



TIESITKÖ TÄMÄN? TIEDETTÄ KAMPISSA

7.-8.1.2015

Tilasuunnitelma ja toteutus

Opinnäytetyö AINO ERONEN KQ10S1SS Sisustusarkkitehtuuri Muotoilun koulutusohjelma Metropolia

TIIVISTELMÄ

| | |
|------------------------|---|
| Tekijä | Aino Eronen |
| Otsikko | Tiesitkö tämän? Tiedettä Kampissa - Tilasuunnitelma ja toteutus |
| Sivumäärä | 37 |
| Aika | 25.11.2016 |
| Tutkinto | Muotoilija AMK |
| Koulutusohjelma | Muotoilun koulutusohjelma |
| Suuntautumisvaihtoehto | Sisustusarkkitehtuuri |
| Ohjaajat | Lehtori Pasi Pänkäläinen Tuntiopettaja Ville-Matti Vilkka |

Opinnäytetyössäni suunnittelin sekä toteutin tilakonseptin julkiselle *Tieteen päivien* "Tiesitkö tämän? Tiedettä Kampissa" -pop-up-tapahtumalle Helsingin Kampin keskuksessa 7.-8.1.2015. Konsepti perustuu elementteihin, joita yhdistelemällä tila voidaan toteuttaa erilaisissa paikoissa. Tavoitteena oli suunnitella huomiota herättävä ja aktivoiva tila vilkkaaseen kauppakeskukseen. Käytin tilan suunnittelun perustana *Tiesitkö tämän? Tiedettä Kampissa* -graafista ilmettä. Opinnäytetyössä esitellään suunnitteluprosessi ja tilasuunnitelman toteutus. Perehdyin työssäni myös edelliseen tapahtumaan sekä vastaaviin toteutuksiin.

Avainsanat: Pop up, Tilakonsepti, Kauppakeskus, Tieteen päivät, Tiesitkö tämän? Tiedettä Kampissa

ABSTRACT

| | |
|-----------------------|---|
| Author | Alno Eronen |
| Title | Spatial concept and implementation for Tiesitkö tämän? Tiedettä Kampissa pop-up event |
| Number of pages | 37 |
| Date | 25.11.2016 |
| Degree | Bachelor of Culture and Arts |
| Programme | Design |
| Specialisation option | Interior architecture and furniture design |
| Instructors | Lecturer Pasi Pänkäläinen Lecturer Ville-Matti Vilkka |

The subject of my thesis was the design and implementation of a spatial concept for a pop-up event in busy Kampin keskus, Helsinki 7.-8.1.2016. *“Tiesitkö tämän? Tiedettä Kampissa”* (*“Did you know this? Science in Kamppi”*) event is a part of Finnish biennial science festival *Tieteen Päivät (Science Days)*. The concept is based on elements which can be used in different places to re-create the event. The main goal was to design a prominent space with activating qualities. The visual image of the concept is based on *“Tiesitkö tämän? Tiedettä Kampissa”* graphical image.

In my thesis I demonstrate the design process and its implementation. I also familiarized myself with the previous event and similar implementations.

Keywords: Pop up, Spatial concept, Shopping centre, Tieteen päivät, Tiesitkö tämän? Tiedettä kampissa



SISÄLLYSLUETTELO

| | | |
|---|---|----|
| 1 | .JOHDANTO | 6 |
| 2 | TOIMEKSIANTO JA SUUNNITTELUN LÄHTÖKOHDAT | |
| | 2.1 Tiesitkö tämän? Tiedettä Kampissa tapahtuma | 7 |
| | 2.2 Viitekehys | 8 |
| | 2.3 Ilme ja sijainnit | 9 |
| | 2.4 Toimeksianto | 10 |
| | 2.5 Tavoitteet ja lähtökohdat | 11 |
| | 2.6 Haasteet | 13 |
| 3 | TIEDETAPAHTUMAN VISUALISOINNISTA | |
| | 3.1 Voiko tiedettä visualisoida? | 14 |
| | 3.2 Pop-up Heureka | 15 |
| | 3.3 Lumate-keskus Tampere | 15 |
| | 3.4 Vertailukohteet | 16 |
| 4 | SUUNNITTELUPROSESSI | |
| | 4.1 Luonnostelu | 18 |
| | 4.2 Kokeilu | 20 |
| | 4.3 Lopullinen suunnitelma | 21 |
| 5 | TILAKONSEPTI | |
| | 5.1 Yleisilme | 22 |
| | 5.2 Värimaailma | 23 |
| | 5.3 Työpiirustukset | 24 |
| | 5.4 3D-kuvia | 27 |
| | 5.5 Toteutus kuvina | 28 |
| 6 | ARVOINTI JA YHTEENVETO | |
| | 6.1 Prosessista | 32 |
| | 6.2 Pohdintaa | 34 |
| | 6.3 Tapahtuman jälkeen | 35 |
| 7 | LÄHTEET | 36 |
| | LIITTEET | |

1. JOHDANTO

Tein opinnäytetyönäni tilasuunnitelman ja sen toteutuksen julkiseen Tieteen päivien *Tiesitkö tämän? Tiedettä Kampissa* -tapahtumaan Helsingissä tammikuussa 2015.

Kiinnostukseni julkisten tilojen suunnittelua kohtaan syntyy mahdollisuudesta vaikuttaa ihmisen hyvinvointiin luomalla tiloja ja tunnelmia, joissa viihdytään, opitaan, löydetään yllätyksiä ja ajatteemisen aihetta. Myös mahdollisuus vaikuttaa ihmisten liikehdintään sekä ajatus näkymättömistä, psykologisista rajoista on kiehtova.

Suunnittelun lähtökohtana oli toimeksiantajan toive tilaisuudesta ja puitteista, joissa koetaan elämyksiä hauskasti ja interaktiivisesti. Pää tapahtumapaikan lisäksi Kampissa oli kolme etäpistettä mukana oleville organisaatioille. Itse tapahtuman sisällön suunnittelussa oli mukana useampia toimijoita ja organisaatioita, joita nimitän tässä yhteisesti sisällöntuottajiksi.

Tehtävänäni oli kartoittaa kaikkien toiveet ja selvittää sisällöt, jotta konkreettinen toteutus vastaisi mahdollisuuksien mukaan osallistujien erilaisia vaatimuksia. Toimin myös projektinjohtajana ja vastasin tapahtuman tilan toteutuksesta, suunnittelusta rakennukseen ja purkuun. Tämä sisälsi myös kaiken yhteydenpidon kaikkien osa-alueiden yhteyshenkilöiden kanssa.

Esittelen työssäni suunnitteluprosessin sekä tapahtuman toteutuksen. Tavoitteeni on välittää lukijalle konseptin tunnelma ja idea.

2. TOIMEKSIANTO JA SUUNNITTELUN LÄHTÖKOHDAT

2.1 *Tiesitkö tämän? Tiedettä Kampissa* -tapahtuma

Tieteen päivät on Suomen laajin suurelle yleisölle suunnattu tiedetapahtuma, joka on ilmainen ja avoin kaikille. Tieteen päivillä Suomen eturivin tutkijat esittelevät tutkimuksiaan, kutsuen yleisön mukaan keskustelemaan tutkimustuloksista ja laajemmin tieteen tehtävästä yhteiskunnassa. Päätaphtuma järjestetään Helsingin yliopiston päärakennuksessa. Päiviin kuuluu Nuorten päivä ja kaupunkitapahtumia, mm. Kampissa ja Tieteiden yö Kruununhaassa. (Tieteen päivät, 2014)

Tiesitkö tämän? Tiedettä Kampissa on kaikille avoin pop-up- tapahtuma Kampin keskuksessa Helsingissä. Tapahtuman tarkoituksena on tuoda tiedettä tutummaksi tavalliselle ohikulkijalle.

Tapahtumaa toteuttamassa vuonna 2015 olivat Suomen Akatemia, Suomen ympäristökeskus, LuontoPortti, Luomus, Tilastokeskus, Heureka, Metropolia Ammattikorkeakoulu, HSL, Tieteen päivät, Tiedonjulkistamisen neuvottelukunta, Tieteellisten seurain valtuuskunta sekä Koneen Säätiö. Näistä Metropolia vastasi tilasuunnittelusta ja toteutuksesta, sekä tuotti myös virtuaalisisältöä tapahtumaan liittyen.

Tapahtumassa esiteltiin uudesta näkökulmasta kahdeksan arjen esinettä, joiden kautta tiedettä lähestyttiin hauskesti ja interaktiivisesti. Esineet olivat leipä, raitapaita, marjapöimuri, tabletti, muumimuki, aurinkopaneeli, kirves ja lumilauta. Toisena aiheena oli sattuma.

Tapahtuman kohderyhmänä on kaikki alueen eri ikäiset ohikulkijat, asiakkaat sekä Tieteen Päivät jo tuntevat henkilöt, jotka saapuvat tilaisuuksiin varta vasten. Tilaisuudet on suunnattu ns. tavalliselle kansalaiselle; tiedettä halutaan tuoda lähemmäs ihmisiä hauskesti ja yllättävästi.



Tieteen päivien grafiikka 2015

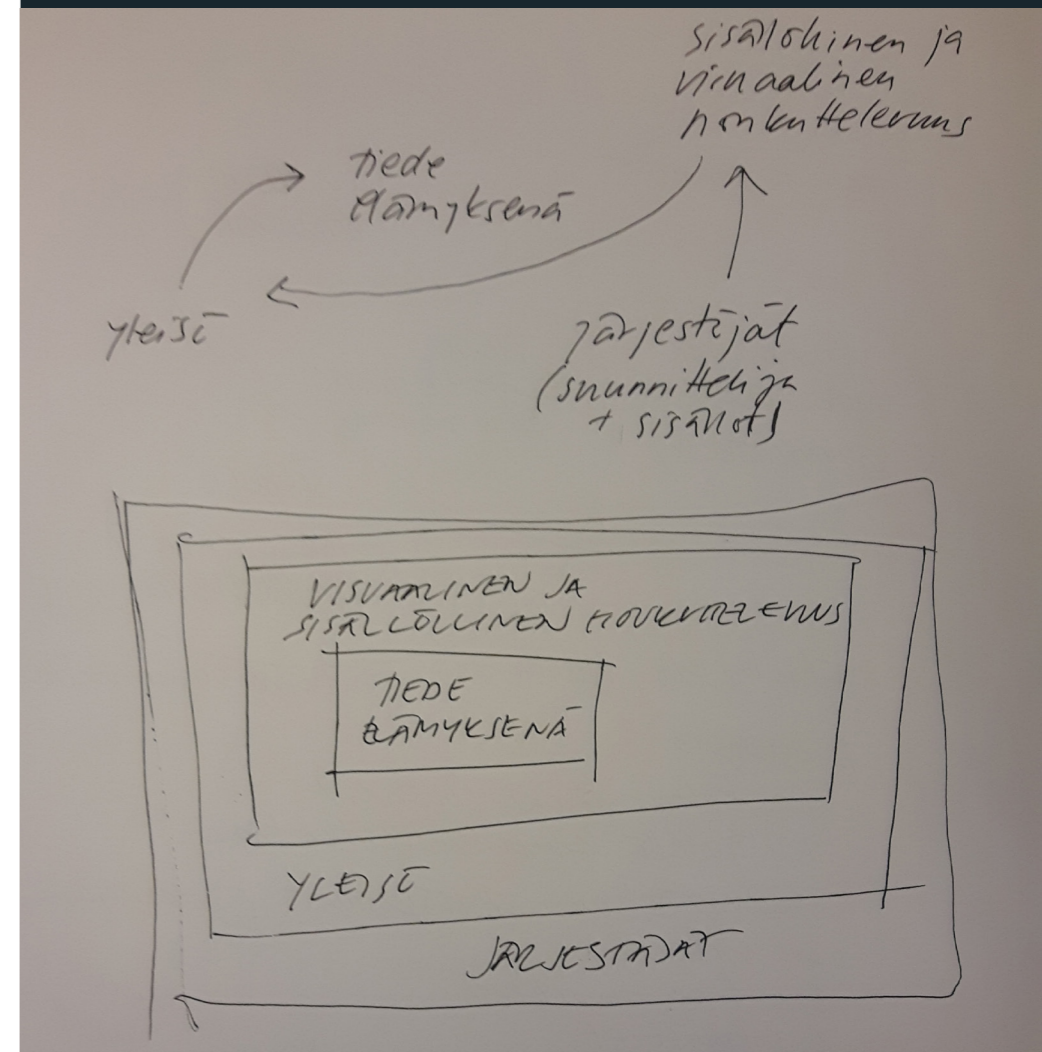
2.2 Viitekehys

Viitekehysten keskiössä on luonnollisesti itse tapahtuma. Tarkastelen sitä tässä elämyksellisenä kokemuksena, joka muodostuu kolmen eri tekijän, sisällöntuotannon, yleisön ja tilan, vuorovaikutuksessa. Kaikki tekijät vaikuttavat suoraan toisiinsa luoden yhdessä onnistuneen tapahtuman rungon. Jos poistetaan yksikin tekijä tai sen toteutus epäonnistuu, vaikutus voidaan varmasti nähdä lopputuloksessa.

