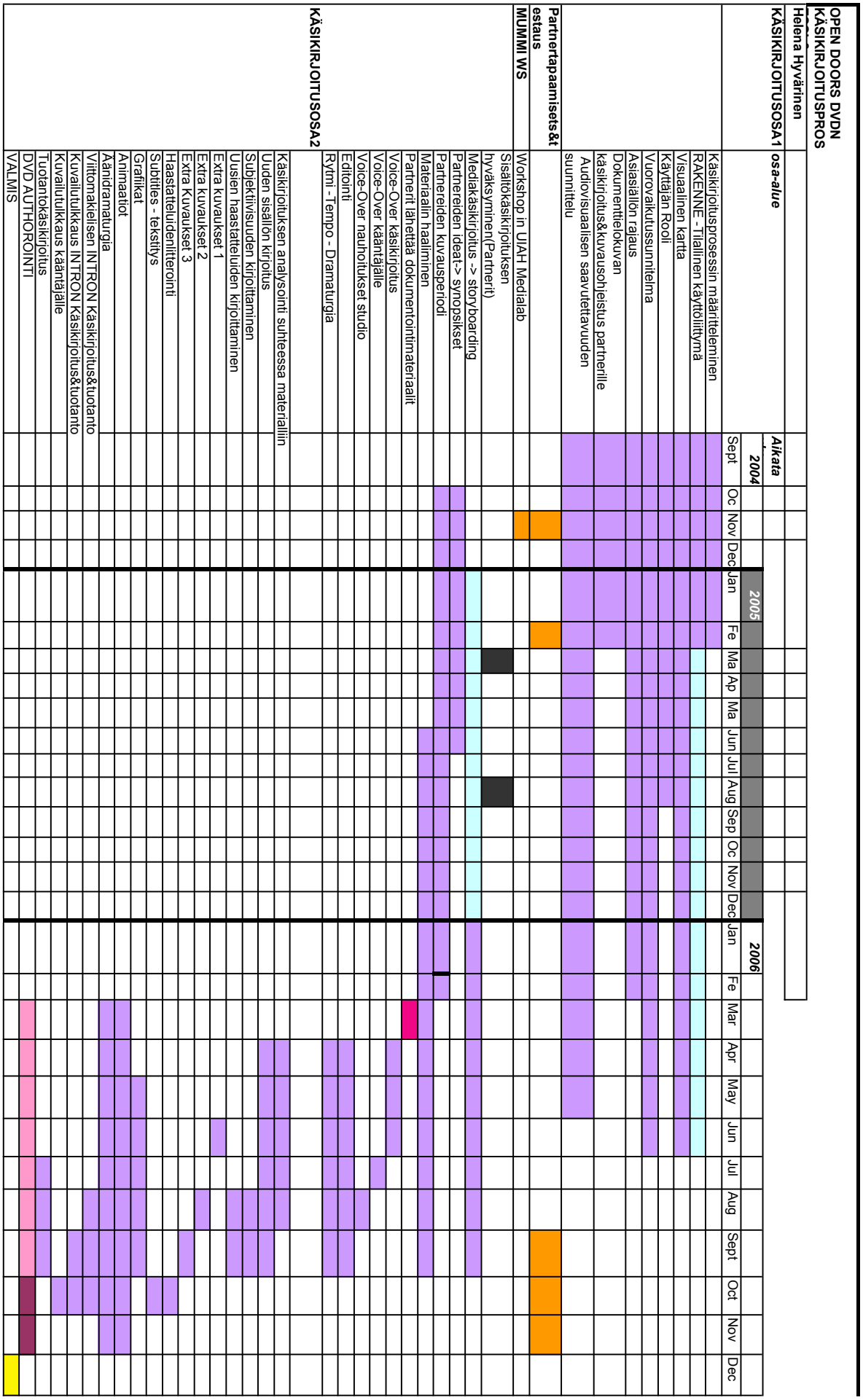
Oleellinen osa sekä käsikirjoitus- että ohjausprosessia on ollut omakohtaisuuden ja subjektiivisuuden rakentaminen käyttäjäkokemukseen. Asiatason rinnalle kuvattiin nuori laulaja Riikka Hänninen, joka avaa saavutettavuutta oman kokemuksensa kautta kriittisesti ja syventävästi. Hän on ollut avainhenkilö käyttäjäkokemuksen suunnitteluprosessissa ja on muistuttanut, miten hennoiksi sisällöt ja suunnitteluprosessit jäävät ilman ihmisen ääntä ja näkökulmaa.

Itselleni kokonaissuunnittelussa tärkeintä oli teoksen rakenne, joka luotiin kahdeksan huoneen dramaturgisen ajatuksen pohjalta, virtuaaliseen näyttelytilaan. Kahdeksan episodia ja kahdeksan huonetta sisältävä rakenne ovat olleet käsikirjoituksen lähtökohtana. Idea tilasta ja teoksen muodosta syntyi prosessin alkumetreillä.

Alla oleva taulukko osoittaa käsikirjoitukseen ja konseptointiin sisältyneet vaiheet aikajanalla. Taulukko 1.

Taulukko 1.

Taulukko 1.


OPEN DOORS DVDN
KÄSIKIRJOITUSPROS
Helena Hyvärinen
KÄSIKIRJOITUSOSA1
osa-alue
Aikataulu
2004
2005
2006
Sept Oc Nov Dec Jan Fe Ma Ap Ma Jun Jul Aug Sep Oc Nov Dec Jan Fe Mar Apr May Jun Jul Aug Sept Oct Nov Dec
Käsikirjoitusprosessin määrittelemiseen
RAKENNE -Tilallinen käyttöliittymä
Visuaalinen kartta
Käyttäjän Rooli
Vuorovaikutussuunnitelma
Asiasiällön rajaus
Dokumenttielokuvan
käsikirjoitus&kuvausohjeistus partnerille
Audiovisuaalisen saavutettavuuden
suunnittelu
Partnertapaamisets&t
estaus
MUMMI WS
Workshop in UIAH Medialab
Sisältökäsikirjoituksen
hyväksyminen(Partnerit)
Mediakäsikirjoitus -> storyboarding
Partnereiden ideat-> synopsikset
Partnereiden kuvausperiodi
Materiaalin haaliminen
Partnerit lähettää dokumentointimateriaalit
Voice-Over käsikirjoitus
Voice-Over kääntäjälle
Voice-Over nauhoitukset studio
Editointi
Rytmi -Tempo - Dramaturgia
KÄSIKIRJOITUSOSA2
Käsikirjoituksen analysointi suhteessa materiaaliin
Uuden sisällön kirjoitus
Subjektiivisuuden kirjoittaminen
Uusien haastatteluiden kirjoittaminen
Extra kuvaukset 1
Extra kuvaukset 2
Extra Kuvaukset 3
Haastatteluidenlitterointi
Subtitles - tekstitys
Grafiikat
Animaatiot
Äänidramaturgia
Viittomakielisen INTRON Käsikirjoitus&tuotanto
Kuvailutulkkaus INTRON Käsikirjoitus&tuotanto
Kuvailutulkkaus kääntäjälle
Tuotantokäsikirjoitus
DVD AUTHOROINTI
VALMIS

1.3 DVD -formaattiin käsikirjoittaminen

Projekti on kerrannut ja vahvistanut jotain jo aikaisemmin opittua, mutta avannut itselleni myös täysin uusia ovia. Olemme keränneet vanhaa ja uutta tietoa ja tuoneet ne uuteen tilaan, uuteen muottiin. Teimme käyttäjästä päähenkilön, jonka matka ja oivallus on kaikkein tärkeintä tilassa ja sen tarinoissa. Tämän käyttäjäkokemuksen kirjoittaminen on ollut sisällön dramaturgian ja dvd -formaatin teknisten rajoitteiden summaamista.

Dvd on loppumediana vielä suhteellisen jähmeä formaatti. Tekniset rajoitteet estivät muun muassa saumattoman pelillisen tilan suunnittelun, joka oli yksi visuaalisen maailman tavoite. Dvd- formaatti ei vielä taivu saumattomaan 3D-pelimäisyyteen, jossa käyttäjälle tarjoutuisi mahdollisuus rajattomampaan navigaatioon.

Dvd –formaatti on sisällönsuunnittelun ja käsikirjoittamisen kannalta suuri haaste. Monestihan dvd:lle siirretään johonkin muuhun mediaan tarkoitettu teos tai se toimii tiedon / materiaalin pankkina. Open Doors -dvd:ssä lähtökohtana oli dvd -elokuvan muoto ja rakenteen metafora luotiin sen ehdoilla ja mahdollistamana. Dvd:n tuotantokaaren ominaispiirre on myös ohjelmoinnissa, jonka asettamat mahdollisuudet ja rajallisuudet on tarpeen ottaa huomioon rakennetta käsikirjoittaessa.

- **Käsikirjoittajan huone**

Digitaalisissa medioissa käsikirjoitus on monen tekijän summa ja dialogi eri asiantuntijoiden sekä tuotantoryhmän jäsenten kanssa on pidettävä aktiivisena. Käsikirjoittajan tulee ymmärtää design -prosessia, mutta myös dramaturgian lainalaisuuksia.

Uusien medioiden käsikirjoittajalta voidaan odottaa paljon laajempaa, joskin määrittelemättömämpää kontribuutiota kuin lineaarisen fiktion käsikirjoittajalta. Prosessiin sisältyy muun muassa vuorovaikutussuu nnitelma, käyttäjän analysointi, rakennemalli ja/tai monia muita osa-alueita. Oli mielenkiintoista toimia Open Doors -dvd:n käsikirjoittajana, sillä en ollut aikaisemmin törmännyt sanan varsinaisessa merkityksessä sisällöllisiin dvd –käsikirjoituksiin. Ainoastaan ns. ideointipapereihin ja projektisuunnitelmiin. Tämä johtuu myös siitä että valtaosa dvd -tuotannoista on jo valmiin teoksen esim. elokuvan tallenneformaatteja tai eri mediaelementtien tieto-pankkeja.

Open Doors:in käsikirjoittamisessa on ollut haasteellista sen muodon etsiminen. Itselleni vertauskohtana toimii fiktiivisen elokuvan käsikirjoitusprosessi, jolla on hyvin vakiintunut käytäntö ja kieli, jota sekä käsikirjoittajat, ohjaajat, tuottajat ja rahoittajat käyttävät. Idea etenee yleensä aina synopsiksesta, treatmentin kautta käsikirjoitusversioihin. Malli eroaa uudenmedian käsikirjoitusprosesseissa erityisesti käyttäjäkokemuksen kannalta. Käyttäjä, hänen motivaationsa toimia, liikkua ja

vuorovaikuttaa on tihentymä sekä suunnittelun että kerronnan laina-laisuuksista.

Open Doors:in audiovisuaalinen materiaali pohjaa dokumentaarimateriaa liin, jonka käsikirjoitukset ovat monesti tekijän omia dokumentteja, niistä hetkistä joita halutaan tallentaa. Itselle kirjoittaminen voi olla tärkeämpää kuin muille. Open Doorsin haaste oli kuitenkin kymmeniä henkilöitä sisältävä verkosto, jotka kaikki halusivat pysyä ajan tasalla sisällön etenemisestä. Hain konseptisuunnitelman lopullista muotoa pitkään ja olen tyytyväinen sen havainnolliseen otteeseen. Versio on visuaalisempi kuin muut enemmän sanalliseen tapaan pohjaavat versiot.

Työryhmän huoneet

Open Doors -kokonaiskäsikirjoitukseen vaikuttivat vahvasti myös visuaalinen suunnittelija ja dvd –authoroinnista vastaava, jotka oman vastuualueensa kautta toivat käsikirjoitusversion konkreettisemmalle tasolle ja sisällön mahdollisuudet pystyttiin näin peilaamaan myös teknisten resurssien läpi. Koska kysymyksessä on dokumentaariseen materiaaliin perustuva teos myös leikkaajalla on merkittävä rooli itse sisällön jäsentämisessä. Sen jälkeen kun kansainväliset partnerit olivat lähettäneet materiaalin meille editointiin, teimme leikkaajan kanssa vahvaa yhteistyötä dramaturgisen muodon löytymiselle.

Käsikirjoittajan monimuotoinen rooli on hiljalleen muotoutumassa uusiin ja vuorovaikutteisiin kerrontoihin. Open Doors -käsikirjoitusprosessin kautta haluan alleviivata käsikirjoittajan roolia toimia eri kokonaisuuksien koostajana: Kokonaiskäsikirjoituksessa voi olla useita eri osa-alueita ja yhden henkilön tulee koostaa ne samojen kansien väliin. Tässä kohdassa juuri dramaturgialla on suuri merkitys. Mitkä kohtaukset ja tapahtumat seuraavat toisiaan ja miten haluamme johdatella käyttäjää. Minkälaisella aikajanalla haluamme liikkua ja miten teema kulkee valittujen reittien varrella? Open Doors -dvd:n käsikirjoitukseen kuuluu osaksi mm. Voice-Over- teksti ja kuvailutulkkauskäsikirjoitus. Nämä kaikki osa-alueet pyrittiin kirjoittamaan dramaturgisesti suhteessa toisiinsa, niin että ne olisivat oikeissa mittasuhteissa ja mediaelementteinä tasapainossa.

Vuorovaikutteisissa teoksissa käsikirjoittajalta vaaditaan vuorovaikut ussuunnittelijan taitoja. Käsikirjoittajan tulisi tuntea käyttäjät ja heidän tottumuksensa mahdollisimman hyvin, jotta hän pystyy suunnittelemaan käyttäjälle toimivan navigaation sekä sen logiikan.

Open Doors -dvd:n käsikirjoituksen funktiona on ollut havainnoida työryhmälle ja yhteistyökumppaneille kerronnan sisältöä, muotoa, keskeisiä tapahtumia ja teemaa. Koska Open Doors -dvd:ssä on viisi kansainvälistä partneria, jotka ovat dokumentoineet omia prosessejaan, on kokonaiskäsikirjoituksen funktio ollut pitää kaikki osapuolet tietoisina sisällön kehittymisestä ja kaikkien osa-alueiden sen hetkisestä tilasta.

Yhteenvetona voidaan todeta, että kahden ja puolenvuoden suunnittelu ja tuotanto on pitänyt sisällään jyrkät EU direktiivit, mutta siihen on mahtunut myös satojen ihmisten optimistista ja tukevaa asennetta. Käsikirjoitusprosessi on ollut yhdistelmä design -ymmärtämistä, dramaturgiaa ja asiaohjelman tekemistä. Oman tekemisen kriittinen kohta sijaitsee laaja-alaisen, monikulttuurisen työryhmän ja audiovisuaalisen materiaalin hallinnassa, usein samanaikaisesti.

1.4 Tavoitteet

Open Doors -dvd:n tavoitteena on olla saavutettavuuden eri näkökulmat sisältävä laaja-alainen teos, jossa aihe käsitellään havainnollisesti viiden kansainvälisen pilottikohteen kautta. Näiden kriteereiden mukaisesti teoksen tuli täyttää sekä saavutettavuuden osa-alueet että olla käyttöliittymältään kiinnostava ja innovatiivinen. Open Doors Dvd on designlähtöinen teos, jonka toteuttamisessa pyrin mahdollisimman perusteltuihin dramaturgisiin valintoihin.
Kahdesta osasta koostuvaa lopputyötäni ohjaavat tavoitteet voidaan jakaa sekä itse teoksen tavoitteisiin että tämän tutkielman tavoitteisiin.

1) Tavoitteeni Open Doors dvd:n käsikirjoittajana ja ohjaajana oli rakentaa fyysinen ja emotionaalinen käyttäjäkokemus informaatiovaltaiseen dvd-teokseen, jossa käyttöliittymällä olisi selkeä lisäarvo. Käyttöliittymän tulisi olisi kokemus, ei pelkästään tiedon sisällysluettelo. Kaikkien osa-alueiden tulisi tukea toisiaan ja kuulua samaan tarinamaailmaan samojen visuaalisten raamien sisään. Olen lisännyt tämän kirjallisen tutkielman liitteeksi kuvauksen teoksen käsikirjoitusprosessista, jonka tavoitteena on ollut esittää havainnollisesti, mistä Open Doors -dvd:ssä on kysymys, mistä se kertoo ja miten se on toteutettu. Toivottavasti se antaa visuaalisen esimerkin lukijalle monimuotoisen dvd-projektin vaiheista.

2) Tässä tutkielmassa tavoitteenani on esittää käytännöllisiä ja praktisia kysymyksiä projektin aikana tehdyistä valinnoista. Mitkä valinnat tukivat sisältöä ja mitä valintoja minun tulisi tehdä seuraavalla kerralla? Open Doors toimii mielestäni havainnollisena esimerkkinä siitä, minkälaisia osa-alueita sisältyy alan teosten rakentamiseen. Sisällön suunnittelijoiden täytyy tuntea designin suuntaukset. On oltava tietoisia vuorovaikutuss uunnittelusta ja loppumediasta ja mikä tärkeintä miettiä päähenkilöiden lisäksi käyttäjäkokemus kokonaisuudessa.

”Designin & Dramaturgian vuoropuhelun” tavoitteena on hahmotella käytännön esimerkin kautta suunnitteluprosessia, jolle ei ole vakiintunutta käytäntöä. Minkälaista problematiikkaa on prosessiin sisältynyt? Minkälaisia käytäntömalleja on käsikirjoitusprosessille, joka pohjautuu dokumentaariseen materiaaliin ja vuorovaikutteiseen loppumediaan. Tämän tutkielman teemana ei ole itse aihealuetta koskeva saavutettavuus, joka olisi oma tutkielma-alueensa. Aiheeseen paneudutaan kuitenkin hieman osassa 2.1.2 Saavutettavuus.

2. Designin Puheenvuoro

Open Doors -dvd on designlähtöinen teos, jonka toteuttamisessa pyrin mahdollisimman perusteltuihin dramaturgisiin valintoihin. Olen tämän prosessin kautta konkreettisesti havainnut miten paljon dramaturgia auttaa suunnittelijoita tuomaan prosesseihin uudenlaisen tason.

