

OLIPA KERRAN

TILATEOS ALLE KOULUIKÄISILLE LAPSILLE

OPINNÄYTETYÖ
ANNI SARNO

Metropolia AMK Muotoilun ko.
Sisustusarkkitehtuuri
Kevät 2017

Arthur Racham, Hämärän hetken unelmia

*"Tie vain jatkuu jatkumistaan
ovelta mistä alkavan sen näin.
Nyt se on kaukana edessäpäin,
jos voin, sitä joudun seuraamaan
jaloin uupunein vaeltaen
kunnes se taas tien suuremman kohtaa
paikassa johon moni polku johtaa.
Mihin sitten? Tiedä en."*

J.R.R.Tolkien



Wizard of OZ

TIIVISTELMÄ

Tekijä	Anni Sarno
Otsikko	Mitä tehdään jos sataa? Tila/valoteos alle kouluikäisille lapsille
Sivumäärä	72+liitteet 5kpl
Päiväys	18.4.2017
Koulutusohjelma	Muotoilu
Tutkinto	Muotoilija AMK
Suuntautumisvaihtoehto	Sisustusarkkitehtuuri
Ohjaajat	Pasi Pänkäläinen Ville-Matti Vilkkä

Teen opinnäytetyönäni tila- ja valoteoksen, jonka pääkohderyhmänä ovat alle kouluikäiset lapset. Minulla ei ole tilaajaa vaan teen työni minua läpi opintojeni suuresti kiinnostaneeseen aiheeseen, lastenkulttuuriin. Tilaa voidaan käyttää alustana myös työpajoille sekä tapahtumien järjestämiseen. Keskeistä tilasuunnittelussa on luoda elämykselliset puitteet sekä tarinoiden kerrontaan että kuunteluun. Ajatuksena on, että tila on liikuteltava, helposti pystytettävä ja purettava, jotta lastenkulttuuria tässä muodossa voidaan viedä myös sinne, missä sitä nykyisellään on vähän. Esimerkiksi maaseudulla välimatkat ovat pitkiä ja päiväkotien ja koulujen järjestämät retket vähäisiä, eikä kaikilla vanhemmilla ole valmiuksia kuljettaa lapsia kulttuurielämyksiin.

Tila rakentuu silhuettimaisista seinäelementeistä, joihin suunnittelen satumetsää mukailevan kuvituksen. Tärkeää suunnittelussa on kolmiulotteinen vaikutelma ja läpinäkyvyys. Pyrkimyksenäni on luoda valaistuksen keinoin tilaan syvyyttä käyttäen valoa ja varjoa erilaisten tunnelmien luomiseen. Valitsemani materiaalit ovat myös oleellinen osa moniaistillista kokemusmaailmaa.

Tavoitteenani on suunnitella työ, joka on rakenteeltaan tarjousta vaille valmis kokonaisuus sekä tuottaa kiinnostavaa ja laadukasta lapsille suunnattua muotoilua julkiseen tilaan. Lopputuloksena syntyy konseptisuunnitelma sekä pienoismalli suhteessa 1:10 tilan tunnelmaa havainnollistaakseni.

Avainsanat: modulaarisuus, tila, elämyksellisyys, tarina, satu

My thesis is a concept of space and light installation for children under seven.

I have been interested in children’s culture throughout my studies so it was an obvious choice for subject of the thesis.

The concept can be used also as a space in workshops or events. In the centre of designing the space is to create experiential place for telling the stories as well as listening to them. The structure of the space should be easily movable and fast to assemble and disassemble so children’s culture can be taken to where it is less accessible at the moment, like in the countryside where distances are longer and the kindergarten and school trips are rarer. Many parents in these rural areas don’t have the opportunity to take their children to experience culture as often as in bigger cities.

The structure of the space is built from silhouette-like wall elements, into which I designed fairytale forest kind of illustration. Three-dimensional effect and transparency are important elements in the design. Using lightning, light and shadows I created depth and different kinds of atmospheres in the space. The materials I chose for the structure are also important part of the multi-sense experience.

My goal was to design a concept that is as a structure ready to be built and produce interesting and quality design for children to be used in public spaces.

The end result is a conceptual design and a scale model in 1:10 ratio to present and show the atmosphere of the space.

ABSTRACT

Authors	Anni Sarno
Title	Once upon a time
Number of pages	72 + 5
Date	18.4.2017
Degree programme	Design
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Specialisation option	Interior architecture
Instructors	Pasi Pänkäläinen Ville-Matti Vilkkä

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	7	5. SUUNNITTELUPROSESSI	33
2. LÄHTÖKOHDAT	9	5.1 Suunnittelussa alkuun	35
2.1 Lähtökohdat ja tavoitteet	10	5.2 Kuvitus	36
2.2 Suunnitteluongelmat	11	5.3 Luonnostellen	38
3. LASTENKULTTUURI, TARINA JA TILA	12	5.4 Tila, koko ja muoto	43
3.1 Lapsuus ja tarina	13	6. LOPULLINEN SUUNNITELMA	52
3.2 Kulttuuri kuuluu kaikille- saavutettavuus ja tasa-arvo	14	6.1 Suunnittelusta	53
3.3 Tilan kokeminen ja moniaistisuus	15	6.2 Tilan rakenne	54
3.4. Lapset tilan käyttäjinä	16	6.3 Katto	56
3.4.1 Havainnointia tilassa	17	6.4 Kuvia pienoismallista	57
3.4.2 Yhteenveto	21	6.4 Valmiit maisemat	64
4. KONSEPTIN ESITTELY	22	6.5 Materiaalit	68
4.1 Viisi näkökulmaa	25	7.. VALO JA ÄÄNI	69
4.2 Referenssit	26	7.1 Valaistus	70
4.3 Kuvitukset inspiraation lähteenä	31	7.2 Äänimaisema	71
		8. POHDINTA	72
		LÄHTEET	
		LIITTEET	

1

JOHDANTO



John Tenniel : Alice in wonderland

1. JOHDANTO

Suunnittelen opinnäytetyönäni liikuteltavan tila- ja valoteoksen alle kouluikäisille lapsille. Satumetsää mukailevaa tilaa voidaan käyttää alustana myös työpajoille sekä tapahtumien järjestämiseen. Keskeistä tilasuunnittelussa on edistää lastenkulttuuria luomalla elämykselliset puitteet sekä tarinoiden kerrontaan että kuunteluun sekä tuottaa kiinnostavaa ja laadukasta lapsille suunnattua muotoilua julkiseen tilaan. Lopputuloksena syntyy konseptisuunnitelma sekä pienoismalli suhteessa 1:10 tilan tunnelmaa havainnollistaakseni.

Tilat ja niihin liittyvät tarinat ovat aina kiinnostaneet minua. Elämys, jonka voin kokea tilassa, näyttelyssä, teatterissa, kaupungissa tai jonkun kotona, voi painua mieleeni pitkäksi aikaa. Jo lapsena minua kiinnostivat majat, ne sellaiset, joista näkee ulos mutta ei välttämättä sisälle.

Lasten virikkeellistä oppimis- ja kasvuympäristöä pidetään tärkeänä mielikuvituksen ja ajattelun kehittymisen kannalta (Kemppainen 2000; Pruuki 2008). Se, minkälaisissa ympäristöissä ja tiloissa lapset kasvavat sekä minkälaisia kulttuurisia kokemuksia he saavat lapsuusvuosien aikana, on ensiarvoisen tärkeää lapsen kehitykselle. Tässä työssä pohdin lastenkulttuurin ja taiteen merkitystä, tasapuolista saatavuutta ja kehittämistarpeita ratkaisukeskeisesti ja käyttäjälähtöisesti tilasuunnittelun keinoin. Tavoitteenani on luoda toimiva tilakonsepti ja alusta lastenkulttuurin kehittämiseksi. Käytän apunani jo olemassa olevaa tutkimusta, pienoismallityöskentelyä sekä omaa havainnointiani ja suunnittelen rakenteiltaan toiminnallisen, helposti liikuteltavan ja moniaistillisia kokemuksia tarjoavan ”OLIPA KERRAN”-satumaailman alle kouluikäisille lapsille. Tuon työssäni esille hyvinvoinnin, mielikuvituksen kehityksen, kerronnan ja läsnäolon tärkeyttä sekä lapsen itse tuottaman kulttuurin merkitystä. Työni keskeinen osa on myös itse työprosessin kuvaus ja pienoismallityö osana tilan havainnointia ja suunnittelutyötä.



Niroot Puttapipat: Myths and Legends of Russia

Aiheeni on ajankohtainen ja siihen on kiinnitetty viime aikoina paljon huomiota varhaiskasvatuksen piirissä niin kunnissa kuin kansallisellakin tasolla. Esimerkiksi Lastenkulttuurikeskusten liitto (2016) pitää lasten oikeutta osallistua kulttuuri- ja taide-elämään tärkeänä tasa-arvoa luovana tekijänä. Se korostaa taiteen ja taidekasvatuksen saavutettavuutta kaikille ”riippumatta lapsen kielestä, kulttuurista, syntyperästä, erityisen tuen tarpeesta, sosioekonomisesta asemasta tai maantieteellisestä sijainnista” (Emt.). Myös nykyinen hallitus pitää lastenkulttuurin saavutettavuuden ja tasa-arvon parantamista yhtenä keskeisenä yhteiskunnallisena kehittämistarpeena tämän päivän Suomessa. Se on nostanut lastenkulttuurin saavutettavuuden yhdeksi hallituksen kärkihankkeeksi (OKM 2016). Taustalla on ajatus lisätä lasten yhdenvertaisia mahdollisuuksia erilaisiin harrastuksiin, tarjota virikkeellisiä oppimis- ja kasvuympäristöjä, parantaa oppimistuloksia sekä kehittää lasten mielikuvitusta ja uteliaisuutta (Grahm-Laasonen 2016).

Viimeaikaiset linjaukset ja tavoitteet lastenkulttuurin kehittämistarpeista ovat painottaneet tasa-arvon ja saavutettavuuden ulottuvuuksia monitahoisesti. Tässä erityisesti niin kutsuttu saavutettavuuden viisi näkökulmaa (Lastenkulttuurikeskusten liitto 2016) on ollut yksi keskeinen lähestymistapa, jolla on pyritty nostamaan esille aiheen eri puolia. Viestinnällisellä tai psykologisella saavutettavuudella tarkoitetaan ymmärtämisen helpottamista, kun taas sosiaalinen saavutettavuus painottaa sosiaalisia ja kulttuurisia näkökohtia sekä erilaisten käyttäjien tarpeiden huomioimista. Maantieteellinen saavutettavuus viittaa alueellisen eriarvoisuuden ehkäisemiseen ja alueellisesti tasa-arvoiseen lasten kulttuuripalveluiden tarjontaan. Taloudellinen saatavuus tarkoittaa palveluiden kustannusnäkökulmaa ja sitä, ettei hinnoittelulla saateta erilaisia väestöryhmiä eriarvoiseen asemaan. Viides, fyysinen saavutettavuus puolestaan korostaa toiminnallisuuden, esteettisyyden ja turvallisuuden ulottuvuuksia lastenkulttuurin palveluiden suunnittelussa ja kehittämisessä.

Tässä työssä saavutettavuuden viisi näkökulmaa on yksi keskeinen viitekehys, jonka pohjalta teen käytännön suunnittelutyötä. Yhdistän näitä ulottuvuuksia myös pedagogisiin tavoitteisiin pohtimalla tilasuunnittelun kautta kokemuksellisuutta, moniaistillisuutta ja lasten mielikuvituksen ja ajattelun kehittymistä virikkeellisten ja moniulotteisten tilojen ja kasvu- ympäristöjen kautta. Minulla ei ole tilaajaa vaan teen konseptisuunnitelman minua läpi opintojeni suuresti kiinnostaneeseen aiheeseen, lastenkulttuuriin. Esittelen tässä työssäni konseptisuunnitelman jonka pohjalta lähdän viemään ideaani eteenpäin.

Pohdin tilaa ja tilan kokemista eri aisteilla ja moniulotteisten kokemusten kautta. Voisin kuvailla työtäni tutkimusmatkaksi tilan ja tarinan ytimeen. Tärkeää on, että tilakokemus ei pohjaudu ainoastaan näköaistin varaan, vaan on moniaistillinen. Pääpaino tulee olemaan tilan tunnelman luomisessa ja rakenteellisessa suunnittelussa. Keskeistä työssäni onkin saavutettavuuden viiden näkökulman lisäksi erityisesti tilan kokeminen ja moniaistillisuus.

Jaan opinnäytetyöni kolmeen osaan, jotka ovat: 1) teoreettinen viitekehys ja työn konteksti (luvut 2 ja 3), 2) suunnitteluprosessi ja pienoismallityö (luvut 4 ja 5) sekä 3) rakenteellinen suunnittelu (luku 6).

2

LÄHTÖKOHDAT JA SUUNNITTELUTEHTÄVÄT

2.2 Lähtökohdat ja tavoitteet
2.3 suunnitteluongelmat



2.1 LÄHTÖKOHDAT JA TAVOITTEET

Sain ensimmäisen ajatuksen aiheeseeni liittyen käydessäni satutalo Junibackenissa Tukholmassa. Mietin, että tällaista, näin laadukasta lapsille suunnattua satutaloa ei ole Suomessa vielä nähty. Lapsille suunnattuja elämyksellisiä ja toiminnallisia näyttelyitä ja tapahtumia on tehty, kuten vaikka Herra Hakkaraisen talo Lempäälässä, mutta laadukkaita lastenkulttuuripalveluita tarvittaisiin tänne lisää. Erityisesti haja-asutusalueilla kulttuuripalveluiden tarjonta ja saatavuus edelleen vaihtelee, mikä ei edistä tasa-arvon toteutumista eikä hallituksen nykytavoitteita lasten kulttuuri- ja taidekasvatuksessa. Työssäni kehitän yhdenlaisen näihin ongelmiin vastaavan konseptin, joka on liikuteltava ja muokattavissa erilaisten käyttäjien tarpeisiin.

Haluan tässä työssäni tehdä toiminnallisen tilan, en niinkään vain katseltavaa lavastetta tai kokemusta. Työni kautta pyrin herättämään mielikuvituksen eloon valojen, varjojen, äänen ja tilan kautta. Satujen maailmani on siten erilainen kuin vaikkapa teatteri-, näyttely, elokuva tai teemapuistokokemus. Varjoteatteri ja siluettianimaatio ovat inspiroineet ajatustani tilasta alusta asti. Varjokuvat luovat oman illuusion ja maailmansa tilaan. Varjoteatterissa muodot ja hahmot voivat muuttua toiseksi ja ne luovat elämykseen taianomaisuutta. Tulen käyttämään niitä muun satukuvituksen ohella oman työni pohjana ja inspiraationlähteinä.

Tavoitteenani on ollut luoda tila, joka kannustaa lapsia lukemaan, hiljentymään, kuuntelemaan ja kertomaan omia satuja ja kertomuksia. Tämän kaltainen tila kehittää lasten luovuutta ja voi toimia esimerkiksi kielenkehityksen tukena, kun lapset ovat kertojan äänessä eli lapset tuottavat itse toisilleen lastenkulttuuria. Suunnittelutyössäni on myös tärkeää huomioida käyttäjälähtöisyys, käytettävyys, esteettömyys sekä kiinnostavuus, jotta tilasta tulee toimiva, helposti lähestyttävä ja innostava kokemus. Hyödynnän työssäni olemassa olevaa tutkimustietoa, omaa havainnointiani sekä erilaisten käyttäjien kokemuksia ja toiveita.

Tilan kokemista ja aisteja on tutkittu paljon ja niihin liittyen on tehty tutkimuksia ja opinnäytetöitä (esim. Pallasmaa 1996; Saarikangas 1998; Dischinger 2000). En tässä työssä tule tutkimaan varsinaisesti niitä, vaan käytän jo olemassa olevaa tutkimusta oman työni teoreettisena pohjana ja tukena tilasuunnittelulle. Työssäni mietin tilan mittasuhteita eri käyttäjien näkökulmasta suhteessa oikeanlaiseen tunnelman muodostumiseen tilassa.



Onni Mansnerus, Mestaritontun seikkilut, Aili Somersalo

2.2 SUUNNITTELUONGELMAT

Keskeiset suunnittelutehtäväni ja niihin liittyvät konkreettisemmat alakysymykset ovat seuraavat:

1) Suunnitella lapsille moniaistinen elämyskokonaisuus, joka kehittää ja jatkaa suomalaisen lastenkulttuurin ylläpitämistä. Miten suunnittelen toimivan tilakonseptin huomioiden lasten tarpeet sekä saavutettavuuden tavoitteet?

2) Pohtia käytännön suunnittelutyön kautta, miten tilateoksen rakenteelliset sekä kuljetus-, pystytys- ja kustannuskysymykset ratkaistaan toimivalla tavalla. Miten tämä tila toimii käytännössä, miten se puretaan ja pystytetään?

Lähestyn näitä kysymyksiä käytännönläheisesti ja käyttäjälähtöisesti. Keskeiset tutkimusmenetelmäni ovat osallistuva havainnointi (Alasuutari 2007) ja pienoismallityöskentely. Käytännössä olen tarkkaillut käyttäjiä sekä erilaisia tila- ja valaistusratkaisuja elämyksellisissä tapahtumissa ja tiloissa. Olen myös käyttänyt havainnoinnin apuvälineenä pienoismallityöskentelyä koko prosessin ajan.

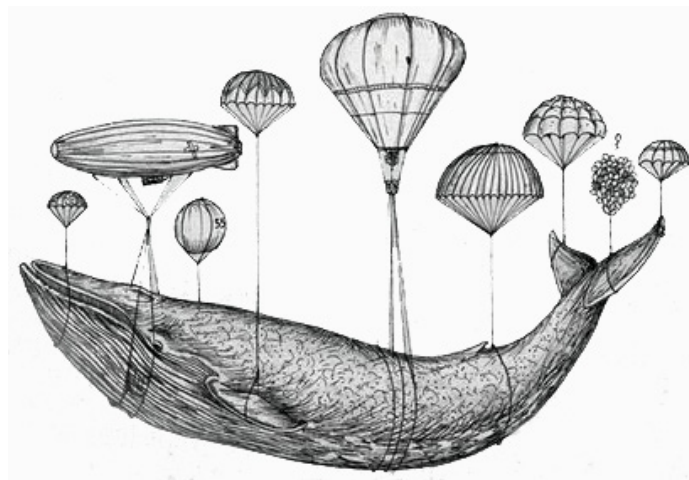
Tärkeää suunnittelussa on ollut kolmiulotteinen vaikutelma ja läpinäkyvyys. Pyrkimyksenäni on ollut luoda valaistuksen keinoin tilaan syvyyttä käyttäen valoa ja varjoa erilaisten tunnelmien luomiseen. Valitsemani materiaalit ovat myös oleellinen osa moniaistillista kokemusmaailmaa.

Tavoitteenani oli suunnitella työ, joka on rakenteeltaan tarjousta vaille valmis kokonaisuus sekä tuottaa kiinnostavaa ja laadukasta lapsille suunnattua muotoilua julkiseen tilaan. Lopputuloksena syntyi konseptisuunnitelma sekä pienoismalli suhteessa 1:10 tilan tunnelmaa havainnollistaakseni.

3

LASTENKULTTUURI, TARINA JA TILA

- 3.1 Lapsuus ja tarina
- 3.2 Kulttuuri kuulu kaikille-saavutettavuus ja tasa-arvo
- 3.3 Tilan kokeminen ja moniaistisuus
- 3.4 Lapset tilan käyttäjinä



3.1. LAPSUUS JA TARINA

Lapsuus ja tarina liittyvät aina yhteen, ja kunakin aikana pitää löytää siihen aikaan ja yhteiskuntaan sopiva tapa välittää tarinoita ja senhetkistä kulttuuria lapsille.

Lasten fyysinen, emotionaalinen ja sosiaalinen kehitys myös ovat toisiinsa kietoutuneita, ja tutkimusten mukaan sadut ja tarinat ovat tärkeä keino ohjata ja tukea näiden kehittymistä. Sadut ja tarinat myös kehittävät lapsen kykyä hahmottaa itsensä suhteessa toisiin ihmisiin ja ympäristöönsä sekä vahvistaa lapsen persoonallisuutta (Cafaro 2010).

Yksi OLIPA KERRAN -satumailmani keskeisistä elementeistä on juuri tarina. Sen kautta pyrin tuomaan tilakokonaisuuteen pedagogisen ulottuvuuden, joka kehittää lasten ajattelua ja mielikuvitusta sekä vahvistaa heidän itseymmärrystään. Hyvän sadun tai tarinan on tutkimuksissa nähty edistävän kielellistä kehitystä sekä kehittävän luovaa ajattelua ja ongelmanratkaisutaitoja (Kemppinen 2000). Tarinankerronta on aina ajankohtaista. Tarinoilla on eri muodoissaan siirretty tietoa sukupolvilta toisille kautta historian, mikä osaltaan kertoo tarinankerronnan keskeisestä roolista kaikissa kulttuureissa. On myös todettu, että (aikuisen) kirjoitettu ja (lasten) puhuttu kieli kohtaavat, kun myös lapsi saa itse keksiä ja kertoa tarinoita (ks. Välimaa 2015).

Yksi omassa työssäni keskeinen ja ajankohtainen teema on myös pysähtyminen. Kiihkeätempoisessa ajassamme on tärkeää tarjota vastapainoksi jotain, jonka voi kokea myös fyysisesti digitaalisen maailman rinnalla. Satumailmani tarkoituksena on tarinoiden, tilan ja valon vuorovaikutuksen avulla tuottaa niin yksilöllisiä kuin yhteisiäkin kokemuksia, herättää tunteita ja luoda yhteenkuuluvuutta (vrt. Välimaa 2015). Lasten mielikuvituksen ruokkiminen ja ajatusten herättäminen on myös pedagogisesti tärkeää. Kyky kuvitella, sellaistaikin mitä ei ole vielä ollut olemassa, on ollut merkittävässä roolissa koko ihmiskunnan kulttuurin kehityksessä. Kertomuksilla voidaan edistää lasten eläytymistaitoja, luoda haluttuja tunnelmia ja saada heidät itse pohtimaan satujen opetuksia ja sanomia (Kernell & Wilen 2014).