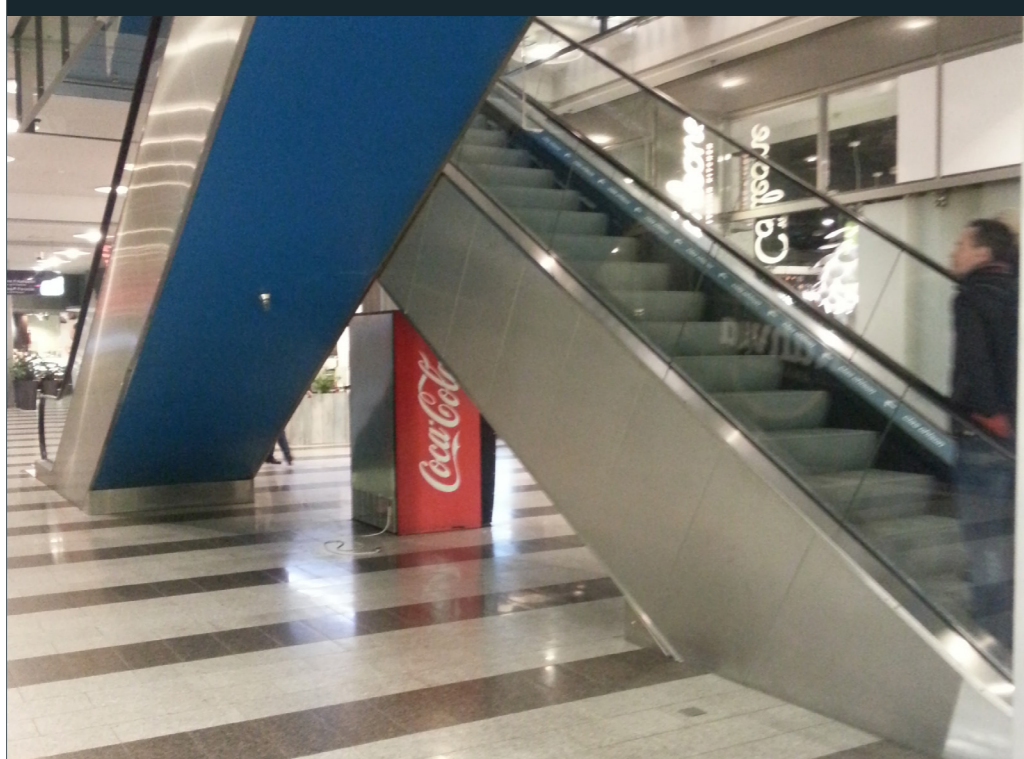
Viitekehysten yhtenä osa-alueena on yleisö. Yleisön läsnäolo on luonnollisesti tapahtuman onnistumisen kannalta hyvin tärkeää. Se miten yleisö reagoi esityksiin, yksilö- ja ryhmätasolla, vaikuttaa koko tapahtuman tunnelmaan. Oleellista on yleisön huomioiminen opastein, tietoiskuin, tilasuunnittelullisin sekä tiedollisin keinoin.

Sisällöntuottajat määrittelevät tapahtuman tiedollisen puolen ja tapahtumakokonaisuuden. Koska tietopohja on koko tapahtuman lähtökohta, on tärkeää tarjota osallistujille toimiva ja sopiva alusta sen esittämiseen.

Tilasuunnittelulla pyritään luomaan houkutteleva ja helposti lähestyttävä kokonaisuus, joka palvelee sisällöntuotantoa sekä yleisöä. Parhaimmillaan tilasuunnittelu vaikuttaa aktiivisesti ja kannustavasti ottamaan kontaktia, kysymään ja ihmettelemään. Tilasuunnittelussa halutaan jättää tilaa myös yksilöllisille valinnoille, osallistuminen voi olla aktiivista tai passiivista. Parhaiten tilasuunnitelma on onnistunut silloin, kun se herättää iloa ja ajatuksia positiivisella tavalla.



Kampin keskuksen vilinää



Forum-käytävän etäpisteen sijainti

2.3 Tiesitkö tämän? - Tiedettä kampissa - ilme ja sijainnit

Tapahtuma jakautui Kampin keskuksessa neljään eri pisteeseen, joita olivat keskusympyrä, Suomalaisen kirjakaupan edusta, Gekko sekä Forum-käytävä.

Päälava oli keskusympyrässä, jossa kaikki haastattelut ja esiintymiset tapahtuivat. Sen ohjelma keskittyi kahdeksan arjen esineen esittelyyn uudesta näkökulmasta. Osallistujille tuotettiin myös kolme pistettä keskusympyrän läheisyydessä.

Yksi pisteistä oli Kampin terminaalin suunnassa, Suomalaisen kirjakaupan edustalla. Siellä keskusteltiin esimerkiksi ainoasta jääkaudelta selviytyneestä eläimestä, sudesta sekä menneistä ja nykyisestä ilmanstonmuutoksista. Tämän pisteen ohjelman tarjosi luonnontieteellinen keskusmuseo Luomus ja sen erillislaitos luonnontieteellinen museo, Luontoportti sekä Järvi- ja Meriwiki. Toinen piste oli Forum-käytävän edustalla. Tämän paikan valloittivat Tilastokeskus, Helsingin yliopiston kielitieteilijät sekä Suomen ympäristökeskus, jonka vaatetohtoreilta saattoi saada diagnoosin päällään olevista vaatteista ja niiden ympäristövaikutuksista ja tulevaisuudesta. Kolmas piste oli Gekko, kauppakeskuksen E-tason maamerkki, jonka kupeessa HSL esitteli uutta matkakortinluki- jaansa ja herätteli kysymyksiä liikkumisesta kaupungissa.

Tapahtumalla on jo olemassa vahva visuaalinen brändi, jota on käytetty edellisissä tapahtumissa. Lähtökohtana suunnittelussa lähdin vahvistamaan jo tätä olemassa olevaa ilmettä. Kyseessä ei ole liiketoiminnallinen brändi, jolla tähdätään myynnin edistämiseen vaan brändi, jolla pyritään näkyvyyden ja tunnettuuden lisäämiseen ihmisten mielissä. Brändinä ymmärretään tunnistettavan yrityksen tai tuotteen merkki, jonka rakentamiseen käytetään maailmanlaajuisesti valtavasti rahaa. Brändi on aina viesti jostakin, ja tämä viesti perustuu aina yrityksen arvoihin. Brändi on eräänlainen lupaus, joka toimii luotettavuuden ja laadun takeena. (Eklund, 2000.) Halusin ylläpitää tätä lupaus ja luoda jatkumoa edellisistä tapahtumista tulevaisuuteen.

2.4 Toimeksianto

Tarkoituksena oli suunnitella sekä toteuttaa *Tiesitkö tämän? Tiedettä Kampissa* tapahtuman tilat. Näistä olisi löydettävä esiintymislava, tilaa katsojille, informaatiota tapahtumasta sekä mahdollisuus esittää animaatioita. Osana toimeksiantoa oli myös tilaajan toive luoda yleisölle enemmän tilaa edellisiin tapahtumiin verrattuna.

Edellisen tapahtuman yleisilme jäi hiukan huomaamattomaksi mustan messumaton myötä. Tilaelementit eivät päässeet täysin oikeuksiinsa suuressa tilassa. Yleisölle oli varattu istuimiksi satunnaisia jakkaroita. Valaistus jää vaisuksi koska musta matto imee kaiken valon. Tyyli on hauska ja elementit mielestäni onnistuneita, mutta eivät mittasuhteeltaan riitä tuomaan tapahtumaa tarpeeksi esiin. Halusin luoda päinvastaisen tilan, joka herättäisi runsaasti huomiota.

Kiinnostavaa tapahtuman suunnittelussa oli erityisesti tilan tuoma haasteellisuus, "tila tilassa", mutta myös mahdollisuus tarjota yleisölle elämyksellinen ympäristö, joka vahvistaa tapahtuman sisältöä ja tarjoaa yleisölle alustan oppia uusia mielenkiintoisia asioita. Halusin luoda tilan, jossa voi kokea ainutlaatuisuuden ja kertaluontoisuuden tunnelman.

Minulla oli tilan suunnittelun suhteen melko vapaat kädet. Oleellista toimeksiannossa edellisen vuoden tapahtumaan verrattuna oli toive lisätä yleisölle paikkoja, joilla voitiin taata kaikkien kiinnostuneiden mahtuminen mukaan. Toteutukseen vaikutti luonnollisesti myös kauppakeskuksen ohjeistus sekä järjestäjän hyväksymä budjetti. Esimerkiksi väliaikaisille rakenteille on määritelty enimmäismittat, jolloin ne eivät pääse peittämään valvontakameran kuvaa, tai ole muutoin ihmisvirran törmäyskurssilla. Teknisiä huomioon otettavia seikkoja olivat esimerkiksi sähköpistokkeiden rajallinen määrä ja mahdollisuudet jatkojohtojen kiinnitykseen.



Edellisen tapahtuman ilmettä



Näkymä Kampin keskusympyrään

2.5 Työn tavoitteet ja lähtökohdat

Työn tavoitteena oli luoda helposti lähestyttävä ja houkutteleva tilakonsepti, joka edistäisi uuden oppimista ja toisi Tieteen Päivät –konseptia tutuksi, palvelen samalla tapahtuman sisällöntuotantoa. Parhaimmillaan tila olisi pysäyttävä, huomiota herättävä ja muodostaisi havaittavan jatkumon jo olemassa olevan brändin kanssa. Halusin suunnitelmassani huomioida myös käyttäjäystävällisyyden.

Taustoitin suunnittelua perehtymällä vastaaviin tiloihin ja tapahtumiin ja niissä käytettyihin ratkaisuihin. Tutkin myös edellisen vuoden *Tiesitkö tämän? Tiedettä Kampissa* – tapahtuman toteutusta. Visuaalisen suunnittelun lähtökohtana toimi jo olemassa oleva tapahtuman ilme.

Optimaalisessa tilanteessa tämä julkinen tila toimisi vuorovaikutteisena ja aktiivisuutta lisäävänä oppimisympäristönä. Vaikka tässä väliaikaisuus leimasi tilan suunnittelua, halusin ottaa huomioon hyvän oppimisympäristön ominaisuudet sekä käyttäjäystävällisyyden. Oppimiseen kannustava tila on mm. aktiivoiva, vuorovaikutteinen ja yhteisöllisyyden kokemusta lisäävä (Lonka, 2015).