Teoksen suunnitteluprosessin pääkohdat ovat olleet aihealueen taustatutkimus ja rajaus, kohderyhmän analysointi, rakenteen teko, vuorovaikutussuunnittelu ja navigaatio. Suunnitteluprosessin ytimessä on ollut audiovisuaalinen saavutettavuus ja teos, joka soveltuisi mahdollisimman monen katsojan käyttöön. Designnäkökulma tuo tekoprosessiin suunnitelmallisuuden. Dramaturgia avaa valittua sanomaa: Mistä haluamme kertoa ja minkälaiseen toimintaan sekä juoneen sanoma sidotaan. Juoni avaa teemaa itse kohtauksiksi, mutta ilman teemaa juoni on usein heikko ja pinnallinen.

2.1 DESIGNKONTEKSTIN AVAUS – kulttuurista ja kielestä riippumatta

Open Doors -teoksen suunnitteluprosessin ydinkysymys oli miettiä, miten suunnitella teos, joka jakaisi uudella innovatiivisella tavalla saavutettavuutta meille kaikille: niin että me kaikki sen löytäisimme, sen aistisimme ja siitä oppisimme. Eikä vain niin että se jakaisi pelkkää asiainformaatiota, vaan myös koskettaisi, edes osittain tai hetkellisesti. Universaalin suunnittelun tarkoitusperistä puhuu myös prof. Jim Sandhu. Hän kysyy miten maailmanlaajuinen suunnittelu voi taata jatkuvan arvojen virran, saumattomuuden, pysyvyyden ja merkittävän ihmismäärän elämän laadun. Saavutettavuuden ei tulisi olla jälkeen päin mietittävä osa-alue vaan suunnitteluprosessien ytimessä *(Sandhu 2002, s.105).* Maailmanlaajuinen suunnittelu on osa Open Doors –dvd:n tavoitteita: Rakentaa viesti, joka tavoittaa mahdollisimman monen katsojan kulttuurista ja kielestä riippumatta. Jos ei ihan maailmanlaajuisesti, niin ainakin teoksemme levitysmaissa Suomessa, Norjassa, Englannissa, Saksassa ja Kreikassa.

Toinen kiinnostava termi on sisällöllinen suunnittelu, ”Inclusive design”, jota on avannut Andrew Walker. Hän toteaa, ettei rajoittuneisuus tai vammaisuus ole sinänsä este, vaan useimpien designien vammauttava luonne *(Walker 2002, s.141).* Tämä perusajatus on ohjannut Open Doors -teoksen suunnittelua. Meidän tekijöiden oli mietittävä, minkälaisia käsityksiä meillä on aiheesta saavutettavuus. Meidän tuli pyrkiä löytämään uusi lähestymistapa audiovisuaaliselle teokselle, jonka pitäisi rikkoa ennakkoluuloja ja esittää rajoittuneisuutta sekä sen ilmenemistä oikeassa valossa.

Moniaistillisuus

”Universal design” -universaalisuunnittelu ja ”Design for all” -suunnittelu kaikille ovat osa taiteen ja kulttuurin tasa-arvoa, mutta tuovat myös todellisen haasteen suunnitteluprosesseihin. Samaan aikaan kun puhutaan tiiviistä kohderyhmistä ja tiettyä asiakaskuntaa palvelevasta teoksesta, tulee tekijän ajatella myös kaikkia käyttäjiä.

Myös Christophersen korostaa, että universaalin suunnittelun tavoitteena olisi motivoida ja saattaa tutuksi aate jokaiselle, joka muokkaa ja rakentaa ympäristöä *(Christophersen 2002, s.7).* Näin ollen saavutettavuuden tulisi olla taiteessa, kulttuurissa ja audiovisuaalisissa teoksissa mukana suunnitteluprosesseissa alusta asti niin, ettei sitä tarvitsisi liittää ”itse teoksen” päälle irralliseksi tasoksi. Tämä on saavutettavuuden ideologiaa, mutta myös itselleni yksi fyysisimmistä havainnoista Open Doorsin tekemisessä. Havainto tuli suoraan päähenkilömme Riikka Hännisen, syntymäsokean laulajan kertomana haastattelussani, jossa hän puhui saavutettavuudesta: ”Parasta olisi jos taiteentekijät ottaisivat minut huomioon jo itse teosta tehdessään. Miettisivät, millä muilla tavoilla esimerkiksi taulua tai kuvaa voisi aistia. Siinä piilee saavutettavuuden ydin”*(Open Doors Dvd 2007, Huone 8).* Riikan matka itse dvd:ssä ja omassa käsikirjoitus- ja suunnitteluprosessissani on ollut merkittävää. Häneen tutustuminen ja sitä kautta aihealueen syvempi ymmärrys on ollut itselleni tärkeää. Tulen esittelemään Riikan ajatuksia ja vaiheita Open Doors -tuotannon aikana useasti tässä tutkielmassa.

Hänninen otti myös rohkean linjan teoksessa yhteiskuntakriittisen asenteensa kautta. Myös Open Doors teoksen tavoitteena on ollut kriittinen asenne yhteiskunnan ja yhteisöjen asenteita kohtaan. Aiheesta käytiin partnereiden kanssa kiinnostavaa pedagogista keskustelua: Voidaanko esittää huonoja, vääriä esimerkkejä siitä, miten saavutettavuutta ei olla toteutettu tai missä yritykset ovat jääneet yrityksen asteelle. Mielestäni epäonnistuneetkin yritykset tuovat mielenkiintoista perspektiiviä materiaaliin ja kertovat aihealueen haasteellisuudesta. Saavutettavuuden parantaminen on usein kallista, pitkäjänteistä ja vaatii asiantuntijuutta. Mutta vaikka oheiset asiat oltaisiinkin otettu huomioon voi lopputulos silti olla pettymys.

Dokumentaarisissa asiasisällöissä ennakointi ja tulevien kohtausten kuvitteleminen tuo oman haasteensa sisällön jalostamiseen ja prosessin luonteeseen. Etenkin Open Doors -tyyppisessä teoksessa, jossa ohjaajana en voinut osallistua kansainvälisiin kuvauskohteisiin, vaan ainoastaan ehdottaa kuvaussuuntaa Suomesta käsin.

Moninaisuutta kutsuvana, ei poissulkevana

Saavutettavuudessa arvot ja asenteet ovat pohjana muutokselle. Ilman ymmärrystä ja oikeaa tahtotilaa saavutettavuus ei myöskään tapahdu

kokonaisvaltaisesti. Myös omat ensiaskeleeni projektissa olivat tämän aihealueen arvopohjan omaksumista ja omien arvojeni peilaamista niihin. UKIID,(United Kingdom Institute for Inclusive Design) on listannut ydinarvot, jotka liittyvät sisällölliseen suunnitteluun. Tekijöiden tulisi määritellä, miten suunnittelu voi kohdata mahdollisimman monen ihmisen tarpeet. Kuinka tekijöiden tulisi suunnitella rakennuksia, kuljetuksia, tuotteita ja palveluita, jotka kohtaavat mahdollisimman monen rajoittuneen henkilön tarpeet, niin että niitä olisi helppo käyttää kaikkien. Meidän tulisii ylistää kulttuurista moninaisuutta kutsuvana, ei poissulkevana ja taata, että esteettömyys ja esteettisyys ovat yhteensopivat (Christopheresen 2002, s.147). Arvojen ja asenteiden kuvaaminen, vangitseminen ja fyysinen ilmeneminen itse dokumentoint imateriaaleihin oli haastavaa. Etenkin kun kokonaisuuden sävy yhdessä vaiheessa ilmeni liian etäisenä ja asiantuntijasävyisenä. Henkilökohtaiset arvot ja asenteet tulevat mielestäni kiinnostavammin läpi subjektiivisesti ihmisen kautta kun asiantuntijaorganisaation kautta. Kulttuurisesta moninaisuudesta kerrotaan myös teoksen huomeessa numero 7. (Open Doors Dvd 2007, huone 7).

2.1.1 Asiakaslähtöisyys

Open Doors dvd:n suunnitteluprosessin peruste on asiakaslähtöisyydessä. Minkälaiset tarpeet asiakkaana toimiva EU hanke ”Access to Cultural heritage” asetti tuotteelle? Teoksen lähtökohtana oli tuottaa teos, joka on tarkoitettu museo- ja kulttuuriperintökohteiden alan ammattilaisille ja opiskelijoille.

Rajat & Roolit

Konkreettisesti asiakaslähtöisyys tarkoitti tässä projektissa käytäntöä, jossa projektin asiasisällön oikeudellisuutta valvoi ja kehitti valtion taidemuseon kehittämisyksikkö KEHYS sekä Museovirasto Suomesta. Sen lisäksi EU-projektiin kuului Saksan, Norjan, Iso-Britannian ja Kreikan partnerit, jotka sen lisäksi, että kuvasivat omia saavutettavuusproses sejaan dvd:hen, olivat mukana kaikissa tuotannonvaiheissa. Jokainen tuotannonvaihe käsikirjoituksesta, leikkausversioihin ja kansitekstiin hyväksyttiin kaikilla partnereilla ja oma roolini oli toimia tiedon ja palautteen jäsentäjänä ja prosessoijana.

Käytännössä vastuu- ja valtalinjat toimivat niin että Valtion taidemuseosta Kulttuuria kaikille –palvelun projektipäällikkö vastasi saavutettavuuden informaatiollisen sanoman esiintymisestä teoksessa sekä loi lähtökohdat dvd:n rakenteelle esimerkiksi jakamalla asiasisällön kahdeksaan osioon, joista tuli dvd:n kahdeksan huonetta. Itse toimin teoksen pääkäsikirjoittajana rakenteen ja kokonaiskuvan muodostamisessa ja audiovisuaalisen materiaalin sekä käyttöliittymän dramaturgina ja ohjaajana. Kaikki materiaali, kysymykset, kommentit ja versiot kulkivat eri maiden ja tuotantojäsenten välillä kauttani. Partnerien rooli on ollut tärkeä kommentaattorin ja kohderyhmän jäsenten edustajana. Koska dvd on mahdollista

navigoida viidellä kielellä, heillä on ollut myös vastuu oman maansa oikeasta kieliasusta.

Asiakaslähtöisissä projekteissa ydinasia on yhteisen sanoman ja tyylin löytäminen. Ja vaikka demokratialla pääseekin monesti pitkälle, on teoksessa kuitenkin oltava aina henkilö, joka vastaa viimekädessä sen visuaalisesta ja narratiivisesta muodosta.

Vihreät vai punaiset ovet?

Eniten keskustelua aiheuttivat partnerien näkemykset omista pilottikohteistaan ja millä tavalla ja missä valossa tätä audiovisuaalista materiaalia voisi tai pitäisi näyttää. Keskustelimme paljon siitä, millä tavalla esitämme saavutettavuuteen liittyvät ratkaisut, jotka eivät välttämättä ole parhaita mahdollisia. Moni partneri oli huolissaan siitä, näkyykö heidän museokohteensa huonossa valossa, jos esimerkiksi jossain kohtaa prosessia näkyy kuvassa toimimaton esimerkki. Tämän tutkielman liitteessä 1: Process, on kuvattu partnereiden ajatuksia tarkemmin. (Liite 1: Process, s.41-47).

Ohjaajan näkökulmasta nämä esimerkit ovat mielestäni kiinnostavia ja tuovat mielenkiintoista syvyyttä materiaaliin. Tarkoituksenahan ei ollut tuottaa ehyttä ”mainosvideota” kyseisistä kohteista, vaan laaja-alainen teos saavutettavuudesta ja erityisesti saavutettavuusprosess eista. Prosessiin kuuluu monia eri vaiheita ja ei niin toimivat ratkaisut kertovat aihealueen haasteellisuudesta. On myös hyvä haastaa katsojaa näkemään erilaisia esimerkkejä ja kuvia aihepiiristä.

Visuaalinen suunnittelija pääsi hyvin kiinni perusajatukseen rakenteesta ja tilallisuudesta ja partnerit hyväksyivät linjan muutaman yksityiskohdan hiomisen jälkeen. Emme siis joutuneet käymään kansainvälistä kädenvääntöä siitä, ovatko virtuaalisen näyttelytilamme ovet punaisia vai kenties vihreitä, varsinkaan kun olimme poistaneet ovet kokonaan.

Kokonaisuudessaan yhteystyökuvio sujui yllättävän hyvin ottaen huomioon viisi eri kulttuuria, kieltä ja tietotaitoa dvd:n tekemisessä. Olin kirjoittajana usein ristiriitaisessa asemassa, jossa tuli samaan aikaan keskittyä yhtenevän sanoman ilmaisemiseen, mutta myös kuunnella demokraattisesti kansainvälisten tahojen ajatuksia ja toiveita. Kaksi ja puoli vuotta on suhteellisen pitkä tuotantoperiodi ja valtaosan ajasta yhteistyöringin henki oli erinomainen. Itselleni annettiin paljon tilaa käsikirjoittajana ja erityisesti ohjaajana, joka motivoi kautta linjan. Oma sitoutuminen kasvoi ja vahvistui prosessin aikana sekä partnereita kohtaan ja, mikä tärkeintä, saavutettavuuden teemaa kohtaan.

2.1.2 Saavutettavuus

Lopputyötäni koskeva käsitemaasto sisältää sekä saavutettavuutta että kerrontaa koskevaa sanastoa. *Saavutettavuus* käsite sisältää

sekä fyysisen esteettömyyden, että kulttuurisen sovinnaisuuden ja vastaanottavaisuuden. Saavutettava paikka on avoin kaikille, sinne on helppo päästä ja siellä on helppo kulkea. Siellä olevat viestit ovat ymmärrettäviä meille kaikille, kulttuurisesta taustasta tai fyysisistä rajoitteista riippumatta. Saavutettavuus on positiivisella tavalla enemmän läsnä kuin aikaisemmin, mutta aiheen moninaisuus ja monisäikeisyys asettaa haasteen.

Aiheeseen liittyy monia eri arvoja, lähestymistapoja ja prioriteetteja. ”Hyvä saavutettavuus kertoo erilaisten yleisöjen tarpeiden huomioimisesta ja kohteen tarjonnan helposta lähestyttävyydestä. Saavutettavuus on yhdenvertaisuuden edistämistä. Se merkitsee kohteen helppoa lähestyttävyyttä kaikenlaisille ihmisille, ei esimerkiksi pelkästään vammaisten tai toimimisesteisten ihmisten näkökulmasta”.*(Internet, Opetusministeriö_1).* Open Doors Dvd pyrki sitomaan tämän sanoman dvd -formaattiin.

Kulttuurialan saavutettavuudelle on sekä tilaa että sijaa ja aihealue ansaitsee tämän teoksen. Taide ja kulttuurielämyksien avautuminen vaatii laajempaa kehitystä ja näkemyksien avartamista kuin vain rampin rakentamista portaita varten. ”Suomessa on toista tuhatta museota, jotka edistävät ja ohjaavat museotoimintaa alueellaan.
Valtakunnallisia erikoismuseoita on 14. Niillä tarkoitetaan museoita, jotka omalla erikoisalallaan koordinoivat valtakunnallista tallennus-, tutkimus- ja näyttelytoimintaa.”*(Internet, Opetusministeriö_1).* Tämä esimerkkinä suomalaisesta kohderyhmäkentästä ja toimijoiden verkosta. Kaikki nämä tahot tarvitsevat havainnollista materiaalia kulttuurisen saavutettavuuden kehittämisessä.

”Useimmiten esteiden olemassaolo johtuu tietämättömyydestä ja tahattomista asenteista. Rahoituspäätöksiä tehtäessä ja palveluja tuotettaessa ei välttämättä oteta huomioon, että kulttuuripalvelujen käyttäjät liikkuvat, toimivat, käyttävät aistejaan ja käsittelevät tietoa monin eri tavoin ja että kaikki potentiaaliset käyttäjäryhmät tulisi ottaa huomioon.”*(Internet, Opetusministeriö_2).* Kyseiset esteet ovat monesti läpinäkyviä ja petollisia. Esteet eivät lukeudu vain liikkuvuuteen, portaisiin, hisseihin ja ramppeihin. Eivät pelkästään paikan löydettävyyteen, karttoihin, kyltteihin tai ääniopasteisiin. Esteenä ovat myös asenteet ja kulttuurisesti erilaisten ryhmien huomioonottaminen. Saavutettavuus ei ole vain paikkasidonnainen asia, vaan yhä moninaistuvassa audiovisuaalisessa mediakentässä saavutettavuuden tulisi näkyä suunnitteluprosesseissa ja lopputuloksissa. Esteettisyyden ja esteettömyyden tasapaino ei synny itsestään.

Audiovisuaalinen saavutettavuus - Kerro mitä kuvassa näet?
Ottaen huomioon teoksemme kantavan teeman, jossa opastetaan myös viestinnälliseen saavutettavuuteen, on designprosessissa

esimerkillisesti pitänyt ottaa huomioon myös audiovisuaalinen saavutettavuus. Tämä tarkoittaa mahdollisimman laajan käyttäjäryhmän huomioimista. Ei ainoastaan kansainvälisellä tasolla kieliversioiden suhteen, vaan myös selkokielisyydessä, kuvailutulkkauksen ja viittomakielisyyden vaihtoehtojen esittämisessä.

Konkreettisesti audiovisuaalisessa saavutettavuudessa Open Doors:ssa on käsikirjoitettu ja tuotettu kuvailutulkkausmahdollisuus esittelyvideoon näköesteiselle käyttäjälle, viittomakielinen tulkkaus esittelyvideoon kuuloesteisille, Suomen, Englannin, Saksan, Norjan ja Kreikan tekstitykset, jotka kääntävät läpi audiovisuaalisen materiaalin englanninkielistä voice-overia ja haastatteluita *(Open Doors Dvd 2007, Asetukset).* Myös fonttikoot ja värivalinnat on testattu testiryhmällä ja pyritty lopputulokseen, joka olisi helppo ja miellyttävä vastaanottokokemus.