Tässä työssä korostan lasten aktiivista roolia tarinoiden muodostamisessa, kerronnassa ja tulkinnassa. Tässä tärkeää on se, että lapset voivat osallistua satumailmaan ja myös itse luoda lastenkulttuuria lapsille.



John Singer Sargent , Carnation, lily, lily, rose

3.2 KULTTUURI KUULUU KAIKILLE- SAAVUTETTAVUUS JA TASA-ARVO

Keskeistä tilasuunnittelussani on luoda puitteet sekä tarinoiden kerrontaan että kuunteluun. Tilaa voidaan käyttää alustana myös työpajoille sekä tapahtumien järjestämiseen. Ajatuksena on, että tila on liikuteltava, helposti pystytettävä ja purettava, jotta lastenkulttuuria tässä muodossa voidaan viedä myös sinne, missä sitä nykyisellään on vähän. Esimerkiksi maaseudulla välimatkat voivat olla pitkiä ja päiväkotien ja koulujen järjestämät retket vähäisiä, eikä kaikilla vanhemmilla ole valmiuksia kuljettaa lapsia kulttuurielämyksiin. Tämä on keskeinen näkökulma kulttuurin tasa-arvon ja saatavuuden kannalta.

Suomessa konkreettiseksi välineeksi lastenkulttuurin saavutettavuustavoitteen toteuttamiseen on kehitetty erityinen kulttuurikasvatussuunnitelma-konsepti (ks. www.kulttuurikasvatussuunnitelma.fi), jossa painottuu moniammatillinen yhteistyö kasvatusalan ammattilaisten kanssa. Se myös pyrkii vahvistamaan lasten tasa-arvoista oikeutta päästä osalliseksi taiteesta ja taidekasvatuksesta korostamalla kulttuuria lähipalveluna. Toisin sanoen tavoitteena on viedä kulttuuripalvelut lasten luokse, heidän arkiympäristöönsä, ja varmistaa kaikkien lasten mahdollisuus päästä palveluiden luokse. Nämä tavoitteet ovat linjassa saavutettavuuden viiden näkökulman kanssa (Suomen lastenkulttuurikeskusten liitto 2016), joita olen käyttänyt myös tätä työtä ohjaavina periaatteina.

Yhtenä kulttuuripalveluiden saatavuuteen liittyvänä kysymyksenä on myös kulttuuripalveluiden alueelliset erot ja niiden maantieteellisen kattavuuden suuri vaihtelu. Tällä hetkellä osa lastenkulttuuripalveluista toimii suurten kaupunkien keskustoissa ja osa haja-asutusalueilla useiden kuntien alueella. Verkostomaisuudesta on tullut erityisesti maaseudulla yleistynyt toiminnan muoto, kun taas kaupungeissa tyypillistä on kattavuus ja keskittyminen palveluiden tarjontaan yhden kaupungin alueella. Ongelmana on myös ollut eri palveluiden ja toimijoiden käytettävissä olevien resurssien vaihtelu, mikä on osaltaan vaikuttanut palveluiden saatavuuteen ja tasa-arvoon. Lastenkulttuurikeskusten liitto (2016) ehdottaakin kulttuuripalveluiden saatavuuden parantamista esimerkiksi erilaisten kiertävien taide- ja kulttuurisisältöjen kehittämisellä. Nykyinen hallitus niin ikään painottaa lastenkulttuuripalveluiden saatavuuden parantamista teemaan liittyvässä kärkihankkeessaan, jossa myös tunnistetaan konkreettisia toimenpiteitä alueellisten ja tasa-arvoerojen pienentämiseksi. Tässä työssäni kehitän yhtä mahdollista lastenkulttuuripalvelukonseptia, joka huomioi käyttäjälähtöisesti näitä viime aikoina tunnistettuja tasa-arvo- ja saavutettavuusnäkökulmia.

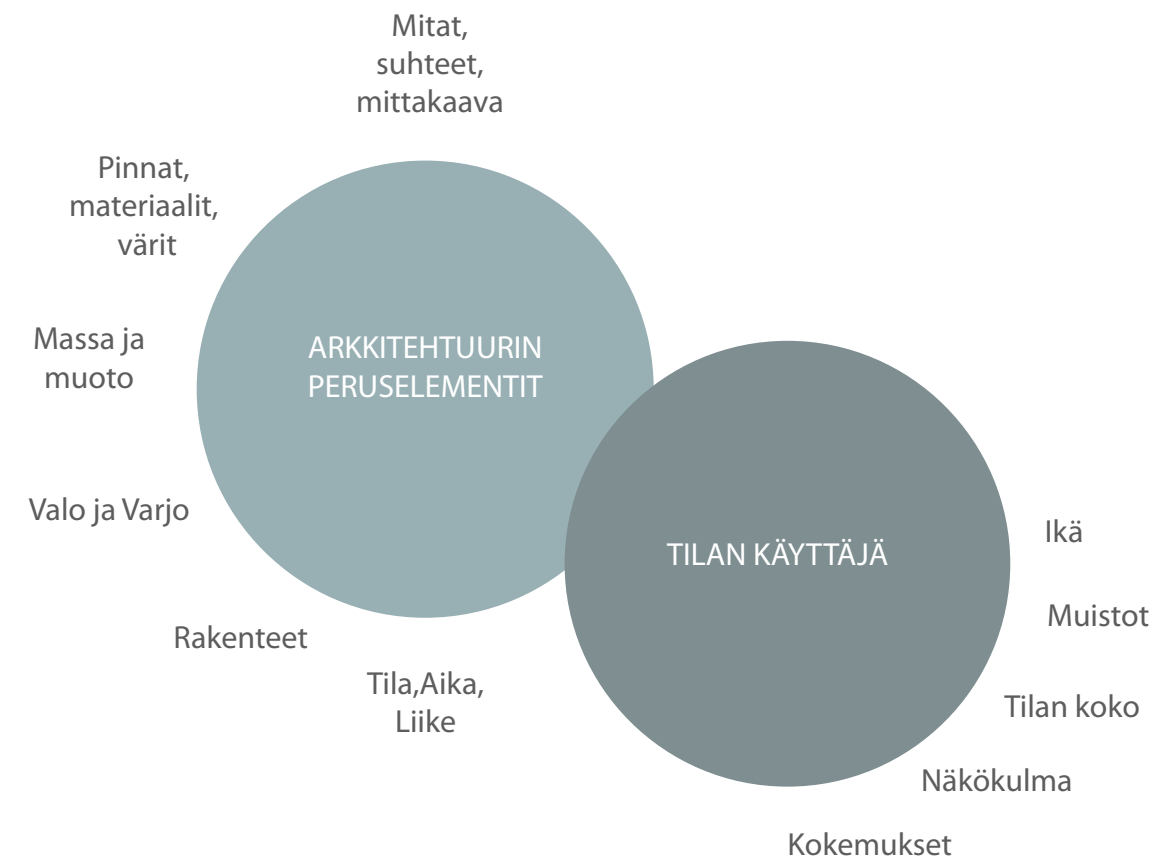


3.3 TILAN KOKEMINEN JA MONIAISTISUUS

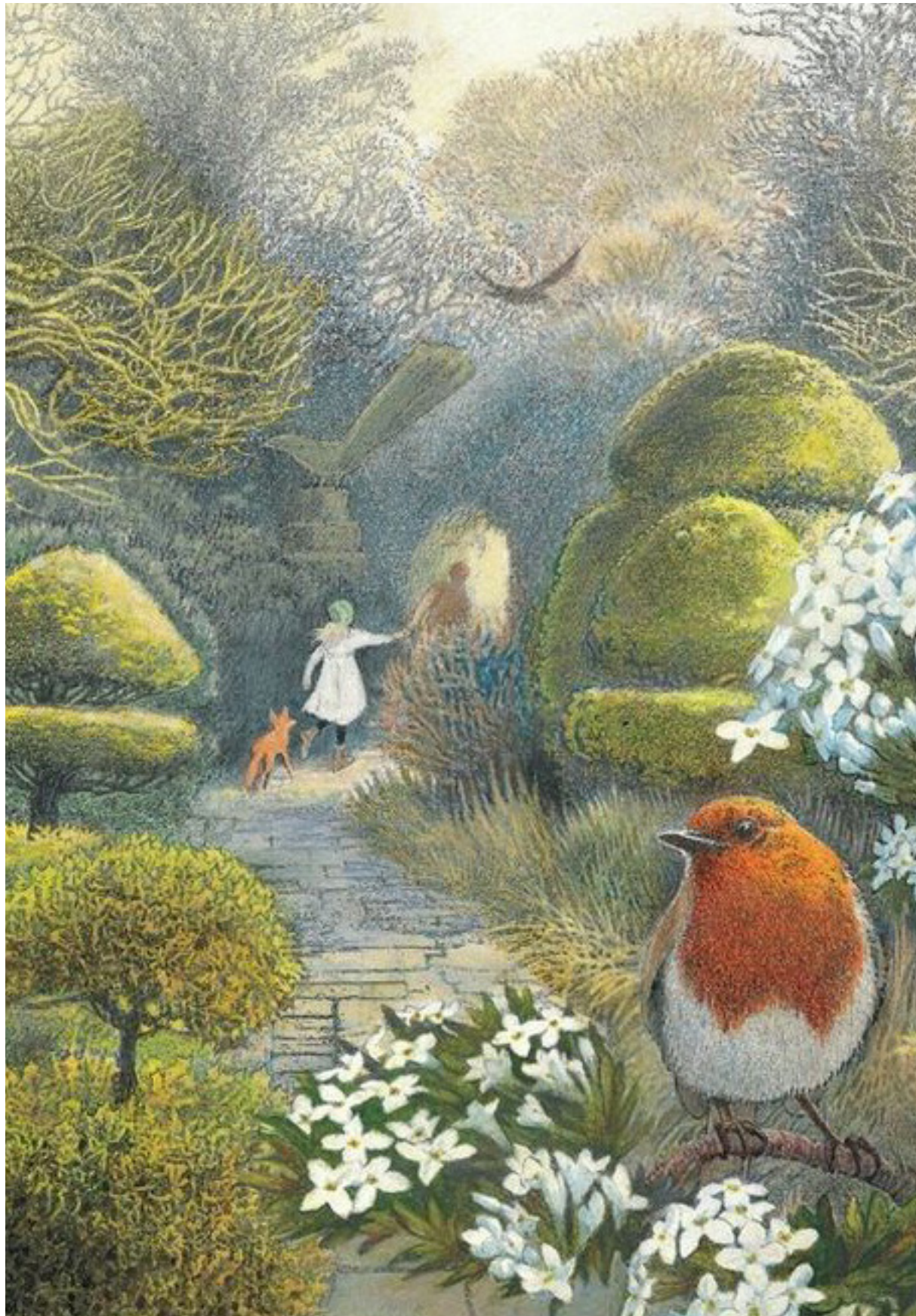
Tässä työssä tarkoitukseni on ollut luoda elämyksellinen ja moniaistillinen tila erityisesti lasten tarpeita huomioiden. Toimintaympäristön tai tilan moniaistinen havainnointi voi kehittää lasten ympäröivän maailman kokemista ja ymmärtämistä. Paikoissa, jotka koetaan mieluisiksi, koetaan usein mielihyvää tuottavia myönteisiä tunteita (Jokiniemi 2007). Vaikka näköaistia on usein pidetty tärkeimpänä ja määräävimpänä aistina, myös muiden aistien merkitys tilan kokemuksessa on merkittävä. Visuaalisten seikkojen lisäksi myös erilaiset äänimaisemat ja kehon aistimukset kiinnittävät ihmisen moniulotteisesti fyysiseen tilaan, mikä on hyvä huomioida kaikessa tilasuunnittelussa (Pallasmaa 1996). Pallasmaan mukaan tilakokemus ei koskaan pohjaudu vain yhteen aistimukseen, kuten visuaalisuuteen tai ääneen.

Tutkimusten mukaan monet ihmiset liittävät usein luontoelementtejä, kuten puita, nurmikkoja, avaria näkymiä ja ulkona olevia ihmisiä mielipaikkoihinsa ja mieluisiksi koettuihin näkymiin (Korpela 1995). Myös intiimiä ja turvallista tilaa pidetään usein kutsuvana. Erilaisiin tiloihin voi liittyä myös symbolisia ja sosiaalisia merkityksiä. Ne voivat toimia kohtaamispaikkoina, vahvistaa yhteenkuuluvuuden tunnetta, luoda elämyksiä ja mieleenpainuvia kokemuksia. OLIPA KERRAN -satumaailman tarkoituksena on toimia myös oppimisen, mielikuvituksen ja moniaistillisten kokemusten tilana, jossa ”mikään ei ole mahdotonta”.

Juuri tilan kokemuksellisuus ja moniaistillisuus korostuvat käyttäjälähtöisessä tilasuunnittelussa. Kuten Dischinger (2000) toteaa, tilan kokeminen on yksilön ja ympäristön välinen vuorovaikutussuhde, johon vaikuttaa niin ympäristön tuottamat erilaiset aistiärsykkeet kuin yksilön kyky ottaa niitä vastaan. Lisäksi oma toiminta tilassa sekä tilan ja sen ympäristön muuttuvat tekijät ovat yhteydessä aistikokemuksiin ja niiden tulkintaan (emt.). Tässä sekä yksityiskohdat että tilan kokonaisvaltainen aistiminen ovat tärkeitä. Toisaalta tilojen materiaali- ja valaistusvalinnat ovat tärkeä tekijä suunniteltaessa etenkin muunneltavissa olevia tiloja (Korpelainen et al. 2004). Ne myös tekevät mahdolliseksi erilaisten moniaistillisten tunnelmien ja tarinoiden luomisen, mikä tässä työssä on erityisen tärkeä elementti.



*"Kaikilla paikoilla on oma henkensä.
Joidenkin paikkojen henki on lähes
huomaamaton ja joidenkin selvästi
havaittavissa. Parhaimmillaan paikan henki on niin voimakas,
että kertavierailu paikassa jättää mieleen
unohtumattoman kokemuksen."*
(SAFA, Arkkitehtuurin ABC)



Inga Moore, Secret Garden

3.4 LAPSET TILAN KÄYTTÄJINÄ

Tilasuunnittelun näkökulmasta lapset muodostavat erityisen käyttäjäryhmän. Tilaa suunnitellessa käyttäjälähtöisestä näkökulmasta tulee ymmärtää itse käyttäjiä. Paras keino selvittää tämänikäisten lasten käyttäytymistä ja mieltymyksiä on havainnointi vastaavanlaisissa ympäristöissä. Havainnoinnin ja teoreettisen tiedon pohjalta pyrin muodostamaan käsityksen tämän ikäryhmän ominaisuuksista ja siitä, minkälaisia tilankäyttäjiä lapset ovat.

Lapsille suunnatuissa tiloissa on erityisesti syytä kiinnittää huomiota seuraaviin seikkoihin:

turvallisuus

esteettömyys

toiminnallisuus

lasten omat toiveet ja tarpeet

virikkeellisyys

Tilateoksen käyttäjäkohderyhmänä ovat leikki-ikäiset, erityisesti 3-6-vuotiaat lapset. Leikki-ikään kuuluu oleellisesti uuden oppiminen ja taitojen vahvistuminen. Tässä iässä lapsi oppii kaikki ne taidot, joita hän tarvitsee selviytyäkseen myös aikuisena. Näitä taitoja ovat kaikki kognitiivisten, fyysisten ja psyykkisten ominaisuuksien kehittyminen aina kävelemään oppimisesta puheen tuottamiseen, tunteiden säätelystä hienomotorisiin taitoihin, mukaan lukien myös sosiaalisten taitojen kehittyminen (Cafaro 2010).

Oppiminen leikki-iässä on jatkuvaa ja päivittäistä.

3.4.1 HAVAINNOINTIA TILASSA

Kävin havainnoimassa tiloja ja niiden käyttäjiä useassa eri kohteessa kirjastojen lastenosastoilla, Helsingin kaupunginmuseon Lasten kaupungissa, Merimaailma Sea Lifessä, Lasten vuosisata-näyttelyssä Design museossa sekä uudistetussa Hop Lopissa Helsingissä. Esittelen näistä tässä tarkemmin kaksi kohdetta, Junibackenin ja Helsingin luonnontieteellinen museo Luomuksen, koska mielestäni niistä nousi esille oman työni kannalta monia tärkeitä näkökohtia. Oleellista oli valita havainnoinnin kohteeksi toisistaan poikkeavia tiloja ja kokonaisuuksia, joiden avulla saatoin muodostaa käsityksen erilaisien tilaratkaisuiden toimivuudesta.

JUNIBACKEN, TUKHOLMA

Junibacken on näyttelijä Staffan Götestamin perustama, Astrid Lindgrenin kirjallista perintöä kunnioittava maailma. Sen keskiössä on satujuna, joka kulkee talon sisällä köysirataa pitkin ja vie osallistujat Lindgrenin tunnetuimpiin kertomuksiin. Satumatkan visualisoinnista on vastannut hollantilainen lastenkirjojen kuvittaja Marit Törnqvist. (Yle 2011.).

Tilat ovat jaettu Junibackenissa kolmeen kokonaisuuteen: 1) Sagotorget, 2) Sagotåget ja Villa Villekulla, ja 3) Peppi Pitkätossun talo. Sagotorget on torialue jossa on rakennuksia tuttujen satuhahmojen ympäristöistä. Torilta löytyy muun muassa Mimm-lehmä, Mikko Mallikkaan kotitalo, Viirun ja Pesosen koti, kahvila ja lentokone. Kaikki rakennukset ovat lapsille sopivassa mittakaavassa ja ne noudattavat kirjojen alkuperäisiä kuvituksia. Kaikkeen saa koskea ja kaikkialla saa leikkiä. Rakennukset ovat kuitenkin pieniä ja ahtaita, ja varsinkin liukumäissä ja portaissa syntyi ruuhkaa ja vaaratilanteita. Aikuinen ei mahtunut sisälle taloihin, ja perheen pienimpien valvominen oli hankalaa. Toisaalta rakenteissa oli huomioitu kaatumiset ja kompurointi, eikä esimerkiksi teräviä kulmia ollut. Lapsia kiinnostivat erityisesti paikat, joihin pääsee sisälle sekä pienet aukot, joista voi kurkistella.

Sagotåget on satujuna, jossa Lindgrenin tunnetuimmat sadut ovat eloon herätettyinä pienoismaailmojen muodossa. Juna vie vaahteramäen Eemelin, Marikin Kesäkummun, Katto-kassisen, Ronja Ryövärintyttären ja Veljeni Leijonamielen kirjoista tuttuihin maisemiin, ja opastus on saatavilla useilla 15 eri kielellä. Kierros oli jännittävä ja elämyksellinen kokemus. Upeasti toteutetussa pienoismaailmassa, johon oli taitavasti yhdistetty hyvin toimiva valaistus, saattoi kokea todella olevansa tarinan sisällä. Lapset kokivat junan voimakkaasti ja siitä puhuttiin paljon kokemuksen jälkeen.

Peppi Pitkätossun talo oli sijoitettuna omaan kerrokseensa ja se koostui monesta eri tiloista, liukumäistä ja portaikoista. Talossa sai muun muassa leikkiä Pepin tutuilla tavaroilla, paistaa lettuja ja nukkua Pepin sängyssä.

Lisäksi esillä oli vaihtuvassa näyttelytilassa Muumien maailma, kirjasta Kuinkas sitten kävikään. Toteutus oli kuten kirjassakin värejä ja aukotuksia myöten. Tunnelma tilassa oli aika jännittävä ja valaistus hämärä.

Satutalon tilat ja rakennukset ovat suunniteltu lapsia varten ja ne kestävät leikkimistä. Eri tiloihin on rakennettu erilaisia tunnelmia muun muassa valaistuksen keinoin. Junibackenissa sai leikkiä, koskea, kiivetä, juosta ja roikkua. Tilat oli tehty huolellisesti yksityiskohtia myöten, mutta ne olivat hieman pie-nehköt ja ahtaat niin suurelle lapsimäärälle, ja törmäyksiä ja tungosta riitti joka puolella. Rakennuksista ja tiloista oli liukumäen lisäksi usein vain yksi reitti ulos, mikä aiheutti oviaukolla säpinää. Tarinoiden ja hahmojen tunnistettavuus oli koko paikan parasta antia lapsille. Kokonaisuudessaan konsepti toimii loistavasti, sillä leikkitaloihin on yhdistetty myös kahvila, myymälä ja teatteri,



Satujuna, Kohtaus kirjasta Veljeni Leijonamieli



Satujuna, Katto Kassisen katonäkymät



Satujuna, Vaahteramäessä



Satutori



Villa Villekulla



Vaihtuva näyttelytila, Muumit-näyttely

LUONNONTIETEELLINEN MUSEO LUOMUS, HELSINKI

Luonnontieteellisen museon viisi pysyvää näyttelyä ovat Suomen luonto, Maailman luonto, Elämän historia, Luut kertovat ja Muutosta ilmassa. Luonnontieteellinen museo on pysytellyt yleisön suosiossa vuonna 2008 valmistuneesta remontista lähtien. Kävijämäärillä mitattuna museo on sijoittunut vuosittain maamme kolmen suosituimman museokohteen joukkoon.

<https://www.luomus.fi/fi/luonnontieteellinen-museo>

Luonnontieteellinen museo tarjoaa oivat puitteet käyttäjäryhmien havainnointiin. Käyn museossa usein ja mielestäni se tarjoaa joka kerta uudenlaisia kokemuksia. Museo on rakennettu mo-
neen kerrokseen, jotka on jaettu aihepiireittäin.