Kuten Lonkakin (2015) toteaa, hyvällä oppimisympäristöllä on useita samanaikaisia ominaisuuksia. Se voidaan jaotella esimerkiksi kolmeen yhtä tärkeään osa-alueeseen: fyysiseen, virtuaaliseen ja sosiaaliseen oppimisympäristöön. Fyysinen oppimisympäristö pitää sisällään kaiken käsinkosketeltavan oppimiseen tähtäävän. Virtuaalisella oppimisympäristöllä taas tarkoitetaan sitä ympäristöä, joka nähdään kännykän tai tietokoneen ruudulla. Sosiaalinen oppimisympäristö vuorostaan käsittää sosiaalisen ja kulttuurisen kontekstin, jossa oppiminen tapahtuu ja leikkaa kaikkien kolmen oppimisympäristön läpi yhdistäen ne kokonaisuudeksi. Parhaimmillaan kokonaisvaltainen oppimisympäristö on sellainen, jossa eri ulottuvuudet sulautuvat yhteen luontevasti, tukien oppimista tarkoituksenmukaisesti. (Lonka, 2015)

Käyttäjäystävällisyydellä tarkoitetaan tässä mahdollisuutta tukea käyttäjän toimintaa tilan kautta ja tilassa. Tässä käyttäjiä ovat niin järjestäjätaho, sisällöntuottajat, tilaisuuden tekniset ylläpitäjät sekä yleisö. Kaikilla ryhmillä on omat tarpeensa, jotka eroavat toisistaan. Esimerkiksi yleisölle oleellista on helppo lähestyttävyyys, joka lisää osaltaan käytettävyyttä ja näin ollen aktivoi uuden oppimiseen. Osa helppoa lähestyttävyyttä on esimerkiksi sopivan korkuiset istuimet, riittävä valaistus sekä äänentoisto, ja visuaalinen informaatio ja opasteet.

Ergonomian tärkeys korostuu erityisesti pysyvän tilan suunnittelussa, mutta on yhtä tärkeää onnistuneen väliaikaisen tilan suunnittelussa. Halusin ottaa huomioon ihmisen mitat sekä ulottuvuudet suunnitellessani kalusteita, jotta ympäristö olisi mahdollisimman käyttäjäystävällinen. Tämä piti sisällään niin kaiken teknisen toteutuksen, ääni- ja valopöydän ohjauksesta johtojen vetoihin, kuin yleisön kulkureitteihinkin. Kaikkien oppimisen osa-alueiden (fyysinen, virtuaalinen ja sosiaalinen) olisi toimittava hyvin yhteen, jotta tapahtuma olisi onnistunut niin sisällöntuottajille kuin yleisöllekin.



Näyttäviä joulukoristeita Kampissa

2.6 Haasteet

Toimeksiannon haasteita olivat kauppakeskuksen tila, osallistujaorganisaatioiden suuri määrä, tekninen toteutus sekä aikataulu.

Kauppakeskus tilana itsessään on hyvinkin haasteellinen. Kyseinen tapahtumapaikka on katutasolla, joka on kaupungin katutilaa vastaava tila, josta löytyy myös joukkoliikenteen asemat. Ylemmät käytävät ovat puolijulkista tilaa (Tani, 2011). Ensimmäisen kerroksen promootiotila sijaitsee keskeisellä paikalla, joka toimii myös ”liikenteenohjaajana” ohikulkijoiden liikehtiessä jokaisesta suunnasta, niin kohti keskusympyrää kuin siitä pois päinkin. Tilaa hallitsee liiketilojen valomainosten hohde, itse kauppakeskuksen voimakas valaistus sekä erilaiset promootiolakanat ja mainokset.

Pulmallinen oli myös keskusympyrän tila, joka muodostuu alueesta, joka sivusuunnissa laajenee joka ilmansuuntaan ja ylhäällä lieriömäiseen avoimeen kuiluun, jossa ylemmistä kerroksista on näkymä alas. Kyseessä on kaupallinen tila, jossa on aina paljon asioita, joiden tarkoituksena on saada kävijä viihtymään mahdollisimman pitkään ja - tietenkin - käyttämään mahdollisimman paljon rahaa.

Tiedettä Kampissa tilasuunnittelun alkaessa katosta roikkui joulusesongin mukaiset suuret koristeet. Tapahtuman suunnitteluun tämä asettaa haasteita, kun joudutaan kilpailemaan olemassa olevien, erityisen huomiota herättävien elementtien kanssa. Miten houkutella yleisöä paikalle ilman ilmaisia ämpäreitä tai muita herkuja?

Oman haasteensa projektiin toi osallistujien suuri määrä. Osallistujaorganisaatioita oli 12, joista mukana toteuttamassa tapahtumaa oli kustakin useampia ihmisiä. Olin suunnittelijana mukana kokouksissa, joissa välitettiin valtavia määriä informaatiota. Sähköpostiliikenne oli myös vilkasta, kun eri tahojen osallistujat kertoivat mm. ohjelmastaan, toiveistaan ja aikatauluistaan. Haasteellista oli poimia kaikesta informaatiovirrasta, (niin kokouksista kuin puhelin- ja meilikeskusteiluista) oleelliset asiat ja jättää vähemmän tärkeät huomiotta.

Projektin tekninen suunnittelu ja toteutus tehtiin yhdessä Metropolian esitystekniikan opiskelijoiden kanssa. Aikataulullisesti oli haastavaa saada kaikki suunnittelun osat oikeilla hetkillä valmiiksi.

3. TIEDETAHAHTUMAN VISUALISOINNISTA

3.1 Voiko tiedettä visualisoida?

“Tiede tarkoittaa todellisuuden ilmiöiden ja niiden välisten suhteiden järjestelmällistä ja arvostel- evaa tutkimista sekä sen avulla saatua tietojen jäsentynyttä kokonaisuutta.” (Halonen, 2009)

Kuinka ilmentää varsin abstraktia asiaa, joka liittyy asioiden välisiin suhteisiin ja niiden tutkimukseen? Vaikka tiede edustaa monelle edellä käyntiä ja modernin ajan saavutuksia, usein se ei ensimmäisenä herätä ajatuksia kauneudesta ja estetiikasta vaan tiedollinen puoli luonnollisesti ajaa näiden ohi. Erityisesti toimivuus ja toiminnallisuus mielletään tieteen ”ominaisuuksiksi”. Tiedostin, että tämä pitää ottaa suunnittelussa huomioon.

Ymmärtääkseni miten vastaavanlaisia toteutuksia on aiemmin tehty, tutkin erilaisia työpaja- ja pop- up-tyyppisiä tiedetapahtumia Suomessa.

Tiedetapahtumien kirjosta erottuu pääasiassa kahdenlaisia tapahtumia; lapsille suunnattuja workshop -tyyppisiä tilaisuuksia, tai vakavien tutkijoiden vaikeasti lähestyttäviä kokouksia, joiden aiheet vaativat usein aiempaa tutustumista tieteenaloihin. Tieteen päivien Kampin tapahtumassa nämä kaksi edellä mainittua tyyppiä yhdistyvät yhdeksi kokonaisvaltaiseksi kaikenikäisten tapahtu- maksi, jota on jo sijaintinsakin puolesta helppo lähestyä. Oleellista visuaalisen ilmeen rakentamisessa oli karsia pois kaikki ylimääräiset elementit ja pitää yhteneväinen linja kaikkien toimijoiden sisältöjen esiintuomisessa, olivatpa ne sitten animaatioita, tietoiskuja, nettisisältöä tai julisteita.



Voiko tiedettä visualisoida?



Heurekan hauska pop-up-show



Lumate-keskus Tampereella järjestää lapsille kerhoja

3.2 Heureka

Ehkä tunnetuin tiedetapahtumien tuottaja Suomessa on Heureka. Heurekalta oli myös Tiesitkö tämän? - Tiedettä Kampissa -tapahtumassa oma pop-up-esitys. Tämä esitys on saatu paketoitua suuren vaatekaapin kokoiseen liikuteltavan kalusteen sisään. Kaapin ovet aukeavat paljastaen ulosvedettävän tiskin, jonka takaa esitellään jännittäviä tieteen ilmiöitä. Suljettuna kaappi antaa vihjettä sisällöstään vain metallinhoitoisen ulkoasunsa puolesta ja herättää ajatuksen kenties jostakin teknisestä. Ovien auettua ajatus varmistuu, hyllyillä on erikoisia vimpaimia ja esineitä. Siirrettävä kaluste mahdollistaa esityksen missä tahansa tilassa, jossa kaappi mahtuu aukeamaan.

Miten Heureka on tässä visualisoinut tiedettä? Tiedollinen puoli on tässä oleellinen osa tieteen visualisointia, kun katsoja saa kerrotuille asioille vahvistuksen erilaisten testien ja tutkimuksen kautta. Sisältö sopii kaikenikäisille, edistään elinikäistä oppimista. Esityksen ohjelma määrittyy paljolti yleisön mukaan, lapsille asiat esitetään eri tavoin kuin aikuisille, fyysisen ympäristön pysyessä samana. (Heureka, 2016)

3.3. Lumate-keskus Tampere

Toinen Suomessa toimiva tiedetapahtumien ja -kerhojen järjestäjä on Tampereella toimiva Lumate-keskus, joka on osa LUMA-keskus Suomea. LUMA-keskus Suomi avattiin 2013 katto-organisaatioksi suomalaisten yliopistojen LUMA-keskuksille vahvistamaan ja edistämään niiden yhteistyötä kansallisesti ja kansainvälisesti. (Lumate-keskus Tampere, 2016) "LUMA-keskus Suomen tavoitteena on innostaa ja kannustaa lapsia ja nuoria matematiikan, luonnontieteiden ja teknologian harrastamiseen ja opiskeluun uusien tiede- ja teknologiakasvatuksen avausten kautta, tukea opettajia elinikäiseen oppimiseen varhaiskasvatuksesta korkeakouluun koko Suomessa, sekä vahvistaa tutkimuspohjaista opetuksen kehittämistyötä" (Luma-keskus Suomi, 2016).

Lumate-keskuksen verkkosivuston ulkoasu on vahvasti tietopohjainen, ehkäpä hiukan estetiikan kustannuksella. Väreinä on sininen, oranssi ja musta. Esillä on paljon tekstipohjaista tietoa kerhoista ja tapahtumista. Kuvia on vain vähän. Näin ollen voisi ajatella, että organisaatio arvostaa yleisön tavoittamisessa enemmän tiedollista puolta. Muutamista kuvista voi päätellä, että esimerkiksi lasten kerhot tapahtuvat laboratoriomaisessa ympäristössä, joka lie yleisin "tieteellinen" fyysinen ympäristö. Tietopohja, tutkittavat asiat ja menetelmät ohjaavat siis vahvasti keskuksen visuaalista ilmettä.

3.1 Vertailukohteet

Muuratpuu - Sanomatalon Mediatori, Helsinki - Katsomokokonaisuus

Sanomatalon katsomo muodostuu kahdesta katsomoelementistä, jotka eroavat toisistaan kokonsa puolesta. Koivunväriset katsomot ovat siirrettävissä, joten niitä voidaan käyttää monipuolisesti erilaisissa tapahtumissa. Kukin elementti muodostuu kohoavasta portaikosta, jossa istumapaikoille kiivetään laidan matalia askelmia pitkin. Kirkkaat akryylikäiteet verhoavat kumpaakin sivua sekä korkeinta kohtaa. Suuremmissa katsomossa ylimpään osaan on jätetty kulkutila, katsomoon pääsee myös takaosan portaita pitkin. Penkeillä on verhoillut istuintyyny, jotka ulottuvat penkin päästä päähän. Verhoilun värinä on raikas keväinen vihreä, joka muodostaa kontrastin kaiken lasin ja metallin kanssa.

Katsomot asettuvat tilaan erinomaisesti. Kaikessa ilmavuudessaan ne luovat kaivattua rytmiä Sanomatalon mediatorin suureen tilaan, josta on koko rakennuksen korkuinen näkymä lasiseinien läpi kahteen suuntaan ulos, sekä sisällä korkean rakennuksen lasiseinäisiin hisseihin.