”Rakastan kuunnella visuaalisia asioita”

Muun muassa kuvailutulkkaus oli itselleni aivan uusi kerronnan muoto ja oli todella avartavaa tutustua näköesteisen henkilön tapaan kokea visuaalisuutta. Kuvailutulkkaus toteutettiin niin että ääni eroaa kertojan äänestä ja rytmittyy musiikin kanssa toinivaksi vastaanottokokemukseksi. Kuivailutulkkauksen ohjaaminen oli erityisen haastavaa runsaan voice-overin takia *(Open Doors Dvd 2007, Asetukset: Esittely kuvailutulkkauksella)*.

Hyvä kuvailutulkkaus pyrkii kuvailemaan visuaaliset kuvat, tunnelmat ja hetket, jotka eivät puhutussa dialogissa ja tekstissä avaudu näköesteiselle henkilölle. Oli haastavaa ohjata spiikkeriä ajoittamaan kuvailu sekunnin tarkkuudella ”tyhjiin paikkoihin”.

Tärkeänä henkilönä koko dvd:n prosessissa on ollut Riikka, syntymäsokea laulaja, joka myös dvd:ssä kertoo, miten kuvailutulkkaus on avannut elokuvan maailman hänelle ja miten paljon se rikastuttaa hänen visuaalista kokemusmaailmaansa. ”Rakastan kuunnella visuaalisia asioita”.*(Hänninen, 2006).* Käytimme kuvailutulkkauskäsikirjoittajaa, jonka kirjoittaman tekstin valmistuttua ohjasin näyttelijän tulkitsemaan sen. Ohjauksellisesti tilanne oli uusi, mutta tulevaisuudessa olen todella kiinnostunut toimimaan vastaavanlaisen sisällön parissa.

Hänninen toimii itse aktiivisena Suomen kuvailutulkkauskurssien kouluttajana ja hän mainitsi teoksemme ensi-illassa selvän puutteen juuri dokumenttielokuvagenreen pohjautuvassa kuvailutulkkauksessa. Valtaosa kuvailutulkkauksesta valmistuu kotimaisen ja ulkomaisen fiktiotuotannon piiriin. Hänninen myös mainitsi, miten dokumenttielokuvan tulkkaus kyseisessä kontekstissa vaatii aivan erilaista kuvan- ja tunnelmanlukutaitoa kuin fiktioelokuvan kuvailu. Hänninen on tutustunut dokumenttipohjaiseen kuvailutulkkaukseen ainoastaan Open Doors dvd:n kautta. Aivan kuten kuvakerronta

ja tekometodit voivat olla hyvinkin erilaisia fiktioelokuvan ja dokumenttielokuvan elokuvaamisessa, eroja on yhtä paljon niihin suunnatussa kuvailutulkkauksessa. Fiktion kuvat ovat tarkkaan suunniteltuja sekä rajattuja ja henkilöiden dialogi rytmittää yleensä kerrontaa. Näin tulkkaus on myös hallitumpaa. Dokumenttielokuvassa kuvataan todellisuutta joskus hyvinkin tiukan ja persoonallisen näkökulman kautta ja tämän ilmauksen kuvaileminen vaatii uudenlaista taitoa kuvailutulkeilta.

Kuvailutulkkaus- sekä viittomakielitulkkausmahdollisuus oli tarpeen esittää dvd:n intro-osuudessa, mutta tuotantoresurssit eivät mahdollistaneet niitä kaikkiin materiaaleihin. Toisaalta laaja voice-over ja tekstitys mahdollistavat jonkinlaisen käyttömahdollisuuden myös näkö- ja kuulorajoitteisille. Open Doors -teoksessa niiden funktio on esitellä nämä vaihtoehdot osana audiovisuaalisia tuotantoja.

Vaikka saavutettavuus myöskään audiovisuaalisuudessa ei saisi olla pelkästään päälle liimattu elementti, vaan mukana käsikirjoittamisessa ja suunnittelussa alusta asti, on tärkeää, että kaikki elementit ovat rytmissä ja tasapainossa toistensa kanssa. Pyrin esimerkiksi viittomakielisessä osiossa loppuratkaisuun, jossa viittomatulkki olisi mahdollisimman luonteva osa kokonaisuutta.

Esteettinen ja esteetön

Vaikka tuotannolliset resurssit vaikuttavat valintoihin, audiovisuaalisen saavutettavuuden ei tarvitse olla kallista. Tärkein oppi itselleni kaikessa yksinkertaisuudessaan on se, että aihe otetaan mukaan alusta asti ja sanoman avautumista mietitään mahdollisimman laaja-alaisen käyttäjäryhmän kautta. Vaikka itse kohderyhmä voi olla hyvinkin spesifi, sen sisällä olevat käyttäjät ovat hyvin erilaisia.

Audiovisuaalinen saavutettavuus ei välttämättä tarkoita kompromisseja visuaalisuudessa ja taiteellisessa lopputuloksessa, mutta varmaa on, että se vaatii ajattelua, huomioimista sekä oman tekijyyden näkökulman laajentamista. Fonttikoot, värit, painikkeiden koot, selkokielisyys, ymmärrettävyys, kielelliset ja kulttuuriset yhtymäkohdat vaikuttavat kaikki siihen, miten vastaanotettava audiovisuaalinen teos on. Audiovisuaalinen saavutettavuus on myös vahvasti yhdistetty kohderyhmään, erityisesti silloin kun kysymykseen tulee viittomakielisyys tai kuvailutulkkaus näköesteisille.

Osaanko Käyttää tätä tilaa?

Vuorovaikutteisen teoksen käytettävyyteen liittyvät omat lainalaisuudet, mutta Open Doorsin käytettävyyttä suunniteltaessa mietittiin myös tilassa liikkumista ja tilan käytettävyyden analysoimista. Miten liikumme tilassa, joka on meille vieras. Uskallammeko avata ovia, jotka ovat kiinni? Jätetäänkö ovet raolleen vai poistetaanko ne kokonaan? Minkälaisten

kylttien avulla suunnistamme? Tarvitsemmeko pohjapiirrosta vai emme?

Itse olen käyttäjä, joka ei nauti yksinkertaistetuista ratkaisuista, jotka avautuvat sisällöllisesti välittömästi. Nautin teoksista, joiden logiikka on rakennettu katsojaa palkiten niin, että häntä ohjataan itse löytämään ja keksimään. Pidän monimuotoisista visuaalisista teoksista, joiden sanoma on sidottu metaforiin ja monitasoiseen kerrontaan. Käytettävyys, saavutettavuus ja esteettömyys ovat tai niiden pitäisi olla vahva osa suunnitteluprosessia, silti niin, ettei luovuuden, houkuttelevaisuuden ja kauneuden tarvitse olla toisarvoisia. Saavutettavuus ja esteettisyys ovat luovissa prosesseissa aina tekemisessä myös estetiikan kanssa. Ovatko esimerkiksi poeettinen, assosiatiivinen kerronta ja selkokielisyys toistensa vastakohtia, vai tulisiko suunnittelijoiden löytää erilaisia variaatioita niiden välille?

Tulenko viihtymään, Tulenko oppimaan

On tärkeää, että aihealue on käytettävyyden näkökulmasta selkeästi tarjoiltu. Tätä tavoitetta varten dvd sisältää sivukartan josta kaikki tieto on nopeasti löydettävissä. Dvd:n toiminnallisuutta korostettiin eri käytt öliittymävaihtoehdoilla, jotta käyttäjä voi valita juuri omaan tilanteeseen ja hetkeen sopivan vaihtoehdon. Myös Shedroff puhuu teoksessa ”Experimental design 1” kahden käyttöliittymävaihtoehdon hyödyistä. Hänen mielestään kaksi käyttöliittymävaihtoehtoa voi olla parempi kuin yksi. Muistettavuus on asia joka eniten vaikuttaa toiminnallisuuteen. Miten helppoa on muistaa mitä tehdä ja milloin tehdä? Teokset jotka ovat muistettavia ovat helpompia toistaa *(Shedroff 2001, s.110)*. Tämä on oleellinen huomio myös Open Doors teoksen audiovisuaalisessa saavutettavuudessa, sillä suunnitteluprosessissa on asetettu juuri uudelleenkäytettävyys yhdeksi tärkeimmistä tavoitteista.

Ei ole tarkoituksellakaan suunniteltu niin että käyttäjä katsoisi välttämättä kaikki materiaalit yhdellä katselukerralla. Koska sisältö on tiedollista ja suhteellisen tiivistä, on ehkä parempikin jakaa katseluita useammalle kerralle. Jos käyttäjä kuitenkin haluaa katsoa kaikki filmit putkeen, hän voi sen tehdä tekemällä valinnan sivukartasta.

Tiesulku

Shedroffin mielestä tekijät saattavat olla usein kapeakatseisia. Hän pohtii, miten joskus käytettävyyden tiesulku menestyneelle kokemukselle syntyy siitä etteivät he ymmärrä, mitä teokselta odottaa tai miksi se olisi arvokasta heille – huolia joista suunnittelijat harvoin huolehtivat, koska he eivät voi kuvitellakaan, etteikö heidän yleisönsä ymmärtäisi mitä he yrittävät saavuttaa *(Shedroff 2001, s.110).*

Ymmärrän hyvin Shedroffin esittämän huolen tekijöiden kapeakatse-isuudesta. Koska Open Doors teoksemme suunnittelukaari on ollut monivuotinen on sekä sisältö että näkökulma vaatinut jatkuvaa kyseen-

alaistamista. Sisällön pitäisi pysyä raikkaana ja aikaan sopivana. Onneksi monijäseninen työryhmämme on rohkeasti tuonut omia mieli-piteitään ja kriittisiäkin näkemyksiään esiin koko suunnitteluprosessin ajan.

Monikansallista aistimista

Kansainvälisyys ja dvd:n levitys Suomen lisäksi myös Englantiin, Norjaan, Kreikkaan ja Saksaan asettivat teokselle oman suunnittelu-haasteensa. Vaikka kulttuurinen moninaisuus onkin itse dvd:n yksi saavutettavuuden osa-alueista, tulisi se ottaa huomioon myös itse teoksen suunnitteluprosessissa: Ei vain se mitä kerrotaan, vaan miten aihealue kerrotaan, niin että se avautuisi monikansallisella tasolla mahdollisimman monelle. Vaikka toteuttava sisältötiimimme koostuikin suomalaisista tekijöistä oli prosessissa harjoitettava itsetarkkailua, ettei kerronta ja visuaalisuus olisi liian suomalainen ja ettemme käyttäisi liikaa omaan visuaaliseen kieleemme vertaavia ratkaisuja.

2.2 KÄYTTÄJÄLÄHTÖISYYS –Kenellä on avain?

Vuorovaikutteisen median suunnittelussa ja käsikirjoituksessa tulee käyttäjän olla aina ytimessä. Suunnitteluprosessin tulee nivoutua käyttäjän ympärille, ei viereen eikä taakse. Open Doors -teoksen käyttäjä, kohderyhmän edustaja ajateltiin olevan museo ja/tai kulttuurialan ammattilainen tai opiskelija, joka haluaa oppia tekemään kohteestaan saavutettavampia.

John Christophersen kertoo käyttäjälähtöisyyden merkityksestä. Hänen mukaansa käyttäjä voidaan nähdä asiantuntevana konsulttina erityisesti opetuksen suunnittelussa. Hän on jakanut lähtökohdat viiteen osa-alueeseen joiden kautta aihetta voi tarkastella: Ensimmäinen tapa käyttäjälähtöiseen suunnitteluun on tuoda rajoittunut henkilö luennolle ja keskustella häntä koskevista ongelmista ja niiden parantamisesta. Toinen tapa on linkittää käyttäjät arvioimaan ja testaamaan jo olemassa olevia ja uusia opiskelijoiden suunnittelemia tuotteita. Kolmas vaihtoehto on tutustua käyttäjien vaatimuksiin haastattelujen kautta ja neljäs tapa yhdistelee haastatteluja sekä observointia, joka on tehokas tapa erityisesti erityisryhmien käytettävyyttä tutkittaessa. Viides keino on käyttää simulaatiota, joka kehittää tiedostamista erityisesti fyysisen saavutettavuuden tarkkailussa *(Christophersen 2002, s. 11).*

Teoksemme valmistusprosessissa käytettiin osittain kaikkia Christophersenin mainitsemaa viittä käyttäjälähtöisen suunnittelun osaa: Jokainen pilottikohdemaa kävi dialogia ”asiantuntevien konsulttien” eli erityisryhmän jäsenten kanssa saavutettavuusprosesseja tehdessään. Itse kävin syventäviä keskusteluja päähenkilön syntymäsokean Riikan kanssa *(Liite 1: Process, s.39).* Kohderyhmän jäsenet myös testasivat prosessin tuloksia ja itse dvd:tä. Haastattelumetodia harjoitin erityisesti Riikan kanssa ja dvd testattiin Christophersenin mainitseman yhdistelevän mallin lailla, haastatteluilla ja observoinnilla.

Käsikirjoitusprosessiin osallistunut saavutettavuusasiantuntija on usean vuoden ajan tehnyt omaa taustatut-kimustaan, joka sisältää aihealueet mittavimmin, mitä itse dvd:n suun-nitteluprosessi mahdollisti.

Dokumenttimateriaalin lisäkuvauksissa pyrittiin jonkin verran tuomaan myös Christophersenin mainitsemaa viidettä käyttäjätapaa: simulaatiota. Esimerkiksi niin että kamera-ajoja tehtiin myös muusta näkökulmasta kuin kävelevän henkilön. Pyörätuoliperspektiivi antaa erilaisen näkökulman taidenäyttelyyn ja museoesineistön tutkimiseen. Dramaturgisesti käyttäjä toimii graafisessa tilassa päähenkilönä ja kokemus kuvataan hänen perspektiivistään.

Tämä sisällöllinen lisä, jota olisin halunnut kokeilla filmimateriaalin suhteen enemmänkin, ovat fyysiset näkökulmat materiaalissa. Nyt kokeilimme ja esitimme asiaa pyörätuolinäkökulmasta ja kävelevän näkökulmasta. Tätä tapaa olisi ollut kiinnostavaa käyttää myös muiden erityisryhmien kannalta.

Käyttäjäprofiili –edestä ja takaa

Dramaturgia ja sen suunnittelu liittyy myös käyttäjän vastaanottotilanteeseen: ”Karkeasti ilmaisten dramaturgia (tässä: teoksen rakenne) koostuu aina valtasuhteista: tarinan henkilöiden ja vastaanottajan odotuttamisesta, palkitsemisesta, yllättämisestä, pettämisestä; tekijä manipuloi vastaanottajan tajuntaan sen ”sopimuksen” perusteella, jonka tekijä ja vastaanottaja ovat tulleet sopineeksi sillä hetkellä, kun vastaanottaminen on alkanut. Siksi tekijän on oman kertomistapansa tekniikan hallitsemisen lisäksi ennakoitava kuvitteellisen vastaanottajan vastaanottamistekniikka” (Siltanen 2003, s.19). Open Doors dvd -teoksessa pyrittiin analysoimaan ja ennakoimaan juuri vastaanottotilannetta, erityisesti tilassa liikkumisen suhteen. Suuren ryhmän tilanteissa tila ei tarjoa yhtä fyysistä kokemusta ja siitä syystä päädyimme useampaan käyttömahdollisuuteen. Oheinen sähköposti ilmaisee lähtökohdan käyttäjän roolin rakentamiselle teoksessa:

Sähköpostini työryhmälle 8.11.2006

-> Tästä päästään toiseen merkittävään seikkaan eli Käyttäjään ja hänen ROOLINSA DVD:ssä. Riikka ja Käyttäjä edustavat teoksen subjektiivisuutta ja kokemusta. DVD:llä on 2 TAVOITETTA: Antaa käyttäjälle tietoa saavutettavuudesta ja toimia kokemuksellisena ja esteettisenä virtuaalisen näyttelyn kokemuksena. On selvää että ensimmäinen tavoite on saavutettu = Tietoa on. Toisen tavoitteen kanssa on vielä tekemistä!
-> Mikä on käyttäjän rooli?
-> Mitä valtaa hänellä on?
-> Minkälainen vuorovaikutus näkökulma käyttäjällä on. Minkälainen

navigointi kokemus. -> Onko navigointi kokemus Elämyksellinen ja saavutettava.
-> Käyttäjä ja Riikka tekevät ikään kuin matkan DVD:ssä. Riikan ensimmäinen kohtaushan on Suomenlinnassa-> matka alkaa...

Analysoimme käyttäjäprofiilin vastaamalla seuraaviin kysymyksiin: Mitä käyttäjä **tietää,** mitä hän **haluaa,** miten hän **voi saada haluamansa** ja mitä hän **tuntee:** Kohdekäyttäjä tuntee perusasiat museoalan toiminnasta, hän haluaa havainnollisia esimerkkejä juuri kulttuurikohteita koskettavasta saavutettavuudesta, hän navigoi saavutettavuuden tilassa ja katsoo haluamassaan järjestyksessä eri osa-alueista kertovia lyhytelokuvia, hän tuntee, että asia on tärkeä ja se koskettaa konkreettisesti ihmisten arkea ja taiteen kokemista.

2.2.1 Talon testaaminen

Open Doors -dvd:ssä käyttäjälähtöisyys pyrittiin ottamaan monella eri tavalla huomioon jo heti suunnitteluprosessin alussa. Koska dvd:n kohderyhmänä ovat museo- ja kulttuuriperinnealan ammattilaiset ja opiskelijat, näihin kohderyhmän edustajiin oltiin yhteydessä heti alusta. Suunnitteluvaiheessa tämä tapahtui lähinnä haastatteluiden ja kyselyiden kautta. Samat kohderyhmän jäsenet olivat mukana sekä käsikirjoitusvaiheessa että leikkaus- ja demovaiheessa. Erityisesti palautetta pyydettiin koko prosessin aikana valtion taidemuseon kehittämisyksiköltä, museovirastolta että viideltä kansainväliseltä partnerilta.