Museon nettisivuilta löytyy kattavasti lisätietoa ja materiaalia käyntiä varten. Käyttäjäryhmät vaihtelevat laajasti, ja käytännössä museo palvelee kaiken ikäisiä kävijöitä. Tilat ovat valtavat, ja vaikka museossa on jatkuvasti suuria ryhmiä yhtäaikaaisesti, ei ruuhkaa synny. Museossa on panostettu visuaalisuuteen, näyttelyiden eri osat ovat toteutettu korkeatasoisesti ja ne tarjoavat elämyksiä käyttäjilleen. Monipuolisuutta lisää se, että lisätietoa on saatavilla sitä kaipaaville. Usein mukana on lapsia, joille museo on tarjonnut tavallisesta poikkeavan ja kiinnostavan oppimisympäristön. Esimerkiksi hieman vilkkaammatkin lapset ovat viihtyneet museossa pitkiäkin aikoja, ja tilat ovat inspiroineet heitä vierailun jälkeen tutkimaan lisää kiinnostavaksi koetuista aihepiireistä. Huomaan, että lapset ovat tilassa hurjan innostuneita ja että heistä on kiinnostavaa tarkastella eri eläinlajeja hyvin läheltä, mikä luonnossa olisi mahdotonta. Kaikkein eniten elämyksiä tarjoaa Afrikan yö -näyttely sekä jurtti, jossa on yhdistetty tilaan valaistuksen lisäksi myös äänimaisema. Näissä tiloissa lapsia on usein paljon mutta tilat ovat niin jännittäviä, että kävijät hiljentyvät aistimaan ja kokemaan tilassa vallitsevaa tunnelmaa. Vaikka tilassa eläimet ja elementit eivät liiku oikeasti, lapset näkevät niiden liikkeen mielikuvituksensa keinoin.



Afrikan yö- elämyksellinen tila



Hienosti valaistut luurangot näyttelystä 'Luut kertovat'



3.4. 2 YHTEENVETO

Molemmissa kohteissa erilaiset käyttäjäryhmät on hyvin huomioitu ja tilat ovat esteettömät. Junibackenissa osa leikkinäyttelyistä on myös rakennettu niin, että niihin pääsee myös pyörätuolilla. Myös muut toimintarajoitteiset on huomioitu esimerkiksi kaiteiden, hissien ja esteettömien kulkuväylien muodossa.

Lapset ovat luonnostaan uteliaita ja he haluavat koskettaa näkemäänsä. Kaikki haluavat mennä yhtä aikaa pieniinkin tiloihin, jolloin suunnittelussa täytyy ottaa huomioon niin sanotut pullonkaulatilanteet. Tilasta täytyy päästä sisälle ja ulos useammastakin kohdasta. Lapset juoksentelvat, hyppivät ja riehaantuvat. He tutkivat innoissaan tiloja ja kurkistelevat joka paikkaan. Ääni nousee iloitessa, ja tämä olikin miinuspuoli etenkin Junibackenissa, melutaso oli todella korkea.

Lapsi haluaa leikkiä, ja pelkkä katsominen ja kuuntelu harvoin riittävät. Esimerkiksi opaskierroksilla huomaan usein, että keskittyminen on toisilla hankalaa, mikä purkautuu hyppimisellä ja heilumisella. Virikkeellinen ympäristö luo puitteet – ja parhaimmillaan antaa tilaa – lapsen oman mielikuvituksen ja luovuuden kehittymiseen. Toisaalta nykypäivän kiireisen elämänrytmin vastapainoksi olisi hyvä myös välillä hetki istua ihan rauhassa ja vain kuunnella.

Joka tapauksessa lapselle on tärkeää päästä itse osallistumaan ja tekemään. Havaintojeni perusteella elämyksellisissä tiloissa jokaisella lapsella tuntui olevan oma käsityksensä siitä, missä ollaan, mitä tila edustaa, kenen koti se voisi olla ja mitä tilassa tapahtuu. Täytyy muistaa että lapsi näkee aina aikuista enemmän, hänellä on vielä kyky kuvitella sellaista mitä ei ole. Tästä syystä ei saa aliarvioida lapsia käyttäjäryhmänä liian valmiilla tilalla vaan pikemminkin pyrkiä ymmärtämään ja tukemaan heidän ainutlaatuista ja herkkää sekä mielikuvitusrikasta ikäkauttaan. Tilan pitää olla kestävä ja helposti lähestyttävä. Monet aikuisesta tavallisiltakin tuntuvat asiat voivat lapselle olla pelottavia.

Suunnittelutyössäni olen pyrkinyt ottamaan näitä näkökulmia huomioon ja pohtinut, voinko jotenkin vaikuttaa tämän tilan suunnittelussa näihin asioihin ja siihen, miten tila ohjaa käyttäjiään. Miten luoda tila, joka huomioi saavutettavuuden viisi näkökulmaa ja on samalla viihtyisä lasten näkökulmasta?

4

KONSEPTI

- 4.1 Konseptin esittely
- 4.2 Viisi näkökulmaa- Miten konsepti toimii käytännössä
- 4.3 Referenssit
- 4.4 Kuvat inspiraation lähteenä

4.1 KONSEPTIN ESITTELY

OLIPA KERRAN on elämyksellinen tilateos jonka pääkohderyhmänä ovat alle kouluikäiset lapset. Se tarjoaa alustan lastenkulttuurin kehittämiseksi sekä tilan lapsen omalle äänelle. Tila on moniaistillinen ja koostuu seinäelementtien lisäksi valoista, äänestä ja pintastruktuuriltaan vaihtelevista materiaaleista. Rakenteeltaan tila on modulaarinen ja kooltaan kompakti. Se voidaan helposti pystyttää ja purkaa ja on kuljetettavissa tarpeen mukaan paikkakunnalta toiselle kuten kirjastoihin, kulttuurikeskuksiin, tapahtumiin, festivaaleille tai kuntien muihin julkisiin tiloihin. OLIPA KERRAN -konsepti tuo lastenkulttuuria kaikkien saataville.

Tilaa voidaan käyttää monipuolisesti ja toiminnallisesti. Siellä voi lukea, kuunnella ja kertoa satuja. Tilassa voi toteuttaa erilaisia työpaikkoja, sadutusta ja varjoteatteria. Tila muuntuu käyttäjien tarpeiden mukaan.



4.2 VIISI NÄKÖKULMAA - Miten konsepti toimii käytännössä?

Konsepti nojaa viiteen aiemmin esitettyyn saavutettavuuden näkökulmaan. Alla avaan, miten saavutettavuuden eri puolet on huomioitu OLIPA KERRAN -teoksen toteutuksessa.

1) Viestinnällinen ja psykologinen saavutettavuus

Tilan mukana kulkee materiaalipaketti, joka sisältää satukirjoja, askarteluohjeita ja toimintaan liittyviä ideoita, joita esimerkiksi kunnat voivat toteuttaa omien kiinnostuksiensa pohjalta. Sadut ovat käytettävissä tilassa eri formaateissa. Ne ovat helposti muunneltavissa saavutettavaksi vaikkapa näkörajoitteisille tai selkokielisenä kehitysvammaisille lapsille. Satupaketti tekee satuja tunnetuksi ja tukee näin osaltaan lapsen kielen ja mielikuvituksen kehitystä. Kannustamalla lapsia toiminnallisuuteen OLIPA KERRAN-tila sisältää näin ollen myös vahvasti pedagogisen ulottuvuuden.

Ohjeet tilan käyttöön löytyvät myös omilta ettisivuilta. Sinne voidaan myös tarvittaessa koota lasten omia tuotoksia. Työpajojen myötä lapset saavat myös itse täydentää maisemaa oman mielikuvituksensa pohjalta. He voivat askarrella tilaan mieleisiään elementtejä ja kiinnittää ne rakenteeseen. Tällä tavalla tila elää ja joka kerta siitä syntyy erilainen kokonaisuus. Myös näitä kuvia voidaan jakaa tilan nettisivuilla.

2) Maantieteellinen saavutettavuus

Tila on rakenteeltaan modulaarinen. Se on suunniteltu siirrettäväksi ja on yksinkertainen koottava. OLIPA KERRAN -teos on mahdollista pystyttää hyvin erilaisiin tiloihin. Tilan helppo siirrettävyys pyrkii tuomaan lastenkulttuurin saavutettavaksi niin pienille kuin suurillekin paikkakunnille ja erilaisiin ympäristöihin ja tapahtumiin.

3) Sosiaalinen saavutettavuus

OLIPA KERRAN -konseptin kantavana teemana on käyttäjälähtöisyys. Tilan käyttö rakentuu käyttäjän tarpeet huomioiden ja käyttäjän tarpeiden pohjalta. Tila on muunneltavissa käyttötarpeiden mukaan ja käytettävissä monenlaisissa tapahtumissa.

4) Taloudellinen saavutettavuus

OLIPA KERRAN on kustannustehokas konsepti, jonka käyttökustannukset jäävät tilaajalle pieniksi. Tilan käyttö perustuu vuokraamiseen ja käyttökustannukset rajoittuvat kuljetuksesta ja pystytyksestä aiheutuviin kustannuksiin.

5) Fyysinen saavutettavuus

OLIPA KERRAN -tilan fyysinen saavutettavuus perustuu toiminnallisuuteen, esteettömyyteen ja turvallisuuteen.

Toiminnallisuus toteutuu tilassa sen erilaisten käyttömahdollisuuksien kautta. Tilan käyttömahdollisuuksia ovat esimerkiksi varjoteatteri, sadutus, satujen lukeminen ja kuuntelu sekä erilaiset työpajat.

Tilan esteettömyys toteutuu moniaistisuuden kautta. Käyttäjä käyttää tilaan astuessaan näköaistin lisäksi tunto- ja kuuloaistiaan. Tila on toteutettu materiaaleista, joita voi koskettaa ja tunnustella. Tilaan on rakennettu myös äänimaisema joka on yhdistetty tarinoiden kuunteleluun.

OLIPA KERRAN on turvallinen tila, johon on ulkopuolelta avoin näköyhteys. Tilan suunnittelussa on lähtökohtana, että lapset voivat käyttää sitä turvallisesti ilman aikuisen jatkuvaa läsnäoloa.

4.3 REFERENSSIT

SOUNDS OF SILENCE

Paperi installaatio

Tekijät : Petra Eichler (Arkkitehti) ja Susanne Kessler (kuvataiteilija)

Valosuunnittelu: Herbert Cybulska, Gregor Roth

Äänisuunnittelu: Martin Bott

Milanon huonekalumessut

Nykyään Hangramin Designmuseossa, Soulissa

Installaatio koostuu ohuista valkoisesta paperista leikatuista kerroksittaisista silueteista. Teos sisältää myös äänimaailman ja vaihtuvan valaistuksen. Kävijät voivat kulkea kerrosten välillä aistien metsän aamunkoiton tunnelmaa



STORY OF FOREST

Design UNIK FABRIK

Leikkisä tekstiititeos julkisiin tiloihin.

Erivahvaisista materiaaleista ja kankaista koostuva teos luon valon ja varjon avulla tilaan taianomaisen tunnelman.



Ernesto Neto
KIASMA

Ernesto Neton näyttely jatkaa tilallisissa teoksissaan brasilialaisen modernismin perinteitä, katsojan läsnäoloa ja osallistumista arvostavaa lähestymistapaa. Neto tarjoaa taiteensa kautta hetken helpotuksen arkielämän kii-reistä, rauhoittaa mieltä ja virittää eri aisteja. Tilateos sisältää samoja elementtejä, joita Neto on taiteessaan työstänyt jo yli 20 vuotta: ihmisen ja luonnon ykseys, aistillisuus, koke-muksellisuus ja positiivisen energian luomi-nen.

<http://www.kiasma.fi/arkisto/?p=1656>

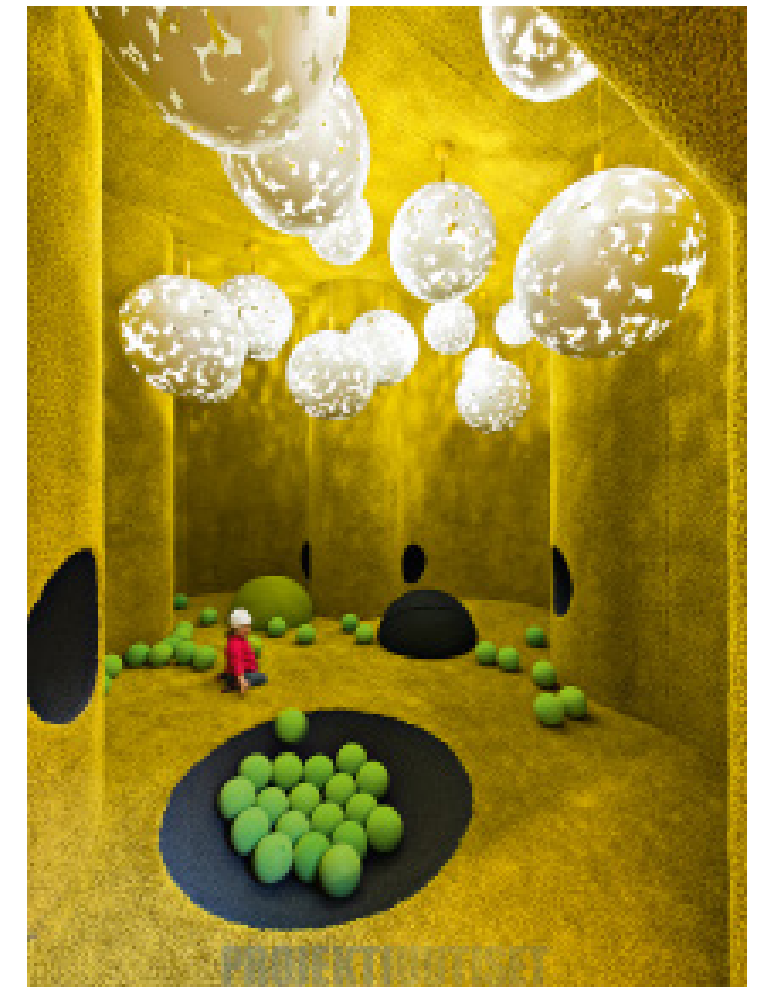


APILA, SEINÄJOEN KIRJASTO

Pääkirjasto Apila avattiin 20.8.2012. Kirjaston on suunnitellut helsinkiläinen arkkitehtitoimisto JKMM arkkitehdit, joka voitti kutsukilpailun vuonna 2008. Pääarkkitehtinä toimi Asmo Jaaksi, sisustusarkkitehtinä Päivi Meuronen ja projektiarkkitehtinä Aaro Martikainen.

Apila on seikkailu. Maan alla on lastenosasto, jossa arkkitehtuurin on etsitty ideoita Lea Pennasen Piilomaan pikkuaasista ja nuortenosastolla niitä on Linnunradan liftarin käsikirjastasta. Valkoisin seiniin upotetut punaisen lukemiskolot vetävät aikuistakin puoleensa.

<http://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/10/31/kuinka-syntyy-pohiseva-kirjasto>

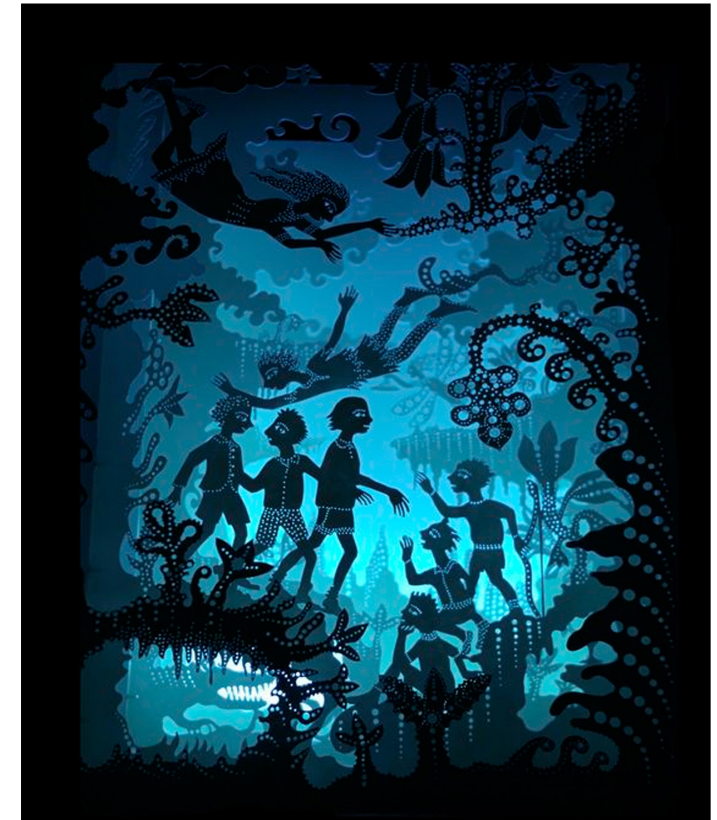


HOUSE OF FARYTALES

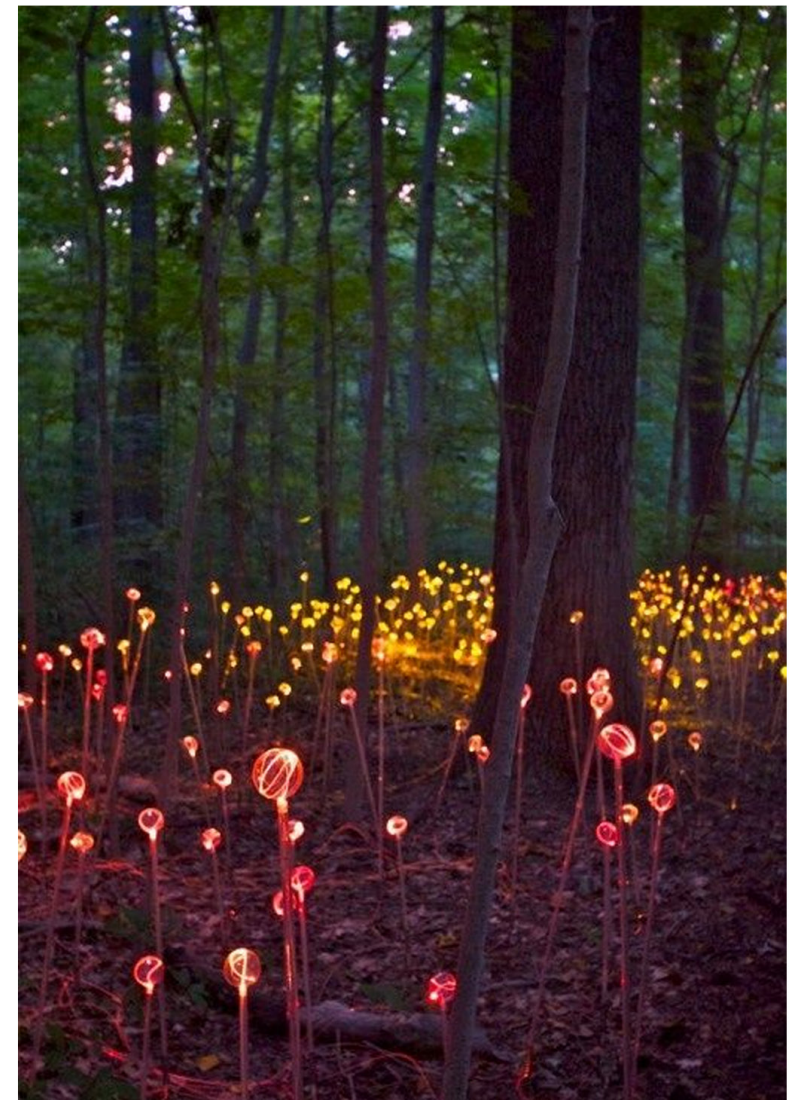
House of Fairytales oli kansainvälinen Tanskalaisen Odensan kaupungin käynnistämä arkkitehtuurikilpailu v.2013. Kilpailussa etsittiin innovatiivisia ideoita ja suunnitelmia olemassa olevan Hans Christian Andersenin museon yhteyteen. Tässä esiteltynä muutamia kilpailuehdotuksia.



4.4 KUVAT INSPIRAATION LÄHTEENÄ







5

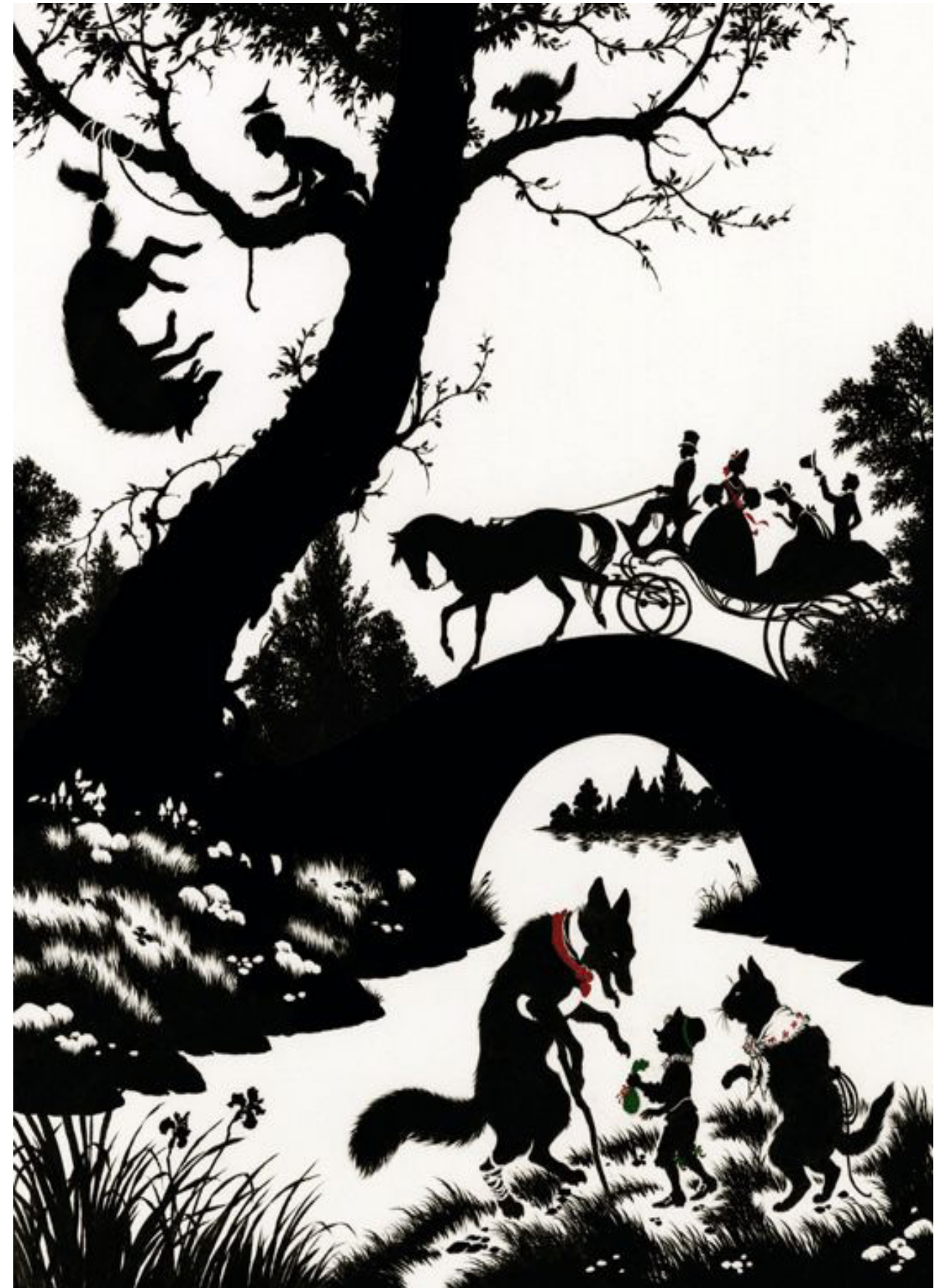
SUUNNITTELUPROSESSI

- 5.1 Suunnittelusta alkuun
- 5.2 Kuvitus
- 5.3 Luonnostellen
- 5.4 Tila, koko ja muoto.

