

# ATSIVERTI NAUJAI AUDITORIJAI taikant dizaino mąstymo modelį

2020 metais Šiaulių dailės galerija išklėdė galerijos atviro problemą - kaip į galeriją pakviesti ne tik nuolatinius lankytojus, bet ir mažiau menu besidominčius žmones? Į šį klausimą atsakymo ėmėsi ieškoti visi galerijos darbuotojai. Prie programos „Atviro meno“ prisijungė ir fotografė, vizualinio meno kūrėja Austėja Tavoraitė ir dizainerė Birutė Bikelytė.

Skirtingų auditorijų yra daugybė, kiekvienai yra tinkamas vis kitas pakvietimo būdas, todėl kartu sutarta sukurti modelį, kurį galerija galėtų taikyti ir po projekto. Per septynių „Atviro meno“ kūrybinių sesijų ciklą buvo išbandytas dizaino mąstymo (design thinking) modelis, kuriame panaudoti klasikiniai žingsniai - pasirušimas, įsijautimas, apibrėžimas, idėjų kūrimas, prototipai ir testavimas - virto modeliu, taikytinu pritraukti naujų auditorijų.

## 0 PASIRUOŠIMAS SUSITARIAME, KO SIEKSIME

**Tyrinėjimo klausimas:** Kaip pažinti naują, galerijoje nesilankančią auditoriją ir ją pasikviesti į galeriją?

**Susitarimai ir problemos, kurias nusprendė spręsti:**

**Vidinė komunikacija** - atskleidžiamos naujos kolegų savybės.

**Modelio, įtraukiančio naujas bendruomenes, sukūrimas. Išbandomos naujos priemonės, naujos darbo patirtys.**

**Naujos bendruomenės įtraukimas ir pažanga įtraukiant auditoriją.**

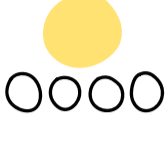
**Kaip vyko**

Į projektą įsitraukė **visa galerijos komanda**, net ir darbuotojai, kurių pareigos anksčiau nebuvo susijusios su auditorijų įtraukimo problemomis. Artimiau subūrus komandą ir bendradarbiaujant su kolegomis, su kuriais rečiau dirbama, susidarė sąlygos atrasti naujas kolegų savybes, išgirsti netikėtą įžvalgą apie galerijos lankytojus.

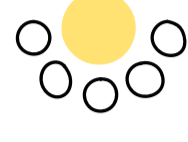
Tam, kad veiklos ir pats modelis būtų užfiksuotas ir suprastas, kiekvienos sesijos metu visas panaudotas priemonės **dokumentavo patys dalyviai**. Visi veiksmai buvo rašomi ant didelio lapo. Taip projekto rezultatas tapo ne tik patirtimi, bet ir schema, kurią dalyviai galėjo vizualiai matyti ir suprasti jos veikimą.

Su galerijos darbuotojais įsivardijome, kad galerija organizuoja edukacines veiklas. Edukacinės veiklos yra priskiriamos prie intensyvaus įtraukimo veiklų - dalyvaujantį sudominami eksponuojamais kūriniams, tačiau nėra įtraukiami į ilgesnes veiklas, nesijaučia kaip pačios galerijos kūrėjai. Sutarėme, kad turime kelti auditorijos įtraukimo į veiklas lygį. Todėl projekto tikslas tapo - sugalvoti patirtį, kuri bendruomenę sudomintų taip, kad ji pati būtų suinteresuota ateiti į galeriją.

### Gaunanti auditorija:

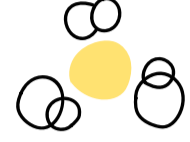


**Žiūrėjimas (spectating)** - jau paruošto kūrinio žiūrėjimas.

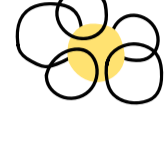


**Intensyvus įtraukimas (enhanced engagement)** - edukacijos ir mąstymo skatinimas naudojant kūrinį, tačiau dalyvaujantį neįtraukiami į kūrybinį procesą.

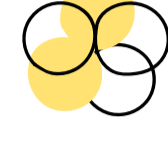
### Dalyvaujanti auditorija:



**Kolektyvinis įnašas (crowdsourcing)** - auditorija suaktyvinama jos prašant prisidėti arba atrinkti, pavyzdžiui, nuotraukų konkursai.



