

TILASUUNNITTELU
ELÄMYSHUONE
LASTENLINNAAN

HEIDI SINTONEN
Opinnäytetyö
Muotoilun koulutusohjelma
Tuotemuotoilu
Turun ammattikorkeakoulu
2016

HEIDI SINTONEN

Opinnäytetyö (AMK) / Tiivistelmä

Muotoilun koulutusohjelma / Tuotemuotoilu

Turun ammattikorkeakoulu

2016 /84

Hannu Parkkamäki

TIIVISTELMÄ

Työssäni on tarkoitus suunnitella Lastenlinnan sairaalaan elämyshuone lapsipotilaita piristämään. Työssä yhdistyy itselle läheinen leikin maailma ja mielekkääksi kokemani tilasuunnittelu mutta myös todella tärkeänä asiana mahdollisuus auttaa edes pikkuisen heitä, joita elämä koettelee. Käytettyjä tutkimusmenetelmiä ovat moodboardit, haastattelut, havainnointi, dokumenttiaineisto, persoonat ja scenariot.

Multisensorisuus ja restoratiivisuus on asetettu ohjaaviksi käsitteiksi, koska niissä esiintyy juuri toimeksiannolle keskeisiä painotuksia. Tällaisia ovat aistien keskeinen osa, luontopainotus ja värit. Näiden puitteissa voidaan lähteä käyttämään suunnittelijan omaa näkemystä tilasta. Erittäin haluan painottaa toteutuskelpoisuutta, tasapainoista ja kaunista tilasuunnitelmaa mutta pyrin myös kekseliäiden uudenlaisten ratkaisujen löytämiseen. Taide, aistit ja elämys kietoutuivat tiukasti yhteen ja niiden kautta pyritään luomaan mielenkiintoinen tila, joka koskettaisi sekä lasten että heidän läheistensäkin mieltä. Lopputulema on tilasuunnitelma, joka mahdollistaa elämyshuoneen toteuttamisen.

Asiasanat:
tilasuunnittelu,
restoratiivisuus
multisensorisuus

HEIDI SINTONEN

Bachelor's thesis / Abstract

Degree program in Design / Product Design

Turku University of Applied Sciences

2016 /84

Hannu Parkkamäki

ABSTRACT

The purpose of this thesis is to design an experience room for the child patients in children's hospital Lastenlinna to brighten their hospital stay. The work combines my interest to the world of play and interior design but very important issue is also the opportunity to help someone who has difficult times at the moment. Used research methods are moodboards, interviews, observation, document analyses, personal profiles and scenarios.


Multisensory and restorativity are set to guiding concepts, because they support the key emphasis of the assignment. These emphasis are central role of senses, focus on nature and colors. Within these grounds the designer can fulfil his own vision. In particular, I want to emphasize viability and beautiful design, but I will also try to find a new kind of solutions. Art, senses and experience are intertwined tightly together and through them there is endeavour to create an interesting space that would touch both children and their parents. The outcome is an interior design plan that enables implementation of the experience room.

Keywords:

interior design,
multisensory
restorative

SISÄLTÖ

1. JOHDANTO	8	4.3 Sairauksien tuomat haasteet	24
2. LÄHTÖKOHDAT JA TAVOITTEET	9	4.4 Sairaalan tilat	25
2.1 Tavoitteet ja tutkimuskysymykset	9	4.5 Sairaalaleikit	26
2.2 Viitekehys	10	5. RESTORATIIVINEN SUUNNITTELU	29
2.3 Tutkimusmenetelmät	11	5.1 Restoratiivinen suuntaus	29
2.4 Prosessikaavio	12	5.2 Restoratiivisuus ja moniaistisuus	30
3. LEIKKI LAPSEN ELÄMÄSSÄ	13	5.3 Valon merkitys	31
3.1 Leikin olemuksesta	13	5.4 Luontoyhteys	31
3.2 Ikäkausien leikit	14	5.5 Värit	32
3.3 Ympäristö, tila ja leikki	16	5.5.1 Värien olemus	32
3.4 Leikkivälineet	17	5.5.2 Eri värien vaikutukset	33
3.5 Luovuus ja taide yhdistyvät leikissä	17	5.5.3 Värien terapeuttisuus	33
3.6 Lapsi leikkiympäristön kehittäjänä	19	5.5.4 Värit tilassa	34
4. SAIRAALAYMPÄRISTÖ	21	6. MULTISENSORISUUS	36
4.1 Lastenlinnan erityspiirteet	21	6.1 Aistien maailma	36
4.2 Sairaalan erityspiirteet tilasuunnittelussa	23		



6.2 Rentoutuminen osana multisensorista kokemista	38
7. TUTKIMUSPROSESSI	39
7.1 Benchmarking	39
7.1.1 Sairaalamailma	39
7.1.2 Erilaiset leikkitilat	41
7.1.3 Snoezelin ja Belevenis	43
7.1.4 Taidemaailman ideoinnin apuna	45
7.1.5 Restoratiivisuus	47
7.1.6 Lelujen ja terapiatuotteiden maailma	48
7.2 Haastattelua ja havainnointia	48
7.2.1 Junibacken	48
7.2.2 Kirjastojen lastenosastot	49
7.2.3 Lastenklonikka	50
7.2.4 Lastenlinna	50
7.3 Persoonat ja tarinallistaminen	52
7.4 Ideoiden kypsytminen ja vaihtoehtoiset konseptit	57

8. TILASUUNNITELMA 66

8.1 Valot ja niiden hallinta 69

8.2 Pinnat 70

8.3 Lelumaailma 71

8.4 Tila-tilassa-ratkaisut 73

8.5 Äänet ja tuoksut 73

8.6 Kalusteet 74

8.7 Itse suunnitellut elementit 75

9. POHDINTA 80

KUVAT JA KUVIOT

- Kuva 1. Lapsen näkemys ympäristöstään (Sintonen 2016). 15
- Kuva 2. Kuvakollaasi melukylämäisistä leikkimaailmoista (Sintonen 2016). 16
- Kuva 3. Kuvakollaasi leikin ja taiteen maailman yhteyksistä (Sintonen 2016). 18
- Kuva 4. Kuvakollaasi lasten ideoimista leikkimaailmoista ja kalusteista (Sintonen 2016). 20
- Kuva 5. Kuvakollaasi Lastenlinnan rakennuksen taideteosmaisista yksityiskohdista (Sintonen 2016). 22
- Kuva 6. Terapeuttisia aistileluja (Sintonen 2016). 27
- Kuva 7. Kuvakollaasi erilaisista värimaailmoista (Sintonen 2016). 34
- Kuva 8. Kuvakollaasi lastensairaaloiden tilaratkaisuista (Sintonen 2016). 40
- Kuva 9. Kuvakollaasi lasten tilapäisistä elämysmaailmoista (Sintonen 2016.) 42
- Kuva 10. Kuvakollaasi Snoezelin ja Belevenis konseptin tiloista (Sintonen 2016). 44
- Kuva 11. Kuvakollaasi taidemaailman leikkisyydestä (Sintonen 2016). 46
- Kuva 12. Kuvakollaasi restoratiivisista ratkaisuista (Sintonen 2016). 47
- Kuva 13. Kuvakollaasi Junibackenin leikkimaailmasta (Sintonen 2016). 48
- Kuva 14. Kuvakollaasi Turun ja Seinäjoen pääkirjastojen herkullisista sisus-tuselementeistä (Sintonen 2016). 49
- Kuva 15. Tilan tämän hetkinen asu (Sintonen 2016). 51
- Kuva 16. Moodboard Sampon maailmasta (Sintonen 2016). 53
- Kuva 17. Moodboard Hannun maailmasta. (Sintonen 2016). 54



Kuva 18. Moodboard Kertun maailmasta (Sintonen 2016).	55
Kuva 19. Moodboard Majjan ja Marjan maailmasta (Sintonen 2016).	56
Kuva 20. Luonnosteluja kaappimajasta, kurkistusluukuista ja puusta (Sintonen 2016).	57
Kuva 21. Kuvakollaasi seinäratkaisuihin (Sintonen 2016).	58
Kuva 22. Kuvakollaasi mukavista lepokalusteista (Sintonen 2016).	59
Kuva 23. Kuvakollaasi virtuaalisten pelien maailmasta (Sintonen 2016).	60
Kuva 24. Pilvimaailma (Sintonen 2016).	63
Kuva 27. Tilan perspektiivikuvat (Sintonen 2016).	67
Kuva 28. Kuva hämärästä tilasta (Sintonen 2016).	69
Kuva 29. Puu, johon lapset voivat suunnitella itse lisää lehtiä (Sintonen 2016).	70
Kuva 30. Leikin alueet tilassa (Sintonen 2016).	72
Kuva 31. Kuvakollaasi tilan musiikkivälineistä (Sintonen 2016).	74
Kuva 32. Taikakukkaset (Sintonen 2016).	76
Kuva 33. Säkkituolit ja hassuttelupukimet (Sintonen 2016).	77
Kuva 34. Projektiokuvat tilan seinistä (Sintonen 2016).	78
Kuvio 1. Viitekehys (Sintonen 2016).	10
Kuvio 2. Prosessikaavio (Sintonen 2016).	12

1. JOHDANTO



Rakenteilla oleva uusi lastensairaala Helsingissä on ollut paljon esillä viime aikoina. Ennen kuin uusi sairaala on avattu, lapsipotilaat viettävät edelleen aikaa vanhoissa sairaalarakennuksissa. Lastenlinna Helsingissä on yksi näistä rakennuksista. Tässä työssäni on tarkoitus suunnitella elämyshuone lapsipotilaita piristämään. On hyvin mielenkiintoista lähteä tekemään työtä aiheesta, joka on toisaalta hyvin tuttu ja toisaalta kuitenkin vieras. Oman lapsen myötä lapsen ja leikin maailma ovat tulleet tutuiksi mutta sairaalamailma on onneksi pysynyt melko kaukaisena. Leikkisyys on ollut ominaista suunnittelutöilläni alusta lähtien, joten ajattelutapani sopii hyvin tähän aiheeseen. Työssä yhdistyy siis itselle läheinen leikin maailma ja mielekkääksi kokemani tilasuunnittelu mutta myös todella tärkeänä asiana mahdollisuus auttaa edes pikkuisen heitä, joita elämä koettelee.

Suunnittelun keskiössä on lapsi ja leikki. Lähdän liikkeelle siitä, mikä on lapsen maailma ja leikin olemus. Koska ollaan tekemässä tilaa sairaalaan, julkisen tilan säännökset ja potilaiden diagnoositaustat asettavat reunaehdot suunnittelulle. Multisensorisuus ja restoratiivisuus on asetettu ohjaaviksi käsitteiksi, koska niissä esiintyy juuri toimeksiannolle keskeisiä painotuksia. Tällaisia ovat aistien keskeinen osa, luontopainotus ja värit. Nämä huomioon ottaen voidaan lähteä käyttämään suunnittelijan omaa näkemystä tilasta. Erityisesti haluan painottaa toteutuskelpoisuutta, tasapainoista ja kaunista tilasuunnitelmaa mutta pyrin myös kekseliäiden uudenlaisten ratkaisujen löytämiseen. Innoitusta haen myös taidemaailman ja arkkitehtuurin puolelta. Erilaiset näyttelyt installaatioineen ja arkkitehtonisesti mielenkiintoiset tilat ovat merkittäviä ideointivaiheessa. Elämyksen olemusta on pohdittu, koska tilasta halutaan nimenomaan elämyksen tuottava, palkitseva tila. Lisäksi tärkeitä ovat rentoutumisen kokemus ja siihen vaikuttavat tekijät. Taide, aistit ja elämys kietoutuvat tiukasti yhteen ja niiden kautta pyritään luomaan mielenkiintoinen tila, joka koskettaisi sekä lasten että heidän läheistensä mieltä.

2. LÄHTÖKOHDAT JA TAVOITTEET

2.1 Tavoitteet ja tutkimuskysymykset

Tutkimuksen tavoitteena on suunnitella Lastenlinnaan elämyshuone, jossa on mahdollisuus leikkiin ja piristystä lapsipotilaille sairaalan arjessa. Tilan suunnittelun lähtökohtana on ollut henkilökunnan toive saada lapsille tila, joka synnyttää elämyksiä ja mahdollistaa leikin. Toteuttamiseen on varattu budjetti, jonka rajat on otettava huomioon tilasuunnitelmas-
sa. Lisäksi suunnitelmaa ohjaa se, että tilaan luotujen elementtien tulee olla siirrettäviä, koska Lastenlinnan toiminnot siirtyvät aikanaan uuteen sairaalaan. Koska tila suunnitellaan sairaalaan, tulee suunnitelmassa noudattaa kaikkia tällaiselle julkiselle tilalle asetettuja säännöksiä. Tilan käyttäjät tulee huomioida niin, että tilassa on huomioitu esteettömyys ja ergonomia. Lisäksi tulee ottaa huomioon käyttäjien sairaustaustojen tuomat haasteet tilan käytössä. Erityistä huomiota tulee kiinnittää käyttäjien turvallisuudelle. Suunnitelmasta on tarkoitus tehdä mahdollisimman konkreettinen ja toteuttamiskelpoinen, jotta elämyshuone toteutuisi. Tilasuunnitelmaa on siis mahdollista käyttää Lastenlinnan elämyshuoneen toteuttamiseen joko sellaisenaan tai soveltuvilta osin.

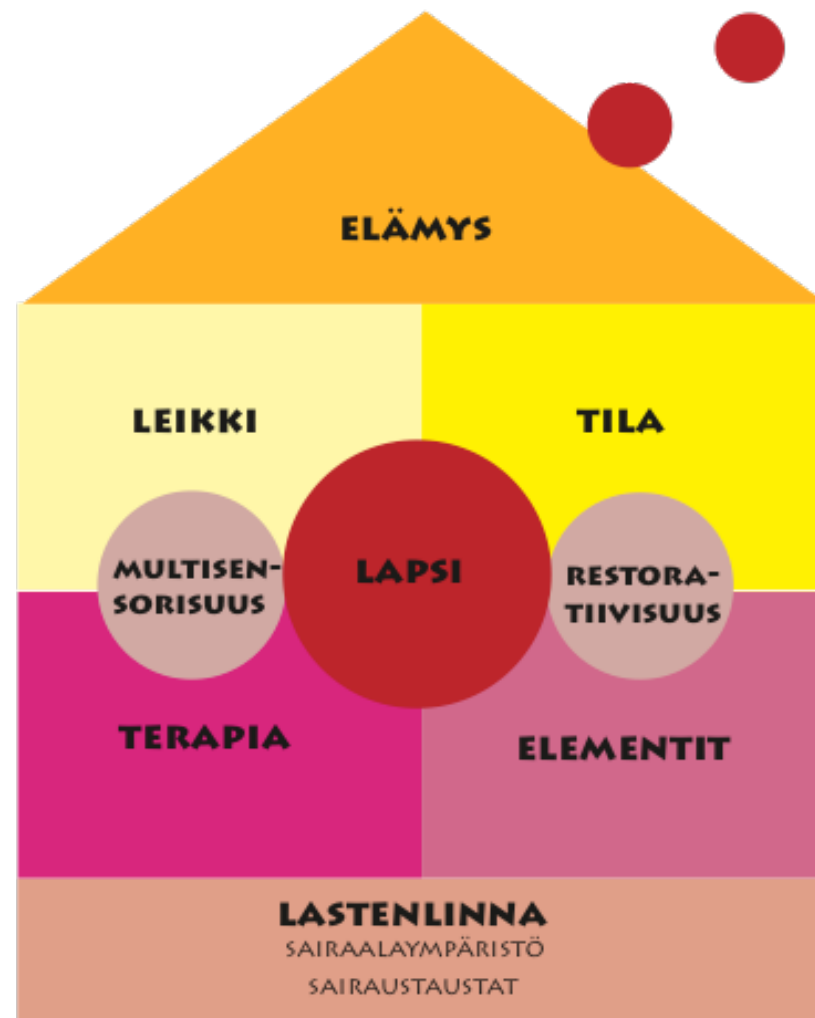
Tutkimuksessa vastataan kahteen tutkimuskysymykseen:

Mitä tulee ottaa huomioon suunniteltaessa tilaa eri-ikäisille lapsille sairaalamiljööseen?

Miten saada leikkitalasta kiinnostava, rauhoittava ja hyvää mieltä tuottava rajatulla budjetilla?

2.2 Viitekehys

Viitekehys esittelee työn keskeiset elementit ja niiden keskinäiset suhteet. Perustan kaikelle luo Lastenlinnan sairaala. Sairaalamailma sanelee tietyjä reunaehtoja turvallisuuden, puhtauden ja potilaiden kuntoon vaikuttavien sairauksien myötä. Tämän pohjalta voidaan kerätä ymmärrystä leikistä ja tilasta. Leikki linkittyy myös voimakkaasti terapiaan, koska potilailla on kuntoa heikentäviä tekijöitä. Tilassa taas elementit ovat keskeisessä asemassa, koska ollaan luomassa väliaikaista ja siirrettävää tilaa. Restoratiivisuus antaa ohjenuoran tilan suunnittelulle ja multisensorisuus leikin maailman hahmottelulle. Kaiken keskiössä on lapsi, jolle ollaan luomassa mahdollisuus kokea elämys.



Kuvio 1. Viitekehys (Sintonen 2016).

2.3 Tutkimusmenetelmät

Kyseessä on tapaustutkimus (case study). Tällöin kerätään intensiivistä tietoa yksittäisestä tapauksesta. Tavoitteena tyyppillisimminkin ilmiöiden kuvailu. (Hirsjärvi 2007, 130–131.) Case-tutkimuksen avulla opitaan ymmärtämään paremmin, miten teoriaa sovelletaan käytäntöön ja miten prosessin osat liittyvät toisiinsa. Case-tutkimus on hyödyllinen haluttaessa hyvää taustainformaatiota. Aineistoa kerätään useita metodeja käyttäen. Tässä tapauksessa kyseessä toimeksianto, jossa selkeänä tavoitteena tilasuunnitelma. Tietoa pitää pystyä keräämään tarpeeksi suunnittelun tueksi, jotta saadaan aikaiseksi haluttu ja toimiva ratkaisu. (Anttila 2005, 286–289.)

Koska tutkijalla itsellään on merkittävä tehtävä kohdetta koskevien tietojen kokoamisessa, tuloksessa voi olla nähtävissä tutkijan kädenjälki, vaikka hyvä case-tutkimus ei pyrikään tulkitsemaan, ainoastaan kuvaamaan tarkasti kohdettaan. Muotoilun tutkimuksessa case-tutkimusta on käytetty runsaasti, koska se sopii hyvin tilanteeseen, joka on hyvin lähellä käytäntöä, ja jossa joudutaan käyttämään monenlaisia näyttöjä hyvään lopputulokseen pääsemiseksi. (Anttila 2005, 286–289.)

Tutkimuksessa on laadullinen, kvalitatiivinen tutkimusote. Laadullisessa tutkimuksessa tuloksiin vaikuttaa tutkijan aikaisempi elämänhistoria. Laadullista tulkinnallista tutkimusta leimaa se, että tutkija valitsee lähestymistapansa käytännön kokemuksista. Tässä tutkimuksessa onkin vahvasti vaikuttamassa tutkijan omat kokemukset lasten käyttäytymisestä, lapsille suunnatuista tiloista ja leluista. Laadullista tutkimusta aloitettaessa on muistettava olla ennako-oletuksista vapain mielin. Aiheen sisällöstä tulee olla perillä mutta toisaalta pitää muistaa, että kiinni aiheessa olevalla saattaa olla ennakkokäsityksiä, jotka saattaa estää asioiden havaitsemista. (Anttila 2005, 276–277.) Tässä onkin tärkeää osata erottaa oma hiljainen tieto ja tutkimuksen edetessä saatava tieto, ja punnita sitä miten ne vaikuttavat toisiinsa.

Laadullisessa tutkimuksessa aineistonkeruun on hyvä olla monikanavaista, joten tässäkin tutkimuksessa on tarkoitus hyödyntää monipuolis-

esti dokumenttiaineistoa, tehdä kuvakollaaseja, moodboardeja, benchmarkausta, havainnoida, haastatella sekä luoda fiktiiviset persoonat ja tarinat niiden ympärille. Dokumenttiaineiston hyödyntäminen on ollut hyvin keskeisessä asemassa tässä työssä, koska lisätietoa on kaivattu sairaalamaailmasta, restoraatiivisuudesta ja aistien sekä värien käytöstä. Kokemusten ja tunnelmien kerääminen on myös keskeinen työmuoto. Näin saadaan inspiraatiota uusiin ratkaisuihin ja ymmärrystä suunnittelun keskeisistä asioista. Tällaisista omakohtaisista oletuksista ja kokemuksista ei olla kaikilta osin tietoisia, joten käyttöä koskevat havainnollistukset antavat mahdollisuuden selvittää käsitystä suunniteltavasta asiasta. (Hyysalo 2009, 84.) Tärkeänä menetelmänä tässä työssä ovatkin moodboardit ja benchmarking, joilla ideat saadaan alkuun.

Ajattelun voidaan sanoa syntyvän piirtäessä, jolloin piirroksen visuaalinen palaute tukee samanaikaista ideoimista. Tutkija voi muuttaa loogista analyysejä vaativat abstraktit periaatteet tarinalliseksi tai visuaaliseksi kuvauksiksi käyttötilanteista. (Mattelmäki 2006, 17–18.) Tulevaa suunniteltavaa tilaa ja sen käyttöä koskevia oletuksia voidaan kiteyttää jo suunnittelun alkuvaiheessa muotoon, jossa niitä voidaan hyödyntää läpi suunnitteluprosessin. (Hyysalo 2009, 84.) Tässä tutkimuksessa on tarkoitus tuottaa paljon visuaalista materiaalia kuvakollaasien ja kuvankäsittelyohjelmien avulla jo alusta lähtien, jotta ideoita voidaan esitellä toimeksiantajalle prosessin edetessä.

Haastattelun avulla halutaan syventää tietoja. Haastattelun etuna on, että voidaan säädellä aineiston keruuta joustavasti, koska ei tiedetä tarkasti vastausten suuntia. Haastattelussa käytetään teemahaastattelun muotoa. Tällöin kysymysrunko on valmiina mutta haastattelun tarkka muoto ja järjestys muotoutuu haastattelun aikana. (Hirsjärvi 2007, 200–203; Hyysalo 2009, 132.) Havainnoinnilla saadaan tietoa, miten ihmiset toimivat omissa ympäristöissään. Havainnoija seuraa, mitä tutkittavat ihmiset tekevät, mistä heidän ympäristönsä koostuu (ihmiset, infrastruktuuri, muut esineet), ja miltä se tuntuu. Tavoitteena on muodostaa käsitys siitä, minkälaisessa ihmisten, tekemisten ja esineiden muodostamassa kokonaisuudessa suunniteltavaa tilaa ja elementtejä tullaan käyttämään. Havainnointimenetelmistä tullaan käyttämään osittain passiivista havain-

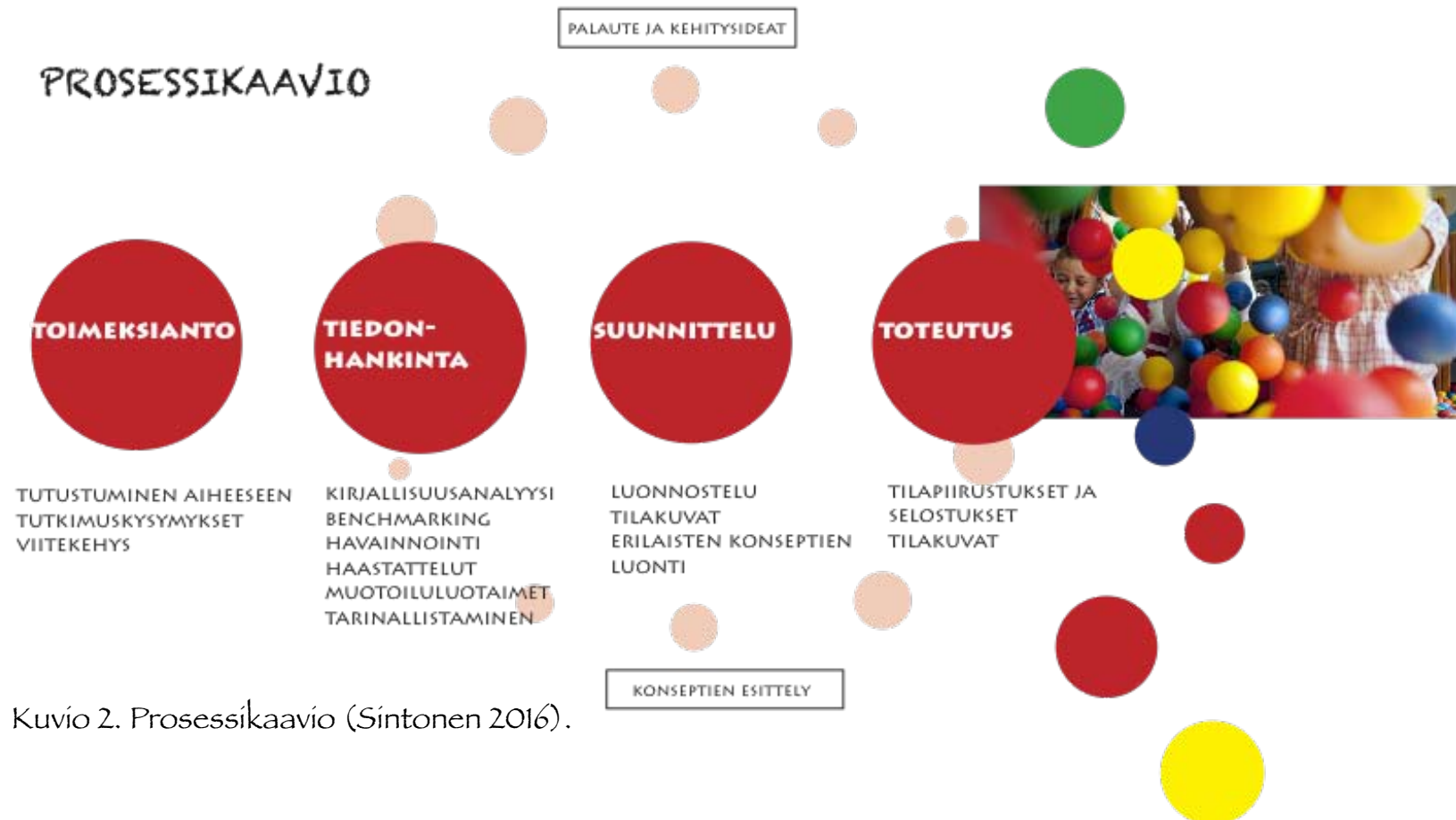
nointia, jolloin havainnoija asettuu niin, että hän kykenee seuraamaan tapahtumia ja tekemään muihinpanoja. (Hyysalo 2009, 106–107; Hirsjärvi 2007, 207–212.)

Fiktiiviset persoonat ovat todellisia käyttäjäryhmiä edustavia, mutta keksittyjä hahmoja, joihin kiteytetään ryhmien pääpiirteet. Ne ovat yleensä yhdistelmä demografista ja käyttäytymistä koskevaa tietoa. Persoonia koskevien jäsennystapojen etu on, että niitä voidaan muodostaa jo suunnittelun alussa ja vähitellen korjata ja täydentää tutkimuksen edetessä ja tietojen karttuessa niin haastatteluista, havainnoinnista kuin visualisoinneistakin. Käyttäjäryhmää kuvaavat ihmisen toimet asetetaan tarinarunkoon, jossa kuvataan itse tilaa ja käyttäjien mielihaluja sekä mahdollisuuksia tilan käytön suhteen. (Hyysalo 2009, 88–90.) Tässä tutkimuksessa

on tärkeää tutkijan osata erottaa erilaiset käyttäjäryhmät niin iän kuin erilaisten sairaustaustojen tuomien rajoitusten takia.

2.4 Prosessikaavio

Prosessikaavio kertoo työn etenemisen vaiheet toimeksiannon saamisesta toteutukseen. Tiedonkankinta, suunnittelu ja toteutus kietoutuvat yhteinäiseksi prosessiksi, jossa konsepteja laaditaan, ja niistä saadaan palautetta, jonka jälkeen pystytään tekemään parempia ehdotuksia. Tiedonhankintaa tapahtuu koko prosessin ajan.



Kuvio 2. Prosessikaavio (Sintonen 2016).

3. LEIKKI LAPSEN ELÄMÄSSÄ

3.1 Leikin olemuksesta

Leikki on lapsen luonnollinen tapa ilmaista itseään. Leikin avulla lapsi voi saada elämyksiään, kokemuksiaan ja tunteitaan hallintaansa, kasvunsa ja kehityksensä palvelukseen. Leikkimällä ja lelujensa avulla lapsi tutustuu oman ruumiinsa rakenteeseen ja toimintaan. Hän oppii ymmärtämään myös toisia ja roolit vaihtuvat lapsen mielen mukaisesti. (Sinkkonen 2002, 163–166.) Leikille aivan keskeistä ovat mielihyvä, ilo ja huolettomuus (Piironen 2004, 392). Leikki vapauttaa, ja sillä pääsee irti arjesta (Riihonen 1991, 11). Leikin on nähty olevan myös tarvittaessa lapsen tapa käsitellä uhkaavia tai traumaattisia kokemuksia. Leikin avulla kun on mahdollista sulatella sopivina annoksina asioita, joita on ollut vaikea käsittää niiden tapahtumahetkellä. (Piironen 2004, 72.)

Leikki ja leikkisyys ovat olemassa lapsessa, mutta niiden herääminen vaatii tiettyjä edellytyksiä. Tarvitaan lapsen kokema turvallisuuden tunne ja aikuisilta edellytetään kykyä virittäytyä lapsen tunnetiloihin. Voidaan puhua lapsen ja aikuisen välille syntyvästä taianomaisesta tilasta, jota D.W. Winnicott on nimittänyt potentiaaliseksi tilaksi. Siihen kumpikin osapuoli tuo oman panoksensa, ja lopputuloksena on yhteinen luomus. Potentiaalisen tilan luominen ei sinänsä tarvitse olla mitään ihmeellistä. Se voi olla lapselle mieluisan asian, kuten junan näkemisen, mahdollistaminen. Tällöin mielihyvää voimistetaan omalla asennoi-tumisella. (Piironen 2004, 71; Sinkkonen 2002, 158.)

Leikillä on aina sijansa ihmisten inhimillisessä toiminnassa riippumatta iästä (Ladonlähti 2001, 349). Valitettavan usein aikuisen ja lapsen suhteessa erilaisuus kuitenkin korostuu. Lapset ikään kuin joutuvat olemaan vieraita aikuisen maassa, jossa lapsi houkuttelee aikuisia puhumaan hänen kieltään. Ilo aikuisen lähtiessä mukaan on kuitenkin suurempi kuin aikuisen tyytyväisyys tottelevaisesta lapsesta. Leikin maailmassa aikuisen ja lapsen välinen hierarkia peruuntuu. Ratkaisevaa ei ole auktoriteetti vaan osaaminen eli kuka parhaiten jatkaa leikkiä. Itse asiassa leikin maailma vaatii enemmän kekseliäisyyttä ja paikoin yhtä paljon henkistä kestävyyttä kuin aikuisen arjen maailma.

(Setälä 2006, 20.)

Aivotutkija lääkäri Matti Bergström puhuu mustista ja valkeista leikeistä. Valkeat ovat pääasiassa aikuisten ohjelmoimia leikkejä, joista aiheutuu mahdollisimman vähän vaivaa. Valkeat leikit eivät kuitenkaan kehitä lasten aivojen luovuutta samalla tavalla kuin mustat leikit. Mustia leikkejä voidaan pitää rajumpina leikkeinä, joissa muun muassa juostaan, hypätään, keinutaan, pyöritään ja kieritään. (Kokljuschkin 1999, 18.) Mustat leikit eivät ole sama asia kuin yleinen levottomuus ja keskittymättömyys. Ne vastaavat pikemminkin aikuisten maailman karnevalisointia, nurin käännetyn maailman hetkellistä kaoottisuutta ja hulvatonta hulluttelua. (Sinkkonen 2002, 204.) Bergström puhuu huolestuneeseen sävyyn myös harmaista leikeistä, joilla hän tarkoittaa leikkipedagogiikalla luotuja leikkejä, joissa leikin musta ja valkea eivät ole tasapainossa keskenään, vaan sekoittuvat yhteen menettäen luonnollisen rytminsä. (Bergström 1997, 166.) Lapset ovat luontaisesti luovia ja etsivät leikkiessään jännitystä ja vaaroja, eikä tällaiselle toiminnalle saa asettaa liiaksi rajoja. Jos lapsi ei saa tutustua "mustaan puoleen" itsessään, se voi purkautua myöhemmin rajuna käyttäytymisenä. (Kokljuschkin 1999, 18.)