Käyttäjätestejä tehtiin audiovisuaalisen filmimateriaalin suhteen kaksi kierrosta kansainvälisten partnereitten kanssa sekä kolme kierrosta kotimaisten alan toimijoiden kanssa Museovirastosta ja itse dvd:n osalta myös kaksi kierrosta samoille ryhmille. Testien konkreettisen toteutuksen toteutti dvd-authorointivastaava sen jälkeen kun olimme määritelleet mihin pääkohtiin halusimme kullakin testikerralla keskittyä. Hänen lisäkseen visuaalinen suunnittelija osallistui testiin, niin että toinen pystyi tarkkailemaan testaajaa ja toinen kysymään. Jos dvd oltaisiin suunniteltu jonkun tietyn erityisryhmän käyttöön, olisi käyttäjätestejä pitänyt monipuolistaa ja fokusoida entisestään. Tämä liittyy vahvaan saavutettavuuden alaluokkaan –*käytettävyyteen*. Koska dvd:n fokusryhmä on museoalan ammattilaiset ja opiskelijat myös testiryhmän painopiste oli kysei-sen ryhmän edustajissa.

Käyttäjätesteissämme tarkkailtiin erityisesti käyttöliittymän helppoutta ja mielekkyyttä sekä esteettömyyttä. Miten helppo käyttäjän oli valita haluamansa kielivaihtoehto? Oliko Intron valitseminen viittomakielisellä tai kuvailutulkatulla vaihtoehdolla helppoa? Ymmärsikö käyttäjä kahdeksaan jaetun rakenteen logiikan? Osasiko hän liikkua huoneissa sekä löytää lisätietoa ja haluamansa filmimateriaalin? Myös värit ja fonttikoot olivat tarkkailun alaisena.

Käyttäjätestimme keskittyi voimakkaasti itse teokseen. Testitilanne Open Doors dvd:ssä on tapahtunut erityisesti dvd –koodaajamme avuksi, tukemaan käytettävyyttä toiminnallisuuden näkökulmasta. Käyttäjäkokemuksen käsikirjoituksen kannalta on kiinnostavaa miten testaamista voi ajatella myös narratiivisuuden ja kerronnan kannalta, ei pelkästään toiminnallisuuden ja käytettävyyden näkökulmasta. Open Doors -teoksessa tiedustelimme myös mielikuvia ja tunteita jota kerronta ja erityisesti tila heissä herättää. Kaikille dvd:n tilanneille on lähetetty arviointikaavake, jossa tiedustellaan teoksen toimivuutta. Tulokset valmistuvat toukokuussa 2007.

2.2.2 Informaatiodesign –Tiedon Taide

Open Doors -dvd:n informaatiodesignin haaste oli monimuotoisen ja erityyppisen asiasisällön arkkitehtuuri. Saavutettavuus piti perata ja pilkkoa ja löytää aiheesta nyansseja sekä sävyeroja ja ehkäpä myös uusia ulottuvuuksia. Saavutettavuuden aiheen piti kattaa konkreettinen, kosketettava saavutettavuus, mutta myös aineeton, asenteellinen pinta. Ohessa on saavutettavuuden asiantuntijan minulle lähettämä viesti prosessin alkuvaiheessa, sisällönsuunnittelun lähtökohdaksi.

Ote saavutettavuusasiantuntijan sähköpostista minulle projektin alussa 2004.

DVD:n runkoa mietittäessä voi lähtökohtana olla saavutettavuuden eri osa-alueet.

Tässä on aloitettu hahmotella museomaailmassa vastaan tulevia aihepiirejä ja kysymyksen asetteluja. Miten ne sijoittuvat osa-alueisiin?
haasteellisiksi / ongelmallisiksi koetut asiat
- vanhan säilyttäminen >< saavutettavaksi tekeminen (vanhat suojellut rakennukset jne.)
- yhteyden ottaminen ja yhteistyö erilaisten yleisöjen kanssa (esim. ei-kävijät)
- varojen niukkuus
- access and elegance
- koulutusten järjestäminen henkilökunnalle
- kartoitukset
- arvioinnit
- yleisötutkimukset
- sisällöt, kenen identiteettiä heijastetaan (+ eroavuudet kokoelmien ja väliaikaisten - - näyttelyiden välillä)
- hinnoittelu
- sponsorisuhteiden tarjoamat mahdollisuudet
- audiovisuals
- nykyteknologian mahdollisuudet
- opasteet

- esitteet
- ulkoalueet ja niiden saavutettavuus

Sari Salovaara
projektipäällikkö/projektchef/Project Adviser
Yllä oleva sähköposti toimi esimerkkinä minkälainen informaatio tuli sisällyttää kokonaisuuteen. Itselleni laaja-alaisen informaatiodesignin jäsentäminen dramaturgisempaan muottiin oli henkilökohtainen haasteeni. Miten löytää tiedolle muotti ja jäsennys joka houkuttelisi käyttäjää teoksen pariin. Mietin paljon tietomassan ja käyttöliittymärakenteen suhdetta. Myös Shedroff puhuu siitä, miten olemme oppineet informaatiodesign ajatuksesta sen, että rakenteella itsessään on tarkoitus ja se voi vaikuttaa ei pelkästään tehokkuuteen vaan myös viestin merkitykseen. *(Shedroff 2001, s.34).* Open Doors -dvd:ssä rakenne syntyi samaan aikaan kun informaatiotason rajaaminen. Lähtökohta kaksi ja puoli vuotta sitten alkaneessa projektissa oli jäsentää tieto niin että viesti olisi selkeä, mutta raamit sen ympärillä visuaalisia ja elämyksellisiä. Pyrkimyksenä oli elävöittää tiedon tasoa ja mediaelementtejä alitajuisimmilla viesteillä saavutettavuudesta, jotka eivät olisi oppikirjamaisia viestejä, vaan mielikuvia herättäviä tunnelmia. Animaatioiden liike, vesi ja taivaselementit sekä valojen ja varjojen suhteet ovat tiedon vastapainona. Tilan arkkitehtuuri, pyrkimys ajattomuuteen ja ilmavuuteen tavoittelivat tietotason elävöittämistä.

Nathan Shedroff jatkaa kirjoitustaan informaatiodesignistä. Hänen mukaansa nopea tutkimus missä tahansa mediassa osoittaa merkittävän innovaation puutteen useissa viestinnän tuotteissa juuri rakenteen ja muodon kannalta. Tämä johtuu ennemminkin aloitekyvyn ja mielikuvituksen puutteesta kuin kyvykkyyden tai mahdollisuuden puutteesta *(Shedroff 2001, s.34).* Open Doors -tuotannon alkuvaiheessa ymmärsin, että olemme todella suuren tietomassan ja mediamassan äärellä, jonka informatiivinen sisältö, voi hukuttaa katsojan tasojensa alle. En väitä että kehitelty muotomme ja infodesign teokselle olisi uusi innovaatio, mutta sen kehittelyssä on pyritty ottamaan mielikuvitus ja tuore lähtökohta mukaan tiedon jäsentämiseen.

Itse olen tyytyväinen teoksen monitasoiseen käyttöliittymäratkaisuun sekä informaatiorakenteen muotoon , joka perustuu kahdeksan huoneen metaforaan. Tavoitteena oli tiedon visualisointi aihealueeseen sopivalla tavalla ja mielestäni tila toimii tässä. Käyttöliittymällä on selvä lisäarvo ja laaja tietomäärä saatiin mielestäni raikkaaseen esitysmuotoon sidottua. Monikulttuurisessa projektissa visuaalinen tyyli ja arkkitehtuuri ei suosi eikä rajaa mitään kansalaisuutta. Tiedon ja kokemuksen tasapaino oli korkea tavoite: Ilman kokemuksellisuutta ei ole tunnetta ja ilman tunnetta ei synny suhdetta katsojan ja sisällön välille.

2.2.3 Kokemuksellisuus

Käyttäjälähtöisyyden rinnalla on hyvä ajatella kokemuksellisuutta ja sen muodostumista eri kohderyhmille ja käyttäjille. Open Doors -teoksen lähtökohtana ja henkilökohtaisena tavoitteenani oli rakentaa sisältöön myös kokemuksellinen taso tiedon ja asiasisällön pohjaksi, niin että työkalu olisi elämyksellinen. Kokemuksellisuudella tarkoitan merkityksellisemmän teeman rakentamista, itse asiasanoman ”saavutettavuus” rinnalle. Kokemuksellinen teos puhuttelee katsojaa ja herättää tunteita, hyviä tai huonoja, ja auttaa näin myös tiedon vastaanottamisessa.

Tilallinen, fyysinen käyttöliittymä on usein kokemuksellisempi kuin linkkiportaali. Tarinamaailmaan sidotut tiedontasot mahdollistavat kokemuksellisempaan vastaanottoon kuin pelkkä vuorovaikutteinen tietopankki. John Dewey tuo teoksessa Experimental Design 1 esiin haasteita, jotka sisältyvät kokemuksellisen tuotteen suunnitteluun. Hänen mukaansa on kriittistä muistaa että koska kaikki kokemukset eivät ole luotuja tasapuolisesti ne kaikki kilpailevat yleisön huomiosta ja osallistumisesta. Se mikä koskettaa yhtä jättää toisen etäälle (*Dewey 2001, s.4).* Open Doors teoksen kokemuksellisuutta rakentaessa mietin kulttuuri-, taide- ja museokontekstia, joka on yhdistävä tekijä kohderyhmän jäsenille, riippumatta heidän kulttuurisesta taustastaan.

Tunne, maista, haista –saavutettavuus!

Virtuaalinen näyttelytila, halli, joka toimii käyttöliittymänä pyrittiin rakentamaan ja visualisoimaan niin, ettei sitä assosioisi tarkasti aikaan tai paikkaan. Niin, että käyttäjä voisi muodostaa oman personoidun käyttäjäkokemuksensa sen kautta. Dewey alleviivaa teoksessaan digitaalisten medioiden käyttäjän kokemuksellisuutta. Hän kertoo miten useat kehittäjät ovat huomanneet että menestyneet digitaalisen median teokset ovat niitä jotka tarjoavat yksilöllisiä kokemuksia loppumediaansa ja pystyvät kilpailemaan traditionaalisen median kanssa hyödyllisyytensä ja odotuksien täyttymyksen suhteen *(Dewey 2001, s.4).* Kokemuksellisuutta pyrittiin helpottamaan tekemällä tilasta avara, helposti lähestyttävä ja tuomalla sinne yksinkertaisia visuaalisia symboleja.

Houkutus ja viettelys käyttöliittymässä, ovat kuin elokuvajuonen esittely. Miten saamme katsojan ja käyttäjän koukutettua tarinaamme? Miksi juuri tämä teos on katsomisen ja kokemisen arvoinen? Houkutuksesta kertoo myös Nathan Shedroff kirjassaan ”Experimental design 1”. Hän uskoo että on tärkeää esittää käyttöliittymä mahdollisuutena vietellä käyttäjää. *(Shedroff 2001, s.8).* Ilman kokemuksellisuutta ei ole tunnetta ja ilman tunnetta ei synny suhdetta katsojan ja sisällön välille. Uskon, että myös tieto välittyy tehokkaammin silloin kun se kerrotaan kokemuksen, aistin tai ihmiskohtalon kautta.

2.2.4 Vuorovaikutus ja navigaatio –Saako tämän oven avata?

Myös navigaatio liittyy kokemuksellisuuteen, näkökulmaan ja käyttäjälähtöisyyteen: Miten valinnat tehdään ja miten käyttöliittymässä kuljetaan. Open Doorsiin valittiin kaksi navigaatiomahdollisuutta: Tiedollisen osuuden voi käydä läpi menujen kautta, valitsemalla kunkin saavutettavuuden osa-alueen omassa valitsemassaan järjestyksessä. Myös jokainen aihealueen huone sisältää filmin lisäksi ”info only” osion, josta avautuvat referenssilistat kyseisestä aihealueesta. Jos haluaa navigoida dvd:n hyvin nopeasti, esimerkiksi opetustilanteissa etsiä tietty osa-alue, voi dvd:n navigoida sivukartta –osion kautta. Toisaalta dvd:n voi navigoida myös kokemuksellisesti ilman informaatiota sisältäviä menuja, vain tilojen kautta. Näin kokemus on visuaalisempi ja fyysisempi.

Nämä navigointimahdollisuudet tekevät dvd:stä toivottavasti myös monikäyttöisemmän ja sen pariin voi palata uudelleen, tiedollisena tai kokemuksellisena vaihtoehtona. Myös Nathan Shedroff kehoittaa tarjoamaan useita vaihtoehtoja navigoida kokemuksessa. Mitä enemmän on navigointi ja käyttömahdollisuuksia sitä moninkertaisemmaksi myös käyttöaste nousee *(Shedroff 2001, s.84).* Open Doors teokseen voi tutustua ja kannattaakin suuren tietomassan vuoksi tutustua hiljalleen, useamman kerran ja ehkä erilaisien navigaatioiden kautta.

Kolme polkua

Open Doors -teoksessa tapoja on kolme: 1) Perusnavigaatio sisältää tilan, jossa ovat myös informatiiviset otsikot, joiden kautta navigoidaan, sekä huoneesta lisää löytyvää materiaalia. 2) Tilallinen navigaatio, menuton vaihtoehto, jossa käyttäjä navigoi huoneesta toiseen. Huoneissa sijaitsevien elävien taulujen avulla hän voi myös sukeltaa itse saavutettavuuden lyhytelokuviin. 3) Index, sivukartta josta löytyy nopeasti tieto. Perusnavigaatiossa on aina läsnä myös tilan pohjapiirros, josta käyttäjä voi seurata omaa etenemistään.

Suunnitteluvaiheessa pyrkimyksenä oli tehdä myös pohjapiirroksesta aktiivinen niin että käyttäjä olisi voinut navigoida myös sen kautta. Dvd -formaatissa on kuitenkin vielä aika paljon teknisiä rajoitteita ja näin jouduimme luopumaan aktiivisesta pohjapiirroksesta. Toisaalta passiiviset elementit käyttöliittymässä voivat kuitenkin puoltaa paikkaansa.

Myös Shedroff puhuu tästä. Hän kertoo, miten esimerkiksi tien etsimisen elementit navigaatiossa tai passiivinen navigaatio auttavat käyttäjää orientoitumaan missä ovat ja mihin voivat mennä. Teknisesti, tien etsimisen elementtien ”wayfinding” kuten katukylttien ei tarvitse olla aktiivisia. Toisin sanoen ne eivät ole linkkejä tai painikkeita itsessään. Päinvastoin, ne ovat nimilappuja sivuilla ja osioissa, symboleja, ikonia tai muita visuaalisia elementtejä, jotka auttavat ihmisiä suunnistamaan *(Shedroff 2001, s.84).* Tätä ajatusta pohdimme ja priorisoimme mittavasti

myös omassa tuotannossamme. Mitkä elementit pitää ja kannattaa olla aktiivisia ja vuorovaikutteisia? Mitkä elementit ohjaavat ja tukevat käyttäjän etenemistä tilassa? Mikä on etenemisen prioriteetti? Mitä teitä käyttäjä kulkee ja minkälaisten kylttien avulla hän suunnistaa? Miten hän vaihtaa suuntaa ja miten häntä neuvotaan?

Tilan juoni

Vuorovaikutussuunnittelu on interaktiivisen teoksen juonen rakentamista: Missä järjestyksessä asiat tapahtuvat ja kenelle ne tapahtuvat. Näiden kysymysten pohjalta päädyimme ei aktiiviseen pohjapiirrokseen ja aktiiviseen tilankautta tapahtuvaan navigointiin. Nyt käyttäjän navigaatiopolku etenee kronologisesti **asetuksesta,** jossa hän valitsee kielen, audiovisuaalisen esittelyvideon kautta **päämenuun.** Päämenusta käyttäjä voi mennä tilan **kahdeksaan huoneeseen** valitsemassaan järjestyksessä. Hän voi kulkea joko opastettujen menujen kanssa tai vain tilan kautta. Jokaisessa huoneessa on taideteosta markkeeraava kuva, jonka valitsemalla käyttäjä saa lyhytelokuvan aiheesta, jokaisesta huoneesta saa valittua myös **lisäinfoa** aihealueesta.

Myös Maureen Thomas ja Francois Penz viittaavat Janet Murrayn kymmenen vuotta sitten julkaistuun käsitykseen digitaalisista ympäristöistä ja niiden navigaatiomahdollisuuksista. Hänen mukaansa digitaaliset ympäristöt ovat personoituja navigoitavia tiloja. Lineaarinen media niin kuin kirjat ja elokuvat voivat esittää tilaa, joko kielellisesti tai kuvallisesti, mutta vain digitaaliset tilat voivat esittää tilaa, jonka läpi voimme kulkea *(Thomas, Penz 2003, s.123).* Kuten Murraykin toteaa on haastavaa suunnitella ilmaisullisempia kerronnallisia ympäristöjä. Mutta tämä ajatus ja haaste on myös Open Doors suunnittelun takana. Kulkemisen mahdollisuus digitaalisen tilan läpi on palkitsevaa.