**Bendra kūryba (co-creation)** - auditorija prisideda prie menininko profesionalo kuravimo kūrinio.



**Auditorija kaip kūrėjas (audience as artist)** - auditorija perima kūrybos kontrolę, yra koncentruojamasi į procesą, o ne rezultata.

\*Kleik, G. (2020 kovo 6d.) „Kultūros prodiuserio rolė: kaip kuriamas prasmingas ryšys tarp kultūros organizacijos ir bendruomenės“. Iš: Kūrybinių Jungčių seminaro Nuo kultūros auditorijos iki kultūros bendruomenės. Vilnius: Miesto laboratorija.

„Į projektą atvedė noras pasižiūrėti, kaip kiti žmonės vertins šią veiklą, padaryti „restartą“, skatinti poreikis atsinaujinti viduje, išjūdinti iš dabartinio taško.“  
Ernesta Šimkienė

„Dalyvavo 100% visa įstaiga: nuo valytojos ir budėtojos iki vadovės. Tai gera patirtis, nes ir valytoja, ir budėtoja turėjo puikių idėjų, galėjo jas išsakyti. Tai svarbu, nes darbuotojas, pirmas sutinkantis lankytoją, viską gali matyti ir vertinti kitaip nei įprasta.“  
Ernesta Šimkienė

„Natūraliai sesijos pabaigoje paaiškėjo, kad mes galvojame, kad jie nori šių dalykų, bet ko jie nori iš tikro nežinome.“  
Birutė Bikelytė

## 1 ĮSIJAUTIMAS

**Ką jau žinome apie auditoriją?**  
Kokios galimybės su jomis dirbti, susitikti? Kokia nauda galerijai? Kokie pomėgiai?

Įtraukimui buvo pasirinkta Šiauliuose gyvenančių ukrainiečių bendruomenė. Ši bendruomenė yra nuolat auganti, nes vis daugiau ukrainiečių į šeimomis atvyksta gyventi į Šiaulius dėl čia siūlomų logistikos, stovyklų, pramonės darbų, tačiau dėl kalbos barjero ir dėl mažai žinomų poreikių šiai bendruomenei mieste nėra kultūrinių patirčių pasiūlos.

**Susitikimo su auditorija planavimas**  
Kokia iš tikrųjų yra mūsų tikslinė auditorija? Kokios galimybės su ja bendradarbiauti, ką mes norime sužinoti?

Visi galerijos darbuotojai turėjo po truputį nuogirdyti ir informacijos apie šią bendruomenę. Tam, kad visa turima informacija atsirastų vienoje vietoje, pasinaudojome **minčių žemėlapiu kūriniu**. Minčių žemėlapiu šakos apėmė tiek randamus faktus, tiek pačių galerijos darbuotojų išankstines nuomones, tiek jiems pažįstamus ukrainiečių meno atstovus.

**Jvyksta realus susitikimas su auditorijos atstovais**

**Analizuojant** minčių žemėlapi natūraliai kilo suvokimas, jog tai yra mūsų požiūris ir mūsų nuomonė, bet norime žinoti, kaip yra iš tikrųjų. Todėl minčių žemėlapyje atrinkome ir **pasizymėjome ukrainiečių bendruomenės atstovų - potencialių partnerių**, su kuriais galėtume susisiekti ir sužinoti, **koks poreikis yra iš tiesių**, kontaktus. Galerijos vadovams buvo įprasta kontaktuoti su įvairiais menininkais, tačiau šiuo atveju ryšys buvo mezgamas visai kitais tikslais. Kontaktais buvo labai įvairūs, todėl buvo **surašyti skirtingi klausimai**, kurie būtų užduodami susisiekius. Ne visi klausimai geri, ne visi kontaktais suteiktų reikalingos informacijos, todėl su šiais klausimynais žaidėme **vaidmenų žaidimą**, kuriame buvo simuliuojamas susitikimas - vienas vaidindavo kontaktuojamą asmenį, kitas - interviu ėmėją. Taip buvo atrinkti tinkami klausimai ir kontaktais.