Leikeissä tapahtuu monesti toden ja kuvittelun maailman rajojen sekaantuminen ja niiden uudelleen yhdistyminen. Fantasia on hetken aikaa totta, ja leikkijällä on lupa ylittää reaali maailman rajat. (Piironen 2004, 123) Roolihahmot saattavat olla vääristyneitä. Niissä saattaa esiintyä liioittelua ja epätavallisuuksia, jotka lähentelevät outoutta. Puhutaan karnevalismista, jossa kaikki on ylösalaisin ja nurin niskooin. (Piironen 2004, 81.)

3.2 Ikäkausien leikit

Jokainen lapsi kehittyy omaan tahtiin, mutta keskivertokehitys kertoo, millainen lapsi missäkin iässä keskimäärin on (Riihonen 1991, 51). 0–2-vuotiaiden leikit ovat harjoitusleikkejä ja liikkumisleikkejä. Tällöin lapsi elää sensomotorista, ruumiillista vaihetta. Ensimmäisen ikävuo-

den loppupuolella esinetoiminnot alkavat eriytyä. Lapsi käsittelee tarkoituksenmukaisesti tuttuja esineitä ja suuntaa niihin sopivia toimintoja. Taaperoikäistä kiinnostavat tyhjentämis- ja täyttämisleikit sekä luota pois työntäminen ja luokse, lähelle vetäminen. Leikeille on tyyppilistä liike, toistuvuus ja sen tuoma harjoitus. Lapsi harjoittelee vertailuperiaatteella, mikä on samanlaista ja mikä erilaista. (Sinkkonen 2002, 167–169.)

Siirtyminen symboliseen leikkiin tapahtuu toisen ikävuoden alkupuolella. Mielikuvitus- ja symbolileikissä lapsi pystyy korvaamaan esineitä toisilla ja antamaan niille uusia merkityksiä. (Sinkkonen 2002, 170.) Jean Piaget'n mukaan lapsi sopeuttaa symbolileikissään ulkoisen todellisuuden vastaamaan mielikuviaan. Myöhemmin, kun lapsen kognitiiviset kyvyt ovat kehittyneempiä, hän sopeuttaa enemmän omaa itseään ja tarpeitaan vastaamaan todellisuutta. (Piironen 2004, 70.) 3–6-vuotiaana lapsi elää sosiaalistumisen vaihetta. Kaikki iso kiinnostaa, ikään kuin itsestäkin tulisi isompi ja taitavampi vaikkapa suurten vaatteiden tai lelujen avulla. (Sinkkonen 2002, 171; Riihonen 1991, 51.) Todellinen yhteisleikki muiden lasten kanssa mahdollistuu, jolloin erilaiset kotileikit roolijakoineen ovat erityisen pidettyjä. Erilaiset rakennussarjat kiinnostavat ja mökki-, tunneli- ja majaleikeissä lapsen on mahdollista selvittää itsensä ja ulkomaailman välisiä suhteita. (Sinkkonen 2002, 171.)

4–6-vuotiaiden eläytyminen satuun, tarinoihin ja leikkeihin on täydellistä (Piironen 1991, 85). Tällöin kiinnostus esimerkiksi dinosauruksia kohtaan on hyvin ymmärrettävissä. Ne ovat pelottavan näköisiä mutta turvallisen etäällä. Sääntöleikit ja pelit ovat noin 7-vuotiaasta asti keskeisiä. Lapsen todellisuudentaju lisääntyy, kyky ajatella ja mieltää omia tunteita ja kokemuksia muuttuu. Pelit sääntöineen luovat kaivatua kontrollia ja on mukavaa leikkiä yhdessä muiden kanssa. Edellisten kehitysvaiheiden leikit ovat tietenkin käytössä ja niihin voi aina palata. (Sinkkonen 2002, 172–174.)

Vygotski linkittää leikin vahvasti kehitykseen, ja hän puhuu lähikehityksen vyöhykkeestä. Se on alue, joka sijaitsee senhetkisen kehitys-

tason ja mahdollisen kehitystason välillä. Mahdollinen kehitystaso viittaa osaamiseen, jolle lapsi ylittää aikuisen ohjauksessa. Vygotskin mukaan leikki on vahvasti kytköksissä tunteisiin. Sillä on tärkeä tehtävä lapsen tarpeiden ja pyrkimysten täyttämässä ja leikki vaikuttaa ratkaisevasti kielen kehitykseen. Leikin kehittyessä lapsi vapautuu välittömistä havainnoistaan ja sanojen merkitykset vapautuvat konkreettisista kohteistaan. Hän ei tee erottelua yksinleikin ja yhteisen leikin välillä, koska leikki on hänen mukaansa aina perustaltaan sosiaalista symbolista toimintaa. (Piironen 2004, 362–363.) Piaget'n mukaan uuden tiedon omaksuminen on lapsen aivotoiminnan kehittymisen sekä lapsen ja hänen ympäristönsä kiinteän vuorovaikutuksen tulosta. Kokeilemalla ja toistamalla aiemmin opittua lapsi muodostaa toimintatapoja, joita hän pyrkii soveltamaan myös uusiin kohteisiin (assimilaatio). Kehitystä vievät eteenpäin erityisesti älyllistä ristiriitaa herättävät tilanteet, joissa tehtävän ratkaiseminen edellyttää käyttäytymisen muuntamista (akkommodaatio). (Sinkkonen 2002, 89.)

Kuva 1. Lapsen näkemys ympäristöstään (Sintonen 2016).



3.3 Ympäristö, tila ja leikki

Ihmisen suhdetta ympäristöön, situationaalisuutta, pidetään tärkeänä. Se, mitä on ympäristössä, on tavalla tai toisella myös kehossa ja mielessä. (Aura 1997, 18.) Lapsi käyttääkin kaikkia aistejaan ympäristöä tutkiesaan. Erityisesti pienen lapsen tilaan liittyvät kokemukset ovat voimakkaita. Ensimmäiset tilakokemukset liittyvät ihmisten välisiin suhteisiin, jolloin tila hahmottuu psyykkisenä ja sosiaalisena kokemuksena. Koemme ympäristömme tilat kehomme mittakaavan kautta. Lapsen mittakaavassa tilat ovat suurempia ja näkökulma alempana. Koska rakennetut tilat ovat lähtökohtaisesti suunniteltu aikuiselle, lapsia kiinnostavat usein tilat, joihin vain lapsi mahtuu. Esimerkiksi pahvilaatikko sulkee ulkopuolisen maailman pois, ja sen sisällä aistit korostuvat. (Rusanen ym. 2014, 130.) Lapsen sopeutumiskyvyn raja tilan suhteen kulkee sen mukaisesti, missä määrin hänen sallitaan leikkiä, käyttää mielikuvitustaan, kokeilla ja muuntaa asioita. Mikäli nämä asiat sallitaan, hyvin monet ympäristöt voivat olla lapselle sopivia. (Setälä 2006, 22.)

Ekologisen havaintopsykologian avainkäsite tarjouma yhdistää ihmisen ja ympäristön erottamattomaksi kokonaisuudeksi. Ympäristöä havainnoidaan tarjoumina, elin sen mukaan, miten kohteet tarjoutuvat

käytettäväksi, ja mikä on niiden soveltuvuus itselle ja tietynhetkisellemä toiminnalle. (Aura 1997, 8.) Tarjoumilla on perinteisesti tarkoitettu lähinnä toimijan ruumiillisuuteen, esimerkiksi mittasuhteisiin, viittaavia mahdollisuuksia. Tajoumien havaitsemien kannalta olennaisia ominaisuuksia on paljon muitakin, kuten taidot ja voima. Yleisesti lapsia näyttää kiehtovan omien kykyjen ylärajoilla olevat tarjoumat. Liikkuminen ja toiminta paljastavat tarjoumia, joiden havaitseminen voi johtaa uusien tarjoumien havaitsemiseen. Kiehtovan toiminnan mukanaan tuoma peräkkäisten tarjoumien löytäminen voi saada lapsen täysin toiminnan lumoihin, jolloin aika ja paikka voivat unohtua. Lapsi ei löydä läheskään kaikkia tarjoumia itsenäisesti, vaan aikuisten ja muiden lasten johdattelmana. (Setälä 2006, 40–48.) Suunnittelussa tulisi pyrkiä luomaan lapsen elämäntien laajentumista tukevia aineksia (Aura 1997, 32).

Marketta Kyttä (2003) on tutkinut väitöskirjassaan ympäristön tarjoumien toteutumisen ja itsenäisen liikkumisen mahdollisuuksien välistä yhteyttä lasten ympäristöissä. Hän on luonut ympäristötyypit, jotka syntyvät kummankin muuttujan vaihdellessa. Lasten ympäristöt voidaan tyypitellä neljäksi perustyyppiä, joita ovat aavikko, melukylä, selli ja akvaario. Melukyläön näistä kiinnostavin edustaessaan puhtaimmillaan lapsiystävällistä toiminta-aluetta, monipuolista ympäristöä, jota lapsilla on vapaus tutkia. (Kyttä 2003, s. 91–94; Jokiniemi 2007, 49.)

Kuva 2. Kuvakollaasi melukylämäisistä leikkimaailmoista (Sintonen 2016).



3.4 Leikkivälineet

Perinteisesti lelujen ominaisuuksiin on kuulunut vahva pyrkimys mimeettisyyteen. Klassisen leikkiteorian mukaan lapsille on valmistettu aikuisien esineiden pienikokoisia kopioita tarkoituksena valmentaa lapsia aikuisuuteen. 1900-luvun psykologia nostaa esiin korvaavat esineet. Tällöin leikkitekojen ja leikkiesineiden merkitys on erotettu tekojen ja esineiden todellisesta merkityksestä. Lapset käyttävätkin leikkiessään romua ja luonnonmateriaaleja varsinkin mielikuvituksellisesti. Osan valinnasta ratkaisee funktionaalisuus, kuten kepin ratsastettavuus, mutta visuaalisuudella on varmasti merkitystä oivalluksen syntyisessä. (Piironen 2004, 81.) Norén-Björnin tutkimustuloksissa korostuu myös lelujen monikäyttöisyyden vaade, koska leikkipuistossa aktiivisimmassa käytössä olivat irtaimet leikkivälineet, materiaalit ja vapaat maanpinnat, jotka mahdollistivat rakentelun, kaivamisen ja mielikuvituksen käytön (Aura 1997, 71).

Hyvän lelun ominaisuudet voidaan tiivistää niin, että lelu sopii lapsen kehitystasasteelle, lisää mielikuvitusta ja on turvallinen sekä kestävä. Hyvä lelu on myös hyvin muotoiltu. Lapsen makua muovaavat muodoillaan, väreillään ja malleillaan ne lelut, joilla hän leikkii. (Riihonen, 1991, 22–24.) Varsinaisia leluja ei pieni lapsi välttämättä juuri tarvitse, koska kodin arkiesineet riittävät tyydyttämään hänen tutkimustarpeensa. Kuitenkin myös lelut kutsuvat pientä lasta leikkiin ja määrittelevät usein epäsuorasti leikin aiheen ja sisällön. Isommat lapset ovat leikeissään vähemmän riippuvaisia leluista, koska he kykenevät rakentamaan leikkinsä puitteet mielikuvituksessaan. (Sinkkonen 2002, 205.) Lapsi ei myöskään välttämättä leiki lellulla sillä tavalla kuin sillä on suunniteltu leikittävän tai leluja yhdistellään ihmeellisellä tavalla (Riihonen 1991, 35).

Lelua voidaan tarkastella monenlaisten maailmojen kohtauspaiikkana. Sen ympärillä muuttuu aika, joka määrittelee sille roolin ja erilaisia tehtäviä, jotka saattavat liittyä ajankohtaisiin tapahtumiin maailmalla tai leikkijän omassa elämässä. (Piironen 2004, 391–392.) Teollinen muotoilija Juhani Salovaara on puhunut lelujen henkistymisestä, epäesineellistymisestä, jota tapahtuu kulttuurissa yleensäkin. Lapsen lelu on yhä useammin säh-

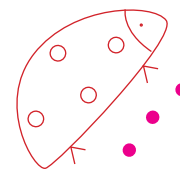
köinen viestin. Lapsen omin ominaisuus, välitön aistillisuus, ei tässä maailmassa pääse riittävästi käyttöön. Muoto ei enää synny materiaalin vaatimuksesta vaan siitä riippumatta. Vanhat esineet, kiviporras ja silkkihuivi, ovat itsessään arvokkaita ja viisaita. (Piironen 2004, 390–391.)

3.5 Luovuus ja taide yhdistyvät leikissä

Leikillä ja muulla luovalla työskentelyllä, kuten taiteen tekemisellä, on niin paljon yhtymäkohtia, että niitä on joskus vaikea erottaa toisistaan. Luovilla ihmisillä on kyky yhdistää realiteettiin myös lapsenmielinen, kokonaisvaltainen heittäytyminen. He osaavat kääntää tutut asiat nurinpäin ja katsoa niitä odottamattomista näkökulmista. Luova oivallus tuottaa saman haltioitumisen tunteen sekä aikuisella että lapsella. Luovuus on Winnicottin ajattelussa leikin perillinen suoraan alenevassa polvessa. (Piironen 2004, 71.) Molemmat perustuvat lapsen tarpeisiin ja kiinnostuksiin, mutta myös tunteisiin ja kokemuksiin (Rusanen ym. 2014, 32). Luova suhtautuminen saa elämän tuntumaan elämisen arvoiselta (Piironen 2004, 71). Leikki, luovuus ja kaikenlaiset taiteet edistävät myös psyykkistä terveyttä ja torjuvat ahdistusta ja pelkoja (Sinkkonen 2002, 160).

Leikit tuntuvat kiehtovilta, kun niihin liittyy voimakkaita tunnetiloja. Jännitys ja innostuminen auttavat lasta ylittämään leikeissä omat rajansa. Pelkurista voi tulla rohkea ja ujosta sankari. Leikki muuttaa lasta ja avaa hänelle uusia mahdollisuuksia ja samoja piirteitä voi nähdä taiteessa. Alkuidean ja lopullisen tuloksen välille on yleensä pitkä jännitystila, joka purkautuu vasta teoksen valmistumisen myötä. (Piironen 2004, 122.) Taiteen ja leikin erilaisuus hahmottuu toisistaan poikkeavissa tavoitteissa. Lapsuudessa riittää, että tekeminen on kiehtovaa ja jännittävää. Taidetyössä sen sijaan tavoite on keskeinen asia. (Piironen 2004, 123.)

Nykytaiteilija Lauri Anttila on todennut leikin ja taiteen yhteyksistä, että lapsuuden leikeissä tarvitaan vahvaa eläytymiskykyä. Sitä tarvitaan leikkiin osallistumiseen mutta myös poissaolevan kuvittelemiseen, materiaalistamiseen. Hän puhuu lapsuuden leikkien vaistonvaraisesta logikasta,





Kuva 3. Kuvakollaasi leikin ja taiteen maailman yhteyksistä (Sintonen 2016).

tavasta kulkea kohti päämäärää ja assosiativisesta tavasta ajatella, jota hän noudattaa omassakin taitelijatyössään. Juhan Blomstedt taas toteaa taiteessaan merkitykselliseksi sen hetken, kun mikään muuttuu joksikin. Lapsuuden leikeissä tapahtuva muuntamisprosessi, kuten kepin muuttaminen hevoseksi, on samankaltainen muuntamisprosessi, joka on älyllisen toiminnan perusta. (Piironen 2004, 88.)

Monet taideteokset liittyvät vahvasti lasten maailmaan. Kiasman koelmiin kuuluu esimerkiksi Ann Sundholm'n teos, joka on villapaitaan puettu potkukelkka. Teos voisi olla suoraan peräisin lastenhuoneesta, koska lasten animistisessä maailmassa esineillä on ominaisuuksia ja ne reagoivat tunteella. (Piironen 2004, 80.)

3.6 Lapsi leikkiympäristön kehittäjänä

Suunnittelemalla ympäristöä yhdessä lasten kanssa vaikutetaan ratkaisevasti siihen, miten lapset kokevat olonsa kyseisessä paikassa. Samalla saadaan uusia ideoita ympäristösuunnitteluun. (Aura 1997, 76.) Esimerkkejä lasten ottamisesta mukaan suunnittelutyöhön löytyykin ilahduttavan paljon. Päiväkoti Myrskyluodossa tilaa on muokattu lasten ehdotuksia ja toivomuksia aktiivisesti kuunnellen. Esimerkiksi matalista, pimeistä ja ahtaista varastotiloista tehtiin ”ketunkolo” jännittäviä leikkejä varten. Lapset olivat toivoneet isoa leikkutilaa, jossa on voi rakennella ja toisaalta liikkua. Koska näissä toiminnoissa ollaan usein kontillaan, toiveen mukaisesti ison huoneen lattiasta tehtiin pehmeä patjojen avulla. Pienen tilaan monet lapset toivoivat peuhuhuonetta, joka täytettäisiin tyynyillä. Lisäksi pienet varastotilat muutettiin tiloiksi, jonne yksi tai kaksi lasta voi aina välillä vetäytyä omiin leikkeihin. Lisäksi käytetään liikuteltavia sermejä, joilla pystytään helposti muokkaamaan tilan luonnetta ja tunnelmaa. (Kokljuschkin 2001, 71–79.)

Tila heijastaa lapselle mahdollisuuksia kokea ”millainen minä olen”. Lapsille onkin annettava mahdollisuus muokata tiloja omiin leikkeihinsä sopiviksi. Hyvä tila antaa kaikenlaisille lapsille mahdollisuuksia onnistumisen elämyksiin. Huoneet saavat erilaisia merkityksiä, ja kaikki mahdollinen valjastetaan leikin käyttöön. Erityisesti pitäisi pyrkiä luomaan liikkumiseen ja luovuuteen kannustavia tiloja, eräänlaisia seikkailupaikkoja, joissa on mahdollisuus kokea elämyksiä, niin tiedon, tunteen kuin toiminnankin maailmasta. Luovuuden ehto on, että pystytään sietämään myös epäjärjestystä ja kaaosta. (Kokljuschkin 2001, 80–81.)

Rovaniemen seudulla 15 esikoululaisryhmää sai ideoida toiveiden leikkiympäristön. Lasten ideoimista leikin ympäristöistä erottuu selkeimmin kuusi leikin maailmaa, jotka on nimetty lasten omin ilmaisin: ”Minusta se syö merilevää”, ”Laiva tykittää laivaa ja raketti tykittää puistoa”, ”Ei taivasta ilman aurinkoa”, ”Se on leikisti kidutus”, ”Siellä on vähän pelottavaa, ja sinne voi mennä, jos uskaltaa” ja ”Laavauimisessa tarvitaan laavankestävät uimahousut”. Kuten nimistä voi päätellä, leikki maailmat il-

mentää huumorin ja hassuttelun ympäristöä, esimerkiksi mielikuvia siitä, että maailma onkin väärin päin. Aineiston kaikissa maailmoissa esiintyy toiminnallisuutta, mikä yhdistyy elämykselliseen seikkailuun. Lisäksi ympäristöt sisältävät fantasiaa, mikä osoittaa rikkaan mielikuvituksen voimaa. Fantasiamaailmat pitivät sisällään antropomorfismia eli esineiden ja eläinten inhimillistämistä. Lapsia kiehtoo faktan ja fiktion yhdistäminen leikkiympäristöön. Pelottava ja hauska kietoutuu mielenkiintoisella tavalla toisiinsa. Esimerkiksi lasten ideoima mörkövuoren kidutus koetaan pelottavaksi, mutta koska kiduttaminen on kutittamista, se on kuitenkin hauskaa. (Hyvönen ym. 2007, 37–390.)

Elorannantutkimuksessa pohdittiin, minkälainen ympäristölasten mielestä on säilyttämisen arvoinen. Sen mukaan lapset näkivät luontomaiseman arvokkaampana kuin rakennetun ympäristön. Luontoympäristön kolme vallitsevinta elementtiä oli puut ja metsä, vesi sekä aurinko. Luonto esiintyi myös erilaisina fantasioina, kuten sieniliukumäkinä, leirinuotioina ja pehmoeläiminä. (Havu-Nuutinen & Heiskanen 2004, 42.)

Pro Puu ry:n järjestämässä muotoilukasvatusprojektissa ”Design From & For Kids” 4–7-vuotiaat lapset kehittivät uusia lasten tarpeita palvelevia kalusteita. Lasten vanhemmat avustivat piirtämisessä ja kirjastivat tarkat yksityiskohdat ylös. Näin ideoista osa toteutettiin valmiiksi tuotteiksi asti. (Pro Puu ry 2011.) Suurimmassa osassa kalusteista näkyy esinemaailman elollistaminen ja eläinmaailmaan yhdistäminen. Vahvasti esillä on myös voimakkaat värit ja mittasuhteilla leikkittely.



Kuva 4. Kuvakollaasi lasten ideoimista leikkimaailmoista ja kalusteista (Sintonen 2016).

4. SAIRAALAYMPÄRISTÖ

4.1 Lastenlinnan erityspiirteet

Lastenlinna on lastensairaala Helsingissä. Lastenlinnassa keskitytään tarjoamaan lastenneurologian palveluita sekä Hyks/HUS-alueen potilaille että valtakunnallisesti. Tällaisia palveluita ovat muun muassa lasten vaikean epilepsian hoito ja diagnostiikka, useiden lasten metabolisten ja neurodegeneratiivisten sairauksien diagnostiikka ja hoito, liikuntavammaisten kuntoutus, neuro-ortopedinen toiminta sekä erilaisiin sairauksiin liittyvä neurologinen tutkimus ja hoito. (HUS 2016.)

Lastenlinna on rakennuksena hyvin kiehtova. Sen ovat suunnitelleet arkkitehdit Elsi Borg, Otto Flodin ja Olavi Sortta, ja se on rakennettu vuosina 1938–1948 (Museovirasto 2016). Vaikka kysymyksessä on sairaala, voidaan itse rakennusta pitää itsessään mielenkiintoisena arkkitehtuurikohteena. Jo rakennuksen muoto ja ulkoseinien koristekuviot antavat viitteitä ainutlaatuisesta kokonaisuudesta. Sisällä tietynlainen taiteosmainen kokonaisuus jatkuu niin tilallisina ratkaisuin kuin sisustusmateriaalien valintoina. Esimerkiksi osassa lattiaa löytyy linnan harjamaista kuviointia. Taidetta löytyy runsaasti niin Paavo Tynellin valaisinten, veistosten, seinätaideteosten kuin maalaustenkin muodossa. Itse koen rakennuksen ihmisen kokoisena ja helposti lähestyttävänä. Tilallisista ratkaisuista esimerkiksi käytävien kaarevat muodot osassa rakennusta luovat orgaanista tuntua, joka luo inhimillisemmän tilakokemuksen. Lisäksi tiloissa on käytetty luonnonmateriaaleja, kuten puuta, melko paljon. Myös sijoittuminen paikkaan, joka rajautuu osittain kaupunkipuistoon, antaa miellyttävämmän tuntemuksen. Ikkunasta voi nähdä puiston puuta ja ylemmistä kerroksista näkyy myös merimaisema. Tästä voisi vetää yhtäläisyydet restoratiiviseen suunnittelunäkemykseen.

Kuva 5. Kuvakollaasi Lastenlinnan rakennuksen taideteosmaisista yksityiskohdista (Sintonen 2016).



4.2 Sairaalan erityspiirteet tilasuunnittelussa

Sairaalatilaan suunniteltaessa tulee ottaa huomioon esteettömyyteen, turvallisuuteen ja puhtauteen liittyvät näkökohdat. Sairaaloissa infektioiden torjunta on keskeistä, joten helposti puhdistettavilla pinnoilla ja tilojen huolellisella suunnittelulla voidaan tukea hyvän hygieenisen tason ylläpitoa. Kaikkien tilojen viihtyisyyttä, potilas- ja työturvallisuutta voidaan lisätä oikeilla väri- ja materiaalivalinnoilla. Yksittäisten tilojen osalta edellytetään yleispätevyyttä ja monikäyttöisyyttä. Kalusteiden tulee olla toimintaan sopivia, rakenteeltaan kestäviä, kauniita ja helposti muunneltavia. Kalusteiden verhoilussa voidaan käyttää tarvittaessa irrotettavia ja pestäviä tekstiilejä. Äänenvaimennusta voidaan parantaa kalusteilla, sisustustekstiileillä ja viherkasveilla. Myös ekologiset näkökohdat, energiansäästö, materiaalien ja laitteiden valinta yhdessä taloudellisten tekijöiden kanssa saavat yhä suuremman merkityksen. (RT 96-10594)

Tilasuunnittelussa tavoitteena on eri ikäisten ja kokoisten sekä eri vammaisryhmien tarpeiden mahdollisimman kattava huomioon ottaminen. Kalusteiden ja varusteiden sijoitus, mitoitus, suunnittelu ja valinta perustuu mm. siihen, että

- kohteet ovat riittävästi valaistuja ja värikontrasteja on käytetty
- varusteiden muotoilu ja käyttö on yksinkertaista ja heikkokätiset
- teräviä kulmia ja helposti irtoavia tai särkyviä osia on vältetty
- kalusteissa ja varusteissa on käytetty mattapintaisia päällysteitä häikäisyn estämiseksi
- materiaalit ovat kestäviä, helposti puhdistettavia ja allergisille henkilöille sopivia
- kalusteet ja varusteet sijoitetaan niin, että ne ovat liikkumis- ja toimimisesteisen henkilön saavutettavissa. (RT 09-10884, 20.)

Pyörätuolin ja muiden liikkumisen apuvälineiden tilantarve ja toimimismahdollisuudet pyörätuolista vaativat erityishuomiota. Tarvittava kääntymistila eli pyörähdysympyrä käsikäyttöisellä pyörätuolilla on 1500 mm ja sähkökäyttöisellä 2500 mm. (RT 09-10884, 1–2.) Pyörätuolin käytön kannalta hyvä lattia on riittävän kova ja tasainen. Toisiinsa liittyvien materiaalien välisen kitkan tulee olla sama, ettei pinnalta toiselle siirryttäessä kompastu tai liukastu. Jos lattiassa käytetään irtomattoja, varmistetaan, että ne ovat luistamattomia eivätkä aiheuta kompastumis- tai takertumisvaaraa. (RT 09-10884, 10.)

Lisäksi lapsille suunniteltaessa pitää ottaa heidän erityistarpeet huomioon. Lapsen mittakaava on pienempi kuin aikuisen, ja tilojen mitoituksessa pienetkin erot saavat silloin suuremman merkityksen. Samoin lapsen silmäkorkeus on toinen kuin aikuisella. Lapsi kokee ympäristönsä kaikilla aisteilla, ne vaikuttavat yhdessä ja täydentävät toistensa viestejä. Eri aistihavaintoja yhdistämällä ja kontrasteja käyttämällä saadaan tila elämään. Valon ja värin käyttö, tilalliset jatkumot ja jännitteet, näköyhteydet tiloista toiseen ja ympäröivään ulkotilaan, ääniympäristö, erilaiset pinta- ja muotoratkaisut tuottavat kaikki lapsen kokemusmaailmaan yllätyksellisyyttä ja virikkeisyyttä. (RT 96-11003, 9.) Materiaaleina suositetaan ympäristöystävällisiä ja korkealaatuisia vaihtoehtoja, joista ei vanhetessa saa haihtua haitallisia aineita ympäristöön. Kalusteiden ja tekstiilien valinnoilla voidaan vaikuttaa tilan akustiikkaan. Ääntä vaimentavien, absorboivien materiaalien avulla saadaan tiloja rauhoitettua. (RT 96-11003, 22.)

Tilakokonaisuudessa tulisi olla riittävästi tilaa ja neutraaleja pintoja lapsen omalle toiminnalle ja töiden esittelylle, jotta lapsi kokee voivansa vaikuttaa omaan ympäristöönsä. Tila tulee jäsentää siten, että eri toimintoille varatut alueet hahmottuvat selkeästi kunkin tilanteen mukaan. Kalusteiden tärkeitä ominaisuuksia ovat kulutuksenkestävyys, ergonomia ja monikäyttöisyys. Ryhmittely toiminnallisen tilanteen mukaan vaatii helppoa siirrettävyyttä. Erilaiset pehmeät kalusteet kuten patjat, säkki-tuolit, pallit ovat osoittautuneet monikäyttöisiksi leikeissä. Valaistuksen lähtökohdana on päivänvalon mahdollisimman suuri hyödyntäminen. Luonnonvaloa ja keinovaloa harkitusti sekoittamalla voidaan korostaa tilan luonnetta ja lisätä viihtyisyyttä. (RT 96-11003, 21–23.) Värejä voidaan

käyttää tilojen jäsentämiseen, orientointiin sekä tilojen tunnelmien ja luonteiden luomiseen. Niillä voidaan myös korostaa ja häivyttää eri asioita. Väreillä ja niiden yhdistelmillä on myös psykofyysisiä vaikutuksia. (RT 96-10939, 5.)

Paloturvallisuuden kannalta sisustusmateriaalit ovat merkittävämpiä kuin pinta- tai runkomateriaalit. Sisustukset palavat ja savuavat hengenvaarallisesti. Esimerkiksi verhoissa pystyn asennon ja usein ilmavan rakenteen vuoksi palo saattaa levitä hyvin nopeasti. Verhokankaan kuitusisältö, rakenne (nukka, pinta-alamassa, tiheys) ja viimeistely vaikuttavat verhon paloturvallisuuteen. Suosituksena on, että käytetyt materiaalit ovat joko vaikeasti syttyviä (SL1) tai tavanomaisesti syttyviä (SL2) Herkästi syttyviä materiaaleja (SL3) ei tule käyttää. Sisusteita valittaessa tulee tilan käyttötavan lisäksi ottaa huomioon käyttöolosuhteet, kuten tiloissa oleskelvien henkilöiden kunto ja mahdollisuus pelastautua palotilanteessa sekä valvonnan taso. (RT 08-11098, 3–4.) Puu ja puupohjaiset aineet luokitellaan palaviksi materiaaleiksi mutta palon eteneminen on ennakoitavissa palotilanteissa. Palonkesto-ominaisuuksia voidaan parantaa erilaisilla suojakäsittelyillä. (Nousiainen 2014, 87.)

Sisäilman laatua voidaan parantaa vähentämällä päästöjen määrää, jota varten on kehitetty rakennusmateriaalien päästöluokat. Testatut materiaalit jaetaan luokkiin M1, M2 ja M3, joista M1 on vähäpäästöisin. Luokat määrittelevät esim. haihtuvien orgaanisten yhdisteiden kokonaispitoisuudet (TVOC) ja formaldehydin sekä ammoniakkin päästöjen ylärajat. Terveellisessä ympäristössä tulee ensisijaisesti käyttää M1-luokkaan kuuluvia materiaaleja. Keinotekoisista materiaaleista, kuten muoveista, liimoista ja maaleista, tulee usein suurimmat päästöt. Lastenhuonetta voidaan valittavasti pitää monesti ilmanlaatunsa puolesta kodin epäpuhtaimpana tilana johtuen muovileluista. (Nousiainen 2014, 98.)

4.3 Sairauksien tuomat haasteet

Suunnittelun haasteena on perehtyminen sen ihmisryhmän elämäntapaan, jolle suunnittelua ollaan tekemässä. Ainoastaan näin ympäristöstä tulee käyttäjälleen merkityksellinen, koska ihmiset lukevat ympäristönsä tarjoamia vihjeitä ja ymmärtävät sen “kieltä” omilla tavoillaan. Jos kieli ei ole ymmärrettävä, ympäristö ei puhuttele ja se jää vieraaksi käyttäjälleen. (Aura 1997, 41.)

Voidaan sanoa, että vammaisten lasten kohdalla leikki on usein “valjastettu” kuntoutuksen välineeksi, jolloin lapsuus voi tarjota lapselle liian vähän luonnollisia leikkitalanteita. Nämä lapset ovat pitkälti riippuvaisia ympäristön luomista mahdollisuuksista toimia ikätasonsa mukaisesti. (Ladonlahti 2001, 350.) Psykykkisesti häiriintynyt lapsi ei kykene ehkä lainkaan aloittamaan leikkiä tai leikki keskeytyy säännönmukaisesti tai toistuu pakonomaisesti. Saattaa olla, että leikin lopettaminen ei onnistu ja rooli jää päälle. (Sinkkonen 2002.) Leikin syntyymiseen tarvitaan leikkiin stimuloiva ympäristö, mutta vammaisten ja sairaiden lasten kohdalla tarvitaan vielä riittävästi ulkopuolista tukea. Aikuinen on puheellaan ja toiminnallaan mukana lapsen leikissä, ja hän jopa tarvittaessa leikkiin lapsen puolesta. (Ladonlahti 2001, 355–358.)