5.1 SUUNNITTELUSSA ALKUUN

Aloitin suunnittelutyöni tutustumalla laajasti siihen, mitä tällä hetkellä tapahtuu Suomen lastenkulttuurin kentällä sekä lukemalla erityyppistä kirjallisuutta ja opinnäytetöitä tilan kokemisesta, aisteista, arkkitehtuurista ja lavastuksesta. Kävin läpi valtavan määrän minua kiehtovia lastenkirjoja ja niiden kuvituksia. Selasin internetistä lapsille järjestettyjä tapahtumia ja festivaaleja.

Yhteenvetona voin todeta että Suomessa järjestetään varsin paljon lapsille suunnattua kulttuuria, teatteria, elokuvafestivaaleja, sirkusta, työpajoja ja tapahtumia. Museoissa on myös omat lapsille suunnatut osastonsa ja viikonlopputyöpajoja.



Niroot Puttapipat

5.2 KUVITUS

Graafinen suunnittelu on suuri ja keskeinen osa opinnäytetyötäni. Seinäpintoja suunnitellessa minun tulee ottaa huomioon käyttäjien ikä sekä sukupuolineutraalius aihevalinnoissa. Tärkeää on herättää käyttäjissä/katsojissa uteliaisuus ja mielikuvitus.

Koska tila on itsessään kolmiulotteinen, minun täytyy tarkastella sitä myös kolmiulotteisesti alusta asti, esimerkiksi pohtien minkälaisia näkymiä seinät avaavat katsottaessa tilaa ulkopuolelta, sisäpuolelta ja seinältä toiselle. Suunnittelussa tulee huomioida tilan modulaarinen rakenne ja millä tavalla valo siivilöityy aukkojen läpi tilaan.

Vaikka pidän hyvin perinteisistä lastenkirjan kuvituksista, haluan tuoda tämän työn ja kuvituksen tähän päivään myös muulta ulkoasultaan.

Koska työni koostuu suurista kuvitetuista seinäpinnoista, lähdin ideoimaan niitä heti taustatutkimuksieni jälkeen jolloin minulla oli jo muodostunut kuva siitä, mitä lähden tekemään.

Omana inspiraation lähteenä on alusta asti kulkenut vahvasti vanha varjoteatteri ja silhuettianiimaatiot. Näistä mainittakoon muun muassa elokuvaohjaaja Lotte Reniger ja lastenkirjailija Jan Pienkowski. Näiden rinnalla minua kiehtovat lukemattoman monet muut kuvittajat ja taiteilijat, joista olen koonnut hyvin suppean moodboardin tämän työn yhteyteen.

Kuvitusten tavoitteena on luoda mielenkiintoinen satumetsäympäristö ja tilantunne ”olla tarinan sisällä” Mietin minkälainen ympäristö miellyttää useampia ihmisiä ja mikä minua on aina kiehtonut lastenkirjojen kuvituksissa. Satumetsä on kenties se perinteisin ympäristö, eikä varmasti syyttä. Ossi Naukkarinen toteaa kirjassaan Arjen estetiikka näin:

”Monet lapsuuteni hienoimmista kokemuksista liittyivät sammaleisissa kuusimetsissä kuljeskeluun. En koskaan väsynyt jalan alla aaltoilevaan pehmeyteen ja tummanvihreään valoon. Korvissa hiljaisuudella pumpuloidut lintujen äänet. Vaikka tiesin metsän olevan totta, se tuntui sadulta”

Ehkä salaperäisyys, metsän voima ja taikuus kiehtovat minua, esimerkiksi Aili Somersalon klassikkokirjassa Mestaritontun seikkailut voi miltei haistaa metsän tuoksun.

Toivon että kuvitukseni antaisivat tilaa lasten mielikuvitukselle niin että seinien kuvat jatkuisivat tarinoiden muodossa. Kuvat eläisivät ja täydentyisivät tilankäyttäjän mielessä.

Lapsen oma ajattelu ja kokemus tulisivat esille.

5.3 LUONNOSTELLEN

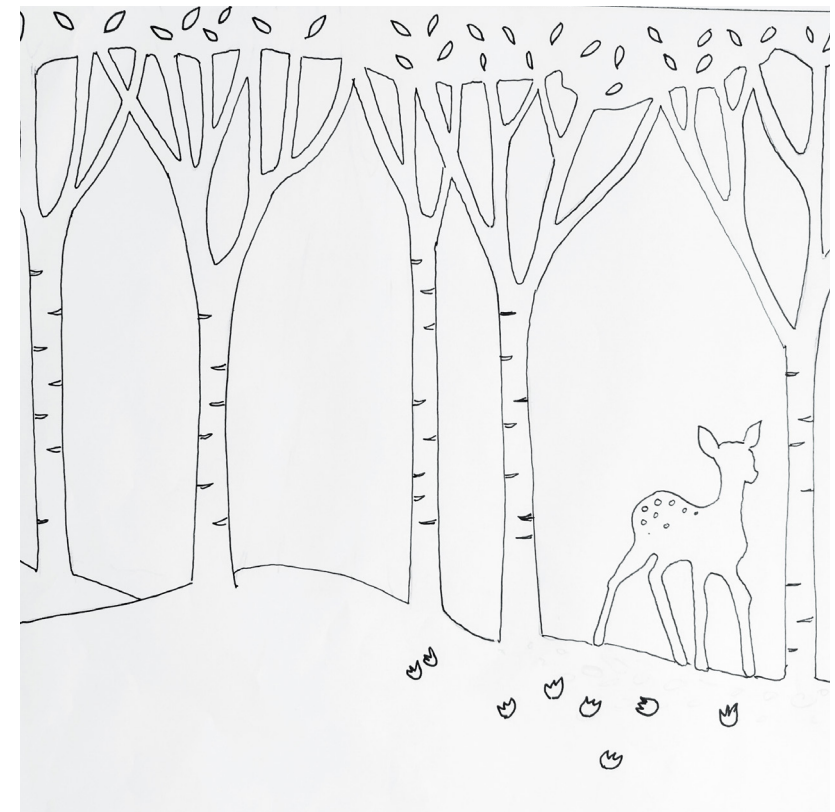
Mietin, alanko tehdä ensin kuvituksia vai hahmotanko ensin tilan muodon. Muoto vai sisältö? Lähdin työstämään ensin ajatuksia siitä, minkälainen satumailmani on. Luonnosteluni lähti liikkeelle hyvin tahmeasti. Kenties se määrä niin hienoja kuvituksia päässäni alkoi mietityttää, että pystynköhän tähän. Käden ja mielen yhteistyö osoittautui todella hankalaksi. Alkuun ainoastaan selvää oli se, että aion tehdä satumetsän. Mietin teenkö seinistä yhden kokonaisen maiseman vai ikään kuin ikkunoita erilaisiin ympäristöihin. Samaan aikaan kävin keskustelua itseni kanssa: minkälaisia hahmoja kuvissa esiintyy, ovatko kuvitukset jostakin tietystä sadusta tai kertomuksesta, onko joukossa tunnistettavia hahmoja? Kuinka paljon tämän kokoiselle pinnalle voi laittaa yksityiskohtia, miten rakenne kestää niitä, entä miltä kuvitukset näyttävät kun ne ovat tilassa, jossa ympärillä on paljon ärsykeitä jotka eivät liity satumetsääni?

Vaikeaa oli kuvitella valotilanne. Miltä kuvat näyttäisivät rei'itettynä, kuinka kiinnostava valotilanne syntyy erikokoisista aukoista. Ainoa keino selvittää tämä oli leikata samanaikaisesti reikiä ja kuvia paperille ja tirkistellä sitä erilaisissa valotilanteissa ja ympäristöissä. Samaan aikaan kuvituksia ideoidessa mietin myös toteutustapaa ja sen mahdollisuuksia ja rajoituksia.

Päätin jo melko varhain, että rajaan ihmistyyppiset hahmot pois kuvista enkä käytä tunnistettavia hahmoja kuten saapasjalkakissaa, tähtäpäättä, Maija Poppasta ja niin edelleen, vaan lapset saavat kuvitella ympäristöön mitä haluavat. Konseptinihan tarkoituksena ja pääasiallisena pyrkimyksenä oli, että lapset saavat itse työstää tilaa haluamaansa suuntaan esimerkiksi askartelemalla tarinoiden sankareita tai kiinnostavia eläimiä tai vaikkapa hirviöitä ja kiinnittää ne sitten itse seinärakenteeseen. Näin tila elää.

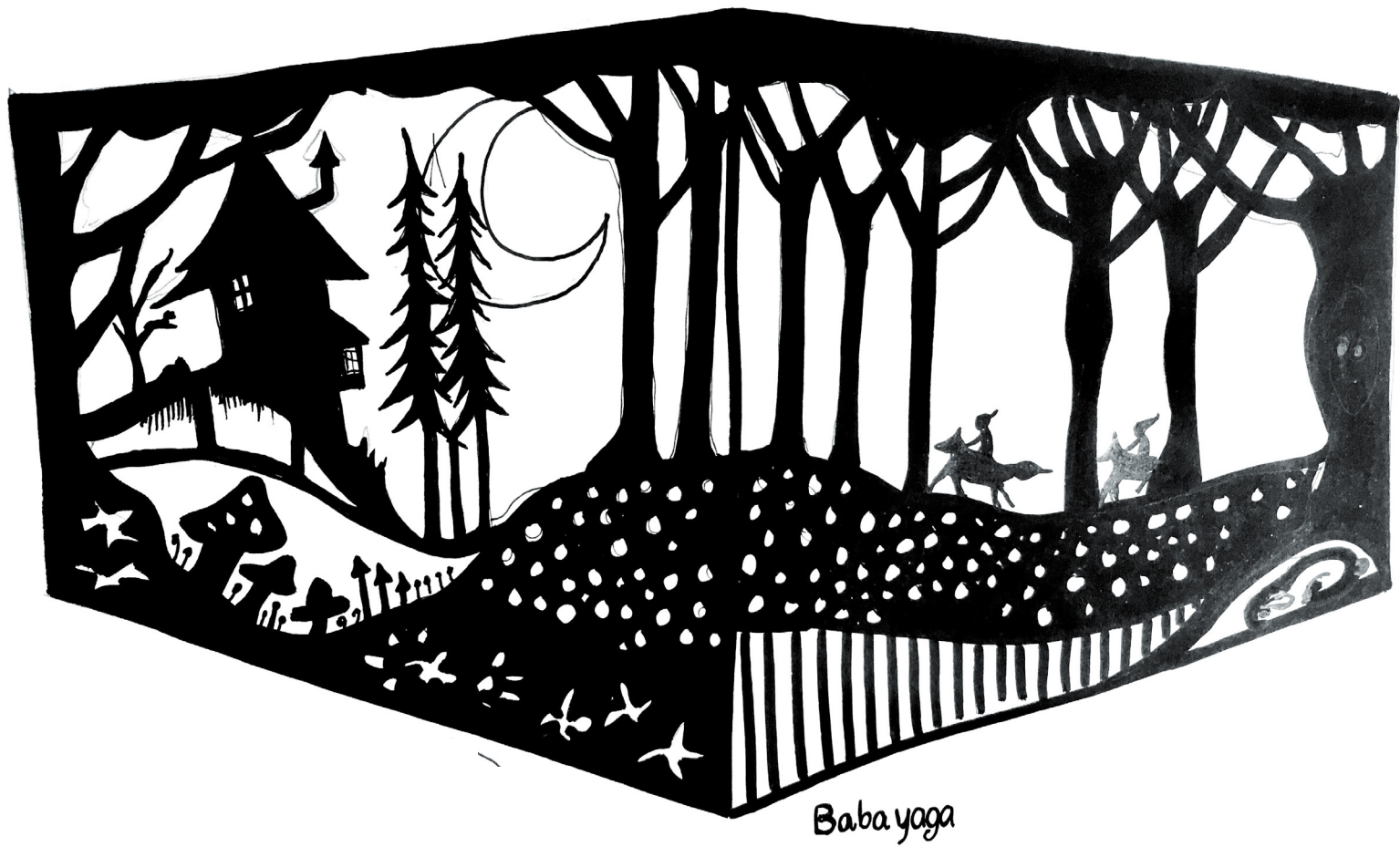
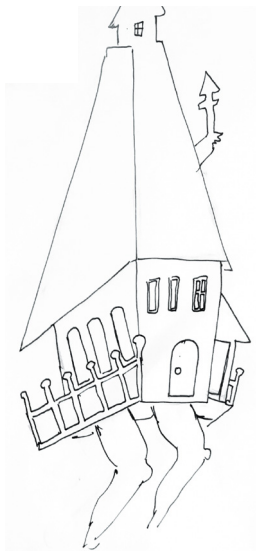
Lopputuloksena syntyi valtava kasa kuvia jotka etenivät jäykästä ja haparoivasta kädenjäljestä pikkuhiljaa kohti sitä maailmaa joka oli myös mielessäni. Käden ja mielen yhteistyö alkoi toimia hiljalleen.

LUONNOKSIA KUVAAN 'BAMBI JA KETTU'



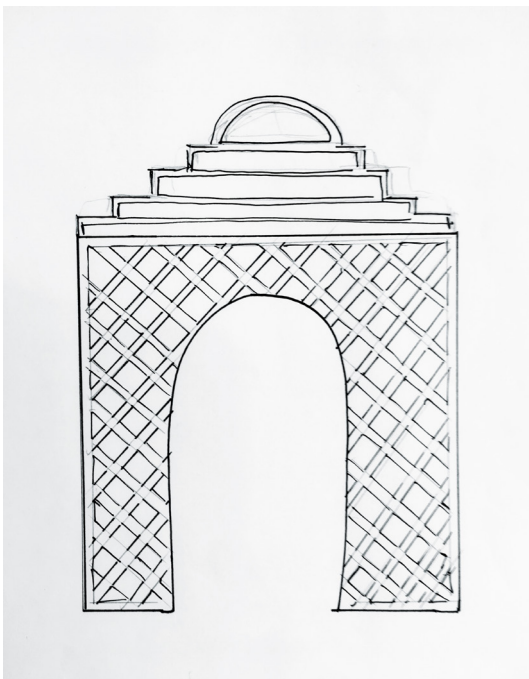
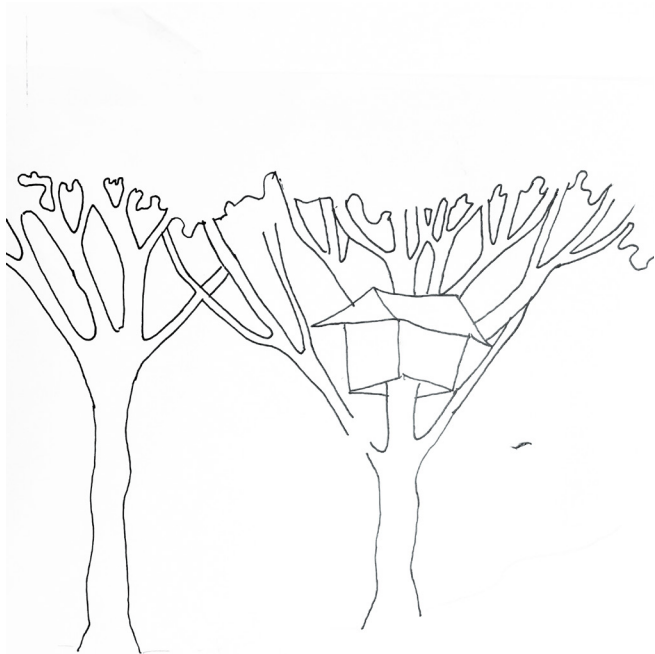
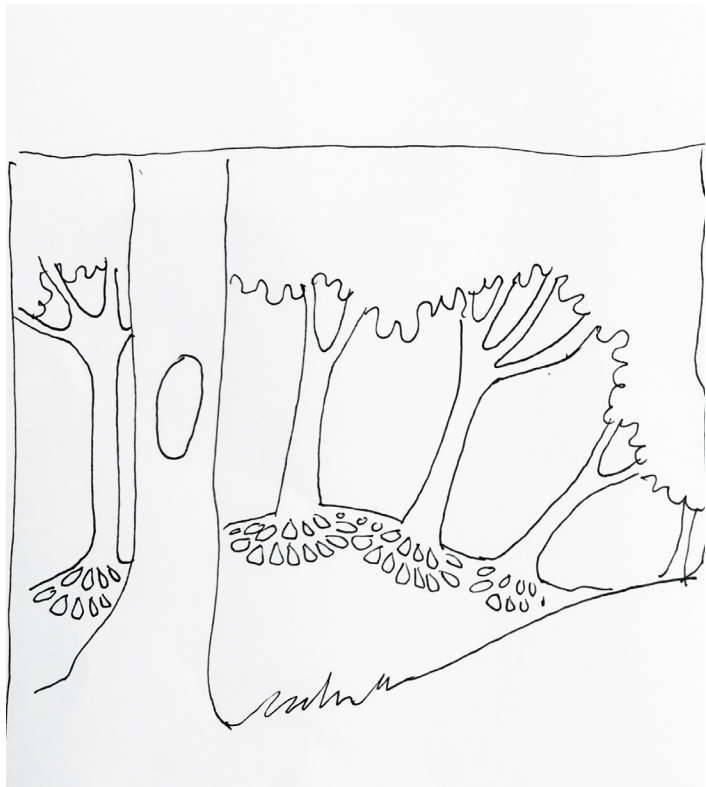
Luonnosteluprosessini alkoi pohdinnasta minkälainen tyyli kuvituksissa voisi olla. Olisiko se esimerkiksi suuntaa antava vai aivan tarkka ja esittävä. Kuvassa kolme muoto ja tyyli alkavat hahmottua.

LUONNOKSIA KUVAAN 'BABA YAGA'



Baba yaga

KASVILLISUUTTA



5.4 TILA, KOKO JA MUOTO

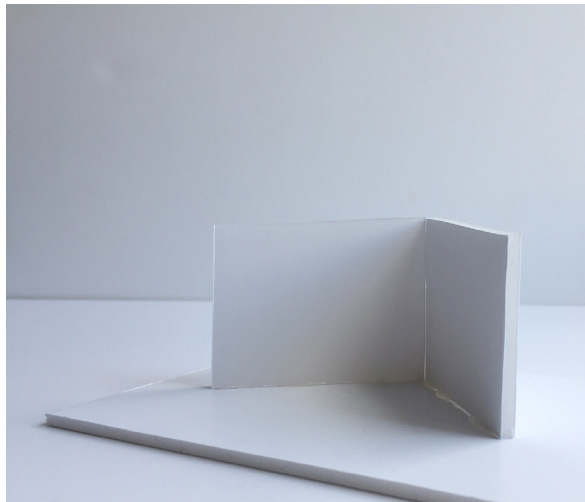
Pienoismallityöskentely on ollut minulle mieleinen tapa ja valitsin sen työskentelytavaksi myös tähän työhöni. Työskentely mallien avulla on hyvin havainnollista ja intuitiivista. Pääsen nopeasti tarkastelemaan tilan luonnetta ja mittasuhteita. Malleja rakentaessa syntyy väistämättä uusia ajatuksia ja ideoita. Voin käyttää eri valonlähteitä apuvälineenä suunnittelussa ja tarkastella mallia joka puolella näissä olosuhteissa.

Lähdin hahmottamaan muotoa sekä piirtäen että leikkamalla kapalevystä kappaleita ja sijoittelemalla ne alustalle. Tein ensin hyvin yksinkertaisia ja karkeita malleja hahmottaen tilan luonnetta ja paikan henkeä. Tämän jälkeen työstin tiloja eteenpäin ja leikkasin hahmoja suhteessa 1:10 ja 1:20 jotka sitten sijoitin tekemiini rakenteisiin. Tällä tavalla aloin hahmottamaan tilaa, sen kokoa, mittasuhteita ja muotoa. Kävin läpi erilaisia vaihtoehtoja ja mietin, miten se toimisi rakenteellisesti käytännössä, ja miten tila puretaan ja pystytetään.

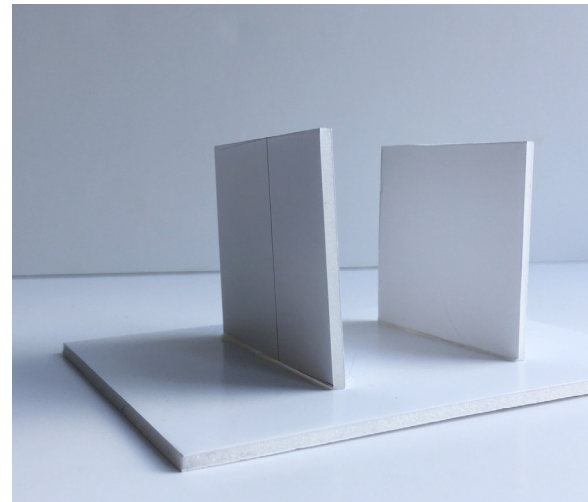
Eniten mietitytti rakenteiden kestävyys ja tukevuus. Miten konsepti toimii käytännössä? Montako henkilöä purkaminen ja pystyttäminen vaativat? Ja kuinka voin samalla sisällyttää turvallisuuden, esteettömyyden ja moniaistisuuden tavoitteet tilaan? Samalla pohdin liikuteltavuutta: minkä kokoiseen pakettiin tilan tulisi mahtua kasattuna ja miten sitä voidaan kuljettaa? Miten tilan käyttötarkoitus ymmärretään? Miten saan rakenteen niin yksinkertaiseksi, että se olisi mahdollisimman yksinkertainen kasata ja purkaa vaikka ilman ohjeitakin?