„Svarbiausia suprasti, kad nežinome, ką darysime, ir tai priklauso nuo to, ką atrasime tyrinėdami auditoriją.“  
Birutė Bikelytė

„Jei anksčiau galvojome, kad turi būti tobula ekspozicija, kad niekas netrukdytų žiūrėti į paveikslus, tai dabar padėjome sėdimašiu, kad žmonės jaustųsi patogiai, jaukiai.“  
Ernesta Šimkienė

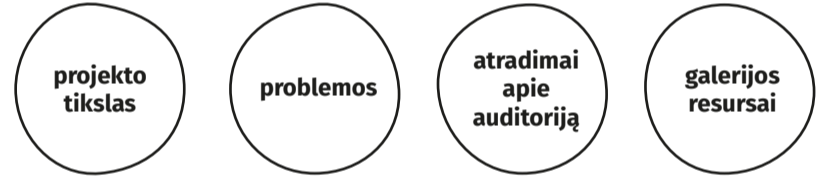
## 2 APSIBRĖŽIMAS

**Ką sužinojome apie tikslinę auditoriją?**  
Kokias problemas bandomė išspręsti, kreipdamiesi į šią bendruomenę?

Po susitikimo su bendruomenės nariais dalyviai buvo kupini įspūdžių, tačiau ne visa informacija bus aktuali toliau tęsiant projektą. Todėl visų pirma susirašėme ant lapelių ir išdėliojome ant stalo, **kokias problemas čia bandomė išspręsti**. Tik tuomet buvo **dalinamasi įspūdžiais ir atradimais** iš susitikimo su bendruomene, o kontaktais dedami į „**termometro**“ juostą - nuo mažiausiai galimybių suteikiančių kontaktų iki daugiausiai.

**Pasiruošimas idėjų generavimui.**  
Keliami klausimai, ką galime padaryti su tuo, ką sužinojome.

Sesijos pabaigoje visą turimą medžiagą reikėjo paversti klausimais, į kuriuos bandysime atsakyti idėjų kūrimo žingsnyje. Todėl susidėjome viską, ką turime:



ir kėlėme klausimus, apimančius šias temas ir prasidedančius „**Kaip mes galėtume...?**“



Projekto dalyviai

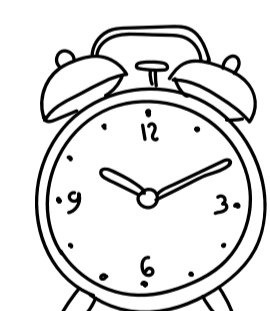
Tolimesniam darbiui atrinkome tokius klausimus:

1. Kaip sudominti ukrainiečius galerijos veikla, kaip įtraukti juos į galerijos veiklą?
2. Kokiu būdu užmegzti gyvą kontaktą ir pradėti diskusiją?
3. Kaip menas gali būti komunikuojamas be kalbos?
4. Kaip mes galėtume padėti geriau orientuotis miesto kultūros lauke?
5. Kaip mes galime suorganizuoti naujų ukrainiečių parodų?

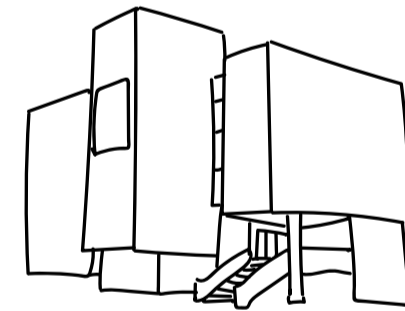
## 3 IDĖJŲ KŪRIMAS

**Ieškoma atsakymų į išskeltus klausimus**  
Ką galėtume sugalvoti, jei neturėtume limitų?

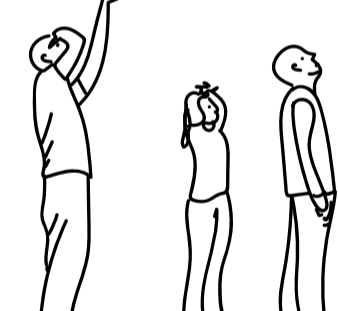
Šiame etape telkėmės į vaizduotės praplėtimo pratimus. Užsiėmimo metu susitarėme, kad nėra prastų idėjų, tik svarbu, kad jos atitiktų išskeltą tikslą, ir galvojome atsakymus į išskeltus klausimus trimis skirtingais būdais:



**Laiko limitas**  
20 idėjų per 20 minučių



**Įvardinant galerijos limitus**  
ir įsivaizduojant, kad jų nėra



**Išsiant pasivaikščioti**  
į erdvę, kuriai planuojama idėja

**TOP 5**

Sesijos pabaigoje apžvelgėme visas idėjas ir išrinkome idėjų TOP 5, kurios keliavo į prototipų kūrimo etapą.