Leikin kehityksen kulku näyttäisi olevan samanlainen vammaisilla ja vammattomilla mutta leikin kehityksen nopeus on riippuvainen vamman laadusta ja asteesta. Leikin sisällöissä tai lasten kiinnostuksen kohteissa ei näyttäisi olevan merkittävää eroa. Lasten omaan arvioon perustuvista tutkimuksista on käynyt ilmi, että vähiten sairaalaan liittyviä pelkoja oli niillä lapsilla, jotka olivat saaneet tukea terapeuttisen leikin muodossa. Tällaisia leikkejä olivat vesi- ja hiekkaleikki, symbolileikki ja erityisesti roolileikit. Merkittävin roolileikin muoto on sairaalaleikki. (Ladonlahti 2001, 354–355.)

Mitä vaikeammin vammaisesta henkilöstä on kysymys, sitä konkreettisempi hänen ymmärryksensä on ja sitä riippuvaisempi “käsin kosketeltavista” kokemuksista se on. Tällöin tarjotaan sellaisia sensomotorisia koke-

muksia, joiden avulla henkilö pystyy järjestämään vastaanottamiaan aistimuksia tilan, ajan, laadun, määrän ja syyn suhteen. Tiläkäsitys syntyy kokemalla erilaisia asentoja ja liikkeitä, liikkumalla erikokoisissa tiloissa sekä saamalla kokemuksia erilaisista äänistä, hajuista ja valosta erilaisissa ympäristöissä. Laadun käsitys mahdollistuu tutustumalla esineiden erilaisiin ominaisuuksiin. Määrän kokemusta varten tarjotaan mahdollisuus kokea erilaisia määriä. Syy-seuraus-suhteen kehittymistä varten mahdollistetaan kokea oman toiminnan seurauksia, jolloin voidaan liittää tietty signaali tiettyyn toimintaan. (Lehtinen 1993, 16–19.)

Jotta vaikeasti vammaisen henkilö olisi jatkuvasti kiinnostunut toimimisesta, on ympäristö hyvä suunnitella siten, että se pitää yllä tarkkaavaisuutta ja uteliaisuutta. Tavalliset toiminta- ja leikkivälineet eivät välttämättä kiinnosta. Motoriikan ongelmat saattavat myös estää lelujen käsittelyn. Ympäristöä luodessa on stimuloivuuden lisäksi otettava huomioon esteettiset, viihtyvyyttä luovat arvot. Tilaa suunniteltaessa on otettava huomioon henkilökohtaisten apuvälineiden tarve, joita voivat olla kuljetustuoli, pyörätuoli, seisomataline, kävelytuki, nostolaite ja erilaiset kommunikaation apuvälineet. Lisäksi on hyvä varata mahdollisuus vaihteleviin tilanteisiin ja oleskelupaikkoihin säkkituolilla, vesisängyllä, Airex-matolla, riippukeinussa, tms. välineissä. (Lehtinen 1993, 112–113.)

4.4 Sairaalan tilat

Useat tutkimukset näyttävät, että hyvin suunniteltu sairaalaympäristö voi lieventää jännitystä, alentaa verenpainetta ja vähentää kipuja. Myös henkilökunta hyötyy hyvästä suunnittelusta. (Ulrich 2002.) Ympäristöpsykologia on yksi keino tutkia ihmisen ja fyysis-sosiaalisen ympäristön vuorovaikutusta. Sen tavoitteena on lisätä tietoa ihmisläheisempien ympäristöjen suunnittelua varten. Yhdysvalloissa William Ittelsonin ja Harald Proshanskyn tutkimusryhmä tutki psykiatrisen sairaalan tila- ja kalusteratkaisujen vaikutuksia potilaiden käyttäytymiseen. Havainnoin jälkeen todettiin toimintojen toistuvan samoissa paikoissa, vaikka potilaat vaihtui. Osaston kunnostamisen ja kalusteiden uusimisen jälkeen seurustelukäyttöön tarkoitettu tila palautui alkuperäiseen

käyttöön ja lehtien lukeminen lisääntyi pelkän seisoskelun sijaan. Koko osaston käyttäytymisjärjestelmä oli näin muovautunut uudelleen. (Aura 1997, 10.)

Käytettäessä luonnonmateriaaleja tuodaan luonnon hyviä moniaistisia ominaisuuksia myös sisälle tuntoaistin, visuaalisuuden, tuoksujen kuin myös huoneakustiikan myötä. Moniaistinen tila luodaan materiaalein, värein, muodoin, valoin, äänin ja tuoksuin. Tilassa voi olla sekä virkistäviä positiivisia ärsykeitä että rentouttavia elementtejä, joita voidaan muuttaa käyttäjän ja käyttötarkoituksen mukaan. (Nousiainen 2014, 37.)

Värit ja valot ovat poikkeuksellisen suuressa asemassa sairaalaympäristössä, jossa ihminen joutuu elämään vailla liikkumisen normaalisti tuomaa ympäristön vaihdosta. Värisuunnittelun täytyy käydä rinnan niin valo-, materiaali- kuin kalustevalintojen kanssa. Sitoutuminen esimerkiksi tiettyyn lattiamateriaalin ennen kokonaissuunnittelua voi tehdä mahdottomaksi ristiriidattoman ja psykologisesti oikean väriympäristön toteuttamisen. Karkeasti sanoen voidaan pitää vaalean keltaisen ympäristön olevan hyvä masentuneille. Ylivillkaille sinivioletin, sinisen ja turkoosin vivahteet tuovat levollisuutta kunhan ei käytetä liian tummia tai kirkkaita värejä. Vaalennettu ruohonvihreä edustaa raikasta rauhaa, mistä ei ole vahinkoa kenellekään. Punaista ja oranssia ei tulisi käyttää ainakaan psykiatrisilla osastoilla, koska ne eri toimintoja kiihdyttäessään voivat saada paljon vahinkoa aikaan. Vain erittäin vaaleanpunainen saattaa omata positiivisia vaikutuksia. Kalusteissa ei saa käyttää tummia värejä eikä missään tapauksessa mustaa, sillä ne synnyttää liian voimakkaita vastakohtaisuuksia vaaleiden seinäpintojen kanssa. (Rihlama, 55–56.)

Sairaalarakennuksessa tulisi hyödyntää luonnonvaloa mahdollisimman paljon, koska se tutkitusti muun muassa parantaa toipumisaikoja ja turvallisuutta sekä vähentää masennusta ja helpottaa kipua (Ulrich 2002). Tärkeää on mahdollisuus valon ja häikäisyn kontrolliin. Myös mahdollisuus valaisimien säätelyyn on tärkeää mutta säätelymahdollisuuksien pitää olla mahdollisimman yksinkertaisia, jotta ne eivät johda stressiin. Sairaalassa tulee huomioida myös pyörätuolissa istuvat tai vuoteessa makaavat potilaat, jotta valo ei ole juuri häikäisevällä korkeudella tai kohdassa. Dy-

naaminen valaistus on muunneltavaa luonnonvaloa jäljittelevä tapa valaista sisätilat. Tällöin valon voimakkuutta ja värilämpötilaa voidaan säätää saumattomasti ja luoda erilaisia tunnelmia eri tilanteisiin. Erityisen hyvä on olla kahdenlaiset valolähteet, joista toinen on lämpimän ja toinen viileän sävyinen. (Nousiainen 2014, 57–60.)

Sairaalaympäristössä vaniljan tuoksu näyttäisi rauhoittavan ja alentavan stressiä. Sairaalaympäristössä potilaille voitaisiin tarjota tuoksujen muodossa positiivisia aistiärsykykeitä, jotka herättää rauhoittavia mielikuvia esimerkiksi kodista tai luontoympäristöstä. (Nousiainen 2014, 32–33.) Melu luo ärsytystä kaikissa potilasryhmissä, joten melun vähentämisen pitäisi olla merkittävä tekijä uusien tilojen suunnittelussa. Itse säädeltävissä olevan musiikin kuuntelu vähentää stressiä ja helpottaa kipujen kanssa selviytymistä. (Ulrich 2002.) Rauhoittavia ovat luonnonäänet esim. nauhoitteina. Lisäksi huoneakustiikalla pyritään hallitsemaan äänen kulkua, heijastumista ja vaimentamista tilan sisällä. Pintamateriaaleissa on syytä käyttää ääntä absorboivia materiaaleja, koska melu aiheuttaa stressiä niin potilaille kuin hoitohenkilökunnallekin. (Nousiainen 2014, 28–29.)

Erilaiset pinnat, struktuuriset ja sileät, yhdisteltynä luovat mielenkiintoisen ympäristön. Koska sairaalan materiaalivalintoja ohjaa vahvasti puhdistettavuus ja ympäristö muodostuu kovista ja keinotekoisista pinnoista, tuntuu se siksi epäluonnolliselta. (Nousiainen 2014, 34.) Materiaalivalintoja saattavat ohjata usein myös ennakkoluulot. Esimerkiksi lattiamateriaalien merkitystä on vertailtu sairaalassa ja on saatu selville, ettei kokolattiamatto olekaan oikein puhdistettuna niin epäterveellinen kun usein ajatellaan. Sitä voidaan pitää vinyyliä parempana liukastumattomuuden, häikäisemättömyyden, mukavuuden ja akustiikan vuoksi. (Nousiainen 2014, 82; Ulrich 2002.)

Taide on positiivinen häiriötekijä. Yleisesti luontomaisemat ja esittävä taide on koettu rauhoittavammaksi sairaalaympäristössä kuin abstrakti taide. Terveellisessä ympäristössä on paljon katsottavaa. Se on selkeä mutta ääriävoiltaan pehmeä ja silmää miellyttävä. (Nousiainen 2014, 24.)

4.5 Sairaalaleikit

Sairaalla lapsella on samanlainen tarve ja oikeus leikkiin kuin terveelläkin lapsella. Sairaalassa on paljon asioita, joihin lapsi ei voi vaikuttaa. Mutta leikkitoiminnassa lapsella on valinnan mahdollisuus ja hänen mielipiteitään kunnioitetaan. Leikin lähtökohtana on lapsen yksilöllisten tarpeiden ja toiveiden huomioon ottaminen. Sairaalassa korostuvat leikin ominaisuuksista luovuus ja terapeuttisuus, jotka ovat kanavia sairauteen liittyvien ahdistavien tilanteiden ja tunteiden läpikäymiseen. Leikkivälineet valitaan lapsen kehitystason mukaan, sillä liian haasteellinen lelu sammuttaa lapsen halun leikkiä. Aikuinen on leikeissä mukana auttajana, ohjaajana ja rohkaisijana. Mitä nuorempi lapsi, sitä enemmän hän tarvitsee aikuisen apua leikin syntymiseksi. (Hakulinen 2004, 11–13.)

Sairaalassa toimii monia erilaisia ammattilaisia leikkitoiminnan parissa, kuten lastentarhanopettajia, leikki- ja nuoriso-ohjaajia, askartelu-ohjaajia sekä seurakuntien leikinohjaajia. Leikkitoiminta, jossa huomioidaan lapsen psyykkiset voimavarat ja fyysinen jaksaminen, näyttää helpottavan huomattavasti sairaalassaoloon liittyvää stressiä ja samalla vähentää riskiä mielenterveydellisiin ongelmiin. Lapsilla on tarve ja kyky leikein ja leikkivälineiden kautta yhdistää uusi ja vieras ympäristö tuttuun ja turvalliseen. (Hiitola 2000, 11.) Lasten vapaa leikki on aina rennompaa ympäristössä, joka ei ole varsinainen potilas- tai toimenpidehuone. Leikki auttaa ehkäisemään kehityksen taantumista epänormaalissa ympäristössä. Leikki edustaa myös normaaliuden kokemusta sekä lapselle että vanhemmille, joiden sallitaan leikkiä ”normaalilla tavalla” lapsensa kanssa. (Hiitola 2000, 13–15.)

Ekologinen näkökulma tarjoaa mahdollisuuden arvioida eri tekijöiden vaikutusta lasten leikkiin sairaalassa. Ichinose ja Clark esittävät seuraavat ekologiset tekijät: leikkimateriaalien piirteet, fyysiset ominaisuudet, sosiaalisen toiminnan piirteet, leikkiympäristön piirteet, leikkimateriaalien käyttökelpoisuus, leikkiympäristön fyysinen suunnittelu, ikätovereiden mukanaolo, aikuisen mukanaolo. Leikkimateriaalit eroavat fyysisiltä ominaisuuksiltaan ainakin koon, visuaalisen ulkonäön, materiaalin, liikkuvien

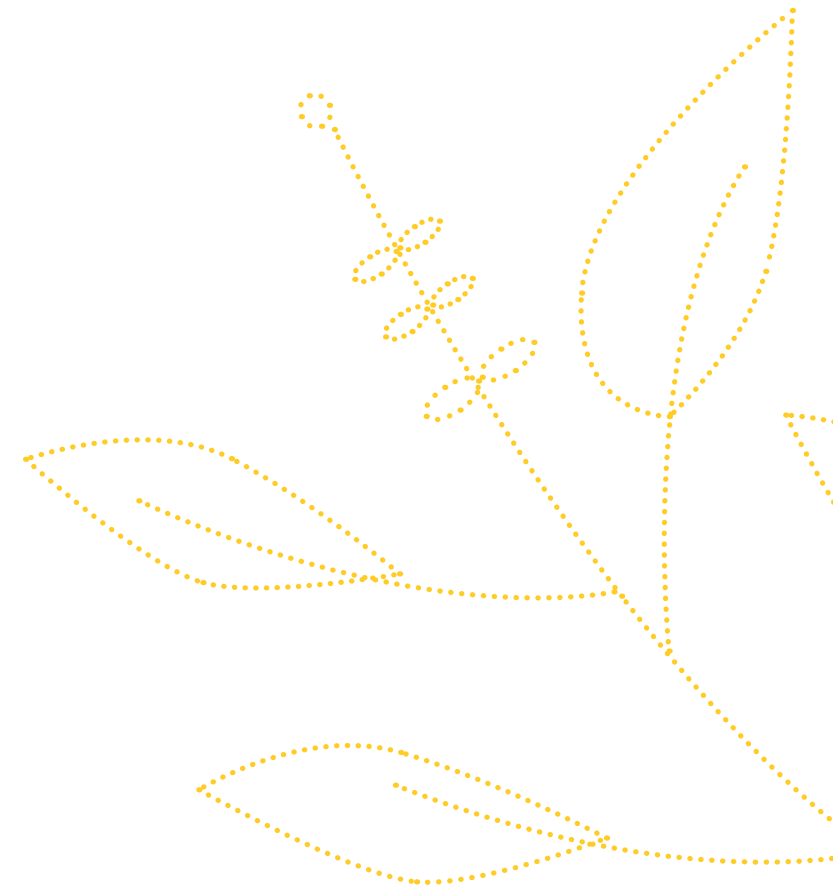
Leikkiympäristön varustelussa tulee ottaa huomioon ainakin neljä kehityksen vaihetta: vauvaikä, leikki-ikä, koululaiset ja nuoret. Sairaalassa leikkivälineet joutuvat suuren rasituksen kohteeksi: lasten tyyliä käsitellä leikkivälineitä vaihtelevat suuresti ja käyttäjien vaihtuvuus on suuri. Leikkivälineet pitää pystyä puhdistamaan hyvin tehokkain ainein ja koneellisesti. Hankintojen lähtökohtana tulee olla osaston lasten kehitykselliset tarpeet ja leikkivälineen laadukkuus. Tulee kiinnittää huomio myös erityisvaatimuksiin leikkivälineiden suhteen, jos osastolla paljon esimerkiksi infektio- tai sängypotilaita. Tulee myös suunnitella tarkkaan, miten leikkivälineitä säilytetään, jotta ne ovat helposti kaikkien saatavilla. Leikkiympäristön tulisi tarjota mahdollisuuksia ainakin seuraaviin toimintoihin: katselu ja tutkiminen, luova toiminta, rakenteleminen, pelaaminen, lukeminen, roolileikit ja liikunnan tarpeen tyydyttäminen. (Hiitola 2000, 71–72.)


Leikkiympäristön suunnittelussa voidaan miettiä, miten se jo pelkkänä tilana aktivoisi lasta ja antaisi mahdollisuuden tehdä löytöjä. Lastensairaaloiden odotusauloissa on jopa kokonaisia seiniä rakennettu audiovisuaalisiksi yllätys- ja löytöseiniksi. Sairaalassa lasta kiinnostaa kovin sairaala ja siihen liittyvät tavarat, joten nukkekodin sisustaminen sairaalaksi on suositeltavaa. Liikkuminen on lapselle luontainen tapa olla. Tosin liikunnallisuus ei välttämättä ole helposti toteutettavissa kaikissa sairaalan tiloissa tai kaikilla potilailla. Sairaalan tiloissa toimivia liikunnallisuutta tukevia välineitä ovat esimerkiksi liukumäet, kiipeilytelineet, keinut, pyörät ja polkuautot. (Hiitola 2000, 73–74.)

Ensimmäinen tavoite leikin toteuttamisessa on kannustaa vanhempia leikkimään lapsen kanssa. Nukun tai pehmolelun kautta voidaan selvittää lapsen kipua, ilmaista ja tulkita lapsen tunteita, sekä valmentaa lasta tutkimuksiin. Nukun välityksellä vaikeatkin asiat voidaan esittää lapsen kannalta miellyttävästi. Tutusta nukesta tulee tällöin kontaktikanava lapsen ja aikuisen välille. (Hiitola 2000, 79–84.)

Lasten tarpeiden ja resurssien mukaan koko leikkimaailma voidaan muuttaa fantasiamaailmaksi, joka antaa siellä vieraileville elämyksiä ja mahdollisuuden tunteiden kokemiseen. Fantasiamaailma syntyy helpoimmin

jonkin lapsia kiinnostavan teeman ympärille. Lähtökohtana on, että tilassa voidaan liikkua vapaasti ja sinne pääsee niin sängyllä kuin pyörätuolillakin. Tilan eri osista löytyy yllätyksiä ja tilojen tunnelmat vaihtelevat. Tilaan suunnitellaan erilaisia toiminnallisia pisteitä, joissa tavoitteena on erilaisten aistien stimulointi, esimerkiksi paikka muovailla tuoksuvilla massoilla, paikka värikokeiluihin, paikka vesi- tai hiekkaleikkiin. (Hiitola 2000, 85.)





5. RESTORATIIVINEN SUUNNITTELU

5.1 Restoratiivinen suuntaus

Ympäristömme muokkaa ihmistä huomaamatta ja erityisen suuri vaikutus sillä on nuoreen kehittyvään ihmiseen. Restoratiivinen ympäristö tukee hyvinvointia ja jaksamista muotojensa, väriensä, valojensa, materiaaliensa, akustiikkansa ja luontoyhteytensä kautta. Erityisesti se auttaa palautumaan stressistä. (Nousiainen 2014, 21–22.) Rakennetun ympäristön suunnittelu pitäisikin tapahtua luonnon ehdoilla ja luontoa mukaillen, koska tällainen herkkä suunnittelu tukee hyvinvointia henkisesti ja fyysisesti. Restoratiivisen suunnittelun kautta on mahdollista luoda terveellisiä ja viihtyisiä tiloja, joissa luonto on läsnä monissa eri muodoissa, kuten maisemana, kasveina, muotoina, valoina, ääninä, materiaaleina, kuten puupintoina, ja tuoksuina. Puhutaan Biophilialla eli ihmisen tarpeesta päästä yhteyteen luonnon kanssa. Luonnon katselu vaikuttaa positiivisesti ihmisiin varsinkin stressaavassa tilanteessa, kuten sairaalassa ollessamme. (Nousiainen 2014, 16.)

Stephen R. Kellert yhdistää kestävästä kehityksestä ja biophilisen suunnittelun termin Restorative Environmental Design alle. Se pitää sisällään sekä vastuun ympäristöstä että ihmisen hyvinvoinnista. Evidence based design (EDB), jota Roger S Ulrich kollegoineen on luonut, on hyvinvointia tukevien terveysympäristöjen suunnittelusuuntaus. Monet tutkimukset ovat tukeneet ajatusta, että luonnollisilla ympäristöillä on restorati-

ivisiä ominaisuuksia verrattaessa urbaaneihin ympäristöihin. Attention Restoration Theory (ART) ehdottaa, että restoratiiviset ympäristöt voivat auttaa elpymään henkisestä väsymyksestä, koska luonnon katselu ei vaadi ponnisteluja vaan se on parhaimmillaan rauhoittavaa ja kiehtovaa, kuten lehtien havina tuulessa tai veden pinnan liikkeit. (Nousiainen 2014, 18.)

5.2 Restoratiivisuus ja moniaistisuus

Kaikki aistit toimivat samanaikaisesti ja yhteydessä toisiinsa. Parhaimmillaan tilakokemus onkin moniaistinen ja haastaa hyvässä mielessä tarjoamalla positiivisia aistiärsyksiä pyrkien samalla poistamaan negatiivisia aistiärsyksiä. Aisteista kuuleminen ja haistaminen ovat passiivisia, mutta emotionalisempia aisteja, ja niihin kiinnitetään yleensä myös enemmän huomiota, koska ne herättävät erilaisia tunteita visuaalisia kokemuksia herkemmin. (Nousiainen 2014, 24.) Restoratiivinen ääniympäristö on pehmeä ja miellyttävä. Siellä ei ole liikaa melua tai kaikua. Tutkimusten mukaan luonnon äänet, kuten linnun laulu, laineiden liplatus, tuulen suhina ja lehtien kahina koetaan miellyttävinä. (Nousiainen 2014, 28.) Positiiviset tuoksut luovat tilasta positiivisen mielikuvan ja toisaalta myös reagoimme hyvään tuoksuun tietämättämme. Länsimaisessa kulttuurissa luonnolliset tuoksut, kuten kukkien ja hedelmien tuoksut, on havaittu miellyttäviksi. Katajaa ja timjamia voidaan käyttää huoneilman raikastamiseen. Sitruunalla on voimakas positiivinen, energisoiva ja mielialaa kohottava vaikutus. Laventeli rauhoittaa ja rentouttaa. (Nousiainen 2014, 32–33.)

Kaikki aistit, näkö mukaan luettuna, ovat kosketuskokemuksen laajentumia. Aistit ovat ihokudoksen erikoistumia, joten kaikki aistikokemukset ovat siten koskettamisen keinoja ja sukua kosketusaistille. (Pallasmaa 2014, 20.) Tilakokemuksessa tärkein aistimislottuvuus on näköaistimukseen sisältyvä kosketus eli haptiset elämykset. Silmillä kosketaan materiaaleja, pintoja, särmiä, ja arvioidaan niiden haptisia ominaisuuksia. Värien lisäksi voi aistia puun lämmön, tiilen karheuden ja metallin viileän kovuuden. (Arnkil 2007, 62.) Yleisesti luonnonmateriaalit vaikuttavat

positiivisesti, kuten puu, joka tuntuu miellyttävältä ja lämpimältä. Struktuuriset materiaalit, kuten kivi ja puu aiheuttavat vahvemman tuntoaistimuksen kuin keinotekoiset materiaalit. (Nousiainen 2014, 34.)

Alitajuisten tuntoaistimusten perusteella koemme tilan joko kutsuvana tai torjuvana, miellyttävänä tai luotaantyöntävänä, ja tätä ensivaikutelmaa on vaikea muuttaa. Tällöin puhutaan perifeeriseen ja ennakoiwaan näkemiseen perustuvasta tilakokemuksesta. (Pallasmaa 2014, 22–24.) Suurin osa silmiemme kautta tulevasta maailmasta virtaa suoraan alitajuun, ja tulemme tietoisiksi vain pienestä osasta näkemäämme. Pystymme hahmottamaan siitä kokonaisuuksia, jolloin tuntuu kuin selässäkin olisi silmät ja maailma jatkuu kaikissa suunnissa. (Mustavuori 2014, 47; Pallasmaa 2014, 22.) Perifeerisellä havaitsemistavalla aistimme atmosfäärejä, tunnelmaa ja ilmapiirejä. Atmosfääri on kokemuksellinen ominaisuus, joka viriää havaittavan kohteen ja kokijan välillä ja aistimme paikan tunnelman ennen sen älyllistä ymmärtämistä. Kuulo-, kosketus- ja makuaistin olennainen merkitys (lämpötilan, kosketuksen ja ilman liikkeiden havaitseminen) atmosfäärien aistimisessa perustuu siihen, että nämä aistimukset ovat luonteeltaan ympäröiviä, niillä ei ole suuntaa. Voimakkaan atmosfäärin läsnäolo on haptinen, melkein aineellinen, niin kuin olisimme aineen ympäröimiä. Tiheässä tunnelmassa hyvin erilaisetkin esineet tai huonekalut voivat sulautua yhteen ilman muotoristiriitaa. Kykyämme aistia atmosfäärejä voidaan pitää kuudentena aistina, ja tätä näkemisen tapaa edellytetään tiloja suunniteltaessa (Pallasmaa 2014, 43–54.)

Tuoret neurotieteelliset tutkimukset kertovat aistimusalueiden hämmästyttävästä kytkeytyneisyydestä ja vuorovaikutuksesta. Aistijärjestelmien joustavuus on tullut esille etenkin sokeiden aistimiskykyjä tutkittaessa. Heille maailma näyttää rikkaalta erityisesti sellaisissa aistien rajat ylittävissä tiloissa, joiden kuvaamiseen ei ole edes olemassa kieltä. (Pallasmaa 2014, 23.) Moniaistisuuden tärkeys siis korostuu, jos ihmiseltä puuttuu joku aisti tai jokin aisti on heikentynyt. Lisäksi aistikokemus on voimakkaampi, jos aistiärsyke vaikuttaa moneen aistiin samanaikaisesti. (Nousiainen 2014, 36) Toisaalta moniaistisuudesta on myös haittaa aistittaessa negatiivisia asioita, jolloin esimerkiksi melu voidaan kokea entistä kovempaan rumassa ympäristössä. (Nousiainen 2014, 36.) Lisäksi tulee

huomioida, että kaikki havaintomme ja tuntemuksemme ovat huomaamattomassa mutta jatkuvassa vuorovaikutuksessa muistojemme, unelmiemme ja kuvitelmiemme kanssa. Emme elä objektiivisessa vaan itse luomassamme maailmassa. (Pallasmaa 2014, 22.)

5.3 Valon merkitys

Valaistuksella saattaa olla kaikkein suurin vaikutus tilan tunnelmaan. Funktionaalista ja turvallisuuskeskeisestä valaistussuunnittelusta on siirrytty enemmän keskittymään valon vaikutuksiin mielialaamme, keuhoomme ja tunteisiimme (Tukiainen ?, 90). Rakennetussa ympäristössä luonnonvaloa pitäisi olla kaikissa tiloissa, koska se vähentää väsymystä, silmien rasitusta sekä parantaa turvallisuutta. Sekä valon määrällä että laadulla on merkitystä hyvinvoinnille, joten tilassa tulisi olla tarjolla vaihtoehtoja valon säätelyyn. Kasvillisuuden, kaihtimien tai verhojen suodattama valo on pehmeämpää ja tuntuu turvallisemmalta kuin suora auringon paiste. Samalla voidaan säädellä häikäisyä ja tilan kuumenemistä. Myös pintamateriaalit vaikuttavat valon laatuun ja määrään, koska valkoiset pinnat vahvistavat valoisuutta ja tummat imevät valoa itseensä. (Nousiainen 2014, 43–48.)

Luonnonvaloa tarvitsee usein täydentää keinotekoisella valolla. Täyden spektrin päivänvalolamput ovat lähellä luonnonvalon jakaumaa, joten niillä on monia luonnonvalon positiivisia psykologisia ja fysiologisia vaikutuksia. Päivänvalon täydentämiseen sopiva värilämpötila on 5500 K mutta ilta-aikaan lämpimämmän sävyiset valot tuntuu rentouttavammilta. Valaistuksen luoma tunnelma syntyy useista eri tekijöistä, kuten valon väristä, määrästä ja suunnasta sekä valaisimen muodosta ja sijainnista. Terveellinen yleisvalo on jollain tavalla suodatettua esim. opaalilasien tai kankaan läpi sekä suuntaamalla valo epäsuorasti katon tai seinien kautta. Valaistuksen tulisi olla riittävän muunneltavaa ja monipuolista palvellakseen erilaisia käyttäjiä ja käyttötarpeita. Kaikkia ei tarvitse välttämättä käyttää samaan aikaan vaan tilanteen mukaan. (Nousiainen 2014, 49–52.)

5.4 Luontoyhteys

Ihmisten lempipaikat ovat usein luontoympäristöjä, joihin vetäydytään selvittämään ajatuksia ja keräämään voimia. Useissa tapauksissa on osoitettu, että luonto tarjoaa lapselle tärkeitä vapauden, seikkailun, esteettisen kokemuksen ja omiin oloihin vetäytymisen mahdollisuuksia. (Aura 1997, 73.) Restoratiiviset ympäristöt miellyttävät silmää sekä ovat kiehtovia ja kiinnostavia. Tärkeässä osassa ovat ikkunasta näkyvät luontomaisemat. Puuttuvaa luontonäkymää voidaan korvata luontokuvilla tai tuomalla sitä sisälle kasvien tai luonnonmateriaalien muodossa. Luontokuvat vaikuttavat fysiologisiin toimintoihin alentaen jännittyneisyyttä, sydämen sykettä ja verenpainetta enemmän kuin huonetilat, joissa on abstrakteja kuvia tai ei kuvia laisinkaan. Ulrichin tutkimuksen mukaan tällainen elvyttävä luontomaisema ei ole liian monimutkainen tai yksinkertainen, siinä on jokin kiintopiste, näkymällä on syvyyttä, näkymää peittää osin jokin tekijä, kuten joenmutka tai kumpu, nähtävissä ei ole uhkatekijöitä, vesi ja kasvillisuus ovat pääsisältöinä. (Aura 1997 98–103; Nousiainen 2014, 104.) Lyhytkin jo kolmen minuutin videomateriaalin katseleminen luontoympäristöstä voi auttaa parantumaan stressistä. Kasvien tuomat positiiviset vaikutukset ovat moninaisia. Kasvit parantavat sisäilman laatua, vaikuttavat tilan kosteuden ja lämpötilan säätelyyn ja pölyyntymiseen sekä pehmentävät ympäristöä visuaalisesti ja akustisesti. Kasvien tuoksut voivat raikastaa ilmaa tuoksullaan ja luoda tuoksuelämyksiä. Vaikutukset ovat myös psykologisia, koska pelkän kasvien katselun on todettu vaikuttavan positiivisesti. (Nousiainen 2014, 108.)

Materiaalit tekevät maailmasta meille käsin kosketeltavan ja todellisen. Puu tuntuu aina lämpimältä, kivi kovalta, muovi luonnottomalta ja betoni kylmältä. Yleisesti luonnonmateriaalit tuntuvat terveellisiltä ihmisille aitousessaan ja tunteisiin vetoavuudessaan. Ne myös usein kaunistuvat ikääntyessään ja ajan patina lisää kokemuksellisuutta. Aitoon materiaaliin verrattuna keinotekoinen on aina valheellinen ja vaikuttaa negatiivisesti tilakokemukseemme. Esimerkiksi puujäljitelmä ei tunnu, kuulosta tai tuoksu oikealle. (Nousiainen 2014, 78.) Aidolla puumateriaalilla on paljon hyviä ominaisuuksia, jotka puoltavat sen käyttöä. Puu on uusiutuva

ja kierrätettävä. Puu on kevyttä ja syiden suunnassa erittäin lujaa. Puun solurakenne eristää luonnostaan lämpöä. Hydroskooppisena aineena puu tasaa huoneilman kosteutta pitäen sen miellyttävänä. Puun tuoksua pidetään yleisesti miellyttävänä. Tosin se laimenee ajan myötä ja pintakäsittelyt voivat heikentää vaikutusta. (Nousiainen 2014, 86.) suorite- tussa tutkimuksessa selvisi, että puulla on samanlaisia stressiä vähentäviä vaikutuksia kuin luonnolla, jonka elvyttävyyttä on tutkittu paljon ympäristöpsykologiassa. Pelkästään puuta ei tule kuitenkaan käyttää, koska ihmiset kokivat keskiasteiden puusisustuksen miellyttävämmäksi kuin kokovalkoisen tai kokopuisen sisustuksen. (Fell 2010.)

Yksinkertaisuuden ja kompleksisuuden vuorovaikutus on erityisen vaikuttavaa ja innoittavaa luonnossa. Kauneuden voidaan sanoa tarkoittavan luonnon periaatetta tuoda kompleksisuutta näennäisen yksinkertaisuuden johdonmukaiseen kauneuteen. (Pallasmaa 2014, 80.) Miellyttävässä ympäristössä on paljon katsottavaa, mutta ei kuitenkaan liikaa. Tilaa täytyy ajatella kolmiulotteisesti, koska luonnossakaan liikkuessa maa ei ole koskaan täysin tasainen. Tasoeroja on hyvä olla mutta koska lattian tasoerot ilman asiaankuuluvia rampeja eivät kuulu esteettömään ympäristöön, tasoerot katossa ovat tehokkaita ratkaisuja. (Nousiainen 2014, 68.) Luonnon orgaaniset muodot tuntuvat luonnollisemmilta kuin rakennetun ympäristön suorat muodot. Suorat linjatkin on mahdollista saada eloisammiksi ja muistuttamaan liikkeestä. Täysin kantikas ympäristö täytyy herättää henkiin valolla ja pehmeämmillä muodoilla, kuten kaarilla ovissa ja ikkunoissa, huonekasveilla, koristeilla ja huonekaluilla. (Nousiainen 2014, 63.)