Kuten todettu Open Doors -teoksen peruspilarit ovat kahdeksassa asiasisällössä ja kahdeksan huonetta sisältävässä rakenteessa. Vuorovaikutussuunnittelu käynnistyi samaan aikaan kun asiasisällön rajaus, analysoiden käyttäjän toimintaa ja ennen kaikkea roolia käyttöliittymässä. Vaikka vuorovaikutussuunnittelu liittyy kaikkiin osa-alueisiin se on silti oma kokonaisuutensa. Shedrof puhuu vuorovaikutussuunnittelijoid en työnkuvasta. Hänen mukaansa vuorovaikutussuunnittelijat eivät suhtaudu välipitämättömästi informaatiosuunnittelijoihin, visuaalisiin suunnittelijoihin tai muihin, he yksityiskohtaisesti keskittyvät monimuotoisiin interaktioihin jotka kuormittavat käyttäjiä *(Shedroff 2001, s. 134).* Open Doors -teoksessa vuorovaikutussuunnittelu alkoi ensisijaisesti samaan aikaan kun tilasuunnittelu käyttöliittymästä. Vuorovaikutussu unnitteluun osallistui erityisesti itseni lisäksi visuaalinen suunnittelija, koodaaja ja saavutettavuusasiantuntija.

2.2.5 Näkökulma –Silmä tilassa

Näkökulma ja sen valinta on sekä design- että dramaturgiaprosessien

keskiössä. Tekijä on aina subjektiivisuuden ja objektiivisuuden välimaastossa. Näkökulma on tunnistettu kerronnan väylä draamallisissa valinnoissa, mutta sen tulisi olla yhtä tunnistettu myös kaikissa käyttäjälähtöisissä teoksissa. Käyttäjäkokemuksen käsikirjoittamisen ydin on mielestäni näkökulman aukikirjoitusta. Shedroff puhuu aiheesta suunnittelun apuna. Hänen mukaansa subjektiivisuutta ei ole olemassakaan. Vaikka haluaisimme uskoa toisin ja vaikka oppijärjestelmämme onkin tottunut hokemaan sitä mantraa, objektiivisuus ei yksinkertaisesti ole totta. Jokainen osa viestintäprosessia on tekijöiden arvojen, näkökulmien ja ymmärtämisen subjektiivista tulkintaa *(Shedroff 2001, S.78).* Open Doors -teoksessa havainto näkökulman tärkeydestä ja sen tarkoituksenmukainen terävöittäminen oli läsnä heti esituotannon ensimmäisestä päivästä juuri monitasoisen kansainvälisen suunnitteluprosessin vuoksi.

Näkökulman haasteellinen valinta ei aina ole kiinni sisällöllisen ryhmän koosta – yksikin henkilö voi hukkua omien näkökulmiensa ristituleen. Dokumenttipohjaisessa vuorovaikutteisessa teoksessa näkökulmia tulee miettiä sekä audiovisuaalisen materiaalin suhteen että käyttöliittymään rakennetun silmän suhteen. Dokumenttielokuvagenressä näkökulma on koko kerronnan kärki. Tekijän silmä ja havainto tästä todellisuudesta. Näkökulma avaa kertojan äänen, eikä ilman näkökulmaa ole tarkkaa kerrontaa ja dramaturgiaa. Toisaalta käyttöliittymässä pitää suunnitteluprosessia miettiä käyttäjän näkökulman kautta. Sen lisäksi mitä tekijänä haluan tavoitella ja sanoa, eli oman kertojan näkökulmani kautta. Tämä muodostaa moninaisemman näkökulmien kannan. Mitä käyttäjä näkee, kuinka hän hahmottaa, mitä asioita ja tunteita haluan hänelle viestittää missäkin vaiheessa?

Kenen silmillä

Rakenteen ja sisällönsuunnittelun ensimetreillä mietin yhtenä vaihtoehtona fyysisen, esimerkiksi animoidun, henkilön tuomista tilan käyttöliittymään. Käyttäjä olisi näin ollen kokenut tilan hänen kanssaan ja kauttaan, hänen näkökulmansa läpi. Päädyin kuitenkin jättämään fyysisen henkilön pois ja korostamaan käyttäjäkokemusta niin, että käyttäjä on tilan päähenkilö ja hänen oma kokemuksensa ja näkökulmansa tilaan ja aihealueeseen olisi vahvin mahdollinen.

Nathan Shedroff kertoo teoksessaan Los Angelesissa sijaitsevasta Holocaust museumin suunnittelusta. Esimerkissä museokokemus on jaettu kolmen hahmon näkökulmiin, joista jokainen edustaa yhtä museon suunnittelunäkökulmaa. He kertovat tieto-osuudesta, mutta samalla rakentavat tarinaa, joka on yhdistetty informaatioon (Shedroff 2001, s.216). Tämän tyyppinen tapa sopii erityisesti aihealueeseen, joka on arka ja ehkä raskaskin käsitellä. Tämä Los Angelesissa sijaitseva Simon Wiesenthal -museon juutalaisten joukkomurhista kertova näyttely on arkaluontoinen ja on ollut varmasti haastavaa miettiä kenen

näkökulmasta asiat ja kokemukset kerrotaan. Kysymys on suorassa suhteessa käsiteltävään teemaan. Mistä kerrotaan, jonka jälkeen mietitään miten juoni rakennetaan. Päähenkilö on se keneen yleensä samaistumme, kenelle aisat koituvat. Hänelle tapahtuu tarinan aikana peruuttamaton käänne, jota odotamme. Päähenkilön suunnitteleminen ja tuominen vuorovaikutteisiin teoksiin ja käyttöliittymiin helpottaa käyttäjäkokemusta siinä mielessä, että asiat, tunteet ja tarinat koetaan hänen kauttaan. Ne tapahtuvat hänelle, ei minulle. Voin vain samaistua häneen, mahdollisesti kokea hänen kanssaan ja ehkä myös auttaa häntä.

Arkaluontoisissa ja kollektiivista kipua herättävissä teoksissa kuten kyseisessä esimerkissä, kolme eri näkökulmaa ja hahmoa kertovat aihealueen monimuotoisuudesta ja osittain myös sen vastakkaisuuksista. On silti turvallisempaa kertoa se fyysisten, fiktiivisten hahmojen kautta, kun tehdä käyttäjästä teoksen päähenkilö ja mennä kipeisiin aiheisiin hänen kauttaan. Tekijällä on aina vastuu ja valta miten hän vuorovaikutteisen teoksen näkökulmia käyttää.
Kolme fiktiivistä hahmoa kuljettaa Holocaust museumissa tarkoituksenmukaisesti ja erittäin perustellusti katsojaa. Open Doors -dvd:n aihepiirin ollessa aika laaja tehtiin päätös, että käyttäjä on käyttöliittymässä ja tilassa tärkein vieras. Halusimme, että tila koetaan hänen näkökulmastaan . Vahvistimme kuitenkin käyttäjän rinnalla kulkevan subjektiivisen näkökulman, syntymäsokean Riikan, roolia itse dokumenttimateriaalissa ja toimme myös hänen kasvokuvansa edustamaan potretteja näyttelytilan teoksiin.

Aina joku tunne

Prosessissa on käyty jatkuvaa keskustelua objektiivisuuden ja subjektiivisuuden painopisteistä. Mitä asiaa kerrotaan ja kenen näkökulmasta. Informatiivisuuskin käydään aina läpi jonkun kertomana ja asiasisältö ilman tunnetta jää todennäköisesti etäälle ja kauas. Ohessa oleva sähköposti toimii konkreettisena esimerkkinä tästä.

Ote sähköpostistani työryhmälle 9.8.2006

ACCUn audiovisuaaliset teemat ja avainsanat:
HUOM! Nyt puuttuu omakohtaisuus, elämänmakuisuus-> liian akateeminen-puuttuu tyystin niiden ihmisten Tunteet ja ajatukset joiden elämää helpottaaksemme DVD:tä tehdään... Sisältömme on tällä hetkellä hyvin reportaasimaista -asiasisällöllistä -> hyvässä dokumenttielokuvassa ja genressä välittyy kuitenkin aina joku tunne....esim haastattelut sokealta, kuurolta, fyysisesti esteiseltä, lukihäiriö, köyhä, asennevammainen: NÄKÖKULMAN RAJAUS!
- Nyt asia kerrotaan yleisesti, ei kenenkään kautta
- Koska DVD:n tyylilaji on dokumentti kannattaa muistaa, että dokumenttielokuvan alla on monia alalajityyppejä ja asiasisältö ja

objektiivisuuskin voi tulla kiinnostavaksi elämyksellisesti jos se kerrotaan valitusta näkökulmasta: tekijöiden äänellä.
- Kiinnostavinta saavutettavuudessa, sen sanomassa ja kokemisessa on henkilöt joita varten saavutettavuutta parannetaan. -> Toki pilottikohteitten parannusprosessit ovat kiinnostavia, mutta jos ja kun sävy tulee valtaosin Vain asiantuntijoilta on kokonaiskuva hieman vääristynyt.
- Kokonaisuus kaipaa elämänmakua, tuntoa, muistoja, toiveita, hyviä, huonoja kokemuksia taiteen ja kulttuurin ***kokemisesta****(...)*

Yllä oleva sähköposti kuvaa hyvin kautta linjan itseäni huolestuttaneesta tilanteesta. Tilannetta saatiin elävöitettyä jälkeenpäin kuvatulla Riikan haastattelumateriaalilla, hänen laulullaan sekä myös partnereiden jälkeenpäin kuvatuilla haastatteluilla. Lähtökohta editointiin ja alkuperäinen suunnitelma piti sisällään ainoastaan kansainvälisten partnerimaiden kuvaaman materiaalin. Noin 40% on kuvattu ja suunniteltu sen jälkeen kun todellisuus leikkauspöydällä paljastui. Olisin edelleen kaivannut erityisesti Riikan kokemuksia lisää. En ehkä enää haastattelumuodossa, vaan toiminnan ja kokemusten ja tapahtumien muodossa. Ohessa olevan sähköpostimuistion jälkeen lisäsimme ja kuvasimme myös mm. junasuvantoja, jotka rytmittävät tiukkaa asiatulvaa liukumillaan.

Olen sokea kaiken aikaa

Subjektiivisuutta korostaakseni kirjoitin ensimmäisen leikkausversion jälkeen mukaan syntymäsokean, laulajan Riikka Hännisen, joka avaa asiasisältöä omasta kokemusmaailmastaan. Riikan laulu toimii kokonaisuudessa emotionaalisena mediaelementtinä. Riikka ja käyttäjä edustavat teoksessa omakohtaisuutta. Saavutettavuus on muotisana, jonka näkökulma on laajenemassa. Termien ja asiasisällön rinnalla halusin avata saavutettavuutta henkilön näkökulmasta, jonka maailmankatsomukseen ja jokapäiväiseen elämään aihe kuuluu. Miltä saavutettavuus tuntuu, maistuu ja tuoksuu? Missä saavutettavuus on esillä, missä piilossa? Onko saavutettavuudessa ristiriitaisuuksia?

Esimerkiksi Riikka toimii monissa sidosryhmissä käyttäjäryhmän edustajana ja hän antaa palautetta sokean näkökulmasta. Asia ei kuitenkaan ole niin yksioikoinen, kuten Riikka toteaa: ”Joskus kyllästyn rooliini olla aina ensisijaisesti sokea henkilö ja kommentoida maailmaa aina siitä näkökulmasta. On totta, että olen sokea kaiken aikaa, mutta joskus haluaisin tulla nähdyksi myös ystävänä, siskona, laulajana tai rakastajana”.*(Open Doors Dvd 2007, huone 7: video).*

Keskustelut valtion taidemuseon saavutettavuusasiantuntijan sekä viiden kansainvälisen partnerin kanssa, joilla jokaisella on oma näkemys ja motivaatio kyseisen dvd:n suhteen on tarkoittanut käsikirjoitusnäkökulm asta monikerroksista rakennusta, jossa jokaisella on oma ovi josta taloon tullaan ja ikkuna josta katsotaan ulos. Yhteisen tilan muodostaminen

näistä elementeistä on vaatinut matkoja rajojen sisälle ja ulos. Se on vaatinut ovien avaamista ja lopulta kaikkien ovien poistamista. Prosessissa on tarvittu vuoropuhelua, kuuntelua ja ymmärtämistä sekä yhteisen kielen muodostamista ja käsitteiden terävöittämistä.

Miten liitän itseni siihen

Vaikka näkökulmaa mietittiin ja terävöitettiin kautta linjan itse dokumentt imateriaaleissa, sitä mietittiin myös designnäkökulmasta käyttöliittymää suunniteltaessa. Kenen näkökulmassa tilassa fyysisesti ollaan? Miten siirtymät huoneiden välillä rakennetaan? Minkälainen äänimaailma käyttäjän ympärille rakennetaan? Kuka hän on? Mitä hän näkee? Mitä hän kuulee? Mitä hän tuntee? Mitä hän haluaa primääristi mitä sekundaarisesti? Konkreettisesti tämä tarkoittaa päätöksiä kuten mihin asetetaan kamera kuvakulmissa, minkälainen valo on animoidussa tilassa, minkälaisten linkkien takaa löytyy itse tieto, mitä asetamme etualalle, mitä taka-alalle, miten kokemuksel-lisuus ja tiedollisuus jäsennetään tasapainoisesti?

Myös Shedroff puhuu näkökulman tärkeydestä osana designprosesseja. Hänen mukaansa valittu sisällön näkökulma kokemuksissa vaikuttaa siihen miten sisältö ymmärretään. Näkökulma vaikuttaa siihen, miten ihmiset vuorovaikuttavat ja liittävät itsensä siihen *(Shedroff 2001, s.232).* Hän myös kertoo miten juuri ne videopelit toimivat, jotka ovat kerrottu juuri ensimmäisen tai toisen henkilön näkökulmasta. Miten tarinat, elokuvat ja teatteri näyttävät eri tasonsa riippuen siitä mistä näkökulmasta ne ovat kerrottu. Open Doors -teoksessa päädyttiin korostamaan tilan ja käyttöli-ittymän virtuaalisuutta, fiktiivisyyttä erityisesti fyysisen näkökulman valinnassa ja siirtymissä. Koska käyttäjä on teoksen päähenkilö, valittu näkökulma on rakennettu ensimmäiseen persoonaan, niin että kokemus olisi mahdollisimman omakohtainen.

Lev Manovich puhuu kerronnan näkökulmista teoksessaan The Languge of New Media. Hän jakaa käyttäjäkokemuksen kolmeen persoonaan, josta kolmannen persoonan näkökulma sijoittaa käyttäjän teoksen ulkopuolelle. Toinen persoona antaa käyttäjälle vallan kontrolloida jotakin hahmoa kertomuksessa ja ensimmäinen persoona asettaa käyttäjän itse esiintyjän rooliin. Hän on näin aktiivinen toimija teoksessa, joka kontrolloi omaa liikettään ja toiminnansuuntaansa. Manovichin teorian mukaan päädyimme myös ensimmäisen persoonan käyttäjärooliin. Tavoitteena vaikkakin aika selkeä liikkuminen ja valintapaletti, silti tunne omasta liikkumisesta, valinnan ja toiminnan välisestä suhteesta.*(Manovich 1996).*

Emme halunneet käyttäjän assosioituvan mihinkään tiettyyn ihmisryhmään, vaan halusimme että mahdollisimman moni liikkuja kokisi kokemuksen omakseen. Päädyimme liukuviin, miltei lentäviin siirtymiin, jotka tuovat käyttöliittymään tarkoituksellisen, hieman taianomaisen vaikutelman. Shedroff kertoo miten kokemukset, jotka sallivat yleisön jakaa

kokemuksensa, voivat olla tyydyttävämpiä kuin ne jotka eivät salli ja nämä näkökulmat voivat syventää ymmärrystä.*(Shedroff 2001, s.232).* Open Doors -teoksessa halusin voimakkaan käyttäjän näkökulman, joka vah-vistaisi omakohtaisen ymmärryksen lisäksi myös tunnetta siitä että tämä tila on juuri minua varten ja minä voin mennä mihin huoneeseen tahansa siinä järjestyksessä kuin haluan. Voin valita joko tiedollisemman käyttöli-ittymän tai kokemuksellisemman reitin kulkemalla tilan ilman menuja. Samaan tapaan kuin tavallisessakin näyttelyssä vieraileminen antaa minulle valinnanvapauden missä vaiheessa ja millä intensiteetillä otan näyttelyn ja teokset vastaan. Tietyn teoksen äärellä voi olla pysähtyneenä pitkäänkin ja sitten ohittaa viisi seuraavaa, jotka eivät kosketa juuri minua. Tätä valinnanvapauden tunnetta halusin tuoda myös Open Doors:in.

Designia ja dramaturgiaa on osittain hyvinkin haastavaa erottaa toisistaan. Seuraavassa osiossa käsittelemme konkreettisemmin miten dramaturgia on auttanut Open doors teoksen designhaasteissa ja avannut suunnittelun solmukohtia.

3. Dramaturginen Puheenvuoro

3.1 DRAMATURGIAKONTEKSTIN AVAUS

Designin ja dramaturgian liitolla on pitkät perinteet ja halusin peilata niitä omassa suunnittelussani. Taideteollisen korkeakoulun medialaboratoriossa on aihetta tutkittu laajasti. Esimerkiksi Crucible Studion taiteellinen johtaja Mika Tuomola on yhdessä käsikirjoittaja Leena Saarisen kanssa käytännön kautta tutkinut aihetta käsikirjoittamansa vuorovaikutteisen televisiosarjan Sydän kierroksella kautta.*(Tuomola 2006).* Esimerkissä käyttäjälle annettiin amorin rooli vaikuttaa vanhemman naisen ja nuoremman miehen väliseen rakastumiseen. Myös Minna Tarkka on alleviivannut taiteilijan ja käyttäjän roolia designprosessien suunnittelussa useissa kirjoittamissaan artikkeleissa.(Tarkka 2002). Aihe ei siis ole uusi, mutta tarpeeksi uusi, moniulotteinen ja etenkin kehittyvä, jotta näille näkökulmille on vielä tilaa vuorovaikutteisen, käyttäjälähtöisen draaman analysoimisessa. Dramaturgialla tarkoitan tässä kontekstissa dramaturgisen jännitteen muodostamista asiapitoiseen audiovisuaaliseen materiaaliin sekä käyttöliittymän ja käyttäjän välistä suhdetta.