Elementtien viimeistely on huolellinen, liitokset on tehty huomaamattomasti ja koko rakenne näyttää yhtenäiseltä. Penkit houkuttelevat istumaan silloinkin, kun meneillään ei ole mitään tapahtumaa. Muotokieli on virtaviivaisen yksinkertainen ja koristelematon. Kalusteiden värit tuo lasin ja metallin hallitsemaan tilaan pehmeyttä ja lähestyttävyyttä. Tilaa katsotaan myös ylhäältä alas. Katsomot eivät "pistä silmään" tilassa vaan sopivat mittasuhteiltaan ympäristönsä mainiosti.



Muuratpuun katsomokokonaisuus Helsingin Sanomatalon Mediatorilla



Hassel Studion pop-up ravintola, jonka kalusteet voidaan järjestää aina eri tavoin.

Hassel Studio - Chasing Kitsune -Food truck bar

Tämä hauska konsepti julkaistiin 2011 Japanissa State of Design festivaaleilla osana “Design That Moves” teemaa. Sen pohjana on japanilainen myyttinen kettu, joka näyttäytyy vain varjoissa ja heijastuksissa, yölliseen aikaan. Epäilemättä muodot ja niiden heittämät varjot ovat inspiroineet suunnittelua.

Kyseessä on food truck, joka päivisin näyttää aivan tavalliselta rekalta, mutta illan saapuessa sisältä kuoriutuu lukuisia erikokoisia laatikoita, jotka muodostavat ravintolan tuolit ja pöydät. Moduulit voidaan pakata sisäkkäin ja purkaa kunkin kohteen rajoitusten mukaan aina uudeksi kokonaisuudeksi. Kuten ravintolan nimikin kertoo, osa konseptia oli jahdata ruokarekkaa ympäri kaupunkia. Ravintoloitsija paljasti somessa pieniä tärppejä, kuvia tai arvoituksia, joiden perusteella yleisö yritti löytää paikan päälle.

Mielestäni tässä konseptissa muunneltavuus ja kiinnostavuus ovat toteutuneet erityisen hyvin. Istuimet voidaan pakata sisäkkäin ja ne vievät vain vähän tilaa. Elementit ovat yksinkertaisia puisia laatikoita, joihin on leikattu pieniä yksityiskohtia rytmittämään kokonaisuutta. Tilaa voidaan lähestyä eri suunnista ja vieras voi valita yksilöllisen istumapaikan lukuisista, joka vierailuilla vaihtuvista, vaihtoehdoista.

4. SUUNNITTELUPROSESSI

4.1 Luonnostelu

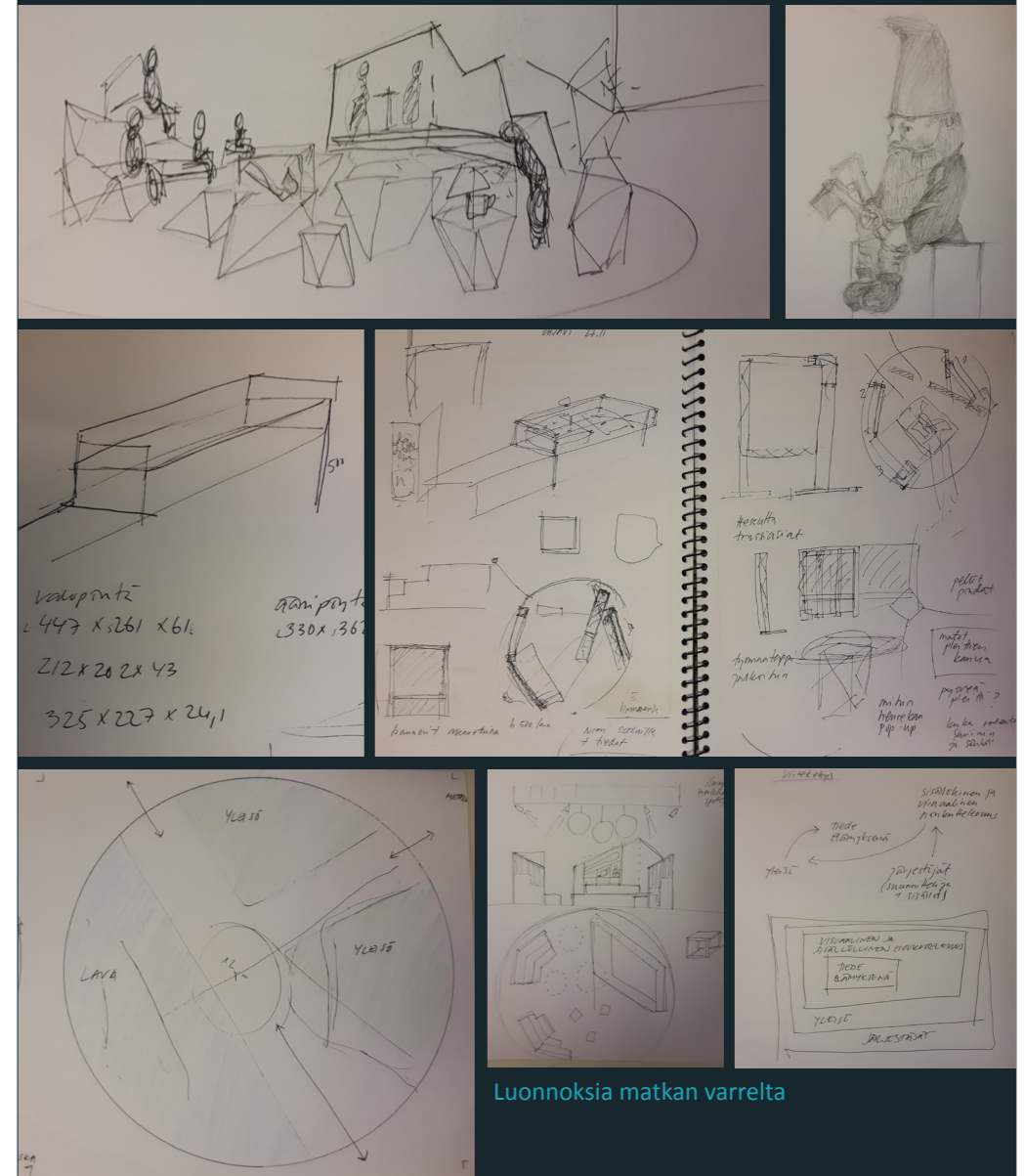
Kiinnostavaa tapahtuman suunnittelussa oli erityisesti tilan tuoma haasteellisuus, "tila tilassa", mutta myös mahdollisuus tarjota yleisölle elämyksellinen ympäristö, joka vahvistaa tapahtuman sisältöä ja tarjoaa yleisölle alustan oppia uusia mielenkiintoisia asioita. Halusin luoda tilan jossa voi kokea ainutlaatuisuuden ja kertaluontoisuuden tunnelman.

Aloittaessani suunnittelun, lähtöajatukseni oli, että suunnitelman olisi palveltava eri käyttäjäryhmiä, sekä sisällöntuotantoa että yleisöä, mahdollisimman hyvin.

Ensimmäisessä yhteisessä kokouksessa käsiteltiin tapahtuman rakenne ja siinä vaiheessa varmistuneet osallistujat. Olin ennen tätä tutustunut edelliseen Tiesitkö tämän? - Tiedettä kampissa -toteutukseen, joten olin saanut jo käsityksen tapahtuman luonteesta. Kokouksen jälkeen aloin tutustua itse fyysiseen tilaan ja sen mahdollisuuksiin. Tapasin tapahtumapaikan edustajan, joka määritteli tilan rajoitteet. Rajoituksia oli lähinnä elementtien korkeuksissa, sillä jos ne olisivat liian korkeat tai massiiviset, saattaisivat ne estää turvakameroiden kuvaa.

Aloitin luonnostelun kartoittamalla tilan mahdollisuudet ja rajoitukset. Etäpisteiden osallistujien toiveista tärkeimpinä nousi esiin jatkuvuus päätapahtumapaikan ja kolmen muun pisteen välillä, toivottiin myös huomiota herättäviä tiloja. Nämä olivat luonnostelun lähtökohtina.

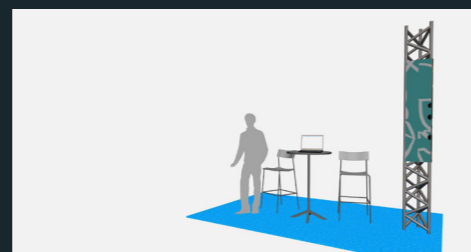
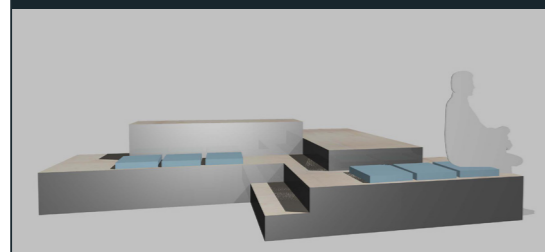
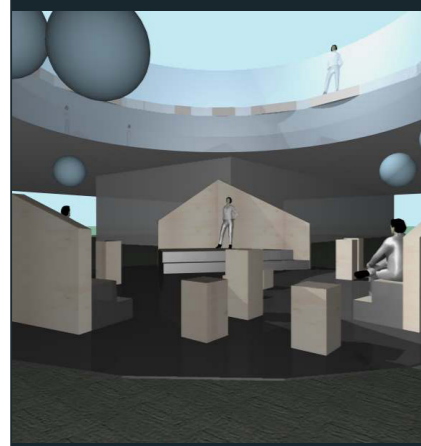
Aluksi kuvasin tapahtumapaikan, Kampin ykköspromootiotilan, E-tason keskusympyrän, tyhjänä sekä promootioiden ollessa käynnissä, saadakseni mahdollisimman hyvän kuvan tilan mahdollisuuksista ja jo käytetyistä toimivista ja vähemmän toimivista ratkaisuista. Kartoituksen perusteella totesin, että oleellisia huomioon otettavia asioita tapahtuman onnistumisen kannalta tilassa on valaistuksen riittävyys, selkeä design sekä huomiota herättävät tapahtumaelementit.



Luonnoksia matkan varrelta



3D-luonnoksia matkan varrelta. Ensimmäisenä ajatuksena katsomon materiaaliksi oli vaneri tai koivunväriinen kalustelevy.



Koska keskusympyrä on kooltaan suurehko, 85m², oli mietittävä sen optimaalista käyttöä. Tutkittuani tilaa havaitsin, etteivät promootiot vetäneet ihmisiä jos tilaan oli tuotu vain yksi elementti. Tietty symmetria ja mahdollisuus lähestyä tilaa eri suunnista lisäsi kävijämääriä huomattavasti. Halusin toteutuksen herättävän runsaasti huomiota, niin että ohikulkijan on mahdotonta olla huomaamatta tapahtumaa. Pidin tärkeänä voida lähestyä tapahtumapaikkaa eri suunnista niin, että tullessa kohti keskusympyrää kävijä näkisi heti infografiikkaa, joko ympyrän sisä- tai ulkopuolella.

Tarkastelin, kuinka ihmiset kauppakeskuksessa käsitelivät keskusympyrän tapahtumia. Tarkasteluni kohteena olleet promootiot olivat melko vaatimattomia, mutta havaitsin, että jos tarjolla oli jotakin syötävää, kerääntyi pisteiden eteen runsaasti ihmisiä. Itseäni harmittava seikka näitten promootioiden kohdalla oli kaaosmainen joukkojenhallinta, tai oikeammin joukkojen hallinnan puute. Erilaisella kalusteiden sijoittelulla ihmisiä olisi voinut ohjata paremmassa järjestyksessä pisteille. Tässä kohtaa luonnostelun punainen lanka oli välttää edellä mainittua tilannetta, jossa kävijä joutuisi parveilemaan sekavasti organisoidussa tilassa.

Ajatus kävijän ja tilan kohtaamisesta alkoi selkiytyä pikku hiljaa. Kävijä oli saatava kiinnostumaan jo tämän lähestyessä tilaa. Itse tapahtumapaikkojen elementtien ja tunnelman lisäksi tässä avuksi olivat lattiatarrat, jotka opastaisivat tapahtumapisteille, sekä kauppakeskuksen ulkoseinän valtava videonäyttö, jossa pyörisi infografiikkaa tilaisuudesta. Tutkiessani keskusympyrän promootioita havaitsin myös, että riittäväällä valaistuksella on tärkeä osa huomion herättämisessä.