Pallasmaan näkemys suunnitteluun liittyvästä kestävästä kehityksen vastuusta on mielenkiintoinen. Hänen mielestä ekologian käsitettä tulee laajentaa koskemaan myös ihmismielen maailmaa, koska ekologian ja kestävästä kehityksen vaatimuksia ei pidä ymmärtää vain teknisesti. Ihmisessä esteettinen olento edeltää eettistä, joten kestäväällä kehityksellä on tulevaisuus vain, jos voimme tehdä siitä esteettisesti jännittävän ja viettelevän. (Pallasmaa 2014, 160.)

5.5 Värit

5.5.1 Värien olemus

Silmämme erottavat lukemattomia värejä, sävyjä ja vivahteita, vaikka arkikielessä on vain noin 30 värin nimeä. Kokemukset, muistot ja oma tunnetila vaikuttavat värien näkemiseen. Toisaalta näkemämme värit vaikuttavat mielentilaan, tilavaikutelmaan, ajan kulun tajuaamiseen, esineen painovaikutelmaan ja ääniärsykkeiden kokemiseen. Aivoissamme tapahtuu olevan, oletetun ja muistikuvien summana rinnastuksia, jotka aiheuttavat usein hyvin konkreettisia reaktioita eri väriin. (Mustavuori 2014, 53-55.) Värien tuottama lohtuja mielihyvän tunne on joskus miltei fyysinen. Esimerkiksi sateenkaaren katseleminen tuottaa meille selittämätöntä tyydytystä. (Arnkil 2007, 122.) Yhteensointuvia värejä kutsutaan usein luonnollisiksi ja luonnossa esiintyvä värejä harmonisiksi. Monet suunnittelijat ovatkin saaneet innoituksensa väriyhdistelmilleen luonnon kasvillisuudesta, maisemista ja valaistuksista. (Arnkil 2007, 118) Tunnistaessamme tietyt väriyhdistelmät harmonisiksi, tunnistamme ne mekanismit, joiden avulla aivomme ovat kehittyneet luokittelemaan värejä. Värien harmonia ei välttämättä ole sama asia kuin värien miellyttävyys tai kauneus, koska dynaamiset, täynnä jännitettä olevat yhdistelmät voivat tuntua esteettisesti nautittavammilta. (Arnkil 2007, 120)

Pienet lapset pitävät ja suorastaan tarvitsevat kirkkaita ja voimakkaita värejä. Lapset yhdistelevät värejä aikuisiin verrattuna ennakkoluulottomasti. (Ylikarjula 2014, 6; Rihlma 1993, 14.) Lapset saattavat kuvata surua yhtä hyvin vaaleanpunaisella kuin tummansinisellä. Näkisin tämän niin, että väriin liittyvä symboliikka ja kulttuurilliset merkitykset eivät ole vielä saaneet jalansijaa lasten mielikuissa. Etenkin syöpää sairastavien lasten hoidossa piirtämistä ja värittämistä on käytetty terapeuttisena toimintana. Väreillä he pystyvät kertomaan tunteistaan usein enemmän kuin sanoilla. (Ylikarjula 2014)

5.5.2 Eri värien vaikutukset

Eri väreillä tunnetaan olevan terapeuttisia, psykologisia ja tilakokemusta muokkaavia vaikutuksia. Pitää muistaa kuitenkin, että värien rinnastaminen voi ratkaisevasti muuttaa kyseisten värien normaalivaikutuksia. Punainen on silmiinpistävä hyökkäävä, polttavan tuntuinen ja sen arvelaan voivan jopa laukaista epileptiakohtauksen. Sisustuksessa se pienentää tilaa voimakkaasti. Sen käyttö on suositeltavaa vain pirsteiden muiden värien yhteydessä. Oranssi on myös voimakkaasti tilaa pienentävä ja kiihottava väri. Pieninä annoksina se sopii kuitenkin lähes kaikille. Ruskean tummat vivahteet saattavat muodostaa hyvän taustan värikkäälle materiaalille. (Rihlma 1993, 48.) Keltainen on optimismin, mielihyvän ja ilon väri. Arvo Ylppö on todennut, että lapsen ensimmäinen väri on keltainen ja lapsi hakee luonnostaan valoa. (Ylikarjula 2014, 27.) Täysin kirkkaana keltaista ei tule käyttää kuin pienissä koristepinnoissa, jotta se ei vaikuttaisi hyökkävältä. Vaalennettuna se on omiaan tuomaan piristystä ja päivänpaistetta auringottomiin tiloihin. Yhdessä viherkasvien ja valkoisen kanssa se luo elämänmyönteisen ympäristön. Mustapitoisen keltaisen, ns. oliivinvihreän, yleistä käyttöä ei ole syytä suositella, koska se voi aiheuttaa suorastaan pahoinvoinnin tunnetta. Yleisesti ottaen vihreät muodostavat rauhallisen, miellyttävän ja tasapainoisen ympäristön. (Rihlma 1993, 48.) Vihreä on useissa kulttuureissa luontoon yhdistyvä elämän ja kasvun väri, joten se on koettu luonnon värinä parantavaksi väriksi (Ylikarjula 2014, 58). Sininen mielletään viileäksi ja etäiseksi sekä rauhoittavaksi ja luottamusta herättäväksi. Siniseksi maalatuissa huoneissa ihmisillä on taipumus puhua hiljempaa ja yleensä he ovat myös rentoutuneempia ja sopuisampia. Viime aikoina tutkijat ovat selvittäneet, että sininen on superväri, jonka sanotaan vähentävän stressiä, nostavan itsetuntoa ja lisäävän onnellisuutta. (Ylikarjula 2014, 40–53.)

Sinivioletti ohjaa itsensä tutkiskeluun, totuuden etsintään ja intuitioon. Violetti on henkisin väri, joka korostaa luovuutta ja mielenrauhaa. (Rihlma 1993, 49; Ylikarjula 2014, 129.) Vaalealla violetilla on toipilaita ja surevia lohduttava vaikutus mutta jatkuvaksi ympäristöksi se ei sovi. Valkoinen edustaa puhtautta heijastaessa kaiken valon pinnoiltaan. Valkoinen tar-

joaa myös tyhjyyttä, jossa ei voi tarttua mihinkään. Tämän seikan moni on kokenut lohduttomaksi hygieenisen valkoisessa sairaalaympäristössä. Muiden värien yhteydessä käytettynä valkoisella on usein selkeyttävä ja kirkastava vaikutus. Harmaalla on terpeuttisesti vain negatiivisia vaikutuksia. (Rihlma 1993, 48–49.) Musta on salaperäinen väri, joka usein yhdistetään tiedostamattomaan ja pelkoon. Ihminen pelkää luonnostaan tunteimatonta ja pimeässä ei näe, mitä tuleman pitää. Ihmissilmä näkee mustana väripinnan, joka ei heijasta mitään valon aallonpituuksia. (Ylikarjula 2014, 83.)

5.5.3 Värien terapeuttisuus

Valo on pieni osa sähkömagneettista kirjoa, johon sisältyvät myös röntgensäteet, ultravioletti- ja infrapunavalot, mikroaallot ja radioaallot. Aaltomuoto on ominainen näille kaikille ja sen laji määräytyy kahden aallonhuipun välisen etäisyyden perusteella. Näkyvän kirjoa sisällä syntyy värejä aallonhuippujen välimatkan mukaisesti. Pisimmät aallot sijaitsevat kirjoa punaisessa päässä, lyhimät purppuranpunaisen päässä muiden värien asettuessa näiden väliin. Väriterapia hoitomenetelmänä perustuu kunkin värin värähtelyihin. Jokainen kirjoa väri värähtelee omaan tahtiinsa, ja värähtelyt vastaavat elimistön sisäistä värähtelyä. Kukin ruumiinosa resonoi tietyn värin kanssa. Psykkiset ja fyysiset ongelmat tuovat yleensä jotain värejä muiden edelle. Mieli kiintyy usein väriin, joka tarjoaa avun, esimerkiksi uupumuksessa elinvoimaa henkiviin punaisen sävyihin. (Verner-Bonds 1999, 10–12.) Väriterapeutit työskentelevät seitsemän perusvärin ja niiden sävyjen ja vivahteiden kanssa. Vaaleat värit sisältävät enemmän valkoista, joten ne soveltuvat paremmin parannustarkoituksiin (Verner-Bonds 1999, 36.)

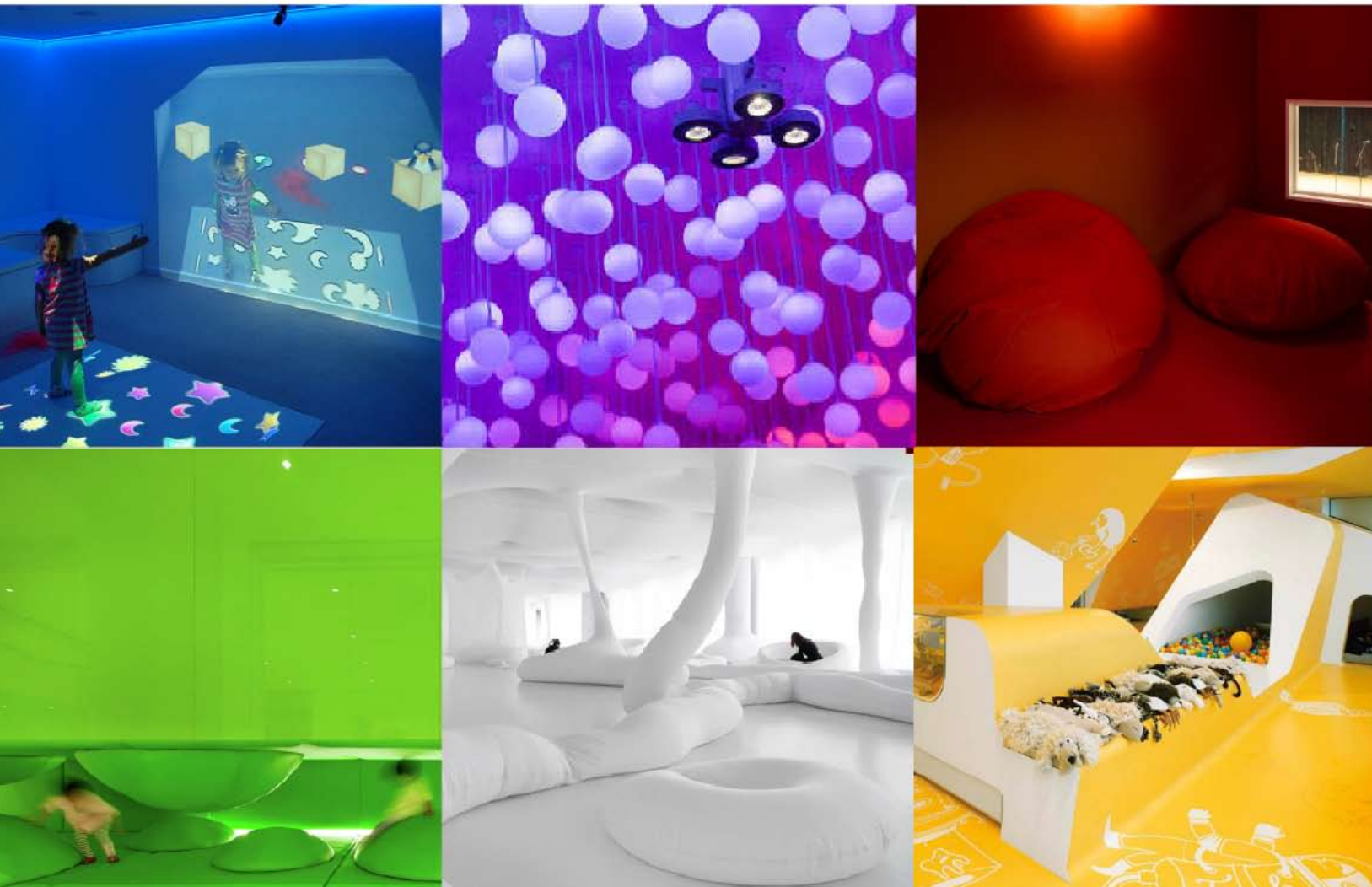
Värien fyysisiä vaikutuksia koskevien tutkimusten tulokset ovat osoittaneet ristiriitaisiksi (Arnkil 2007, 32). Monet fyysisiksi väitetyt vaikutukset ovat psyykkisiä ja psykosomaattisia. Tällöin vaikutukset eivät johdu värin sävystä (aallonpituudesta), vaan muista tekijöistä. Värien vaikutuksiin liittyvä avainkysymys lienee se, onko värin vaikutus itse väre-

issä ja sen sävyissä vai joissakin muissa niihin liittyvissä tekijöissä, kuten tummuudessa, kylläisyydessä, muodossa, sommitelussa, tekstuurissa, kuva-aiheessa vai näiden kaikkien tekijöiden yhdistelmissä. Esimerkiksi sairaalassa väreillä voi olla välillinen parantava vaikutus, koska hyvällä sisätilojen värisuunnittelulla vieraantumisen tunteuksia voidaan vähentää ja näin edistää psyykkistä hyvinvointia. (Arnkil 2007, 246.)

5.5.4 Värät tilassa

Suuren psykologisen vaikutuksen takia värien suunnittelijan pitää tuntea vastuunsa työssään. Vaikka tarkoituksenmukaisuus asetetaan suunnittelussa etusijalle, jää luovalle mielikuvitukselle vielä paljon mahdollisuuksia.

Kuva 7. Kuvakollaasi erilaisista värimaailmoista (Sintonen 2016).



sia käytettäväksi. Väri- ja valaistussuunnittelun tulee kulkea aina käsi kädessä. Väärän valaistuksen, värikyyden tai värittömyyden haitat ovat harvoin suoranaisesti osoitettavissa, mutta välillisiä haittoja ovat päänsärky, väsymys, rasittuneet silmät tai ärtyneisyys. (Rihlama 1993, 13–16.) Myös materiaalilla, johon väri on kiinnittynyt on suuri vaikutus siihen millaiseksi sen koemme. Siksi suunnittelijan on liitettävä tarkat määritteet myös pintojen kiiltoasteesta, läpikuultavuudesta, kuvioinnista ja muista ominaisuuksista. Pinnan ominaisuuksilla, tekstuureilla, on ratkaiseva vaikutus esineiden kokemiseen. (Arnkil 2007, 59.)

Väri ei ainoastaan luonnehdi vaan se luo visuaalista tilaa rajaten, korostaen, häivyttäen, avartaen, supistaen, erottaen ja yhdistäen. Vaaleat tilat koetaan avoimemmiksi kuin tummaksi väritetyt. Paitsi tummuudella myös värin sävyllä on koettu olevan vaikutusta avoimuuden kokemiseen. Sinertävät värit on koettu tilaa avartavina ja rauhoittavina verrattuna punertaviin, joilla on tilaa supistava ja kiihottava vaikutus. (Arnkil 2007, 236.) Värin ja elimistön kiihtymistä koskevat tutkimustulokset ovat kuitenkin ristiriitaisia. Rauhoittavuuteen ja kiihottavuuteen näyttäisi joidenkin tutkimusten mukaan vaikuttavan enemmän värin kylläisyysaste kuin sen sävy. Voimakkaat väri koettiin kiihottavina ja vaimeat värit rauhoittavina. Havaintotieteelliset väri- ja lämpötilatutkimukset vahvistavat yleistä käsitystä siitä, että punainen mielletään lämpimäksi ja sininen kylmäksi väriksi. (Arnkil 2007, 247.) Ihmisen fyysinen lämpötilantunne voi vaihdella jopa 4 celsius-astetta sen mukaan ympäröikö tilaa lämpimät vai kylmät värit. Väriä koetaan yleensä luontevimpana, jos se kevenee alhaalta ylöspäin siirryttäessä, jolloin lattia on tummin ja katto vaalein pinta (Rihlama 1993, 16.). Tosin musta tai tummansininen väri voi saada aikaan mielenkiintoisen efektin katossa saaden sen lähes katoamaan ja muuttamaan ikään kuin avaruudeksi. Lattioissa ei yleensä voi käyttää täysin puhtaita ja kirkkaita värejä, vaan kohtuullinen harmaapitoisuus on suositeltavaa. Kova ja kiiltävä tai rosoinen ja himmeä pinta edellyttävät erilaisia valintoja kuin esimerkiksi pehmeät tekstiilimatot, joissa joskus voimakaskin väri voi olla paikallaan. (Rihlama 1993, 40.) Värin miellyttävyys korreloi positiivisesti kirkkauden ja kylläisyyden kanssa eräässä tutkimuksessa. Aktivaatio lisääntyi lineaarisesti ja voimakkaasti kylläisyyden lisääntyessä. Kirkkauden lisääntyessä hyökkävyys väheni, paitsi aivan vaaleimmissa väre-

issä. (Arnkil 2007, 250.)

Silmien ja aivojen yhteistoiminta ei ole aina virheetöntä, koska aivot pyrkivät löytämään kaikesta havaitusta jotakin aiemmasta yhteydestä tuttua. Näin aivojen välittämä viesti voi olla virheellinen. Tärkeintä on välttää sellaisen näköharhan syntymistä, joka tavalla tai toisella voi aiheuttaa vaaratilanteita tai pahoinvointia. Tällaisia voivat olla esimerkiksi pintavaikutelmat, joissa paikallaan olevat kuviot synnyttävät vaikutelman liikkeestä. Usein näköharhoissa kohteen ympäristö on ilmiön ratkaiseva vaikuttaja, koska jokainen väripinta vaikuttaa viereisestä väripinnasta saamaamme vaikutelmaan erilaisuuksia korostaen ja naapuriaan vastasävynsä suuntaan värittäen. (Rihlama 1993, 17.)

Verhoista saatu värivaikutelma on riippuvainen ratkaisevan paljon valosta, sen määrästä, suunnasta ja laadusta. Lisäksi verhojen läpi kulkeva valo sävyttää voimakkaasti tilan. Kun verhon laskostustiheys on suuri ja valaistus voimakkaasti varjoja synnyttävä, saattaa verhoista aistittava värivaikutelma eri suunnista olla hyvin erilainen. Kuvioinnin ja väriä väriä tulisi olla psykologisilta vaikutuksiltaan samansuuntaiset, jotta ne ei saisi aikaan ristiriitaisia tunneaihimuksia. Kokeiden avulla on todettu keveiden perusluonteeltaan orgaanisten, symmetriasta vapaiden kuviointien yhdessä vaaleahkojen värien kanssa luovan elämänmyönteisen ympäristön. Suuret, kulmikkaat ja voimakasväriset, punaista, keltaista ja mustaa sisältävät kuvioinnit ovat erityisen hyökkäviä vaikutukseltaan. (Rihlama 1993, 30–34.)

Ympäristön värien mahdollisista vaikutuksista ihmisen käyttäytymiseen tai terveyteen on vaikea sanoa mitään lopullista. Ihmiset kokevat värit eri tavoin. Väreillä on kyky herättää suurina pintoina ja volyyminä voimakkaita mielleyhtymiä. Lopulta suunnittelijan hyvä maku, kokemus ja herkkyys värin tilalliselle olemukselle ovat ratkaisevia, ei niinkään jäykät teorit värien psykologisista vaikutuksista. (Arnkil 2007, 239.)



6. MULTISENSORISUUS

6.1 Aistien maailma

Aistien maailma ei ole niin yksinkertainen kuin voisi äkkiseltään ymmärtää. Perehtyessä paremmin aistien maailmaan voidaan löytää useita erilaisia luokitteluja. Vallitseva käsitys viidestä aistista on lähtöisin aristoteelisesta filosofiasta, jossa vakiintunut aistien hierarkia on tärkeimmästä vähäarvoisimpaan – näkö-, kuulo-, haju-, maku- ja tuntoaisti. Psykologi James Gibson luokitteli aistit viiden erillisen ja itsenäisen aistin sijaan viiteen järjestelmään, jotka ovat näkö-, kuulo-, maku-tuoksu-, perustava orientaatio- ja haptinen järjestelmä. Rudolf Steinerin filosofiassa on kaksitoista aistia: kosketusaisti, elämän aisti, liikkumisen aisti, tasapaino, haju, näkö, lämpötila-aisti, kuulo, kieliäisti, käsitteellinen aisti sekä minuuden aisti. David Howes esittelee teoksessaan ”The Sixth Sense Reader” peräti 33 inhimillisen aistimisen kategorioita. Tietoisuutemme tilasta edellyttääkin siis viiden klassisen viiden aistialueen ulkopuolelle ulottuvia kokemisen ja tiedostamisen kykyjä. (Pallasmaa 2014, 18.) Ihmisillä on erilainen aistiherkkyys. Myös tavat, tottumukset ja vireystila vaikuttavat paljon aistihavaintoihimme. Voidaankin pohtia, jos maailma on todellisuudessa paljon avarampi ja ihmeellisempi kuin oman kulttuurin muokkaamat aistimme kertovat. (Mustavuori 2014, 15.)

Iho on aistien äiti, ja se kehittyy sikiölle ensimmäisenä ollen myös ensimmäinen kommunikaation väline. Koska iho on rajapinta, se koskettaa aina jotain. Kuuloaisti kehittyy tuntoaistin jälkeen. (Mustavuori 2014, 19.) Osan ääniaaltoliikkeestä lapsi ottaa vastaan värähtelyinä eri puolilla elimistön toimivien reseptorien kautta (Lehtinen 1993, 10). Maku- ja hajuaistinkin toimivat jo kohdussa. Voidaan sanoa hajuaistin oleva kulttuurissamme laiminlyödyin aisti. Hajusignaalit kulkevat suoraan aivojen hajukeskukseen, kun taas muiden aistien viestit kulkevat monimutkaisempaa reittiä aivokuoreen. Aivojen hajukeskus on yhteydessä limbiseen järjestelmään, joka on tärkeä tunteiden ja muistojen syntymisen ja säätelyn kannalta. (Mustavuori 2014, 19.) Haju- ja makuaistimukset voivat välittää hyvinkin voimakkaita emotionaalisia elämyksiä. Näköaisti kehittyy vauvalle viimeisenä. Näköhavainnot ovat ehkä vähiten emotionaalisesti sävyttyineitä, siksi niillä on niin keskeinen merkitys tajunnan ja toiminnan kehittymiselle. (Lehtinen 1993, 10).

Tuntoaisti liittyy ehkä kaikkein selvimmin ihmisen toimintaan. Konkreettinen koskettelu ja tunnustelu on lapselle pitkään ensisijainen tapa saada

tietoa uudesta esineestä ja sen ominaisuuksista. Kosketusaisti antaa meille ja kaikelle ulkopuoliselle ääriviivan ja auttaa kokemaan itsensä ja muun maailman kolmiulotteisena. Ihon aistit voidaan jakaa kosketus-, kipu-, lämpö- ja kylmäaistiin. Ihminen erottaa kosketuksen voimasta riippuen myös muitakin erilaatuisia aistimuksia, kuten paineen, sivelyn, kutinan, värähtelyn jne. Kinesteettinen eli liikeaisti antaa tietoa kehon asennoista sekä vartalon ja raajojen liikkeistä suhteessa muuhun ympäristöön. Se kehittyy vuorovaikutuksessa kosketusaistin ja motoriaan kanssa. Tasapainoaisti eli vestibulaariaisti antaa tietoa ennemminkin koko kehon kuin sen yksittäisten jäsenten liikkeistä. (Lehtinen 1993, 10.) Tasapaino-, asento- ja liikeaisteja voidaan kutsua sisäisiksi aisteiksi, koska niiden reseptorit sijaitsevat sisäkorvassa (Mustavuori 2014, 152).

Näkö on länsimaisen kulttuurin hallitsevin aisti. Valtaosa vastaanottamistamme viesteistä tulee silmän kautta, ja 70 prosenttia aistireseptoreista keskittyy silmiin. (Mustavuori 2014, 37.) Puhtaasti visuaalinen havaintomme muodostuu erillisistä väri-, muoto- ja liikehahmoista, joita erottaa muutaman millisekunnin aikaero (Pallasmaa 2014, 20.) Näköharhat todistavat, että aivomme osaavat luoda merkityksiä siitä, mitä ei ole. Näkö- ja kuuloaistimuksia ei ole aina helppo erottaa toisistaan ja näköaisti saattaa ohittaa kuuloaistin estääkseen ristiriitaisen informaation. (Mustavuori 2014, 49–50.) Näköaisti ei kuitenkaan aina ole hallinnut ihmistä, vaan kuuloaisti on vähitellen väistynyt näön tieltä. Eräät tukijat väittävät, että tilasuunnittelun alkuperäiset tavoitteet ovat enemmän liittyneet äänimaailmaan kuin visuaalisuuteen. (Pallasmaa 2014, 16.)

Iso osa nykyihmisen stressistä saattaa johtua valtavasta äänitulvasta, jota emme pysty pysäyttämään. Toisaalta musiikkia käytetään hoitamaan ihmisen mieltä. Eri korkeudelta tulevat sävelet resonoiivat eri kohdissa kehoa, ja ne voivat avata mielen lukkoja. (Mustavuori 2014, 67–76.) Musiikki on erityisen atmosfäärinen taiteenlaji ja vaikuttaa voimakkaasti tunteisiimme ja mielialaamme niin, että musiikki voi liikuttaa kyyneliin. Myös tilan äänelliset ominaisuudet ovat keskeisiä atmosfääritekijöitä. (Pallasmaa 2014, 47.) Psykoakustiikan tutkija Elile Leipp on todennut, että musiikkia kuuntelevan ihmisen kuuloaisti on tavallaan toimettomuuden tilassa, vapautuneena alkuperäisestä tehtävästään eli ympäristön tarkkailemisesta

ja turvallisuuden vartioinnista (Mustavuori 2014, 67–76).

Moniaistisuus nousee esille monessa yhteydessä ja myös tutkimuspuolella. Puhutaan eräänlaisesta 5D- ajattelusta, joka eri aisteja hyödyntämällä vetoaa suoraan tunteisiin, ohi rationaalisuuden. Tutkimusten mukaan aivojen tunteista vastaava limbinen järjestelmä on paljon vahvempi kuin rationaalista ajattelua ja älyä kontrolloiva neo-cortex. (Tukiainen 2010, 82.) Erityisesti pienten lasten suhteessa ympäröivään todellisuuteen näkyy havaitsemisen herkkyyttä. Aistien vastaanottokyky on aktiivisempi ja vahvempi kuin myöhemmin. Puhutaan amodaalisuus-käsitteestä, jolla tarkoitetaan lapsen kykyä välittömästi yhdistää samasta kohteesta eri aistien kautta saatua informaatiota toisen aistin alueelle. (Rusanen ym. 2014, 28.)

Elämyksissä on jotain aistimisen kaltaisuutta mutta ei ole helppoa rajata sitä, missä kohdoin aistimukset muuttuvat elämyksiksi. Niihin liittyy usein lisäksi tiettyä epämääräisyyttä ja kokonaisvaltaisuutta. Elämyksellisyys ei rajoitu vain aistimaailmaan, vaan se liittyy korkeampiin toimintoihin, esimerkiksi ajatteluun ja arvokokemuksiin. Elämys tuntuu usein arvoitukselliselta, ja niiden sanallinen kuvailu on vaikeaa. On syytä huomata, että kokemuksessamme on aina elämystä, vaikka emme ole tästä tietoisia. Saatamme jälkepäin muistaa, että läsnä oli jokin elämys, vaikka emme tunnistanee sitä kokemuksen hetkellä. Parhaimmillaan ne saattavat myös ravistella ja uudistaa kokemustamme. Ne tuntuvat hyvin merkityksellisiltä ja arvokkailta. (Turunen 2004, 156–157.) Elämykset voidaan liittää vahvasti taidemaailmaan. Mielenkiintoisen on neurologi Semir Zekin näkemys taiteellisesta kokemuksesta eräänlaisena oikosulkuna, joka tapahtuu tunneperäisen kohtaamisen ja älyllisen ymmärtämisen välillä. (Pallasmaa 2014, 53.)

6.2 Rentoutuminen osana multisensorista kokemista

Rentoutumisen avulla on helppo yhdistää tunteet ja emootiot, mieli ja keho. Rentoutuminen on nähty monien psykosomaattisten vaivojen ja stressin helpottajana sekä voimavarojen antajana. Monet kirjailijat, kuten Peter Hoegin romaanissaan "Lumen taju", ovat pohtineet kehon, emootioiden, tietämisen, tajuamisen ja ympäristön vuorovaikutusta. Hoeg kuvaa, kuinka eskimot ovat kehittäneet taidon, jolla lumesta voi saada kumppanin selvitytymistaistelussa. Tämä vaatii, että ihminen aistii ympäristön kaikkien aistien välityksellä ja tulee sen kanssa sinuksi. Ympäristöstä tulee ymmärrettävä ja sen voi "tajuta omassa itsessään". (Kataja, 2003, 10–13.)

Rentoutuneeseen tilaan pääsyn tulee täyttää riittävä määrä vaadittavia edellytyksiä. Tärkein näistä on keskittyneisyyden olotila, joka tapahtuu esimerkiksi keskittymällä hengitykseen. Asennon merkitys on myös tärkeä. Makuuasento on rentoutumista edistävä tekijä etenkin alkuvaiheessa. Istuma-asento saattaa kuitenkin palvella paremmin rentoutumistilan saavuttamista. Paikan tulee olla lämpötilaltaan riittävän korkea ja vetoisuudeltaan vähäinen. Alustan tulee olla pehmeä tai muuten mukava, esimerkiksi säkkituolit ovat hyviä, koska kehon lämpö ei karkaa niistä pois. Lämmön tunnetta voi lisätä vielä peitoilla. Äänten vaikutus saattaa häiritä mutta niiden avulla pystytään myös tehostamaan rentoutumisen vaikutusta. Himmeän ja hämärän valon on myös todettu edistävän rentoutumista. (Kataja, 2003, 33.)

Tutkimukset ovat osoittaneet, että yhdistämällä visuaalinen ja auditiivinen suggestio päästään usein parhaaseen lopputulokseen. Näin voidaan saavuttaa taidenautintoa muistuttava herkkä ja rentouttava kokemus. Useimmat ihmiset iästä, sukupuolesta, kulttuuritaustasta ja terveydentilasta riippumatta reagoivat tahtomattaan musiikin rytmiiin. Musiikki vaikuttaa laajalti keskushermoston eri osiin. Lisäksi ihminen vastaanottaa saapuvia värähtelyjä korvilla ja ns. vibraatioaistin avulla. Rentoutusmusiikin tulee olla selkeää, neutraalia ja harmonista. Hengitystä myötäilevä

rytmi ja tempo auttavat varmemmin. (Kataja, 2003, 135–137.)

Lisäksi on olemassa erilaisia ulkoisia laitteita rentoutumiseen, kuten aivosimulaattoreita, ihonlämpömittareita ja fysioakustisia tuoleja. Aivosimulaattoriin kuuluu silmille asetettavat impulssilasit ja korvakuulokkeet. Rytmisen valo- ja kuuloärsyke alkaa ohjata aivoissa vireystilaa beeta-tasolta alaspäin. Laite toimii hyvänä motivaatiokeinona rentoutuksen harjoittelussa etenkin nuorilla, koska se on mielenkiintoinen ja houkuttelee kokeilemaan. Ihonlämpömittari ilmaisee mielenkiintoa muuttamalla tarkasti ihon lämpötilan. Stressinapit ovat nestekiteitä sisältäviä, tarkkoja ihonlämpömittareita, jotka vaihtavat väriä ihon pintalämpötilan vaihteluiden mukaan. Niiden avulla seurataan verenkiertoa kehossa, joka osoittaa rentoutumisen asteen. Stressinappi on käyttökelpoinen apuväline rentoutumisen opettelussa. Fysioakustinen tuoli on Petri Lehiköisen kehittämä laite, joka perustuu lihasten värähtelyyn tietyllä taajuudella, kun niihin johdetaan ääntä. Lihaksia stimuloidaan matalilla ääniaalloilla 27–88Hz, jotka läpäisevät kehon tasaisesti. Fysioakustinen menetelmä sopii hyvin hoitamaan erilaisia jännitystiloista johtuvia kipu- ja rasitusoireita. Hyviä kokemuksia on saatu esimerkiksi vammaisten kuntoutuksessa. (Kataja, 2003 S.137–139.)