Esimerkkinä uusien medioiden tarpeesta hyödyntää draamallista ajattelua puhuu myös Brenda Laurel teoksessaan Computer as Theatre. Hän puhuu miten kehittääksemme näitä uusia teknologioita tarvitsemme uuden luovien yksilöiden lajin, todennäköisesti lajin, joka on tekemisissä runouden, kirjoittamisen ja teatraalisen suuntauksen kanssa. Kuka, kysyy Laurel, kuka paremmin ymmärtää henkilöiden vuorovaikutuksen kun dramaturgi *(Laurel 1999, s.xi)?* Itseäni kiinnostaa ajatella juuri dramaturgiaa laaja-alaisemmin design-prosesseissa kuin vain olla mahdollisten draamallisten ja kerronnallisten elementtien sisällyttämänä. Ymmärtämällä dramaturgiaa voimme miettiä kohtauksia ja juonta, jonka käyttäjä kokee teoksessa, eli draama on osa jokaista päätöstä ja sitä seuraavaa toimintaa. Mitä tietoa käyttäjälle annetaan missäkin vaiheessa. Miten häntä johdatellaan, kuka hän on?

Koska Open Doors teos on ollut audiovisuaalisessa sisällössä riippuvainen todella epätasaisen, monikulttuurisen, värikkään ja erilaisen materiaalin jäsentämisestä, on dramaturgian rooli ollut yksi oleellisimmista. Brenda Laurel puhuu paljon dramaturgian liitoksista uusien medioiden suunnittelussa ja käyttöliittymissä. Hän pohjaa käsityksiään paljon Aristoteleen, jonka yksi perusajatus draamasta on puhua valmiista teoksesta orgaanisena kokonaisuutena. Sikäli kun kokonaisuus on enemmän kuin tekijöittensä summa, jokaisella osalla on elintarkoituksensa ja jokaisella osalla on oma merkittävä suhteensa toisiinsa nähden *(Laurel 1999, s.49).* Syy, miksi Laurel lainaa Aristotelestä, on muun muassa tapa, jolla hän kategorisoi syy-seuraussuhteita. Hänen mallinsa luo kurinalaisen tavan ajatella, että design on

näytelmänä rakentavaa *(Laurel 1999, s.49).* Tätä aspektia pohdimme suunnitteluvaiheessa juuri toiminnan kautta. Draama on aina toimintaa. Vaikka käyttöliittymässä ei olisi varsinaista narraatiota, dramaturgisten lainalaisuuksien tunteminen ja tuominen suunnitteluprosessiin auttaa mm. positiivisen jännitteen, odotusten ja niiden täyttymisen rakentamisessa, eli Aristoteleen mainitsemassa syyseuraussuhteessa.

Käyttäjä voidaan aina nähdä teoksen aktiivisena henkilönä, toimijana, jolla on tavoite, intohimo, motiivi, pakkomielle, unelma, pelko, trauma, salaisuus tai joku muu hänen toimintansa suuntaa ohjaava voima. Tämä on hyvässä draamassa aktiivista, eteenpäin vievää toimintaa. Tämä toiminta ja siitä syntyvä jännite saa meidät jännittämään teatterin katsomossa päähenkilön puolesta, mutta tämä jännite saa meidät toimimaan vuorovaikutteisen teoksen näyttämöllä. Open Doors teoksessa käyttäjän toiminta on sidottu verbeihin joita ovat **kulkeminen** virtuaalisessa näyttelyssä, **tutustuminen** siellä oleviin teoksiin ja elämyksen kautta **oppiminen** aihealueesta.

3.2. TILA JA RAKENNE

Open Doors -teos sinänsä on designlähtöinen, mutta sen rakenne ja tilan muodon kehittely on lähtenyt omasta taiteellisesta lähtökohdastani: Millä tavalla dvd –formaatti voi mahdollistaa tilallisen, konkreettisen käyttäjäkokonaisuuden? Minkälaiset muodot toimivat missäkin formaateissa sekä miten käyttäjää voidaan dramaturgisesti, mutta mahdollisimman konkreettisesti kuljettaa muodon läpi? Kysymyksessä kulminoituvat vuoropuhelun molemmat äänet sekä designin että dramaturgian sävyt.

3.2.1 Avoimien ovien arkkitehtuuri

Koska Open Doors -dvd:n funktio on toimia myös informatiivisena apuvälineenä henkilölle, joka rakentaa visuaalista näyttelykokonaisuutta on kokonaisuuden pitänyt noudattaa tiettyä asialinjaa. Teoksella on siis asialähtöinen status. Informatiivinen design on toteutettu dramaturgisin keinoin. Subjektiivisen ja emotionaalisen dokumenttielo-kuvagenren tekijänä olen joutunut palaamaan todellisuuden esittämisestä kuvan, tunteen ja sävyn kautta takaisin selittävämpään, informatiivisempaan linjaan. vaikkakin kuten designosiossakin todettiin kaikki tieto vaatii myös näkökulmaa ja on näin subjektiivista.

Open Doors -teoksen dramaturgian ytimessä on dokumentaarisen materiaalinkin vuoksi näkökulmien/kulman valinta. Vaikka teos sisältää tiedollisen tason on se kuitenkin kerrontaa ja hyvä kerronta vaatii aina dramaturgiaa. Tieto, joka on sidottu tarinaan avautuu voimakkaammin käyttäjälle. Ilmiöstä kertoo myös designin kannalta Nathan Shedroff kirjassaan Experimental design 1. Hän kertoo miten tarinankerronta on yksi vanhimmista kokemuksista ja silti yksi vaikuttavimmista sillä se organisoi tietoa tavalla, joka useimmiten sallii meidän kuvittaa

henkilökohtaisia tarkoituksia ja luoda tietoa *(Shedroff 2001, s.208).* Pyrimme tähän Open Doors:in dramaturgiassa: tiedon hallittuun dramatisoimiseen ja sitomiseen virtuaaliseen tilaan ja sen huoneisiin. Myös dokumentin päähenkilö Riikka sitoo osaltaan kerrontaa.

Kerronta ja elämyksellisyys haluttiin liittää tematiikkaan myös siitä näkökulmasta että se tekisi laaja-alaisen saavutettavuuden aiheen helpommin vastaanotettavammaksi. Näin ollen dramaturgia tekee aiheesta saavutettavamman miettimällä katsojan puolesta milloin ja mitä informaatiota tarjotaan missäkin vaiheessa. Myös Shedroff puhuu miten tarinoita voidaan käyttää muutenkin kuin viihdekontekstissa, esimerkiksi ne ovat keino tehdä vaikeista konsepteista, informaatiosta tai käyttöohjeista saavutettavampia.*(Shedroff 2001, s.208).* Tähän ajatukseen kulminoituu jäsentyneesti Open Doors -dramaturgian funktio. Millä keinoin saamme suuren tietomassan jäsennettyä niin että sisältö pysyy raikkaana ja kerronnassa säilyy näkökulma? Aristotelen perusajatus dynaamisesta toiminnasta ja lainalaisuuksista antaa oman draamallisen näkökulman konseptisuunnitteluun. Kun käsittelemme tietomassaa aikajanalla ja erityisesti käyttäjäkokemuksen näkökulmasta on kokemukseen mahdollista luoda kaari, jonka käyttäjä käy läpi. Tila toimii yhtenä esimerkkinä tarina- ja tietomaailman raamina, jonka metaforaa analysoidaan seuraavassa kappaleessa.

3.2.2 Peli se ei ole; se on maailma

Open Doors -dvd:n rakenne on episodinen, jossa 8 episodia on sijoitettu tilan muotoon. Elokuvallisesta rakennemallista oli apua käyttöliittymärakenteen suunnittelussa. Näin dramaturgian lähtökodasta suunniteltu kahdeksan osaa sisältävä rakenne tuki designajatusta ja innovoi tilalliseen käyttöliittymään. Teoksen rakenteen kehittymiseen voi tutustua myös Liitteessä 1: Process, s.24-27.

Maureen Thomas ja Francois Penz puhuvat elokuvarakenteiden käyttömahdollisuuksista vuorovaikutteisessa kerronnassa. He nostavat teoksessaan Philip Parkerin mainitsemat tyypillisemmät elokuvarakenteet, joita ovat lineaarinen, episodinen, assosiatiivinen ja sirkulaarinen. Parkerin mukaan episodinen rakenne on sarja erillisiä kerronnan jaksoja. Jokainen episodi voidaan nähdä ja ymmärtää omanaan, mutta sen todellinen kerronnallinen voima syntyy siitä, että kukin episodi on osa kokonaisuutta, joka muodostaa kerronnan *(Thomas, Penz 2003, s.69).* Open Doors -teoksen episodinen rakenne tarkoittaa audiovisuaalisen kerronnan suhteen sisältöä, joka lomittuu ja kietoutuu eri osa-alueisiin, mutta voidaan nähdä erillisistä episodeista muodostuvana kokonaisuutena. Jokaiseen episodiin on suunniteltu oma draaman kaari ja rytmillinen eteneminen, mutta teemallisesti eri episodit heijastavat toisiaan. Vaikka koko materiaalin katsominen saattaa ulottua usealle päivälle, kokonaisuus muodostuu osiensa kautta.

Pyrin lopputulokseen, jossa tila toimisi saavutettavuuden metaforana. Miten käyttäjä miettisi omaa liikkumistaan ja sisällön omaksumistaan alitajuisesti virtuaalisen tilan kautta. Tavoitteena ei ollut pyrkiä saavutettavuuden täydellisyyden esittämiseen, vaan herättää katsoja ajattelemaan teemaa valintojensa ja navigaatiokokemuksensa kautta. Myös Lev Manovich puhuu navigoitavan tilan merkityksestä teoksessaan The Languge of New Media. Hän puhuu pelaajan aktiivisuudesta. Jos pelaaja ei tee mitään, mitään ei myöskään tapahdu. Tästä näkökulmasta käyttäjän liike ja kulkemismahdollisuus läpi pelimaailman on yksi kerronnallisista päätoiminnoista *(Manovich 1996, s.247).* Open Doors -teoksessa pyrin käsikirjoittamaan käyttäjälle monitasoisen reitin, jossa kerronnan tasot oltaisiin sidottu alitajuisimpiin merkkeihin, kuin informatiivisessa filmimateriaalisissa: vesialtaaseen, taivaaseen, fantasiamaisiin eläviin tauluihin, esteettömään ja miltei lentäviin siirtymiin.

Manovich jatkaa käyttäjäkokemuksen analysoimista. Hän kertoo miten liike läpi tilan mahdollistaa pelaajan etenemisen kerronnassa, mutta on arvo myös itsessään. Se on keino, joka antaa pelaajalle mahdollisuuden tutkia tilan ympäristöä.*(Manovich 1996, s.247).* Pidän siitä miten Manovich kutsuu pelaajan tutkijaksi aktiivisen toimijan lisäksi. Open Doors -dvd:ssä motiivinani oli rakentaa tila ja huoneet myös sisältöä tukeviksi odotus- tai lepotiloiksi. Niissä voisi hengähtää ennen siirtymistä seuraavaan osa-alueeseen tai kulkea tilasta toiseen ja nauttia virtuaalisesta kulusta.

Tavoitteena on ollut visuaalisen maailman ja raamin luominen kyseiselle aihealueelle. Manovich lainaa Robyn Milleriä kirjassaan The Language of New Media. Miller syventää navigoitavan tilan luonnetta. Hän kertoo miten luomme ympäristöjä, jotta voisimme vaellella niiden sisällä. Ihmiset ovat kutsuneet näitä ympäristöjä peleiksi, koska eivät ole keksineet mitään parempaa ja me olemme kutsuneet niitä ”aikojen peleiksi”(game at times). Mutta peli se ei ole; se on maailma *(Miller 1996, s.248).* Maureen Thomas ja Francoin Penz avaavat myös omasta näkökulmastaan kerronnan tilallista järjestymistä. Kerronnan ympäristöllä on mahdollisuus tulla pikemminkin tarinamaailmaksi(storyscape), jota tarinan etsijän (storyseeker) täytyy tutkia löytääkseen tarinan. Toisin sanoen, ympäristöstä tulee aktiivinen ja tärkeä osa itse tarinankerrontaa *(Thomas, penz 2003, s.73).* Open Doors -dvd:stä olisi tämän ajatuksen tukemana ollut kiinnostavaa tehdä vielä vuorovaikutteisempi tarinamaailma, jossa käyttäjän kulkema juoniviiva olisi oman kokemuksen kautta avannut teemaa. Dvd - elokuva on kuitenkin loppumediana vielä rajoittunut ja jouduimme luopumaan ja rajaamaan tuotannon alkuvaiheessa käsikirjoittamaamme materiaalia, joka työstettiin nimenomaan käyttäjäkokemusta voimistaaksemme. Muun muassa käyttäjän oma huone, joka olisi toiminut pelillisenä osa-alueena jäi odottamaan mahdollista jatkokehittelyä.

3.3. TILA JA METAFORA

Miten voisin esittää saavutettavuutta ilman sanoja ja selittelyä? Minkälaisiin askeliin ja siirtymiin voisin sitoa teoksen teeman? Tila-ajatus syntyi tämän ajatusketjun kautta. Tilalla on yleensä aina luonne, ja tila edustaa aikaa. Tiloissa on joskus hyvä olla, joskus ne vain selittämättömästi ovat luotaan poistyöntäviä. Henkilö, jolla ei ole suuntavaistoa kadottaa helposti itsensä selkeäänkin tilaan.

Käsikirjoitusprosessin ensimmäisessä vaiheessa käsikirjoitin tilan, jonka rakenne on säilynyt alusta asti lähes muuttumattomana. Vuorovaikutussuunnittelun kannalta se on toiminut kivijalkana kautta linjan. Navigaatio ja interaktiopolut ovat suunniteltuja kyseiseen tilaan. Tilan arkkitehtuuri on vuorovaikutussuunnittelun näyttämö. Miten käyttäjä tulee tilaan? Mitä hän ensimmäiseksi haluaa? Tapaako hän muita henkilöitä? Asetetaanko hänen eteensä haasteita vai tehdäänkö kulku täysin esteettömäksi? Kuten monissa omissa suunnitteluprosesseissani rakenne ja muoto tuli myös Open Doors -teoksessa ennen sisältöä. Brenda Laurel vertaa käyttöliittymäsuunnittelua ja draamaa/esitystä. Hän lainaa Paul Heckeliä, joka kertoo suunnitteluprosessistaan, jossa hän ajattelee ohjelmaansa esittämässä näytelmää käyttäjälleen.*(Laurel 1999, s.15).* Ajatuksessa on tilan metaforan tihentymä. Miten käyttöliittymän näyttämö on katettu illan ensi-iltaa ja sitä seuraavia esityksiä varten? Miten teos on ohjattu?

Kun käyttöliittymä on näyttämö niin esirippuna on digitaalinen ruutu. Se saattaa pimetä yllättäen, se saattaa olla vanha ja nostalginen, itse kontrolloitava tai automaattinen. Joka tapauksessa se laskeutuu joskus yllättäen.

3.3.1 Kahdeksan huonetta, kahdeksan elävää teosta

Open Doors:in käyttöliittymä ja metafora on rakennuttu virtuaaliseen näyttelytilaan, jonka läpi käymällä käyttäjälle pyritään saamaan mahdollisimman fyysinen ja konkreettinen kokemus visuaalisesta tilasta ja sen saavutettavuudesta. Asiasisältö on jaettu kahdeksaan osa-alueeseen. Myös virtuaalinen tila on jaettu kahdeksaan huoneeseen. Jokaisessa huoneessa on lyhytelokuva yhdestä saavutettavuuden osa-alueesta. Brenda Laurelin mukaan virtuaalinen tila on todellisuus itsessään, mutta vain erilainen todellisuus.*(Laurel 1999, s.185).* Teimme suunnitteluvaiheessa erilaisia versioita siitä miten todellinen, todentuntuinen tai fiktiivinen tila olisi. Mietin miten oleellista olisi realistisen tilan luominen dokumenttimateriaalia sisältävälle opetukselliselle teokselle.

Tilan funktio on toimia myös tiiviin informaatiolinjan vierellä käyttäjän oman kokemuksen näyttämönä. Saavutettavuuden metafora haluttiin liittää ajattomaan, selkeälinjaiseen tilaan, jonka raamit henkisivät teemasta ja antaisivat syvemmän kokemusjanan käyttäjälle. Itse kahdeksan

videota saavutettavuudesta, ovat asiapitoisia, eivätkä jätä opetuksellisen funktionsa vuoksi niin paljon ilmaa käyttäjän omalle oivallukselle.

▲ Pois sanoista

Tove Idstrom puhuu kiinnostavalla tavalla metaforasta audiovisuaalisessa kerronnassa. Hänen luentonsa 2003-2005 medialaboratoriossa ovat toimineet valtavan inspiroivana omalle dramaturgiselle ajattelutavalleni. Hän on esitellyt tarinankerronnan lainalaisuudet ja laittomuudet. Hän on avannut uuden tavan ajatella elokuvaksi elokuvan kielellä, toiminnan kautta. Idström on opettanut perusdramaturgian käsittelemisen myös tilan muodossa ja hänen kurssillaan olemme muun muassa paneutuneet Hamletin tarinamaailman tilaan. Miten tarina venyy ja piirtyy tilaan.

Hän jatkaa omaa metaforakäsityksensä määrittämistään: ”Olen kiinnostunut metaforasta siksi, että haluan pois sanoista. Haluan saavuttaa syvemmän ymmärryksen aiheen ja sisällön käsitteistä. Metafora kantaa elokuvan sisältöä ja ylittää sen” *(Idström 2003, s.45).* Idström puhuu inspiroivasti juuri elokuvan metaforasta, mutta itseäni ajatus sen käytöstä kiinnostaa dramaturgisesti myös käyttöliittymäl ähtöisesti. Itse saan suurimman katsojanautinnon audiovisuaalisista kokemuksista, missä omalle oivallukselleni on jätetty tilaa. Kieli ja muoto ja metafora värittävät kuvaa ilman selittelyä jopa ilman dialogia. Miten ja minkälaisin keinoin pääsemme myös pois selittävästä käyttöliittymä kokemuksesta? Open Doors on ollut oma kokeiluni tästä. Tavoitteena avata katsojalle ovi perinteisten menujen ja valikkojen taakse ja ylittää selittämättömän ymmärryksen aste. Dramaturgian määrittelyistä löytyvästä metafora-käsityksestä on ollut paljon apua omassa designprosessissani.