Luonnosteluvaiheessa kävin läpi erilaisia vaihtoehtoja, jotka ilmentäisivät modernia tapahtumaa parhaiten. Suoralinjaiset elementit alkoivat hahmottua ensin pyramidimaisina porrastuksina, joiden tasanteilla olisi paikkoja yleisölle, sitten viivamaisempina katsomopalkkeina samassa tasossa. Ajatuksenani oli, että katsomoita voitaisiin lähestyä eri suunnista ja istua niissä rennosti myös tapahtumaohjelman väliajoilla. Ohikiitävänä ajatuksena mielessäni kävi myös vaihtoehto, jossa katsomo muodostuisi eri kokoisista suorakaiteen muotoisista palikoista, joita voitaisiin kasata eri tavoin, joko istuimiksi tai pöydiksi, joiden äärellä voisi istua tai seistä.

4.2 Kokeilu

Tein vaihtoehtoista erilaisia havainnekuvia ja malleja testatakseni niiden toimivuutta. Itsenäiset monitasoiset katsomot vaikuttivat hankalilta lähestyä ja käyttää. Jotta ne olisivat palvelleet toivetta mahdollisimman suuresta yleisöstä, olisi niiden korkeutta pitänyt kasvattaa huomattavasti. Korkeus olisi estänyt näkyvyyden ympyrän ulkopuolella olevilta katsojilta, ja näin ollen lähtökohtana ollut lähestyttävyyks olisi kärsinyt.

Itsenäiset, muunneltavat katsomoelementit tuntuivat tähän tapahtumaan liioittelulta. Vaikka osallistava suunnittelu olikin mielessäni, koin, että tässä kohtaa kävijä saattaisi vain hämmentyä mahdollisuudesta katsomopalikoiden veivaamiseen, joka johtaisi mahdollisesti jopa vastareaktioon ja paikalta poistumiseen. Tapahtuman aikataulu oli myös tiukka, jokainen esitys kestäisi n. 15 minuuttia ja viiden minuutin tauon jälkeen lavalle kapuaisi uusi esiintyjä. Tarkoituksena oli saada yleisön huomio lavalle, eikä luovaan toimintaan istuimien kanssa, joten kiinteä kalusteratkaisu alkoi vaikuttaa entistä paremmalta.

Keskusympyrässä kokeilin sijoitella lavaa eri kohtiin aluetta. Yhtenä vaihtoehtona oli sijoittaa lava ympyrän muotoisen tilan keskelle, jolloin katsomopaikat sijoittuisivat esimerkiksi säteittäin lavan ympärille. Lähtökohtana oli kuitenkin jo suunnittelun alkuvaiheessa käyttää videoseinää sekä trussiseinäkkeitä. Näiden sijoittelu lavan ollessa keskellä olisi näkyvyyden kannalta hyvin haastavaa. Tässä tapauksessa myös yleisön kulkureitti kiertäisi ympyrän ulkopuolta, kun tavoitteenani oli mahdollistaa läpikulku tilassa.



He-Man toimi testiukkelina



Trussitelineitten tyylikästä pintaa

4.3 Lopullinen suunnitelma

Pienoismallikokeilujen ja luonnosten visualisoinnin tuloksena suunnitelma sai lopullisen muotonsa. Keskusympyrän tila koostuisi kuudesta elementistä; katsomosta, esiintymislavasta, trussi-seinäkkeistä, videoseinästä, messumatosta sekä valaistuksesta. Etäpisteissä messumatto, trussitolpat sekä värimaailma yhdistäisi etäpisteet päätapahtumapaikkaan. Valaistuksella tilat herätettäisiin eloon. Etäpisteisiin sijoitettaisiin myös seisontapöydät, joiden ääressä esiteltäisiin materiaaleja.

Keskusympyrässä linjakkaitten katsomoelementtien sijoittelu mahdollisti vuoropuhelun, kuitenkin niin, että istumapaikkoja oli myös sivummalla. Elementit ovat toisiaan leikkaavia istuinlaatikoita, jotka sommitellaan niin, että tilaan syntyy erilaisia "lokeroita" yleisölle. Yleisö oli yhteisessä tilassa esiintyjien kanssa.

Lopullisesta suunnitelmasta löytyvät toimeksiannon mukaiset elementit.

Tavoitteena koko prosessissa oli noudattaa kestävän kehityksen mukaista linjaa. Osana lopullista suunnitelmaa kalustelevyt kuljetettaisiin Tikkurilaan, Metropolian pajalle, jossa ne saisivat uuden elämän opiskelijoiden suunnitelmissa ja prototyypeissä. Messumatto jäisi kalusteiden toimittajalle uusiokäyttöön. Purjekankaisista opastelakanoista voisi valmistaa esimerkiksi Tieteen päivien kasseja, joita voisi jakaa tulevissa tapahtumissa.

Muut elementit suunnitelmassa olivat jatkuvakäyttöisiä. Pyrimme rakennuksen ja purkamisen aikana käyttämään mahdollisimman vähän pakkausmateriaaleja ja tuottamaan roskaa. Tavaroiden kuljetukset hoidettiin järkevästi, välttäen ylimääräisiä ajoja.

5. TILAKONSEPTI

5.1 Yleisilme

Tapahtuman ilmeessä otin huomioon jo olemassa olevat brändin värit ja suuntaviivat. Väreinä oli valkoinen, musta ja vaaleansininen, jotka ovat toisistaan erottuvia värejä ja luovat jatkuvuutta toistuessaan tapahtuman kaikissa osa-alueissa. Yleisilmeen halusin luovan mielikuvan nykyaikaisesta pop-up tapahtumasta, jonka elementit viestivät väliaikaisuutta.

Tilasuunnitelmani katsomoelementit olivat linjakkaita, mustia toisensa leikkaavia ”pötköjä”, jotka muodostavat kiinnostavia kulmia ja ulokkeita. Näiden tarkoituksena oli houkutella kävijät istahtamaan ja luomaan niin sanotun matalan kynnyksen osallistua tapahtumaan. Katsomoa voitiin lähestyä eri suunnista ja valita paikka interaktion intensiteetin mukaan.

Kontrastina mustille kalusteille toimi kirkas vaaleansininen messumatto, joka peitti koko tapahtuma-alueen lattian. Trussirakenteiset portit, joihin kiinnitettiin infolakanat välittivät informaatiota eri suuntiin, myös niissä toistui brändin visuaalinen ilme. Suurella videoseinällä näytettiin tapahtumaan liittyviä materiaaleja tapahtuma-aikoina sekä niiden ulkopuolella. Videoseinän linjakuus ja tekniikka viesti modernia ja edelläkävyyttä otetta.

Materiaalina kalusteissa oli 16 mm melamiinipintainen lastulevy, värinä puolikiiltävä musta. Pinnaksi valikoin puolikiiltävän, sillä se ei heijasta valoa niin paljon kuin täysin kiiltävä pinta, vaan hohtaa tyylikkäästi sekä on helppo pyyhkäistä puhtaaksi.

Kalusteiden näkyvät liitokset toteutettiin jiiiriliitoksina, jolloin lopputulos oli siisti ja virtaviivainen. Lavakalusteen yläpintaan vedettiin tummanharmaa messumatto parantamaan akustiikkaa sekä pehmentämään vaikutelmaa.

Messumatoksi valittiin peruslaatuinen vaaleansininen matto, joka ominaisuuksiltaan sopi hyvin tämänkaltaiseen väliaikaiseen tapahtumaan.

Trussiportit tilattiin kiiltävän mustina. Ne loivat vaaleille painotuotteille oivallisen kehyksen, joka noudatteli valittua visuaalista linjaa. Kaikki painotuotteet olivat purjekangasta ja niissä toistui myös vaaleansininen väri opasteiden pohjana.



Istuinkalusteiden risteys



Lattiatarrat johdattivat tapahtumapaikalle

5.2 Värimaailma

Jo luonnostelun alkuvaiheessa oli selvää, että käyttäisin Tieteen päivien olemassa olevaa väripalettia. Tutkin kuitenkin minkälaisia ominaisuuksia sen väreillä on, jotta voisin parhaiten hyödyntää niitä tilassa.

Suomalaisen väritutkimuksen uranuurtajan Seppo Rihlaman (1999) mukaan sinisen värin tiedetään olevan viilentävä ja rauhoittava. Se laskee sekä verenpainetta, että sydämen lyöntitiheyttä. Sininen voidaan kokea vapauttavana ja jopa hermopainetta alentavana. Positiiviset vaikutukset yhdistetään pääasiassa vaaleisiin sinisiin, kun taas hyvin kylläiset, voimakkaat siniset voidaan kokea jopa ärsyttävänä. Sinisen erilaiset murrettut sävyt luovat lähes aina rauhallisen ja harmonisen ympäristön, joka mahdollistaa meditatiivisen tilan sekä uusien ideoiden luomisen. (Rihlama, 1999)

Mustan värin Rihlama (1999) kertoo liitettävän länsimaisessa kulttuurissa lopullisuuteen, kipuun, suruun ja pimeyteen. Sen positiiviset vaikutukset tulevat esiin kun se yhdistetään vaaleampiin väreihin, luoden vastakohtia. Sen vastavuoroisuus saa muut värit hohtamaan kirkkaampina kuin koskaan ennen. Mustan elävöittävät vaikutukset tulevat parhaiten esiin kun sitä ei käytetä isoina pintoina. (Rihlama, 1999)

Edelliset tiedot mielessäni päädyin valitsemaan lattian tasolle kirkkaan värikylläisen vaaleansinisen maton, jonka kanssa kalusteet ja elementit muodostaisivat reippaan kontrastin. Matto saisi olla huomiota herättävä, jopa hiukan ärsyttävä, jotta sen näyttyvyys olisi maksimissaan. Uskoin sen kuitenkin toimivan kokonaisuudessa hyvin, luoden näkyvän, raikkaan pohjan koko konseptille.

5.3 Työpiirustukset

Pohjapiirustus (ei mittakaavassa)