Elvyttävillä kokemuksilla on tyypillistä neljä seikkaa: paikassa syntyvä lumoutuminen, arkipäivästä irtautuminen, paikan ulottuvaisuuden tuntu sekä ympäristön sopivuus itselle. Tällöin lumoutuminen on tarkkaavuuden tahatonta kiinnittymistä johonkin ympäristön kiinnostavaan kohteeseen, kuten järvenpintaan, auringonnousuun, pilviin tai nuotion liekkeihin. Arkipäivästä irtautuminen liittyy pitkälti henkiseen irtautumiseen. Paikan ulottuvaisuus liittyy siihen, että sen voi kokea ympäröivän itseään. Esimerkiksi japanilainen kivipuutarha on pieni, mutta se voidaan kuvitella äärettömiin ulottuvana. Itselle sopiva ympäristö tuottaa parhaassa tapauksessa ykseyden tunteen paikan kanssa ja voi samalla virittää ihmisen mietiskelevään mielentilaan. (Aura 1997, 102.)

7. TUTKIMUSPROSESSI

7.1 Benchmarking

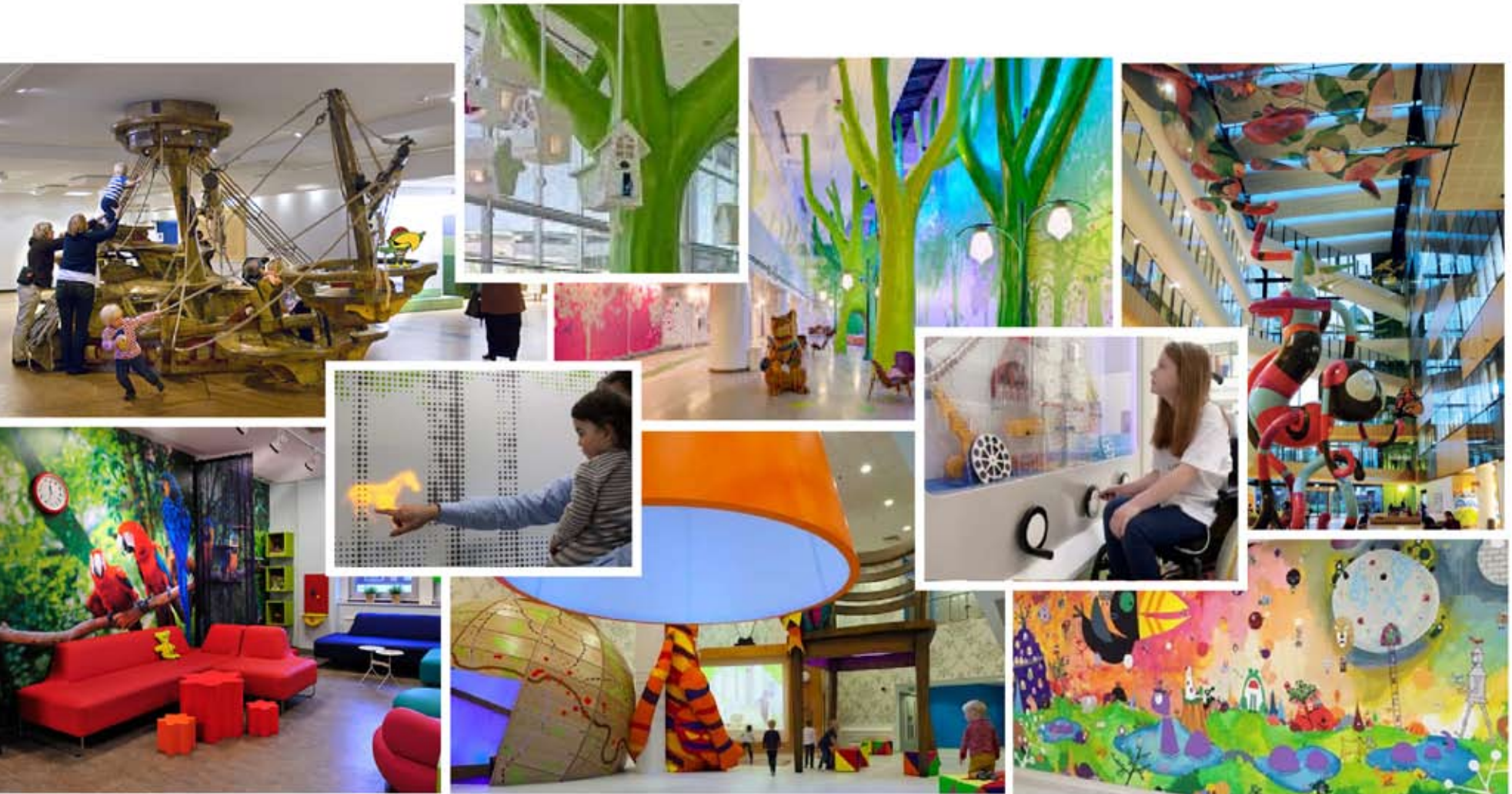
7.1.1 Sairaalamailma

Aloitin prosessin käymällä läpi todella kattavan määrän erilaista kuvamateriaalia pääosin Internet-sivujen avulla erilaisista leikkitiloista. Näistä syntyi ensimmäiset kuvakollaasit, joista saa käsityksen käytetyistä erilaisista leikkikalusteista, leikkivälineistä ja värimaailmasta. Alussa keskityin nimenomaan lastensairaaloihin luotuihin tiloihin. Maailmalta löytyy paljon todella upeita esimerkkejä, jossa koko sairaala on luotu lapsia silmällä pitäen aulatiloista potilas- ja tutkimushuoneisiin asti. Yhteistä näille sairaalamailmoille on runsas ja rohkea voimakkaidenkin värien käyttö. Monessa tilassa luonto on tuotu sisälle isojen tekopuiden ja jättimäisten akvaarioiden muodossa. Joistakin sairaalataloista on tehty hyvinkin mielikuvituksellisia, milteipä koko tilan valtaamia taideteoksia. Tiloihin on tuotu integroitua teknologiaa, kuten kosketuksen avulla muuntuvia kuvateoksia tai erilaisia pelejä. Tällaisesta toimii hyvänä esimerkkinä liikkeen-tunnistukseen perustuva mielikuvituspelit The Royal London-sairaalassa. Koko seinän kokoisen näytön avulla pelaaminen antaa takuulla kävijöille unohtumattomia kokemuksia.

Ylipäätään leikkisyys on nostettu keskeiseksi tekijäksi tiloissa, kuten Kuningatar Silvian lasten- ja nuortensairaalassa Ruotsissa, jossa odotustiloihin on rakennettu kunnan kokoinen laiva lasten leikittäväksi. Potilashuoneita on myös sisustettu käyttämällä valokuvatapetteja, värikkäitä huonekaluja ja muita lapsia kiinnostavia elementtejä, kuten eläinhahmoja. Toimenpidehuoneita on sisustettu kokonaisiksi elämysmaailmoiksi. Isot ja pelottavatkin laitteet on taitavasti naamioitu esimerkiksi avaruusraketti,

jolloin koko toimenpidehuone toimii avaruusmaailmana. Koko sairaalakoemuksen valjastaminen tietynlaiseksi elämysmatkaksi on tietenkin ihanteellinen tilanne, joka vähentää hoitoihin liittyviä pelkoja ja kipuja. Näissä sairaalamaailmoissa tilaratkaisut ovat monesti aika suurellisiakin ja

alusta lähtien tarkkaan harkittuja. Kun lähdetään tekemään jo olemassa olemaan tilaan leikkimaailmaa, täytyy pitää jalat maassa ja tutkia edullisempia keinoja.



Kuva 8. Kuvakollaasi lastensairaaloiden tilaratkaisuista (Sintonen 2016).

7.1.2 Erilaiset leikkitilat

Sairaalamailmoista lähdin tutkimaan myös muita lapsille suunnattuja tiloja, joista itsellenikin on kokemusta. Keskityin nimenomaan tiloihin, jotka ovat enemmän rauhalliseen toimintaan tarkoitettuja, jolloin ulkopuolelle jää liikuntaleikkipaikat. Tämä on perusteltu syy erityisesti siitä näkökulmasta, että elämyshuoneen tilan käyttäjinä on myös liikuntarajoitteisia lapsia. Lapsille on rakennettu lähivuosina mielenkiintoisia väliaikaisia näyttelytiloja, jotka kiinnostavat erityisesti sen tähden, että niissä käytetyt elementit ovat siirrettäviä. Tarinoiden puisto Helsingissä oli Pro lastenkirjallisuus ry:n järjestämä elämyksellinen näyttely, joka perustui pitkälti kirjojen lastenkuvitusmaailmaan. Tilaan oli luotu pyöreitä kartongista valmistettuja lukupesiä, jotka oli päällystetty mielenkiintoisella grafiikalla. Tilaan oli tuotu myös luontoon perustuvia elementtejä satupuun ja vihreän ruohomaisen maton avulla. Toinen kiinnostava väliaikainen näyttely oli esillä Helsingissä Päivälehdessä museossa. Satumaan sankarit-niminen toiminnallinen näyttely esitteli Topeliuksen sarjan teemoja ja satuhahmoja, ja sen oli suunnitellut Alexander Reichstein. Näyttely tukeutui kauniiseen lastenkirjojen kuvitukseen ja lisäksi hyvinkin autenttiseen oloiseen varustukseen satuihin liittyen. Näyttelystä löytyi nimittäin rooliasuja ja vanhan ajan esineitä. Näyttelytila oli toteutettu rajaamalla kukin kirjan teema isoilla riippuvilla kankaisilla tilanjakajilla pieniksi maailmoiksi.





Kuva 9. Kuvakollaasi lasten tilapäisistä elämysmaailmoista (Sintonen 2016.)

7.1.3 Snoezelin ja Belevenis

Suunnitteluprosessin varhaisessa vaiheessa tulin tietoiseksi Snoezelin-tilakonseptista, joka liittyi mielestäni hyvin läheisesti elämyksellisyyteen. Sisustus näissä huoneissa on sen verran erikoista, että sellaiseen harvassa paikassa törmää, ja se tekeekin konseptista niin mielenkiintoisen. Snoezelin on multisensorisuutta hyödyntävä menetelmä. Snoezelen-termini on yhdistelmä kahdesta hollanninkielisestä sanasta, jotka tarkoittavat nuuhkimista ja torkahdusta. Torkkuminen viittaa levolliseen havainnointiin ja nuuhkiminen tuo esiin kokemuksen dynaamisemman puolen. (Lehtinen ym. 1993, 122) Snoezelen-tilassa hyödynnetään kattoa, lattiaa ja seiniä, joihin asennetaan eri aistiärsyksiä antavia materiaaleja. Kattoon voidaan ripustaa esimerkiksi naruista ja langoista tehtyjä verhoja. Lattiassa voidaan käyttää erilaisia pintamateriaaleja, jotka tarjoavat aistiärsyksiä. (Malm ym. 2004, 186–187.) Menetelmän kehittäjät J.Hulsege ja A.Verheul pitävät tärkeinä kokonaisvaltaista tunnelmaa, elämyksellisyyttä ja elämän rikastuttamista. Oppimiselle halutaan antaa mahdollisuus mutta sitä ei pidetä päätavoitteena. (Lehtinen ym. 1993, 122.). Tutkijat huomasivat aistihuoneen mahdollistavan rentoutuneemman kanssakäymisen vammaisen lapsen ja hänen vanhempiansa välillä. Vanhempien oli myös huoneen käytön jälkeen helpompi jakaa tuntemuksensa lapsen vammaan liittyvistä huolenaiheista. (Nasser ym. 2004).

Aistihuoneissa käytettävät aistituotteet ja laitteistot ovat hyvin mielenkiintoisia, joskin myös kalliita. Tarvetta saattaakin olla alentaa kustannuksia yhdistelemällä itse tehtyjä ja kaupallisia tuotteita (Haegele & Porretta 2014). Usein aistihuoneissa käytettyjen laitteita ovat kuplaputket ja kuituoptiikka. Erikoisempiin kuuluu Soundbeam, joka on langattomaan sensoriteknikkaan perustuva laite, joka mahdollistaa musiikin tekemisen erityisryhmille. Ultraäänisäteen voi säätää pieneksi, jolloin sen avulla musiikkia voi tuottaa äärimmäisen pienelläkin liikkeellä, esimerkiksi sormen tai pään liikkeillä. Säteen voi säätää myös suureksi, jolloin musiikin tuottamiseen voi käyttää koko kehon liikettä ja vaikka tanssia. Taikofon therapy on vähän tyynyltä näyttävä äänituntumasoitin, jossa Flexound Xperience-moduuli, luo uniikin äänituntumakokemuksen.

Fysioakustinen tuoli on Petri Lehikoisen kehittämä laite, joka perustuu lihasten värähtelyyn tietyllä taajuudella, kun niihin johdetaan ääntä. Lihaksia stimuloidaan matalilla ääniaalloilla 27–88Hz, jotka läpäisevät kehon tasaisesti. (Kataja 2003, 158.)

Aistihuoneita löytyy monenlaisia kuten valkoinen huone, mustavalo huone, kaiku huone, musiikkihuone, aktiivihuone, muisteluhuone, pimeä huone, merihuone, tunnustelu huone, värinähuone, aromahuone, hiljaisuuden huone, elämyspuutarha ja luontohuone. (Kehitysvammaliitto 2016) Valkoinen huone on tyyppillinen multisensorisen toiminnan perustila, jossa voi tarvittaessa säädellä aistivirikkeiden määrää niukasta monipuoliseen. Huoneessa voi heijastaa seinälle rauhoittavia kuvia, kuunnella musiikkia tai vaikka katsoa elokuvia. Pyrkimys on kehon ja mielen kokonaisvaltaiseen rentoutukseen. Pääväri on valkoinen, jotta valoeffektit näkyvät mahdollisimman hyvin. Sininen huone on aktiivihuone, joka on sisustettu voimakkaan sinisävvyisesti ja meren tunnelmaa luoden mm. kuplaputkilla, H₂O-valaisimella, valosuihkulla, jne. (Helsingin sosiaalipalvelut 2016) Varsinkin valkoiseksi huoneeksi kutsutun tilan uskoisin sopivan erinomaisesti kenelle tahansa ja moneen tilaan.

Suunnitteluprosessin myöhemmässä vaiheessa löysin myös Belevenis-konseptin, joka tuntui heti hyvin kiinnostavalta. Siinä oli itse asiassa hyvin paljon samoja elementtejä, mitä olin jo itse ajatellut sopivan elämystilaan. Tämä vahvisti löytämäni suuntaa ja antoi paljon innostusta. Belevenis tarkoittaa kokemusmaailmaa monivammaisille, dementoituneille ja vakavasti sairaille lapsille. Sitä voidaan kuvailla seikkailuksi, jossa kaikki on sallittua. Toiminta keskittyy aistien stimulaatioon erilaisten maailmojen, musiikin, äänien, valaistuksen, videoiden ja leikkivälineiden avulla. Näin tarjotaan kokijalle haasteita ja kannustetaan ottamaan yhteyttä muihin ihmisiin ja ympäristöön. Belevenis-keskuksessa on mahdollisuus kokea erilaisia mielikuvitusmaailmoja: viidakko, taivas, meri, punainen yllätys, arabialainen ja arktinen maailma. Maailmat on taitavasti rakennettu värikylläisiksi, toiminnallisiksi ja mielikuvitusta ruokkiviksi elämysmaailmoksi, joista löytyy esimerkiksi isoja trampoliineja, pehmeitä tunneleita, vesisänkyjä, valoputkia, videokuvaa ja lintujen laulua.



Kuva 10. Kuvakollaasi Snoezelin ja Belevenis konseptin tiloista (Sintonen 2016).

Näkisin maailmat milteipä taideprojekteina, koska konsepti on ollut taitelijalähtöinen. Belevenis-projektin lähtiessä käyntiin vuonna 2006 kaksitoista hollantilaista taitelijaa muutti pienen salin viihdekeskukseksi Amstelborgh Borchlandissa. Hankkeen saadessa valtavasti huomiota ympäri maailmaa perustettiin kattojärjestö DeBelevenis (Foundation Experience), joka keräsi varoja viihdekeskuksen rakentamiseen. Satojen taiteilijoiden, lavastajajien ja vapaaehtoisten avulla vuonna 2009 avattiin Amstelborgh Borchland on Duivendrechtin keskus. Sen jälkeen keskuk-sia on avattu vielä lisää (Stichting De Nieuwe Belevenis 2012.)

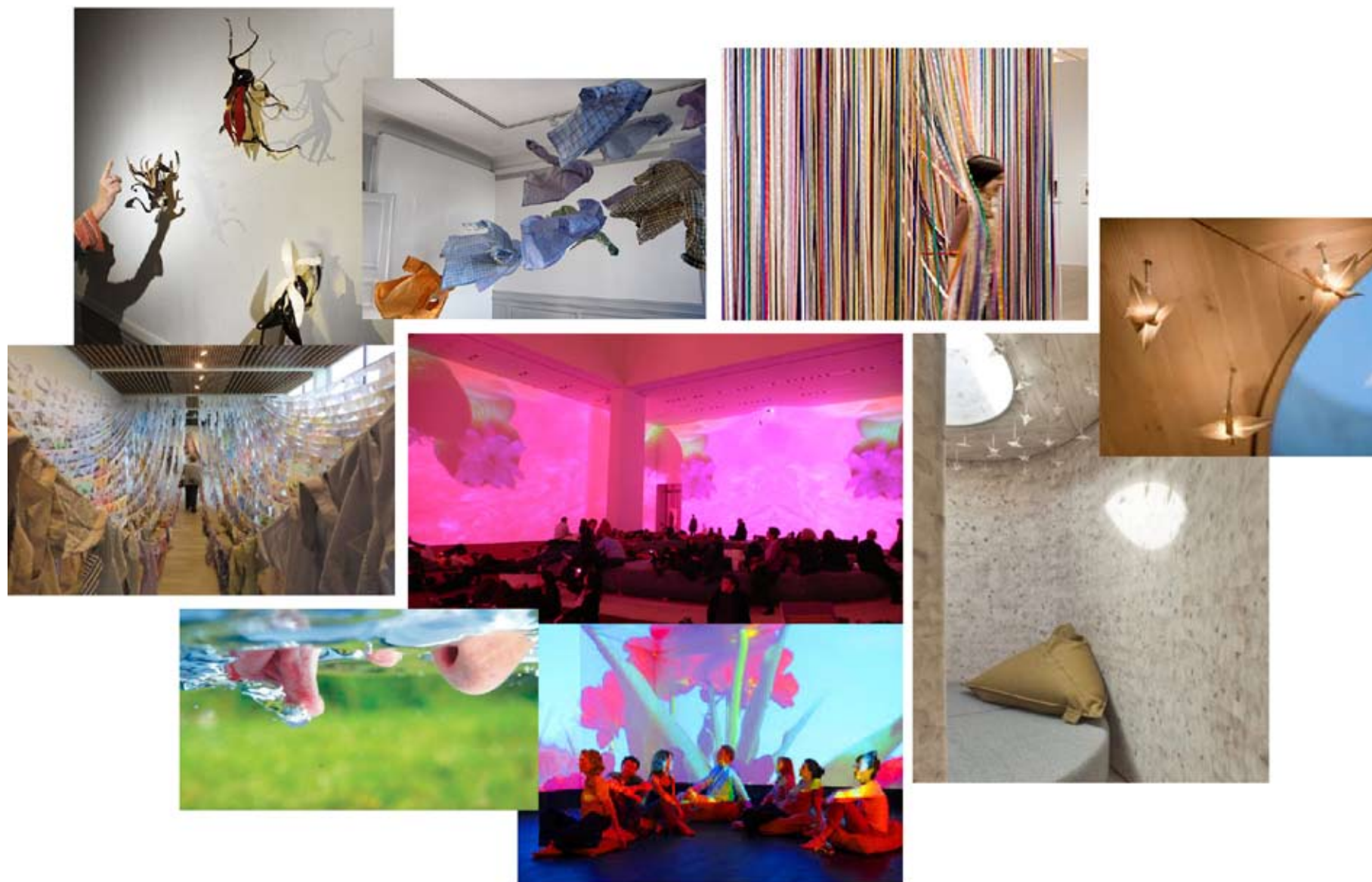
7.1.4 Taidemaailman ideoinnin apuna

Tutkiessani kuvia ja pohdiskellessani teoriaosuutta tajusin, että taide-maailmalla on paljon annettavaa elämyksellisyyden suhteen. Kävin mie-lessäni taide-elämyksiä, joista voisi saada ideoita tilan suhteen. Kaarina Kaikkosen näyttely WAMissa oli myös lapsen silmissä hyvin kiinnostava näyttely. Lennokkaat takit ja seinää pitkin kipittävät ötököiksi muuntau-tuneet kengät jäivät lähtemättömästi mieleen elämyksenä, jossa omalle mielikuvitukselle annetaan tarpeeksi tilaa. Toisaalta teokset kaikessa konkreettisuudessaan ja kekseliäisyydessään loivat juuri sellaisen fanta-siamaailman, johon lapsi mielellään sukeltaisi tai lähtisi rakentamaan sille jatkoa.

Kiasmassa 2009 esillä ollut multimediatähtelijä Pipilotti Ristin luoma video- ja ääni-installaatio muutti koko Kiasman viidennen kerroksen elämyksell-iseksi tilaksi, jossa kuvien ja musiikin virtaan saattoi uppoutua tyynyillä maaten. Itse näyttelyn kokeneena voin todeta Pipilottin onnistuneen elämyksellisen tilan luomisessa. Näyttelykokemuksen poikkeavanlaatuinen luonne oli varmasti osatekijä tähän elämyksen syntyyn. Harvoin taid-enäyttely on yhtä pehmeää rentoutumistilaa. Lisäksi massiivisia seinäiä kokonaisuudessaan ympäröivät värikylläiset videotekokset olivat hätkäh-dyttäviä. Samoin Kiasmassakin esillä ollut Jacob Dahlgrenin värikylläinen teos "Wonderful World of Abstraction" on ollut erityisesti lasten suosik-

ki. 32000 silkkinauhasta koostuva teos näyttää kauempaa värikkäältä verholta mutta lähempää katsottuna se houkuttelee kävelemään tämän silkkinauhaviidakon läpi.

Taidemaailman puolelle voidaan sanoa lukeutuvan FRIfom ST. Olavin sairaalasta löytyvä rentoutumistila. Katolla sijaitseva puinen paviljonki on luotu paikaksi, missä voi löytää rauhan ja turvallisuuden tunteen. Tilaa suunniteltaessa on etsitty samanlaista tunnelmaa kuin tulee istuttaessa nuotion äärellä. Paviljongissa on sisäänpäin kiertyvä spiraali, jonka sisällä on pyöreä villapintaisen patjan peittämä tila. Mäntyliimapuun vuosiren-kaat luovat seinään vaihtuvan ilmeen ja uusia kuvioita löytää joka kerralla. Puun innovatiivisesta käytöstä syntyy käyttäjälle uusia ja odottamatto-mia tunteita. Äänimaisemaa hallitsevat rauhoittavat lintujen ja veden ää-net. (Nousiainen 2014, 90.)



Kuva 11. Kuvakollaasi taidemaailman leikkisyydestä (Sintonen 2016).

7.1.5 Restoratiivisuus

Restoratiivisuus on kulkenut ohjenuorana työn alusta asti, mutta restoratiivisen ajattelun hyödyntäminen elämyshuoneessa tuntui silti hankalalta. Toisaalta havaintojeni pohjalta tunsin, että hyvinkin pienillä

elementeillä pystytään jo tekemään paljon. Monet leikkipaikat ja aistihuoneet nimittäin näyttäytyvät omista silmistä hyvin keinotekoisina ja muovisina. Niissä siis on kehittämisen varaa. Tiedostan toki, että lapsen maailmassa tällä olomuodolla ei välttämättä ole samanlaista negatiivista miellejhtymää. Poikkeuksia keinotekoisuuteen toki löytyy myös. Ruotsista esimerkiksi löytyy leikkimaailmoja, kuten Junipacken, joissa on



Kuva 12. Kuvakollaasi restoratiivisista ratkaisuisista (Sintonen 2016).

käytetty paljon autenttisen tuntuista välineistöä, luonnonmateriaaleja ja hillitympiä värejä. Paikat vieläpä kiinnittyvät menneeseen elämään, joka on ainakin itseä kiehtonut lapsena. Restoratiivisuus tuleekin vahvemmin esille luotaessa rentoutumistilaa, jossa on rauhoittavia elementtejä. Koska elämyshuoneen tulee tarjota myös mahdollisuus myös rentoutumiseen, restoratiiviset elementit ovat perusteltuja. Tällöin täytyy yrittää löytää kompromissi rauhoittavien ja inspiroivien elementtien kesken.

7.1.6 Lelujen ja terapiatuotteiden maailma

Lähtötilanteessa ajatuksena oli suunnitella jotain kalusteita myös itse ja tehdä niistä projektiopiirustukset, joista voisi teettää kalusteet tilaan. Tässä ongelmana näin kuitenkin sen, että teettämisen kustannuksia on vaikea tietää etukäteen ja tiukan aikataulun takia sopivan tekijän löytäminen ja kustannusten selvittäminen ei ollut mahdollista. Toki mielessä liikkui myös lasten kalusteisiin liittyvät turvallisuussäännökset, jotka tekevät suunnittelutyöstä hyvin haasteellista. Näin ollen jouduin tukeutumaan valmiisiin kalusteisiin. Näissäkin valinnoissa on huomioitava, että julkisiin tiloihin tarkoitettujen leikkikaluelementtien hinnat ovat melkoisen kovia. Pidin koko ajan mielessä sen, että tilaan saadaan mahdollisimman paljon monipuolista tekemistä edistäviä elementtejä. Varsinaisen tilan visuaalinen ilme pitäisi näin ollen saada mahdollisimman edullisilla ja helppoilla tavoilla aikaiseksi. Taloudellisuusajattelu merkitsi myös sitä, että vähän edullisempiin ja ehkä vähän tylsempiinkin valmiisiin elementteihin

saadaan mielenkiintoisempi ilme omalla luovalla panoksella. Tässä oma suunnittelun jälki pääsee näkyville, eikä suunnitelma perustu näin ollen täysin vain valmiiden elementtien valintaan. Tosin tässä yhteydessä täytyy mainita myös se, että lasten lelumaailma, erityisesti terapiatuotteisiin liittyvä, pitää sisällään jo ihan valtavan valikoiman. Tähän maailmaan on aika vaikea keksiä täysin uusia ja uniikkeja ratkaisuja. Joskin useissa terapiatuotteissa visuaalinen ilme on melko tylsä tai tavanomainen, joten siinä maailmassa suunnittelijalle löytyisi tehtävää.

7.2 Haastattelua ja havainnointia

7.2.1 Junibacken

Junibacken Tukholmassa on todellinen satumaailma, jossa tarjotaan elämyksiä Astrid Lingrenin kirjojen maailmoihin perustuen. Näyttely on hienosti rakennettu muistuttamaan satukirjojen tarinoiden maailmoja. Tila ei näytä yhtään keinotekoiselta, vaan itse voi kuvitella olevansa oikeasti tarinoiden sisällä. Tila perustuu rakennelmiin, joissa on käytetty paljon puuta ja autenttisen näköisiä tarvikkeita. Irtotavaraa näyttäisi olevan paljon mutta loppujen lopuksi suurin osa on kiinnitetty näyttelyelementteihin katoamisen ehkäisemiseksi. Tilassa on paljon tasoeroja, pieniä koloja, polkuja, liukumäkiä ja ylipäättään tiloja, joihin liikuntaesteisten on mahdollonta päästä. Toisaalta juuri tällaiset elementit kiinnostavat normaalisti liikkumaan pääsevää lasta. Tilaa voi vielä kuvailla tosi runsaaksi visuaalis-

Kuva 13. Kuvakollaasi Junibackenin leikkimaailmasta (Sintonen 2016).



esti ja myös haptisesti. Värejä on käytetty reilusti mutta murretusti, joten tilan ilma on melko harmoninen. Lisäksi tilan melko hämärä yleisvalaistus vaikuttanee tähän. Satujunassa voi tarinaa kuunnellen tarkastella hienosti rakennettuja lavastuksia satukirjojen maailmoista. Osittain lavastukset ovat melkoisen synkkiä ja pelottaviakin hämärine tiloineen ja hirviöineen. Lapsen satumaailmaan kuuluu toki oleellisesti pelottavatkin asiat mutta rajanveto liian pelottavan ja sopivasti jännittävän välillä on vähän vaikea. Toiset lapset ovat herkempiä ja erityisesti pelottavat visuaaliset elementit yhdistettynä liian koviin ääniin voi olla joillekin lapsille liian stressaavia.

7.2.2 Kirjastojen lastenosastot

Kirjastojen lastenosastoilta löytyy nykyään hyviä tilaratkaisuja, joissa leikillä ja mielikuvituksella on tärkeä rooli. Turun pääkirjastossa lastenosasto näkyy jo kauas ja houkuttelee kävijöitä värikkäillä ja mielikuvituksellisilla katosta riippuvilla elementeillä. Osastolta löytyy paljon katsottavaa, kuten vaihtuvia installaatioita hyllyihin integroituissa näyteikkunoissa ja lattian alta löytyvissä kurkistusluukuissa. Lukupesinä



Kuva 14. Kuvakollaasi Turun ja Seinäjoen pääkirjastojen herkullisista sisus-tuselementeistä (Sintonen 2016).

toimivat isot renkaat ovat ahkerassa käytössä. Ne houkuttelevat kaiken ikäisiä kokeilemaan ja ovat itsessään piristävän näköisiä. Pidempiaikaiseen löhöilyyn ne eivät kuitenkaan ole optimaalisia, koska renkaan keskellä on pelkkää kovaa lattiaa. Lattiassa käytetty kokolattiamatto antaa kotoisen tunnelman ja rohkaisee lapsia myös sukkasillaan oloon. Toisaalta lattiaan tarttuu jatkuvasti likaa ulkokengistä ja vaunujen pyöristä. Lattiaa joudutaankin usein pesemään, ja koko osasto on tällöin suljettu. Hyllyjen sisälle integroitu lattiaan ulottuva ikkunasyvennys suljettavine luukkuineen on lapsia kiinnostava, vaikka näkyvä onkin vastakkaisen talon seinä. Hyllystöön integroitu pienehkö reikäovinen kaappitila on alun perin ollut kirjoja varten. Rohkeimmat lapset ovat kiivenneet kuitenkin sinne itse, joten ovet on jouduttu turvallisuussyistä sulkemaan kokonaan. Pintamateriaaleina kirjastossa on käytetty puuta ja pääosin vaaleita maalattuja pintoja juuri optimaalisessa suhteessa tukemaan restoratiivista ympäristöä. Puumateriaalina käytetty tammi luo kodikkuutta ja lämmön tunnetta. Turussa sisustuksesta on vastannut sisustusarkkitehti Päivi Meuronen, ja hän on suunnitellut sisustuksen myös Seinäjoen pääkirjasto Apilaan, josta löytyy pesämäisiä elementtejä, joissa mielikuvitus lähtee lentoon. Pesät on vuorattu karvaisella sisustusmatolla ja seinään on kiinnitetty niin kukkasia, hiiriä kuin huopikkaikatkin. Tämä kuvaa hyvin lasten mielikuvitusmaailmaa, vaikka onkin aikuisten suunnittelema.

7.2.3 Lastenkliniikka

Lasteklinikalta löytyy oma leikkimaailma, jossa on varsin kompakteissa tiloissa mahdollisuus monenlaisiin toimintoihin. Värimaailma on hillityn vaalea ja vihreän sävyillä somistettu. Tiloista löytyy paljon erilaisia leikkivälineitä pääosin siististi kaapistoihin piilotettuna. Lisäksi kaapistoon on integroitu hauska pesä, jonne pääsee verhon taakse omaan rauhaan. Hyvin esillä ovat erityisen tärkeänä koetut sairaalaleikkeihin kannustavat välineistöt ja nukkekodit. Lepäämistä varten löytyy sohva ja muutama säkkituoli, jotka ovat kuitenkin osoittautuneet melko koviksi. Ihanteellinen säkkituoli kun myötäilisi tarkasti kehon muotoja, ja tukisi näin aisti-

tuntemuksia. Yhden tilan seinästä löytyy iso magneettinen liitutaaluseinä ja esillä on lasten töitä. Valaistuksen lisänä on haluttaessa päälle laitettavat värivalot. Valot vaihtuvat hitaasti väristä toiseen, ja tämän ovat osat herkimmistä kokeneet kiusallisena. Katosta roikkuu lisäksi koristeina lumihiualeita, joten sisustus elää ainakin vuodenaikojen mukaan.