Vuorovaikutteisissa teoksissa kuten Open Doors -dvd:ssä on itse audiovisuaalisen materiaalin lisäksi mietittävä dramaturgiaa ja käyttäjän kuljettamista ensimmäisestä menuvaihtoehdosta käyttöliittymässä eteenpäin. Halusin tuoda tätä Idströmin mainitsemaa syvempää ymmärrystä teokseen tilan kautta, joka pyrkii esittämään saavutettavuuden tunnelmaa, makua, omakohtaisuutta, hetkeä ja liikettä. Siis terävöittää teemaa itse asiajuonen alla.

▲ Se on kohteensa

Brenda Laurelille käyttöliittymän ja vuorovaikutussuunnittelun metaforana toimii teatteri. Koska kaikki toiminta on rajoitettu ilmaisun maailmaan, kaikki toimijat ovat sijoitettuja samaan kontekstiin, heillä on sama pääsy samoihin objekteihin ja he puhuvat samaa kieltä. Laurel lainaa Ellis Horowitzsin systeemiä teatraalisen käyttöliittymä metaforan ilmenemismuotona. Siinä käyttäjää tituleerataan ohjaajana ja käyttöliittymän toimintoja verrataan teatterin ilmaisuun, kuten casting ja harjoitukset. Tässä vertauksessa itse toiminta jää kuitenkin varjoon ja teatterin metaforassa sen pitäisi olla keskiössä *(Laurel 1999, s.18).* Laurelin teoksessa metafora

toimii vahvasti juuri vuorovaikutussuunnittelun apuna.

”Elokuvaksi ajatteleminen tarkoittaa minulle sisältöjen ilmaisemista kuvilla, äänillä, leikkauksilla, toiminnalla, tilanteilla. Dialogia elokuvaksi ajatteleminen ei juurikaan sisällä. Kuvat, toiminta, tilanteet tulee kuvata sanoin, jotka ovat konkreettisia, karttavat vertauksia, metaforia ja adjektiiveja, mutta synnyttävät katsojassa mielikuvan vertauksista, metaforista ja adjektiiveista” *(Idström 2003, s. 47).* Itse haluan viedä tätä ajatusta myös vuorovaikutteisen kerronnan näyttämöille. Miten voin kuljettaa käyttäjää eteen- ja taaksepäin ja ympäri käyttöliittymässä ilman selittävää dialogia, ohjeistusta? Miten pyrin pois sanoista ja rakennan metaforan kautta syvempää ymmärrystä? Ja miten luon teoksen, jossa katsoja itse oivaltaa omaan kokemuspohjaansa luottaen oman kuvan ja metaforan aiheesta? Open Doors teoksessa elokuvaksi ja vuorovaikutteisesti ajatteleminen tarkoitti käyttöliittymävaihtoa, joka ei tarjoa suoraa ja selittävää tasoa, vaan tilaa, jossa on myös tunteille sija.

”Metafora ei ole kielikuva, ei vertaus, ei kuva, vaan ilmaus. Se on kohteensa. Kun käsikirjoittaja kirjoittaa elokuvan, se on itse asiassa jo tehty. Hän kirjoittaa muistiin näkemänsä. Koska hänen tehtävänsä on kuljettaa katsojaa tunteen avulla, hänen on koko ajan ratkaistava, miten tehdä näkyväksi ne sisällöt, jotka hän haluaa istuttaa katsojaan” (Idström 2003, s.47). Juuri tämä tunteen avulla kuljettaminen on itselleni kiinnostavaa, erityisesti vuorovaikutteisissa teoksissa. Miten kuljetamme käyttäjää? ”pyrkimys ei ole saada katsojaa ajattelemaan tekijän ajatuksia tai tuntemaan hänen tunteitaan, vaan omiansa”.(Idström 2003, s.48).

3.3.2 ’Tässä, autan sinua löytämään’

Idströmin ja Laurelin metaforakäsityksessä voi nähdä tietyn samankaltaisuuden. Molemmissa käyttäjälle ja katsojalle halutaan antaa rooli, hän halutaan nähdä toimijana tai tuntevana tärkeänä kerronnan hahmona. Jos teatteri nähdään metaforana, jonka funktio on itsessään välittää tunteita halutaan sitä varmasti myös käyttöliittymään. Toisaalta myös Idström korostaa metaforan funktiota mahdollistaa katsojan oman tunteen ja alitajunnan heräämistä.

Tämä on erityisen tärkeää Open Doors -tyylisissä teoksissa, jossa on tiedollisen tason osuus on valtava ja informaatiotulva saattaa osittain ottaa ylivallan. On tärkeää antaa katsojalle tila ja hetki jossa hengähtää ja luoda oma käsitys, tunne ja ajatus juuri nähdystä. Näin ollen tila toimii myös dramaturgisena suvantona, jonka jälkeen on valmis jälleen kohtamaan käännekohdat ja lisäinformaation.

Myös Jay David Bolter ja Richard Crusing puhuvat visuaalisesti tuotetuista, virtuaalisista tiloista ja tilallisuudesta oivasti. Heidän mukaansa virtuaalisesta todellisuudesta on tullut paras kulttuurinen metafora ideaaliselle tai täydelliselle sovittelulle.*(Bolter, Crusing*

1998, s.161). Koska teoksen haasteena oli monikansallinen teos ja sisällönsuunnittelussa piti ottaa kansainvälisten partnereiden näkemyksiä huomioon, tavoittelin juuri kulttuurisen metaforan ajatusta. Risteystä, jossa kaikki viisi kansalaisuutta viihtyisivät eivätkä kokisi tilaa minkään tietyn kulttuurin tihentymäksi. Printti ja radio kertovat, näyttämötaide ja elokuva esittävät, mutta virtuaalinen tila ilmentää. Elokuvan tekijä sanoo: Katso, näytän sinulle. Tilantekijä sanoo: Tässä, autan sinua löytämään (*Rheingold, s.286).* Tähän viitaten, pidän Idströmin ja Bolterin näkemyksien yhdistämisestä vuorovaikutteisessa kerronnassa ja käyttöliittymässä; astumista pois sanoista, syvemmän ymmärryksen saavuttamista ja kulttuurisen, jopa alitajuisen metaforan löytämistä.

Open Doors -teoksessa tilaan on upotettu elementtejä, jotka omalta osaltaan viestittävät sanattoman kerronnan sanomaa (vesi, taivas, taulut ja niissä olevat kuvat), sinne on rakennettu tietty valo (varjojen ja valojen kontrastit) ja sen seiniltä kaikuvat äänet (välillä juonellista kerrontaa korostavat äänet filmeistä, välillä teemalliset, tunteeseen vaikuttavat äänet).

Yhteenvetona, tärkeintä tilassa ja sen funktiossa on toimia käyttäjän / katsojan omien tulkintojen tilana. Niin että jokainen löytäisi sieltä omat yksityiskohtansa ja piirtäisi oman saavutettavuuden huoneen mieleensä kokemuksen jälkeen.

3.4 DOKUMENTAARISUUS –Onko Tämä talo Totta?

Open Doors projekti sisältää monia mediaelementtejä ja työskentely dokumentaarisen materiaalin kanssa on tuonut oman haasteensa. Dokumenttielokuvan luonteelle ominaisesti käsikirjoitus jatkuu tai toisaalta jopa alkaa uudelleen leikkauspöydällä. Käsikirjoitusprosessissa on näin ollen myös leikkaajalla erittäin merkittävä rooli. Muuttuvien osa-alueiden suhteen digitaalisen median käsikirjoittaminen on lähempänä dokumenttielokuvan käsikirjoittamista kuin fiktion, jossa kirjoittaja itse määrittelee ja vastaa tarinan kehityksestä. Tämän kansainvälisen, kulttuurisesti ja visuaalisesti erilaisen materiaalin kanssa toimiminen on ollut dramaturgisesti mielenkiintoista.

Koska teoksen tavoitteena on toimia konkreettisena työkaluna on dramaturgiassa jouduttu miettimään myös asia- ja opetusohjelman dramaturgiaa, jotka itselleni eivät olleet niin tuttuja lajityyppejä kuin subjektiivinen dokumenttielokuva.

3.4.1 Lajityyppien ristitulessa

Määritellyt lajityypit auttavat hahmottamaan kokonaisuutta ja luovat mielikuvan tyylistä. En henkilökohtaisesti suhtaudu intohimoisesti selittävään dokumenttielokuvan lajityyppiin. Arvostan erityisesti poeettista ja performatiivista dokumenttielokuvan lajityyppiä, jossa todellisuuden näkökulman terävin kärki on aina katsojan silmien

välissä. Ajatus siitä, että dokumentaristi ei edes yritä tai leiki olevansa objektiivinen vaan kuvaa vahvasti oman iiriksensä kautta, kiehtoo minua. ”Journalismiin kuuluva informaation ja kommunikaation vaatimus on dokumentaariselle elokuvalle sisäisesti vierasta. Elokuvan tekijän on kuviteltava todellisuus aina uudeksi, toiseksi, välineenä kamera ja nauhuri. Informaatio dokumentaarisessa elokuvassa on suhteellisempaa ja subjektiivisemmin tulkittua kuin tiedon välityksessä” (Cederström 2003, s.98). Open Doors -teoksessa etsittiin yhteistä todellisuutta ja yhteisen kuvan visualisoiminen vaati joskus pitkiä, joskin antoisia keskusteluita. Mitä tietoa välitämme, mitä tunnetta välitämme?

Lajityypin määrittelemiseen vaikutti vahvasti myös dokumentointi-prosessi, joka Open Doorsiin oltiin valittu. Viisi kansainvälistä kulttu-urikohdetta valitsi meidän määrittelemistämme kahdeksasta saavu-tettavuuden osa-alueesta omat fokuksensa ja dokumentoivat koh-teissaan tapahtuvia prosesseja. Haastavaa oli muun muassa se, että vaikka olimmekin jatkuvassa yhteydessä kansainvälisten tahojen kanssa ja lähetin heille ohjeistuksia ja tukiohjeita kuinka dokumentoida ja kuvata, olimme täysin riippuvaisia heidän omasta tavastaan kuvata ja tallentaa. Heidän havainnoistaan ja myös teknisestä laadusta.

Missä on ihminen?

Kansainvälisen materiaalin saavuttua leikkauspöydälle huomasimme hyvin pian sisällön olevan hyvin epätasapainoista ja vaihtelevaa sekä kulttuurisesti että teknisesti. Tämä aiheutti tuotannollisesti uudelleen arvioinnin sisällöstä ja aikatauluista. Open Doorsin tuotannon haaste oli siinä, etten ohjaajana voinut olla läsnä viiden maan kuvauksissa joten kokonaisnäkemyksen muodostaminen oli erityisen haastavaa.

Käsikirjoitimme uusia tilanteita/kohtauksia, joita ohjasin kuvaajamme kanssa uudeksi materiaaliksi. Prosessiin on kuulunut monia eri vaiheita ja sävyjä ja niiden avaaminen auttaa varmasti tulevaisuuden projekteja suunniteltaessa ja käsikirjoiteltaessa. Open Doors -teoksen kokonaisgenreen vaikuttaa sekä sen sisältämä audiovisuaalinen materiaali sekä itse dvd:n lajityyppi, joiden määrittelyjä ei vielä formaattisidonnaisesti ole, vaan niiden lajityypit määritellään yleensä suhteessa niiden audiovisuaalisiin sisältöihin. Esimerkiksi dvd, joka omaa tilallisen käyttöliittymän, joka on toteutettu animaation keinoin ja kahdeksan lyhytelokuvaa, jotka ovat osittain seurantadokumentteja viiden kohteen prosesseista, ovat osoitus siitä että kyseessä on lajityyppien risteys.

3.4.2 Todellisuuden ja käyttäjän kirjoittamisesta

Koska Designosiossa kerroin dvd –formaattiin käsikirjoittamisesta, on hyvä yhdistää tutkielmaan myös dokumentaarisuuteen pohjaavan audiovisuaalisen materiaalin kirjoituksen pohdintaa. En tässä kappaleessa kuvaa kuitenkaan tarkasti itse käsikirjoitusprosessia, joka

on purettu tämän kirjoituksen liitteeseen Prosessikäsikirjoitus, vaan tuon lyhyesti esiin juuri Open Doors tuotannon dokumentaariseen sisältöön vaikuttavia nyansseja.

Koska dokumenttielokuvagenre on todellisuuden, joskin oman, tallentamista on käsikirjoitus tulevan hetken, ajatuksen, tunteen tai tapahtuman ennakoimista ja hahmottelemista. Ensin harsitaan sitten parsitaan. Tärkeintä on tekijänä tietää mitä lähtee hakemaan. Mikä on oma näkökulma ja johtoajatus. Open Doors:in käsikirjoitusprosessiin sisältyi itselleni kaksi päähaastetta: Viisi kansainvälistä tahoa suorittivat kuvaukset omissa kohteissaan omien kuvaajiensa avulla. Oli todella haastavaa kontrolloida näkökulmien kirjoa etukäteen.

On helpompaa olla itse ohjaajana kuvaustilanteissa ja niiden hetkissä ja tarttua todellisuuden nyansseihin joita tallentaa. Open Doors:ssa sain kansainvälisen materiaalin oman katseeni alle ensimmäisen kerran vasta leikkauspöydässä. Yritin kuitenkin visualisoida ja rakentaa kohtauksia, linkkejä ja siirtymiä jo ennen tätä. ”Useimmiten on kuva(t) kirjoitettava, sekä olemassa olevat että mahdolliset kuvat. Kirjoittajan on löydettävä tyyli, jolla elokuvallinen tyyli välittyy lukijalle. Kun on siirryttävä itselleen kirjoitetusta tekstistä toiselle tarkoitettuun tekstiin, joutuu muuntamaan omat assosiatiiviset, intuitiiviset, suljetut kuvastonsa, ”kääntämään” ne muiden kanssa jaettaviksi, mutta kuitenkin alkuperäisen oivalluksen ja hengen säilyttäväksi”*(Cederström 2003, s.103).* Henkilökohtainen esituotantoprosessi oli itselleni juuri tätä toden ennakoimista ja kuvittelemista sekä listojen tekemistä. Halusin kartoittaa mitä ydinasiat meidän tuli kattaa jotta sisältö olisi kokonaisvaltainen ja uskottava.

Hei kuka puhuu?

Kuten aikaisemmin todettu oma roolini käsikirjoittajana oli huolehtia rakenteesta, kuvakerronnasta, tyylistä ja rytmistä, kaikesta muusta paitsi saavutettavuuden asiantuntijuuden ilmenemisestä. Laaja-alaisen voice-overin käsikirjoitti teoksen saavutettavuusasiantuntija. Asiasisältö avautuu siitä kyllä, mutta se on paikoitellen hyvinkin tiivis ja vaatii todella keskittymistä seurata sitä.
Leikkasimme sitä roimasti leikkausvaiheessa, vaikkakin mielestäni sitä on edelleen liikaa ja se tuo liian selittävän kuvan teoksesta.

Toisaalta, jotta Open Doors -dvd täyttää varmasti lupauksensa toimia saavutettavuuden työkaluna voice-over on varmistus siitä. Cedeström puhuu miten kirjoittamiselle antautuu helpommin, jos elokuvaan on ajateltu teksti tai ”minän” ääni, jotka voivat antaa viitteitä myös elokuvan muusta tyylistä tai aihiosta. Mutta usein tämä ”valmis” teksti muuttuu muuksi leikkausvaiheessa, vaikka se on voinut kuvausvaiheessakin vielä olla opastajana, alkuperäisestä ajatuksesta ja hengestä muistuttamassa. Monet tekijät jotka käyttävät ”minänsä” ääntä, nauhoittavat sen vasta leikatun raakaversion yhteydessä, koska puheen rytmi ja sävy syntyvät

aitona vasta yhteydestä kuvaan *(Cederström 2003, s.104).* Open Doors dvd:n voice-over kirjoitettiin kun ensimmäinen osa raakamateriaalista oltiin nähty. Nyt puhujina toimivat mies ja nainen, jotka molemmat ovat äidinkielenään sujuvaa englantia puhuvia. Ääni ja äänen näkökulmattomuus oli haaste. Puhe ei personoidu kehenkään, vaan on asiantuntijavoittoinen. Ei siis minän subjektiivinen ääni, vaan yleisempi. Havaitsimme että kansainvälinen, moninainen materiaali kaipaa punaisen langan välilleen. Koska voice-overin spiikkereillä ei ollut kasvoja, kaipasin ihmistä ja ihmisen näkökulmaa.

Tiedollista tunnetta, Tunteen Tietoa

Toisaalta Open Doors:in saavutettavuusasiantuntijan roolia voitaisiin kutsua myös toimittajan työksi. Kari Tervo kertoo miten Suomessa asiaohjelman käsikirjoittaja kantaa osaksi myös toimittajan roolia. Hänen mukaansa viimeisen kymmenen vuoden aikana televisiossa on työllistynyt alati kasvava taustatoimittajajoukko. He ovat toimittajia jotka, jotka keräävät tietoa, hankkivat haastateltavia, ideoivat aiheita ja tekevät käsikirjoituksia yhdessä ruututoimittajan kanssa *(Tervo 2003, s.196).* Vastaavanlaisella toiminnalla, toimittamisella on ollut käsikirjoitusprose ssissamme iso osa. saavutettavuusasiantuntija on osaltaan kahlannut referenssilistat ja jakanut jatkuvasti omaa kattavaa taustatutkimusta kanssani, jota on tuotu ja heijastettu kokonaiskäsikirjoitukseen. Prosessin aikana olen oppinut myös asiaohjelman lajityypistä, vaikkakin olen taistellut pois liiasta selittelystä ja pyrkinyt viemään kokonaisuutta elämyksellisempään suuntaan, myös käyttöliittymän kautta.