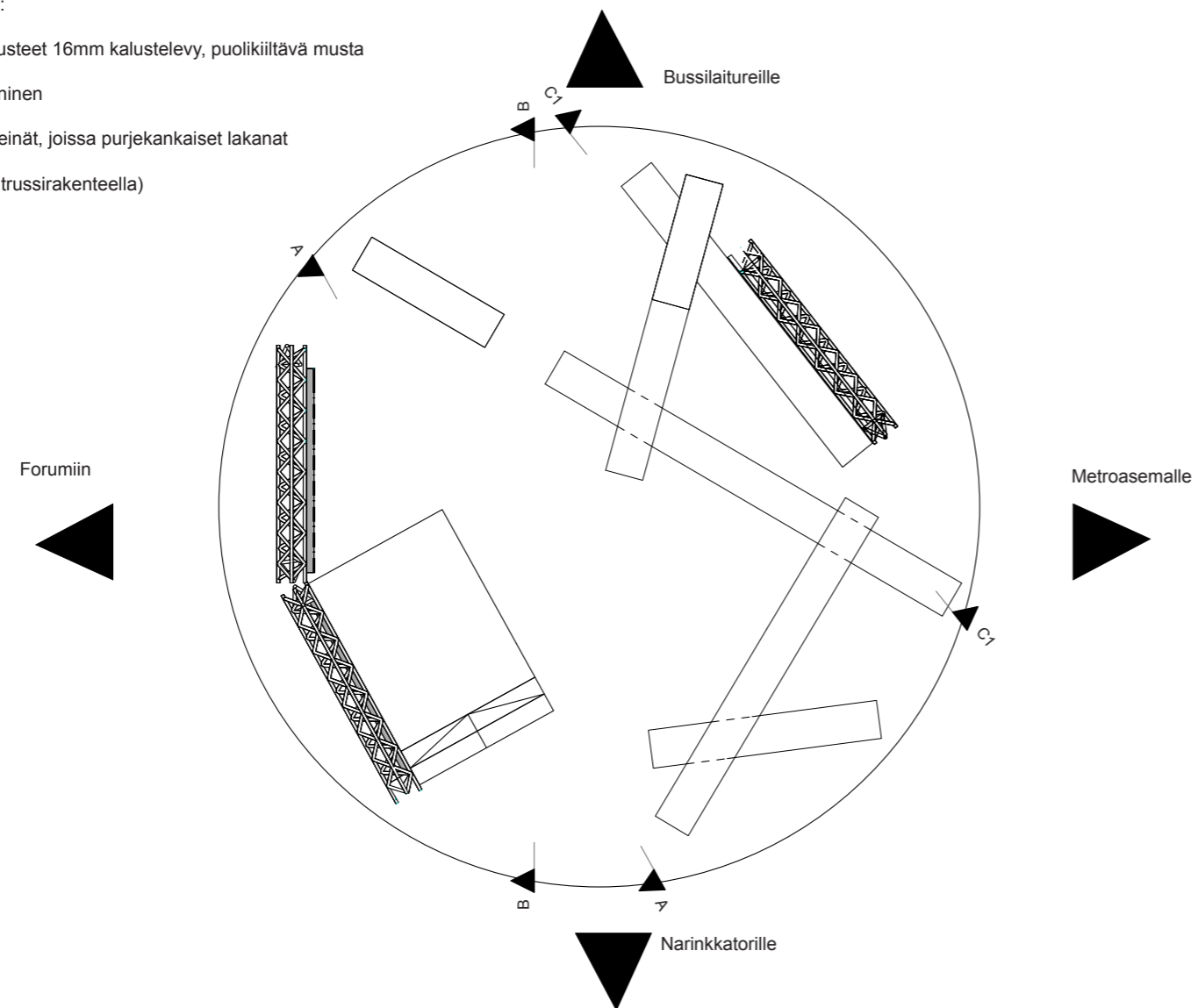
Varustelu ja materiaalit:

Lava sekä katsomokalusteet 16mm kalustelevy, puolikiiltävä musta

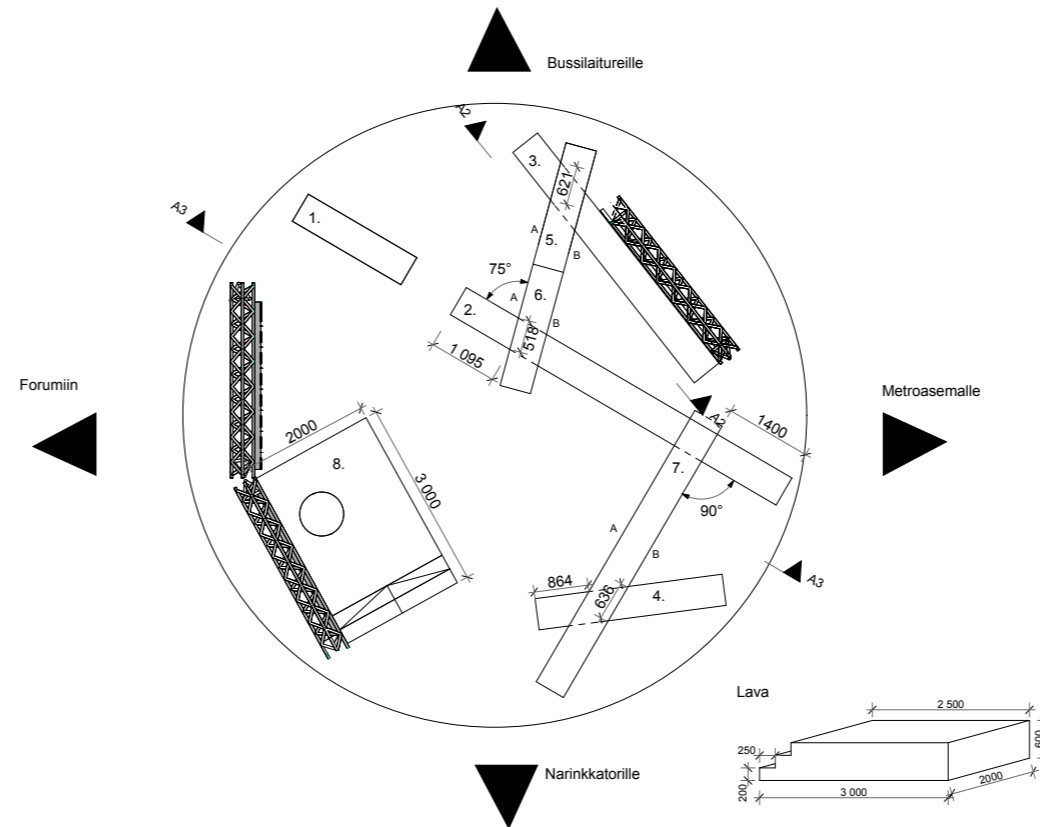
Messumatto vaaleansininen

Trussirakenteiset infoseinät, joissa purjekankaiset lakanat

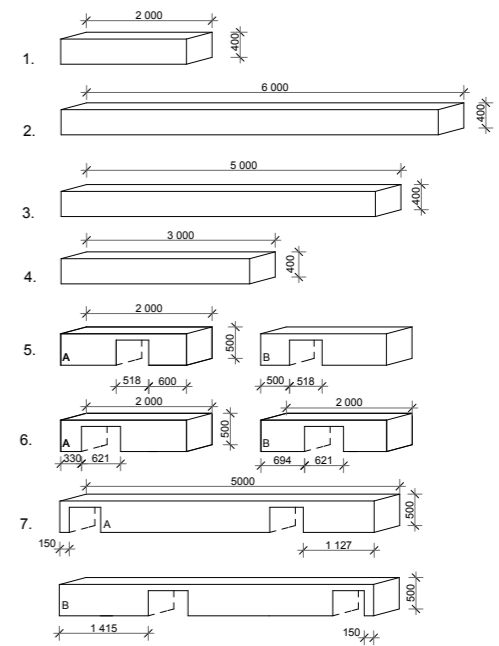
Videoseinä (ympäröity trussirakenteella)



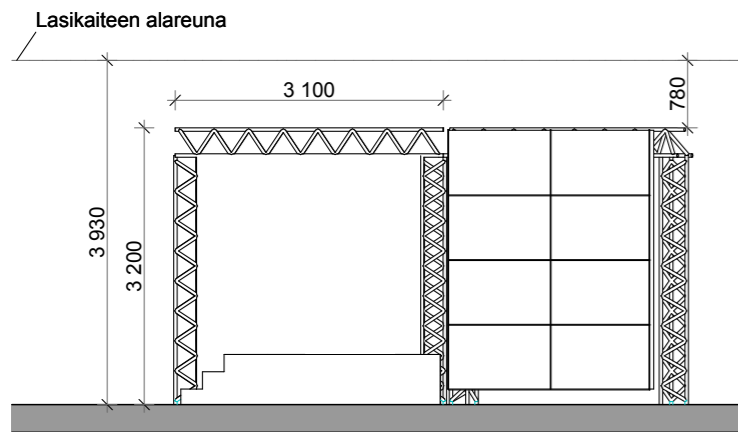
Kalustepohjapiirustus (ei mittakaavassa)



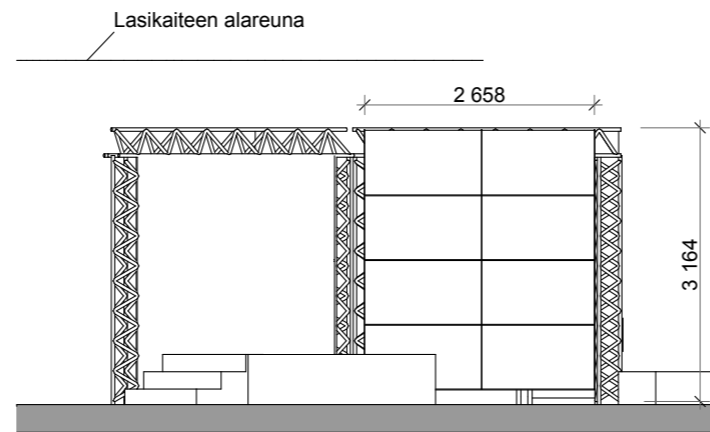
Kappaleet 1-4: leveys n. 500
 Kaikki kappaleet ~~1000~~ ¹⁰⁰⁰ ~~1000~~ ¹⁰⁰⁰ puoli kiiltävä musta
 Näkyvät liitokset jiriliitoksina
 Lavan trussinpuoleinen seinä jätetään auki, verhoillaan messumatolla
 Kappaleet 1. ja 2. kokonaan maalattu tai pinnoitettu, puoli kiiltävä/kiiltävä musta, muissa pystypinnat maalattu tai pinnoitettu puoli kiiltävä/kiiltävä musta, vaakapinnat koivuvaneri



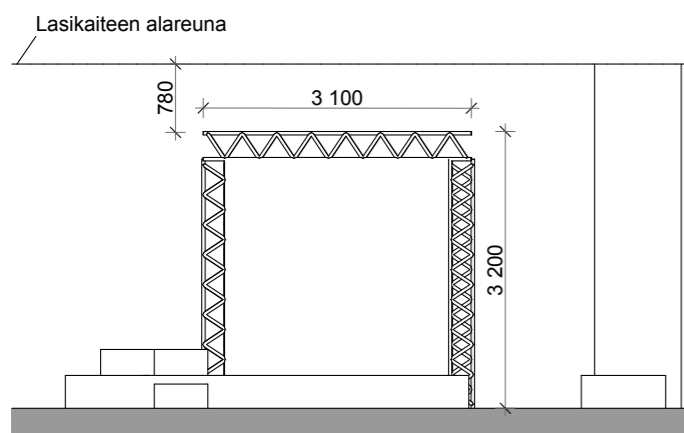
Leikkauskuvat (ei mittakaavassa)



Leikkaus A-A
Forumien käytävän suuntaan

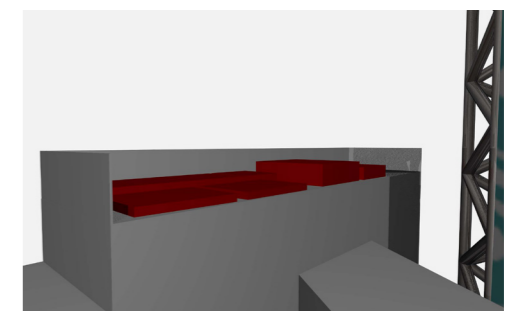
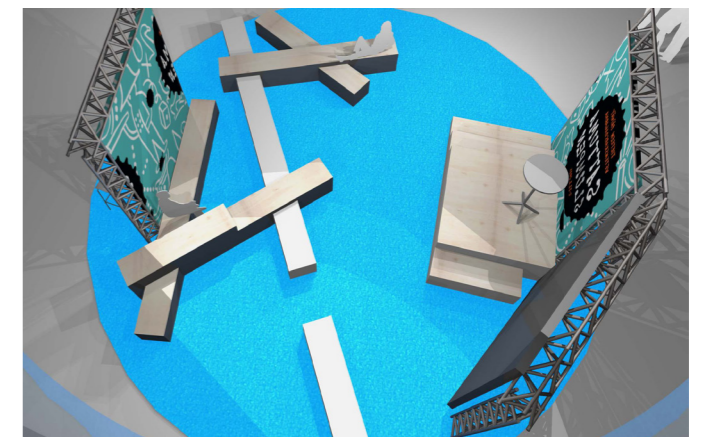
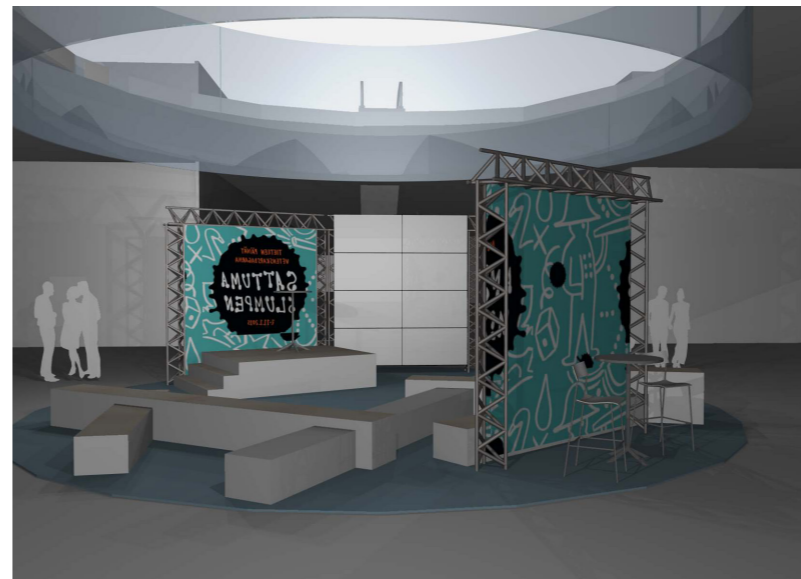