Tilasta löytyy myös avokeittiö ja iso pöytäryhmä mm. leipomishetkiin ja askarteluleikkeihin. Monipuoliseen askarteluun mahdollistavat välineistöt ovat tärkeässä osassa. Yhdessä tilassa on koko seinän kokoinen peili, jota on mahdollisuus käyttää esimerkiksi maalaukseen. Haastattelussa kävikin ilmi, että erityisesti leikkauksia läpikäyville lapsille on tärkeää saada nähdä itsensä kokonaisuutena ja eheänä. Peilin avulla tehtävät leikit mahdollistavat tällaisten eheyttävien kokemusten synnyn. Tärkeässä osassa ovat myös erilaiset rooliasut. Erityisesti sankarihahmot koetaan tärkeinä, koska tällaisen roolin kautta on mahdollisuus nähdä itsensä voimakkaana ja pystyvänä. Sairauden ja toimenpiteiden tuomia traumaattisiakin kokemuksia on helpompi käydä läpi roolihahmojen tai sitten erilaisten pehmolelujen kautta. Nallelle on helpompi olla vihainen kuin lääkärille. Tunteiden, myös negatiivisten, osoittaminen on sallittua ja siihen kannustetaan leikin avulla. Leikissä tärkeässä osassa onkin aikuisen rooli. Tarvitaan herkkyyttä, jotta osataan tunnistaa kulloisetkin leikin tarpeet ja viritetään oikeanlainen tunnelma. Leikki sinällään lähtee monesti etenemään helposti ja leikin puitteiden ei tarvitse olla mitenkään ihmeelliset. Joskus potilaat joutuvat viettämään aikaa vain omassa huoneessa, jolloin leikit täytyy viedä sinne. Tällöin hyvin pienillä elementeillä saadaan aikaiseksi oikea tunnelma vaikka prinsessaleikeille. Sängyn yläpuolelle voidaan ripustaa lakana ikään kuin teltaksi ja päähän voi painaa kruunun.

7.2.4 Lastenlinna

Lastenlinnan tiloista löytyy ilahduttavan paljon taidetta niin lasten kuin taiteilijoiden tekemänä. Taidetta löytyy seiniltä ja erilaisten veistosten muodossa mutta myös esimerkiksi hissien katosta. Kattoon sijoitetut kuvat ovatkin loistava tapa ottaa huomioon sängypotilaat. Osastojen seinä on

piristetty hillityn värisellä värimaailmalla ja erityisesti aula- ja yleistiloissa koko sisustus on yhtenäistä koristeellista arkkitehtonista kokonaisuutta. Eri puolilta taloa löytyy useanlaisia toiminta- ja leikkitiloja, jotka keskittyvät kukin tiettyyn toimintaan. Tällaisia ovat mm. savipaja, musiikkihuone, liikuntasali, uimatilat, pehmoapajahuone ja leikkisali. Kaikki tilat eivät kuitenkaan ole aktiivisessa käytössä. Tilat löytyvät pääosin maanalaisista tiloista ja sokkeloisten kulkureittien varrelta, eivätkä näin ollen ole kovin helposti saavutettavissa. Lisäksi eri osastoilta löytyy leikkivälineitä, kuten esimerkiksi koti- ja kauppaleikkeihin sekä sairaalaleikkeihin soveltuvaa välineistöä. Nämä ovatkin kovin suosittuja ja kuuluvat perusleikkeihin.

Haastattelussa kävi ilmi, että elämyshuoneelta kaivataan ainakin mahdollisuutta rauhoittumiseen, koska sairaalassa on muuten melko rauhatonta ja mahdollisuudet yksityisyyteen ovat huonot. Tilasta olisi hyvä löytyä ainakin pehmeä pesä, jossa lapsen että hänen vanhempiansa olisi mahdollista rentoutua. Tilaa nimittäin on ensisijaisesti tarkoitettu käyttä-

niin, että mukana on vanhemmat. Mukana voi olla myös hoitohenkilökuntaa. Lapsia tilassa ei olisi kerrallaan kuin yksi tai kaksi, ja siellä oltaisiin kerrallaan noin 20-45 minuutin mittainen hetki. Tila olisi ennen kaikkea mukava paikka, eräänlainen palkintotila, jonne pääseminen toimii kannustuksena, kun on jaksanut vaikeat tutkimukset tai hoidot. Tilan käyttäjät ovat hyvin heterogeeninen joukko. Pelkästään ikäskaala vauvoista nuoriin asettaa vaatimukset monenlaisiin leikkimisen muotoihin. Toki pääasiallinen käyttäjien ikä olisi vähän suppeampi eli 5-12-vuotiaat. Eri-laiset sairaustaustat asettavat monenlaisia vaatimuksia. Osa lapsista on liikuntarajoitteisia pyörätuoli- tai sänkytötiläitä. Jotkut lapset voivat olla todella vilkkaita, meneviä ja rajuja, kun taas toiset arkoja ja omassa maailmassa eläviä. Toiset lapset saattavat olla hyvinkin älykkäitä ja toisilla taas on eriasteisia kehitysvammoja. Eri-laiset aistipulmat voivat sävyttää olemista ja tekemistä sekä mielenterveydelliset asiat mietityttää. Keskeisiä harjaannuttamisen alueita, joita voisi ottaa huomioon myös tilan suunnittelussa, ovat avaruudellinen hahmottaminen ja syy-seuraussuhteet.

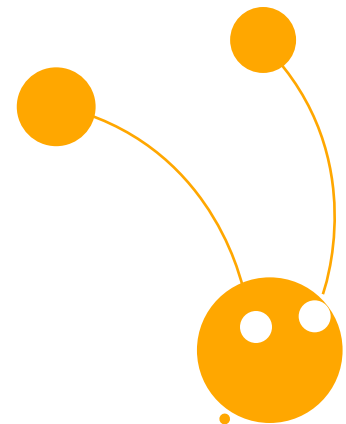


Kuva 15. Tilan tämänhetkinen asu (Sintonen 2016).

Elämyshuoneelle varattu paikka on aikoinaan keskolana toiminut tila, jossa käytävän puoleisella seinällä kulkee silmien korkeudella kapeat lasit ja niiden ylä- ja alapuolella kaapistot. Tila on ollut vuosien varrella monessa käytössä ja sinne on lisätty muun muassa modernimmat kattoväläisimet ja akustiikkapaneelit kattoon. Tila on muuten valkoinen mutta lattia on tumma turkoosinsävyinen linoleum-päällysteinen. Kaksi ikkunaa avautuu sisäpihalle. Tila on neliön muotoinen mutta käytävän puoleinen seinä erottautuu tavallaan omaksi tilakseen puolentoista metrin mitalta niin, että katto on siltä osin matalammalla ja seinässä on kaakelit puoleen väliin asti. Varsinaisia nurkkatiloja ei näin synny, koska ikkunaseinällä ikkunat hallitsevat seinää ja käytävänpuolella kaapistot ja sisäikkunat.

7.3 Persoonat ja tarinallistaminen

Käyttäjäprofiilien luonti auttaa ymmärtämään potentiaalisia tilan käyttäjiä. Fiktiiviset persoonat on muodostettu dokumenttiaineiston ja haastattelujen avulla. Ne antavat käsityksen millaisia käyttäjät ovat ja mitä mielenkiinnon kohteita heillä voisi olla. Tarinallistamisen avulla annetaan näkökulma siihen, miten fiktiiviset persoonat käyttäisivät tilaa. Tarinalla kerrotaan persoonan näkökulmasta, miten tilan luonnissa ollaan onnistuttu. Persoonia ja tarinoita tukemaan on laadittu moodboardit, jotka kertovat kuvallisesti kunkin persoonan mielenkiinnon kohteista ja luonteesta. Seuraavaksi esittelen neljä persoonaa, jotka todennäköisesti voisivat olla tilan käyttäjiä.



Kuva 16. Moodboard Sampon maailmasta (Sintonen 2016).



SAMPO on autistinen 5-vuotias poika, jolla on aistiongelmia. Hänellä on erityisen herkkä näköaisti, ja tämä näkyy esimerkiksi valoherkkyytenä. Lisäksi hänellä on aliherkkyyttä kuulossa, joten hän kaipaa voimakkaampia ääniaistimuksia. Hänelle leikkiminen on vaikeaa. Hän usein vain asettelee leluja jonoiksi ja tutkii niitä hyvin tarkasti haistellen ja tirkistellen lähietäisyydeltä. Aikuisen ohjauksella hän kiinnostuu toisenlaisestakin toiminnasta. Leluja yhdessä tutkien niille keksitään erilaisia tapoja käyttää ja saadaan mukavakin leikkikokemus aikaiseksi. Syy-seuraus-suhteita hänen on myöskin vaikea ymmärtää. Hän kuitenkin mielellään tutkii leluja, joista lähtee ääntä painettaessa. Musiikki onkin hänelle tärkeä asia. Hän kuuntelee mielellään musiikkia ja soittaa itsekin kotoa löytyvää pianoa omalla tavallaan. Silmän liikkeiden poikkeavaan kokemiseen liittyen hän tykkää kaikesta pyörivästä liikkeestä, kuten karusellissa pyörimisestä.

Sampon tarina: Sampo ei pidä häikäisystä, joten ennen huoneeseen astumista isä on käynyt laittamassa pimennysverhot miltei kiinni. Tällöin huoneessa on mukavan hämärää ja osittain värikkäitäkin elementtejä sisältävä huone on hillitymmin väritynnyt hämärässä. Sisään astuttaessa

Sampon huomio kiinnittyy ensimmäisenä huoneen lattialta löytyviin valtaisiin pianon koskettimiin. Innostus on valtaisa, kun Sampo huomaa niistä lähtevän äänen painettaessa. Pian alkaa aikamoinen konsertti, kun hän hyppii koskettimelta toiselle. Sampon isä huomaa, että pianomatosta saa monenlaisten soittimien ääniä. Pianomaton kanssa viihdyttäänkin pitkä hetki kokeillen kaikki äänimaailmat läpi. Pomppimalla soittaminen väsyttää kuitenkin lopulta ja silloin Sampo huomaa mielenkiintoisen laitteen lattialta. Hän kokeilee sitä ja huomaa riemukseen sen alkavan pyöriä. Hän istahtaa siihen ja sitten pyörittäänkin monta kertaa ja vauhdikkaasti. Itse asiassa niin vauhdikkaasti, että lopulta isä esittelee Sampolle seinältä löytyvät pienet "linnunpesät", joissa kaikissa on asukas. Pesät näyttävät mielenkiintoisilta ja Sampo ottaa yhden linnun käteensä ja silittelee sen pehmeää pintaa. Hämmästys on taas suuri, kun lintu alkaa laulamaan isän painaessa sitä. Sitten Sampo haluaakin painella jokaista lintua itse. Kaikista lähtee erilainen viserrys ja kaikki näyttävätkin erilaisilta. Isä innostuu nimeämään lintuja Sampolle ja tästä saadaan loppuajaksi mukavaa tekemistä.

KERTTU on liikuntavammainen 6-vuotias tyttö, jolla on myös lievää kehitysvammaisuutta. Hän liikkuu pääosin pyörätuolilla mutta pystyy jonkin verran liikkumaan avustettuna. Kävelemisen lisäksi liikuntavamma rajoittaa myös hänen voimantuottoa ja käsien käyttöä. Hän pitää kovin erilaisista pehmoleluista ja niiden hellimisestä. Hän pitää myös voimakkaan värisistä leluista. Hän saattaa lumoutua pitkäksi aikaa leluista, joissa on erikoisia muotoja ja struktuureja.

Kertun tarina: Kerttu tulee ensimmäistä kertaa elämyshuoneeseen hoitajan kanssa ja hän kiinnostuu ensimmäisenä lattialla makaavasta isosta leppäkertusta. Se nostetaan hänen syliin. Hän tutkii sitä hetken ja huomaa sitten reikiä leppäkertun selässä. Varovasti hän kokeilee mitä sisältä löytyy. Yllätys on suuri, kun sieltä löytyy erilaisia palloja. Pian hän aloittaa palloleikin, jossa välillä palloja tutkitaan ja sitten taas piilotetaan lep-

päkertun sisään. Välillä leppäkerttua on ihana halata, se kun on niin iso ja pehmeä. Seuraavaksi hän huomaa ison tyynymeren, jonka syleilyyn olisi mukava sukeltaa. Hoitajan avustuksella hän istahtaa ensin pesän reunalle ja pääsee siitä sitten ryömimään pesän keskellä. Tyynyissä on mukava möyriä ja tutkia niiden erilaisia värejä ja struktuureja. Siinä selällä levätessä on myös ihana katsella ylhäällä tuikkivaa tähtitaivasta. Verhotkin voi vetää eteen ja oma rauha on taattu. Sieltä tirkistellessä seinän vierestä pilkistää jotain värikästä. Hoitaja tuo hänen luokseen ”taikakukkasia” pitkien vahtomuovivarsien päässä. Ihanan värikkäitä ja monentuntuisia ”kukkasia” on mukava tunnustella ja tutkia, koska ne saa helposti irti varsien päästä. On pörröistä ja pehmeää, rapisevaa ja höyhenenkevyttä, kulmikasta ja tahmeaa, kilisevää ja muhkuraista. Näitä tutkiessa olisi mennyt pitkä tovi mutta valitettavasti aika menee nopeasti ohii ja on aika nousta takaisin pyörätuoliin.

Kuva 18. Moodboard Kertun maailmasta (Sintonen 2016).



MARJA on vastikään epilepsia-diagnoosin saaneen 10-vuotiaan Maijan äiti, jolla on suuri huoli lapsensa tulevaisuudesta. Hänellä on kaksi muutakin lasta, joten arkin on kiireistä. Hän nauttii liikunnasta ja erityisesti luonnossa liikkumisesta. Perheen kesken parhaimpia hetkiä onkin yhdessä tehdyt metsäretket. Marja kaipaakin kovin omaa rauhaa sairaalan ahtaissa ja rauhattomissa oloissa. MAIJA on reipas ja liikunnallinen koululainen, joka on vastikään sairastanut epilepsiaan. Hänellä on ollut kohtauksia, joita yritetään nyt saada lääkityksellä poistettua. Häntä vaivaakin voimakas pelko mahdollisista kohtauksista. Vaikka hän muuten pystyykin elämään normaalia elämää, sairastuminen on saanut hänet tuntemaan itsensä erilaiseksi, ja tämä on jo ehtinyt heikentää hänen itsetuntoa. Hän kuitenkin on kiinnostunut edelleen samoista asioista ja leikeistä kuin ennen sairastumista. Hän pitää kovin tanssimisesta, piirtämisestä ja musiikista.

Maijan ja Marjan tarina: Huoneesta löytyvä iso riippukeinu vei heti kumman huomion. Se on niin iso, että siihen mahtuu yhtä aikaa. Voi sitä riemua, kun keikutaan yhdessä ja ihmetellään yläpuolella roikkuvia lintuja. Hän huomaa heti ensimmäisenä ison teltan, ja hiipii varovasti sisälle. Sisällä näyttää aluksi aivan valkoiselta mutta kun sisältä löytyvä valo laitetaan päälle alkaa väri-iloittelua. Kaukosäätimen portaattomalla säätömahdollisuudella pystyy valitsemaan lukemattomia eri värisävyjä ja niin teltta on välillä aivan punainen ja pian taas aivan sininen. Hän huomaa värikkään naulakon täynnä mielenkiintoisia asuja. Ja niitähän on päästävä äkkiä kokeilemaan. Leopardin pilkkuja täynnä oleva kangas osoittautuu mielenkiintoiseksi pussimaiseksi asuksi, jonne voi sukeltaa aivan kokonaan sisälle, ja sitten taivutella itseään mitä ihmeellisempiin asentoihin pussin sisällä.



Kuva 19. Moodboard Maijan ja Marjan maailmasta (Sintonen 2016).

7.4 Ideoiden kypsyminen ja vaihtoehtoiset konseptit

Kerätty kuvamateriaali ja moodboardit toimivat erinomaisena inspiraation lähteenä alusta alkaen. Niitä oli tarve täydentää prosessin edetessä ja niihin oli myös helppo palata hakemaan inspiraatiota. Ensimmäiset ideat keskittyivät löytöseinämäiseen ratkaisuun. Tällaisessa isossa seinässä tai rakennelmassa olisi paljon kurkisteluluukkuja, tirkistelyreikiä, erilaisia ulokkeita ja nappeja, joista saa kuulumaan ääniä. Tällaisessa ratkaisussa ongelmana on massiivisuus, joka ei tue helposti siirrettävän elementin edellytystä. Lisäksi useamman kerran huoneessa vierailvalle samat luukut ei todennäköisesti pitäisi kiinnostusta yllä kovin kauaa. Alusta asti suunnitelmassa esiintyjä tila-tilassa-ratkaisut, ja tilaa jakavat verhot. Kauniisti kuvioitu uniikki iso verho tuntui alkuun tärkeältä elementiltä mutta alkoi lopulta osoittautua kuitenkin melko hintavaksi. Tällaiseen elementtiin ei kannattaisi panostaa niin paljoa, koska tekstiilejä ei välttämättä pystytty siirtämään uuteen sairaalaan. Erilaiset majoituselementit

vetävät lapsia yleensä puoleensa, joten ideoin hyvin monenlaisia ratkaisuja niin kiinteistä siirrettäviin kuin kankaisista puisiin. Erityisesti puiset ja mahdollisesti eri tasoja, likumäkiä ja kiipeilyelementtejä sisältävät olivat tutkimuksen alla. Nämä alkoivat osoittautua kuitenkin vääränlaisiksi tilaan, jossa on myös liikuntarajoitteisia ja apuvälineiden käyttäjiä. Lisäksi haastattelujen myötä selkeni se, että tilassa myös lepäämisellä ja rentoutumisella on keskeinen sija, jolloin liikuntaan kannustamisella ei olisi niin suurta roolia. Yksi alusta asti mukana ollut elementti on puu. Yritin keksiä ratkaisua tuoda tilaan puuta sekä kalusteissa, leluissa että konkreettisenä tilaa vahvistikin määrittävänä elementtinä. Ideaalisena pidin tilan keskellä olevaa puuelementtiä, jonka ympärille muotoutuu helposti tunnelmallinen lepäämispaikka. Puuhun olisi mahdollista liittää joko kankaisina tai pahvisina sekä tehdä koloja ja ripustaa linnunpönttöjä roikkumaan. Puu olisi tehty muotoonleikatuista vanerilevyistä niin, että ne limittäin asetettuina muodostaisivat itsestään seisovan puun. Tällainen ratkaisu olisi kuitenkin hankalasti toteutettava vieden liikaa resursseja ja sitä olisi myös vaikea tehdä turvallisiksi.

Kuva 20. Luonnosteluja kaappimajasta, kurkistusluukuista ja puusta (Sintonen 2006).



Tila on jo melko kuluneen näköinen. Valkoisine seinineen ja kattoineen se muistuttaa tavanomaista sairaalatilaa. Haasteena on saada piristystä näihin pintoihin ilman suurempaa remonttia. Mielessä kävi niin seinien verhoileminen, tapetoiminen, maalaaminen kuin koristelu erilaisilla elementeillä. Valokuvatapettien valikoima on melkoinen ja hahmottelin tilaan tapetin muodossa niin luontomaisemaa kuin lapsekkaampaa graafista kuvaa. Tällä tavalla saa helposti näyttäviä tilakokonaisuuksia. Mietin myös seinän maalaamista osittain magneetti- tai liitutaulumaalilla. Kaikissa näissä syntyy kuitenkin melko paljon työtä ja kustannuksia, jotka saattavat tuntua turhilta väliaikaisuuden takia. Toisaalta myös seinien piilottaminen erilaisten isojen elementtien, kuten teltojen ja sermien, taakse

sommitelmia. Erityisesti terapiatiloissa paljon käytettäviä ovat tunnustelutavat seinät, jotka koostuvat monenlaisista struktuureista ja erilaisista seinään kiinnitetyistä pienesineistä. Tällaisista seinistä on tehty myös suoranaista taidetta. Esimerkiksi Mike Ayres tekee uniikkeja ja näyttäviä seinäteoksia julkisiin tiloihin. Näissä on luovasti yhdistelty tunnusteluun houkuttelevia arkisiakin esineitä yllättävällä tavalla. Seinästä saattaa löytyä pohjastaan seinään kiinnitettyjä kumisaappaita tai pallotunneleita. Aktiviteettiseiniä löytyy monista julkisista leikkitiloista, joissa ne on perusteluja sen tähden, että ne ovat kiinteitä elementtejä. Harvoinkin tällaiset elementit kuitenkaan näyttävät kiinnostavan lapsia ainakaan pidempään. Ehkä juuri irrotettavien osien puuttuminen on suurin puute näissä.



Kuva 21. Kuvakollaasi seinäratkaisuihin
(Sintonen 2016).

Tilassa tulisi ottaa huomioon rentoutumisen mahdollisuus istuen tai maaten, joten tätä silmällä pitäen lähdin tutkimaan erilaisia lepokaluste- vaihtoehtoja. Haastattelussa Lastenkliniikalla kävi ilmi, että uuteen lastensairaalaan ei todennäköisesti pystytä viemään tekstiilejä eikä näin ollen myöskään verhoiltuja kalusteita. Tällöin sohvahankinnat olisi tässä mielessä melko kalliita lyhytaikaiseen käyttöön. Toisaalta kävi myös ilmi, että materiaalien kulutus on sen verran kovaa, että tekstiilien vaihto aika voisi tulla eteen jo muutaman vuoden käytön jälkeen. Tässä mielessä muutamaksi vuodeksi tehdyt kalusteratkaisut ei välttämättä olisi turhia. Tähän tukeutuen myös verhoillut kalusteet mukavuuden puolesta olisi perusteltuja. Niissä pitäisi kuitenkin olla jokin juju, joka antaa hyvät perusteet hankinnoille. Tällaisia kalusteen ominaisuuksia voisivat olla mahdollisuus esimerkiksi keinumiseen tai pesämäiseen tilaan vetäytymiseen.

Erilaisilla somisteilla pystytään tilan tunnelmaan vaikuttamaan valtavasti. Ne helposti kuitenkin jää myös tekemättä, koska ne ovat tavaltaan ylimääräinen kustannus ja vaativat myös esillepanolta työtä. Katon somistamiseen löytyy esimerkiksi paljon erilaisia mobileja. Toisaalta juuri sellaista, mitä itsellä on mielessä, ei löydy valmiina. Tällöin itse suunnittelemisen mahdollisuus nousee esille. Lähdin hahmottelemaan useanlaisia somistamisen mahdollisuuksia. Siimassa riippuvat origamilinnut katoissa suuntaamassa liikettä ovelta sisälle olisi hyvin luontoteemaan sopivia. Koko kattoa koristavat eriväriset siimassa roikkuvat pallot toisivat tilaa paljon mielenkiintoa ja väriä. Samankaltaisen efektin toisivat myös kattoon ripustettavat pyöreät värikkäät heijastimet. Nämä toisivat samalla mahdollisuuden taskulamppuleikkeihin. Pilvimäiset elementit ja siimassa roikkuvat kristallimaiset helmet toisivat tilaan herkkää tunnelmaa. Mikäli



Kuva 22. Kuvakollaasi mukavista lepokalusteista (Sintonen 2016).

pilvet ovat melko isoja ja huopamaisia, ne toimivat samalla akustiikkaelementteinä. Myös kattoon liimattavat sisustustarrata olisi perusteltuja, koska huoneeseen saatetaan tulla myös työnnettävässä vuoteessa. Tällainen koristelu on kuitenkin haasteellista katosta löytyvien akustiikkapaneelien ja loisteputkivalaisinten johdosta. Näissä kaikissa ongelmana on työläisyys, etenkin haluttaessa käyttää hyväksi koko katon pinta-ala.

Ongelmallista somistamiseen liittyvissä töissä on se, kuka lopulta tekee siihen liittyvät työt. Sairaalahenkilökunnalla tuskin on paljon ylimääräistä aikaa ja teettäminen voi tulla kalliiksi. Lasten osallistaminen ainakin joissain tapauksissa voisi olla hedelmällistä, koska tällöin he pääsisivät itse vaikuttamaan tilaan ihan konkreettisesti. Esimerkiksi niin, että seinälle saisi tuottaa jonkin pienen kuvan tai kattoon saisi taitella oman origamieläimen. Terapiatilojen esineistön suhteen näyttäisi olevan vahva itse tekemisen henki. Monissa näissä esimerkeissä visuaalisuus jää selkeästi kakkoseksi käytännöllisyyden jälkeen. Myös varsinaiset terapiatuotteet, kuten painopeitot ja -liivit, ovat usein melko tylsän näköisiä. Itselle nousi heti kiinnostus saada näihin vähän uutta ilmettä. Yhdeksi ideaksi nousi ”taikakukkaset”, jotka pohjaavat tunnusteltaviin aistileluihin. Erityisesti uimaliikunnassa käytetyt vahtomuoviset putket toimivat kukkien varsina. Niihin voi varsinaisiksi kukiksi suunnitella mitä lennokkaimpia irrotet-

tavia struktuureja. Lisäksi hahmottui idea esineiden elollistamisesta. Säkkituoleihin voisi suunnitella erilaisia ulokkeita mielenkiintoa herättämään.

Teknologian tuominen tilaan mietitytti. Etenkin vähän vanhempia lapsia kiinnostaisi varmasti paljon erilaiset elektroniset pelit. Toisaalta lapsia kannustetaan ennemminkin pois ruudun äärestä. Haastattelussakin selvisi, että sairaalassa ruutu-aika on melko runsasta jo nyt. Keskityin siis tutkimaan liikkumiseen kannustavia peliratkaisuja. Pohdin mahdollisuutta tuoda tilaan liiketunnistukseen perustuva pelilaitte, jonka kanssa voisi pelata esimerkiksi tanssipeliä tai muuta mahdollisimman vähän räiskintää sisältävää peliä. Maailmalta löytyy mielenkiintoisia sovelluksia, jotka soveltuu myös liikuntarajoitteisille. Näille yhteistä on räätälöity, hauska ja selkeä grafiikka sekä todella suuret jopa ison seinän kokoiset näytöt. Joissakin ratkaisuissa grafiikka heijastetaan myös lattiaan. Monet näistä ovat kuitenkin sellaisia, joita ei ole mahdollista saada Suomeen. Lupaavaa pelien kehittelyä tapahtuu kyllä Suomessakin. Yhtenä esimerkkinä Rehaboo!-hyvinvointipelikonsepti, joka on Metropolian opiskelijoiden, Uuden lastensairaalan 2017 sekä Microsoft Xbox Kinectin yhteistyön tulosta. Yksi mahdollisuus on myös ihan tavallinen Xbox Kinect tai Nintendo Wii- pelilaitte yhdistettynä mahdollisimman suureen näyttöön, jolloin pelikokemus on kokonaisvaltaisempi. Aurora-valopeli on yksi Suomes-

Kuva 23. Kuvakollaasi virtuaalisten pelien maailmasta (Sintonen 2016).



sakin myytävä pelisovellus, jossa valojen, äänen ja tarinan avulla luodaan mukaantempaava liikuntapeli, joka sopii toisaalta myös aikuisten rentoutusharjoituksiin. Hämärässä tilassa syntyy elämyksellinen kokemus. Koululaisten parissa tehdyssä tutkimuksessa peli kannusti vahvasti liikkumiseen ja se todettiin inspiroivaksi myös pidempiaikaisessa käytössä. (Keskinen ym. 2014). Hinta tässäkin laitteessa on useampia tuhansia, joten sen hankinta vaatii perusteellista harkintaa ja myös melko paljon tilaa.

Isompia lapsia ajatellen pohdin tilaan tuotavia luonnon tutkimiseen liittyviä välineitä. Erityisesti sairaalanmaailmaan hyvin sopiva on kunnan mikroskooppi, jolla voi tutkia vaikka valmiita näytteitä. Lisäksi maailman ylöälaisin kääntävät lasit voisi innostaa isompiakin. Vielä isompia eli lasten vanhempia ajatellen tilasta voisi löytyä hierova tuoli tai patja sekä etenkin pimeään aikaan hyödyllinen kirkasvalolamppu piristämään. Käsitöitä pidentään lähtökohtaisesti rentouttavana, joten tilasta voisi löytyä vähitellen kasvava mato. Jokainen halukas voisi kutoa haluamansa pätjän matoa, joka löytyy aina tilassa odottamassa jättipuikot ja langat valmiina.

Tutkin biophilian hengessä viherkasvien tuomista tilaan. Markkinoilta löytyy jo erilaisia viherseinäratkaisuja joko pienempinä tilanjakajina tai koko seinän kokoisina. Tällaiset rakennelmat koostuvat kasvien lisäksi kastelujärjestelmästä. Tällöin seinän tai tilanjakajan luvataan olevan hyvin helppohoitoinen. Toisaalta seinää markkinoidaan ilmaa tehokkaasti puhdistavina ja toisaalta niiden vaikutuksista ilmanlaatuun ollaan joissakin lähteissä jopa huolestuneita. Tilakokemukseen ne kuitenkin vaikuttanevat pääosin positiivisesti jo erikoisuutensa takia ja houkuttelevat koskemaan. Erityisen kiinnostavina koin seinälle asetettavat sammal- ja jäkälätaulut. Nämä ovat huoltovapaita niin sanottuja muumiokasveja, koska niiden luontainen kosteus on korvattu biohajoavalla säilöntäaineella. Näissä elementeissä hinta on kova ja leikkiä ei todennäköisesti ole paras mahdollinen tila niille.

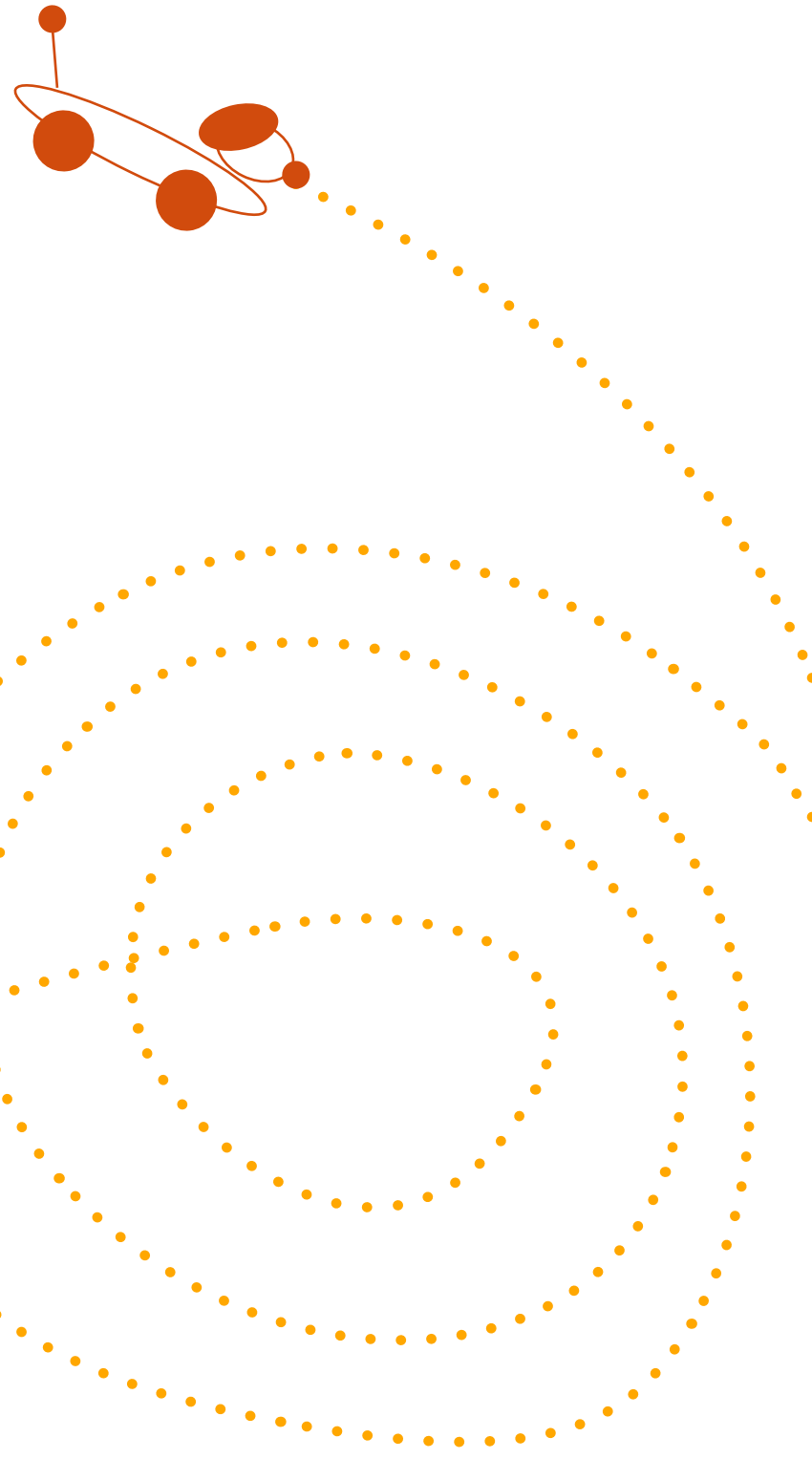
Tilan toivottiin olevan mahdollisimman muunneltavissa oleva. Tällöin pystytään ottamaan paremmin erilaiset tilan käyttäjät huomioon. Tämä tulee ottaa huomioon erityisesti valojen ja äänten kanssa. Näitä on pystyttävä

itse säätämään ja mahdollisimman helposti. Elementtejä olisi myös hyvä pystyä siirtämään tarvittaessa. Lelujen säilyttäminen ja järjestäminen on myös aina haasteellista ja vaatii harkintaa. Tilan olisi mielestäni hyvä olla sillä tavalla suunniteltu, että se kannustaisi pitämään paikat järjestyksessä eli kaikille tavaroille löytyy paikkansa. Säilytysratkaisut olisi parhaimmillaan jollain tavalla hauskoja, eikä lelut olisi pelkästään kaappien takana piilossa. Haastattelussakin selvisi, että lapset ovat pitäneet säilytysratkaisusta, jossa lelut on mahdollisimman hyvin esillä. Tällöin näkee heti, mitä kaikkea tilassa voi tehdä. Toisaalta yleensä hyvinkin värikkäiden lelujen liian runsas esilläolo voi ärsyttää etenkin aistiherkkiä. Puhtaana pitokin on haasteellisempaa. Jonkinlainen kultainen keskitie lienee tässäkin asiassa toivottava.