Mietin myös rakenteiden esteettömyyttä ja tilan muunneltavuutta. Tärkeitä näkökohtia tässä olivasteettömyys, mukaan lukien kynnyksettömyys ja oviaukon leveys. Halusin sisällyttää tilaan myös materiaalien osalta vaihtelevuutta pinnoissa sekä varmistaa valotilanteen säätömahdollisuuden.

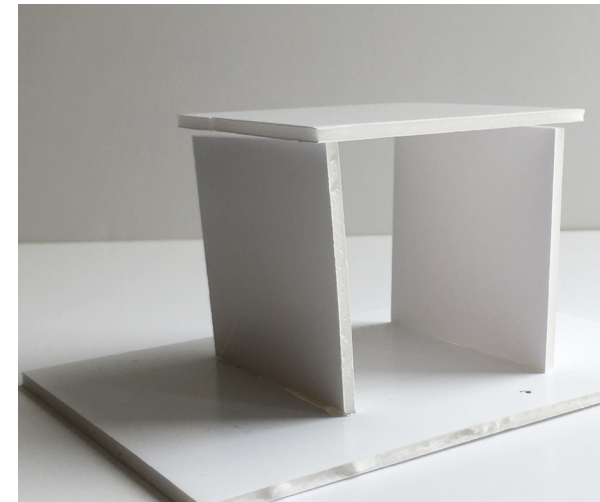
TILAN OLEMUS



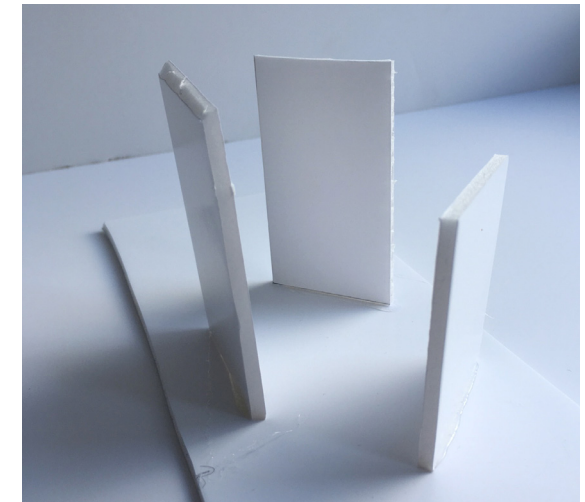
Valolla on merkitystä nro1



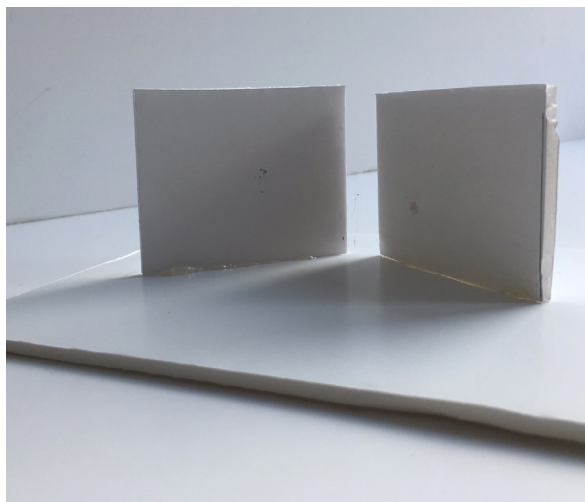
Läpikulku



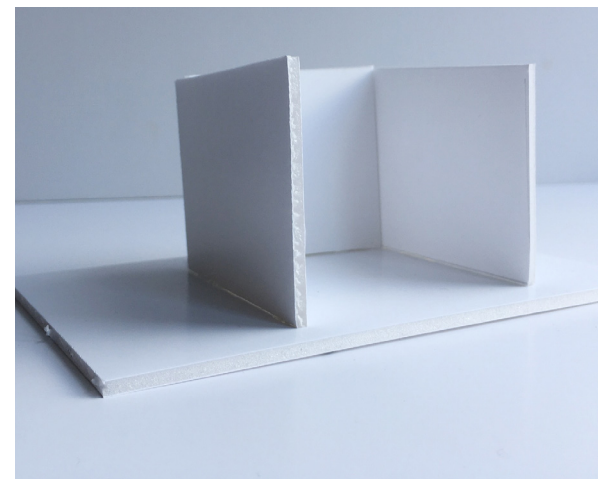
Nyt läpikulku onkin tila



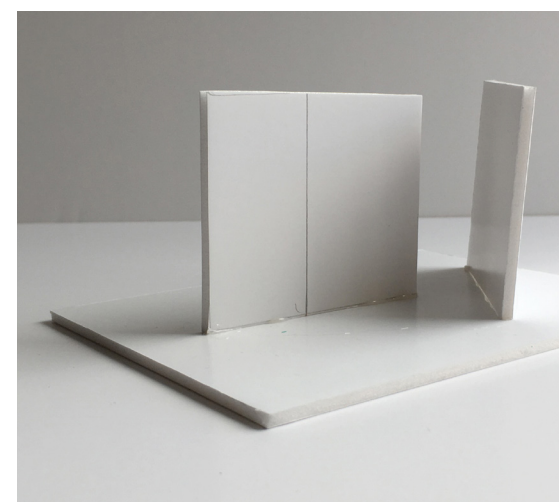
Uhkaava



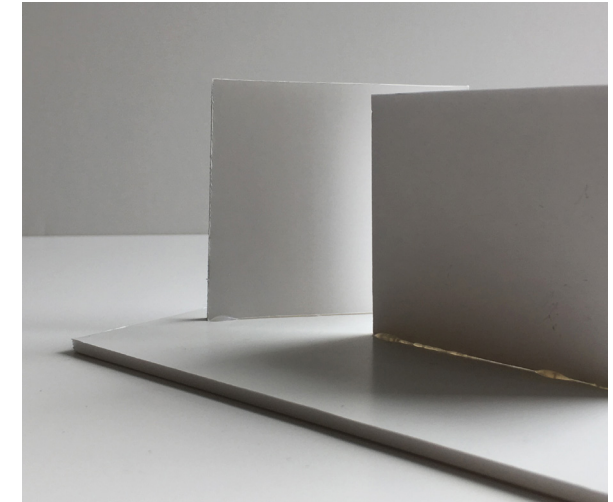
Valolla on merkitystä nro2



Turvallinen

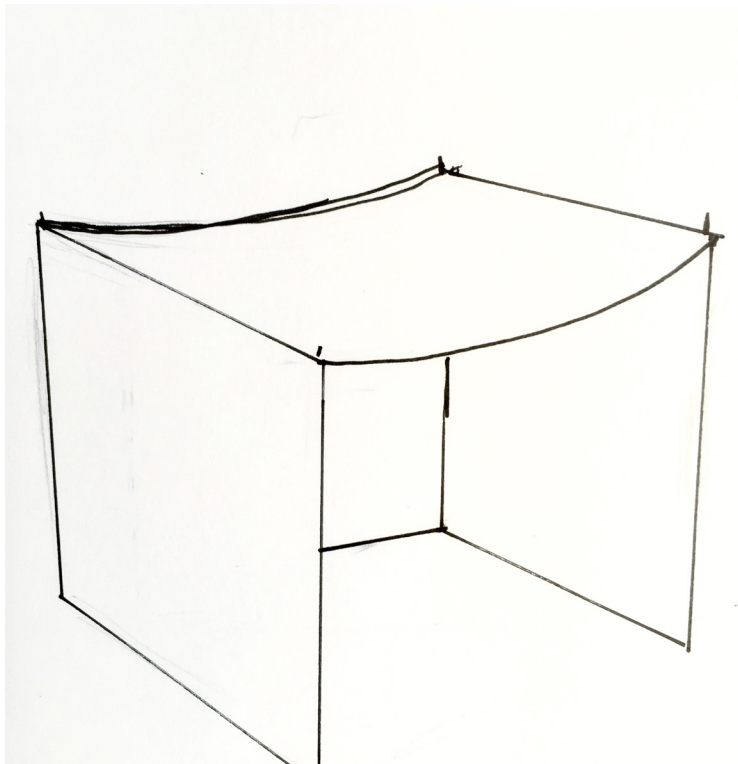
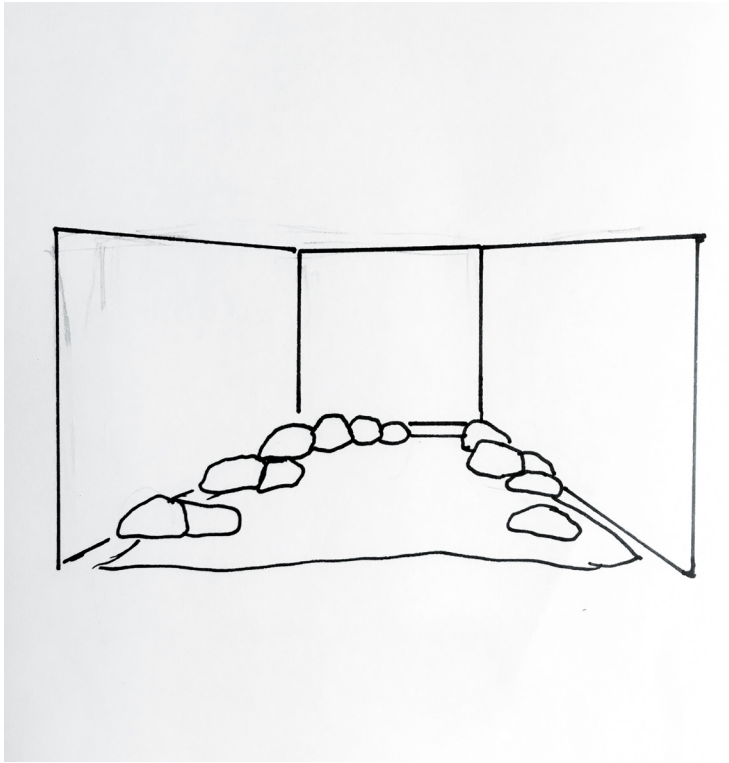
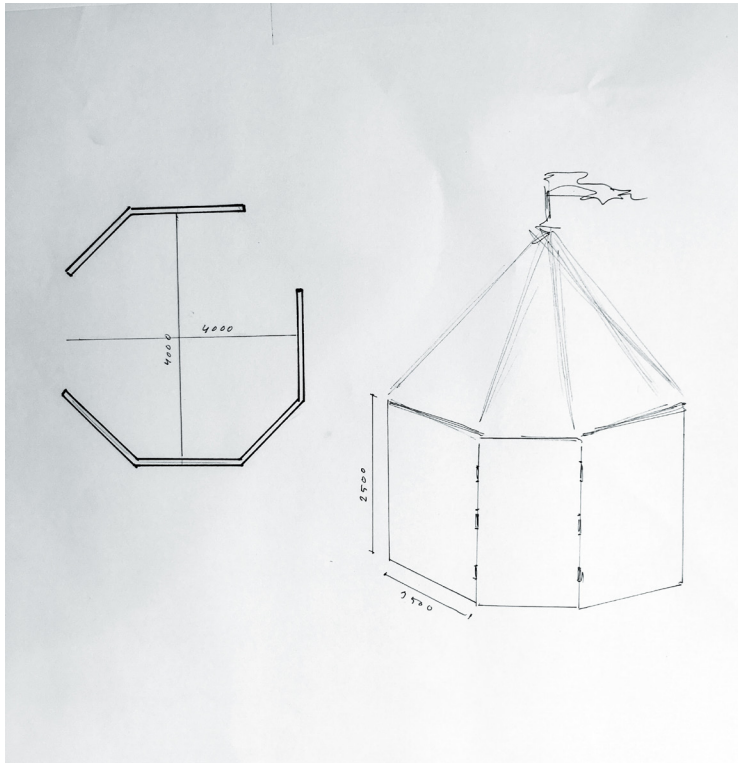


Ohjaava reitti

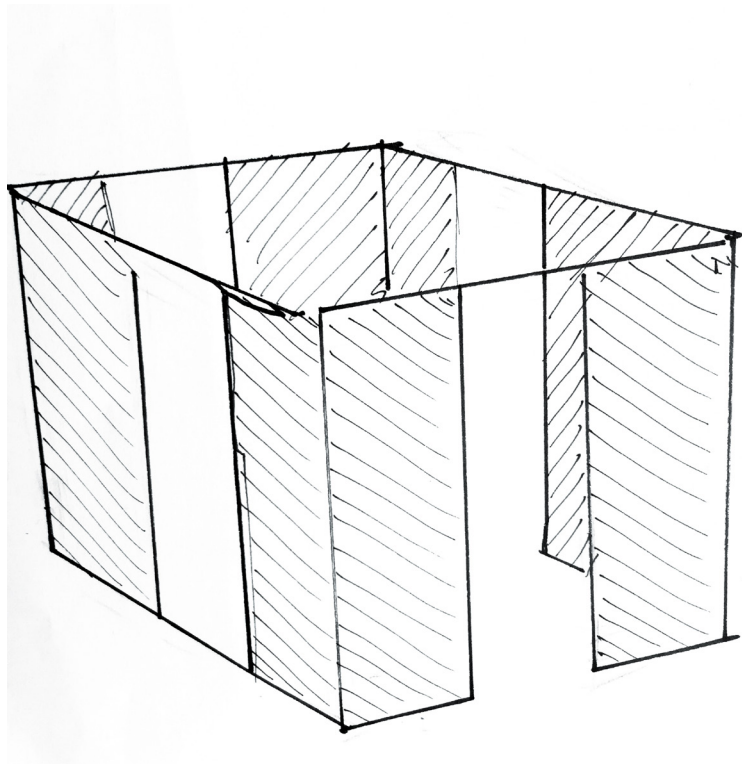
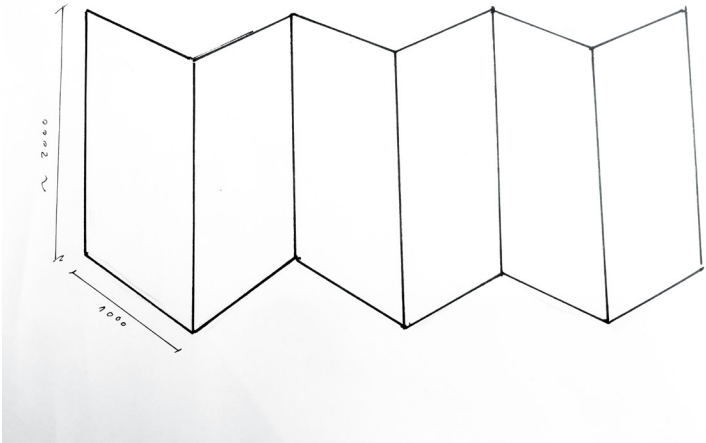


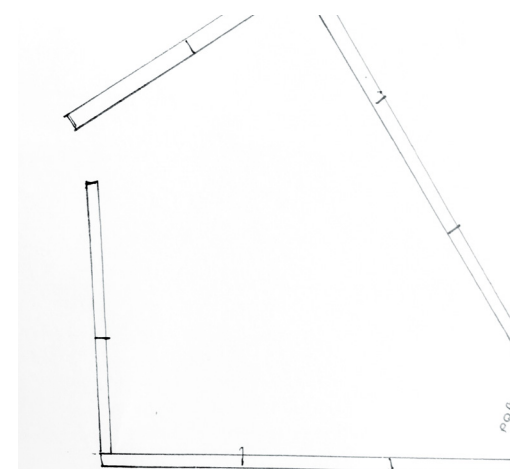
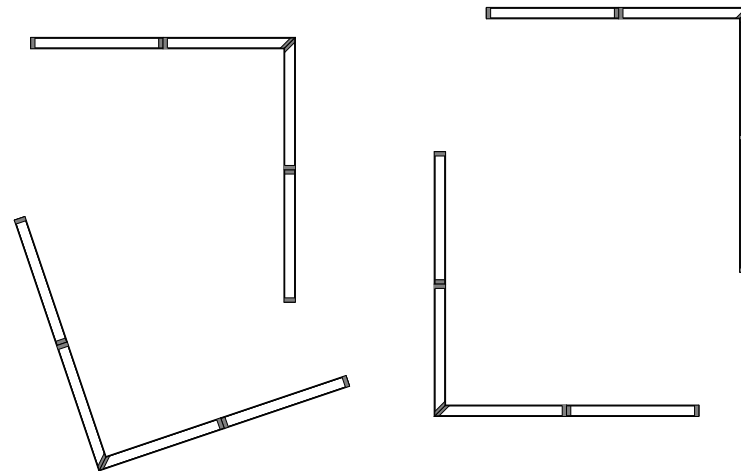
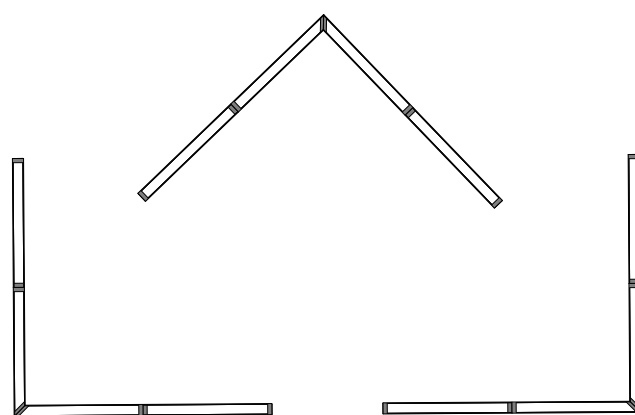
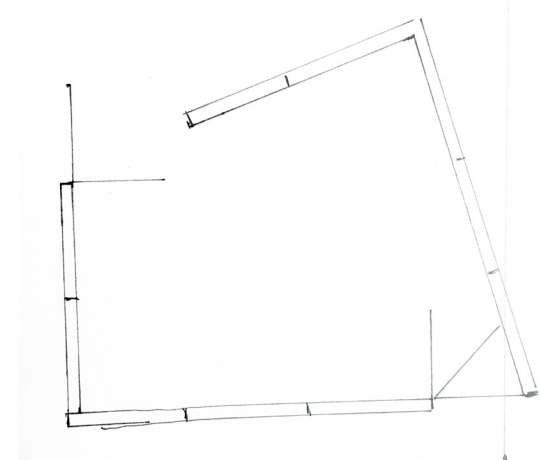
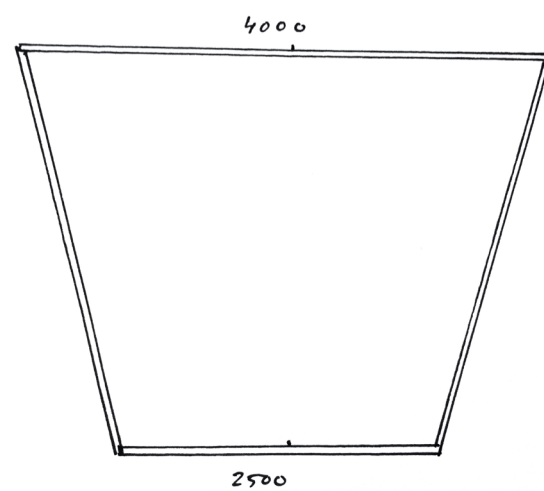
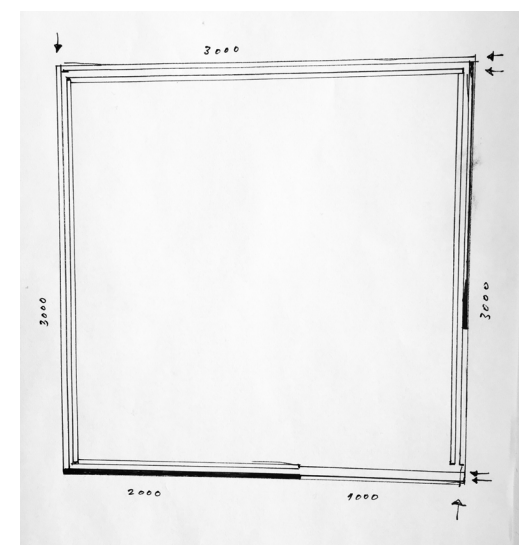
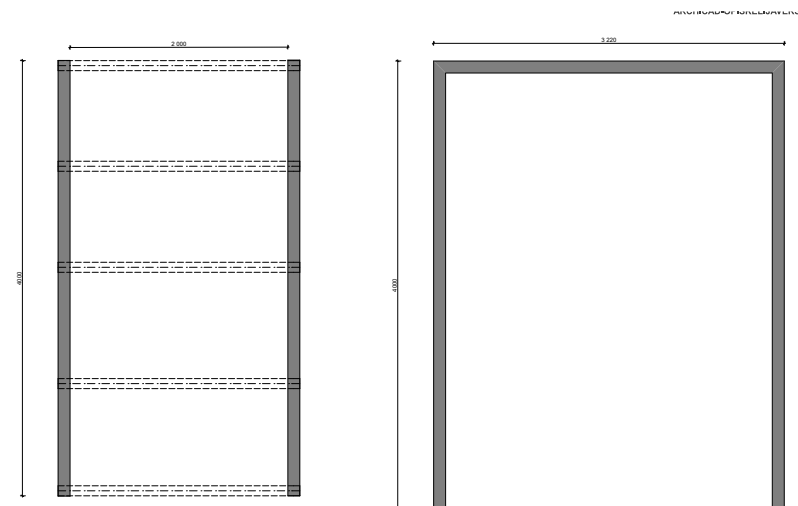
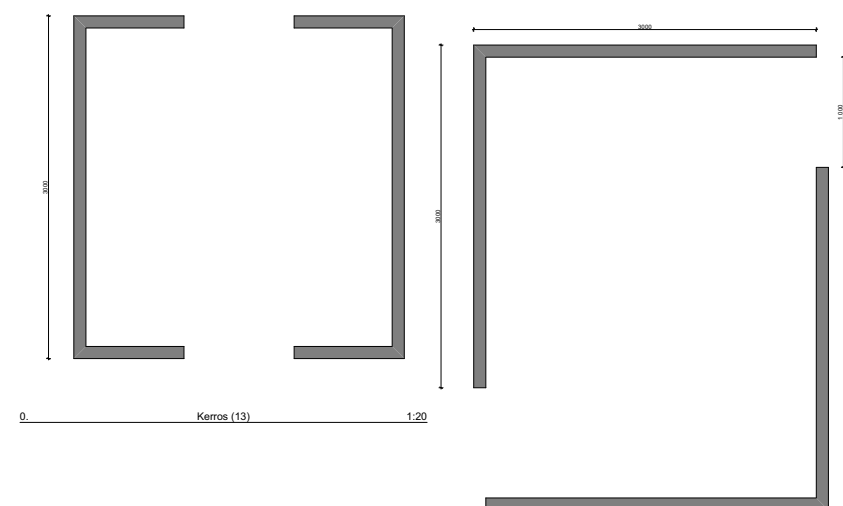
Tein malleja kapasta, joista esittelen tässä muutaman.
Tutkin tilaa avoimesti. Nimesin leikkaamani kappaleet sen mukaan minkälaisia ajatuksia ne minussa herättivät.
Lähdin työstämään mallia turvallinen eteenpäin.