„Kaip minėjo dalyviai, procesas kartais atrodo kaip „beverčiai žaidimukai“, tačiau galiausiai nuveda prie projekto esmės. Juose užkoduotas tam tikros užduotys, kurios nuveda prie siekiamo rezultato.“  
Austėja Tavoraitė

## 4 PROTOTIPAI

**Kaip atrodys mūsų idėjos įgyvendinimas**

Dalyviai minėjo, kad idėjos dažnai lieka tik idėjomis, todėl prototipų kūrimo metu jas vizualizavome įvairiais būdais:



**Modelio kūrimas:** erdvė ir situacija sukuriamą mažu formatu. Dalyviai vėdinavo ir papasakojo, kaip rinkyti ir demonstruoti medžiagą galerijos languose.



**Vaidmenų žaidimai:** sukuriama ir inscenuojama situacija, į kurią patektyti ateis nauja bendruomenė. Dalyviai vieni kitus pakvietė sukurti individualų, su bendruomenės interesais susijusį suvenyrą.



**Realaus budžio prototipas:** naudojamos įvairios priemonės budžio įrengimas galimas ekspozicijos realioje erdvoje. Pavyzdžiui, viena grupė kvietė į ekskursiją „fūroje“, pėsčiųjų alėjoje, kita - į portretų parodą, liftė.

**Ką turime padaryti, kad idėja būtų įgyvendinta**

Išsirinę tinkamiausią idėją, ėmėmės plano, kaip šią idėją paversti realiu projektu. Komandos dėlijo realius žingsnius, kas turi būti padaryta ir kurie komandos nariai bus atsakingi už tam tikrus veiksmus.

„Dalyviai pajuto bendradarbiavimo džiaugsmą, atskleidė kiekvieno dirbančio žmogaus galimybes. Darbuotojai pasikeitė vaidmenimis, galėjo naujai pamatyti ir įvertinti vieni kitų darbus, atrado vieni kitų gebėjimus, talentus. Pavyzdžiui, paaiškėjo, kad budėtoja galėtų puikiai vesti edukacines veiklas.“  
Ernesta Šimkienė

„Išmėginimas realioje erdvėje iš karto įtraukė ir pašalinus žmones, o patiems dalyviams buvo labai linksma. Iš komandos pasidarė aišku, kad realūs prototipai veikia geriau nei tie, kurie yra pateikiami tik kaip modeliai, nes tuomet ne iki galo aiški kas, kur ir kaip vyks, ne iki galo apgalvojamos detalės.“  
Birutė Bikelytė

## 5 TESTAVIMAS

**Susidaryto plano įgyvendinimas.**

Dalyvių idėja - įrengti lifto galeriją, kurioje eksponuoti bendruomenės narių portretus. Pastavimas, skirtingai idėjų įgyvendinti ir patikrinti, ar viskas veikia. Tai yra prototipavimo metu sudaryto **plano įgyvendinimas**. Projektas baigėsi jau susitarus su partneriais - fotografais, ir parašius kvietimą bendruomenei dalyvauti projekte. Projektą numatoma įgyvendinti ateityje.