Leikkaus B-B
Forumien käytävän suuntaan

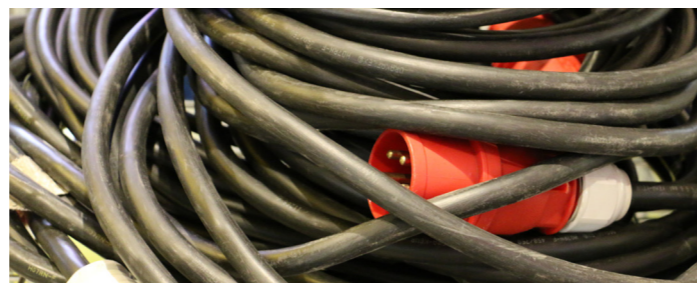


Leikkaus C-C
Gekon suuntaan

5.4 3D-kuvia



5.4 Toteutus kuvina



Tuotantomajakka valmisti kalusteet Tampereella ja kokosi katsomon paikan päällä rakennuspäivän aamuna heti kukonlaulun aikaan.

Metropolian esitystekniikan opiskelijat vastasivat teknisestä toteutuksesta, valaisimet kiinnitettiin jo edellisenä iltana.

RMC toimitti trussirakenteet sekä videoseinän, jotka rakennettiin tapahtumapaikalla.

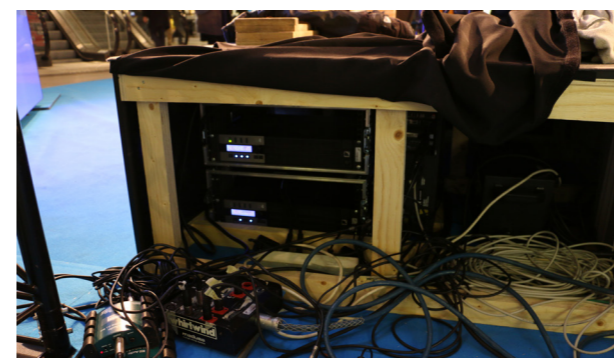


Kalusteet valmistettiin paloina, jotka liitettiin toisiinsa tukirakentein.

Esitystekniikkaa testattiin ennen H-hetkeä. Ääni- ja valopöytä suunniteltiin tarvittavien laitteiden mittojen mukaan.

Rakennuspäivänä keskusympyrässä kävi kova kuhina, kun kaikki elementit nousivat yhtä aikaa.

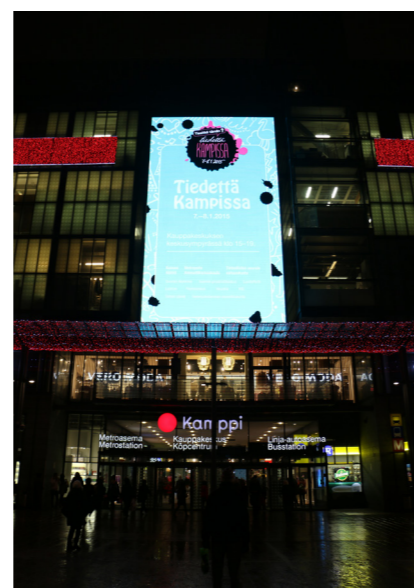
Lavan alle jätettiin tilaa laitteistolle ja johdoille.



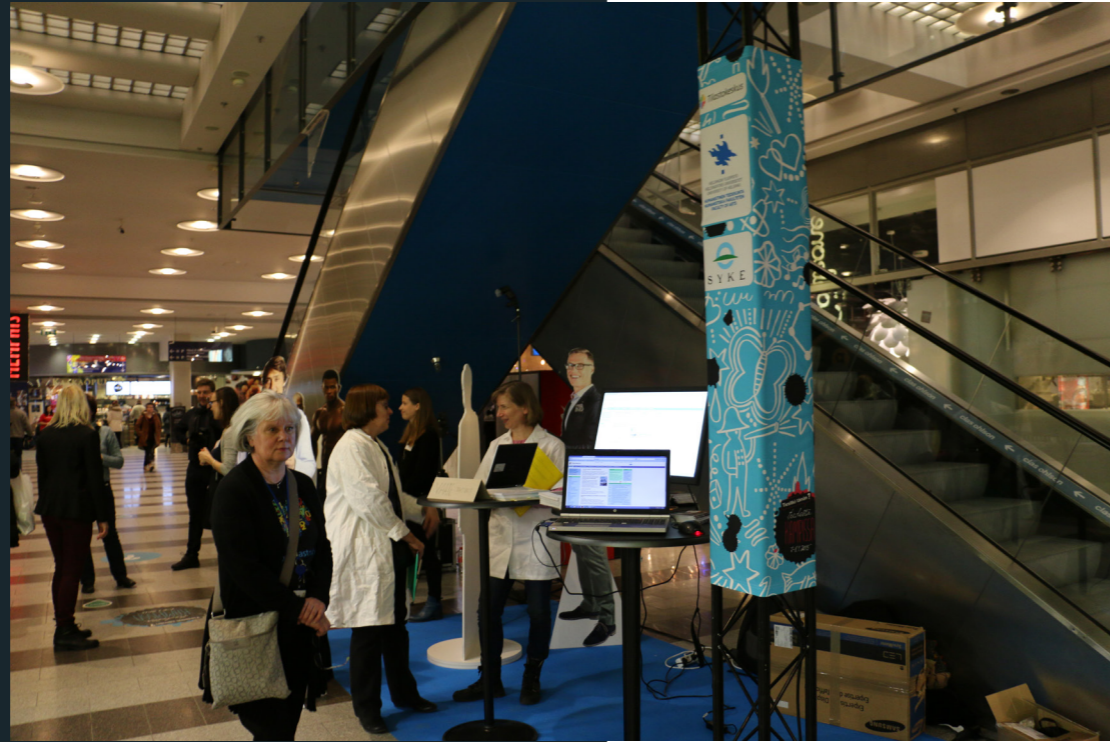
Kaikki valmiina, tapahtuma saa alkaa! Yleisö otti oman paikansa ja natti esityksistä, sopraano Laura Pyrrö lauloi arkisista asioista haitarimusiikin säestyksellä.

Pop-up Heureka keräsi paikalle runsaasti yleisöä.

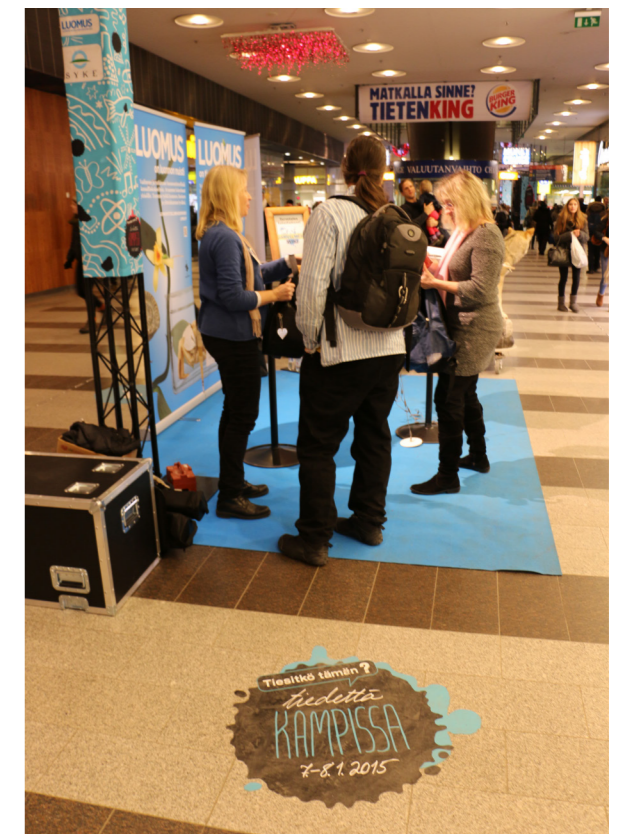
Narinkkatorin videonäytöllä pyöri Metropolian opiskelijoiden animaatioita sekä tietoiskuja tapahtumasta.



Luomuksen hassut tohtorit kiertelivät mitailemassa asioita. Heidän takanaan vdeo-seinän taustan Tieteen päivät- grafiikkaa sekä tapahtuman aikataulu.



Etäpisteiden visuaaliseen ilmeeseen kuului mesumatto, trussitolppa, johon kiinnitettiin valaistus sekä purjekangas, jossa toimijan logot Tieteen päivien pohjagrafiikalla. Lisäksi pisteiden varustukseen kuului korkeat pöydät joiden ääressä voitiin esitellä sisältöjä.



6. ARVIOINTI JA YHTEENVETO

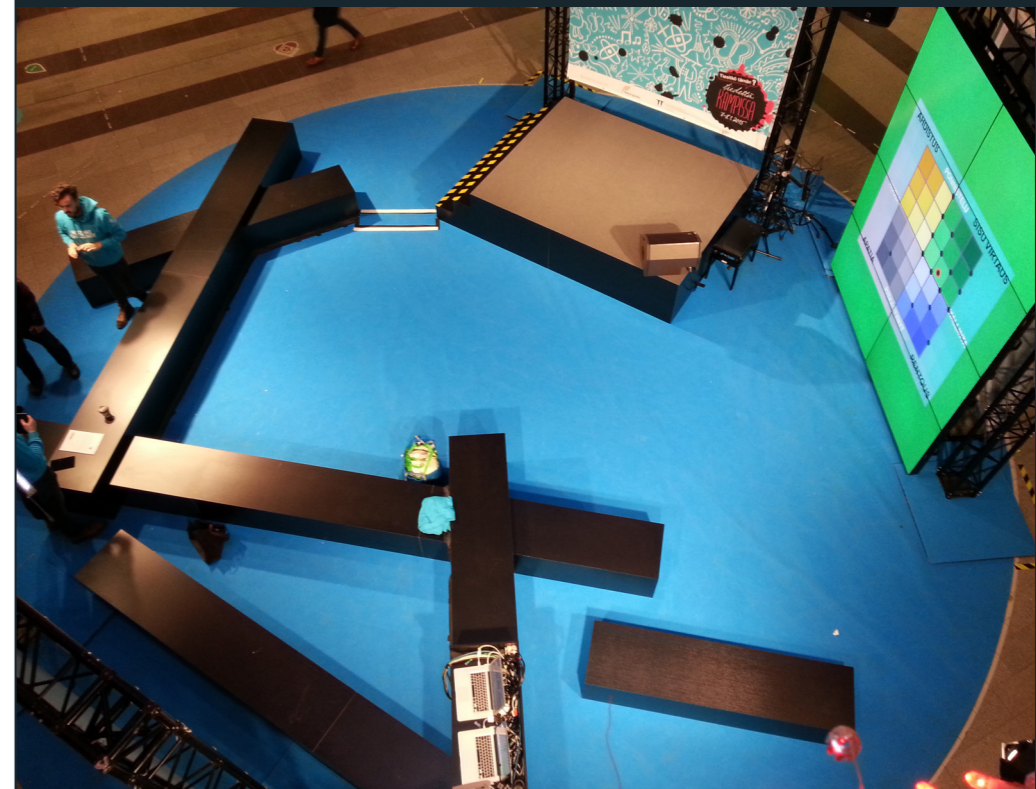
6.1. Prosessista

Tavoitteenani oli suunnitella vilkkaaseen kauppakeskukseen tiedetapahtumalle viihtyisä pop-up-tila, joka houkuttelisi viihtymään ja oppimaan uutta. Tässä osiossa käsittelen prosessin onnistumista ja lopputulosta.