LUONNOKSIA TILASTA

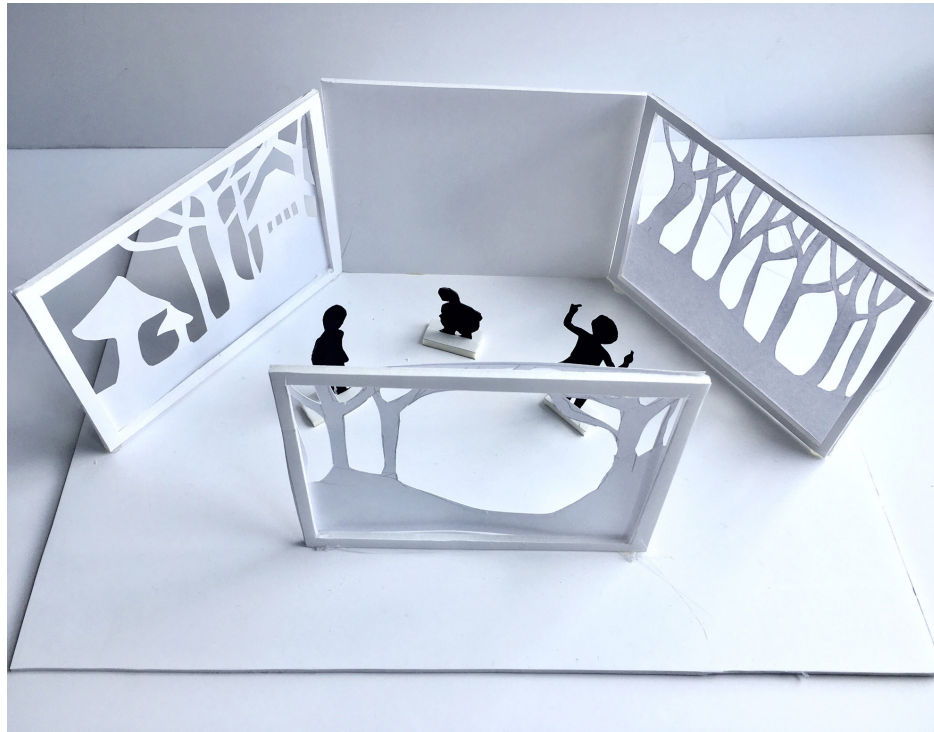


Hahmottelin erilaisia tiloja ja mietin tilan rakennetta sekä sitä, että miten se voidaan pystyttää ja purkaa mahdollisimman vaivattomasti. Hahmotelmissani pohdin materiaaleja; mistä tila on tehty? Minkälaisen viestin se antaa, millä tavalla se sopii ympäristöönsä?





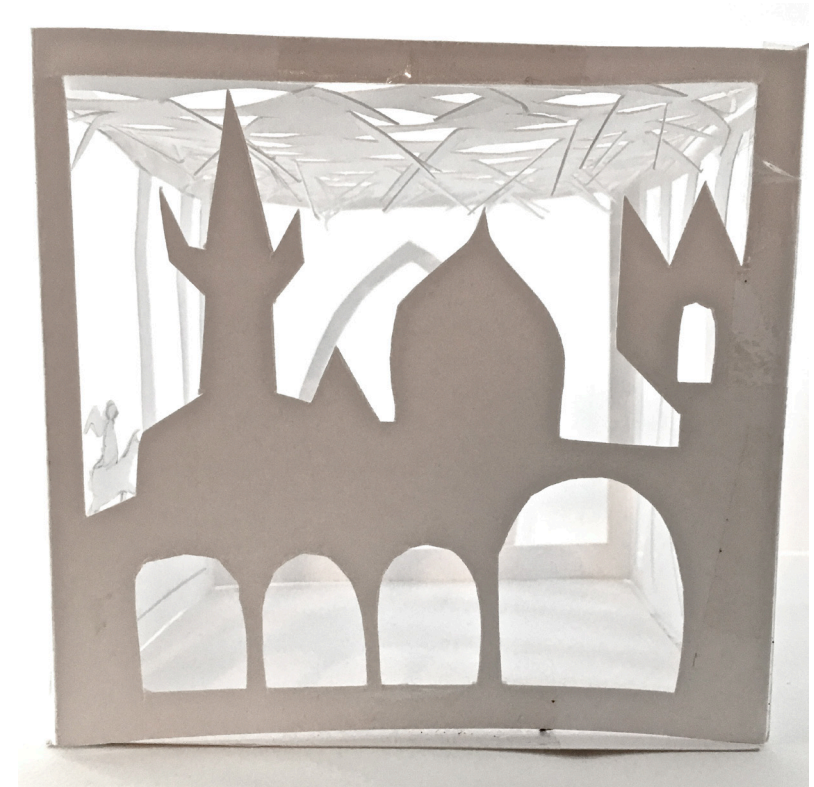
ENSIMMÄISIÄ MALLEJA



Näissä malleissa pohdiskelin kolmiulotteista vaikutelmaa: montako layeria voin laittaa seiniksi? Kuinka paksu se silloin on? Voisiko takaseinällä olla projisointi ja etualalla estradi?



ENSIMMÄISIÄ MALLEJA



Ensimmäisissä kokeiluissani kiinnitin huomiota aukotukseen, valoon ja varjoon sekä siihen, miten tilaan kuljetaan. Onko monta sisääntuloaukkoa? Voiko kaikista seinistä olla aukko tilaan?



Pienoismalli 1:20
koko 3000x2000



Tämä malli on vielä kaukana toivotusta. Mittasuhteet hakevat paikkaansa.



Pienoismalli 1:10
koko 3000x2000



Tässä mallissa perspektiivi on aivan pielessä. Lapset näyttävät jättiläisiltä ja puumajat pikemminkin linnunpöntöiltä. Tila on myös liian matala, ahtaan oloinen ja tylsä. Ajatukseni oli alun perin tehdä tilasta mahdollisimman matala korostaakseni intiimiä tunnetta tilassa. Erehdyin, sillä havaitsin, että tilan intiimiys ei synny siitä, millä korkeudella katto on, vaan esimerkiksi siitä, miten valo siivilöityy tilaan, mitä elementtejä tilassa on multa osin ja miten esimerkiksi materiaalivalinnoilla voidaan luoda haluttuja tunnelmia.

TILAN PERSPEKTIIVI JA MUOTO ALKAVAT HAHMOTTUA

Pienoismalli 1:10
koko 3000x2500





Nostin hieman tilan korkeutta ja korjasin perspektiivin. Nyt tila alkaa näyttää kiinnostavammalle ympäristölle ja alan lähestyä sitä, mitä olen ajatellut mielessäni.



VERHOLLA RAJATTU TILA

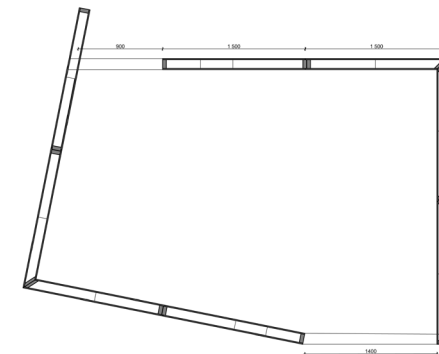
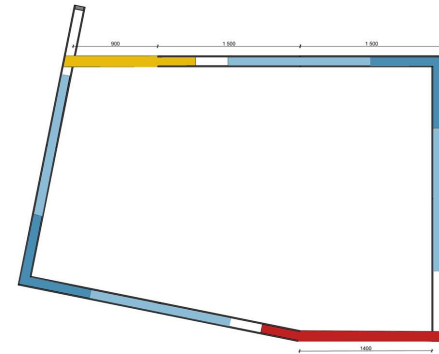
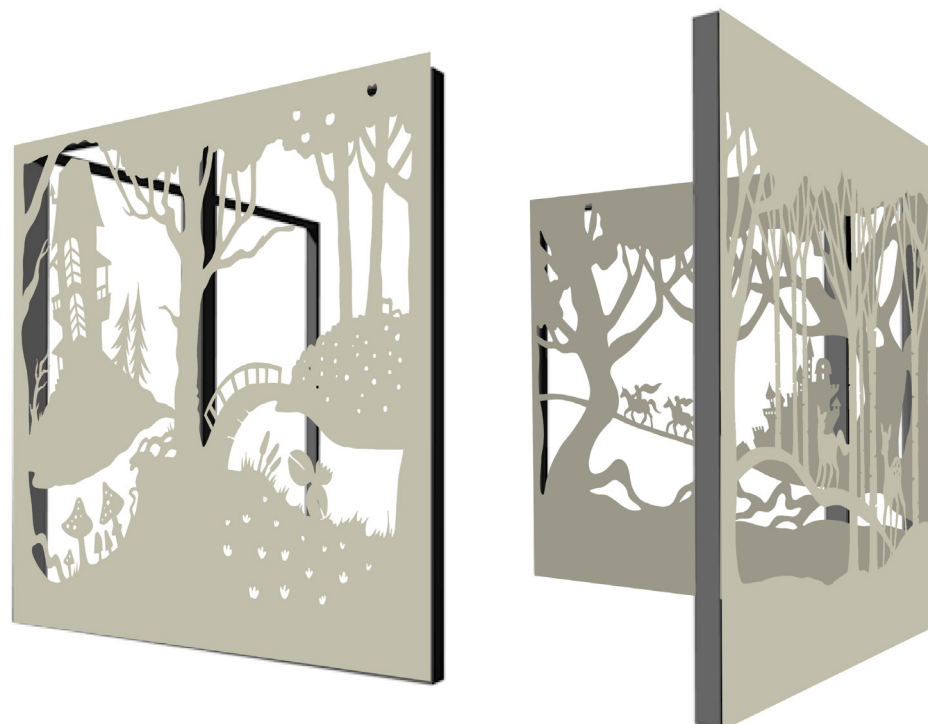
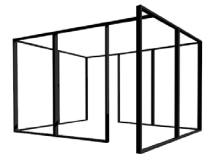
Pohdin erilaisia vaihtoehtoja seinämateriaaleiksi. Kävin läpi akryylin, huovan, valoverhon ja vanerin eri paksuudet.

Akryylilevyn hengettömyys sai luopumaan siitä heti vaikka ominaisuuksiensa (kestävyytensä sekä helppous laserleikattavana materiaalina) olisi ollut toteutuksen kannalta hyvä. Mietin myös voisiko tila koostua telttamaisesta rungosta joka menee osiin ja seinät olisivat painatettuja kankaita. Siinä tausta-ajatuksena oli mahdollistaa koko tila pieneen pakettiin. Muita vaihtoehtoja oli aukoitettu paksu huopakangas ja vaneri yhdistettynä ohueen kankaaseen kuten alla olevassa kuvassa. Siinäkin näkymät seinältä toiselle hävisivät eikä ajatukseni kolmiulotteisesta tilasta toteutunut.

Päätin että suunnittelu jatkuu vanerisena jonka käyttömahdollisuuksia ja rakenteellista kestävyyttä tässä työssä pohdittiin yhdessä Koskisen tehtaan kanssa.



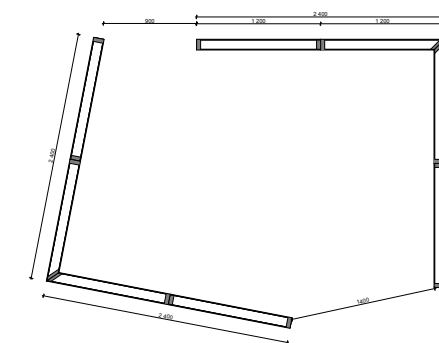
MUOTO ELÄÄ



Huomasin työstäneeni varsin yksitoikkoista neliön muotoa aika kauan ja ajatus polusta syntyi. Mietin ettei metsässäkään mikään ole viivaimella vedettyä ja aloin tuoda tuota ajatusta muotoon. Palasin suunnitelmassani taaksepäin pieneen hahmomalliin jonka olin nimennyt "ohjaavaksi reitiksi". Sen pohjalta muoto alkoi saada kiinnostavamman tulkinnan.

Tässä mallissa kaikki seinät ovat saman levyisiä. Rakenteeseen olen suunnitellut jäykisteet kulmiin ja keskelle. Tämä osoittautui kuitenkin tarpeettomaksi.

Selvisi myös, ja vasta tässä vaiheessa, että yhden seinämoduulin koko on liian suuri laserleikattavaksi. Maksimikoko, joka voidaan leikata yhtenäisenä kappaleena on 1200x 2400 cm.



Tein uuden suunnitelman uusilla mitoilla.

Tein nopeat luonnokset tilasta.

Koko alkoi kuitenkin mennä liian pieneksi ja tilan luonne hävisi.

Päätin lisätä kahteen seinään yhdet moduulit lopulliseen suunnitelmaani.

6 LOPULLINEN SUUNNITELMA

- 6.1 Suunnittelusta
- 6.2 Tilan rakenne
- 6.3 Katto
- 6.4 Kuvia mallista
- 6.5 Materiaalit



6.1 SUUNNITTELUSTA

Miten lopputulos vastaa asetettuja tavoitteita? Suunnitteluprosessi on ollut pitkä ja moniulotteinen. Erilaisten kokeilujen ja havainnoinnin tuloksena onnistumisen ja erehdyksen kautta suunnittelin tilan, jonka muotokielen teemana kulkee ajatus polusta.

Tila on jäsennelty niin, että sen läpi kulkee ikään kuin metsäpolku. Halusin että sisälle mahtuu ainakin 10 lasta yhtäaikaaisesti. Tila ei saanut kuitenkaan olla liian suuri tai avara jotta tilan intiimiys säilyy. Lopulliset kuvitukset valikoituivat siten, että ne ovat ikkunoita eri maailmihin, jonne voi kuvitella siihen hetkeen sopivat hahmot. Rakenteellisesti onnistuin tekemään tilasta hyvin yksinkertaisen, mikä palvelee loistavasti sen tarkoitusta. Ydinajatukseni elämyksellisyydestä tapahtuu valon, varjon ja tilankokemisen kautta.

L-muotoisen seinärakenteen ja painon vuoksi tila on tukeva eikä se voi kaatua. Silhuettien kestävyyttä on tässä vaiheessa vaikea arvioida, se vaatii vielä kokeiluja oikeassa mittakaavassa materiaalin osalta.

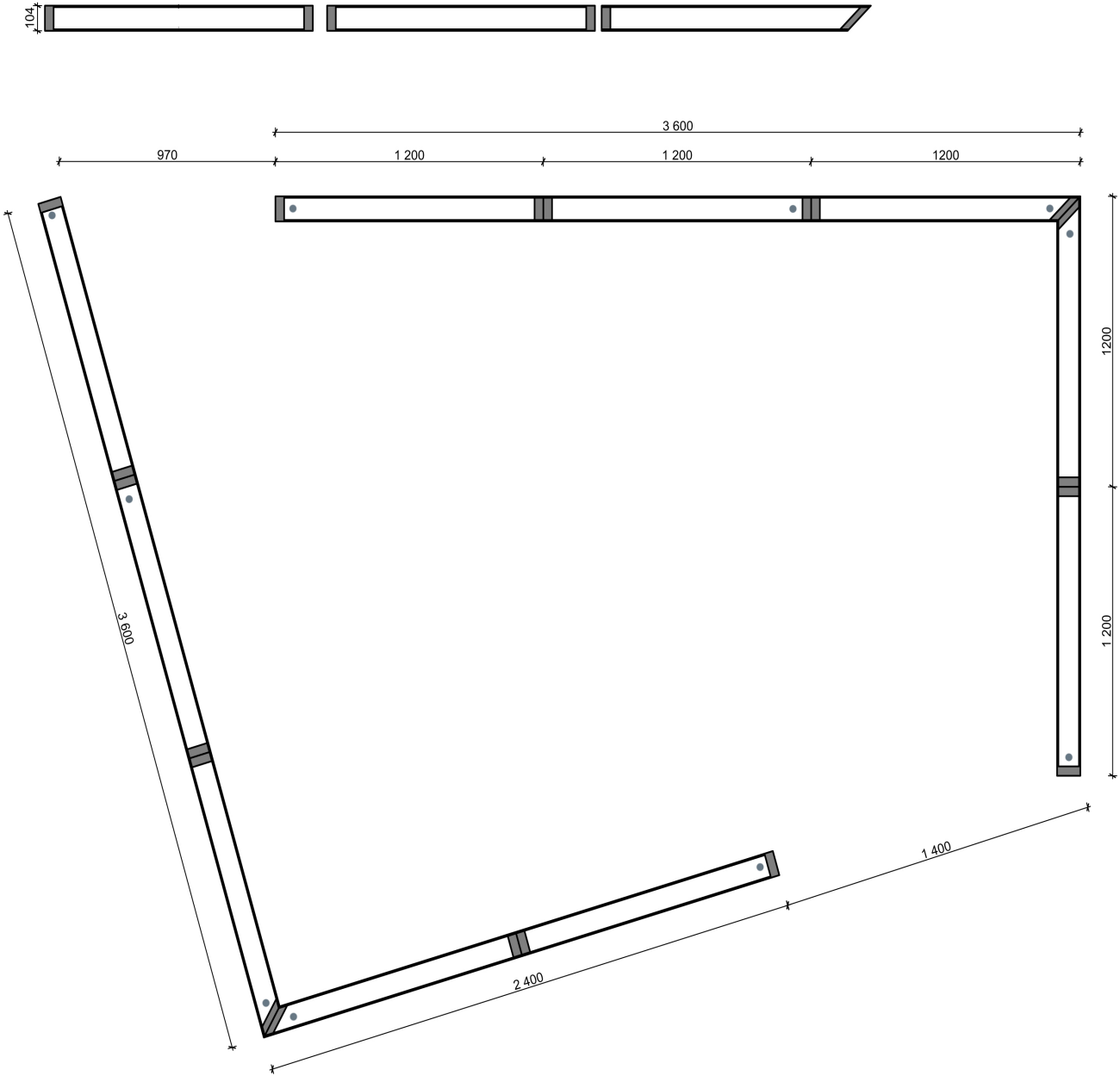
Tila on helppo kasata yksinkertaisten ohjeiden avulla. Valon ja Varjon yhteistyö toimii ainakin pienoismallissa loistavasti toki tilaa on vaikea kokea koska sitä ei ole, mutta pienoismalli antaa minulle kuitenkin hyvän käsityksen siitä, millainen se on todellisessa koossa.

Toivon, että tilan tulevat käyttäjät löytävät ne kaikki mahdollisuudet, joita olen suunnitelluksani tätä ajatellut.



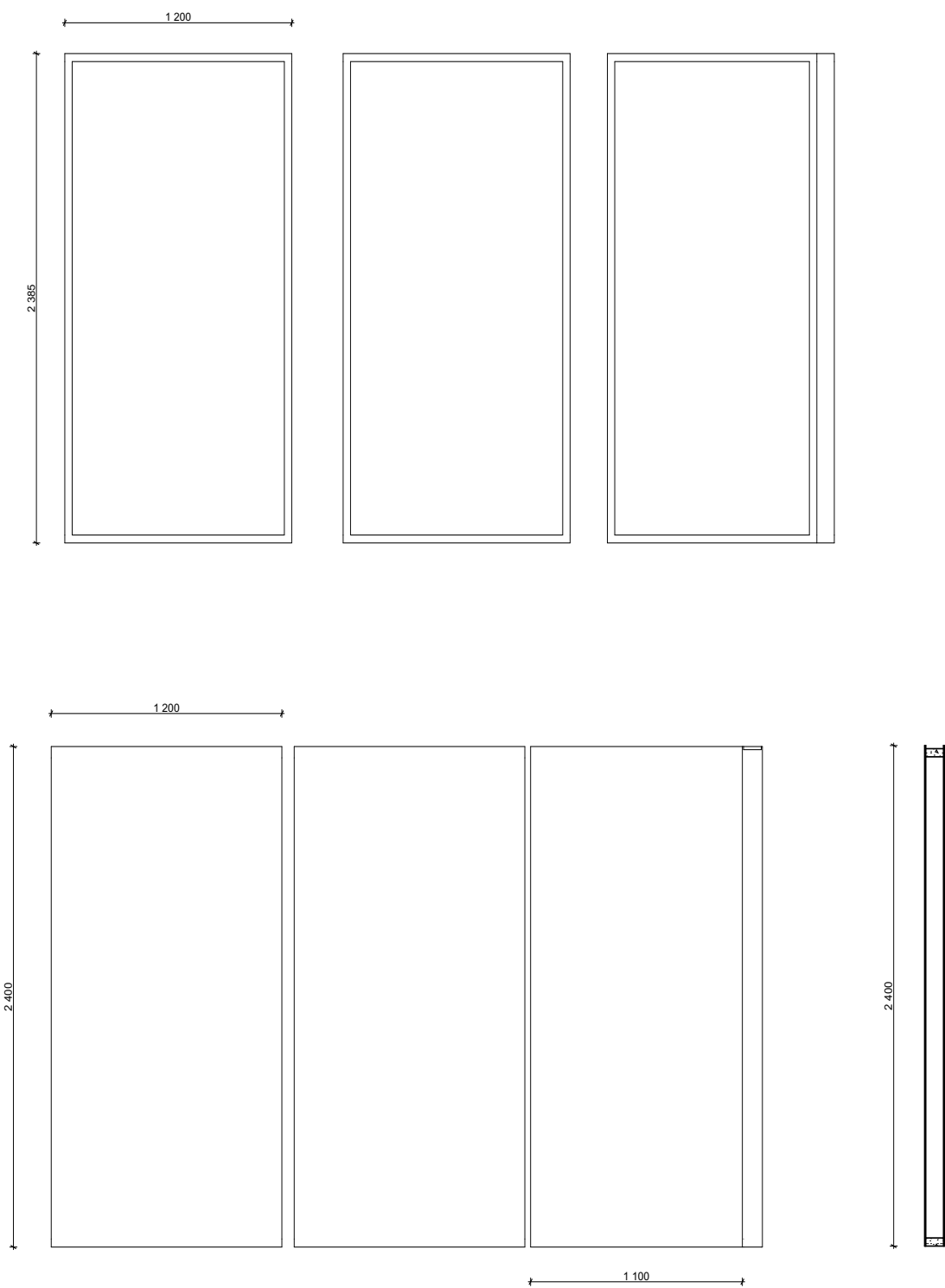
6.2 TILAN RAKENNE

POHJAPIIRROS



Tila koostuu kymmenestä seinämoduulin kappaleesta jotka liitetään yhteen kasausheloilla paikan päällä.