„Nepaisant to, kad pačios idėjos įgyvendinti dar nepavyko dėl karantino, įvyko pokytis. Išliko įsipareigojimas vieni kitiems, kad turime drauge dirbti ir ateities projektuose.“  
Ernesta Šimkienė

„Priminimas patalpose išliko žingsniškai kaip primandas, kaip veikti, kokius žingsnius reikia nukelti. Tai labai skiriasi nuo užrašų knygelėje žymimų pastabų, kai per mokymus kažką užfiksuoji ir tik po kelių metų išsitrauki.“  
Ernesta Šimkienė

„Analizuojant kartu sudarytą modelį visi dalyviai aiškiai pamatė, kad proceso metu jie linkę greitai generuoti daug idėjų ir skubinti rezultatus. Dalyviai iki šiol buvo orientuoti tik pateikti turinį ir juo naudotis, o ne pritraukti tam tikrą lankytoją. Klausiant klausimą „o ko gi iš tikrųjų nori auditorija?“ - atsiranda kitoks, ilgesnis procesas - įtraukti auditoriją.“  
Birutė Bikelytė

Dizaino mąstymo modelį galima taikyti visur: nuo auditorijų pritraukimo į galeriją iki pamokos mokykloje. Svarbiausia - nuosekliai keliauti žingsnis po žingsnio, tik įgyvendinus vieną, pildyti kitą sekciją. Kviečiame išbandyti!

Daugiau informacijos apie dizaino mąstymo modelį, jo taikymą rasite: <https://designthinking.ideo.com/resources>.

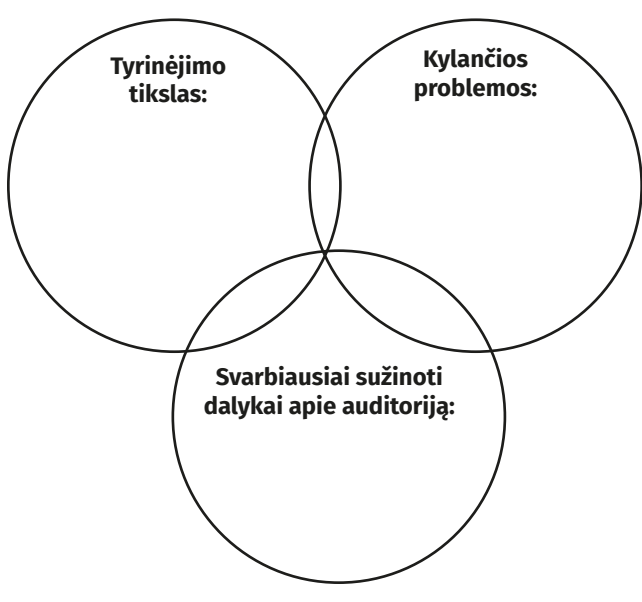
## 0 PASIRUOŠIMAS SUSITARIAME KO SIEKSIME

<p>Tyrinėjimo klausimas:</p> <p>Susitarimai ir problemos, kurias spręsimė:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.</li><li>2.</li><li>3.</li></ol>	→	<p>Kaip tai darysime?</p>
---	---	---------------------------

## 1 ĮSISIJAUTIMAS

<p>Ką jau žinome apie auditoriją?</p>	→	<p>Planuojame, kaip mes susitiksimė su auditorija:</p>
---------------------------------------	---	--

## 2 APSIBRĖŽIMAS

<p>Ką svarbiausio sužinojome įsijautimo žingsnyje?</p>	→	
--	---	--

Klausimai į kuriuos norime ieškoti atsakymų, kylantys iš šių susidūrimų:

Kaip mes galėtume.....?

Kaip mes galėtume.....?

Kaip mes galėtume.....?


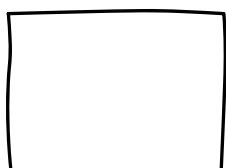
Kaip mes galėtume.....?

Kaip mes galėtume.....?

## 3 IDĖJŲ KŪRIMAS

<p>Ieškoma atsakymų į išsikeltus klausimus.</p> <p>Užduotys, kurias atliksimė kurdami idėjas:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.</li><li>2.</li><li>3.</li></ol>	→	<p>TOP 5 geriausias gimusios idėjos:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.</li><li>2.</li><li>3.</li><li>4.</li><li>5.</li></ol>
--	---	---

## 4 PROTOTIPAI

<p>Kaip atrodys mūsų idėjos įgyvendinimas.</p> <p>TOP 5 idėjos virsta realiais prototipais:</p> <p>Modelių kūrimas</p>  <p>Vaidmenų žaidimai</p> 	→	<p>Ką turimė padaryti, kad idėja būtų įgyvendinta:</p>
---	---	--

## 5 TESTAVIMAS

<p>Susidaryto plano įgyvendinimas.</p>
--