Tervo listaa Elina Hirvosen toimittamassa kirjassa Käsikirjoittaminen asiaohjelmassa käytetyt asiaroolit, jotka ovat mielenkiintoisia myös käyttäjäroolin kannalta vuorovaikutteisessa kerronnassa: **Kokija / tavallinen ihminen**: ohjelman aihe on suoraan hänen elämästään tai aihe koskettaa suoraa hänen elämäänsä. Uhri, on ihminen, joka on selkeästi kärsinyt jostakin teosta, päätöksestä, kehityksestä tai henkilö jolle on käynyt elämässä huonosti osin ihan omasta halusta. **Päättäjä**, hänellä on valta tehdä jotain tai hänellä on ollut valta tehdä päätöksiä, jotka ovat vaikuttaneet ihmisten elämään. **Asiantuntija**, tutkija, virkamies, järjestöihminen. Ja **Poliitikko**, Kunnallis- tai valtakunnantason poliitikko, joka sekä käyttää valtaa että levittää omaa yhteiskunnallista sanomaansa ja edustaa omia arvojaan *(Tervo 2003, s.199).* Tämän viisijakoisen roolikokonaisuuden mukaan Open Doors -dvd:n audiovisuaalisessa materiaalissa on voimakkaimmin asiantuntijasävy. Jälkeenpäin kuvattu Riikka tuo raikkaan kokijan ja tavallisen ihmisen näkökulman materiaaliin.

Tervon mukaan asiaohjelman käsikirjoituksen on syytä olla selkeä, looginen ja siinä on oltava se tarina. Hyvässä käsikirjoituksessa ei saa olla kuin kaksi tai kolme pääasiaa, joista halutaan kertoa, joita halutaan käsitellä, pohtia ja joista halutaan keskustella.(Tervo 2003, s.202). Open Doors -teoksen käsikirjoitus ei ole puhtaasti asiaohjelman käsikirjoitus,

mutta siinä on asiaohjelman elementtejä. Erityislaatuista Open Doorsin sisällölle on se pyrkimys ja sille esitetyt vaatimukset kattaa koko saavutettavuuden kirjo.

Saavutettavuus sinänsä on Tervonkin mainitsema pääasia, mutta sivuasioita on monta ja niiden hallitseminen vaatii otetta. Hän lisää miten hyvässä asiaohjelman käsikirjoituksessa huomioidaan sekä journalistiset että dramaturgiset periaatteet. Dramaturgiset kriteerit määrittelevät, miten ohjelmassa kerrotaan. Asiaohjelman käsikirjoittamista yhdistää kaikkiin muihin käsikirjoittamisen muotoihin tarve löytää paras mahdollinen, aiheeseen sopiva kerronnan tapa *(Tervo 2003, s.211).*

▲ Mediaelementit

MEDIA	ELEMENTTI	FUNKTIO
TIALLINEN KÄYTTÖLIITTYMÄ	Metafora- käyttäjäkokemus	Käyttäjän oma kokemus
DOKUMENTTIMATERIAALI	prosessinkuvaus	Havainnollisuus
VOICE-OVER	Tiedon punainen lanka	Informatiivisuus-asia
RIIKAN TARINA	Päähenkilö	Subjektiivisuus-tunne
RIIKAN LAULU	Ääniteema	Alitajunta
GRAFIIKKA	Kartat, otsikot, fontit	tehosteet

Oheinen kaavio osoittaa objektiiviseen tietotasoon ja subjektiivisen tunnetasoon liittyvät mediaelementit. Tilallinen käyttöliittymä antaa raamit käyttäjän omalle oivallukselle käytettävyydestä. Se on intuitiivinen kenttä, joka antaa tilaa omalle ajatukselle ja mielipiteelle. Alkuperäinen ajatus kantoi idean myös käyttäjän omasta huoneesta: Kun hän on käynyt koko teoksen läpi hän pääsee omaan tyhjään tilaan, minne saa rakentaa saavutettavuuden huoneen/maailman. Valitettavasti tuotantoresurssit tulivat tämän pelillisen ajatuksen eteen.

Dokumenttimateriaalilla on funktio toimia havainnollisena elementtinä kertoen itse saavutettavuusprosessista. Voice-over on tiedon punainen lanka, johdattaa katsojaa informaatiossa. Riikan henkilökohtaiset kommentit ja ajatukset tuovat teemaa lähemmäksi katsojaa ja edustavat tunnetta ja maanläheisyyttä. Myös hänen instrumentaalinen laulu kulkee kautta linjan sekä tilassa että audiovisuaalisessa materiaalissa. Teoksen subjektiivisen ja objektiivisen tason suhteesta kertoo myös Liite 1: Process, s.50.

Taulukko on ollut käsikirjoitusprosessissa käytännön apu. Sen kautta olen hahmottanut elementtien tasapainoa ja terävöittänyt niiden funktiota. Vuorovaikutteisissa teoksissa mediaelementtien väliset suhteet tulee analysoida kokonaisdramaturgian kannalta. Miten kukin mediaelementti

vie teemaa eteenpäin. Miten mediaelementit auttavat käyttäjää navigoimaan teoksessamme? Käyttäjäkokemuksen käsikirjoittamisessa mediaelementtien hahmotus on kuin kartta ja lähtökohta käyttöliittymäsu unnitellulle. Oikea kartta, oikeassa paikassa, oikealle henkilölle.

Yhteenvetona, erilaisia dramaturgisia lähestymistapoja tarvitaan myös designinlähtöisiin prosesseihin. Suunnittelijat, jotka ovat tutustuneet dramaturgian lainalaisuuksiin voivat kehittää teostaan tai tuotettaan uudelle tasolle. Tällä tasolla kerronta ja valitut metaforat tuovat suunnitteluun suunnan, jossa aihe ja teema sidotaan toimintaan ja mahdolliseen juoneen ja aikajanaan. Dramaturginen ajattelutapa auttaa myös käyttäjän roolin määrittelemisessä suhteessa teemaan. Open Doors teoksessa dramaturgia ja kerronta ovat auttaneet konkreettisesti designhaasteissa. Tiedon suuri määrä, käyttöliittymäsuunnittelu ja käyttäjän rooli on toteutettu dramaturgisesta näkökulmasta. Kerronnan pääelementit kuten teema, juoni, aika, paikka, kertoja, tila ja päähenkilö ovat kaikki auttaneet designprosessin solmukohdissa. Dramaturgia, kerronta ja tarinat auttavat kaikessa suunnittelussa. Tämä on lähtökohta käyttäjän ja teeman väliselle vuoropuhelulle.

4. Yhteenveto –Talo ovien takana

Tämän tutkielman kautta olen osoittanut Open Doors dvd:n sisällön muodostumisen sekä design- että dramaturgialähtökohdista. Vuoropuhelun ytimessä on ollut kysymys kuinka käsikirjoittaa käyttäjäkokemus. Halusin käydä ohjaajana ja dramaturgina tämän vuoropuhelun läpi ja peilata näitä suuntauksia toisiinsa. Mielestäni prosessiin liittynyt problematiikka saatiin purettua tässä tutkielmassa käytettyjä työmetodeitani analysoiden.

Tutkielman kaksijakoinen rakenne osoittaa miten digitaalisen median konseptoimiseen ja käsikirjoitukseen kuuluu sekä käyttöliittymäasian tuntijuutta, vuorovaikutussuunnittelua, taustatutkimusta ja kerronnan rakenteiden tuntemista. Kahden suunnan välissä on kuitenkin aina käyttäjä sekä valittu näkökulma. Käyttäjäkokemuksen käsikirjoittamisen ydin on mielestäni näkökulman auki kirjoituksessa. Olen tässä tutkielmassa osoittanut että näkökulman valinta on ensisijainen asia seurantadokumenttigenreen pohjaavassa audiovisuaalisessa materiaalisissa sekä käsikirjoitus- että leikkausvaiheessa. Näkökulman valinta tulee kuitenkin tekijän oman tulkinnan lisäksi valita myös käyttäjälle. Kenen silmillä hän maailman hahmottaa ja mitä informaatiota hänelle tarjotaan?

Ovien muoto

Tämän tutkielman problematiikka on viitannut dvd –formaattiin kirjoittamisen haasteisiin. Olen tyytyväinen siihen että sain monimuotoisen konseptin konkretisoitua kansainvälisille partnereille ja että he innostuivat ja olivat motivoituneita tuottamaan sisältöä. Projektissa säilyi kautta linjan hyvä tuotantoryhti, vaikka luovan sisällön hallitseminen oli paikoitellen todella haastavaa.

Tämän kirjoituksen yhtenä nyanssina on ollut Eu –projekti sen tuomat haasteet ja mahdollisuudet. Luovat prosessit eivät aina ole omimillaan tämän tyyppisissä asiakaslähtöisissä kansainvälisissä projekteissa, mutta yhteistyö sujui hyvin kansainvälisten partnereitten kanssa. Uskon tämän johtuvan selkeästä tiimijaosta.

Ovien asenteet ja asennot

Tutkielmassa on myös viitattu itse aihealueen saavutettavuus asemaan Eurooppalaisessa yhteiskunnassa. Aihe on kiinnostavimmillaan silloin kuin se on osa teosta ja elämyksen hetkeä. Se on otettu huomioon suunnittelun alussa niin, ettei se ole päälle liimattu tai eristävä asia. Kun saavutettavuus on osa teosta siinä missä sen värit, äänet ja muodot ja se valloittaa esteettömästi, mutta esteettisesti olemme saavuttaneet jotain kokonaisvaltaista ja ehyttä. Arvot ja asenteet tuntuvat monesti

olevan suurimpia esteitä. Tämä on itselleni surullisin, mutta myös kiinnostavin ilmiö kulttuurisen saavutettavuuden aihiossa.

Myös prosessin aikana käyty saavutettavuuden arvokeskustelu on ollut antoisaa. Ajatus siitä ettei rajoittuneisuus tai vammaisuus ole sinänsä este vaan useimpien asioiden tai asenteiden vammauttava luonne. Koen eduksi sen, että aihealue ei ollut asiantuntijuus mielessä itselleni tuttu. Mielestäni aiheeseen tuli kaksi erilaista lähestymistapaa kun saavutettavuusasiantuntija lähestyi teemaa oman tuntemuksensa mukaan ja minä omani mukaan. Näin molemmat ääripäät katettiin. On vaara että itsestäänselvyyksiä vältellään, jos tiivis asiantuntijaryhmä työstää sisältöä ilman henkilöä, joka ei tunne aihealuetta.

Tuliko talosta sellainen kuin piti?

Designosiossa on osoitettu käyttöliittymäsuunnittelun eri tasojen merkitys. Open Doors -dvd:n käsikirjoituksen tavoitteena on ollut kehittää rakenne ja käyttäjäkokemus, joka toimisi myös käyttöliittymälähtöisesti elokuvamateriaalin lisänä. Niin että käyttöliittymällä olisi selkeä lisäarvo omana kokemuksenaan; niin ettei se toimisi pelkkänä tiedon sisällysluettelona. Tässä tutkielmassa on perusteltu tilan metaforan käyttö informaatiodesignin pohjapiirroksena.

Verrattuna lähtötilanteeseen ja hyvin vaativaan audiovisuaalisen materiaalin haalimiseen ja hallintaan olen kohtuullisen tyytyväinen rytmiin, joka on itse saavutettavuuden lyhytelokuvissa. Myös informaatiodesign on mielestäni saatu kiinnostavaan muotoon. Jos aloittaisin projektin nyt resursoisin kansainvälisiin pilottikohteisiin ammattimaista kuvausapua ja painottaisin subjektiiviseen kokemusmaailmaan, minkä kautta tieto ja asia esitettäisiin.

Ovi tarinaan

Tässä tutkielmassa käyty designin ja dramaturgian vuoropuhelu on sujunut sopusointuisesti. Kerronnallinen ymmärrys on tuonut käyttöliittymäsuunnitteluun selkeän rakenteen ja dramaturgia ja rytmitys auttavat jäsentämään sisältöä: Missä vaiheessa haluamme kertoa mitäkin asioita. Tukeeko jokainen kohtaus pääteemaa ja sanomaa. Usein rakastumme kirjoittamiimme kohtauksiin tai keksimiimme käänteisiin. Dramaturgiassa kuitenkin aina mietitään miten kyseinen asia vie kerrontaa ja aihealuetta eteenpäin. Nyrkkisääntö on, että jos vastaus on ei –meidän tulee poistaa kyseinen kohtaus.

Itse olen tyytyväinen kaksijakoiseen rakenteeseen tässä tutkielmassa. Ehkä eniten siitä syystä, että aikaisempi kokemukseni on vahvempaa dramaturgian puolelta. Nyt oli avartavaa tuoda mukaan oman tekemisen analysoimiseen myös designlähtöisiä lähteitä. Molemmat pyrkivät samaan lopputulokseen: miten saada aikaiseksi mahdollisimman hyvin toimiva tuote/teos ja miten käsikirjoittaa sujuva käyttäjäkokemus?

Nyanssieroja löytyy toki. Design suunnittelussa pyritään monesti funktionaalisempaan painottamiseen: Miten tämä teos toimii ja miten käyttäjä osaa käyttää sitä? Siinä missä dramaturgit painottavat kerrontaa ja ehkä myös tunnetta: Mistä haluamme kertoa, kuka on päähenkilö, mitä hän tuntee ja haluaa? Suunnittelijan ja käsikirjoittajan on itse löydettävä itselle parhaiten sopivat muodot, kaaviot ja välineet.

Fiktiokäsikirjoituksessa tärkeintä on teeman määritteleminen ja päähenkilön logiikan ja sydämen tunteminen. Digitaalisen median käyttäjäkokemuksen käsikirjoituksessa tärkeintä on myös teeman määritteleminen ja *käyttäjän* logiikan ja sydämen tunteminen.

Tämä tutkielma on avannut itselleni uuden näkökulman sekä saavutettavuuteen että digitaalisen median suunnitteluun. Designin ja dramaturgian vuoropuhelu jatkuu. Koska ovi on omalta osaltani avattu en sulje sitä vaan jätän sen raolleen.

Lähteet

KIRJALLISUUS

Bolter, Jay David & Grusing, Richard 1998. Remediation: Understanding New Media. Cambridge, MA: MIT UP. S.161. Kirjoittajan oma suomennos.

Cederström, Kanerva 2003. Teoksessa: Käsikirjoittaminen. Toim. Elina Hirvonen. Art House. S.98.

Christophersen, John 2002. Universal Design. Norwegian State Housing Bank. S.7. Kirjoittajan oma suomennos.

Dewey, John 2001. Experience Design 1. New readers publishing. S.4, 8, 78, 216, 84, 34, 110, 208. Kirjoittajan oma suomennos.

Hirvonen, Elina 2003. Käsikirjoittaminen. Art House. S.211

Idström, Tove 2003. Teoksessa Käsikirjoittaminen. Toim. Elina Hirvonen. Art House. S.45, 48.

Laurel, Brenda 1999. Computer as theatre. S. xi, 15, 18, 49, 185. Kirjoittajan oma suomennos.

Manovich, Lev 1996. The Language of new media. The MIT press. S.247, 248, 49. Kirjoittajan oma suomennos.

Miller, Robyn 1996. Teoksessa: The Language of new media. Toim. Manovich, Lev. The MIT press. S.248.

Murray, Janet H. 1997. Hamlet on the Holodeck. The MIT press.

Rheingold, Howard 1994. Virtual Reality: the revolutionary technology of computer-generated artifical worlds – and how it promises to transform society. New York. Touchstone. S.286

Sandhu, Jim 2002. Teoksessa: Universal Design. Toim. Christophersen, John. Norwegian State Housing Bank. S.105. Kirjoittajan oma suomennos.

Shedroff, Nathan 2001. Teoksessa: Experience Design 1. Toim. Dewey, John. New readers publishing. S.110, 34, 8, 89, 134, 78, 216, 232. Kirjoittajan oma suomennos.

Siltanen, Juha 2003. Teoksessa: Käsikirjoittaminen. Toim. Hirvonen, Elina. Art House. s.19.

Tervo, Kari 2003. Teoksessa: Käsikirjoittaminen. Toim. Elina Hirvonen. Art House. S.196, 199, 202

Tarkka, Minna & Mäkelä, Tapio 2002. Uusi mediakulttuuri innovaatioympäristönä. Kotimainen ja kansainvälinen tutkimus. Mediakulttuuriyhdistys m-cult ry.

Thomas, Maureen & Penz, Francois 2003. Architectures of illusion: From Motion Pictures to Navigable Interactive Environments. Intellect. S. 69, 73, 123).

Walker, Andrew 2002. Teoksessa: Universal Design. Toim. Christophersen, John. Norwegian State Housing Bank. S.105, 141. Kirjoittajan oma suomennos.

HAASTATTELU

Hänninen, Riikka. Haastattelu. Toim. Helena Hyvärinen Open Doors DVD, 2006, Valtiontaidemuseo

INTERNET / TV

Internet, Opetusministeriö_1: http://www.minedu.fi/OPM/Kulttuuri/Museot_ja_kulttuuriperintoe/?lang=fi).
20.1.2007

Internet, Opetusministeriö_2: http://www.minedu.fi/OPM/Kulttuuri/monikulttuurisuus/kulttuurin_saavutettavuus.html?lang=fi).
20.1.2007

TV
Tuomola, Mika & Saarinen, Leena 2006. Sydän kierroksella. YLE1, Crucible Studio / Taik.

LIITE 1: Process

LIITE 2: Open Doors Dvd –How to make cultural venues and exhibitions accessible?