SEINÄMODUULIT



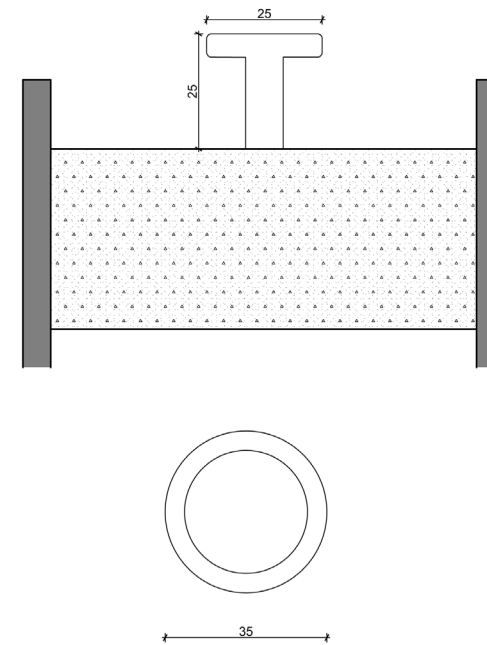
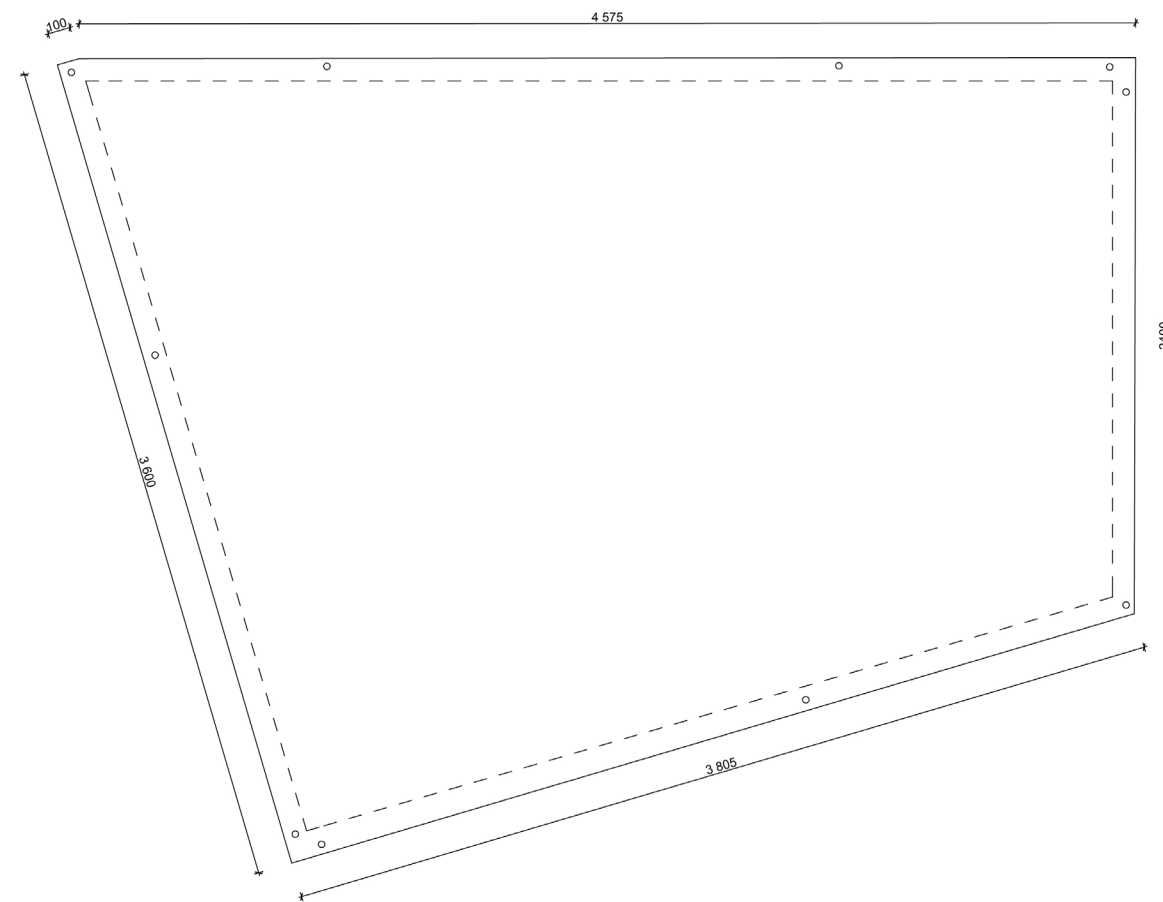
Valitsin seinämateriaaliksi Koskisen KoskiPly ohutviiluvanerin sen sekä ulkonäön että rakentellisten ominaisuuksiensa vuoksi. KoskiPly sopii hyvin vesilaser leikkaukseen jolla saadaan aikaiseksi näinkin tarkkoja yksityiskohtia kuin mitä näiden seinäkuvitusten tekeminen vaatii. Seinät koostuvat kooltaan 1200x2400 kokisista yhtenäisistä levyistä jotka on vahvistettu läpiväkyvällä kalvolla.

6.3 KATTO

Hyvässä majassa on aina katto. Se on tärkeä ja oleellinen osa tilakokemusta, että on jonkun alla.

Se rajaa tilan huoneesta omaksi pienemmäksi tilaksi. Tila tilan sisällä.

Haluan katon olevan kevyt ja ilmava niin että valo heijastuu pehmeästi läpi. Katon tulee olla myös helposti asennettava. Valitsin katon materiaaliksi purjekankaan näiden ominaisuuksien pohjalta. Kangas on kestävä ja se on helppo asentaa purjerenkaiden avulla rakenteeseen. Se menee myös pieneen tilaan kuljetuksessa. Rypistyminen ei haittaa ulkonäköä, vaan voi lisätä materiaalin elävyyttä.



Purjekangas kiinnitetään runkoon purjerenkaiden avulla rungosa oleviin tappeihin.

6.4 KUVIA PIENOISMALLISTA















6.5 VALMIIT KUVITUKSET









6. 5 MATERIAALIT

Valitsin tekstiilien materiaaliksi villan. Tilan lattia koostuu mittaan teetetystä paksusta villamatosta jonka päällä on miellyttävä istua ja loikoilla. Lisäksi tilassa on kiven pintaa muistuttava pienempi matto sekä suuria pehmeitä kiven muotoa mukailevia tyynyjä. Visuaalisesti olen halunnut tehdä materiaaleilla tunnun sammalikosta ja metsäisen maaston vaihtelevuudesta.

Tekstiilien tulee olla ominaisuuksiltaan paloturvallisia (RT 08-11098), helposti puhtaana pidettäviä ja pestäviä, allergiaystävällisiä, kestäviä sekä niiden tulee tuoda tilaan viihtyisyyttä ja mukavuutta käyttäjilleen (RT 91-10970).



OBJECT CARPET Pure Wool 2600, Forest



STONE CARPET designed by Ksenia Movah



Samrin Livingstones

7

VALO JA ÄÄNI

7.1 Valaistus

7.2 Äänimaisema

7.1 VALAISTUS

Valaistuksen tarkoituksena on tässä työssä saada aikaan erilaisia tunnelmia ja korostaa silhuettimaisia rakenteita. Konseptini käyttömahdollisuudet ovat laajat ja minun täytyi miettiä valaistusta niin, että se on säädeltävissä myös ympärillä olevan valotilan mukaisesti. Kokonaisuus toimii ilman valaistustakin, luonnonvalossa seinäpinnat tulevat esille vahvemmin niiden omien materiaaliominaisuuksiensa kautta.

Valitsin valaistusjärjestelmäksi Philipsin HUE-led strip -järjestelmän sen monipuolisuutensa ja helppokäyttöisyytensä vuoksi.

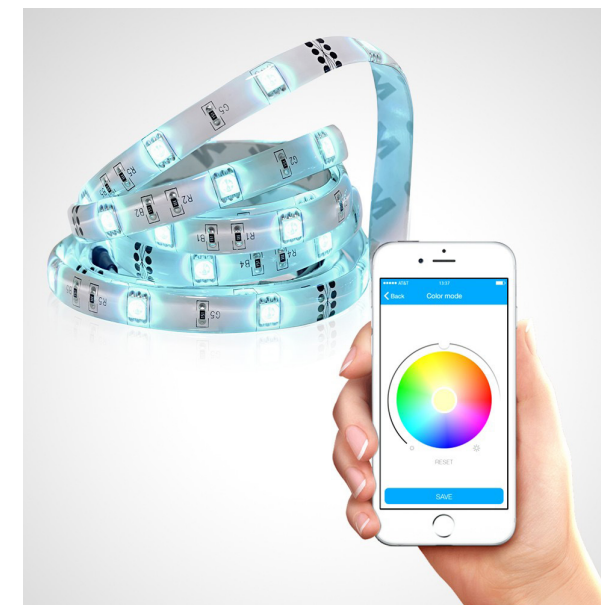
Led-nauha koostuu 2m perusnauhasta jota voi 1m lisäosilla kasvattaa 10 metriin asti. Seinämoduulien rungossa on reiät, josta led-nauha voidaan pujottaa sekä rakenteen ala-että yläosaan. Lednauha on helposti asennettävissä kun tilaa siirrellään, pystytetään ja puretaan. Valonauhan liittämällä Philips Hue-siltaan, sitä voi hallita älypuhelimella tai tabletilla. Valaistuksen voi säätää valmiiksi toimimaan tiettyyn aikaan ja tietyn värisillä valoilla.

Järjestelmä sisältää 16 miljoonaa eri sävyä ja sen voi synkronoida myös äänen kanssa.



0,5 W LED
1600 lm @ 4200K
1000 lm @ 6500K
800 lm @ 3000K
600 lm @ 2200K
Värintoistoindeksi: >80 @ 2000–4000K
Pidennettävissä 10 metriin
Leikkauskohta 33 cm:n välein
Funktionaalinen valkoinen valo
Kaikki valkoisen sävyt, lämpimistä kylmiin värilämpötiloihin
16 miljoonaa väriä
IFTTT
Sovellus
Philips Hue -yhteys

<http://www.philips.fi/c-p/7190355PH/hue-lightstrip-plus-eu-uk-perusnauha-ffp>



7.2 ÄÄNIMAISEMA

Äänisuunnittelu on varsin laaja kokonaisuus tällaisessa tilassa jossa äänellä on merkittävä rooli tilan kokonaisvaltaisen kokemisen kannalta. Konseptissani satumetsässä voi kuunnella satuja, tarinoita, metsän ääniä, linnun laulua, sateen ropinaa, ukkosta ja keijukansan kieltä. Sen lisäksi tilassa voi kuunnella kuunnelmatyyppejä kertomuksia joissa tarinaa on väritetty myös siihen sopivalla äänimaisemalla ja miellyttävällä kertojan äänellä.

Mietin sopivaa ratkaisua äämentoiston osalta., Kaiuttimien tulee olla litteitä mahtuakseen rakenteen sisälle. Yksi vaihtoehto tähän on langaton Targus Ultra-compact Flat panel stereo speaker jonka voi sijoittaa seinärakenteen väliin.

Myös erityyppiset äänisuihkut toimisivat tässä konseptissa .

Lähtiessäni viemään konseptiani eteenpäin, ääniratkaisut tulee tehdä yhteistyössä kokeneen äänisuunnittelijan kanssa jotta tila palvelee parhaiten käyttäjiään.



Targus Ultra-compact Gray Flat
Ultra-Compact Black Flat Panel stereo speaker

8

POHDINTA

Yksin tekeminen ja suunnittelu on useimmiten kiinnostavaa ja nautin siitä. Luulen kuitenkin, että tämän työn kohdalla tästä olisi tullut parempi mikäli olisin suunnitellut sen tilaajalle. Jäin kaipaamaan vuoropuhelua, koska yksin ajatellessa monesti käy niin, että ratkaisut lukkiutuvat ja jäävät niihin uomiinsa. Suunnittelutyössä on tärkeää pohtia erilaisia vaihtoehtoja ja näkökulmia löytääkseen oivalluksia parhaan lopputuloksen saavuttamisessa. Tällaisen työn kohdalla moniammatillinen työryhmä palvelisi suunnitteluprosessia parhaiten. Mukana voisi olla ainakin kulttuurintuottajien, arkkitehtuurinen, pedagoginen sekä ääni- ja valosuunnittelun näkökulmat ja ammatillinen osaaminen. Toivon että tämä onnistuisi, kun lähten viemään työtäni eteenpäin.

Mielestäni lopputulos palvelee hyvin asetettuja tavoitteitani ja aihe on vienyt minut täysin mukanaan. Työn edetessä minulle on pulpannut uusia ideoita ja ajatuksia, joita en tässä aikataulussa voinut enää lähteä avaamaan. Esimerkiksi konseptini voisi toimia loistavasti teemalla ”Muumilaakso saapuu kaupunkiin”, jolloin seinäkuvitukset olisivat muumeista tuttuja näkymiä ja tilan ulkopuolelle voisi rakentaa valopihan hattivateista ja kuunnella sisällä mörön mörinää ja äänimaisemalla maustettuja tarinoita muumilaaksosta. Juurikin tämä tunnistettavuus ympäristössä ja tilassa tuntuu olevan lapsille mieluisaa. Kaikki eivät pääse käymään Naantalin Muumimaailmassa, mutta konseptillani se voidaan kuljettaa minne tahansa. Toivon, että jatkossa näen tämän tilan myös ulkokäytössä hienosti valaistuna pimeänä elokuisena iltana jossakin päin Suomea.

Onnistuin tavoitteissani hyvin. Käytin tosin liikaa aikaani kuvitusten ja konseptin suunnitteluun ja tekemiseen. Yhtä tärkeää olisi ollut keskittyä vielä tarkemmin rakenteelliseen puoleen ja sen yksityiskohtien loppuun viemiseen. Jatkan kuitenkin työtä koko konseptin ja tilan rakenteen kehittämisessä ja uskon, että yhteistyö eri toimijoiden kanssa suunnitelman konkretisoimisessa tulee olemaan molemmista näkökulmista antoisaa.

LIITTEET:

LIITE 1 Pohjapiirros

LIITE 2 Seinät

LIITE 3 Runko

LIITE 4 Detaljit

LIITE 5 Katto

LÄHTEET :

Aura, S., Horelli, L. & Korpela, K., 1997. Ympäristöpsykologian perusteet. Porvoo: WSOY.

Cafaro, U., 2010. Satujen ja tarinoiden merkitys alle kouluikäisen lapsen kehitykselle – Oppimateriaalinen tuottaminen nuorten hoitotyöhön. Opinnäytetyö. Savonia-ammattikorkeakoulu.

Dishinger, M., 2000. Design for all senses. Accessible spaces for visually impaired citizens. Department of Space and Process School of Architecture, Chalmers University of Technology. <<http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/1233/1233.pdf>> Vierailtu 20.3.2017.

Grahn-Laasonen, S., 2016. Lapset ovat puhuneet. Opetus- ja kulttuuriministeri Sanni Grahn-Laasonen blogikirjoitus.< <http://sannigrahnlaasonen.fi/2016/03/lapset-ovat-puhuneet/>> Vierailtu 20.3.2017.

Jokiniemi, J., 2007. Kaupunki kaikille aisteille: moniaistisuus ja saavutettavuus rakennetussa ympäristössä. Akateeminen väitöskirja. Teknillisen korkeakoulun arkkitehtiosaston tutkimuksia/29. Espoo: Aalto-yliopisto.

Kemell, E.-L. & Wilen, M., 2014. Satujen ja kertomusten käyttö opetuksessa. Pro gradu –tutkielma. Jyväskylän yliopisto, Opettajankoulutuslaitos.

Kemppinen, P., 2000. Tarinoiden maailmat. Tallinna: Kannustusvalmennus P & K Oy.

Korpelainen, H., Kaukonen, H. & Räsänen, J., 2004. Arkkitehtuurin ABC -löytöretki rakennettuun ympäristöön. Helsinki: Suomen Arkkitehtiliitto SAFA.

Kulttuurikasvatussuunnitelma, 2016. <www.kulttuurikasvatussuunnitelma.fi> Vierailtu 20.3.2017.

Laitinen, R. (toim.), 2004. Tilan kokemisen kulttuurihistoriaa. Turku: Turun yliopisto.

OKM, Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2016. Lastenkulttuurin kehittäminen. Taiteen ja kulttuurin kärkihanke. <<http://minedu.fi/karkihanke4>> Vierailtu 20.3.2017.

Pallasmaa, J., 1996. The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses. United Kingdom: Wiley.

Pruuki, L., 2008. Ilo opettaa. Tietoa, taitoa ja työkaluja. Helsinki: Edita.

Stenros, H. & Aura, S., 1984. Arkkitehtuurin muoto ja sisältö. Johdatus arkkitehtuurin muoto-opin ja ihmistiedon yleisteorian. Helsinki: Rakennuskirja.

Saarikangas, K., 1998. Tilan tekijät. Teoksessa Elovirta, A. & Lukkarinen, V. (toim.) Katseen rajat. Taidehistorian metodologiaa. Jyväskylä: Gummerus, 183–204.

Suomen lastenkulttuurinkeskusten liitto, 2016. Lastenkulttuurin laatukäsikirja.

<<http://www.lastenkulttuuri.fi/wp-content/uploads/2016/01/200x235-Laatukasikirja-netti-pdf.pdf>> Vierailtu 20.3.2017.

Välimaa, T., 2015. Toiminnallisen satutuokion avaimet käteen koulutusmateriaali. <https://www.avi.fi/documents/10191/3455863/Toiminnalliset_satutuokiot_koulutusmateriaali_v3_030315_TomiValimaa.pdf> vierailtu 20.3.2017

Internet-lähteitä:

<http://www.kiasma.fi/arkisto/?p=1656>

<http://www.lastenkulttuuri.fi/>

<https://www.luomus.fi/fi/luonnontieteellinen-museo>

http://www.museot.fi/museohaku/index.php?museo_id=21106

<http://www.taikalamppu.fi/>

<http://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/10/31/kuinka-syntyy-pohiseva-kirjasto>

<http://www.philips.fi/c-p/7190355PH/hue-lightstrip-plus-eu-uk-perusnauha-ffp>

Määräykset ja ohjeet:

RT-96-110033 Päiväkotien suunnittelu

RT 08-11098 Sisusteiden paloturvallisuus. Julkiset tilat

RT 09-10884 Esteetön liikkumis- ja toimintaympäristö

RT 91-10970 Puhtaudenhallinnan huomioonottaminen

RT 09-10409 Ihmisen mitat ja ulottuvuudet

KUVALÄHTEET:

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/e6/29/84/e629841dbb9e0658e8f6b615fbf47f30.jpg>

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/4b/8b/c4/4b8bc442c3effea07fd307b1f5f2da01.jpg>

<https://www.cs.cmu.edu/~rgs/alice03a.gif>

<http://userpages.umbc.edu/~ikwok1/336/project3/images/1book24%20copy.png>

<http://www.shorelinearts.net/wp-content/uploads/2014/11/Alice-in-Wonderland-White-Rabbit.png>

https://static-sls.smf.aws.sanomacloud.net/kotiin.oikotie.fi/s3fs-public/styles/medium_main_image_no_upscale/public/wysiwyg_images/apilakirjasto_3.jpg?itok=MBerSYas

https://static-sls.smf.aws.sanomacloud.net/kotiin.oikotie.fi/s3fs-public/styles/large_main_image/public/blog_images/apilakirjasto_5.jpg?itok=ew3R3GV3

http://www.seinajoki.fi/material/images/seinajoki/kulttuurijaterveys/kirjasto/NzVLKS2BP/Apila_7_470.png

http://www.cgarchitect.com/content/portfolioitems/2014/05/98178/HFT_03737_Snow_large.jpg

http://www.studioweave.com/media/thumbnails/uploads/projects/house-fairytales/house-fairytales-truth/27072-render-below_image_800.jpg

http://www.eventcomm.com/images/uploads/work_slides/Hans_Christian_Anderson_House_of_Fairytales_Odense_Denmark_Event_and_Kengo_Kuma_2_slideshow.jpg

<http://carpet.vidalondon.net/rock-carpet/>

<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/31eosJk5MdL.jpg>

http://omistautunutpuulle.koskisen.fi/_Resources/Persistent/9f7eb4dcefc34209baa0bb33c67cb2d58e76e07a/KoskiPly%20economy_product_img-425x283.jpg

<https://www.demilked.com/magazine/wp-content/uploads/2014/01/360-degree-cut-books-illustrations-fairy-tales-yusuke-ono-20.jpg>

<http://static.boredpanda.com/blog/wp-content/uploads/2014/09/backlit-paper-sculptures-shadow-art-hari-deepti-17.jpg>

<http://viola.bz/wp-content/uploads/2012/03/Fairytale-silhouettes-by-German-silhouette-animator-Lotte-Reiniger-4.jpg>

<http://viola.bz/wp-content/uploads/2012/03/Fairytale-silhouettes-by-German-silhouette-animator-Lotte-Reiniger-23.jpg>

<http://static.boredpanda.com/blog/wp-content/uploads/2014/03/cut-paper-light-boxes-hari-deepti-11.jpg>