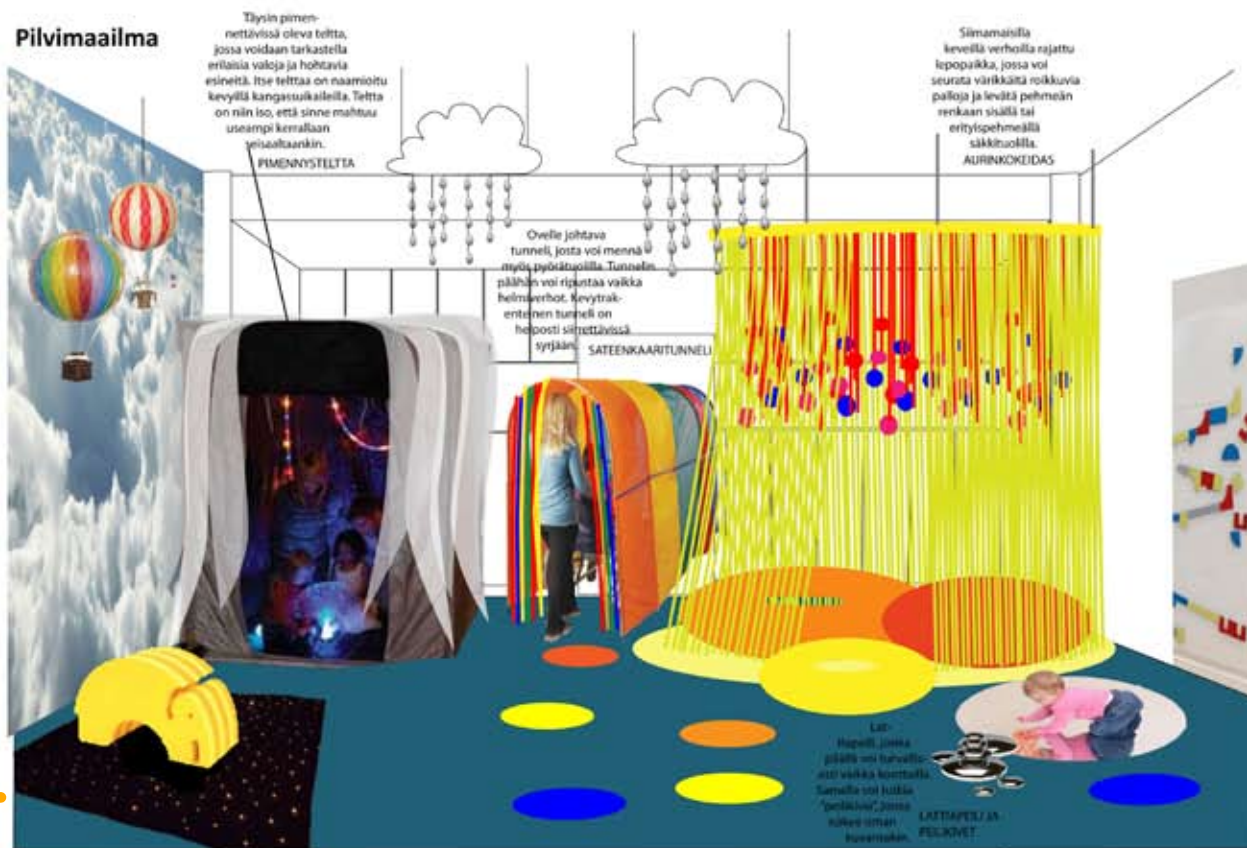
Perusteellisen taustatutkimuksen jälkeen alkoi käsitys tilasta muotoutua. Tilasta tulisi tavallaan synteesi perinteisestä leikkiätilasta, terapeuttisesta tilasta, aistihuoneesta, rentoutumistilasta ja taidetta hyödyntävästä tilasta. Vaikka tilaa ollaan tekemässä nimenomaan lapsille, niin myös lasten vanhemmat ovat tärkeässä asemassa. Tila, joka antaa myös vanhemmille mahdollisuuden rentouden ja ilon kokemiseen, vaikuttaa välillisesti lapsen hyväntuulisemman aikuisen muodossa. Näiden ajatusten myötä lähdin tekemään erilaisia tilapiirustuksia kuvakäsittelyohjelman avulla. Lähdin tässä ajatuksesta, että mahdollisimman realistisen näköisiä kuvallisia esityksiä on aina myös helpompaa esitellä toimeksiantajalle. Lähdin ideoimaan useanlaisia maailmoja, jotta niiden avulla olisi mahdollista saada esitettyä hyvinkin monenlaisia ajatuksia tilan suhteen. Ideoita oli alussa hyvin runsaasti, mutta onneksi ideat alkoivat täsmentyä tietynlaiseen tilakonseptiin. Kaikissa maailmoissa on siis paljon samaakin eli runsaasti vaihtoehtoisia tapoja levätä joko istuen tai maaten, erilaisia tilatila-tilassa-ratkaisuja sekä mahdollisuudet myös liikkumiseen. Valoja, ääniä ja tuoksua on myös mahdollisuus käyttää tarpeen tullen. Luontopainotus oli myös keskeinen ohjaava tekijä, joka näkyy väreissä, materiaaleissa ja kuvamaailmassa.

Haasteellista oli saada yhdistettyä sekä aktiivaatio/leikkiä että rentoutus. Jo teorioiden mukaan tällaiset toiminnot vaativat hieman erilaisia tiloja. Jos ajatellaan rentoutustiloja, niukat keinot ja välineet ovat yleensä par-

haita. Epäsuora valaistus, viherkasvit sekä valkoiset tai osin sinertävät pinnat muodostavat yksinkertaisuudessaan vaikuttavan ympäristön (Rihlama 1993, 52). Lapsille suunnatuissa tiloissa voi luoda mielikuvitusta ruokkivia näkymiä ja käyttää iloisempaa väriasteikkoa kuin aikuisten maailmassa. Tosin liian värien kyllästävä maailmakaan ei ole hyvä, sillä se saattaa olla liian aktivoiva. Erityisesti punaista väriä ei pidä käyttää kovin paljoa. Leikkivälineet ovat värikkäitä, joten taustana olevien pintojen rauhallisemmat värit tuntuvat mielekkäämmiltä. (Rihlama 1993, 54). Lisäksi tilaa hallitsee tumma turkoosin värinen lattia, johon ei voi vaikuttaa. Turkoosi osaltaan vierastaa luontoa ja kasvien vihreää väriä (Rihlama 1993, 48). Ja juurikin vihreä on väri, jolla perinteisesti tuodaan tilaan luonnonläheisyyttä.



Pilvimaailma



Täysin pimennettävissä oleva teltti, jossa voidaan tarkastella erilaisia valoja ja hohtavia esineitä. Itse telttiä on naamioitu kevyillä kangaslaakseilla. Teltti on niin iso, että sinne mahtuu useampi kerrallaan viisaltakkin.

PIMENNYSSELTTA

Sähmäisillä keveillä verhoilla rajattu lepoaika, jossa voi seurata värikkäitä roikkuvia palloja ja levittää pehmein renkaan sisällä tai erityispehmeillä säkkituolilla.

AURINKOKEIDAS

Ovella johtava tunneli, josta voi mennä myös pyörätuolilla. Tunnelin päihin voi ripustaa vaikka helmiherbot. Kevytrakentainen tunneli on helposti siirrettävissä syyliä.

SATEENKAARITUNNELI

LÄHÄPÄÄLLÄ

LÄHÄPÄÄLLÄ, jossa lähellä voi turvallisesti väkka kouralla. Samalla voi lukea "peukalua", jossa väkka istun kuvastakin.

LATTIAPESU JA PESUKIVET

Valokuitumassassa tuikkii pienet tähdet, joiden väriä pystyy säättämään kaukosäätimellä. Matto on turvallinen kaikenikäisille.

VALOKUITUMATTO

Tilaan voi rakentaa askelradan erilaisista askelmista, jotka samalla parantavat tasapainoa, hierovat jalanpohjia ja päästää äänen antuessa.

ASKELMAT

Isoon magneettiseinään voi rakentaa vaikka millaisia magneettikuuloita. Tässä tehdään kuulo-rataa, jossa kuulan vierimistä voi seurata yhä uusia reittejä pitkin. Toki seinään voi kiinnittää mitä tahansa muitakin magneetteja.

MAGNEETTINEN KUULORATASEINÄ

Katossa roikkuvat pilvet ovat kevyitä, hupppaa ja niissä roikkuu kallellevä kristalleja. Pilvet toimivat samalla akustikkapaneelina.

KRISTALLIPILVET

Talkakukkasia, joiden varret ovat "vesinuodeleita" ja kukkaosat ovat rapioivia, karvaisia, pehmeitä, kiiltäviä eli erinäisiä kosketteluun ja katselemaan. Kukut ovat helposti irrotettavissa varresta tarkempaa tarkastusta varten kuminauhan avulla ja nuodeleita ja alustasta voi tehdä muita erilaisia rakennelmia.

TALKAKUKAT

Linnunpesä on tehty puhallettavasta uima-allasista, joka on täytetty pehmeillä linnunmunamaisilla tyynyillä. Katos ympäröi pesää ja katossa tuikkii led-tähdet.

LINNUNPESÄ

VALOKUIVITA

Kuva 24. Pilvimaailma (Sintonen 2016).



Bobles-lelut kehittävät motorisia taitoja ja ovat hauskanäköisiä. Niissä voi keino kipeillä, rullata, istua, maata ja tehdä vaikka seikkailuradan.

BOBLES-LELUT

Puhallettu pesä on kinnalla täytetty pehmeillä linnunmunamaisilla tyyneillä.

PEAPOOD-PESSÄ

Satumetsä

Vieterilintu, joka roikkuu riippukeinun yläpuolella on hauska seurattava. Se jää keikkumaan hiljalleen, kun vetää sitä jaloista.

VIETERILINTU

Kattoon on sommiteltu parvi kartongista taiteltuja origameja. Ne johdattaa tulijan peremmälle huoneeseen.

ORIGAMILINNUK

Vanerinen puu seisoo lattialla ja tarjoaa linnuille pesäpaikan. Linnut ovat laulavia. Jokainen laulaa lajilleen tyypillisen laulun painettaessa lintua. Jokaisen linnun pesästä löytyy sen nimi ja vähän tietoa.

LAULULINTUJEN PUU

Säkituoli on saanut pehmeät halikädet, jotka voi kietoa ympärilleen moneen kertaan. Kädet on pingotettu säkkituolin ylle kuminauhan avulla ja ovat irrotettavissa.

HALISÄKKITUOLI

Säkituoli on saanut karvaiset korvat, joita voi silittellä. Korvien sisällä painavaa täytettä, joten ne toimii pienen painopeiton tavoin. Korvat on pingotettu säkkituolin ylle kuminauhan avulla.

KARVAKORVATUOLI

Säkkituoli on saanut kiiltävät lepakon siivet. Isojen siipien alle voi kätkeytyä. Siivet on irrotettavissa ja kiinnitetty kuminauhalla.

LEPAKKOTUOLI

Ilmatäytteinen tuoli, jossa sisäinrakennetut kaijuttimet. Voit kytkeä oman musiikkilaitteen tuolista löytyvään pistokkeeseen.

MUSIIKKITUOLI

Maisematapetti seinällä luo mukavaa tunnelmaa. Sen yksityiskohtaisia kuvia on mukava seurata ihan läheltäkin.

MAISEMATAPETTI

Kuva 25. Satumetsä (Sintonen 2016).

Satumetsässä katse kiinnittyy ensimmäisenä koko toisen seinän peittämään puumaisematapettiin. Tilasta löytyy paljon mahdollisuuksia lepäilyyn, kuten säkkituoleja, keinutuoleja, ruohosohva ja iso riippukeinu. Omaa rauhaa voi hakea sudenkorentoteltasta. Origamilinnut suuntaavat tilaan tulijan peremmälle ja huonetta hallinnoi myös vanerista muotoon leikattu puu, jossa on lintuasukkaita.



Ruohomaisella kankaalla huputettu sohva, jonka alla ruohomainen matto. Sohvalle voi asettaa hierovan istuinpäällysteen.

HIEROVA RUOHOSOHVA

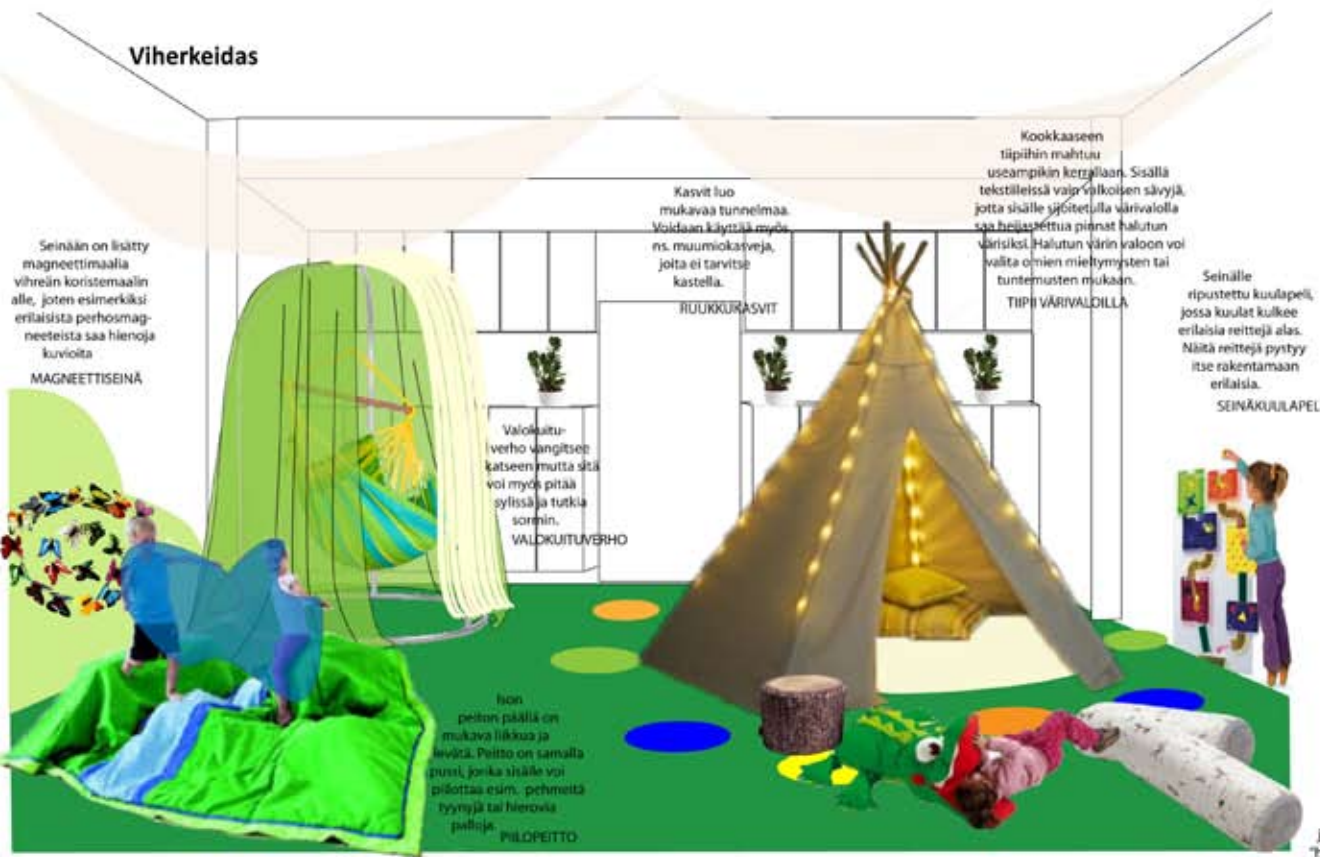
Pimennysverho toimii myös valkokankaana, johon voi projisoida Snoezel-projektorilla mielenkiintoisia värikuvia.

VALKOKANGAS

Iso pyöreä patja, jonka saa moneen asentoon, kuten esim. makuupussiksi.

KÄÄRYLE

Viherkeidas



Viherkeitaassa pyrin luomaan ruohomaisen vaikutelman vihreän kokolattiama-ton avulla. Luontoelementtejä löytyy myös pehmoisten puuta ja kiviä jäljittävien tyynejen avulla. Seinälle on tehty magneettimaaililla vihreät kuvat magneettileikejä varten ja toiselle seinälle alas on kiinnitetty ruohomainen seinätarra. Tilaa hallinnoi iso tiipi, jossa on mahdollisuus värivaloleikkiin. Toisen telttamaisen tilan muodostaa riippukeinu runkoineen. Yhdelle seinälle on mahdollista heijastaa luontokuvaa ja toiselta seinältä löytyy ääninappeja, pieniä peilejä, koristeseinä-valaisin ja kukkatarroja. Lisäksi tilaan on tuotu ruukkukasveja hyllystöjen päälle.



Kuva 26. Viherkeidas (Sintonen 2016).

8. TILASUUNNITELMA

Lopullinen tilasuunnitelma muotoutui eräänlaisena synteesinä vaihtoehtoisista maailmoista. Jokaisesta vaihtoehdosta poimitiin parhaimmat puolet ja lisättiin vähän uuttakin. Tilassa on pyritty ottamaan mahdollisimman hyvin kaikki eri käyttäjät huomioon, ja tämä toki tarkoittaa myös kompromisseja. Apuvälineillä liikkujat tarvitsevat tilaa, aistiherkät pitää ottaa huomioon esimerkiksi värimaailmassa, turvallisuus ja hygieniasäännöt asettaa omat reunaehdot. Tärkeänä suunnittelua määrittävänä tekijänä on toiminut myös tilan väliaikaisuus. Jotta leikkielämyksestä saadaan mahdollisimman paljon hyötyä myös uudessa tulevassa tilassa, resursseja ei ole järkevää käyttää kovin paljoa itse tilan remontoimiseen, kiinteisiin kalusteisiin tai ratkaisuihin, jotka on tehty vain tämän hetkistä tilaa varten. Sisustuselementeissä on mietitty paloturvallisuusohjeistuksia ja valittu joko valmiiksi paloturvallisia materiaaleja tai sitten materiaaleista on mahdollista tehdä turvallisia palonsuojauksen avulla. Tällöin materiaalit suojataan myrkyttömällä palonsuoja-aineella. Värimaailma tilassa on kohtuullisen värikäs. Esillä olevat lelut tuovat paljon väriä ja tilan värikäs lattiakin vaikuttaa paljon. Väreissä on pyritty pitämään kuitenkin mahdollisimman yhtenäinen linja, joka perustuu pääosin luontoteemaan sopivaan murrettuun vihreään ja aurinkoa tuovaan keltaiseen. Puuta on pyritty tuomaan tilaan luonnollisessa sävyssä, joskin niukalti, koska puiset lelut ovat harvinaisempia.

Soittokepit säilyy
hyvässä järjestyksessä
pimennysteltan
takaseinään kiinnitetystä
tarranauhassa. Jokaisessa
kepissä on pätäkä tarranau-
han vastinkappaleesta.



Täysin pimen-
nettävissä oleva teltta,
jossa voidaan tarkastella
erilaisia valoja ja hohtavia
esineitä. Itse telttaa on naamioitu
kevyillä kangassuikaleilla ja
oviaukossa on silkkinauhallaan.
Teltta on niin iso, että sinne
mahtuu pyörätuolillakin.

PIMENNYSTELTA

Valokuitumatossa
tuikkii pienet tähdet,
joiden väriä pystyy
säätämään kaukosäätimellä.
Matto on sijoitettu pimennys-
teltan sisälle joko lattialle,
seinälle tai kattoon. Matto on
turvallinen ja sen päällä voi
vaikka istua tai kävellä.

VALOKUITUMATTO

Lattialta löy-
tyvät pianon kosket-
timet soivat niiden pääl-
lä kävellessä tai hypelles-
sä. Erilaisia soittotyylejä
ja äänen voimakkuutta
voi säätää.

PIANOMATTO

Riippukeinuk-
toksesta roikkuu pit-
kät kuituoptyiset
valoverhot, joita voi pitää
vaikka sylissä tai vain
ihalla niiden loistetta.

RIIPPUKEINUKATOS

Riippukei-
nukatoksesta roik-
kuu siimojen varassa
käsinoikeja, jotka saa
irrotettua leikkeihin
pyykkipoikien
avulla.

Peilipallo
värivaloilla luo
todellisen tuike-
keen tilaan.
PEILIPALLO

Seinaltä
löytyvä pilvi on
valaisin ja perhonen
magneettinen
liitutaulu.
PILVI JA PERHONEN



Säkkituoleilla
on pitkät ja pehmeät
halikädet, nahkamaiset
lepakonsiivet
piilotaskuineen sekä
painavat ja karvaiset
pupun korvat.
SÄKKITUOLIT
ULOKKEINEEN



Tilaan voi
rakentaa askellusra-
dan erilaisista askelmista,
jotka samalla parantaa
tasapainoa, hieroo
jalanpohjia ja päästää
äänen astuttaessa.

ASKELMAT

Lat-
tiapeili, jonka
päällä voi turvallis-
esti vaikka konttailla.
Samalla voi tutkia
"peilikuvia", joista näkee
oman kuvansakin.

LATTIAPEILI JA PEILIKIVET

Kei-
nutuolin päälle
voi asettaa kevyen
ja irtonaisen
hierovan tuolinpääl-
lisen rentoutuksen
avuksi.

HIEROVA TUOLINPÄÄLLINEN



Kuva 27. Tilan perspektiivikuvat (Sintonen 2016).

Seinää koristaa tarralla toteutettu lintupuuh. Painettaessa laulavat linnut asuvat omissa pöntöissään, josta ne on helppo ottaa tutkittaviksi.

LAULUPUU

Katossa roikkuvat sateenvarjot tuovat iloisia ilmettä kattoon ja niiden reunoista roikkuvat "sadepisarat" ovat kristallimaisia helmiä.

SATEENVARJOT

Linnupesämäinen rengas on täytetty erilaisilla tyynyillä, joista voi muovata omanlaisensa pesän tai vaikka kokeilla rengasta ilman tyynyä.

PEHMORENGAS

Taikakukkasia, joiden varret ovat "vesi-nuudeleita" ja kukkaosat sisäl-tävät irrotettavissa olevia aistilelu-ja. Myös kukat ovat helposti irrotettavissa varresta tarkempaa tarkastilua varten kuminauhan avulla ja nuude-leista ja alustasta voi tehdä muita erilaisia rakennelmiä.

TAIKAKUKAT

Pii-vihilyllä löytyy heiluttelemalla soivat kellosoittimet.

PILVIHYLLY

Eri puolilta huonetta löytyvät pienet ääninapit soittavat lyhyen äänen painettaessa.

ÄÄNINAPIT

Valopöytä valaisee monin värein ja sitä voi käyttää esimerkiksi värikuutioiden tutkimiseen.

VALOPÖYTÄ

Bobles-lelut kehittävät motorisia taitoja ja ovat hauskanäköisiä. Niissä voi keinoa, kilpeillä, rullata, istua, maata ja tehdä vaikka seikkailuradan.

BOBLES-LELUT

Isoon magneetti-seinään voi rakentaa vaikka millaisia magneettikuvioita. Tässä tehdään kuularatata, jossa kuulan vierimistä voi seurata yhä uusia reittejä pitkin. Toki seinään voi kiinnittää mitä tahansa muitakin magneetteja.

MAGNEETTINEN KUULARATASEINÄ

Magneettitaulut toimivat samalla myös liitutaaluna. Värimaailma on iloisempi kuin perinteisessä mustassa liitutaalussa. Liidut löytyy magneeteilla kiinnitettävästä purkista.

8.1 Valot ja niiden hallinta

Verhoiksi olen valinnut pimennysverhot, jotta tila on mahdollista saada pimennettyä. Väriksi olen valinnut yksivärisen keltaisen, joka on kompromissi mahdollisimman neutraalin mutta kuitenkin piristävän välillä. Kahdesta verhosta toinen on vähän voimakkaamman keltainen ja toinen todella vaalea. Pimennysverhot mahdollistavat tilan hämärtämisen niin, että valoherkillekin tila on miellyttävä ja toisaalta tilassa on tällöin mahdollisuus paremmin hyödyntää hehkuvia elementtejä ja värivaloja sekä leikkiä taskulamppuleikkejä.

Yleisvalaistus tilassa on hoidettu loisteputkivalaisimilla, eikä tähän valaistukseen ole tarkoitus tuoda muutosta. Tilaan tuotavat lisävalot ovat enemmänkin tunnelmavalaitusta. Living colors Iris-värivalo, jonka väriä pystyy vaihtamaan säätimellä portaattomasti antaa käyttäjälle mahdollisuuden valita omaan mieltymykseen tai mielialaan sopivan värin. Tranquil turtlevalaisin muistuttaa kilpikonnan-pehmelelua, ja se heijastaa hämärään huoneeseen rauhoittavaa vedenaaltokuviota. Valaisimesta saa soitettua myös rauhoittavaa aaltojen kohinaa tai aaltojen kohinaa melodialla. Äänen ja valon voimakkuus on säädettävissä. Liikuteltava tähtitaivasprojektoriluo huoneen kattoon ja seinille tähtitaivaan. Kuituvalomatto, joka tuikkii kuin tähtitaivas lattialla, luo uudenlaisia elämyksiä. Matto on

Kuva 28. Kuva hämärästä tilasta (Sintonen 2016).



turvallinen vaikka istua tai kävellä päällä. Kuituvalot kiinnitettynä riippumaton jalustan kattoon luo kiinnostavan vesiputousmaisen efektin, joka samalla myös valaisee. Huoneen sisemmäisestä nurkkasta katosta löytyy värivaloilla varustettu peilipallo.

Lattialla valaisevat valokuutio ja valopallo ovat isohkoja kovamuovisia tunnelmavalaisimia, joiden päällä voi vaikka istua. Värin voi valita kaukosäätimellä kylmän ultravioletista lämpimään punaiseen 12 eri värin välillä. Linnunpönttöjen vierestä seinältä löytyy myös tunnelmavalon luova linnunpönttövalaisin. Origo-kirkasvalolamppu näyttää hauskalta elementiltä ja sitä on helppo liikuttaa kahvasta. Lisäksi se tuo mukavalla tavalla lisää valoa kaamokseen.

Kuva 29. Puu, johon lapset voivat suunnitella itse lisää lehtiä (Sintonen 2016).



8.2 Pinnat

Ovelta katsottuna vasemman puoleiselle seinälle olen sijoittanut iloisen värisen puuaiheisen seinätarran. Lasten osallistamisen hengessä jokainen halukas lapsi saa tehdä pienen piirustuksen tai vaikka leikellä jonkin hahmon, jonka voi kontaktimuovin avulla teipata seinälle puun oksien lomaan. Parhaiten kokonaisuus pysyy hallinnassa, jos piirustukset tehdään lehdenmuotoisille papereille ja puu saa pikku hiljaa uusia lehtiä piirustusten myötä. Niiden yhteyteen sijoitetaan myös ”linnunpöntöt” laulavine lintuasukkaineen korkeudelle, josta myös pyörätuolissa istuvien on mahdollista niihin ulottua. Yksi ”pöntöistä” on luukulla varustettu ja loput avonaisia hyllyjä. Linnut ovat Wild Republicin pehmoeläimiä, joista lähtee lyhyt kullekin lintulajille tyyppillinen sirkutus keskeltä painettaessa. Lintuja on iso valikoima mutta tutuimmat linnut, kuten pöllö, punatulkku, käki, satakieli ja sorsa, lienee varma valinta. Ovelta katsottuna oikealle seinälle ripustetaan ruuvien avulla magneettiset taulut, joihin on myös mahdollista piirtää liidulla. Taulujen värimaailma myötäilee huoneen muuta värimaailmaa. Yksi tauluista on perhosen mallinen. Leikkejä varten magneettitauluille on varattu monipuolisesti magneetteja. Yhtenä oleellisena leikin mahdollistajana seinälle tehtävän kuularadan luonnin mahdollistavat magneetit.

Ratkaisuna katon somistamisen työläyteen ideoin kattoon ripustettavia värikkäitä ja hauskoja lasten sateenvarjoja. Näitä ei tarvitsisi ripustaa montaa tuomaan näyttävän efektin. Lisäksi sateenvarjon reunoihin voi ripustaa pieniä kristallimaisia koristenauhoja imitoimaan sadetta. Lattialle sijoitetaan nurkkakohtiin isohkot pyöreät matot tuomaan viihtyisyyttä ja myös jäsentämään leikkialueita. Samalla niiden voidaan sanoa kuvaavan nurmikkoa. Matot ovat ohuita ja sileäpintaisia. Lisäksi ne on sijoitettu niin, että ne eivät tarpeettomasti häiritä pyörätuolilla kulkijaa. Lattialle voi tarvittaessa levittää

ison pussimaisen leikkimaton. Leikkimaton idea on se, että sen sisälle voi piilottaa pehmeitä tyyynyjä, palloja ja muita sopivia esineitä. Matosta saa näin oivan avun niin peuhaamiseen kuin pötköttelyyn. Esineiden muotoja voi myös tunnustella peiton ulkopuolelta.

8.3 Lelumailma

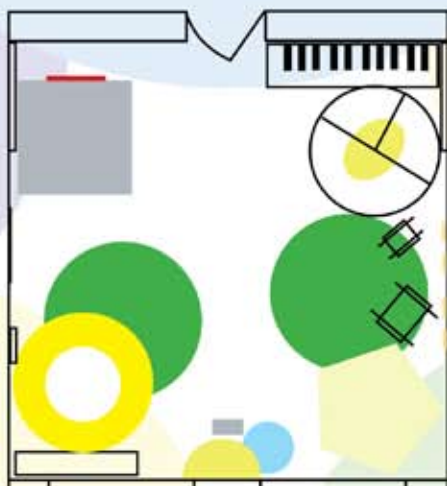
Tilassa aivan keskeisessä osassa ovat lelut. Olen ottanut kantaa leluhankinnoissa lähinnä sellaisiin leluihin, jotka määrittävät myös tilaa. Eri-tyjistä huomiota olen kiinnittänyt siihen, että leluilla olisi oma erityislaatuinen säilytyspaikkansa tilassa. Tällöin leluja olisi mahdollisimman paljon esillä niin, että ne olisivat samalla olennainen osa tilakokonaisuutta. Olen käynyt valtavan määrän läpi markkinoilla olevia leluja, ja tämän myötä on muotoutunut näkemys siitä, mitkä lelut olisivat useimpia lapsia kiinnostavia niin iän kuin erilaisten rajoitteiden suhteen. Esittelen ensin leluja, jotka eivät ole suoranaisesti sidottu tiettyyn paikkaan huoneessa. Muiden kappaleiden yhteydessä esitellään lisää leluja. Lasten peuhaustarvetta varten Bobles-merkkiset lelut koin monipuolisina ja niiden olen nähnyt aidosti kiinnostavan monenikäisiä lapsia. Eläinhahmoisten muotopalkoiden päällä voi istua, keinua, tasapainoilla, ryömiä ja tehdä niistä vaikka tasapainoilurata. Ne ovat myös hauskanäköisiä ja helposti puhtaana pidettäviä. Tilan keskellä on hyvin tilaa sijoittaa tarvittaessa tasapainoa ja tuntoaistia harjoittavia ja ääniaistimuksia tarjoavia askelmia. Askelmista voi tehdä erilaisia ratoja. Lego soft-play palikat tuovat tilaan mahdollisuuden niin rakenteluun kuin pienten majojenkin tekoon. Mielikuvitus on rajana mitä pehmoisilla palikoilla saa aikaan.

Magic valopöytä mahdollistaa leikit valoilla ja myös terapiahiekkan avulla sitä voi käyttää piirtopöytänä. Valaistuksen värejä voi vaihdella ja ne voi ohjelmoida vaihtumaan eri ohjelmilla. Piirtopöydän valossa on mielenkiintoista tutkia muotopalkoita, joiden sisällä on monessa värissä hiekkaa ja nestettä. Valopöytä on melko pieni ja niin kevyt, että sen siirtäminen käy helposti pöydälle tai vaikka lattialle.