Aloittaessani opinnäytetyöprosessini, hahmottelin aikataulun, jossa pysyminen oli projektin onnistumisen kannalta kriittistä. Tärkeimpänä asiana tietenkin oli itse tapahtuman fyysinen toteutus toimeksiantajan aikataulussa niin, että tapahtuman alkaessa kaikki olisi valmiina. Tämä aikataulu toteutui hyvin ja odotusten mukaisesti. Suunnitelma ja sen toteuttamiseksi käydyt keskustelut, presentaatiot, tarjouspyynnöt, rakennus ja purku tapahtui kaikki ajallaan, ilman suurempia komplikaatioita.

Purkupalaverissa kävimme läpi tapahtuman ja toteutuksen. Kokonaisuutta pidettiin onnistuneena, mutta esiin nousi muutamia huomioita. Etäpisteiden toteutus ei ollut onnistunut täysin. Lopputulos oli suunnitelman mukainen, mutta sen miettimiseen olisi pitänyt käyttää enemmän aikaa ja selvittää vielä tarkemmin osallistujien tarpeet.

Organisaatiot, jotka esittelivät aiheitaan näissä pienemmissä tiloissa kokivat, että tila olisi voinut toimia paremminkin. Erityisesti kommentoitiin logojen näkyvyyttä sekä näkyvyyttä yleisesti. Etäpisteiden esteettinen tunnelma koettiin heikompana kuin keskusympyrän. Vaikka niissä oli käytetty samoja rakennuspalikoita jäivät mittasuhteet liian pieneksi ja epävarmoiksi verrattuna päälavan tilaan. Jatkuvuutta olisi voinut lisätä tuomalla näyttöjä myös etäpisteisiin, jolloin ilme olisi ollut skarpimpi ja jatkanut päälavan estetiikkaa ja tunnelmaa. Tässä rajoitteeksi tuli työryhmän kanssa tehty yhteinen päätös olla tarjoamatta etäpisteisiin näyttöjä, sillä osallistujilla ei ollut niihin sisältöä. Niissä olisi kuitenkin voinut näkyä esimerkiksi tapahtuman logo tai muuta valmiiksi tuotettua taustatietoa.





Uskon, että edellä mainitut ongelmat olisivat saattaneet ratketa valaistuksen määrän lisäämisellä ja mittasuhteen kasvattamisella. Konkreettisia muutoksia olisi voinut olla esimerkiksi keskusympyrän trussiporttien käyttö myös pienissä pisteissä. Niiden kautta myös valaistusta olisi voinut lisätä. Trussiportin välissä olevassa kankaassa logot olisivat näkyneet riittävän suurina ja lisänneet visuaalista yhtenäisyyttä.

Keskusympyrässä ongelmia aiheutti äänentoiston johtojen veto lattiatasossa. Muutoin siistiä lopputulosta sotki lattialla juokseva johtokimppu, joka oli teipattava noin metrin matkalta mattokaistaleen alle. Teippauksen seurauksena syntyi pieni mutta mahdollisesti vaaratilanteen aiheuttava valli, jonka reunat oli teipattava huomioteipillä, ei suinkaan kauneimmin lopputuloksin. Jokin muukin ratkaisu olisi varmasti löytynyt, jos ongelma olisi havaittu suunnitteluvaiheessa.

Odottamattoman ongelman muodosti myös äänen kierto, jonka teknikot olivat ratkaisseet nostamalla yhden istuinlaatikoista lavalle. Esiintyjät näyttivät viihtyvän rennosti istuskellen. Suunnitelun alkuvaiheessa keskustellessa toimeksiantajan kanssa aiheesta, eivät he halunneet lavalle istuimia tai pöytää, joten niitä ei sisällytetty suunnitelmaan.

6.1 Pohdintaa

Nyt taaksepäin katsoessani ymmärrän ison ryhmän toiveiden täyttämisen haasteet. Näin suuren osallistujaryhmän prosessin aikana muuttuvien tarpeiden seuraaminen ja täydellinen huomioonottaminen käy itsessään työstä ja vie huomattavan suuren osan projektiin käytetystä ajasta.

Omasta mielestäni suunnitelma toteutui silti tilassa hienosti. Oli ilo nähdä yleisön ottavan tilan haltuunsa ja viihtyvän. Vuoropuhelu esiintyjien ja yleisön välillä toteutui mutkattomasti. Kauppakeskuksen hektisessä ympäristössä huomion saaminen ei ole helppoa, mutta tilan kokonaisilme ja näyttävyys vetivät huomiota tasaiseen tahtiin. Elementit yhdistyivät mielestäni hyvin, yhtenäinen linja keskusympyrän ja etäpisteiden välillä oli havaittavissa, vaikka jäikin hieman ohueksi.

Kaikki osapuolet olivat tyytyväisiä tilakonseptiin. Valmis tila itsessään keräsi tilaajataholta pääasiassa positiivisia kommentteja. Tilan koettiin vastaavan briiffiä ja toimivan hyvin. Erityisesti tilan näkyvyys, huomion herättävyys ja estetiikka olivat juuri sitä mitä oli toivottu. Katsojapaikkojen määrään ja yleiseen tunnelmaan oltiin tyytyväisiä. Tilakonseptia pidettiin hyvänä ja mietittynä ja brändiin sopivana.



6.2 Tapahtuman jälkeen

Itse tapahtuman suunnittelu ja toteutus tuntuivat sangen helpoilta verrattuna niitä seuranneeseen tuskalliseen opinnäytetyön kirjoitus- ja koostamisprosessiin, tuotanhan tätä tekstiäni nyt n. kaksi vuotta itse tapahtumasta. Syitä siihen on monia, joita en tässä erittele, mutta selvää on, että kehittyminen jatkuu. Tutkimukseni tuntuu jääneen hiukan ohueksi, ainakin tarkastellen sitä näin jälkikäteen. Se onkin ollut vaikein osa prosessiani, omien valintojeni perustelu tukeutuen taustatietoon. Olen ahkera toteuttaja, mutta joskus taustatyö jää vähemmälle huomiolle. Tämän tiedostaminen on jo nyt vienyt minua ammatillisesti eteenpäin.

Yksi tärkeimmistä opeista mitä olen matkan varrella saanut, on se, että olen oppinut pyytämään apua. Olin taipuvainen ajattelemaan, että on selvittävä itsenäisesti, vaikka olenkin vahva ryhmätyöskentelijä. Tällainen ajattelu johti minut umpikujaan, josta pääsin ainoastaan peruuttamalla ja palaamalla lähtöruutuun. Vaikka tuntuukin siltä, että menin taaksepäin, totuus on, että kaikki nämä veivaamiset vievät eteenpäin ja ovat osa prosessia, niin suunnittelussa kuin elämässä yleensä.

Projektin aikana opin luottamaan itseeni projektinjohtajana. Onnistuin luomaan tavoitteiden ja toimeksiannon mukaisen tapahtumapaikan kiireiselle paikalle. Tällaisen tilan suunnittelu vaati suunnittelijaltaan huomion kiinnittämistä niin asiakaskokemukseen kuin teknisiin yksityiskohtiin ja niiden ratkaisuihin. Sain pidettyä langanpäät käsissäni, vaikka tiukka aikataulu tuntuikin prosessissani. Oli suuri ilo saada olla mukana toteuttamassa tapahtumaa ja todeta sen onnistuneen odotusten mukaisesti.

Opinnäytetyöprosessini oli eräänlainen tutkimusmatka omaan suunnitteluuteeni. Matka eteni aaltomaisesti tsunamista pienen väreilyn kautta taas dynaamisempaan aallon vaiheeseen. Olen ymmärtänyt, että tämä matka oli itselleni välttämätön, jotta ymmärtäisin omat puutteeni ja vahvuuteni suunnittelijana. Aion hyödyntää oppimaani tulevassa ammatissani. Olen saanut mahtavan kokemuksen projektinhallinnasta ja -johdosta. Koen olevani valmis tuleviin haasteisiin ja oppimaan lisää elämäni loppuun asti.

7. LÄHTEET

Eklund Antti. 2000. Koskinen, J. (toim.) 2000. Visuaalinen viestintä, monialainen tulevaisuus. Helsinki: WSOY.

Halonen Ilpo. 2009 Tieteen tuntomerkit Johdatus tieteenfilosofiaan. Helsingin yliopisto, Filosofian laitos.

Hassel Studio. <<http://www.hassellstudio.com/en/cms-projects/detail/chasing-kitsune/>>
(tieto haettu 30.5.2016)

Heureka, 2016. Heureka Pop up < <http://www.heureka.fi/fi/pop-up-heureka> >
(tieto haettu 30.5.2016)

Luma-keskus Suomi. 2016. <<http://www.luma.fi/keskus/>> (tieto haettu 30.5.2016)

Lumate-Keskus Tampere. 2016. <<http://www.lumate.fi>> (tieto haettu 30.5.2016)

Lonka Kirsti. 2015. Oivaltava oppiminen. Keuruu: Otava.

Muuratpuu. <<http://www.muuratpuu.fi/kuvia>> (tieto haettu 30.5.2016)

Rihlma Seppo. Colour psychology and symbolism, 1999. Tampere: Finnish Building Centre Ltd
(vapaasti käännetty 17.11.2016)

Tani Sirpa. Alue ja ympäristö, 2011. Oikeus oleskella. <http://www.ays.fi/aluejaymparisto/pdf/aluejaymp_2011_2_s3-16.pdf> (tieto haettu 30.5.2015)

Tieteen Päivät. 2014. Tieteen Päivät. (online)<<http://www.tieteenpaivat.fi/fi/tieteen-p%C3%A4iv%C3%A4t>>
(tieto haettu 27.3.2015)

KUVALÄHTEET

| | |
|---------|---|
| Kansi | Tekijän oma |
| Sivu 7 | Tieteen päivät |
| Sivu 8 | Tekijän oma |
| Sivu 9 | Ylempi kuva http://www.hs.fi/kaupunki/a1367804100531 Alempi kuva tekijän oma |
| Sivu 10 | Metropolia. Riikka Juvonen |
| Sivu 11 | https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kamppi_center_central_plaza.jpg |
| Sivu 13 | Tekijän oma |
| Sivu 14 | http://blogs.nature.com/naturejobs/2013/01/28/getting-an-internship-in-science-journalism/ |
| Sivu 15 | Ylemmät kuvat tekijän omia Alempi < http://www.lumate.fi > |
| Sivu 16 | Ylempi kuva tekijän oma Alempi < http://www.muuratpuu.fu/kuvia > |
| Sivu 17 | < http://www.hassellstudio.com/en/cms-projects/detail/chasing-kitsune/ > |
| Sivu 18 | Kaikki kuvat tekijän omia |
| Sivu 19 | Kaikki kuvat tekijän omia |
| Sivu 20 | Tekijän oma |
| Sivu 21 | Tekijän oma |
| Sivu 22 | Tekijän oma |
| Sivu 23 | Tekijän oma |
| Sivu 27 | Tekijän oma |
| Sivu 28 | Tekijän oma |
| Sivu 29 | Tekijän oma |
| Sivu 30 | Tekijän oma |
| Sivu 31 | Tekijän oma |
| Sivu 32 | Tekijän oma |
| Sivu 33 | Tekijän oma |
| Sivu 35 | Tekijän oma |

LIITTEET

| | |
|---------|------------------|
| Liite 1 | Laitteiden mitat |
| Liite 2 | Aikataulu |
| Liite 3 | Kalustoluettelo |