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/a3/cf/8c/a3cf8c67917849c39e509f4c9aa0ca2c.jpg>

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/29/f1/f7/29f1f752f99219f070ea8d0ac6fa267a.jpg>

https://img.clipartfest.com/fc38a3f580ecd11af7c12b2d24614984_-pinterest-mary-poppins-mary-poppins-silhouette-disney-clipart-png_298-341.png

<http://www.clipartkid.com/images/517/vintage-sewing-clip-art-silhouettes-thread-the-graphics-fairy-Ke7zJ0-clipart.jpg>

<http://www.clipartkid.com/images/517/vintage-clip-art-elf-with-squirrel-silhouettes-the-graphics-tVdECd-clipart.jpg>

<http://media.idownloadblog.com/wp-content/uploads/2015/12/satechi-1.jpg>

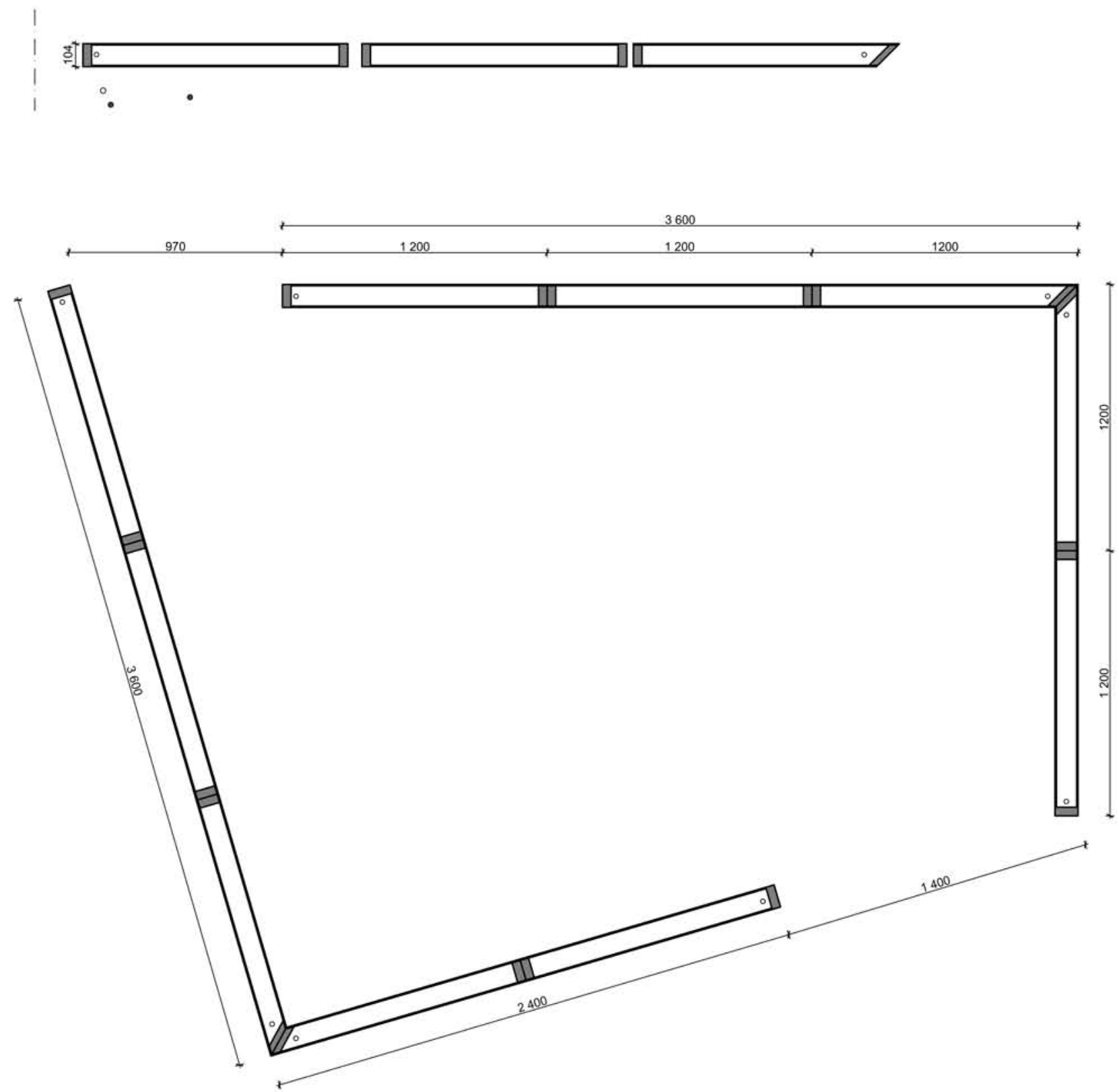
https://www.lichtakzente.at/images/product_images/popup_images/segelleuchte_sl_deckenlampen_170x60cm_stoff_se.jpg

https://cdn.ambientedirect.com/chameleon/mediapool/thumbs/7/b6/none_800x800-ID1243325-7207a7c2cca82335724985bef55004fe.jpg

<http://www.smarin.net/en/collections/livingstones-11-1-0.html>

<http://www.object-carpet.com/oc/homepage~402880973340c07001334140441b0013.en-en.html>

LIITE 1 POHJAPIIRUSTUS

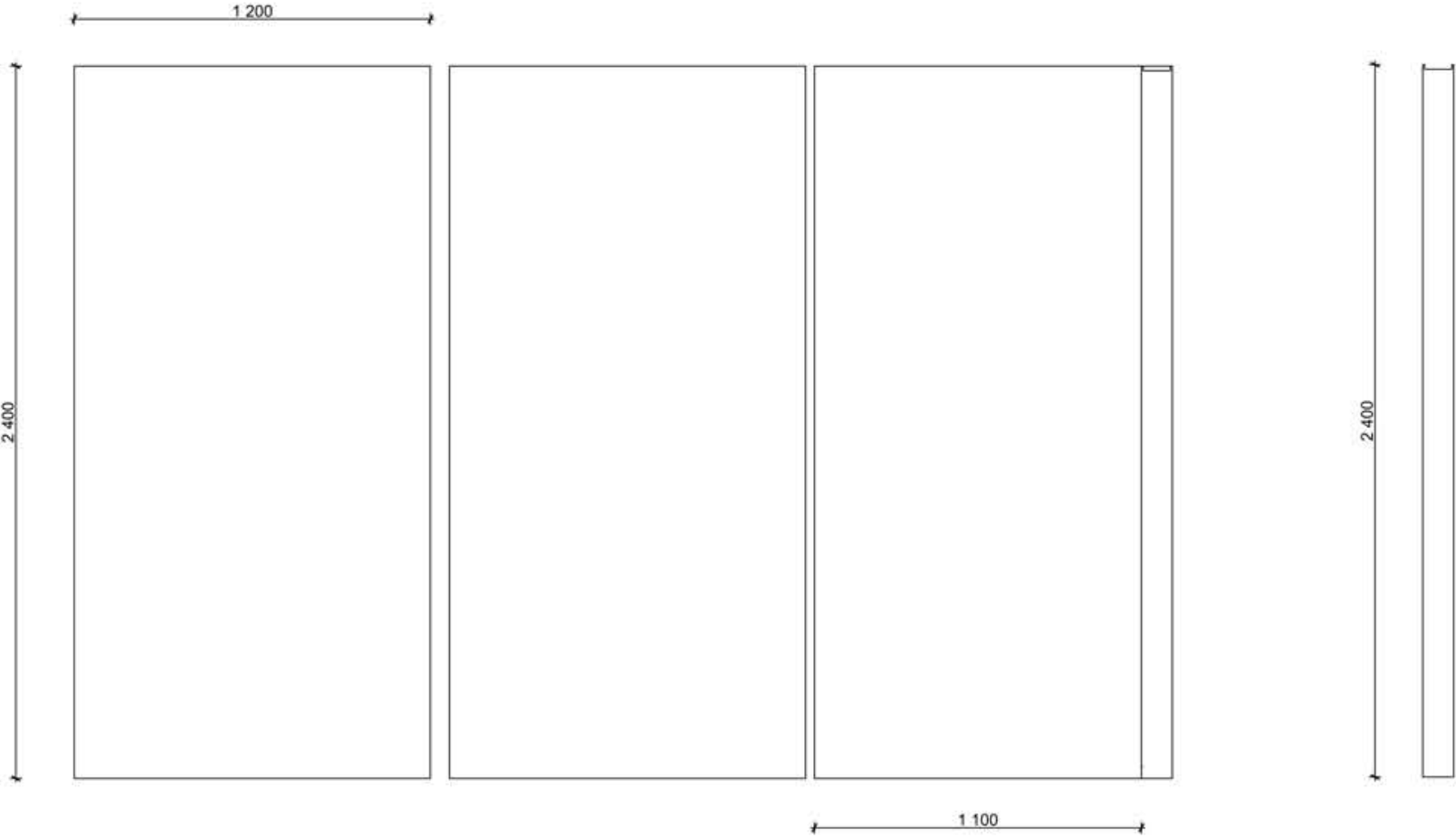


Tila koostuu kymmenestä seinäelementistä jotka rakentuvat kertonurkosta jonka molemmille puolille on kiinnitetty aukotetut vanerilevyt.

OLIPA KERRAN- Tilateos	
ANNI SARNO	1:20
POHJAPIIRROS	

LIITE 2 SEINÄT

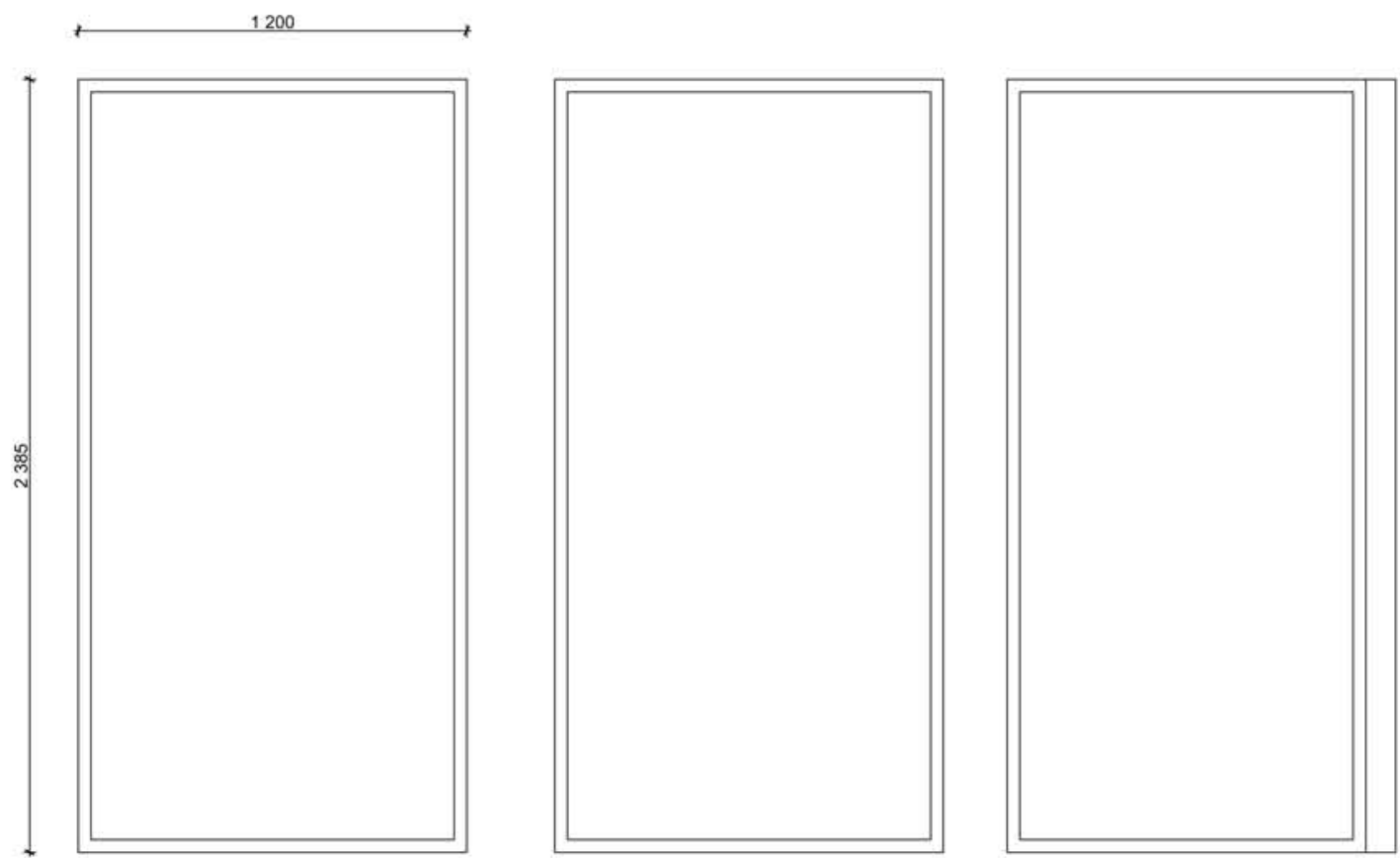
SEINÄT



RUNGON YLÄOSAAN JÄTETÄÄN
15mm RAKO JOHDOILLE

OLIPA KERRAN- Tilateos	
ANNI SARNO	1:20
SEINÄT	

LIITE 3 RUNKO



MATERIAALIT

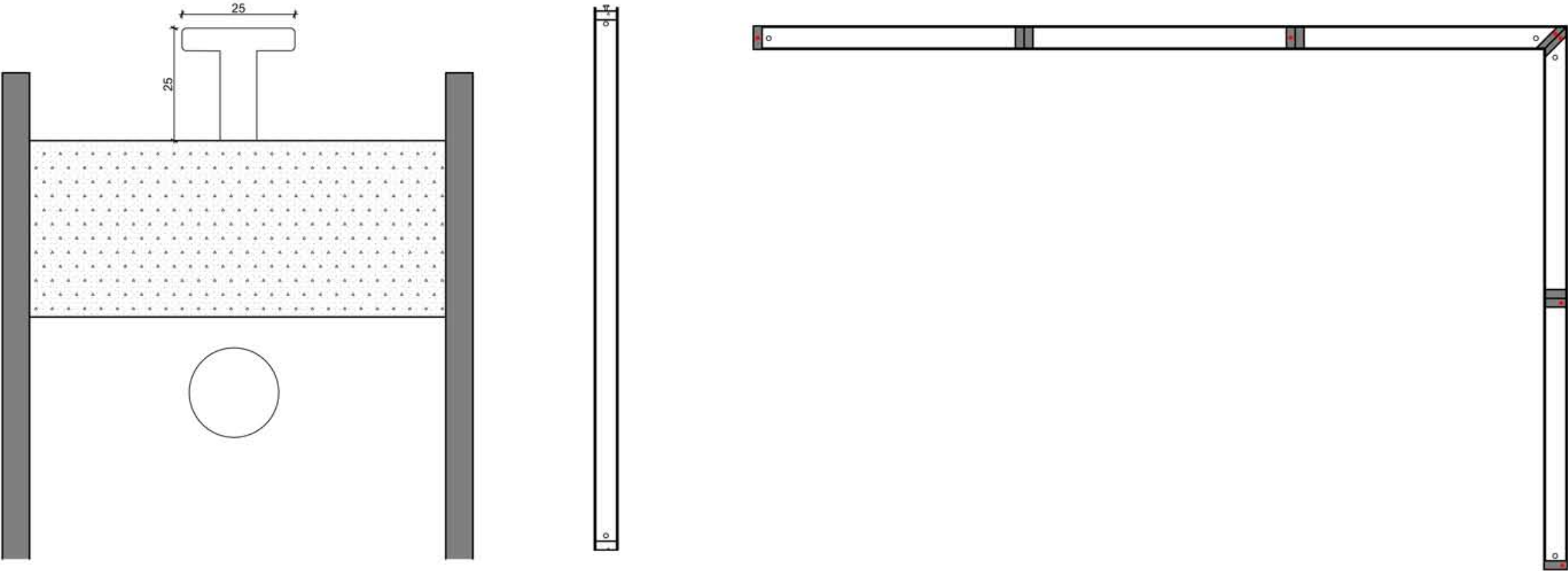
RUNKO :
KERTOPUU 39x 92
SEINÄT:
Kalvotettu KoskiPly birch 6mm

Runkojen sisäsivuille 8mm
poratapit 4kpl sekä
kasaushelat
Minifix 35 4kpl

Runkojen pohjaan
Kiinnitetään
kalustehuopaa koko
matkalle

OLIPA KERRAN- Tilateos	
ANNI SARNO	1:20
SEINÄMODUULIT	

LIITE 4 DETALJIT



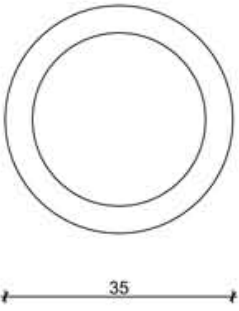
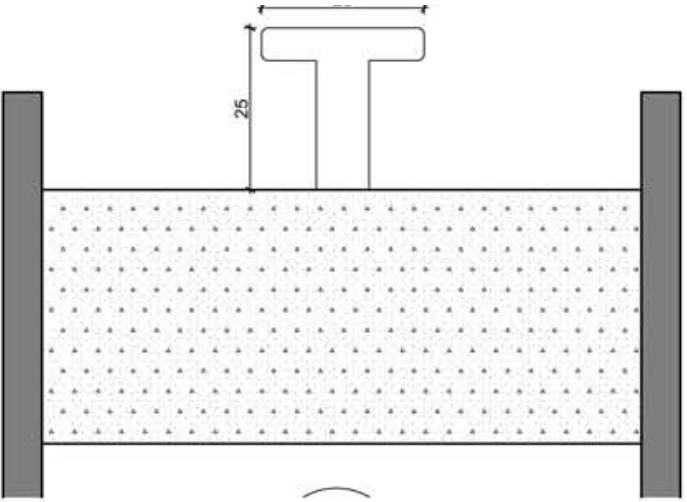
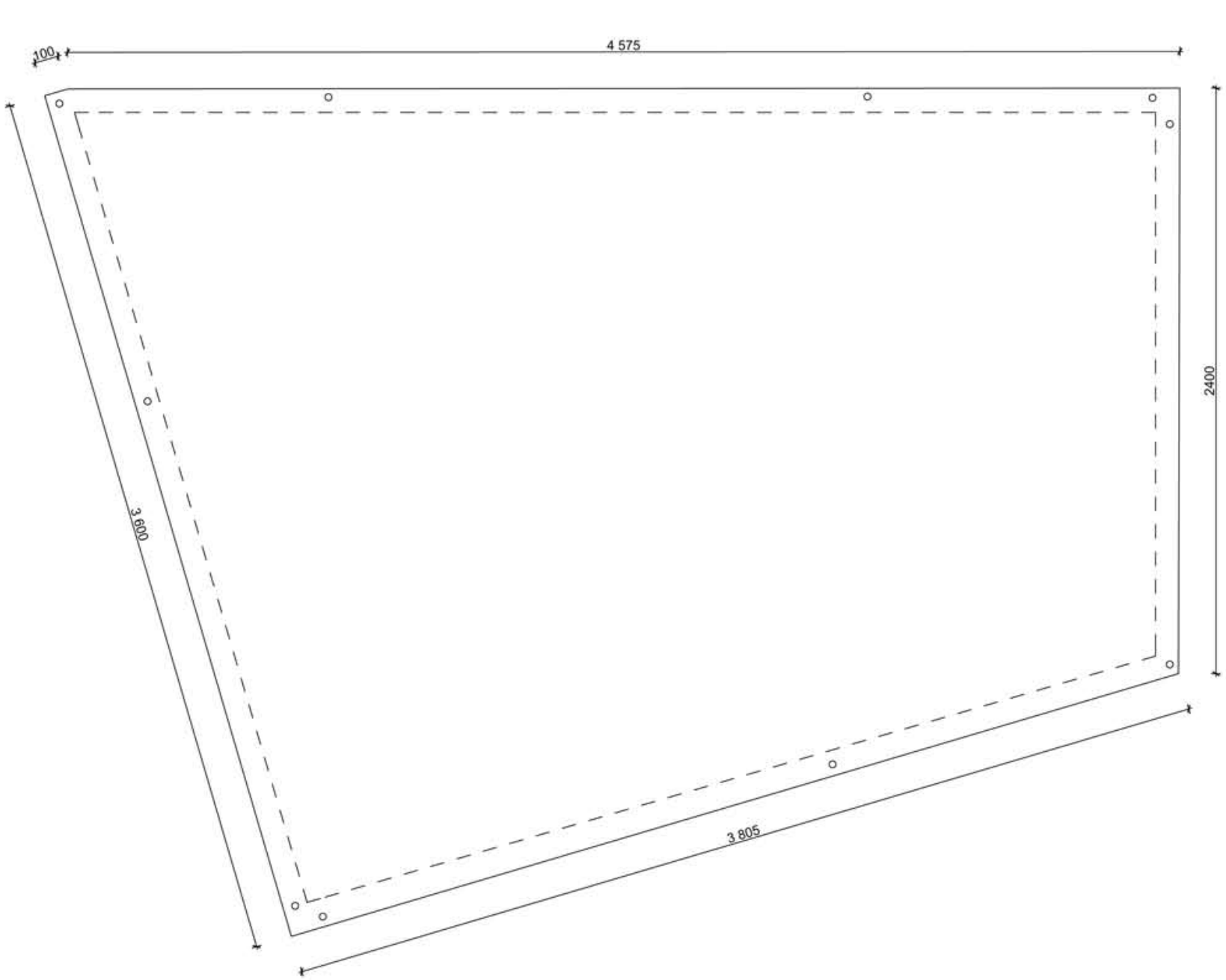
RUNKOIHIN NUPIT KATON KIINNITTÄMISTÄ VARTEN

NUPPI ●
korkeus 25mm
halkaisija 25mm
harjattu teräs

RUNKOJEN SISÄSIVUIHIN YLÄ JA ALAOSAAN PORATAAN
REIÄT HALK. 20mm

OLIPA KERRAN- Tilateos	
ANNI SARNO	
DET	

LIITE 5 KATTO



PURJERENGAS
messinki
halk.35mm

OLIPA KERRAN- Tilateos	
ANNI SARNO	1:20
KATTO	