Tilasta löytyy päälle puettavia asusteita, kuten kehosukka, joka on venyvä sukkamainen päälle puettava pussi. Se on suunniteltu erityisesti tilan ja vartalon hahmottamisen kehittämiseen. Leopardin pilkkuikeine kehosukassa voi kuvitella liikkuen kuin leopardi. Vartalon hahmottamiseen ja rauhoittumiseen sopiva varuste on lattialta löytyvä palko-pussi. Se on isohko ilmatäytteinen tyynty, jonka ilmaseinämien väliin pääsee istumaan omaan rauhaan. Enemmän hassutteluun tarkoitettu puku on pallomainen ilmatäytteisistä kennoista koostuva, jonka sisälle pujottaudutaan niin, että pää, kädet ja jalat jää vapaiksi. Pallopuku päällä on mukava törmäillä ja kieriskellä pehmoisesti. Tämä puku on pienempi versio erityisesti pelaamisessa käytetystä kuplapallosta (Bubble Ball). Isoon kuplapalloon asettaudutaan niin, että myös pää jää pallon sisälle. Iso kuplapallo antaisi varmasti ison elämyksen jo ulkomoudollaan ja päälle puettaessa mutta suuren kokonsa vuoksi se vaatii isomman tilan. Ilmatäytteinen rulla on myös suurehko kooltaan mutta sopinee tilaan, koska sen liikutamiseen ei tarvita kovin suurta tilaa. Rullan sisällä on kiva pötkötellä ja toisen pyörittäessä rullaa siitä muodostuu hupilaite. Karusellimainen istuin vie vähän tilaa mutta antaa suurta hupia pyörimisestä innostuneille. Etenkin isoimpia ilmatäytteisiä leluja voi säilyttää joko pimennysteltassa tai telttojen takana. Telttojen takainen tila on ahdas etenkin, jos kiinteitä kaapistoja käytetään pienempien tavaroiden säilytykseen. Ilmatäytteiset lelut ovat kuitenkin kevyitä siirrettäviä ja Lego Soft-rakennuspalkoita sekä Bobles-leluja voi säilyttää myös pinottuina seinää vasten. Isommille lapsille varataan vielä mikroskooppi leikkitutkimusten tekoon. Täikallasit, jotka kääntää maailman ylösalaisin kiinnostavat myös niin isoja kuin pieniä.

Tarvittaessa tilaan voisi tuoda myös liikkeentunnistamiseen perustuvan pelikoneen. Xbox Kineticiin perustuvia sovelluksia on käytetty paljon sairaaloissa ulkomailla, joten sen perusversiokin voisi olla hyvä vaihtoehto. Näyttö asettaa seinälle mielellään korkeussäätömahdollisuudella. Hyvä paikka olisi magneettisten taulujen kohdalla niin, että tauluja siirrettäisiin vasemmalle. Seinällä tilaa riittäisi siis edelleen kummallekin elementille.

Pimennysteltassa mahdollisuus tutkia valoja ja pimeässä hehkuvia esineitä sekä lepillä tähtien tuikkeessa.



Tilaa pehmokylpemiseen, soittokeinojen soittamiseen, magneettileikkeihin ja taikakukkien tutkimiseen.



Vapaata tilaa leikkiä Bobles-leluilla, tehdä tasapainoratoja, rakentaa kuularata, rakennella Legon pehmeillä jättipalikoilla tai vaikka pukea pallopuku päälle.



Jättipiano odottaa soittajaa ja riippukeinu keinojaa. Riippukeinukatoksen rauhassa voi halia värisevää leppäkerttua, leikkiä käsinukeilla tai tutkia peilikiviä lattiapeilin avulla.



Mahdollisuus levätä lintuja kuunnellessa ja keinutuolissa keinutellen. Tiipii houkuttelee ryömimään sisään ja istuskelemaan pehmoisille puunrungoille ja tutkimaan telttaa eri väreissä värivalon avulla tai valopöydällä piirrellen.



Kuva 30. Leikin alueet tilassa (Sintonen 2016).

8.4 Tila-tilassa-ratkaisut

Tilaa jäsentävät kolme erilaista majamaista elementtiä. Oven puolen seinää vasten löytyy pimennystelttä. Telttä saadaan täysin pimeäksi, joten sen sisällä voi leikkiä valoleikkejä hohtavien esineiden ja erilaisten lamppujen kanssa. Lisäksi telttan kattoon on asennettu tähtitaivasmatto, jossa vilkkuu led-tähdet. Telttä on sen verran iso, että sisälle mahtuu myös pyörätuolilla tai useampi ihminen kerrallaan. Telttä on hopeanharmaan värinen laatikko, ja jotta siitä saisi enemmän luolamaisen näköisen, sen katolta kiinnitetään roikkumaan harsomaisia suikaleita sekä huovasta lehtimuo- toon leikattuja liaaneja. Telttan yhdeltä sivuseinältä löytyy satumetsään sopivat perhosen, mehiläisen, leppäkertun, lepakon ja keijun siivet. Haluamansa siivet voi irrottaa seinästä, jossa ne on klipsujen kanssa kiinni. Siivet selässä leikkihetkestä tulee entistä mukavampi. Toisella oven puoleisella seinällä sijaitsee riippuistuin, jonka massiivinen teline luo istuimen ympärille oman maailman, kun telineen ympärille on levitetty harsomainen telttä. Lisäksi telineen runkoon on kiinnitetty valokuiverho, jonka kuituja voi tutkia käsin ja pitää sylissä tai sitten kulkea niiden ali. Telineen sisäpuolelle syntyy oma tilansa, jonne ainakin pienimmät mahtuvat. Pehmeä ja kevyt riippukeinu on myös helppo nostaa tarvittaessa pois, jolloin isommatkin mahtuvat. Alhaalle voi asettaa pyöreän lattiapeilin ja peilikiviä tutkittaviksi. Peili kestää myös päällä kävelyä. Lisäksi tila on oiva pesäpaikka halatessa värisevälle leppäkertulle sekä käsinukke-eläimille. Tilan ulkopuolelta löytyy siimaan ripustettuja käsinukkeja, jotka ovat kiinni lepakon ja mehiläisen muotoisilla klipsuilla. Siitä on helppo valita ja irrottaa haluttu käsinukke leikkeihin. Samalla ne luovat satumetsämäistä tunnelmaa. Ikkunaseinältä löytyy valkoinen tiipii, jonka sisältä löytyy pehmoisia istumatyynyjä sekä mahdollisuus valoleikkeihin. Erityisesti Living colors Iris-värivalo on omiaan tuottamaan mielenkiintoisia värikokemuksia luoden valkoisen telttan sisälle halutun värimaailman. Pehmotyynyistä puun runkoa imitoivat rahat ja auringon muotoinen lattiatyyny tuovat hauskaalla tavalla luontoteemaa esille. Puunrunkoon kätkeytyneet metsäeläimet osoittautuvat sorminukeiksi ja tippiin edessä voi vaikka ruveta kalastamaan magneettisen kalastuspelin avulla. Lattiapeili voisi tällöin toimia lampena.

8.5 Äänet ja tuoksut

Äänimaailmaa luodessa olen ottanut huomioon niin tilaan integroidut äänen tuoton mahdollisuudet kuin myös erilaisilla soittimilla tuotettavat äänet. Eri puolille tilaa sijoitetaan ääninappeja, joista lähtee painettaessa eri luonnon ääniä. Nappien sijoittaminen moneen paikkaan toimii kannusteena pieneen etsintäseikkailuun. Nappien sijainnista voi tehdä myös kartan, jota voi käyttää nappien etsinnässä. Napit kiinnitetään itseliimautuvalla seinätarralla, jotta ne on mahdollista saada tarvittaessa myös irti. Tässä on toki se vaara, että napit todella irrotetaan väkisin leikkijöiden puolesta, joten kannustus nappien paikalleen jättämisestä seuraavalle leikkijälle on paikallaan.

Musiikin tuottamiseen tilaan on tuotu iso lattialle sijoitettava mattopiano, jota voi soittaa sen päällä astellessa tai vaikka hypellessä. Boomwhackers-kepit mahdollistavat äänien tuottamisen esimerkiksi käyttämällä niitä tavallisten rytmikapuloiden tapaan. Kepit itsessään ovat isokokoisina ja värikkäinä mielenkiintoisia. Keppejä voidaan säilyttää pimennystelttan takaseinässä, niin että keppeihin kiinnitettyjen tarranauhan pätkien avulla ne kiinnittyvät telttan seinästä löytyvään tarranauhan vastinkappaleeseen. Seinästä löytyvästä pilvihyllystä löytyy kellosoittimet, joita heiluttelemalla saa oman konsertin aikaan. Puiseen koottavaan kuulapeliin on yhdistetty äänielementtejä, kuten ksylofonimaisia ääniä. Ne kuuluvat kuulan liikkussa ja kuulan liikkeestä itsessään tulee rauhoittava ääni. Taikakukkasiin on integroitu kulkusia ääntä tuottamaan. Lattialle tarvittaessa sijoitettaviin tasapainoaskelmiin on myös kätkeytyä ääniyllätykset. Läpinäkyvät ilmatäytteiset kevyet pallot toimivat myös soittiman, koska niiden sisälle on kätkeytyä kulkusia ja palloja.

Luonnon äänimaailmaa tilaan luovat kaktuksen varresta tehty sadekeppi, valtamerirumpu ja ukkosrumpu. Sadekeppiä heiluttamalla aikaansaatu ääni muistuttaa sateenropinaa. Valtamerirumpua kallisteltaessa sen sisältä löytyvät pienet kuulat saavat aikaan valtameren aaltoja muistuttavan äänen. Ukkosrumpua heiluttamalla syntyy ukkososen ääni. Lisäksi erityisesti rentoutustarkoitukseen tilasta on hyvä löytyä soitin, jolla voi



Kuva 31. Kuvakollaasi tilan musiikkivälineistä (Sintonen 2016).

kuunnella rentoutusmusiikkia tai luonnon ääniä, kuten linnunlaulua ja veden ääniä. Tilassa on myös mahdollisuus käyttää eteerisiä tuoksuja esimerkiksi ohkaisiin huiveihin lisättynä. Tällöin tuoksuihin on mukava tutustua vaikka piiloutumalla huivin alle. Tuoksut ovat esille otettavissa vain tarpeen vaatiessa, jotta tuoksuyliherkät eivät joudu niistä kärsimään.

8.6 Kalusteet

Lepäämistä varten tilasta löytyy kahden istuttava verhoiltu keinutuoli sekä lasten puinen Havuun Kiikku-keinutuoli. Sen pyöreä ja orgaaninen muotokieli sopii oikein hyvin tilaan mielenkiintoa luomaan. Kahden istut-

tava keinutuoli tuo mahdollisuuden vähän erilaiseen keinukokemukseen, jonka voi jakaa yhdessä toisen kanssa. Keinutuolin päälle on helppo asettaa hierova istuintyyny. Kunnan löhöilyyn ja peuhaamiseenkin soveltuu iso WOW-rengas, jonka keskelle on aseteltu erilaisia tyynejä. Isoimmat tyynt ovat seepran mallinen säkkituoli ja imetystyyntynäkin käytettävä hyvin muotoutuva pitkänmallinen pötkylättyyny. Sen lisäksi löytyy pienempiä istuintyynyjä, kukkalyynyjä ja pilvityynyjä. Mukaan pehmokylpyyn voi ottaa myös painotyyntynäkin käytettävän koiran. Ikkunaseinän vierestä löytyville pöydille saattaa tulla tarvetta esimerkiksi, jos askarrellaan ”lehtiä” seinäpuuhun. Pöydät ovat eri korkuisia ja malleja. Pienimmille lapsille tarkoitettu matalampi pöytä on pyöreä. Vähän korkeampi, jonka ääreen mahtuu myös pyörätuolilla, on puolikaaren muotoinen. Tällöin on huomioitu, että pöydän syvyys ja vapaa polvitila on oltava vähintään 500 mm ja korkeus korkeintaan 550 mm pyörätuolikäyt-

täjälle. Pöydät vie helposti melko paljon tilaa, joten niiden hyödyntäminen myös potentiaalisina ryömintä- ja majapaikkoina on mukava lisä. Pöytien reunaan teipataan tarranauhat, joihin saa liitettynä lehtimäiset huovasta leikatut elementit. Nämä ovat myös irrotettavissa pesua varten. Lisäseikkailu saadaan lisäämällä kulkuyhteys pöydän alta toiseen kevytrakenteisellä siirrettävällä ryömintätunnelilla. Lisäksi pöytien eri korkeudet mahdollistaa niiden työntämisen limittäin, jolloin säästyy myös tilaa. Pöytien ääressä voi istua Bobles-sarjan isoksi muurahaiskarhuksi nimitettyllä penkillä. Elementti on kätevä, koska se koostuu monesta useamman korkuisesta penkistä.

8.7 Itse suunnitellut elementit

Taikakukkaset on kankaisia ja leveän kuminauhan avulla pujotettavissa varsinaa toimivien vaahtomuoviputkien päälle. Jokaisessa kukkasessa on myös piilotettuna jokin aistilelu tai useampia. Pallokukkasessa on rapisevasta ja kiiltävästä kankaasta tehdyt kolot erilaisille palloille. Valopallot valaisevat ja välkkyvät pomputtaessa, ja niissä on erituntuisia pintoja. Kuulapallot ovat nystyräpintaisia ja sisältävät pieniä palloja geelissä. Ne soveltuu mainiosti myös stressipalloksi. Koosh-pallon kumimaiset säikeet tuntuvat jännittäviltä. Tarranauhakukkanen on leveistä tarranauhoista koostettu kukkanen, jota koristaa tarrapallot, joita voi irrottaa ja asettaa haluamaansa kohtaan. Huivikukkasessa on 10 kappaletta isoja harso-maisia huiveja, jotka saa kiinni kukkaseen keskeltä löytyvän tarranauhan kanssa. Kulkuskukkasessa on tyllistä tehty iso pilvimäinen pallo, jonka keskeltä löytyy tarranauhalla kiinnitettävä päälle puettava kulkus nauha. Äänikukkasessa on huovasta tehty lokeromaiset terälehdet, joihin saa piiloon äänitikut. Äänitikkuja heiluttelemalla niistä lähtee ääni. Matokukkasen sisällä lymyilee kumimainen ja todella venyvä hapsumato. Kukkanen on harsosta pyöräytetty pesäksi. Lisäksi yhdestä vaahtomuoviputkesta lähtee heiluttaessa ääni ja toisen sisään on integroitu led-valot.



Kuk-
kanen koos-
tuu kymmenestä
erivärisestä sifonkihu-
ivista, jotka saa irroitet-
tua avaamalla niitä
yhdessä pitävän
tarranauhan.



Kuk-
kanen koostuu
paksuista huopaleh-
dyköistä, joiden koloihin
on kätketty valaisevia ja
nystyräisiä puristelupallo-
ja. Kukkaset saa irti, kun
avaa tarranauhan.



Ke-
hokukusnau-
han voi irrottaa tyl-
likukkasesta, jossa se on
kiinni tarranauhalla. Myös
koko kukkasta voi käyttää
soittimena.



Kuk-
kanen koos-
tuu leveistä tar-
ranauhoista, joihin saa
aseteltua tarrapalloja
haluamallaan tav-
alla.



Hap-
sumatonen asus-
taa tyllistä tehdyssä
kukkapesän onkalossa.
Hänet voi toki sieltä
ottaa aina välillä ulos
leikkeihin.



Kuk-
kanen koostuu
huopalehdyköistä,
joiden koloista saa
irrotettua kää-
nettäessä ääntä
pitävät tikut.



Kuk-
kien seasta
löytyy yksi led-
valoin loistava ja
yksi heiluttaessa
ääntä pitävä
otus.



Kuva 32. Taikakukkaset (Sintonen 2016).

Säkkituoleihin kiinnitettävät pupun korvat, lepakon siivet ja halikädet luovat hauskan vähän erilaisen kokemuksen jo pelkästään visuaalisesti. Lisäksi ne toimivat terapialelujen tavoin. Ne on helposti kiinnitettävissä ja poistettavissa pitkän tarranauhoilla varustetun kuminauhan avulla. Pehmeät vanulla täytetyt ylipitkät kädet voi kietoa moneen kertaan itsensä ympärille. Karvakankaasta valmistetut ja painopussein varustetut pupun korvat voi laskea vaikka harteille tuomaan painon tunnetta. Painopussit voi tarvittaessa ottaa pois korvien taskuista. Lepakon siivet ovat kookkaat ja vetoketjutaskuilla varustetut. Tällöin niiden sisään voi lisätä esimerkiksi pieniä palloja tai palikoita tunnusteluleikkeihin. Siivet itsessään on valmistettu tekonahasta, joka luo lepakkomaisen tuntuman.

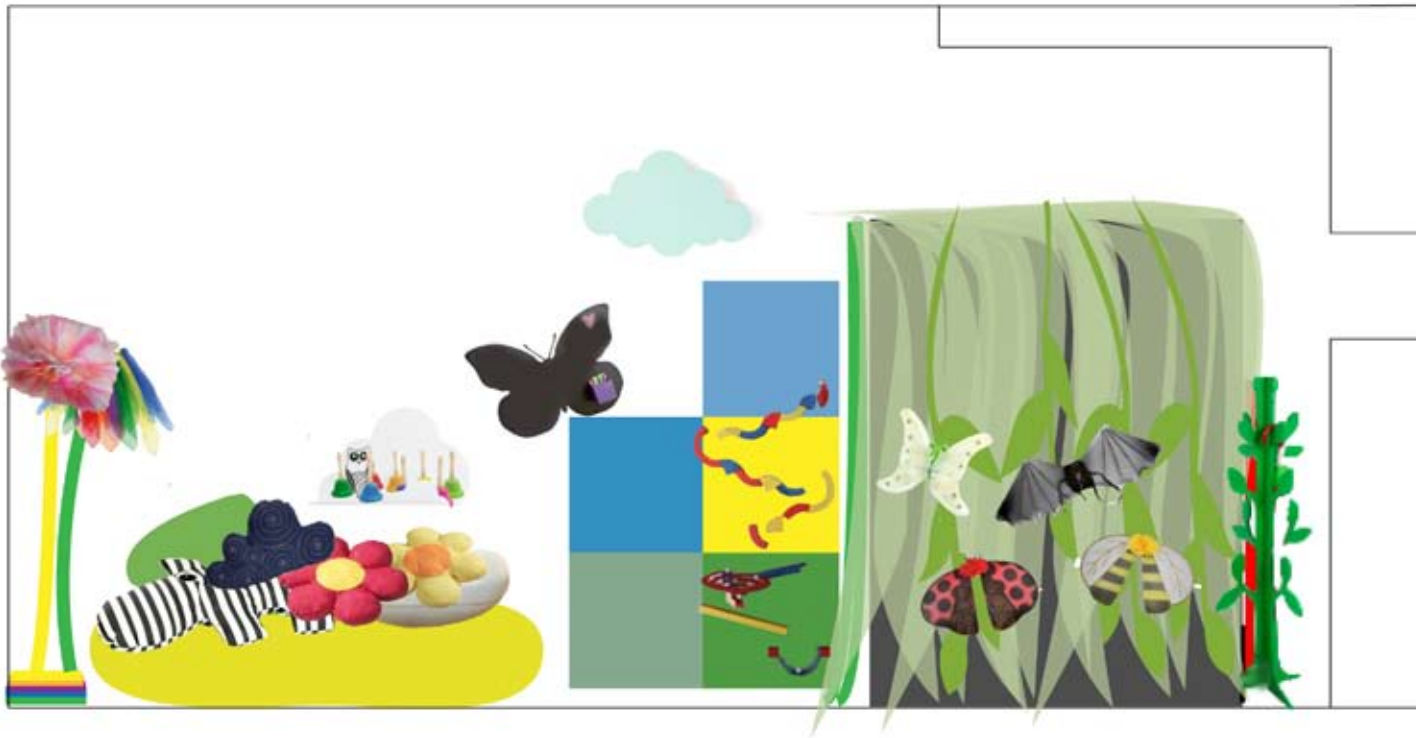
Pallopaita on tavanomainen helposti puettava lasten paita, johon on kiinnitetty tarranauhan pätkät. Tarranauhoihin voi kiinnittää haluamiinsa kohtiin tarrapalloja ja ottaa niitä pois vaikka pallotteluleikkeihin. Palloviitteen pukeminen tarjoaa toisaalta mahdollisuuden hassutteluun mutta myös vuorovaikutukseen, kun pallojen kiinnittämisestä ja irrottamisesta tekee leikin yhdessä leikkikaverin kanssa. Pehmeäviitteen sorminukkeineen tarjoaa hyvin samanlaisen kokemuksen, jossa vuorovaikutteisen leikin ja tarinoiden maailma on vielä vahvempuna sorminukkeiden kautta. Sorminukkeihin tulee kiinnittää tarranauhan pätkät, jotta ne saa kiinnitettyä viitan tarranauhojen vastinkappaleisiin.



Kuva 33. Säkkituolit ja hassuttelupukimet (Sintonen 2016).

Kuva 34. Projektiokuvat tilasta (Sintonen 2016).







9. POHDINTA

Työni tavoitteena oli luoda lapsipotilaille elämyksellinen leikkitala. Samalla tila antaisi lasten vanhemmille mahdollisuuden rentoutukseen. Työssäni käytin paljon aikaa pohjatiedon hankintaan. Eniten jouduin käymään läpi sairaalamaailmaan, sairauksiin, vammaisuuteen ja aisteihin liittyvää teoriaa, koska se oli minulle melko tuntematon alue. Välillä työn edetessä pohdin sitä, että käytäntö aikaa liikaa tällaisen tiedon hankintaan mutta koen loppujen lopuksi tämän työn olleen välttämätöntä. Mielestäni suunnittelua ei pysty tekemään kunnolla ilman tietoutta sairauksien ja vammojen aiheuttamiin ongelmiin. Lisäksi aistimaailma ja multisensorisuus suorastaan tempasivat mukaan ja koen näistä aihealueista saamani tiedot hyvin arvokaina. Muotoilijan työhän on pitkälti juuri käyttäjän kuuntelemista ja hyvinkin poikkeusteollista luonteeltaan, joten en koe ajautuneeni täysin sivuraiteille. Työ pysyi alusta loppuun hyvin kiinnostavana. Valitettavasti aikataululliset ongelmat tulivat vastaan, ja näin ollen näen, että suunnitelmani ei ole niin loppuun mietitty kuin olisin halunnut. Pyrkimyksenä oli mahdollisimman avaimet käteen-tyyppinen suunnitelma, jonka pohjalta toimeksiantajan on mahdollisimman helppo toteuttaa suunnitelma. Nyt suunnitelmassa on mielestäni liian paljon keskeneräisyyttä, ja pelkään sen takia suunnitelman olevan liian vaikea toteuttaa. Uskon ja toivon kuitenkin, että suunnitelmasta on saatu joitakin toteuttamiskelpoisia ja toimivia ideoita. Kuvalliset havainnollistukset toivottavasti houkuttelevat viemään tilan rakentamista eteenpäin. Itse opin prosessin myötä valtavasti ja toivon, että saisin jatkossakin työskennellä samankaltaisten töiden parissa.

Lähteet

- Anttila, P. 2005. Tutkiva toiminta, ilmaisu, teos, tekeminen. Tallinna: Akatimi Oy.
- Arnkil, H. 2007. Värät havaintojen maailmassa. Jyväskylä: Gummerus.
- Aura, S.; Horelli, L. & Korpela, K. 1997. Ympäristöpsykologian perusteet. Helsinki: WSOY.
- Bergström, M. (1997) Mustat ja valkeat leikit. Helsinki: Tammi.
- Fell, D. 2010. Wood in the human environment. Viitattu 7.3.2016 <https://open.library.ubc.ca/cIRcle/collections/ubctheses/24/items/1.0071305>
- Hakulinen, A. 2004. Mitä tehtäis? Helsinki: Sylva.
- Havu-Nuutinen, S. & Heiskanen, M. 2004. Yhtenäistyvät ja erilaistuvat polut oppimisen ja kou-lutuksen eri vaiheissa. Viitattu 4.3.2016 http://epublications.uef.fi/pub/urn_isbn_952-458-655-X/urn_isbn_952-458-655-X.pdf
- Helsingin sosiaali- ja terveyspalvelut 2016. Elämystilat. Viitattu 8.3.2016. (<http://www.hel.fi/www/Helsinki/fi/sosiaali-ja-terveyspalvelut/vammaisten-palvelut/toiminta/kv/sofianlehto/elamystilat>)
- Hiihola, B. 2002. Parantava leikki. Helsinki: Tammi.
- Hirsjärvi, S.; Remes, P. & Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. 13., uudistettu painos. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.
- Hyvönen, P.; Kangas, M.; Kultima, A. & Latva, S. 2007. Let's play! Tutkimuksia leikkillisistä op-pimisympäristöistä. Lapin yliopiston kasvatustieteellisiä raportteja 2. Rovaniemi: Lapin yliopisto-paino.
- Hyysalo, S. 2009. Käyttäjä tuotekehityksessä, tieto, tutkimus, menetelmät. Keuruu: Otava.
- Kataja, J. 2003. Rentoutuminen ja voimavarat. Edita.
- Keskinen, T.; Hakulinen, J.; Turunen, M.; Heimonen, T.; Sand, A.; Paavilainen, J.; Parviainen, J.; Yrjänäinen, S.; Mäyrä, F.; Okkonen, J. & Raisamo R. 2014. Schoolchildren's user experiences on a physical exercise game utilizing lighting and audio. Elsevier. Volume 5, Issue 4. School of Education, University of Tampere.
- Kokljuschin, M. 1999. Seikkailuun! Varhaiskasvatuksen seikkailukirja. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Kokljuschin, M. 2001. Unelmien päiväkotii. Kohti parempaa oppimisympäristöä. Helsinki: Tammi.
- Ladonlahti, T; Naukkarinen, A. & Vehmas, S. 2001. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Lehtinen, U.; Haapala, M. & Dahlström, R. 1993. Aistien avulla oppimaan. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Malm, M.; Matero, M.; Repo, M. & Talvela, E. 2004. Esteistä mahdollisuuksiin. Vammaistyön perusteet. Helsinki: WSOY.
- Mattelmäki, T. 2006 Muotoiluluotaimet. Helsinki: Teknologiateollisuus ry.
- Mustavuori, J. 2014. Aistit auki!. Anna elämän koskettaa. Helsinki: Basam books.
- Kehitysvammaliitto 2016 Multisensorinen toiminta. Viitattu 15.1.2016 <http://papunet.net/tietoa/multisensorinen-toiminta>
- Piironen, L. 2004. Leikin pikkujättiläinen. Helsinki: WSOY

Pro Puu ry 2011. Design from & for kids. Viitattu 4.3.2016 <http://www.propuu.fi/profin/index.php/fi/136-nyttelyt/nyttelyt-2011/644-design-from-a-for-kids>

Rakennustietosäätiö RTS 1996 RT 96-10594 - Terveyskeskukset ja terveysasemat. Helsinki: Rakennustieto Oy.

Rakennustietosäätiö RTS 2006. RT 09-10884 - Esteetön liikkumis- ja toimimisympäristö. Helsinki: Rakennustieto Oy.

Rakennustietosäätiö RTS 2008. RT 96-10939 - Koulurakennus, tilasuunnittelu Helsinki: Rakennustieto Oy.

Rakennustietosäätiö RTS 2010. RT-11003 - Päiväkodin suunnitteluohje. Helsinki: Rakennustieto Oy.

Rakennustietosäätiö RTS 2012 RT 08-11098 - Sisusteiden paloturvallisuus. Julkiset tilat. Helsinki: Rakennustieto Oy.

Riihlana, S. 1993. Värät ja kuviot ympäristövaikuttajina. Vantaa: Tikkurila.

Riikonen, E. 1991. Lapsi ja lelu. Helsinki: Tammí.

Sinckonen, J. 2002. Pesästä lentoon. Kirja lapsen kehityksestä kasvatustajalle. Helsinki: WSOY.

Tukiainen, M. 2010. Luova tila. Tulevaisuuden työpaikka. Helsinki: Rakennustieto Oy.

Turunen, K.E. 2004. Tunne-elämä. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.

Verner-Bonds, L. 1991. Väriterapia. Henkiseen tasapainoon ja terveyteen värien avulla. Hämeenlinna: Karisto.

Ylikarjula, S. 2014. Värillä on väliä. Värien symboliikkaa ja merkityksiä. Viro: Katharos.

Haastattelut

14.1.2016 Haastattelu Lastenlinnassa

20.1.2016 Haastattelu Lastenlinnassa

29.1.2016 Haastattelu Lastenlinikalla

Haastattelurunko 1

- Olisiko elämyshuoneen hyvä keskittyä enemmän aktivoimiseen vai rentouttamiseen?
- Mitä leikkejä huoneessa ainakin pitäisi pystyä leikkimään?
- Esiintyykö potentiaalisilla huoneen käyttäjillä jotain tiettyä diagnoosia eri-tyyppisen paljon?

Millaiset potilaat hyötyisi eniten tilasta?

> Tällöin voisi ottaa erityisesti heidän sairauden tuomat haasteet huomioon tilan suunnittelussa.

- Kuinka paljon potilailta on käytössään pyörätuoleja tai muuten paljon tilaa vieviä apuvälineitä?
- Eri aistien huomioiminen: Onko jokin aisti, johon huoneessa kannattaisi erityisesti kiinnittää huomiota?
- Voiko/kannattaako huoneessa käyttää tuoksujä, jos tuoksulähteet ovat tiiviisti pakatuissa astioissa? (esim. tuoksuva koskettelukirja tai purkit, joissa eri tuoksujä)

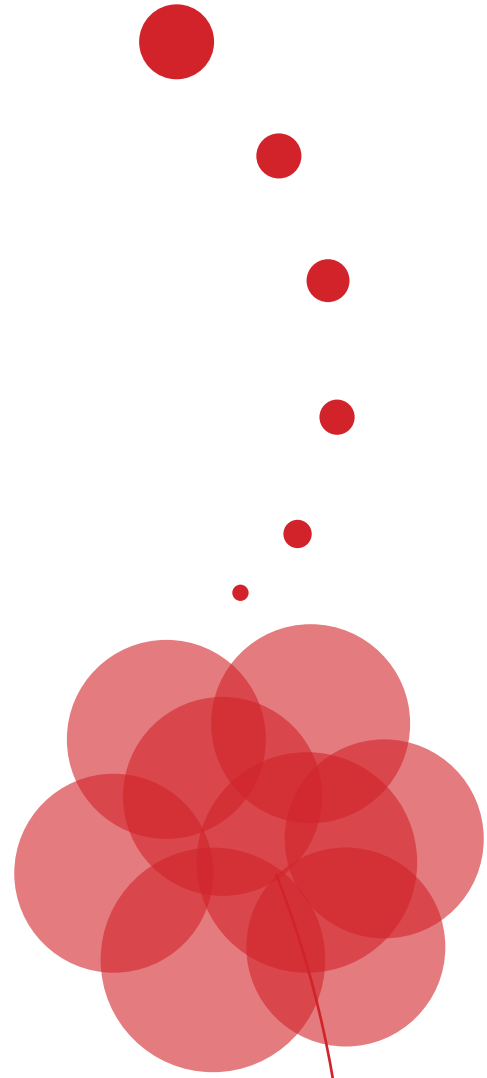
- Voisiko huoneessa olla sellaisia elementtejä, joita vaihdetaan aika ajoin tai käyttäjän erityisvaatimukset huomioiden? (esim. erilaisia materiaaleja tunnustelua varten)

> näin saataisiin vaihtelua

- Millainen olisi sopiva teema huoneelle?
- Voisiko huoneessa käynnin sitoa johonkin satuun, lauluun tai leikkiin, jota voidaan yhdessä käydä läpi samalla esim. tunnustellen eri materiaaleja, kuulostellen ääniefektejä ja haistellen tuoksujä?
- Löytyykö muista tiloista ylimääräisiä tarvikkeita, joita voisi tarvittaessa hyödyntää elämyshuoneessa? (esim. lelut, liikuntavälineet, isotuimet, mu-siikkilaitteet)

Haastattelurunko 2

- Onko jotkin tilaratkaisut saaneet erityistä kiitosta lapsilta tai heidän läheisiltään?
- Onko tiloissa jotain sellaisia asioita joihin kaivattaisiin muutosta?
- Millainen leikki/toiminta on erityisen suosittua?
- Onko tiloissa keskitytty ottamaan huomioon erityisesti joidenkin tiettyjen sairauksien tuomat haasteet?
- Miten apuvälineitä, kuten pyörätuolia, käyttävät lapset on otettu huomioon?
- Onko tiloissa kiinnitetty erityisesti huomiota aisteihin ja niiden käyttöön?
- Miten väreihin on kiinnitetty huomiota tiloissa?



Heidi Sintonen 2016